

# 디자인 교육기관의 특성화 방안 및 진단 프로그램에 관한 연구

- 국내 디자인 교육기관의 특성화 실태 파악을 위한 진단  
프로그램(척도) 개발과 활용방안을 중심으로 -

2002. 1.

위탁기관 : 한국디자인학회, 전국경제인연합회

산 업 자 원 부  
한국디자인진흥원

# 디자인 교육기관의 특성화 방안 및 진단 프로그램에 관한 연구

- 국내 디자인 교육기관의 특성화 실태 파악을 위한 진단  
프로그램(척도) 개발과 활용방안을 중심으로 -

2002. 1.

위탁기관 : 한국디자인학회, 전국경제인연합회

산 업 자 원 부  
한국디자인진흥원

# 목 차

## 1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구방법
- 1-3. 연구의 내용

## 2. 디자인 교육의 패러다임 변화와 디자인 교육의 특성화

- 2-1. 디자인 교육환경의 거시적 환경 패러다임의 변화
  - 2-1-1. 국내
  - 2-1-2. 새로운 시대의 디자인 패러다임의 발전
- 2-2. 새로운 디자인 교육환경 패러다임과 교육의 특성화 필요성
  - 2-2-1. 디자인 교육기관의 현황
  - 2-2-2. 현행 디자인 교육체제의 문제점 및 요구사항
- 2-3. 디자인 교육 특성화의 유형 및 경향
  - 2-3-1. 디자인 교육의 특성화의 정의
  - 2-3-2. 디자인 교육 특성화의 유형분류 및 예시
- 2-4. 디자인 교육 특성화의 전망 및 성공요인
  - 2-4-1. 디자인 교육 특성화의 전망 및 경향
  - 2-4-2. 디자인 교육 특성화의 성공요인
    - 2-4-2-1. 외적 요인
    - 2-4-2-2. 내적 요인

## 3. 디자인 교육 특성화의 요건과 산,학,연의 역할

- 3-1. 디자인교육 특성화의 요건
  - 3-1-1. 종합성
  - 3-1-2. 전문성

- 3-1-3. 신규성
- 3-1-4. 확장성
- 3-2. 디자인 교육에 있어서의 산, 학, 연의 역할
  - 3-2-1. 산학협동의 의의
  - 3-2-2. 교육측면의 잇점
  - 3-2-3. 기업측면의 잇점
- 3-3. 디자인교육의 특성화를 위한 산, 학의 요구사항
  - 3-3-1. 산학의 요구사항 조사를 위한 Survey 설계
  - 3-3-2. 국내외 디자인 교육기관의 특성화 현황
    - 3-3-2-1. 국내 디자인 교육기관의 특성화현황
    - 3-3-2-2. 외국 디자인 교육기관의 특성화 현황
  - 3-3-3. 산업계에서의 디자인교육 특성화에 대한 요구사항
    - 3-3-3-1. 디자인산업 전문가 조사
    - 3-3-3-2. 디자이너 설문조사

## 4. 디자인교육 특성화 진단 프로그램 개발

- 4-1. 디자인 교육 특성화 평가척도의 도출
  - 4-1-1. 지역별 특성화 (where)
  - 4-1-2. 특정 디자인단계별 특성화 (when, process, 완성도)
  - 4-1-3. 결과물 특성화 (what, 주제 및 대상, 최종결과물의 기능적 특성화)
  - 4-1-4. 지원자원별 특성화 (Resource, how, 재정지원, 연구센터/인적인프라 및 환경 포함)
  - 4-1-5. 기타
- 4-2. 디자인 교육 특성화 진단 프로그램의 모형개발
  - 4-2-1. 평가편람
- 4-3. 디자인 교육 특성화 진단 프로그램에 대한 활용 사례 예시
  - 4-3-1. 교육목표 영역에 대한 특성화 진단평가 및 자체분석 예시
  - 4-3-2. 교육과정 및 수업 영역에 대한 특성화 진단평가 및 자체분석 예시
  - 4-3-3. 교수 영역에 대한 특성화 진단평가 및 자체분석 예시
  - 4-3-4. 학생 영역에 대한 특성화 진단평가 및 자체분석 예시

- 4-3-5. 교육여건 및 지원체계 영역에 대한 특성화 진단평가 및 자체분석 예시
- 4-3-6. 교육성과 영역에 대한 특성화 진단평가 및 자체분석 예시
- 4-4. 디자인 교육 특성화 진단 프로그램의 활용
  - 4-4-1. 한국디자인진흥원 (KIDP)
  - 4-4-2. 교육기관에 의한 자체평가
- 4-5. 특성화 진단 프로그램 활용 프로세스 요약
  - 4-5-1. KIDP의 연차별 서베이
  - 4-5-2. 교육기관에 의한 자체평가

## 5. 디자인교육기관 특성화를 위한 정책 제안

- 5-1 디자인 교육 활성화 방안의 기본 인식
- 5-2 디자인 환경의 PARADIGM 변화 요구
- 5-3 시대적 측면에서의 특성화와 교육 방안
- 5-4 특성화와 성공요인의 공통 경향
- 5-5 특성화의 요건
- 5-6 평가 프로그램의 활용 방법과 적용 범위
- 5-7 특성화 방안 도출과 Guideline 모색을 위한 국내 대학의 특성화 유형별  
(지역별, 특정 디자인 단계별, 지원 resource) 특성
- 5-8 국내 외 산업기술 여건 및 환경 변화
- 5-9 신산업 평생교육 특화대학으로의 육성 방안
- 5-10 특성화 방안의 향후 과제와 전망
- 5-11 디자인 교육프로그램의 역점 방향
- 5-12 특성화를 위한 교육과정 연계 강화 제안

## 6. 결론 및 금후 연구과제

## 부록 1. 특성화 실태 파악을 위한 국내대학 디자인교육의 사례 조사

1. 경기대학교 건축전문대학교
2. 경민대학
3. 경성대학교
4. 강원대학교
5. 계명대학교
6. 계원조형예술대학
7. 공주문화대학
8. 광주대학교
9. 국민대학교
10. 국제산업디자인대학원
11. 대구대학교
12. 동국대학교
13. 동덕여자대학교
14. 동서대학교
15. 동양대학교
16. 목원대학교
17. 삼육의명대학
18. 상명대학교
19. 서강대학교
20. 서울대학교
21. 시립인천전문대학
22. 인덕대학
23. 전북대학교
24. 조선대학교
25. 중앙대학교

26. 진주전문대학
27. 한국과학기술원
28. 한국기술교육대학교
29. 홍익대학교
30. SADI

## 부록 2. 특성화 실태파악을 위한 국외대학 디자인교육의 사례 조사

- 1) 미국 대학의 사례
  - 카네기 멜론 대학교, 디자인학부
  - MIT Media lab
  - 프랫 인스티튜트
  - Center for Creative Studies (CCS) college of art and design
  - UCLA
  - 스탠포드 대학(기계공학 디자인학과)
  - School of Visual Arts(SVA)
  - Ringling School of Art & Design
  - CalArts
- 2) 유럽 대학의 사례
  - 브루넬 대학교 디자인학과
  - 델프트 공과 대학교(네덜란드), 디자인공학부
  - 도무스 아카데미(이탈리아)
  - UIAH (University of Art and Design Helsinki), 핀란드
- 3) 일본 대학의 사례
  - 큐슈 예술공과대학
  - 고베 예술공과대학
  - 나가오카 조형대학
  - 토호쿠 예술공과대학

## 부록 3. 디자인교육 특성화를 위한 산업계 의견조사 결과내용

# 1. 서론

## 1-1. 연구 목적

1999년에 한국디자인진흥원이 진행한 “디자인 교육기관의 특성화 유도를 위한 평가체계 구축연구 결과보고서”에서 제시된 국내·외의 교육평가 및 인증 제도에 대한 연구는 우수한 디자인 교육을 실현하고 세계적으로 경쟁력을 갖출 수 있는 질적인 교육기관으로의 발전이 중요함을 정리하고 있다. 90년대부터 급속히 양적으로 팽창되고 있는 디자인 교육기관의 현황을 살펴보면, 디자인 교육의 중요성에 대한 인식이 크게 확대되었다는 긍정적인 측면과 함께, 디자인 교육의 내용이 양적 팽창만큼 발전되고 있지 못하다는 모순된 상황을 볼 수 있다. 따라서 질적인 교육으로의 발전을 위한 학계의 이론적 연구 및 정부의 정책적 지원 방향이 중요한 시기이다.

특히 디자인 산업이 제품, 환경, 서비스의 생산과 분배, 소비에 관련된 전통적인 디자인 산업에서 게임, 애니메이션, 전자상거래와 같은 디지털콘텐츠 산업으로 확대 발전되는 정보화 사회에서는 디자인 교육이 사회 발전에 미치는 역할과 영향에 대한 체계적인 연구를 필요로 한다. 이는 산업과 사회의 니즈(needs)에 앞서갈 수 있는 디자이너를 육성함으로써, 미래 디자인 산업의 국가경쟁력을 높이기 위한 수단이며, 이를 위해서 정부는 물론 디자인 산업계 및 학계가 우수한 디자인 교육으로의 발전을 위한 공동의 노력을 통하여 이루어질 수 있다.

정보화, 세계화로 대표되는 21세기의 디자인 산업은 일정 수준의 디자인 능력을 지닌 표준형 디자이너를 배출하기 보다, 디자인 교육기관이 속한 지역 및 산업과의 연계를 통하여 특성화된 디자인 전문인력을 육성함으로써 개인의 경쟁력 뿐 아니라, 디자인 산업의 육성을 통한 국가 경쟁력을 높일 수 있는 제도적 지원 및 방법에 대한 연구가 필요한 시점이다.



따라서 본 연구는 디자인 교육의 특성화를 유도하고 이의 발전적 모델을 개발하기 위한 기초연구로서, 특성화 교육에 대한 패러다임의 변화와 이를 교육 환경에 적용하여 발전시킬 수 있는 다양한 방법을 제시함으로써 디자인 교육의 질적 발전에 기여하기 위한 목적으로 진행된다.

특히 디자인 교육기관의 질적 발전과 특성화를 장려하기 위한 “특성화 자체 진단 프로그램”을 개발하여, 모든 교육기관이 다양한 디자인 교육 프로그램을 개발하고 발전시킬 수 있는 도구의 역할과 정보 교육의 근간이 되게 한다.

## 1-2. 연구 방법

본 연구는 한국디자인학회에서 실무위원회를 구성하고, 이를 중심으로 연구를 진행한다. 실무위원회는 디자인 교육의 질적 발전과 특성화 교육에 대한 정의에서부터 진단 프로그램의 개발 및 유의성 검증에 대한 모든 과정을 추진하고, 모든 진행 과정의 정보는 학회 차원에서 홍보하고 공유함으로써 모든 디자인 교육기관이 본 연구의 수행 과정에 대한 정보를 쉽게 얻고 교류할 수 있다.

본 연구는 1999년 진행된 “디자인 교육기관의 특성화 유도를 위한 평가체계 구축연구”의 연구결과와 특성화 교육에 대한 문헌연구를 바탕으로 특성화 교육을 정의하고, 교육 프로그램의 개발에 적용, 진단할 수 있는 실제적 연구로 발전된다. 이의 과정에서 국내 및 미국, 영국, 일본 등 국외의 특성화 교육사례와 함께, 타 분야에서 진행되고 있는 특성화 교육의 사례를 연구, 분석한다.

특성화 교육기관의 제 특성을 분석하고, 진단할 수 있는 특성화 교육 분석도구는 미국의 NASAD(National Association of Schools of Art and Design)와 타분야 교육기관 평가 및 인증 프로그램에서 사용하고 있는 도구에 대한 재검토를 통하여, 우리의 교육실정에 적합한 평가요소로 개발한다. 또한 개발된 진단 프로그램은 2000년 “디자인 혁신센터(DIC/Design Innovation Center)”로 선정된 4개 대학의 책임자로 구성된 별도의 자문 위원회를 통해 실효성과 유의성이 검증되고 보완되도록 한다.

### 1-3. 연구의 내용

특성화 교육기관의 제 특성을 분석하고, 진단할 수 있는 특성화 교육 분석도구의 개발로

진행될 본 연구의 주요 내용은 다음과 같다.

연구의 내용	세부 내용
특성화 교육에 대한 패러다임 변화	-국내.외의 특성화 교육기관의 현황분석 -국내.외 특성화 디자인 교육기관 사례연구 -디자인 교육의 특성화 개념 정의
디자인 교육의 특성화 요건	-디자인 교육에서의 산.학.연의 역할 -디자인 교육에서의 산.학.연의 요구사항 -디자인 교육의 특성화 모형개발
특성화 교육의 진단 프로그램 개발	-특성화 교육의 평가척도 추출 -교육 평가 및 진단 프로그램 개발 -개발된 프로그램의 유의성 분석
특성화 교육의 육성 방안	-질적인 디자인 교육의 발전을 위한 중,장기적 발전모형의 제시 -산.학.정부의 특성화 교육의 지속적인 발전을 위한 공유체계 형성

## 2. 디자인 교육의 패러다임 변화와 디자인 교육의 특성화

### 2-1. 디자인 교육환경의 거시적 환경 패러다임의 변화

#### 2-1-1. 국내

1990년대 중반에 접어들면서 국내에 있어서도 디자인 산업이 대표적 지식기반 산업이라는 인식아래 디자인에 대한 집중투자가 이루어져 왔다. 이러한 집중투자는 정부와 산업, 교육계 전반에 걸쳐 다양한 유형으로 나타났는데 이를 도식화하면 아래의 그림과 같다.

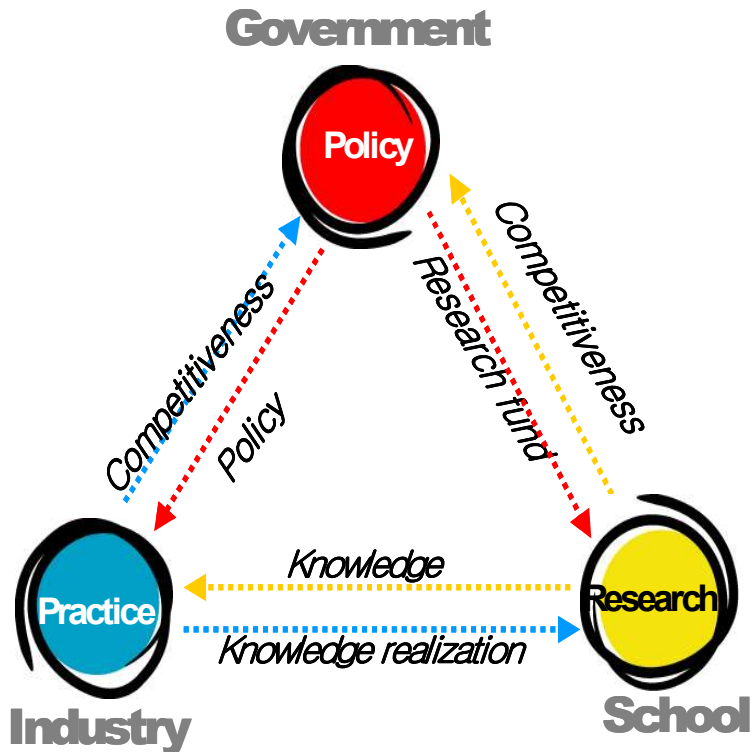


그림 2-1. 디자인 산업에 대한 학, 관, 산의 상호 협력 체계 모형

위의 그림에서 알 수 있듯이 디자인은 교육, 산업, 정부 어느 한 곳만의 주도로 이루어지는 것이 아니라 이들 세 요소가 서로 유기적 협력체계를 이루면서 이루어져야 한

다. 특히 1990년대 중반이래 국내에서 디자인에 대한 투자가 이루어져 온 추세를 위의 모형에 비추어 보면 다음과 같이 제도적으로 이루어져 왔음을 볼 수 있다.

#### •관(官) - 학(學)

정부와 교육간의 상호 협력체계는 크게 정부는 교육계에 다양한 정책과 연구자금 등을 제공하고 교육은 이에 부응하여 건실한 디자인 기초인력을 양성하는 관계에 있다. 이러한 협력적 관계는 다양한 방식으로 이루어졌는데 그 중에서도 특히 정부의 주도적 정책에 의한 디자인 교육의 혁신이다. 가령 교육계 전반적으로 이루어진 학부제(學部制)에 따른 유사전공의 통합화이다. 이는 일견 본 연구의 기본 주제인 특성화와 반대방향의 일반화 같은 정책으로 보여질 수 있지만 실제에 있어서는 특성화를 위한 전초단계라고 볼 수 있다. 즉 전통적으로 나뉘어져 있는 제품(혹은 공업)디자인, 시각디자인, 환경디자인 또는 공예 디자인 등의 구분을 학부로 통합화하여 최근에 요구되는 새로운 디자인 교육의 필요성을 통합화라는 명칭의 우산 속에서 자연발생적으로 형성하도록 하는데 있다. 즉 종적, 횡적 통합화에 따른 새로운 디자인 학문 부류가 생기는 등의 양태가 나타나면 이를 집중적으로 투자하여 특성화를 이루는 프로세스로 이어지도록 하는 것이다.

다음으로 정부가 교육계에 많은 투자를 이루고 있는 것이 몇몇 대학을 선발하여 집중적으로 재정적 지원을 이루고 디자인 교육계를 이끌어 나가도록 하는 것이다. 이러한 것의 제도적 가시화가 BK21, 디자인 혁신지원센터(DIC/Design Innovation Center), 또한 각종 특성화 센터 지원 등으로 나타나고 있다. 널리 알려져 있다시피 BK21은 몇몇 대학을 선발하여 대학원, 연구중심의 대학으로 이끌어 갈 수 있도록 집중적 재정지원을 이루도록 하는 프로그램인데 여기에 디자인이 포함되어 국민대학, 경기대학, 중앙대학 등이 선발되어 지원을 받고 있다. 이를 통하여 디자인에 있어 박사과정 개설이 근래 들어 급속히 늘고 있다. 또한 디자인 혁신지원센터는 전국의 지역별 디자인 거점을 형성하여 이를 중심으로 그 지역의 디자인교육이 발전하도록 하는 프로그램으로 이미 한국과학기술원을 비롯 10여곳의 학교에서 디자인혁신지원센터를 운영하고 있다.

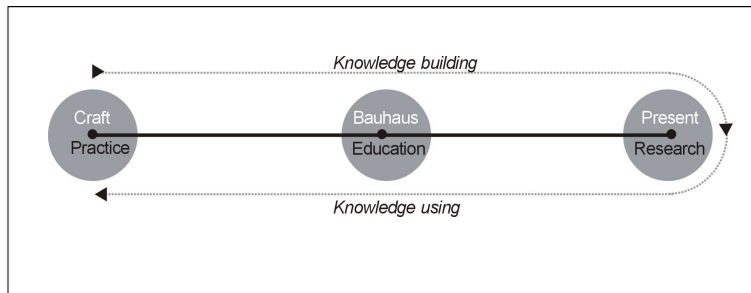
마지막으로 산업기반기술 프로젝트이다. 전통적으로 디자인에는 순수 연구가 거의 전무하다시피 하였는데 정부(한국산업디자인 진흥원)에서 다양한 디자인 기초 분야의 연구에 많은 투자를 함으로써 디자인 기초 연구에 활성화를 이루고 있다. 특히 이는

연구 조건에 기업과 같이 팀웍을 이루도록 함으로써 디자인 기초 연구이지만 산업에 필요한 주제를 가지고 연구하도록 유도하고 있다. 이를 통하여 디자인 학문의 활성화가 이루어지고 있는 실정이다.

•산(産) - 학(學)

산학 협력은 위의 모형에서 보이는 협력의 유형에서 비교적 가장 오랜 역사를 가지고 있는 유형으로서 디자인 분야에 있어서도 이미 많이 실현되고 있다. 이 부분은 뒤에 보다 자세히 다루겠지만 산업은 대학에게 디자인 연구비 지원을 제공하여 대학으로 하여금 디자인 연구를 수행케 하고 이를 통하여 학교에서는 디자인 연구결과를 제공하고 산업에서는 이를 실제 제품개발에 접목시킴으로써 디자인 지식의 응용을 이루는 것이다. 이러한 연구 모형은 특히 미국의 디자인 교육가이자 이론가인 더블린 (Jay Doblin)의 학문 정립 모형에서도 잘 나타나고 있다. 그에 의하면 어떤 하나의 분야가 '학'이라는 지위를 획득하기 위해서는 '실무(practice)', '교육(education)', 그리고 '이론(theory)'의 순환과정을 거쳐야 한다고 주장하였다.

(그림 2-2)



처음에는 어떤 이론적 배경 없이 행하는 실무에서 시작하여 그 행위로부터 쌓여지는 노하우를 남에게 전달하려는 교육이 생기고 교육에서 가르쳐질 지식을 연구, 생산하는 이론이 성립되는 '지식축적(knowledge building)' 프로세스를 거치고 이는 다시 이론에서 만들어진 지식을 교육에서 실무를 위해 가르치는 '지식활용(knowledge using)' 프로세스의 한 주기가 이루어지는 학문적 성립과정을 겪게된다는 것이다. 학문적 발전이라 함은 결국 이러한 주기가 반복되는 것을 이른다. 디자인 역사를 이 모형으로 비추어 보면 산업혁명 이후 아무런 체계적 교육기반 없이 '기계에 의해 만들어지게 될 제품의 모양을 미리 상상해내는' 전문가로서의 디자인 실무가 형성되었고 기계시대의 새로운 교육의 가치를 내세운 바우하우스에 의해 비로소 디자인 교육이 형성된 이래 별다른 발전 없이 근래에까지 실무와 교육 사이만을 반복하는 '실천적

분야로 오랫동안 머물어 왔던 것이다.

그러나 이와 같은 모형에서 보면 디자인 연구, 교육, 실무는 서로간의 유기적 협조과정을 거쳐야만 비로서 디자인의 학문적 발전이 이루어지는 것이다. 이러한 학문발전 모형에서 산학 협동연구는 디자인 연구와 실무를 이어주는 매우 중요한 매개체임에 틀림없다. 특히 종래에는 산학협동이 '업무 분장'개념으로 기업의 디자이너가 이루고 있는 일들을 학교에서도 같이 수행하는 개념이었는데 반해 최근에는 기업에서 이를 수 없지만 학교에서 이를 수 있는 '보완적' 개념의 산학협동연구가 이루어지고 있어 바람직한 방향으로 발전하고 있음을 볼 수 있다. 앞서 거론된 산업기반 기술 연구는 이러한 연구, 교육, 실무를 제도적으로 이어주는 매우 중요한 요소이다.

#### •관(官) - 산(産)

정부와 산업의 협력관계는 정부가 산업을 향한 다양한 정책을 수립하여 실행함으로써 산업의 활동을 진작시키고 이에 산업은 국가의 경쟁력을 향상시키는 상호 유기적 관계에 있다. 이러한 관계적 역할을 디자인 산업과 정부와의 협력관계로 살펴보면 여러 가지 유형이 있을 수 있다. 예를 들면 우수디자인 선정제도 (Good Design Selection)를 통하여 산업으로 하여금 우수 디자인을 이끌도록 장려하고 우수디자인으로 선정된 기업에 대해서는 다양한 혜택을 제공한다거나 혹은 디자인 벤처기업을 선정하여 이들에게 벤처 자금(Venture Capital)을 제공하는 것 등이 대표적인 예로 들 수 있다.

하지만 이와 같은 바람직한 변화에도 불구하고 아직 국내 디자인 산업의 현황은 안정적인 궤도에 들어서지 못하고 있는 현실이다. 제 1회 산업디자인 진흥대회 보고서 <디자인산업의 비전과 발전전략: 1999. 11.>에 의하면 국내 디자인산업의 현황은 다음과 같이 요약되어 있다.

가. 디자인에 대한 인식 및 투자 부족으로 세계적인 디자인/ 브랜드가 거의 없고, 상품의 국제경쟁력이 취약함

- 국내 제조업체의 매출액 대비 디자인 투자비율은 평균 0.26%에 불과
- 디자인에 투자하고 있는 기업은 전체의 27.7%, 전담부서가 없는 기업이 89.8%

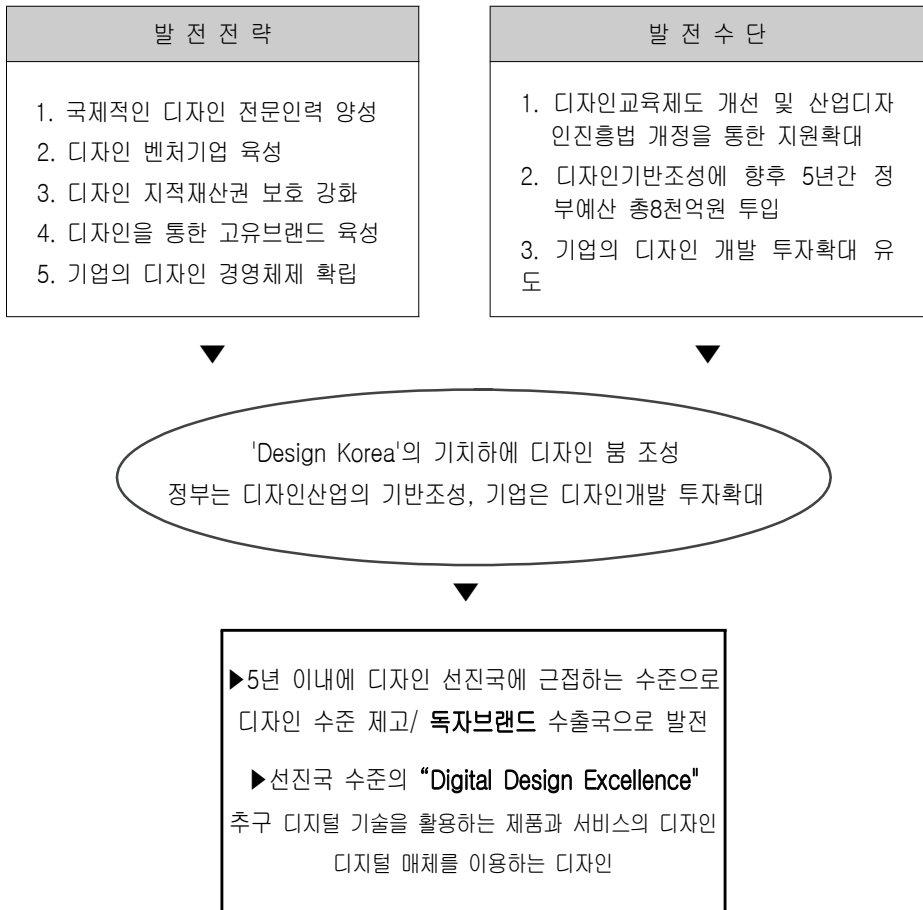
- 디자인 전문회사 평균 인력은 10명 내외
- 우리나라 디자인 수준: 선진국 대비 70% 수준/ 경쟁국인 홍콩, 대만보다 낙후한 실정

나. 디자인 전문인력의 배출은 **양적으로는 공급과잉(供給過剩)** 상태이나, 세계적인 디자이너는 전무함

- 304개 대학(전문대 포함)에서 연간 3만명 이상의 디자인 인력 공급 (일본: 연간 2만명 배출) 〰 업계에서 필요로 하는 **전문인력은 부족**
- **디자인 전문교수의 부족**
- **단순 미술실기 위주의 교육으로 마케팅, 엔지니어링 등 관련분야와의 연계가 미흡**
- 산업디자인 관련학과의 80% 이상이 예체능대학에 소속 〰 다양한 분야의 디자이너 배출에 한계

\*유럽의 경우, 디자인 관련학과의 50%가 디자인대학, 11%가 공과대학에 소속, 인간공학, 마케팅, 엔지니어링 등 **실무위주 교육 수행**

크게 산업계와 교육계의 2분야로 나누어 요약된 이 내용에서, 디자인산업이 지식기반 사업이라는 점에 주목할 때, 현 디자인산업계의 당면한 어려움은 인적 인프라의 부족 - “진정한 전문인력”의 부족, “진정한 전문인 양성”의 어려움 - 으로 지적되고 있다. 발전전략으로서 제시된 5개 중점 전략의 첫째 항목으로 “1. 국제적인 디자인 전문인력 양성”은 이러한 시대적, 산업적 요구를 잘 반영해 준다.



(그림 2-3) 디자인산업의 발전전략 개요

### 2-1-2. 새로운 시대의 디자인 패러다임의 발전

한편 위와 같은 국내의 현상과 새로운 변화를 위한 노력에 비해 새로운 시대의 디자인 패러다임에 대한 다양한 논의와 모델이 제시되고 있다. 이는 거시적 환경 패러다임으로서 미래의 디자인 발전 방향이 어떻게 이루어질 것인가를 밝힘으로써 변화하는 디자인 교육환경의 실체를 좀더 명확히 보기 위함이다.

미래의 디자인 발전방향에 대해서는 많은 학자들의 연구가 있지만 그 중에서도 영국의 대표적 디자인 방법론가이자 교육자인 나이젤 크로스(Nigel Cross)는 그의 글 ‘후



기-산업디자인의 도래(The Coming of Post-industrial Design)'라는 연구에서 새롭게 발전하는 새로운 디자인 패러다임 (Emerging New Design Paradigm)을 매우 포괄적이면서도 체계적으로 밝힌 바 있다. 나이젤 크로스는 우선 지금까지의 산업디자인의 발전 경향을 패러다임의 변환(paradigm shift)로 보고 '산업디자인'과 '후기-산업디자인'의 특성을 다음의 표-1과 같이 비교 정리하였다.

(표-1) 산업디자인과 후기 산업디자인의 비교

구분	산업 디자인	후기-산업디자인
제품	전문화	보편화
	단일 목적의	다 목적의
	수명이 짧다	수명이 길다
	일회적, 대체적	수리를 통한 기능회복
	대량 생산	소량 생산
	표준화	다양화
프로세스	최적의	만족의
	독재적	민주적
	내면화	외면화
	공동체의 가치, 습관을 흡수하는 방식	공동체의 가치, 습관을 발산하는 방식
	배타적	포괄적
	집약적	광범위의
디자이너	경직된	유연한
	창의적	협력적
	개인적	익명의
	전문적	참여적

나이젤 크로스는 위의 표에 나타난 세부사항을 정리하여 미래에 나타날 산업디자인의 패러다임을 크게 참여적 디자인 (Participatory design), 논쟁적 계획(Argumentative Planning), 사회적 디자인 (Socially-responsible design), 생태적 디자인 (Eco-design)의 네 가지로 요약하였다.

## • 참여적 디자인

참여적 디자인이란 1970년대 소위 2세대 디자인 방법론(Second generation design methodology)이 발전되면서 제시된 디자인 방법상의 특성으로, 참여적 디자인 프로세스에서의 디자이너의 역할은 모든 것을 혼자 이루는 것이 아니라 디자이너, 사용자, 생산자 등의 다양한 욕구를 반영하고 그들간의 건전한 논쟁적 프로세스를 이끌어내가는 ‘산파’로서의 조정자 역할을 하게 된다. 이러한 조정자 역할은 사용자들의 다양한 욕구를 디자인에 미리 반영함으로써 사용자의 욕구를 만족시킬 수 있는 디자인이 도출될 수 있다는 것이다.

그 후 이러한 참여적 디자인은 꾸준히 발전되어 오늘날의 인본적 디자인(Human-centered design), 혹은 사용자 중심적 디자인(User-centered design)으로 까지 발전하게 된 것이다. 특히 이러한 사용자의 참여적 디자인경향은 제품이 단순히 인간의 육체적 측면을 지원해주는 물리적, 기계적 제품에서 인간의 지적 측면을 지원해 주는 제품(knowledge-supported product)로 진화하면서 더욱 두드러지고 있다.

이러한 지적 지원 기능을 가진 제품으로의 변화는 디자이너에게 디자인 프로세스, 디자인하는 방법 등에 있어서 근본적인 변화를 요구하고 있다. 기계중심의 제품에서는 사람들이 제품을 사용하면서 나타나는 육체적, 생리적 “행동”에 적합한 제품의 물리적이고 가시적인 부분을 디자인 대상으로 하였으나 컴퓨터 응용 중심의 제품에서는 인간의 사고를 효과적으로 도와주는 비 시각적 측면이 디자인 대상으로 나타나게 되었다는 것이다. 지금까지 전통적으로 디자이너가 주로 의존해 왔던 그리기나 모형제작 중심의 디자인 방법으로는 인간의 사고과정을 기술하기는 불가능한 것이고 또한 디자인의 최종 결과물도 도면이나 모형에서 조작 과정, 메뉴체계 등으로 변해가고 있다. 이와 같은 변화에 대해 최근 들어 “사용자 인터페이스 디자인”, “인터랙션 디자인”, “인간-컴퓨터 인터랙션(HCI: Human Computer Interaction)” 등의 이름을 가진 새로운 연구분야들이 속속 등장하고 있다. 이들 이름의 다양성이 암시하듯이 아직 어떤 정확한 연구 프로세스나 방법론의 전형이 마련되고 있지 않은 형편이다. 하지만 이들에서 공통적으로 발견될 수 있는 대표적 연구방법중의 하나를 들자면 “사용성 평가(usability testing)”를 꼽을 수 있다. 실제로 제품을 사용할 사람의 사고과정과 행동을 구체적으로 살펴볼 수 있는 효과적인 방법이기 때문이다. 즉 사용자가 직접 디자인 프로세스에 참여하는 참여적 디자인의 대표적 사례라 할 수 있다.

이러한 새로운 디자인 분야의 생성뿐 아니라 새로 발전되는 기술 또한 참여적 디자인

이 더욱 활성화 되게 하는 한 요인이 되고 있다. 즉 최근 들어 급격히 발전되기 시작한 **네트워크 기술**은 지리적으로나 시간적으로 멀리 떨어진 다양한 사용자들이 쉽게 디자이너들과 협업할 수 있도록 해주고 있다. 특히 **컴퓨터 지원 협동 작업(CSCW: Computer-Supported Collaborative Work)**은 이러한 원거리 사용자 참여 방법의 대표적 방법으로 손꼽히고 있다.

- **논쟁적 계획(Argumentative planning)**

논쟁적 계획이란 디자인 프로세스를 하나의 계획 과정으로 볼 때 그 과정에 **관여되는 다양한 사람들의 논쟁**을 거쳐 진행된다는 것이다. 이는 ‘디자이너가 모든 것을 제일 잘 안다 (designer knows best)’의 태도에서 벗어나 사용자를 비롯한 디자인에 의해 영향을 받을 모든 이들이 디자인 계획과정에 참여하여 그들의 이해관점을 논쟁을 통해서 행한다는 더욱 ‘민주적 디자인’ 과정으로의 변화를 뜻하는 것이다.

이러한 논쟁적 프로세스로의 변화는 디자인 방법론이 발전적 모형으로 삼았던 과학의 패러다임 변천을 따르는데 기인한 것이기도 하다. 즉 칼 파퍼(Karl Popper)가 제기한 ‘추측과 반박(Conjecture and refutation)’의 패러다임 모형을 채택하여 디자이너가 디자인 해결안을 도출하여 ‘추측한’ 디자인에 대해 사용자를 비롯한 디자인에 관련된 타 집단들로부터 그들의 의견을 ‘반박’하는 모형인 것이다.

따라서 이러한 논쟁적 계획은 개인보다는 그룹의 작업, 특히 **학제적 그룹 작업**이 필연적인 것이 되게 된다. 초기 디자인 방법론의 선도적 역할을 한 사람들 중의 하나인 크리스토퍼 존스는 이러한 디자인 그룹작업의 필요성을 ‘**디자인 문제가 한 디자이너의 영감을 훨씬 벗어날 정도로 복잡해졌기 때문**’이라고 지적하면서 학제적 그룹에 의한 디자인 작업에서 필수적으로 요구되는 것으로 건전한 논쟁적 분위기를 우선으로 꼽고 있다. 즉 각 참여자의 사고를 외부로 나타내어 건전한 비평을 유도하여 이에 대해 각 참여자들이 논쟁을 벌이도록 한다는 것이다.

이러한 논쟁적 프로세스를 거침으로써 얻어지는 또 하나의 이점은 논쟁적 과정에 각 참여자들이 참여하기 위해서는 자기의 사고를 외부로 표출시켜야 함으로써 거쳐야 하는 ‘**추상적 사고의 명확화**’이다. 종래의 디자이너들은 디자인 문제인식에서부터 아이디어 도출, 최선안의 평가 등이 디자이너의 머리 속에서 이루어지는 ‘블랙박스적 접근법(Black box approach)’에 주로 의존하여 일개인의 주관적 영감과 직관이 매우 중요시되는데 논쟁적 디자인 프로세스에서는 이러한 접근방법이 허용되질 않는다. 즉

남에게 자기의 디자인 사고를 전달하고 논쟁의 대상이 되려면 머리 속에서 정리되지 않은 추상적 상태의 사고를 체계화시키고 정리하여 명확히 해야만 되기 때문이다. 앞으로는 디자인 프로세스의 논쟁적 구조로의 변천이 더욱 가속화 될 것으로 보인다.

#### • 사회적 디자인 (Socially-responsible design)

산업사회에서는 디자이너가 “나를 나무라지 마세요. 난 단지 회사를 위해서 일하고 있을 뿐이에요.”라고 하며 사회적으로 무책임한 디자인에 대해 변명을 늘어놓는 것이 상업적 논리에 의해 어느 정도 받아들여질 수 있었다. 즉 산업사회의 시스템 구조상 대량생산에 의존할 수밖에 없고 이에 따라 제품이 지향하는 사용자층도 ‘평균인간 (average people)’이 될 수밖에 없었던 것이다. 따라서 사용자의 세부적 욕구가 충족되지 않는 것에 대해 충분히 사용자들이 ‘감내’ 할 수밖에 없었고, 이를 어느 정도 당연시 여기기까지 하였던 것이다. 또한 경영진에서 주어진 디자인 의뢰서와 기술진에 의해 개발된 이미 정해진 기술의 범위 속에서 어떻게 하면 많은 대중에게 잘 팔릴 수 있는 스타일이 될 수 있을 지가 디자이너의 주요 직무였던 상황에 디자인의 사회적 책임까지 요구한다는 것은 다소 무리였을지 모른다. 하지만 기술이 점차 발전하여 **다품종 소량생산 체계**에 접어들고 **사용자들의 가치 또한 다양화** 되어감에 따라 소비자들은 무책임한 디자인에 점차 제 목소리를 내기 시작했던 것이다.

특히 최근 들어 활발해지고 있는 다양한 **소비자 운동과 제품 안전 문제, 제품 책임성(Product liability)** 등의 법의 규제 강화에 따라 이러한 경향은 더욱 강하게 나타나고 있다. 이에 따라 디자이너는 단지 클라이언트가 제기한 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 디자인을 해 내는 수동적 입장에서 과연 클라이언트에 의해 제기된 문제가 **사회적으로 건전한 것인가?** 에 대한 본질적인 자문에서부터 시작하는 **적극적** 디자이너의 역할이 강요되고 있다. 일찍이 사회적 디자인의 중요성을 강조하고 이를 실천적으로 행해온 빅터 파파넵(Victor Papanek)은 그의 저서 ‘실제적 세상을 위한 디자인(Design for real world)’에서 95%의 디자이너가 단지 5%의 사용자만을 위해 디자인하고 있다고 지적하면서 디자이너가 사회적으로 소외된 나머지 95%의 사용자를 위해 눈길을 돌려야할 것을 강조하고 있다. 또한 디자이너가 단지 상업적으로 잘 팔릴 수 있는 디자인에만 매달려 멀쩡한 제품을 구식으로 만들게 하는 ‘인위적 폐기 (Forced obsolescence)’를 위해 디자인이 활용되는 현상을 강력히 비판하였다.

또한 ‘사회를 위한 디자인(Design for society)’책을 저술한 나이젤 휘틀리(Nigel

Whiteley)는 이제 디자이너가 경제성에만 집중하지 말고 진정한 삶의 질(quality of life)을 위해 노력을 경주해야 할 때라고 강조하고 있다. 즉 디자인의 최종 결과물은 하나의 제품이 될지언정 결국 디자인이 추구해야 할 것은 그 제품을 사용함으로써 비롯되는 **사용자의 가치, 경험뿐 아니라 새로운 문화**까지도 포함하는 것이 되어야 한다는 것이다. 이러한 디자이너의 대 사회적 성찰과 자각에 의한 사회적으로 건전한 디자인에 대한 움직임은 더욱 강화될 것이다.

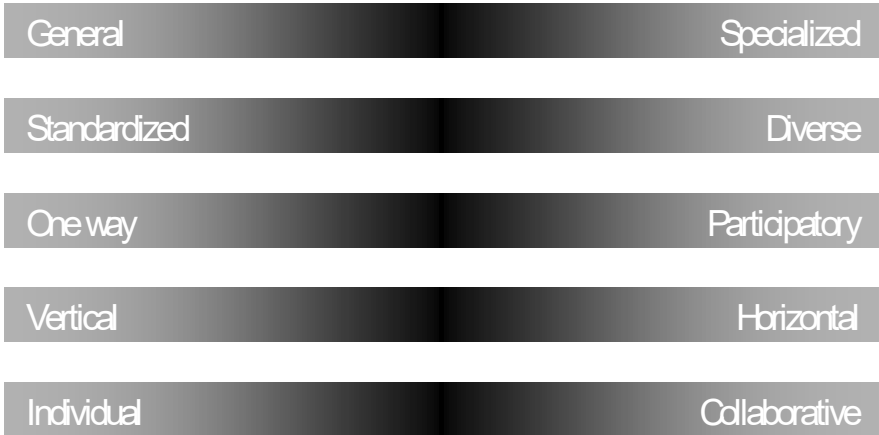
#### • 생태적 디자인(Eco-design)

산업사회의 제조업이 제품을 일단 세분된 부품으로 만들어 이를 다시 조립한다는 면에서 데카르트적이라 한다면, 후기 산업사회에 있어서의 제조업은 부품보다 전체에 존재가치를 부여하는 '전체론'적 입장을 취한다. 산업사회의 지나친 전문화에 대한 반대운동은 1970년대의 환경보호 운동으로 나타나기 시작했는데 이는 생태학자들이 점차 자연의 구조, 종(種)의 상관관계, 생태계의 전체성 등을 발견하게 되었기 때문이다.

디자인 된 하나의 제품이 지구의 생태계에 어떤 영향을 미칠 것인가를 고려하지 않고 무작정 한 개발의 논리에 편승하였던 산업사회에서의 디자인이 **환경운동**이 활발히 전개됨에 따라 우수디자인의 평가 잣대를 다시 고려해야 할 국면에 접어들게 된 것이었다.

이에 대해 90년대 중반에 들어서면서 디자인을 통해 지구 생태계를 보호하자는 **생태적 디자인, 그린 디자인(green design), 지구 친화 디자인(earth friendly design)** 등의 디자인 환경운동이 활발히 전개되기 시작하고 있다. 가령 미국 디자인 위원회(American Design Council)에서는 '환경보호 디자인 원칙(The design principles of environmental stewardship)'을 제정하는가하면 폴 칼디잔(Paul Kaldjian)같은 디자이너는 '생태학적 디자인을 위한 12가지 사실(The 12 facts of ecological design)' 등을 파악하여 제시하기도 하였다.

디자이너들도 이제 제품생산의 **각 단계마다 환경적 문제를 야기 시킬 수 있는 요인을 파악**하여 디자인에 의해 해결할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 즉, 어떤 재료를 활용할 것인가? 어떻게 그 재료를 구할 것인가? 어떻게 생산되어야 할 것인가? 어떤 방식으로 제품이 사용되고 폐기되는가? 제품의 수리와 처분은 용이한가? 또한 재활용



이 가능한가? 등 환경에 미칠 영향을 평가하여 디자인함으로써 지속 가능한 디자인 (sustainable design)을 이뤄 나가야 할 것이다.

위에서 살펴본 나이젤 크로스의 신 패러다임 모형이외에도 여러 디자인 연구가들은 21세기 디지털 시대로 접어들면서 새롭게 형성될 디자인 패러다임을 다양한 키워드로 나타내고 있다. 이들 여러 학자들의 연구결과를 요약하면 '일반화(Generalization)'에서 '특성화(Specialization)'로, '획일화(Standardized)'에서 '다양화(Diversified)'로, '일방적(One Way)'에서 '참여적(Participatory)'로, '수직적(Vetical)'에서 '수평적(Horizontal)'로, '개별적(Individual)'에서 '협동적(Collaborative)' 등이 그들이다. 이러한 거시적 디자인 패러다임은 디자인 교육환경에 다양한 영향을 주며 그 문맥적 패러다임(Contextual Paradigm)역할을 하고 있다. 즉 가령 획일적 디자인 교육에서 최근 들어 특성화, 다양화된 디자인 교육이 강조되고 있으며 교수로부터 학생들에게 일방적 지식 전달 교육에서 토론식, 사이버식의 교육을 통한 학습자의 참여적 교육으로 교수와 학생간의 관계가 종적 관계에서 횡적, 수평적 상호 협력적 관계로 변하고 있는 것들이 그 예이다.

그림 2-4. 디자인 교육환경의 거시적 패러다임의 변화

## 2-2. 새로운 디자인 교육환경 패러다임과 교육의 특성화 필요성

### 2-2-1. 디자인 교육기관의 현황

#### • 국내 대학의 디자인 교육 현황

현재 국내 대학의 디자인 교육 현황을 살펴보면 다음과 같은 특징을 찾을 수 있다.

- 디자인 인력 양성의 무분별한 확대 양상

: 1998년 현재 304개 대학/ 682개 학과/ 매년 31,000여명 배출

- 다양성에 바탕을 둔 체계적인 디자인교육으로의 질적 발전 미흡한 상황

- 전문대 디자인관련 학과 졸업생의 비약적 증가 : 매년 2000여명씩 증가

: 최근 5년간('93 ~ '97) 디자인관련 교육기관 졸업생 현황에서 전문대 졸업인원이 68,449명으로

전체 디자인관련 졸업자 106,593명의 64%에 해당

- 디자인 교육의 양적 불균형 (재학생 인원면: 미국의 약 97%, 매년 학위취득인원면: 약 142%)

: 가. 미국 내 205개 디자인 대학의 가을학기 등록자 수 98,491명, 년 학위취득자 19,325명 ('98. 현재 NASAD)

나. 국내 디자인 관련 재학생 95,688명, 졸업생 27, 374명

(표 2) 대학의 디자인 관련 학교,학과,재학생 수

구분	디자인 관련 교육기관	전체교육기관	디자인 교육기관 비율
학교수	304	916	33%
학과수	682	16,078	4%
재학생수	95,688	2,332,906	4%

(표 3) 디자인 관련 교육기관 재학생 현황

분류	학교 수	학과 수	'98 졸업 예정자	재학생 총수	디자인학과 분야별 / 재학생수				
					제품	시각 (포장)	환경 (인테리어)	섬유	기타 (공통)
대학원	66	145	218	2,207	-	-	-	-	145 / 2,207
대 학	115	266	9,625	46,328	30 / 8,319	55 / 9,237	9 / 1,390	60 / 11,547	112 / 15,835
전문대	123	271	21,495	47,153	40 / 6,858	82 / 14,642	32 / 5,429	53 / 9,528	64 / 10,696
계	304	682	31,338	95,688	70 / 15,177	137 / 23,879	41 / 6,819	113 / 21,075	321 / 28,738

(표 4) '93-'97년까지 대학별 디자인 관련학과 졸업생 추이

구분	'93	'94	'95	'96	'97	계
전문대	9,212	11,239	13,474	15,488	19,036	68,449
대학(교)	6,262	6,774	7,253	7,518	7,827	35,634
대학원	429	499	512	559	511	2510
계	15,903	18,512	21,239	23,565	27,374	106,593

또한 제품, 시각, 환경, 섬유 등과 같이 전공을 분류하고 있는 디자인학과의 명칭에서도 표5와 같이 그 명칭에 대한 통일성이 없이 혼용되어 쓰이고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 디자인의 다양한 분야와 특성을 교육한다는 점에서는 바람직하다고 볼 수 있으나, 디자인의 본질에 대한 공통의 지식체계와 이에 대한 사회적 공감대가 형성되지 못한 상태에서 지나치게 다양한 학과명은 혼돈을 일으키게 되므로 이에 대한 체계적이고 적절한 대처가 필요하다.

특히 전공의 대분류 속에서의 학과명은 해당교육기관의 교육범위 및 내용을 대변하는 것임에도, 많은 대학에서 전공의 특성과 연계성이 적은 학과명을 사용하고 있다는 점



도 국내 디자인 교육의 총체적인 질적 발전에 저해되는 요소라고 볼 수 있을 것이다.

(표 5) 디자인 관련학과 명칭

전공 분류	학과분류	포함학과명
제품	-산업/응용디자인 -공업/제품디자인 -공예/금속디자인 -가구/목공디자인 -기타	산업디자인과, 미술공예과, 조형과, 공업디자인과, 미술교육과, 산업공예과, 공예과, 공예디자인과, 공예미술과, 금속공예과, 귀금속디자인과, 금속공예과, 금속소형디자인과, 도예과, 도자기공예과, 도자디자인과, 미술과, 산업금속공예과, 산업미술과, 요업디자인과, 응용미 술과, 전통도예과, 환경조형과, 가구디자인과, 목조형과, 보석공학과, 보석디자인 과, 산업도예과, 세라믹공학과, 자동차공학부, 장식미술과, 장신구디자인과, 표면디자인과
시각	-산업/응용디자인 -시각/정보/커뮤니 케이션 -광고 -홍보/편집/출판 -컴퓨터그래픽 -만화/예술 -사진/영상 -포장 -기타	미술과, 미술교육과, 예술학부, 조형과, 산업공예과, 산업디자인과, 산업미 술과, 상업디자인과, 시각디자인과, 시각정보디자인과, 응용미술과, 조형예술과, 커뮤니케이션디자인과, 광고기획과, 광고디자인과, 광고창작과, 광고학과, 광고홍보과, 전자편집디자인과, 출판광고과, 출판편집과, 커뮤니케이션학 부, 편집디자인과, 멀티미디어과, 전자그래픽과, 정보조형학부, 컴퓨터공학부, 컴퓨터그래픽과, 컴퓨터디자인과, 컴퓨터창작과, 만화영화과, 만화예술과, 애니메이션과, 영상만화과, 광고사진과, 사진과, 사진영상과, 사진예술과, 산업사진과, 영상디자인과, 영상미술과, 영상정보처리과, 산업포장과, 포장 과, 포장디자인과, 멀티미디어제작과, 일러스트레이션과
환경 (인 테리 어)	-환경디자인 -실내건축디자인 -무대장식 -기타	도시환경과, 산업디자인과, 주거환경과 환경디자인과, 건축디자인과, 건축장식과, 공업디자인과, 산업미술과, 실내건축과, 실내디자인과, 예술학 부, 주거실내 디자인과, 무대디자인과, 조영디자인과, 환경조각과
섬유	-섬유미술 -패션/의상 -의류/직물 -텍스타일(염직) -기타	섬유공예과, 섬유과, 섬유미술과, 섬유예술과, 응용미술과, 산업디자인과, 생활과학부, 의상과, 전통복식과, 전통의상과, 패션디자인과, 의류과, 의류직물과, 의상디자인과, 의생활과 공예과, 산업미술과, 섬유디자인과, 예술학부, 텍스타일디자인과, 산업공예과, 의류환경학과
기타	-예술/미술 -생활미술 -교육 -기타	미술과, 미술교육과, 생활미술과, 조형과, 도형예술과, 의생활학과, 건축장 식과, 공업디자인학과, 공예과, 공예미술과, 광고홍보과, 무대예술과, 미술학부, 산업공예과, 산업공예디자인과, 산업디자인과, 산업미술과, 산업정보디자인과, 상업디자인과, 시각디자인과, 실내장식과, 예문학과, 응용미술과, 응용미술교육과, 인테리어공학과, 정보디자인과, 조형과

<출처: 산업디자인진흥원, 디자인 센서스 조사연구 최종보고서, 산업자원부, 1998, P.144 ~ 145>

## 2-2-2. 현행 디자인 교육체제의 문제점 및 요구사항

이러한 현행 디자인 교육 현황에서 발견되어진 문제점은 크게 디자인 인력의 초과 공급, 산업체 요구에 대한 수렴 수준 미흡, 디자인 교육시설 및 재정 지원 부족 등을 들 수 있겠다.

### •문제점

#### 디자인 인력의 초과공급

- 디자인관련학과의 무분별한 신설.증원으로 인한 수요와 공급의 불균형, 질적 저하 초래
  - : 최근 6년간('93-98) 졸업생 137,900명 대비 현재활동 디자이너 수 10,681명 (국내주요기업체 345개, 디자인 전문회사 910개 업체 대상으로 한 디자인 고용 인원 조사결과)
- 2년제 대학과 4년제 대학의 차별화되는 교과과정의 개발 요구
- 전문대 졸업인력의 양적 팽창에 대한 대책마련 시급

#### 산업체 요구에 대한 수렴수준 미흡

- 기업 내 업무수행 기여도 평가: 대기업-32.6%, 중소기업-40.7%가 “낮거나 매우 낮다”로 평가
- 신입 디자이너의 입사 후 전문가적 능력 배양 기간 : 평균 2~3년의 재교육 기간 소요
  - : 사회적 요구 부응에 미흡/ 산학간 긴밀한 연구체제 미비/ 실무능력 배양을 위한 프로그램 요구
    - ▶ 양질의 교육 프로그램 제공 및 설비 투자를 통한 학생들의 능력 향상을 위한 노력 필요
    - 산학 연계 체제. 디자인 관련 프로그램의 확대를 통한 학생의 취업 유도, 현장실습 기회 확대
- 지방화, 정보화 사회에 부응하는 전문 디자인 인력 육성의 필요

#### 디자인 교육시설 및 재정 지원 부족

- 국제기준에 비하여 크게 미흡한 국내 교육시설 기준 - 대학교육의 질적 발전의 구

### 조직 장애요인

:국내 시설기준의 미흡에서 비롯된 기자재지원 부족, 지원된 기자재를 포함한 재정  
의 비효율적 관리  
디자인에 대한 그릇된 인식에 기인한 양적 재정 지원 부족

- 급속히 변화하는 **미디어 환경에 대한 인식 부재**로 인한 교육시설 미비 및 비효율  
적 지원

ex1. 1990년대 들어 이용의 필요성이 없어진 ‘실크스크린’ 관련시설에 대한 불필  
요한 예산 및 공간 할애로 정작 필요한 ‘컴퓨터 관련 기자재 및 공간’의 부  
족 ▶ 교육부 시설기준이 시대적 변화에 따르지 못함으로 오히려 디자인 교  
육 발전을 저해하는 걸림돌로서 작용

ex2. 디자인 교육에서 컴퓨터 및 디지털미디어가 차지하는 비중의 급속한 증가와  
이에 대한 운용 및 관리에 대한 기준/ 재정적 지원/ 지속적인 사후관리/  
**전문적인 시스템 통합 관리기사의 필요**

- 디자인 일반에 대한 인식 부족

: 디자인관련학과의 특성을 고려하지 않은 획일적 재정지원/ 몇몇 인기학과에  
편중된 예산 배정

### • 새로운 디자인 교육의 요구사항

지금까지 살펴본 디자인 교육의 환경을 둘러싸고 있는 거시적 패러다임 변화의 양상  
과 교육, 산업의 현황과 이의 문제점을 통하여 파악해본 새로운 디자인 교육의 요구  
사항은 다음과 같이 정리될 수 있다.

가. 특성화, 전문화된 교육프로그램의 설정과 교육의 수행

획일화 일반화된 교육에서 벗어나 새롭게 나타나는 다양한 디자인 추세에 따른 특성  
화되고 전문화된 교육이 이루어져야 한다.

나. 산업의 다양한 요구 수용과 산업계에 대한 지식의 제공

급속하게 변하는 산업의 다양한 요구사항을 탄력적으로 수용함과 동시에 디자인 학문

의 신조류를 끊임없이 개발하여 산업계를 리드해야한다.

다. 교육자와 학습자간의 수평적, 참여적, 인터랙티브한 교육

교육자는 단순 지식제공자, 학습자는 단순 지식수용자의 종적 관계를 벗어나 학생 스스로 디자인 교육에 참여하고 적극적으로 토론함으로써 인터랙티브한 협력관계로 발전해야한다.

라. 타 인접 학문과의 탄력적 협력교육

디자인과 비디자인의 경계가 지속적으로 모호해지고 인접학문과의 협력관계가 필요한 추세에 따라 타 인접학문과의 탄력적 협력교육이 이루어져야 한다.

## 2-3. 디자인 교육 특성화의 유형 및 경향

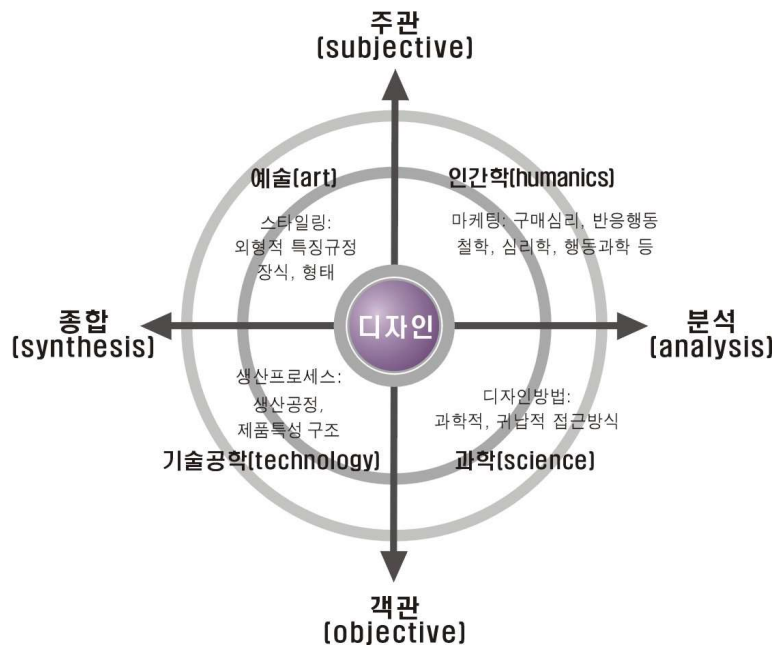
### 2-3-1. 디자인 교육의 특성화의 정의

학문이란 진리를 탐구하는 지적활동이다. 그것이 대학이라는 제도적 틀속에서 교육이라는 활동과 밀접한 연관을 갖게 되어 학문의 성격도 대학교육의 목표와 맞물려 변천하고 있다. 다시 말해서 대학에서의 학문과 교육은 진리를 탐구하는 목적적 가치를 지닌 활동임과 함께, 사회적 봉사과 같은 또 다른 목적을 달성하기 위한 수단으로 존재하여 사회적 가치흐름의 맥락과 더불어 변화 할 수밖에 없다.

대학의 교육은 그 목표에서 진리추구와 관련된 일반적, 보편적 목표와 함께 사회적 활동을 고려한 교육의 시대성과 특별성을 고려하여야 한다. 대학에 있어서 보편적 목표는 세계성과 관계하며 이는 장기적인 측면에서 변치 않는 영속적 가치의 추구이다. 그리고 시대성이나 특별성은 세계성을 이루고자 하는 수단적 성격으로서 이는 시대나 지역, 그리고 사회적 관점에 따라 달라질 수 있는 차별적 가치를 의미한다.

대학 디자인교육의 보편적 목표는 '미적 생활환경의 구현을 위한 조형의 길을 터득하는 것'과 관계될 수 있다. 그리고 디자인교육의 특이성은 시대, 지역, 사회적 여건과 내적 자원 등을 바탕으로 한 차별화 된 교육 방안'들로 볼 수 있다.

예로 시대적 맥락의 차이로 디자인교육은 산업시대초기에 생산기술과 기능을 바탕으로 한 공방교육(Bauhaus, 1909-), 이어서 인간공학과 방법론을 중심으로 한 과학적 교육(Ulm, 1955-), 소비자인식중대로 인한 마케팅조사 교육(Tsukuba, 1970-)이 강조되어 왔다. 그리고 최근 고기술과 정보제품의 발달에 따른 문화, 전략, 인간중심(IIT, 1994-), 인터랙션(Carnegie Mellon, 1989-)등, 디자인교육의 특성이 과거의 단순한 외형적 미와 기술적 문제에서 현대에 들어 인간, 감성, 전략 등으로 변화하는 모습을 엿볼 수 있다. 마찬가지로 한 지역이나 사회에서 얻을 수 있는 남 다른 가치는 다른 지역이나 사회와 구별되는 디자인교육의 특성을 낳게 할 수 있는 것이다., 따라서 (디자인)대학교육의 특성화는 보편적 교육목표와 함께, 지역이나 시대의 특이성을 바탕으로 목표나 수단이 상호조화를 이루어야 하며, 교육의 특성화는 시대나 지역사회의 가치변화에 따라 변화해 나가야 함을 염두에 두어야 할 것이다. 미국의 저명한 디자인 교육자 제이더블린(Jay Doblin)은 다음과 같이 학문적 모형을 제시하고 디자인 교육의 다양성과 특성화의 가능성을 제시하고 있다.



앞서의 연구결과를 종합하여 디자인 교육의 특성화를 정의해보면 다음과 같이 정의될 수 있다. 즉, “디자인 교육의 특성화라함은 획일적, 일반적 디자인 교육을 벗어나 새로이 나타나는 신 디자인 패러다임을 선도적으로 반영하여 새롭게 요구되는 분야를 중심으로 전문적으로 교육함으로써 타 교육기관과 차별화된 특성적 속성에 집중하여 교육하는 이념, 교육프로그램을 이른다.”

하지만 이러한 특성화는 한 가지 차원만을 가진 차별화가 아니라 다원적 차원의 특성화를 뜻한다. 이러한 다차원적 특성화 차원은 크게, 지역특성의 반영, 디자인 단계의 특성화, 디자인 결과물의 특성화, 지원 자원(Source)에 따른 특성화 등의 유형별 특성을 발견할 수 있다.

## 2-3-2. 디자인 교육 특성화의 유형 분류 및 예시

특성화에 성공한 국내,외의 사례들을 종합하여 보면, 지역 특성의 반영, 디자인 단계의 특성화, 디자인 결과물의 특성화, 지원 자원(Source)에 따른 특성화 등의 유형별 특성을 발견할 수 있다.

### 1. 지역 특성의 반영

특성화에 성공한 사례들을 살펴보면, 교육기관이 위치한 지역적인 특성을 반영하여 특성화 전략에 적용한 사례를 볼 수 있다. 이는 주로 지역 산업의 발전 추이에 따른 것으로, 산업적인 특성에 따른 요구에 부응하여 디자인 교육 과정에서 그에 맞는 디자인 분야적 특성을 부각하고 실무적인 기능에 중점을 두거나 분야-전문적인 교육의 틀을 강구하고 있다. 지역 산업에서 필요로 하는 디자인 인력을 적극적으로 공급함으로써 상대적으로 디자인 교육에 대한 지역 산업으로 부터의 투자를 유도할 수 있게 되므로 산학의 원활한 협력을 유지하여, 가깝게는 디자인 교육 재원의 확보와 디자인 교육의 현실성 및 실용성 제고에 유리하며 멀게는 지역 산업의 발전과 함께 디자인 인식의 저변 확대를 가져오는데 긍정적인 역할을 담당하고 있다.

지역 특성을 반영한 몇몇 특성화 사례들을 살펴보면 다음과 같다.



- Center for Creative Studies (CCS)

미국 자동차 산업의 메카인 디트로이트 시에 위치한 이 학교는 특히 운송기기 디자인에 주력하여 양질의 운송기기 디자이너를 배출하고 있으며, 크라이슬러, 다지 등 미국 뿐 아니라 세계 유수의 자동차 기업에서 주목할 만한 활동을 보이고 있다.



-Rochester Institute of Technology (RIT)

코닥이 위치한 로체스터의 지역적 특성을 적용하여 광학(imaging science)에 특화된 공학 계열 교육을 강화하고 있으며 디자인 교육 또한 이를 뒷받침하여 많은 디자인 인력을 공급하고 있다.

## San José State University

-San Jose State University

실리콘 밸리의 혁신적 분위기에 영향을 받은 산호세 주립대의 디자인 예술 대학 (School of Art and Design)은 디지털 미디어와 애니메이션 분야에서의 실험적인 교육에 중점을 두고 있다.

-동명정보대학교 신발지식연구소

동명정보대학교는 신발지식연구소를 부설하여 “보다 싸고 좋고 빠르게 차별화된 제품을 상품화하여 국내 신발산업의 국제경쟁력을 확보하기 위해 본 대학교의 특성화된 컴퓨터 응용기술 및 정보기술을 바탕으로 인체공학응용 고기능 신발 개발, 신발디자인 및 브랜드(BRAND) 개발, 컴퓨터 그래픽스 응용기술 개발, 생산설비 자동화 및 금형설계기술 등의 총합적인 기술개발 및 제품화를 추진하고, 또한 마케팅 전략을 개발하여 산업체를 지원한다”는 기치 아래, 부산 지역의 지역적 산업 특수성을 감안한 교육 특성화에 주력하고 있다.

## 2. 디자인 프로세스 상의 특성화

디자인 프로세스의 견지에 비추어, 각 단계별 특성에 집중하여 디자인 교육을 특성화하는 경향을 찾아 볼 수도 있다. 디자인 프로세스 상에서 독특한 특징을 가지는 세부 단계, 예를 들어, 분석(analysis), 조형(styling), 생산(manufacturing) 등에 초점을 맞추고 거기에서 필요로 하는 디자인 능력을 중점적으로 개발하는 디자인 교육 프로그램을 마련, 적용하여 특성화한다.

- 분석(analysis) 단계를 부각시킨 교육 프로그램

미국 일리노이 공과대학(Illinois Institute of Technology)의 디자인학과는 전통적



으로 분석적인 디자인 접근, 이론적 바탕, 논리적 디자인에 중점한 디자인 교육으로 유명하다. 근래에는 사용자 중심의 디자인 방법들을 중점적으로 개발하고 디자인 과정에서 적용하는 교육 프로그램을 폭넓게 적용하여 디자인 플래닝, 제품/그래픽 디자인 분야의 디자이너 인식 기반 마련에 힘쓰고 있다.

국내에서는 KAIST의 산업디자인학과의 예를 들 수 있겠는데, 설립 초창기부터 입학 전형 중 실기를 없애는 등 국내에서는 유래가 없는 혁신적인 교육적 접근으로 분석적이고 논리적인 디자인 움직임을 마련하는데 크게 공헌하고 있다. 특히, 역사적으로 우리나라 이공계 영재교육기관으로 성장해온 KAIST 자체의 학제적 분위기도 이 학과의 교육적 특성화에 한 몫을 하고 있다.

- 조형(styling) 중심의 디자인 교육 프로그램

미국의 ACCD(Art Center College of Design)는 전통적으로 조형 능력에 초점을 맞춘 교육과정으로 유명하다. 그래픽, 제품, 영상 특히 운송기기 디자인의 조형 분야에 있



어서 이 프로그램 출신들의 활약은 실로 돋보인다. 이 프로그램은 커리큘럼 내의 여러 과정을 통해 집중적인 조형 교육을 진행하고 있으며 여러 산업 분야에서 조형을 선도하고 있다고 해도 과언이 아니다. 이 학교의 교육이념은 “디자인은 도서관에서 이루어지는 것이 아니라 그림대 위에서 이루어진다 (Design is done not in library but on the drawing board)”라는 학교의 디자인 모토에서도 잘 파악될 수 있다.

-생산(manufacturing) 중심의 디자인 교육 프로그램

한국기술교육대학교의 디자인공학과 프로그램은 디자인 교육 과정에 전자, 기계 등의 공학 과정을 적극 도입하여 실질적인 생산 단계까지의 디자인 접근을 가능토록 하는 디자인 교육과정으로 특성화하고 있다.

### 3. 디자인 결과물의 특성화

디자인의 세부적 결과물에 중점을 두는 경향도 있다. 자동차, 보석, 꽃, 음식, 웹, 만화 디자인 등 디자인 결과물의 특성에 초점을 맞춘 교육과정으로 디자인 교육 특성화를 이루는 경우이다. 이 경우, 자칫 디자인 교육이 편향될 위험성을 배제할 수는 없으나, 디자인 전문화의 차원에서 긍정적인 측면이 부각되는 경향이라고 할 수 있겠다. 공주문화대학의 만화예술학과, 귀금속디자인

**동명정보대학교  
신발지식연구소**



가공학과 등이 이러한 경향의 특성화에 성공한 예라고 할 수 있다.

#### 4. 지원 자원(source)에 따른 특성화

정부의 교육 개혁 노력의 일환으로 진행되고 있는 각종 교육 지원 프로그램에 따른 특성화의 방향도 하나의 흐름이다. BK21(Brain Korea 21), DIC(Design Innovation Center), 산학협동센터 등의 지원프로그램을 통해 지원을 유치한 각급 교육기관들은 각자 특색있는 디자인 교육 목표와 특성화의 양태를 보이고 있다.

##### 1) BK21

교육부가 21세기를 선도할 인재 양성을 목적으로 1999년부터 7개년에 걸쳐 시행하는 교육개혁정책으로서, 연간 2000억 원씩 총 1조 4000억 원의 예산이 투입되는 방대한 규모로서, 세계 수준의 연구가 이루어지는 대학원 중심의 대학 및 각 지방의 산업수요와 연계하여 특성화가 이루어지는 지역대학을 육성함으로써, 창의적이며 국제적인 고급두뇌를 배출하고 우수한 연구성과를 확보하며 국내 산업체와의 산학협동을 통해 산업체의 발전과 국제경쟁력을 제고하는 것을 1차적인 목표로 하고 있다.

##### - 국민대학교

BK21의 지원을 받아 테크노디자인전문 대학원을 설립한 국민대학교는 디자인 전문 석/박사 과정을 운영하는데 있어서 다수의 대학원전임교수 채용, 국제교류 프로그램 운영, 국내외 산학 기반 조성 등을 통해 디자인의 학제적 연구 강화, 글로벌 네트워크 조성을 꾀하고 창업교육의 기틀을 마련하는 교육 프로그램을 시행하고 있다.

##### - 경기대학교

건축전문대학원으로 디자인특화 사업단을 운영하고 있는 경기대학교는 공학으로 지나치게 치우친 국내의 건축 현실에 공학적 접근은 물론 디자인적인 전문화를 이루기 위한 프로그램을 마련하고 있다. 컴퓨터 그래픽스 등 첨단 건축 디자인 교육, 활발한 산학연계 활동 등 건축 디자인 교육의 전문화를 통해 특성화 전략을 수립하였다.

##### 2)DIC (Design Innovation Center)

산업자원부가 고가의 디자인 개발장비 구축이 어려운 중소기업이나 디자인 전문업체의 디자인 혁신 활동을 지원하기 위해 중앙정부 예산 가운데 150억원을 투입, 디자인 개발에 필수적인 고가의 첨단장비 도입을 지원할 수 있는 디자인 혁신센터 설립 지원

프로그램이다. 관련업체들이 디자인 개발장비를 공동으로 활용하게 하는 한편 장기적으로 '디자인 상담 → 개발 → 시제품 제작 → 상품화 → 판촉지원'에 이르기까지 종합적인 디자인 지원체계를 갖추도록 한다. 여기에는 최초 DIC로 선정된 강원대, 계명대, 전북대 및 중앙대와 광주대, IDAS 등의 교육기관이 속해있다.

- 동서대학교 DIDIC(Digital Image Design Innovation Center)

부산을 디지털 산업의 혁신기지화하고 부산 지역의 디자인 산업 체질을 개선하며 디지털 디자인 영역의 확장으로 산업 기여도를 높인다는 기치 아래, 주로 첨단 디지털 영상 디자인 관련 센터를 설립하여 부산 지역의 장비, 기술, 인력, 교육 지원 및 공동 프로젝트를 수행하고 있다.

- KAIST dm/DIC (Design Innovation Center for Digital Media)

대덕연구단지 내에 위치한 KAIST의 환경적 특성을 반영하여 첨단 디자인 분야와 연구 중심의 디자인 분야에 중점을 둔 디자인 센터를 운영하고 있다. 디지털미디어 및 콘텐츠 랩에서 디지털 미디어와 관련된 각종 장비와 시설을 갖추고 있으며, 인간중심 인터랙션 디자인 랩에서는 사용자 관찰, 사용성 평가와 관련된 사용성 평가 룸 및 각종 장비를 갖추어 첨단 디자인 관련 기술 지원 및 교육 사업을 진행하고 있다.

3) 산업디자인 산학협동 센터

국내에서는 1996년 교육부의 지방대학 특성화사업으로 산업디자인 산학협동 센터의 설립이 활성화되기 시작하였다. 지방대학 특성화사업은 기존 대학의 획일적 교육프로그램에서 탈피하여 학교별, 지역별 전문화, 특성화를 유도함으로써 디자인 각 분야별 전문인력 양성기반을 구축하기 위한 것이다. 정부는 매년 산업기술기반조성자금으로 전문화, 특성화를 추진코자 하는 대학 및 대학연구소를 교육기자재, 장비구입 등 직접비용 위주로 다음과 같은 산업디자인 연구소의 설립과 산학협동사업을 지원해 왔다.

- 이화여자대학교 색채디자인연구소

제품 고부가가치화의 핵심요소이나 기반연구체계가 미흡한 산업색채분야의 인프라 구축을 위해 산, 학, 연 공동 연구기반을 조성하고, 색채관련 기초 및 응용연구, 정보

구축.보급 등을 체계적이고 효율적으로 수행하여 국내산업의 고부가가치 창출 및 국제경쟁력 강화한다는 목표로, 색채 관련 기초 및 응용연구 수행, DB 구축 및 정보 제공, 연구단체 협력체제 구축, 정책 자문 및 지원 등의 사업을 진행하고 있다.

- 강원대학교 차세대디자인정보센터

21세기 디자인 패러다임의 전형 창조: 디자인 교육의 미래형모델 연구 및 개발, 첨단 미디어 환경의 디자인 시스템 구축, 지방대학 특성화 정책의 지역사회 구성을 목표로 디자인 정보화 사업, 산학연 협동 사업등을 실시하고 있다.

- 조선대학교 산업디자인 특성화사업단 <전통문화산업진흥협의회>

민족문화의 주체성 강화를 위하여 전도적으로 남도문화의 정통성 부흥의 장을 구현하고, 전통문화에 대한 산업적 의식전환과 현대적 창조사업을 통한 지역경제를 활성화하며, 정보화 기술의 문화산업화 실천방안을 모색한다는 목표로 설립된 사업단은 지역 특성에 맞는 전통문화계승사업, 문화.관광산업육성사업, 학술.교육지원사업, 지역 정보산업 육성사업등을 진행하고 있다.

## 2-4. 디자인교육 특성화의 전망 및 성공요인

### 2-4-1. 디자인 교육 특성화의 전망 및 경향

피터 드러커를 위시한 일군의 사회학자들은 이미 지식사회의 도래를 주장하고 있듯이, 이제 사회는 산업사회에서 정보사회, 그리고 지식사회로 이전하고 있다. 산업사회가 석유등의 에너지와 하드한 물질이 주요 자원이었다면, 정보사회에서는 컴퓨터나 네트워크를 통한 정보와 통신이 자원이 되며, 지식사회는 지식의 창조를 자원으로 하고, 또한 이의 유통을 중심으로 하는 사회이다.

정보와 지식사회로 명칭되는 미래사회에 대해 이론가들의 공통된 견해는 산업사회와는 달리 균형적 사고에 의한 '정신성', 지역의 고유한 문화에 바탕한 '가치관의 다양성'과 함께, 이들 가치들을 컴퓨터 통신네트워크를 통해 연결시키는 '분권화에 바탕한 유기적 융합화', 그리고 시스템과 환경의 서로 다른 구성요소들을 거시적 관점에서

동일시하여 생각하는 '전일적' 사고가 보다 중시될 것으로 보고 있다. 그밖에도 인간 삶에서 정신의 중시와 함께 컴퓨터.통신네트웍의 발달은 '경제의 소프트화'를 몰고 오고, 사용과 지속, 전통과 안정, 품격과 의미 등이 생활의 패러다임으로 자리잡을 것으로 예측하고 있다.

이러한 시대적 가치의 변화로 디자인의 활동 또한 아래와 같이 물질위주의 디자인활동에서 비가시적인 지적 가치의 컨셉과 전략 개발, 그리고 특히 사이버와 디지털 디자인에 대한 비중이 높아 가고 있다

특히 앞으로의 사회는 첨단분야의 기술혁신이 열어줄 가능성으로 말미암아 대학의 교육이나 학문연구는 그러한 기술개발에 필요한 기술적, 전문적 지식이나 기능을 제공하는 일에만 급급하지 않고, 오히려 한 차원 높은 지평에서 미래지향적 가치추구에 더욱 헌신할 것을 요청 받게 될 것이다. 또한 대학의 목표는 어디까지나 개방적이고 다원화된 사회에서 창의적인 삶을 누릴 수 있는 사람을 기르고 새로운 세계를 창조하는 연구를 수행함으로써 저절로 사회에 봉사하는 그런 것으로 정립되어야 한다. 이와 같은 외적 환경의 가치를 배경으로 디자인대학의 시대적 측면에서 살펴본 특성화의 교육방향은 아래와 같이 정리될 수 있다.

1) 목표 : 다양성, 통합성, 사회환경적 가치가 조화되는 인간생활가치의 창조

디자인의 연구나 교육은 그 과정과 결과가 관련산업이나 사회로 직결되기 때문에 디자인발전의 출발점으로서 그 역할은 매우 중요하다. 따라서 21세기의 새시대에 부응할 수 있는 디자인의 교육지표의 새로운 설정은 물론 필요한 디자인기술을 제공할 수 있도록 디자인교육의 프로그램 전반을 총체적으로 재점검하는 것은 무엇보다도 중요하다. 특히 사회적 가치의 흐름은 과거의 에너지와 물질, 분리와 분석, 표준화가 지배하던 산업사회에서 벗어나고 정보지식, 문화환경사회로 전환되고 있다. 이와같은 맥락속에서 디자인교육의 지표와 방향은 과거의 산업과 기업위주의 물질경제와 경쟁논리에 입각한 교육을 초월하고, 지적 가치를 바탕으로, 정신과 물질, 다양성과 전체성, 인간성과 사회환경적 가치간에 유기적 관계성을 중시하고 이들 가치간에 균형 모색을 통한 조화로운 인간생활환경의 창조를 고려하여야 할 것이다.

2) 영역 : 디지털 미디어, 가상공간, 지적 비가시적 가치 등의 신 디자인영역 기회중

대

산업시대의 디자인은 가시적인 물질, 기술, 생산, 시장이 위주가 되었고, 디자인 또한 이와 관련된 분야와의 연계성이 높았다. 이제 미래사회의 전반적인 가치가 물질 가치에서 지적 가치로 전환되고, 실재공간과 더불어 가상공간에서의 디자인활동이 확대됨에 따라 디자인비즈니스의 기회는 더욱 증대되고 있다.

### 3) 주제 : 주제중심의 퓨전형 디자인 교육

또한 미래의 지적 사회에서의 디자인 산업은 뉴미디어의 발달에 따른 사회적 수요의 변화로 종래의 디자인전문분야들이 복합적으로 퓨전될 것이다. 이에 따라 디자인 교육과정은 종래의 자동차, 제품, 시각, 공예 등과 같은 대상과 영역 중심의 교육프로그램을 벗어나 인간생활의 다양한 차원에 바탕을 두고 요구되는 주요 주제들(예를 들면 작업, 교육, 오락 등과 같은...)을 중심으로 재편성되고 이러한 주제들을 통하여 서로 다른 디자인 과정을 터득할 수 있는 프로그램의 제공이 요구될 것이다.

### 4) 기능 1 : 개념적, 전략적, 종합적 디자인

한편 미래의 사회와 관련 디자인비즈니스는 과거의 형태위주의 작업에서 벗어나 보다 개념적이고 종합적인 측면의 활동이 강조될 것이다. 이와같은 추세는 이미 미국산업디자이너협회(IDSA)에서 조사한 1996년도 디자인전문회사 운영보고서(1996 Consultant Office Operating), '디자인환경의 변화'에서도 잘 나타나고 있다. 이 보고서에서는 조사를 통하여 1) 기업주들은 과거의 단순한 형태의 창조성위주에서 혁신적 개념의 창출을 기대하고, 2) 디자인의 활동의 비중이 제품전략, 제품기획, 제품정의, 세부개발의 구조화에 더욱 큰 기대를 갖고 있으며, 3) 단일제품의 디자인에서 제품혁신의 전체과정과 개발을 관리하는 턴키(turnkey)용역경향으로 바뀌고, 5) 단지 단일한 디자인회사의 형태보다는 전문이 복합된 디자인기업들에게 용역을 주고, 6) 기업주들은 외부전문가를 더욱 이용하는 경향으로 흐르는 등 디자인비즈니스의 환경이 이미 급격히 바뀌고 있음을 밝히고 있다.

### 5) 기능 2 : 연구, 혁신의 환경조성

미래에 디자인활동의 주된 역할은 전망과 상상, 실험, 창조로서, 기업의 디자인환경은 이들 활동을 주체적으로 이끌고 협동하기 위한 환경조성이 무엇보다도 중요할 것

이다. 따라서 인간과 인간, 인간과 물질, 물질과 환경문제 등에 걸친 미래디자인의 개념을 다각적으로 연구실험하고 개발을 선도할 수 있는 R & D형의 디자인 기능이 절실히 필요하다.

#### 6) 활동 : 벤처 등 통합적 비즈니스 관점

미래 정보, 지식 사회는 정보나 지식의 생산이 부가가치의 관건이 되고 이들에 대한 연구개발의 중심은 대학이 될 것으로 예측되고 있다. 디자인교육과 연구, 대학과 기업간의 벽이 서서히 붕괴, 융합될 것이다. 그리하여 교육의 방향은 연구, 지식 창조, 비즈니스를 연계시킬 수 있도록 총체적인 안목의 개발에 비중을 두어야 한다.

미래의 디자인의 개념은 과거의 단순한 제품디자인용역이나 기업종속적 인하우스 디자인의 활동개념에서 과감히 탈피하여 벤처나 독자적인 디자인브랜드개발과 같은 디자인주도형 산업으로 그 성격이 전환될 것이다.

#### 7) 조직 : 네트워크-유기적 연계를 중시

과거 농업사회의 생산기반이 농토이고, 산업사회가 공장이라면 미래 정보지식사회의 생산기반은 조직이라고 일컬듯이 디자인활동의 재조직은 미래 디자인경쟁력의 주요 요인이 될 것이다. 디자인 재조직의 방향은 분권화, 자원절감, 다양성, 민첩성-유연성, 반응중시, 사용자중심, 신속한 마켓대응력, 수평적 상호관계가 고려되어야 할 것이다. 특히 종래의 기업내의 인하우스 디자인조직에 의한 폐쇄적 디자인작업은 미래 시대의 다양한 요구에 효율적으로 대처하고, 다양한 정보와 아이디어를 얻기 위하여 외부의 디자인컨설턴트, 대학연구소 등과의 다변화된 조직들과 연계되어 디자인활동을 확산적 협동적 개념으로 전개하여야 할 것이다.

#### 8) 환경 : 교육기회의 다변화와 국제화, 신기술.매체활용을 통한 교육기회의 제공

미래의 디자인활동은 더욱 더 국가간에 장벽이 없어지고 국제간에 네트워크를 통한 협업적 활동에 의해 이루어 질 것이다.

국제화시대에 우리나라 디자인교육의 세계화를 위해서는 국내 대학간은 물론 국제간의 교육프로그램의 공동운영이나 교류 등 세계적인 유관교육기관과의 실질적이고도 다각적인 국제교류방안을 마련하여야 할 것이다.

또한 컴퓨터와 네트워크 등 신기술의 발달과 함께 디자인의 환경은 급변하고 있다. 특

히 디지털과 네트워크를 이용한 원거리간의 디자인협업은 물론 신속하고도 경제적인 디자인활동을 가능케 하고 있다. 이와 같은 신기술의 활용은 디자인관련 산업에 더욱 보편화되어가고 있으며, 디자이너들이 신기술의 활용에 대한 요구는 더욱 증대 될 것이다.

#### 9) 예술과 기술의 결합

한편 새로운 시대는 다시금 예술과 기술의 새로운 결합이 요구하고, 디자이너는 그들 디자인의 목표를 장기적 안목에서 명확한 디자인 철학과 이념으로 표출하여야 할 것이다.

### 2-4-2. 디자인 교육 특성화의 성공요인

상기와 같이 디자인대학의 특성화의 방향은 크게 디자인과 관련된 영역, 기능-기술, 활동, 조직, 관념 등과 같이 여러 가지 차원에서 그 출발을 보일 수 있겠다. 그리고 그 구체화에 있어서는 당연히 시대, 사회 및 지역적 고려와 대학 스스로의 자원 등이 면밀히 검토되고, 마지막으로 이들 차별적 특성이 세계성의 획득에 얼마나 조화될지의 여부를 평가하여야 할 것이다.

특성화를 유형별로 살펴봄으로써 몇가지의 뚜렷한 경향을 엿볼 수도 있는데, 대표적인 특성화 성공 요인을 살펴보면 시·공간성의 적절한 이용, 고기술과 인간중심의 교과운영, 프로젝트 중심의 교육프로그램, 다학제 방식의 교수 프로그램, 세계화의 협력 추세 등이 있다.

#### 2-4-2-1 외적 요인

국·외 디자인 교육기관의 특성화 성공 요인은 크게 외적 요소와 내적 요소로 나누어 이해될 수 있다. 먼저 외적 요소로는 시간성과 공간성을 들 수 있다. 앞서 디자인의 가치가 시대의 흐름을 반영하며 변해오고 있다는 사실을 피력했다. 시대적 가치변화와 더불어 이제 디자인도 물질주의적 개념에서 벗어나 정신적·심리적 개념으로 깊어지며, 디자인의 기능은 과거 외모처리의 단편적인 기능에서 제품의 품질을 통합하여 제품 가치 개발의 선도적인 단계로의 변화를 보이고 있는 것이다. 이것은 시·공간적 인 요소가 디자인 교육의 변화를 선도하고 있다는 것을 증명해준다. 특성화에 성공한 교육 기관이 이러한 시대적 변화에 민감하게 또 적극적으로 동참해 왔다는 것을 대학



별 사례조사에서 쉽게 확인할 수 있다. 뿐만 아니라, 이들 교육기관은 각각의 시·공간적 제약을 오히려 기회로 반전시키고 있다. MIT의 경우 예술과는 벗어난 세계적인 공과대학임에도 불구하고 고도의 기술력을 디자인 산업과 연계시킴으로써 오히려 더욱 독창적이고 전문화 된 디자인 테크놀로지를 창출해 낸 것이다. 이것은 시간성과 공간성이 지니는 한계와 또 이를 이용한 가능성을 발견할 수 있게 하는 좋은 예이다.

#### 2-4-2-2 내적 요인

내적 요소로는 교육 기관내의 교과 운영방식이나 수업 방식 교수프로그램 등을 들 수 있다.

사례 조사에서도 알 수 있듯이 이들 대학은 각 대학의 상황에 적합한 고유의 수업방식을 지니고 프로그램을 운영해가고 있다. 이와 같이 이들 디자인 교육 기관의 특성화 성공 요인은 시·공간성의 적절한 이용, 고기술과 인간중심의 교과 운영, 프로젝트 중심의 교육프로그램 및 수업 방식, 다학제 방식의 교수 프로그램, 세계화의 협력 추세로 집약되어 나타난다.

이를 정리하면 다음과 같다.

##### 1) 고기술과 인간중심의 연구 및 교과운영

산업시대의 기능, 재료, 형태를 바탕으로 한 교육에서 신지식에 바탕한 디지털 미디어, 인간중심 등의 교육으로 전환되고 있다. 미국의 MIT 미디어 랩은 연관 기업과 관련된 학습, 놀이, 오락, 인공지능, 인터페이스디자인 등, 신기술과 인간생활과 정보의 관계를 다양하게 연구하는 등, 대표적으로 미래 디자인교육의 새로운 방향을 보여주고 있다. 카네기 멜론대학의 대학원과정 인터랙션 디자인(Interaction Design)학과는 기존 산업디자인, 커뮤니케이션 디자인과의 긴밀한 관계속에 인지심리학, 컴퓨터공학, 등을 결합시켜 인간과 고기술과의 만남과 사용에 있어서의 소프트웨어, 응용, 뉴미디어, 정보공간 등을 창조할 수 있는 프로그램을 개발하였다. 또한 미국의 칼아트 디자인대학은(California Arts School)은 장면디자인(Scene design), 사운드디자인(Sound design), 통합미디어 디자인(Integrated media design) 등 신지식기반의 전문화된 교과과정을 운영하고 있다.

##### 2) 프로젝트 중심 교육프로그램 및 수업방식

디자인교육의 전반적인 프로그램의 방향은 대학원의 연구개발중심의 프로그램으로 운영되고 있다. 수업의 방식 또한 랩에서의 연구개발이 중심이 되는 것이 최근의 새로운 경향이다.

예로 미국, 유럽, 아시아권에서 150여 기업의 후원처를 보유하고 있는 MIT는 미디어 랩(Media Lab.)에서의 리서치가 중심이 되어 수업이 진행된다.

미국의 RISD의 리서치 주도(Research Initiatives)프로그램, 기업 리서치 제휴(Corporate Research Associates) 프로그램, 그리고 경영관리자 프로그램(Executive Programs) 등 디자인연구 및 사회교육과 관련된 다양한 프로그램들을 통하여 디자인 연구를 주도하고, 산업과의 융합을 통한 새로운 디자인교육의 모델을 제시하고 있다.

### 3) 다학제 방식의 교수 산학 프로그램

서로 다른 전문교육 전문기관과의 유기적인 통합교육이 시도되고 있다.

예로 미국 MIT의 건축계획대학(The School of Architecture and Planning) 내에 속해 있는 미디어 아트 사이언스 프로그램(Media Arts & Sciences Program)은 프로그램은 대학원과 대학과정으로 인식, 학습, 음악, 그래픽 디자인, 비디오, 홀로그래피 등의 교수들이 모여 설립된 미디어 랩(1985년 설립)을 중심으로 특히 디지털기술과 인간의 만남을 연구하고, 그 미디어를 창조하는 것을 주된 영역으로 하여, 컴퓨터기술과 인간심리 및 커뮤니케이션, 예술 등의 다학문을 학제적으로 조화시켜 미래의 정보중심 사회환경을 집중적으로 연구하고 있다. UIAH 대학원과정의 특별프로그램 또한 기업디자이너의 교육과 연계된 리더십프로그램과, 디자인, 기술, 경영의 다 학제적 성격을 지닌 국제디자인비즈니스프로그램(IDBM)을 성공적으로 운영한다. 미래의 정보문화사회를 겨냥한 우이아 대학원의 뉴미디어 학과는 1999년 부터 핀란드 국립미디어 리서치 개발 센터(LUME)와 공동운영되고 있다.

### 4) 세계와의 교류

디자인 교육 특성화 성공 대학의 특징은 공통적으로 세계적인 교육의 연결망을 갖고 있다는 것이 특징이다. 핀란드의 우이아 대학원은 국외인의 비율이 50%를 상회하며, 유럽, 미국, 동남아 국가들과 밀접한 협동 체계를 유지하고 있다. 이와 같은 실정은 타 대학들에게도 다소 차이가 있지만 공통적인 현상이다.

<표> 해외대학원 교육특성

연구목표	대학
디지털컨텐츠, 신지식관련 디자인 연구	Media Lab. MIT, CMU Cal Arts,
산업, 사회, 환경 등 통합디자인 연구	UIAH, Harvard
미래생활 문화연구	Domus Academy

교과과정	대학
디지털기술(과학), 예술(인문), 신생활 접목	Media Lab. MIT, Harvard
인간.기계 인터랙션, 사운드 등 감성중시 교과	CMU, Parsons, Cal Arts
프로젝트, 세미나중시 교과과정	UIAH, MIT,RISD

연구활동	대학
디지털 미디어와 인간관계의 향상 연구 -인간의 세부적 감성, 작업, 오락, 교육 등	Media Lab. MIT, UIAH, CMU
미래의 하드웨어.소프트웨어 통합조형 연구	Media Lab.MIT
신기술과 예술의 접목과 생활문화연구	UIAH, Cal Arts, Domus
거시적 측면의 건축, 도시환경 등 연구	Harvard, UIAH

### 3. 디자인 교육 특성화의 요건과 산·학·연의 역할

본 장에서는 앞서 지금까지 살펴본 연구결과를 바탕으로 디자인 교육 특성화의 기본 요건 및 프레임워크를 설정하도록 한다. 이를 위해서는 우선 디자인 교육에서의 산학협동의 역할을 살펴본 후, 이의 기본방향을 설정한 후, 이어서 실제 국내외 대학의 특성화 경향을 살펴본 후 특성화의 흐름, 속성들을 살펴볼도록 한다. 다음으로 산업체에 대한 디자인 교육의 특성화에 대한 요구사항 등을 실제 조사(Survey)를 통하여 살펴본 후 실제 현장에서의 교육에 대한 개념을 정리한다. 마지막으로 이들 교육, 산업의 실제 연구결과와 앞서의 이론모형의 결과를 종합하여 디자인 교육 특성화의 요건을 파악하여 특성화 모형의 기본 프레임워크를 설정하도록 한다.

지금까지 살펴본 산업디자인에 있어서의 산학협동의 의의와 미래에 전개될 새로운 디자인환경을 고려해 볼 때 미래의 환경에 부응하는 산업디자인의 산학협동의 커다란 방향은 다음과 같이 정리될 수 있을 것이다.

#### 3-1. 디자인교육 특성화의 요건

##### 3-1-1 종합성

산학협동의 운영적 차원에서 볼 때 단발적인 산학협동 프로젝트의 수행보다는 산학협동 센터 설립을 통한 장기적이고도 종합적인 접근이 마련되어야 할 것이다.

산학협동이 학교 교과목 차원에서 단발적으로 이루어질 경우 이의 시간적, 자원적 제약이 따를 수밖에 없다. 즉 학교 수업의 규정상 길어야 16주 정도의 기간이 주어질 수밖에 없고 그 프로젝트에 참여하는 인적 자원의 수도 학생들의 수와 한 명의 교수밖에 참여할 수 없게 된다. 또한 산학협동의 프로젝트 주제에 맞춰 학교 수업의 교육 목표가 변경될 가능성도 배제할 수 없어 비교육적이 될 수도 있는 것이다.

따라서 보다 장기적이고 다양한 자원의 활용이 이루어지기 위해서는 산학협동 센터를

설립하여 종합적 차원에서 산학협동이 이루어져야 할 것이다. 산학협동센터가 설립될 경우 학교 수업에 구애됨이 없이 장기간의 지속적 연구가 이루어질 수 있으며 그때 그때 주어지는 산학협동의 프로젝트의 성격에 따른 다양한 교수와 연구원, 학생 등의 인적자원이 구성될 수 있게된다. 이러한 장기적이고 종합적인 산학협동 연구는 최근 들어 정부 주도형으로 이루어지는 대부분의 기초연구가 보통 2년에서 4년 정도의 장기적 시점에서 이루어진다는 점에서도 그 타당성을 구할 수 있을 것이다.

### 3-1-2 전문성

산학협동 센터의 설립을 통한 종합적 산학협동이 이루어짐과 동시에 또한 보다 전문화된 분야에 대한 산학협동연구가 이루어져야 할 것이다. 산학협동이라는 이름하에 어떤 주제의 산학협동 연구라도 받아들여 수행할 경우 이에 대한 목표와 노력, 자원의 분산으로 인해 효과적인 결과를 기대하기 어려울 것이다.

산학협동 수행 기관마다의 교육의 성격, 강점 등에 따른 특성화된 연구에 집중함으로써 보다 세분화된 요구를 충족시킬 수 있을 것이다. 특히 최근 들어 급격하고도 다양하게 전개되는 새로운 디자인 분야에 부응하기 위해서는 이러한 전문적인 산학협동 접근방법이 필수적이다.

### 3-1-3 신규성

종합성, 전문성과 아울러 산학협동에서 고려해야할 또 하나의 요소는 미래의 디자인 환경에 부응할 수 있는 새롭고 미래 지향적인 디자인 분야를 선정하여 집중해야 한다는 것이다. 구태 의연한 영역에 대한 산학협동에 집중할 경우 산업에서 요구하는 미래의 디자인 방향제시에 부응할 수 없을뿐더러 이에 대한 수명도 매우 단기적이 되기 쉽게 된다.

가령 예를 들어 앞서 파악된 미래의 디자인 환경에 적합한 영역 즉, 사용자 중심 디자인, 그린 디자인, 인터랙션 디자인, 사회 문화적 디자인 등이 이에 대한 좋은 예가 될 수 있을 것이다.

### 3-1-4 확장성

산학협동의 연구결과는 산업에서 요구하는 단발적인 결과보다는 그들이 다양한 문제에 확장하여 적용할 수 있는 도구의 제공중심으로 이루어져야 할 것이다.

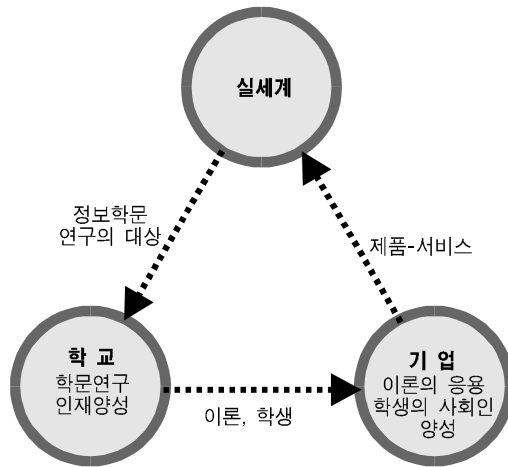
산학협동을 통하여 단순 결과만을 제공할 경우 결국 이의 응용도 단발적으로 끝나 버릴 수밖에 없으며 이와 비슷한 사례의 문제에도 또 다시 연구를 수행해야만 하는 중복적이고 편협적인 연구에 그칠 수밖에 없게 된다. ‘디자인 고기’를 잡아주기보다는 ‘디자인 고기’를 낚는 방법을 제공해 줄 수 있는 확장력있는 산학협동 연구가 이루어져야 할 것이다.

## 3-2. 디자인 교육에 있어서의 산, 학, 연의 역할

### 3-2-1. 산학협동의 의의

진정한 의미에서의 산학협동이 되기 위해서는 우선 충족시켜야할 전제 조건이 있다. 즉 산학 협동이라는 단어 속에 포함되어있는 ‘협동’이라는 말에서도 나타나 있듯이 산(産)과 학(學)이 서로 동일한 입장에서 협동하여 실질적으로 얻는 것이 있어야만 된다는 것이다. 일방적으로 어느 한 쪽에서만 혜택을 받는 그러한 성격의 연구는 진정한 의미의 협동이 아닌 것이다. 하지만 대부분의 경우에 있어 지금까지는 산학협동이라고 할 때 학교측에 기업에서 일방적으로 혜택을 주는 경우가 많았다는 것을 부인하기는 어려울 것이다.

(그림 3-1)에서 나타나 있듯이 학교에서는 학문과 교육을 통해 이론적 지식과 학생을 배출해 내고 기업에서는 지식을 응용하여 제품과 서비스를 생산하고, 학생들을 사회인으로 양성하여 사회, 혹은 실세계(real world)를 이루며 이 사회는 다시 학교에 학문의 연구 대상이 되는 것이다. 이와 같이 학교와 기업은 하나의 순환적 고리에서 서로에게 주고받는 밀접한 유기적 관계를 이루어야 한다. 그러면 산학협동을 통해서 기업 쪽에서 또는 교육기관에서 얻을 수 있는 것은 무엇인가?



### 3-2-2. 교육 측면의 잇점

우선 학교측의 경우를 살펴보면 산학협동을 통해서 얻을 수 있는 가장 큰 것은 앞서도 밝혔듯이 학교에서 학습되어지고 있는 교육내용의 실제 디자인 문제를 통한 검증이다. 많은 경우에 있어 학교에서는 실제 현장에서 즉각 활용될 수 없는 이론적이고 비 실제적인 교육 위주로 가르쳐 막상 기업에 취직하게 되면 상당부분 기업의 실정에 맞도록 재 교육시켜야 된다는 비난이 일어나는 것을 종종 대하게 된다.

물론 학교가 곧 사회에서 직접 활용할 수 있는 기술만을 가르치는 직업학교가 아니라 졸업 후 디자인 일선에서 터득되어질 다양한 지식이나 기술을 포용할 기본적인 토대를 마련하는 전인교육을 행하는 곳이라고 볼 때 이와 같은 비난은 온당치 못하다고 볼 수 있다. 하지만 기업에서 요구하고 있는 기본적인 디자인 지식이라던가 제약사항 등의 현실을 도외시 한 채 교육을 위한 교육의 현학성에만 치우칠 때에 이와 같은 비난이 부당하다고 만은 하지 못할 것이며 이에 대해 겸허히 귀를 기울여야 할 것이다. 산학협동 연구는 이렇게 학교에서 가르쳐야 할 내용과 가르쳐지지 않아도 좋을 것을 구별해 주고 또한 학교에서 가르쳐져야 할 내용의 질과 정도에 대한 기본 골격을 형성케 해 주는 중요한 역할을 하게 된다. 즉 학교에서 가르쳐지고 있는 내용을 실제 디자인 문제의 해결을 통해서 이의 허와 실을 발견하여 수정 보완할 수 있는 계기를 마련할 수 있다는 점이다.

다음 두 번째로 언급될 수 있는 산학협동의 이점은 실제 디자인 문제를 다룸으로써 적용되는 여러 가지 제약사항을 경험해 본다는 것이다. 대부분의 학교에서 별다른 제약 없이 마음껏 이루어지는 '디자인 작품'의 경우 실제 디자인을 행할 때 부여되는 여러 가지 제한점이 무시되는 경우가 많다. 학생들에게 그들이 디자인한 제품에 대해 생산단가가 얼마나 될 것인가라는 질문을 던졌을 때 제대로 답변하지 못하거나, 그들의 작품에 도저히 생산 불가능한 구조나 재료 등을 활용하는 경우를 종종 보게된다. 이 뿐 아니라 디자인을 하는데 주어진 시간을 제대로 지키지 못하고 마감기일을 넘긴 다거나 디자인의 최종평가가 실제 사용자에게 의해서 이루어지기 보다는 교수에 의해 평가되는 등의 현상은 시간, 비용, 생산상의 여러 가지 실제적 디자인 제한점이 적용 되지 않음으로써 나타나는 현상들이다. 물론 모든 디자인 과제에 이러한 실제적인 디자인 제한점을 적용하게 되면 학생들의 창의성을 지나치게 위축시키는 등의 부작용을 가져올 수 있지만 산학협동을 통한 현실적 제한점의 적용을 통하여 '책임감 없는 창의성'을 깨닫게 하는 것 또한 매우 중요한 일이다.

세 번째로 산학협동 연구가 학교측에 가져다 줄 수 있는 매우 실질적이고 물질적인 이점으로서의 예산, 장비상의 지원을 기업으로부터 받을 수 있다는 점이다. 종종 학교에서는 어떠한 연구를 하려고 해도 교육기관 특유의 예산상의 제약으로 인해 불가능한 경우를 많이 보게 된다. 가령 예를 들어 자동차 디자인을 하는데 풀 스케일 모형을 만들려고 한다면 이에 소요되는 막대한 비용으로 인해 디자인 교육기관에서는 생각조차 할 수 없는 일이지만 기업과의 산학협동을 통한다면 가능한 일이다.

뿐만 아니라 기업 측의 연구장비 혹은 시설물 등을 활용할 수 있게도 된다. 예를 들자면 제품의 사용성 평가를 위한 실험실이라던가 소비자의 제품에 대한 반응을 조사하기 위해 일 방향 거울을 갖춘 심층면접실 등은 대부분의 경우 학교에서 갖추기 힘든 시설물로서 산학협동 등의 기회를 통해 직접 활용해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있게 된다. 이외에도 정도의 차이는 있지만 많은 경우 기업으로부터 산학협동연구에 대한 재정적인 지원이 있게 되며 이러한 연구비는 학교측에서 매우 긴요하게 쓰일 수 있는 것이다.

마지막으로 디자인 교육기관이 산학협동 연구를 통하여 얻을 수 있는 이점은 학생들로 하여금 취업의 기회를 갖게 한다는 점이다. 전통적으로 디자인을 전공하는 학생들



이 취업하는 경로는 기업에서 학교로 취업 의뢰해온 것을 교수가 이에 적합한 학생을 추천하거나 또는 학생 스스로 신문 및 기타 출판물에 게재된 구인 광고를 통해 지원하고는 면접 때까지 기다리는 일방적 프로세스가 대부분이다. 이러한 취업경로는 매우 피동적이며 자기 자신의 특성을 알리고 그 잠재력을 모두 온당하게 평가받기란 쉽지 않은 일이다. 하지만 산학협동을 통한 경우 학생이 디자인 전과정을 통하여 그 자신의 능력을 보여줄 기회가 많아서 보다 적극적이고 자연스럽게 취업의 길에 다다르게 된다.

실제로 이러한 취업 혹은 기업측에서 보면 인재 발굴을 주목적으로 하는 산학협동 연구가 선진국에서는 많이 시행되고 있다. 기업에서 디자인 문제를 주고 이에 대해 각자 연구한 바를 최종 전시회를 통하여 보여준 후 기업에서 이들 중 적합한 사람을 선발하는 것이다. 특히 최근 들어 경제의 침체로 인해 취업의 기회가 줄어들고 있는 요즘 이러한 방식의 산학협동이 매우 필요한 때이다. 근래에 몇몇 업에서 시행하고 있는 인턴쉽 제도도 이와 비슷한 동기에서 비롯된 것이라고 볼 수 있다.

### 3-2-3. 기업 측면의 잇점

다음으로 산학협동을 통해 교육기관에서 가질 수 있는 이점이 위와 같다고 할 때 기업이 취할 수 있는 이점은 무엇인가? 우선 먼저 가장 중요한 것으로 손꼽을 수 있는 것은 기업의 영리 추구적 생리상 소홀히 할 수밖에 없는 디자인 기초연구를 수행할 수 있다는 점이다.

기업은 기본적으로 잘 팔릴 수 있는 제품을 생산해야 하며 이를 위해서는 매우 단기적이고 직접적인 이득을 가져다주는 곳에 주된 역량을 집중하게 마련이다. 따라서 기업의 디자인실에서도 실제적인 디자인을 이루는 소위 '라인' 중심의 조직을 갖추고 있으며, 설사 디자인 기획실, 혹은 연구부문이 존재한다 하더라도 매우 즉물적인 목표의 연구에만 집중하게 된다. 하지만 학교의 경우 다양한 학문적 세계 속에 위치하여 여러 학문들과의 교류를 통하여 끊임없이 생성되는 새로운 지식체계를 갖춰 나갈 수 있다. 또한 비록 어떤 하나의 연구가 그 당장의 이득은 가져다주지 않는, 매우 무형적이고 기초적인 것이라 할지라도 이에 대해 장기간 연구를 해 나가기 마련이다.

이렇게 장기간에 걸쳐 지속적으로 이루어진 연구는 어떤 지식체계의 저변을 형성하여 기업에서 유용하게 활용할 수 있는 기초자료를 제공해 줄 수 있게된다. 물론 기업에서는 이러한 유형의 연구가 이루어질 수 없다는 것은 아니다. 다만 이러한 연구는 오

랜 시간과 인력을 요구한다는 점에서 기업이 이러한 연구를 수행할 경우 오히려 비경제적이고 비효율적이라는 점이다. 이보다는 산학협동을 통하여 학교에서 이루어진 오랜 기간의 연구를 응용하는 데 주안점을 두는 것이 더욱 생산적이고 각자의 전문성을 살리는 길일 것이다.

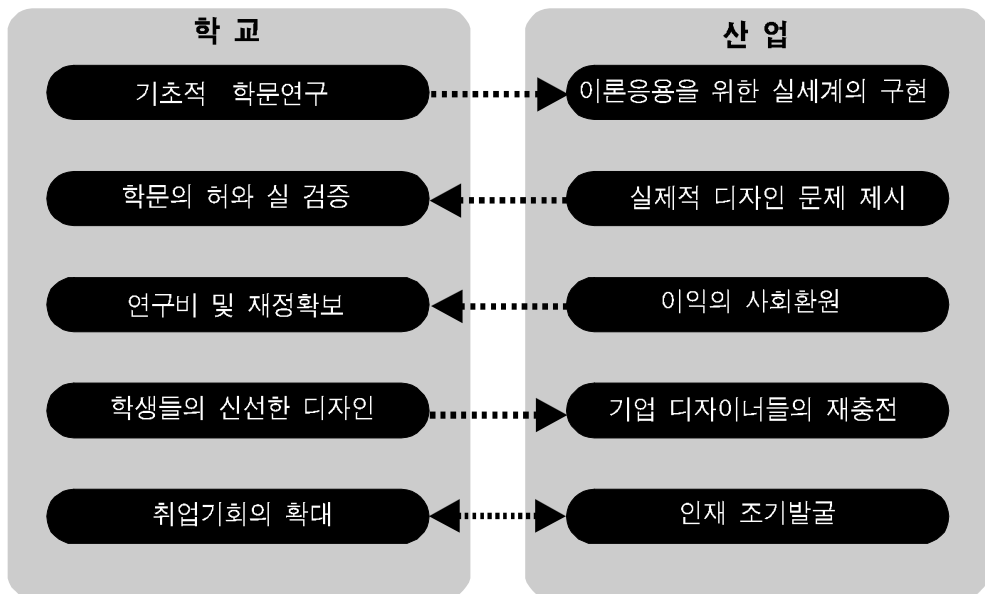
다음 두 번째로 산학협동을 통해서 기업이 얻을 수 있는 것은 외부로부터의 자극을 받아 구태 의연성을 벗어날 수 있게 해준다는 것이다. 창조성에 대해 연구하는 학자들은 '경험과 창조성'의 관계에 대해 이야기할 때에 어떤 문제해결에 대한 경험의 영향이 항상 유익한 것은 아니라는 점을 강조한다. 즉 어떤 문제가 주어졌을 때 그 문제를 새로운 관점에서 보려고 하기보다는 이미 경험했던 문제의 유형에 따라 분류하고 그 테두리 안에서 해결하려 한다는 것이다.

마찬가지로 기업의 디자이너가 어떤 제품의 디자인에 오랜 경험을 가지고 있어 '뻔한 실수'는 저지르지 않지만 그에게는 이미 사고의 테두리가 정해져 있어 새롭고 혁신적인 디자인을 이룰 수 없을 수도 있는 것이다. 산학협동 연구를 통하여 학생들이 제시하는 디자인 해결안이 그들의 지식, 경륜으로 볼 때는 '말이 안되는' 것이 될 수 있으나 그들이 보지 못했던 전혀 새로운 관점을 제기해 주는 자극제가 될 수 있는 것이다. 이는 앞에서 언급한 학교측에서 얻을 수 있는 이점과 어떻게 보면 상호 모순적 보완관계에 있을 수도 있는 것이다. 즉 학생들은 산학협동을 통해서 그들의 '순진한' 디자인을 기업의 실제 제약조건 등의 테두리를 통해서 가다듬을 수 있게되고 기업의 디자이너들은 그들의 '판에 박힌' 디자인을 학생들의 신선한 관점을 통해 벗어날 수 있게 되는 것이다.

이외에도 기업에 산학협동 연구가 가져다 줄 수 있는 것은 인재발굴과 기업의 바람직한 이미지 형성 등이 있을 수 있다. 앞에서도 밝혔지만 산학협동 연구가 학생들에게 취업의 기회를 제공하여 주었듯이 역으로 기업에서는 학생들과의 다양한 교류를 통하여 그들이 원하는 자질을 소유한 인재를 발굴할 수 있게된다. 추천서, 이력서 등의 서류나 짧은 시간의 실기시험을 통하여 디자이너를 채용하는 것보다 장시간에 걸쳐 여러 측면에서 많은 후보자들을 평가할 충분한 기회를 가질 수 있는 것이다. 더 나아가서 이러한 학교와의 긴밀한 관계는 기업으로부터 직접적인 혜택을 받는 학교나 학생들 뿐 아니라 일반인들로 하여금 그 기업의 대 사회적이고 공익적 투자에 대한 바

람직한 이미지를 갖게 하여 상업적 광고로는 이를 수 없는 다른 효과를 가져올 수 있게 한다.

이와 같은 산(産)과 학(學) 서로간의 관계를 그림으로 표현하면 (그림 3-2)와 같다.



### 3-3. 디자인 교육의 특성화를 위한 산. 학의 요구사항

디자인 교육에 있어서의 산학 협동 모델에 대한 이의 이론적 모형을 살펴본데 이어 실제로 국. 내외의 디자인 교육기관의 특성화를 살펴보고, 아울러 산업체에서의 교육에 대한 요구, 특성화에 대한 인식 등에 대해 실증 연구를 통해 살펴본다. 이를 통해 실제로 학계와 산업계로부터의 디자인 교육 특성화에 대한 요구사항이 무엇 인지를 밝힌다.

#### 3-3-1. 산. 학의 요구사항 조사를 위한 조사(Survey) 설계

산학의 실제적 요구사항을 밝히기 위한 조사의 구조를 다음과 같이 하여 비교 분석이 용이 하도록 하였다.

디자인 교육에 있어서의 산,학,연은 새롭게 변화되는 디자인 교육 및 산업 패러다임 하에서 서로 공조하여야 하는 매우 중요한 역할을 갖는다. 이를 위하여는 디자인 교육의 특성화에 대한 공감대를 형성하고, 이를 바람직한 방향으로 발전시키기 위한 서로의 입장 및 태도를 확실히 인지할 필요가 있다. 따라서 본 절에서는 디자인 교육의 특성화 연구를 발전시키는데 필요한 기초 자료 및 의견을 학계, 산업계, 연구기관 등에 의뢰하기 위한 주요 내용을 추출하고, 이의 조사 모델을 정리한다.

산,학,연의 조사모델은 크게 두 부분으로 나뉜다. 첫 부분은 디자인 특성화 교육의 전반에 관하여 산,학,연의 입장을 대변하고 각 분야와 연계되는 디자인 교육의 특성화 방향을 추출하기 위한 조사이다. 이 부분의 연구는 전경련을 중심으로 진행되며, 연구팀은 조사 과정에서 중요하게 고려되어야 할 조사의 내용의 개발 및 진행과정을 함께 검토하는 방법으로 추진된다. 두 번째 부분은 디자인 교육의 특성화 현황 및 바람직한 모델을 추출하기 위하여 국내와 국외의 디자인 교육기관에 대한 조사이다. 이 부분에서는 앞서 정리된 디자인 교육의 특성화 요건 및 특성화의 유형에 따라서 최근의 디자인 교육기관이 어떤 방법으로 특성화 교육을 추진하고 있는 가에 대한 종합적인 분석이 진행된다.

첫번째로 디자인 교육의 특성화에 대한 산,학,연의 Survey에서 고려되어야 할 주요 연구 내용으로는 각 분야에서 바라 본 특성화 교육의 필요성, 방향, 방법, 그리고 그 영향력 등을 중심으로 된다. 교육을 실시하는 교육기관, 교육된 인원을 활용하는 산업계, 디자인 산업의 전반의 발전 전략을 수립하는 정부 등을 대상으로 파악할 필요가 있는 내용은 다음과 같이 정리된다.

#### <학계>

- 해당 분야 (제품, 시각, 환경디자인 등) 디자인 교육의 특성화 필요성은 어느 정도인가?
- 해당 분야에서 디자인 교육의 특성화가 이뤄진다면, 이의 방향은 어느 것이 바람직한가?
- 디자인 교육의 특성화가 올바르게 이뤄지기 위하여 필요한 요건 및 환경이 있다면?
- 디자인 교육의 특성화가 향후 디자인 분야에 미치는 영향력은 어느 정도인가?
- 귀교의 특성화 교육을 추진하기 위한 계획 및 실행 상황은 어느 정도인가?

### <산업계>

- 최근 10년간 해당 분야에서 디자이너의 직무 특성 및 역할의 변화는?
- 미래 디자인 산업의 발전 전망은?
- 향후 5년 동안 해당 분야에서 필요로 하는 디자이너가 갖추어야 할 능력 및 역할은?
- 또한 그와 같은 능력을 갖춘 디자이너의 채용 계획은?
- 해당 분야에서 필요로 하는 디자이너에 대한 디자인 교육의 역할은?
- 디자인 교육의 특성화에 대한 의견은? (발전 방향과 산학 협동을 고려하여)

### <정부 및 연구기관>

- 디자인 산업의 발전과 이를 위한 정부의 지원 계획은?
- 디자인 인력양성 및 산업의 발전 전방에 대한 인프라 구조 설계안은?
- 디자인 교육의 특성화가 디자인 산업의 발전에 미치는 역할 및 그 가치는?

두 번째로 진행되는 국내.외 디자인 교육기관에 대한 현황조사는 특성화 교육에 대한 앞선 연구내용을 바탕으로, 특성화 교육을 실시하고 있다고 판단되는 교육기관을 대상으로 교육의 현황 및 특성화 교육의 모델 추출을 위한 기초 자료를 분석하기 위한 연구이다. 따라서 이 연구에서는 어떠한 대학을 연구의 대상으로 선정하는가에 대한 기준을 설정하는 것에서부터, 어떤 내용을 중심으로 조사할 것인가에 대한 조사 내용을 우선적으로 결정할 필요가 있다.

디자인 교육의 특이성은 시대, 지역, 사회적 여건과 내적 자원 등을 바탕으로 한 차별화된 교육 방안 들로 볼 수 있다. 따라서 특성화에 성공한 교육기관이란 보편적 교육목표와 함께, 지역이나 시대적 특이성을 바탕으로 목표나 수단이 상호 조화를 이루고 있어야 하며, 시대나 지역 사회의 가치 변화에 따라 적극적으로 변화해 나가야 한다. 이는 디자인 교육기관의 사회적 기여도와 독자성의 두 기준으로 분류하여 살펴볼 수 있다. 따라서 산학 협동 등의 연구 기능이 활성화된 대학과 디자인 대학, 산업 및 사회의 국제적 인지도가

높은 대학을 선정하고, 정보, 디지털 미디어 등 신지식 사회를 대비한 새로운 교과과정이나 대학활동 프로그램을 다양하게 개발하고 운영하는데 선도적인 대학을 선정할 필요가 있다.

따라서 다음 절의 국내외 교육의 특성화 현황 및 요구사항 분석을 위하여 선정된 대학의 주요 선정 기준은 다음과 같이 정리된다.

- 21세기형 디자인 프로그램 개발에 선도적인 대학
- 정보, 디지털 미디어, 신지식 사회를 대비한 새로운 교과과정이나 대학활동 프로그램의 개발 및 운용
- 산학협동 등 연구 기능이 활성화된 대학
- 대학원 교과과정이나 소속 연구소 등을 통하여 관련 산업 및 기업들과 산학 공동연구가 활성화된 대학
- 디자인 대학, 산업 및 사회의 국제적 인지도가 높은 대학
- 디자인 관련 학술지 등에 활동이 자주 소개되거나, 대학평가에서 상위에 랭크된 대학

이상의 내용을 중심으로 선정된 대학에 대한 조사 내용은 특성화 교육의 현황 및 요구사항을 분석하기 위한 것이므로, 교육 프로그램에 대한 일반 정보, 특성화 정보, 그리고 특이성의 키워드 추출이라는 세 가지 내용을 중심으로 다뤄진다. 따라서 디자인 교육기관에 대한 현황조사의 분석을 위한 내용적 모델은 다음과 같다.

a. 교육 프로그램의 일반정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램의 수준 및 학위과정</li> <li>- 교육철학 및 목적, 목표</li> <li>- 교수, 학생, 직원 등의 인원정보</li> <li>- 시설 및 예산</li> </ul>
b. 특성화 프로그램의 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특성화 교육의 목적</li> <li>- 특성화 교과과정의 내용</li> <li>- 특성화 교과과정의 운영방법</li> <li>- 특성화 교육의 추진역사 및 계획</li> </ul>
c. 특성화 교육의 종합평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특성화 교육의 유형               <ul style="list-style-type: none"> <li>factor 1. 지역특성의 반영</li> <li>factor 2. 디자인 프로세스 상의 특성화</li> <li>factor 3. 디자인 결과물의 특성화</li> <li>factor 4. 지원 자원(source)에 따른 특성화</li> </ul> </li> <li>- 특성화 교육의 대표적 특성 (키워드로 추출)</li> <li>- 특성화 교육의 문제점 및 제안점</li> </ul>

### 3-3-2. 국내외 디자인 교육기관의 특성화 현황

#### 3-3-2-1. 국내 디자인 교육기관의 특성화 현황

##### 1. 특성화 현황

국내 디자인 교육기관은 3-2-1장에서 설명한 선정기준에 의하여 총 26개 대학( 및 학원)을 1차 선정하여 조사하였다. 이 자료는 국내디자인 교육기관의 특성화에 대한 2000. 8. 1.에서 2001. 11. 30 각 대학 홈페이지 및 사이트에서 참고, 발췌한 내용을 정리한 것이며, 이후 분석을 위한 2차보완 자료로서 2002. 1. 10.일까지 19개 대학이 추가되었다. 본문의 현황 분석에 활용된 대학 및 대학교의 명단은 아래 표와 같다.

표 12 국내 디자인 교육기관 특성화 실태파악을 위한 조사대학 명단

연제	순번	대학명	연제	순번	대학명
4년제	1	가야대학교	2년제	1	거창대학
	2	경기대학교		2	경민대학
	3	경성대학교		3	계원조형예술대학
	4	경운대학교		4	대구미래대학
	5	경원대학교		5	백제예술대학
	6	계명대학교		6	삼육의명대학
	7	광주대학교		7	성화대학
	8	국민대학교		8	송원대학
	9	국제산업디자인대학원		9	시립인천전문대학
	10	대구대학교		10	오산대학
	11	대불대학교		11	인덕대학
	12	동국대학교		12	진주전문대학
	13	동덕여자대학교		13	창신대학
	14	동서대학교	학원	1	SADI
	15	동서울대학교			
	16	동양대학교			
	17	목원대학교			
	18	상명대학교			
	19	서강대학교			
	20	서울대학교			
	21	수원대학교			
	22	영남대학교			
	23	영산대학교			
	24	전북대학교			
	25	조선대학교			
	26	중앙대학교			
	27	청운대학교			
	28	한국과학기술원			
	29	한국기술교육대학교			
	30	한서대학교			
	31	홍익대학교			
총 45개 대학 (4년제 31개 대학/ 2년제 13개 대학/ 학원 1개)					

총 45개 대학의 특성화 유형을 서베이 설계에서 분류된 내용과 유사하게 1)지역특성화, 2)특정디자인 단계별 특성화, 3)지원 자원(Resource)별 특성화 및 4)기타 유형으로 분류되었다.

각 유형별로 특성화 키워드(Keywords) 및 가시화/실체화된 특성화 구현 방안은 이후의 표와 같으며, 이를 통하여 현 국내 디자인 교육기관의 특성화 실태 및 발견점을 찾아볼 수 있다.



기존 특성화 대학에 대한 이러한 현황 분석을 통하여, 디자인교육 특성화 모형이 일괄적인 표준안으로서가 아니라, 각 대학의 유형, 환경, 목적에 따른 특성화 방안을 도출하는 가이드라인을 모색해볼 수 있을 것으로 평가된다.

크게 1)지역별 특성화, 2)특정 디자인 단계별 특성화, 3)지원 자원(Resource) 기준 특성화 현황으로 나뉜 이 분석은 전체 조사 대상이 되는 디자인 관련대학을 3개 특성화 유형으로 1차 분류한 뒤, 각각의 대분류 안에서 특성화 환경 및 방향에 따라 다시 소분류로 재분류한 뒤, 해당대학에 대한 1)교육목표 및 철학 등의 개념적 내용에 의한 Keyword와 2)이를 실체화한 대학별 특성화 구현 방안에 따라 내용을 정리하였다. 국내디자인 교육기관의 특성화 유형은 지역특성화, 특정디자인 개발단계 특성화(연구 중심, Styling 중심, Production중심), 지원 Source 유형별 특성화, 기타의 유형화로 2-3-2장의 유형 분류 방법을 기준으로 진행하였다.



본 장에서는 이와같이 지역특성화, 특정디자인 개발단계 특성화, 지원 Source유형 특성화 및 기타의 유형으로 나누어 현황 분석을 진행한 다음, 국내대학간 상대비교도를 통하여 국내디자인교육의 특성화 방안을 도출하고자 하였다.

#### ■ 지역 특성화

지역사회 발전 및 국가경쟁력 강화에 실천적으로 기여하는 교육프로그램으로 국제적 명성을 가진 지역 전통산업과 대학 특화분야와의 강점이 결합된 전통문화의 고유성과 세계화의 가능성을 가진 유형이다. 이와같은 유형은 산학공동연구 발전, 실무교육, 특성화된 산업 전문인 양성을 토대로 지역산업의 첨단 산업화, 특성화된 내용을 사업화(개발, 양산목적), 정보 DB화, 정보교류 촉진센터 운영을 목표로 하고 있는 교육프로그램을 지향하고 있다. 지역특성화의 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실체화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
지역 특성화 01	섬유, 패션, 텍스타일	계명대학교	국제적 명성의 지역 전통산업과의 산학협력 본교 교육,연구 특화분야의 강점과 결합 지역사회 발전에 실천적 기여/ 국제전문 실무 인력 양성/ 산업시스템 전문화/ 고도화 추구 섬유,패션산업특화 국제전문인력양성 국책사업단설치	-특정산업 특화 국제전문실무인력 양성 프로그램 개발 -선진패션 실무교육
		영남대학교	디지털 텍스타일 분야 특성화 one-stop service방식으로 섬유, 의류분야 연구자,과학기술자와 연계	-패턴디자인 개발 및 상품화, 디자인개발에 집중/ -전문기업과 협력 -지역협력 연구센터/ 섬유의류정보센터
	산업 디자인	조선대학교 :시각(포장)/ 멀티미디어컨 텐츠/제품/도 자/섬유/목칠 (가구)	-산업디자인 특성화 사업 전통문화의 고유성, 지역경제의 세계화 창조적 디자이너 산학 공동연구 전문 실용화교육/정보화교육/전통문화 상품개발 실습 교육/국제화 교육	-졸업/재학생 대상 6개분야 1업체씩 선정 -입주업체에 연구/사무공간 지원, 디자인실 기기, 운영비 지원 -차세대 디자인 디지털 라이브러리 구축/활용 -전문가 지원 시스템 구축/ 기술경영지원 -산학협동 활성화 위한 디자인정보센터 설립 -첨단실형 실습설비 확보/최첨단 정보활용교육 -자명한 해외석학 및 산업체 경임교수 확보 -교수 해외연수 파견 및 학제간 연구 통한 세계적인 디자인개발
		진주전문대학 (제품/포장/ 편집/광고/섬 유패턴/환경 디자인)	-산업현장에서 필요로하는 교육과정 -지역사회 중소기업과 연계관계 체결: 지역 산업발전에 기여할 수 있도록 산학협력에 의한 디자인 공동연구, 정보교류, 디자인 기술지원 -전문기술 집중교육 -지역역도도 고취/ 산업중심대학	-산업디자인연구소 -지역산업과의 산학협동체제 -디자인 진단 및 기술지도 업무, 산업디자인 활성화를 위한 지원업무 -선진디자인 기술정보 지원, 산학협동디자인 세미나 개최
		시립 인천전문대학	-인터페이스 디자인 추구 -지역산업발전의 중심역할 수행 -디지털디자인의 저변확대 -국제교류를 통한 디자인교육의 선진화 -지역화 및 문화예술+디지털화+국제화 디지털 디자인 개발장비의 산학협력 및 기술개발/산학경쟁력 강화	-지역문화자산 DB화/ 상품화 기반구축 -디자인 정보 네트워크의 구축/ 디자인 기술 및 제반 관련기관 협력 네트워킹 -디지털 디자인 교육강화 -디자인 문화의 생활화/디자인 시스템구축 -문화자원의 Design source/ digital-use를 위한 개념구축
		삼육의명대학	-특정디자인단계 특성화/ 산학연계를 통한 현장체험/ 통합적이고 균형잡힌 교육과정운영 인성중심의 특성화 교육	-디자인캠프(일러스트캠프, 캐릭터캠프, 포토캠프, 미디어캠프, 팬시캠프)
	만화예술 과, 산업디자인 과	경민대학	문화적/인적 잠재력 개발 지역사회와 연계시킨 산업화/ 지역중소기업체와 연계한 디자인개발/ 제품/기업홍보 통한 지역경제 활성화 문화행사, 국립공원 디자인개선을 통한 지역환경개선/ 지역출판문화산업단지과 연계한 출판기획, 디자인개발	-예술계열+전산계열:전문/세분화된 전공을 협력체제로 실현 -지역 지식기반산업에 기초한 데이터베이스망 구축 -문화재 인력지원/ 실무인력 재교육
		동덕여대 (의상/산업/ 컴퓨터디자인 )	디자인교육환경의 획기적 개선 실용화 현장교육 추진 디자인 교육의 글로벌화	-패션과 시각문화 중심지(청담동/압구정동 중심부)에 디자인센터 설치 및 현장수업 (디자인대학을 강남로데오 패션타운에 설립) -해외현장 실습제도 -디자인정보시스템 구축 -가상대학 교육 프로그램 -디자인전문갤러리/ 상설전시관마련

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
지역 특성화 02	건축 디자인/ 건축도 시공학	목원대학교	-세계화, 지방화 사회부흥 -IT 디자인 비즈니스 교육 -세계화, 지방화, 사회부흥 -1.전문성강화 > 소수정예전문디자인교육 > 다양한학문수용 2.정보화강화 > 미래정보사회에 창조적으로 대처 > MVP디자이너 3.지역성강화 > 지역디자인문화,산업에 기여	-IT퍼스에 건축도시디자인 비즈니스 교육 -학연산협력 -전문성강화>소수정예전문디자인교육 -정보화강화>MVP디자이너 -지역성강화>지역디자인문화산업에 기여 -유성캠퍼스에 건축,도시연구센터 신축 -주요사업분야 1.특성화 교육 프로그램개발 2.디자인브랜드 개발 / 문화상품개발 / 웹컨텐츠 개발 3.디자인 비즈니스 / 디자인 SOHO창업지원 4.IT디자인 비즈니스 교육사업(대학외)
		창신대학	지역의 건축분야 활성화	-벤처산업형 건축실무인력양성/ 디지털건축교육 -지역 건축사협회, 대한주택공사, 전문건설협회 등 30개 지역산업체와의 산학협력체결 -사이버강의 -학생중심 전공별 주문식 교육실시 -대한전문건설협회 인정 기능사 보수교육
	영상정보 분야	동국대학교	-특정디자인단계 특성화 멀티미디어, 문화예술분야 발전초석 마련 기업, 대학, 지역사회가 동반 발전할 수 있는 초석 마련 대학기술의 상품화/기업화 꾀 대학,학생,기업인의 벤처정신 및 의지 함양 꾀 국제경쟁력을 위한 정신적 도양 마련	-첨단멀티미디어, 정보관리 중심의 Business Solution Center -멀티미디어, 문화예술분야의 창업보육센터 설립 및 운영(대학-기업간 시너지 효과) -벤처기술 및 의지를 함양할 수 있는 기술경영에 대한 연구 체계화
	멀티미디어 (정보통신)	대구대학교	-특정디자인단계 특성화 관.학.산.연이 공동주체가 된 테크노파크 창업보육, 신기술 고도화, 정보교류로 인한 우수인력 제반확립	-영상미디어 및 게임 소프트웨어 -CAL/ EC, EDI산업 -인터넷 산업 -산학협력체제 구축

\*지역특성화 대학 중 전공분야별로 특성화의 구체화 방안이 다르므로 이에 따라 다시 소분류하였다.

\*조선대/ 졸업,재학생 대상 입주업체에 디자인연구 및 운영비 지원 등이 특이한 점으로 꼽힌다.

\*동덕여대/ 디자인교육환경의 획기적 개선에 대한 실체화 항목 --> 강남로데오 패션타운에 디자인대학을 설립하였다는 점이 특기할 만하다.

■ 특정 디자인 개발단계 특성화(연구중심, Styling중심, Production중심)

주로 멀티미디어, 영상, 애니메이션, 디지털미디어 계열 등 특정학과 중심의 산학일체형으로 각 계열별 특성에 집중하여 디자인교육을 특성화하는 경향을 찾아 볼 수 있는 교육 프로그램이다. 특정 디자인 개발단계 특성화 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실체화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목	
특정 디자인 단계 특성화 이	멀티미디어/영상/애니메이션/디지털 미디어 계열	홍익대학교 (영상,애니메이션 연구센터)	산학일체 미술/디자인/예능분야와 공학분야 집중 육성 공학계12학부, 미술,디자인계13학부, 미술디자인관련대학원19학과, 6개특수대학원, 12개관련연구소 등 거대대학 세계적으로 인정받는 명실상부한 첨단디지털미디어 분야 특화대학 지향 지식산업의 디지털콘텐츠로서 애니메이션 교육시스템 구축	-조형학부와 과학기술대학의 학제협력 위한 교과과정 개발 및 연구시설 공동 사용 -멀티미디어-애니메이션-영상디자인전공-영화 제작전공신설: 연계전공의 거대조직화 -인터넷 방송 개국/ 수업 일부를 영상으로 강의하는 사이버대학 기능 -학내 경영층의 디자인교육 특성화 개혁 의지 -영상,애니메이션 연구센터 설립	
		경성대학교 (멀티미디어 정보연구소)	Computer & Communication 기술 콘텐츠 관한 연구 산업체에 대한 기술지원, 자료제공 산학협동을 통한 기술개발 교육부 지정 멀티미디어 특성화 대학 첨단 영상제작시설 3D그래픽, 디지털 영상, 방송 프로그램 등을 제작해줌	-3D그래픽, 디지털 영상, 방송 프로그램 등을 제작해주는 시스템 -멀티미디어 벤처창업 지원단	
		중앙대학교 (첨단영상전문대학원, 산업디자인 학과)	첨단영상전문대학원 4개 독립전공과 <예술-공학>의 복수연계 전공 구성/ 목표중심의 유기적인 사업단 구성, 연구과제 도출/ 광범위한 산학협동 적극적인 벤처창업지원 BK21	-산학협동에 의한 현장실습 및 파견교육 -<예술-공학>의 학제간 결합 추진 -<학생-교수>간 프로젝트 중심 교과과정 -온니버스 스타일의 2-3인 교수 협동강의 -현장실습 교육체제 구축 -외국대학의 영상학과, 연구소와 공동/복수학위제	
		영산대학교 (멀티미디어 공학부,디자인 학부)	산,학 연결관계에 설립된 인터넷 창업보육센터 현장 적응력을 중시	-특화된 기술습득으로 실무중심 교과편성 -디지털 중심 교육강화	
		경운대학교 (멀티미디어 학부)	멀티미디어 특성화 사업 기획 및 실무제작능력 갖춘 전문인력 육성 산업체의 기술 경쟁력 강화 및 지역경제의 활성화를 도모하는데 목적	-컴퓨터게임, CDE타이틀 제작업체와의 산학협동	
		청운대학교 (방송산업학과,멀티미디어 학과)	전문직업 및 실습 위주 교육과정 편성 산업체/ 지자체 요구에 부응하는 교육과정 운영 정보화 사회의 방송산업 활성화 추진	-중소기업/산업체/연구기관과의 상호교류,공동연구	
		오산대학 (컴퓨터그래픽, 전자 상거래과)	지역정보의 창출, 지식기반사회, 지적,창의적 활동	-기업연계시스템, 인터넷 활용 사이버 공간 내에서의 각종 사회적 활동 체험	
		인덕대학 (디자인멀티 미디어과)	국내 최초 일러스트레이션 교육 시도 사회에서 요구하는 전문 일러스트레이터 양성이 목적 미주열 커뮤니케이션의 디자인 영역 다분화	-드로잉 능력 향상시키는 교과목 운영 -3D 애니메이션 창작품 제작에 역점 -현재 활동이 왕성한 외부인사를 초빙교수로	

- \*종합대/ 전문대별 특성: 1)종합대-관련타학과와 협력연계된 특성화 프로그램  
2)전문대-대부분 실무위주 단일학과 특성화 프로그램, 전문직업인 양성이 목적
- \*소분류 안에서 <어떤 특정디자인단계 특성화>인지에 대한 명시적 세분화 요구:  
1)기획단계 특성화 2)스타일링 특성화 3)생산단계 특성화
- \*특정디자인단계 특성화/이면서 지역특성-지역산업체와의 연계 프로그램 등 지역특성 화개념 공유대학 다수

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
특정 디자인단 계 특성화 02	산업디자인/ 복수학과 연계체제	상명대학교 (디자인학부, 영상학부, 공연학부)	개성화, 전문화된 교육기관 실용학문은 더욱 전문적/구체화 학부, 학과의 세분화, 전문영역으로 구분 실제적 기술교육 병행 예술디자인 중심대학 지향/ 전문교육 중심대학 학문의 첨단화 실용화 도모 유능한 실무형 디자이너 양성 :열린교육체계, 전문교육체제	-서울: 소프트웨어학과, 정보통신학부 등 첨단분야 -천안: 디자인/영상/공연학부 등 예술 및 디자인분야 중심 중점 육성 전략 -대전공제 활성화, 전공병영 기회확대, 국내외대학교 교류, 지역산업체 위한 교육프로그램 개발 및 대학정보 제공 -현장실습교육 활성화 -겸임교수 채용을 통한 학문의 실용화
		수원대학교 (디자인학부)	국제화, 정보화, 문화경쟁시대 시각전달디자인 전반에 걸친 전문성, 창의성 교육 목적	-일본 디자인 명문대 치바대 의장공학과와 협약, 정기적 학술교류행사, 학생교류 -전공에서 영상디자인 분야 강조 -디자인 대학원의 컴퓨터그래픽과 신설, 전공심화
		동서대학교 (산업디자인 학과.)	-산학협동 활성화를 통한 실무중심 교육 삶의 질 높이는 전문 디자이너 육성 체계적 기초과정-심화된 전문과정-산학협동 통한 산업현장 실무중심 교육	-산학협동: 산학프로젝트, 기술지도, 산학연 프로젝트 수행 등을 통한 현장실무와의 연계성 추구 -IDA: 교수진-조교-재학/졸업생의 공동작업체 - 산학연 과제/ 기술지도대학과제/ 디자인개발 및 창업아이템 개발지원, 지역사회디자인 관련사업 지원
		가야대학교 (디자인연구 소)	-디자인분야 전반에 대한 연구, 개발 -산학협동을 통한 국가경제, 산업발전 및 지역사회에 기여	-국내기업과의 디자인 연구개발, 지도지원 -지역사회 발전을 위한 디자인분야에 자문 및 기술지원/ 관련기관과 지원협조, 자료교환 협력/ 학술발표회, 전시회, 연구논문집, 작품집, 기타 간행물 발간
		한국기술교육 대학교 (디자인공학 과)	-실사구시의 창의이념 -창의적사고력+능동적실천력=디자인전인교육 -디자인 교육 + 학제적 공학(엔지니어링) 교육	-창의적 조형교육/ 학제적 공학 및 경영학 교육/ 산학협동체계에 의한 실천적 디자인교육/ 동시공학 개념과 정보기술 활용/ 실형, 실습 중심의 체험적 디자인교육
		계원조형예술 대학	-2년제 전문대학과정 -특정 분야 전문직업인 + 전문가 리더십 양성 -철두철미한 장인정신/ -현장실무, 현실적 조건 고려, 사례연구 중심 실질적 창작학습/ 완벽한 기량 습득	-실무 전문가 초빙 -실무경험 전문가 겸직교수 -디지털 건축디자인 방법
		한서대학교 (예술학부)	전문화, 특화된 교육환경 분야별 전문화, 정보화, 선진화 추구 체계적 연구 및 다양한 교육 프로그램 운영	-전문화, 정보화, 세계화에 대비한 특성화된 실용교육/ 열린교육, 평생교육 -예술, 디자인 연구센터를 운영
		대불대학교 (예술학부)	시각디자인 전문 분야별 특성화 현실적인 직업교육, 미학교육 기본 기능교육 실시 전문분야별 인재 육성에 목적	-방학기간 중 현장실습: 취업중심학과/직업중심학과 -전문가초빙, 실무디자이너 초청 특강, 현장교육 -외국대학교와의 연수교류, 교환학생, 학점교류제
		성화대학 (디자인, 영상계열)	지역산업 발전에 이바지하는 직업 전문인 양성이 목표 지역산물, 산업에 필요한 전문인력 양성, 지역산업 활성화	-지역실업계 고등학교와의 연계수업으로 장기적 디자인 인식과 인재육성 -전통문화 상품개발에 EKT는 디자인 시습 교육 -지역특산품의 브랜드화 -종합적인 디자인 정보센터 설립 운영 -전공동아리의 디자인분야 벤처 창업 유도
		거창대학 (산업디 자인과)	최첨단 장비 지속 보유 실무와 연계된 컴퓨터 응용실무디자인 심화교육 산업체와 연계된 공동프로젝트 국내최상 디자인모델 제작실 시설: 전문모델샵 운영	-재학생 전원 1인 1대의 매킨도시 시스템 -디지털 디자인 교육 -디자인 창업보육센터
송원대학 (산업디 자인)	중견산업디자이너 양성목적 실기위주 교육에 목표 디자인정보 상호교환, 기술의 디자인접목 집중연구/ 산학연계 활동 활성화 생산되는 제품디자인에 직접 참여	-산업디자인 연구소 운영 -컴퓨터 실습중점 교육 -공예제품 분야의 전공화 -지역사회 디자인 여건 고려한 디자인교육		

\*소분류 내 특정디자인단계 명시된 재분류 요구

\*<종합대학교or특정디자인분야전반에걸친 전인교육대학 vs. 전문대학or직업교육위주 대학> 등의 분류 가능

\*지방대학, 전문대학일수록 지역특성화 특성 심화



#### ■ 지원 Source 유형 특성화

정부의 교육 개혁 노력의 일환으로 진행되고 있는 각종 교육 지원 프로그램에 따른 사업팀별 교과과정 개발 및 기술개발 위탁연구 프로그램을 운영하는 유형으로 산학현장실습 및 전문인력 취업을 지원하는 각자 특색 있는 디자인 교육 목표와 특성화의 양태를 보이고 있다. 지원 Source 유형 특성화의 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실체화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실제화 항목
지원 Source에 따른 특성화 01	사업중심 특성화	중앙대학교 (공예, 산업디자인)	디자인경영의 유기적 통합, 신지식기반 구축, 디자인경영전략 및 기업 개발 산학연 공유 기본 인프라 구축	-중소기업의 브랜드 개발 전략 지원 -디자인 경영 인프라 구축 -시스템간 네트워크 구축, 컨커런트 디자인 개발 체제 기반 마련 -중소기업 BI/ CI/ PI 개발 지원 -현장견학, 실무분야 강사진 초빙
		동서대학교 (생산, 시각정보, 환경, 패션, 멀티미디어디자인)	디지털디자인, 영상, 인터넷 공학 분야 학제간 연계교육, 복합학문 교육 부산 디지털 캐릭터 산업육성 캐릭터산업 디지털 사업 다변화로의 기반 구축 시너지효과 극대화 상호교류를 통한 사이버 공동체 기반 구축 총사업비/ 60개월간/ 3,790,169천원	-디지털 캐릭터 산업을 디지털뱅크화 -인터넷 네트워크 기반, 가상현실 캐릭터 기반 구축 -실무중심 프로젝트 교육/ -실현이론 통합과목 40% 이상, 최대탐 탐 티칭 -연구회 활성화 벤처창업 및 취업활성화 -통합교육과정/ 소프트웨어_애니메이션 소프트웨어 엔지니어링+ 게임 디자인프로그램 컴퓨터+디자인 아트 프로그램
		광주대학교 (산업, 시각, 공예, 의상디자인)	산학관 협동 및 사회봉사 활성화를 통한 대학의 지역 기반 강화 지역발전, 지역문화의 전승발전, 자원화 지연산업인력 담당/ 지역문화 가치인식 고취 대학-산업의 경쟁력 강화 지역문화의 데이터베이스화, 세계화, 정보공유	-정보네트워크 구축 -문화, 예술 관광정보 데이터베이스화 -지역유적, 유물의 디지털 복원 및 데이터베이스화 -디자인 프로세스 디지털화에 따른 인력양성
		KAIST	디지털시대 전문디자인 인력양성, 네트워크 공동연구 디지털 디자인 지식 및 혁신개발 지원기반 확충 인간중심 디지털 디자인 분야, 디자인 지식정보 및 개발 지원 분야의 전문인력 양성 디자인 표준화 사업 혁신디자인 협업	-디자인 표준화 프로세스 구축 -벤처산업 디자인 혁신개발 지원 -지역대학의 디자인학과와 학제 협동 -지역디자인 전문회사와의 디자인 협업 -중소기업 홀닥터, 디자인 엔지니어링 혁신개발 지원
		IDAS (국제산업디자인대학원)	디자인 전문회사 디자이너 세계적 경쟁력 갖춘 디자이너 양성	-디자인전공/비전공 구별없는 창의력 갖춘 우수학생 선발 -외국인 교수에 의한 영어 수업 진행 -리서치 위주의 박사과정 운영 -산학연계 프로젝트 진행 등 실무위주 교육 -디자인 관련 전문기관과의 업무 협력 -학교가 벤처회사 보유, 산학 시너지 창출
		경기대학교 (건축전문대학원)	지역발전 중심, 지역문화 전승발전, 자원화 지역 산업인력, 지역주민 평생교육 담당 지역산업특성 관련 교육내용 확대 지역문화의 데이터베이스화 세계화	-대응자금 지원 업체와 산학협동: 건축설계 분야의 공동연구, 기술개발, 연구결과 산업화, 연구기자재 설비 공동활용, 산학현장실습 및 전문인력 취업 -1,2,3,4사업팀: 교과과정팀-건축디자인/ 기술개발 팀-도시환경, 조경기술개발팀-컴퓨터그래픽 및 애니메이션 기술개발 팀 -건축설계 스튜디오를 중심으로 이론강좌와 연계하여 교육
		국민대학교 (테크노디자인 대학원)	디자인 정보의 습득과 새로운 지식의 생산기반을 갖추고 이를 산업과 공유 균형감각, 합목적적, 개성, 창의력, 문제해결능력, 첨단 기술력 습득 디자인 필요 연구, 가치 창출, 디자인 방향 정립 새로운 방법, 기술 지속 개발	-산업체 기업에 논리와 전략 제공 -디지털미디어 디자인 사업팀 -퓨전디자인 사업팀 -스페이스 디자인 사업팀 -생활문화 디자인 사업팀 -가치지향적 디자인/ 학제적 연구/ 네트워크 협업/ 창업교육

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
지원 Source에 따른 특성화 02	교육프로그램 중심 특성화	경원대학교 (차세대 디자인 정보센터)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-교육부 디자인 정보교육 국책대학</li> <li>-디자인마스터 아카데미, 정보도서관, 종합연구소 3개기관</li> <li>-21세기 디자인 패러다임 전환 창조</li> <li>-디자인 정보전공 위한 통합교육과정 운영</li> <li>1.종합적,문화적 사고를 갖는 지적능력 배양</li> <li>2.뉴미디어 환경에 부응하는 멀티미디어 응용능력배양</li> <li>3.새로운 시각문화 창조하는 예술적 상상력 및 과학적 문제해결 능력 배양</li> <li>4.팀워크 디렉션을 강화하는 프로젝트 수행능력 배양</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-기업체, 관공소 연구용역 수주</li> <li>-실질적 전략 프로젝트 이행</li> <li>-지역산업체의 디자인 개발지원 등 산학연계 강화위한 차세대 디자인 정보센터 운영</li> <li>-종합전산망 구축, 멀티미디어 강의실 설치</li> <li>-교양교육 강화와 문화적 인식교육 개발</li> <li>-다학제 통합화 교육 및 디자인마인드 배양</li> <li>-디지털 교육의 체계화 실현</li> <li>-디자인 네트워크 멀티미디어 교육환경 구축</li> <li>-창의성 개발 및 워크샵 중심 교육</li> <li>-전공 전문화 교육</li> <li>-전략적 커뮤니케이터 양성</li> <li>-산,학,연 협력 특성화교육 강화</li> <li>-디자인 문화브랜드 개발 및 커뮤니티 디자인</li> </ul>
		서강대학교 (영상대학원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>특수전문교육, 산학협동 프로젝트, 학제적 접근방법</li> <li>영상분야의 세분화된 전공과정과 다양한 교과과정</li> <li>다양한 프로젝트 수행, 현장감각 실무, 창의적 사고 및 표현에 능한 인재 양성</li> <li>-영상과 통신이 융합한 새로운 미디어</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-광고PPR학과: 전략수립부터 제작까지 전과정 직접 경험</li> <li>-해외대학에서 공부할 연수기회 부여</li> <li>-다양한 산학협동 프로젝트, 전문리서치 지식 습득</li> </ul>
		전북대학교 (영상산업 분야)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지역특성화</li> <li>-영상산업특성화 사업단/ -산학협동교육지도</li> <li>-지역의 특화산업</li> <li>-21세기 첨단 무공해 산업으로 지역주민과 학생에게 마인드제공 및 영상산업 인프라구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-토탈 영상교육시스템전력을 통한 미래 주도형 영상산업</li> <li>-교육, 연구, 정보센터로서의 역할</li> <li>-엑세스센터(주민영상제작지원센터)설립</li> <li>-영상벤처기업Vision설립</li> <li>-전북 인터넷 TV방송국 개국</li> <li>-영상아카데미 운영</li> </ul>
		동양대학교 (컴퓨터 디자인 분야)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-지역특성화</li> <li>첨단기술과 전통인성교육의 조화로 침체된 지역산업의 활성화</li> <li>교육부주관 교육개혁사업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-창업보육센터를 통한 산학연컨소시엄</li> <li>-첨단기술과 전통인성교육</li> <li>-특성화된 교내시설확충</li> <li>-특성화된 교과확충, 교과과정을 비롯한 학사제도 개편</li> <li>-부속기관의 디지털화/네트워크 기반시설구축</li> <li>-선비21프로젝트(교육부주관 교육개혁사업)</li> </ul>

■ 기타

이론 및 개념 특성을 가지고 교육부 수능 성적 1위인 자만을 입학시키는 특성을 가진 서울대학교, 정규대학은 아니나 외국대학과 제휴 특성을 지닌 SADI 등. 각 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실체화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
그외	디자인학원	SADI	한국디자인 세계화, 미래세계 주도 창조적 사고, 국제적 경쟁력과 실력 갖춘 전문 디자이너 양성 -상성 그룹 설립 -미국 파슨스 디자인 스쿨과 제휴, 디자인 현장에서 필요한 인재 양성	-국내졸업과정/ 3년과정 -해외유학과정/ 국내 2년과정, 미국디자인학교 편입기회 제공 -졸업후 완벽한 프로젝트 진행능력 함양이 목표 -네트워크 칼리지 협력 -5일간의 SADI체험스쿨
	종합대	서울대학교	생활문화창조자, 창의력, 표현력, 관리능력 갖춘 유능한 전문인력, 지도자 육성 목표	-디자인 능력과 기획력 체계적 교육

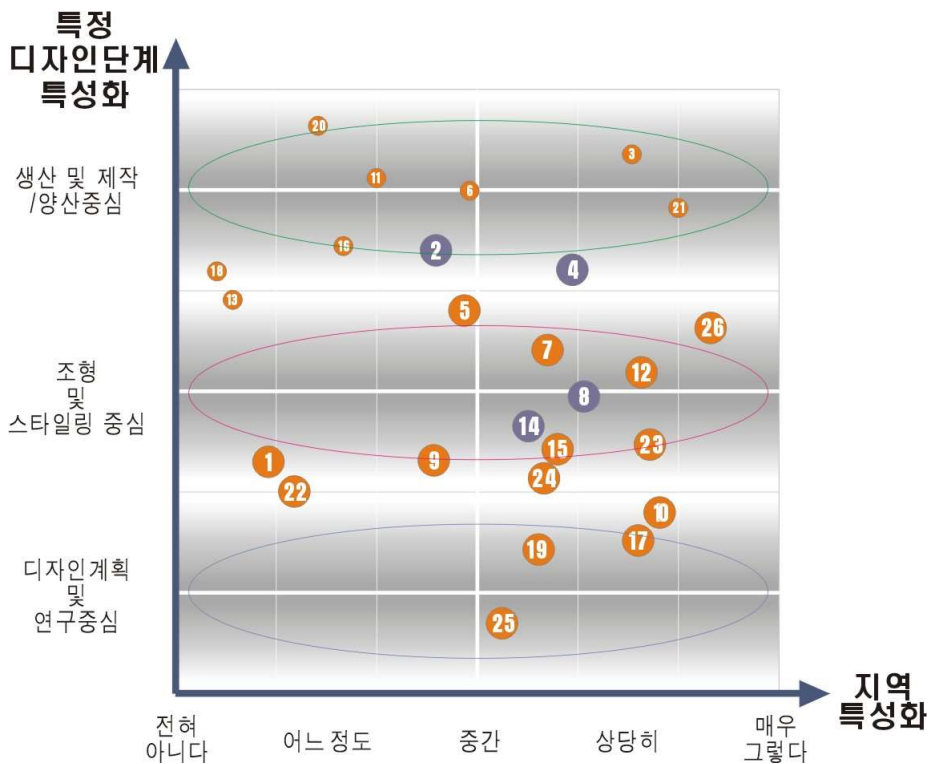
- \*SADI의 경우, 디자인대학이 아님에도 디자인교육 특성화를 위한 발견점 도출에 유용
- \*서울대의 경우, 대학자체 특성화에 대한 개별분석 필요.

국내디자인 교육기관의 특성화 유형을 분류할 때, 전장의 지역 - 특정디자인단계 - 결과물 - 지원 Source 별 특성화 등의 유형분류가 여전히 유효함을 알 수 있다. 이 가운데 지역특성을 잘 살린 특성화와 지원 Source에 따른 특성화 유형은 일반적인 특성화 유형이라기보다 지역 및 지원소스에 특성화 개발 가능성이 있는 특정대학에 국한됨을 알 수 있으며, 지역 및 지원소스별 특성화에 비하여 특정디자인단계 및 결과물 중심 특성화가 비교적 일반적인 분류가 가능함을 알 수 있다. 이에 따라 전체대학을 우선 1)산업디자인(제품/공업디자인), 2)멀티미디어/영상/디지털미디어디자인, 3)산업공예디자인 등 <결과물What 주제중심특성화>로 분류한 후, 다음으로 특정디자인단계 특성화로 구분하고, 지역특성화 및 지원 Source별 특성화는 이후 별도 분석 형식으로 다루는 것이 타당할 것으로 보인다.

국내 디자인 교육기관의 특성화 유형에 대한 현황분석은 3-2-1장에서 기술된 선정기준에 의하여 총 26개 대학을 1차 선정하여 조사된 내용을 기준으로 XY평면에 상대비

교현황을 정리하였다. 이 분석은 본절에서 수집한 국내 디자인교육 특성화 현황을 바탕으로 국내 디자인대학의 특성화 실태 파악 및 문제점과 특성화 가능성 분석을 위한 분석용 도표로서, 앙케이트 조사나 설문조사에 의한 정량분석 및 발표자료용이 아님을 밝힌다.

특정 디자인 단계 특성화에서 각 학교가 어떤 디자인 단계에 Focus를 두었는지와 지역특성화 정도가 어떠한지를 도식화하면 다음 도표와 같다.<sup>1)</sup>



1) 대상대학 명단 : 가야대학교, 거창대학교, 경기대학교, 경민대학, 경성대학교, 경원대학교, 계명대학교, 계원조형예술대학, 광주대학교, 국민대학교, 대구미래대학, 동서대학교, 동서울대학교, 백제예술대학, 상명대학교, 서강대학교, 서울대학교, 영산대학교, 중앙대학교, 청운대학교, 한국기술교육대학교, 한서대학교, 홍익대학교, IDAS, KAIST, SADI

1)지역특성화 현황과 2)특정디자인단계에 대한 특성화 현황을 각각 X축과 Y축으로 설정한 이 도표에서 X축에 해당되는 지역특성화 분석에서는 **지역특성화의 정도**를 분석할 수 있도록 하였고, Y축에 해당되는 특정디자인단계에 대한 특성화 분석에서 디자인 프로세스를 크게 1)디자인계획 및 연구단계 - 2)조형 및 스타일링 개발 단계 - 3)생산 및 제작, 양산단계로 보았을 때, **어떤 디자인 능력에 초점을 맞춘 대학인지**를 분석할 수 있도록 하였다. 따라서 Y축 분석에서는 각 단계별로 중점적인 특성화 교육이 이루어진다고 판단되는 학교를 각 단계의 중심축에 가깝게 배치하였으며, 이 과정에서 특정디자인단계별 **특성화의 정도**는 분포된 점의 크기로 나타내보았다.

위 도표를 분석해본 결과, 국내 디자인교육은 조형 및 스타일링 중심으로 많이 이루어짐을 알 수 있었고, 디자인계획 및 연구중심 대학은 4개 대학정도로 요약됨을 볼 수 있었으며, 어떠한 특정 디자인단계에 특성화가 이루어졌을지라도 그 특성화의 정도가 매우 미진한 대학이 있음을 또한 볼 수 있다. 또한 전체분석 평면의 좌측에 위치한 대학은 어떠한 디자인단계를 중심으로 특성화가 되었든 학교가 위치한 해당 지역과 긴밀한 연계를 맺는 특성화는 거의 이루어지지 않았음을 볼 수 있어서 대학별로 교육프로그램에서나 졸업생들의 진로 문제에 있어서 지역연계 프로그램의 개발이 요구된다고 볼 수 있다.

### 3-3-2-2. 외국 디자인 교육기관의 특성화 현황

국외 디자인 교육기관은 3-3-1장에서 설명한 서베이 설계에 준하여 미국, 유럽, 아시아 지역에서 총 17개의 대학 및 대학원을 선정하여 현황 및 요구사항을 분석하였다. 조사대상이 된 대학명단은 다음과 같다.

#### 1) 미국 대학의 사례

- CalArts
- 카네기 멜론 대학교, 디자인학부
- Center for Creative Studies (CCS) college of art and design
- MIT Media lab
- 프랫 인스티튜트
- Ringling School of Art & Design
- School of Visual Arts(SVA)
- 스탠포드 대학(기계공학 디자인학과)
- UCLA

#### 2) 유럽 대학의 사례

- 브루넬 대학교 디자인학과 (영국)
- 델프트 공과 대학교, 디자인공학부 (네덜란드)
- 도무스 아카데미 (이탈리아)
- UIAH /University of Art and Design Helsinki (핀란드)

#### 3) 일본 대학의 사례

- 큐슈 예술공과대학
- 고베 예술공과대학
- 나가오카 조형대학
- 토호쿠 예술공과대학

17개 국외대학 역시 서베이 설계에서 분류된 특성화 내용을 기준으로 1)지역특성화,

2)특정디자인 개발단계 특성화, 3)지원 Source별 특성화 유형에 따라 분류가 가능하였으며, 각 유형별로 특성화 Keywords와 함께 실제화된 특성화 구현 방안을 추출해보았다.

크게 1)지역별 특성화, 2)특정 디자인 개발단계별 특성화, 3)지원 Source기준 특성화 현황으로 나뉜 이 분석은 전체 조사 대상이 되는 디자인대학을 3개 특성화 유형으로 1차 분류한 뒤, 각각의 대분류 안에서 특성화 환경 및 방향에 따라 다시 소분류로 재분류한 뒤, 해당대학에 대한 1)교육목표 및 철학 등의 개념적 내용에 의한 Keyword와 2)이를 실제화한 대학별 특성화 구현 방안에 따라 내용을 정리하였다.

#### ■ 지역 특성화

지역사회 발전 및 국가경쟁력 강화에 실천적으로 기여하는 교육프로그램으로 국제적 명성을 가진 지역 전통산업과 대학 특화분야와의 강점이 결합된 세계화의 가능성을 가진 유형이다. 산학공동연구 발전, 실무중심교육, 특성화된 산업 전문인 양성을 토대로 지역산업의 첨단 산업화, 특성화된 내용을 사업화(개발, 양산목적), 정보 DB화, 정보교류 촉진센터 운영을 목표로 하고 있는 교육프로그램을 지향하고 있다. 지역특성화의 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실제화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.



대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
지역 특성화	Arts and Design	CCS	-디트로이트의 자동차 산업을 기반으로 운송기기 디자인을 위한 특화 프로그램의 개발 운영	- 철저한 실무 중심의 디자인 교육 - 전문분야의 집중적인 연구
		Ringling School of Art & Design	-월트 디즈니사 등의 회사들과 관계를 맺고 실무를 중심으로 한 교육과 인턴십을 운영	-월트 디즈니 애니메이션 등을 비롯한 회사들의 인턴십의 기회 -디즈니 애니메이션사 및 실리콘 그래픽스, 워너 브라더스 스튜디오 등에 진출
		Domus Academy (Italy)	-이탈리아 디자인의 국제화의 중심지인 밀라노에서 도무스 아카데미는 이탈리아 디자인에 뿌리를 두고 국제적인 디자인 작업의 교육 -창신한 아이디어의 고양과 새로운 관계의 설정, 미래에 대한 비전을 발전시키는 데 집중	
	Arts and Architecture	UCLA	-할리우드의 영상 산업과 다양한 문화산업이 발달한 지역의 특성을 바탕으로 첨단 영상 산업과 문화, 예술을 접목시키기 위한 학제적 연구체계의 형성. 디지털 미디어를 기반으로 하는 디지털 콘텐츠 산업의 활성화	
	Design Division at Mechanical Engineering	Stanford University	-기계공학에 기반을 둔 제품디자인의 특성화된 교육과 실리콘 밸리 지역의 다양한 벤처들과의 산학연구가 매우 강한 교육을 제공	-실리콘 밸리의 지역적 특성과 잘 조화되는 교과과정
	Visual Arts	School of Visual Arts	-대도시 문화생활의 역동감과 균형을 이루는 혁신적이고도 포괄적인 교육을 제공함으로써 예술 속의 삶을 실현	-뉴욕에 위치한 미국최대의 미술학교로 4년제 대학과정과 대학원 과정을 운영
	Design	나가오카 조형대학	-지역사회를 실천적 교육연구의 장으로 간주, 교육, 문화, 산업, 조경 등의 질적 향상에 기여하는 것을 중시	-디자인 연구센터 설치 -기업과 자치단체와의 공동개발 및 수탁연구 수행 -연수행제도의 활용 -공개강좌 개최

■ 특정 디자인 개발단계 특성화(연구중심, 조형중심, 기술생산중심)

주로 디자인공학, 인터랙션, 멀티미디어, 영상, 애니메이션, 디지털미디어 계열 등 특정학과 중심의 산학일체형으로 각 계열별 특성에 집중하여 디자인교육을 특성화하는 경향을 찾아 볼 수 있는 교육 프로그램이다. 특정 디자인 개발단계 특성화 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실체화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.

1) 미국 대학의 사례

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
특정 디자인 개발 단계 특성화 01	인터랙션 (Interaction)	Carnegie Mellon University	<ul style="list-style-type: none"> <li>-인간과 고기술의 만남, 뉴미디어, 소프트웨어, 정보 공간 등을 창조할 수 있는 새로운 프로그램</li> <li>-인문사회학에 기반한 인터랙션 디자인의 연구 등으로 연구중심 디자인 교과과정 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-산업 디자인, 커뮤니케이션 디자인과의 밀접한 연계</li> <li>-디자인 연구 혁신센터인 '노뎀(Novum)'을 통해 활동적 연구, 교육</li> <li>-국제 논문지인 '디자인 이슈'의 사무국</li> <li>-학제적 연구(디자인학부이외의 타 전공과의 유기적 연구체계를 형성)</li> <li>-새로운 디자인 학문분야의 확장: 인터랙션, 인포메이션 디자인 등</li> <li>-이론과 실습을 균형적으로 분배</li> </ul>
	미디어 아트 & 사이언스 (Media Art and Science)	MIT Media Lab	<ul style="list-style-type: none"> <li>-디지털 기술과 인간의 만남을 연구</li> <li>-인간과 기계에 대한 이해와 표현을 위한 가능한 기술들의 연구와 발명과 창의적 사용에 중점</li> <li>-인간과 기계에 대한 이해와 표현을 위하여 가능한 기술들의 연구, 발명과 창의적 사용에 중점.</li> <li>-프로젝트를 중심으로 연구와 교육이 이루어지는 연구 중심의 랩</li> <li>-Undergraduate 프로그램에서부터 철저한 프로젝트 위주의 교육과 연구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-랩 중심으로한 철저한 프로젝트, 연구 중심 교육</li> <li>-발명과 창의력 중심</li> <li>-다학제적 교차적 연구(컴퓨터 기술과 인간 심리 및 커뮤니케이션, 예술 등의 다학문을 학제적으로 조화)</li> <li>-균건한 산학 협동(연과 기업과 관련된 학습, 놀이,</li> <li>-오락, 인공지능, 인터페이스 디자인 등 신기술과 인간생활, 정보의 관계를 다양하게 연구)</li> </ul>
	Design Division at Mechanical Engineering	Stanford University	<ul style="list-style-type: none"> <li>-엔지니어링 디자인 과학과 예술의 결합을 추구하여 과학과 기술의 상상적 응용과 개념, 유용한 도구와 제품과 대상물에 대한 시각화, 창조, 분석과 구체화를 위한 예술에 전념하고 있다. 이를 위하여 특히 창의성, 기술, 디자인 방법론의 분야들이 강조되고 있다.</li> <li>-창의성과 기술과 디자인 방법을 인간의 가치와 사회적 니즈와 연결하는 통합</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-공학적 기반이 특정한 교과과정</li> <li>-SIMA의 후원으로 생산성의 향상을 위한 공학과 디자인의 통합적 연구를 추진</li> <li>-디자인 연구 및 디자인 교육으로 교수진을 보강</li> <li>-IDMM과정은 경영대학과 공동학위를 수여</li> <li>-CDR(Center for Design Research)을 운영</li> <li>-기계공학에 바탕을 두는 제품 디자인의 교육을 중심으로 학제적 연구를 구현하는 다양한 교육 프로그램의 개발</li> </ul>
Arts and Architecture	UCLA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-미디어의 시각적 커뮤니케이션에 대한 연구에 중점</li> <li>-주제에 대한 이론적 연구와 깊이있는 리서치가 공유된 개인적 논문 프로젝트를 개발하는데 중점(대학원)</li> <li>-다학제적, 교문화적 디자인 연구</li> <li>-균형을 추구하는 디자인 교육</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-디자인 학과에서는 디지털 미디어를 바탕으로 한 시각적 커뮤니케이션 디자인에 중점</li> <li>-이론과 실제적 이론과의 균형</li> <li>-진행중인 연구 프로젝트에 참여함으로써 논문 활동의 바탕을 형성</li> <li>-다학제적 연구와 풍부한 예술적, 문화적 자원의 제공을 위하여 2개의 연구 센터와 3개의 박물관을 운영</li> </ul>	

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실제화 항목
특정 디자인개발 단계 특성화  02	Arts and Design	CalArts	<ul style="list-style-type: none"> <li>-디즈니사(Disney)가 설립</li> <li>-전통적인 애니메이션 뿐 아니라 실험 애니메이션(Experimental Animation) 프로그램을 함께 운영</li> <li>-테크놀로지 예술교육에 중점</li> <li>-효과적인 예술생산을 위한 도구들을 다루는 기술의 습득을 강조</li> <li>-아방가르드의 실험성과 문화자본의 사업성이 공존하고, 테크놀로지에 대한 적극적인 수용태세를 가지면서 동시에 독창적인 상상력 개발을 위한 개념적 사고를 중시</li> <li>-새로운 교육장치를 통해 각 예술장르를 통합</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-실험 응용할 수 있는 기회들을 항시적으로 제공</li> <li>-모든 학과가 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 테크놀로지 기재를 예술생산의 주요수단으로 사용</li> <li>-강사로는 새로운 예술, 연출 분야의 전선에서 활동하는 대다수의 예술가</li> <li>-1대1 평론이 가능한 것이 교육</li> </ul>
		Pratt Institute	<ul style="list-style-type: none"> <li>-전체적인 아티스트 및 디자이너 양성 전문적인 관련분야의 교육 및 다양한 문학 교육의 접목을 통하여 발전하는 각 개인의 평론적 인식에 있으며 이를 통하여 창조적이고, 기술적인 면에서도 능하고 환경변화에도 잘 적응할 수 있는 프로인을 배출</li> <li>-오늘날의 복잡한 비즈니스 환경에 효과적으로 대응할 수 있는 디자인 매니저 양성을 위한 특화된 과정 실무와 병행할 수 있는 독특한 과정 구성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-모든 강사진은 현재 활동중인 예술인들로서 실질적 교육에 치중</li> <li>-복수전공 및 아트, 디자인, 기술, 인간의 필요성 등의 연결과의점목을 장려</li> <li>-디자인 매니저 양성을 위한 특성화된 프로그램인 &lt;The Design Management Program&gt;의 과정을 운영 예술인으로서의 실질적 교육</li> <li>-오늘날의 시대적 요구에 대응하는 특성화된 디자이너 교육</li> <li>-실무와 학업의 병행</li> <li>-맨하탄 가까이에 위치하였고, 70개국 이상에서 온 대략 13%의 외국인 학생</li> </ul>
		CCS	<ul style="list-style-type: none"> <li>-운송기기 디자인의 특화된 교육</li> <li>-산,한,연의 연구 체계가 활성화 되고 자동차 디자인의 미래지향적 연구를 구현할 수 있는 인프라의 역할</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-교과목이 자동차 디자이너를 위한 내용으로 구성</li> <li>-academic credit을 얻을 수 있는 인턴십 프로그램</li> <li>-Career counseling 서비스</li> </ul>
		Ringling School of Art & Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>-실무를 겸하고 있는 프로페셔널 예술가들과 디자이너들로 구성된 스튜디오 강사진을 중심으로 철저한 실기 위주와 스튜디오 활동을 중심으로 한 교육</li> <li>-전통적인 스튜디오 장비들과 현대적인 하드웨어와 소프트웨어의 조화</li> <li>-Computer Animation, Graphic &amp; Interactive, Communication 등 특화된 전공 과정</li> <li>-다양한 인턴십 기회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-실무를 겸하고 있는 프로페셔널 예술가들과 디자이너들로 구성된 스튜디오 강사진을 중심으로 철저한 실기 위주와 스튜디오 활동을 중심으로 한 교육</li> <li>-전통적인 스튜디오 장비들과 현대적인 하드웨어와 소프트웨어의 조화</li> <li>-Computer Animation, Graphic &amp; Interactive, Communication 등 특화된 전공 과정</li> <li>-다양한 인턴십 기회</li> </ul>
	Visual Arts	School of Visual Arts	<ul style="list-style-type: none"> <li>-스타일화된 다원론을 바탕으로 다양화된 예술가적 태도를 추구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-이론과 현장실습의 조화에 주력</li> <li>-full-semester day 유형, evening 수업 유형, 토요일과 일요일 수업 유형의 유동적인 수업 일정을 제공</li> <li>-전문가들을 위한 심화 그래픽 디자인 워크샵이나 외국 학생들을 위한 특별 프로그램이 운영</li> <li>-프로 아티스트를 위한 기술의 선도하기 위한 활동을 수행</li> <li>-이론과 현장 실습의 조화</li> <li>-예술로서 돋보이는 교육</li> <li>-다양하고 유동적인 수업 유형과 일정</li> </ul>

2) 유럽 대학의 사례

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
특정 디자인 개발 단계 특성화 03	Design and Engineering	Brunel University (UK)	-학생들이 완전한 기술적 혁신이나 기능의 혼합, 인간 공학적 디자인, 제품 디자인의 사용자 품질 등에 중점 -자각과 창조성과 기술적 추론과 디자인 프로세스를 통해서 정의된 혁신적 사고의 조화라고 믿고, 엔지니어링과 디자인 마케팅팀 사이에서 각각의 니즈를 평가하고 종합적인 디자인 프로세스를 구축할 수 있는 커뮤니케이터로의 양성에 중점	-모델식 교육과정 -현장에서의 경험 제공
	Industrial Designing Engineering	Delft University of Technology (Holland)	-제품 개발의 전체 프로세스의 습득에 역점을 두고 Industrial Design Engineering 프로그램으로 특성화 -소비자 제품의 발전적인 개발을 위한 조직적이고 창조적인 방법에 대한 연구와 교육에 중점	-4.5학년은 프로젝트 위주의 교육 -이론과 실무사이의 균형 -제품 개발의 전체 프로세스의 교육
	Arts and Design	Domus Academy (Italia)  UIAH (University of Art and Design Helsinki), Finland	-패션 디자인, 디자인 디렉션, 도시 경영, 웹 디자인 분야의 실용적 기술 연마와 연구를 행하는 대학원 중심 -과학, 디자인, 예술, 철학, 인류학, 테크놀러지와 건축 등 다양한 분야에 폭 넓은 지식을 갖게 함으로써 단순한 디자인 기술자에서 벗어나 급변하는 디자인의 현장에서 살아 움직이는 전인적인 디자이너로 육성 -전문 디자인 기술을 발전시키고, 새로운 직관과 심미적인 관점, 그리고 문화적 가치를 구체화하도록 육성	-넓은 분야의 주제, 기간, 위탁 교육 프로그램을 제공 특정 주제 중심의 과정, 외국 학교와 연구소와의 협력 과정, 전문가들과 관리자들을 위한 과정이 운영 -국제적인 디자이너들과의 광대한 네트워크를 형성 -교수와 학생, 컨설턴트 간의 긴밀한 팀워크 작업  -기업 디자이너의 교육과 연관된 리더십 프로그램 -디자인, 기술, 경영의 다학제적 성격을 지닌 국제디자인비즈니스프로그램(IDBM) -3단계의 전문화 과정 -학사 과정에는 전세계에서 지원자를 받고 있는 Socrates/Erasmus

3) 일본 대학의 사례

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
특정 디자인 개발 단계 특성화 04	,Design and Engineering	큐슈예술공과대학	-기술의 가증성을 연구하고, 과학적인 사고와 예술적인 감각을 기반으로 하여, 기술의 인간화를 달성하기 위한 새로운 교육	-공학을 중심으로, 수학, 물리, 화학등의 기초 자연과학과 역사, 예술, 사회, 경제 등의 인문사회과학 연구를 종합 수행 -실험실습에 의한 기술체험과 훈련에 의한 예술체험
		고베예술공과대학	-‘예’와‘공’을 공히 우주,자연의 질서로부터 새로운 형태를 창조한다는 의미로 해석, 인간과 기술의 총합인 예술공학을 디자인과 같은 의미로 간주	-체계적 지식습득과 체업적 학습 병행 -디자인프로세스 학습 중시 -총합적인 디자인능력 배양
		나가오카조형대학	-디자인을 미술적인 측면 뿐만 아니라 공학, 정보, 경제 등의 다양한 관점으로부터 총합적으로 정리, 향후 디자인의 새로운 역할과 가능성 탐구 -실천적인 교육연구 중시 -지역사회와의 연계성 -공설민영방식	-넓은 분야의 주제, 기간, 위탁 교육 프로그램을 제공 특정 주제 중심의 과정, 외국 학교와 연구소와의 협력 과정, 전문가들과 관리자들을 위한 과정이 운영 -국제적인 디자이너들과의 광대한 네트워크를 형성 -교수와 학생, 컨설턴트 간의 긴밀한 팀워크 작업
도호쿠예술공과대학	-학술문화의중심으로써 폭넓은 지식을 습득함과 함께 예술학, 디자인공학에 관한 학문을 교육,연구하고, 지적, 도덕적 및 응용적 능력을 전개하여 기술과 학문의 일체화에 의한 제품의 형태를 만드는 인재 육성	-복수전공제 -학제적(상호보완적인 학과운영)		

■ 지원 Source 유형 특성화

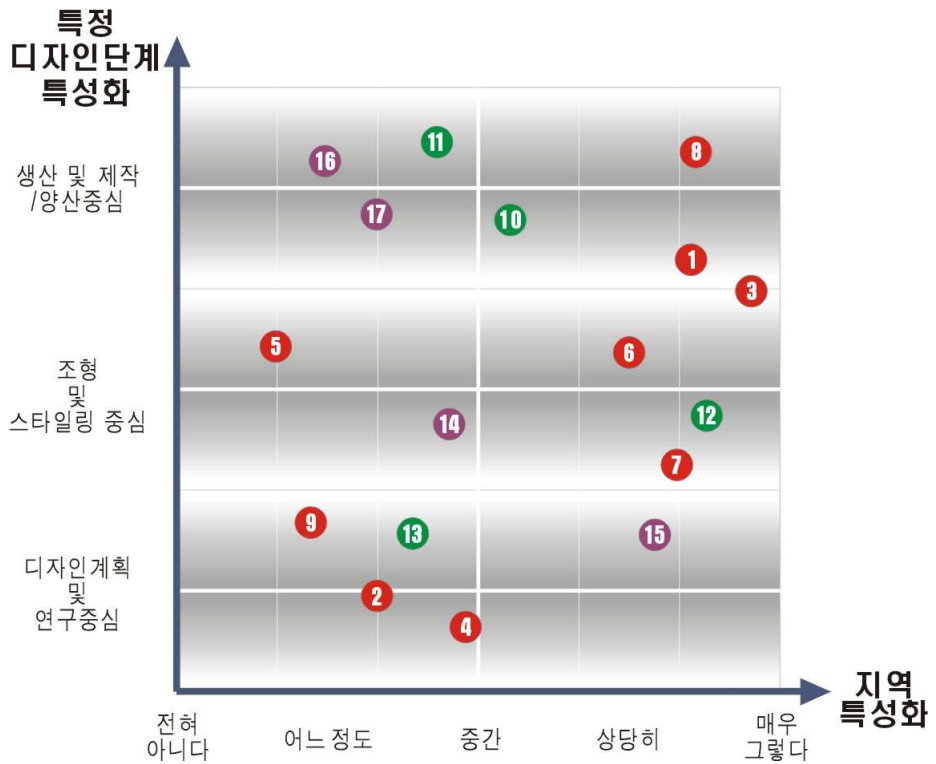
대학의 특성화 일환으로 산.학.관.민과 관련되어 있거나 지원받은 대형시설물, 운영방식, 제도적 장치가 마련되어 있는 유형으로 연구중심의 교육을 지원하기 위한 풍부한 자원을 제공하며, 산학현장실습 및 전문인력 취업을 지원하는 각자 특색 있는 디자인 교육 목표와 특성화의 양태를 보이고 있다. 지원 Source 유형 특성화의 전공별 소분류 및 개념적 내용과 실제화 항목은 다음 표와 같이 분류할 수 있다.

대분류	소분류	대학명	교육목표 및 철학 등 개념적 내용	실체화 항목
지원 소스 유형 특성화 01	인터랙션	Carnegie Mellon University		
	Arts and Architecture	UCLA	-UCLA에서는 연구 중심의 교육을 지원하기 위한 풍부한 자원을 제공하고 있다. 다학제적 연구와 풍부한 예술적, 문화적 자원의 제공을 위하여 2개의 연구 센터와 3개의 박물관을 운영	-공연장과 스튜디오에서의 작업과 연구 활동이 섞여 있어, 높은 창의성과 예술적, 지식적 토대를 제공
	Design Division at Mechanical Engineering	Stanford University	-CDR(Center for Design Research)을 운영하고 있다. CDR은 Mechanical Engineering 학과 Design Division과 밀접한 관계를 맺고 있는 연구소로서, 저비용 고품질의 제품 개발, 새로운 R&D 도구의 개발, 새로운 제품을 생산할 수 있도록 기술 문화에 대한 심도깊은 이해를 목적	-computer-aided engineering and design, concurrent design and collaborative engineering, design knowledge capture and retrieval, telepresence and virtual design environments과 같은 분야에 연구와 교육을 위한 설비를 제공
	Arts and Design	Domus Academy(Italia)	-디자인 교육과 연구를 위한 디자인 컨설턴트 센터인 DARC (Domus Academy Research Center)를 운영 -DARC에서는 디자인 문화 분야에 새로운 연구 환경을 정착시키는 연구 활동을 통하여 새로운 전문적인 모습을 탐구	-산업, 공공기관, 개인 회사나 국제적 연구소에서 의뢰된 디자인과 연구 프로젝트에 참여 -DARC는 컨셉 디자인, 제품 디자인, 제품과 서비스 혁신 시나리오, 통합 커뮤니케이션, 브랜드 아이덴티티 전략, 재질의 심미적 디자인, 새로운 기술의 도입, 인터랙션과 뉴미디어 디자인, 디자인 관찰, 시장과 사회의 트렌드 변화, 서비스 디자인과 같이 각기 다른 분야의 다양한 해결안들에 앞서는 디자인 연구의 개념을 연구 -각기 다른 나라에서 온 다양한 백그라운드와 15명의 디자이너들로 구성 -Abet, Alias, Apple, Samsung, Sharp, 3M 등과 같은 세계적인 클라이언트들과 프로젝트를 진행
		UIAH(University of Art and Design Helsinki), Finland	-핀란드 국립미디어 리서치 개발 센터(LUME AudioVisual Center)와 공동 운영되고 있는 등 교육, 산업, 사회의 벽을 허물고 디자인을 통하여 융합	
	Design & Engineering	나가오카 조형대학	-공설민영방식으로 운영(나가오카시가 니이가타 현의 지원을 얻어서 설립, 개교후에는 학교법인에 의한 사립대학으로서 탄력적으로 운영)	

국외디자인교육기관의 특성화 유형 분류 또한 국내디자인 교육기관과 마찬가지로 지역 - 특정 디자인단계 -지원 Source 등으로 유형 분류가 가능하고 지역 및 지원소스 별 특성화에 비하여 특정디자인단계 및 결과물 중심 특성화가 비교적 일반적인 분류가 가능함을 알 수 있다.

위와 같은 국외 디자인 교육기관의 특성화 유형에 대한 상대비교현황을 정리해보았다.

특정 디자인 단계 특성화에서 각 학교가 어떤 디자인 단계에 Focus를 두었는지와 지역특성화 정도가 어떠한지를 도식화하면 다음 도표와 같다.<sup>2)</sup>



### 3-3-3. 산업계에서의 디자인교육 특성화에 대한 요구사항

전국경제인연합회가 실시한 '디자인 교육 특성화를 위한 산업계의 의견 조사' 결과는 22명 디자이너와의 인터뷰에 기반한 정성적 조사와 400명의 디자이너를 통한 인터넷

2) 미국대학: 1-9

유럽대학: 10-13

일본대학: 14-17



설문 조사의 결과를 통하여 디자인 교육에 관련된 산업계의 니즈를 분석한 내용이다. 연구방법의 구조가 1차로 진행된 디자이너와의 인터뷰 내용에서 도출된 교육특성화의 의견이 2차 설문조사 내용의 기반이 되었기 때문에, 두 연구의 내용은 매우 긴밀한 관계를 갖고 있다. 이들 연구 내용이 포함하고 있는 산업계의 디자인 교육 특성화에 대한 니즈가 본 연구와 갖는 의미 및 가치를 살펴보면 다음과 같다.

### 3-3-3-1. 디자인산업 전문가 조사

체크리스트에 기반한 인터뷰 대상자 22명은 분야별, 전문성 및 담당 역할을 고려하여 선별되어, 디자인 산업계의 임원 및 실무자의 의견을 최대한 반영토록 배려한 것으로 판단된다. (기업담당 임원 8인, 기업담당 실무 8인, 전문회사 6인) 단지 제품, 시각, 환경 분야간 인원의 구성에서 고르지 못한 분포를 갖고 있는 점은 아쉬운 부분으로 남는다.

인터뷰 내용은 크게 교육과 기업 부분으로 구분될 수 있다. 이중에서 교육부분은 산업체의 실무자들이 현행 디자인 교육의 문제점을 어떤 관점으로 파악하고 있는가를 이해할 수 있는 자료가 된다.

- 바람직한 디자이너의 소양 및 이를 위한 교과과정의 구성과 교원의 자질: 산업체의 임원이 많이 포함되어 있는 1차 조사의 경우, 디자이너의 구체적인 문제해결 능력 보다 기업의 구성원으로서 인성에 관련된 부분이나 통찰력, 전략적 사고력 등의 포괄적 개념이 제시되었다. 그러나 이런 능력을 개발시킬 수 있는 교과과정의 구성 및 학과 분류체계에 대한 항목에서는, 기존 디자인 교과과정이나 분류의 문제를 해결할 수 있는 방향이 제시되지는 못하였다. 학과의 통합, 세분화 문제에 대한 상반된 의견 뿐 아니라, 디자인 교육에 대한 산업체의 니즈를 반영시킬 수 있는 새로운 교과과정에 대한 의견이 제시되지 못한 점은 본 연구 진행에 아쉬움을 준다.

그럼에도 불구하고, 디자이너의 소양과 교과과정 및 교원의 자질에 관련된 항목에서 디자이너의 '창의성'이 중요하게 다뤄진 점에 유의할 필요가 있다.

- 기업내의 신입사원 채용, 교육, 사내 재교육의 문제: 평생 교육으로 이어져야 할 디자이너의 재교육 문제는 2차 설문조사에서 잘 정리되어 있다. 1차 조사에서 디자이너의 재교육 문제와 디자인 교육기관을 연계하여 미래의 긴밀한 산학협동체제에 대한

제안이나 아이디어는 제시되지 못하였다.

- 특성화 교육에 대한 문제: 지역 및 학교 특성화에 대한 방향이 제기되었으며, 특히 산학프로그램과 연계된 특성화 교육의 필요성과 함께 실무경험이 풍부한 겸임교수 제도의 활용을 통한 산학 연계 교육 프로그램의 구체화 가능성이 시사되었다.

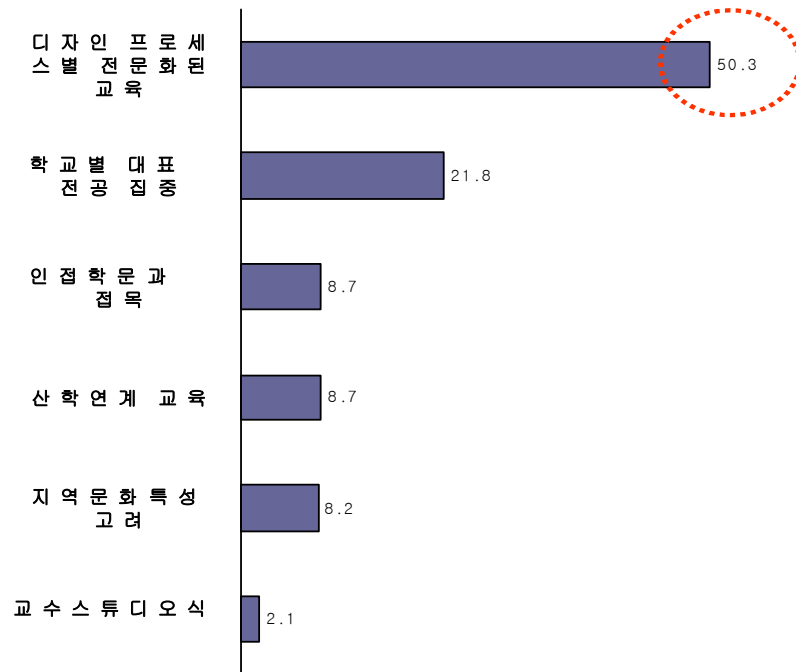
### 3-3-3-2. 디자이너 설문조사

전국적으로 디자인 관련 부서에 근무하거나 프리랜서로 1년 이상 근무한 경력이 있는 남, 녀 디자이너 400명을 대상으로 조사한 인터넷 설문조사는 성별, 연령, 분야, 경력, 직급, 학력별 고른 분포도를 갖는 디자이너를 선정하여 진행되었다. 조사 대상자의 경력으로는 2년(39.7%)과 5년 미만(32.1%) 경력자가 총 71.8%를 차지하고 있기 때문에, 1차 조사의 인적 구성이 임원과 실무 경력자를 기준으로 한 답과 차이가 있는 부분이 많다.

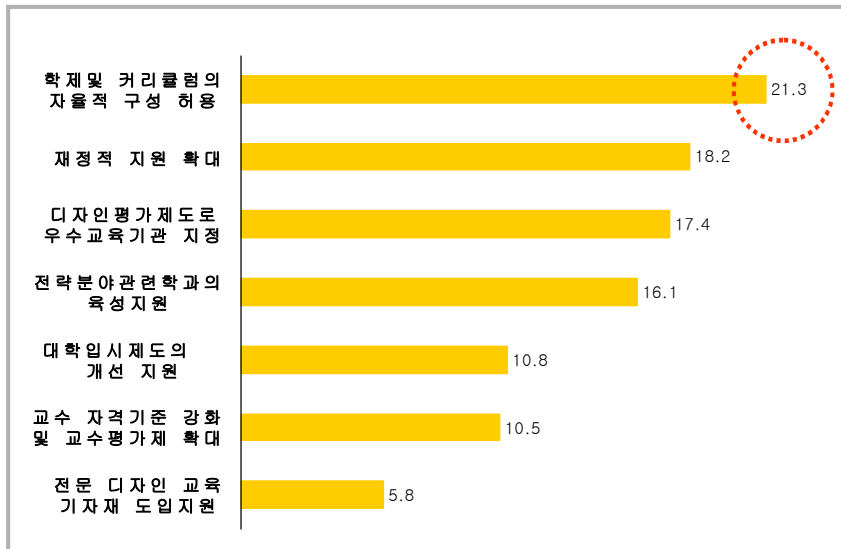
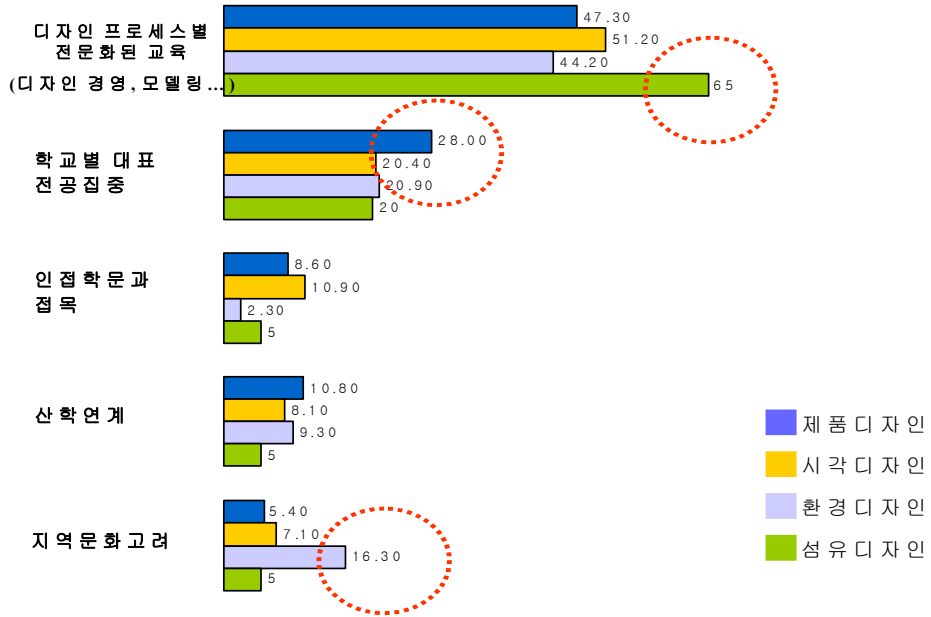
- 바람직한 디자이너의 소양 및 이를 위한 교과과정의 구성: 디자인 문제를 직접 담당하는 디자이너들이 생각하는 업무 수행시의 부족한 점은 경력의 연장과 전공에 따라서 차이를 보인다. 즉, 5년 미만의 디자이너들이 '디자인 표현 능력'이 부족함을 답한 것에 비하여, 8년 정도의 경력자는 마케팅 및 디자인 관련 정보, 클라이언트 설득 능력 등을 꼽았다. 또한 전공에 따라서 제품 디자이너가 '사용자의 욕구 이해', 시각 및 섬유 디자이너가 '디자인 표현 능력'을, 환경디자이너가 '기술 및 공학적 지식, 컴퓨터 활용 능력'을 가장 부족한 능력으로 선택하였다. 이는 제도권의 전공별 교육 뿐 아니라 산업체와의 재교육 프로그램으로까지 교육의 특성화를 통한 질적 교육으로 발전시킬 수 있는 근거를 제공한다. 현재의 재교육 프로그램은 대부분 세미나와 워크숍 (39.5%)에 의존하고 있으나, 전혀 교육의 기회가 없다고 답한 응답자가 31.3%나 된다는 점은 현 디자인 산업 및 교육의 문제점을 극명하게 드러내는 것이다. 특히, 시각 디자인과 환경 디자인 분야는 제품 디자인에 비하여 재교육 프로그램의 기회가 훨씬 적게 분석되었다.

디자이너의 업무 수행에 도움이 되는 교육의 내용으로서 창의성 교육 (40%)이 1위를 차지하였는데, 이는 1차 조사의 결과와 유사하다. 즉, 창의적인 컨셉 개발 능력 (33.9%)이 가장 필요한 디자이너의 소양이며, 이를 위한 표현 능력 (33.2%)이 중

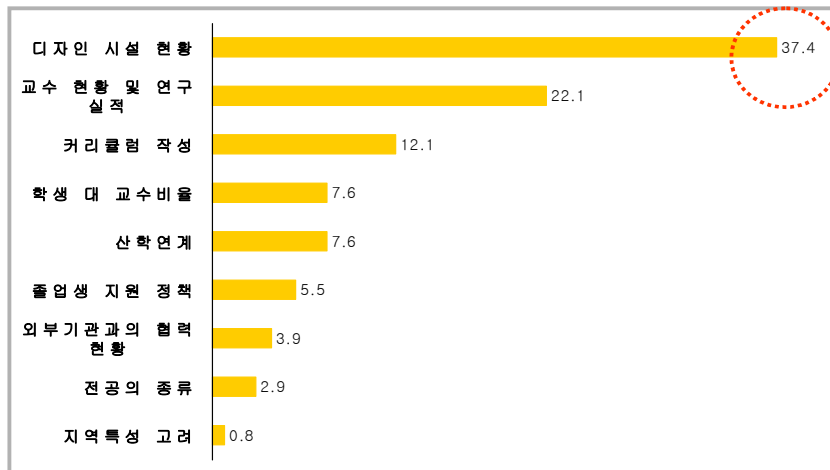
요하다고 지적되었다. 이와 연계한 신입사원의 선발기준에서도 디자인 표현 능력 (30.8%)과 창의성 (27.1%)을 중요하게 고려하였다.



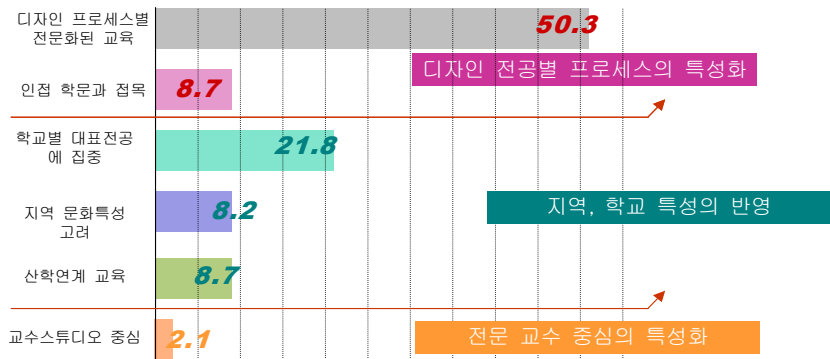
- 특성화 교육에 대한 문제: 실무 디자이너들이 생각하고 있는 디자인 교육 특성화의 의미는 디자인 프로세스별로 전문화된 교육 (50.3%), 학교별로 대표 전공을 집중화 (21.8%)를 꼽고 있다. 그러나 전공에 따라서 특성화 교육을 바라보는 입장에서는 차이를 보였다. 즉, 제품 디자인 전공자는 '학교별 대표 전공 집중화'를 타 전공자가 대표 전공 집중화를 선호하는 것에 비하여 가장 차이 있게 선호하였다. 섬유타디자이너의 경우, 타 전공자에 비하여 '디자인 프로세스별 전문화된 교육'을 강조하였다. 또한 환경디자이너는 '지역 문화의 고려 (16.3%)'를 매우 중요한 요소로 선정하였다. 이는 '지역문화의 특성고려'에 대한 전체 응답자의 평균이 8.2%임을 감안할 때, 전공에 따른 특성화교육의 방향성에서 큰 차이를 보인 부분이다.



또한 이들 특성화 교육과 관련하여 ‘디자인 교육기관의 평가제도 도입 시에 평가하여야 할 속성’에 대한 응답에서 ‘디자인 시설 현황 (37.4%)’이 압도적으로 크다는 점을 볼 때, 질적인 교육으로의 발전을 위한 산.학.연의 지속적인 노력과 지원에 대한 요구가 크다고 분석된다. 열악한 교육시설로 첨단 디자인 제품을 생산하는 산업계의 니즈를 충족시킬 수는 없다.



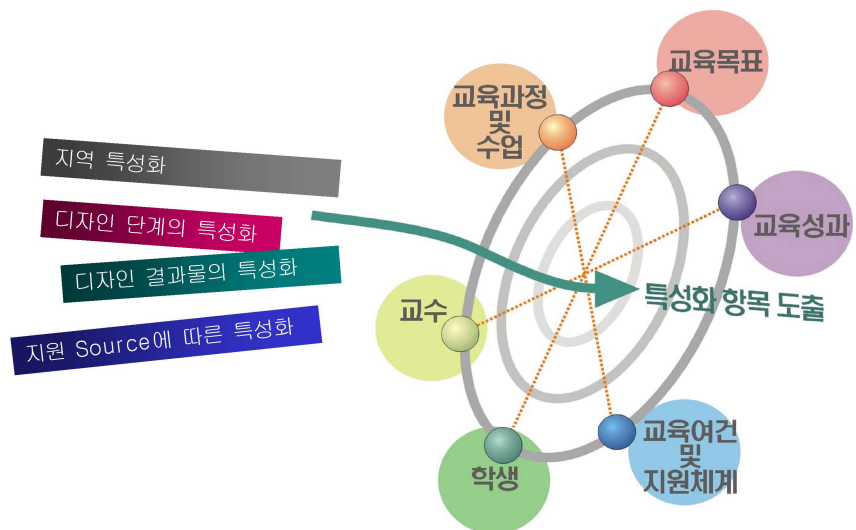
1차, 2차의 조사 결과를 분석할 때, 양적으로 팽창된 디자인 교육기관의 질적인 발전을 도모하기 위한 효과적인 방법으로 디자인 교육의 특성화는 바람직한 접근으로 분석된다. 또한 특성화에 대한 노력의 과정을 통하여 학교간의 경쟁력을 확보할 수 있으며, 시설 및 교과과정에 대한 투자와 노력이 이루어져 본 연구 결과에서 제시되었던 다양한 디자이너의 소양 및 능력에 대한 충실한 교육이 실행될 수 있을 것이다. 특히 이 과정에서 산업체와 정부가 함께 참여함으로써, 향후 더욱 심각한 문제로 대두될 디자이너의 재교육과 산학협동체계의 구축을 통한 실무 감각이 뛰어난 디자이너의 교육 문제 또한 자연스럽게 해결될 수 있는 방법이 모색될 수 있을 것이다.



#### 4. 디자인교육 특성화 진단 프로그램 개발

##### 4-1. 디자인교육 특성화 평가척도의 도출

국내외 디자인대학 특성화 현황에 대한 서베이를 통하여 디자인교육 특성화 유형은 크게 1)지역특성화, 2) 특정디자인단계 중심 특성화 3) 디자인결과물 중심 특성화, 4) 지원자원에 의한 특성화 교육기관 등으로 분류되었다. 이에따라 디자인교육의 특성화 방향은 이 네가지 유형을 중심으로 하여, 본대학의 특성화 현황에 대한 학생의 만족도와 함께 각 4개의 특성화 유형에 어느만큼 충실한지에 대한 진단 척도를 도출하였다.



- 1) 지역특성화 중점 교육기관 (Where)
- 2) 특정 디자인단계 중점 특성화 교육기관 (When, Process, 최종결과물 및 완성도)
- 3) 디자인 결과물 중심 특성화 교육기관 (What, 주제/대상, 최종결과물의 기능적 특성화)
- 4) 지원자원에 의한 특성화 교육기관

	교육목표 영역	교육과정 및 수업 영역	교수 영역	학생 영역	교육여건/지원체계 영역	교육성과 영역
지역특성화	1	3	2	.	6	2
특정디자인단계 특성화	1	3	2	1	1	1
디자인결과물 중심 특성화	.	2	1	.	2	2
자원 Source에따른 특성화	.	.	.	.	4	.

#### 4-1-1. 지역별 특성화(Where)

- 1.1. (교육목표)교육목표에 지역의 문화적 정체성을 살릴 수 있는 특성화의 비전이 구체적으로 반영되어 있는가?(지)
- 2.1 (산학)지역의 대표적 산업구조의 활성화를 위한 산학이 활발하게 이루어지는가?(지)
- 2.3. (특별교육)지역의 산업을 주제로 한 특별세미나, 전시회 등이 빈번하게 이루어지는가?(지)
- 2.4. (특별교육)지역 산업 종사자들을 위한 재교육 프로그램 및 평생교육 프로그램이 이루어지는가?(지)
- 3.1. (교수구성)교수 및 강사진의 편성에 있어 지역의 특정산업 등 지역특성에 적합한 전문가가 적절한 비율로 구성되어 있는가?(지)
- 3.4. (교수대외활동)학교의 교수진이 지역 산업체에 자문위원 및 조직적 역할을 적극적으로 수행하는가?(지)
- 5.1. (교육여건)지역 산업과의 조직적 연계를 위한 산학연 센터 등이 설립 되어있는가?(지)
- 5.2. (교육여건) 지역특성 산업단지 內 혹은 지리적/위치적으로 가까운 곳에 위치하

는가(주변에 로데오거리 등)?(지)

5.7. (지원체계)지역의 산업의 주요인사가 대학 및 관련학과의 운영과 관련된 이사 및 조직에 포함되어 있는가?(지)

5.8. (지원체계)지역 단체의 정책 수립 및 행정에 디자인의 관여도가 높은가?(지)

5.9. (지원체계)지역 산업으로부터 빈번한 기자재 및 재정지원을 받는가?(지)

5.10. (지원체계) 지역 산업과 database 및 네트워크를 공동으로 활용하는가?(지)

6.1 (교육성과)특성화방향과 관련되어 실질적 지역 경제로 이어지는 산학협력 프로젝트가 존재하는가?(지)

6.3. (졸업생활동)졸업생의 활동이 지역산업체에서 활약도가 높은가?(지)

#### 4-1-2. 특정 디자인단계별 특성화 (when, process, 완성도)

1.2. (교육목표)교육목표에 디자인연구, 조형, 기술 중 어느 한 곳에 뚜렷한 지향점이 나타나고 있는가?(단)

2.2. (산학)대학이나 학과의 산학협동 유형이 기획-연구-조형-기술 중 어느 한 곳에 중점이 두어지고 있는가?(단)

2.5. (교과목)교과목의 프로그램 구성비율이 기획-연구-조형-기술 중 어느부분에 중점을 두고 이루어지고 있는가?(단)

2.7. (강의)학기 강의 진도 중 연구-아이디어스케치-제작의 비율이 어느 한 곳에 중점을 두고 있는가?(단)

3.2. (교수구성)교수진의 구성비율이 연구, 기술 혹은 조형전공 출신 등 특성화 분야와 관련하여 적절한 분포를 보이고 있는가?(단)

3.5. (교수대외활동)교수의 대외활동이 학회, 전시, 디자인개발 등 특성화와 관련되어 활발한 활동을 보이고 있는가?(단)

4.1. (학생선발)학생선발 방식이 성적/인터뷰-미술실기-자격증/제작/특기자 중심 중 어느 한 곳을 특성화하고 있는가?(단)

5.3. (교육여건)대학시설물 예를 들어 세미나실 및 자료실(연구), 조형실기실, 제작실, 공방, 기계 설비실 등이 어느 한 곳으로 편중되어 있는가 ? (단)

6.4. (졸업생활동)졸업생들의 진로 및 취업이 연구소 및 기획실, 모형실무중심, 제조현장 등 어느 한 곳으로 뚜렷한 성향을 가지고 있는가?(단)



#### 4-1-3. 결과물 특성화 (what, 주제 및 대상, 최종결과물의 기능적 특성화)

- 2.6. (교과목)교과목의 편성에 최종결과물의 특성이 반영되어 있는가?(결)
- 2.8. (전공명)학과나 전공명칭에 추구하고자하는 최종결과물의 특성이 언급되어 있는가?(결)
- 3.3. (교수구성)교수의 구성비율이 최종결과물과 관련된 산업 및 전공 출신 등 특성화와 관련하여 적절한 분포를 이루고 있는가?(결)
- 5.4. (교육여건)교육시설이 최종결과물 구현을 이룰 수 있도록 구성되어 있는가(결)?  
(ex. 만화학과라면 도서관에 만화.자료가 많다든지..)
- 5.5. (교육여건)최종결과물 위주의 산업계로부터 빈번한 교류(물적/ 인적)가 이루어지는가?(결)
- 6.2. (교육성과)교수 및 학생의 교육성과가 최종결과물 산업에 직접적으로 기여하는 비율이 높은가?(결)
- 6.5. (졸업생활동)졸업생의 진로가 최종결과물의 산업에 기여하는 비율이 높은가?(결)

#### 4-1-4. 지원자원별 특성화 (Resource, how, 재정지원, 연구센터/ 인적인프라 및, 환경 포함)

- 5.6. (교육여건)특성화 관련되어 지원 받은 대형시설물이 충분히 확보되어 있는가?  
(자)
- 5.11. (지원체계)산-학-관-민.으로 부터 특성화와 관련되어 대폭적으로 특별한 지원을 받고 있는가?(자)
- 5.12. (지원체계)교수 및 직원이 특성화 관련 지원을 받아 고용된 사람이 있는가?  
(자)
- 5.13. (지원체계)특성화와 관련된 운영방식, 규칙, 제도적 장치가 잘 되어있는가?  
(자)

#### 4-1-5. 기타

- 4.2. (수업만족도) 교육과정, 수업 등과 관련하여 특성화에 대한 학생들의 만족도는 어떠한가 ?

## 4-2. 디자인교육 특성화 진단 프로그램의 모형개발

디자인교육 특성화 관련 진단프로그램의 모형은 첫째, 앞서 선정된 ‘특성화 평가리스트’를 근간으로 1) 평가영역을 재분류하고, 2) 평가의 기준을 설정하며, 3) 평가항목을 평가방법과 함께 구체적으로 제시하고, 4)평가시 필요한 평가자료를 명문화하여 특성화상태를 각 대학 및 해당학과별로 구체적으로 진단하기 위한 평가편람을 만든다. 그리고 둘째, 평가의 방법 및 평가결과의 해석은 4-5장 진단프로그램의 활용에 준하여 진행한다.

### 4-2-1. 평가 편람

#### 1) 교육목표 영역

##### <평가기준>

학문분야의 교육목표는 국가와 지역사회의 요구와 대학(학과)의 특성을 반영하고, 미래지향적으로 설정되고, 특성화발전계획으로 구체화되어야 한다.

##### <평가항목>

1.1. (교육목표)교육목표에 지역의 문화적 정체성을 살릴 수 있는 특성화의 비전이 구체적으로 반영되어 있는가?(지)



1.2. (교육목표)교육목표에 디자인연구, 조형, 기술 중 어느 한 곳에 뚜렷한 지향점이 나타나고 있는가?(단)

- ① 디자인연구
- ② 조형
- ③ 기술

④ 기타( )

**<평가자료>**

- . 대학, 학부, 학과 등의 요람 및 소개 책자
- . 대학, 학부, 학과의 장.단기 발전계획 및 실적

## 2) 교육과정 및 수업 영역

### <평가기준>

교육과정은 각 대학(학과)의 분야특성화 계획에 맞게 적합하게 편성되고, 분야발전과 사회적 요구에 부합되도록 개선되어야 한다.

### <평가항목>

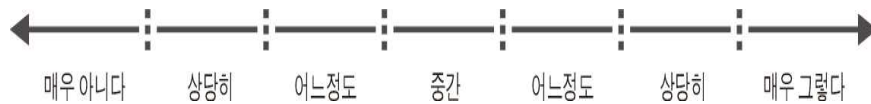
2.1. (산학)지역의 대표적 산업구조의 활성화를 위한 산학이 활발하게 이루어지는가?  
(지)



2.2. (산학)대학이나 학과의 산학협동 유형이 기획-연구-조형-기술 중 어느 한 곳에 중점이 두어지고 있는가?(단)

- ① 기획
- ② 디자인연구
- ③ 조형
- ④ 기술
- ⑤기타(    )

2.3. (특별교육)지역의 산업을 주제로 한 특별세미나, 전시회 등이 빈번하게 이루어지는가?(지)



2.4. (특별교육)지역 산업 종사자들을 위한 재교육 프로그램 및 평생교육 프로그램이 이루어지는가?(지)



2.5. (교과목)교과목의 프로그램 구성비율이 기획-연구-조형-기술 중 어느부분에 중점을 두고 이루어지고 있는가?(단)

- ① 기획
- ② 디자인연구
- ③ 조형
- ④ 기술
- ⑤기타( )

2.6. (교과목)교과목의 편성에 최종결과물의 특성이 반영되어 있는가?(결)



2.7. (강의)학기 강의 진도 중 연구-아이디어스케치-제작의 비율이 어느 한 곳에 중점을 두고 있는가?(단)

- ① 연구
- ② 아이디어스케치
- ③ 제작
- ④ 기타( )

2.8. (전공명)학과나 전공명칭에 추구하고자하는 최종결과물의 특성이 언급되어 있는가?(결)



<평가자료>

- . 대학, 학부, 학과 등의 요람 및 소개 책자(교과목 포함)
- . 대학, 학부, 학과의 실적(산학, 특별교육, 강의계획 등)

### 3) 교수 영역

#### <평가기준>

특성화 학문분야에 대한 적절한 교수 및 강사가 적절히 확보되어야 하고 특성화와 관련된 충실한 대내외 교수활동이 이루어질 수 있어야 한다.

#### <평가항목>

3.1. (교수구성)교수 및 강사진의 편성에 있어 지역의 특정산업 등 지역특성에 적합한 전문가가 적절한 비율로 구성되어 있는가?(지)



3.2. (교수구성)교수진의 구성비율이 연구, 기술 혹은 조형전공 출신 등 특성화 분야와 관련하여 적절한 분포를 보이고 있는가?(단)



3.3. (교수구성)교수의 구성비율이 최종결과물과 관련된 산업 및 전공 출신 등 특성화와 관련하여 적절한 분포를 이루고 있는가?(결)



3.4. (교수대외활동)학교의 교수진이 지역의 산업체에 자문위원 및 조직적 역할을 적극적으로 수행하는가?(지)



3.5. (교수대외활동)교수의 대외활동이 학회, 전시, 디자인개발 등 특성화와 관련하여 활발한 활동을 보이고 있는가?(단)



**<평가자료>**

- . 전임교수 확보 및 강사 현황
- . 전임교수 및 강사의 전공과 특성화와의 연계성

4) 학생 영역

**<평가기준>**

특성화와 관련된 학생들을 선발하기 위하여 노력하여야 하고, 또한 교육과정 등은 학생들의 요구를 충족시킬 수 있어야 한다.

**<평가항목>**

4.1. (학생선발) 학생선발 방식이 성적/인터뷰-미술실기-자격증/제작/특기자 중심 중 어느 한 곳을 특성화하고 있는가?(단)

- ① 성적/인터뷰 중심
- ② 미술실기 중심
- ③ 자격증/제작/특기자 중심
- ④ 기타( )

4.2. (수업만족도) 교육과정, 수업 등과 관련하여 특성화에 대한 학생들의 만족도는 어떠한가 ?



**<평가자료>**

- . 특성화 학생을 선발하기 위한 전공 홍보자료 및 전형관련 자료
- . 교육과정, 수업 등과 관련된 특성화에 대한 학생들의 만족도

5) 교육여건/지원체계 영역

**<평가기준>**

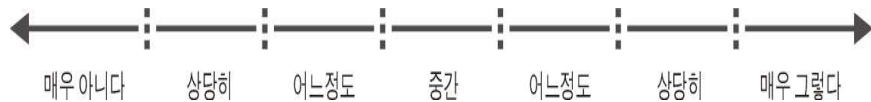
특성화 교육과정운영에 필요한 공간 및 기자재를 충분히 확보하고 있으며, 특성화 교육을 지원하기 위한 체계가 폭넓게 마련되어 있는가?

**<평가항목>**

5.1. (교육여건)지역 산업과의 조직적 연계를 위한 산학연 센터 등이 설립 되어있는가?(지)

- ① 그렇다
- ② 아니다

5.2. (교육여건) 지역특성 산업단지 內 혹은 지리적/위치적으로 가까운 곳에 위치하는가(주변에 로데오거리 등)?(지)



5.3. (교육여건)대학시설물 예를 들어 세미나실 및 자료실(연구), 조형실기실, 제작실, 공방, 기계 설비실 등이 어느 한 곳으로 편중되어 있는가 ? (단)

- ① 세미나실 및 자료실(연구)
- ② 조형실기실
- ③ 제작실
- ④ 공방



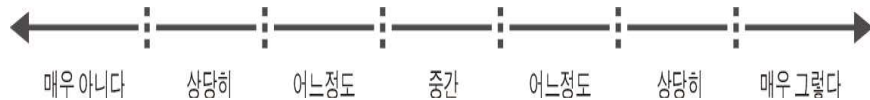
⑤ 기계 설비실

⑥ 기타( )

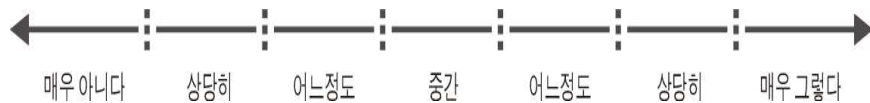
5.4. (교육여건)교육시설이 최종결과물 구현을 이룰 수 있도록 구성되어 있는가(결)?  
(ex. 만화학과라면 도서관에 만화.자료가 많다든지..)



5.5. (교육여건)최종결과물 위주의 산업계로부터 빈번한 교류(물적/ 인적)가 이루어 지는가?(결)



5.6. (교육여건)특성화 관련되어 지원 받은 대형시설물이 충분히 확보되어 있는가?  
(자)



5.7. (지원체계)지역의 산업의 주요인사가 대학 및 관련학과의 운영과 관련된 이사 및 조직에 포함되어 있는가?(지)

① 그렇다

② 아니다

5.8. (지원체계)지역 단체의 정책 수립 및 행정에 디자인의 관여도가 높은가?(지)



5.9. (지원체계)지역 산업으로부터 빈번한 기자재 및 재정지원을 받는가?(지)



5.10. (지원체계) 지역 산업과 database 및 네트워크를 공동으로 활용하는가?(자)



5.11. (지원체계)산-학-관-민.으로 부터 특성화와 관련되어 대폭적으로 특별한 지원을 받고 있는가?(자)



5.12. (지원체계)교수 및 직원이 특성화 관련 지원을 받아 고용된 사람이 있는가?  
(자)

- ① 있다
- ② 없다

5.13. (지원체계)특성화와 관련된 운영방식, 규칙, 제도적 장치가 잘 되어있는가?  
(자)



**<평가자료>**

- . 실습실공간 및 시설현황
- . 실습실기자재 현황
- . 연구소 현황
- . 대학, 학과 및 연구소의 조직
- . 산업체와의 물적 인적 교류 현황
- . 대학, 학과, 연구소의 내규 및 제도

6) 교육성과 영역

<평가기준>

학생의 진로 및 취업이 특성화내용에 적합하고, 특성화교육의 결과가 해당지역 및 산업에 기여하는가 ?

<평가항목>

6.1 (교육성과)특성화방향과 관련되어 실질적 지역 경제로 이어지는 산학협력 프로젝트가 존재하는가?(지)



6.2. (교육성과)교수 및 학생의 교육성과가 최종결과물 산업에 직접적으로 기여하는 비율이 높은가?(결)



6.3. (졸업생활동)졸업생의 활동이 지역산업체에서 활약도가 높은가?(지)



6.4. (졸업생활동)졸업생들의 진로 및 취업이 연구소 및 기획실, 모형실무중심, 제조현장 등 어느 한 곳으로 뚜렷한 성향을 가지고 있는가?(단)

- ① 연구소 및 기획실
- ② 모형실무중심
- ③ 제조현장
- ④ 기타( )

6.5. (졸업생활동)졸업생의 진로가 최종결과의 산업에 기여하는 비율이 높은가?(결)



**<평가자료>**

. 졸업생 취업처 목록

### 4-3. 디자인 교육 특성화 진단 프로그램에 대한 활용사례 예시

본 장에서는 2001년 한국대학교육협의회가 주관한 대학학문분야 평가인정제 시행을 위한 디자인분야 평가 편람에 의거하여 작성된 A 대학교 디자인대학 자체평가 연구보고서를 근거로, 4-2. 진단프로그램의 모형에 준하여 디자인대학의 특성화 정도를 파악하였다. 평가자료는 부록 3.에 별첨자료로 첨부하였다.

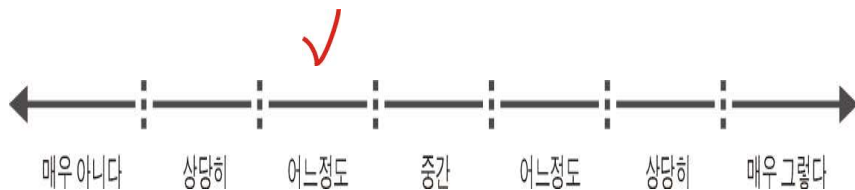
#### 4-3-1. 교육목표 영역에 대한 특성화 진단 평가 및 자체분석 예시

##### <평가기준>

학문분야의 교육목표는 국가와 지역사회의 요구와 대학(학과)의 특성을 반영하고, 미래지향적으로 설정되고, 특성화발전계획으로 구체화되어야 한다.

##### <평가항목>

1.1. (교육목표) 교육목표에 지역의 문화적 정체성을 살릴 수 있는 특성화의 비전이 구체적으로 반영되어 있는가?(지)



1.2. (교육목표)교육목표에 디자인연구, 조형, 기술 중 어느 한 곳에 뚜렷한 지향점이 나타나고 있는가?(단)

- ① 디자인연구
- ② 조형
- ③ 기술
- ④ 기타(    )

##### <평가자료>

. 대학, 학부, 학과 등의 요람 및 소개 책자

. 대학, 학부, 학과의 장.단기 발전계획 및 실적

### <지적사항 및 개선방안 예제>

1) 교육목표가 국가와 지역사회의 요구에 부합하는가?

▶ 지적사항 : 지역사회와 연계된 교육의 실례 유무

▶ 개선방안

가. 본 디자인대학이 지역사회를 위해 봉사하고 재학생 역시 생동감있는 교육을 받기 위한 방안 강구

- . 지역사회와 연계된 project에 교수와 학생이 공동 참여하는 방안 모색
- . 지역기반 현장학습 강화
- . 신축디자인관에 연구센터 공간과 기자재를 확보하여 지역기반 중소기업체 나 일선고교가 활용토록 하는 방안 모색

2) 교육목표 및 특성화 방향이 학문분야의 발전계획에 구체적으로 반영되어 있는가?

▶ 지적사항

가. SMART 2005의 핵심과제 중 '세계로 도약하는 명문사학의 이미지 제고'의 실적 미흡

나. SMART 2005의 핵심과제 중 '특화발전을 위한 교육시스템 개정'의 원격강의 시스템 도입 여부

▶ 개선방안

가. 국제교류를 증진하고 활성화하는 방안 강구

- . 디자인관련 해외 우수대학과 교류 확대
- . 학생 교류 활성화 및 학점 인정제 확대
- . 개별적으로 해외에서 취득한 학점도 심사를 거쳐 학점을 인정하는 제도 마련

. 영어, 일어 강의 가능한 교수의 원어 강의 개설(1학년 디자인론, 기초디자인 등의 학부 기초과목)

나. 디지털 시대에 걸맞는 강의 방법 및 내용 개발

. 어학 이외의 전공과목 중 원격강의 가능한 과목과 교수를 발굴하여 contents 개발 및 지원

#### 4-3-2. 교육과정 및 수업 영역에 대한 특성화 진단 평가 및 자체분석 예시

##### <평가기준>

교육과정은 각 대학(학과)의 분야특성화 계획에 맞게 적합하게 편성되고, 분야발전과 사회적 요구에 부합되도록 개선되어야 한다.

##### <평가항목>

2.1. (산학)지역의 대표적 산업구조의 활성화를 위한 산학이 활발하게 이루어지는가?  
(지)



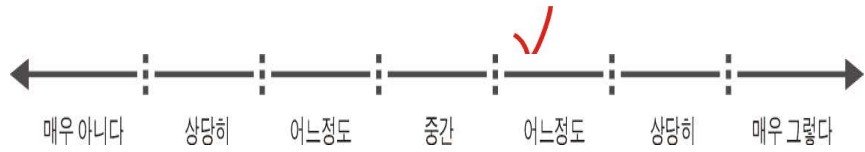
2.2. (산학)대학이나 학과의 산학협동 유형이 기획-연구-조형-기술 중 어느 한 곳에 중점이 두어지고 있는가?(단)

- ① 기획
- ② 디자인연구
- ✓ ③ 조형
- ④ 기술
- ⑤기타( )

2.3. (특별교육)지역의 산업을 주제로 한 특별세미나, 전시회 등이 빈번하게 이루어지는가?(지)



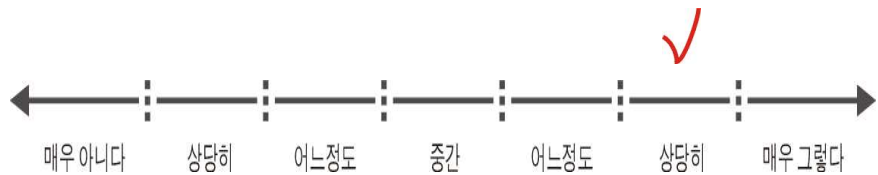
2.4. (특별교육)지역 산업 종사자들을 위한 재교육 프로그램 및 평생교육 프로그램이 이루어지는가?(지)



2.5. (교과목)교과목의 프로그램 구성비율이 기획-연구-조형-기술 중 어느부분에 중점을 두고 이루어지고 있는가?(단)

- ① 기획
- ✓ ② 디자인연구
- ③ 조형
- ④ 기술
- ⑤기타( )

2.6. (교과목)교과목의 편성에 최종결과물의 특성이 반영되어 있는가?(결)



2.7. (강의)학기 강의 진도 중 연구-아이디어스케치-제작의 비율이 어느 한 곳에 중점을 두고 있는가?(단)

- ① 연구
- ② 아이디어스케치
- ③ 제작
- ✓ ④ 기타( )

2.8. (전공명)학과나 전공명칭에 추구하고자하는 최종결과물의 특성이 언급되어 있는가 ? ( )





### <평가자료>

- . 대학, 학부, 학과 등의 요람 및 소개 책자(교과목 포함)
- . 대학, 학부, 학과의 실적(산학, 특별교육, 강의계획 등)

### <지적사항 및 개선방안 예제>

1) 교육과정이 교육목표 및 학문분야의 특성에 적합하게 편성되어 있는가?

- ▶ 지적사항 : 교과목 명칭이 부적합(교과목 명칭 중 I, II, III, IV 등으로 명기된 교과목은 수요자 측면에서 교과목에 대한 정확한 정보를 얻기 어려우며 교강사에 따라 교과내용의 임의 변경이 가능하므로 미래지향적이라 볼 수 없음)
- ▶ 개선방안 : 향후에도 유사한 지적이 계속될 것으로 예측되므로 교과 내용과 전공의 특성을 함축적으로 반영하는 명칭으로 변경

2) 교육과정이 학문의 발전과 사회의 요구에 부합하도록 개선되어 왔는가?

- ▶ 지적사항 : 디지털 시대의 도래에 따른 교과내용의 변화 사례 제시
- ▶ 개선방안 : K 교수님의 사례를 제시하여 좋은 점수를 얻었으나, 각 전공의 시대적 추이에 맞추어 교과내용과 교수 방법의 지속적 개선 필요

3) 교육과정의 운영

#### ▶ 교육과정 구성요소

- . 교육목표
- . 교육내용
- . 운영체제

#### ▶ 교육프로그램

가. 정규교육 과정 : 교과과정 편성 및 개편

나. 비정규교육 과정 :

- ① 정규과정 이외의 교육과정
- ② 산학협동
- ③ 국제교류

다. 정규 교육과정 편성 및 개편

- ① 전공 교육과정은 교육목표를 달성할 수 있는 교과목으로 연계성 있게 편

성되어야 함.

- ② 사회.산업체.학생의 요구를 반영한 교과목 개설
- ③ 다양한 연계전공 과정 개설 (예 : 벤처, 창업, 취업)
- ④ 현장 실습 과목 개설 (예 : 산학 협동 실습)
- ⑤ 세미나식 강의 개설
- ⑥ 각 전공의 vision에 부합될 수 있는 교과목 제시

라. 비정규 교육과정

- ① 전공과정 이외의 교육과정 (1전공당 1학기 5건)

예> 디자인학부 통합 특강, 세미나, 학회개최

- ② 산.학 협동

예> 각 전공당 2~3업체를 선정하여 구체적 계획을 수립하고, 정기적이  
며 지속적으로 인턴 실습 및 단기 강좌, 현장실습을 실시

③ 국제교류 : 자매 대학 교류 및 국제회의 개최, 외국인 강사 초청세미나  
및 workshop 활성화

4) 전공 교과목의 수업

가. 교수방법 개발

- ① 정기적으로 디자인학부 교수들이 모임을 갖고 교수방법 개발 연구
- ② 실습 기자재의 공동사용 및 확충논의
- ③ 온라인 강의 활성화(사이버 교육 강화)
- ④ 세미나식 강의 유도
- ⑤ Team Teaching 강의 시도

나. 수업 집단 규모

- ① 전공 수업 집단 규모 재조정
- ② 최소 수강 인원수 조정

5) 취약점 및 문제점

가. 디자인학부 및 각 전공의 vision제시 미흡

나. 단과 대학별 교육과정 연구위원회 부재

다. 행정 업무처리의 경직성

6) 발전 방향

- 가. 학교 당국과 대교협과의 긴밀한 연락체제 구축
  - . 정보수집
  - . 전략구축
  - . 자금지원
- 나. 디자인학부의 특수성을 반영할 수 있는 체제 구축
  - . 단과대학의 자율성 제고
  - . 단과대학장의 재량권 신장
- 다. 연구소 활성화 방안 모색
  - . 연구소 성격 규명
  - . 연구소 활동 범위 확대(학술대회 개최, 연구과제 수탁)

4-3-3. 교수 영역에 대한 특성화 진단 평가 및 자체분석 예시

<평가기준>

특성화 학문분야에 대한 적절한 교수 및 강사가 적절히 확보되어야 하고 특성화와 관련된 충실한 대내외 교수활동이 이루어질 수 있어야 한다.

<평가항목>

3.1. (교수구성) 교수 및 강사진의 편성에 있어 지역의 특정산업 등 지역특성에 적합한 전문가가 적절한 비율로 구성되어 있는가?(지)



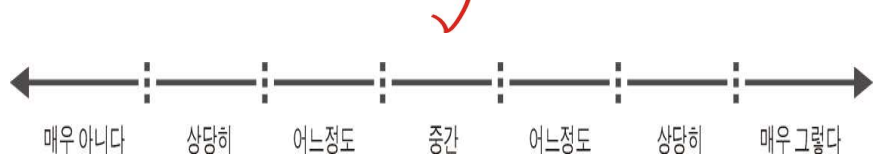
3.2. (교수구성) 교수진의 구성비율이 연구, 기술 혹은 조형전공 출신 등 특성화 분야와 관련하여 적절한 분포를 보이고 있는가?(단)



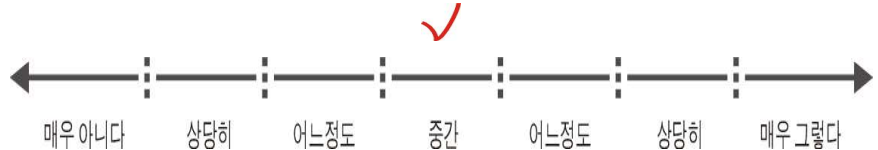
3.3. (교수구성)교수의 구성비율이 최종결과물과 관련된 산업 및 전공 출신 등 특성화와 관련하여 적절한 분포를 이루고 있는가?(결)



3.4. (교수대외활동)학교의 교수진이 지역의 산업체에 자문위원 및 조직적 역할을 적극적으로 수행하는가?(지)



3.5. (교수대외활동)교수의 대외활동이 학회, 전시, 디자인개발 등 특성화와 관련하여 활발한 활동을 보이고 있는가?(단)



<평가자료>

- . 전임교수 확보 및 강사 현황
- . 전임교수 및 강사의 전공과 특성화와의 연계성

<지적사항 및 개선방안 예제>

- 1) 지적 및 평가내용

- ▶ 평가 개괄: 디자인대학 자체의 인프라 구축이 시급하다. 여러 성과들은 서로 유기적인 관계 속에 있다. 그러므로 보다 질 높은 개선이 이루어지려면, 단위별 또는 국부적 개선이 아니라 획기적이고 종합적인 체질 개선이 있어야 근본적이며 증폭된 효과가 나타날 것이다.
- ▶ 디자인대학 발전위원회의 발족과 상시 활동 필요 : 현재 디자인대학은 특성화 및 전문화를 꾀할 수 있는 체계적 구조를 갖추고 있지 못함. 교육부의 관점이 단대별 특성화를 절실히 필요로 함.
  1. 디자인대학의 비전, 중단기 발전계획 마련
  2. 입학관련 업무의 심층대안 마련
  3. 디자인대학 자체 홍보 및 홍보물 발간
  4. 비전임교수의 활용 방안 및 실태 조사
  5. 국제 교류에 관한 대안 마련
  6. 교수 증원에 대한 연차적 계획 입안(교수 1인당 대비 학생수)
  7. 전임교수의 책임시수 경감(전임교수의 교과목수 및 시간수)
  8. 전임교수에 대한 개인별 연구조교 활용 방안 검토(연구 및 강의

보조 역할)

. 구체적 지침 및 대안 마련과 성과 분석

- ▶ 교수를 중심으로 한 전공간의 연계 프로그램 개발 필요  
 디자인대학의 교수 성분은 매우 다양하며 포괄적으로 구성되어 있다. 즉, 다양한 디자인의 세부 영역들을 모두 섭렵할 수 있을 만큼 이상적으로 고른 분포도를 보인다. 그러나, 이러한 장점에도 불구하고 서로간의 협업 또는 연계 프로그램이 불충분한 까닭에 융합적인 증폭 효과가 나타나지 못하고 있다.
  1. 전공간의 실질적인 이해와 연계 프로그램 마련(정규 또는 비정규)
  2. 체계적 시스템 마련
- ▶ 교학과외의 업무 성격 개선  
 현재의 교학과 기능은 학장실의 지침을 각 전공에 전달하거나 수합하는 정도를 크게 넘어서지 못하고 있다. 말하자면, 현상적인 업무들을 처리하는 수장 조교실로서의 역할이 아니라, 디자인대학의 미래를 주관하는 업무를 관장하고 계획

하는 보다 진보적인 그리고 폭넓게 설계하는 실질적 위상이 강화되어야 한다. 따라서, 교학과의 업무 내용이 보다 강화되어야 급변하는 국내 디자인 환경에 능동적으로 대처해 나갈 수 있을 것이다.

1. 직급 상향
2. 자체 운영비

▶ 교수들의 연구 및 강의 보조에 대한 환경 개선

현재, 교수들이 담당하는 연구 및 강의를 보조할 수 있는 외적 환경은 전무한 상태이다. 따라서, 보다 질 높은 연구나 교육 내용의 개선이 매우 어려운 상황이다. 그러나, 각 전공에 2명씩 배치된 연구(실습)조교들은 사실상 전공의 행정조교로서 역할을 수행할 뿐 교수의 연구나 강의를 실질적으로 보조하는 요원들이 아니다. 이들은 또한 파트타임으로 근무하기 때문에 장기적 교육 프로그램을 수행하지 못하고 있다.

1. 풀타임으로 근무할 수 있는 전공별 연구조교 또는 기사 요원 보강
2. 전임교수별 유급 연구조교 배치
3. 연구를 촉발시킬 수 있는 기반 시스템 마련

▶ 교내외 연구비 수탁 실적을 위한 대안 모색

디자인대학의 연구비 수탁 현황은 극히 저조하다. 총 연구비의 약 90% 이상이 교내연구비에 의존하고 있는 것이 현실이다. 이러한 결과는 주변에 위치하고 있는 타대학들과 크게 다를 바 없지만, 디자인대학이 해결해야 할 난제임에 틀림없다. 연구비 수탁 현황이 저조한 까닭은 여러 가지로 생각해 볼 수 있는데, 교수들의 자질 부족, 교수들의 무관심, 지역적 환경의 제한성 등이 요인일 수 있다. 우리 대학의 실정에 대한 원인을 분석해 보면, 디자인대학의 교수 1인당 연구업적의 평점이 최고 수준을 훨씬 상회하고 있는 점을 감안하면 우리 대학이 지방에 위치하고 있는 것이 주요 원인일 것으로 결론짓게 된다.

교수들의 외부 연구비 수탁을 지나치게 강조하게 되면 많은 교수들이 외부 용역을 얻기 위해 교외에 별도의 작업 공간을 설치하게 되며, 이것은 오히려 교육 환경을 해치는 결과를 낳을지 모르는 함정일 수도 있어, 매우 조심스럽게 판단해야 한다. (타대학의 경우를 보면, 연구비 수탁이 많은 교수들은 대개 강

의 시간 이외에는 개인적으로 운영하는 교외 연구소에서 많은 시간을 소진한다)

그나마, 교내 연구비조차 연구를 지원하는 교수들을 모두를 충족시키지 못해 선별적으로 수혜받고 있는 실정이다. 따라서, 다음과 같은 내용을 보강하여 모든 교수들이 교내외 연구비 수탁에 보다 높은 관심과 환기를 가질 수 있도록 하여 연구를 촉발시킨다.

1. 디자인연구소의 환경 강화
  - . 연구소장의 수당 지급
  - . 디자인연구소 조교 배치
  - . 디자인연구소의 중단기 계획 또는 지속적인 사업 마련
2. 디자인연구소의 개념 또는 활동 목표 수정
  - . 국채 사업 획득 노력
  - . 벤처 연관 사업 마련
3. 교내 연구비 증액
4. 연구교수 및 강의교수의 구분
5. 연구년 자격에 관한 허용 기준 완화

#### 4-3-4. 학생 영역에 대한 특성화 진단 평가 및 자체분석 예시

##### <평가기준>

특성화와 관련된 학생들을 선발하기 위하여 노력하여야 하고, 또한 교육과정 등은 학생들의 요구를 충족시킬 수 있어야 한다.

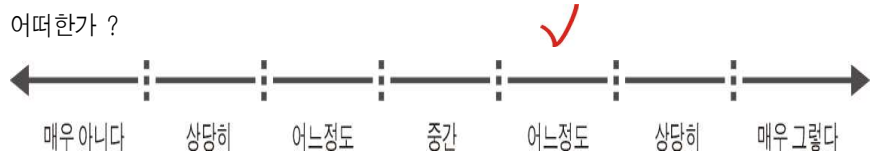
##### <평가항목>

4.1. (학생선발)학생선발 방식이 성적/인터뷰-미술실기-자격증/제작/특기자 중심 중 어느 한 곳을 특성화하고 있는가?(단)

- ① 성적/인터뷰 중심
- ✓ ② 미술실기 중심
- ③ 자격증/제작/특기자 중심

④ 기타( )

4.2. (수업만족도) 교육과정, 수업 등과 관련하여 특성화에 대한 학생들의 만족도는 어떠한가 ?



<평가자료>

- . 특성화 학생을 선발하기 위한 전공 홍보자료 및 전형관련 자료
- . 교육과정, 수업 등과 관련된 특성화에 대한 학생들의 만족도

<지적사항 및 개선방안 예제>

1) 학생선발 및 지도

- 가. 우수학생 선발을 위한 전형방법의 개발 : 전형방법의 개선을 위하여 디자인대학 자체의 전형 제도 개선위원회를 설치하여 특성있는 전형방법의 개선을 요한다는 지적
- 나. 우수학생 선발을 위한 홍보활동 : 디자인대학과 전공별 홍보활동 요망
- 다. 학생지도 및 상담 on-line상담제 활성화

4-3-5. 교육여건 및 지원체계 영역에 대한 특성화 진단 평가 및 자체 분석 예시

<평가기준>

특성화 교육과정운영에 필요한 공간 및 기자재를 충분히 확보하고 있으며, 특성화 교육을 지원하기 위한 체계가 폭넓게 마련되어 있는가?

<평가항목>



5.1. (교육여건)지역 산업과의 조직적 연계를 위한 산학연 센터 등이 설립 되어있는가?(지)

- ① 그렇다
- ✓ ② 아니다

5.2. (교육여건) 지역특성 산업단지 內 혹은 지리적/위치적으로 가까운 곳에 위치하는가(주변에 로데오거리 등)?(지)



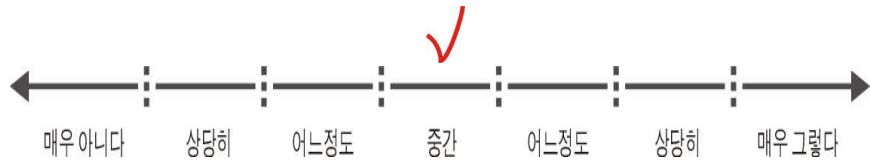
5.3. (교육여건)대학시설물 예를 들어 세미나실 및 자료실(연구), 조형실기실, 제작실, 공방, 기계 설비실 등이 어느 한 곳으로 편중되어 있는가 ? (단)

- ① 세미나실 및 자료실(연구)
- ✓ ② 조형실기실
- ③ 제작실
- ④ 공방
- ⑤ 기계 설비실
- ⑥ 기타( )

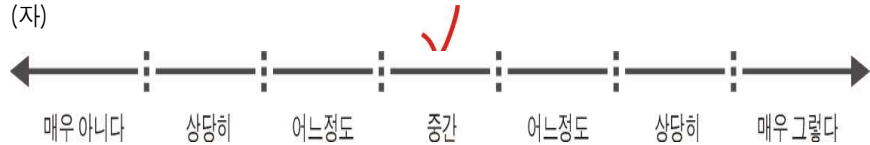
5.4. (교육여건)교육시설이 최종결과물 구현을 이룰 수 있도록 구성되어 있는가(결)? (ex. 만화학과라면 도서관에 만화.자료가 많다든지..)



5.5. (교육여건)최종결과물 위주의 산업계로부터 빈번한 교류(물적/ 인적)가 이루어 지는가?(결)



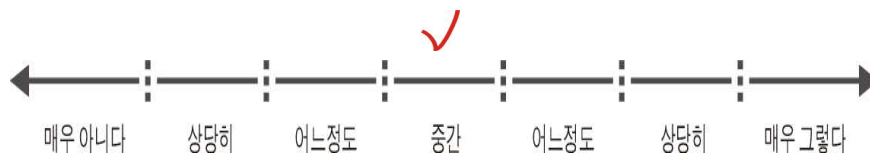
5.6. (교육여건)특성화 관련되어 지원 받은 대형시설물이 충분히 확보되어 있는가? (자)



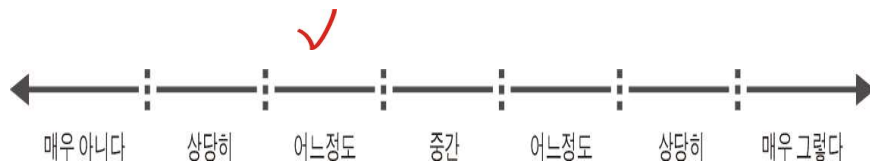
5.7. (지원체계)지역의 산업의 주요인사가 대학 및 관련학과의 운영과 관련된 이사 및 조직에 포함되어 있는가?(지)

- ① 그렇다
- ✓ ② 아니다

5.8. (지원체계)지역 단체의 정책 수립 및 행정에 디자인의 관여도가 높은가?(지)



5.9. (지원체계)지역 산업으로부터 빈번한 기자재 및 재정지원을 받는가?(지)



5.10. (지원체계) 지역 산업과 database 및 네트워크를 공동으로 활용하는가?(지)



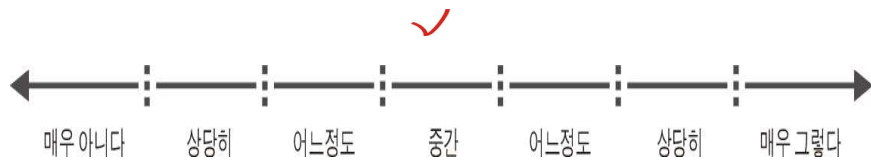
5.11. (지원체계)산-학-관-민.으로 부터 특성화와 관련되어 대폭적으로 특별한 지원을 받고 있는가?(자)



5.12. (지원체계)교수 및 직원이 특성화 관련 지원을 받아 고용된 사람이 있는가? (자)

- ① 있다
- ② 없다

5.13. (지원체계)특성화와 관련된 운영방식, 규칙, 제도적 장치가 잘 되어있는가? (자)



<평가자료>

- . 실습실공간 및 시설현황
- . 실습실기자재 현황
- . 연구소 현황
- . 대학, 학과 및 연구소의 조직
- . 산업체와의 물적 인적 교류 현황
- . 대학, 학과, 연구소의 내규 및 제도

<지적사항 및 개선방안 예제>

1) 실습을 위한 공간이 적절하게 확보되어 있는가?

가. 매우 우수 평가됨.

2) 실습을 위한 기자재 확보와 활용?

가. 기자재가 많이 부족함을 지적함.

나. 에어컨, 온풍기 등은 편의시설이기에 기자재에서 제외시킴.

(10년 내외의 신설대학인 경우 컴퓨터를 제외한 경우 대부분 기자재가 부족으로 나타난다고 함)

3) 실습실 및 기자재의 유지관리를 위한 전문인력 및 운영이 잘 되고 있는가?

가. 정량적으로 매우 우수하다.

나. 정성적인 부분에서 기사가 없음을 지적

4) 전공수업과 관련한 컴퓨터 S/W보유 및 활용실태가 우수한가?

가. 정량적으로 매우 우수하다.

나. 컴퓨터에 비해 고가의 S/W가 다량 부족함을 지적

5) 대학 및 학문분야의 네트워크 기반은 적절하게 구축, 운영되고 있는가?

가. 매우 우수하다고 평가됨.

6) 학문분야 및 특성화에 따른 학부(학과, 전공)의 홈페이지 활용은 적절한가?

가. 디자인대학 자체의 홈페이지 구축에 높이 평가함. (홈페이지의 빈번한 활용을 지적)

7) 전공관련 도서, 학술지, 비도서 자료 등이 적절하게 확보?

가. 매우 우수하다고 평가함.

#### 4-3-6. 교육성과 영역에 대한 특성화 진단 평가 및 자체분석 예시

##### <평가기준>

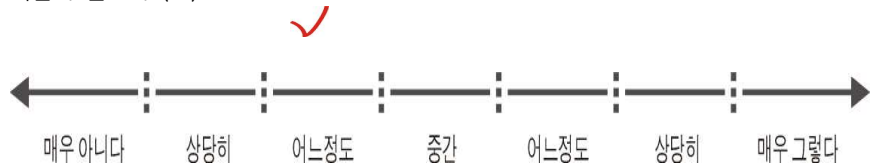
학생의 진로 및 취업이 특성화내용에 적합하고, 특성화교육의 결과가 해당지역 및 산업에 기여하는가 ?

##### <평가항목>

6.1 (교육성과)특성화방향과 관련되어 실질적 지역 경제로 이어지는 산학협력 프로젝트가 존재하는가?(지)



6.2. (교육성과)교수 및 학생의 교육성과가 최종결과물 산업에 직접적으로 기여하는 비율이 높은가?(결)



6.3. (졸업생활동)졸업생의 활동이 지역산업체에서 활약도가 높은가?(지)



6.4. (졸업생활동)졸업생들의 진로 및 취업이 연구소 및 기획실, 모형실무중심, 제조현장 등 어느 한 곳으로 뚜렷한 성향을 가지고 있는가?(단)

- ① 연구소 및 기획실
- ✓ ② 모형실무중심
- ③ 제조현장
- ④ 기타(    )

6.5. (졸업생활동)졸업생의 진로가 최종결과의 산업에 기여하는 비율이 높은가?(결)



<평가자료>

. 졸업생 취업처 목록

<지적사항 및 개선방안 예제>

1) 졸업생의 전공분야 진학 또는 취업실적이 우수한가?

▶지적사항 : 취업률 매우 저조(타대학:90% 이상)

▶개선방안

가. 취업실적을 올릴 수 있는 방안 강구

. 조사시점시 미취업된 학생의 경우, 지속적으로 관리하여 취업할 수 있도록 교수, 학생 모두 노력

. 작가나 free-lancer로 일하는 경우도 취업으로 인정되므로 간단한 증빙서류(전시 팸플릿, 디자이너 이름이 수록된 카타록을 비롯한 결과물, design fee 영수증이나 입금을 확인할 수 있는 통장 사본 등)를 받고 학생종합정보센터에 전공분야 취업으로 보고

2) 재학생의 전공분야 수상실적이 우수한가?

▶지적사항 : 수상실적 매우 저조(본 디자인대학 3년 평균은 4.03%이나 호서대학은 40%, 동서대학은 20% 이상이라 함)

▶개선방안

가. 수상실적을 올릴 수 있는 방안 강구

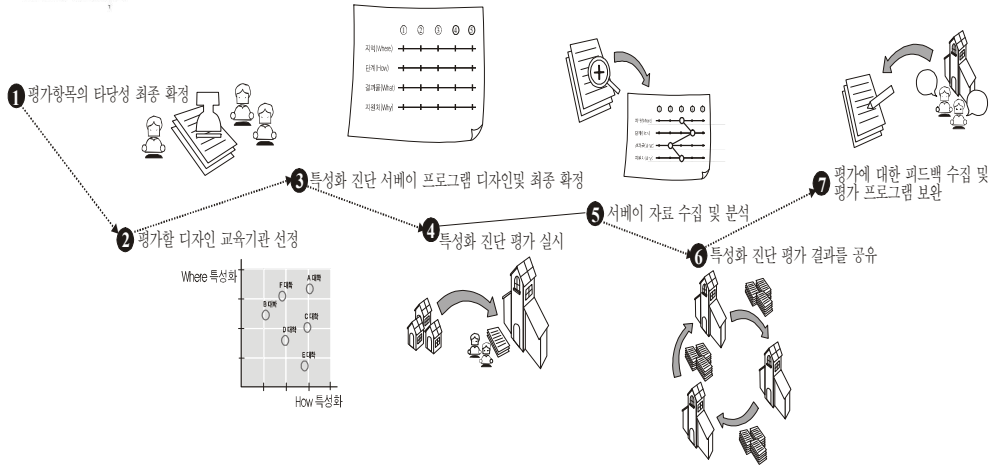
. 학생들이 공모전에 관심을 갖도록 유도하고, 수업시간의 결과물을 보완하여 각종 공모전에 출품토록 독려

. 전공의 특성상 공모전 입상보다는 자격증 취득이 더욱 유리한 경우는 자격증 취득을 독려하고 자격증 사본을 비치하여 정성적 평가에 대비

#### 4-4. 디자인교육 특성화 진단 프로그램의 활용

앞서 개발된 특성화 진단 프로그램은 그 프로그램을 활용할 주체자가 누구인지에 따라 크게 두가지로 나뉠 수 있다. 그 하나는 우선 우리나라 디자인 진흥 정책을 총괄하고 정부의 정책과 디자인계의 요구사항을 중개 조절하는 한국디자인진흥원 (이하 KIDP라 칭함)이고 또 다른 하나는 디자인 특성화 교육을 실제로 집행해야하는 디자인 교육기관이다.

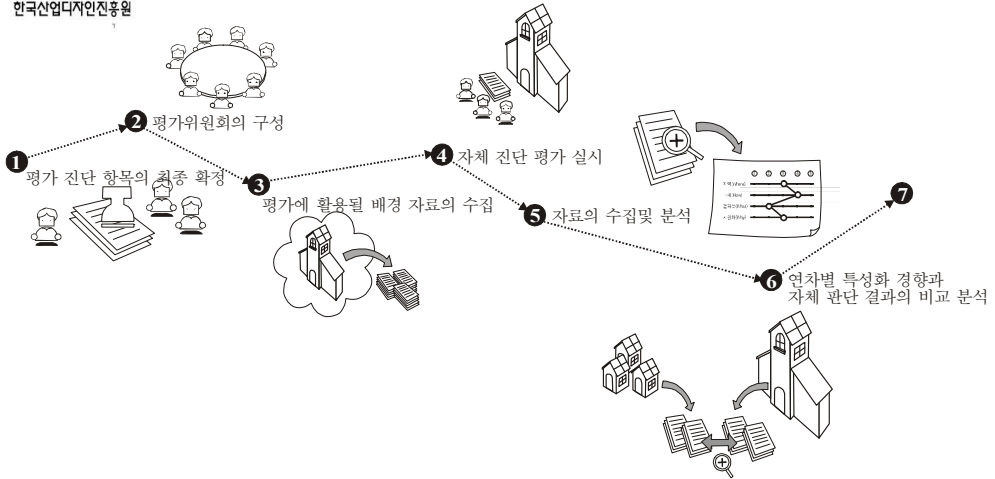
우선 KIDP는 본 특성화 진단 프로그램을 어떤 특정대학만을 평가하고 감독하는 목적으로 활용할 것이 아니라 보다 광범위한 Pool을 대상으로 정기적인 평가를 이루어 크게 국내외 디자인 대학 특성화의 흐름을 밝혀내고 이에 대한 자료를 각 디자인 교육 기관 및 관련 정책 입안기관에 제공하여 디자인 교육의 특성화 정책의 입안 및 교육의 수행에 도움을 주는 방향으로 활용하도록 한다. 좀더 자세히 밝히자면 KIDP는 매년 국, 내외 디자인 대학을 중심으로 특성화 진단 프로그램을 활용하여 각 대학의 특성화 정도 및 경향을 평가하여 주요 변화 요인을 밝혀내고 각 요인별 대학의 현 상황에 대한 상대적 positioning map을 작성하여 각 대학들로 하여금 전체 대학의 디자인 교육 특성화의 경향 대비 자 교육기관의 상대적 특성화 위치를 파악할 수 있는 풍부한 자료를 제공하도록 한다. 또한 이러한 자료는 디자인 교육 특성화의 정책 입안 관련기관에 제공되어 그들의 장기적 정책 입안을 위한 기초 자료를 삼도록 한다. 뿐만 아니라 KIDP는 정기적인 서베이를 통하여 산업, 교육계로부터의 요구사항을 밝힘으로써 특성화 진단 평가프로그램에 대한 재 평가를 실시하여 보완해 나가도록 한다.



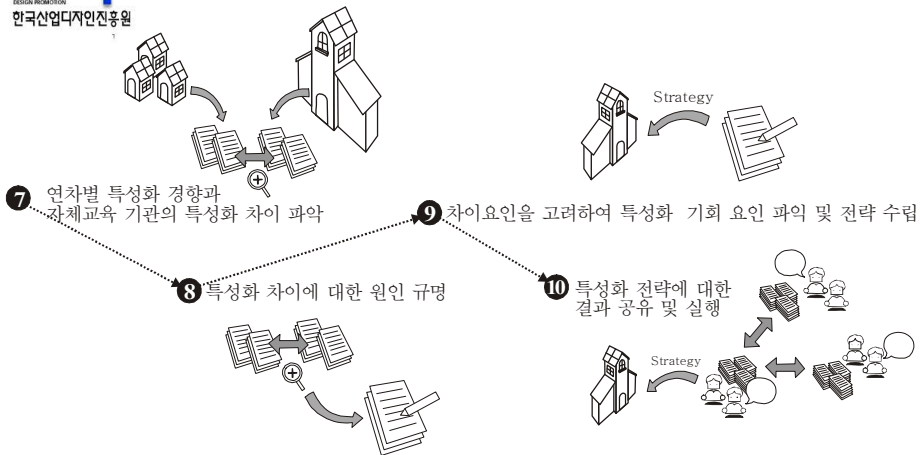
다음으로 디자인 교육을 담당하는 대학에서는 특성화 진단 프로그램을 활용하여 그 자체의 대학의 질을 평가하는 ‘평가’쪽에 비중을 둔 활용보다는 그들 스스로의 특성화 된 강, 약점을 파악함으로써 지속적인 특성화를 유도하도록 하는 ‘목적 지향적 과정’에 중점을 두도록 한다. 대학은 우선 특성화 진단 프로그램을 활용하여 대학의 자체 상황을 평가하도록 하고 이를 KIDP에서 제공되는 전국의 특성화 positioning map에 비추어 그들 대학의 상대적 목표점을 positioning시키도록 한다. 이어 그 대학의 현상항과 목표와의 차이(chasm)를 파악하여 기회요인과 위기요인을 파악하고 이를 그들의 특성화 장기 전략계획에 활용하도록 한다.



## 대학별 자체 평가 01



## 대학별 자체 평가 02



특성화 진단 프로그램의 이들 두 활용 주체는 서로 유기적이고 지속적인 상호 협력관계를 통해 특성화 진단 프로그램이 지속적으로 '살아 있도록' 노력해야 할 것이다.

#### 4.4.1. 한국디자인진흥원 (KIDP)

KIDP는 앞서 밝힌 바대로 국, 내외 디자인 대학 특성화의 전체적 경향을 파악하여 정책의 입안과 교육의 실시에 풍부한 자료를 제공하는 것을 그 목적으로 한다. 이의 세부 활용 프로세스는 크게 특성화 진단 교육 프로그램의 연차별 서베이, 특성화 경향 요인 분석 및 Positioning Map 작성, 특성화 진단 프로그램의 결과 공유와 신규화 등의 세 단계로 구성된다. 이들을 단계별로 세부사항을 살펴보면 다음과 같다.

##### •특성화 교육 프로그램의 연차별 서베이

이 단계는 모든 프로세스이 첫 단계로서 이미 마련된 특성화 진단 프로그램을 전국의 대상학교를 대상으로 서베이를 행하는 단계이다. 이의 세부 절차를 보면 다음과 같다.

##### 가. 특성화 진단 프로그램의 최종 확정

마련된 특성화 진단 프로그램을 실제로 활용하기 전에 최종적으로 각 평가항목의 타당성을 최종 확정한다. 만약 이 프로그램의 활용이 처음 실행되는 1차년도가 아니라면 이미 활용된 결과에 대한 학(學), 산(産)으로 부터의 요구사항을 보완하여 이를 update하도록 한다.

##### 나. 특성화 진단 프로그램 활용 대학 선정

이상적으로는 전국의 대학이상의 디자인 교육기관 전체를 대상으로 해야겠지만 특성화라는 것이 매년 바뀔 만큼의 단기적 요소를 가지고 있지 않다는 점, 매년 실시되는 평가로부터 오는 부담감 등을 고려하여 평가 대상이 되는 대학은 매 2-3년씩 하는 편이 보다 합리적이라고 볼 수 있다. 즉 진단 프로그램 대상 학교들을 다양한 카테고리 예를 들어 전문대학과 4년제 대학, 혹은 산업디자인, 시각정보 전달 디자인, 환경 디자인 등으로 나누어 매년 나누어 실시할 수도 있다. 물론 이에 따라 다시 특성화 진단 프로그램의 평가항목에 탄력적 변화를 가할 수 있다. 또한 정기적으로 외국대학을 평가 대상으로 하여

##### 다. 특성화 진단 프로그램 서베이 디자인

최종적으로 확정된 특성화 진단 프로그램을 실제인 서베이를 수행할 수 있도록 디자인을 한다. 서베이 디자인은 일상의 사회과학에서 실시되는 서베이의 디자인과 크게 다를 것이 없다. 즉, 인사말 및 평가 취지, 평가시 주의사항 고지, 평가, 자료의 분류를 위한 대학의 일반적 사항(대학명, 학생수, 교과과정 등)을 포함하면 된다. 단 평가 항목을 제시할 시에는 몇 가지 다른 방법을 취사선택할 수 있도록 할 수 있다. 즉 간단히는 의미분별 척도법(Semantic Differential Method)에서 활용되는 것과 같은 등간척도(Interval Scale)을 활용하여 어떤 주어진 질문에 대해 '매우 그렇다, 그렇다, 다소 그렇다, 이것도 저것도 아니다, 다소 그렇지 않다, 그렇지 않다, 매우 그렇지 않다' 등의 7단계의 등간적 스케일을 도표화하여 해당되는 곳에 표시하도록 한다. 이러한 경우 각 항목별 별도의 번호가 없이도 시각적으로 쉽게 평가자는 평가를 해 나갈 수 있어 부담이 적다. 그러나 이를 위해서는 각 평가항목이 매우 명확히 기술되어 평가자가 질문의 본 뜻에 대해 오해를 불러일으키지 않도록 되어 있어야만 된다는 전제 조건이 있어야 한다.

아직 디자인계에 전체적으로 공유되는 학문용어나 지식정립이 결여된 상태에서 간단한 질문만으로는 그 의사 전달이 힘든 경우가 있기 때문이다. 이에 또 다른 대안으로는 각 항목을 제시하고 이의 이해를 돕기 위한 예의 제시 등의 보완 설명을 한 후 그 질문사항에 대한 동의 정도를 각각 다지 선다형의 별도의 번호를 부여하여 선택하도록 하는 보다 심층적 디자인이 있을 수 있다. 이러한 경우 각 평가 항목에 대한 명확한 이해는 이를 수 있으나 평가 시 소요되는 시간이 평가자에게 지나친 부담이 될 수도 있다는 단점이 있을 수 있다. 따라서 특성화 진단 프로그램 활용 실시의 초기에는 심화된 버전을 활용해나가면서 이에 대한 이해가 충분히 이루어진 다음에는 보다 간략화된 버전으로 활용할 수 있을 것이다.

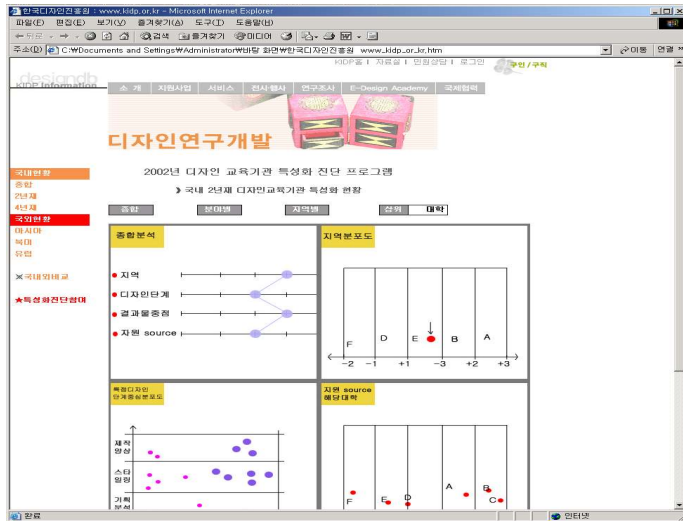
#### 라. 특성화 진단 평가 실시

특성화 진단 평가 서베이의 디자인 및 실시 계획이 확정된 후 이제 그 평가를 실행하는 단계이다. 일반 서베이와 마찬가지로 여기에는 다양한 방법이 있을 수 있다. 우선 가장 흔히 사용되는 방법으로 설계된 서베이를 각 평가 대상 교육기관에 발송하여 그들로 하여금 평가 실시 후 이를 회신하도록 하는 방법이다. 방법의 성격상 매우 간편하고 경제적이긴 하나 응답율의 저하와 그 평가 결과의 신뢰성의 문제가 있을 수 있

다. 즉 우편으로 발송된 설문지에 대해 얼마나 성의를 가지고 응신 할 수 있는냐는 문제와 간접적인 방법으로 오직 문자에만 의존하여 평가하는 편도식의 서베이에 대한 응답의 신뢰성의 문제이다. 물론 평가와 아울러 그 평가 이유에 대한 배경자료를 첨부하도록 하는 등의 방법으로 신뢰성을 향상시킬 수는 있겠으나 이 또한 근본적인 해결안이 되지 못하고 또한 더욱 부담을 가중시키기 때문에 그나마도 회신율이 더 낮아질 수 있다.

이를 보완하는 최적의 방법은 실제 조사자가 평가 대상 학교를 직접 방문하여 관계자와 면 대 면 인터뷰 형식을 취하여 각 평가 문항에 대한 보충설명을 곁들이고 또 그 응답에 대한 배경자료를 확보하는 현장 조사 방법이다. 이러한 경우 물론 이의 비용, 시간, 노력 면에서는 다소 비 경제적일 수 있으나 그 질의 신뢰성으로 충분히 보상 받을 수 있다. 이러한 현장 조사의 또 하나의 장점으로서는 표준 질문지에서 누락될 수 있는 풍부한 정보를 수집할 수 있다는 점이다. 아무리 특성화 진단 프로그램을 잘 만들었다 하더라도 이는 다수의 대학을 일괄적으로 평가하기 위해 만들어진 '표준화 된 (Standardized)' 양식이므로 이에 누락되는 각 평가 대상 학교의 특정적 사항이 있기 마련이다. 이러한 정보의 수집이야말로 향후 특성화 진단 프로그램을 보완 발전시켜 나갈 수 있는 중요한 정보가 된다.

마지막으로 서베이의 온라인화이다. 즉 특성화 진단 프로그램을 위한 웹 사이트를 구축해 놓고 여기에 서베이를 올려놓아 각 평가 대상 학교들로 하여금 접속하여 평가에 응하도록 하는 방법이다. 최근 들어 인터넷이 생활화 되어가는 추세에서 이러한 방법은 자료 수집의 신속성, 경제성, 자료 처리의 용이성으로 그 가치가 매우 높다고 하겠다. 또한 이 웹 사이트에 평가 서베이뿐 아니라 평가와 관련된 다양한 정보, 또한 지금까지의 평가 결과, 게시판 등의 부분을 마련하면 특성화 진단 평가를 매우 종합적이고 인터랙티브하게 실시할 수 있을 뿐 아니라 각 대학에 회원 자격을 부여하여 활용하게 함으로써 연대감을 고취할 수도 있다는 장점이 있다. 평가의 역사, 시간, 인원, 예산 등의 자원에 따라 탄력적으로 방법을 선택, 운용해야 할 것이다.



### •특성화 경향 파악 및 포지셔닝 맵(Positioning Map)의 작성

일단, 특성화 진단 프로그램을 활용한 평가가 이루어진 다음에는 이제 수집된 자료를 중심으로 이를 분석하여 이로 부터의 시사점을 도출하는 단계이다. 이 분석으로부터 궁극적으로 얻고자 하는 최대의 발견점은 전국, 혹은 국외의 디자인 교육기관의 특성화 경향이다. 이를 위해서는 여러 가지 방법이 있을 수 있겠으나 대개 다음의 몇 가지 단계에 의해서 이루어질 수 있다고 본다. 즉 각 평가 항목별 단순 집계계를 통해 각 세부 항목별 결과를 종합하여 프로파일 차트(Profile Chart) 등의 방법으로 이를 시각화 시키고 이의 자료를 좀더 요약하기 위해 요인분석(Factor Analysis) 등의 방법을 통하여 주요 요인으로 요약한 다음, 각 요인을 축으로한 포지셔닝 맵을 작성하는 단계이다. 이러한 과정은 마치 의미분별 척도법이나 라이프스타일 분석을 위한 자료 처리와 유사하다고 볼 수 있다. 이를 각 단계별로 자세히 살펴보면 다음과 같다.

#### 가. 수집된 자료의 단순집계처리 및 프로파일 차트 작성

각 평가 항목별 결과들을 단순집계 처리 (Frequency Analysis)정도의 과정을 거쳐 7점의 등간 척도내의 평균점을 발견한다. 이러한 평균점은 실제로 7점 등간 척도의 양극단 '매우 그렇다'와 '매우 그렇지 않다'의 사이에 그 평균 지점에 마킹을 한다. 이렇게 마킹된 점은 다시 이들을 이어 프로파일 차트 혹은 스네이크 다이어그램(Snake

Diagram)을 작성한다. 이러한 프로파일 차트는 각 평가 항목별로 평가된 ‘강도 (intensity)’를 쉽게 시각적으로 나타내 줄 뿐 아니라 이들을 이은 꺾은 선 모양의 그래프는 전체의 경향적 분포를 통합적으로 한눈에 알아 볼 수 있다는 장점이 있다. 이러한 이유로 마케팅 및 디자인의 분석 결과도출에 많이 활용되고 있는 것이다. 일단 이러한 프로파일 차트가 마련되면 예를 들어 작년의 결과를 동일한 스케일위에 표시하게 되면 작년에 비해 어느 항목의 변화가 두드러졌고, 전체적으로 어떠한 분야에 변화가 이루어지고 있는 것인지를 쉽게 파악해 볼 수 있다.

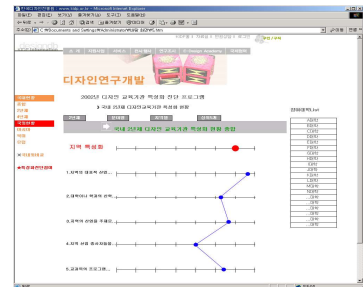
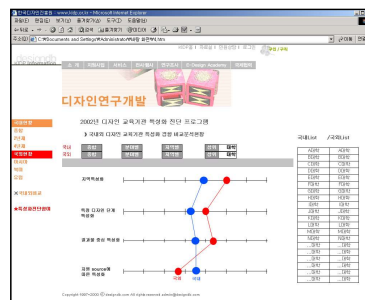
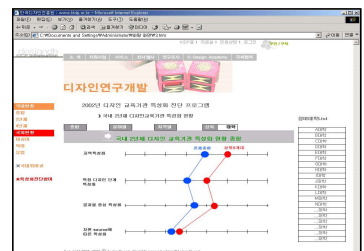
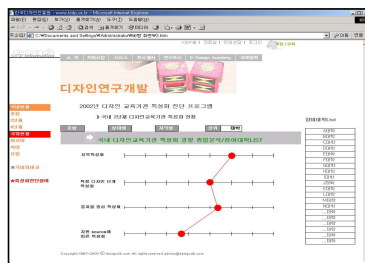


그림 가상 온라인 서베이 사이트의 프로파일 차트 분석예제

나. 특성화 경향의 요인분석 및 포지셔닝 맵 작성

프로파일 형식으로 정리된 자료는 전반적인 분포를 알거나 각 항목별 현상을 이해하는 데는 도움이 되지만 구체적으로 그 많은 항목을 요약한 ‘숨겨져 있는 차원 (Dimension)’을 발견하기란 쉽지 않다. 과연 다양한 평가항목들을 대표하는 차원은

무엇이고 그들 차원에 속하는 세부 항목들은 무엇인지를 요약할 수 있는 수단이 필요하게 된다. 대개 이러한 경우 '다변량 분석 기법(multi-variate analysis)'이 많이 활용되게 되는데 특히 요인 분석 방법이 많이 활용된다. 요인 분석을 거치게 되면 평가에 활용된 다양한 항목들을 비슷한 사항으로 묶어 요약이 이루어지는데 이 요약의 근간을 이루는 차원은 이후 포지셔닝 맵의 축으로 활용되게 된다. 요인 분석을 거쳐 주요 요인을 파악하고 그 요인에 소속된 요소적 평가항목의 내용의 공통성을 발견하여 그 요인에 적합한 이름을 명명한다. 또한 이때 평가 대상이 되었던 모든 대학들이 각 요인별 그들만의 고유 '요인점수(factor score)'가 계산된다.

이어서 이들 요인점수를 그 차원을 축으로 한 맵 상의 좌표로 활용하여 마크하면 (포지셔닝 하면) 그 요인별 평가 대상 대학들의 상대적 위치가 파악될 수 있는 특성화 경향 포지셔닝 맵이 작성되게 되는 것이다. 이 포지셔닝 맵은 여러 가지 면에서 매우 유용하게 활용될 수 있는데 우선 전체 평가 대상에서의 자기 대학의 상대적 위치를 파악할 수 있도록 하여 차원별 그 대학만의 강점, 약점 등을 맥락적으로 파악해 볼 수 있게 해줄 수 있다. 이는 곧 각 대학별로 향후 그들의 특성화 전략을 세우는데 매우 중요한 자료로 활용될 수 있다. 다음으로 KIDP같은 전체 프로그램을 통합적으로 운영하는 측에서는 전체 대학의 경향 분포를 보고 이들의 변화 정도, 특성화의 기회 요인 등을 파악하여 향후 교육과 관련된 다양한 입안의 중요한 자료를 제공해 줄 수 있게 된다.

또한 각 평가 대상별 대학들의 요인점수를 활용하여 '군집 분석(Cluster Analysis)'를 실시하게 되면 특성화 경향에 따른 전국의 대학들을 군집화 할 수 있게 된다. 이를 통하여 전국 대학의 특성화가 어떻게 대별될 수 있고 그 안에 소속된 대학들간의 기본성격 예를 들어 학생수, 지역, 학과 등의 일반적 사항과 요인점수의 평균을 비교하여 그 관계성을 해석하면 각 군집별 동질적 특성을 파악하고 그 집단을 명명할 수 있게 된다. 예를 들어 '산학협동 지향 군'이라던가 '연구 지향 군' 등의 이름을 붙일 수 있고 또한 각 군집별 소속 대학의 수를 전체 대학의 수 대비 백분율을 계산해 내면 크게 어떤 유형의 특성화 집단이 주를 이루고 또한 어떠한 집단의 특성화가 소수에서 이루어지고 있는지를 파악해 볼 수 있게 된다.

## • 특성화 진단 프로그램 평가 결과 공유 및 보완

위에 언급된 바와 같은 다양한 분석을 거친 특성화 진단 프로그램을 통한 평가 결과는 여러 가지 형식으로 발표되어 관련자들에게 공유되어야 한다. 그 형식으로는 크게 보고서, 온라인 서류, 발표회 등이 있을 수 있다. 우선 보고서 형식은 가장 일반적인 것으로 '연차별 국내(국외) 대학 디자인 교육 특성화 결과'의 제목으로 産, 學, 官 등에 배포되도록 한다. 여기의 내용에는 특성화 진단 평가의 의의, 계획 과정, 평가 항목, 평가 결과 등이 포함되도록 한다. 특히 그 평가 대상이 된 학교에는 그 학교만의 세부적인 자료를 별도로 함께 포함하도록 하여 그 평가 대상 학교로 하여금 전체적 경향과 자신의 학교에 대한 세부적인 비교가 가능하도록 한다.

다음으로 온라인으로 발표하는 형식이 있을 수 있는데 이는 앞서 언급된 '특성화 진단 웹 사이트'를 활용하면 될 것이다. 여기에는 모든 자료를 업로드 하여 특정 ID를 부여받은 기관이나 사용자들이 접근하도록 하고 자유롭게 사용하도록 한다. 특히 온라인의 경우 접속자 나름대로의 다양한 분석이 가능하도록 한다. 가령 사용자로 하여금 년도를 선정하게 하여 어느 특정 년도의 결과를 보게 하거나 어떤 대학만을 선정하여 볼 수 있도록 하거나, 혹은 년도를 비교할 수 있게 하는 등 다양한 '필터링'에 의한 사용자 맞춤형 분석이 가능하도록 하게 하여 자료의 활용을 극대화 하도록 한다. 또한 모든 정보를 모든 접속자에게 무한적으로 보여줄 것이 아니라 어떠한 유형의 정보는 특정 사용자에게만 관람 가능하도록 하는 부분 '방화벽'도 고려해야 할 것이다. 가령 어느 특정대학의 진단 평가 결과는 그 대학의 사용자만 사용 가능하게 한 다던가 하는 방식을 고려해 볼 수 있을 것이다.

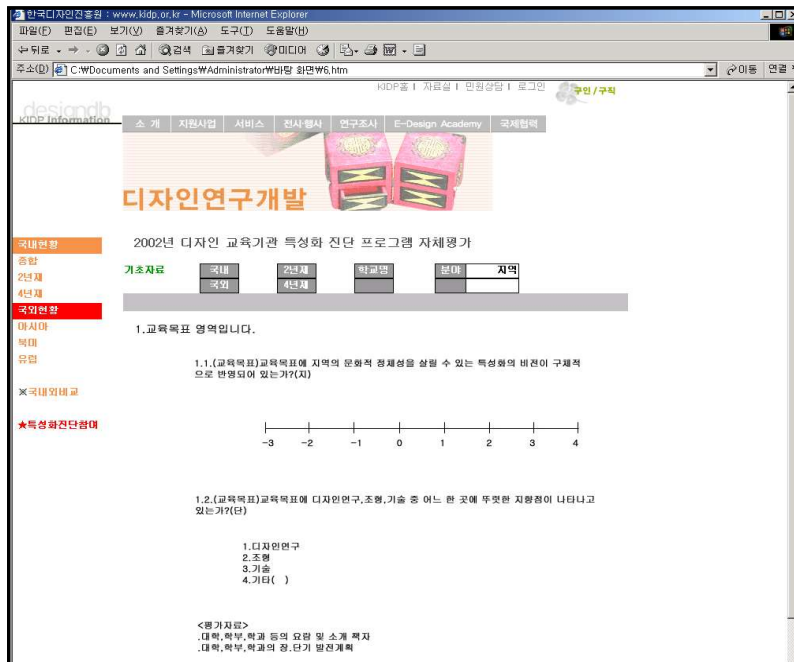
마지막으로는 관련자들을 초빙하여 직접 모든 결과를 발표하는 형식이다. 보다 직접적인 이해를 도울 수 있고 또한 청중들로부터 다양한 피드백을 들을 수 있다는 점에서 매우 유용한 방식이 될 것이다. 연구자가 단순 발표에 그치는 것이 아니라 이에 따른 토론회, 초빙 강연자의 발표, 특성화 우수 대학의 관련자 사례 발표 등 다양한 프로그램이 함께 마련될 수 있을 것이다. 아울러 이를 통하여 특성화 진단 프로그램을 지속적으로 보완해 나갈 수 있을 것이다. 이 이외에도 디자인 관련 매체에 간단한 기사 형식으로 발표를 하여 특성화에 대한 지속적인 관심을 유도할 수 있을 것이다.



#### 4.4.2 교육기관에 의한 자체 평가

지금까지의 살펴 본 진흥기관에 의한 국내 디자인 교육기관 전체 평가는 어느 특정 대학만이 아니라 전체적 특성화 경향을 살펴보기 위한 커다란 데이터베이스의 역할을 했다면 또 다른 한 가지 유형의 평가는 디자인 교육을 담당하는 교육기관 스스로 자체 평가를 하는 방식이 있을 수 있다. 자체 평가의 목적은 자기 자신의 현황을 평가 기준에 맞춰 봄으로써 스스로의 강, 약점을 발견하고 또한 타 대학과의 비교를 통하여 그 대학의 특성화 전략을 설정할 수 있도록 하는데 있다. 따라서 '우열을 가리는' 평가의 목적 보다는 그 교육 기관 스스로 특성화를 위해 이루어야할 사항들을 준비된 평가리스트에 의거 검토해 나가는 '체크 리스트(check list)'의 기능과 많은 교원들이 평가에 참여함으로써 그들의 현황과 미래의 비전에 대한 공유를 하는 것이 강한 것이라고 볼 수 있다.

교육기관에 의한 자체 평가 프로세스는 크게 특성화 진단 평가, 비교 분석, 전략 수립의 세 단계로 다시 나뉠 수 있다.



## • 자체 특성화 진단 평가

이 단계는 디자인 교육의 특성화를 꾀하려는 교육기관에서 자체 진단을 하는 첫 단계로서 특성화 진단 프로그램을 마련하고 이에 따라 자체 평가를 행하는 단계이다. 이를 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

### 가. 특성화 진단 평가 항목 확정

우선 가장 먼저 해야 할 것은 특성화 진단 평가 항목을 최종적으로 확정하는 일이다. 물론 본 연구 결과 마련된 특성화 진단 프로그램 평가 리스트에 의거 자체 진단 평가를 이루면 되지만 이는 전국의 다양한 유형의 대학을 위해 마련된 표준화된 리스트이기 때문에 경우에 따라서는 그 대학의 특성에 맞춰 그 평가 항목이 변경될 필요가 있을 수 있다. 가령 어떤 평가 항목의 경우 그 대학에 전혀 해당되지 않는 경우도 있을 것이고, 또는 그 대학만의 특수 사정이 있어서 어느 항목을 세부적으로 분할, 추가할 필요가 있을 수도 있다.

### 나. 평가 위원회 구성 및 자료 수집

일단 최종 평가 항목이 확정된 후에는 실제로 자체 진단 평가를 위한 계획의 수립이 필요하다. 이를 위해서는 어느 한 사람 독자적으로 평가를 실시하거나 계획을 하기 보다는 이를 위한 자체의 평가위원회를 구성하는 것이 더욱 효율적이고 공평하게 진행될 수 있다. 타인에 의한 평가에 응하는 것이 아니라 스스로 자기 자신을 진단 평가하는 것이므로 더욱 '냉정한' 평가가 이루어질 수 있도록 다양한 관점과 지식을 가진 평가위원회의 구성은 필수 적이라고 볼 수 있다. 또 필요에 따라서는 위원회에 자체 대학의 교원외에도 외부 인사를 영입할 수도 있을 것이다.

일단 평가위원회가 구성되면 각자의 맡은 역할에 따라 평가항목에 따른 정확한 평가를 위해 이에 대한 다양한 증빙자료의 수집이 이루어져야 한다. 앞서 살펴본 KIDP에 의한 평가 보다는 보다 철저한 자료의 수집이 필요하다. 모든 개개의 항목에 대한 스스로의 신빙성 있는 자료 수집이야말로 앞서 언급한 '체크리스트'로서의 기능을 성실히 수행할 수 있기 때문이다.

### 다. 자체 진단 평가의 실시

평가위원회에 의해 다양한 증빙 자료가 준비된 후에는 이제 평가 항목에 따라 평가를

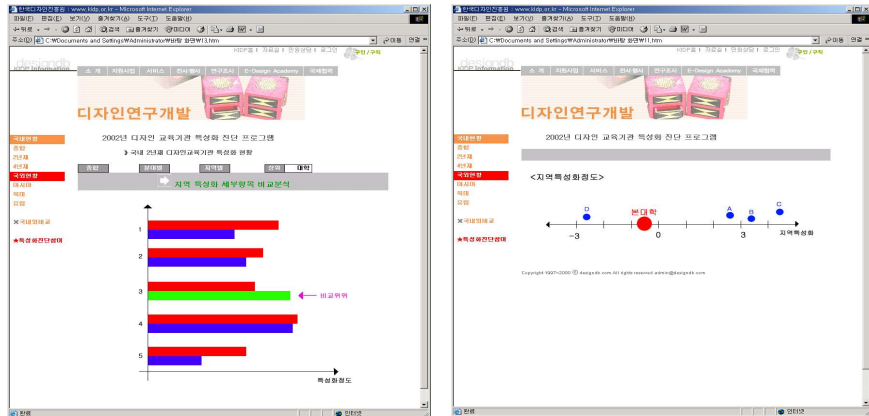
실시하게 된다. 평가의 실시는 여러 항목을 나누어서 각각 담당 위원들에게 할당하여 평가할 수도 있겠지만 가급적 여러 사람이 같은 항목을 공히 같이 평가하도록 하는 것도 어느 한 사람의 선입견을 배제하는 방법이 될 수 있다. 이렇게 같은 항목에 대해 복수의 평가자가 평가하는 경우 만약 그 평가 결과의 차이가 어느 일정 한도, 가령 예를 들어 3점 이상(7점의 등간 척도에서)이 된다면 이에 대한 논의를 거쳐 다시 조정하는 등 보다 객관적이고 공유된 평가가 이루어 질 수 있다. 다시 한번 강조하지만 평가의 목적이 등급을 정하는 것보다는 그 대학의 교원들이 자체 진단 평가에 참여함으로써 그들의 현황과 미래의 비전에 대한 인식을 공유하는 것에 비중을 두는 것이기 때문에 보다 많은 교원들이 평가에 참여하게 하는 것이 이러한 목적을 성취하게 하는 첩경이다.

#### •연차별 특성화 경향 보고(Annual Report)와 비교 분석

대학의 자체 진단 평가 보고가 이루어져 자체 대학의 특성화 정도의 현황을 파악한 후에는 이제 국내 혹은 국외의 타 대학과 비추어 비교 분석이 이루어져야 한다. '특성화'란 단어 자체가 다른 것과 비교가 이루어져야만 되는 비교개념이기 때문에 더욱 그러하다. 과연 자체 진단 평가를 이룬 대학의 특성화에 대한 현황이 국내 혹은 국외의 대학에 비추어 어느 정도에 이르는지, 어떠한 측면이 강점이고 어떠한 측면이 약점인지, 또한 전국의 특성화 분포 경향에 비추어 어느 곳이 특성화 기회요인이 있는지 등을 파악하여 디자인 교육 특성화 전략 수립에 활용할 수 있는 것이다.

#### 가. 연차별 특성화 경향과의 비교

우선 자체 대학의 진단 평가 결과와 앞 절에서 소개한 KIDP의 연차별 특성화 경향과 비교를 하는 단계이다. 여기에는 두 가지 경우가 있을 수 있는데 그 하나는 자체 진단 평가를 한 대학이 그 연차별 특성화 평가 대상에 포함되어 있지 않은 경우와 또 하나는 이미 포함되어 있는 경우이다. 만약 이미 가장 최근의 연차별 진단 평가에 포함되었다면 특별한 경우를 제외하고는 자체 진단 평가를 할 필요가 없어 이미 그 연차별 특성화 경향 분포 분석 내에서 자 대학에 대한 보다 심도 있는 분석을 이루면 된다. 하지만 포함되지 않았거나 포함되어 있다 하더라도 그 자료가 이미 오래된 경우에는 자체 진단 평가결과와 연차별 특성화 경향과의 비교가 필요하게 된다.



여기에는 다시 두 가지 방식의 비교 분석으로 나뉘어 질 수 있다. 우선 그 하나는 보다 간편한 방식으로 연차별 특성화 경향 분석에 그냥 자체 대학을 대입해 보는 것이다. 가령 국내 대학의 각 평가항목에 대한 결과의 프로파일 차트(profile chart)의 경우 여기에 자체 대학 진단 평가 결과를 Marking하여 같이 비교 해보는 것이다. 물론 앞서 밝힌 대로 각 대학별로 평가 항목을 변경한 경우에는 직접 비교가 어렵겠지만 대부분의 경우 간단히 비교가 이루어질 수 있는 것이다. 이를 통하여 어떤 항목의 특성화가 전국의 경향과 비슷하고 어떠한 부분이 자체 대학이 차이가 나는지 등을 쉽게 판별해 볼 수 있다. 하지만 포지셔닝 맵이나, 군집분석 같이 전체 평가 참여대학의 자료가 함께 처리되어 다변량 분석을 거친 경우에는 단순히 그 분석 맵에다 자체 대학을 첨가하여 비교해 볼 수는 없는 것이다. 왜냐하면 만약 자체 평가를 내린 대학의 자료가 그곳에 포함되면 극단적으로는 요인이 다르게 나타날 수도 있고 따라서 그 전체 맵도 달라질 수 있기 때문이다.

따라서 보다 시간과 노력이 소요되긴 하지만 보다 완벽한 방법은 자체 진단 평가의 결과에 대한 원 자료(raw data)를 KIDP의 전체 대학 평가의 원 자료와 통합하여 다시 다변량 분석 등의 방법을 거쳐서 새로운 포지셔닝 맵이나 군집 분석 등을 거쳐 '자기만의' 분석 자료를 갖는 것이 중요하다. 이를 위해서는 KIDP 측으로부터의 자료 공개 혹은 분석 협조 등이 적극 적으로 이루어져야 가능하다. 만약 KIDP에서 타 학교의 평가 결과 등의 공개 등에 따르는 민감한 문제가 있을 경우에는 서비스 차원에서 자체 진단 평가를 내린 대학의 원 자료를 받아서 그쪽 대학에서 요구하는 측면의 분석을 수행하여 제공하는 경우도 있을 수 있을 것이다. 이는 특히 최근의 온라인 네트워크 기

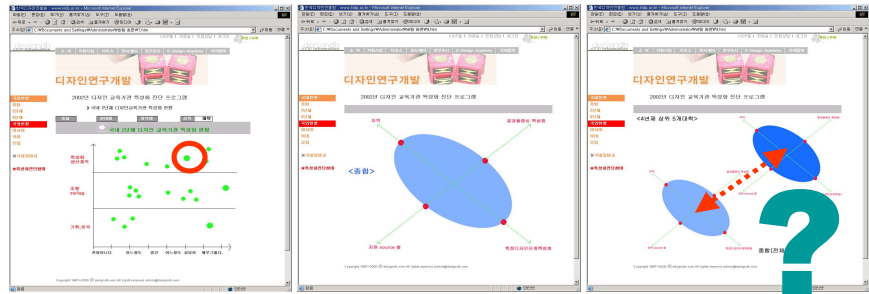
술의 급속한 발달로 더욱 그 가능성이 수월해지고 있기 때문이다.

### •비교 분석을 통한 특성화 기회요인 파악 및 전략 수립

연차별 특성화 경향과 비교가 이루어진 다음에는 이를 분석하여 자체 대학의 기회요인을 파악하고 이에 따르는 전략을 수립하는 단계이다. 이는 연차별 특성화 경향 보고서와의 차이(Gap)발견, 차이요인 파악, 기회요인 파악 및 전략 수립 등의 세부 단계를 거쳐 진행될 수 있다.

#### 가. 특성화 경향과의 차이(gap)파악

우선 평가 항목별 자체 대학의 진단 평가 결과와 전체 대학과의 비교를 통하여 그 차이를 파악한다. 이는 앞서 밝힌 대로 비교적 손쉽게 프로파일 차트에 자교의 결과를 마킹함으로써 이루어질 수 있다. 차이의 기준 값(threshold value)을 어느 일정 수준으로 정하여, 가령 그 차이가 3점 (7점의 등간 척도중) 혹은 2점 이상을 초월할 경우 이를 그 차이로 보아 그 항목을 리스트 업 한다. 그 기준 값을 조정함에 따라 그 차이를 가진 평가 항목이 달라지기 때문에 만약 차이가나는 평가 항목이 너무 많다면 기준 값을 올리면 되고 또한 역으로 너무 적다면 낮출 수 있는 것이다. 포지셔닝 맵에서는 자교의 위치가 우선 그 축에서 어느 극단에 위치하는지를 파악해 보고 전체 대학의 분포에서 얼마나 차별화되어 떨어져 있는지를 중심으로 파악한다. 포지셔닝 맵에서는 특히 수치적으로 그 거리를 계산할 필요 없이 그 맵 자체로부터 그냥 시각적으로 판단하면 된다. 만약 보다 정밀한 차이를 보길 원한다면 요인점수를 계산하여 특정 군집 혹은 대학과의 거리를 계산하면 된다. 군집분석의 계층도표(Dendogram)에서는 어느 특정 차이를 보기 보다는 자교가 소속된 군집의 대학 수가 타 군집에 비해 얼마나 다른지 (즉 군집의 수가 많을수록 그 쪽 경향의 특성화가 강하다는 것을 의미)를 비교하면 된다.



#### 나. 차이 요인 파악

일단 차이가 난 특성화 평가 항목, 분포 등을 파악한 후 이제는 그 요인을 파악하여 그 차이가 나타나게 된 이유를 밝히는 단계이다. 이러한 차이 요인을 파악하는 가장 효과적인 방법은 자체 진단 평가시 각 평가항목마다 평가를 위해 수집된 자료와 그 차이 값을 가진 대학(들)의 자료와 심층 비교 분석하는 방법이다. 이를 통하여 어떠한 구체적 사항, 예를 들어 시설, 교육과정, 교원의 인적 구성 등에 있어서 어떠한 차이가 있는지, 이러한 차이들로부터의 평가 차이에 대한 implication은 무엇인지를 밝히는 일이다. 이는 어느 한 사람에 의해 이루어지기 보다는 관련자들과의 다양한 토론을 거쳐 이루어져야 한다. 혹은 또한 그 차이의 대상이 되는 학교를 직접 방문하여 이에 대한 심층적인 이해를 도울 수도 있을 것이다.

#### 다. 특성화 기회요인 파악 및 전략 수립

앞 단계에서 밝혀진 차이요인에 따라 이제 그 대학의 특성화 기회요인은 무엇이고 위기요인은 무엇인지를 밝혀내어 이를 특성화 전략 수립에 활용하는 단계이다. 여기서 유념해야 할 것은 그 차이가 반드시 부정적인 의미만을 갖는다는 것은 아니다. 즉 어떤 항목에서 차이가 있다는 것은 그 만큼 다른 대학과 '다르다'는 것을 나타내므로 이는 곧 특성화의 주요 기회가 될 수도 있기 때문이다. 즉 그 차이를 더욱 강화하여 특성화의 기회요인으로 삼아야 할 것인지 혹은 이러한 차이가 다른 학교들의 특성화 경향에 비추어 '뒤쳐진' 것으로 인식하여 이를 보완해야 할 것인지를 결정해야 하는 것이다. 이러한 기회요인과 위기요인을 파악하여 그 대학 나름의 강점과 보완점을 리스트-업해서 이에 대한 구체적인 실천 방안, 그리고 향후의 추진일정(road map), 중심 키워드 추출 등을 통하여 궁극적으로는 특성화 전략 수립이 이루어지는 것이다.

#### 4-5. 특성화 진단 프로그램 활용 프로세스 요약

지금까지 언급된 특성화 진단 프로그램의 활용 프로세스는 다음과 같이 요약될 수 있다. 괄호안의 내용은 그 단계의 활동을 하는데 검토되어야 할 사항을 요약한 것이다.

##### 4-5-1. KIDP의 연차별 서베이

- 가. 특성화 진단 프로그램의 활용 전 각 평가 항목의 타당성을 최종 확정한다. (學, 産으로 부터의 피드백은 제대로 반영되었는가?)
- 나. 특성화 진단 프로그램을 활용하여 평가할 디자인 교육기관을 선정한다. (평가 대상에 포함된 디자인 교육기관들이 동등한 수준과 성격인가?)
- 다. 특성화 진단 서베이 프로그램을 디자인하고 최종 확정한다. (평가 항목의 이해를 위한 사례를 포함시킬 것인가?)
- 라. 최종 확정된 특성화 진단 평가를 실시한다. (평가 방법, 메일을 통한 간접 서베이, 현장 방문 인터뷰 서베이, 온라인 서베이 중 어떤 방법을 활용할 것인가?)
- 마. 서베이 자료를 수집하고 분석을 행한다. (단순 집계 분석, 프로파일 차트의 작성, 요인 분석을 통한 주요 차원 규명, 평가 교육기관의 군집분석, 포지셔닝 맵의 작성, 특성화 경향 요인 파악 및 경향의 도출 등을 이뤄냈는가?)
- 바. 특성화 진단 평가 결과를 공유한다. (리포트 작성 및 배포, 발표회, 관련 매체의 기사화, 온라인을 통한 자료의 업로드 등의 다양한 방법이 활용되어 결과가 폭넓게 공유될 수 있는가?)
- 사. 특성화 진단 평가 결과에 대한 피드백을 수집하고 평가 프로그램을 보완한다. (특성화 진단 프로그램 결과에 대한 피드백의 수집이 용이하고, 이를 탄력적으로 수용할 수 있는가?)

##### 4-5-2. 교육기관에 의한 자체 평가

- 가. 교육기관 자체 특성화 정도를 평가할 진단 평가 항목을 최종 확정한다. (대학 자체의 특성이 반영되도록 평가항목이 마련되었는가?)
- 나. 평가 위원회를 구성한다. (다양한 관점과 지식이 망라된 위원들로 평가 위원회가 구성되었는가?)
- 다. 평가에 활용될 배경 자료를 각 평가위원들로 하여금 수집하도록 한다. (각 평가

내용을 뒷받침할 자료가 충분히 타당성 있게 수집이 되었는가?)

- 라. 자체 진단 평가를 실시한다. ( 동일 평가 항목에 대해 일 개인의 선입견이 배제 될 수 있도록 복수의 평가 위원들이 평가에 참여하는가?)
- 마. 자료를 수집하고 분석을 실시한다. (KIDP의 연차별 서베이와 비교가 가능하도록 KIDP와 유사한 분석방법을 활용하는가?)
- 바. 연차별 특성화 경향과 자체 판단 결과와의 비교 분석을 행한다. (KIDP에서 행한 전체 교육기관 특성화 자료와 자체 진단 결과와 공정한 비교가 이루어질 수 있는가?)
- 사. 연차별 특성화 경향과 자체 교육기관의 특성화와의 차이를 파악한다. ('차이'를 구분하기위한 기준값은 탄력적으로 적용될 수 있는가?)
- 아. 연차별 특성화 경향과 자체 교육기관의 특성화와의 차이에 대한 원인을 규명한 다. (차이 규명을 위한 객관적 자료가 마련되어 있는가?)
- 자. 차이요인을 고려하여 특성화 기회요인을 파악하여 특성화 전략을 수립한다. (특성화에 대한 비전과 전략이 명확히 진술되었는가?)
- 차. 특성화 전략에 대한 결과를 공유하고 이를 실행한다. (특성화 전략을 교육기관의 모든 구성원들에게 충분히 공유될 수 있는가?)

지금까지 밝힌 특성화 진단 평가 결과의 활용이 성공적으로 이루어지기 위해서는 여러 가지 유의할 점이 있을 수 있다. 이를 주요사항을 중심으로 요약하면 다음과 같이 정리될 수 있다.

#### •유연성

앞서 밝힌 대로 특성화 진단 프로그램의 평가 항목은 유연적으로 적용되어야 한다. 이는 국, 내외 대학의 모든 현황, 산업계의 요구 사항 등을 망라하여 작성된 포괄적이고 표준적인 리스트이기 때문에 필요하다면 유연적으로 변경되어 활용되어야 한다.

#### •신규성

디자인 패러다임이 변함에 따라 대학의 특성화에 부여되는 요구사항도 달라지게 마련이다. 특성화 진단 프로그램의 내용도 그 디자인 패러다임의 변화에 따라 늘 업데이트



트되어야 할 것이다. 이는 어느 일정 주기별 산, 학, 관으로부터의 피드백을 정리하여 변경할 수도 있고 또한 연차별 특성화 경향을 누적하여 그 변화 주기를 살펴봄으로써 파악될 수도 있는 것이다.

#### •공유성

특성화 진단 프로그램의 결과를 비롯한 모든 자료는 모든 관련자들에게 철저히 개방되고 공유되어야 할 것이다. 특성화라는 말 자체가 '맥락적'이기 때문에 서로간의 협력적 공유의식 없이는 그 의미가 없기 때문이다. 결과의 공청회, 언론에의 공개, 온라인 접근성 제고 등이 이루어져야 할 것이다.

#### •누적성

어느 한 시점의 자료보다는 그 자료를 계속 누적하여 시계열적인 (time series) 분석 자료가 필요한 것이다. 이를 통하여 전체적인 경향을 알 수 있게 되고 거시적인 디자인 패러다임에의 부합성 여부를 지속적으로 검토해 나갈 수 있는 것이다. 이를 위해서는 연차별 특성화 진단 조사와 이의 누적적 데이터베이스가 필수적이다.

#### •국제성

특성화 진단 프로그램 활용 초기에는 진단 평가가 국내에 한해 이루어질 수 있지만 궁극적으로는 국제적으로 확장하여 국제적으로 경쟁성있는 디자인 교육의 특성화가 이루어 질 수 있고 국제적 협력이 가능한 것이다. 이를 위해서는 평가 진단 프로그램의 영문화, 국제적 웹 사이트 개설 등이 요구된다.

## 5. 디자인교육기관 특성화를 위한 정책 제안

### 5-1 디자인 교육 활성화 방안의 기본 인식

21세기로 들어서면서 사회의 근본 패러다임이 변하고 있다. 이에 따라 무형 자본, 지적 자본은 기업가와 및 국부 창출의 가장 중요한 지원이 되고 이TEK, 사회 개발과 문화적 측면으로는 대중 산업사회의 권위주의적 문화(확보성 / 통제 / 집단성)에서 지식 개발 디지털 정보화 사회로의 이전과 함께 다양성 및 자율성과 개별성을 중시 여기는 다원주의 문화로의 전기를 맞고 있다.

#### -지식기반사회의 도래와 대학교육 환경 변화

세계화가 촉진되고 정보화시대가 도래하면서 지식, 정보 중심의 지적자본이 새로운 핵심 경쟁력이 되고 있다. 대량생산과 대량소비를 중시하는 물질적 산업사회는 쇠퇴하고 두뇌자원과 창의성, 순발력이 중시되는 비물질적 지식기반사회로 전환되고 있다.

시대적 환경변화는 대학이 새로운 지식을 학습, 공유, 전파하고 가공하여 더 높은 차원의 지식을 창조할 수 있는 '신지식인'을 길러 낼 수 있도록 교육여건 변화와 자율적이고 자구적인 노력을 요구하고 있다.

#### -대학의 양적 고도성장의 종결과 대학간 경쟁 격화

해마다 학령인구는 감소한 반면 대학은 양적인 고도성장의 결과 정원이 급격히 증가하여 이제는 대학이 학생들을 찾아 나서야 하는 '수요자 중심'의 시장논리가 우리 나라 대학에도 적용되기 시작하였다.

대학도 앞으로 시장논리에 따라 M&A나 구조조정 등 급격한 변화를 겪게 될 수도 있으며, 대학개혁 정책의 추진 속에서 우수학생 유치와 대학경쟁력 강화를 위한 경쟁이 갈수록 심화되고 있다.

세계화된 사회에서 대학간 경쟁도 더욱 치열해져 국제경쟁력 수준을 갖춘 인재를 배출하지 못하는 대학들은 교육수요자에게 외면을 받게 될 것이고, 점차 정부지원 정책에서도 소외되어 결국 경쟁력을 잃게 될 수도 있다.

-고등교육에 대한 사회적 선호도 변화

대학입학 선호도는 점차 개성과 창의력을 중시하는 특성화된 학부 또는 학과나 실용주의적이고 안정적인 취업을 보장하는 대학을 선호하는 경향이 더 높아질 것으로 전망된다.

정보화가 심화되고 산업구조가 급속히 재편되는 과정에서는 대학은 부가가치가 높은 산업에 필요한 고급인력을 조기에 예측하여 길러 낼 수 있을 때만이 그 대학의 사회적 인지도를 확보하게 된다.

빠르게 갱신되는 기술혁신과 정보화의 진전으로 지식 및 기술의 생명주기가 단축되므로 대학은 자생적으로 신지식을 창출할 수 있는 능력과 수준 높은 재교육에의 대처능력을 키울 때만이 그 위상을 보장받게 된다.

-대학교육개혁 정책과 재정지원 정책

수요자 중심의 질 높은 대학교육체제로의 전환을 유도하기 위해서는 선별적 재정지원으로 대학간 역할의 재편, 대학구조조정, 대학간 유사학과 교환, 대학간 통.폐합, 대학평가제, 교수계약제 등의 개혁이 지속될 전망이다.

#### 기반 확보 구체적 방향 제시



#### 디자인 교육의 장기적 발전모형 개발 디자인 교육의 특성화 프로그램의 실효성 유지

대학교육개혁은 대학의 본질적 활동인 교육, 연구에 관련된 대학간 역할의 분담과 특성화로 추진될 전망이다.

교육 및 연구 분야에서는 교수 업적평가제의 실시를 바탕으로 교수계약제, 연봉제, 채용, 승진, 정년, 급여 등 교수인사에 있어서 실적주의 제도의 도입이 지속적으로 추진될 전망이다.

대학간 경쟁의 심화로 인해 대학도 대학 조직, 인사, 재정, 행정 등에서 대학경영 효

율화의 책임성이 부과되고 있으며, 자율성이 신장되면 될수록 이러한 대학경영의 책임성은 더욱 가중될 것이다.

대학의 교육 목표는 연속적 가치 주구의 진리 탐구와 관련된 보편성과 함께 사회적 활동을 고려한 교육의 시대성과 특별성이 고려되어야 한다. 이는 시대나 지역, 사회적 관점에 따른 차별적 가치를 의미하는 것으로 학문의 성격이 대학 교육의 목표와 맞물려 변천해 가는 것을 뜻한다.

따라서 대학교육이 추구하는 특성화의 방향을 지역이나 시대의 특이성을 바탕으로 교육의 목적이나 수단이 조화적 균형을 이루어야 하며, 새로운 교육의 패러다임을 선도적으로 반영하며 새롭게 요구되는 분야를 중심으로 전문적인 교육의 이념과 프로그램이 반영 되어야 한다.

디자인 교육의 특성화 방안의 목표는 디자인 교육 활성화를위한 교육의 질적 경쟁이며 교육의 전문화, 다원화, 차별화를 위한 목표와도 같다.

디자인 교육의 특성화 전달 프로그램 개발은 교육의 주체인 수행자와 참여자가 함께 활용할 수 있는 제시 모형으로서의 특징을 지니고 있다.

본 연구에서 다루어진 특성화 교육에 대한 패러다임 변화와 디자인 교육의 특성화 요건 및 디자인 교육의 특성화 모형 개발에 따른 평가 프로그램에 관한 연구는 미래 디자인 교육의 전향적 발전을 위해 진일보적 교육의 분석도구로 활용할 수 있도록 구성되어 있다.

## 5-2 디자인 환경의 PARADIGM 변화 요구

- 디자인 교육이 사회, 경제 발전에 미치는 역할과 영향력 증대
- 디자인 산업의 국가 경쟁력 제고를 위한 디자이너의 역량 열할 확대
- 디자인 교육 프로그램 개발 적용을 위한 특성화 연구
- 체계적이며 다양화 된 균형적 질적 충실을 중심으로 하는 발전 필요
- 학과 명칭에 부합되는 전공의 특성 지속적 확보
- 디자인 인력 수요의 분균형과 과잉 공급으로 인한 질적 저하
- 차별화 되지 않고 있는 교과과정 운영

- 사회적, 산업적 요구에 부응하지 못하고 있어 현장 실습 기회 및 실무 능력 배양을 위  
한 교육 프로그램 요구
- 기자재 및 미디어 환경 변화에 따른 시설 기준 미흡에 의한 재정확보지원 부족, 비효  
율적 지원

### 5-3 시대적 측면에서의 특성화와 교육 방안

- 다양성, 통합성, 사회 환경적 가치가 조합되고 인간생활가치의 창조를 목표로 디지털 미  
디어, 가상현실, 지적 비  
가시적 가치 등의 신디자인 영역 기회 증대로 디자인 비즈니스의 기회 증대 대비
- 미래의 디자인 활동에 대비한 개념적, 전략 중심적, 총합적인 구조화와 경향에 부  
합하는  
연구와 혁신의 창조적 환  
경조성을 주체적, 협률적으로 리드할 수 있는 선도적 R&D형의 인재육성
- 연구, 지식, 창조, 비즈니스를 연계시킬수 있고 총체적 식견과 안목개발에 의해 디  
자인  
주도형산업 리드
- 다변화된 디자인 조직과 네트워크의 유기적 연계 및 디자인 활동의 확산적 협동계 대  
처할  
수 있고 교육기회의 다변화, 국제화 유지가 요구됨으로 구체적으로는
- 특성화, 전문화된 교육 프로그램의 설정과 수정
- 디자인 학문에 필요한 산업계의 요구나 학문의 신 조류 수용
- 교육자와 학습자간의 수평적, 참여적, 인터랙티브화, 협력 관계 발전
- 타 인접학문과의 탄력적 협력 교육방향으로의 전환이 요구된다

#### 5-4 특성화와 성공요인의 공통 경향

- 고기술과 인간중심의 교과운영
- 실제적(real)프로젝트 중심의 신지식 기반의 전문화된 교육 프로그램 운영
- 서로 다른 전문 교육, 전문기관과의 유기적이며 통합적인 다학제적인 방식의 교육 프로그램 운영

평가방법	자체평가	공개평가	서면평가
평가유형	자체평가	공개실연회	방문평가
평가시기 (수)	년 1회	년 2~3회	필요성
평가자	평가위원 산업체,교수, 학생	국내외평가 연구위원	KIDP
평가기관 원부,	대학자체 평가위원회 구성	산학연구평가개선 추진위원회구성	교육인적자원부, 대학교육 협

fig. 평가 프로그램의 평가 방법과 평가항목

- 세계적인 교육의 협동체계의 연결망 구성

#### 5-5 특성화의 요건

- 장기간 종합적인 산학협동 운영 및 접근

- 교육의 성격, 강점에 따른 특성화된 연구의 전문성 유지
- 미래의 디자인 환경에 부응할 수 있는 디자인 분야 선정 및 집중화 등 신규성 제시
- 디자인 문제에 확장적으로 적응할 수 있는 확장력 확보

## 5-6 평가 프로그램의 활용 방법과 적용 범위

본 연구에서 개발된 디자인 대학 특성화 평가 프로그램은 향후 국가 디자인 교육의 특성화 방안 및 교육 수행의 방향 제시와 함께 각 대학으로서는 특성화 정도 및 경향을 진단하며 항목별 주요 변화요인을 밝혀 향후 디자인 교육의 장단기적 정책 방안의 기초 자료로 활용할 수 있다. 구체적으로는

- 대학 스스로의 특성화된 강,약을 파악하여 목적 지향적 특성화 목표의 전략을 수립한다.
- 분석 자료에 나타난 정량적, 정성적 평가의 재해석에 의한 평가 디자인 내용별 시사점
  - 도출 및 실행 프로그램 구축에 필요한 변인 활용
- 요소적 평가항목 내용의 공통성 관계성을 발견 및 향후 특성화 전략의 자료로 활용
- 년차별 디자인 특성화 경향 파악과 특성화에 대한 지속적인 관심유도로 특성화 기회 요
  - 인 파악과 전략 구축
- 선진형 교육과정 편성과 배분에 대한 Guideline과 탄력적 수용 및 피드백 확인 및 피드
  - 어워드(Feed Award)적용
- 실용, 실사, 현장 중심의 교육제도 개선과 학사관리의 합리화 유도
- 창의적, 실험적, 산업형 교육 프로그램 개발

## 5-7 특성화 방안 도출과 Guideline 모색을 위한 국내 대학의 특성화 유형별

## (지역별, 특정 디자인 단계별, 지원 resource) 특성

1. 지역사회 발전 및 국가 경쟁력 강화에 실천적으로 기여할 수 있는 지역별 특성화 구분

- 특성 산업 특화 국제전문실무인력양성 프로그램 개발
- 지역 문화 자산 상품화기반 구축
- 디자인 캠프를 통한 현장 체험
- 가상대학 교육 프로그램 개발
- 디자인 전문 상설 갤러리, 전시관 운영 등이 있다.
- 학생 중심 전공별 주문식 교육 실시 등

2. 특성학과 중심의 산학일체형 계열별 특성에 집중된 특정 디자인 단계별 구분

- 연계 전공의 조직화 운영
- 벤처창업지원단
- 옴니버스 스타일의 2~3인 교수 협동 강의
- 외국 대학 및 연구소와 공동 1복수학위제 운영 등

3. 정부의 교육 개혁의 일환으로 교육지원 프로그램과 위탁 연구 프로그램으로 운영하는

유형의 지원 source 유형 구분

- 디자인 표준과프로세스 구축
- 중소기업 홈페이지
- 외국인 교수에 의한 영어 수업 진행
- 대학원이 벤처회사 보유, 산학 시너지 창출
- 퓨전 디자인 사업팀 운영
- 엑세스 센터 설립
- 인터넷 TV방송국 개국 등

4. 국제적 명성을 지닌 국외 대학의 특성화 유형 분류에 의한 실체화 내용의 특징

- 기업과 가치단체의 공동개발 및 수확연구 수행
- 인턴십 프로그램 및 다양한 기회제공으로 전문 분야의 집중연구



- 타 전공과의 유기적 연구체제 형성으로 인한 학제적 연구 및 교육 프로그램 개발
- 랩(Lab)중심으로 프로젝트, 연구중심교육
- 경영대학과 공동학위 수여
- 연구센터 및 박물관 운영
- 1대1 평론이 가능한 교육
- Career Counseling 서비스
- 유동적 수업 유형과 일정
- 모듈식 교과과정
- 기업 디자이너의 교육과 리더쉽 프로그램 등으로 나타나고 있다.

분석적 결과에 나타난 특정 디자인 단계의 특성화 내용 비교를 요약하면 국내의 대학에 비해 생산 및 제작양상중심의 높은 것으로 나타나고 있으며 국내외 조형 및 스타일링 중심의 경향보다는 디자인 계획 및 연구중심의 비중이 높으며 지역 특성화의 경우 국내외 경우 어느 정도 이루어지고 있는 긍정적 단계에 비해 국내외 경우는 비교적 이루어지고 있지 않다고 하는 상대비교를 보여주고 있다.

## 5-8 국내 외 산업기술 여건 및 환경 변화

21세기 신지식 정보와 사회는 신산업이 주도하는 산업구조로 급변하고 있으므로 이에 대비한 고급인력 전문인력 양성이 시급하며 이와같은 세계적 경제구도는 신산업 기반 여건과 IT를 어떻게 잘 활용하여 고부가가치를 창출하는가에 의해 그 나라의 경쟁력이 판가름되려 한다. 따라서 디자인 분야의 고급 전문 기술 인력은 새로운 부가가치형 신산업분야로서 육성되는 것이 세계적인 추세이며, 이에 필요한 디자인 고급 인력을 적시에 공급하기 위해서는 차별화 된 디자인 산업인력 수요를 예측하여 양성하는 것이 매우 중요하다.

## 5-9 신산업 평생교육 특화대학으로의 육성 방안

신산업분야의 인력양성은 학부과정의 교육기능으로는 대처해 나갈 수 없기 때문에 석

· 박사 과정의 고급 기술인력도 함께 양성하고 이를 위해 대학원도 특화시켜 대처하며 나아가야 하며 현대의 교육조직을 집약화 및 slim화 시키고, 다학제 간의 틈새 학분 분야 발굴을 위하여 성숙된 학부제로 재정비

중점분야의 육성을 위한 대학원 학과를 신산업 관련 학부제와 연계시켜서 Master plan을 설정(단기 및 중·장기 계획을 동시에 수립하여 체계적인 인프라로 전환)

신산업 육성을 위한 대학별 별도의 특성화기획 T.F.T를 구성하여 Master plan을 수립

- 유기적 연계 영역별로 자구적인 세부 발전방안을 수립
- 특성화 기획팀의 구성은 교내는 물론 관련 업계 전문가들을 참여시켜 실천적인 계획이 수립 되도록 지원한다.
- 외국의 유관기관과도 연계방안을 마련하여 선도적 지위확보
- 신산업 분야의 육성에 필요한 실험·실습의 자원, 신규시설 및 장비의 확보 방안 마련
- 교육인적자원부에 의존하지 않고, 산업자원부, 과학기술부, 정보통신부, 건설교통부, 환경부, 여성부, 중소기업청 등의 각 부처로부터 교육/연구 사업을 유치
- 기획과제를 통한 기본계획을 수립결과를 가지고 관련 부처와의 적극적인 협의와 관련 사업과제 도출에 참여하여 관련 예산확보
- 관련 사업의 유치에 있어서는 대학·산업체·정부기관 사이의 대응자금(Matching Fund) 투자를 원칙으로 촉진 및 활성화
- 디자인 연관 산학연계 및 협력 사업의 적극적인 활용
- 산·학·연 컨소시엄 사업 및 TRITAS (중소기업기술지도사업) 사업의 활성화를 통한 공동연구센터의 유치와 교육 분담금 확보
- 산학협업체 사업을 통한 애로기술 연계와 자발적인 신기술 축적
- 창업보육사업을 통한 신세대 벤처기업가의 발굴과 보육
- 기술집약형 중소기업 정보지원센터의 유치와 운영
- 졸업작품의 공동 개발 및 전시, 제작비 재원의 후원한다.
- 산업체에서 요구하는 현장의 생생한 기술과 경험을 학생들에게 직접 전달하고

- 현장능력이 조화를 이룰 수 있도록 현장 연계 교육을 강화
- 신산업을 중심으로한 평생 교육 특화대학으로서 교육의 특성화, 수월성, 고유성, 자율성, 다양성과 같은 기본원칙에 입각하여 경쟁력 극대화를 제고한다.

## 5-10 특성화 방안의 향후 과제와 전망

디자인 대학은 응용학문 분야의 산업기술인력을 양성하며 신산업분야에 대한 연구과 교육에 중점을 둔다. 지식기반 사회에서의 대학교육이 충실히 이루어지기 위해서는 실무 교육과 현장 연구가 함께 이루어져야 하며, 이러한 연구와 교육간의 순환을 통해 학문의 발달과 사회의 발전이 가능하다.

현재의 특성화된 교육 중심에서 앞으로는 세분화된 교육 연구 중심으로 변화가 필요하다. 대학간의 교유성이 보장되며 최고 경쟁력을 갖춘 교육 연구분야의 발굴과 인프라 구축을 추진한다. 경쟁력 있는 디자인 중점 선도분야를 발굴하여 육성함으로써 선도그룹이 다른 분야를 이끌어 나가도록 하는 전략을 수립한다.W

### - 교육 연구의 수월성 제고

우수한 학생을 받아들여 학생들의 잠재적 능력을 최대한 개발할 수 있는 교육을 제공하고, 교수, 학생 등 개인간 또는 대학 내 학과나 전공간 선의의 경쟁을 유도할 수 있는 여건 조성과 제도 확립을 통해 교육의 질적 수준을 높이고 연구의 우수성을 유지

### - 대학경영의 효율성 실현

인적, 무적 교육자원이 경제적으로 활용될 수 있도록 대학의 행정, 재정 체제를 효율화

교육, 연구시설 및 대학 정보화 등 교육, 연구활동의 하부기반 구축을 위한 재정자원의 확보에 노력하며, 대학의 효율적인 운영 체제를 구축하고, 대학 행정인력의 전문화를 모색

### - 중점선도분야의 육성

대학의 이미지를 대표하면서 타 대학과의 경쟁에서 우위를 확보할 수 있는 선도분야로서 타학문 분야 또는 후발분야의 견인차 역할을 할 수 있는 분야를 발굴하여 집중

육성 대학으로서의 역할과 우리 대학 전체의 발전을 선도적으로 이끌어 나갈 수 있는 분야를 통해 한정된 예산을 효율적으로 투자하고, 각 학문분야 사이의 유기적인 시너지 효과를 촉진

- 교육과정의 개방성 확대

- . 대학 내 학부 또는 대학부간에 협력 체제를 구축하고 교육과정과 학사프로그램을 개방적으로 운영하여 학생에게 전공 선택권과 변경권을 확대
- . 대학간의 학점 교환제를 도입하며, 국제교류를 촉진하고, 시간제 등록, 비학위과정의 개설 등 개방적이 학사제도를 운영

- 교육제도의 다양화 추진

- . 교육제도와 교육 프로그램의 운영에서 획일성, 경직성을 탈피하고 다양화와 특성화를 유도하며, 교육 수요자의 요구와 산업구조의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 교육체제를 구축
- . 독자적인 특성화와 발전 모형을 정립하고 입학제도의 다양화를 추구
- . 교육수요자의 필요와 환경변화에 부응하여 부전공제, 복수전공제, 연계전공제, 자유전공제 등 다양한 교육제도를 도입 운영
- . 생애기간 동안의 지속적인 교육이 적절하게 이루어질 수 있도록 계속 교육의 내실화 추진

- 대학 정보화 도구의 활용 극대화

- . 학생들이 정보화 활용 관련 교과목들을 충분히 수강할 수 있도록 하고, 학술 및 연구에 정보화 도구들의 활용을 극대화
  - . 대학 정보화 하부기반을 확장하고 교육, 연구, 행정 등 대학활동 전반에서 고도의 정보화 도구를 활용하여 신속 행정과 저비용 고효율의 운영 도모
- 디자인 교육 연구 중심대학의 미래상

## 5-11 디자인 교육프로그램의 역점 방향

디자인 교육 프로그램 역점 방향

□ C2PS 교육(Creative & Professional Problem Solver)

-C2PS란 국가발전의 중추적 역할을 담당하는 창의적이며 문제해결능력을 갖춘 전문 인력기술인력을 배출한다는 의미로서, 창의적 문제해결능력을 중시하는 교육으로의 변화를 추진한다.

-전문적 지식뿐만 아니라, 의사소통능력, 문제해결능력, 비판적 사고력, 정보기술응용능력, 외국어 등 핵심역량(core competency)을 갖춘 인재들을 배양할 수 있는 전인화 교육방식으로 추진한다.

-Internship, 산학연계교육, 졸업인증제도, 졸업 후 교육제도, Capstone Design(창의설계)교육 등 내실있는 차별화된 교육을 실시한다.

□ T2L 교육(Faculty-paced Teaching to Self-paced Learning)

-주입식 교육으로 짜든 권태형 교육 방식에서 벗어나, 스스로 학습의욕을 가지고 자발적으로 관찰하고 새로운 지식을 습득할 수 있는 능력을 배양한다.

-놀이식 교육매체를 통해 흥미와 관심을 유발하고 자발적인 학습의욕이 고취되는 교육으로 전환한다.

-실험실습을 통한 물리적 개념과 동작원리를 바탕으로 과학기술의 필요성과 동기를 우선으로 하는 교육 시스템을 개발한다.

-급격하게 변하는 새로운 지식을 스스로 취득하여 소화해 나갈 수 있는 역량을 개발한다.

□ D2W 교육(Domestic to International World)

-우물안 개구리식의 지식을 습득하여 활용하는 것이 아니라, 세계적 안목에서 보다 수준이 높고 적응능력이 다양한 교육 수준으로 제고한다.

-외국어 능력과 IT 툴의 활용능력이 기본이 되는 교육시스템을 구축한다.

-세계적인 경쟁력을 키울수 있도록 기초 능력과 응용능력, 현장적응능력이 모두 완비될 수 있는 교육 시스템을 추진한다.

-국내 대학과의 교류 계획 / 교류중심에서 공동연구.교육중심으로 확대한다.

-대학간 교류는 우리 대학의 강점(strength)을 타 대학에 소개하는 기회이면서 동시에 우리 대학의 부족한 점(weakness)을 외부의 경쟁력 있는 교육 프로그램으로 보완

하는 Outsourcing의 대안으로 활용될 수 있다.

## 5-12 특성화를 위한 교육과정 연계 강화 제안

### (1) 현황 및 필요성

. 전공과목 위주의 교육으로 인해 폭 넓은 인접학문을 접하지 못하거나 전공분야와 관련 있는 학문분야를 학습하지 않음으로 인하여 전공분야여 지식을 제대로 습득하거나 활용하지 못하는 사례가 많다.

. 급격한 환경 변화와 과학기술의 발전으로 인해 학문간의 통합과 연계가 보다 활발하게 이루어지고 있는 상황에서 학생들의 자질과 역량을 강화하고 경쟁력을 배양하기 위하여 다양한 학문영역간의 교류와 상승효과가 보다 용이하게 이루어지도록 교육과정을 연계 강화할 필요가 있다.

### (2) 개선방향 및 목표

. 공학분야와 예술분야간, 예술분야와 인문.사회과학분야간, 공학분야와 인문.사회과학분야간, 공학 분야 상호간, 인문.사회과학분야 상호간 교육과정 연계를 보다 강화한다.

. 목표 : 교육과정 연계를 통해 전문분야의 자격과 기술을 가지면서 동시에 관리자로서의 능력과 인품을 구비한 인재를 배출할 수 있도록 한다.

### (3) 실질적 개선계획

. 전공필수 중심의 폐쇄적인 교과운영에서 탈피하여, 학생들의 교과목 선택권을 대폭적으로 확대하여야 하며, 또한 보다 다양한 교양과목과 전공과목 강좌를 개설한다.

. 지도교수와 학생간의 주기적인 상담을 통해 학생에게 필요한 교과목에 대한 자문과 지도, 학문간의 특성 및 관련성에 대한 조언, 학문분야간의 교과목 연계 방안, 교과목 수강 순서에 대한 조언 등을 통해 실질적인 학생지도가 이루어지도록 하고, 이를 통해 효율적인 연계 교육이 이루어지도록 한다.

. 단순히 전공분야의 지식만이 아니라 훌륭한 사회인으로서 갖추어야 할 역량, 예를 들면 의사소통능력, 문제해결능력, 창의력, 비판적 사고능력, 정보통신기술(ICT) 사

용능력 등도 함께 배양하도록 한다.

. 이를 위해서는 (대학)부, 학과간 교육과정 연계방안에 대한 소개와 홍보, 몇 개의 시범적인 교과목 수강계획안 예시, 다양한 학생들의 수강이 가능하도록 강좌의 다양화, 강의계획서 공개 및 홈페이지 개시, 사전 수강신청에 의한 수강생 조정 등 실질적인 연계교육이 이루어지도록 사전 준비가 철저히 이루어져야 한다.

#### ① 부전공제 및 복수전공제의 활성화

. 대학에서의 부전공제와 복수전공제를 도입 운영하고 있으나, 아직 이에 대한 필요성과 인식이 확산되지 못하여 일부 학생들만 이를 활용하고 있는 실정이다.

. 앞으로 부전공제와 복수전공제에 대한 소개와 홍보를 강화하고, 이에 따른 학생상담 등을 보다 활성화하여 보다 많은 학생들이 그 혜택을 받을 수 있도록 적극적인 노력이 필요하다.

#### ② 연계전공제 도입

. 연계 교육의 예로는 E&A(공학과 예술), E&M(공학과 관리), A&M(예술과 관리), E&E(광학과 공학) 등의 방식을 도입할 수 있다. 또한 보다 구체적으로 예를 들면, 환경공학을 전공하면서 경영학과에서 기업경영을 배우고, 행정학과에서 환경정책과 정책과정을 배울 수 있다.

. 아울러 전공분야의 지식습득을 보다 확대하기 위하여 특정 학문분야에 국한하는 것이 아니라 인접한 여러 전공 분야를 함께 공부하여 학위를 받는 연계전공제(interdisciplinary major program)를 도입하기 위하여 노력한다.

#### ③ 자유전공제도 도입

. 기존 전공과는 관계없이 자유롭게 졸업학점을 이수하면 학사학위를 주는 제도인 자유전공제도를 도입하기 위하여 노력한다. 계열에 관계없이 입학한 후 본인이 지도교수와 상담하여 수강 교과목들을 설계하고 학점을 이수한다. 앞으로 의학전문대학원, 법학대학원, 교육대학원, 기타 전문대학원 및 일반대학원에 진학하고자 하는 학생 또는 외국 유학을 준비 중인 학생들에게 관심 있는 분야를 자유롭게 수강할 수 있도록 함으로써 일반적 소양과 학식을 갖춘 인재를 육성할 수 있다. 또한 창업을 준비 중인 학생 또는 특정 분야로 진출하기 위하여 다방면의 지식을 습득하고자 하는 학생들에게도 유리한 제도이다. 자유전공을 위해 입학한 학생의 경우에도 본인이 희망하고 일정한 조건을 갖추면 특정한 분야를 전공할 수 있도록 함

## 창의력과 실무 중심의 교과 운영

### (1) 현황 및 필요성

- . 국가발전에 필요한 산업인력을 양성한다는 측면에서 볼 때, 현행 대학교육은 사회가 요구하는 지적 역량을 갖춘 인재를 배출하고 있지 못하다는 비판과 함께 교육수요자의 욕구를 충족시키지 못하는 교수 위주로 편성된 교육과정이라는 비판을 함께 받고 있는 실정
- . 특히 사회 및 산업현장과의 연계를 통한 이론과 실제간의 단절 없는 상호작용이 요구되며, 학생들의 다양한 지적 욕구를 충족시키기 위한 교육여건의 개선, 교육의 내실화 및 ICT활용 교육 등에 대한 필요성이 증대하고 있음
- . 이러한 사회적 수요에 부응하기 위하여 수요자 중심의 교과정이 운영이 보다 확대되고 다양화되어야 한다.

### (2) 교육목표

- . 창의적이며 문제해결능력을 갖춘 전문기술인력(CPPS : creative & professional problem solver)을 양성
- . 일정 수준 이상의 역량을 갖춘 학생들만 졸업할 수 있도록 하고, 품질 보증을 실시
- . 전 생애기간동안 필요한 분야의 교육을 다시 받을 수 있는 졸업후 교육제도를 도입 실시
- . 내실 있는 차별화된 교육을 실시

### (3) 실천적 개선방안

#### ① 인턴제(internship) 도입

- . 3학년 2학기 겨울방학 또는 4학년 1학기 여름방학기간 중 2개월(9주 360시간 근무 기준) 동안 전공분야의 관련기업 및 정부기관에 인턴으로 근무하는 경우, 이를 12학점으로 인정하는 인턴제도를 전면적으로 도입하고, 이를 장려한다.
- . 인턴으로 근무한 기업체, 정부기관에 대하여 해당 인턴학생에 대한 평가를 요청하고, 그 결과를 성적으로 환산하여 학점을 부여한다.
- . 학생들에게 현장경험을 전수하고 사회적응력을 높이며, 또한 사회 진출에도 도움을 줄 수 있으며, 이를 통한 이론과 실제간의 단절 없는 상호작용이 이루어질 수 있다. 아울러 7학기 조기졸업이 가능하게 된다.



. 과목운영에 필요한 실비를 제외한 인턴과목 등록금은 인턴파견 기업체.정부기관에 인턴인력운용자금으로 지원한다.

. 현재 추진하고 있는 산학협력을 보다 확대.강화하여 전교생에 대한 인턴제 도입이 가능하도록 하며, 이는 대학의 대외경쟁력을 획기적으로 높일 수있는 제도가 될 것으로 전망된다.

#### ② 졸업 후 교육제도(post-degree education)

. 졸업자들을 대상으로 전 생애기간 동안 자신이 필요로 하는 분야의 교과목을 이수할 수 있는 기회를 부여하기 위하여 졸업 후 교육제도를 운영한다. 이는 기존의 사회교육원 등에서 실시하는 학점은행제 또는 특수대학원의 과정과는 근본적으로 다른 방안이다.

. 급격한 과학기술의 발전과 사회의 변화로 인해 대학을 졸업한 후 얼마되지 않아 대학에서 배운 지식과 기술이 다시 upgrade 되지 못하며 경쟁력을 상실하게 된다. 따라서 본교 졸업자들이 사회에 진출한 후에도 실제 필요로 하는 분야의 교과목을 선택하여 우수할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다.

. 졸업 후 교육제도를 정착시키기 위해서는 졸업 후에도 교과목을 이수하였다는 것을 증명할 수 있도록 하여야 하는 바, 교육구좌제도(education account : 은행통장처럼 졸업 후 자신이 교육받은 모든 내용을 입력 기재)를 도입하거나 이수증을 수여하는 방안을 고려할 수 있다.

#### ③ 품질인증제도

. 졸업생의 자질과 역량에 대하여 대학 차원의 품질보증을 하는 제도로서 현재 몇몇 사립대학들이 도입하고 있다. 창의적이며 문제해결능력을 갖춘 전문기술인력(C2PS)으로서 갖추어야 할 핵심역량을 기준으로 일정 수준 이상이 된다고 검증된 학생들만 졸업할 수 있도록 하여 교육의 내실화를 기하는 방안이 된다.

. 기본은 영어, 컴퓨터, 전공지식으로 하면서, 타 학교와 차별되는 역량요소(민주시민의식, 지도력, 직업윤리 등)를 포함하여 엄정하게 실시하는 것이 바람직하다.

. 졸업학점 취득 후에도 일정 수준 이상의 품질을 인증할 수 있는 수준이 되지 않을 경우 계속 보완교육을 실시하며, 졸업 후에도 급격한 사회변화 및 과학기술의 발달로 인해 졸업생의 역량을 보완해야 할 부분이 발생하게 되면 학교에서 보완교육을 실시한다.

#### ④ 산학연계교육

. 산학연계교육이란 이론의 현장화가 요구되는 교과목에 대하여 2명의 강사가 수업을 진행하는 방식을 통해 이론적 측면과 실제적 측면을 함께 교육하는 방식으로 학생들이 이해를 증진하고 이론과 실제를 접목 할 수있는 교육 방식이다.

. 2명의 강사는 교수와 현장전문가로 구성하여, 교수가 이론적 내용에 대하여 설명한 후, 현장전문가가 이론의 실제적 적용과 응용에 대하여 설명한다. 예를 들면, 행정학과의 "재무행정" 과목의 경우 정부예산의 편성에 대하여 교수가 이론적 측면을 설명하고 나면, 현장전문가가 실제 정부기관에서 예산편성이 어떻게 이루어지고 있는가를 자료와 경험을 토대로 설명하고 학생들과 질의응답과 토론을 실시한다. 공학의 경우에도 강의와 실습이 보다 현장성을 갖추도록 하는데 매우 유익한 교육방식이라고 볼 수 있다. 이를 통해 이론과 실제간의 단절 없는 상호작용을 촉진하고 교육과 연구의 효용성을 증진시킬 수 있다.

#### ⑤ 만족도 조사(교육 만족도 및 졸업생 만족도) 실시 및 결과 반영

. 교육 만족도 조사를 실시하여, 각 전공별 교육과정과 내용 등에 대하여 교육 수요자등인 졸업생들이 어느 정도 만족하는지를 매년 조사한 후 결과를 공개하고 교육과정 개선에 반영한다.

. 졸업생 만족도 조사를 실시하여, 각 전공별 졸업생들의 자질과 역량에 대하여 졸업생들이 취업한 기업체, 정부기관들이 어느 정도 만족하는지를 매년 조사한다. 그리고 조사 결과를 통해 나타난 기업체, 정부기관의 요구와 의견을 교육 과정 개선에 반영한다.

### 정보화 교육 강화

#### (1) 개선방향 및 목표

. 목표 : 21세기에 정보화 사회에 창의적이고

. 정보화에 대한 일정 수준 이상의 역량을 갖춘 학생들만이 졸업할 수 있도록 품질 보증을 실시한다.

. 정보화 마인드 확산을 위해 학생과 대학당국(교수, 직원)간의 의사전달 수단을 IT로 대체한다.

. 모든 학과에 정보화 교과목의 개설을 강화하고 장기적으로는 정보화(IT와 연계된 교육과정을 신설하여 학생 스스로의 선택에 의한 "정보화 전공"이 가능하도록 한다.

. 기존 산업 인력 양성을 위주로 한 대학 내 모든 학과를 지식, 정보 인력 양성을

위주로 한 학과(전공)로 개편한다.

. 전자 도서관(전자 도서, 전자 저널)의 확충으로 내실 있는 차별화 된 교육을 실시한다.

## (2) 실천적 개선 계획

① 정보화 관련 필수 교과목을 선정하고 선정된 교과목을 이수한 학생들만 졸업할 수 있도록 함

### ② 전산센터를 통한 정보화 교육 강화

. 전산센터에서 하계 방학, 동계 방학 기간에 다양한 정보화 관련 특강을 실시  
. 연차적으로 방학 기간 중의 특강이 48 시간이 되도록 특강 과목을 설정한 후 이를 학점으로 대체 인정하도록 하여 특강에 대한 동기를 부여

### ③ 기존 학과의 전공과 더불어 정보화 이중 전공제 실시

. 산업사회의 학과를 점진적으로 정보화사회의 학과로 발전시키기 위하여 정보화 전공제도를 실시  
. 총 140학점 중, 18학점은 정보화 관련 필수과목으로, 18학점은 전공관련 정보화 과목으로 이수한 학생에게는 정보화공학사(가칭)를 부여하는 방안을 검토

### ④ 가상 교육 추진

. web 기반 강의가 가능한 교과목에 대한 지원한다.  
. web 기반 강의에 대한 책임시수 인정 범위 확대한다.  
. 각 교과목에 대하여 web 기반 강의방식을 도입하도록 장려하고 있다. 대학에서는 이를 보다 확대 강화하여 본격적으로 ICT를 활용한 교육이 이루어지도록 유도하고, web기반을 활용한 강의와 질의 응답 등이 원활하게 이루어지도록 한다.  
. 각 교과목에 대하여 강의계획서, 강의내용, 참고자료 등을 담당교수 홈페이지 또는 학교 정보시스템을 통해 게시하도록 하여, 학생들이 평상시 학습에 이를 활용하도록 하고, 공통과목 및 교양과목을 중심으로 동영상을 이용한 internet 강의가 이루어질 수 있도록 한다.

### ⑤ 정보화 관련학과 설치

. 정부(정보통신부, 교육인적자원부)는 21세기 지식 정보화 사회의 국가 경쟁력을 좌우할 소프트웨어 개발 및 지식 산업 육성을 최우선 과제로 하고 있으며 이는 다음 정부에서도 지속적으로 추진될 것이다.

. 컴퓨터 소프트웨어 관련학과(소프트웨어공학 분야, 멀티미디어 콘텐츠 공학 분야, 게임 산업 분야) 신설을 적극 검토하여, 장치산업 위주의 공학 교육체제를 장치산업과 지식산업이 균형을 이루고 있는 공학 교육 체제로 전환할 것을 제안한다.

⑥ 외국 대학의 현장실습 강화

. 선진 외국의 현장실습을 확대 운영하여 외국의 선진 기술 습득 기회의 제공

(3) 신산업 응용분야 핵심역량 발위를 위한 디자인 심화교육 방법 및 개발 능력 배양

① CPPS 교육 (Creative & Professional Problem Solver)

② FPPL 교육 (Faculty - paced teaching to Self - paced Learning)

③ DIW 교육 (Domestic to International World)

④ CPPS 교육 : 국가 발전의 중추적 역할을 담당하는 창의적이며 문제해결 능력을 중시하는 교육으로의 전환

⑤ FPPL 교육 : 주입식 교육으로 찌든 권태형 교육 방식에서 벗어나, 스스로 흥미와 동기와 학습의욕을 가지고 새로운 지식을 습득할 수 있는 능력을 배양

⑥ DIW 교육 : 폐쇄적 지식 습득에서 벗어나, 세계적 안목에서 보다 수준이 높고 국제적인 적응 능력을 가진 교육 수준으로 제고

⑦ PPWSP 교육 : (project & process work study program)

. program to earn & learn 교육

. internship 교육

. membership 교육

. alliance 교육

(4) 중점육성분야 선정목적

. 대학으로서의 역할분담과 대학전체의 발전을 시도

. 선도적인 대표 학문분야로서, 타 학문분야 또는 후발분야의 견인차 역할

. 각 학문분야 사이의 유기적인 시너지 효과를 촉진

. 대학의 이미지를 대표하면서 타 대학과의 경쟁에서 비교 우위를 확보

## 6. 결론 및 금후연구과제

## 부록 1. 특성화 실태 파악을 위한 국내대학 디자인교육의 사례조사

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. 경기대학교 건축전문대학교 | 16. 목원대학교     |
| 2. 경민대학          | 17. 삼육의명대학    |
| 3. 경성대학교         | 18. 상명대학교     |
| 4. 강원대학교         | 19. 서강대학교     |
| 5. 계명대학교         | 20. 서울대학교     |
| 6. 계원조형예술대학      | 21. 시립인천전문대학  |
| 7. 공주문화대학        | 22. 인덕대학      |
| 8. 광주대학교         | 23. 전북대학교     |
| 9. 국민대학교         | 24. 조선대학교     |
| 10. 국제산업디자인대학원   | 25. 중앙대학교     |
| 11. 대구대학교        | 26. 진주전문대학    |
| 12. 동국대학교        | 27. 한국과학기술원   |
| 13. 동덕여자대학교      | 28. 한국기술교육대학교 |
| 14. 동서대학교        | 29. 홍익대학교     |
| 15. 동양대학교        | 30. SADI      |

국내 디자인 교육기관은 3-2-1장에서 설명한 선정기준에 의하여 총 26개 대학을 1차 선정하여 조사하였다. 이 자료는 국내디자인 교육기관의 특성화에 대한 2000. 8. 1. 에서 2001. 11. 30 각 대학 홈페이지 및 사이트에서 참고, 발췌한 내용을 정리한 것이며, 이후 분석을 위한 2차보완 자료로서 2002. 1. 10.일자로 8개 대학을 추가하였다.

## 1) 경기대학교 건축전문대학교

대학 및 학과 프로그램명: 경기대학교 건축전문대학원, 디자인 특화사업단  
주소 서울특별시 서대문구 총정로2가 190-3번지 화인케미칼 8층  
연락처 <대표 02)390-5245/6>  
인터넷 주소 E.mail: gsak@kric.kyonggi.ac.kr

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

.종합예술적인 건축 교육 지향

건축은 기본적으로 예술과 기술의 양면성을 갖고 있어, 조형 예술성과 기술성을 함양한 건축가를 양성하는데 중점을 두어야 한다. 그러나 우리 나라의 건축교육은 일제의 영향으로 기술적 측면만 강조하여 건축 설계와 균형을 이루는 종합 예술적인 건축교육이 이루어지지 못하였다. 예술성과 기술성을 종합한 실무건축가를 양성하기 위하여 건축전문대학원을 설립하였다.

.건축설계교육의 강화

우리 나라는 공학중심의 건축교육에 치우쳐, 취약한 건축설계교육으로 유능한 건축가를 양성하지 못하고 있다. 이러한 건축설계교육의 문제점을 개선하고 고급 건축가를 양성하기 위해서, 경기대학교는 건축대학원을 설립하였고, 건축전문대학원으로 개편하여 운영하고 있다. 특히 두뇌한국 21사업의 디자인 특화사업단으로 선정되고 박사 과정이 개설되어, 앞으로 더욱 수준 높은 건축설계 및 이론 교육을 실시할 수 있을 것이다.

.프로그램의 수준 및 학위 과정: 대학원

.교수, 학생, 직원 등의 인원정보

교수수 / 전임교수(12명) 겸임교수(9명) 계약교수(6명)

학생수 / 116명

직원수 / 8명

.시설 및 예산

시설

가. 교육기본시설

계열	순사용 면적			
공학	강의실	실험실습실	교수연구실	행정실
계열	976.4㎡	1,720.47㎡	350.33㎡	231.95㎡
합계	3,279.15㎡			

나. 주요 설비 현황

건축관련 도서 5,375권, 슬라이드 39,000 cuts, 비디오 테이프 400개, 실습용 컴퓨터 10대, 멀티미디어 장비 일체, 비디오 장비 일체, CAD장비 일체 등을 확보하였다. 스튜디오13실, 모형제작실 4실, 목공기계실, 사진 스튜디오 등의 실험실습실을 확보하였으며 각 실에는 충분한 실험실습을 할 수 있는 설비를 갖추고 있다.

명칭	계약교수실	제1사업팀	제2사업팀	제3사업팀	제4사업팀	컴퓨터실	회의실
면적	25.0㎡	40.6㎡	40.6㎡	41.5㎡	44.85㎡	82.0㎡	41.5㎡
합계	316㎡						

다. BK 사업 시설 현황

예산 10,000 (단위 100만원)

b. 특성화 프로그램의 내용

.제1 사업팀: 국제 심포지움, 한국건축가학교설립 및 운영, 예비건축사 및 건축사  
 구제위한 경과조치 방 안에 관한 연구 국제 공동 스튜디오(바우하우스, 마니토  
 바), 새천년 건설환경디자인 워크샵

.제2사업팀: 대구체육고등학교, 천년의 문, 아파트 입면차별화계획, 한국형 환경친



화 프로그램 주거시설, 중대형 아파트 공간구성연구, 고층아파트 입면다양화 방법 연구, 공동주택 단위평면 사례 연구, 서울산 업대 도서관 현상설계, 공업화 건축과 open system세미나, 설계사무소의 현주소와 전망

.제3사업팀: 중구구민 종합체육센터, 신공업화 주택 개발연구, 공업역사 박물관 건립 기본구상

.제4사업팀: 2042도시의 스펙트럼, 부산고속전철역사 시뮬레이션 연세대 CG Project

#### .특성화 교육의 목적

경기대학교 디자인 특화사업단은 대응자금을 지원하는 업체들과 산학협동을 다음과 같은 목표를 갖고 운영하고자 한다.

- (1) 건축 설계(디자인)분야의 공동연구 및 기술개발
- (2) Computer Graphic 및 Animation 분야의 공동연구 및 기술개발
- (3) 연구 결과의 산업화의 협력
- (4) 연구 기자재와 설비의 공동 활용
- (5) 기술과 정보의 교환 및 세미나 공동 개최
- (6) 산학 현장 실습 및 전문 인력의 취업
- (7) 위탁 연구 프로그램 운영
- (8) 기타 산업 협력에 관한 제반 사항의 협력

#### .특성화 교과과정의 내용

- 1) 사업성과의 산업화를 위한 지원체제 구축

##### 가. 산학협동 활동

본 대학에서는 산학협동 업무를 담당하는 부서로 산학협력원을 두고 있다. 산학 협력원의 주요 업무는 다음과 같다.

- ① 산학연 공동기술개발 지역 컨소시엄 사업
- ② 기기분석 및 지원 사업
- ③ 창업 보육 지원 사업
- ④ 벤처기업 지원 사업
- ⑤ 고상 폐기물 자원화 지원 사업
- ⑥ 고등인력 양성 사업

⑦ 기타 관련 사업

건축전문대학원 디자인 특화사업단은 대응자금을 출자한 산업체와 각기 산학협동위원회를 구성하여 사업계획을 수립하고 운영방침을 결정하고 있다. 산학협동위원회의 구성은 다음과 같다.

.위원장: 정진원(건축전문대학원 디자인특화사업단장)

.위원: 건축전문대학원: 조병수, 민선주, 조택연

.산업체: 과제 공동수행 각 산업체 대표

나. 벤처기업 육성과 사업성과의 산업화 지원체제 구축

산학협력원이 산학협력활동을 원활히 추진하기 위해서 벤처기업육성, 창업지원, 지역 컨소시엄 등을 실시하고 있다.

산학협력원에서는 산학협력을 통한 산업의 경쟁력 강화 및 생산성 향상을 위하여 필요한 연구 및 기술을 개발하고 지원함으로써 지역산업발전에 이바지 하고자 산학협력원의 하부조직으로 지역컨소시엄센터, 기기분석지원센터, 경기창업보육센터, 고상폐기물자원화공정센터, 벤처기업지원센터, 고등인력양성센터를 두었고, 이에 관련된 사업을 수행하고 있다. 벤처기업을 지원하기 위해서 “벤처기업지원센터 관리규정”을 제정하여 운영하고 있다. 본 규정은 유망한 벤처기업을 발굴 및 유치, 벤처기업에 대한 행정적 지원, 종합 경영 서비스 지원 등을 위해 제정하였다. 이를 바탕으로 600평 규모의 창업지원센터건립과 고상폐기물 자원화 공장건립사업을 추진하고 있다. 이를 위해 관련기관(에너지 관리공단, 중소기업청, 경기도)으로부터 12억 8천 6백 만원의 사업비를 지원 받고 있다.

.제1사업팀: 산학협동 건축디자인 교과과정 개발 및 운영

.제2사업팀: 산학협동 건축디자인 기술개발

.제3사업팀: 산학협동 도시환경 및 조경 기술개발

.제4사업팀: 산학협동 컴퓨터 그래픽 및 애니메이션 기술개발

.특성화 교과과정의 운영 방법

교과과정은 설계과목과 이론과목을 두고 있는데, 그 편성은 다음과 같다.

.설계과목

- 3년 과정: 54학점

- 2년 과정: 36학점

.이론과목

- 3년 과정: 48학점

- 2년 과정: 30학점 (계: 2년제-66학점, 3년제-102학점)

. 특성화 교육의 추진 역사 및 계획

특성화 교육의 추진 역사

(1) 1994년 10월: 건축대학원 인가

(2) 1995년 3월 7일: 제1회 입학식(신입생 39명)

(3) 1997년 2월 14일: 제1회 학위수여(22명)

(4) 1997년 12월 21일: 건축전문대학원으로 개편 인가(입학정원 50명)

(5) 1999년 2월: 제 3회 학위수여(14명)

(6) 1999년 8월: 디자인특화사업단으로 선정

(7) 1999년 10월: 박사과정 개설(입학정원 12명)

(8) 2000년 2월: 제4회 학위수여(31명). 졸업생 합계: 89명

특성화 교육의 추진 계획

4개 사업팀은 5년간의 정부지원을 받아 이룩한 연구개발의 성과에 의해 자체 수익성을 확보하여, 해당 과제의 지속적인 연구를 위한 자립시스템을 구축하고자 하는데, 사업팀의 성격에 맞는 자립계획은 다음과 같다.

가. 제1사업팀

건축디자인 교과과정 개발 용역 및 자문

건축 사회교육프로그램의 사업화

나. 제2사업팀

건축설계용역: 국제현상공모

중소기업의 건축디자인 지원 용역

건축프로그램 개발 용역

특화된 디자인과 공간 개발 성과의 상품화와 특허 출원 추진

다. 제3사업팀

지방도시와 지방자치단체의 '환경개선사업' 연구용역.

환경친화형 건축 관련 산업체와의 공동 연구.

- 건축자재; 대체재 개발, 폐자재 활용.
- 건축기술; 무공해 공법개발

라. 제4사업팀

개발 프로그램의 특허출원 추진

- 건축CAD영상처리기술
- 건축입체영상(Stereogram) 기술

컴퓨터 인식공간 디자인 기술의 상품화

시스템으로서의 디자인 프로세스성과의 상품화

c. 특성화 교육의 종합 평가

경기대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-조형 예술성과 기술성을 함양한 실무건축가 양성, 디자인디렉터 시스템이라는 새로운 설계교육 운영방식채택 등의 BK21 지원

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

디자인디렉터 시스템 운영

스튜디오식 건축설계교육

종합적 교육시설

다양한 교육방법의 적용

국제적인 건축설계교육실시

## 2) 경민대학(만화예술과, 산업디자인과: 시각디자인, 제품디자인 전공)

경민대학

경기도 의정부시 가능3동 562-1  
대표전화: 031-873-3334  
인터넷 주소 <http://www.kyungmin.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

. 프로그램 수준 및 학위과정 / 2년제 전문대학(만화예술과, 산업디자인과: 시각디자인, 제품디자인 전공)

. 교육철학 및 목적, 목표

1인 1기 교육은 우리 민족이 살아남을 수 있는 제2의 독립운동이다. 21세기의 지구촌에서 살아나갈 수 있는 길과 고도산업사회에서 유연히 대처해 나갈 수 있는 길은 전문직업 기술인을 양성하는 것 뿐이다. 본 대학의 교육목표는 경민의 교육이념을 바탕으로 하나님의 말씀에 순종하며 실천을 통해 봉사할 수 있는 기독교인과 충효정신을 바탕으로 국가와 민족을 위해 희생할 수 있는 유능한 지도자를 육성하며 우리에게 주어진 대학의 시대적 사명감과 소임을 다할 것이다.

. 교수, 학생, 직원 등의 인원정보

교수수: 만화과: 조교수 2명, 전임강사 3명, 산업디자인과 조교수 1명 전임강사 3명  
학생수: 만화과: 주간 40명, 야간 80명, 산업디자인과: 주간 80명, 야간 80명

### b. 특성화 교육 프로그램의 내용

. 특성화교육의 목적

본 대학은 지역사회에 대한 적극적인 참여교육과 전문인력 양성을 교육목표로 하고 있다. 이는 단순히 교육기관으로서의 수동적인 역할에 머물기보다는 지역사회에서 실질적인 역할을 수행하고자 하는 의지를 표현하고 있는 것이다.

특히, 사진, 만화예술, 산업디자인, 연극영화의 문화예술 관련학과와 전산정보처리, 전자계산, 사무자동화의 전산정보 관련학과간 예술계+공학계 정책은 21세기 지식기반 산업의 중점육성을 목표로 그 기반을 다지는 구심점적 역할을 수행하기 위함이다.

-지역중소기업체와 연계한 디자인 개발과 컨설팅.

- 제품 및 기업홍보를 통한 지역 경제 활성화.
- 도시, 문화 축제, 국립공원 환경디자인을 통한 지역 환경개선.
- 과주출판문화정보산업단지와 연계한 출판기획, book design, 전자출판 소프트웨어의 개발.

#### .특성화 교과과정의 운영방법

예술계열 9개 전공의 전문인력과 각 분야의 전문가들로 구성된 시각영상정보센터를 중심으로 운영된다. 시각영상정보센터는 대학의 발전을 위한 특성화 운영위원회의 지원을 받아 관계 공공기관과 경제, 문화, 예술 관련 민간단체와 각 산업체 현장을 연결하는 창구인 동시에 특성화 프로그램을 추진하는 구심점으로서의 역할을 다하게 된다. 대학특성화사업을 현실기반으로 수행하기 위하여 구성되었고 지식기반산업 육성 대학으로 자리 매김 하고자 지역사회의 현황을 조사, 분석한다. 또한 대학의 중장기 발전계획과 연계하여 특성화 프로그램의 사업목표를 설정하고 추진하는 역할도 수행하게 된다.

뿐만 아니라 산업체와 문화단체의 현황, 지역사회의 요구사항 등을 조사하여 자료화 하며, 이를 바탕으로 학교와 산업현장, 공공기관 등에서의 입체적인 지원이 이루어지도록 전체를 조절, 진행하는 코디네이터 역할과 함께 직접적인 연구, 개발사업을 진행하는 Task Force로서의 기능을 동시에 수행하게 된다.

#### .특성화 교육의 추진역사 및 계획

-예술계열과 전산계열의 세분화, 전문화된 전공을 예술+공학 체계화로 실현.

-지역의 지식기반산업에 기초한 데이터베이스망 구축

-관련사업 활성화

##### ① 문화재 사업

. 양주별산대 놀이.소놀이곳 등 공연예술에 대한 인력지원

##### ② 실무인력 재교육

. 교육프로그램개발, 사회교육원 활용 현지 캠퍼스 설립

##### ③ 문화 공간 제공

. 공연장.전시장 등으로 대학시설 활용

##### ④ 홍보활동

- . 문화.관광상품을 각종 국제 행사에 출품
- . 캐리커처 시연회를 통한 홍보
- ⑤ 지역문화 동아리 지원
- . 프로그램개발, 컨설팅서비스 제공

### c. 특성화 교육의 종합 평가

경민대학의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

- 경기북부지역의 문화적, 인적 잠재력개발 이를 지역사회와 연계시켜 산업화  
--> factor 1

.특성화 교육의 대표적 특성

- 예술계+공학계 정책체계화
- 지역의 지식기반산업에 기초한 데이터베이스망 구축

.문제점 또는 제안점

- 학생 위주의 특성화 교육 계획 필요
- 특성화 사업의 학생참여에 대한 구체적이고 실제적인 측면의 연구 필요
- 사업위주의 특성화 교육의 효과에 대한 보다 구체적인 연구 필요

### 3) 경성대학교(신문방송학, 광고홍보학, 컴퓨터과학, 멀티미디어공학,

시각디자인, 환경디자인, 애니메이션, 연극영화, 사진학전공)

대학 및 학과 프로그램명: 경성대학교(신문방송학, 광고홍보학, 컴퓨터과학, 멀티미디어공학, 시각디자인, 환경디자인, 애니메이션, 연극영화, 사진학전공)

주소 (우/ 608-736 부산광역시 남구 대연동 110-1)

연락처 <620-4024,5 Fax.623-3025>

인터넷 주소 <http://www.cim.kyungsung.ac.kr/>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

경성대학교 대학원은 국가적 당면과제인 산업발전과 기술진흥을 위한 산학 협동의 시대적 요청에 부응하여 지도자적 인격과 창의적인 능력을 갖춘 전문기술인의 양성을 목적으로 1984년도에 설치되었습니다.

본 대학원은 언론홍보학과, 정보공학과, 산업디자인학과, 사진학과, 산업공예학과 등 5개학과의 편제 속에서 해마다 많은 전문인력을 배출해 오고 있는바, 이들은 지역사회와 국가발전에 중추적 역할을 하리라 믿고 있습니다.

본 대학원은 각 학과에 우수한 교수진을 확보하고 교수.연구 및 학생지도에 가일층 노력하고 있으며, 본 대학원에서 석사학위를 취득한 경우에는 동일계 박사학위과정에도 진학 가능함을 알려드립니다.

본교의 멀티미디어 특성화 사업은 1, 2, 3, 4차 년도 사업평가결과 전국 28개 지방특성화 대학교 중 각각 최우수 평가를 받았다.

.프로그램의 수준 및 학위과정: 멀티미디어 학부와 대학원

멀티미디어 교육을 담당하여 추진하되, 멀티미디어를 전공하는 학부 및 대학원생을 위한 커리큘럼 운영은 물론, 관련학과 학생들을 위한 부전공 과목 및 기타 일반학과 학생들을 위한 멀티미디어 기본과목 운영

학부구성

커뮤니케이션학부 / 신문방송학전공, 광고홍보학전공,

정보과학부 / 컴퓨터과학전공, 멀티미디어공학전공

디자인학부 / 시각디자인전공, 환경디자인전공, 애니메이션전공

영상사진공연학부 / 연극영화전공, 사진학전공

.교육철학 및 목적, 목표

'Computer & Communication'으로 상징되는 정보화 사회의 핵심분야인 멀티미디어 분야를 선정하여 대학의 차별화 된 발전방향을 모색하고 이 분야의 고급 인력 수요에 조기 대응하며, 기초.응용기술 연구를 통해 국가의 경쟁력 제고에 기여하는 데 사업 추진의 목적을 둔다.

본 연구소는 경성대학교가 교육부로부터 멀티미디어 특성화대학으로 선정됨에 따라 멀티미디어 특성화사업을 효율적으로 지원하고자 경성대학교 멀티미디어 특성화사업



추진본부 부설로서 설립되었습니다. 이에 따라 본 연구소는 본 대학교가 차별화 된 방향을 설정할 수 있도록 멀티미디어 특성화사업을 지원함은 물론 멀티미디어 분야의 기술과 콘텐츠에 관한 연구와 산업체에 대한 기술지원, 자료제공 및 산학협동을 통한 기술개발 등의 업무를 수행하여 국가의 경쟁력 제고에 기여함을 목적으로 하고 있습니다.

#### .시설 및 예산

교육부 지정 멀티미디어 특성화 대학인 경성대학교에서는 첨단 영상제작시설을 갖추고 3D그래픽, 디지털 영상, 방송 프로그램 등을 제작해 드리고 있습니다. 멀티미디어 관련학과 교수님들이 직접 책임지고 제작에 참여하므로 결과물의 수준에 대해서도 만족해하실 것이며 관심 있는 기업, 관공서, 교육기관의 많은 이용을 바랍니다.

현재 경성대학교 멀티미디어 정보관에는 멀티미디어 제작실, 멀티미디어 교육실, 영상 세미나실, 화상회의실, 멀티미디어 정보연구소, 멀티미디어 벤처창업 지원단 등이 있으며 앞으로 멀티미디어 관련시설 및 기자재를 전문적으로 확충할 계획입니다.

### **b. 특성화 프로그램의 내용**

- 1) 멀티미디어 특성화사업을 위한 정책수립
- 2) 멀티미디어 신기술개발, 연구 및 다양한 멀티미디어 콘텐츠 제작
- 3) 산업체, 정부출연기관 및 공익사업체에 대한 기술지원
- 4) 새로운 기술소개 및 세미나 개최
- 5) 국내외 정보의 수립 및 자료제공
- 6) 타 연구기관과 협동 연구
- 7) 산업체를 포함한 외부기관이 위탁하는 연구
- 8) 연구지 발간 및 연구발표 활동
- 9) 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사업 등

#### .특성화 교육의 목적

본교는 멀티미디어 특성화 사업을 통하여 가급적 많은 학생들이 멀티미디어 환경에서 공부하고 생활하도록 하며, 교수들은 멀티미디어를 활용한 연구와 강의를 지원 받게

하고, 결과적으로 멀티미디어가 본교를 대표하는 대외적 이미지로 발전할 수 있도록 사업 목표를 설정하고 구체적인 사업을 전개하고 있다.

멀티미디어 특성화 사업은 멀티미디어 특성화 사업 추진부부를 중심으로 진행되고 있고, 교내 정보전산원, 멀티미디어 대학, 멀티미디어 센터, 정보연구소가 주요 사업을 협력하여 추진하고 있으며, 대외협력을 위하여 멀티미디어 발전협의회가 활동 중에 있다.

#### .특성화 교과과정의 내용

현대는 정보화시대라고 일컬어지고 있으며 또한 그것의 핵을 이루는 것이 컴퓨터이다. 본 학과는 이러한 컴퓨터의 설계, 제작 및 사용법에 관한 이론과 실제응용에 관하여 연구하고 또한 다양한 소프트웨어의 사용 및 개발을 할 수 있도록 교육하고 있다. 그리고 국내외의 타 대학 및 연구기관과 정보교류를 할 수 있는 인터넷에 가입되어져 언제든지 최신의 정보를 얻을 수 있다.

주요교과목 / 전산학특론, 정보관리, 멀티미디어, 네트워크특론, 알고리즘, 데이터베이스특론, 컴퓨터구조특론, 그래픽특론, 소프트웨어공학특론, 공장자동화, 인공지능특론, 신호처리론

산업디자인학과 / 디자인 분야 및 원리 등의 개념적 이해와 디자인의 역사적 변천과정과 그 의미를 고찰 함으로써 심층적인 디자인능력을 길러 인간과 공간과의 원활한 융합을 연구하는 학과로서 광고디자인 전공, 제품디자인 전공, 실내디자인 전공, 디스플레이 전공, 사진 전공 등 5개 전공 분야가 있다.

주요교과목 / 조형형태론, 전공실기(광고, 실내, 제품, 디스플레이, 사진), 시각커뮤니케이션, 사진디자인론, 디자인세미나, 디자인방법론, 사진사연구, 미학개론

사진학과 / 사진에 관한 역사와 이론을 심층적으로 연구하여 완성된 전문기술을 바탕으로 보다 실질적인 전문기술에 창의적인 능력을 함양하도록 한다. 21세기의 발전하는 영상매체의 적극적 활용법의 하나인 사진을 깊이 있는 학문으로 연구, 고찰하여 고도의 전문기술에 보다 창조적이고 진보적인 표현 양식으로써의 사진을 제작하도록 한다.

주요교과목 / 사진론, 사진사 연구, 전공사진실기(순수, 광고 포토저널리즘), 사진미학, 사진비평, 현대사진론, 광고디자인연구, 광고사진세미나, 사진 일러스트레이션. 사진과 사회, 사진편집, 포토저널리즘 워크숍 등

산업공예학과 / 산업사회에서 필요로 하는 공예디자인의 이론적 배경을 확립하고 고유한 기법과 작업방법을 연구하는 학과로서 요업디자인 전공, 귀금속디자인 전공, 가구디자인 전공, 직물디자인 전공 등 4개 전공 분야가 있다.

주요교과목 / 요업디자인실기, 귀금속디자인실기, 가구디자인실기, 직물디자인실기, 재료학특론, 공예론, 미학개론

언론홍보학과 / 당 학과는 이론에 치우친 파상적인 교육을 지양하고 언론인들이 업무 수행을 통해서 얻어낸 경험과 학계의 연구에서 발견된 이론을 결합하고 조화시킴으로써 언론실무를 개선시킬 수 있는 이론을 개발하고 교육하고자 한다.

주요교과목 / 매스커뮤니케이션 이론, 매스커뮤니케이션 연구방법론, 멀티미디어 특강, 매스커뮤니케이션 역사와 철학, 취재보도 / 방송제작 / 광고홍보 세미나 등

#### .특성화 교과과정의 운영방법

지원체제 / 정보전산원, '멀티미디어 정보연구소' 및 '멀티미디어 센터'를 중심으로 교수, 학생의 교육 연구에 실질적인 도움이 될 수 있는 인적, 기술적, 경제적 지원

참여체제 / 산, 학, 관 협동으로 멀티미디어 발전협의회를 구성하여 지역사회에 필요한 교육 연구 사업을 기획하고 실행관리 및 평가에 참여

연구소 활동을 원활히 운영할 수 있도록 정보기획부, 기술연구부, 응용연구부, 연구협력부 등의 4개의 부서를 두고 있습니다. 각 부서의 활동은 다음과 같습니다.

정보기획부 / 연구소 각종 사업의 기획 및 집행, 회의소집을 주관.

국내외 정보의 수집 및 자료를 제공.

기술연구부 / 신기술의 도입을 검토, 신기술 연구 및 개발 담당, 위탁 연구 수행 시 기술지원

응용연구부 / 멀티미디어 기본 기술 및 다중 매체의 적절한 사용을 기반으로 한 응용 프로그램 아이디어 개발과 콘텐츠를 개발, 응용가능 영역의 확대연구 및 이의 지원사업

연구협력부 / 교수 브레인풀제도로 운영되며, 연구소의 사업 및 연구과제를 지원, 자문, 공동수행

브레인풀에서 특정인원을 선정해 관련 부서의 사업 및 연구과제를 공동수행

#### .특성화 교육의 추진역사 및 계획

### 특성화 교육의 추진역사

사업기반구축단계(1997년 ~ 1998년)

멀티미디어 특성화를 위한 제도 및 체제를 정비하고, 새로운 멀티미디어 학부 및 전문대학원 설립을 위한 기반 구축단계

핵심사업전개단계(1999년 ~ 2000년)

기반구축단계에서 예정한 멀티미디어 학부 및 전문대학원을 신설하고, 대외사업전개를 위한 연구 및 시제품 개발에 역점

대외사업전개단계(2001년 ~)

축적된 각종 기술 및 연구성과를 활용하여 대외사업을 전개하는 단계로서 외부기관과의 연대를 통한 다양한 프로그램 개발에 역점

### 특성화 교육의 계획

우리 대학의 발전계획은 기본구상편인 「경성대학교 대학발전계획」 과 수정보완편인 「21C비전과 발전계획」 으로 구성되어 있으며, 우리 대학 발전을 위한 구체적 지침에 해당하는 4대 발전방향은 다음과 같다.

첫째, 교육중심대학으로서 사회진출을 희망하는 대부분의 학생들에게 보다 현실적이고 실제적인 교육을 제공한다.

둘째, KBS, MBC 등 방송국, 정보단지, 고소득 인구 주거 집적지역, 유명 관광휴양지 및 레저스포츠 시설, 주요 교통시스템 등에 근접하여 위치한 입지적 강점을 살려 첨단 정보화 교육 시스템을 갖춘 도심형 정보캠퍼스를 구축한다. 이 목표는 이미 달성단계에 있으며, 멀티미디어시대에 맞는 교육환경을 구축하여 이를 교육과정과 효과적으로 연계함으로써 교육의 질을 획기적으로 높이고 있다.

셋째, 미래지향적인 교육목표를 달성할 수 있도록 특성화되고 내실 있는 교육과정과 교수방법을 확립한다. 학생들이 미래산업사회의 구성원으로서, 첨단정보산업의 주역으로서, 지역사회를 선도하는 시민으로서 성장하는 데 필요한 교육 프로그램과 교수방법을 개발하여 보다 혁신적이고 실질적인 교육을 제공한다.

넷째, 진지하고 건전한 면학분위기를 조성한다. 국가와 사회가 필요로 하는 능력을 학생들이 충실히 갖추 수 있도록 진지한 면학정신과 학습풍토를 조성한다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

경성대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-멀티미디어 특성화 사업, 산업체, 정부출연기관 및 공익 사업체에 대한 기술지원,  
국내외 정보 수립 및 자료 제공

-->factor 2

.특성화 교육의 대표적 특성

-멀티미디어 신기술개발, 연구 및 다양한 멀티미디어 콘텐츠 제작

-산업체, 정부출연기관 및 공익사업체에 대한 기술지원

-새로운 기술소개 및 세미나 개최

-국내외 정보의 수립 및 자료제공

-타 연구기관과 협동 연구

#### 4) 경원대학교(동양화, 서양화, 시각디자인, 섬유미술, 환경조각(야), 산업디자인(야))

/ 교육부지원 차세대 디자인전문분야 대학

대학 및 학과 프로그램명: 경원대학교<동양화, 서양화, 시각디자인, 섬유미술, 환경조각(야), 산업디자인(야)>/ 교육부지원 차세대 디자인전문분야 대학

주소 (우/461-701) 경기도 성남시 수정구 복정동 산65번지

인터넷 주소 <http://www.kyungwon.ac.kr/>

##### a. 교육 프로그램의 일반 정보

미술대학은 미술에 관한 전반적인 이해를 토대로 건강한 미술품토를 조성하고 미술문화를 대중적으로 확산시켜 올바른 한국미술의 지평을 제시하는데 그 목표를 두고 있다.

현대사회의 변화에 발맞춰 컴퓨터나 비디오 같은 첨단과학을 이용하는 등의 교육 다

변화를 실현함으로써 현대미술의 세계적인 양상에 뒤지지 않는 교육과정을 제공한다.  
특히 전문작가는 물론 창의성을 요하는 다양한 분야의 디자이너로 활동할 수 있게 전  
공분야 및 첨단매체에 관한 교과목 증설 등의 종합적인 발전계획을 수립 중이다.

#### .교육철학 및 목적, 목표

##### 교육목적

탐구적 지성인, 창의적 문화인, 자주적 세계인

##### 교육목표

논리적 사고력 배양, 전문지식의 습득과 활용, 미래 정보화사회에 대한 적응력 함양,  
문화적 소양 및 창의력 증진, 민주시민으로서의 자질 향상, 사랑을 실천하는 덕성 함  
양, 한국인의 주체성 고취, 지역사회에 봉사하는 정신 함양, 세계공동체를 지향하는  
가치관 확립

#### 우리 대학교의 10대 목표

- \* 목표1 : 교육의 내실화를 통한 교육의 수월성 제고
- \* 목표2 : 학문 영역간 교류 및 협업의 확대
- \* 목표3 : 학습자 중심의 교육 체제 운영
- \* 목표4 : 연구 강화와 연구 기반의 조성
- \* 목표5 : 연구 분야의 특성화
- \* 목표6 : 대학과 지역 사회의 연계 강화
- \* 목표7 : 국제 교류의 기반 강화 및 확대
- \* 목표8 : 안정적 재원의 확보 및 재정의 효율적 운용
- \* 목표9 : 교육기반시설 구축과 행정 서비스의 강화
- \* 목표10 : 미래 지향적 가치관 확립과 화합의 대학 공동체 구축

#### .교수, 학생, 직원, 등의 인원정보

교수수 / 1998년(262명), 2007년(360명 )

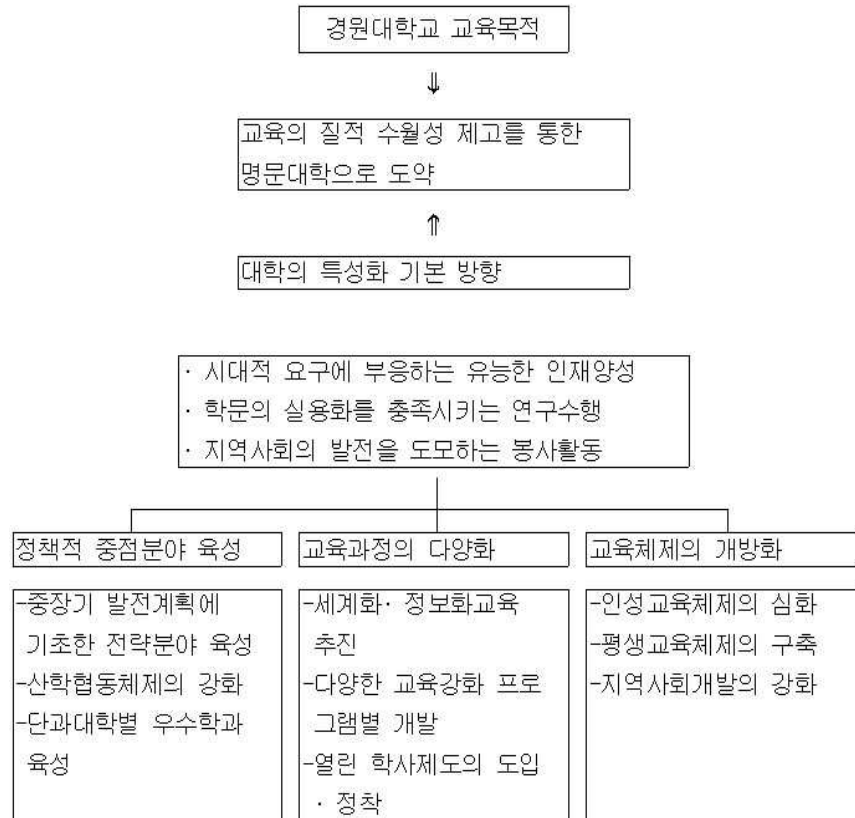
학생수(학부, 대학원 포함) / 1998년(약8,400명), 2007년(약10,000명)

. 시설 및 예산

(교사면적) / 1998년 - 약20,000평, 2007년 - 약50,000평

**b. 특성화 프로그램의 내용**

. 특성화 교육의 목적



. 특성화 교과과정의 내용

-세계화·정보화 교육의 추진 / 종합전산망 구축, 디지털 도서관화추진, 멀티미디어 강의실 설치, 해외 대학과 자매결연을 통한 교류 확대, 자매 대학에 교직원 및 학생들의 어학연수 실시

-다양한 교육강화 프로그램의 개발 /

교육강화위원회 구성·운영

ICEC(Intensive Course in English Conversation)

MEPH(Multi-media Education Program for Humanities)

KIEP(Kyungwon Individualized Education Program)

HALS(Hyper-media Aided Learning System)

ICCU(Intensive Course in Computer Utilization)

위성방송 청취시설 설치

. 특성화 교과과정의 운영방법

-열린 학사제도의 도입 및 정착 / 복수전공제도 도입, 특별시험제도 도입, 국내외 대학의 학점인정제도 도입, 전과제도의 활성화, 조기졸업제도 정착

-인성교육체제의 심화 / 인성소양교육 프로그램 실시(년간 96시간 개설), 사회봉사학점제도 도입

-평생교육체제의 구축 / 지역사회 여성들의 자질과 계발을 위한 "여성대학" 운영, 문맹자 퇴치를 위한 "집현전반"의 개설, 학점은행제도 도입

-지역사회개발의 강화 / 사회봉사단 발족 운영, 송파구청과 교류협약 체결, 성남시 실직자, 저소득층을 위한 "열린대학 교육봉사" 실시

. 특성화 교육의 추진역사 및 계획

특성화 교육의 추진역사

1) 1988. 10 경원마스터플랜 수립 추진(종합캠퍼스 기본계획, 발전구상, 아카데미플랜 등)

2) 1996. 12 경원대학교 발전기본구상 및 Vision 제시(중장기 발전목표, 전략계획 등)

3) 1997. 10 경원대학교 캠퍼스 기본계획 작성

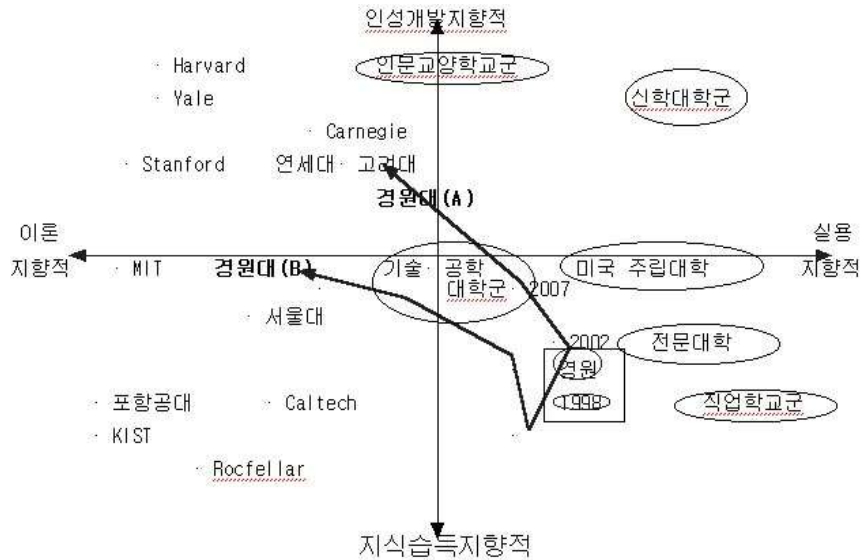
4) 1998. 9 장단기발전계획 수립

96년초부터 교내외 환경분석, 기초조사를 하고, 단과대학별 발전계획세미나와 특성화 발전계획에 대한 연구자료 등을 참고로 하여, 대학발전위원회 및 연구위원회의 집필과 교무위원회의 심의를 거쳐 수립

5) 1998. 11 발전계획추진위원회를 발족하여 세부적인 시행업무를 주관

특성화 교육의 계획





**c. 특성화 교육의 종합 평가**

경원대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-교육부의 디자인 정보교육 국제대학으로 멀티미디어 관련분야를 총괄하는 학부 시스템구축, 다전 공 다학위 취득제도 등의 차세대 디자인 정보센터

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

- 세계화.정보화교육의 추진
- 다양한 교육강화 프로그램개발
- 열린 학사제도의 도입 및 정착

**5) 계명대학교(패션디자인, 패션정보기획전공) /섬유.패션산업특화 국제전문 인력양성 국책사업단**

대학 및 학과 프로그램명: 계명대학교 섬유.패션산업특화 국제전문인력양성 국책사

업단

주소 (우/704-701) 대구광역시 달서구 신당동 1000

연락처 <섬유.패션국제정보센터[Tel:(053)580-6246]>

인터넷 주소 <http://www.fashion.keimyung.ac.kr>

#### a. 교육 프로그램의 일반 정보

계명대학교는 1997년부터 교육부가 추진하고 있는 지방대학 특성화사업의 『섬유패션 산업특화 국제전문실무인력 양성』을 위한 국책사업 단위로 선정되었으며, 이에 따라 1998년부터 관련 특성화 교육프로그램을 개설하여 인재를 양성하고 있습니다.

지방대학 특성화 사업은 세계화, 지방화 시대에 국가 경쟁력의 주요 단위인 지역경제가 스스로 자립기반을 갖추어 국제 경쟁력에 기초한 국제화를 추진해 나갈 수 있도록 국가차원에서 지원하고 추진하는, 교육부문의 중요한 지역사회 하부구조 건설사업의 일환입니다.

이러한 취지에 부응하여 본교는 대구 경북지방의 산업특성과 본교가 가지고 있는 교육.연구 특화분야의 강점을 결합하여 지역사회의 발전에 실천적으로 기여할 수 있는 교육 프로그램을 마련하고자 『섬유패션산업특화 국제전문실무인력 양성』 프로그램을 개발하였습니다.

대구 경북의 섬유산업은 이미 국제적인 명성을 가진 지역 전통산업으로서 현재 고부가가치화를 통한 국제경쟁력 강화가 한창 진행되고 있으며, 국가차원에서도 이러한 중요성을 인식하고 의류.패션산업과 연계하여 대구를 『동양의 밀라노』로 육성하기 위해 향후 5년간 6천8백억 원을 투입할 계획입니다. 따라서 이 분야의 국제전문인력에 대한 수요가 절대적으로 요구되고 있는 실정입니다.

#### .교육철학 및 목적, 목표

본 사업단은 본교의 전략분야 특성화 계획에 의거하여 국제학부, 통상학부, 패션학부, 생활과학부 의류학전공이 참여하고 있으며 이들 관련학부와의 공동 프로그램에 따라 통합 교과목의 개발과 주문형 교육제도 등 여러분들이 국제전문 실무인력이 되는데 필요한 최선의 교육과정을 도입하고 있습니다. 또한 관련 산업계 및 단체와의 인턴쉽, 후견인제도, 실질적인 외국어 학습과 해외연수 등의 혜택도 받게 될 것입니다. 이 국책사업은 해마다 교육부의 평가단으로 부터 실적에 대한 평가를 받아야 합

니다. 따라서 교육기반의 성공적인 구축은 본 특성화 사업단이 반드시 이행해야 할 과제입니다.

성장기에서 성숙기로 진입하는 대구시 패션산업 시스템의 전문화 및 고도화를 추구하기 위하여 독립된 개별 분야가 아닌 인간 생활의 전반적인 영역을 주도해 나갈 수 있는 다양한 각도의 선진 패션 실무교육을 시킴으로써 패션 전문인을 양성하며, 이러한 인력의 양성을 통해 대구시의 섬유산업이 정보화 시대를 선도하는 첨단산업으로 거듭나게 하는데 기여한다.

.시설 및 예산

사업단의 경비는 다음 각 호의 수입으로 충당한다.

1. 계명대학교의 대응자금인 연구보조금
2. 중앙정부의 대응자금인 국고지원금
3. 지방정부와 산업계의 학.연.산.관 협력기금 및 연구보조금, 기부금 등
4. 기타 수입

## b. 특성화 프로그램의 내용

본 프로그램을 효율적으로 운용하기 위한 체제로 해외지역을 연구하는 국제학부, 제품에 대한 제반 판매전략을 연구하는 통상학부, 섬유제품의 고부가가치 증진에 대해 연구하는 패션학부 및 생활과학부 의류학전공의 4개학부가 공동으로 참여하는 입체적인 교육을 실시하고 있습니다.

.특성화 교과과정의 내용

FISEP의 특성화 교육과정은 "정규교육과정"과 "비정규교육과정"으로 나누어짐  
외국어교육에서 실무능력을 기르는 현장실습까지 이론교육과 실무교육을 완벽하게 갖  
춤

다양하고 색다른 FISEP의 특성화 교육과정

정규 교육과정 / 세계적인 연수 프로그램 개발 및 운영, 국제생활관 영어연수, 해외 어학연수, 계명 밀라노 캠프, 국내외 인턴십

비정규 교육과정 / 문화학습, 전통문화 전수 교육(부채춤, 소고춤, 사물놀이, 전통예절 교육 등), 국제매너 교육 (국제비즈니스 에티켓 교육, 클래식 음악감상법, 한폴

친선협회 세미나참석 등), 전문가 초청 특강

\* 비정규 교육과정 - 『외국어교육』 / 영어, 중국어, 일본어, 이태리어 회화중심의 학습반 상설운영 / 원어민 교수를 통한 외국어 어학교육 실시 / TOEIC/TOEFL 정기시험 실시

\* 비정규 교육과정 - 『정보처리 교육』 / Information Technology 교육 프로그램 정기적 운영 / 멀티미디어 PC실 상시개방 (09:00 ~ 22:00) / 멀티미디어 PC실 내 실습 조교 배치

\* 비정규 교육과정 - 『기타 활동』 / 경주세계문화엑스포 자원봉사 / 국제재활원 봉사활동 / 호주 정부 주관 ACTV 봉사활동 / 꽃동네 자원봉사

### c. 특성화 교육의 종합 평가

계명대학교의 특성화 유형은 크게 두 가지로 대별할 수 있다.

-섬유.패션산업 진흥센터 운영, 세계적인 연수프로그램개발 및 운영 등의 지역특성 반영

--> factor 1

-통합 교과목의 개발과 주문형 교육제도, 관련 산업계 및 단체와의 인턴십, 후 견인 제도, 실질적인 외국어 학습과 해외 연수 등의 섬유.패션산업 특화 국책사업단

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

-섬유.패션산업특화

-FISEP의 특성화 교육과정/외국어교육+실무능력+현장실습

-세계적인 연수프로그램개발 및 운영

## 6) 계원조형예술대학(산업, 건축, 커뮤니케이션, 영상디자인,멀티미디어, 조형과)

대학 및 학과 프로그램명: 계원조형예술대학(산업, 건축, 커뮤니케이션, 영상디자인,

멀티미디어, 조형과)

주소 (우/ )

연락처 < >

인터넷 주소 <http://www.kaywon.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

계원조형예술대학은 예술적 재능과 새로운 기술을 결합하여 창조적 정신을 고취하고 진취적인 교육방법을 개발하여 21세기 사회가 요구하는 디자인과 조형예술 분야의 전문인력을 양성함으로써 사회발전과 민족문화 창달에 기여한다는 미래지향적 교육을 설립이념으로 1993년 3월 9일 개교하였다.

계원은 단순한 직업 교육이 아니라 평생 창의적인 디자이너와 예술가로서 가치 있는 삶을 영위하도록 재능 있는 젊은이들의 예술적 잠재력을 최대한 신장시키려고 노력합니다. 개방적이고 자유로운 분위기에서 자발적으로 개인의 창조적 호기심과 예술적 정열을 발현하고 새로운 실험을 끊임없이 연마하여 창작에 자연스럽게 연결될 수 있는 적절한 교육적 자극과 환경을 마련합니다. 여러 가지 예술 분야와 서로 협력하는 공동 학습과제를 장려함으로써 디자인과 조형예술 전반에 대한 폭넓은 통찰력과 유연성을 갖게 하고 총체적인 생활을 위한 디자인과 예술을 보는 자세를 기르며 나아가 삶의 질을 위한 예술을 통한 사회발전이라는 건강한 정신풍토를 형성하는 교육환경을 마련합니다.

.프로그램 수준 및 학위과정: 2년제 전문대학과정(1995년 예술학교에서 예술대학으로 개편)

#### .교육철학 및 목적, 목표

계원은 특정 분야의 전문직업인으로서 뿐 아니라 디자인과 조형예술 분야를 이끌어 갈 수 있는 진취적이고 적극적인 전문가를 양성합니다. 모든 실기 교과 학습에서는 철두철미한 장인정신에 바탕을 두고 발상, 전개, 커뮤니케이션 기법, 마케팅, 완성, 끝마무리 등에 이르기까지 현장에서 실무를 수행하는데 필요한 현실적인 조건을 고려하는 많은 사례연구를 중심으로 실질적인 창작학습을 강조합니다. 완벽한 기량을 습득할 수 있도록 관련 분야의 실무 전문가들을 초빙하는 다양한 형식의 강의와 실무경

험이 많은 유능한 전문가들을 겸직교수로 초빙하는 제도는 이러한 교육목표를 효과적으로 달성하도록 해줄 것입니다.

#### **b. 특성화 프로그램의 내용**

계원은 충분한 교육시설과 첨단장비를 갖춘 교육환경에서 전문지식과 창작경험이 풍부한 젊고 유능한 많은 교수들이 적극적으로 개인지도 중심의 교육을 실천하고 있어 높은 수준의 기량과 창의력을 가진 차세대 디자인과 조형예술 분야의 전문가를 양성할 수 있습니다. 개별 과제 실기수업을 위한 각과의 개인학습 공간과 전공 실험실습실을 포함한 여러 가지 특수설비와 스튜디오들은 진취적이고 실용적인 기술을 연마하는 차세대 디자이너와 예술가들의 잠재력을 키우는 젊은이들을 위한 살아 있는 창작공간입니다. 기본적으로 현실의 문제를 효과적으로 해결하는 창의적인 방법을 배우는 사례중심 학습을 통해서 여러 가지 재료와 도구, 그리고 다양한 매체를 손으로 다루고 몸으로 직접 체험하는 실질적인 기술과 기량을 함양하는 교육이 주축이 됩니다.

학생 개인별 창작공간 : 각 전공별 학년별로 모든 학생들은 언제든지 자신의 아이디어를 자유롭게 실험할 수 있는 실험실습 공간에서 학습과 개인의 창작에 전념할 수 있다.

컴퓨터 중심 디자인교육 : 장차 각 전공분야의 현장에서 컴퓨터를 능률적으로 다룸으로써 디자인의 문제를 효과적으로 해결할 수 있도록 하는 컴퓨터 교육을 강조한다.

계원은 이러한 교육목표를 효과적이고 지속적으로 달성하기 위해서 개교할 때부터 다음과 같은 교육 프로그램을 강조해오고 있습니다.

컴퓨터 랩(일반 및 전공 실습용), 영상 편집실 및 스튜디오, 애니메이션 스튜디오, 사진 스튜디오, 가구 및 모형제작실, 판화실, 무대실습실, 금속/플라스틱 가공실, 우경예술관(객석 1,200석 규모), 갤러리, 예술/과학정보센터, 영상라이브러리 등 공통 전공실험실습실과 각 전공별 실험실습실의 기자재를 충분히 갖추어 학생들의 창작 아이디어가 실제로 구체화될 수 있도록 지원한다.

개강 전 오리엔테이션 : 이 과정은 대학생활을 위한 단순한 오리엔테이션이 아닌 전공학습을 위한 문화 강좌로서 개학하기 전에 디자인과 조형예술에 대하여 교내 외의 교수와 전문가들이 강의함으로써 디자인과 조형예술에 대한 비전을 갖게 한다. 또한 본격적인 컴퓨터 기초 교육이 이 기간 중에 시행된다. 특별강좌와 특강 : 여류방학과

겨울방학을 포함하여 디자인과 조형예술에 대한 특별강화를 연중 계속 마련함으로써 정규수업 이외의 폭넓은 교과를 이수하거나 전공교육을 심화하는 기회를 마련한다.

교수세미나 : 매 학년말 전체교수가 참여하는 교수세미나를 개최한다. 이 세미나의 주제는 교수내용과 교수법에 대한 평가로서 그 결과는 다음 학년도 학습 지도에 반영된다. 특히 각 전공별 주제 발표는 디자인과 조형예술 전반에 관한 폭넓은 연구로 구성되며 각 전공 분야의 상호이해에 바탕이 될 뿐만 아니라 현재 그리고 앞으로 예상되는 디자인과 조형예술교육의 비전을 제시한다.

계원조형예술 논총 : 교수들의 창작과 연구를 고취하고 학습지도를 심화할 수 있도록 매년 일정한 연구비를 지원하며 연구 결과를 논총으로 발행한다. 제 1 집은 1996년 3월에 발행했다.

#### .특성화 교육의 목적

현대에 들어서 건축 디자인은 전통적인 도면작업의 한계를 극복하고, 자신의 디자인을 인터랙티브(interactive)하게 검증할 수 있는 새로운 디자이너를 요구한다. 이러한 새로운 시대의 흐름에 발맞추어 나가기 위해 건축디자인 전공(Architectural Design)은 건축조형과 건축공간구성에 대한 창의적 교육, 그리고 디지털 디자인 미디어 교육 통하여 새로운 건축환경에 유연하게 대처할 수 있는 미래지향적 건축 디자이너의 양성을 목적으로 한다.

#### 교육중점목표

-건축 기본요소의 이해와 구성을 통해서 디자인에 대한 창의적 발상과 개념을 전개할 수 있는 능력을 갖추게 하고, 다양한 프로그램 및 실제적인 프로젝트를 통해서 건축공간 구성능력 및 건축조형 언어를 배운다.

-건축적 발상을 개념화하고, 그 개념을 3차원적으로 표현하는 프리젠테이션 능력을 배양하기 위해서 디지털디자인미디어를 학습한다.

-Design Computation을 통해 디자인 과정에서 발생하는 다양한 형태의 정보들을 조작하고 조직화하며 표현하는 능력을 배양하여 통합 지향적인 디지털 건축디자인 방법을 배운다.

#### .특성화 교과과정의 내용

##### 기초디자인

<건축의 기본요소와 건축적 사고의 이해>

기초디자인 갤러리

설계스튜디오 I

<건축공간 및 건축조형의 이해>

설계 스튜디오 I 갤러리

설계스튜디오 II

<건축 프로그램의 이해>

건축구조의 이해

설계스튜디오 III

<졸업 설계>

<디지털 포트폴리오제작>

건축 제도(Architectural Drawings)

기초디지털 디자인

<디지털 디자인 환경의 이해>

기초디지털 디자인 갤러리

입체조형

입체조형 갤러리

. 특성화 교육의 추진역사 및 계획

특성화 교육의 추진역사

1990년 12월 27일 계원조형예술학교 설립계획 승인

1995년 3월 1일 컴퓨터디자인과 신설(주야 240명)

1995년 5월 6일 계원조형예술학교를 계원조형예술전문대학으로 개편계획승인

1995년 5월 30일 신관 개보수 증축공사 준공

1996년 3월 2일 계원조형예술전문대학으로 입학식

1996년 11월 9일 학과(전공) 신설 및 개편, 입학정원 1,120명

1997년 10월 23일 '98 정원자율화대학 선정(교육부)

1997년 11월 5일 '97 우수특성화대학/우수연구소대학 선정 (교육부)

1998년 3월 1일 계원조형예술대학으로 교명 변경

1998년 11월 19일 3계열 15개 전공으로 개편(3개 전공 신설) 입학정원 1,280명



1999년 2월 5일 '98 전문대학평가 특성학과(가구디자인) 선정 대학

특성화 교육의 계획

산업사회에서 정보사회로의 이행은 사회 문화 전반에 걸쳐 급격한 인식의 변화를 불러일으키며, 전통적인 규범과 형식에 얽매어 있던 예술교육의 현장에도 첨단과학기술에 바탕을 둔 새로운 개념의 교육방법에 대한 모색을 요구하고 있다. 계원조형예술대학은 이러한 사회변화에 긴밀하게 대처하기 위하여 예술+과학기술+인간 그리고 미래라는 교육이념아래 특성화, 국제화, 첨단정보화로 요약되는 중장기 대학발전계획을 수립하여 세계의 대학으로 면모를 갖추어 나가고 있는데, 주요 추진내용을 보면 멀티미디어 등 뉴 미디어를 적극 활용하는 진보적 교육내용의 신 개념 대학의 구축을 통하여 예술교육프로그램을 다변화하고, 대학 인트라넷을 기본으로 한 계원지역정보센터(Community Network)를 통하여 문화, 예술분야 중심의 공공데이터베이스를 개발, 확충하고, 디지털 도서관과 예술공학 연구소 등으로 이루어지는 지역문화의 중심축을 형성하여 대학교육에 연계해 나갈 것이다. 이와 함께 현재 확일화 되어있는 2년제 수업과정을 각 전공분야의 사회 교육적 특수성을 반영하여 1년제, 2년제, 3년제 등으로 다양하면서도 전공영역별로 독자성을 갖는 창의적 교육프로그램을 실행할 수 있도록 하며, 이외에도 해외분교설립과 조형예술전문대학원설립 등 대학의 특성화와 국제화를 단계적으로 추진해 나갈 것이다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

계원조형예술대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-디자인과 조형예술 분야를 이끌어 갈 수 있는 진취적이고 적극적인 전문가 양성

--> factor 2

.특성화 교육의 대표적 특성

-현장에서 실무를 수행하는데 필요한 실질적인 창작학습을 강조

-충분한 교육시설과 첨단장비를 갖춘 학생 개인별 창작공간

-컴퓨터 중심 디자인 교육

-특별강좌와 특강

-교수세미나

-계원 조형예술 논총 / 연구결과를 논총으로 발행

## 7) 공주문화대학 (만화미술과)

공주문화대학

주 소 : 충남 공주시 옥룡동 326번지

연락처 : 041) 850-6114

인터넷 주소 : <http://www.kong-c.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

#### · 학과의 교육목적

만화학의 정립과 만화예술의 진흥을 위한 이론과 실기를 연마하여 국민정서 함양에 이바지하고, 민족문화와 국가사회에 기여하는 만화예술가의 양성배출을 목적으로 한다.

#### · 졸업후 진로

출판분야 - 도서출판용 만화일러스트레이션, 컷일러스트레이션, 장·단편만화, 동화일러스트레이션,

만화 레이아웃, 편집디자인

방송·언론분야 - 신문잡지, 만평, 시사일러스트레이션, comic strips, CG, 방송프로덕션

C.G분야 - CD-title제작, 컴퓨터 일러스트레이션, 게임, 멀티미디어, 웹디자인

홍보분야 - 신문 및 인쇄광고, 사내신문제작, 만화도해, 광고일러스트레이션, 애니메이션 광고

프리랜서 - 만화예술가, 애니메이터, 일러스트레이터, 만화기획 이벤트

영상분야 - 만화영화, 정통애니메이션, 컴퓨터애니메이션, 교육용 video

기타 - 팬시제작, 만화강사

### b. 특성화 프로그램의 내용

공주문화대학은 만화예술의 여러 세부적인 분야를 전문화한 특성화된 교육 프로그램

램을 가지고 있다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

광주문화대학의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-디자인 결과물로 특성화를 이룬 교육 프로그램

--> factor 3

## 8) 광주대학교(산업, 시각, 공예, 의상디자인)

대학 및 학과 프로그램명: 광주대학교(산업, 시각, 공예, 의상디자인)/광주.전남 문화관광상품 디자인혁신센터/ 제3분야 「대학별 자체 교육개혁 실천」 “산.학.관 협동 및 사회봉사 활성화를 통한 대학의 지역 기반 강화”

주소 (우/503-703) 광주광역시 남구 진월동 592-1

연락처 <대표 062)670-2114>

인터넷 주소 <http://www.kwangju.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

.교육철학 및 목적, 목표

.지역발전의 중심 역할 수행

.지역문화의 전승 발전과 자원화

.지역 산업인력과 지역주민의 평생교육 담당

.지역 친화적 인력양성

.지역 산업 특성 관련 교육내용의 확대

.지역문화의 가치 인식 고취

.배출인력의 사회적 적합성 제고를 통한 대학과 산업의 경쟁력 강화

.정보 네트워크와 교육장비 선진화를 통한 국제화 지향

.지역성의 정립과 정보의 공유

- .지역문화의 DB화와 세계화
- .첨단장비를 활용한 디지털 디자인 기법교육

## **b. 특성화 프로그램의 내용**

- .정보네트워크 구축
- .문화.예술 관광정보 DB화
- .디자인 기술, 마케팅 관련 협력 네트워크
- .지역문화자원의 Design Source화
- .전통문화의 DB화
- .지역유적, 유물의 디지털 복원 및 DB화
- .Multi-use를 위한 기반 구축
- .디자인 프로세스 디지털화에 따른 인력 양성
- .DATD, DMU, Engineering 등 디지털 디자인 교육
- .RP, CNC 등 디자인 장비운용 교육

### .특성화 교육의 추진 역사 및 계획

#### 특성화 교육의 추진 역사

광주대학교는 실용주의 교육 추구, 대학의 지역기반 강화라는 두 가지 주요 목표를 설정하고 총장님의 적극적인 의지와 지원으로 지속적인 교육개혁을 추진해왔다. 다음은 이상의 목표를 달성하기 위해 1999~ 2000년도에 추진한 주요실적이다.

#### 1)실용주의 교육 추구

##### 실무중심교육강화 및 취업지원

###### ▶실무형 교육 과정 개발/ 실무형 교재 개발

실무중심 교육강화를 위한 연구개발비 지원

실무중심 교재개발/산학협동체제를 위한 수업방식 및 수업형태 다양화/지역사회 요구 수용 교육과정 편 성연구 등 총 121건 시행

공학.예술.경상 분야 중점 육성

###### ▶작품전, 각종 공모전 참가 지원

졸업작품전(건축학부.도시공학과.디자인학부.사진학과), 작품전시회(문예창작과), 거리시사회(언론정보학부), 인형극공연 및 대회 참가(유아교육학과) 등 지원

▶전국 규모 대회 개최 지원

전국고등학생 음악경연대회, 전국고교생 문예백일장 개최 지원

2)대학의 지역기반 강화

\*산학협동 강화 및 취업지원

▶산학협력 체제의 구축 및 협력사업 지원

-산학협력원 개원(2000. 3. 1)

-산하 7개 센터로 구성(산학연컨소시엄지원센터, 창업보육센터, 디자인지원센터, 광  
기술연구개발센터, 도시건축문화연구센터, 전자상거래 연구개발센터, 테크노파크  
지원센터 등

-산학협력활동지원금 지급

▶산업디자인종합지원센터 설립

-호남 지역의 디자인 관련 업체 지원 및 디자인 산업 활성화를 위한 디자인지원센터  
개소(1999. 7)

▶창업보육센터 유치 및 운영

-디자인계열 창업보육센터 유치(99.8) 및 개소(99.12)

-11개 입주업체에 공간/시설/교육/행정 등 각종 지원

▶창업프로그램 운영

-무료 창업스쿨 운영(97년부터 매년)

-창업동아리 지원(쿠브스: 소프트웨어 및 사업아이템 개발, 터치필: 문화관광상품 개  
발)

-SOHO 창업, 재취업 등 지역주민 대상 무료 공개강좌 실시(99. 6 / 평생교육원 주관)

-지역 여성을 대상으로 여성소호창업 및 전자상거래 무료 공개 강좌 실시(99. 9)

-전자상거래를 이용한 꽃방 창업 아카데미 무료 개설(99. 9)

-소자본 여성창업 길라잡이 발간 및 배포(99. 10 / 21C여성정보문화연구소 주관)

.특성화 교육의 추진 계획

“산.학.관 협동 및 사회봉사활성화를 통한 대학의 지역 기반 강화”라는 교육개혁의  
방향에 따라 각부서 및 부설기관에서 향후 추진할 장단기 계획을 요약하면 다음과  
같다.

\*산학협력원

- 산학협력데이터베이스 구축(2000. 7 ~ )
- 산학협력활동 강화를 위한 교수활동보조금 확대 지원 (2000. 7 ~ 2001. 6)
- \*산학협력원
- 산학협력데이터베이스 구축 (2000. 7 ~ )
- 산학협력활동 강화를 위한 교수활동보조금 확대 지원 (2000. 7 ~ 2001. 6)
- \*산학연컨소시엄지원센터
- 지역산업체 애로기술 발굴 및 기술수요 파악 (2000. 10 ~ 2001. 5)
- 지역컨소시엄 참여산업체 인력 정보화 기술교육 실시 (2000. 7 ~ 2001. 4)
- \*디자인지원센터
- ▶광주.전남문화관광상품 디자인사업 추진 (2000. 8 ~ 2003. 12)
- 디자인기술개발 연구장치 확충
- 문화관광상품 창업아이템 제공을 위한 데이터베이스 구축
- 첨단 디자인 기술개발 및 관련산업체 교육
- \*창업보육센터
- 산학공동연구(TBI) 추진을 통한 기술보육 (2000. 9 ~ 2001. 12)
- 입주업체 기술 및 신제품 전시회 개최 (2000. 11)
- 창업스쿨 개설 운영 (2001. 6)
- \*광기술연구개발센터
- 광기술 산업 수요조사 및 아이템 개발 (2000. 9 ~ 2001. 12)
- 광기술 연구장비 확충 (2000. 9 ~ 2003. 12)
- 지역 광산업 활성화를 위한 기술인력 양성 프로그램 개발 및 추진 (2000. 9 ~ 2004. 2)
- 광통신부품/소재 산학공동기술개발 추진 (2000. 9 ~2000. 12)
- \*테크노파크지원센터
- 지역중소기업 애로기술 해결을 위한 공동연구사업 추진(2000. 9 ~ 2001. 8)
- 지역산업체 대상 디자인/정보통신 전문기술교육 (2000. 7 ~ 2001. 3)
- 광주.전남테크노파크 사업 관련 정보지원시스템 구축 (2000. 7 ~ 2000. 12)
- \*전자상거래연구개발 센터
- 지역 중소기업인을 위한 전자상거래 모델 개발 지원 (2000. 7 ~ 2001. 8)
- 전자상거래 기반기술 개발 및 산업체 전수 (2000. 9 ~ 2001. 8)

- 전자상거래 기술인력 양성 및 창업교육 (2000. 9 ~ 2001. 12)
- \*도시건축문화연구센터
  - 광주광역시 현대미술관 건립계획 참여 (2000. 7 ~ )
  - 광주광역시 월드컵 문화행사 프로그램 개발 참여 (2000. 7 ~ )
  - 광주광역시 문화예술 지역 지구 기본계획 참여 (2000. 9 ~ )
- \*21C여성정보문화연구소
  - 전남체신청/한국통신 전남지부 연계 여성 정보화 무료교육 지속 추진 (2000. 7 ~ 2001. 12)
  - 고급 여성인력을 위한 미래형 전문직종 개발 및 교육훈련 (2000. 7 ~ 2001. 12)
  - 온라인 여성 취업창구 개설 및 컨설팅 실시 (2000. 7 ~ )
  - 광주지방검찰청과 연계한 멘터프로그램 지속 실시 (2000. 7 ~ )
- \*평생교육원
  - ▶시대와 지역에 맞는 새로운 교육프로그램 개발 및 신설 (2000. 7 ~ 2001. 6)
  - 주부 및 노인을 위한 사회교육프로그램 운영
  - 전자상거래 등 정보통신 교육과정 신설
  - ▶광주.전남 교육청 위탁 정보화 교육 지속 추진 (2000. 7 ~ 2001. 6)
- \*외국어교육원
  - ▶원어민을 활용한 다양한 교육프로그램 개발 (2000. 7 ~ 2001 ~ 6)
  - ▶지역주민과 함께 하는 각종 행사 개발 운영 (2000. 7 ~ 2001. 6)
  - 원어민 교수와 대화방, 토론 등 현장교육 강화 등
  - ▶광주.전남 교육청 위탁 영어교육 지속 추진 (2000. 7 ~ 2001. 6)
- \*교무처
  - 광산업 활성화를 위한 광응용공학 전공신설에 따른 교수 총원 (2000. 9 ~ )
  - 광기술/전자상거래 전문인력양성 교육프로그램 개발 (2000. 9 ~ )
  - 경상계열 디지털화에 따른 교육과정 개편 (2000. 9 ~ )
  - 고등학생을 위한 각종 교육 및 행사프로그램 개발 실시 (2000. 9 ~ )
- \*기획실
  - ▶관.학협력사업 개발 및 지원 (2000. 9 ~ )
  - Academics와 Practitioner 간 공동 Clinic 개발
  - 남북한 화해협력시대 광주전남지역 교원대상 통일교육 실시 등

- ▶지역사회 봉사사업 개발 및 지원 (2000. 7 ~ )
    - 무료법률행정상담소 개소 및 운영지원
    - 사회봉사단 조직 운영
    - 사회복지인력 연수 및 재교육프로그램 운영 등
  - ▶특성화사업 적극적 추진 및 지원 (2000 7 ~ )
- \*학생처
- 소외계층을 위한 사회봉사활동 지속 추진 (2000. 7 ~ )

### c. 특성화 교육의 종합 평가

.특성화 교육의 유형

광주대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-지역유적과 유물의 디지털 복원 및 DB화, DATD, DMU, Engineering 등의 문화 관광  
상품 디자인 혁신 지원센터

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

정보네트워크 구축

문화.예술 관광정보 DB화

디자인 기술, 마케팅 관련 협력 네트워크

지역문화자원의 Design Source화

전통문화의 DB화

지역유적, 유물의 디지털 복원 및 DB화

Multi-use를 위한 기반 구축

디자인 프로세스 디지털화에 따른 인력 양성

DATD, DMU, Engineering 등 디지털 디자인 교육

RP, CNC 등 디자인 장비운용 교육



## 9) 국민대학교(시각, 공업, 공예, 의상, 실내디자인)

대학 및 학과 프로그램명: 국민대학교(시각, 공업, 공예, 의상, 실내디자인)/테크노 디자인대학원

주소 (우/136-702) 서울특별시 성북구 정릉동 861-1

연락처 <대표 02)910-4942, 4943 / FAX 910-4609>

인터넷 주소 <http://www.kookmin.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

디지털미디어, 제품, 시각, 건축, 실내, 의상, 공예등의 다양한 전공의 교수 및 연구원들이 프로젝트에 따라 유기적으로 연구팀을 결성하여 산학연계 프로젝트의 진행 및 디자인의 주요 연구영역의 연구 등을 수행한다.

#### .산학연계연구의 기본방향

- \* 산학협동연구의 초기단계에서 종료단계까지 긴밀한 협동
- \* 체계적인 산학협동연구의 기획, 관리, 내용평가, 전략구축
- \* 무에서 유를 창조하는 벤처사업 지원 및 관리
- \* 철저한 기초조사와 문화사회학적 분석에 의한 미래 시장 예측
- \* 연구결과의 산업화를 위한 경영적 분석 및 사업 타당성 연구
- \* 조직적인 연구수행관리, 행정지원 및 연구기자재 확충

#### .산학협동의 전략

- \* 고기술과 미래인간환경 중심의 핵심 가치 선도적 연구
- \* 프로젝트 중심의 교과과정 운영
- \* 학제적 방법의 교수 및 산학협동 전개
- \* 세계적 관련 대학원 및 연구소와 네트워크 구축 공동 제휴연구
- \* 벤처 창업능력 배양 교육

#### .프로그램의 수준 및 학위과정

##### 학위과정

- \* 석사과정

디자인학석사 (Master of Design)

건축학석사 (Master of Architecture)

\* 박사과정

디자인학박사 (Doctor of Design)

학위취득요건

\* 디자인석사학위(Master of Design) 취득 학점 :

연구 또는 디자인 스튜디오 24학점을 포함, 총 48학점 이수와 졸업논문

\* 건축학석사학위(Master of Architecture)취득학점:

연구 또는 디자인 스튜디오 36학점을 포함, 총 72학점 이수와 졸업논문

\* 디자인박사학위(Doctor of Design) 취득 학점 :

연구 또는 디자인 스튜디오 36학점을 포함, 총 72학점 이수와 졸업논문

.교육철학 및 목적, 목표

두뇌와 기술과 손의 능력이 최대로 확장된 슈퍼디자이너를 양성함.

\* 균형 감각이 있는 인재 양성

이성과 감성과 기술능력을 통합할 수 있는 균형 잡힌 인재를 양성함.

\* 합목적적 통합능력 배양

영역을 넘나들며 창의력을 극대화할 수 있는 통합적 사고능력을 배양함.

\* 개성과 창의력 개발

자신만의 독특한 감성을 개발하고 새로움을 추구하며 이를 적절히 가시화 할 수 있는 표현력을 연마

\* 문제 해결능력 함양

인간과 사회에 대한 이해를 바탕으로 현실에서 문제를 발견하고 미래지향적으로 해결할 수 있는 실 천적 전문가를 양성함.

\* 첨단 기술력 습득

고도의 테크놀로지(Technique + Logic)에 고도의 감성을 담은 콘텐츠의 개발을 추구함.

**b. 특성화 프로그램의 내용**

테크노디자인대학원은 디지털미디어디자인학과, 퓨전디자인학과, 스페이스.건축디자인학과, 생활문화디자인학과 등 4개 학과로 구성되어 있다.

#### 디지털미디어디자인학과

- \* 콘텐츠디자인전공
- \* 인터랙션디자인전공
- \* 퓨전디자인학과
- \* 산업디자인전공
- \* 시각디자인전공
- \* 패션디자인전공

#### 스페이스.건축디자인학과

- \* 건축전공
- \* 실내디자인전공

#### 생활문화디자인학과

- \* 금속.주얼리디자인전공
- \* 도자전공

#### .특성화 교육의 목적

디자인 정보의 습득과 새로운 지식의 생산기반을 갖추고 이를 산업과 공유함.

- \* Know - What의 탐색

인간과 사회와 환경 그리고 일상적인 삶 속에서 무엇이 필요한가를 연구하고 그 가치를 창출하여 21세기 디자인의 방향을 정립해 나감.

- \* Know - Why의 연구

산업체 또는 기업에서 왜 어떤 디자인을 필요로 하는가에 대한 분명한 논리와 전략을 제공함.

- \* Know - How의 개발

이러한 목적과 이유를 실현하는 새로운 방법과 기술을 지속적으로 개발함.

#### .특성화 교과과정의 내용

20세기의 디자인 교육은 사용자의 욕구를 이해하고 제품을 생산하기 위한 방법을 위주로 이루어져왔으나, 21세기의 디자인은 인간의 감성을 중심으로 다양한 정보와 기술을 기반으로 새로운 가치와 콘텐츠를 개발해 낼 수 있는 능력을 갖추어야 한다.

인간생활과 정신적 감성적 만족을 기반으로 하는 가치공유집단을 형성하는 새로운 디자인의 방향에 걸맞는 교육 프로그램을 개발하기 위하여, 과학, 사회, 문화, 경제에 관련된 전반적 다양한 학문의 영역과 학제적인 연구가 가능하도록 교과목을 편성한다.

#### .특성화 교과과정의 운영 방법

##### 디지털미디어 디자인 사업팀

\* 멀티미디어 요소 연구개발 : 영상, 이미지, 소리, 문자 등의 미디어에 대한 사용자의 특성 연구

\* 사용자 인터페이스 연구개발 : 사용자가 보다 쉽고, 편리하게 제품, 소프트웨어 등을 사용할 수 있는 방법개발 및 연구

\* 실세계와 가상세계의 연계에 대한 연구개발 : 가상공간에서의 사용자의 인지특성, 이용영역 개발등의 연구

##### 퓨전디자인 사업팀

\* 디자인의 기초적 영역 연구 : 21세기형 도형, 색상, 방법론, 디자인 마케팅 및 프로세스 연구

\* 통합디자인개발 : 한 프로젝트에 제품, 공예, 의상, 건축 등의 다양한 영역의 전문가들이 참여하는 통합적인 연구

\* 산업디자인연구 : 제품, 자동차등의 디자인개발

\* 시각디자인 연구 : 아이덴티티디자인, 편집, 광고, 웹디자인, 프로모션용 홍보물 등의 시각매체 디자인 개발

\* 패션디자인 연구 : 패션분야의 실제적 테크닉 개발을 위한 연구와 소재, 염색, 직조 등의 창의적 혁신성이 전제되는 스튜디오 위주의 의상디자인 연구 및 인체와 환경요인을 결부시킨 응용과학적 연구

#### 스페이스 디자인 사업팀

- \* 건축, 환경디자인, 실내디자인과 관련된 공간미디어연구
- \* 첨단공학과 정보지식 시스템 및 하이테크 기법을 기반으로 한 건축디자인과 디자인 방법 및 인지 과학 적 미디어에 대한 연구
- \* 지식화 정보화 사회에서 변화하는 사회환경과 공학기술 및 문화현상을 연구하고 인간 중심적이며 자연친화적인 건축 연구
- \* 사이버공간 상호작용 미디어
- \* 사회현상의 변화에 따른 인간 주거공간과 생활환경을 예측하고 새로운 문화예술현상의 탐구와 이를 위한 디자인 연구
- \* 21세기 사회와 도시환경 변화 연구 (미래 집합주거와 타운 등)

#### 생활문화 디자인 사업팀

- \* 도자공예 : 소지와 유약, 요와 소성의 새로운 해석을 중점으로 원료 및 공정, 유통 등에 첨단 도자과학과 마케팅 개념을 도입하는 연구
- \* 금속공예 : 생활환경 속에 정서, 문화적 특질을 강조하는 생활용품 연구

#### .특성화 교육의 추진 역사 및 계획

- \* 가치지향적 디자인  
이제까지 효율을 앞세운 물질 지향적 디자인에서 정보와 지식을 기반으로 하는 가치의 창조를 지향함.
- \* 학제적 연구  
디자인의 각 분야와 테크놀러지, 경영 및 마케팅, 커뮤니케이션 및 사회학 등의 다양한 학문분야를 종합적으로 연구하여 새로운 지식을 창출함.
- \* 네트워크 협업  
디자인 프로젝트 중심의 연구체제를 갖추고 국내 외의 분야별 전문가들로 정교한 글로벌 네트워크를 구축하여 최고 수준의 연구를 수행함
- \* 창업교육  
미래의 산업을 리드할 수 있는 인력을 양성하고 이들을 창업지원하며 창업 후에도 네트워크의 한 축을 이룰 수 있도록 후원함.

#### c. 특성화 교육의 종합 평가

국민대학교의 특성화 유형은 크게 두 가지로 대별할 수 있다.

-디지털 미디어, 퓨전, 스페이스 디자인 사업팀운영 등의 프로젝트 중심의 연구체제

--> factor 2

-국제교류 프로그램 운영, 국내외 산학 기반 조성, 글로벌 네트워크 조성 등의 BK21 지원

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

학제적 연구/다양한 학문분야 종합적으로 연구

네트워크 협업/글로벌 네트워크 구축, 산학연계 프로젝트의 진행

창업지원교육

가치지향적 디자인

## 10) 국제산업디자인대학원(IDAS)/디자인혁신센터

대학 및 학과 프로그램명: IDAS(국제산업디자인 대학원)/디자인 혁신센터

주소 (우/110-460)서울시 종로구 연건동 128-8 IDAS

연락처 <대표02)774-7700>

인터넷 주소 <http://www.idas.ac.kr/>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

IDAS 디자인혁신센터(DIC: Design Innovation Center)

IDAS 디자인혁신센터는 21세기의 주력 산업인 디자인의 국제적 경쟁력을 확보하기 위하여 IDAS (국제산업디자인대학원)내에 산업자원부 지정1호로 선정되어 설립되었으며 2년제 대학원 과정

IDAS 디자인 혁신센터에서는 2001년 새해를 맞이하여 디지털 시대에 발맞춘 디자이너의 자질 향상을 위한 특별한 교육과정을 개설하였다. 세계적인 디자인의 흐름에 발맞춘 Digital Design Process의 저변확대를 위하여 2000년 11월 설립된 IDAS-디자인 혁신센터는 Digital Design에 필요한 장비와 소프트웨어를 구비하고, 디자인 컨설팅에

서부터 디자인 목업, 생산에 이르는 제품생산의 전과정의 디지털화를 추구하고 있다. 이러한 목표의 일환으로 현재 필드에서 활동하는 디자이너와 학생들에게 디지털 디자인의 이해를 돕고 실제로 디자인에 적용할 수 있는 기술의 보급에 하고자 함.

IDAS 디자인혁신센터는 21세기의 주력 산업인 디자인의 국제적 경쟁력을 확보하기 위하여 IDAS (국제산업디자인대학원)내에 산업자원부 지정1호로 선정되어 설립되었으며 2000년 11월 1일부터 공식 서비스를 시작함.IDAS 디자인혁신센터는 디지털(Digital) 기술을 기반으로, 기초적인 디자인 아이디어에서부터 시제품(Mock-up) 제작까지의 전반적인 디자인 과정을 같은 장소에서 짧은 시간에 효율적으로 실현하는 데 필요한 최첨단 장비 및 운용 능력을 가지고 있다.

Hardware로는 실리콘 그래픽스의 SGI 230 및 330 기종과 3차원 측정기 (3D Scanner), Rapid Prototyping 장비 및 고속 CNC 기계 등을 보유하고 있으며, Software로는 Alias|Wavefront - Studio 9.5, Unigraphics, NCG, 그리고 Maya 3.0 등을 보유하고 있다. 이 외에도 다양한 출력 장비를 보유하고 있다 IDAS 디자인혁신센터는 각종 최첨단 장비와 시설들을 프리랜서 디자이너, 디자인 전문회사, 중소기업, 그리고 여러 교육기관 등 필요로 하는 모두에게 개방하고 있다. 앞으로 IDAS 디자인혁신센터는 Digital, Design, Culture의 중심으로 다양한 Contents 개발에 노력하고, 효율적인 디자인을 위한 서비스를 제공하여 디자인의 새로운 Vision을 제시할 것이다.

-기관명: Design Innovation Center | IDAS (디자인 혁신 센터)

-기관의 종류: 디자인 혁신을 위한 IDAS 부설 교육 설비 기관

-개관일: 2000년 11월 1일

-운영처: IDAS (국제 산업 디자인 대학원)

.프로그램의 수준 및 학위과정: 디자인 전문회사 디자이너 / 학생 (Industrial Design전공 3~4학년)

.교육철학 및 목적, 목표

현재 필드에서 활동하는 디자이너와 학생들에게 디지털디자인의 이해를 돕고 실제로 디자인에 적용할 수 있는 기술의 보급에 하고자 함.

## b. 특성화 프로그램의 내용

- 1) CAID (Computer Aided Industrial Design)의 정의 및 활용의 이해
- 2) Digital Design Process (CAID,CAD,CAM) 의 이해
- 3) Alias Studio Basic & Advanced Tool 교육 (Engineering Concept Based)
- 4) Alias Studio Rendeling Technic for Industrial Design
- 5) Team Project for Modeling Skill
- 6) Data Conversion to CAD, CAM Processing
- 7) Rapid Prototyping Production & review

.특성화 교과과정의 내용

- .CAID (Computer Aided Industrial Design)의 정의 및 활용의 이해
- .Digital Design Process (CAID,CAD,CAM) 의 이해
- .Alias Studio Basic & Advanced Tool 교육 (Engineering Concept Based)
- .Alias Studio Rendeling Technic for Industrial Design
- .Team Project for Modeling Skill
- .Data Conversion to CAD, CAM Processing
- .Rapid Prototyping Production & review

.특성화 교과과정의 운영방법

IDAS-디자인 혁신센터에서는 이번 겨울방학을 이용하여 기존 필드에서 활동중인 디자이너와 학생에게 CAID(Computer Aided industrial Design)를 기준으로 하여 CAD(Computer Aided Design), CAM(Computer Aided Manufacturing) 과정을 포함하는 디지털 디자인 프로세스 교육과정을 개설하였다. CAID의 대표적인 Software인 Alias Wavefront Studio 9.5를 기본으로 하여 효과적인 Modeling과 Rendeling Skill을 익히고 CAD, CAM으로 데이터 호환시에 고려해야 할 문제까지 점검 할 것이다. 또한 Rapid Prototyping Machine( FDM 3000)을 이용하여 교육생들이 직접 작업했던 데이터를 실제 3차원 모델로 만들어 보는 기회를 가질 것이다.

.특성화 교육의 추진역사 및 계획

특성화 교육 추진의 역사

2000. 3. 16 승인일 - 산업자원부와 IDAS간의 디자인혁신센터에 대한 협약



2000. 10. 25 영국문화원과 오픈 기념 세미나 개최(Design Excellence)

2000. 11. 1 개관

특성화 교육의 계획

-교수진: 세계수준의 외국인 초빙교수 및 Design studio의 실무진으로 구성된 겸직교수

-교육시설: Studio, Model shop, Library등 국제수준의 교육시설

-장학혜택: 성적상위자 40%에 학비감면

-해외연수 및 제휴: 삼성디자인연구원(ids) 및 DASS(Silicon studio)등과의 협정체결로 세계적 수준의 교육자원 공유 및 산학연계의 제도적 정착기회 마련

### c. 특성화 교육의 종합 평가

국제산업디자인대학원의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-디자인의 국제적 경쟁력확보, 최첨단 장비 및 운용 능력, 디자인 의식의 확산 등의 디자인혁신 지원센터

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

-CAID (Computer Aided Industrial Design)의 정의 및 활용의 이해

-Digital Design Process (CAID,CAD,CAM) 의 이해

-Alias Studio Basic & Advanced Tool 교육 (Engineering Concept Based)

-Alias Studio Rendering Technic for Industrial Design

-Team Project for Modeling Skill

-Data Conversion to CAD, CAM Processing

-Rapid Prototyping Production & review

## 1. 경북테크노파크 대구대학교 특화센터

새로운 21세기에는 기술 패러다임의 급격한 변화로 인하여 국경을 초월하는 무한 경쟁시대에 생활하게 될 것으로 예견됩니다. 이러한 무한 경쟁 속에서 우리가 생존하는 길은 급변하는 상황에 민첩하게 대응할 수 있는 기술력과 정보력을 갖춘 우수 기업의 육성에 있다고 판단됩니다. 이러한 때에 관·학·산·연이 공동주체가 되어 조성한 테크노파크 사업이야말로 대학이 보유한 우수한 인력과 장비를 산업현장에 제공함으로써 우리나라 기업의 경쟁력을 세계적 수준으로 향상시킬 수 있는 효과적 방안이라고 확신합니다. 테크노파크 사업은 그 주요 목적이 창업보육, 신기술 고도화, 전문인력 양성 및 정보교류에 있으며, 본 대구대학교에서는 그 육성 의지를 다시 한번 천명하고자 합니다. 특히, 재단법인 경북테크노파크 대구대학교 특화센터는 정보통신 분야와 자동차 생산시스템 분야에 우수한 인력과 첨단 장비를 보유하고 있어, 이 분야의 특성화 개발 촉진센터로 지정받아 운영되고 있습니다.

## 2. 특성화분야

- 정보통신 분야
- 자동차 생산시스템 분야
- 사업목표
- 정보통신 및 자동차 관련 신기술 개발
- 창업 보육
- 기술인력양성
- 정보교류 사업 추진

## 3. 주요사업

- 고부가가치 정보통신 및 자동차 관련 신기술 개발
- 창업보육센터 및 실험실 공장 운영
- 산학 협동체제 구축
- 공동기기센터 운영
- 중소기업 애로기술지원 및 교육 지원
- 자립화 기반 확충
- 지역 산업정보 데이터베이스 구축

·정보통신 및 자동차 신기술 워크

#### 4. 분야별 중점 육성산업

(정보통신분야)

- 멀티미디어 산업
- 영상 미디어 및 게임 소프트웨어 산업
- CAL/EC, EDI 산업
- 인터넷 산업

(자동차생산시스템분야)

- 자동차 부품 Module화/공용화 산업
- Man/Machine Interface(인간공학/감성공학)부품산업
- 자동차 생산관리 정보시스템 산업
- Niche-Market(장애인/노약자용 특수차량 등) 부품산업
- 플라스틱 의장 산업

### 12) 동국대학교 ([http://dvic.dgu.ac.kr/centersogay/saup\\_3.htm](http://dvic.dgu.ac.kr/centersogay/saup_3.htm))

#### 1. 창업보육센터

벤처기술의 상품화·기업화를 통한 멀티미디어·문화예술분야의 국가 경쟁력 제고 대학의 특성적 발전을 토대로 창업보육센터를 운영하여 21세기 정보화사회의 핵심 기술인 멀티미디어를 활용한 벤처기술의 상품화·기업화에 대한 초석을 마련하여 문화에 술영역의 계승·발전에 기여하고자 한다.

이를 위하여

창업보육센터를 통하여 멀티미디어기술 상업화 Know-How와

대학 특성화와 연계하여 물적·인적·지적자원을 벤처기업과 공유하고

이로부터 축적된 정보를 바탕으로 창업보육에 대한 연구를 체계화하여

벤처정신을 가진 유망한 인재 및 기술을 쉽게 활용할 수 있는 벤처정신의 구체화를 용이토록 하며

대학에서 길러낸 인재와 벤처사간의 유기적 결합을 유도하여 기업·대학·지역사회가

동반 발전 할 수 있는 초석을 마련하고자 한다.

## 2. 사업목적

- 멀티미디어·문화예술분야 발전초석마련
- 대학특성화 사업과 연계
- 창업보육에 대한 연구의 체계화
- 벤처정신의 함양
- 멀티미디어·문화예술분야 발전초석 마련

21세기 정보화 사회는 멀티미디어 콘텐츠가 산업을 주도하리라고 예상되고 있다. 또한 멀티미디어를 중심으로 한 영상·문화예술분야는 국가 경쟁력 향상에도 커다란 기여를 할 뿐만 아니라 고부가가치 첨단산업으로서 국민의 정신을 지배하는 문화로서 중요성도 인식되고 있다.

이러한 환경 여건에도 불구하고 국내 현실은 영상·멀티미디어 산업의 기본 기술은 있으나 상품화·기업화되지 못함으로서 한낱 하청기술로만 존재하는 안타까운 현실이 나타나고 있다.

따라서 동국대학교는 멀티미디어·문화예술분야의 창업보육센터를 설립·운영함으로써 멀티미디어 콘텐츠 기술의 상품화·기업화에 대한 Know-How를 축적하여 사회와 공유함으로써 참신한 아이디어와 기술을 가진, 벤처기업육성에 이바지하고자 한다.

## 3. 대학 특성화 사업과 연계

동국대학교는 교육부로부터 1996년부터 1998년까지 3개년 연속 교육개혁 최우수대학으로 선정된 바가 있다. 이러한 교육개혁 특성과 분야의 초점을 다음과 같이 선정하여 지난 3개년 뿐만 아니라 앞으로도 지속적으로 추진할 것이다.

영상·정보 분야를 특성화 영역으로 선정하였고

영상·정보 부분의 기초기술 뿐만 아니라 상품화·기업화를 위하여 300평 규모의 대학 초유의 첨단 멀티미디어·정보관리 중심의 Business Solution Center를 경상대학 부설 기관으로 설립·운영하고 있다.

1985년도부터 경상대학 내에 정보관리학과를 설립·운영하여 멀티미디어 정보기술의 상품화·기업화를 연구해 왔다.

또한 동국대학교는 연극영상학과, 신문방송학과, 광고학과 등의 멀티미디어 콘텐츠 중심의 학부와 컴퓨터공학, 정보통신공학, 산업공학 등으로 구성된 정보산업대학이 정보초기기술을 담당하고 있으며, 이러한 두 요소를 결합하여 경상대학의 정보관리학과가 기술의 상품화·기업화를 주도하고 있다. 이렇듯 원천기술·주요기술·상품화기술을 균등하게 보유하고 있는 국내 유일의 대학이라 할 수 있다

이러한 균형된 학제를 가지고 있는 동국대학이 멀티미디어·문화예술분야의 창업보육센터를 설립·운영함으로써 이로부터 취득한 Know-How를 대학의 특성화에 기여하고자 하며, 대학 특성화를 통해 축적된 기술경영 기법을 창업보육센터를 통하여 다시 사회로 환원함으로써 대학과 기업이 동반 발전하는 시너지 효과를 얻고자 한다.

#### 4. 창업보육에 대한 연구의 체계화

멀티미디어·문화예술분야의 창업보육센터 운영을 통하여 문화상품인 멀티미디어 콘텐츠 신기술 동향과 이의 상품화·기업화에 대한 Know-How를 수집·축적함으로써 벤처기술 및 의지를 함양할 수 있는 기술경영에 대한 연구를 체계화하고, 이러한 연구의 결과를 통하여 기술과 의지가 있는 기업창출을 용이하게 함으로서 21세기를 선도할 멀티미디어 콘텐츠 분야의 국가경쟁력 제고에 이바지하고자 한다.

#### 5. 벤처 정신의 함양

21세기 정보화사회를 대비하여 현 정부는 규제개혁위원회를 운영하여 과거의 폐쇄적인 규제를 과감히 제거하고 있다. 그러나 이러한 외적규제의 철폐에도 불구하고 아직도 대학은 이론적 기술을 중시하고 있으며, 참신한 아이디어를 보유했다라도 벤처의지를 구체화하지 못하기에 신기술의 상품화·기업화가 이루어지지 않고 있다.

따라서 21세기 산업을 주도할 멀티미디어·문화예술분야의 창업보육센터의 운영을 통하여 대학 기술의 상품화·기업화에 관심을 쏟고, 대학의 구성원인 청년들은 벤처문화를 접할 수 있게 되고, 기업은 벤처의지를 구체화 할 수가 있을 것이다. 따라서 대학·청년·기술력·벤처정신과 의지를 함양함으로써 국제경쟁력을 가질 수 있는 정신적 토양을 마련하고자 한다.

### 13) 동덕여자대학교 디자인대학 디자인학부 (산업디자인, 컴퓨터디자인 전공)

동덕여자대학교

서울시 성북구 월곡동 23-1(136-714)

대표전화: 02-940-4000

인터넷 주소 <http://www.dongduk.ac.kr>

#### a. 교육프로그램의 일반정보

. 프로그램의 수준 및 학위과정: 학부 대학원

구성

디자인대학 디자인학부 - 의상디자인전공, 산업디자인전공, 컴퓨터디자인전공디자인대학원 (야간: 석사과정, 남녀공학) - 의상디자인전공, 패션마케팅전공, 시각디자인전공, 실내 및 제품디자인전공, 컴퓨터멀티미디어전공 패션전문대학원 (주간: 석사과정, 남녀공학) - 패션디자인전공, 패션프로덕션전공, 패션마케팅전공

. 교육철학 및 목적, 목표

-산업디자인 전공

산업디자인은 인간의 안락, 안전, 미적 만족 등에 대한 종합적 연구를 통하여 각종 시각매체와 산업제품 및 실내외 환경을 기능적, 구조적, 조형적 측면에서 체계화하고 조직화하는 등의 창조적인 활동으로 설명될 수 있다. 산업사회에서의 디자인 활동은 인간환경의 질을 결정하는 직접적인 요소가 되며 환경사용자 개개인의 행복뿐만 아니라 공동체의 복지에도 깊이 연관되어 있기도 하다.

따라서 본 산업디자인학과는 그래픽, 포장디자인, 사진 등을 포함하는 시각디자인 전공과 전자제품, 가구, 조명 등의 제품과 주거 및 상업공간, 전시공간 등의 실내외 환경을 다루는 실내 및 제품디자인 전공으로 구성되어 있다. 체계화된 교과과정과 전문가를 주축으로 한 교수진을 통하여 학생의 미적 잠재력을 개발하고 현대 산업사회에서 요구하고 활용되는 전문지식과 조형능력을 연마시켜 미래의 이 분야를 이끌어 나갈 전문 디자이너의 양성을 목표로 하고 있다.

-컴퓨터디자인전공

오늘날 시각디자인 문화영역은 첨단과학의 결정체인 컴퓨터그래픽이라는 디지털 매체의 출현으로 가히 혁명의 시대를 경험하고 있다. 디자인 제영역, 뉴스, 예술 그리고

커뮤니케이션 분야 등은 이미 대중화된 컴퓨터그래픽을 이용하고 있고 인터넷 등의 디지털 네트워크는 컴퓨터단말기로 전세계를 연결하는 시각적 정보매체로 등장하였다. 이러한 시대적 요구와 변화에 대처하고 미래를 개척할 수 있는 인재와 디자이너를 양성하기 위하여 우리 컴퓨터디자인 학과는 시각디자인, 영상디자인, 그리고 인터랙티브 멀티미디어 디자인, 인터넷 디자인 등의 컴퓨터디자인 조형분야와 아울러 확장되고 있는 컴퓨터 애니메이션 영역을 전공으로 한다.

또한 단순한 기술적, 기능적 습득만을 지양하고 기본 조형교육의 디자인 기초, 실기, 실무, 학문적 이론접근 교육 등을 포함하여 균형 잡힌 능력과 시야를 가진 전문인을 배출하고자 하는 것이 우리 학과의 목표이다. 따라서 우리 학과는 조형적 재능의 가능성을 지니고 과학적 사고 방식을 가진 인재들을 환영하고 있다.

.교수, 학생, 직원 등의 인원정보

교수수: 4명 (구동조, 장순석, 민찬홍, 김관배)

학생수: 입학정원: 200명 (주간 160명, 3전공), (야간 40명, 의상디자인학과)

.시설 및 예산

강남 청담동 로데오 거리에 위치한 디자인대학 캠퍼스, 디자인 전문 갤러리, 캐드실, 컴퓨터그래픽실, 목업실, 의복구성실 등에서는 최신장비의 지원

## b. 특성화 교육 프로그램의 내용

. 특성화교육의 목적

동덕여자대학교의 디자인대학은 현실을 바탕으로 이상을 추구하는 디자인 교육의 명문이다. 우리 디자인 대학은 철저한 특성화와 차별화로 앞서갔다. 오늘의 대학들은 교육 개혁을 위한 치열한 경쟁 속에 있다.

. 특성화 교육의 추진역사 및 계획

-디자인 교육환경의 획기적 개선

산업적 디자인 활동이 활발한 강남 청담동 로데오 거리에 위치한 디자인대학은 소비자  
자와 생산자, 마켓을 연결하는 트라이앵글 구조의 산학협동교육을 실시하고 있다.-  
디자인대학 캠퍼스 1층과 2층은 디자인전문 갤러리 시설로 외부디자인 단체 또는 개

인에게 개방함은 물론 정기적인 패션쇼, 디자인 전시 등을 통하여 학생들이 디자인 관련정보를 신속하게 얻을 수 있다.- 캐드실, 컴퓨터그래픽실, 목업실, 의복구성실 등에서는 최신장비의 지원으로 실기, 실습을 한층 용이하게 한다.

-사회적 경쟁력을 지닌 실용화 현장 교육의 추진

디자인 교육의 글로벌화를 위한 해외현장 실습제도 마련패션디자인전공 : 스튜디오 베루소, 에스모드 파리, 이태리 마랑고니, LA FIDM, 뉴욕 FIT산업디자인전공 : 뉴욕 SVA, PRATT, LA 아트센터 스쿨, 이태리 도무스 아카데미컴퓨터디자인전공 : 뉴욕 SVA, PRATT, LA 아트센터 스쿨, UCLA Post Productions in Los Angeles, USA

디자인 정보 시스템 구축디자인 정보 시스템, 디자인 통신 시스템, 디자인 기술 시스템, 디자인 유통 시스템, 디자인 교육 시스템을 하나의 통합 시스템으로 구축하여 디자인 생산자, 소비자, 교육자, 교육수요자 모두가 활용하도록 한다. 국내외 대학과의 교류를 위한 다양한 프로그램을 개발하여 학생들로 하여금 풍부한 경험과 시야를 가지도록 한다.

-가상대학 교육 프로그램 개발 언제 어디서나 교육을 받을 수 있는 수요자 중심의 열린 교육 체제를 구축하고자 가상대학 운영 컨소시엄인 열린대학 교육 협의회(Open Cyber University Consortium)와 교육환경의 획기적인 개선

디자인 대학을 강남 로데오 패션타운에 세움으로써 학생들은 타운에서 이루어지는 하이패션은 물론 그래픽, 인테리어, 컴퓨터 멀티미디어디자인, 이벤트디자인 등의 흐름을 한눈에 볼 수 있게 된다. 또한 디자인 연구센터 내에서는 디자인 전문 갤러리와 상설 전시관을 마련, 디자인 단체, 또는 개인에게 개방함으로써 이곳에서 이루어지는 각종 디자인 관련 정보를 신속하게 얻을 수 있다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

.특성화 교육의 유형

동덕여자대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-사회적 경쟁력을 지닌 실용화 현장 교육의 추진, 디자인 교육환경의 획기적 개선 등의 서울 강남 로데오 거리 중심 교육

--> factor 1



. 특성화 교육의 대표적 특성

- 디자인 교육환경의 획기적 개선
- 사회적 경쟁력을 지닌 실용화 현장 교육
- 디자인 교육의 글로벌화를 위한 해외현장 실습제도
- 디자인 정보 시스템 구축
- 가상대학 교육 프로그램 개발

. 특성화 교육의 문제점 또는 제안점

- 디자인 캠퍼스의 독립으로 타 분야와의 학문적 연계성 부족이 염려된다.
- 교수 수에 비해 학생 수가 많으므로 학생의 개별적 지도가 어려울 것으로 예상된다.

#### 14) 동서대학교(생산, 시각정보, 환경, 패션, 멀티미디어디자인)

대학 및 학과 프로그램명: 동서대학교(생산, 시각정보, 환경, 패션, 멀티미디어디자인)/디지털 디자인혁신센터

주소 (우/617-716) 부산광역시 사상구 주례2동 산 69-1

연락처 <대표 051)320-2114>

인터넷 주소 <http://www.dongseo.ac.kr>

##### a. 교육 프로그램의 일반 정보

21세기는 디지털미디어를 기반으로 하는 실무인력 양성이 우리산업의 국제경쟁력에 절대적인 조건

21세기는 하이테크와 하이터치(고감성)가 결합된 통합적으로 전개

대학 특성화를 통한 경쟁력 제고

##### .교육철학 및 목적, 목표

부산 디지털 캐릭터 산업육성

21세기 국가 디자인 정책과 부산 10대 핵심 산업육성정책, 기업의 e-business 환경, 디지털디자인 산업의 성장 가능성을 바탕으로 부산지역내 디지털 캐릭터디자인 혁신

센터를 단계별로 구축하므로써 영세한 디자인 업체나 디지털 관련 업체들에게 첨단 장비시설, 전문인력, 공간들을 집중 지원하여 부산산업 전반의 체질을 바꾸고 디지털 캐릭터 산업의 파급효과로 부산 디지털 산업의 대회 경쟁력 제고

#### 단계별 목표

- 1단계: 캐릭터산업을 디지털 산업 전반에 활용할 수 있는 신문화 사업으로서의 기반 구축
- 2단계: 인터넷 network기반의 PC플랫폼으로 한 가상현실 속의 캐릭터의 기반 구축
- 3단계: 디지털 캐릭터 산업을 디지털 뱅크화하여 상호교류를 통한 사이버 공동체 기반구축

#### .시설 및 예산

총사업비 3,790,169천원<2000. 10. 1~ 2003. 9. 30(60개월간)>

### **b. 특성화 프로그램의 내용**

#### .특성화 교육의 목적

우리대학은 '미래의 지식 정보화 사회를 선도하는 교육중심대학'이라는 장기발전 비전 아래, 하이테크와 하이터치(고감성)가 결합된 디지털 미디어를 기반으로 하는 '디지털디자인, 디지털영상, 인터넷공학분야의 학제간 연계교육 및 복합학문 교육'을 교육개혁 실천분야로 선정하여 대학의 특성화 및 교육개혁 추진작업에 박차를 가하여 왔다. 이러한 교육개혁의 실천은 디지털 미디어를 기반으로 하는 유능한 인재 및 기술적 기반을 제공함을 목적으로 하고 있다.

또한, 우리학교는 학제간 연계교육 및 다전공.복합학문 교육을 위하여 여러 학부(전공)중 디지털미디어를 기반으로 하는 디자인학부, 영상매스컴학부, 인터넷공학부를 중점육성 특성화학부로 지정하였으며, 특성화학부간에 연계교육 및 복합학문교육을 통한 시너지효과를 극대화하기 위하여 3각 연결체인 트라이앵글 특성화 체인(학제간 특성화체인)을 자체교육개혁분야로 선정하여 동서대학교만의 특성화정책을 수행하고 있다.

. 특성화 교과과정의 내용

교육체계시스템

4학년	프로젝트과정(18학점)	
3학년	7개 전공 심화과정(36학점)	
2학년	정책과목(6학점)	7개 전공 심화과정(30학점)
1학년	정책과목(6학점)	교양과목 및 학부기초과목(30학점)

■ 수업방식

- ▶ 실험이론 통합과목을 전체 전공과목 대비 40%이상 개설
- ▶ 최대한 Team teaching
- ▶ 소그룹토의에 의한 창의적 문제 해결식 강의
- ▶ 프로젝트 수행을 통한 현장감 있는 전문 기술능력 배양
- ▶ 4년간 수행한 프로젝트 결과물을 포트폴리오화 하여 취업자료로 사용
- ▶ 작품발표회를 통한 교육성과물을 평가.전시.홍보

■ 통합교육과정 : 7개전공

- ▶ Software + Animation 프로그램  
 인터넷공학부에서 개설되는 과목과 디지털 영상매스컴학부에서 개설되는 과목으로 구성
- ▶ Software Engineering + Games Design 프로그램  
 인터넷공학부에서 개설되는 과목과 디지털디자인학부에서 개설되는 과목으로 구성
- ▶ Computer + Digital Art 프로그램  
 인터넷공학부에서 개설되는 과목과 디지털디자인학부에서 개설되는 과목을 합하고 영상 매스컴학부에 필요한 과목으로 구성

. 특성화 교과과정의 운영 방법

7개 전공 공동교육과정 운영

중복 실험실의 공유 및 공동사용

창의 설계 교과과정 실시

실무중심 프로젝트교육을 위한 컴퓨터 및 인터넷 기반교육을 실시하여 사이버 강의와 연계시킬 계획

연구회 활성화 벤처창업 및 취업 활성화

. 특성화 교육의 추진 역사 및 계획

특성화 교육의 추진 역사

제 1 단계('96 ~ '98년)

디자인학부를 우선적으로 집중 투자하여 특성화시킴으로써 학부간의 평가를 통한 경쟁체제의 기반 조성

제 2 단계('99 ~ 2002년)

영상매스컴학과와 인터넷공학과를 기존에 특성화되어 있는 디자인학과와 연계시켜 특성화 시킨다.

제3 단계(2003 ~ 2005년)

“학제간 특성화”로 각 특성화 학부를 연계시켜 본교 전체의 특성화로 발전시켜 경쟁력을 확보한다.

특성화 교육의 추진 계획

기존 학부제의 틀을 유지

3개 학부 13개 전공 중 관련 7개 전공만을 특성화 전공으로 운영

특성화 전공은 2학년부터 우수 학생들을 선발하여 운영

디지털을 매개체로 하는 통합교육과정 운영

통합교과과정 운영으로 인한 공간재배치

실험실습실 및 기자재 공동 사용

### c. 특성화 교육의 종합 평가

동서대학교의 특성화 유형은 크게 두 가지로 대별할 수 있다.

-실무중심 프로젝트 교육을 위한 컴퓨터 및 인터넷 기반교육을 실시하여 사이버강의

와 연계, 7개 전공 공동교육과정 운영

--> factor 2

-디지털디자인, 디지털영상, 인터넷공학분야의 디지털 영상 혁신센터

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

전공코스제 운영

실험실습위주의 실용적 교육

프로젝트별 팀티칭 교육

창업지원 교육

현장적용 교육

창의능력배양 교육

.특성화 교육의 문제점 또는 제안점

선진국의 캐릭터 산업에 비하여 열악한 수준

우리 캐릭터 상품을 찾아보기 힘들고, 시중에서 판매되는 대부분의 캐릭터 상품은 미국이나 일본 상품들이 주류를 이루고 있다.

## 15) 동양대학교 (<http://www.dyu.ac.kr/dyu21plan/plan2101.asp>)

지식정보화사회를 선도하는 참된 인간상 구현

21세기에 도래할 지식기반사회의 변화에 적극적으로 대응함으로써 지방에 소재하는 명문사학으로 도약하기 위해 동양대학교는

첫째, 전통선비사상에 기초한 인재양성

둘째, 지식기반사회를 선도하는 창조적 인재양성

셋째, 인류애를 실천하고 봉사하는 인재양성

이라는 교육목표와 실천방향을 재정립하고 대학의 중·장기 발전계획을 신축적으로 추진하여 이에 필요한 제반 사업계획을 체계적이고 구체적으로 전개해 나가고 있다.

### 1. 발전방향

-도덕성과 전문성을 겸비한 고급인력을 양성하는 대학

-컴퓨터 분야의 특성화를 추구하는 대학

-개방을 지향하는 대학

## 2. 컴퓨터그래픽 디자인학과

-교육목표

- 디지털시대의 신지식인 양성
- 컴퓨터그래픽디자인 전문인양성
- 봉사와 화합의 사회지도자 양성

-학과개요

컴퓨터그래픽디자인학과는 동양대학교 컴퓨터 특성화정책의 하나로 97학년도부터 개설되었으며, 본학과에서는 디자인의 기초교육과 더불어 영화, 오락, 출판, 방송매체 등의 분야에서 필요한 워크스테이션, 매킨토시, 컴퓨터 영상편집 시스템 등 각종 첨단 기자재를 활용한 실기 교육과 이론 교육을 병행하여 최신의 기술과 창의성을 습득케 함으로써 21세기를 선도하는 디자이너 양성을 목표로 하고 있습니다.

-주요 교과목

-기초표현기법, 렌더링, 평면디자인, 기초시각디자인, 디자인재료기법, 그래픽디자인, 타이포그래피, 컴퓨터디자인, 시각디자인, 광고디자인, 일러스트레이션, 컴퓨터그래픽스 2D, 컴퓨터그래픽스 3D, 웹디자인, 컴퓨터애니메이션, 멀티미디어 제작, 사진디자인, 컴퓨터편집디자인, 컴퓨터영상디자인, 프리젠테이션 C.I 디자인 등

-취득 자격증

컴퓨터그래픽스운용기능사 및 디자인관련 자격증

-졸업후 진로

방송국, 출판분야회사, 영상제작 분야 회사, 광고대행사 및 광고 분야회사, 통신판매 회사, 기업체 디자인실, 영화사, 애니메이션 업체, 공공기관, 멀티미디어 제작회사, 웹디자인회사 등

-학과행사

각종전국 공모전 전시회, 교내 예술제 전시회, 졸업전시회 등

-디지털경제 또는 신경제의 산파라고 할 수 있는 컴퓨터분야의 특성화 프로그램과 인성교육의 강화를 지향함으로써 심오한 지식과 건전한 인격을 겸비한 민주시민을 양성하기 위한 것이었습니다.

그리하여 1995년 대학의 경쟁력을 극대화하기 위하여 '컴퓨터 분야 특성화' 계획을 수립하였고, 1997년에는 '바람직한 학부제 운영방안'을 연구하여 우리 대학 학생들에게 적합한 학부제 모형을 개발·운영하고 있으며, 1998년에는 '사회봉사와 예절' 과목을 개설하여 전교생이 재학기간 동안 봉사와 예절을 실천하여 소정의 자격을 취득하여야 졸업할 수 있도록 함으로써 정보화·국제화 시대에 효과적으로 대응하고 있습니다.

"동양대학을 선비정신과 장인정신을 지향하는 동양 최고의 컴퓨터밸리로 육성시키겠다"

## 16) 목원대학교 ([http://mokwondesign.co.kr/design\\_7.htm](http://mokwondesign.co.kr/design_7.htm))

### 1.디자인학부 발전방향

1) 전문성강화 > 소수정예전문디자인교육 > 다양한학문수용

-전문별 심화교육

학제간 영역 확산에 따른 심화교육 강화로 미래사회가 요구하는 전공의 전문성 확보.

-우수교수 초빙

다양한 분야의 우수 교수요원 확보로 산업계에서 요구하는 다양한 분야의 전문 디자이너 배출.

-교수,학생간 유대강화

상당지도의 내실화를 기하면서 학생의 진로 및 취업지도 강화.

-최소전공 인정학점제. 부전공제, 복수전공제

학부간, 대학간 수강과목의 폭을 넓힘으로서 지식기반 정보화 사회의 다양한 학문 요구 수용.

-외부 전문인사 초청 세미나

정보사회의 다양성을 추구할 수 있는 기회 부여.

2) 정보화 > 미래정보사회에 창조적으로 대처 > MVP디자이너

-디자인학부 특성화 전략

-각 전공별 정보화 교육 의무화

전공별 웹, e-비즈니스를 기반으로 전공별 디자인 특성을 찾기 위한 기본 BASE구축.

-2010을 향한 MVP 디자이너 양성

창의력과 정보화 능력을 겸비한 최고의 MVP디자이너 교육.

3) 지역성강화 > 지역디자인문화 산업에 기여

-Design Doctor

지역 산업체의 디자인 관련 문제점 진단 및 디자인 지원.

-관산학 연계 활성화

관산학 협동교육 실시로 실무능력 함양 및 봉사정신 실천.

-디자인 문화상품 센터 설립

지역민, 졸업생, 재학생에게 디자인 문화상품 쇼룸 제공, 문화상품 콘텐츠구축 및 벤처 유도.

-각종 공모전, 전시발표회 참여

지방관전 및 전국공모전 등의 적극 참여로 지역 디자인 활성화 및 개관적 실력 검증.

## 2. IT디자인 비즈니스교육 특성화사업추진

IT분야는 21세기 지식정보화사회의 핵심분야로 앞으로의 발전속도는 상상을 초월한다. 인터넷 웹디자인 또한 초창기의 단순한 언어식 프로그램에서 사용자 편의를 위한 인터페이스개념으로 바뀌었으며, 보다 사용자를 배려한 차원의 콘텐츠개발 및 생산성 향상기능과 비주얼기능의 강화로 바뀌었다.

따라서 인터넷의 성패는 콘텐츠개발 및 웹 콘텐츠디자인의 성패와도 밀접한 관련을 가지고있으며, 보다 철저하고 차별화된 콘텐츠개발 및 웹디자인교육을 통하여 21세기



지식정보화사회의 경쟁력 우위를 확보토록 한다.

또한, 디자인학부에서는 디자인 각 전공분야의 특색을 살린 문화상품디자인 개발과 이들 상품의 비즈니스를, IT를 기반으로 한 문화상품 콘텐츠를 활용하여 사이버공간에서의 디자인비즈니스를 할 수 있도록 하고, 나아가서는 벤처형 디자인SOHO창업이 가능하도록 한다.

이는 디자인학부 장단기 발전계획에 포함된 중요 방안으로 디자인학부 교육목표 및 교과과정 연계되어 추후 빠르게 변화하는 정보화사회에 신속히 대처할 수 있는 MVP디자인어를 양성한다.

### 3. 주요사업분야

- 특성화 교육 프로그램 개발
- 디자인브랜드 개발/ 문화상품개발/ 웹콘텐츠 개발
- 디자인 비즈니스/ 디자인 SOHO창업지원
- IT디자인 비즈니스 교육사업(대학외)

### 4. 사업추진계획

- 제 1단계(2001~2002년도)기반구축기
  - 기본시설 확충(컴퓨터실, 컴퓨터 및 프로그램, 멀티미디어실)
  - 학부생 대상으로 방학중 웹컨텐츠디자인 시범교육 실시
  - 현 교육과정을 특성화 교육과정으로 단계적 보완
  - 학부내 교강사 자원의 최대한 활용
  - 전공별 특성을 살린 문화상품 개발 및 SOHO ROOM 설치
- 제 2단계(2003~2004년도)기반확대기
  - 중요시설 확충
  - 특성화 교육과정 정착
  - 특성화 사업 전임연구원 채용
  - 문화상품 콘텐츠 개발
  - (가칭)'IT디자인 비즈니스 교육센터' 설립

- 제 3단계(2005~)기반운영기
- 문화상품 콘텐츠 관련 벤처형 SOHO창업유도
- 사회교육 차원의 대학의 교육 실시
- 디자인학부 수익교육 사업으로 확대 실시

## 5. 특성화방향 연계도

학부가 추진하고자 하는 특성화사업의 연계도로 발전계획방향 및 학부 교육목표와 연계되어 단계적으로 추진하고자하는 특성화방향의 흐름을 나타내고 있으며, 궁극적인 목표는 모든 분야가 연계되어 MVP디자이너를 양성에 있음을 알 수 있다.

## 17) 삼육의명대학 (창업보육센터: 인터넷, 멀티미디어 분야의 업체를 중점 보육)

### 1. 운영목표

전통적으로 실용학문 연구. 발전에 관심 있는 삼육은 창업보육 센터를 기반으로 하여 '경쟁력 있고 준비된 벤처기업가'를 양성하여 국가 경쟁력을 강화하는데 일익을 담당하고자 한다.

-삼육대학교 특성화 전략에 &#47583;취 삼육대가 가장 자신있게 지원할 수 있는 교육용 멀티미디어 시스템 및 콘텐츠 분야의 창업 아이템을 적극적으로 장려한다.

-실질적인 지원을 할 수 있는 벤처기업 지원체계(창업네트워크)를 구축한다.

-기업가 정신이 투철하고 경영마인드를 가진 인재를 공정한 심사를 통해 발굴하여 성심 성의껏 지원한다.

-지역사회의 산 . 학 . 연 테크노마트로서의 역할을 담당한다.

-지원금의 일정부분을 창업동아리에 할당하여 학생들이 가지고 있는 무한한 상상력과 꿈이 현실 세계에서 빛을 발할 수 있는 기틀을 마련하겠다.

### 2. 사업목적

-국내 전자 및 통신분야 고등교육의 효시인 삼육대학교는 우수한 연구인력과 연구시

설 및 장비를 보유하고 있다.

전통적으로 실용학문 연구, 발전에 관심있는 삼육대는 창업보육 센터를 기반으로 하여 '경쟁력 있고 준비된 벤처기업가'를 양성하여 국가 경쟁력을 강화하는데 일익을 담당하고자 한다.

이런 과정 속에서 부수적으로 삼육대 대학원생 및 학부생 창업 및 취업기회 확대와 학교 발전기금 모금을 기대해 본다.

### 3. 특화분야

-교육용 멀티미디어 시스템

정보통신의 발전으로 많은 정보가 빠르게 전달되고 있으며 문화생활을 위한 멀티미디어 시스템의 개발이 급속도로 발전하고 있다. 그러나 백년대계인 교육 분야에 합당한 멀티미디어 시스템은 아직 기술개발이 미흡한 실정이며 이 분야의 전세계적인 잠재시장은 매우 클 것으로 기대된다. 이 분야에 참여하고자 하는 업체를 중점 육성한다.

-교육용 멀티미디어 교보재 개발

인터넷 및 미디어 매체를 이용한 다양한 교육 교보재를 개발하여 국내의 교육 수준을 향상시켜 대외 경쟁력을 높이며, 세계적인 교육용 교보재를 개발하여 수출할 수 있도록 업체를 중점 육성한다.

-멀티미디어용 그래픽 시스템 개발

교육, 영화, 문화 등에 기여할 수 있는 다양한 그래픽 시스템 개발업체를 중점 육성한다. 이 업체들은 상기한 교육용 멀티미디어 교보재 개발 업체 및 교육용 멀티미디어 시스템 업체와 상호 연결하여 업체 경쟁력을 높인다.

## 18) 상명대학교 디자인대학 디자인학부(시각,의상,섬유,실내,요업,제품디자인 전공)

예술대학 영상학부(영화, 만화 전공), 공연학부(무대미술전공)

대학 및 학과 프로그램명: 상명대학교( 디자인대학 디자인학부), 예술대학 영상학부(영화, 만화 전공), 공연학부(무대미술전공)

서울시 종로구 홍지동 7번지 (212-742)

대표전화: 02-287-5114

충남 천안시 안서동 산 29 (330-745)

대표전화: 0417-550-5500

인터넷주소: <http://www.smuc.ac.kr>

### a. 교육프로그램의 일반정보

.프로그램의 수준 및 학위과정

디자인대학 디자인학부(시각, 의상, 섬유, 실내, 요업, 제품디자인)

예술대학 영상학부(영화, 사진, 만화), 공연학부(연극, 무대미술)

.교육철학 및 목적, 목표

디자인학부

본 학부는 국내 최초의 디자인 학부로서, 디자인 가치관이 주도하게 될 21세기 정보화 시대를 맞이하여 새로운 문화 창조에 이바지할 유능한 디자이너 양성을 목적으로 한다. 국제화 시대에 초점을 둔 효율적인 디자인 교육을 위해 합리적으로 체계적인 사고력을 갖게 하여 공학적 기초와 미적 조형감각을 조화시킬 수 있는 디자인 능력 배양에 힘쓰고 있다. 구체적 교육 목표는 디자인의 제반 원리를 학습시키고, 이를 응용 종합하는 능력을 계발시켜 유기적으로 디자인 과정에 연결되도록 하는 데 있다. 시각디자인 전공: 혁신적인 과학기술의 발전에 의해 정보 구조가 다양하며 광범위한 양태로 변모되어 가는 사회에서 유능한 아트디렉터로서의 자질을 갖추도록 한다.

예술대학영상학부- 영화전공/만화전공

본 학부는 영상표현매체의 사회적 기여도와 문화적 예술적 가치가 점차 확대되고 있는 현대 사회의 요구에 의해 예술전반에 관한 지식과 폭넓은 교양, 인격을 갖추고 이론과 실무능력을 겸비한 전문인 양성을 목표로 한다.

만화전공: 만화는 현대사회가 요구하는 문화형식으로 복제성이 우수하고, 예술로서 투명성이 높아 문화 사회에 소통의 장을 제공하고, 첨단 정보화의 새로운 미디어와 결합하여 정보로서의 이미지를 전달하는 사회적 기능과 매체미술로서의 복합적인 문화적 기능성을 함께 지니고 있으며, 대량생산체제와 만나 문화예술 산업으로서 산업 사회에 기여할 수 있는 구조를 지니고 있는 새로운 예술 형식이다. 따라서 만화 전공

은 만화문화를 학문과 예술의 위치에서 탐구하기 위하여 이론과 실기를 연마하여 국민생활과 국가사회에 기여하는 만화예술가 양성을 목표로 한다.

무대미술전공: 무대미술 전공에서는 우리 전통문화의 얼을 오늘에 되살리며 발전된 서구 공연 예술의 한국적 수용을 위하여 우리의 공연 예술을 학문적으로 정착시켜 나아감은 물론, 우리 문화 예술계에서 무대장치, 무대기술, 무대의상, 조명, 극장설계 및 관리 등 공연 예술 전반에 걸쳐 발전을 주도해 나아갈 성실하고 유능한 인재를 배출해 내는데 교육목표가 있다.

단순히 전문 지식만을 전달하는 기능인 양성 중심의 교육 방식에서 탈피하여 공연 예술에 대한 체계적 학문을 정립하고 실제적 기량을 쌓는 명실공히 한국 문화 예술의 요람으로 성장하고자 한다.연극, 영화뿐만 아니라 오페라, 뮤지컬, 발레 등 공연 예술 전반에 대한 체계적 이론을 탐구하고 실제적 기술과 기량을 겸비할 수 있도록 연구, 실천하는 전공으로 향도해 나갈 것이며, 예술인으로서 진정한 참 가치의 창조력을 배양하고, 전문인으로서 장을 열어갈 것이다.

.교수, 학생, 직원 등의 인원정보

교수수 : 디자인학부 24명 , 무대미술전공 4명, 만화전공 4명

학생수 : 디자인학부 250명, 영상학부 160명

## b. 특성화 교육 프로그램의 내용

.특성화교육의 목적

특성화 정책을 통해 미래사회가 요구하는 전문분야에서 개성화, 전문화된 교육기관으로 경쟁력을 갖추고자 한다.

.특성화 교과과정의 내용

서울캠퍼스는 소프트웨어학과, 정보통신학부(전자계산, 정보과학, 정보통신)등 첨단분야를, 천안캠퍼스는 디자인학부(시각, 의상, 섬유, 실내, 요업, 제품디자인), 영상학부(영화, 사진, 만화), 공연학부(연극, 무대미술)등 예술 및 디자인분야를 중심으로 중점 육성한다는 전략이다. 산업과 연관되는 실용적인 학문은 더욱 전문적이고 구체화시킬 필요성이 있다고 판단되었기 때문이다.

학부 및 학과도 보다 세분화되고 전문적인 영역으로 구분되어있다. 공연학부의 국내

에서 유일한 무대디자인전공, 영상학부의 사진, 영화, 만화전공, 금융보험학부의 보험, 증권금융전공, 서울캠퍼스의 소프트웨어학과 등이 상명이 자랑하는 대표적인 특성화 학과(전공)들이다.

무대디자인은 서구 공연예술의 한국적 수용을 위하여 95년 신설된 것으로 영화 연극 오페라 뮤지컬 등 공연예술에 대한 체계적 학문과 무대기술, 무대미술, 무대의상, 조명, 극장설계, 극장관리 등 실제적 기술 교육을 병행하고 있다.

만화전공은 영향력에 비해 소외 받던 만화를 학문적·예술적으로 접근하자는 공감대 아래 95년 설립됐다. 당시 4년제 대학으로서의 최초의 일로 '만화가 상아탑을 정복했다'며 학계뿐 아니라 사회적 파장을 불러 일으켰다. 만화를 멀티미디어시대의 주요 매체예술로 발전시키기 위해 카툰, 일러스트레이션, 애니메이션, 컴퓨터 애니메이션에 관한 이론과 실기를 중심으로 연구하고 있다. 또한 사진전공은 국내 최초로 입학 사정시 실기고사를 실시하지 않음으로 일반 학생에게도 예술분야를 지원할 수 있게, 문호를 개방하여 창의적인 열정을 가진 학생들에게 적극적인 호응을 받고 있다.

### c. 특성화 교육의 종합평가

상명대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-산업과 연관된 실용적 학문, 학부 및 학과의 세분화 및 전문화, 실제적 기술 교육 병행 등의 전문 실무형 디자이너 양성 교육 특성화

--> factor 2

#### .특성화 교육의 대표적 특성

- 산업과 연관된 실용적인 학문
- 세분화되고 전문적인 학부 및 학과
- 실제적 기술 교육 병행

#### .특성화 교육의 문제점 또는 제안점

- 교과과정 외의 다양한 전공관련 체험의 기회가 부족한 것으로 보인다.
- 학생들의 실무감각을 익힐 수 있는 실제적인 교육 프로그램의 개발 필요
- 교수 수에 비해 학생 수가 많으므로 개별적인 지도가 어려울 것으로 예상됨

## 19) 서강대학교 영상대학원(영상미디어학과, 미디어공학과, 광고PR영상학과)

서강대학교

서울시 마포구 신수동 1 (212-742)

대표전화: 02-705-8114

인터넷주소: <http://www.sogang.ac.kr>

### a. 교육프로그램의 일반정보

#### . 프로그램의 수준 및 학위과정

학위과정으로는 석사학위과정과 박사학위과정이 있으며 학과는 영상미디어학과, 미디어공학과, 광고PR영상학과의 3개학과로 구성됨.

#### . 교육철학 및 목적, 목표

서강대학교는 예수회 교육 이념에 따라 학문의 우월성, 인간에 대한 존엄성, 지행일치(知行一致), 그리고, 성숙성 등을 강조해온 학교입니다. 영상대학원은 정부의 두뇌한국 21계획에 의해 전문 분야의 특성화와 산학연계활동을 강화하기 위한 영상분야의 특수 대학원으로 선정된 곳입니다. 따라서 본 대학원은 특수 전문 교육과 산학협동 프로젝트를 통해 지식사회의 중요영역인 영상과 통신이 융합한 새로운 미디어 환경의 발전을 목적으로 합니다.

#### . 교수, 학생, 직원 등의 인원정보

10명의 전임교수와 10여명의 계약교수 및 협력교수진으로 구성

영상미디어학과: 교수 2명, 계약교수 5명 미디어공학과: 교수3명, 계약교수 3명

광고.PR영상학과: 교수3명, 계약교수1명, 초빙교수1명

학생수 석사58명, 박사 5명

#### . 시설 및 예산

본 대학원은 수준 높은 전문 인력 양성에 필요한 뛰어난 실습 시설과 기재를 갖추고 있습니다. 본 대학원이 들어있는 미디어센터는 디지털 라디오와 텔레비전 스튜디오, 멀티미디어 홀, 오프 라인

편집실, 컴퓨터 그래픽실, 녹음실, 영화제작실, 포커스 룸, 영상자료실 등을 보유하고 있으며, 머신 비전 랩, 사이버 스튜디오, 스트리밍 미디어 랩 등을 설치 중에 있습니다.

## b. 특성화 교육 프로그램의 내용

### . 특성화 교육의 목적

-영상미디어학과: 새로운 21세기는 기존의 영상매체 외에도 위성방송, 멀티미디어, 인터넷, 비디오, 게임 등 다양한 매체가 융합, 발전하여 인간의 삶과 사회 전반에 미치는 영향이 확대되는 시대가 될 것이다. 따라서 기존 학문의 전면적인 수정이 불가피해졌으며 변화하는 현실에 대응하며 미래를 이끌어 나갈 수 있기 위해서는 학문 간의 교류가 필수적인 것이 되었다. 이에 발맞추어 영상의 기본 매체인 TV와 Film, 그리고 인터넷을 기반으로 한 인터랙티브 미디어 연구가 함께 이루어지는 영상미디어학과에서는 디지털 시대를 이끌어 갈 종합적인 전문 인력을 배출해 내는 것을 목표로 하고 있다.

-인터랙티브 미디어 전공: 인터랙티브 미디어 전공과정은 사이버스페이스와 커뮤니케이션이라는 개념을 중심으로 새로운 디지털 시대의 정보산업을 이끌어 갈 전문 인력을 육성하는 데 목적이 있다.

-미디어 공학과: 21세기 첨단 산업이라 할 수 있는 영상 미디어사업을 밑받침하는 기술을 개발하고자 한다.

-광고PR학과: 광고PR학과는 급격히 변화하는 현업의 요구에 부응하여 이에 필요한 전문인력을 양성하는 한편, 관련분야의 심도 있는 연구를 수행하기 위해 국내 최초로 개설된 대학원 프로그램이다. 본 학과는 광고 및 PR에 대한 이론을 바탕으로 전문성 있는 교육을 실시하는데 주안점을 두고 있으며, 인터넷 및 쌍방향 디지털 TV를 비롯한 새로운 광고/PR매체에 대한 이론적·실무적 교육을 위해 동 대학원 내의 타학과들과 협조적으로 운영되고 있다.

### . 특성화 교과과정의 내용

여러 가지 학문을 결합한 접근방법(multi disciplinary approach)을 통해서 디지털 정보화 및 멀티미디어 문화 발전에 필요한 미래지향적인 전문인력을 양성하고 산학협동 프로젝트를 통해서 이들의 창의력을 발휘케 하는 도전과 실험을 하도록 한다. 구



체적으로, 각종 미디어 콘텐츠의 개발, 즉 방송, 영화, 광고, 애니메이션, 게임, 인터페이스 등 여러 분야에서 질 높은 강의와 실습을 실시하며 프로젝트 참여를 통해서 효과적 이용 방법을 습득시키는 것이다.

#### . 특성화 교과과정의 운영방법

##### 영상미디어학과

인터넷과 관련된 산업, 즉 사이버 커뮤니티, 디지털 콘텐츠 기획제작, 디지털 미디어 운영 등과 관련된 분야의 이론과 실무를 연구하도록 한다.

##### 미디어공학과

미디어공학과는 디지털 방송 기술 뿐만 아니라, 영상 콘텐츠 개발과 컴퓨터 그래픽 분야, 게임의 제작 및 인간의 교감을 컴퓨터로 전달할 새로운 형태의 미디어 개발을 연구한다. 기존 전자공학과에서 연구되어 온 HDTV, 디지털 방송 기술, 사운드 기술, 컴퓨터공학과에서 연구되어 온 Motion Capture, 3D Animation, 인공 지능(AI), 컴퓨터 게임, 인터넷을 이용한 방송 미디어 등을 연계하여 공부하고 있다. 또한 다양한 프로젝트 수행을 통하여 현장 감각을 익히고 실무에 능할 수 있게 하며, 창조적이며 자율적인 교육 환경 속에서 창의적인 사고를 표현하는 능력을 키우는 데 주력하고 있다.

##### 광고PR학과

학생들은 대학원 프로그램을 통하여 광고/PR의 전략수립단계부터 영상물 제작까지 전 과정을 직접 경험하게 된다. 대부분의 학생들에게는 등록금 지원과 아울러 해외 우수 대학에서 공부할 수 있는 연수 기회가 부여된다. 뿐만 아니라 학생들은 다양한 산학협동 프로젝트를 통하여 광고와 PR의 효과측정 및 전략수립을 위한 전문리서치 지식을 습득하게 된다. 본 학과는 가능한 한 광고/PR분야에 대한 개인의 다양한 관심과 목표를 실천할 수 있도록 다양한 프로그램을 유연하게 운영하고 있다.

#### . 특성화 교육의 추진역사 및 계획

본 대학원은 국고 지원금과 산학협동 프로젝트 수입을 통해 학생들에게 연구비를 지급하며, 또한 70%이상의 학생들에게 등록금 면제 혜택을 주어 창의적인 면학동기를 조성하고 있습니다. 교수와 학생의 공동팀을 구성하여 해외 연구기관과 공동세미나를 개최하고, 국제 학술대회, 작품전시회, 영화제 등에 참가토록 하며, 우수한 학생에게

는 외국 유학 연수 기회도 제공하고 있습니다. 미디어 이론과 실제, 수준 높은 미디어 공학 기술, 예술적 창의력의 결합을 통해 새로운 교육 패러다임을 구축하여 우리가 지향하는 지식 사회 발전을 위해 노력하고 있습니다.

### c. 특성화 교육의 종합평가

서강대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-영상분야의 세분화된 전공과정과 다양한 교과과정의 BK21 미디어센터  
--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

특수 전문 교육, 산학협동 프로젝트

여러 가지 학문을 결합한 접근방법(multi disciplinary approach)을 통한 전공에의 접근

영상과 통신의 융합

## 20) 서울대학교(미술대학 디자인학부)

서울대학교

주소 : 서울특별시 관악구 신림동 산56-1

연락처 : 02) 880-5114

인터넷 주소 : <http://www.snu.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

· 종합 학문적 특성 · 관력적 개념 중심의 디자인 교육

서울대학교는 1946년 8월 22일 민족교육의 기치아래 국내최초의 국립종합대학교로 설립되었으며, 교육 목표를 “학문의 이론과 방법을 교수하며 사회의 각 부문에 필요한 인재를 양성하고 학술연구를 진작함으로써 자아의 실현과 국가의 발전 및 인류의 번영에 기여함” 에 두고 있다. 따라서 이념적이고 관념적인 학문적

성향을 지니고 있으며 이는 디자인 교육에서도 배제되지 않는다.

### b. 특성화 프로그램의 내용

디자인학부는 디자인, 공예 2개의 전공과정을 두고 각 전공의 이론 및 실기교육을 통하여 생활문화의 창조자로서 창의력과 표현력, 관리능력을 갖춘 유능한 전문인력과 지도자육성을 목표로 한다. 1학년을 대상으로 한 기초과정에서는 기초교육과 일반교양교육을 통하여 조형전반에 대한 이해와 공예 및 디자인의 감수성을 개발시킨다. 그리고 2학년 전공탐색과정에서는 각 전공에 대한 기초적 이론 및 실기교육을 통하여 적성에 맞는 전공선택을 유도하고, 3학년과정에서는 상기 2개 전공으로 교육을 실시한다. 디자인 전공과정에는 정보전달을 중심으로 하는 시각디자인, 광고디자인, 포장디자인, 아이덴티티디자인, 일러스트레이션, 사진, 영상디자인, 컴퓨터그래픽디자인 등을 교육하고 인간의 생활환경을 구성하는 제품디자인, 운송수단디자인, 옥외 및 실내환경디자인에 대해서도 종합적 디자인 능력과 기획력을 체계적으로 교육하고 있다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

서울대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-종합 학문적 특성·관념적 개념 중심의 디자인 교육

--> factor 6

## 21) 시립인천전문대학 (<http://www.icc.ac.kr>)

### 1. 특성화 목적

가.디자인은 21C지식중심사회의 핵심적 역할을 할 것임-정부에서는 산업디자인을 2000년대 국가가 지향하고 있는 4대 지식중심 전략산업으로 채택하고 있는 상황이다. 나.국내최대의 산업도시인 인천의 지정학적 (Geographic) 기능적(Functional), 미래 비전적(Future/Vision)상황을 염두해 둔다면 하루 속히 디자인 관련학과의 전문화 및 특성화가 선행되어야 할 것이다.

다.공단, 지방정부, 인천공항, 송도 미디어 밸리, 벤처 및 동북아 Triport의 중심지로서 정보통신 단지 등과 산학협력 네트워크를 구성하기 위해 (가칭)지역산업 디자인 센터를 중심으로 산업디자인 전반에 관한 DB구성 등 전문디자이너 인력 양성,국제교류, 첨단정보 디자인 시스템의 중추적 역할을 먼저 선점하기 위해서라도 디자인 관련 계열의 특성화 개편은 반드시 필요하다.

## 2. 특성화 목표

### 가.디자인환경의 변화

디자인영역의 확장과 분화

디자인 환경의 디지털정보화

### 나.시립대학의 경쟁력 강화 및 차별화 전략추구

자원을 감소현상 극복

우수학생 확보 및 취업률제고

디지털 관련 시설·장비확충 및 디자인 교육효율성 제고

### 다. 총체적 Digital Design Mind 지향

## 3. 디자인 교육의 특성화 방향

"Interface Design 추구" - (지역화 + Digital화 + 국제화) - 디자인의 전문화

### 가.지역산업발전의 중심역할 수행

지역 문화의 가치 인식 고취 및 자원화

지역 산업인력과 주민의 디자인 마인드 확산

배출 인력의 사회적 적합성 제고를 통한 대학과 산업체의 대외 경쟁력 강화

산업체의 대외경쟁력 강화

### 나.디지털 디자인의 저변확대

지역의 정체성 확립과 정보의 공유(평생교육차원)

첨단장비를 활용한 디지털 디자인 기법의 생활화

디자이너, 사용자, 매체간의 새로운 Interface Design 시도

### 다. 국제교류를 통한 디자인교육의 선진화

선진국의 첨단 디자인 기법 습득 및 학생들의 Grobal Design Mind 고취

동북아 시대의 중심대학으로서 도약

#### 4. 특성화 내용

##### -특성화 개요

Digital장비지원 (학교 및 업체)

Digital시설 및 연구인력지원 (학교)

운영비 지원 (주정부, 학교, 산업체)

개발비 및 연구인력지원 (주정부, 학교, 산업체)

##### -지역현황

인천지역의 환경변화

(풍부한 문화, 예술적 환경 / 지역산업환경의 대처 / Digital Media 환경)

인천지역 산업의 특성

(인천문화의 Renaissance / Triport 및 첨단과학도시로서의 환경 / 동북아 거점 도시(국제화))

##### -특성화 내용

지역문화자산 DB화 ⇒ 상품화 기반구축

Digital 디자인 개발장비의 산학협력 및 기술개발 ⇒ 산·학 경쟁력 강화

디자인 정보 네트워크의 구축 ⇒디자인 기술 및 제반 관력기관 협력 네트워킹

#### 5. 기대효과

##### -산업적 측면

고품질 DB활용으로 디자인 고급화

고가기자재 공유로 인한 업체 투자상당 해소

빠르고 다양한 디자인개발을 통한 시장 대응력 제고

디자인창업의 확산

One-Source, Multi-use를 통한 시너지 효과 창출

지역경제 발전 도모

##### -교육적 측면

디지털디자인 능력배양

장비운용교육을 통한 실무능력 향상  
디자인 엔지니어링 경영마인드 확산  
국제교류를 통한 Grobal Design Mind 확산  
창업마인드 확산  
취업의 극대화  
타교와의 입시 및 교육의 경쟁력 우위.강화

-기타

산업디자인과,무용과 및 예술관련학과 계열별 통합시 효과를 극대화 할 수 있음  
예술계열로서 지방학생들의 전공선택의 기회 확충  
인천지역 유일의 문화예술교육의 선점적 여건 조성

## 22) 인덕대학 (디자인 멀티미디어과)

인덕대학  
서울시 노원구 월계동 산76(139-749)  
대표전화: 02-901-7500  
인터넷주소: <http://www.induk.ac.kr>

### a. 교육프로그램의 일반정보

.프로그램의 수준 및 학위과정  
2년제 전문대학과정

.교육철학 및 목적, 목표

본 디자인 멀티미디어과는 21세기의 세계화 정보화시대에 효과적으로 대처하기 위한 디자인적 표현의 기초적 기술은 물론 상상력과 창의력을 바탕으로 컴퓨터그래픽(2D,3D,애니메이션 및 뉴 미디어), 영상편집, 광고일러스트레이션,출판일러스트레이션,그림책디자인,편집디자인, 캐릭터디자인, 카툰 등에 대한 디자인과 멀티미디어를 적절히 조합시킨 체계적인 뉴미디어 교육을 통해 다양한 표현기술과 크리에이티브 창

출능력을 함양시켜 산업사회에서 필요로는 전문인력을 육성하는데 그 목표를 둔다.

.시설 및 예산

디자인 실습실1, 2,

평면 실기실

A.V실(Audio-Visual studio-음향영상실)

C.G실(Computer Graphic)

## b. 특성화 교육 프로그램의 내용

.특성화교육의 목적

본과는 일러스트레이션과 멀티미디어 디자인을 중심으로 일러스트레이션, 캐릭터 디자인, 컴퓨터 그래픽(2D,3D,애니메이션 및 뉴 미디어) 디자인을 특성화하는 교육을 하고자 한다.

그 이유는, 21세기에서는 기필코 시각 정보전달 디자인계도 새로운 기술도약과 다양한 표현 기술을 창의적으로 응용하고 창출해낼 수 있는 인재를 요구하게 될 것이며, 이미 그러한 시점을 지나치고 있기 때문이다. 차세대의 산업디자인(시각정보 전달 디자인)교육은 이러한 사회환경 여건에 발맞추어 이루어져야 하며 새로운 미래에 대한 도전과 예지력을 갖춘 훈련으로 전문가를 양성해야 한다는 당위성을 갖고있기 때문이다. 그러나, 이와 같은 급작스러운 환경변화는 새로운 요구를 하는데 반하여 교육계는 이러한 부름에 대응할 수 있는 정규학과와 교육인원의 절대 부족 현상에 직면하고 있는 실정이다. 이에 따라 본과의 새로운 교육과정은 그간 일러스트레이션의 축적된 기술과 교육개발 능력을 중심으로 멀티미디어와 시각정보 전달 디자인이 적절히 조합된 체계적인 교육을 실시하고자 한다. 본 대학의 특성화는 다양한 멀티미디어 이론과 실기를 겸양하여 졸업 후에는 곧바로 산업현장에서 실무를 임할 수 있는 전문가 양성에 그 목적이 있다.

.특성화 교과과정의 내용

타 교육기관의 내용과는 달리 독창적인 캐릭터 일러스트레이션의 개발과 일러스트레이션을 기초로 한 기존의 컴퓨터 그래픽 개념에서 한 단계 진보된 3D 애니메이션 창작품을 제작하는데 역점을 둔다.

.특성화 교과과정의 운영방법

인덕대학 디자인 멀티미디어과에서는 디자인 멀티미디어의 다양한 분야 속에서 핵심적이고 중점적인 교과목으로 카툰 및 애니메이션을 운영하고 있다. 카툰 일러스트레이션은 출판이나 캐릭터사업에 활용할 수 있는 민감하고 날카로운 감성을 양하는 과목이다. 표현의 기초적 기술은 물론, 상상력과 창조력을 겸비한 교육을 실시하며 영상매체인 3D애니메이션 등의 창조적 아이디어를 활용할 수 있는 카툰니스트로서의 역할을 개척해 나간다. 현재 활동을 광범위하게 하고있는 외부인사를 초빙교수로 하며 카툰 일러스트레이션과 캐릭터디자인, 카툰 기초기법을 기본적으로 운영한다. 더 나아가 컴퓨터그래픽과 3D애니메이션을 지원하여 학생들의 실력을 완성할 수 있도록 적극적으로 프로그램 개발을 유도한다. 일러스트레이션과는 카툰일러스트레이션 이외에도 광고일러스트레이션, 동화일러스트레이션, 출판일러스트레이션, 컴퓨터일러스트레이션 등의 강좌를 개설하고 있을 뿐만 아니라 비주얼 커뮤니케이션의 디자인영역을 다분화 시키고 확대하고 있다.

c. 특성화 교육의 종합평가

인덕대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-일러스트레이션, 카툰일러스트레이션, 광고일러스트레이션, 출판일러스트레이션, 컴퓨터일러스트레이션, 비주얼 커뮤니케이션등 디자인 영역의 다분화

--> factor 2

.특성화 교육의 대표적 특성

독창적인 캐릭터 일러스트레이션의 개발  
상상력과 창조력을 겸비한 교육

.특성화 교육의 문제점 또는 제안점

특성화 대상분야에 대한 교육과정과 지원방안에 대한 독창적인 연구와 구체화 필요  
장단기 발전 목표와계획의 수립 필요  
학생들의 실무감각 향상을 위한 실질적이고 다양한 교육프로그램의 개발 필요



## 23) 전북대학교 (<http://youngsang.chonbuk.ac.kr>)

### 특성화영상산업사업단

-본 사업단은 교육부의 지방대학특성화 사업 지원에 따라 본교의 영상산업 분야 특성화사업을 추진하기 위해 1998년 2월 설립한 총장 직속의 사업 본부이다. 사업단은 21세기 고도 지식정보화 사회를 맞이하여 국가 미래산업으로 육성 발전하게 될 영상산업 분야의 교육 전문화를 기하여 산업체가 요구하는 우수 인력을 안정적으로 공급하는데 주목적을 두고 있다.

뿐만 아니라 지역 내 산업체, 대학, 연구소, 지방자치단체 등을 총체적으로 연결하는 산학연관 협력체제를 구축하여 공동연구개발, 기술교류, 연구 및 실습시설의 공동 이용, 정보교환 등의 교류사업을 활발히 하여, 영상산업 분야의 교육, 정보, 연구센터로서의 역할을 선도해 나가는 명실상부한 기관으로 발돋움하고자 한다.

-본 사업단은 전북대학교를 비롯한 전북지역내의 학생들과 주기적이고 체계적으로 교육하여 영상산업 전문인력을 양성함과 동시에 지역주민들의 영상산업의 마인드를 확산시키고 있다. 또한 영상산업 인프라를 구축하고 영상정보서비스 시설을 완비할 계획이다.

### 1. 목표

영상산업은 21세기 첨단 무공해 산업으로 전북지역의 특화사업이다.

이에 발맞추어 전북대학교는 지방대학 특성화 사업을 유치하여 영상산업을 육성 발전시키고, TESVA(토탈 영상교육시스템)전략을 통하여 미래 주도형 영상산업을 위한 교육 체제정비와 산학연관협동체제를 공고히 하여 교육, 연구, 정보센터로서의 역할을 수행하고자 한다.

### 2. 연혁

1997.4. 지방대학 특성화 사업 추진위원회 구성

1997.11. 지방대학 특성화사업 지원대학 선정

1998.2. 특성화 영상산업사업단 발족

1998.3. 1998학년도 영상산업 전공자 선발(102명)

1998.10. 1999학년도 영상산업 전공자 선발(81명)

- 1998.12. 제1기 영상아카데미 개원
- 1999.1. 액세스센터(주민영상제작지원센터)설립
- 1999.3. 제2기 영상아카데미 개원
- 1999.4. 영상벤처기업, Vision 21, 설립
- 1999.6. 전북 인터넷 TV방송국 개국
- 1999.6. 제3기 영상아카데미 개원

-전북대학교는 '94년에 실시한 전국대학 종합평가에서 우수대학으로 판정을 받으며, '97~'99년에는 교육개혁 추진 우수대학으로 선정. "영상산업분야"...가 선정되어 특성화 사업을 추진하고 있다.

## 24) 조선대학교(다포, 도자기, 한지공예, 천연염색, 목칠공예, 패키지, Street Furniture, 선박 디자인, 애니메이션) / 전통문화와 지역경제의 세계화

대학 및 학과 프로그램명: 조선대학교(다포, 도자기, 한지공예, 천연염색, 목칠공예, 패키지, Street Furniture, 선박 디자인, 애니메이션)  
/전통문화와 지역경제의 세계화  
주소 (우/501-759) 광주광역시 동구 서석동 375번지  
인터넷 주소 <http://www.design.chosun.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반정보

조선대학교는 교육부 지정 "지방대학 특성화 대학"으로 선정되어, 1998년부터 "산업 디자인 특성화 사업"을 추진하고 있습니다. 교육부에서 추진하는 지방대학 특성화 사업"에 대해 간략히 소개하면 다음과 같습니다. 세계화, 지방화 시대를 맞이하여 지방대학을 육성, 지원하여 특성화함으로써

- 산업체와의 유기적인 연계를 통한 산, 학 협동 활성화,
- 지역 내 대학과 연구소 등을 망라하는 총체적인 학, 연 협동체제 구축,
- 지역사회의 요구에 부응하는 인력을 양성, 공급

- 산업구조의 변화와 학문 발전 추세에 맞는 인력배출이 가능해짐으로써 지방대학의 자율역량과 우리 산업의 국제 경쟁력을 제고시킴

.프로그램의 수준 및 학위과정: 조선대학교 미술대학

.교육철학 및 목적, 목표

21세기 산업화 시대에서 디자인은 국가별 경제사회의 우위를 점유하기 위한 전략적 수단으로서 고부가가치의 창출을 위한 커다란 역할을 하게 될 것이며, 이를 위한 디자인을 필수 불가결한 요소로서 한층 강화 되어가고 있다 이 같은 인식을 바탕으로 본 대학은 세부적인 학부제를 통하여 전문화, 세계화를 중심으로 21세기 디자인의 메카로서 국가와 지역사회의 발전에 기여함을 물론, 세계적인 디자인 대학의 확립을 그 목적으로 한다.

.교수, 학생, 직원 등의 인원 정보 / 교수 수: 33명

## b. 특성화 프로그램의 내용

젊고 패기 있는 디자이너들의 창업 의욕을 촉진하여 고부가가치의 디자인을 창출케 하며, 재학생들에게도 벤처 창업에 관한 다양한 아이디어를 촉발하여 기업화, 산업화의 가능성을 인식시켜 지역사회 및 국가 경제발전에 기여하게 하고 학생 취업율을 제고 한다.

- (1)전문 실용화 교육
- (2)정보화 교육
- (3)전통문화 상품개발 실습 교육
- (4)국제화 교육

.특성화 교육의 목적

21세기 문화경제 시대를 맞이하여, 조선대학교에서는 '전통문화와 지역경제의 세계화'라는 비전을 가지고 창조적 디자이너 육성과 산학 공동연구를 발전시키기 위한 '산업디자인 특성화 사업단'을 설립하였습니다.

이러한 목적을 위해, 50년 전통의 조선대학교 인적자원을 최대한 활용함은 물론, 공

학, 생명과학, 경영학 분야와 연계하는 학제간 연구와 교육을 통해 지역의 산업발전과 국가 경쟁력 강화에 이바지하고, 광주, 전남지역이 보유한 전통문화의 고유성과 세계화의 가능성을 새롭게 연구, 개발하여 전통문화 발전을 도모하고자 합니다.

#### .특성화 교과과정의 내용

##### 1) 전문 실용화 교육

현장 전문가 초빙 집중실습 특강실시

산업현장 파견 실기 학점제 운영

학생 전공 특기 운영

##### 2) 정보화 교육

"Digital Design Library" 활용 Basic 교육

"Digital Design Library" 활용 Application 교육

##### 3) 전통문화 상품개발 실습 교육

전통장인 및 기능인 초청 집중 특강 실시

전통문화 탐색 및 이의 활용 교육

##### 4) 국제화 교육

외국인 초빙 교수 활용 교육

우수학생 선발 및 해외 대학 파견

#### .특성화 교과과정의 운영방법

지원대상 : 디자인 관련 분야의 졸업생 및 재학생을 대상으로 "시각(포장)디자인 / 멀티미디어 콘텐츠 / 제품디자인 / 도자디자인 / 섬유디자인 / 목칠(가구)디자인" 등의 공예 및 산업디자인 분야로 6개 분야에서 각 1개 업체씩 선정

지원내역 : 연구 및 사무공간 지원, 디자인실 기기(팀별 컴퓨터기기 및 사무용 기기, 프린터, 팩시밀리, 전화, 통신 네트워크 기기) 의 공동사용 지원, 운영비 지원, 기타 워크스테이션 및 디지털 편집장비 사용 지원

입주업체의 사업자 등록 지원 및 전문가 지원 시스템을 구축하여 기술 및 경영 지원 벤처기업을 위한 통합 카달로그를 제작 광고홍보를 실시하고, 벤처기업의 영업판매 지원

.특성화 교육의 추진 역사 및 계획

특성화 교육의 추진 역사

1983. 10. 31 설치

1991. 8. 7 미술연구소에서 명칭 변경

특성화 교육의 계획

신 디자인 교육 구현

연구의 심층을 위한 특화연구 수립

산학 협동 활성화를 위한 디자인 정보센터의 설립

종합화 → 디자인 대학으로 확대

전통문화 → 한국문화의 정체성 확보

국제화 → 교육연구의 국제적 수준

### c. 특성화 교육의 종합 평가

조선대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-‘전통문화와 지역경제의 세계화’라는 비전을 가지고 창조적 디자이너 육성과 산학  
공동연구를 발전시키기 위한 ‘산업디자인 특성화 사업단’ 설립

--> factor 1

.특성화 교육의 대표적 특성

-신 디자인 교육 구현/전문 실용화 교육, 정보화 교육, 전통문화 상품개발 실습 교  
육, 국제화 교육

-연구의 심층을 위한 특화연구 수립

-산학 협동 활성화를 위한 디자인 정보센터의 설립

.특성화 교육의 문제점 및 제안점

국가 3대 산업기술정책 과제의 하나로 전통문화의 계승발전, 디자인 선진국 진입

- 국가의 3대 산업기술 정책과제의 하나인 전통문화의 계승발전을 통한 디자인 선진  
국 진입을 위해서는 창의적이며 전문적인 디자인 인력의 양성과 공급이 요구됨

- 광주, 전남지역의 풍부한 유형 무형의 전통문화를 보유한 여향으로서 잘 알려져 있  
으나 체계적인 데이터베이스를 구축하거나 산업으로의 적용은 미흡한 실정임.

- 따라서 지역 제일의 사립종합대학교로서 그 가용자원을 활용하여 우수인력을 양성하고 지역의 문화 및 산업발전에 기여할 의무가 있음.
- 최신 디자인 기술의 도입, 전파로 지역산업 발전 도모
- 산업디자인의 특성상 전통문화의 재창조와 국제화가 요구되며, 새로운 정보미디어를 활용한 창의적 디자인 개발이 요구됨
- 우리대학 디자인 학부는 최근에 구축한 "Digital Design Library" 시스템을 활용하여 세계의 최신 디자인 정보를 수집하여 데이터 베이스화하는 한편, 지역산업체 및 지방자치단체와 정보 네트워크를 구성하여 디자인 정보를 공유하고 공동으로 디자인을 개발함.
- 이와 같은 여건은 광주광역시에서 주관하는 세계적인 행사인 광주비엔날레의 기반을 튼튼히 하고 그 파급효과를 크게 확대할 것임.

## 25) 중앙대학교(산업디자인, 공예)

대학 및 학과 프로그램명: 중앙대학교(산업디자인, 공예), 디자인경영센터/문화예술의 산업화를 위한 신교육체제  
주소 (우/456-756) 경기도 안성시 대덕구 내리동 산 40-1(예술대학)  
연락처 <대표 031)670-3114,4114/ 02)820-6394 ~ 9>  
인터넷 주소 <http://www.cau.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

.프로그램의 수준 및 학위과정

중앙대학교는 「문화예술의 경제.인간가치구현」에 기여하려는 개혁을 추진해오고 있다. 전통적으로 문화예술 부문의 활동이나 작품은 단순한 기호나 관조의 대상으로 여겨져 왔다. 그러나 새로운 세기에 문화 예술은 더 이상 고답적인 「객체」가 아니다. 그것은 현실적이며 경제적인 수요의 대상이 되고 있다. 문화예술은 미래 고도 기술의 비인간화 경향을 완충해 줄 인간적 삶의 양식이며, 지식기반사회에서 고부가가치를 창출할 수 있는 경제적 상품이 된다. 문화예술의 이러한 의미 전환을 주목하며, 중앙대학교는 그 전환에 대응하는 교육연구 체제를 구축하고자 한다.

이 체제는 「상품의 문화예술화」와 「문화예술의 상품화」가 이루어질 수 있는 교육과 연구 기반을 의미한다. 단순히 「쓸모」를 강조하던 되었던 상품에 문화예술의 「터치」가 이루어져야 하는 시대, 문화예술의 행위나 결과 자체가 극대 이윤을 낳는 상품이 되는 시대에, 고등교육기관에서 문화예술을 다루는 양식은 바뀌어야 한다. 이러한 인식의 바탕 위에 중앙대학교는 문화예술 부문에서 새로운 패러다임의 교육과 연구 체제를 구축하고 있다.

#### .교육철학 및 목적, 목표

디자인 경영의 유기적 통합과 신지식기반 구축에 따른 디자인 경영전략 및 기법을 개발하여 중소기업의 Brand 개발을 전략적으로 지원하고 당해 연도에는 이를 위한 디자인 경영 인프라 구축, CAID시스템 설치에 따른 각 시스템간의 network를 구축함으로써 concurrent Design 개발 체제기반을 갖추고, 이러한 첨단 장비 및 시설을 활용하여 중소기업 BI/CI/PI 개발을 지원하고 산학연공유기반 인프라 구축

#### 디자인과 경영의 접목을 통한 신지식기반 구축

디자인 경영 통합관리시스템을 통한 중소기업에 디자인 경영기술 및 기법 지원에 따른 우수한 brand의 개발 및 고부가가치 디자인 창출

디지털미디어를 통한 인터넷 웹사이트, CD-ROM 타이틀 등의 인터랙티브 브랜딩 개발 및 E-Research 기술 기반 구축

디자인 기획, 개발, 평가단계까지 디지털 정보 공유 인프라 구축을 통한 디자인 신기술 확보 및 디자인 경쟁력 강화

Brand 가치 창출을 위한 디지털 애니메이션 광고 및 인간 공학적 평가

산학협력구축을 통한 디자인 경영전문인력 양성 교육 시스템 강화

#### .시설 및 예산

총사업비 1,286,380천원<2000. 10. 1~ 2003. 9. 30(36개월간)>

### b. 특성화 프로그램의 내용

디자인 경영 통합 관리 시스템 구축(Design Management Integrated System)  
디자인 경영정보 시스템 구축(DMSI:Design Management Information System)  
마케팅 정보시스템구축 / 의사결정시스템구축 / 디자인 정보시스템구축  
컴퓨터 응용 산업디자인 구축(CAID: Computer Aided Industrial Design)  
디자인체제 구축 / 컴퓨터 그래픽스 시스템/ 컴퓨터 응용 디자인 시스템 구축  
문화상품 개발지원(도자기, 금속, 목제품) 체제구축  
시제품 제작 시설 구축(RP: Rapid Prototyping)  
DMC(Design Management Center)지원 Business 모델 구축  
산학협력 공유인프라 구축  
소비자 관찰 장비-모션픽처카메라 소비사의 구매 행동 관찰 및 기록/  
EEG 디자인제품에 소비자 뇌반응 평가를 통한 디자인 평가/  
휴필로미터 동공의 크기 변화에 따라 응답자의 반응을 측정한다.  
글로벌 브랜드 전략 연구-brand/coporate ideentity구축 모형개발 및 운영 등

#### .특성화 교육의 목적

디자인 경영의 유기적 통합과 신지식기반 구축에 따른 디자인 경영 전략 및 기업을 개발하여 중소기업의 Brand 개발을 전략적으로 지원하고 당해 연도에는 이를 위한 디자인 경영 인프라 구축, CAID시스템 설치에 따른 각 시스템간의 network를 구축함으로써 concurrent Design 개발 체제기반을 갖추고, 이러한 첨단 장비 및 시설을 활용하여 중소기업 BI/CI/PI 개발을 지원하고 산.학.연 공유 기본 인프라를 구축하는데 목적이 있다.

#### .특성화 교육의 추진 역사 및 계획

1차 연도- 디자인 경영 기본 인프라 구축, 제품개발 모델 인프라 구축 및 시범 서비스 실시

2차 연도- 1차 연도 문제점 보완 및 DMC 확산에 따른 제품개발 모델적용 및 서비스 확대, 의사결정 지원시스템 인프라 구축

3차 연도- 디자인 경영기술 및 기업, Brand 전략 등 디자인 정보 DB를 포함한 디자인 경영 통합관리 시스템 구축 완료 및 디자이너 재교육에 의한 육성



### c. 특성화 교육의 종합 평가

중앙대학교의 특성화 유형은 크게 두 가지로 대별할 수 있다.

-학생과 교수간 프로젝트 중심의 교과과정 구성, 산학협동에 의한 현장실습 및 파견 교육

--> factor 2

-디자인경영의 유기적 통합과 신지식 기반구축에 따른 디자인경영 전략 및 중소기업의 브랜드 개발의 디자인경영 혁신센터

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

신지식기반 구축

디자인 경영전략 및 기법 know how 축적

디지털 디자인 인프라 구축

제품 경쟁력 제고

산.학.연 공유인프라 구축

.특성화 교육의 문제점 및 제안점

새로운 디자인 때마다 그 시점에서 즉흥적인 전략을 수립, 제품 line-up history가 일관성이 없다.

장기적 전략이 없어 업무수행에 따르는 사후관리가 어렵다.

디자인 DB는 있으나 사용자적 측면에서의 효율적 관리가 이루어지지 않는다.

통합적인 control system의 부재로 관계 부서와의 일원화된 communication channel 부재, 종적구조로 횡적 coordinating이 어렵다.

identity 확보가 어려운 상황

산업디자인계열

### 1. 교육목표

"굿 아이디어, 굿디자인으로 산업디자이너의 꿈을 키운다!"

산업기술의 진보와 산업사회의 환경 변화에 따라 산업디자인의 중요성은 그 어느 때 보다 절실하게 요구되고 있다.

이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 산업현장에서 필요로 하는 멀티미디어정보디자인전공, 컴퓨터그래픽전공 그리고 실내디자인전공의 교육과정을 개설하여 전문기술을 집중교육 함으로써 국가 · 지역사회 발전에 이바지할 수 있는 디자인 전문가를 육성한다.

### 2. 특성화 방향

-전공분야 축소 및 전문화

1.멀티미디어정보디자인 전공

2.컴퓨터그래픽 전공

3.실내디자인 전공

-컴퓨터 그래픽 강화

1.모든 교과목을 컴퓨터그래픽과 연계

2.관련 컴퓨터기자재 확충

-현장감 있는 교육실시를 위해 산업시찰 및 각종 공모전 적극 참여

-현장실습 강화

-산업체 겸임교수 초빙

-Study group 운영으로 특별지도

학제간 교육, interactive system교육 등

-창업지도 강화

전문벤처 및 창업(온디자인그룹 창업운영 중)

### 3. 학과

-교육인적자원부 지원 산업디자인 특성화 학과로 선정(3개년간 국비지원 예상)

-중소기업청 지정 디자인전문기관 선정(각종 디자인 개발에 국비지원 예상)

-중소기업기술지도대학, 디자인영역 창업보육센터 운영

-철저한 산학협동운영(상품화된 디자인 : 80여종, 상표등록 : 60여건, 의장등록 : 3건 등)

-계열 전체 디자인워크샵, 디자인세미나 하계 강좌개설 및 특강실시

-각종 study group운영 및 24시간 실험·실습실 운영제 실시

#### 4. 산업디자인연구소

/설립목적/

지역사회 중소기업과 연계관계를 맺어 산업발전에 기여할 수 있도록 산학협동체제 및 관계를 유지하여 디자인 공동연구, 정보교류, 디자인 기술지원 등 디자인 활성화에 기여함을 목적으로 한다.

/주요기능/

-디자인 진단 및 기술지도 업무, 산업디자인 활성화를 위한 지원 업무

-선진디자인 기술 정보지원, 산학협동디자인 세미나 개최

### 27) 한국과학기술원(KAIST 산업디자인학과)

대학 및 학과 프로그램명: 한국과학기술원(KAIST), 디자인개발기반구축사업(디자인혁신지원센터)

주소 (우/305-701) 대전광역시 유성구 구성동 373-1

연락처 <대표 042)869-2114. (F)042)869-2210, 2220>

인터넷 주소 <http://www.kaist.ac.kr>

#### a. 교육 프로그램의 일반 정보

한국과학기술원(Korea Advanced Institute of Science & Technology)은 우리 나라 과학 기술에 필요한 고급 과학 기술 인재를 양성하고 기초 및 첨단 과학 기술 연구를 수행하는 우리 나라 최초의 대학원 중심, 연구 중심 대학기관으로서 1971년 2월 16일 특별법에 의해 한국 과학원으로 출발하여 오늘에 이르렀다.

미국이 20세기에 이르러 세계 최고의 과학기술력을 유지할 수 있었던 비결은 메사추

세츠 기술원(MIT)이나, 캘리포니아 기술원(Caltech)과 같은 세계 최고의 이공계 대학들을 일찍이 19세기말부터 설립해 시대가 요구하는 고급 과학기술 인력을 배출했기 때문이다.

한국과학기술원은 1971년 설립한 이공계 대학기관으로 1973년 첫 석사과정 신입생 106명을 선발하여 교육과 연구에 첫발을 내디딘 이래로, 26년의 세월이 흐르는 동안(1997년 현재) 교수 355명과 재학생 수는 학사가 2,587명, 석사가 1,690명, 박사가 2,745명 등, 총 7,022명으로 늘어나면서 양적으로나 질적으로 엄청난 성장을 하였다. 지금까지 배출한 학생수는 '97년 현재 박사 2,864명을 포함하여 16,000여명을 넘었으며 이들 졸업생들은 현재 산업체, 연구기관, 교육 기관, 정부 기관 등 사회 각계 각층에 진출하여 모두 우리 나라 과학 기술 발전에 핵심적인 역할을 하고 있다. 이들은 탁월한 능력을 바탕으로 우리 나라 첨단 산업의 국제화에 기여하고 산업체의 애로 기술이나 수입 대체 파급 효과가 큰 대형 연구 개발에 성공하는 등 국가 발전에 없어서는 안 될 인재로 성장하였다.

특히 대덕 연구 단지에만도 많은 수의 본원 졸업생들이 우리 나라 과학 선진화를 위하여 노력하고 있으며, 사회에 진출하여 재학 중 터득한 과학적인 사고방식과 연구력을 바탕으로 스스로 기업을 창업하여 직접 기술개발 현장에 뛰어든 예도 많이 있다. 또한 우리 교수들의 성공적인 교육 및 연구 업적은 미국, 유럽, 일본 등 외국에서 더 높게 평가되고 있어 한국과학기술원은 이미 세계적인 수준의 이공계 대학으로 발돋움 하였다.

연구 개발 면에 있어서도 능력을 크게 발휘하여 세계적 수준의 많은 연구업적을 남겼으며, 1990년부터 1996년 말까지 7,000여건의 연구 과제를 수행하였고, 이에 따른 연구 계약 액수는 2800억원에 달한다.

한국과학기술원은 '90년 서울 홍릉 캠퍼스에서 33만평에 달하는 대덕 단지 신축 캠퍼스로 이전함으로써 "제2의 도약"을 위한 기반을 마련하고 세계 TOP10수준의 교육, 연구기관 도약을 목표로 더한층 노력하고 있다.

#### .교육철학 및 목적, 목표

인간 중심 디지털 디자인 혁신지원센터의 설립으로 디지털 시대의 수요에 맞는 전문 디자인 인력양성 및 네트워크 공동연구 시스템의 구축으로 급증하고 있는 디자인 수요를 충족시키고 분산된 역량들을 종합할 수 있는 디지털 디자인 지식 및 혁신 개발

#### 지원기반 확충

- .디자인지식기반확립 및 첨단 정보지원사업, 디자인 첨단장비/시설 지원사업
- .디자인 인력양성-인간 중심.디지털 디자인 분야, 디자인 지식정보 및 개발지원 분야의 전문인력 양성
- .디자인 표준화사업-네트웍을 통한 지원 협동작업의 제품 유형별 표준 디자인 프로세스 구축, 웹 상용 성 평가 표준디자인 프로세스구축, 웹 콘텐츠 파악과 information architecture 표준 디자인 프로세스 구축, 디지털 디자인 DB표준 framework 구축, CAID, CAM을 이용한 디자인 개발 표준프로세스 구축, Rapid prototyping을 통한 시제품 모델링 표준 프로세스 구축
- .혁신디자인 협업-벤처산업 디자인혁신개발 지원, 지역대학의 디자인 학과와 학제적 협동, 지역디자인 전문회사와의 디자인 협업, 중소기업 홈 닥터, 디자인 엔지니어링 혁신개발 지원

#### .시설 및 예산

총사업비 8,400,000,00천원 <2000. 8. 1~ 2005. 7. 30(60개월간)>

### **b. 특성화 프로그램의 내용**

#### .디자인 경영

기업디자인경영시스템, 디자인 통합계획, 디자인평가체계, 디자인 인력관리 및 재교육 시스템, 컴퓨터 지원협동작업

#### .인간 중심디자인 연구

사용자 인터페이스 디자인 연구(사용성 평가실험실) / HCI(Human Computer Interaction Lab)연구(HCI설 치) / 문화적 디자인을 통한 사용자 관찰 연구(관찰 연구실험실 설치) / 감성디자인 연구-최적의 감성 적 만족감을 이룰 수 있는 디자인 프로세스와 기법 연구(감성평가실험실 설치) / 인간- 공학 행태연구 (인간-공간 행태 실험실 설치)

#### .디지털 미디어 디자인

디지털 미디어연구실 설치/디지털 미디어연구, 디지털 콘텐츠연구, WWW 인터페이스 및 그래픽 표현기술 연구, 디지털 엔터테인먼트 디자인 연구 개발, 디지털 연상에 관한 연구

.디자인 정보 및 기술지원

디지털 디자인 지식정보 데이터 베이스 구축, 디자인 첨단 시설지원, 벤처기업 디자인지원, 중소기업 디자인 홈 닥터, 각 지역의 디자인 정보 network 구축

.특성화 교육의 목적

인간 중심 디지털디자인 혁신지원센터의 설립으로 디지털 시대의 수요에 맞는 전문디자인 인력양성 및 네트워크 공동연구시스템의 구축으로 급증하고 있는 디자인 수요를 충족시키고 분산된 역량을 종합할 수 있는 디지털 디자인 지식 및 혁신개발 지원기반 구축

국외 우수 지원사례에 대한 벤치마킹 / 디자인 인력양성 기반 구축 사업 / 디자인 지식기반 기술 구축사업 / 혁신디자인 협업체계 구축사업/ 디자인 첨단 장비.시설 구축사업

.특성화 교과과정의 운영 방법

국내 network구축: KAIST산업디자인학과를 중심으로 대전광역시, 대덕연구단지 내 벤처 및 중소기업, 지역대학 디자인 관련학과

해외 network구축: 미국 일리노이 공대, 카네기 멜론 디자인대학, 일본 쓰쿠바 대학, 독일 슈트트가르트 대학

.특성화 교육의 추진역사 및 계획

인력양성을 위한 교육 프로그램 개발사업, 표준화 기반구축사업, 혁신디자인 협업체제 구축, 디자인 지식기반 확립 및 첨단 정보지원체제 구축, 디자인 첨단 장비.시설 구축

**c. 특성화 교육의 종합 평가**

KAIST의 특성화 유형은 크게 두 가지로 대별할 수 있다.

-분석 단계를 부각시킨 교육 프로그램

--> factor 2

-전문디자인인력 양성 및 네트워크 공동연구시스템의 구축, 첨단 디자인 관련기술 지

원 및 교육사업 등의 디지털 미디어 혁신센터

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

네트워크를 통한 사이버 협업

관련업체,기관 등을 멤버로 한 사이버 작업공간을 구축하고 이를 통한 원격 협업 체제 구축

관련업체,기관의 방문을 통한 butterfly식 협조

모든 결과의 데이터 베이스화

.특성화 교육의 문제점 또는 제안점

대학부설연구소로 정부의 지원을 받아 개설된 디자인연구소가 있으나 그 지역 혹은 인근 학과의 공동연구 지원을 위한 것이기보다는 그 대학 자체의 연구를 위한 지원 쪽으로 치우쳐 있다.

본격적 디지털 디자인 시대를 위한 혁신지원센터 형식의 디자인 연구센터는 아직 부재한 상태 국내기업의 디자인개발 현황을 보면 제조업체 중 디자인 전담 부서를 운영하는 업체는 0.2%, 그중 대기업이 65%, 자동차 88%, 전자업체가82%/비제조업체 전담 부서운영 비율은15%, 중소기업의 경우4%미만/ 디자인 전담 부서를 운영하는 업체에서 디자인 개발 형태는 자체 개발 68.8%, 외부개발 27.9%/디자인 자체개발이나 외부개발 또한 전자 및 자동차 업체의 일부 대기업을 제외하고는 전무, 중소기업의 경우 타사 제품의 모방에 의존/ 디자인이 중심인 시장상황에 대한 대처 능력 약화→시장 경쟁력 약화 벤처기업의 창업을 지원.육성하기 위해서 벤처기업 경영자들에게 경영 전략적 차원에서 디자인경쟁력을 제고하고 디자인 개발과 그 제반시설을 지원할 수 있는 제도적 장치의 필요성 대두

28) 한국기술교육대학교(전기공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 컴퓨터공학과)/ 정보산업기기 분야

대학 및 학과 프로그램명: 한국기술교육대학교(전기공학과, 전자공학과, 정보통신공학과, 컴퓨터공학과)

주소 (우/ )충청남도 천안시 병천면 가전리 307

연락처 <대표Tel: 041-560-1000>

인터넷 주소 <http://www.ce.kut.ac.kr/~bk21/>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

정보산업기기 분야의 시장규모는 반도체 기술의 급격한 발전에 힘입어 그 증가추세를 추정할 수 없을 정도로 발전하고 있다.

종래에는 독립적인 기능을 가진 여러 제품들이 기능이 통합된 하나의 시스템으로 묶여 고기능 장비 형태의 신개념 제품으로 시장에 제시되고 있다. 또한 이들 제품들은 새로운 개념의 기능을 추가하여 부가가치를 크게 올릴 수 있는 특성을 갖는 산업 분야이다.

.교육철학 및 목적, 목표

정보산업기기의 설계, 생산 및 유지보수를 담당할 수 있는 인력양성이 주된 목표이다. 정보산업기기의 범위는 반도체, TFT 및 센서 그 자체와 이들 소자를 이용한 응용 시스템을 포함한다.

따라서, 본 과제를 통하여 교육받은 학생은 반도체, TFT 및 센서의 생산에 소요되는 생산장비의 설계기초기술 및 운용기술을 습득하게 되며 각종 정보단말기들의 동작원리 및 요소부품의 기초설계 기술을 습득하게 된다.

.시설 및 예산

시설 / PLC실습실, 전력공학실습실, 응용전기실습실, 전기공학실습실, 기초전기실습실, 전기기기실습실, 기초전자 실습실 I, II, 전자회로 실습실, 마이크로프로세서, 전자파통신 실습실, 디지털 실습실, 컴퓨터 실습실, 센서 및 반도체 실습실, 응용전자 실습실 I, II,

예산 / (2000. 3. ~ 2001. 2.) - 1,043,139천원

### b. 특성화 프로그램의 내용



- 정보기기 설계기술 교육분야
- 반도체 생산장비 운용 및 설계기술 교육분야
- 생산공정용 제어계측시스템 설계기술 교육분야
- 기구 구동장치용 요소부품 설계기술 교육분야

<분야별 산학공동 교육내용>

정보기기 설계기술 분야 / 아날로그/디지털 전자화로 설계, 디지털 시스템 설계, 디지털 통신 및 네트워크 기술, PCB 설계 강좌에서는 참여기업과 동일한 S/W를 사용하여 졸업생의 현장적응력을 높임, 단위기능 장치의 개발을 졸업연구과제로 수행한 후 그 결과물을 참여기업에 이전, 참여기업을 대상으로 참여 교수가 학기당 2회 이내의 특강을 실시

반도체 생산장비 운용 및 설계기술 분야 / 반도체 소자 및 제조공정, 아날로그/디지털 회로 설계, 반도체 재료, 기구장치 설계기술, 단위공정을 대학에 설치하여 기업체의 운용인력을 교육, 대학의 기계공학부와 연합하여 설계기술을 교육, 참여기업의 연구원/기술자를 초청하여 특강을 실시, 참여기업을 대상으로 참여 교수가 학기당 2회 이내의 특강을 실시

생산공정용 제어계측시스템 설계기술 분야 / 신호 처리 및 시스템 공학, 참여기업과 공동으로 model plant를 건설하여 공동 활용, 참여기업에서 사용하는 processor 및 센서를 채택하여 제어시스템을 강의/실습, 졸업연구과제를 이용하여 참여기업의 소규모 제어시스템을 개발한 후 그 결과를 참여기업에 이전, 참여기업에 설치된 공장용 LAN(MAP)을 대상으로 하여 통신교육을 실시, 참여기업의 연구원/기술자를 초청하여 특강을 실시, 참여기업을 대상으로 참여 교수가 학기당 2회 이내의 특강을 실시, 방학기간을 활용하여 현장실습을 실시, 방학기간을 활용하여 참여기업의 단기 연수를 실시함

기구 구동장치용 요소부품 설계기술 분야 / 참여기업의 현장에서 이용중인 설계 S/W를 교과목에서 채택함, 졸업연구를 이용하여 참여기업에서 필요한 요소부품을 설계 제작함, 참여기업의 연구원/기술자를 초청하여 특강을 실시, 참여기업을 대상으로 참여 교수가 학기당 2회 이내의 특강을 실시, 방학기간을 활용하여 현장실습을 실시, 방학기간을 활용하여 참여기업의 단기 연수를 실시

.특성화 교과과정의 내용

#### 전공기초(필수)

프로그래밍기초, 기초실습 I, 기초실습 II, 회로이론 I, 전기자기학 I, 디지털공학, 마이크로프로세서 및 실습, 전자회로 I, 공업수학 I

#### 전공기초(선택)

전기자기학 II, 회로이론 II, 디지털공학실습, 공업수학 II, 전기전자측정, 전기공학실습 I, 전기공학실습 II, 전기회로실습, 물리전자공학, 전자공학실습 I, 전자공학실습 II, 정보통신기기, 정보통신실습 I, 정보통신실습 II, 통신신호처리, 영상시스템실습 I, 영상시스템실습 II, 이산구조, 객체지향 프로그래밍, 인터넷기반 프로그래밍, 자료구조 및 알고리즘

#### 전공심화(선택)

데이터 통신, 웹 디자인, 컴퓨터구조, 제어공학 I, 제어공학 II, 제어공학실습, 통신공학, 통신공학실습, 디지털통신, 시스템프로그래밍 및 실습, 운영체제, 안테나공학, 마이크로프로세서응용실습, 컴퓨터네트워크, 수치해법 및 실습, 로봇틱스, 전원장치설계, 소형전동기, 컴퓨터시뮬레이션 및 실습, 종합정보통신망, 이동통신, 컴퓨터그래픽스 및 실습, 컴퓨터보안, 컴퓨터비전, 분산시스템, 멀티미디어 및 실습, 위성통신, 고전압공학, 발전공학, 시퀀스제어 및 실습, 전동기구동 및 실습, 광전자공학, 컴파일러, 데이터베이스 및 실습

#### 전공심화(선택)

전기기기 I 및 실습, 전기기기 II 및 실습, 전기관련법규, 전력계통공학, 전기기기설계, 계통보호공학, 전기전자재료, 설비자동화공학 및 실습, 전기설비공학 및 실습, 전기응용 및 실습, 전력공학실습, 디지털시스템설계, 컴퓨터응용실습, 반도체공학, 전자회로 II, 전자회로실습, 전산기원용회로 설계, 회로망해석 및 합성, 초고주파공학 및 실습, 응용프로그래밍, 센서공학, 집적회로설계, 신호 및 시스템, 신호처리, 정보통신응용실습, 네트워크 프로그래밍, 비주얼 프로그래밍, 디지털통신실습, 정보통신부호이론, 통신 시스템, 병렬처리시스템, 소프트웨어 엔지니어링, 인공지능

#### .특성화 교과과정의 운영 방법

한국기술교육대학교의 연구 관련 외부 자금은 ‘한국기술교육대학교 연구비 관리 요령’에 의해 기획처 연구교류팀에서 중앙관리되고 있으며 정보산업기기 인력양성사업팀 및 영상정보통신 인력양성사업팀의 사업비 역시 신 규정 ‘정보통신인력양성을 위

한 정보산업기기 및 영상정보통신 인력양성사업팀 사업비 관리요령'을 제정하여 정부 지원 자금 및 산학협동 대응자금을 기획처 연구교류팀에서 중앙관리한다.

.특성화 교육의 추진 역사 및 계획

초기의 산학협력은 참여기업의 규모보다는 협력의 질로서 가시적인 효과를 얻도록 계획하며, 사업이 본궤도에 오르면 점진적으로 참여기업의 수를 늘리도록 한다. 단계별 추진일정 및 전략은 아래와 같다.

< 1차년도: '99.7~'00.6 >

- 졸업연구를 통한 소규모 장치 설계/제작 : 총 10건
- 참여교수의 기술강연 : 0.5회/년,인
- 참여교수의 참여기업 및 타 기업 자문 : 5사/인
- 참여학생의 방학중 현장실습 : 총원의 30 %
- 방학중 단기강좌 : 0.2회/년,인
- 현장기술자의 겸임교원 위촉 : 총 5명
- 현장기술자의 정기특강 : 총 5개 강좌

< 2차년도: '00.7~'01.6 >

- 졸업연구를 통한 소규모 장치 설계/제작 : 총 15건
- 참여교수의 기술강연 : 0.7회/년,인
- 참여교수의 참여기업 및 타 기업 자문 : 7사/인
- 참여학생의 방학중 현장실습 : 총원의 40 %
- 방학중 단기강좌 : 0.3회/년,인
- 현장기술자의 겸임교원 위촉 : 총 7명
- 현장기술자의 정기특강 : 총 7개 강좌

< 3차년도: '01.7~'02.6 >

- 졸업연구를 통한 소규모 장치 설계/제작 : 총 20건
- 참여교수의 기술강연 : 0.8회/년,인
- 참여교수의 참여기업 및 타 기업 자문 : 8사/인
- 참여학생의 방학중 현장실습 : 총원의 50 %
- 방학중 단기강좌 : 0.4회/년,인
- 현장기술자의 겸임교원 위촉 : 총 8명

- 현장기술자의 정기특강 : 총 8개 강좌
- < 4차년도 - 7차년도 >
- 졸업연구를 통한 소규모 장치 설계/제작 : 1건/학생 5인
- 참여교수의 기술강연 : 1회/년,인
- 참여교수의 참여기업 및 타 기업 자문 : 10사/인
- 참여학생의 방학중 현장실습 : 총원의 80 %
- 방학중 단기강좌 : 0.5회/년,인
- 현장기술자의 겸임교원 위촉 : 총 10명
- 현장기술자의 정기특강 : 총 10개 강좌

### c. 특성화 교육의 종합 평가

한국기술교육대학교의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

- 국의 우수 지원 사례에 대한 벤치 마킹, 첨단 디자인 관련 기술 지원 및 교육 사업 등의 생산 단계를 부각시킨 교육 프로그램
- > factor 2

.특성화 교육의 대표적 특성

- 교과과정의 졸업연구를 통한 실질적인 기업업무 습득
- 참여교수의 기술강연 및 자문
- 참여학생의 방학중 현장실습
- 현장기술자의 정기특강(개발사례 소개)
- BK21의 첫 단기 연수/미국의 California State Polytechnic Univ.에서 어학훈련, 실협실 견학, 강의 청강

.특성화 교육의 문제점 또는 제안점

- 산학협력과 교육의 균형발전을 기할 수 있는 제도적인 장치의 마련이 필요하다.
- 기존의 산학협력사업과 본 사업의 효율적인 연계를 위한 대학 내의 제도적인 장치의 마련이 필요하다.
- 산학공동 과제별 참여기업과 교수가 참여하는 협동위원회를 구성한다.

-현장실습시 발생할 수 있는 산업재해를 대비한 조치를 강구한다.

#### d. 디자인공학과 (<http://w3.kut.ac.kr/~ide/korea.html>)

##### 1. 교육목표

한국기술교육대학교 디자인공학(ide) 전공과정은, 실사구시(實事求是)라는 창학 이념을 바탕으로, 디자인과 관련한 제반 문제들을 해결함에 있어서 창의적 사고력과 능동적 실천력을 동시에 발휘할 수 있는 디자인 전인(全人)교육을 목표로 하고 있습니다.

디자인공학(ide) 전공과정에서는, 학생마다의 고유성과 잠재력을 효과적으로 유도 및 개발할 수 있는 디자인 교육과 디자인과 관련한 학제적(interdisciplinary) 경험과 지식을 효율적으로 축적 및 체계화할 수 있는 공학(엔지니어링)교육을 통하여, 디자인 문제를 종합적으로 해결할 수 있는 방법들을 지속적으로 연구 및 개발함을 목표로 하고 있습니다.

디자인공학(ide)과에서는 인간-환경간에 존재하는 이율배반적 개념과 요소들(oxymora)을 인간-환경측면에서 최적화할 수 있는 도전적 사고력과 실천적 행동양식으로 디자인 문제를 주도적 해결할 수 있는 디자인 교육을 목표로 하고 있습니다.

##### 2. 교육특성

다재다능한 응용력과 전문성(an applied speciality)을 갖춘 21C 디자이너(A specialist as a generalist)가 되기 위해서, 디자인이 학제적으로 관련성을 갖는 여러 분야에 대한 경험과 지식을 체계화할 수 있어야 하고 산업정보화 환경에 대한 실질적 이해가 있어야 할 것입니다. 또한 인간을 위한 건전하고도 창의적 행동으로서 디자인을 수행하기 위해서 시장의 원리와 현상을 직시할 수 있는 안목과 관심을

가져야 할 것입니다.

따라서 한국기술교육대학교 디자인공학(ide)과에서 적용하고 있는 교육적 특성은 다음과 같습니다.

- 학생마다의 고유성을 우선하는 창의적 조형 교육
- 학제적 지원체계에 의한 공학 및 경영학 교육
- 산학 협동체계에 의한 실천적 디자인 교육
- 동시공학 개념과 정보 기술을 활용한 디자인 교육
- 실험/실습 중심의 체험적 디자인 교육

ide (Industrial Design Engineering)?

디자인공학(ide)이란 디자인의 본질적 이념과 철학을

'오늘'이라는 시대적 환경 속에서, 가장 효율적으로 실천할 수 있는 디자인 방법 및 기술을 연구 및 개발하고자 하는 학문입니다.

디자인공학(ide)에서 목표하는 디자이너의 궁극적 역할과 기능이란

작품(work)으로서 뿐만 아니라 상품(goods)과 제품(product)으로서도 인간을 위한 의도된 행위 (man-made activity without side-effect & after-effect)를 동시적으로 수행할 수 있도록 하는 것입니다.

따라서

한국기술교육대학교 디자인공학(ide)과에서는

산업/정보화 시대의 기술적 환경과 도구들을 적극 활용할 수 있는 교육여건과 체계 속에서, 개인마다의 다양한 디자인 잠재력을 전개 및 발전할 수 있는 교과과정과 교육방법으로서, 인간의 본질적 욕구와 요구를 충족시킬 수 있는 '인간-환경 최적화과정'에서 주도적으로 참여할 수 있는 인적 자원을 계발 및 육성하고자 합니다.

궁극적으로 디자인공학(ide)의 사회적 역할은

산업화 및 정보화된 제품개발환경 속에서

디자인 실무를 가장 효과적이고도 효율적으로(effectively & efficiently) 수행하는 것과 이와 병행한 학문적 체계를 지속적으로 보완 및 발전하고자 함에 있습니다.

## 29) 홍익대학교(가구제품, 광고멀티미디어, 애니메이션, 디자인)

대학 및 학과 프로그램명: 홍익대학교(가구제품, 광고멀티미디어, 애니메이션, 디자인)/ 애니메이션 교육 시스템 구축  
주소 (우/339-800) 충남 연기군 조치원을 신안리 산 34-31  
연락처 <대표 041)860-2115>  
인터넷 주소 <http://www.hongikshinan.ac.kr>

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

.애니메이션은 국책산업

- ▶대부분의 애니메이션 회사는 제도권 교육을 받은 인력에 의해서 개척된 회사가 아님
- ▶셀애니메이션 시대부터 현장을 통해 익혀온 기능인들에 의해서 운영되고 있는 형편임
- ▶산업패턴의 낙후성 상존

.새로운 활로 개척 및 창작 기획산업으로 전환 시급

- ▶OEM방식의 제작 방식으로는 더 이상 활로 없음
- ▶감동을 줄 수 있는 창작 시나리오를 통한 독창적인 애니메이션 작품 제작 절실

.왜 홍익대학교에서인가

- ▶지난 50여년간 국내 최우수 미술인 최다 양성 배출
  - ▶디자인.공학 연계 특성화 인프라 구축
- (“첨단산업과 예술이 만나는 대학” 추구)

- ▶가장 잘 훈련된 예술감각의 소유자 및 성적 우수자 입학  
(2000학년도 예체능계 수능 상위 3%이내)
- ▶미술, 디자인, 인문학, 경영학, 공학 등 창작 애니메이션 지향성의 교육 프로그램 운영
- ▶이론과 실무를 겸비한 우수한 교수진 확보
- ▶세계적인 애니메이션교육의 선두대학과 선진 기법 교류  
(RISD대학, 오사카예술대학 등)
- ▶조치원 캠퍼스 조형대학에 애니메이션 관련 전공 개설
- ▶산학협동을 통한 실험실 창업 및 창업보육센터 운영
- ▶지방캠퍼스 활성화에 대한 교육부 의지에 부응

.프로그램의 수준 및 학위과정: 학부

.교육철학 및 목적, 목표

. '46년 창학 이래 홍익인간의 건학 이념 구현을 위한 산학일체의 실천 지침 아래, 지난 55년 동안의 미술과 디자인을 비롯한 예능분야와 공학 분야를 집중 육성하여 현재 공학계열 12개 학부(학과), 미술.디자인계열 13개 학부(학과), 미술디자인 관련 대학원 19개 학과와 6개의 특수 대학원, 12개의 관련 연구소 등을 확보하고 있는 거대한 대학으로 성장

. 특히, 본교의 건학 이념과 실천지침을 꾸준히 추구해온 결과 국내 뿐 아니라 세계적으로도 인정을 받는 명실상부한 첨단디지털미디어 분야로 특화된 대학 지향

. 지식산업의 디지털컨텐츠로서 애니메이션 교육시스템 구축은 이러한 본교의 교육목표와 산학일체의 실천 지침과 부합됨

. 이는 국가 경쟁력을 강화하고 국부를 추구하는 국가 경영전략과 밀접한 상관관계

## b. 특성화 교육 프로그램의 내용

. 특성화 교과과정의 운영 방법

. 조형학부의 애니메이션전공과정과 과학기술대학의 컴퓨터 정보통신 및 소프트웨어 전공과정의 학제적 연결(그림 11-3-4 참조)을 위한 교과과정 개발 및 연구시설 공동 사용

. 멀티미디어, 애니메이션, 영상디자인전공을 지원하기 위한 2001학년도 영화제작전



### 공 신설 신청

.이상의 첨단디자인전공 학습을 위한 교수 임용 및 초빙예정(표 11-3-7, 부록11-3-2 참조)2000년 1학기 에 영상디자인 분야 1명, 애니메이션분야 3명, 사진디자인분야 1명의 교수를 임용하였고, 2000년 2학기 제품디자인, 게임디자인, 멀티미디어디자인, 영화기획 및 연출 분야 총원 예정

### .인터넷 방송 개국

2000년 4월 20일 창립한 조형대학 인터넷 방송국은 영상, 애니메이션 프로그램을 방송하는 웹캐스팅의 기능과 더불어 애니메이션과 영상디자인 과목의 일부를 2000년 2학기부터 녹화 와 생중계를 통하여 영상으로 강의하는 사이버대학 기능으로 확대 예정

### .특성화 교육 추진의 역사 및 계획

#### 특성화 교육 추진의 역사

■ 대학 구성원의 필요와 요구를 수렴한 민주적 개혁의 실천

.애니메이션의 특성화 교육시스템구축안의 수립과정에 총장, 부총장, 관련 학.처장은 물론 교육개혁단 장 및 추진실무위원 전원이 참여

. '99년 11월 본교의 상징인 캐릭터를 전교생을 대상으로 한 공모를 하였고, 2000년 5월에는 이에 대한 의장 등록을 마치고 현재 캐릭터 상품 개발을 비롯한 대학의 홍보활동에 적극적으로 활용하고 있으며 이는 대학의 상징을 캐릭터화 한 최초의 사례를 남긴 것으로 애니메이션 관련 산업에 대한 지대한 관심을 반영한 것이 아닐 수 없음

.2000년 3월에는 영상.애니메이션연구센터를 설립하고 관련 규정을 마련하였으며, 이 연구 센터를 통하여 애니메이션에 관련된 디지털 콘텐츠를 개발하기 위한 각종 시설 및 연구비 지원

.학생에 대한 교육 개혁 설명 및 설문지 취합결과, 높은 호응도를 나타냄. 특히 애니메이션을 중심으로 한 영상과 멀티미디어디자인 전공과정 교수들은 30-40대의 이론과 실무를 겸비한 젊은 교수들로서 강한 기대와 의지를 가지고 이 프로그램 추진

1단계/ 기반구축단계 (1995-1997)	2단계/체계구축단계 (1998-2000)	3단계/정착 및 활성화단계 (2001-2003)
.정보화 인프라 구축 .학제간 연계 시스템 조성 .과학기술대학 멀티미디어 센터 설립 .조형대학 멀티미디어디자인 전공과정 개설	.애니메이션전공 .영상디자인 전공 과정 개설 .멀티미디어 콘텐츠에 관한 인프라 구축 .미술디자인.공학연구소 개설 .정보통신센터(2,876여평) 착공	.애니메이션 작품제작 실현 .테마벨리를 비롯 각종 시설의 완비 .관련 기업과의 협업 활성화 .관련 인재풀의 주도적 관리 .국제화 사업 추진

■ 3대 중점 추진 과제

1. 교육시스템 확충 및 심화

- .학부내의course Track강화
- .애니메이션 실기대회의 확대 및 질적 고양

2. 산학연 연계시스템 강화

- .세계시장에 애니메이션 데모 작품 공개 및 콤피 진출
- .협동업체와의 작품 공동 기획 등을 통한 산학연 연계시스템 강화 협동업체와의 작품 공동 기획 등을 통한 산학연 연계 시스템 강화

3. 인프라 시스템 구축

- .영화스튜디오건설
- .애니메이션 테마파크 설계 및 조성

c. 특성화 교육의 종합 평가

홍익대학교의 특성화 유형은 크게 두 가지로 대별할 수 있다.

-교육 시스템의 확충 및 심화, 산학연 연계 시스템 강화, 인프라 시스템 구축

--> factor 2

-지식산업의 디지털콘텐츠로서 애니메이션 교육시스템 구축

--> factor 4

.특성화 교육의 대표적 특성

애니메이션의 특성화 교육/영상.애니메이션 연구센터

산학연 연계시스템/조형학부의 애니메이션전공 과정+과학기술대학의 컴퓨터 정보  
통신 및 소프트웨어 전공 과정

인프라 시스템/영화스튜디오건설, 애니메이션 테마파크 설계 및 조성

### 30) SADI(커뮤니케이션, 패션디자인)

대학 및 학과 프로그램명: SADI(커뮤니케이션, 패션디자인)

주소 (우/ )서울시 강남구 논현동 보전빌딩

연락처 <대표02)3438-0300~ 0306>

인터넷 주소 <http://www.sadi.net/>

#### a. 교육 프로그램의 기초 정보

디자인 선진국을 바라보며 삼성그룹이 설립한 SADI는 미국의 디자인 학교인 Parsons School of Design과 제휴, 디자인 경쟁력 시대가 될 미래의 디자인 현장에서 필요한 창조적 인재를 양성하기 위해 설립하였습니다.

Parsons의 커리큘럼을 바탕으로 한 SADI만의 독창적인 커리큘럼과 교수와 학생이 함께 참여하는 비평 수업 등은 작품을 정확하게 분석하고 평가하며, 자신의 아이디어를 표현하고, 제시할 수 있는 능력을 키우게 된다. 국제적인 디자이너로서도 손색이 없도록 폭넓은 교양 수업과 지속적인 영어 교육 및 어학연수, 인턴쉽 등의 특별 프로그램을 운영하고 있으며, 학생들의 정서 함양을 위해 매월 SADI SUO라는 음악회가 정기적으로 열린다. 또한 미국의 7개 디자인 학교와의 연계 교육을 통해 독창적이고 자유로운 신개념의 디자인 교육을 전개하고 있다.

실무와 이론을 겸비한 실력 있는 디자이너로서의 가능성을 바라보는 학생들의 자질과 스타를 개발하는데 역점을 두고 있는 SADI의 '열린교육'은 세계적인 디자이너를 꿈꾸

는 학생들에게 자신감과 역량을 제공해 줄 것이다.

#### .교육철학 및 목적, 목표

훌륭한 인재 양성이 한국 디자인을 세계적인 수준으로 향상시키고, 미래의 세계를 주도할 것으로 믿는 SADI는 늘 새로운 것을 창조해 낼 수 있는 창조적인 사고, 국제적인 경쟁력과 실력을 갖춘 21세기형 전문 디자이너의 양성을 추구한다. 개념적이고 이론적인 교육과 개인의 창의성을 개발하는 교육을 통해 진정한 프로 정신을 지닌 세계적인 디자이너를 양성하는 것이 SADI의 교육목표이다. 또한 미적 가치를 바라볼 수 있는 시각을 학생들 스스로 터득할 수 있도록 하여 '생각하고 창조하는 디자이너'로서의 자질을 육성시키는데 초점을 맞추고 있다. SADI는 이러한 교육목표와 정신이, 학생들에게 앞으로 세계 어느 곳에서 어떠한 디자인 프로젝트를 맡더라도 탁월하게 자신의 능력을 성공적으로 수행할 수 있는 교육적 기초가 될 것이라고 믿으며, 이를 위해 최선의 노력을 다하고 있다.

#### b. 특성화 프로그램의 내용

세계적으로 이름난 디자이너들을 배출해낸 100여년 전통의 Parsons 커리큘럼을 기본 모델로 한 SADI는 3년 과정을 마치게 되는 SADI졸업과정(2+1 시스템)과 SADI에서 2년을 마치고 SADI와 연계되어 있는 Network Colleges의 동일 전공학과 3학년으로 편입하여 학사학위를 취득하게 되는 SADI수료과정(2+2 시스템)의 두 가지 독창적인 교육 시스템을 갖추고 있다. 이러한 교육시스템은 1학년 기초과정에서 비주얼 커뮤니케이션을 이해시키고 교양과목을 중시하면서 학생들이 자신의 잠재력과 적성을 개발할 수 있도록 수업 적응능력을 키워주며, 2,3학년의 전공과정에서는 창조력을 개발하고 국제 감각을 지닌 전문디자이너로서의 역량을 키워주는 역할을 한다.

#### .특성화 교과과정의 내용

-2+1 system : 국내 졸업과정이며 공통기초과정 1년과 전공과정 2년을 마친 후 졸업하는 3년과정

-2+2 system : 해외유학과정이며 공통기초과정 1년과 전공과정 1년을 마친 후 미국 내 디자인대학 파슨스 디자인학교(Parsons School of Design)으로 편입기회를 제공하는 2년과정

#### .특성화 교과과정의 운영 방법

##### SADI 졸업과정 (2+1 시스템)

국내에서 취업을 준비하는 학생들을 위해 실무위주로 진행되는 'SADI졸업과정'은 전 학생 공통 기초과정 1년과 커뮤니케이션 디자인과 패션디자인 중 자신이 선택한 전공 과정 2년을 마친 후 졸업으로 이어지는 3년 과정을 말한다. 포괄적인 이론 교육과 강도 높은 실기 교육 및 인턴십 프로그램을 동시에 전개하여 졸업 후 디자이너로서 어떤 프로젝트를 진행하든지 완벽하게 수행할 수 있는 능력을 갖추도록 하는데 역점을 두고 있다.

##### SADI 수료과정 (2+2 시스템)

기초과정 1년과 전공 과정 1년을 마친 학생 중, 영어 회화와 실기등에서 우수한 실력을 갖추어 편입 자격을 갖춘 학생들에게 Parsons를 포함, SADI와 연계된 Network Colleges의 동일 전공학과에 3학년으로 편입할 수 있는 기회를 주는 제도이다. 각 학교의 입학 위원회가 서울에서 영어로 실시하는 포트폴리오 및 인터뷰 심사에 통과하면 편입이 가능하다. SADI의 Network Colleges는 각기 독특한 성격을 지니고 있어 학생들은 원하는 전공분야에 알맞는 학교를 선택할 수 있으며, 국제적인 교육과 함께 3-4학년을 마친 학생에게는 학사 학위가 수여된다.

##### 특별프로그램 및 계절학기

기초실력을 보강하고, 보다 깊이 있는 세계 디자인의 흐름과 감각을 익힐 수 있도록 방학 기간을 이용하여 SADI 혹은 미국 Parsons에서 전공 및 어학 연수, 인턴쉽등의 특별교육 프로그램과 계절학기를 운영한다.

5일간의 SADI체험스쿨 이 프로그램은 SADI의 교육과정에 관심이 있거나 SADI입학을 원하는 일반인들을 위하여 매년 여름방학과 겨울 방학을 이용하여 개강한다. 보통은 기초과정 교과목을 중심으로 운영하며 매회 내용이 변경될 수 있으나, SADI교육과정을 체험할 수 있는 프로그램이라는 것은 변함이 없다.

#### c. 특성화 교육의 종합 평가

SADI의 특성화 유형은 아래와 같이 대별할 수 있다.

-미국의 7개 디자인학교와의 연계교육을 통한 독창적이고 자유로운 신 개념의 디자인 교육

--> factor 5

.특성화 교육의 대표적 특성

-독창적인 교육시스템/2+1 system, 2+2 system

-미국의 7개 디자인학교와의 연계교육

-특별 프로그램 운영/폭넓은 교양 수업, 지속적인 영어 교육 및 어학연수, 인턴쉽

## 부록 2. 특성화 실태파악을 위한 국외대학 디자인교육의 사례 조사

### <미국>

- 카네기 멜론 대학교, 디자인학부
- MIT Media lab
- 프랫 인스티튜트
- Center for Creative Studies (CCS) college of art and design
- UCLA
- 스탠포드 대학(기계공학 디자인학과)
- School of Visual Arts(SVA)
- Ringling School of Art & Design
- CalArts

### <유럽>

- 브루넬 대학교 디자인학과
- 델프트 공과 대학교(네덜란드), 디자인공학부
- 도무스 아카데미(이탈리아)
- UIAH (University of Art and Design Helsinki), 핀란드

### <일본>

- 큐슈 예술공과대학
- 고베 예술공과대학
- 나가오카 조형대학
- 토호쿠 예술공과대학



## <미국>

### 1) CalArts(California Institute of the Arts)

#### a. 교육 프로그램의 일반 정보

미서부 캘리포니아주에 소재한 칼아츠(California Institute of the Arts)는 디즈니사(Disney)가 설립한 전형적인 예술학교이다. 애니메이션 프로그램으로 유명하며 전통적인 애니메이션 뿐 아니라 실험 애니메이션(Experimental Animation) 프로그램을 함께 운영하고 있다. 이 학교는 모든 학부의 교육운영 시스템에서 테크놀로지 예술교육에 중점을 두고 있으며, 효과적인 예술생산을 위한 도구들을 다루는 기술의 습득을 강조하고 있다. 또한 칼아츠는 학생들이 컴퓨터와 비디오를 비롯한 전자도구들을 활용하여 자신이 전공하는 분야에 실험 응용할 수 있는 기회들을 항시적으로 제공하고 있으며, 모든 학과가 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 테크놀로지 기재를 예술생산의 주요수단으로 사용하고 있고 이 기재를 매개로 각 학과가 연계되어 있다.

주요관련학과로는 Dept. of Art, Dept. of Critical Studies, Dept. of Dance, Dept. of Film and Video, Dept. of Music, Dept. of Theater 등이 있고, 예로 Dept. of Film/Video에서는 Experimental Animation, Scene, Sound, Intergrated Media Design 과 같은 전문적인 교과목을 운영한다.

#### b. 특성화 프로그램의 내용

칼아츠의 교육시스템은 기존의 전통적인 고급예술 교육시스템과는 다르다. 아방가르드의 실험성과 문화자본의 사업성이 공존하고, 테크놀로지에 대한 적극적인 수용태세를 가지면서 동시에 독창적인 상상력 개발을 위한 개념적 사고를 중시하고, 새로운 교육장치를 통해 각 예술장르를 통합하는 것이 칼아츠의 독특한 특성이다. 또한 새로운 예술, 연출 분야의 전선에서 활동하는 대다수의 예술가들이 이 학교의 전임교원이나 객원 예술가로 있다.

Cal Arts 대학은 학생들의 잠재력을 최대한 끌어내는데 그 목적이 있다. 학생들은 자신들이 선택한 분야에서 환경을 통해 자신들의 능력을 연마할 수 있다. 매년 75명가량의 예술가들이 학교에 방문하여 학생들과 앞으로 사회에 나가 필요한 지식을 배우

게된다. 학생들은 집중적인 디자인경험을 통해 자신들의 창조력을 키우는 훈련을 하게된다. 또한 1대1 평론이 가능한 것이 교육의 장점이다.

CalArts에서는 영상관련 학과들이 School of Film & Video 학부내 통합되어 있다. 그리고, School of Film & Video에는 세부 프로그램들이 각각 독자적으로 운영되고 있는데, 이러한 세부 프로그램은 전문대학원의 MFA과정을 중심으로 3년과정으로 구성된다.

### **c. 특성화 교육의 종합 평가**

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 테크놀로지 예술 교육
- 새로운 교육 장치를 통한 각 예술 장르의 통합

## 2) Carnegie Mellon University, School of Design

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

1989년에 카네기 멜론 대학은 인터랙션 디자인학과를 새롭게 개설하면서 기존의 산업 디자인, 커뮤니케이션 디자인과의 밀접한 연계 속에서 인지 심리학, 컴퓨터 공학 등을 결합시켜 인간과 고기술의 만남, 뉴미디어, 소프트웨어, 정보 공간 등을 창조할 수 있는 새로운 프로그램으로 발전시켰다. 특히 대학원에 개설된 인터랙션 디자인학과는 이론과 실습을 균형적으로 분배하여 첨단 기술의 접근이 가능하도록 짜여져 있다. School of Design의 교과과정에 관련된 주요 학과로는 Dept. of Architecture, Dept. of Human Engineering, Dept. of Drama 등이 있으며, 개설된 학위과정은 다음과 같다.

#### BFA Communication Design

인쇄와 같은 전통적인 매체에서나 새로운 디지털 매체에서의 글자와 이미지에 의해서 아이디어나 정보를 효과적인 전달을 커뮤니케이션 디자인으로 정의한다. 이 과정은 커뮤니케이션에 대한 사회적, 문화적 차원의 이해를 통해 효과적이고 표현적인 커뮤니케이션에 대한 문제 해결식 접근을 강조한다.

#### BFA Industrial Design

산업디자인 프로그램은 제품, 장치, 그리고 인간의 상호 작용을 증진시키는 디자인을 생산하는 디자이너를 도와주고 준비한다. 이 과정에서는 실무에서의 시각적이고 외형적인 풍부함을 유지할 뿐만 아니라 User testing, 관찰, 모델링 등을 포함하는 디자인 프로세스를 강조한다.

#### MDes Interaction Design

인터랙션 디자인 프로그램은 기존의 산업 디자인, 커뮤니케이션 디자인과의 긴밀한 관계 속에 인지심리학, 컴퓨터 공학 등을 결합시켜 인간과 고기술과의 만남, 사용에 있어서의 소프트웨어 응용, 뉴미디어, 정보 공간 등을 창조할 수 있는 프로그램을 개발하였다.

#### MDes Communication Planning & Information Design

영어학과와의 공동프로그램인 커뮤니케이션 기획과 디자인 과정은 커뮤니케이션 디자인의 시각적, 언어적 측면을 모두 탐구한다. 전략적 기획에 중점을 둠으로서 클라이언트와 그들의 고객의 니즈에 적합한 전략과 인공물을 제시할 수 있는 디자이너를 양성하고 있다.

#### PhD Program in Design

박사 과정 프로그램은 디자인 이론, 인터랙션 디자인, 타이포그래피, 인포메이션 디자인, 신상품 개발 등의 전문적 주제에 대한 심화된 연구가 진행된다.

#### b. 특성화 프로그램의 내용

카네기 멜론 대학 디자인 학부의 학제적, 미래지향적 교육 및 연구는 디자인 연구 혁신센터인 '노뎀(Novum)'을 통해 활동적으로 이뤄지고 있다. 노뎀은 1996년 설립된 디자인 혁신연구센터로서 기업, 정부, 기관 등의 지원으로 다양한 연구를 수행하고 있다. 현재 Novum은 디자인 역사, 이론, 비평의 국제 논문지인 '디자인 이슈(Design Issue)'의 사무국을 포함함으로써, 디자인 이론의 개발 및 이에 대한 산학연구 체계를 구축하고 있다. 특히 디자인학부의 내부 기관으로서 모든 교수진의 개별, 공동연구를 대표하는 Novum은 커뮤니케이션 디자인과 산업디자인의 전 분야 연구를 다루고 있다. 이 연구센터의 특이점으로서 디자인학부이외의 타 전공과의 유기적 연구체계를 형성하는 것인데, Carnegie Institute of Technology (engineering), the School of Computer Science, the College of Humanities and Social Science, the Graduate School of Industrial Administration (business and management) 등과의 연구 교류가 활발하다. 최근에는 복합 엔지니어링 연구소 및 로보틱스 연구 분야와 인터랙션 디자인과의 연구에서 주목할 만한 결과를 도출해 내고 있다. 이 연구소의 주요 연구 활동은 다음과 같다.

- . Interaction Design
- . Kinetic Information
- . Integrated Product Development
- . Design and Public Culture
- . Design Education

또한 졸업생들은 메타디자인(MetaDesign), 레이저피시(Razorfish), 노텔(Nortel), 필립스(Phillips) 등 세계적인 디자인 회사나 기업 연구실 쪽으로 많이 진출하고 있다. 각양각색의 직함을 갖고 있는 반면, 그들은 대부분 고객과 밀접한 관계 속에서 구성에 대한 이해를 돕고, 자료에 적합한 형식을 제공하며, 자료들을 유용하고 사용 가능한 정보로 변환시켜주는 일을 한다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

카네기 멜론 대학의 특성화 유형은 크게 두 가지로서, 두 유형이 유기적으로 조화를 이룬다는 점이 특이하다.

- 인문사회학에 기반한 인터랙션 디자인의 연구 등으로 연구중심 디자인 교과과정 개발

--> Factor 2

- Novum 이라는 디자인 혁신연수센터로 구현 산,학,연 연구 공동체 형성

--> Factor 4

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 학제적 연구 / 타전공과의 유기적 연구체계 형성
- 문제해결을 중시하는 디자인 연구
- 새로운 디자인 학문분야의 확장: 인터랙션, 인포메이션 디자인 등

## 3) Center for Creative Studies (CCS) college of art and design

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

CCS는 아트와 디자인 분야를 선도하는 대학중의 하나로서 animation and digital media, crafts, communication design, fine arts, industrial design, interior design and photography 학과의 학부 과정(B.F.A)을 운영하고 있다.

각 학과는 시각 예술 교육을 위한 4개의 독특한 요소를 강조하고 있다.

- . Technical skill
- . Aesthetic sensibility
- . Conceptual ability
- . Practical experience

## b. 특성화 프로그램의 내용

제품디자인 전공의 경우, 운송기기 디자인의 특화된 교육에 중점을 둔다. 따라서 교과과정에는 크레이 모델링, 자동차 디자인 스튜디오, 색채 마케팅, 시각 커뮤니케이션, 컴퓨터 이용 제품 디자인, 인간공학 등의 교과목이 자동차 디자이너를 위한 내용으로 구성되어 있다. 이 학교의 자동차 디자인 전공은 세계적으로 특화된 교육으로 손꼽히며, 1997년의 경우 12명의 졸업생이 전 세계의 43군데에서 직업 알선 요청을 받을 만큼 인정을 받고 있다. 특히 CCS출신 졸업생이 세계의 자동차 산업에서 활발한 역할을 함으로서 해서, 산.한.연의 연구 체계가 활성화 되고 자동차 디자인의 미래지향적 연구를 구현할 수 있는 인프라의 역할을 한다.

CCS의 주요 교과과정은 다음과 같다.

- . Three studio areas: drawing, 2D design and 3D design
- . Materials and Processes
- . Color and Light
- . Studio exploration class (undeclared only)
- . Writing about Art and Design
- . Contemporary Humanities Survey (film, dance, music and literature in the last 70 years)
- . Art History Surveys (Ancient to Renaissance, Baroque to Impressionism, 19th Century to Post-Modern)

또한, 선택한 분야에서 자격있는 학생들에게 직접 체험하는 경험을 통해 academic credit을 얻을 수 있는 인턴십 프로그램과 학생들의 진로 설정을 도와주는 Career counseling 서비스 등을 통한여 실무 진출을 위한 전문 디자이너의 양성을 뒷받침하고 있다.

## c. 특성화 교육의 종합 평가

- 디트로이트의 자동차 산업을 기반으로 운송기기 디자인을 위한 특화 프로그램의 개발 운영

--> Factor 1, Factor 3

- 실무력이 뛰어난 디자이너의 교육에 중점

--> Factor 2

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 철저한 실무 중심의 디자인 교육
- 전문분야의 집중적인 연구

#### 4) MIT Media Lab, School of Architecture and Planning

##### a. 교육 프로그램의 일반 정보

MIT의 건축 계획 대학 내에 개설된 미디어 아트 사이언스 프로그램(Media Art&Sciences Program)은 디지털 기술과 인간의 만남을 연구하고, 그 미디어를 창조하는 것을 주된 영역으로 하여 컴퓨터 기술과 인간 심리 및 커뮤니케이션, 예술 등의 다학문을 학제적으로 조화시켜 미래의 정보 중심 사회 환경을 집중적으로 연구하고 있다.

이 프로그램에서는 정보와 오락(Information & Entertainment), 학습과 상식(Learning & Common Sence), 지각 계산(Perceptual Computing)등과 관련된 미래 사회의 주된 영역들이 연구되며 수업의 방법은 강의실 형태와 MIT 미디어 랩에서의 리서치 형태가 함께 진행된다. 개설된 프로그램은 다음과 같다.

- doctoral program - Ph. D.
- master of science program - Master of Science degree  
Master of Science in Media Arts and Sciences  
Master of Science in Media Technology
- undergraduate program

강의실 형태의 수업 방식과 더불어 MIT 미디어 아트 사이언스 프로그램의 주축을 이루는 것은 미디어랩의 리서치 중심의 교육이다. 미디어랩은 1985년에 인식, 학습, 음악, 그래픽 디자인, 비디오, 홀로그래피 등의 교수들이 모여 설립한 미디어 랩은 미국, 유럽, 아시아권에서 170여 기업의 후원처를 보유하고 있으며 연관 기업과 관련된

학습, 놀이, 오락, 인공지능, 인터페이스 디자인 등 신기술과 인간생활, 정보의 관계를 다양하게 연구하는 등 미래 디자인 교육의 새로운 방향을 보여주고 있다.

#### **b. 특성화 프로그램의 내용**

MIT 미디어랩은 연구 프로그램과 학위를 위한 과정이 동시에 포함된 독특한 과정이다. 미디어랩의 주축을 이루는 MEDIA ARTS AND SCIENCES 프로그램은 인간과 기계에 대한 이해와 표현을 위한 가능한 기술들의 연구와 발명과 창의적 사용에 중점을 두고 있다. 이러한 분야들은 Modern communication, computer and human sciences에 뿌리를 두고 있으며 궁극적으로는 미디어 랩의 학문적 연구 프로그램과 연관되어 있다. 이 프로그램의 주요 교과 과정을 살펴보면 인간/기계인터랙션, 인간커뮤니케이션 미학, 지적 프로젝트 등 관심에 따라 교과과정 담당 교수나 연구원이 선정할 수 있고, 주요 선택과목으로는 News in the life, Object Based Media, Sociable Media, Physics and Media, Information Architecture, Media and Networks, Aesthetics and Computation, Perceptul Intelligence, Society of Mind, Digital Life 등이 있다.

미디어 랩의 각 연구분야들은 신생 분야로서 개척 과정에서 전문적 경력을 쌓아나가게 된다. 따라서 어떤 분야에 대한 적절한 커리큘럼의 제시가 어려울 뿐만 아니라 학생들 자신의 새로운 과정을 개발해 나갈 수 있도록 철저한 프로젝트 위주의 교육이 이루어지고 있다. 미디어 랩에서는 학사 학위는 없지만 다양한 학부 과정의 학문적 기회들을 제공하고 있는데, 이때부터 프로젝트 중심의 교육에 중점을 두고 있다. 이러한 과정의 특성은 Master와 Doctor 과정에서도 역시 프로젝트 중심의 연구로 심화되고 있다.

미디어랩의 연구방향은 한마디로 '인간의 상상력을 실제 현실로 연결시키는 기술'이라고 할 수 있다. 개별 기업과 산학협동, 콘소시엄으로 필요한 주제에 대한 기초연구를 실시하며, 주요 연구 활동은 다음과 같다.

- . Electronic Publishing
- . Spatial Imaging
- . Synthetic Characters
- . Object-Based Media
- . Gesture and Narrative Language



- . Interactive Cinema
- . Sociable Media
- . Physics and Media
- . Tangible Media
- . Microomedia
- . Media and Networks
- . Opera of the Future
- . Aesthetics and Computation
- . Software Agents
- . Nanoscale
- . Sensing Society of Mind
- . The Future of Learning
- . Responsive Environments
- . Human Design
- . Affective Computing
- . Lifelong Kindergarten
- . Cognitive Machines Group
- . Context-Aware Computing
- . Speech Interfaces
- . Explanation Architecture
- . Machine Listening

### c. 특성화 교육의 종합 평가

- 인간과 기계에 대한 이해와 표현을 위하여 가능한 기술들의 연구, 발명과 창의적 사용에 중점.

- 프로젝트를 중심으로 연구와 교육이 이루어지는 연구 중심의 랩

- Undergraduate 프로그램에서부터 철저한 프로젝트 위주의 교육과 연구

--> Factor 2

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 프로젝트 중심, 연구 중심의 교육
- 발명과 창의력 중심
- 다학제적 교차적 연구
- 굳건한 산학 협동

## 5) Pratt Institute

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

미국 내 가장 큰 규모의 아트 디자인 예술 대학인 Pratt은 미국의 예술계 학교중 학생들에게 가장 많이 장학금을 지급하는 학교이기도 하다. 모든 강사진은 현재 활동중인 예술인들로서 실질적 교육에 치중하며 학생들의 관심분야의 복수전공 및 아트, 디자인, 기술, 인간의 필요성 등의 연결과의접목을 장려하는 교육을 실시하고 있다.

이 학교의 교육 목표는 전체적인 아티스트 및 디자이너 양성 전문적인 관련분야의 교육 및 다양한 문학 교육의 접목을 통하여 발전하는 각 개인의 평론적 인식에 있으며 이를 통하여 창조적이고, 기술적인 면에서도 능하고 환경변화에도 잘 적응할 수 있는 프로인을 배출하고 있다.

Pratt의 교육 과정은 학부 과정과 대학원 과정으로 이루어져 있으며 각 과정은 다음과 같은 학과로 구성되어 있다.

#### - 학부과정

미술 다이렉션, 미술 교육, 미술사, 도예 및 디자인, 상업미술, 컴퓨터 그래픽, 패션 디자인, 영화 및 비디오 제작, 그래픽 디자인, 일러스트레이션, 산업디자인, 실내 디자인, 보석 및 금속 공예, 페인팅/드로잉, 사진, 판화, 조각

#### - 대학원 과정

순수미술, 컴퓨터 그래픽, 커뮤니케이션, 제품 디자인, 실내 디자인, 미술 및 디자인 교육, 미술사 및 평론, Urban 디자인, 산업 디자인, Art Therapy, 건축

특히 Pratt의 대학원 과정에서는 디자인 매니저 양성을 위한 특성화된 프로그램인 <The Design Management Program>의 과정을 운영하고 있다. 이 과정은 디자이너들과 다른 전문가들의 다학제적 팀에 의해 연구가 진행되는 디자인 작업에서 팀의 리더로서 또는 디자인 매니저로서 오늘날의 복잡한 비즈니스 환경에서 효과적으로 디자인

경영 관리를 할 수 있는 기술과 훈련이 된 전문가들을 양성하기 위한 과정이다. 이 프로그램은 M.P.S. in Design Management 과정으로 기업 환경에서의 리더의 역할 뿐 아니라 자신의 전문적 훈련에 있어서도 디자인 전문가로서 준비 시키는 것을 목표로 하고 있다.

### b. 특성화 프로그램의 내용

프랫의 매니지먼트 프로그램은 현업에 종사하고 있는 디자이너들이 업무와 학업을 병행할 수 있도록 2중에 한번씩 주말에 20시간의 과정으로 짜여져 있으며, 과정의 시작, 중간, 마지막에 1주일씩의 주중 과정을 운영하고 있다. Pratt의 디자인 매니지먼트 프로그램은 주변 나라들의 M.B.A 프로그램의 성공적인 모델이 되고 있다.

이 프로그램의 교과 과정은 다음과 같다.

- . planning and strategy
- . marketing
- . people and organizational dynamics
- . operating environments
- . project management and logistics
- . money and measurement.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

- 프랫의 특징은 국가적, 도시적, 그리고 국제적이라는 것. 국제 도시인 맨하탄 가까이에 위치하였고, 70개국 이상에서 온 대략 13%의 외국인 학생이 캠퍼스의 국제적 환경을 만들어 준다.

--> Factor 1

- 오늘날의 복잡한 비즈니스 환경에 효과적으로 대응할 수 있는 디자인 매니저 양성을 위한 특화된 과정

- 실무와 병행할 수 있는 독특한 과정 구성

--> Factor 2

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 예술인으로서의 실질적 교육

- 오늘날의 시대적 요구에 대응하는 특성화된 디자이너 교육
- 실무와 학업의 병행

## 6) Ringling School of Art & Design

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

컴퓨터 애니메이션과의 졸업생들이 월트 디즈니사의 중요한 인력공급원이기 때문에 디즈니 대학이라는 별명을 갖고 있기도 한 이 학교는 철저한 실기 위주의 교과과정을 운영하고 있다. B.F.A 학위 과정인 학부 과정이 운영되고 있으며 다음과 같은 학과가 개설되어 있다.

- . Computer Animation
- . Fine Arts
- . Graphic & Interactive
- . Communication
- . Illustration
- . Interior Design
- . Photography & Digital Imaging

특히 애니메이션 학과에서는 현재 약 880명의 학생들이 공부하고 있으며, 컴퓨터 Studio art, art history, 교양 예술등의 4년 과정이 스튜디오 활동을 중심으로 이루어져 있다. 스튜디오 강사진들은 강의 외에도 실무를 겸하고 있는 프로페셔널 예술가들과 디자이너들로 구성되어 있다.

### b. 특성화 프로그램의 내용

컴퓨터 애니메이션 학과의 교과 주요 과정은 크리에이티브 기하학(Geometry), 스토리보드 프로세스, 흑백사진 등이 필수 과목이며 Illustrating Fiction, Narrative Imagery, 갤러리 운영 원칙 등을 선택과목으로 개설하고 있다.

이 학교의 독특한 장비구성은 전통적인 스튜디오 장비들과 현대적인 하드웨어와 소프트웨어의 조합되어 있어 대학 수준에서의 현대 예술과 디자인 교육에 적합하도록 구성되어 있다. 학생들에게는 월트 디즈니 애니메이션 등을 비롯한 회사들의 인턴쉽의

기회가 주어지며 졸업생들은 디즈니 애니메이션사 및 실리콘 그래픽스, 워너 브라더스 스튜디오 등에 진출하고 있다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

- 월트 디즈니사 등의 회사들과 관계를 맺고 실무를 중심으로 한 교육과 인턴십을 운영

--> Factor 1

- 실무를 겸하고 있는 프로페셔널 예술가들과 디자이너들로 구성된 스튜디오 강사진을 중심으로 철저한 실기 위주와 스튜디오 활동을 중심으로 한 교육

--> Factor 2

- Computer Animation, Graphic & Interactive, Communication 등 특화된 전공 과정

--> Factor 3

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 철저한 실기 위주의 교과 과정
- 실무를 겸하고 있는 프로페셔널 예술가들과 디자이너들로 구성된 강사진
- 다양한 인턴십 기회

## 7) School of Visual Arts(SVA)

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

1947년 설립되어 현재 약 2200 여명의 학생이 재학중인 SVA는 뉴욕에 위치한 미국최대의 미술학교로 4년제 대학과정과 대학원 과정을 운영하고 있다. SVA는 가장 뛰어난 디자이너들을 교수진으로 유치하여 이론과 현장실습의 조화에 주력하고 있다. 각 학생들이 자기 스타일을 계발할 수 있도록 교육시키는데 목적이 있다. 이 학교에서는 4년 과정인 학부과정(BFA)과 2년 과정인 대학원과정(MFA)이 운영되고 있다.

### b. 특성화 프로그램의 내용

SVA는 그래픽 디자인, 아트, 사진 등의 수업이 이루어지며 컴퓨터, 아트 분야의 인지도 및 인기가 높고 미국에서 예술로서 돋보이는 탁월한 학교로 널리 알려져 있다. 계

속적인 교육(continuing education)을 연마하기 위해 새로운 스킬과 더욱 넓은 지식을 요구하고 있으며, artistic, communications과 entertainment 분야에 있어서 학생들의 사회 진출을 위한 커리큘럼을 구성하고 있다. SVA의 커리큘럼은 다음과 같다.

- Undergraduate

Animation

Art Education

Art History

Art Therapy

Cartooning

Computer Art

Film & Video

Fine Arts

Graphic Design

Humanities & Sciences

Illustration

Interior Design

Photography

- Graduate

Art Therapy

Computer Art Program

Design Program

Fine Arts Program

Illustration as Visual Essay Program

Photography & Related Media Program

International Graduate Applicants

SVA는 full-semester day 유형, evening 수업 유형, 토요일과 일요일 수업 유형의 유동적인 수업 일정을 제공한다. 또한 특별한 워크샵과 철저한 프로그램을 제공하고 있다. 전문가들을 위한 심화 그래픽 디자인 워크샵이나 외국 학생들을 위한 특별 프

그램이 운영되고 있다.

또한, 프로 아티스트를 위한 기술의 선도하기 위한 활동을 수행하고 있다. 대학과정과 대학원과정 학생들에게 비전을 창조하기 위한 여러 가지 기술적 지원을 제공하고 있다.

- . Avid Film, Video, & Animation Workshop
- . BFA Computer Art
- . Danka Output Center
- . Digital Imaging Center
- . Digital Output Center
- . Interior Design Autocad Lab
- . MFA Computer Art
- . MFA Design
- . MFA Photography
- . Visual Arts Library
- . Writing Resource Center

### c. 특성화 교육의 종합 평가

- 대도시 문화생활의 역동감과 균형을 이루는 혁신적이고도 포괄적인 교육을 제공함으로써 예술 속의 삶을 실현하고 있다.

--> Factor1

- 스타일화된 다원론을 바탕으로 다양화된 예술가적 태도를 추구한다.

--> Factor 2

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 이론과 현장 실습의 조화
- 예술로서 돋보이는 교육
- 다양하고 유동적인 수업 유형과 일정

## 8) Stanford University, Design Division at Mechanical Engineering

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

스탠포드 대학의 디자인 전공에서는 기계공학에 기반을 둔 제품디자인의 특성화된 교육과 실리콘 밸리 지역의 다양한 벤처들과의 산학연구가 매우 강한 교육을 제공하고 있다. 스탠포드의 디자인 전공은 30년 이상 지속되어 온 엔지니어링 디자인 과학과 예술의 결합을 추구하여 과학과 기술의 상상적 응용과 개념, 유용한 도구와 제품과 대상물에 대한 시각화, 창조, 분석과 구체화를 위한 예술에 전념하고 있다. 이를 위하여 특히 창의성, 기술, 디자인 방법론의 분야들이 강조되고 있다. 디자인 전공에서는 Manufacturing Systems Engineering과 Product Design의 프로그램에서 B.S., M.A., M.S., MFA 학위 과정이 운영되고 있다. 특히 대학원 과정에 참여하는 학생들이 엔지니어링 전공한 후 프로그램 참여할 경우에는 M.S. 학위가 아트를 전공한 후 참여하는 학생에게는 MA나 MFA의 학위가 수여된다.

디자인 전공의 철학은 창의성과 기술과 디자인 방법을 인간의 가치와 사회적 니즈와 연결하는 통합에 있다. 교육과 연구의 다음 분야는 이러한 다양한 관심들을 나타내고 있다. 다양성 중에서도 디자인 전공의 강점은 빠르게 변화하는 디자인과 제조의 세계에서 리더의 위치를 유지하도록 요구되는 것이다.

- . controls
- . design for manufacturability & quality
- . design theory & methodology
- . engineering creativity
- . experimental stress analysis
- . fatigue and fracture mechanics
- . finite element analysis
- . kinematics
- . life-cycle engineering
- . machine design
- . manufacturing technology
- . microcomputer-based systems
- . organizational innovation
- . rapid prototyping



- . robotics
- . robust design optimization

### **b. 특성화 프로그램의 내용**

미술학과와 연계된 제품디자인 프로그램 이외에 로봇틱스, 마이크로 프로세서, 스마트 제품 디자인, 3D 쾌속조형 체계 등의 공학적 기반이 튼튼한 교과과정을 적용한다. 특히 1980년대부터 스탠포드 통합 생산협회 (Stanford Integrated Manufacturing Association, SIMA)의 후원으로 생산성의 향상을 위한 공학과 디자인의 통합적 연구를 추진함으로써 기계공학과 내의 디자인 전공의 특성화를 확실히 구축하였다. 최근에는 디자인 뿐 아니라, 디자인 연구 및 디자인 교육으로 교수진을 보강하여 경계없는 학제적 연구를 추진한다. 특히 기계공학의 생산성과 마케팅을 결합한 IDMM (Integrated Design for Manufacturing and Marketability) 과정은 경영대학과 공동 학위를 수여하는 학제적 교과과정의 대표적 예이다.

또한, 스탠포드 대학에서는 CDR(Center for Design Research)을 운영하고 있다. CDR은 Mechanical Engineering 학과 Design Division과 밀접한 관계를 맺고 있는 연구소로서, 저비용 고품질의 제품 개발, 새로운 R&D 도구의 개발, 새로운 제품을 생산할 수 있도록 기술 문화에 대한 심도깊은 이해를 목적으로 설립되었다. CDR에서는 computer-aided engineering and design, concurrent design and collaborative engineering, design knowledge capture and retrieval, telepresence and virtual design environments과 같은 분야에 연구와 교육을 위한 설비를 제공하고 있다.

### **c. 특성화 교육의 종합 평가**

- 실리콘 밸리의 지역적 특성과 잘 조화되는 교과과정  
--> Factor 1
- 기계공학에 바탕을 두는 제품 디자인의 교육을 중심으로 학제적 연구를 구현하는 다양한 교육 프로그램의 개발  
--> Factor 2
- CDR (Center for Design Research)  
--> Factor 4

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 기계 공학에 기반을 둔 특성화된 교육
- 디자인 및 기술과 인간의 가치와 사회적 니즈의 연결
- 학제적 교과 과정

## 9) UCLA(University of California, Los Angeles), School of Arts and Architecture

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

UCLA의 School of the Arts and Architecture에서는 21세기의 문화적 리더로서 활동할 풍부한 국제적 예술 시각을 가진 독창적인 예술가들과 건축가, 디자이너, 예술 철학자들을 양성하는데 주력하고 있다. School of the Arts and Architecture에서는 다음과 같은 학과에서 학부 과정과 대학원 과정이 제공되고 있다.

- . Architecture and Urban Design, Art,
- . Design|Media Arts,
- . Ethnomusicology,
- . Music,
- . World Arts and Cultures

특히 디자인 학과에서는 디지털 미디어를 바탕으로 한 시각적 커뮤니케이션 디자인에 중점을 두고 있다. 디자인 학과의 학위 과정은 다음과 같다.

- B.A. in Design : 이 학교의 독특한 프로그램은 학생들이 미적 감수성과 논리적 추론과의 균형, 체계적 이론과 실제적 이론과의 균형, 동시대적 사고와 역사적 관점 사이의 균형을 이루도록 추구하고 있다.

- M.F.A. in Design : 대학원 과정의 프로그램은 독자적인 분야였던 영화, TV, 인쇄 매체를 넘나드는 특징적인 변화를 제시한다. 디지털 기술에 대한 체계적이고 개념적인 논문 진행 과정에 대한 강조를 통하여 학생들이 익힌 숙련 기술들을 전문적인 장인 제품을 완성할 수 있는 능력으로 변화시킨다. 지적으로 정의된 디자인 프로세스 안에서 고급 학생들은 주관적이고 직관적인 아이디어들을 고품질의 디자인으로 변화

시킬 수 있도록 하는데에 중점을 두고 있다.

## **b. 특성화 프로그램의 내용**

디자인 학과의 대학원 과정은 2년 과정으로서 미디어 디자인 분야에 있어서의 현재의 대부분의 기술에 대하여 전문적인 작업 능력과 성숙을 추구하고 있다. 디지털 포맷의 색채, form, shape, motion에 대한 이해를 통하여 새로운 컨셉을 이끌어 나가도록 미디어의 시각적 커뮤니케이션에 대한 연구에 중점을 두고 있다. 이 과정의 프로그램은 주제에 대한 이론적 연구와 깊이있는 리서치가 공유된 개인적 논문 프로젝트를 개발 하는데 중점을 두고 있다. 학생들은 인터페이스 디자인, 가상 환경과 시각적 요소와 청각, 운동, 시간과 공간이 통합된 정보 공간 디자인 등의 진행중인 연구 프로젝트에 참여함으로써 논문 활동의 바탕을 형성할 수 있는 기회를 갖고 있다.

대학원 과정의 커리큘럼은 다음과 같다.

- . Introduction to Visual Communication
- . Dynamic Multimedia
- . Interactive Environments
- . Current State of Technology
- . Graduate Group Critique
- . Design Seminar: Collaborative View
- . Teaching Apprentice Practicum
- . Design Studio I
- . Design Studio II
- . Directed Individual Study or Research
- . Design for Print and Digital Media
- . 3D: Design of Virtual Form
- . 3D: Time and Motion in Virtual Space
- . Design for Interactive Media
- . Design for Video
- . Topics in Design
- . Fundamentals of Architectonics: Proportion
- . Fundamentals of Architectonics: Symmetry

- . Fundamentals of Architectonics: Compartition and Order
- . Programming Computer Applications in Architecture and Urban Design
- . Introduction to Geometric Modeling
- . User Interaction Techniques in Design

UCLA에서는 연구 중심의 교육을 지원하기 위한 풍부한 자원을 제공하고 있다. 다학제적 연구와 풍부한 예술적, 문화적 자원의 제공을 위하여 2개의 연구 센터와 3개의 박물관을 운영하고 있다.

- The Center for the Digital Arts

1996년 실험적으로 문을 연 디지털 예술센터는 디지털 미디어와 예술적 표현의 새로운 결합을 탐구하기 위하여 대학교 차원에서 시작된 벤처 연구소이다. 현재는 여러 학부에 속한 6개 학과 (Architecture and Urban Design, Art, Design, Ethnomusicology, Music, World Arts & Cultures)에서 약 1100여명의 학생들이 참여하고 있다. 이 연구소에서는 예술과 기술을 통합한 학제적 연구를 바탕으로 디자인과 음악과 같은 경계를 허무는 연구를 중점적으로 실행한다.

- The Center for Intercultural Performance

UCLA의 교문화적 공연 센터는 문화들을 교차하는 이해와 평가를 촉진하는 공연 예술 연구와 실험에 몰두하고 있다. 이들의 목적은 전세계적 환경의 현실성을 나타내는 예술적 훈련을 자극하는 것이다.

UCLA 예술 건축과의 핵심적인 부분으로서 CIP는 창의적 협동작업, 연구, 출판 과 필름/비디오 작업의 교류를 위한 국가적이고 세계적인 자원이 되고 있다.

- 풍부한 문화적 예술적 자원을 위한 박물관들을 운영

- . UCLA Fowler Museum,
- . UCLA Hammer Museum,
- . UCLA Performing Arts.

**c. 특성화 교육의 종합 평가**

- 헐리우드의 영상 산업과 다양한 문화산업이 발달한 지역의 특성을 바탕으로 첨단 영상 산업과 문화, 예술을 접목시키기 위한 학제적 연구체계의 형성. 디지털 미디어를 기반으로 하는 디지털 콘텐츠 산업의 활성화

--> Factor 1

- 학생들을 21세기를 대비한 "storyteller" (예술가, 건축가, 무용가, 디자이너, 음악가, 상상적 구조들을 표현하고 창조하는 학자)로 양성 : 이 학교의 독특한 커리큘럼은 공연장과 스튜디오에서의 작업과 연구 활동이 섞여 있어, 높은 창의성과 예술적, 지식적 토대를 제공

--> Factor 2

- 풍부한 자원 Source 제공 (2개의 연구 센터, 3개의 박물관)

--> Factor 4

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 다학제적, 교문화적 디자인 연구
- 균형을 추구하는 디자인 교육

## <유럽>

### 1) Brunel University (UK)

#### a. 교육 프로그램의 일반 정보

브루넬 대학의 기술학부에 속해 있는 디자인학과는 학부 과정과 대학원 과정에서 넓은 분야의 코스와 함께 디자인 연구에 있어서 세계적으로 우수함을 인정받고 있다. 디자인 학과에서는 BA, BSc, MEng, MSc, MA 학위 과정인 학부 과정과 대학원 과정 외에도 연구 학위 과정인 MTech, Mphil, PhD 과정이 운영되고 있다.

브루넬 디자인학과의 넓은 디자인 철학은 학생들이 완전한 기술적 혁신이나 기능의 혼합, 인간 공학적 디자인, 제품 디자인의 사용자 품질 등에 중점을 두도록 한다. 이 중 어떠한 과정을 택하든 디자인 관리는 중요한 기술 항목이다.

각 학위 과정에서 제공되는 코스는 다음 과 같다.

- Course :

BSc Hons Industrial Design

BSc Hons Industrial Design Engineering

BSc Hons Product Design

BA Hons Industrial Design & Technology

M Eng. Mechanical Engineering & Design

- Postgraduate level courses

MA Design, Strategy & Innovation

MSc Intergrated Industrial Design

- Research Group :

Center for neural computing applications

Cleaner electronics research

Design for life

Design research center

Interaction design research

Design & technology research bureau

### b. 특성화 프로그램의 내용

모든 디자인 과정들이 모듈로 짜여져 있어, 초기에는 기술과 창의적 주제에 대한 넓은 상식으로 시작하여 과정 도중에 Industrial design, Industrial design engineering이나 Product Design 과 같은 특성화된 기술로 분류된다. 또한 대부분의 과정들이 학생들에게 현장에서의 경험을 제공하고 있다. 이러한 경험들은 학생들에게는 실무에서의 연습의 기회를 제공하고 회사로서는 마지막 년도 프로젝트의 스폰서가 될 수 있는 기회를 부여한다.

### c. 특성화 교육의 종합 평가

- 굳 디자인은 자각과 창조성과 기술적 추론과 디자인 프로세스를 통해서 정의된 혁신적 사고의 조화라고 믿고, 엔지니어링과 디자인 마케팅팀 사이에서 각각의 니즈를 평가하고 종합적인 디자인 프로세스를 구축할 수 있는 커뮤니케이터로의 양성에 중점

--> Factor 2

- 현장 경험 중심의 교육

--> Factor 2

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 종합적인 디자인 프로세스에 있어서의 커뮤니케이터의 양성
- 모듈식 교육 과정
- 현장 경험 중심

## 2) Delft University of Technology, (Holland) School of Industrial Designing Engineering

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

델프트 공과 대학의 산업디자인 공학 프로그램은 대학과정에서 산업 디자인 공학이 특화된 독특한 과정이다. 현재 1700명의 학생들이 등록 되어 있는 이 과정에서는 제품 개발의 전체 프로세스를 배운다.

## b. 특성화 프로그램의 내용

교과 과정은 대략 Construction Design, Product and system ergonomics, product development management의 분야로 나눌수 있다. 주요 교과과정은 다음과 같다.

- . 수학과 물리학, 컴퓨터 공학을 포함한 기초과학
- . 재료공학, 전기공학 등을 포함한 공학
- . 생체역학, 인체측정학 등을 포함한 인간 공학
- . 형태론, 기초 디자인을 포함한 형태학
- . 소비자 행동이론, 마케팅 이론 등을 포함한 매니지먼트 마케팅
- . 디자인의 도구개발 및 프로젝트 실습을 통한 디자인 등 대략 6개 분야
- . 4,5학년은 프로젝트 위주의 교육

졸업생들은 기술과 디자인의 모든 것을 알 뿐아니라 사용자와 기업에 대해서도 이해하게 된다. 5년 과정 중 3년 동안은 모든 학생들이 같은 과정을 거치게 되며 그 후에 Product design과 Innovation Management의 전공을 선택하게 된다. 이후 2년 동안은 선택 과목 및 인턴쉽 과정을 이수하게 된다. 과정의 목표는 이론과 실무사이의 균형을 이루는 것이다. 예를 들자면 오전에는 이론 강의를 듣고 오후에는 실험실이나 작업대에서 실습이 이루어지는 식이다. 델프트 디자인 대학의 연구는 크게 3분야로 나뉜다.

- . Product conceptualisation
- . Design for Sustainability
- . Intelligent Products

## c. 특성화 교육의 종합 평가

- 제품 개발의 전체 프로세스의 습득에 역점을 두고 Industrial Design Engineering 프로그램으로 특성화

--> Factor 2

- 소비자 제품의 발전적인 개발을 위한 조직적이고 창조적인 방법에 대한 연구와 교육에 중점

--> Factor 2



이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 산업디자인 공학
- 제품 개발의 전체 프로세스의 교육
- 이론과 실무 사이의 균형적 교육

### 3) Domus Academy (Italia)

#### a. 교육 프로그램의 일반 정보

1983년 밀라노에 설립된 도무스 아카데미는 패션 디자인, 디자인 디렉션, 도시 경영, 웹 디자인 분야의 실용적 기술 연마와 연구를 행하는 대학원 중심의 학교다. 폭 넓은 연구와 탐구를 통해 디자인의 전문 교육기관으로 자리를 잡아왔고, 현재 전세계의 많은 학생들이 이탈리아 디자인의 전형을 익히고 국제화하는 데 참여하고 있다. 도무스 아카데미의 대학원 학위 과정은 다음과 같다.

- . Master in design
- . Master in fashion design
- . Master in urban management

대학원 과정 이외에도 도무스에서는 넓은 분야의 주제, 기간, 위탁 교육 프로그램을 제공하고 있다. 특정 주제 중심의 과정, 외국 학교와 연구소와의 협력 과정, 전문가들과 관리자들을 위한 과정이 운영되고 있다. 이중 주제 중심의 과정에서는 다음과 같은 전문화된 코스들이 운영되고 있다.

- . urban management
- . interaction design
- . design direction
- . interior design
- . communication
- . car design
- . corsi ad-hoc

#### b. 특성화 프로그램의 내용

열린 시각으로 미래를 준비하는 우수한 디자이너를 길러내고자 하는 도무스 아카데미는 학생들이 괄목할 만한 전문 디자인 기술을 발전시키고, 새로운 직관과 심미적인 관점, 그리고 문화적 가치를 구체화하는 데 역동적인 역할을 하게끔 돕는다. 국제적인 디자이너들과의 광대한 네트워크를 형성하고, 과학, 디자인, 예술, 철학, 인류학, 테크놀러지와 건축 등 다양한 분야에 폭 넓은 지식을 갖게 함으로써 단순한 디자인 기술자에서 벗어나 급변하는 디자인의 현장에서 살아 움직이는 전인적인 디자이너로 성장하게 한다

교수와 학생, 컨설턴트 간의 긴밀한 팀워크 작업으로 '어떻게 디자인하는가'라는 문제와 함께 '왜 그렇게 디자인하는가'에 대한 해법을 찾아나가고 있다.

개인의 기술적 역량을 개발하는 동시에 디자인의 이론적, 실용적 훈련을 받음으로서 학생 개개인이 자신의 작품에 강한 디자인적 능력을 담아낼 수 있도록 하고 있다. 밀라노에 자리잡은 도무스 아카데미는 디자인 문화를 강화하고, 다양화시키며, 최신의 것으로 자리잡게 하는 중심지가 되어 있으며, 참신한 아이디어의 고양과 새로운 관계의 설정, 미래에 대한 비전을 발전시키는 데 집중하고 있다.

또한, 도무스 아카데미에서는 디자인 교육과 연구를 위한 디자인 컨설턴시 센터인 DARC (Domus Academy Research Center)를 운영하고 있다. 1985년에 설립된 이래로 산업, 공공기관, 개인 회사나 국제적 연구소에서 의뢰된 디자인과 연구 프로젝트에 참여하고 있다.

DARC는 컨셉 디자인, 제품 디자인, 제품과 서비스 혁신 시나리오, 통합 커뮤니케이션, 브랜드 아이덴티티 전략, 재질의 심미적 디자인, 새로운 기술의 도입, 인터랙션과 뉴미디어 디자인, 디자인 관찰, 시장과 사회의 트렌드 변화, 서비스 디자인과 같이 각기 다른 분야의 다양한 해결안들에 앞서는 디자인 연구의 개념들에 대하여 몰두해온 세계적인 기관이다. DARC에서는 디자인 문화 분야에 새로운 연구 환경을 정착시키는 연구 활동을 통하여 새로운 전문적인 모습을 탐구하고 발전시켜왔다. 각기 다른 나라에서 온 다양한 백그라운드의 15명의 디자이너들로 구성된 연구원들은 전문 주제들에 대한 외부 컨설턴트로서 공헌 하고 있다. Abet, Alias, Apple, Samsung, Sharp, 3M 등과 같은 세계적인 클라이언트들과 프로젝트를 진행해 왔다. DARC에서 수행된 프로젝트와 연구들은 Smau Award, IF Forum Design Hannover, ID Magazine Interaction Design 등을 통하여 세계적으로 인정받고 있다.

DARC에서 수행하고 있는 Activity는 다음과 같다.

- . Interactive media and design of services
- . Brand identity and integrated communication
- . Materials identity and advanced design
- . Urban planning and visioning

### c. 특성화 교육의 종합 평가

- 이탈리아 디자인의 국제화의 중심지인 밀라노에서 도무스 아카데미는 이탈리아 디자인에 뿌리를 두고 국제적인 디자인 작업의 교육

--> Factor 1

- 교수와 학생, 컨설턴트 간의 긴밀한 팀워크 작업 및 국제적인 디자이너들과의 광대한 네트워크 형성

--> Factor 2

- DARC (Domus Academy Research Center)

-> Factor 4

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 이탈리아 디자인과 국제화의 조화
- 이론적 교육과 실용적 훈련의 조화
- 전세계적 네트워크 형성

## 4) UIAH (University of Art and Design Helsinki), Finland

### a. 교육 프로그램의 일반 정보

1871년에 School of Sculpture로 시작된 헬싱키 미술 디자인 대학은 디자인, 시청각적 커뮤니케이션, 예술 교육과 예술 분야의 교육과 연구를 진행하고 있다. 1600명의 학생과 400명의 교수진이 있는 UIAH는 스칸디나비아에서 가장 큰 예술 학교이다. 학생들 중 15%가 외국 학생들로 구성된 국제적인 학교이다. 뿐만 아니라 해마다 약 1500명의 학생들이 extension studies에 참여하고 있고 약 1000명의 학생들이 open

university에 참여하고 있다.헬싱키 예술 디자인 대학은 125년의 전통을 자랑하며 디자인 교육의 중심이 되어 왔다.

우이아 대학원은 무려 21개의 대학원 과정을 두어 대학원 중심의 교육을 지향하고, 대학원 과정의 특별 프로그램에서는 기업 디자이너의 교육과 연관된 리더십 프로그램과 디자인, 기술, 경영의 다학제적 성격을 지닌 국제디자인비즈니스프로그램(IDBM)을 통하여 디지털사회의 Design Venture 방향을 제시하며, 신설된 뉴미디어 학과(Film & TV design)를 1999년부터 핀란드 국립미디어 리서치 개발 센터(LUME AudioVisual Center)와 공동 운영되고 있는 등 교육, 산업, 사회의 벽을 허물고 디자인을 통하여 융합시키고 있다.

헬싱키 예술 디자인 대학에서 운영되고 있는 과정과 학과 및 자원 Source는 다음과 같다.

- 학위

. Bachelor of Arts Degree (BA)

응용 예술 분야에 대한 이론적, 지식적, 예술적, 그리고 실제적 전문적 지식의 충족  
응용 예술 분야의 독립적 관리나 전문적 직무 수행이 가능하도록 학생들의 지식 충족

응용 예술 분야의 연구를 위한 기본 지식과 새로운 발전을 이끌 수 있는 능력  
석사 과정의 연구를 계속할 수 있는 지식

. Master of Arts Degree (MA)

응용 예술 분야에 대한 이론적, 지식적, 예술적, 그리고 실제적 전문적 지식의 충족  
응용 예술 분야의 독립적 관리나 전문적 직무 수행이 가능하도록 학생들의 지식 충족

연구 방법에 대한 지식

독립적인 예술 작업이나 실무에서의 지속적 연구를 위한 능력

. Doctor of Arts Degree (DA)

전문 분야의 구축

자신의 전문 분야에 대한 독립적이고 비평적 사고를 위한 훈련

독립적으로 혁신적인 연구를 진행하기 위한 기술들과 높은 예술적 기준을 충족시킬 새로운

예술적 연구방법 및 제품들을 개발하기 위한 기술들을 습득한 학생들에게 수여.

- Department

Film and Television

Graphic Design

Ceramic and Glass

Design for Theatre, Film and television

Fashion and Textile design

Product and Strategic Design

Art

Interior Architecture and Furniture Design

Art Education

Photography

Media Lab

- Research, Service and Development Units

Designium

Elomedia

Future Home Project

Lume Audiovisual Centre

Research Institute

Smart Products - researchgroup

## **b. 특성화 프로그램의 내용**

대학 자체가 특성화되었고, 그러다 보니 전문화 과정이 많이 개설이 되어있다. 특이한 점은, 3단계로 분류해서 업무의 연장선상에 있다는 느낌을 줄 정도로 직업적인 단계, 둘째로 한 분야를 택해서 깊이 있게 다루는 단계, 셋째로 전형적인 프로세스를 이용해서 끝내는 방법 등으로 나누어서 학업을 진행한다는 점이다. 학사 과정에는 전

세계에서 지원자를 받고 있는 Socrates/Erasmus를 비롯해서 학위 과정이 아닌 연구 과정도 개설하고 있다.

주요교과과정으로는 Design Fiction, Game Design, Computer Animation, Software Design, DATA Base, Scenario Writing, Stereo graphic Imaging, Media Architecture, Digital Audio, Digital Video, 3d- environment, 공동 연구 & 기본문 제습득, 미디어디자인본질, 상호작용디자인, 미디어경영, 공개토론회 등이 있다

### **c. 특성화 교육의 종합 평가**

이 학교 디자인 교육의 특이성으로 추출될 수 있는 키워드는 다음과 같다.

- 대학원 중심의 교육
- 디자인, 기술, 경영의 다학제적 성격
- 다양한 전문화 과정

## <일본>

### 1) 고베 예술공과대학

#### - 기본이념

당 대학은 '예'와 '공'을 공히 우주, 자연의 질서로부터 새로운 형태를 창조한다는 의미로 해석하고 있으며, 따라서 인간과 기술의 총합인 예술공학을 디자인과 같은 의미로 간주하고 있다.

#### 커리큘럼

##### *환경디자인학과*

☞ 학과개요: 건축 및 수경을 중심으로, 인간생활의 장에 대해 연구하고 이를 계획하는 디자이너를 양성함. 이와 관련하여 인간의 생리, 심리적 측면의 연구와 사회생활의 고찰, 역사와 문화의 학습을 통해 생활의 장에 대한 개념을 확립하고, 실제적인 구축과 관련해서는 구축법, 구조기술, 생산의 개념 등을 학습하는 한편, 미적 감성의 배양을 통해 형태의 구성을 연구

☞ 학과내용: 기본적으로는 '체계적 지식 습득과 체험적 학습을 병행하여 실시'하고, 여기에 실제 계획 단계에서 필요한 디자인 감각을 배양하기 위한 과정으로 이루어져 있으며, 이를 위해 디자인 프로세스 학습의 중시와 총합적 디자인 능력의 배양을 주로 교육한다.

- 기초: 환경디자인 개론, 일본건축사, 서양건축사, 근대건축사, 건축기술사, 건축사 견학연습

- 건축계획: 주거론, 환경디자인, 실내디자인, 건축집합론, 건축조형론, 건축 조사계획연습

- 수경: 환경수경, 수경조사계획연습, 도시 및 지역계획

- 환경공학: 환경공학, 환경공학 및 설비연습, 설비 디자인론

- 구법: 구법계획, 디테일 디자인연습, 건축공간론, 건축생산, 건축경영

- 구조: 건축구조계획론, 구조역학, 건축구조 디자인, 건축구조 연습
- 실습: 환경디자인 실습, 건축 CAD

### **공업디자인학과 - Product Design Course**

☞ 학과개요: 일반 가정용품을 비롯하여 취미, 레저, 사무실, 공장, 점포, 교육, 의료, 수송, 공공관계 등 폭넓은 생활영역에서 사용되는 제품에 관한 연구를 수행한다. 학습단계는 대상 영역에 해당하는 제품을 문화화하고, 타 분야의 연구 테마와 연계하여 생활 속의 문제를 발견, 해결방법을 디자인하며, 근미래의 생활 양식을 시나리오로서 묘사하는 등 총합적인 테마의 제안이 프로덕트 디자인의 역할로서 부각되도록 하고 있다.

☞ 학과내용: 당 대학에서는 디자인을 단지 형상의 창조 뿐 아니라, 유형, 무형의 총합적인 생활양식으로 디자인의 관점을 넓혀, 이의 스타일링을 하는 것이 디자인이라고 정의하고 있으며, 이에 따라 시장관찰, 조사 및 분석, 기획, 계획 등 일련의 마케팅 기법 습득에 비중을 두고, 여기에 컴퓨터 기능을 적극적으로 활용하는 방향으로 학과내용을 구성하고 있다.

- 기초: 공업디자인개론, 제품계획론, 발상론·연습, 상품심리학, 색채계획, 인체구조론, 복장론, 복장민족학, 제품시장론·학습, 산업구조론, 평가론·연습, CAD-CAM
- 역사: 제품디자인사
- 계획: 제품계획론, 기기디자인·연습, 생산디자인, 실내디자인, 공예디자인, 제품디자인 특론
- 생산: 재료가공론, 프로덕트 제품생산론, 프로덕트 디자인 재료론
- 공학: 시스템 공학, 프로덕트 인간공학
- 실습: 제품 구성실습, 디자인 실습

### **의상디자인학과 - Apparel Design Course**

☞ 학과개요: 신체로부터 환경으로까지 확대되는 폭넓은 영역을 메이크업, 헤어디자인 등을 포함한 총합적인 관점으로부터 다루고 있으며, 향후 사회의 다양한 생활 양식을



구체적이고 정확하게 제안할 수 있는 디자이너 육성과 이론 연구를 목적으로 하고 있다.

☞ 학과내용: 당학과에서는 의상디자인의 주요문제를 의복을 입는 인간, 행동, 용구, 이들을 포함한 환경과 그의 상관관계를 파악하는 것에서 비롯, 장래 의복의 발전방향을 구체적으로 제시하는 것으로 정의하고 있다. 본 학과의 특성은 의상디자인이 공업디자인학과에 소속되어 있다는 것으로, 이는 현재 기성복 역시 소비자 니즈 파악으로부터 시작되는 조직적 생산체계에 속하는 제품이라는 관점에서 비롯된 편성방식이다. 본 학과의 세부전공은 입체적 성격의 의상디자인 파트와 평면적 성격의 텍스타일 디자인 파트로 구분된다.

- 기초: 공업디자인 개론, 제품계획론, 발상론·연습, 상품심리학, 색채계획, 인체구조론, 복장론, 복장민족학, 제품시장론·학습, 산업구조론, 평가론·연습, CAD·CAM
- 역사: 복장사, 염직사
- 계획: 의상디자인, 텍스타일디자인, 의상디자인 특론
- 생산: 의상제품 생산론, 섬유제품생산론, 피복재료론·실험
- 공학: 피복인간공학, 피복기구론
- 실습: 피복구성실습, 디자인 실습

### **시각정보 디자인학과**

☞ 학과개요: TV, 영화, 사진, 그래픽을 비롯하여 컴퓨터, 하이비전까지의 시각정보의 시스템 디자인을 학습하는 학과. '보이는 이미지와 보이지 않는 이미지의 Dynamism'이라는 목표 하에 하드웨어와 소프트웨어, 커뮤니케이션 전체의 계획, 주어진 이미지가 보는 사람의 마음이나 생활의 장에서 어떠한 이미지를 창출하는지에 관한 연구를 한다.

☞ 학과내용: 당 학과에서는 '기초', '공학', '계획', '실습'이라는 네 개의 카테고리를 기초로 하여, 학생들이 현대디자인의 다양한 요소를 미래에 직결되는 다양한 미디어를 통해 학습하면서 자신의 것으로 편집, 소화하고, 경우에 따라 주변의 환경으로 그 테마를 넓혀서 정보시스템, 정보환경의 존재방식에 대해 연구하는 방식의 교육모

델을 세우고 교육을 수행하고 있다.

- 기초: 영상문화사, 영상학, 영상심리학, 영상기호론, 시각정보전달론, 시각정보환경론, 정보사회학, 시각정보론 연습, 시각정보론 특론
- 공학: 영상정보공학, 영상정보공학 실험, 화상시스템공학, 화상정보처리, 화상정보처리실험, 화상기기장치, 시각정보공학 연습, 시각정보공학 특론
- 계획: 시각정보디자인 기초, 시각정보 디자인 특론, 음향정보 디자인 개론, 음향정보 디자인 특론
- 실습: 시각정보 디자인 실습, 시각정보 디자인

### **일반교육/ 전문공통**

※ 교과내용: 형태나 스타일 이상으로 사고방식의 디자인이 요구되는 현 추세, 뉴 미디어화와 정보화가 진행되는 향후 사회에서, 문제해결을 위해 보다 참신하고 색다른 시각으로 문제를 조망하는 능력을 배양하는 것을 기본 목적으로 한다.

- 총합: 예술공학개론
- 인문: 철학, 심리학, 조형학, 예술학
- 사회: 행동학, 문화인류학, 사회학, 매스컴론
- 자연: 생물학, 물리학, 수학
- 외국어: 영어, 불어, 독어
- 보건체육: 보건체육강의, 보건체육실기

## **2) 나가오카 조형대학**

### **- 기본이념**

당 대학의 기본적인 학교설립 이념은 '조형을 통해 진정한 인간적 풍요를 탐구하는 인재를 육성한다'는 것으로 새로운 시대에 있어서 디자인의 실천적 교육연구의 장으로서 기능하는 것을 목적으로 하여 설립된 일본 최초의 디자인 전문교육연구기관이다.

### **- 본교의 특성**

- 1) 새로운개념의 디자인 전문대학 : 나가오카 조형대학 역시 전술학 2개 대학과 마찬가지로

가지로 디자인을 미술적인 측면 뿐 아니라 공학, 정보, 경제 등의 다양한 관점으로부터 종합적으로 정리, 향후 디자인의 새로운 역할과 가능성을 탐구하는 것을 목적으로 하고 있다.

2) 실천적인 교육연구 중시: 상대적으로 본 학교는 실천적인 성격을 보다 강조하고 있으며, 실습 및 연습을 통하여 자신의 문제의식과 창조적 자질을 확립해 나갈 수 있는 방향으로 커리큘럼을 구성하고 있다. 이를 위해서 실제 일선에서 활동하고 있는 디자이너에 의해 현실적인 디자인 과제를 해결하는 방식으로 교육을 진행하고 있다.

3) 지역사회와의 연계성: 본 학교는 지역사회를 실천적 교육연구의 장으로 간주, 교육·문화·산업·조경 등의 질적 향상에 기여하는 것을 중시하고 있다. 이를 위해 '디자인 연구개발 센터'를 설치, 기업과 자치단체와의 공동개발 및 수탁연구를 수행하고 있으며, 연수생 제도의 활용 및 공개강좌 개최 등을 통해 평생 학습이라는 지역의 요청에 대응하는 정책을 마련하고 있다.

4) 공설 민영방식: 본 학교는 나가오카 시가 니이가타 현의 지원을 얻어서 설립하고, 개학 후에는 학교법인에 의한 사립대학으로서 탄력적인 운영을 꾀하고 있다.

## 커리큘럼

### 커리큘럼의 특성

- ☞ 일반/ 전문교육과정 구분 없이, 1학년 과정부터 전문교육과목을 적극적으로 가요인한다.
- ☞ 새로운 발상의 아이디어를 표현하고 실현하는 능력을 육성하기 위한 방책으로, 실천적인 성격이 강한 실습·연습에 큰 비중을 두고 있다.
- ☞ 문제의 발견과 계획, 제작까지의 전반적인 디자인 프로세스를 관리하는 코디네이트 능력을 육성하는 것을 중시한다.
- ☞ 지역사회에서 발견되는 디자인 과제를 테마로 하여, 서로 다른 학과 학생들이 프로젝트 방식으로 문제를 해결하는 지역 프로젝트 연습을 3학년 과정에 포함시키고 있다.
- ☞ 기타: 컴퓨터 관련과목 설치, 외국어 교육, 전통적 조형 및 기술관련 교육수행 등

### 학과구성

### ※ 산업디자인학과

- 공업디자인 코스: 가전제품, 자동차, 정밀기기, 사무기기, 스포츠 용품 등의 디자인 관련코스. 첨단기술 발전에 따른 제품과 인간간의 새로운 관계성을 고찰하고, 이에 따른 새로운 디자인의 표현 및 개발능력을 배양하는 데 중점
- 공예디자인 코스: 식기, 악세사리 등의 금속공예품 디자인 관련 코스. 전통기술과 현대감각 기법의 융합을 통한 새로운 공예디자인 창출능력 배양에 중점
- 텍스타일 디자인 코스: 복장과 인테리어 등의 소재가 되는 섬유제품의 염색 및 직물 디자인 관련 코스, 전통적 색조와 구성, 기술을 기초로 개성적이고 독창적인 디자인 표현능력을 배양하는 데 중점
- 시각 디자인 코스: 문자, 사진·영상, 일러스트 등을 이용한 표지, 포장, 팜플렛, 광고 등의 디자인 관련 코스. 다양한 정보미디어를 활용한 새로운 시각디자인의 교육 연구에 중점

### ※ 환경디자인학과

- 공간디자인 코스: 도시계획, 공원과 건물 주변의 환경계획, 주택의 상업시설, 공공건축 등 건축물의 설계 및 디자인에 관련된 코스. 개인-사회 레벨에 걸쳐 인간적 풍요를 추구하는 총합적 환경을 창출하는 디자인 교육에 중점
- 환경보존 코스: 역사적 구조물, 정원, 고대 부락 유적 등의 보존·복원과 활용에 관한 코스. 역사 유적의 특성을 평가하고 보존·정비에 필요한 전문적 기술을 교육, 연구하는 데 중점

## 학과별 커리큘럼

### *교양과목/ 외국어 과목/ 보건체육과목(1-2년차)*

미술론, 심리학, 역사·민족학, 사회학, 정보론, 경영학, 환경론, 수리통계학, 학과기술론, 인간과 디자인, 국제사회론, 지역문화론, 영어 I-IV(디자인영어), 보건체육

### *학부공통전문과목(1-3년차)*

디자인개론, 컴퓨터 기초연습, 색채학, 인간공학, 미술사 A-B, 상품기호론, 음악환경론, 조명디자인, 실내계획, 사인 디자인론, 디자인 매니지먼트, 사진·영상기술, 산업디자인 구조론, 광고론, 마케팅론, 비교도시론, 도시디자인, 공간안전론, 주거론, 지

역 프로젝트 연습

### **학과공통 전문과목(1-4년차)**

☞ 산업디자인학과: 기초조형실습 I-II, 산업디자인연습 I-III, 산업도형정보처리 I-II, 산업디자인 기초연습 A-B, 공업디자인개론, 공예디자인 개론, 텍스트일 디자인 개론, 시각디자인 개론, 공업디자인사, 공예디자인사, 테크타일 디자인사, 시각디자인사, 조형재료학 A-B, 제품디자인론 A-B, 디자인 조사방법론, 기구학, 타이포그래피론, 디자인법규, 산업디자인 특강, CI 계획, 인지디자인론

☞ 환경디자인학과: 기초표현실습, 환경디자인 실습 I-III, 환경디자인 연습 I-II, 환경계획, 환경관리론, 공간조형론, 도시계획 I-II, 도시경영론, 경관계획, 경관설계, 환경디자인 특강, 프로젝트 기획론, 건축계획, 건축구조, 구조역학 I-II, 건축구법, 건축설비, 건축재료, 건축시공, 건축사, 정원설계, 정원재료-시공, 정원사, 측량학 실습, 문화재학 개론, 박물관학

### **코스 전문과목(3-4년차)**

(해당코스) 디자인연습 I-III, 졸업연구

## **3) 큐슈 예술공과대학**

### **- 목적**

기술의 기초인 과학과 인간 정신의 가장 자유로운 발현인 예술을 총합

기술의 진로를 계획, 그 기능 설계에 관한 연구

인문, 사회, 자연에 걸친 지식과 예술적 감성을 기반으로 하는 설계가 양성

### **- 본교의 사명**

기술의 발전과 함께 기술의 독주 및 그에 따른 인간소외 현상이 일어나고 있으며, 이러한 현상을 피하기 위해 기술이 그 본래의 방식을 찾도록 하여야 함.

본교에서는 이를 위해 '기술의 인간화'가 가장 중요한 요소라고 간주하고 있으며, 이

는 기술발전 자체를 인간적 기준에 입각해서 발전시키는 것과, 기술발전을 인류 복지와 인간생활을 보다 충실하게 하는데 기여하는 것을 의미함.

기본방침: 기술의 기반이 되는 과학과 인간정신의 가장 자유로운 발현인 예술을 총합하여, 그 전체적인 정신에 의해 기술의 진로를 계획하고 기능을 설계함 -> 고차원적인 디자인의 확립

본교의 목표: 기술의 가능성을 연구하고, 과학적인 사고와 예술적인 감각을 기반으로 하여, 기술의 인간화를 달성하기 위한 새로운 교육체계를 수립하는 것

#### - 구체적 교육체계

공학을 중심으로 수학, 물리, 화학 등의 기초 자연과학과 역사, 예술, 사회, 경제 등의 인문사회과학 연구를 종합수행 (지식, 사고교육)

실험실습에 의한 기술체험과 훈련에 의한 예술체험의 병행

-> 사고와 행동의 통일을 도모하고 창조력있는 인재를 육성

### 커리큘럼 - 학부과정

#### *환경설계학과 (Environmental Design)*

목표: 건축 관련 제분야에 해당하는 대상을 '인간적, 사회적, 자연적, 기술적' 관점으로부터 접근하기 위해 '설계'라는 가장 총합적이고 실천적인 활동을 교육 중심으로 하고, 환경설계 관련 지식의 총합화를 염두에 두면서, 야외수업을 일상화시켜 복잡한 실생활 관련 환경에 접하게 함으로써 소재에 대한 생생하고 예리한 통찰력과 풍부한 창조력을 개발하는 것

교육내용: 환경 관련 제문제에 관한 구체적 조사분석과 제 조건 하에서의 문제를 해결하기 위한 설계, 계획연습을 중점적으로 교육

- 환경설계 기초학: 환경형성의 문화, 사회, 윤리적 고찰 및 구법, 구조, 기후 등의 공학적 고찰에 기반한 교육/ 연구

- 환경설계: 환경 설계의 각종 문제를 해결하는 방법과 건축, 도시, 지역, 자연, 역사환경의 공간, 물적 구성 및 이의 보전, 관리를 논하는 계획학과 이들을

연관시킨 관점으로부터 구체적인 환경계획을 교육, 연구

※ 활동분야

- 건축계획, 설계, 시공
- 녹지공원, 자연공원, 정원의 계획, 설계, 시공
- 도시, 지역환경의 계획, 설계, 기술행정
- 건설산업, 재료산업, 설비산업의 기술부문

**공업설계학과 (Industrial Design)**

※ 교육목표: 인간과 제품간의 관계를 근본적으로 탐구하여 발전하는 과학기술에 관한 전문지식과 기능, 인간 및 사회와 관련된 풍부한 교양과 넓은 시야, 과학적 사고력 및 조형에 대한 높은 감수성을 갖춘 공업설계사의 육성

※ 교육내용

- 기능설계: 이공학적 과학기술체계에 따라 인간기능의 제 특성 및 공업제품에 필요한 기계구조의 기능성을 추구하고, 보다 기능적인 공업제품의 계획, 설계에 관한 교육연구를 수행
- 형태의장: 조형의 기초이론과 역사 및 생활과 용구가 가진 의의를 추구하고, 기기, 복지기, 가구, 주거공간, 공공디자인, 디자인 CAD 등을 계획, 설계하기 위한 교육연구 수행

※ 활동분야

- 공업설계학, 조형론, 생활학, 공업제품, 복지기, 기계, 실내외 장비기기, 디자인 CAD 설계이론, CAD, 인간공학, 생리인류학
- 자동차, 차륜, 선박, 가전, 공작기계, 농업기계, 사무용 기기, 의료기기, 도시주택, 주택가구, 교육기기, 가로용품, 일상생활용품 등을 계획, 설계
- 도시, 교통, 도로, 후생시설 등의 계획, 설계에 참여
- 산업관련 인간공학, 쾌적성 연구부문

### **화상설계학과 (Visual Communication Design)**

☞ 교육목표: 고도 정보화 시대에 대응한 시각정보환경 형성을 위해 미디어의 확대와 커뮤니케이션의 주체인 인간의 특성간의 관계에 관해 과학적인 사고를 배경으로 시각 정보를 주체적이고 총합적으로 처리하는 능력을 가진 폭넓고 창조성 풍부한 화상설계사 양성

#### ☞ 교육내용

- 화상설계기초학: 화상설계의 기초가 되는 '시각학', '화상론', '화상공학' 분야에서 비과 색의 감각, 시지각의 각종 양상과 그 메카니즘, 화상정보에 대한 인간의 미적, 문화적, 사회적 표현전달구조, 인간의 시각에 관한 기능을 확대, 대항하는 기술적 기초, 이후 보다 발전할 것으로 전망되는 고도의 정보시스템, 뉴 미디어 등의 기초를 교육, 연구

- 화상설계: '화상형성', '시각전달', '화상표시' 등의 각종 시각정보 설계분야에 있어, 다큐멘터리 영상, 비디오아트, 사인, 그래픽 디자인, CG, 레이저, 홀로그래피와 이들을 총합한 디지털 이미지와 멀티미디어, 전시영상 등에 관해 폭넓고 실천적인 교육, 연구수행

#### ☞ 활동분야

- 광고, 홍보, 선전 등의 기획, 조사, 제작
- 인쇄매체의 기획, 편집, 레이아웃, 사인 시스템의 연구개발
- 영상매체(필름, 비디오 등)에 의한 예술활동 및 그 응용전개
- 유통 및 시장활동에서의 전시계획
- 시청각교육 및 정보산업에서의 시각전달법 개발계획
- 화상통신 네트워크 시스템의 연구개발
- 광학적 정보표시 시스템의 연구개발

### **음향설계학과 (Acoustic Design)**

☞ 교육목표 : 일반교양을 기반으로 하여, 음향학과기술에 관련된 연구를 행하고, 이에 관한 전문적 지식을 탐구함과 함께 음향예술을 통해 음에 대한 감성을 높이며, 분



석력, 종합력, 전개력, 실천력을 가진 음향설계사 양성

☞ 교육내용

- 음향환경학: 음악이론, 음악사, 음악심리학 및 피아노, 오케스트라 음악 등의 연구 실기를 학습하고, 음악에 대한 전문적 이해와 감성을 기름. 또한 음악의 역사와 사회와의 관계성에 관한 연구, 악기에 관한 물리, 심리적 연구를 행함, 한편, 음향, 진동에 관한 이론, 실내음향학, 음장의 물리분석, 음색 및 음향구성(믹싱 기술, 전자음악 제작, 공간음향, 환경음악 등)에 관한 학습 및 연구수행
- 정보음향학: 청각의 생리, 심리, 언어, 음악 등 인간적인 입장에서 음악의 제 문제를 다루며, 청각계에서의 정보 흐름을 이론적 및 실험적으로 연구 학습. 또한 음향의 공학분야에 관한 새로운 개념과 기법을 기반으로 발전되어 온 과학 성과를 적극적으로 응용하는 설계적 관점에서 디지털 신호처리, 음향정보처리, 음향기기 등에 관한 연구를 수행, 또한 음향기술자를 목표로 하여 청각훈련을 행함
- 두 과목에 공통적으로 해당하는 것으로 음향실험, 설계연습, 이론강좌, 졸업연구를 행하며, 음향설계 기술자로서의 종합적인 능력을 배양

☞ 활동분야

- 전자음향기기, 악기, 레코드, 음향재료 등의 제조산업에 걸친 제품설계부문 및 연구개발 부문
- 건축음향, 소음, 진동제어 등의 설계, 계획분야
- 음향학, 음악학 연구부문
- 음성 또는 음악 등 음향신호의 아날로그 또는 디지털 신호처리 및 음성전송 연구부문
- 방송 스튜디오, 녹음 스튜디오 등의 음악기술부문
- 컴퓨터 소프트웨어 부문

**커리큘럼 - 대학원과정**

당해대학이 목표로 하고 있는 '기술의 인간화'를 달성하기 위해 독창적인 연구를 수행하고, 보다 지도적인 역할을 부과하여 종합적인 설계능력을 갖춘 인재를 양성하는 과정이다. 박사과정은 생화로환경 전공과 정보전달전공으로 구성되며, 이는 각각 표

준수업연한 2년의 전기박사과정(석사과정)과 3년의 후기박사과정(박사과정)으로 구분된다.

### **생활환경전공 (living Environmental Studies)**

☞ 교육연구목표 : 인간과 이를 둘러싼 생활환경의 물적 제 요소와 관련, 상호간의 관련성을 깊이 이해하는 한편, 각각의 기능, 구조 및 제작, 제조과정 등을 다각도로 고찰하고, 이들을 종합하여 고도의 설계방법을 개발하고 습득하기 위한 교육연구를 수행

☞ 교육연구내용

- 환경설계기초학 강좌: 생활환경형성의 역사, 그 사회적 시스템과 환경재의 생산시스템, 현대의 환경설계방법론 등의 이론을 교육 연구함과 함께 환경을 계획적으로 구성하기 위한 구조, 구법, 환경정리 등의 공학적 이론과 기술에 관한 교육연구를 수행
- 환경설계강좌: 생활환경의 공간규모에 대응한 개발정비 계획, 설계를 교육연구함과 함께 이들의 기반인 자연적, 역사적 환경 및 Landscape의 보전정비 계획, 설계에 관한 교육연구를 수행
- 기능설계강좌: 기계공학, 기능구조, Human-Machine Interface, 환경인간공학, 생체기능론에 관한 기초적 연구를 수행함과 함께 이들의 응용과 제 장치 설계에 관한 교육연구를 수행
- 형태디자인강좌: 조형론, 생활론을 비롯, 조형계획, 용구론 등의 이론적 교육과 함께 기기설계 및 실내설계 관련이론과 실천에 관한 교육연구 수행

### **정보전달전공 (Audio and Visual Communication Studies)**

☞ 교육연구목표: wjdqh 처리, 정보환경의 정리 등에 관한 기술 및 문화적 제문제를 고찰하고 이들을 종합하여, 각각의 목적에 의한 시청각 정보의 구성, 전달에 관해 고도의 설계방법을 개발하고 습득하기 위한 교육연구를 행함

☞ 교육연구내용

- 화상설계기초학 강좌: 미적 경험의 감각적 구현화와 관련한 역사, 이론, 시지각의

기능, 구성의 과학적 기반 및 화상정보공학의 기초와 그 응용에 관하여 교육연구 수행

- 화상설계강좌: 인간의 이미지를 보다 정확하게 시각화하는 방법에 대해 탐구하며, 영상과 기호 및 첨단적 표현기술의 각 측면으로부터 오늘날 멀티미디어화의 시리체와 이에 대응하기 위한 제 문제를 다루고, 시각정보의 계획과 설계에 관한 교육연구를 수행

- 음향환경학강좌: 일상 생활 주변의 음환경 중, 음악환경 및 가청주파수 범위의 음향환경에 관한 분석적 기초교육연구 및 이들 결과를 이용한 종합적 설계에 관한 교육연구 수행

- 정보음향학강좌: 청각학, 심리음향학, 음향정보처리, 정보전달공학, 음향신호처리에 관한 기초적 연구를 수행함과 함께 이들을 총합하여 정보음향학에 관한 교육연구를 수행

※ 규슈 예술공과대학의 교육이념 중 가장 큰 부분을 차지하고 있는 것은 '기술의 인간화'이며, 이와 관련하여 기술과 인문학의 총합적인 고찰 및 연구가 기술의 괴리를 막고 인간화를 이룰 수 있을 것이라는 기본 가정하에 커리큘럼을 구성하였다.

#### 4) 토호쿠 예술공과대학

##### - 기본이념

학술문화의 중심으로서 폭넓은 지식을 습득함과 함께 예술학, 디자인공학에 관한 학문을 교육·연구하고, 지적, 도덕적 및 응용적 능력을 전개하여 '기술'과 '학문'의 일체화에 의한 '제품'의 형태를 만드는 인재를 육성하는 한편, 학술문화의 향상 및 산업 진흥에 공헌하는 것을 목적으로 한다.

#### 학과구성

##### 예술학부

※ 예술학과: 인간이 창조한 예술작품과 문화유산을 다양한 방향으로 연구·이해하고,

그 메시지를 후세에 전달하는 것을 주된 테마로 하고 있으며, 크게 예술학 코스와 문화재 보존학 코스로 나뉜다. 양 코스는 복수전공이 가능하며, 기본적으로 상호보완적인 형태로 학과운영을 하고 있다.

- 예술학: 주로 미술사적 방법론을 통해 미와 조형의 역사적 해명을 학습하는 것을 목적으로 하고 있으며, 고대로부터 현대에 이르는 동서양의 미술작품을 대상으로 문헌학적 방법을 활용, 문예학, 문화인류학, 민속학, 사상사 등의 근접학문과의 연계를 통해 예술창조의 본질을 이해하도록 하고 있다.

- 문화재 보존학과: 작품 및 유적의 보존·복원 전문가를 육성하는 학과로서, 유적보존, 유채화 복원, 불상(고전조각) 복원, 보존학과의 4개 세미 코스를 설치 운영하고 있다.

※ 미술과: 자연적 관점에서 기술과 미술의 융합을 전제로 교육을 수행하고 있으며, 일본화, 서양화, 조각, 공예의 4개 세부 코스로 구분된다.

### **디자인공학부**

※ 생산디자인학과: 인간생활의 다양한 장면에서 사용되는 제품과 공간에 관한 총합적이고 전문적인 디자인 교육을 목적으로 하고 있으며, 이를 위해 플래너로서의 소양을 우선적으로 요구하는 방침을 취하고 있다. 인더스트리얼 디자인, 크래프트 디자인, 텍스타일 디자인, 인테리어 디자인의 4개 세미 코스를 설치하고 있으며, 이들을 총합적으로 교육하는 방식을 취한다.

※ 환경디자인학과: 건축으로부터 특정지구, 도시·농촌, 지역, 국토에 이르기까지 다양한 스케일에 걸친 환경을 대상으로 안전성, 건강성, 편리성, 쾌적성을 높이기 위해 기술을 총합하고, 사회적 측면에서 발전방향을 도출함으로써 보다 나은 환경을 실현하는 것을 교육목적으로 한다. 건축설계와 환경계획의 2개 코스로 나뉜다.

※ 정보디자인학과: 점차 정보가 사회를 리드하는 화두가 되는 시대를 맞아, 정보가 가진 보다 다양한 국면에 대한 종합적 디자인(설계, 계획, 정리)을 행할 수 있는 인재 육성을 목적으로 한다. 그래픽 디자인, 영상디자인, 정보설계, 정보환경의 4개 코

스로 나뉜다.

- 그래픽 디자인: 정보의 시각화와 효율적인 전달을 위한 프로세스를 학습
- 영상디자인: 미디어를 일종의 조형 표현행위로 간주, 인간과 미디어의 연고나을 예술표현의 관점으로부터 근원적으로 조망하는 방식의 학습
- 정보계획: 디자인을 가치창조의 수단으로 간주, 그 프로세스를 디자인하는 신개념 코스
- 정보환경: 사회에 있어서의 문제점을 발견하고, 구체적인 해결방안을 가치있는 정보로서 자리잡음하도록 하는 방법의 학습

※ 교양과목: 예술의 역사와 이론에 관련된 예술계, 문화·철학·문학 등에 관한 문예·인문계, 동북 지역 및 아시아 지역의 민속·언어·문화 등에 관한 아시아 문화계, 현대의 정치·사회·경제와 국가관계에 관한 현대사회계, 현대 과학기술 및 지구환경문제에 관한 자연과학계, 외국어 및 국제 이해에 관한 언어문화계, 스포츠에 관련된 인간과학계, 각 학과의 전문분야에 걸친 공통연습으로 구분된다.

※ 대학원 과정(석사과정): 예술문화전공과 디자인 공학전공으로 구분된다.

- 예술문화전공: 예술의 발생, 전개, 인간의 조형활동에 관련된 시대적, 지역적 배경과 사회에 있어서의 창조적 조건을 고찰하는 한편, 민족, 각 지역간의 역사문화 생성과 추이, 변형을 비교·고찰하고 문화유산의 역사적 변천을 파악하는 과정이다.
- 디자인공학 전공: 복잡화, 다양화되는 환경, 전지구적 레벨의 문제해결 요구, 인간을 중심으로 하는 기술관의 구축과 실천이라는 시대의 요청에 대해 풍토와 인간, 역사와 문화, 지역과 국제사회의 전반적인 제 요소를 포함한 '환경' 개념을 기초로 자연, 인간, 기술의 조화를 위한 고도의 식견과 기술을 배양하는 과정이다.

## 커리큘럼

당 대학의 커리큘럼은 상대적으로 학제적이고 공통적인 성격을 갖고 있다는 점이 특색이라 할 수 있으며, 이런 점에서 학과별로 설치된 코스·세미코스 역시 세부전공이라는 개념보다는 동일한 분야 내에서의 다양한 관점 형성을 위한 제도적 틀이라는 개념이 강하다.

## 예술학부

### 1) 예술학과

#### ☞ 예술학

- 1년차: 언어를 비롯한 교양과목 중심으로 구성
- 2년차 : 각기 다른 전공을 가진 전임교수가 담당하는 기초적 연습을 중심으로 구성, 관심 학문의 편중 및 타 학과와의 괴리를 방지한다.
- 3년차: 자신의 전공영역을 선택하는 과정으로, 이제까지 습득한 언어력, 이해력을 바탕으로 한 전문적 논문의 탐구, 보고서 및 발표를 통해 자신의 견해를 피력하는 한편, 박물관 실습, 작품 실현과정 등으로 구성된다.
- 4년차: 미술사적 연구의 기초가 되는 논문 작성 과정

☞ 문화재 보존학과: 1년차 후기까지는 세부전공 구별없이 공통과목을 이수하도록 하고, 2년차 이상이 되면 전문화된 특강·연습을 시작하며, 이 과정은 다양한 실천적 기술, 지식의 Step-Up, Repeat, Omnibus의 3개 방식을 통해 복합적으로 구성된다.

### 2) 미술과

☞ 일본화: 초기단계에서는 근처 풍경 및 사물의 묘사법 습득을 기본적으로 습득하며, 일본화의 주요 소재에 관한 이해력 증진에 관련된 교육은 4년 전반적으로 이루어진다. 또한 학년별로 캔버스 호수를 점차적으로 증진, 최종적으로는 각종 전람회 출품작 수준의 대형 작품을 완성하는 것을 목표로 한다. 한편, 강의는 일본화의 표현에 필요하다고 판단되는 동서고금의 미술사 및 소재에 관한 개념으로 구성된다.

#### ☞ 서양화

- 1,2년차: 석고데생, 정물, 인체데생, 기초적 유채묘사과정 등을 통해 형태 파악과 구성에 관한 이해력 증진
- 3년차: 보다 확실한 자기 표현을 목표로 하며, 소재기법 선택, 구성, 완성도의 향상 등을 주로 학습
- 4년차: 졸업작품 제작

### ㉠ 조각

- 1년차: 오브제 및 사물의 관찰을 중점 수행
- 2년차: 소재(철, 돌, 나무 등) 특성 파악 및 형태의 문제와 관련된 훈련 실시
- 3년차: 다양한 표현욕구와 관련된 토의를 통하여 자주적인 제작 지향, 제작활동에 필요한 이론적 이해 습득 및 기술축적
- 4년차: 졸업작품 제작

### ㉡ 공예

- 1년차: 각 전공별 소재 특성파악을 위한 기술습득과 구상력, 발상력 배양
- 2년차: 각자가 선택한 소재에 맞는 밀도있는 실습의 실시
- 3년차: 자기, 옷, 금속의 3개 소재 사용 실습을 통하여 다양한 가능성과 개성 파악
- 4년차: 소재와 환경의 양방향적인 문제를 적극적으로 파악하는 과제 설정, 졸업작품 제작

## 디자인공학부

### 1) 생산디자인학과

#### ㉠ Product Design

- 1년차: 형태, 구조, 기구, 공간을 구성하기 위한 기본적 방법의 학습 및 이들을 다루는 관찰력과 구상력을 배양. 문헌작성, 화상처리, 2·3차원 작도, 모델링에 걸친 컴퓨터 활용 방법 습득
- 2년차: 크래프트 연습을 통해 다양한 소재와 접함으로써 디자인의 원점을 체득하고, 모델링, 렌더링, 3차원 CG 등을 습득
- 3년차: 인간의 생활과 사회에 관한 고찰(디자인 프로세스) 수행. 전기에는 서베이, Concept Formation, 디자인개발, 프레젠테이션에 걸친 일관된 프로세스를 제품과 공간의 양방향적인 관점과 결부하여 학습하고, 후기에는 교원의 연구분야에 기초하여 설정된 코스를 각자의 관심에 따라 선택하여 학습(의복, 텍스타일을 포함한 다양한 테마의 프로젝트식 연구진행이 특징)
- 4년차: 3년차 후기에 이수하는 교원단위 코스를 바탕으로 졸업논문 진행

## 2) 환경디자인학과

환경디자인 연습을 중심으로 커리큘럼이 구성되며, 전문강의에 의한 기술지식 제공과 병행하여 진행된다. 연습과제는 6단계로 구분된다.

- 1년차: 도법강의, 환경관찰과 표현, 다양한 기초적 조형력, 컴퓨터 사용법 습득을 통해 공간적 대상을 고찰, 표현하도록 함
- 2년차: 건축, Landscape Design, 도시계획, 기초적 과제 수행 후 주택설계 또는 도시 마스터플랜 수행
- 3년차: 학교의 설계, 주택지의 설계라는 대과제를 전제로 진행되며, 구조·구법을 주제로 하는 과제, 도시교통설계 과제, 집합주택 설계, 자연풍경지 설계 등의 선택과제가 부수적으로 설치됨. 후기에는 연구실별 세미나 형식으로 학습을 수행하여 졸업연구로 연계시킴.
- 4년차: 소수인원 구성에 의한 조사연구능력 향상을 중점으로 하는 졸업연구 수행

## 3) 정보디자인학과

### ※ 그래픽 디자인

- 1단계: 'Design Element' 단계로서, 그래픽디자인 전반에 걸친 기본적 요소에 해당 하는 타이포그래피를 유니크한 전개방법을 포함하여 제작하고, 읽히는 문자로서의 기능과 이미지로 보이는 감각을 체험하는 한편, 표현과 아이디어에서 구체적이 테마 설정 하에 제작. CG에 의한 일러스트레이션과 사진교육 실시
- 2단계: '전개' 단계로서, 현실성 있는 포스터 제작, 입체적 전개로서의 패키지 디자인, 편집 디자인 실시
- 3단계: '총합' 단계로서, CI 제작을 염두에 둔 프로젝트 수행
- 졸업연구: 코스내용을 바탕으로 한 내용 설정

※ 영상디자인: 영상 디자인 연습 및 실습에 의해 사진, 비디오, CG 3개 미디어에 관련된 관련기술 습득

### ※ 정보계획

- 공통과정: 1,2년차에게 공통적으로 정보디자인 연습과정이 부과되며, 생산분석, 시장분석, 이미지 분석, 컨셉 제안, Naming 광고 제안 등의 상품기획고가 관련된 일련



의 흐름을 습득. ‘아마가타 그랜드 디자인 프로젝트’라는 장기적 개념의 기본연습의 일환으로 독자성을 가지고 진행된다는 점이 큰 특성이며, 학년에 관계없이 참여가 가능하다.

- 개인연구: 공통 프로젝트와 교차 실시하며, 입학에서 졸업에 이르기까지 발전적인 성격을 갖는 프로그램으로서 운영

㉔ 정보환경: 멀티미디어와 네트워크 관련 연습, 컴퓨터를 중심으로 한 연습, 정보를 구사하여 도시사회를 계획·디자인하는 연습 등 크게 3개로 구분된다.

- 멀티미디어/ 네트워크 관련 연습: 멀티미디어 기술과 정보의 기본적인 접근방법 습득.

- 컴퓨터 중심 연습: 현대 기술을 구사하는 능력의 배양. 프로그래밍 언어를 사용한 컴퓨터의 동작 원리 파악과 UNIX 워크스테이션에 의한 컴퓨터 그래픽 학습, 소프트웨어 기술학습이 포함됨.

- 정보 구사연습: 도시사회에서 일어나는 다양한 문제의 해결방법을 학습하며, 수치화에 의한 해석분야와 현실적인 성격의 계획분야로 구분된다.