

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2021.7.4.291>

JCCT 2021-11-35

## 융복합에 따른 공예디자인의 교육시스템 개선에 관한 연구

### A Study on the Improvement of the Education System of Craft Design according to Convergence

천정진\*

Jung-Jin Chun\*

**요약** 현재의 공식적이고 암기적인 공예디자인 반복 훈련과 실습은 획일적인 평면적 디자인사고 표현에서 방황하고 있다. 이러한 평면적 현안 문제를 입체적 디자인 방식으로 변경하려면 통합된 융복합 교육목표 아래에서 학년별 방향을 설정하고 단계적으로 프로젝트를 수행하여 공예디자인에 대한 이해, 공간구성의 원리, 전통 디자인역사의 도입, 공예디자인의 총체적 접근 등 창작과 실무능력을 배양하여야 한다. 공예디자이너는 체계적인 교육과 훈련을 통해서만이 배출될 수 있다. 이는 다양한 시대변화의 요구에 대하여 스스로를 어떻게 적응해 나갈지에 대한 해결능력과 대처방안을 경험한 디자이너가 현장에 나와야 사회를 리드하고 성공할 수 있다. 교육 전문가들은 교육제도의 조직구조와 교과목의 혁신을 주장하며, 변화의 속도가 더욱 빠르게 진행될 21세기에 대응하는 교육의 중요성을 역설하였다. 본 연구는 이러한 문제에 대한 이해 및 분석을 통해 디자인과 인접학문이 연계된 융복합실습을 사회의 니즈를 반영한 프로젝트를 설정하여 과제를 구조적 접근에 의한 학문적 연구가 병행하는 교육체계를 제안하고자 한다.

**주요어** : 공예, 디자인, 융복합, 교육과정

**Abstract** The current formal and memorized design repetition training and practice is wandering in the uniform flat design thinking expression. To change these two-dimensional current issues into a three-dimensional design method, set the direction for each grade level under the integrated convergence educational goal and carry out projects step by step to understand design, the principle of spatial composition, the introduction of traditional design history, and the overall design of craft design. Creative and practical skills such as approach should be cultivated. Designers can only be produced through systematic education and training. In order to lead society and succeed, a designer who has experienced solutions and countermeasures on how to adapt themselves to the demands of various changes in the times must come to the field. Education experts insisted on innovation of the organizational structure and subject of the education system, and emphasized the importance of education in response to the rapid pace of change in the 21st century. This study aims to propose an educational system that combines academic research with a structural approach to tasks by setting a project that reflects the needs of society for convergence practice in which design and adjacent disciplines are linked through understanding and analysis of these issues.

**Key words** : Craft, Design, Convergence, Curriculum

\*정회원, 장안대학교 주얼리디자인과 조교수 (제1저자)  
접수일: 2021년 9월 29일, 수정완료일: 2021년 10월 10일  
게재확정일: 2021년 10월 18일

Received: September 29, 2021 / Revised: October 10, 2021

Accepted: October 18, 2021

\*Corresponding Author: jin0420@jangan.ac.kr  
Dept. of Jewelry Design, Jangan Univ, Korea

## I. 서론

### 1. 연구의 배경과 목적

21세기의 급변하는 세계적 디자인의 변화 속에서 글로벌 변화와 발전에 적응해 나갈 우리나라의 전통성을 가진 새로운 디자인 인력이 필요하다. 신진 디자이너는 체계적인 교육과 훈련을 통해서만이 배출될 수 있다. 앞선 인재 양성은 인성교육과 진문화된 특성교육이 겸비된 융합된 교육프로그램을 의미한다[1]. 이는 다양한 시대변화의 요구에 대하여 스스로를 어떻게 적응해 나갈지에 대한 해결능력과 대처방안을 경험한 디자이너가 현장에 나와야 사회를 리드하고 성공할 수 있다.

앨빈 토플러(A. Toffler)는 교육제도의 조직구조와 교과목의 혁신을 주장하며, 변화의 속도가 더욱 빠르게 진행될 21세기에 대응하는 교육의 중요성을 역설하였다[2]. 따라서 디자인 교육이 갖고 있는 교육체계도 교육 받고 있거나 받는 사람이 앞으로 활동하는 사회에서 자신의 능력을 발휘하고 상호협력하면서 적응능력을 향상시켜야 하는 것은 당연한 것이다. 앞으로의 디자인 교육을 어떻게 실시하여야 이러한 본질적 문제와 사회적 요구를 충족시켜 줄 방안은 있는지 의문이 제기되고 하겠다.

새로운 삶의 가치 창출이 주된 목표로 전환되어 가는 시대로서 디자인의 변혁이 사회를 주도하고 있다. 디자인분야도 종전의 획일적 사고에 의한 양적 기준에서 얻어진 결과와는 달리 개인의 개성과 독창성을 통한 인간생활의 질적 수준 향상을 필요로 하고 있다. 현재의 우리나라와 세계의 사회구조는 다원화되어 가고 있어서 개인 중심적 가치추구를 열망하는 모습을 보이고 있어서 공예디자인 교육체계의 재정립이 시급하다. 1949년 공예디자인교육의 시초로 국립서울대학교 예술대학에서 뎃생과 평면색채구성만 잘 하면 들어가는 실기위주의 작품과 교육이 시작되어 단순한 조형능력의 실기만 있으면 디자인에 소질이 있는 것으로 생각했다. 이러한 것은 단순한 조작의 반복, 공식화된 손놀림, 그림의 암기적 실기 능력이 있으면 짧은 기간 동안에 훈련하면 형성되는 기능이 디자인의 전부로 생각하는 것은 문제가 있다.

사회의 니즈를 반영한 문제해결교육은 학생들에게 기획력과 새로운 정보를 가공 개발시킴으로 디자인과 논리적지식의 융합된 차별화된 교육시스템을 가짐으로

학생과 학과가 경쟁력을 확보 할 수 있다. 현재는 디자인학과를 졸업한 학생들이 취업을 하면 현장에서는 당연히 현장교육을 실시하는 것이 원칙이라 생각하고 있어 대학과 현장이 이원적 체제로 운영되고 있어서 구조의 이중적 부담을 가지고 가는 것이 우리나라 디자인의 가슴 아픈 현실이다. 시대의 요구를 조사하여 반영된 실용적 연구와 학문이 이루어지는 개혁적인 교육으로 사회흐름에 부흥하는 혁신적인 교과과정 개발과 수용이 필요하다.

본 연구는 이러한 문제에 대한 이해 및 분석을 통해 디자인과 인접학문이 연계된 융합실습을 사회의 니즈를 반영한 프로젝트로 설정하여 과제를 구조적 접근에 의한 학문적 연구가 병행하는 교육체계를 제안하고자 한다.

### 2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위는 디자인교육 분야에서 공예디자인의 유사학과에 한정하고 있다. 공예디자인학과의 교육프로그램 개발은 교육목표와 교과과정의 필수적인 교육방향(Where)과 교육방법(How)을 제시하였다. 교육공학(Technology of Education)의 5개의 영역인 설계, 개발, 활용, 관리, 평가에서 첫 번째의 설계범위를 정하였다[3].

본론은 문헌연구와 매체에 나타난 자료를 바탕으로 조사하였다.

현재의 무한경쟁 시대를 주도적으로 리드할 감성과 지성을 양성하기 위한 방법의 하나로 디자인 교육방침과 교과 과정의 중요성이 제기되었으며 여기에 차별성 있는 교육 프로그램의 필요성 때문에 연구의 방향을 설정하였다.

이를 위해 공예디자인학과의 교육체계에서의 교육목표와 교육과정의 교과목 분석은 국내 4년제 대학의 공예디자인 유사학과와 개설교과 특성을 알아보고 분석하여 우리 공예디자인 교육의 새로운 방향을 수립하였다.

위의 자료를 근거하여 공예디자인학과의 교과 수행에 필요한 교과목을 정의하고, 설계 프로그램 제안으로는 교과과정의 교과목, 교과내용, 진행절차나 진행방법을 기술하여 새로운 공예디자인학과의 교육방향을 제시하였다.

## II. 본 론

### 1. 디자인교육의 일반적 고찰

#### (1) 디자인 교육의 본질

공예 디자인관련 교육의 해방이후 1946년 8월에 미군정 법령 제102조 국립대학 설치법에 의해 국립서울대학교 예술대학 미술학부 도안과가 태동하면서 시작되었다. 이후 1949년 11월 서울대학교 도안과는 응용미술과로 개편되었으며, 같은 해 홍익대학교에서도 미술과를 설치하였다. 1953년 4월 남북전쟁(6.25사변)이후 국립서울대학교는 예술대학의 미술학부가 미술대학으로 승격되었다. 1958년에는 홍익대학교 미술학부도 공예과를 신설하였다.

표 1. 1959년도 서울대학교 미술대학 응용미술학과 교육과정 현황  
 Table 1. 1959 Seoul National University College of Fine Arts Department of Applied Art Curriculum Status

1학년	2학년	3학년	4학년
서예 실기	실기 해부학 도학 미술감상 서양미술사 사진	실기 서양미술사 미술론 고등도학 미술개론 교사론	실기 공통실기 한국미술사 교사론

1959년과 1960년대의 디자인 교육은 위의 교과과정을 기초로 한다면 디자인의 개념보다는 미술적인 요소의 일부가 피상적으로 응용되었던 것으로 보인다. 디자인의 매우 초기단계로 도안, 의장, 응용미술이라는 국한된 개념이었다. 또한 당시의 우리나라의 산업구조도 경제적으로 대단히 취약한 상태였으므로 디자인을 수용할 만한 상황이 아니었다. 최초의 디자인 전공생을 배출한 국립서울대학교 예술대학 미술부의 도안과 출신은 1명이었고 8회까지 20명이 배출되었다. 이것은 당시에 디자인이라는 전문분야에 대한 사회적인식과 학문이 산업사회에 적용하는 것이 어려웠음을 알 수 있다.

#### (2) 디자인 교육의 흐름

우리나라에서 디자인이 시작한 것은 1950년대 후반이지만 디자인이 산업현장에 적용된 것은 수출 진흥으로 경제적 변혁을 가져온 1960년대 들어오면서 형성되었다.

특히 경제개발 5개년 계획의 수립과 시행으로 국내 산업이 획기적으로 성장되면서 디자인을 전담하는 디자인실이 생겨나면서 활성화되었다.

1966년에 국가에서 대한민속상공업미술전람회 3개 부분의 상업미술부, 공예미술부, 공업미술부로 개최되면서 ‘공업미술(Industrial Design)’이라는 공식적인 전문명칭을 사용한 의미 있는 시기이며, 산업분야에서 디자인이 필요한 학과로 인정하였다. 전문적 디자이너가 제품과 회사의 경쟁력에 기여될 수 있다는 것을 인식되면서 대학교 및 전문대학에서 디자인학과를 신설하여 학생유치를 하였으며, 많은 대학에서 진보적인 디자인 교육이 요구되어 ‘도안과’에서 금속전공, 도자전공, 목질전공의 ‘공예과’로 전공분리를 시작하였다. 그러나 디자인에 대한 개념이 확실치 않아 전문적인 교과목과 체계화된 디자인 교육보다는 공예에서 파급된 기초단계의 공예응용교육방식 정도로 실시되었다. 이것은 교육을 담당하는 국내의 구성원이 디자인을 교육할 수 있는 전문지도자도 소수였으며 전문서적과 학교시설, 교육적 분위기, 사회적 조건 등이 형성되지 못한 원인이다.

1970년에 경제성장과 더불어 사회적분위기가 디자인에 대한 인식과 이해가 시작되었고, 한국디자이너협의회(KDC:’72), 한국공예가회(KCC:’73), 한국공예가협회(KSJD:’79) 등 각종 전문단체가 디자인계몽과 진흥을 위해 활동을 하면서 디자인이 발전하였다.

1980년에 ‘86아시아올림픽과 ‘88세계올림픽을 개최하면서 국내시장개방과 해외여행의 자유화로 해외의 각종 정보와 디자인문화의 유입으로 디자인에 대한 인식 변화와 조직적인 개편을 가져왔다. 학과명칭도 미술보다는 디자인표기를 사용하였으며, 인간공학, 재료학, 의장특허법, 공업디자인론, 환경디자인, 구조학, 제품기획론, 디자인방법론, 컴퓨터응용디자인 등의 인근교과와의 적용으로 연구적이고 학문적인 체계를 구축하기 시작하였다. 특히 디자인의 학문적 연구를 대학원 과정에 도입하여 학회에서 논문이 발표되기 시작되면서 연구와 논리적 기반을 가져왔다.

### 2. 공예디자인 교육 특징

#### (1) 공예디자인교육의 현실

급속도로 성장하는 정보화 사회에서 상품경쟁력은 신제품개발과 기술력보다는 디자인이 중요하다는 것을 사회, 업계, 교육계 등에서 인정하고 있다. 하지만 이러한

사회적분위기와는 다르게 디자인교육현장은 1980년대와 비교해 볼 때 달라진 것이 적다.

이러한 원인은 우리나라의 디자인교육이 질적 성숙보다는 학생유치를 우선하는 양적인 팽창을 추구했기 때문이다. 학생유치의 양적 추구를 우선하다보니 디자인학과 신설만 정책적으로 실시하고 시설과 전담교수가 부족한 상황에 교육현장은 실습도구와 교재부족 등으로 집단실습이 이루어지거나 일부교과목에 국한된 전공교육만 이루어져 전공실습과 전공이론의 부재현상이 발생하였다.

준비 없는 인기학과 신설 및 학생유치는 교육적 폐단을 가져와 최고의 인재를 양성하는 대학에서 전문적인 디자인이론과 차별화된 공예디자인실습교육보다는 미술이나 디자인 응용실습 정도를 추구하여 부실한 교육으로 졸업 후 현장에서 재교육을 하는 악순환적 결과를 가져와서 대학교육과 산업현장은 구분되는 이원적 구조를 가져왔다.

(2) 공예디자인 교육체계

세계화, 정보화 시대에 명문대학의 이름보다는 전공학과에서 무엇을 공부하고, 어떤 프로젝트에 참여했느냐가 회사와 사회적 요구사항이다. 대학출신과 진부한 교과과정의 서류와 행정을 반복하는 방법은 옳지 않다.

과학적 지식과 인접 학문과의 적극적인 연계를 무시하고 표현위주의 특이하고 우아한 디자인과 공예미를 강조한 미술적 디자인의 아카데미즘 실시교육으로 동물적 습성과 감각적 표현, 그리고 캠퍼스 실습실의 몸매 배어있는 분위기와 지도교수나 선배의 취향에 편중하거나 답습하는 눈앞만 보는 짧은 디자인표현, 주관적 감상에 따른 평가로 인한 객관적이고 종합적평가의 결여도 자신의 개성과 지역과 사회의 정체성이 없는 테크닉적 실습은 연구와 분석보다는 디자인센스나 무의식적인 육감적 표현을 추구하는 모방적 디자인접근법으로 국가적, 지리적, 시대적 착오로 미래지향적인 디자인교육과는 역행하는 교육현실이다.

(3) 융복합으로 인한 공예디자인학과의 교육과정 변화

공예 관련 산업의 제조 공정이 융복합으로 인한 교육과정 또한 2차원적인 실기, 도화, 한국미술사, 서양미술사, 미술론 등에서 3차원인 컴퓨터디자인, 디자인경영, 캡스톤디자인, 현장 실습 등의 융복합 교육과정 및

스스로 문제를 해결하는 디자인 능력을 배양하는 프로젝트식 교육과정으로 변화되었다.

표 2. 현재 국내 대학 공예디자인학과 관련 교육과정 현황  
Table 2. Current status of curricula related to the Department of Craft Design at domestic universities

1학년	2학년	3학년	4학년
기초공예 컴퓨터프리젠테이션 평면조형 입체조형 드로잉	공예의 이해 디자인 씽킹 트렌드디자인론 컴퓨터디자인 조형실기 창작실기	디자인경영 컴퓨터3D 공예디자인 실무 디자인·공예교육론	코업프로젝트 현장실습 캡스톤디자인 공예제품디자인 졸업논문

3. 공예디자인학과의 발전 방향

(1) 개선 방향

공예디자인과 학생들의 특성을 배려한 교육계획을 통합적 목표를 설정하고 학년 수준을 고려한 단계적 교육을 실시한다. 대학은 지역과 국가 그리고 세계의 필요를 반영한 융복합 프로젝트형 실습으로 유도하여 개인의 적성과 공동의 특성을 가진 힘이 있는 인재가 양성 배출될 수 있도록 지도한다. 이러한 디자인교육은 대학이 특성화되고, 지역의 산업을 활성화 시켜줄 수 있는 원동력이라 할 수 있다.

산업체의 니즈를 반영한 차별화된 교육체계를 구축함으로써 대학과 현장이 이원적 체제를 극복하여 학생들이 졸업 후에 현장에 적응하는 기간을 줄이는 개혁적 방안으로 본다.

학년별로 구분된 전문교육이 아닌 4년 전체를 하나의 교육과정으로 보는 통합목표로 디자인적 생산적 문화를 창조하는 실무를 반영한 융복합 실습능력과 지식을 기르는 것을 목적으로 한다.

(2) 개선 내용안

디자인학과 학생들이 입학하여 수행하는 기초과정에서 새로운 디자인적 사고의 전환이 요구된다. 우리나라의 디자인학과 대학입시는 2차원적인 평면위주의 훈련으로 산업체의 실무를 반영하는 대학의 입체조형 및 융복합 프로그램을 이해하고 받아들여려면 평면적 사고를 입체적 융복합 사고로 전환시켜주는 입체의 요소훈

련을 통해 이해하고 체험하여 입체원리의 흥미를 유발하여 자연스럽게 평면에서 공간을 인식하는 교육방법이 필요하다.

1학년 <표 3>에서는 기초 과정으로 디자인 정밀묘사, 디자인 소묘, 디자인 제도의 전공의 이해와 기초실습을 마련하고 한국미술사와 전통공예역사의 이해를 주력한다. 지역의 자연을 아이템 모티브로 하여 연필과 색연필 등으로 정밀묘사로 표현력을 기르고, 디자인제도에서는 실습으로 종이와 간단한 나무재료로 공간과 보조 구조의 역할과 힘의 분산을 이해한다.

2학년 <표 4>에서는 전문기초과정과 디자인 공통과정으로 표현과 관찰을 기본으로 한 디자인과제를 실시하여, 기본적인 조형력 기법과 이론을 이해한다.

자연의 조형적 법칙(Formal Conception & Formalization)에서 형태를 추출하여 디자인 모티브(Motive)로 활용하여 조형적 사고를 이해하는데 목적이 있다. 사물의 현상을 관찰하는 능력과 지각능력(Perception)을 발달시켜 연상이미지를 시각적 조형훈련의 효과적인 방법이다.

표 3. 1학년의 기하학적 형상 조형훈련(기초-이해-응용-해결)  
 Table 3. 1st year geometric shape modeling training (basic-understanding-application-solution)

<b>목적</b>	점, 선, 면 등의 디자인 개념요소와 기하학적 형태 요소를 조합하여 입체적 접근방법을 통해 디자인의 입체기본 훈련을 한다. 입체조형 훈련의 초기 단계로 평면요소의 특성과 입체화의 상관관계를 표현함으로써 입체디자인을 이해하는데 목적이 있다.
<b>프로젝트 Thema</b>	실물 디자인을 위한 기하학적 형태훈련
<b>평가방법</b>	평면 조형 능력(입체화 과정에 따른 표현능력), 기능성 및 실용성 적용능력, Modeling & Detail (Image Production), Presentation & Discussion

**Design Process**

단 계	과정	내용
1	Research	Data Research - Human work, Type, Materials, Specific Idea Development & Idea Sketch
2	Concept Development	Design Concept & Plan
3	Design Development	Plane Drawing : Progress & Discussion Elevation Drawing Modeling : Building & Detail Check
4	Presentation	Final Model Image Production & Photograph - Final Presentation
5	Class Review	Conference

표 4. 2학년의 자연물 형상 조형훈련(기초-이해-응용-해결)  
 Table 4. 2nd year natural object shape modeling training (basic-understanding-application-solution)

<b>목적</b>	자연의 조형적 법칙(Formal Conception & Formalization)에서 형태를 추출하여 디자인 모티브(Motive)로 활용하여 조형적 사고를 이해하는데 목적이 있다. 사물의 현상을 관찰하는 능력과 지각능력(Perception)을 발달시켜 연상이미지를 시각적 조형훈련의 효과적인 방법이다.
<b>프로젝트 Thema</b>	공예제품 디자인을 위한 자연물 형태훈련
<b>평가방법</b>	대상선정 및 Concept 전개 능력, 자연물의 형상 및 자연현상의 디자인 적용능력, 유기적 형태의 Sketch표현, Container의 용도의 기능성 및 실용성 적용능력, 재료의 선택과 가공능력, Modeling & Detail(Image Production), Presentation & Discussion

**Design Process**

단 계	과정	내용
1	Research	Data Research - Human work, Type, Materials, Specific Idea Development & Idea Sketch
2	Concept Development	Design Concept & Plan
3	Design Development	Plane Drawing : Progress & Discussion Elevation Drawing
4	Presentation	Final Model Image Production & Photograph - Final Presentation
5	Class Review	Conference

3학년 <표5>에서는 이상적인 각종 기하학적인 선과 면의 원리를 이해하는 전문설계와 산업디자인역사, 명품의 조사 분석 발표, 서양미술사, 전통공예의 역사 등의 인접학문과의 연계학습의 융합과제를 수행한다. 디자인 기초실기, 조형실습, 컴퓨터 그래픽과 CAD 디자인, 프로덕트 디자인, 스페이스 디자인을 필수로 한다. 국립박물관과 공예전문 전시회와 산업체를 견학함으로써 현장과 수업의 연계성을 이루도록 하는 현장 학습과 실습방법을 수행한다. 기업체의 의뢰에 의한 주문형 스터디활동과 팀 프로젝트활동으로 업체의 현안 문제를 담당교수의 지도하에 그룹을 형성하여 과제를 해결 - 결과물을 공모전에 응모, 제품화에 대한 경험을 한다.

4학년<표 6>에서는 지역의 디자인개발이라는 과제는 지역의 테마 관찰에 의한 공예상품 개발을 지도하는 전문 과정으로 졸업 작품을 제작하면서 주체성을 구축한다.

표 5. 3학년의 인공재료의 특성을 이용한 디자인 조형훈련 (기초-이해-응용-해결)

Table 5. Design modeling training using the characteristics of artificial materials for 3rd graders (basic-understanding-application-solution)

목적	인공재료의 물리적 특성, 재료의 사용범위, 표현의 감각적 측면 등을 자세히 조사하고 적용하면서 조형응용능력을 향상시킨다.(인접학문을 연계한 융복합 교육과정)
프로젝트 Thema	인공재료의 특성을 활용한 Living Ware Design
평가방법	대상선정과 재료의 적합성 능력 제작중인 조형물의 조형 표현능력 Modeling & Detail(Image Production) Presentation & Discussion

Design Process

단계	과정	내용
1	Background Research	Data Research - Human work, Type, Materials, Specific
2	Concept Development	Design Concept - Development Idea Sketch - Evaluation & Discussion
3	Prototype Observation	Dummy Mock - up Design - Adjustment & Check
4	Design Development	Plane Drawing : Progress & Discussion Elevation Drawing Modeling : Building & Detail Check
5	Presentation	Final Model Image Production & Photograph
6	Class Review	Conference

전기에는 팀 단위의 전통성이 있는 공예상품이나 지역 문화상품을 산학으로 과제를 수행하고 자신의 작품을 병행한다. 졸업제작은 발상, 기획, 구상, 표현, 조형 분야의 영역별 적용과정을 매주 프리젠테이션 방식으로 4학년 전용 연구실에서 발표함으로 전체적인 테마의 흐름을 공유하면서 프로 디자이너의 실무과정을 진행한다.

III. 결론

공예디자인교육은 기술과 문화산업이 결합된 시대를 앞선 인재양성과정이다. 지금까지 다양한 분야에서 공예디자인교육으로 많은 인재를 배출하여 산업발전에 기여하고 있다. 그러나 미래를 선도하는 디자이너들에게 인접학문을 수용하는 교육체계를 도입하고 디자인의 이해와 전문화된 조형 활동이 시기적으로 매우 필요하며, 이러한 교육체계는 공예디자인 활성화는 물론, 국내 디자인 교육의 세계화를 선도할 수 있는 매우 중요한

표 6. 4학년의 디자인방법을 적용한 문제해결 디자인 조형훈련 (기초-이해-응용-해결)

Table 6. Problem-solving design formative training applying the 4th grade design method(basic-understanding-application-solution)

목적	종합적인 문제해결 훈련으로 주변의 다양한 소재를 관찰하여 디자인에 적용하면서 생활의 추상적 이미지 특성의 분석방법 및 통합디자인 완성에 목적이 있다.(융복합 교육과정으로 문제해결 능력 배양)
프로젝트 Thema	“Designing a new craft product ” 새로운 공예 제품에 대한 조형적 표현, 구성
평가방법	문제점 해결 능력, 결과의 조형 표현능력, Modeling & Detail(Image Production), Presentation & Discussion

Design Process

과정	과정	내용
1	Background Research	Apprehend & Analyze
2	Concept Development	Design Concept - Development Idea Sketch - Evaluation
3	Prototype Observation	Dummy Mock - up Mock - up Test
4	Design Development	Plane Drawing : Progress & Discussion Computer Modeling Modeling : Building & Detail Check
5	Presentation	Final Model Image Production & Photograph Final Presentation
6	Class Review	Conference

전기가 될 수 있을 것으로 본다[4].

디자인교육의 전공분야 프로젝트 과제 선정 시 기초의 이해와 응용, 그리고 해결방법을 지도로 현장형 융복합 교육체계를 구축하면 지역 활성화에도 기여하여 유대강화와 정보교류도 한다.

프로젝트와 교육대상을 국내외로 활동의 폭을 넓게 하여 디자인교육을 발전 시켜야 할 것이다. 그리고 우수한 디자이너 육성을 위하여 수준 높은 선진국의 교육 분석과 디자인체험으로 앞선 인재양성의 기틀을 잡아 준비된 미래인재양성도 기획해야 한다.

수준 높은 디자인자원 확보와 우수인력양성을 위해 우리나라와 산업현장의 니즈와 그리고 대학의 특성을 고려한 차별화된 교육 방안을 도출하여 디자인현장에 공헌할 수 있는 프로젝트 과제를 수행하면서 경쟁력을 확보해야 한다.

통합된 교육목표 아래에서 디자인의 맞춤형 교육과정 수행으로 현장의 신입 디자이너들의 인재양성 적응 기간 단축하여 현장과 교육의 거리를 접혀드린다. 이는

사회와 더불어 발전해 나아가는 지역특성을 지닌 새로운 교육기관으로 발전시켜야 한다.

## References

- [1] Ki-Hyun Ryu, "Jewelry manufacturing and CAD/CAM use," KAGJ Vol.5, No.1, pp. 158-170, 2011.
- [2] Jung-Jin Chun, "A Study on the Current State of Jewelry Design Education and Convergence Education" Jangan University papers No 40, pp. 293-309, 2019.
- [3] Yoo, Seung-Chul and Piscarac, Diana, "A Study on the Future Direction of the Digital Signage Industry in Korea: A Big Data Network Analysis from 2008 to 2019," International Journal of Advanced Culture Technology Vol.8 No.1 pp. 120, 2020.
- [4] Young-Hee Kim, "A Study of the Current Aituation of Japanese Design Education and Education Mothodogy" KSDT No.10 pp.163-182, 2004.
- [5] Joong-Hoon Kim, "A study on the current state of CAD/CAM utilization and development potential in the domestic jewelry manufacturing industry," Kookmin University Master's Thesis, 2002
- [6] Sung-mok Jo, "Development of 3D control system for realization of rapid prototyping technology," Journal of the Korean Society of Industry-Academic Technology, pp. 2-3, 2008.
- [7] Ju-eun Kim, "An Analysis of the effect of Artificial Intelligence on Human Society," JCCT Vol. 5, No. 2, pp. 177, 2019.
- [8] Shan Lim, "Collaboration between Artists and Engineers: 'Experiments in Art and Technology' Group," JCCT Vol.5 No.4, 2019.
- [9] Sungkon, Kim, "The Search of Image Outline Using 3D Viewpoint Change," JCCT Vol.5 No.3, 2019.
- [10]Kyu-Ha Kim and Sang-Hyun Lee, "Development of 3D scanner using structured light module based on variable focus lens," IJACT Vol.8 No.3, 2020.

※ 본 연구는 장안대학교 2021년도 자체연구비 지원에 의하여 수행되었음.
--