

# 실무수행능력 향상을 위한 시각디자인 교과과정 연구

## Graphic Design Curricula to Improve Practical Skills Contents

김희준, 박성현

동양미래대학교 시각정보디자인과

Hee-Jun Kim(jun@dongyang.ac.kr), Seong-Hyoen Park(sami37@dongyang.ac.kr),

### 요약

본 연구는 실무수행능력을 갖춘 창의적인 전문 인력 양성을 위한 대학의 시각디자인 교과과정을 연구하였다. 연구를 위해 서울을 비롯한 수도권 소재 대학 중 4년제, 3년제, 2년제 대학의 교과과정을 조사하였으며, 서울과 인천에 소재한 디자인 전문 업체 10곳의 의견을 조사하였다. 조사결과 대학의 교과과정은 4년제, 3년제, 2년제 모두 기초디자인 숙달훈련 과정보다 프로젝트 실습과 탐구과정에 많은 비중을 둔 교육이 진행되고 있었으며 그 중 출판·그래픽디자인 영역의 비중이 가장 높았고 영상·멀티미디어디자인 영역에도 많은 중요도를 두고 있었다. 반면 광고·마케팅 영역의 교과과정 비중은 없거나 적게 분포되고 있었다. 그러나 디자인 전문 업체에서 희망하는 대학의 전문교육은 프로젝트 실습 및 탐구과정 보다 기초디자인 숙달훈련 과정에 비중을 둔 교육을 희망하고 있었다. 시대가 요구하는 창의 산업이자 지식산업의 역군으로 중추적 역할을 담당하는 전문적인 시각디자인의 양성은 전문교육을 담당하는 대학과 전문 업체 간의 긴밀한 관계유지와 협업을 전제로 전문교육을 재구성하는 새로운 관점이 필요하다.

■ 중심어 : | 실무수행능력 | 시각디자인 | 교과과정 |

### Abstract

The purpose of this study is to examine university graphic design curricula to cultivate creative specialized manpower equipped with practical skills. To attain the goal, this author investigated the curricula of four-year, three-year, and two-year universities located in the capital area including Seoul and interviewed those working in 10 specialized design companies located in Seoul and Incheon. According to the findings of analyzing the curricula, four-year, three-year, and two-year universities all emphasize practices based on projects and inquiries more rather than the mastery of basic design. Among the areas, publication·graphic designs are emphasized the most, and the next are visual·multimedia designs. However, advertising·marketing designs are not or hardly emphasized in the curricula. But specialized university education demanded by those specialized design companies is the education emphasizing the mastery of basic design more rather than practices based on projects and inquiries. Concerning the cultivation of specialized graphic designers having central roles as the pillars of knowledge industry or creative industry demanded in this age, it is needed to have a new perspective to reorganize specialized education grounded on close cooperation and favorable relationship between universities in charge of specialized education and those specialized companies.

■ keyword : | Practical Skills Contents | Graphic Design | Curricula |

접수일자 : 2015년 10월 02일

수정일자 : 2015년 11월 23일

심사완료일 : 2015년 12월 02일

교신저자 : 박성현, e-mail : sami37@dongyang.ac.kr

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

전 세계의 창의 산업은 연 5% 성장하고 있으며 2010년 4.1조 달러에서 2020년에는 8조 달러 이상을 예상하고 있다. 따라서 세계 각국에서는 국가경쟁력을 확보하기 위하여 정부차원에서 창의 산업, 지식기반 산업 육성정책을 시행하고 있으며 우리나라도 이에 맞추어 창조산업 육성에 박차를 가하고 있다[1].

전통적으로 제조업이나 서비스업의 생산을 보조하는 기능에서 별도의 산업으로 독립하여 독자적인 사업 영역을 형성하면서 발전하고 있는 디자인 산업은 정보 통신 기술의 발전과 함께 타 산업과의 융합을 통해 활용성을 높이고 부가 가치를 제고하는 창의 산업이자 지식기반 산업으로 거듭 발전하고 있다. 지식기반 산업에서는 전문 지식과 기술을 갖춘 핵심 인력의 양성이 결정적으로 중요한 의미를 갖는다.

전문 인력을 양성하는 대학에서 시각디자인 분야의 교육은 디자인 기초과정 훈련을 비롯하여 응용과 실습, 탐구, 디자인 수행 등의 형식으로 이루어져 있으며 교과목의 범위는 그래픽디자인, 편집디자인, 광고, 웹 및 멀티미디어디자인, 영상 등으로 넓게 분포되어 있다.

한국 고용정보원에 따르면 전문대학 이상에 디자인 학과가 개설되어 있는 학교는 총 1,263개이며, 재학생 수는 97,352명이다. 또한 2013년 디자인학과 졸업생 수는 21,689명이며, 이 가운데 11,413명이 취업하여 취업률은 51.7%인 것으로 나타났다. 디자인 인력수요 전망 결과, 디자인 인력은 2013~2018년간 연평균 2.0%(연평균 4,000명)씩 증가할 것으로 전망되었으며, 세부 직업별로는 시각 디자이너(30.5%)와 웹 및 멀티미디어 디자이너(23.7%)가 가장 높았으며 증가율 또한 이 두 분야가 가장 높을 것으로 전망되었다[2]. 따라서 웹 및 멀티미디어디자인을 포함한 시각디자인 분야는 디자인 영역에서 가장 많은 직업군을 형성하고 있으며 나아가 가장 중추적이고 핵심적인 분야임이 틀림없다. 결국 시각디자인학과 및 관련학과에서 양성된 전문 인력은 디자인 전문 분야뿐만 아니라 시대가 요구하는 창의산업이자 지식산업의 역군으로서 중추적 역할을 담당하는 것

은 틀림없다.

이에 본 연구는 실무수행능력을 갖춘 창의적인 전문 인력 양성을 목표로 하는 대학의 시각디자인 교육현황과 방향을 조사하여 시각디자인교육의 현 주소를 확인하고 디자인 전문 업체의 요구도와 비교하여 창의적인 지식기반 산업에 기인하는 효율적인 전문교육 방향의 발판을 제시하고자 한다.

### 2. 연구범위 및 방법

연구범위는 서울과 서울근근에 위치한 대학 중 시각디자인학과 및 관련학과가 편제된 4년제 대학 3곳과 3년제 대학 2곳, 2년제 대학 3곳을 선정하고 이들 대학의 2015학년도 교과과정을 조사대상으로 하였고 디자인 전문 업체는 한국디자인 진흥원에 등록된 디자인 전문 업체 중 시각디자인 분야를 전문으로 하는 서울과 인천에 소재한 10개 업체를 선정하여 조사하였다.

연구방법은 우선 문헌자료를 통하여 현재 시각디자인분야의 산업구조와 인력현황을 검토하여 산업현장에서 시각디자인 분야의 현재 위치를 파악하였다.

조사대상으로 선정한 대학에서 개설 운영하고 있는 교과목들은 통계청에서 실시하는 산업디자인 통계조사의 특수목적에 따른 분류체계와 한국 표준 직업분류와 한국 고용 직업분류에 따른 디자인 인력의 직업분류에 의거하여 분야별 6개의 영역으로 분류하였다. 각 대학에 개설되어 있는 교과과목은 영역별로 어떠한 비중과 분포로 개설 운영하고 있는지 현황을 조사하고 4년제와 3년제, 2년제 대학의 시각디자인 관련학과에서 운영하는 교과과정의 학제별 특징과 차이점을 파악하였다.

이후 디자인 전문 업체에서 요구하는 전문 디자이너의 채용기준과 대학에서 필요한 전문교육의 의견을 조사하고 현재 대학에서 운영되고 있는 교과과정과 비교하였다.

## II. 시각디자인 분야의 현황과 전망

한국의 디자인 산업은 1980년대에 본격적인 디자인 전문 회사가 설립되고, 1990년대 들어 정부의 '산업 디

자인 진흥을 위한 5개년 계획'이 수립, 추진되면서 괄목할 만한 성장을 이루었다. 한국 디자인진흥원에 따르면, 2012년 한국의 디자인 산업 규모는 13조 7,353억 원에 이르며, 275,464명이 디자인 산업에 종사하고 있다. 이에 따라 Designium(핀란드 헬싱키예술디자인대학의 디자인이노베이션 센터)의 디자인 국제 경쟁력 순위도 2010년 15위, 2011년 14위를 기록하였다[3].

이러한 양적인 성장에도 불구하고 일부 대기업에 편중된 투자와 인력구조, 중소기업의 과도한 가격 경쟁과 수익성 악화, 고급 전문 인력의 부족 등 디자인 산업의 질적 도약 및 경쟁력 강화를 위해 해결해야 할 과제들이 산적되어 있다. 이에 정부는 디자인 산업의 육성을 위해 '디자인 산업 융합 전략'을 수립, 추진하고 있으며, '디자인 인력 양성 사업'을 통해 융합형 창의 인재를 양성하고 디자인 산업 경쟁력 제고를 위한 정책을 수립, 추진하고 있다.

여타의 지식 기반 산업과 더불어 디자인산업 역시 정보통신 기술이 초래하는 거대한 산업구조의 변화에 부응하기 위하여 새로운 패러다임의 변화가 요구되고 있다. 또한 디자인분야가 국가산업의 중추적 역할을 담당하기 위해서는 이러한 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 전문지식과 기술을 갖춘 인력양성과 효율적 배분이 어느 때보다 필요한 시점이다.

### 1. 시각디자인의 정의 및 분류체계

산업디자인 진흥법에 의하면, "산업디자인"이란 제품 및 서비스 등의 미적·기능적·경제적 가치를 최적화함으로써 생산자 및 소비자의 물질적·심리적 욕구를 충족시키기 위한 창작 및 개선 행위(창작·개선을 위한 기술개발행위를 포함한다)와 그 결과물을 말하며, 제품디자인·포장디자인·환경디자인·시각디자인·서비스디자인 등을 포함하는 것으로 정의하고 있다. 특히 미디어 기술의 발전과 더불어 디자인에 IT 및 디지털 기술이 접목됨으로써 기존의 실물 재화를 중심으로 제품의 공예적·기능적 디자인에 한정되어 있던 디자인 개념은 심미성·실용성·경제성 등을 종합하는 지적 창조 활동으로 확장되고 있다.

국가에서 지정하는 디자인의 정의 및 분류체계는 세

계 각국의 산업구조 특성과 구조의 변화를 반영하며, 디자인의 개념 및 분류체계에 따라 표준 산업 분류나 산업 특수 분류, 표준 직업 분류체계와 연계하고 있다. 2013년부터는 특수목적 분류체계를 통해 디자인 산업을 8개 대분류와 42개 중분류, 154개의 소분류로 구분하고 있으며 산업기반이나 구조의 변화를 반영하여 어플리케이션 디자인, 서비스 디자인 등 새로운 디자인 분야를 포함하고 있다[4].

표 1. 디자인산업의 분류체계

대분류	중분류
제품 디자인	전기 전자 제품 디자인, 다목적 기계 및 공구 디자인, 생활/환경용품 디자인, 운송기기 디자인, 가구 디자인, 제조업 회사 내부 디자인, 기타 제품 디자인
시각 디자인	편집 디자인, 식·의약품 패키지 디자인, 비식·의약품 패키지 디자인, 광고 디자인(인쇄 매체), 기타 시각 디자인
디지털/멀티미디어 디자인	영상 디자인, 웹 디자인, 게임 디자인, 기타 디지털/멀티미디어 디자인
공간 디자인	건축 디자인, 인테리어 장식 디자인, 전시 및 무대 디자인, 인테리어 자재 디자인, 익스테리어 디자인, 조경 및 레저 공간 디자인, 리모델링 디자인, 건설 환경 디자인, 토목 환경 디자인, 기타 인테리어 디자인
패션, 텍스타일 디자인	패션 디자인, 기능성 패션 디자인, 텍스타일 디자인, 잡화디자인, 기타 패션 텍스타일 디자인
서비스/경험 디자인	서비스 디자인, 인터랙션 디자인, 기타 서비스/경험 디자인
산업공예 디자인	금속 공예, 도자 공예, 섬유 공예, 목공예, 기타 공예
디자인인프라 (디자인 기반 기술)	디자인 모형, 디자인 연구 개발, 기타 디자인 서비스

한편, 디자인산업에 종사하는 디자이너의 인력현황은 한국 표준직업 분류(KSOC)와 한국 고용직업 분류(KECO)에 의해 분류 파악된다.

표 2. 디자인 직업분류 체계

KECO	KSOC	직업명	세부직업
0851	2851	제품 디자이너	가구 디자이너, 자동차 디자이너, 자동차 외형 도면화 전문가, 제품 디자이너 일반, 포장용기 설계원, 휴대전화 디자이너 등
0852	2852	패션 디자이너	소재 디자이너, 속옷 디자이너, 신발 디자이너, 용단 디자이너, 의상 디자이너, 주얼리 디자이너, 텍스타일 디자이너, 한복 연구가 등
0853	2853	실내 장식 디자이너	디스플레이 디자이너, 무대 디자이너, 실내 장식디자이너, 인테리어 디자이너, 인테리어 코디네이터, 호텔 행사 장식가 등

0854	2854	시각 디자이너	광고 그래픽 디자이너, 광고 디자이너, 벽지 디자이너, 복 디자이너, 아이덴티티 디자이너, 영상 그래픽 디자이너, 유가 증권 디자이너, 음반 케이스 디자이너, 일러스트레이터, 자막 디자이너, 캐릭터 디자이너, 캘리그래퍼, 컬러리스트, 편집 디자이너, 포장 디자이너, 폰트 디자이너, 피오피 디자인 등
0855	2855	웹 및 멀티미디어 디자이너	게임 그래픽 디자이너, 그래픽 유저 인터페이스 디자이너, 웹 디자이너 등

위의 두 표를 비교하여 보면 디자인 산업의 분류체계와 디자인 직업분류체계가 다소 다르게 분류되고 있다. 시각디자이너의 세부직업으로 ‘영상그래픽디자이너, 자막디자이너’ 등이 명기되어 있으나 산업분류체계에 의한 분류표에서 ‘영상디자인’은 디지털/멀티미디어디자인 분야로 분류되어 있다. 또한 서비스/경험디자인 분야로 분류된 ‘인터랙션디자인, 경험디자인’ 등은 이해관계상 직업분류로 보면 웹 및 멀티미디어디자이너에 해당된다. 물론 산업발전, 환경변화, 의식구조 변화 등을 이유로 산업구조가 시시각각 변화되는 것은 당연한 일이다. 더욱이 변화환경에 보다 민감하게 작용하는 분야가 바로 시각디자인분야이다.

### 2. 대학의 디자인인력 배출현황

디자인인력의 배출현황은 한국교육개발원(KEDI)의 학과분류체계를 기준으로 통계청의 2013년 지역별 고용조사 자료를 보면 전문대학이상에서 디자인학과가 개설되어 있는 학교는 총 1,263개이며 전체재학생 수는 97,352명이다. 또한 디자인학과를 졸업한 졸업생수는 전체 21,689명이고 취업자는 11,413명(51.7%)으로 연간 배출되는 인력가운데 취업률은 절반을 약간 상회하는 수준이다[5].

### 3. 디자인 인력현황 및 전망

국내에 조사된 통계청 자료를 보면 전체 디자인 인력은 2008년 149,869명에서 연평균 5.1%씩 증가하여 2013년 193,576명에 이르고 있으며 그 중 시각디자이너가 연평균 7.0%씩 증가하여 가장 많은 증가수치를 보였다. 또한 세부직업별 구성비중은 2013년 시각디자이너가 30.5%로 가장 높고 웹 및 멀티미디어 디자이너가

23.7%, 패션디자이너가 19.1%, 실내디자이너가 16.3%를 차지하고 있다[2].

표 3. 디자인인력의 현황과 추이 (단위: 명, %)

직업	2009	2011	2013	증가율
제품 디자이너	21,752 (13.8)	27,661 (14.5)	20,233 (10.5)	4.8
패션 디자이너	23,728 (15.0)	29,331 (15.3)	36,983 (19.1)	5.1
실내장식 디자이너	39,082 (24.8)	38,883 (20.3)	31,537 (16.3)	0.4
<b>시각 디자이너</b>	<b>35,619 (22.6)</b>	<b>50,375 (26.4)</b>	<b>58,957 (30.5)</b>	<b>7.0</b>
<b>웹 / 멀티미디어디자이너</b>	<b>37,573 (23.8)</b>	<b>44,857 (23.5)</b>	<b>45,867 (23.7)</b>	<b>6.8</b>
계	157,754	191,108	193,576	5.1

학력별 분포를 보면, 전체 디자인 인력 가운데 초대졸이 24.5%, 대졸 이상이 61.6%를 차지한다. 2013년 기준 총 취업자(모든 직업)의 학력별 분포는 중졸 이하가 17.8%, 고졸이 35.2%, 초대졸이 13.2%, 대졸 이상이 33.7%이다. 이와 비교하면 디자인 인력은 초대졸 이상 고학력자의 비중이 다른 직업에 비해 두 배 가량 높은 수준이다. 세부 직업별로 보면, 대졸 이상은 제품 디자이너가 73.6%로 가장 높은 반면 웹 및 멀티미디어 디자이너가 53.1%로 가장 낮다.

전체적으로 초대졸 이상의 학력수준이 86.1%로 나타나는 것은 시각디자인과 웹 및 멀티미디어디자인 뿐만 아니라 모든 디자인분야의 직업은 고학력화가 심화되고 있을 뿐만 아니라 체계적인 전문교육이 필요한 분야임을 나타내고 있다.

표 4. 디자인인력의 학력별 비중 (단위: %)

직업	중졸이하	고졸	초대졸	대졸이상
제품 디자이너	0.0	7.6	18.8	73.6
패션 디자이너	0.6	12.1	27.2	60.1
실내장식 디자이너	0.0	9.9	21.2	69.0
<b>시각 디자이너</b>	<b>0.4</b>	<b>15.2</b>	<b>23.2</b>	<b>61.2</b>
<b>웹/멀티미디어 디자이너</b>	<b>0.0</b>	<b>18.0</b>	<b>28.9</b>	<b>53.1</b>
계	0.3	13.6	24.5	61.6

디자인 인력 전망은 2013년 286천 명에서 연평균 2.0%(연평균 4천 명)씩 증가하여 2018년에는 206천 명

에 이를 것으로 예상되고 있다.

세부 직업별로 보면 웹 및 멀티미디어 디자이너가 2013년~2018년 간 연평균 3.0%, 시각 디자이너가 연평균 2.6% 증가할 것으로 예상되며 반면 실내장식 디자이너는 연평균 0.2%의 감소가 예상된다.

세부 직업별 추이로 디자인 인력가운데 가장 많은 비중을 차지하고 있는 시각 디자이너는 2013년 30.5%에서 2018년 31.4%로, 웹 및 멀티미디어 디자이너는 2013년 23.7%에서 2018년 25.0%로 1.3%p 증가할 것으로 전망되었다. 반면 제품 디자이너와 패션 디자이너, 실내장식 디자이너는 비중이 감소할 것으로 예상된다.

표 5. 디자인인력의 취업자 비중 전망 (단위: %)

직업	2008	2013	2018p	증가율
제품 디자이너	10.6	10.5	10.3	-0.2
패션 디자이너	19.5	19.1	18.6	-0.5
실내장식 디자이너	21.0	16.3	14.6	-2.2
<b>시각 디자이너</b>	<b>27.6</b>	<b>30.5</b>	<b>31.4</b>	<b>0.6</b>
<b>웹/멀티미디어 디자이너</b>	<b>21.3</b>	<b>23.7</b>	<b>25.0</b>	<b>1.1</b>

이렇듯 디자인 분야에서 시각디자인과 웹 및 멀티미디어디자인 분야는 여타의 디자인 분야와는 다르게 시대적 상황과 환경 변화에 따라 산업구조가 지속적으로 확대될 것이고 해당분야의 전문 인력의 양성의 문제는 산업에 있어 매우 중요한 문제로 확대될 전망이다.

### III. 시각디자인 관련학과 교과과정

#### 1. 대학의 시각디자인 관련학과 교과과정 분류

한국표준산업분류[6]에 의한 시각디자이너의 업무개요는 ‘정보가 시각을 통하여 효율적으로 표현되고 전달될 수 있도록 이미지를 도안하고 디자인된 결과를 시각적으로 표현’하는 것을 말하고 웹 및 멀티미디어디자이너의 업무개요는 ‘컴퓨터 그래픽을 통해 인터넷 홈페이지를 도안하거나 방송, 영화, 게임에 필요한 자막이나 그림 등을 디자인’을 말한다. 결국 시각디자이너와 웹 및 멀티미디어디자이너는 전달하려는 정보를 가장 효과적으로 전달할 수 있도록 이미지 형태, 사이즈, 동영

상, 애니메이션, 텍스트, 타이포그래피, 레이아웃 등의 시각적인 요소를 구성·디자인하는 것으로 정의내리고 있다. 또한 디자인 작업을 위해서는 그래픽 프로그램(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인, 플래쉬, 드림위버, 프리미어, 애프터이펙트)과 인터넷 프로그램 언어인 HTML이나 자바 등을 사용한다.

시각디자이너의 업무개요와 웹 및 멀티미디어디자이너의 업무개요를 종합해보면 ‘시각을 통한 정보의 소통을 위해 필요한 그림, 이미지, 텍스트, 타이포그래피 등의 시각적 요소를 레이아웃 등과 같은 방법을 통해 구성·디자인하는 것’으로 간주할 수 있다. 이에 본 연구는 시각디자인 관련학과의 범위를 시각디자인학과에서 다루는 교과과정을 토대로 세분화 된 디지털/멀티미디어디자인, 광고/브랜드디자인 등을 포함한 학과로 제한한다.

실무수행능력을 갖춘 창의적인 전문적인 디자인 인력을 양성하기 위한 대학의 시각디자인 관련학과에서 개설 운영하고 있는 전공 교과목은 기초디자인 영역을 비롯하여 그래픽디자인 영역, 출판/편집디자인 영역, 웹 및 영상/멀티미디어디자인 영역, 광고디자인 영역 등 전반에 걸쳐있다.

앞서 거론한 디자인 분류체계와 직업분류 체계 등을 종합하여 서울 및 수도권에 위치한 4년제(3곳)와 3년제(2곳), 2년제(3곳) 대학의 시각디자인 관련학과에 2015년 현재 공통적으로 개설된 교과목을 성격과 내용을 토대로 영역별로 분류해보면 다음과 같다.

표 6. 영역별 교과목 분류

과정	교과목 구분영역	개설교과목
기초 디자인 숙달 훈련 과정	발상과 창의력 영역	자유연상과 표현기법, 발상과 표현, 크리에이티브 챌린지, 사고와 표현, 디자인컨셉 등
	조형감각 훈련 영역	기초평면, 기초입체, 드로잉, 기초디자인, 색채와 디자인, 시각디자인기초, 기초그래픽스, 형태와 구조 등
	기능숙달 훈련 영역	디지털이미지, 이미지메이킹, 컴퓨터그래픽스, 그래픽프로그램, 비트맵그래픽스, 벡터그래픽스 등
프로젝트 실습 및 탐구 과정	출판·그래픽 디자인 영역	그래픽디자인, 타이포그래피, 편집디자인, 출판미디어디자인, 북디자인, 커뮤니케이션 디자인 등
	영상·멀티미디어 디자인 영역	영상, 사운드디자인, UI, UX디자인, 모션그래픽스, 콘텐츠프로그래밍, 미디어 프로그래밍 등
	광고·마케팅 영역	광고학, 마케팅, 브랜딩, 광고디자인, 프로모션디자인, 브랜드디자인 등

크게 두 가지 과정의 6가지 영역으로 구분된다. 우선 두 가지 과정으로는 발상과 크리에이티브 등의 이론과 실습, 조형능력을 향상시키기 위한 훈련, 컴퓨터와 디자인 수행을 위한 소프트웨어 훈련 등으로 이루어진 기초 디자인 숙달 훈련 과정과 출판·그래픽디자인, 영상·멀티미디어디자인, 광고·마케팅 등 시각디자인 영역에서 실무에 활용되는 분야별 프로젝트를 연구하고 답습하는 프로젝트 실습 및 탐구 과정으로 구분된다. 또한 각 범위에서 보다 세부영역으로 나누어 보면, 자유연상과 표현기법, 발상과 표현, 크리에이티브 솔루션 등을 위주로 교육하는 발상과 창의력 영역과 기초조형, 드로잉, 기초디자인, 색채 등을 위주로 교육하는 조형감각 훈련 영역, 컴퓨터그래픽 운용능력을 위주로 교육하는 기능숙달 훈련 영역, 그래픽실습과 타이포그래피의 운용체계, 디자인편집·구성능력을 집중 교육하는 출판·그래픽디자인 영역, 디지털미디어의 특성과 제작기술을 집중 교육하는 영상·멀티미디어디자인 영역, 광고와 디자인, 마케팅을 집중 교육하는 광고·마케팅 영역 등 크게 6가지 영역으로 구분된다.

## 2. 대학의 시각디자인 교과과정 운영 현황

대학의 시각디자인 관련학과 교과과정을 2과정 6영역으로 분류해 분포를 보면 기초디자인숙달 과정(29.9%)보다 프로젝트 실습 및 탐구 과정(70.1%)에 보다 집중적인 교육을 진행하고 있다.

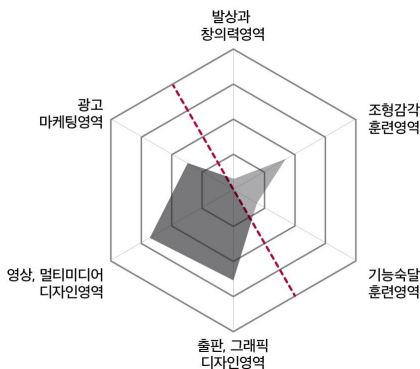


그림 1. 대학의 영역별 교과과정 분포(종합)

영역별로 보면 프로젝트 실습 및 탐구 과정의 영상·멀티미디어디자인 영역(27.8%)과 출판·그래픽디자인 영역(26.3%)로 가장 높고 기초디자인 실습 과정의 조형감각 훈련 영역(18.1%)순으로 분포되어 있다. 기초디자인 실습과정에서는 발상과 창의력 영역(3.3%)과 기능숙달 훈련 영역(8.5%)보다는 조형감각 훈련 영역에 중점을 두고 있으며 영상·멀티미디어디자인영역과 출판·그래픽디자인 영역에 중점을 둔 전문교육을 진행하고 있는 것을 알 수 있다.

### 2.1. 4년 학제의 교과과정

서울과 인근 소재 시각디자인학과가 개설되어 있는 4년제 대학 3개교의 교과과정을 분석하였다. 개설 교과과정과 교과목 영역 별 분포를 보면 각 학교의 특성화된 시각디자인과의 특징을 살펴볼 수 있다.

A대학교 시각디자인과의 경우 모든 교과목 영역에 고루 분포되어있으나 조형감각 훈련 영역(22%)과 영상, 멀티미디어디자인 영역(26.8%), 출판·그래픽디자인 영역(19.5%)의 비중이 많은 편이며 디자인응용 소프트웨어를 교육하는 기능숙달 훈련 영역(7.3%)은 비중이 가장 적은 것을 알 수 있다. 반면 B대학교 시각디자인과의 경우 발상과 창의력 영역의 교과목은 개설되지 않았고 기능숙달 훈련 영역(6.7%)의 비중도 매우 낮지만 조형감각 훈련 영역(20%)의 비중은 높다. C대학교 시각디자인과의 경우 기초디자인 훈련 과정(48.2%)과 프로젝트 실습 및 탐구 과정(51.8%)이 비슷한 분포를 보이고 있으나 프로젝트 실습 및 탐구과정에서 광고·마케팅 영역의 교과목은 개설되지 않았고 출판·그래픽디자인 영역(29.6%)과 영상·멀티미디어디자인 영역(22.2%)에 집중되어 있다. 특히 출판·그래픽디자인 영역의 비중이 상대적으로 높다. 기초디자인 훈련 과정에서는 조형감각 훈련 영역(29.6%)에 집중되어 있으며 발상과 창의력 영역(11.1%)과 기능숙달 훈련 영역(7.4%)의 비중은 낮다.

종합하면, 4년 학제의 경우 다른 학제와 비교해서 두 과정의 각 교과목 영역에 상대적으로 고른 분포를 유지하고 있다.

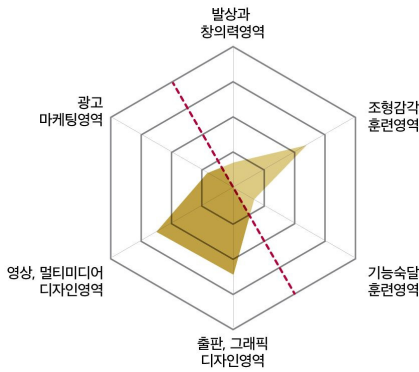


그림 2. 4년 학제의 영역별 교과과정 분포

공통점은 기초디자인 숙달 훈련 과정 중 조형감각 훈련 영역의 비중은 높으며 발상과 창의력, 기능숙달 훈련 영역의 비중은 없거나 낮은 것으로 나타났다. 프로젝트 실습 및 탐구 과정에서는 각 대학의 특화된 영역에 따라 다소 차이는 있으나 비중이 크고 고른 분포를 보였으나 광고·마케팅 영역이 다른 영역에 비해 비중이 적거나 없다. 특징으로는 발상과 창의력 영역(3.3%)의 비중은 종합에 비해 다소 높고 광고·마케팅 영역의 비중(9.4%)은 현저하게 낮으며 조형감각 훈련 영역(24%)은 상대적으로 높다.

2.2. 3년 학제의 교과과정

서울과 수도권 인근 소재 시각디자인과가 개설되어 있는 2개교의 교과과정을 분석하였다. 3년 학제의 경우 모든 영역의 교과목에 고른 분포를 보이고 있지 않다.

2개 학교 모두 비슷한 유형의 교과과정 분포를 보이고 있는데 D대학교 시각디자인과의 경우 프로젝트 실습 및 탐구 과정(75.1%)에 보다 집중되어 있으며 그 중에서도 광고·마케팅 영역(31.3%)과 출판·그래픽디자인 영역(31.3%)에 집중된 양상을 보인다. 기초디자인 감각 훈련 과정(25.1%)에서는 조형감각훈련영역(18.8%)만 집중되어 있으며 발상과 창의력 영역, 기능숙달훈련 영역의 비중은 없거나 매우 낮은 분포를 나타내고 있다. E대학교 시각디자인과의 경우 기초디자인 감각 훈련 과정(16.6%)보다 프로젝트실습 및 탐구 과정(83.3%)에 보다 집중되어 있다. 프로젝트 실습 및 탐구 과정에서는 출판·그래픽디자인 영역의 비중(33.3%)이 가장 높으며 광고·마케팅 영역(25%)과 영상·멀티미디어디자인 영역(25%)은 같은 분포로 개설되어 있다. 기초디자인 숙달 훈련 과정에서는 발상과 창의력 영역의 개설 교과목은 없으며 조형감각 훈련 영역(8.3%)과 기능숙달 훈련 영역(8.3%)도 매우 낮은 분포로 교과목이 구성되어 있다.

종합하면 3년 학제의 경우 기초디자인 숙달 과정보다 프로젝트실습 및 탐구 과정에 집중 교육을 진행하고 있다. 기초디자인 숙달 훈련 과정에서는 발상과 창의력 영역의 교과목은 개설되어 있지 않고 조형감각 훈련 영역(14.3%)과 기능숙달 훈련 영역(7.1%)의 교과목 분포도 매우 적다. 특히 다른 학제와는 다르게 출판·그래픽 디자인 영역(32.1%)과 광고·마케팅 영역(28.6%)의 분포도가 상대적으로 높고 영상·멀티미디어디자인 영역(17.8%)은 상대적으로 낮다.

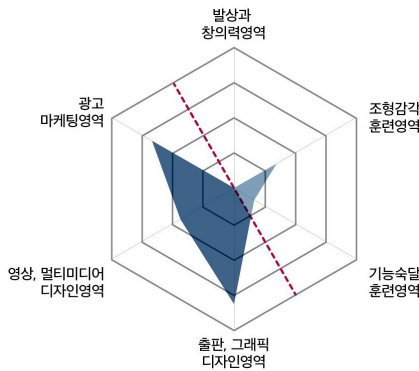


그림 3. 3년 학제의 영역별 교과과정 분포

2.3. 2년 학제의 교과과정

서울과 수도권 인근 소재 시각디자인 관련학과가 개설되어 있는 3개교의 교과과정을 분석하였다. 2년 학제의 시각디자인 관련학과들을 보면 보다 세분화된 전공 트랙으로 구성되어 있다. 각 세부전공트랙은 시각디자인(그래픽디자인)과 멀티미디어(디지털미디어), 광고디자인 등으로 나누어져 있으며 각 전공별 교과목의 집중화 비중이 매우 높다.

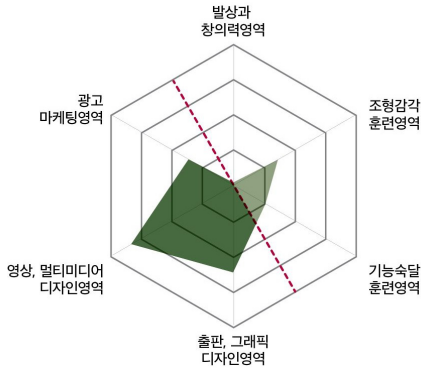


그림 4. 2년 학제의 영역별 교과과정 분포(종합)

3개 학교 시각디자인 관련학과의 모든 교과과정을 종합해 보면 4년 학제와 유사한 유형이지만 다른 학제들과의 차이라면 기능숙달 훈련영역(10.4%)에 비중이 다소 높으며 영상·멀티미디어디자인 영역(33.9%)에 많이 집중되어 있다.

표 7. F대학교 시각디자인과 교과과정 분포 (%)

발상과 창의력	조형감각 훈련	기능숙달 훈련	출판·그래픽디자인	영상·미디어디자인	광고·마케팅
0	16.7	11.1	50	5.6	16.7

F대학교는 시각디자인과, 광고·브랜드디자인과, 디지털미디어디자인과로 세분화되어 집중 운영되고 있다. 우선 시각디자인과의 경우 기초디자인 숙달 과정(27.8%)보다 프로젝트 실습 및 탐구 과정(72.3%)에 매우 집중되어 있다.

기초디자인 숙달 훈련 과정은 발상과 창의력 영역을 제외한 조형훈련 감각 영역(16.7%)과 기능숙달 훈련 영역(11.1%)에는 개설되어 있으나 비중은 매우 적다. 프로젝트 실습 및 탐구 과정에서는 출판·그래픽디자인 영역(50%)에 집중 편성되어 있는 것이 특징이다. 반면 광고·마케팅영역(16.7%)과 영상·멀티미디어디자인영역(5.6%)에도 교과목이 편성되어 있기는 비중은 매우 적다.

표 8. F대학교 광고브랜드디자인과 교과과정 분포 (%)

발상과 창의력	조형감각 훈련	기능숙달 훈련	출판·그래픽디자인	영상·미디어디자인	광고·마케팅
0	10.5	10.5	5.3	10.5	63.2

광고·브랜드디자인과의 경우도 시각디자인과와 유형은 비슷하나 집중화된 영역은 세분화된 학과의 특성을 유지한다.

기초디자인 숙달 과정(20.5%)보다 프로젝트 실습 및 탐구 과정(79.5%)에 매우 집중되어 있고 기초디자인 숙달 과정에서 발상과 창의력 영역을 제외한 조형훈련 감각영역(10.5%), 기능숙달훈련영역(10.5%)에 교과목이 개설되어 있으나 빈도는 적다. 프로젝트 실습 및 탐구 과정에서는 광고·마케팅 영역(63.2%)에 집중 편성되어 있는 것이 특징이다. 출판·그래픽디자인영역(5.3%), 영상·멀티미디어디자인영역(10.5%)의 교과목이 편성되어 있기는 하나 비중이 매우 낮다.

표 9. F대학교 디지털미디어디자인과 교과과정 분포 (%)

발상과 창의력	조형감각 훈련	기능숙달 훈련	출판·그래픽디자인	영상·미디어디자인	광고·마케팅
0	13.6	0	9.1	77.3	0

디지털미디어디자인과의 경우 영상·멀티미디어디자인영역(77.3%)의 교과목에 압도적으로 집중 분포되어 있는 것이 특징이다.

기초디자인 숙달 과정에서 발상과 창의력 영역과 기능숙달 훈련 영역은 교과목이 개설되어 있지 않고 조형 감각훈련영역(13.6%)만 개설되어 있다. 프로젝트 실습 및 탐구과정에서는 출판·그래픽디자인영역(9.1%)만 교과목이 개설되어 있을 뿐 광고·마케팅영역의 교과목은 개설되어 있지 않다.

G대학교의 경우 시각디자인과와 미디어디자인과로 전공이 세분화 되어있고 광고·마케팅 분야의 학과는 개설되어 있지 않으며 교과과정에서도 다루지 않는 것이 특징이다.



표 10. G대학교 시각디자인과 교과과정 분포 (%)

발상과 창의력	조형감각 훈련	기능숙달 훈련	출판·그래픽디자인	영상·미디어디자인	광고·마케팅
0	20	15	45	20	0

시각디자인과의 경우 기초디자인 숙달 과정(35%)보다 프로젝트 실습 및 탐구(65%)에 집중되어 있다. 기초디자인 숙달 훈련 과정에서는 조형감각 훈련 영역(20%)과 기능숙달 훈련 영역(15%)의 교과목이 개설되어 있고 발상과 창의력 영역은 개설되어 있지 않다. 프로젝트 실습 및 탐구 과정에서는 출판·그래픽디자인 영역(45%)에 집중 편성되어 있고 영상·멀티미디어디자인 영역(20%)의 교과목이 개설되어 있으며 광고·마케팅 영역은 개설되어 있지 않다.

표 11. G대학교 미디어디자인과 교과과정 분포 (%)

발상과 창의력	조형감각 훈련	기능숙달 훈련	출판·그래픽디자인	영상·미디어디자인	광고·마케팅
0	10.5	5.3	21.1	63.2	0

미디어디자인과의 경우 기초디자인 숙달 과정(15.8%)보다 프로젝트 실습 및 탐구(84.2%)에 집중되어 있다. 특히 프로젝트 실습 및 탐구 과정에서 영상·멀티미디어디자인 영역(63.2%)에 매우 집중편성 되어 있으며 출판·그래픽디자인 영역(21.1%)의 교과목도 적지 않은 비중을 두고 있다. 광고·마케팅영역의 교과목은 개설되어 있지 않다. 기초디자인 숙달 과정에서 조형감각 훈련 영역(10.5%), 기능숙달 훈련 영역(5.3%)은 적게 분포되어 있으며 발상과 창의력 영역의 교과목은 개설되어 있지 않다.

H대학교의 경우 전공세분화가 되지 않고 시각정보디자인과에서 시각디자인 관련 모든 영역의 교과과정을 다루고 있다.

표 12. H대학교 시각디자인과 교과과정 분포 (%)

발상과 창의력	조형감각 훈련	기능숙달 훈련	출판·그래픽디자인	영상·미디어디자인	광고·마케팅
5	20	20	20	20	15

발상과 창의력 영역을 제외한 모든 교과과정의 분포

가 20% 내외로 균일하게 분포되어 있는 것이 특징이다.

### 3. 대학 교과과정의 학제별 특징과 의의

각 대학의 시각디자인 교과과정 편성에서는 기초디자인 숙달 과정 보다 프로젝트 실습 및 탐구 과정에 비중을 둔 교과과정 편성이 각 학제 간 교과과정의 공통점으로 나타났다. 각 학제 간 교과목 수나 시수에 차이를 지니고 있지만 각 과정과 교과목 영역에서 유사한 분포빈도를 나타내고 있다. 이는 전공의 특성 상 이론이나 기초 실습보다는 취업과 연계되는 프로젝트 단위의 전문 교과목을 개설 운영하고 있다.

기초디자인 숙달 과정의 발상과 창의력 영역은 총 3개의 대학에서 교과목을 개설 운영하고 있지만 전체 빈도로 볼 때 10%내외로 적게 분포되어 있고 대다수의 대학에서는 개설하지 않고 있다. 이는 전공의 특성으로 볼 때 대다수의 전공 교과목에서 발상과 창의력을 요구하므로 교과내용에서 다루고 있는 것으로 볼 수 있다.

조형감각 훈련 영역의 교과목은 모든 대학에서 개설 운영하고 있다. 특히 이 영역은 디자인의 기초 운용능력 응용력을 담당하므로 저학년 교과목에 개설되어 있었다. 4년 학제의 경우 평균 7강좌 이상, 3년 학제의 경우 평균 4강좌 이상 개설되어 있으며 2년 학제의 경우 평균 3강좌 이상 개설되어 있고 빈도로 보면 평균 20% 내외로 비중이 높은 편이다.

기능숙달 훈련 영역의 교과목은 디자인을 수행하기 위한 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어 운영능력을 담당하는 교과목으로 모든 대학에 해당교과목이 개설되어 있으나 빈도수나 개설강좌 수로 보면 10% 미만이며 평균 2강좌가 개설되어 있고 4년 학제나 3년 학제, 2년 학제가 모두 비슷하다. 시각디자인을 수행하기 위해서는 필수조건인 컴퓨터 수행능력은 전공교과목의 대부분에서 요구되는 능력으로 기본지식과 기초능력에 해당되는 부분만 별도의 교과목을 개설하여 운영하고 이후 과정이나 능력은 타 전공교과목에서 다루고 있기 때문이다. 특이사항으로는 세분화 된 멀티미디어디자인 혹은 디지털미디어디자인 학과의 경우 이 영역의 교과목이 개설되어 있지 않는데 디지털미디어디자인과는 교과과정이 일반적인 시각디자인과와는 다르게 보다

세분화되어있으며 전공수행 교과목과도 일치되기 때문이다.

프로젝트 경험 및 탐구 과정의 출판·그래픽디자인 영역은 모든 대학에서 개설운영하고 있다. 개설강좌 수나 빈도수를 보면 4년 학제와 3년 학제가 30% 정도의 빈도수를 유지하며 평균 8강좌 이상 개설되어 있다. 2년 학제의 경우 전공세분화 되어있는 학과 중 시각디자인을 집중 교육하는 학과에서는 평균 50% 이상의 빈도수를 보이고 있으며 광고나 멀티미디어디자인으로 특화된 학과에서도 평균 2강좌 이상 개설 운영하고 있다. 이는 출판·그래픽디자인 영역은 시각디자인분야를 수행하기 위한 중추적이고 필수적이기 때문이다.

영상·멀티미디어디자인 영역 역시 모든 대학에서 관련 교과목을 개설운영하고 있다. 4년 학제나 3년 학제 모두 평균 25%이상의 빈도수를 가지고 있으며 4년 학제의 경우 평균 8강좌 이상, 3년 학제의 경우 6강좌 이상 개설되어 있다. 2년 학제의 경우 멀티미디어디자인으로 특화된 학과의 경우 평균 70%, 15강좌 이상 개설되어 있으며 시각디자인이나 광고로 특화된 학과에서도 개설운영하고 있다. 멀티미디어디자인 분야는 시각디자인 분야에서 분리하여 볼 수 없으며 매우 중요한 영역으로 다루고 있기 때문이다. 특히 미디어기술의 발달과 콘텐츠시장의 확장에 따라 영역의 비중은 계속 높아질 것으로 예상된다.

광고·마케팅 영역은 대다수의 대학에서 개설운영하고 있기는 하나 비중이나 강좌 수 역시 적은 편이다. 4년 학제의 경우 10% 내외 이거나 개설운영을 하지 않는 대학도 있어 비중이 매우 낮은 편이다. 반면 3년 학제의 경우 평균 25%, 8강좌 이상 개설운영하고 있어 비중이 높은 편이다. 2년 학제의 경우 광고 영역을 특화된 학과의 경우를 제외하고 거의 개설운영하고 있지 않다. 뿐만 아니라 개설되어 있는 경우에도 10% 내외의 수준을 유지하고 있다. 광고 영역도 시각디자인 분야의 일부이기는 하나 소비중심의 사회적 관점으로 본다면 광고는 시각디자인 분야만으로 볼 수 없고 여러 학문과 이론중심의 교육과 통계, 분석 등 다양한 관점에서 접근해야 하는 분야이기 때문에 별도로 특화되지 않은 4년 학제의 디자인학과에서는 광고의 디자인적 측면만

을 다루고 있으며 2년 학제의 경우 전공세분과가 되지 않는 학과에서는 거의 개설운영 하지 않고 있다.

#### 4. 디자인 전문 업체의 전문교육 요구도

디자인 전문 업체의 전문 인력 채용 시 고려사항 및 대학 교육에 필요하다고 판단하는 요구조건을 조사하였다. 조사대상은 디자인 진흥원에 등록된 디자인 전문 회사 중 시각디자인 분야를 전문으로 하는 서울과 인천 소재 10개 업체를 선정하고 각 업체의 인사담당자 31명을 대상으로 조사하였다.

디자인 전문 업체의 전문분야는 편집·그래픽디자인 분야(66.6%), 광고·마케팅분야(21.2%), 멀티미디어 콘텐츠분야(9.1%) 등 시각디자인 관련 다양한 분야에서 활동하는 업체들로 구성되었다.

전문 업체의 직원 채용 시 출신학교의 판단기준으로는 명문대학보다 해당학교의 특성화 분야(63.6%)를 가장 우선조건으로 판단하고 있었으며 그 다음으로는 출신학교의 지역(15.2%), 학제(4년/2년) 순으로 조사되었으며, 신입사원 채용 시 가장 중점을 두는 조건이 무엇인지에 대한 질문에 가장 높은 응답률을 보인 것은 실무수행능력(69.7%)을 꼽았으며 그 다음은 인성(24.2%)으로 나타났고 출신학교나 경력프로필 등은 관여하지 않는 것으로 나타났다.

표 13. 직원채용 시 출신학교와 채용조건 판단기준 (%)

명문대학	지역	학제 (4년/2년)	해당학교 특성화	기타
6.1	15.2	9.1	63.6	6.1
출신학교	경력 프로필	인성	실무 수행능력	기타
0	0	24.2	69.7	6.1

디자인학과를 졸업한 직원 채용경험을 토대로 학교 교육에서 중점적으로 육성해야 할 분야로는 조형감각과 컴퓨터 운용능력(63.6%)이 가장 필요하다고 응답했으며 다음으로는 출판·그래픽디자인 분야(12.1%)와 영상·멀티미디어 디자인분야(12.1%)를 꼽았으며 광고·마케팅 분야(6.1%), 발상과 창의력 분야(6.1%) 순으로 나타났다.

표 14. 대학에서 필요한 전문교육 분야 (%)

발상과 창의력	조형감각/ 컴퓨터 운용능력	출판 / 그래픽 디자인	광고/ 마케팅	멀티미디어/ 영상
6.1	63.6	12.1	6.1	12.1

디자인 전문 업체에서 시각디자인 관련학과를 졸업한 직원 신규채용 시 출신학교로는 명문대학 보다 대학의 해당 전공 특성화 분야를 우선으로 고려하였으며 직원의 능력은 실무수행능력을 기준으로 판단하는 것으로 나타났다. 또한 취업을 위한 대학의 시각디자인학과 전문교육 분야로는 실무중심의 실습 및 탐구과정이나 기초디자인 수행능력을 위한 조형감각과 컴퓨터 운용능력의 교육이 매우 중요한 것으로 나타났다.

직원채용 시 디자이너의 실무수행능력은 조형운용 감각을 우선기준으로 고려하였는데 이는 디자인을 수행하는데 있어 콘텐츠 기획력이나 컴퓨터 운용능력은 전문 업체의 실무경험과 방식, 개인의 의지에 따라 개발이 가능하다고 판단하지만 조형운영 감각은 디자인 실무에서 기초 수행 능력으로 판단하고 이는 꾸준한 학습과 훈련에 의해 갖춰지는 능력이기 때문이다. 또한 프로젝트 실습 및 탐구를 통한 교육은 대학에서 이루어지는 교육도 중요하지만 현장에서 이루어지는 실무를 통해 학습하는 경우도 매우 중요하기 때문에 기초디자인 숙달 훈련에 의한 조형감각과 컴퓨터 운용능력에 대한 교육이 대학에서 이루어져야 하는 중요한 전문교육임을 알 수 있다.

#### IV. 결론

전통적으로 제조나 서비스산업을 보조하는 기능에서 별도의 산업으로 독립하여 사업 영역을 형성하면서 발전하고 있는 디자인 산업은 특히 통신·미디어 기술의 발전과 함께 타 산업과의 융합을 통해 활용성을 높이고 부가 가치를 제고하는 창의 산업이자 지식기반 산업으로 거듭 발전하고 있다.

본 연구는 현재 귀추되고 있는 창의·지식기반 산업 중 중추적 역할을 담당하는 시각디자인분야의 전문 인력을 양성하기 위한 대학의 전문교과과정 현황을 조사·

연구하였다. 특히 디자인 전문성을 고도화시키는데 가장 중요한 자원은 디자이너가 보유한 창의적, 감성적, 시각적, 통합적 역량이다.

대학에서 운영하는 전문교육과정은 발상과 창의력, 조형감각훈련, 기능숙달훈련 등의 기초디자인 숙달 훈련과정과 출판·그래픽디자인, 영상·멀티미디어디자인, 광고·마케팅 등의 프로젝트 실습 및 탐구과정으로 편성되어 운영되고 있다. 학제 간의 차이는 있으나 보편적으로 보면 교과과정은 프로젝트 실습 및 탐구과정에 보다 많은 비중을 두고 있으며 각 프로젝트 영역으로 보면 편집·그래픽디자인 영역의 비중은 공통적으로 많이 집중되어 있고 영상·멀티미디어디자인 영역의 비중은 적지만 대다수의 대학에서 개설 운영하고 있다. 반면 광고·마케팅 영역은 개설 운영하지 않는 대학들이 점차 늘어나고 있는데 이는 미디어 환경과 IT기술의 발달, 생활습관 등의 변화로 인한 유티적 관계로 해석된다.

그러나 디자인 전문 업체에서 요구하는 디자인 전문 교육의 방향은 다소 다르다. 디자인 전문 업체에서 요구하는 대학의 전문교육은 실무 중심의 실습과 탐구과정 보다는 기초디자인 숙달 과정에 따른 조형감각훈련과 컴퓨터 그래픽 수행능력에 중점을 둔 전문교육을 희망하고 있다. 많은 대학들이 시행하는 실무중심의 전문 교육은 실제 현장에서 진행되는 실무와는 과정에 방식의 차이가 있으며 각 디자인 전문 업체마다 특징을 살린 진행방식에 서로 차이가 있기 때문에 실제 현장에서 이루어지는 교육에 보다 중점을 두고 있는 것으로 파악된다. 따라서 대학에서 요구되는 전문교육은 지속적인 조형감각훈련과 실제 현장에서 수행할 수 있는 소프트웨어의 사용 능력, 콘텐츠 기획 등에 필요한 이론과 지식 등에 보다 중점을 둔 교육을 희망하고 있다.

본 연구는 창의적 전문 인력 향성을 위한 대학의 시각디자인 교육을 살펴보기 위하여 현재 수도권에 위치한 대학의 교과과정을 조사하고 디자인 전문 업체에서 요구하는 전문교육에 대한 의견을 조사하여 비교해 보았다. 전문교육을 담당하는 대학과 디자인 산업을 담당하는 전문 업체 간의 의견이 정확하게 일치할 수는 없다. 하지만 디자인 산업은 사회구조의 변화와 시대의 흐름에 매우 민감할 뿐만 아니라 다양한 관점에서 연구

하고 수행해야 할 필요가 있다. 특히 최근 기술개발 측면에서 볼 때 대학 교육은 각 기업이나 연구기관의 연구결과에 부합되지 않으며 현장과 유리되고 있다. 따라서 전문 인력을 양성하기 위한 보다 바람직한 방법은 교육을 담당하는 기관과 전문 업체 간의 긴밀한 관계 유지와 협업을 전제로 전문교육을 재구성하는 새로운 관점이 필요하다.

본 연구는 서울을 비롯한 수도권을 중심으로 조사한 결과이기 때문에 국내의 모든 대학 교육과정과 디자인 전문 업체의 의견을 대표하지 못하는 한계점을 지니고 있다. 또한 창의 산업에 부응하는 시각디자인 산업의 도약적인 발전을 위해서는 외국대학의 시각디자인 관련 교과과정 사례와 비교된 체계적인 연구를 비롯하여 관련 산업의 정책, 경제, 사회, 기술적 환경에 대한 종합적이고 다각적인 측면에서의 연구로 이어지길 희망한다. 더불어 국가차원에서 시행되는 시각디자인 관련 산업 및 인력의 체계적이고 구체적인 동향 파악이 절실히 필요하다.

**참 고 문 헌**

[1] 강장진, 2기 융합시대를 선도하는 디자인 강국 실현, 나라경제, 2013.  
 [2] 한국고용정보원, 디자인 인력수요 전망, 2015.  
 [3] 한국디자인 진흥원, 국가디자인 경쟁력 측정 최종 보고서, 2012.  
 [4] 한국디자인 진흥원, 산업디자인통계조사 개선 방향 연구, 2013.  
 [5] <http://kess.chedi.re.kr/index>  
 [6] [http://kssc.kostat.go.kr/ksscNew\\_web/link.do?gubun=001](http://kssc.kostat.go.kr/ksscNew_web/link.do?gubun=001)  
 [7] 김희준, “전문대학의 시각디자인 전공심화 교육과정 개발에 대한 연구,” 기초조형학연구, 제10권, 제1호, pp.145-154, 2009.

**저 자 소 개**

**김희준(Hee-Jun Kim)** 종신회원



- 1995년 2월 : 홍익대학교 시각디자인과(미술학사)
- 1995년 2월 : 홍익대학교 대학원시각디자인과(미술학석사)
- 1997년 3월 ~ 현재 : 동양미래대학교 시각정보디자인과 교수

<관심분야> : 그래픽디자인, 디지털미디어

**박성현(Seong-Hyoen Park)** 정회원



- 2000년 2월 : 홍익대학교 광고멀티미디어디자인과(미술학사)
- 2003년 2월 : 홍익대학교 대학원광고멀티미디어디자인과(미술학석사)
- 2013년 2월 : 홍익대학교 대학원영상학과(미술학박사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 동양미래대학교 시각정보디자인과 조교수

<관심분야> : 그래픽디자인, 타이포그래피