

교육과목에 나타난 시각디자인 교육의 변화
A Study of Changes on the Visual Communication Design
Education in Major Subjects

전성복(Sung-Bok, Jun)
울산대학교 디자인대학

1. 서론

- 1-1 연구목적
- 1-2 연구방법

2 시각디자인의 개념과 시각디자인의 사회적가치

- 2-1 시각디자인의 개념
- 2-2 시각디자인의 사회적 가치

3 시각디자인의 실천매체와 교육분야

- 3-1 시각디자인의 실천매체
- 3-2 시각디자인의 교육분야
- 3-3 시각디자인 교육의 중요성

4 시각디자인 교육의 중요성

- 4-1 시각디자인의 창조과정
- 4-2 시각디자인의 역할

5 시각디자인 전공 교육과목 사례분석

- 5-1 4년제 대학의 시각디자인 전공 개설 현황
- 5-2 4년제 대학의 시각디자인 전공 교육과목 분석
- 5-3 사례분석 결과

6 결론

참고문헌

(要約)

우리나라에 대학교육이 시작되고 지금의 발전된 대학들의 모습이 있기까지는 많은 변화가 있었다. 디자인 교육도 해방 직전부터 시작하여 지금에 이르기까지 많은 변화속에 다양한 전공들이 생겨났다. '도안과' 라는 전공으로 시작되어 지금은 컴퓨터 정보화 시대를 반영이라도 하듯 멀티미디어디자인 전공까지 탄생하기에 이르는 많은 변화를 가져온 것이다.

이러한 변화와 더불어 교과과정도 개정을 거듭하게 되었고 그 속의 교육과목 또한 그 시대를 반영하면서 변화 되어왔다. 시각디자인 전공도 그 예외는 아니었다. 특히 시각디자인 전공은 시각에 전달하고자 하는 모든 매체의 수용을 해야하는 전공의 특성상 컴퓨터라는 새로운 매체를 어떻게 수용하여 가르칠 것인가 하는 문제가 매우 중요시 되고 있는 시점이다. 기존의 교육과목과 컴퓨터그래픽디자인 교육과목을 적절히 수용하여 활용하는 대학교육이 하루 빨리 정착되어야 하기때문이다.

(Abstract)

Korea adopted a university education ,which it would have been many changes and innovations until modern developed university has its distinct feature. Design education is started just before release of korea and it has included various majors in many changes until now. On the basis of 'Design', multi-media design has been happened and it shows the era of computer.

With this change, the School Curriculum was tried many revisions and major subjects has had many changes reflecting the trend of the times. The Visual Communication Design Education is no exception to this. Especially the Visual Communication Design Education has a special quality that accept all kinds of medium which can deliver on visual angle. Also it takes the problem that how to receive and teach new medium-Computer. The University education that original subject and new computer subject are mixed appropriately must be established promptly. We reside at the very point where past and present merge toward the future of computer graphic design.

(Keyword)

Visual Communication Design Education

1. 서론

1-1 연구목적

디자인 교육은 1919년 독일의 바우하우스에서 시작되면서 그것이 디자인 교육의 모델로서 세계 여러 나라에 확산되고 변화를 거듭하여 지금에 이르렀다.

우리나라의 디자인 교육은 1945년 이화여자대학교의 예림원 안에 미술학과가 개설되고 이듬해인 1946년에 도안전공이 신설되면서¹⁾ 우리나라의 디자인 교육이 시작되었다. 그것이 대학에서의 정규 디자인 교육의 시초가 되었고 해를 거듭하면서 많은 대학에서 다양한 디자인학과가 개설되어 디자인 교육이 이루어지면서 지금의 우리나라 디자인 교육을 개척해 온 것이다.

디자인은 산업의 발달과 환경의 변화에 민감하게 반응하며 변화하기 때문에 디자인 교육 또한 사회의 변화에 대응하면서 교육과목이 새롭게 신설되거나 폐지되기도 한다. 더욱이 90년대에 들어와서는 급속도로 진행되는 반도체 기술의 발전에 의한 컴퓨터의 성능 향상이 가속화되면서 사회의 전반적인 변화가 빠르게 진행되었다. 이러한 사회의 변화는 대학 교육에 있어서도 새로운 학문 및 새로운 교육과목을 개설하여 사회의 요구에 맞게 가르쳐야 하게 되었다.

그러한 변화 속에서 디자인 교육도 그 필요성을 잃은 교육과목은 폐지되고 매스미디어와 디자인 도구의 발달로 많은 교육과목이 새로 신설되고 있다.

본 연구는 그러한 변화가 가져온 우리나라 대학의 디자인전공(디자인학부)에 개설되어 있는 시각디자인 교육과목을 분석해 봄으로서 시각디자인 전공교육이 새로운 한 세기를 맞이하는 시점에서 현재와 가까운 미래를 얼마나 반영하고 있나를 분석하고 대안을 제시하는 것에 그 목적을 둔다.

1-2 연구방법

사회구조가 컴퓨터에 의한 리얼타임 방식의 정보화사회로 진행되어가고 있는 현상을 반영이라도 하듯 모든 대학들이 자체 홈페이지를 갖고 있다. 본 연구는 인터넷 웹사이트에 올려진 우리나라 4년제 대학의 시각디자인전공 및 디자인학부와 산업디자인학과 시각디자인코스의 교과과정에 나타난 교육과목에서 자료를 받아 연구한다.

연구방법은 시각디자인의 일반적 고찰로서 제2장과 제4장에 걸쳐 문헌을 통하여 파악한다. 첫째, 디자인 속에서 시각디자인은 무엇을 의미하는지 그 개념을 정의하고, 시각디자인이 사회에 기여하는 것은 무엇인지, 우리의 삶에 왜 시각디자인이 필요한지, 사회적 가치를 알아본다. 둘째, 시각디자인의 실천매체와 교육분야를 알아보고 시각디자인 교육분야는 어떤 것들이 있는지 파악하여 그 분야의 교육이 대학에서 학문으로서 왜 필요한지 그 중요성과 시각디자인의 역할은 무엇인지 다루고, 제5장은 사례분석으로서 우리나라 4년제대학의 시각디자인학과(관련 디자인학부, 시각디자인전공 포함)에 개설되어 있는 교육과목을 인터넷 웹사이트에 올려져 있는 대학을 대상으로 교육과목을 종합적으로 분석해봄으로서 시각디자인학과 및 시각디자인전공의 교육의 현주소와 문제점 그리고 대안을 제시함으로써 시각디자인교육이 보다 미래 지향적인 방향으로 나아갈 수 있는 토대가 될 수 있게 한다.

2. 시각디자인의 개념과 사회적 가치

2-1 시각디자인의 개념

모든 생물이 제각기 독자적 의사전달 수단을 갖고 있듯이

1) 디자인: 디자인하우스, 9월, 186, (1995)

사람도 다른 생물과 구별되는 가장 큰 특징은 언어를 포함하는 기호의 사용에 있다.

인간은 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 오감의 감각기관에 의해서 모양, 색, 소리, 향기, 맛, 질감, 무게 등의 정보를 지각한다. 그리고 인간은 정보의 65%정도는 눈으로, 25%정도는 귀로, 그 외의 것으로는 10%정도를 지각한다¹⁾고 한다.

이것에서 알 수 있듯이 인간이 받아 들이는 정보의 대부분은 눈에 의해서 받아 들여지고 있음을 알 수 있다. 인간의 커뮤니케이션은 주로 시각에 의해서 이루어지고 있음을 알 수 있는 것이다. 이렇게 정보를 시각에 호소하여 전달하는 기능을 가진 즉, 전달을 목적으로 하는 디자인을 시각디자인 또는 시각전달디자인(Visual Communication Design)이라(이하 시각디자인) 한다.

시각디자인은 색채와 형상, 그림기호, 사진 등의 기호를 매개로 해서 시각을 통하여 정보를 전달하기 위한 디자인으로서 대화와 음악 등을 '듣는 전달'이라 한다면 시각디자인은 '보는 전달'이라 할 수 있다.

시각디자인은 19세기 말까지 독자적인 분야가 되지 못했지만 현대사회의 소비대량화라는 특성때문에 상품판매를 위한 선전의 방법으로 각광을 받기 시작했다. 또한 인쇄술과 전파매체, 사진의 발달에 의한 시각영역의 확대는 인간의 지각대상을 확대시켰으며²⁾ 시각디자인영역은 인쇄매체인 종이에서 TV-CF, 대형 빌보드, 심지어 수퍼그래픽이라고 말하는 환경그래픽으로까지 발전하였고 최근에는 컴퓨터그래픽, 멀티미디어디자인 등 컴퓨터에 의한 영상디자인영역의 확대가 두드러지고 있다.

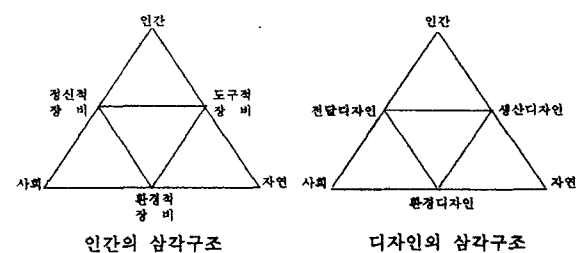
또한 기업이 규모가 커지면서 상품뿐만 아니라 기업 그 자체의 이미지까지도 효과적으로 대중에게 전달하기 위한 새로운 방법으로서 CIP라는 합리적인 시각전달의 체계적인 방법이 고안되면서 디자인이 조직내 구성원의 결속력까지 만들어 주는 역할을 하고 있다.

그러나 시각디자인의 위치는, '시각표현예술'로서 조형예술의 한 분야이기 때문에 순수미술과 밀접한 관계는 가지고는 있지만 주관적인 요소가 강한 순수미술과 달리 커뮤니케이션이 필요하며 그것이 객관적인 관점에서 이루어져야 하는 예술의 한계성이라는 점에서 순수미술과 다르다.

2-2 시각디자인의 사회적 가치

가와소(川添登)는 인간과 디자인의 삼각구조(표1)에서 인간

(표1) 가와소의 인간과 디자인의 삼각구조³⁾



과 사회, 자연을 서로 잇는 장비중에 '인간과 사회'를 잇는 장비를 정신적장비라 말하고 '정신적장비'로서 시각디자인이 존재한다고 정의하고 있다. 인간과 사회를 연결시키는 '정신적장비'는 인간의 보다 깊은 서로의 이해를 실현시키고자 하는 것이다. 그 자리에 시각디자인이 존재하는 것이다. 또한

1), 3) 이이오카 마사오의 지음, 전성복역, 21세기를 향한 디자인, 미진사, 147, (1997)

2) 민경우 디자인의 이해, 미진사, 102, (1995)

인간과 사회사이의 '정신적장비'에 정신적산물로서 예술을 들으면서 디자인의 행위 즉, 시각디자인의 행위를 예술행위의 하나로 간주하고 있다.

인간 사회의 기술과 경제에 시각디자인이 필요한 것은, 기업의 입장에서는 시각디자인을 마케팅의 하나로 존재 시키기 때문이다. 현대와 같은 정보화 사회에서는 아무리 좋은 물건이라도 소비자에게 알리지 못하면 팔리지 않는다는 사실 때문에 기업들은 시각디자인을 마케팅의 하나로 도입하여 예술성과 디자인의 미적원리를 이용하므로써 상품의 특징을 시각적으로 더 인상깊게 하려한다. 그러한 상품들이 최종 소비자의 손에 닿기까지 다양한 매체를 이용하여 광고 등의 모든 시각 정보를 효과적으로 전달함에 있어서 편리함과 더불어 아름다운 시각환경을 창출함으로써 우리의 삶의 질을 보다 풍요롭게 하고자 하는 것에 시각디자인의 사회적 가치가 있는 것이다.

3. 시각디자인의 실천매체와 교육분야

3-1 시각디자인의 실천 매체

매체(media)는 개인적인 메도와 지역의 계시판, 회람판 등의 신문에 관련된 전달 매체로부터 매우 큰 서클레이션¹⁾을 갖는, 전달효과가 매우 높은 매스 미디어(mass media)까지 매우 광범위하다.

라디오, 텔레비전, 신문, 잡지와 같이 일시에 대량의 정보를 전달하는 매체같은 매스 미디어는 높은 서클레이션을 갖고 있기 때문에 모든 면에서 사람들에게 큰 영향을 미치고 있다. 텔레비전은 라디오와 함께 전파에 의해 전해짐으로서 전파매체라 하며, 다음으로 큰 서클레이션을 가진것으로서 신문, 잡지와 같은 인쇄매체가 있다.

시각디자인의 실천 매체는 다음과 같다.

- ① 전파매체 : 라디오, TV
- ② 인쇄매체 : 신문, 잡지, DM, 카탈로그, 팸플릿, 포스터
- ③ 장소매체 : 옥외광고, 교통광고(차내·외광고, 역광고)
- ④ POP광고 : 소매점의 가게 앞, 가게 안에 두는 광고
- ⑤ 그외의 광고로서 프로그램, 시간표, 기관지, 메뉴, 카드, 영화, 슬라이드 광고, 노벨타광고
- ⑥ 디스플레이 : 전시, 윈도우 디스플레이, 슝 디스플레이, 쇼, EXPO 등이 있다. ²⁾

최근에는 컴퓨터에 의한 인터넷 광고가 활발히 진행되고 있어 홈페이지에 개인이나 기업, 단체들의 이용빈도가 높아지면서 인터넷 광고가 시각디자인 교육에서 소홀히 할 수 없는 또 하나의 전파매체로 부각되고 있다.

3-2 시각디자인의 교육분야

시각디자인의 교육분야를 표현매체의 차원에 따라 분류하면 다음의 (표2)와 같다.

인간의 시각적 생리를 고려해야 하는 평면을 대상으로하는 디자인을 2차원 디자인, 입체에 대한 종합적인 고려를 해야하는, 입체와 공간을 다루는 대상을 3차원 디자인, 영상, 음악, 움직임 등반하여 시간에 관계되며 첨단과학기술의 발달에 따라 시청각을 동시에 관계하는 디자인을 4차원 디자인 등으로 나눌 수 있다. 그러나 이러한 분류는 실전현장에서 반드시 차원별로 정확한 경계를 갖는 것은 아니기 때문에 규모와 성

1) 서클레이션(Circulation) : 매체에 의한 전달정도로서 라디오와 TV의 시청률, 신문, 잡지의 발행부수 등을 의미하고 매체의 가치를 양적으로 평가하는 척도의 하나이다.

2) 아이이오카 마사오의 지음, 전성복역 21세기를 향한 디자인, 미진사, 157, (1997)

(표2) 시각디자인분야의 차원적 분류

2차원	레이팅, 타이포그래피, 에디트리얼디자인, 어드버타이징디자인, 그래픽디자인, 포스터디자인, 2D일러스트레이션, 2D컴퓨터그래픽스, 슈퍼그래픽
3차원	패키지디자인, PS광고디자인, POP광고디자인, 디스플레이디자인, 전람회 및 전시디자인, 페어쇼, 사인디자인, 환경그래픽, 3일러스트레이션
4차원	CF디자인, 애니메이션, 영상디자인, 컴퓨터그래픽스, 홈페이지디자인, 사이버쇼핑몰디자인, 멀티미디어디자인

질에 따라서 조직적으로 융합시켜 취급하기도 한다.

또한 시각디자인교육분야를 커뮤니케이션 기능별로 분류하면 ①지시적 기능을 갖는 것으로서 신호, 문자, 통계, 도표 등의 무엇을 가리키거나 문제 해결을 위한 내용을 포함한 것과, ②설득적 기능을 갖는 것으로서 포스터, 신문·잡지광고 등과 같이 소기의 목적을 이루기 위한 것, ③상징적 기능을 갖는 것으로서 시각언어라고 말하는 심벌마크, 패턴, 일러스트레이션 등과, ④기록적, 표현적 기능을 갖는 것으로서 사진, 영화, TV 등¹⁾과 같은 것에 최근에는 디스켓, 카트리지, CD-ROM 등과 같은 컴퓨터 기록장치에 의한 것들도 추가되고 있고 점점 아날로그적인 것들이 디지털화 되어가는 추세에 있다.

이러한 시각디자인의 분류는 대학에서 교과과정과 교육과목을 설정할때 교육의 범위와 내용을 설정하는데 중요한 작용을 하는 것이다. 그리고 이런 분류는 시각디자인의 대학교육에 있어서 교육목표를 설정할때 그 교육과목이 학생들에게 어떤 영향을 미칠 수 있는지 가능해 볼 수 있고, 시각디자인을 양성하는데 있어서 대학교육이 어떤 교육내용으로 어떻게 교육해야 하는지 알 수 있게 되는 것이다.

4. 시각디자인교육의 중요성

시각디자인은 '전달을 목적으로 하는 디자인'이라는 것에서 보듯이 시각디자인의 행위자체가 커뮤니케이션을 염두해 두지 않으면 안된다는 것을 알 수 있다. 커뮤니케이션을 언어에 의한 커뮤니케이션(Verbal Communication)과 언어에 의하지 않은 커뮤니케이션(Non-Verbal Communication)으로 분류하여 말하기도 하지만 시각디자인은 이 두 커뮤니케이션의 방법을 적절히 활용하여 매스커뮤니케이션의 매체를 대상으로 디자인 활동을 하게된다.

매스 커뮤니케이션은 신문, 잡지, TV 등의 매스 미디어를 통하여 진행되는 대량전달 방식으로서 일대다수(一對多數)의 전달로서 간접적이기 때문에 전달의 효과나 반응을 알아내기 어렵다. 이렇게 시각디자인 활동이 일방적인 전달만을 목적으로 하고 있지만 또 하나의 목적이 '인간 삶의 질'을 높이고자 하는 것에 있기 때문에 시각디자인은 매스 미디어에 의한 전달의 반응을 직접 알 수 없다고 해서 그 디자인 활동 자체의 책임과 도덕, 윤리의식을 배제한 채 디자인활동을 할 수는 없다. 본래 인간의 본성은 미와 조화에 기인한 풍족함을 지향하는 것이며, 디자인은 이 본성의 회구에 기초를 두고 그것을 적절하게 구상화하는 창조행위인 것²⁾이라고 하는 것처럼 시각디자인의 교육과 창조과정에 있어서도 그 중요성을 인간본성의 회구를 위한 것에 두어야 한다.

4-1 시각디자인의 창조과정

시각디자인의 디자인 창작과정을 크게 두가지로 나누다면 '사고의 과정'과 '시각화의 과정'으로 나눌 수 있다. 먼저 디자인의 목적에서 그 배경과 디자인 계획의 목적, 효과 등을

1) 민경우: 디자인의 이해, 미진사, 103 (1996)

2) 高山正喜久: デザイン教育大辭典, 鳳山社, 20, (1999)

디자인학과 / 부산대, 미술학과 디자인전공 / *신라대, 산업디자인학과 / 현동대, 산업디자인학과 / *군산대, 산업디자인학과 / 서남대, 산업디자인학과 / 우석대, 산업디자인학과 / *조선대, 디자인학과 / 한일장신대학, 산업디자인학과 / *호남대, 산업디자인학과 / 광주대, 산업디자인학과 / *남서대, 산업디자인학과 / *삼척대, 산업디자인학과 / 호원대, 산업디자인학과 / *안성산업대, 산업디자인학과

5-2 4년제 대학의 시각디자인전공 교육과목 분석

전국의 4년제 대학 시각디자인전공 및 산업디자인전공이 개설되어 있는 91개 대학 중 1997년 6월부터 1999년 1월 사이의 인터넷 웹사이트에 교과과정이 올려진 44개 대학 46개학과(표4의 ★표 대학)의 교과과정을 토대로 교육과목을 추출하여 분석하였다.

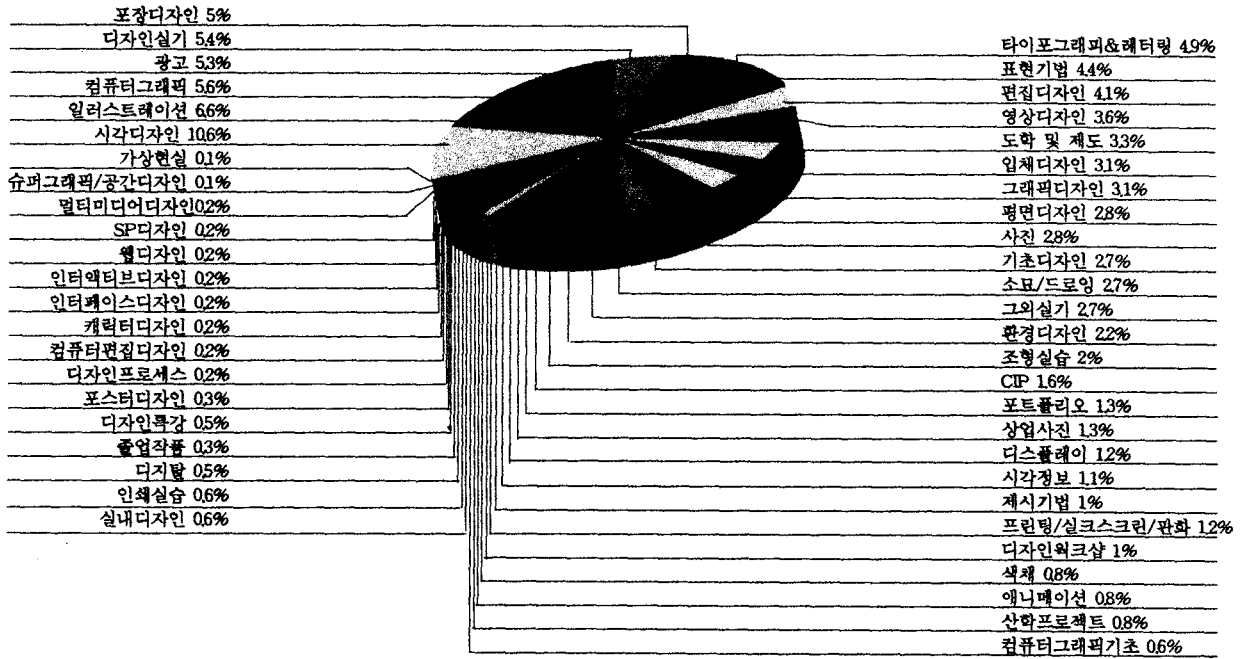
시각디자인학과와 시각디자인전공, 디자인학부의 시각디자인전공, 산업디자인학과에서 시각디자인과 다른 디자인 관련 전공으로 코스가 나누어지는 경우는 시각디자인 교육에 관련된 교육과목만 분석대상으로 추출했다. 그리고 응용미술학이나 산업미술학과, 커뮤니케이션전공 등 학과명칭은 다르게 사용하나 시각디자인교육을 하고 있는 학과도 본 연구에 포함시켰다.

분석은 첫째, 시각디자인전공의 교육과목들을 대표 교육과목군 아래 유사과목을 묶어 이론과 실기교육과목으로 분류하여 교육의 비중을 알아 보았고, (표5) 그것을 토대로 이론과 실기과목이 어느정도의 비례로 교육되고 있는지 백분율로 나타내 보았다.(그림1) 둘째, 최근 시각디자인교육의 변화된 모습을 분석하기 위해서 디자인제작 도구의 선택을 달리함으로써 제작 과정도 달라지는, 기존의 그래픽 관련 교육과목과 컴퓨터그래픽 관련 교육과목으로 크게 둘로 나누어서 분석해 봄으로서 새로운 사회환경 변화에 시각디자인 교육이 얼마나 적용하고 있는 지 교육과목군으로 나누어 백분율로 비교해 보았다.(그림2) 셋째, 전체 교육과목을 이론교육과목과 실기교육과목으로 분리 추출하여 이론은 이론에서 실기는 실기에서 어느 교육과목군이 어느정도 교육되고 있는지 백분율로 나타내 보았다.(그림3, 4) 넷째, 디자인제작에 컴퓨터도구를 사용하는 컴퓨터그래픽 관련 교육과목만을 분리 추출하여 이론과 실기교육과목을 유사과목군으로 묶어서 분류한(표6) 다음 이론과 실기의 비례를 백분율로 파악해 보고,(그림5) 교육과목군을 백분율로 나누어서 교육과목의 교육비중을 알아 보았다.(그림6) 다섯째, 기존의 도구를 사용하는 그래픽 관련 교육과목만을 분리 추출하여 네번째 항목과 같은 기준과 방법으로 분석함으로써(표7, 그림7, 8) 최근의 시각디자인전공 교육이 어떻게 이루어지고 있는 지 분석하였다.

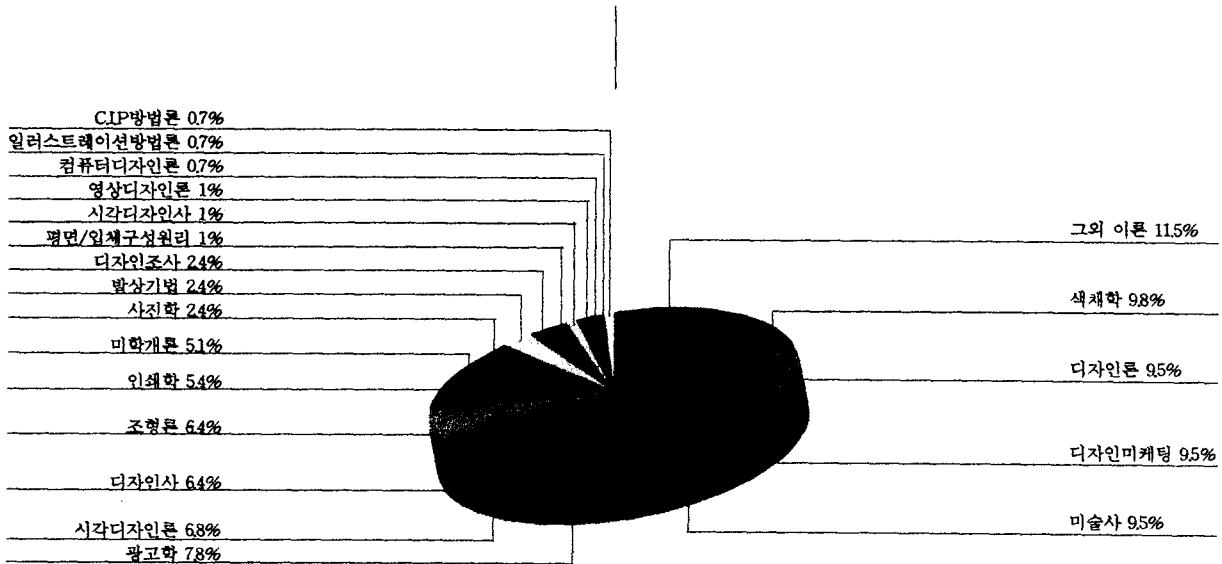
(표5) 시각디자인전공의 이론과 실기 교육과목군

교육과목군	교육과목 및 개설대학 수
CP방범론	• CP방범론(CLP)12-21개대학
영상디자인론	• 영상론2개대학 • 영상디자인론1개대학
광고학	• 광고론8개대학 • 광고학4개대학 • 광고디자인론3개대학 • 광고학 I, II-각1개대학 • 광고기획1개대학 • 광고매체론1개대학 • 광고디자인연구1개대학 • 광고커피론1개대학 • 카피론1개대학 • 카피라이팅1개대학
디자인조사	• 디자인리서치1개대학 • 디자인리서치 I, II, III, IV-각1개대학 • 디자인조사 I, II-각1개대학
디자인론	• 디자인론2개대학 • 디자인론 I, II-각1개대학 • 디자인개론 I, II-각1개대학 • 디자인개론1개대학 • 디자인개론12-21개대학
디자인마케팅	• 디자인마케팅12-21개대학 • 디자인과 마케팅1개대학 • 디자인마케팅5개대학 • 디자인유통경제A, B-각1개대학 • 디자인마케팅론3개대학 • 디자인마케팅3개대학 • 마케팅리서치1개대학 • 디자인에니메이션2개대학 • 마케팅2개대학 • 소비자행동론1개대학 • 디자인과정영1개대학
디자인사	• 디자인사19개대학
미학개론	• 예술심리학1개대학 • 공연예술론1개대학 • 미학개론1개대학 • 미학의 이해-

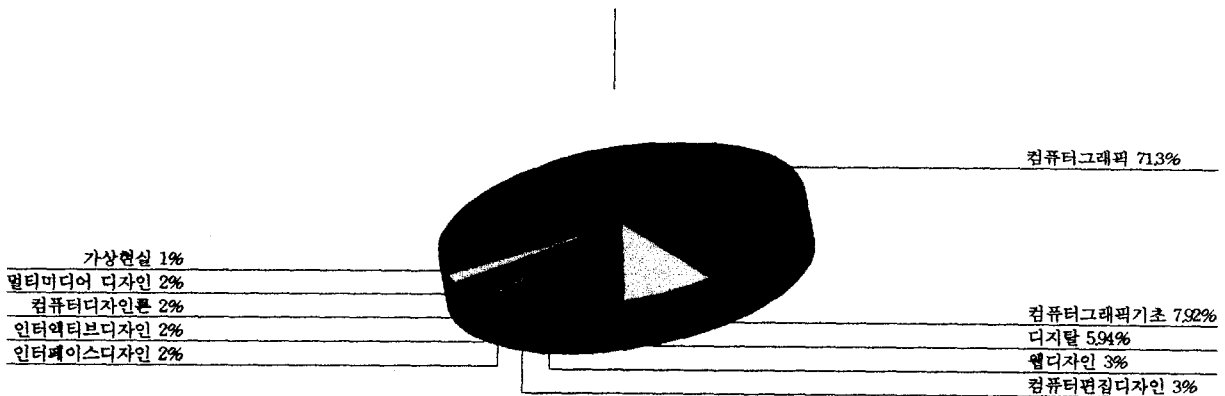
1개대학 • 미술감상1개대학 • 예술의 비평과 이해1개대학 • 예술론1개대학 • 현대미술론2개대학 • 미술비평2개대학 • 미술의 이해1개대학 • 미술감상론1개대학 • 교양미술1개대학 • 미술학원강1개대학	
미술사	• 미술사4개대학 • 미술사 I, II-각3개대학 • 미술사A, B-각1개대학 • 서양미술사4개대학 • 서양미술사1, 2-각1개대학 • 한국미술사3개대학 • 한국미술사1, 2-각1개대학 • 동양미술사3개대학
발상기법	• 발상기법3개대학 • 발상기법1, 2-각1개대학 • 디자인발상기법1개대학 • 디자인발상법1개대학
사진학	• 사진학5개대학 • 사진기법1개대학 • 사진기법과 이론1개대학
색채학	• 색채론5개대학 • 색채학16개대학 • 색채학A, B-각1개대학 • 색채학 I, II-각1개대학 • 색채와 환경1개대학 • 색채연구1개대학
시각디자인론	• 시각전달론1개대학 • 시각디자인론7개대학 • 시각디자인정보론1개대학 • 시각조형원리1개대학 • 시각디자인방법론1, 2, 3, 4-각1개대학 • 시각디자인론1, 2-각1개대학 • 시각정보디자인론1개대학 • 시각분석과 계구성1개대학 • 시각디자인연구1, 2-각1개대학
시각디자인사	• 시각디자인사2개대학 • 시각디자인의 역사1개대학
일러스트레이션방법론	• 일러스트레이션방법론12-21개대학
인쇄학	• 인쇄체판론2개대학 • 인쇄론1개대학 • 인쇄학9개대학 • 인쇄학개론1개대학 • 제판원리1개대학 • 인쇄과정1개대학 • 인쇄체판론1개대학
조형론	• 조형예술론1개대학 • 조형심리학4개대학 • 조형심리2개대학 • 조형론6개대학 • 조형예술론1개대학 • 조형사3개대학 • 현대조형론1개대학 • 한국의 조형1개대학 • 기초조형론1개대학
컴퓨터디자인론	• 컴퓨터그래픽기초1개대학 • 컴퓨터개론1개대학
평면입체구성원리	• 평면구성원리1, 2-각1개대학 • 입체구성원리1, 2-각1개대학
그의 이론	• 지방자치론1개대학 • 문화사1개대학 • 원시강독1개대학 • 디자인원시강독1개대학 • 정보개론1개대학 • 인쇄해부학1개대학 • 현대건축사1개대학 • 문양사1개대학 • 전공영어2개대학 • STC I (special topic course I), II-각1개대학 • 특수과제연구 I, II-각1개대학 • 시화론1개대학 • 인화의이해1개대학 • 전통실기론1개대학 • 디자인실무론2개대학 • 디자인사해연구1개대학 • 디자인론론1개대학 • 디자인관리1개대학 • 디자인방법론1개대학 • 논기입론1개대학 • 자원경제론1개대학 • 화폐금융론1개대학 • 개발경제학1개대학 • 공공경제론1개대학 • 도학1개대학 • 정밀도량1개대학 • 실스크르핀1개대학 • 공예론1개대학 • 한국공예사1개대학 • 전통공예연구1개대학
환경디자인	• 시각환경디자인스튜디오1, 2, 3-각1개대학 • 시각환경디자인 I, II-각2개대학 • 시각환경디자인론1개대학 • 환경디자인1, 2-각1개대학 • 환경디자인4개대학 • 환경디자인 I, II-각2개대학 • 환경조형디자인1, 2-각1개대학 • 환경그래피1, 2-각1개대학
표현기법	• 표현기법 I, II-각9개대학 • 표현기법 III, IV-각3개대학 • 표현기법5개대학 • 표현기법1, 2-각1개대학 • 관찰과 표현3개대학 • 관찰과 표현 I, II-각2개대학 • 표현기법A, B, C, D-각1개대학 • 기초표현법1, 2-각1개대학 • 디자인표현법1, 2-각1개대학 • 표현연구1, 2-각1개대학 • 디자인표현1, 2-각1개대학 • 발상과 표현1개대학 • 개성표현1, 2-각1개대학
프린팅/실스크린/판화	• 프린팅1개대학 • 실스크린판화1개대학 • 실스크린1개대학 • 판화2개대학 • 판화12-21개대학 • 판화기법1개대학 • 판화실습1개대학 • 판화 I, II-각2개대학 • 판화 & 실스크린1개대학
CP	• 기업디자인 I, II-각1개대학 • 기업디자인1개대학 • CP-1개대학 • 아이덴티티디자인12-21개대학 • 아이덴티티디자인1개대학 • CI 디자인2개대학 • CI 디자인 I, II-각1개대학 • 코퍼레이트디자인1개대학 • 코퍼레이트디자인12-21개대학 • CP(CP)1, 2-각2개대학 • 코퍼레이트디자인1, 2-각1개대학
애니메이션	• 3D 애니메이션1개대학 • 애니메이션 I, II-각2개대학 • 애니메이션3개대학 • 기초애니메이션1개대학 • 2D애니메이션1개대학
영상디자인	• 영상디자인 I, II-각11개대학 • 영상디자인 III-3개대학 • 영상디자인 IV-2개대학 • 영상디자인스튜디오1, 2, 3-각1개대학 • 영상디자인 6개대학 • 영상광고1, 2-각1개대학 • 기초영상1개대학 • 영상개론1개대학 • 영상광고디자인 I, II-각1개대학 • 진로광고디자인1개대학 • 비디오그래피1개대학 • TV그래피디자인1개대학
SP디자인	• 판촉디자인1개대학 • SP디자인1개대학
가상현실	• 가상현실1개대학
광고	• 광고디자인 I, II-각17개대학 • 광고디자인 III-6개대학 • 광고디자인 IV-5개대학 • 광고디자인스튜디오1, 2, 3-각1개대학 • 광고디자인7개대학 • 광고디자인1, 2-각1개대학 • 기초광고디자인1개대학 • 인쇄체판광고디자인1개대학 • 광고기획1개대학 • 광고디자인실습론1, 2-각1개대학 • 광고디자인A, B-각1개대학 • 응용광고디자인1, 2-각1개대학 • 평면광고디자인 I, II-각1개대학
그래픽디자인	• 그래픽아트 I, II, III, IV-각1개대학 • 그래픽스1개대학 • 그래픽디자인1개대학 • 기초그래피1, 2-각1개대학 • 그래픽디자인입문1개대학 • 그래픽디자인A, B-각1개대학 • 그래픽디자인 I, II-각10개대학 • 그래픽디자인 III, IV-각3개대학 • 그래픽디자인연구1, 2-각1개대학 • 3D그래픽스1개대학
기초디자인	• 기초디자인6개대학 • 기초디자인1, 2-각10개대학 • 기초디자인3, 4-각2개대학 • 기초디자인연구 I, II-각1개대학 • 기초전공디자인 I, II-각1개대학
도화 및 제도	• 도화 및 제도 I, II-각1개대학 • 도화1개대학 • 제도2개대학 • 제도 I, II-각1개대학 • 제도실습1개대학 • 디자인제도14개대학 • 디자인제도1, 2-각8개대학 • 제품디자인제도1개대학 • 입체제도1개대학 • 도화5개대학 • 기초도화1개대학



(그림3) 표5에 나타난 실기 교육과목의 교육과목군 비례



(그림4) 표5에 나타난 이론 교육과목의 교육과목군 비례



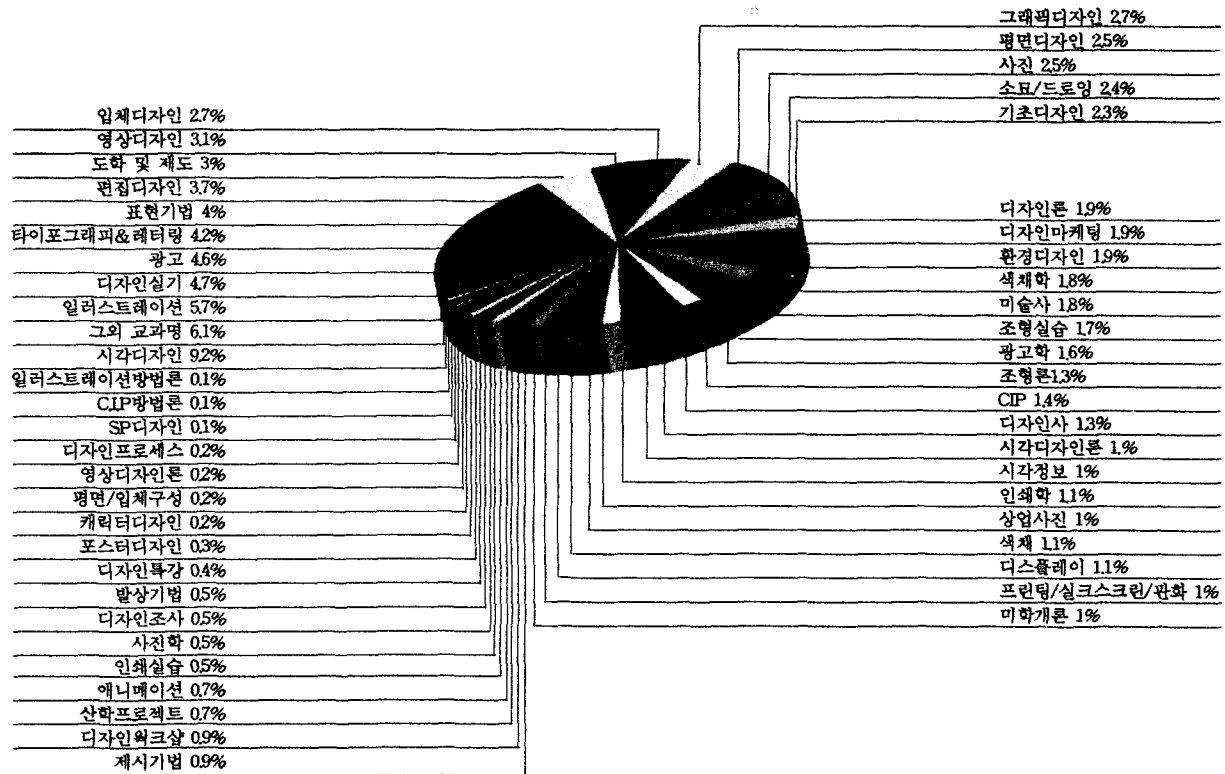
(그림5) 표5에 나타난 컴퓨터그래픽 관련 교육과목의 교육과목군 비례



(그림6) 표5에 나타난 기존 그래픽 관련 교육과목의 이론과 실기 교육 과목 비례



(그림7) 표5에 나타난 컴퓨터그래픽 관련 교육과목의 이론과 실기 교육과목 비례



(그림8) 표5에 나타난 기존 그래픽 관련 교육과목의 교육과목군 비례

5-3 사례분석 결과

(표6)에서 나타난 것과 같이 우리나라 4년제대학의 시각디자인교육에 있어서 이론과 실기과목의 비례는 18.3%와 81.7%로 나타났다. 이론과목에 있어서 교육과목군 비례(그림4)를 보면 9.5~9.8%를 차지하는 색채학, 디자인론, 디자인마케팅, 미술사에 비해 디자인에 있어서 창작능력을 키울 수 있는 '디자인발상기법'이나 '디자인조사' 등이 전술의 4과목에 비해 작은 부분을 차지하고 있어서 이 부분의 교육에도 더 많은 비중을 두어야 할 것으로 나타났다. 디자인관련회사 특히, 광고대행사 등에서 요구하는 기획능력을 키우기 위해서는 그것에 걸맞는 '디자인기획' 등의 교육도 필요하나 표본으로 추출된 대학 중에는 그것과 관련된 교육과목이 한 과목도 개

(표6) 분석결과 종합표

전체 교육 과 목		(단위 / %)	
		이론	실기
기존 그래픽 과목	93.73	이론	17.30
		실기	82.70
컴퓨터 그래픽 과목	6.27	이론	1.98
		실기	98.02

설되어 있지 않아 개선되어야 할 점으로 나타났다. 특이한 사항으로는 시각디자인론(6.8%)과 디자인사(6.4%) 보다도 미술사(9.8%)가 더 많은 비중을 차지하고 있어 시각디자인 학과에서 강조되어야 하는 전술의 두 교육과목이 상대적으로 취약하게 나타났다.

(그림8)에서 보듯이 기존의 그래픽과목에 있어서는 이론과 실기의 비례가 17.3%와 82.7%로 나타났고, 교육과목도 매우 다양하게 분포되어 있어 우리나라 시각디자인교육의 다양함을 파악할 수 있었으나, 교육과목 명칭만으로는 그 과목에서 어떤 내용의 교육이 되고 있는 지, 알 수 없는 것도 있어 그런 과목은 교육내용에 맞게 좀 더 구체적인 명칭으로의 전환을 고려해야 할 것으로 보였다.

그리고 (그림2)에서 처럼 기존의 그래픽 과목과 컴퓨터 그래픽 과목이 93.73%와 6.27%로 나타난 것은 90년대에 들어와 컴퓨터 하드웨어와 컴퓨터 그래픽에 관련된 응용프로그램들이 눈부시게 발전되어 시각디자인의 표현 수단으로서 컴퓨터 그래픽교육의 필요성을 느끼면서 꾸준히 컴퓨터 그래픽 관련 교육과목 도입을 해 온 결과로 보인다.

컴퓨터의 이용이 두드러진 것은 디자인물의 확대, 축소, 색의 변환, 수정 등이 용이하여 기존의 도구에 비해서 경제적인 측면이

많은 대용량의 복사와 적당한 기억매체에 디자인물을 보존해두고 언제나 필요할때에 전혀 손상이 없이 100% 활용 할 수 있는 등 편리한 점이 많기때문일 것이다.

그러나 시각디자인영역이 사회적으로 전문화되고 세분화되어 감에 따라 교육과목도 다양화되어 있음은 알 수 있었으나 아직도 컴퓨터그래픽 관련 교육과목이 10%도 되지 않는 것으로 나타나, 시각디자인계의 다변화, 다양화되어 가고 있는 현실에 맞추어 컴퓨터그래픽 관련 교육과목이 더 늘어나야 할 것으로 보인다. 교육과목은 때로는 사회변화에 맞추어 그 사회에 적용할 수 있는 교육과목으로의 개선도 필요하기 때문에 기존의 그래픽과목 중에서 컴퓨터의 발달에 의해서 그 교육의 실효성이 떨어지는 교육과목을 컴퓨터그래픽 관련 교육과목과 혼합된 교육을 할 수 있는 교육과목 명칭으로서 새로운 교육이 이루어 질 수 있게 하면 더욱 바람직할 것이다.

또한 컴퓨터그래픽 과목에 있어서는 이론과 실기가 1.98%와 98.02%로서 이론교육이 거의 이루어 지지않고 있는 것으로 나타났다. 컴퓨터그래픽에 있어서도 컴퓨터 및 컴퓨터그래픽에 관련된 역사나 컴퓨터 하드웨어의 구조와 소프트웨어의 운용에 있어서의 이론적인 측면을 교육받아 컴퓨터를 디자인 도구로서 활용함에 있어서 발생하는 문제점들을 즉시 해결할 수 있어야 컴퓨터가 갖고 있는 시간적 경제적인 측면의 장점을 최대한 활용할 수 있게 될것이다.

지금까지 사례분석 결과로 보아 앞으로의 시각디자인 교육은 컴퓨터의 성능 향상에 의한 전자매체의 발달에 의해서 기존의 교육과 더불어 더욱 다양한 시각디자인교육이 이루어질 것이다.

6. 결론

인류가 경험한 커뮤니케이션의 커다란 세번의 변혁은 '언어의 사용', '문자의 탄생', '인쇄술의 발명' 이었다고 한다. 그리고 지금 우리는 '컴퓨터의 발명'에 의한 네번째 변혁기의 한 가운데에 와 있다. 그것은 컴퓨터의 발달에 의한 컴퓨터 멀티미디어로 대표되는 '고도정보화 사회'이다.

20세기 후반의 전자공학에 의한 정보기기의 출현과 그로인한 컴퓨터와 소프트웨어의 개발, 정보망의 정비 등에 의해 우리주변의 디자인정보환경은 극도로 고도화되고 있다. 이것은 사람들의 생활형태와 경제활동에도 큰 영향을 주면서 급속도로 변화하는 기술과 정보에 대처해야만 하는 상황이 되었다.

시각디자인의 대학교육에서도 정보를 전달하는 것으로서 컴퓨터라는 새로운 매체가 출현함으로써 그것을 수용할 수 있는 교육으로서, 교과과정에 어떤 교육과목이 어떤 내용으로 적용되어야 할지 대부분의 대학들이 아직은 확실한 신념을 갖지 못하고 있는 것이 지금의 현실이다. 최근에는 대학에 따라 컴퓨터라는 새로운 매체에서의 시각디자인 교육을 상당한 수준까지 받아 사회에 진출하는 학생들이 증가하고 있고, 컴퓨터 디자인, 멀티미디어 디자인, 정보 디자인 등의 전공명칭으로 컴퓨터 매체에서의 디자인교육을 주로하는 학과가 속속 개설되는 것으로 보아서도 컴퓨터 사이버 공간에서의 디자인 교육의 중요성을 짐작할 수 있게 한다.

이제 시각디자인 전공에서도 평면인쇄 매체에서 벗어나 새로운 매체로서 이용가치를 극대화할 수 있는 컴퓨터 매체의 속성을 이해할 수 있는 교육이 좀 더 체계적으로 다루어져야 할 것이다. 매년 많은 디자인 관련 인력이 배출되고 있는 시점에서 시각디자인 전공자의 사회적응에서의 문제점은 무엇인지, 문제점이 있다면 교육의 방향전환은 어떻게 해야하는지 새로운 매체의 출현으로 혼란스러운 이 시점에서 보다 내실있고 조화를 이루는 디자인 교육이 이루어질 수 있게 시급히 점검해 보아야 할 것이다.

또한 가까운 미래의 시각디자인 교육은 현재도 야기되고 있

는 인공물에 의한 공해 등을 해결하기위해 서로 관련이 없는 것 처럼 보이는 사회적, 생태, 환경학적인 학문분야의 지식도 다루어져 사회 전반에 대한 통찰력을 키움으로서 시각디자인으로서 사회에 이바지해야 하는 측면도 고려해야 할 과제이다.

그리고 오늘날의 세계는 세계의 시장이 하나로 되는 글로벌 시대를 맞고 있어 지역의 아이덴티티도 중요하지만 글로벌 마켓을 위한 교육도 병행 되어야 할 과제이다.

디자이너의 기능과 역할이 궁극적으로는 국가와 인류에게 번영과 생동감을 줄 수 있는 방향과 배경에 근거를 두고 있는 만큼 이제 기존의 매체와 새로운 매체의 융합된 시스템이 교육과정에 구체적으로 나타나야 할 것이다.

대학에서 어떤 교육과목으로 어떤 교과과정을 선택하여 교육하느냐 하는 것은 교육을 받은 예비디자이너가 디자인현장에서 활동할 때 그 디자이너의 자질과 역할에 결정적인 영향을 미치며 교육의 방향에 따라 그 디자이너의 성장도 달라질 수 있기 때문이다.

참고문헌

- 이이오카 마사오의 지음, 전성복역, 21세기를 향한 디자인, 미진사, 1997
- 민경우, 디자인의 이해, 미진사, 1995
- 高山正喜久, テザイン教育大辭典, 鳳山社, 1989
- 디자인, 디자인하우스, 1995, 9
- 자료 ART & DESIGN, 1998, 11
- 자료 <http://www.kookmin.ac.kr>
- 자료 <http://www.kyungwon.ac.kr>
- 자료 <http://www.hongik.ac.kr>
- 자료 <http://venus.kangnam.ac.kr>
- 자료 <http://www.ulsan.ac.kr>
- 자료 <http://www.dongseo.ac.kr>
- 자료 <http://www.cateagu.ac.kr>
- 자료 <http://mm.ewha.ac.kr>
- 자료 <http://www.tnut.ac.kr>
- 자료 <http://www.kwandong.ac.kr>
- 자료 <http://www.yit.ac.kr>
- 자료 <http://www.nsu.ac.kr>
- 자료 <http://www.teajon.ac.kr>
- 자료 <http://www.semyung.ac.kr>
- 자료 <http://seed.kyungsung.ac.kr>
- 자료 <http://roseo.kyungpook.ac.kr>
- 자료 <http://www.dyu.ac.kr>
- 자료 <http://www.knua.ac.kr>
- 자료 <http://dasan.sejong.ac.kr>
- 자료 <http://www.chonbuk.ac.kr>
- 자료 <http://www.inchon.ac.kr>
- 자료 <http://www.hannam.ac.kr>
- 자료 <http://www.hanyang.ac.kr>
- 자료 <http://www.skku.ac.kr>
- 자료 <http://www.sookmyung.ac.kr>
- 자료 <http://www.kunsan.ac.kr>
- 자료 <http://www.silla.ac.kr>
- 자료 <http://www.samchok.ac.kr>
- 자료 <http://www.daejin.ac.kr>
- 자료 <http://www.hansung.ac.kr>
- 자료 <http://www.donga.ac.kr>
- 자료 <http://cc.sungshin.ac.kr>
- 자료 <http://www.myungji.ac.kr>
- 자료 <http://www.kyunghee.ac.kr>
- 자료 <http://www.yeungnam.ac.kr>
- 자료 <http://anu.ansung.ac.kr>
- 자료 <http://www.chosun.ac.kr>
- 자료 <http://sarim.changwon.ac.kr>
- 자료 <http://www.konkuk.ac.kr>
- 자료 <http://web.cau.ac.kr>
- 자료 <http://www.honam.ac.kr>
- 자료 <http://www.pknu.ac.kr>
- 자료 <http://center.duksung.ac.kr>
- 자료 <http://www.cheju.ac.kr>
- 자료 <http://jeondrs.jeju.ac.kr>