

## 외국대학의 시각디자인 교육에 관한연구 —미국대학과 국내대학의 교과과정을 중심으로—

김 영 현  
시각디자인학과

### 〈요 약〉

오늘날 시각디자인이 종합적인 학문으로서 실무에 효과적으로 활용되어야 함은 너무나 당연한 사실이다. 그러나 현재의 국내의 많은 디자인 관련대학 학과들이 디자인 교과과정을 살펴보면 이러한 욕구를 충족시키기에는 아직 미흡한 점이 많다. 이는 우리의 디자인 역사가 짧아 디자인교육이 지금까지도 응용미술·생활미술·장식미술·산업미술등 여러 명칭의 학과에서 부분적으로 다루어지고 있어 우수한 디자인 인력을 양성하는데 필요한 독자적인 학문으로써의 체계적인 교육과정을 갖추지 못하고 있기 때문이다.

선진국에서는 산업의 발전에 따른 자연발생적인요인 때문에 디자인분야가 생성 발전한 것과는 달리 우리나라는 70년대에 들어서면서 디자인교육기관이 급속한 양적인 증가를 가져왔으며 교육내용이나 방법의 일정한 기준도 없이 난립하고 있는 실정이다. 그럼에도 불구하고 이러한 양적인 증가를 효과적으로 대처할 수 있는 제도적인 장치나 적극적인 개선책이 마련되지 못하고 있는 실정이다. 미국의 경우 미국산업디자인협회(IDSA: Education Committee)에서 교과과정과 실태를 심사하여 디자인교육의 적합성을 인정, 권장하고 있다. 그러나 우리나라 디자인교육인은 대부분 공예나 응용미술등을 중심으로 실시되고 있으며, 미국산업디자인협회처럼 교육과정의 질과 교육실태등을 관장하는 기관이 없기 때문에 각 교육기관마다 교육과정 편성에 많은 혼선을 일으키고 있다.

따라서 이와같은 문제점을 개선하고 보다 효과적인 교육을 시행하기 위해서는 디자인교육 내용과 교과목편성을 위한 근본적이며 폭넓은 연구가 필요하다. 또한 탁월한 전문능력을 갖춘 유능한 디자이너를 만들기 위해서는 합리적이며 체계적인 내용의 기초과학이론과 일반지식을 학교교육을 통하여 습득시켜야 하며, 학교와 기업체의 유기적이며 긴밀한 산학협동체제를 확립시켜야 할 것이다. 또한 학생들이 졸업후 일전에서 능히 직무와 실무를 행할 수 있는 과목을 교과과정에 충분히 반영하므로써 이론과 실제가 일치한 산교육을 행할수 있는 효율적인 교육체제로 이룩하여야 할 것이다. 이를 위해서는 교육자, 정책입안자, 기업가등 모든 분야에 종사하는 전문가의 적극적인 참여가 절실히 요망된다. 이를 위하여 디자인교육이 모범적으로 시행되고 있는 미국의 10개 대학의 디자인 교과과정과 국내에서 디자인교육이 전공으로 행하여지고 있는 4년제 대학교중 임의로 각각 10개 대학을 선정하여 양국대학의 교과과정을 중심으로 비교 분석하였다.

## A Study on the Visual Design Education of Foreign Universities -Concerning the curriculum of American and Korean Universities-

Kim, Young-Hyun  
(Department of Visual Design)

### (Abstract)

It is necessary that we should apply the Visual Design as a composite Knowledge to a practical business effectively, but the curricula of the many Korean departments of design don't meet the need.

The unsatisfactory curricula result from a short history of design education.

Design education is instructed at the departments of Life Arts, Decorative Arts and Industrial Design, etc.

And we need to set up, as an independent learning, a systematic curriculum of design that helps students be good designers.

In case of a developed country, design has developed spontaneously with the progress of an industry.

People founded many design institutions with no consistent curriculum or teaching method at the beginning of 70's.

Design institutions greatly increased in quantity, but they suffer from the needs of good curriculum or effective teaching method.

In America, Education Committee of IDSA examines actual conditions and approves or recommends appropriate curriculum.

Our Korean educators teach students a design course that concentrates on crafts or applied arts mostly and we have no institute that organizes design education and its realities.

Most educational institutions are confused at the setting up of curricula.

We need more basic and broader research for the design education and the subjects in order to improve the matter and carry out an effective education.

We should educate students systematically and effectively fundamental science theories and general knowledge at school.

We'd better organize the industrial-educational cooperative society that a university and an industry have systematic and close relations.

We should also make an effective educational system by reflecting the subjects which unite theory with practice.

By doing so, the students will be able to perform their theoretical and practical duties after leaving their schools.

For this purpose, all of educators, policy-makers and enterprisers must take part in the

cooperative work actively.

This paper compares the curricula of ten excellent American design departemnts with those of ten Korean ones.

## I. 서 론

현시점에서 디자인의 중요성을 거론하기에는 새삼스러운 느낌이 없지 않을 만큼 현대는 바야흐로 디자인의 시대이다. 작게는 매일쓰고 또 보는 그릇, 불펜, 전화기, 라디오, 신문, 잡지, 광고물에서 크게는 자동차 비행기등 교통수단과 우리가 사는 주택, 도시의 계획에 이르기까지 우리의 일상생활에서 디자인과 밀접한 관계속에서 살고있다.

그러나 디자인이라고 해서 모두 만족할만한 것은 아니다. 현대디자인이 인간생활의 문제를 거론하기 시작한 초기단계에서 부터 디자인에 있어서 질에 대한 문제는 가장 핵심적인 논쟁의 대상이 되어 왔으며 앞으로도 이 질의 향상을 위한 문제는 영구적인 디자인의 과제라 할 것이다. 그동안 우리나라는 5 차에 걸친 경제개발 5 개년 계획의 성공적인 수행으로 실물경제 규모가 급격히 팽창하고 산업구조도 점차 고도화 되어가고 있는 상황이다. 과학기술이 급속하게 진행되어가고 있는 현대의 사회와 사회구조의 급변에 따라 시각디자인교육에 관해서도 재 검토할 필요성이 증대되고 있다.

국내 대학의 디자인계 학과의 교과과정속에는 거의가 시각디자인 (Visual Design) 과 관련된 과목이 개설되어 있다. 그러나 우리의 디자인교육이 지금까지도 응용미술, 생활미술, 장식미술, 산업미술, 상업디자인, 공예디자인, 산업디자인, 환경디자인등 여러 명칭의 학과에서 부분적으로 다루어지고 있어 우수한 디자인 인력을 양성하는데 필요한 독자적인 학문으로써의 교과과정을 마련하고 있지 못한 실정이다.

본 연구는 이러한 관점에서 시각디자인의 본질과 디자이너의 역할, 자질을 분석하여 시각디자인교육의 목표를 설정하고, 우리나라 시각디자인교육의 역사와 현황을 이미 디자인교육의 선구적 역할로 훌륭한 정착을 본 미국의 시각디자인계열 대학들의 예와 비교하여 살펴봄으로써 우리의 시각디자인 교육이 보다 발전적인 공헌을 할 수 있는 계기가 되도록하는데 그 목적이 있다. 이를 위하여 시각디자인 교육이 모범적으로 시행되고 있는 미국의 시각디자인계열 교과과정과 우리나라에서 현재 시각디자인교육이 전공으로 행하여지고 있는 4년제 대학(교)중 임의로 선정한 교과과정을 중심으로 조사·비교·분석함으로써 앞으로의 시각디자인 과목의 교육방향을 찾아 보고자 하는데 본 연구의 목적을 두었다.

## II. 시각디자인의 본질

시각디자인의 본질을 언급하기 앞서서 그 상위개념인 커뮤니케이션에 대해 알아보면, 커뮤니케이션이란 라틴어의 Communis가 어원인데 그것은 영어의 Common을 뜻한다. 사람과 사람이 무엇인가를 공유한다는 것으로 윌리엄·모리스는 협의로 『두개이상의 개체가 기호를 매개로하여 그것들을 공유하는것』이라고 정의를 내리고 있다. 이것을 바꾸어 말하면 『사람과 사람과의 사이에 기호에 의해 의미를 전달하는 과정』이라고 규정지을 수 있다. 넓은 의미로

는 인간과 인간사이 뿐 아니라 모든 생물과 생물, 인간과 자연, 인간과 환경, 개체내에서의 심리적 전달까지도 포함하고 있다. 개체내 커뮤니케이션이란 자극에 대한 반사운동으로서 우리들 생물체는 항상 이와 같은 형식의 커뮤니케이션에 의해 사고나 행동을 행하고 있다. 우리들 들레의 풀과 꽃, 수목, 산천은 끊임없이 사인을 보내고 있으며 우리들도 또한 이것에 반응해서 자기의 생각이나 행동의 방향을 규정짓고 있다. 우체통, 가로수, 주요소, 산, 농가의 초가지붕등이 끊임없이 신호를 보내어 우리들의 행동을 제어하고 방향을 잡도록 해준다. 그리고 동물사이의 정보전달에 대해 말한다면 원숭이 사회에서 그 예를 볼 수 있는데 원숭이 사회의연구발표에 의하면 그들에게는 30종류 이상의 선척적인 언어가 있다고 하며, 또 1954년 독일의 생물학자 카알·포리슈에 의해 판독된 꿀벌들의 진동댄스가 유명하다. 즉 꿀벌이 벌통속에서 하는 8자댄스가 이것인데 그 직선 부분이 중력의 방향과의 각도는 벌통에서 본 태양의 방향과 꿀이 있는 위치와의 방향각도를 나타내며 댄스의 속도가 그곳까지의 거리를 나타내는 것인데 댄스가 느린 경우는 꿀의 위치가 먼 셈이 된다. 그러나 여기서 문제삼고 싶은 것은 소수의 사람들 사이에서 직접 접촉하면서 행하여지는 퍼스털커뮤니케이션과 한정된 일정한 집단사이에서 행하여지는 중간적커뮤니케이션 및 동시 또는 짧은 시간에 다수의 사람들에게 동일한 내용을 전달하는 간접적인 매스커뮤니케이션에 대해서이다. 패스팅거가 말했듯이 커뮤니케이션은 개인적—레벨(level)의 것과 사회적—레벨의 것으로 나눌 수도 있다. 예를 들면 전자는 드라마, 퀴즈, 바라이어터 쇼우등과 같이 자기의 정서적 흥분을 발산시키는 자기 완결적인 것이다. 후자는 광고, 선거 캠페인, 교통안전 캠페인등과 같이 전달자의 경험이나 의도를 전달함으로써 타인을 움직이고 또 그것을 받는 쪽의 심볼체계에 새로운 요소를 주어 그 지식이나 신태도를 바꾸게 할 수도 있는 것이다.<sup>1)</sup> 디자인 분야에서의 우리들이 말하는 시각전달디자인은 광고 매체로서의 회화적 표현수단이나 문자 또는 illustration을 사용한 것에서 그 원형을 찾을 수 있는데 오늘날 시각전달 매체의 대부분을 이루고 있는 신문, 잡지, 광고, TV, C·F, 영상광고, 심지어 대형 빌보드와 같은 시각전달디자인도 그 시원은 포스터에서 찾을 수 있고 또 포스터는 18C서적의 illustration이나 서커스 광고에서 그 원형을 찾을 수 있다. Marshall McLuhan의 말대로 사람의 눈이 확대된 것이 책이라면, 책의 확대 개념은 분명히 정보일 것이며 따라서 시각전달디자인은 일체의 정보를 디자인하는 분야가 되는 것이다. 그래서 확대된 산업사회의 여러가지 정보를 시각적으로(시각의 법칙에 따라)디자인하는 분야이기 때문에 시각전달디자인 또는 시각디자인 이라고 말할 수 있는 것이다.<sup>2)</sup>

### III. 시각전달디자인의 영역

시각전달디자인(Visual Communication Design)은 앞에서 말한바와 같이 시각적 기호에 의한 정보전달을 위한 디자인이다. 물론 정보에는 시각적인것 뿐 아니라 촉각적인 것이나 청각적인 것도 있지만 여기서는 시각적인 기호에 의한 것에 한정시켰다. 예를 들면 포스터등과 같이 시각에 호소해서 전달하는 것을 목적으로 하는 커뮤니케이션 기능을 갖는 것으로서 분류는 표(1)와 같다.

1) 이진호 편저, 디자인 개론(서울:산정사, 1980), pp. 148~150.

2) 정시화, 「현대 디자인의 연구」(서울:미진사, 1980), pp. 63.

<표 1> 시사전달 디자인 분류

그 래 픽  디 자 인	디자인 매체		분 류	
	문 자	레터링 디자인	한글문자, 외국문자	
		타이포그래피	타임 페이스디자인, 타이프그래피, 활자, 사식	
	픽처그래프		아이소타입, 교통표지, 화장실표지	
	다이아그램그래픽		철도다이얼, 전기배선도, 조직도, 구조도	
	통계도표		수양표시, 도표, 직선도표, 절선도표, 곡선도표, 면적도표, 입체도표	
	지도		방위, 방향표시, 입체지도, 어군지도, 안내도	
	마 크	트레이드 마크	상표, <제조마크, 판매마크, 상업마크, 증명마크, 단체마크>	
		공공마크	도시, 학교, 공공단체, 문화단체	
	일러스트레이션		광고일러스트레이션, 과학일러스트레이션, 만화일러스트레이션	
	에디토리얼 디자인		장정디자인, 표지디자인, 카다록, 팜프렛	
	광 고 디 자 인	다이렉트 메일<DM>		우편광고
		육외광고		내운사인, 간판, 입간판, 광고탑, 광고판
		신문광고		기사중광고 <글자밑, 기사중에> 기사하광고 <안내광고, 임시구직>
잡지광고		주간지, 월간지		
포스터 디자인		관광포스터, 공공포스터, 상업포스터<상품포스터>, 문화포스터 <전람회, 연극, 영화, 강연회>		
P.O.P 디자인	패케이지, 벽면용, 타운터용, 후포아용, 디스플레이 카드 쇼우 카드			
패케이지 디자인	인디스트리얼패케이지 커머셜 패케이지 내장, 외장 포장지	용기디자인 케이스디자인 포장디자인, 랩핑 페이퍼디자인		
영 상 디 자 인	사	진	상업사진, 보도사진, 기록사진등	
	애 니 메 이 션		만화, 인형, 추상, 애니메이션	
	커 머 실 필 림		광고필름	
	영	화	다자스크린, 영화	
	텔 레 비 존			
디 스 플 래 이 디 자 인	원 도 디 스플 레 이			
	전 략 회 디 스플 레 이			
	박 략 회 디 스플 레 이			
	공 간 디 스플 레 이			
	무 대 장 치			

이러한 커뮤니케이션 기능을 다시 지시적, 설득적, 상징적, 기록적인 것으로 나누면 다음과 같다.

- a. 지시적인 기능을 갖는것(Directive Function) 신호, 화살표, 글씨, 활자, 통계를 위한 지도, 포장등,
- b. 설득적인 기능을 갖는것(Persuasive Function) 포스터, 신문광고, 잡지광고, 다이렉트 메일(Direct Mail), 디스플레이(Display)애니메이션(Animation), 씨엠(Commercial Message), 광고전단(Leaflet, Flyer)등
- c. 상징적 기능을 갖는것(Symbolic Function) 심볼마크(Symbol Mark), 패턴(Pattern Illustration)등
- d. 기록적(표현적)기능을 갖는것(Recording Function) 사진, 회화, 일러스트, 영화, T·V등

이것들의 기능은 제작기의 매체가 하나만 뜻하는 것이 아니라 여러가지의 일을 하는 경우가 많다. 예를 들면, 한장의 선거포스터에는 후보자의 소속정당, 정책, 슬로건, 투표일등을 표시한 타이포그래피가 있어서 그것들을 확실히 전달하며 동시에 그 정당이나 후보자의 이미지를 상징하는 사진이나 패턴에 의해 주목성을 높이고 감성적으로 어필한다. 즉 타이포그래피의 지시적기능과 영상의 상징적기능의 창조적 협동에 의해 보다 고차원적인 전달을 성립시키는 것이다.

다음에 커뮤니케이션 매체를 전달하는 방법이나 형식에 따라 분류하면 다음과 같다.

- a. 설득적, 감화적전달에 의한것 포스터, 광고, pop, 영화, T·V등
- b. 객관적, 통달적전달에 의한것 지도, 통계도표, 안내도 기기의 표시등

#### IV. 시각디자인 교육의 목표

시각디자인 교육에서 가장 중요한 관점이라면 시각문화의 창조일 것이다. 문화는 헤아릴 수 없이 다양한 대상들하나 하나가 아니다. 그 하나 하나속에 담겨진 공통된 지각적 개념 또는 이미지가 곧 그 문화의 개념이며 이미지라고 볼 때 표현한 사람의 의식과 그 표출된 대상과 보는 사람이 받아들이는 그 대상들에 담겨진 공통된 의식이나 사고나 이미지의 관계속에서 문화의 추상정보편성이 나타날때 문화의 개념과 이미지의 일반화가 이루어지는 것이다. 따라서 그 문화의 대상들로서의 유물들이나 실체들은 그를 연구하거나 탐구할 때 그 실체 자체가 문제가 아니라 그를 통하여 그 대상을 만든 사람과 보는 사람의 의식이 상호투사되어 있기 때문에 우리가 표현하는 “어떠한 것”속에는 우리의 의식이 흐르고 있으며, 이러한 의식의 곧 우리문화를 이루고 있다는 것을 알수 있다. 어떤 문화이든 오랜 역사를 거쳐오는 동안 우리의 의식을 형성해온 많은 요인들이 있으며, 이러한 수없이 많은 요인들은 Lyndn Herbrt의 말과 같이 세대로 부터 세대로 거쳐오는 도안 조율되기 때문에 우리의 의식은 하나의 계쉬탈트를 이루게 되는 것이다.

시각디자인 교육에서 문화적 계쉬탈트에 대한 이해와 이론적 탐구가 없다면 이는 문화의 변전에 중요한 과오를 범하게 되는 것이다. 왜냐하면 시각디자인이 관계되는 분야가 문화를 구성하고 있는 중요한 요소이며, 따라서 시각문화는 시각디자인의 터전이며 홈 그라운드

되기 때문이다. 이러한 이유에서 그래픽디자이너는 시각분화를 창조해 나아가는 주도자가 되는 것이며, 이러한 철학적관점에서 분석되고 평가 되어야 한다고 생각한다. 또한 이러한 내용들의 분석이나 평가는 이념적으로 접근되는 피상성에서 벗어나 형태학적 이론이나 사회학적 이론, 문화 인류학적 이론등에 의해 논리적으로 전개되어야 하며 실제로 그들의 표현을 수정하고 해결하는 결정적 근거가 제시되어야 하는 것이다. 실로 시각디자인 교육에서 얼마나 많은 분야의 지식이 활용될 수가 있는가? 이것이 시각디자인 교육의 성공을 결정 지을 수 있는것이다.

이러한 논리적 바탕이 상실된 교육의 장에서 교육은 대학교육이나 대학원교육이나 모두 단순한 기능교육에 그칠수 밖에 없는 것이다. 이러한 기능방식교육은 학생들을 계속적으로 불확실한 상태로 지속시키는 결과밖에 되지 않으며 그들을 단순한 감각의 노예로 사로 잡히게 하는 결과 밖에는 되지 않기 때문이다. 시각적사고를 일으킬 수 있는 시각디자인, 시각적사고를 담을 수 있는 시각화의 전문가로서의 디자이너, 붓을 들기 전에 그에게 주어진 주체가 테마를 분석하고 파헤치며 결론적 핵심에 접근할 수 있는 방법론적 사고, 논리적사고, 철학적사고를 할 수 있는 날카롭게 다듬어진 시각의 소유자가 시각디자인의 교육의 장에서 배출 되어야 한다. 이것만이 그들의 앞날을 전문가답게 처리해 나아갈 수 있게하는 무기를 주는 것이 되며, 그들은 반드시 이러한 무기를 갖고 나아갈 권리를 가지고 있는 사람들이기 때문이다. 또한 이것이 우리들 자신의 시각문화의 질을 높이는 것이며, 이 분야에 맡겨진 사명이기 때문이다. 디자인은 예술이 봉사시키고 싶지 않았던 기법, 국가, 상인등과 같은 분야에 적극적으로 그들을 이해시키고 설득시킴으로써 대중과 기업에 봉사하는 적극적개념을 지닌 분야이며, 그들이 학문, 기술, 노동, 기업등의 세계로 부터 상아탑으로 도피할 때 디자이너는 그들 속으로 뛰어들어 적극적인 자세로 존재하는 능동적자세가 있기 때문에 시각디자이너들은 학문을 적극적으로 이해해야하며, 기술이나 노동이나 기업을 알지 않으면 안되는 것이다.

시각디자인 교육이 장에서 이러한 것들에 대한 적극적 지식과 경험이 없이는 확실한 문제발견과 해결이 불가능하게 되고 마는 것이다. 따라서 시각디자인을 포함한 모든 디자인교육은 개방적 자세를 취하면서 사회의 변화와 학문의 발전, 기술의 발달, 노동환경의 변화등에 대한 적응을 위하여 창의적, 창조적으로 개선해 가는데 시각디자인교육의 목표를 두어야 할 것이다. 오늘날 변화하는 사회속에서 예술교육자들이 직면하고 있는 문제들중의 하나는 자기의 역할과 자기의 주제에 대한 기능을 끊임없이 재 평가하여야 하는 필요성인 것이다.<sup>3)</sup>

## V. 국내및 미국시각디자인 교육현황

### 1. 국내 시각디자인의 역사와 현황

#### a. 역사

우리나라는 이조시대로 거슬러 올라가면 정치, 사회, 문화등 국가를 이끌어 가는 모든 생활양상이 유교사상을 근거로 형성되었다. 유교사상은 사·농·공·상, 즉 선비나 농부를 위

3) Peter Green, Design Education ; Problem Solving and Visual exparience (Great Britain:The Ancor press Ltd. 1987), pp. 11.

에 두고 공장(工匠)과 상인을 천대시하는 신분상의 우열을 철저히 구분했다. 또한 선진서구 문명을 받아들여야 할 중요한 시기인 구한말 무렵에는 쇄국정책으로 인해 선진국외국과의 운물교류두절상태를 겪어야만 했고 그후 일제침략으로 모든 행정이 중단되는 식민지 통치하의 여러 어려움을 당하는등 정상적인 문명의 발전을 억압받는 불행한 시기를 거치게 되었다. 특히 그 당시 일본사람들의 식민지 정책 방침의 하나인 문화말살 정책은 모든 문화면(예술분야)의 발전을 중단시키는 결과를 초래했다. 당시 대학이 있고 전문학교가 있었지만 미술이나 음악등의 문화예술과 직결된 학교에 대해서는 일절 인가해 주지 않는 등의 악랄한 방법으로 문화말살정책을 수반했던 것이다. 특히 미술이나 음악을 하나의 학분으로 생각하지 않고 민족독립사상이나 민족의식을 고취시킬 수 있는 좋은 매체로 생각하기 때문이다. 또한 오랜 역사를 가진 우리의 전통문화를 송두리째 말살하고 빼앗는 정책을 사용했기 때문에 근대문명이 발전할 수 있는 기회를 놓치게 되었다. 따라서 미술이나 음악에 뜻이 있는 선각자들은 이웃 일본이나 미국 또는 유럽쪽으로 유학을 가지 않을 수 없었고 그분들이 유학에서 돌아와 일제 식민지 통치하에서 중·고등학교 교사 또는 작가로 활동함으로써 겨우 문화예술의 명맥을 유지했던 것이다.

해방후 그 이듬해 미군정법령 제102호로 국립대학 설치법에 의한 서울대 예대·미술부 설치를 들 수 있고, 그 몇 년후인 1952년 홍익대 공예도안과가 설립되었다. 이 두대학이 1945년 부터 1952년 까지 초기 설립과정에서 우리나라 디자인의 대학교육과 이에 따른 디자인이 처음으로 산업에 미술을 응용한 시기이기도 하다. 당시 극소수의 디자인 전공생을 낸 서울대 예술대 미술부의 도안과 출신으로 1회 졸업생(1946~1950)은 단 한명이었는데 그나마 작고하여 한분도 없게 되었으며 2회생으로는 4명이고, 3회생은 한명도 없고, 4회생이 한명이었으며 5회생이 두명, 다음 1955년 제 6회생으로는 4명이며 1956년 제 7회생으로는 3명이었다. 그리고 1957년 제 8회생이 5명, 즉 여기까지 8회의 졸업생을 배출했는데 모두 합쳐서 20명 이내의 극소수가 배출된 인원이었지만 그나마 이분들의 개척자적인 정신으로 디자인계나 교육계에 헌신한 결과가 오늘을 있게 한 것으로 생각된다. 그러나 제 9회 부터 제10회, 제11회(1958~1960)까지의 졸업생이 매기마다 10명 전후로 배출되어 이때 비로소 고정치의 졸업생 숫자로 볼 수 있었고 또 이때(1955~1960) 5년간이 산업계에서 절감하기 시작한 기간이라 보면, 우리의 생활형편이라든가 경제적, 사회적 여건이 산학연계의 필요성을 불러 일으켰다. 따라서 이와 같은 졸업생들의 배출수만 보더라도 당시의 어려웠던 여건과 디자인이란 것이 산업사회에 전반적으로 어필되지 않았다는 것을 알 수 있는 것이다.

서울예대 도안과나 홍익대 공예도안과는 1950년도의 혼란기(6·25동란)와 초기 과도기 현상에서 본격적인 디자인 교육이나 디자이너의 활용작업및 디자인의 올바른 육성이 이루어지지 않았으며, 또한 디자이너의 인식도 희박했을 것으로 본다. 1955년 까지 별반 특별한 활약이라든가 특이할 만한 일이 없었고 당시 배출된 소수의 졸업생들의 힘으로는 산업에 큰 도움도 주지 못했으리라 여겨진다. 그것은 두 대학이 다같이 도안과란 과명으로 설치되어 개강하였고 이 도안이란 어조의 뜻과도 같이 역시 stylist를 육성할 수 밖에 없는 당시의 상황으로 보아 고작 도안이란 일이 어떤 물건의 형태적인 작도나 그려서 도움정도였고 다만 조형적인 범주를 벗어나지 못한 당시로서는 그림과 설계 정도를 배우는 학과로 여겨왔을 것이다. 1946년에서 1952년 까지의 디자인교육은 미대에 속한 도안과로서 미술도안사나 장식미술도안사를 배출시켜온 최초의 형성기 역할을 하였다고 본다. 또한 이때는 한국 동란기이며 전란후의 수



복기로 어려운 여건속에 놓였던 때이다. 1953년에서 1957년까지는 도안과를 응미과로 개칭하고 3·4년이 지난해였다. 그리하여 도안과의 범위를 보다 넓은 산업과 미술의 영역으로 확대시켰고 또한 그것을 감당할 능력과 새로운 것들에 대한 진취적인 디자인 감각에 미적인것을 가장 많이 이용하고 응용하러던 문자 그대로의 응용미술의 시기인 것으로 볼 수 있다. 그리고 1958년 부터 1960년 까지의 소위 정상적인 응용미술의 다양한 교과과정과 폭넓은 디자인 분야의 과정별 수업을 정착시킨 시기이다. 이때 부터 응용미술계(디자인계)는 해마다 10명전후로 고정적인 졸업생을 배출하게 되었다.<sup>4)</sup>

1958~1960년의 산업사회 형성도 그 양상을 달리하여 날로 다른 분야의 발전을 보게되었고 이사이의 전환기에서 기점이 되어 1960년에서 1969년까지의 10년간을 도약기라고 말할 수 있는데 이 시기야말로 전공별로 세분화된 디자인 양성을 위한 우리나라의 디자인 교육을 정립해 나간 시기라고도 보겠다. 이 시기는 해외에서 새로운 디자인 교육을 연수한 분들이 귀국하여 점차적으로 새로운 구미 방식의 교과과정을 설정해 나갔다. 또한 정부의 각별한 관심속에 실용적이며 실사회에서 요구되는 학과목의 선정, 교양(공통)교육과정과 전공과목의 안배, 배정학점의 교정등 다각도로 새로운 방법을 도입 함으로써 커리큘럼의 개선을 해나갔다고 본다. 1960년 부터 1970년까지 10여년은 현대디자인 교육의 기초적인 교과과정이 성립된 시기였고 또한 이 시기가 산업사회에서의 빈번한 산업디자인의 활용과 디자인계 대학 교육과정의 중요 필수 과정으로 정립된 디자인의 실용시범기라고 칭할 수 있게 되었다. 이와 같이 초기 도안 시대에서 응용미술 시대를 거쳐 디자인 시대가 정립되기까지는 실로 16년여란 시일이 지났고 기초 디자인과정과 준비 디자인과정, 그리고 극소 이용에서 점차 확대이용기를 거쳐 오늘과 같이 '절대 소요(所要)기'로 접어든 것이다. 국내의 디자인은 1950년에서 1955년까지의 디자인 여명기를 지나 1955~1960년의 디자인의 초기 형성단계, 1961~1970년의 활용 응용단계, 1970~1978년의 실용필수단계로까지 비약한 것이다. 그러나 15,6년이 경과한 지금 아직도 기업의 일각과 모든 생활인에까지 이 디자인과 디자인교육의 이해는 미흡한 것이다. 1950년 초기 디자인교육을 받고 배출된 소수의 선배들이 디자인이란 씨앗을 뿌렸고, 또한 이것을 기반으로 하여 초기 디자인 교과과정을 확고히 한 1955년대 산학연계의 가교와 실천을 본 1960년대, 정선된 디자인교육을 정립시킨 1970년대에 이르기까지 모든 숨은 디자인 선각자들의 활약이 오늘의 디자인교육의 확립을 보게한 것 들이다.

오늘의 제품디자인의 활동의 원동력이 되기도 하였으며, 다만 도안이란 용어를 쓰던 시대와 디자인이란 용어를 쓰는 시대로 대별되는 시대적 변천을 보게 되었지만 그 근원적인 뜻의 에센셜에는 별로 다를 바가 없다. 이처럼 많은 변천과정과 시행착오 재수정등 어려운 디자인 교과과정에 여명기가 있었으므로 해서 오늘과 같은 많은 디자인계 학과와 학부가 증성되었고 현대 산업의 필수적인 하나의 학문분야로 대두된 것이다.

#### b. 현황

1988년 현재 디자인계열교육을 실시하고 있는 4년제 대학은 여러 디자인 관련 학과를 포함하여 전국적으로 90개교에 이르고 있지만 일부 극소수의 학교<sup>5)</sup>에서만 전공단위로나마 시각디자인을 교육시키고 있으며 대다수의 학교에서는 예능계 미술교육 일변도로 실시되고 있

4) 봉상균, "디자인 교육의 문제점", 「디자인·포장, 통권 제45호(1978.3), pp. 23.

5) "88학과 선택 가이드북, (서울:월간 대학 입시, 1987), pp. 182~183.

는 실정이다. 학과의 명칭도 학교에 따라 응용미술, 산업미술, 산업도안, 생활미술, 장식미술 등으로 다양하게 호칭되고 있다.

〈표2〉 전국디자인 계열학과 개설현황 1988.3월 현재

학 과 명 칭	계	대 학 교 명	비 고
응용미술학과	10	계명대, 영남대, 원광대, 부산산업대, 조선대, 한남대, 경기대, 강원대, 대구대, 호서대	
산업미술학과	19	서울대<남>, 서울대<여>, 충남대, 서울시립대, 경남대, 계명대, 단국대<천안>, 동아대, 성신여대, 세종대, 숙명여대, 조선대, 한양대<안산>, 목원대, 부산여대, 서울여대, 건국대<충주>, 덕성여대, 동덕여대, 진주대	
산업디자인과	13	강원대, 전북대, 제주대, 동의대, 영남대, 울산대, 청주대, 군산대, 창원대, 상명여대<천안>, 서원대, 한성대, 호남대	
산업도안과	1	대구대	
시각디자인과	5	국민대, 단국대, 울산대, 홍익대, 효성여대	
공업디자인과	2	국민대, 홍익대	
산업도안과	2	홍익대, 대구대	
공예과	17	서울대<남>, 서울대<여>, 건국대, 단국대<천안>, 동아대, 부산산업대, 성신여대, 숙명여대, 중앙대<안성>, 청주대, 홍익대, 한양대<안산>, 효성여대, 건국대<청주>, 대구대, 상명여대, 상지대, 서울여대	
도예과	3	단국대, 원광대, 이화여대	
요업공예과	1	경희대<수원>	
생활미술학과	5	건국대, 울산대, 이화여대, 동덕여대, 상지대	
의상디자인학과	3	국민대, 전주대, 상명여대<천안>	
공예미술학과	1	국민대	
산업공예과	2	부산여대, 강릉대	
미술계회소학과	7		
섬유예술과	1	이화여대	
장식미술과	1	이화여대	
환경미술학과	1	건국대<충주>	
섬유디자인과	1	상명여대<천안>	
실내디자인과	1	상명여대<천안>	
요업디자인과	1	상명여대<천안>	
섬유미술학과	1	동아대	

1988년 7월 현재 시각디자인과 관련되어 디자인교육이 실시되고 있는 주요 4년제 학교의 현황은 표2와 같다. 단, 이 학교들이 모두 독자적인 시각디자인교육 프로그램을 설정하고 체계적인 교육을 시키고 있다는 것을 의미하고 있는 것이 아니다.

## 2. 미국의 시각디자인의 역사와 현황

### a. 역사

미국의 산업디자인 교육은 독일계 이민이 본격화된 1800년대 후반부터 동부의 로드 아일랜드(Rhode Island), 뉴욕(New York), 시라큐스(Syracuse), 그리고 필라델피아(Philadelphia) 등지에 설립되기 시작한 사립대학의 미술학교에서 실시한 미술과 공예 프로그램(Art & Craft Program)을 그 시원으로 삼을 수 있다. 시라큐스대학교에서는 1872년 부터 미술가와 디자이너들에게 공식적인 학위를 수여하기 시작했으며 로드아일랜드 디자인대학(RISD: Rhode Island School of Design)은 1877년에 설립되었다. 그러나 본격적인 디자인 교육의 필요성이 대두된 것은 1920년대에 이르러서 대량생산되는 제품의 형태와 기능을 유기적으로 조화시킬 디자이너들의 수요가 생겨나면서 부터였다. 이 무렵에 죠셉사이넬(Joseph Sinel)이라는 사람이 그의 편지지에 산업디자인이라는 어휘를 사용하기 시작했고 제너럴 모터스와 웨스팅하우스등의 기업과 디자인 컨설턴트회사등에서 디자이너를 고용하기 시작했다. 1923년 영국으로부터 시라큐스 대학교의 교수로 초빙된 몬타큐차맨(Montague Charman)에 의해 훗날 산업디자인이 된 산업에서의 디자인(Design in Industry)이라는 표제로 독립프로그램이 설립되어 실질적인 산업디자인 교육이 실시되기 시작했다. 피츠버그에 있는 카아네기 공과대학(CIT: Carnegie Institute of Tech) 뒤에 카아네기 멜론대학교로 개편됨)에서도 도널드 도너(Donald Donner)와 뮐러뭉크(Muller Munk) 및 알렉산더코스텔로우(Alexander Kostellow) 등의 지도로 산업디자인의 교육되었다. 특히 카아네기공대에서는 1935년부터 디자인을 전공한 학생들에게 미술학사(Bachelor of Fine Arts in Design)의 학위를 수여하기 시작했다. 이 무렵 독일의 나치스 정권의 탄압가중으로 학교운영에 압박을 받던 Bauhaus의 교수들이 1933년 7월 교수회의에서 학교폐쇄를 결정함으로써 1919년 부터 우수 디자이너를 양성, 배출시켜 인류생활을 유토피아로 승화시키려는 노력을 기울여온 이 학교는 문을 닫게 되었다.

그로피우스는 하버드대학교 디자인대학원(Harvard Graduate School of Design)의 교수가 되었고 모홀리나기(Moholy Nagy)는 시카고에 정착하여 New Bauhaus를 설립하였다. 이 학교는 1938년에 법인체인 디자인학교(School of Design)가 되었다가 1944년에는 디자인 인스티튜트(Design Institute)로 개편되었다. 인스티튜트는 1950년에 일리노이 공과대학(IIT: Illinois Institute of Tech.)의 한 학과로 편입되어 오늘날에 이르고 있다.

뉴욕시의 브룩클린(Brooklyn)에 있는 프래트 인스티튜트(Pratt Institute)에서도 피츠버그로 부터 도너라코스텔로우교수를 초빙하여 본격적인 산업디자인교육을 실시하기 시작했다. 프래트는 원래 3년제 직업학교로서 학위를 수여하지는 않았으나 1957년 부터는 산업디자인의 학위를 수여하여 해마다 약40~50여명의 디자이너를 배출시켜 왔다.

미국 산업디자인의 선구자중의 한 사람인 노마벨게데스(Noman Bel Geddes)는 1941년 시라큐스대학교에 첫번째 명예 산업디자인 학위를 수여 받았다. 제 2 차 세계대전직후 시라큐스대학교는 캘리포니아공대(CIT: California Institute of Technology)에서 안토닌 헤이툼(Antonin Heythum)을 산업디자인학과의 교수로 초빙하였다. 그는 1948년 산업디자인학과를 5년제로 개편하고 조형(Aesthetics), 인간학(Humanics)과 기술(Technology)을 지성적으로 통합할 수 있는 디자이너를 육성, 배출시킬것을 산업디자인학과의 교육목표로 삼았다.

ASID(IDSA의 전신)의 보고에 의하면 1957년 미국에서는 25개의 학교에서 산업디자인 교육을 실시하였고 각각의 교육기관들은 독자적인 교육목표와 교과과정에 의해 운영되었다.

캘리포니아에서는 1941년~1942년경에 CIT에 2년제 산업디자인대학원 코오스가 개설되었고 1950년~1951년경에는 뉴욕의 컬럼비아대학교에 산업디자인 과정이 신설되었으며 필라델피아박물관 미술학과(Philadelphia Museum School of Art)에서도 산업프로세스에서의 실제적인 지식을 학생들에게 교육시키기 시작했다.

1959년의 ASID보고에 의하면 28개의 학교에서 산업디자인을 교육시키고 있었으며, 27개의 프로그램은 학사학위를 수여하였고 4년제로 디플로마(Diploma)를 수여하는곳이 한 학교였다.

학교가 숫적으로 증가함에 따라 산업디자인 교육자의 수도 늘어나게 되어 새로운 세력을 형성하기 시작했으며 산업디자인 전문지인 인더스트리얼 디자인지(Industrial Design: 뒤에 Industrial Design Magazine이 됨)가 발행되었으며, 1955년 5월에는 디자이너의 교육이라는 주제로 심포지엄을 개최하였다. 이 심포지엄에는 조오지아공대(Georgia Institute of Tech.), 카아네기공대(Carnegie Institute of Tech.), 아트센터스쿨(Art Center School of L.A: Art Center College of Design의 전신), 프래트 인스티튜트(Pratt Institute), 크랜브룩아카데미 오브 아트(Cranbrook Academy of Art), 신시내티대학교(Universty of Cincinnati), 일리노이대학교(University of Illinois), 시라큐스대학교, 그리고 일리노이 공과대학등의 대표가 참가하여 그들 학교의 교육이념, 내용, 방법등을 발표하고 비교 토의하였다. 1년후 인더스트리얼디자인지는 산업디자인 교육에 관한 또 다른 세미나를 개최하였다. 이 세미나에서 프래트 인스티튜트의 산업디자인 학과장이었던 로버트콜리(Rovert Kolli)씨는 동교가 조형을 강조하고 있으며(50%), 비즈니스와 인간공학이 25%, 그리고 리버털아트(Liveral Art)가 25%로 교과과정이 편성되었다고 발표했다. 시라큐스대학교를 대표한 슈미크비어(Schmekevier)교수는 동 프로그램은 디자인을 조형적조직(Deasihn as Aesthetic Organezation)으로 해석하여 디자인 일반교양과목, 공학, 비즈니스 그리고 에르고노믹스(Ergonomic)등의 다섯가지 영역이 주요 교과내용을 이루고 있다고 발표했다. I. I. T의 학과장이었던 더블린(Jay Doblin)교수는 이 세미나에서 토의된 내용들을 종합하여 다음과 같은 사항으로 요약하였다.

첫째, 학생들에게 기술을 교육시킨다. (To Produce a Student with Skills)

둘째, 학생들에게 강한 디자인 이념을 교육시킨다. (To Produce a Student with strong philosophy)

1958년에 이르러 디자인교육기관과의 유대강화와 자료교환등을 목표로 산업디자인 교육협회(IDEA: Industrial Design Education Association)가 설립되어 필라델피아 박물관 미술학교의 학과장이던 조셉카레이로(Joseph Carreiro)씨가 초대회장이 되었다.

1965년에는 당시 독립적으로 운영되었고 산업디자인 관계 단체들은 ASID 인더스트리얼 디자이너협회(IDI: Industrial Design Institute)와 IDEA가 통합되어 IDSA가 되었고 이협회의 교육위원회가 산업디자인 교육관계의 업무로 관장하면서 현재에 이르고 있다.

#### b. 현황

1987년 현재, 미국에는 41개 학교에서 산업디자인교육을 실시하고 있으며 학생수는 약2,200명 정도로 추산된다. 이밖에도 약200여명의 대학원생들이 29개 학교에서 제공하는 대학원

과정에서 산업디자인을 연구하고 있으며 매년 450~500명 정도의 학생들이 학위를 받고 졸업하여 산업계에서 디자이너로 활동하고 있다. 산업디자인 교육기관이 속해 있는 학교의 성격을 대별해 보면 미술계가 21, 건축계가 9, 공과계가 6, 그리고 디자인계가 4, 등으로 분류된다. 교육년한은 시라큐스, 캔사스, 클리블랜드대학교 등 5개교가 5년제, 산호세, 컬럼버스대학교와 RISO등이 4년반제, 그밖의 모든학교가 4년제로 채택하고 있다.

학위는 산업디자인 학사(BID: Bachelor of Industrial Design), 산업디자인 석사(MID: Master of Industrial Design), 공학사(BS: Bachelor Science), 공학석사(MS: Master of Science), 미술학사(Bachelor of Fine Arts), 미술석사(MFA: Master of Fine Arts), 또는 산업디자인 공학사(BSID: Bachelor of Science Industrial Design), 산업디자인 공학석사(MSID)의 학위가 학교의 성격에 따라 다르게 수여되고 있다.

시라큐스대학교, 프래트 인스티튜트와 오우번대학교등에서는 졸업생들에게 BID나 MID의 학위를 수여하고 있다. 오하이오 주립대학, 롱비치 캘리포니아 주립대학(California State Univ: Lay Beach), 웨스턴 워싱턴대학교(Western Washington Univ)등에서는 BSID와 MSID학위를 수여하며 스탠포드대학교, 조오지아공대, I. I. T에서는 BS나 MS의 학위를 수여하고 있다. 캔사스대학교, 노트르담대학교, RISD, 카아네기대학교등은 BFA 또는 MFA의 학위를 수여하고 있다.<sup>6)</sup>

<표3> 국내주요 시각디자인학과 해당 개설 대학교

대 학 교 명	소재지	소속대학(계열)명	학 과 명	비 고
계명대학교	대구	미술대학	응용미술학과	시각디자인전공 시각디자인전공
국민대학교	서울	조형대학	시각디자인학과	
부산여자대학교	부산	예·체능학부	산업미술학과	
서울대학교	서울	미술대학	산업미술학과	
서울시립대학교	서울	문리대학	산업미술학과	디자인전공 시각디자인전공
숙명여자대학교	서울	미술대학	산업미술학과	
울산대학교	울산	조형대학	시각디자인학과	디자인전공 시각디자인전공
충남대학교	대전	예술대학	산업미술학과	
홍익대학교	서울	미술대학	산업도안과	
효성여자대학교	대구	미술대학	시각디자인학과	

## VI. 국내 및 미국대학의 시각디자인 교과과정 비교분석

국내 대학교에서 현재 시각디자인에 해당하는 과목을 개설하고 있는 4년제대학중 대표적인 대학의 산업디자인학과 편성은 (표3)과 같으며, 비교대상은 시각디자인교육을 실시하고 있는 4년제 및 5년제 대학으로서 한국의 10개대학 미국의 10개 대학을 선정하였다. 국가별 비교 대상학교는 (표4)와 같다.

비교방법은 양국의 교과과정에 나타난 교과목을 중심으로,

- ① 미술사, 디자인사및 미학, 색채학등의 기초이론과목
- ② 기초조형 교육으로서 사고력을 향상하는 소묘, 구성, 평면디자인, 입체디자인 정밀묘사

6) 정성원, "미국의 산업디자인 교육" 「디자인·포장」통권 제63호(1982.9), pp. 72.

<표4> 양국 비교 대상 학교

한국 대학교

미국대학교

- 1) 계명대학교 미술대학 응용미술학과
- 2) 국민대학교 조형대학 시각디자인학과
- 3) 부산여자대학교 예·체능학부 산업미술학과
- 4) 서울대학교 미술대학 산업미술학과
- 5) 서울시립대학교 문리대학 산업미술학과
- 6) 숙명여자대학교 미술대학 산업미술학과
- 7) 울산대학교 조형대학 시각디자인학과
- 8) 충남대학교 예술대학 산업미술학과
- 9) 홍익대학교 미술대학 산업도안과
- 10) 효성여자대학교 미술대학 시각디자인학과

- 1) Art Center College of Design
- 2) Art Institute of Southern California
- 3) Center for Creative Studies, College of Art and Design
- 4) Cleveland Institute of Art
- 5) Illinois Institute of Technology, Institute of Design
- 6) Pratt Institute, School of Art and Design
- 7) Rhode Island School of Design
- 8) School of Visual Arts, Media Art
- 9) University of Cincinnati
- 10) University of Michigan, Ann Arbor

등의 기초실기과목.

③ 디자인이론과 공학기술을 전제로한 창조성을 중시하며 이를 구체화하는 전공이론과목

1. 기초 이론 과목의 비교
2. 기초 실기 과목의 비교(A)
2. 기초 실기 과목의 비교(B)
3. 전공 이론 과목의 비교
4. 전공 실기 과목의 비교
5. 전공 선택 이론 과목의 비교
6. 전공 선택 실기 과목의 비교(A)
6. 전공 선택 실기 과목의 비교(B)

<표5> 1. 기초 이론 과목의 비교

한 국	계 명 대	국 민 대	부 산 여 대	시 울 대	서 울 시 립 대	숙 명 여 대	울 산 대	충 남 대	홍 익 대	효 상 여 대	미 국	아 트 센 터	사 톤 셀	크 리 에 이 티 브	그 리 프 렌 드	일 리 노 이	프 래 드	로 드 아 일 랜 드	비 율 일 아 트	선 시 내 터	미 시 간
한국 미술사	3	2							3	3	Survey western art history	6									
동양 미술사									3	3	Survey western art history, modern	3									
시양 미술사	3	2		3					2	3	Art history	6	8								9
미술사			8								History of art						2				
현대 미술사					3						Introduction to art				1						
서양공예사	2										Survey of art						6				
미술과 시각			3								19th and 20th century art history						4				
미술개론										3	Introduction to western art and architecture							6			
미술감상										6	Survey of world art										
미술학개론										3	Introduction to fine arts										4
색채학개론										3	Color theory	3	3								6
색채판리	3	2	3	4	2	3				4	Coloring(Color)							3			
		4					4				Light, color and design										
								2			Design structure and color	3					3				
											Painting and color										8
											Basic design(Color)			1.5							

<표5> 2. 기초 실기 과목의 비교(A)

한 국	세 명 대	국 민 대	부 산 여 대	서 울 여 대	서울시립대	숙 명 여 대	울 산 대	충 남 대	홍 익 대	효 성 여 대	미 국	아 트 센 터	사 돈 겐	크 리 에 이 티 브	그 리 브 렌 드	일 리 노 이	프 래 트	로 드 아 일 랜 드	비 주 얼 아 트	산 시 내 터	머 시 간
소 요 기 초 소 구 명 면 구 성 입 체 구 성 기 초 실 기 조 형 평 면 조 형 입 체 조 형 조 형 연 습 정 밀 묘 사 정 밀 묘 화 표 현 기 법 상 비 기 법 관 찰 과 표 현 기 초 디 자 인 기 초 그 래 픽 디 자 인 그 래 픽 디 자 인 기 초 시 각 디 자 인 채 료 기 법 평 면 디 자 인 입 체 디 자 인 시 각 디 자 인 기	1.5	4	4	2					2	2	Basic of drawing:Drawing Principles of drawing Composition and drawing Head drawing Beginning drawing Figure drawing Creative drawing Technical drawing Dimensional drawing Drawing for illustration Basic drawing and perspective in graphic communication Foundation drawing Two dimensional design Three dimensional design Three dimensional design workshop Principles of composition Analysis of form Form in space Lettering Lettering and typography Letter form and history Typograony (design)	3		14			3	10	6	2	
구 성										2		2									
구 성										2		2									
실 기			4							2			3				8				2
조 형				2					4					6							
조 형				4					4	7				1	1/2						
연 습	4	6										3									
묘 사	1.5	1		2						2		3									
화	1.5																	6			
기 법	4			2	4			4										6			
기 법			4									3	1.5		4			6			2
표 현													1.5		4			6			2
관 찰	1.5	8		4	4										4						
과 표 현																					
기 초 디 자 인	4											3									
기 초 그 래 픽 디 자 인																					
그 래 픽 디 자 인												2									
기 초 시 각 디 자 인				4								6		3							
채 료 기 법																					
평 면 디 자 인	8								4	4											6
입 체 디 자 인																					
시 각 디 자 인 기		3										2	3		3	3	8	3	8	8	

<표5> 2. 기초 실기 과목의 비교(B)

한 국	세 명 대	국 민 대	부 산 여 대	서 울 여 대	서울시립대	숙 명 여 대	울 산 대	충 남 대	홍 익 대	효 성 여 대	미 국	아 트 센 터	사 돈 겐	크 리 에 이 티 브	그 리 브 렌 드	일 리 노 이	프 래 트	로 드 아 일 랜 드	비 주 얼 아 트	산 시 내 터	머 시 간
문 자 도 안 문 자 디 자 인 라 이 포 그 래 픽 에 터 링 도 학 평 면 도 화 입 체 도 화 제 도 디 자 인 제 도	2	5	4	4		6	4		3		Intermediate typography Advanced typography Graphic sketching Design;elements and processes Basic graphic design Basic advertising design Basic copywriting Basic visual communication Introduction to film Introduction to graphic design and concepts	3						3	3		
도 안																					
디 자 인																					
라 이 포		6	4									3									
그 래 픽																					
에 터 링			4			4						3									
도 학																					
평 면 도 화	3		3			6	2			3											
입 체 도 화	3															4					
제 도																					
디 자 인 제 도			2		4								3								3





<표5> 4. 전공실기 과목의 비교

한 국	계 명	국 민	부 산	서 울	서 울시립	숙 명	울 산	충 남	홍 익	효 성	미 국	아 트	사	크 리	그 리	일 리	프 래	로 드	비 유	신 시	미	
	대	대	대	대	대	대	대	대	대	대		센	터	켈	브	드	노	아	이	터	내	터
시각디자인	6		4	16	8				10		Visual communication					8	4					
그래픽디자인	6	8	12	12	4	12	8				Advertising design	3										
광고디자인	4		4	4	2	12	6	10			Advertising graphics	3										
포장디자인	4	8	12	4	4	4	6	4	10		Advertising design concepts	4										
일러스트레이션		4	6		4	2	4		3		Advanced advertising design	4										
영상디자인		4		10	4	6	6				Advanced graphic design	8	2						6			
편집디자인					3	2	6	4			Advanced visual design				3							
에니메이션		4	2								Editorial graphics	3										
디자인실기								8			Graphic design	8										
전공실기									18		Graphic design;contemporary ideas drawing								3			
											Graphic design(editorial design and printing)											4
											Graphic design(packaging)											4
											Package design	9	3									
											Graphic design(advertising illustration)											4
											Introduction to illustration		3									
											Illustration technique			3								
											Graphic design(film,TV, print and art direction)											4
											Design for films								2			
											Designing television commercials	2										

<표5> 5. 전공 선택 이론 과목의 비교

한 국	계 명	국 민	부 산	서 울	서 울시립	숙 명	울 산	충 남	홍 익	효 성	미 국	아 트	사	크 리	그 리	일 리	프 래	로 드	비 유	신 시	미	
	대	대	대	대	대	대	대	대	대	대		센	터	켈	브	드	노	아	이	터	내	터
재료학			3								Art direction for designers			1.5								
디자인재료								2			Production methods					3						
공구학											Vision and form					3						
인간공학	2		3							2	Structured planning					3						
인쇄학											Systems and systematic design					4						
시각디자인							2				Human factors					3						
세미나											Human factors in design											6
논문연구			3								Professional development graphic design											1
과제연구							2				Professional practice											4
특강										18	Visual aesthetics;seminar/studio											15
사진학	3		3								Design technology											9
디자인학										3												

							Materials and processes Theory of industrial design-studio courses								3				6 8
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--------

<표6> 6. 전공 선택 실기 과목의 비교(A)

한 국	세 명 대	국 민 대	부 산 여 대	서 울 대	서 울 시 립 대	숙 명 여 대	울 산 대	충 남 대	홍 익 대	효 성 대	미 국	아 트 센 터	사 들 겔	크 리 에 이 티 브	그 리 브 렌 드	일 리 노 이	프 래 트	포 토 아 릴 랜 드	비 주 얼 아 트	신 시 내 러	미 시 간
장식디자인	4										Communication/Graphic design									6	
공업디자인			12					4			Communication design	3	6								6
환경디자인			12								Design communication										
가구디자인			6								Electronic communication				3						
제품디자인						8					Media communication									6	
실내디자인								4			Foundation studio- communi cation techniques										3
사진디자인		2							2		Creative computer techniques									4	
사진				4	2	4	4			3	Visual presentation techniques				3						
상업사진		2	3		3						Creative/communication workshop										13
광고디자인										4	Graphic systems	4									
실																					
발상기법			3								Graphic design and concepts		3								
인쇄기법											Computer graphic			6							
회화기법											Environmental graphics				3						
영상기법		2			3						Graphic design procedures and skills								4		
제시기법								2			Graphic design(creative advertising/communi- cation workshop)										4
과화기법									2												
관화		2	2				2	2		6	Graphic design or illustration						30				
회화											Figure illustration										
디스플레이											Airbrush illustration			6							
실크스크린		2			2	4		2	1		Package design or illustration/verbal co- ordination			3							
환경그래픽		2									Painting						10				
컴퓨터그래픽		2		2	2		4				Editor illustration in photography								4		
컴퓨터응용 디자인 인쇄미술	2										Advanced photography					3					

<표6> 6. 전공 선택 실기 과목의 비교(B)

한 국	계 명	국 민	부 산	서 울	서 울	숙 명	울 산	충 남	홍 익	효 성	미 국	아 트	사 든	크 리	그 리	일 리	프 래	로 드	비 유	신 시	미 시
	대	대	대	대	대	대	대	대	대	대		센	겔	에	브	노	트	아	얼	내	사
												티		이	랜	이		인	이	터	간
														터	드	트		랜	트		
렌			2					2			Introduction to	2									
더											photography										
링											Documentary photography					3					
졸											Color photography					4					
업											Photo design										6
문											Design photography										2
작		4	2							3	Photography	3		3	8	4			2		2
품											Advanced product design					3					
제											Product design					4					
작						4					Profession and production										3
품											orientation										
시											Production art,mech.and		6								
계											pasteup										
인											Art direction						2				
자											Newspaper art direction									4	
인											Studio art		15								
화											Visual translation								3		
학											Design application								3		
부											Corporate identity		3								
속											Zeylining and reproduction			3							
도											Calligraphy					$1\frac{1}{2}$					
수											Environmental design										
리											Furniture design										
학											Computer tech. image										
부											making										
속											Design procedures										
도											Film electives						4				
수											Constructive design										
리											Industrial design										6
학											Sculpture										3
부											Modern painting and										3
속											sculpture										
도											Modern architecture										
수											Beginning ceramics or		3								3
리											beginning sculpture										
학											Visual system										
부											Visible language /										
속											semiotics										3
도											Degree project										6
수											Graphic design for										
리											television										6

- ④ 디자인을 시각적 또는 실제적으로 표현할 수 있는 능력을 배양하는 과목들로서 광고디자인, 편집디자인, 영상디자인, 그래픽디자인, 시각디자인, 실습등의 전공실기과목, 그리고
- ⑤ 전공선택이론과목및
- ⑥ 전공선택실기과목으로 구분하여 교과목과 학점을 위주로 비교하였으며(표5)양국의 시각디자인 교과과정에 대한 항목별 학점및 학점구성 비율은 (표6)과 같다.

〈표6〉 양국의 시각디자인 교과과정 항목별 학점 및 학점구성 비율표

국 명	항목별학점	항목별 학점구성비율
1. 기초이론과목의비교		
학 국	88	9.5
미 국	90.5	10.3
2. 기초실기과목의비교		
한 국	216	23.3
미 국	270.5	30.7
3. 전공이론과목의비교		
학 국	100	10.8
미 국	57	6.5
4. 전공실기과목의비교		
한 국	30.4	32.8
미 국	97	11
5. 전공선택이론과목의 비교		
한 국	49	5.3
미 국	69.5	7.9
6. 전공선택실기과목의 비교		
한 국	169	18.3
미 국	296.5	33.7
한국토탈	926	
미국토탈	881	

### 1. 기초이론과목의 비교

기초이론과목의 학점구성비율을 보면 한국이 9.5%, 미국이 10.3%로 미국이 약간비율이 높는데 기초이론과목은 장차 디자이너로서 자질을 갖추기 위한 기초단계로서 미술 일반에 관한 역사와 디자인에서 필수적인 과정인 색채감각을 훈련시키는데 그 목적이 있는데 양국이 비슷한 양상을 보여주고 있다고 하겠다.

### 2. 기초실기과목의 비교

기초실기과목의 구성비율은 한국이 23.3%에 비해 미국이 30.7%로 과목배정이나 학점에 있어서 큰차이를 나타내고 있다. 기초실기과목은 디자인 기초단계에서의 기본이 되는 과목들로서 한국의 소묘, 구성, 표현기법, 문자디자인, 도학등이 있고 미국에서는 Drawing

Composition, Lettering, Perspective 등을 들수있는데 다른 분야에서도 그렇지만 앞으로 더 자이너로서 기초적인 자질을 갖추는데 있어서 필수적인 과정이 기초실기과목인바 사실 이 부분이 매우 중요하다 하겠다.

이부분에서의 과목명들을 살펴보면 한국에서는 일반개론적인면에 비중을 두고 있으며 미국에서는 보다 세부적이고 전문인을 위한 기초과정을 개설하고 있다는 것을 볼 수 있다.

### 3. 전공이론과목의 비교

전공이론과목은 한국의 10.8%에 비해 미국이 6.5%로 나타나 과목배정이나 학점에 있어서 한국이 오히려 높은비율을 나타내 주고있다. 과목명에 있어서 미국보다 상당히 다양해져 가고 있는 경향은 근대에 새로운 교과과정을 만들면서 이러한 경향이 두드러지게 나타나고 있다고 하겠다. 사실 내실있는 이론과목의 바탕위에서만 전공실기도 소기의 성과를 거둘수 있기 때문이다.

문제는 이러한 과목을 예를들면 광고학이나 조형론, 재료학등은 꼭 디자인을 전공하는 사람이 가르쳐야 하는데 있어서 사실 요즘처럼 복잡한사회에서는 학문도 종합과학적(Interdisciplinary) 학문으로 대두하고 있는 상황에서 좀 더 폭넓은 전공을 공부한 사람이 가르치는 것이 바람직하다고 생각된다.

### 4. 전공실기과목의 비교

전공실기과목은 한국의 32.8%에 비해 미국이 11%로 한국이 학점배정에 있어서 더 높게 책정되어 있음을 알수 있다. 이는 대체로 많은 학점을 배당하므로써 전공과목에 대한 중요성을 학생들에게 인지시켜주고 또한 보다 전공실기에 많은 관심을 갖고서 더욱 열심히 교육을 시키려는 의도가 보이나 학생들의 입장에서는 지나친 학점부담으로 오히려 여타 다른 이론과목및 인접한 사회과학과목등에 소홀히 하여 졸업후 직장에서 회사의 조직, 경영, 단가책정등의 분야에 애로점이 있는 경우가 있다.

### 5. 전공선택 이론과목의 비교

전공선택 이론과목은 한국이 5.3%, 미국이 7.9% 나타나고 있다. 이 부분에서는 시각디자인을 하는 사람으로서 장차 사회에 나가서도 좀 더 폭넓은 지식을 얻기위하여 인간공학등도 공부하며 또한 세미나, 과제연구, 특강을 통해서 현재 일선에서 활동하고 있는 사람과 직접 접촉하여 사회 진출후에 대비하는데 그 특징이 있다 하겠다.

### 6. 전공선택 실기과목의 비교

전공선택 실기과목은 한국의 18.3%에 비해 미국이 33.7%로 나타나 과목배정이나 학점에 있어서 큰 차이를 나타내고 있다. 한국의 경우 국민대의 발상기법, 충남대의 제시기법등이 특이하며 또한 시대의 변화에 맞춰 국내 각대학에서는 컴퓨터그래픽이나 컴퓨터를 응용한 디자인계과목등이 많이 개설되고 있는 경향이다. 한편 미국에서도 보다 폭넓고 다양한 과목을 개설하여 학생들이 사회에 나가서 어떤 분야에 종사하여도 쉽게 적응할 수 있도록 하는데 관심을 쏟고 있다.

## VII. 결 론

우리나라의 시각디자인 교육은 초기 디자인 교과과정의 많은 진통과 어려움속에서 오늘의 정선된 시각디자인 교과목의 설정을 보았으나 아직도 완전한 것이 아니며 더우기 변모하는 시대성과 현대산업화의 측면에서 시각디자인 교육을 위한 전문학과의 개설과 함께 교과과정의 개선이 필히 요구되는 것이다.

산업디자인 실태조사 보고서에 따르면 학교교육이 실무에 어느정도 도움이 되었는데에 대한 응답비율을 살펴보면 많은 도움이 되었다가 30.1%, 약간도움이 되었다가 60.5%, 전혀도움이 되지 못했다가 6.8%, 잘 모르겠다 1.5%로 나타났다. 이는 거의 학교교육이 전문직 디자이너로서 성장하는데 약간의 도움이 되었지만 실무에 응용할만큼 커다란 도움이 되지 못한 것으로 나타났다.<sup>7)</sup> 앞으로 절실히 요망되는 것은 학교와 기업체의 유기적이며 긴밀한 산학협동체제의 확립으로서 이론과 실체가 일치한 산 교육을 행할 수 있는 효율적인 교육체제로의 전환이 필요하다고 본다.

디자인교육이 앞으로 보다 종합과학적 학문으로서 합리적이며 체계적인 내용의 기초과학 이론과 일반지식을 학교교육을 통하여 습득하여야 하겠다. 그러므로해서 유능한 산업디자이너를 양성하기 위해서는 과학적인 사고나 합리적인 문제해결(Problem-Solving) 및 의사결정(Decision-Making)을 할 수 있는 능력을 기를 수 있는 새로운 교육내용의 교과과정이 설정되어야 할 것이다.

미국의 디자인교육은 미국 산업디자인협회(IDSA: Education Committee)에서 교과과정과 실태를 심사하여 디자인교육의 적합성을 인정, 권장하고 있다. 그러나 우리나라 디자인교육은 대부분 공예나 응용미술등을 중심으로 실시되고 있으며 미국 산업디자이너 협회처럼 교육과정의 질과 교육실태등을 관장하는 기관이 없기 때문에 각 교육기관마다 교육과정 편성에 많은 혼선을 일으키고 있다. 따라서 이와같은 문제점을 개선하고 보다 효과적인 교육을 시행하기 위해서는 디자인교육내용과 교과목 편성을 위한 근본적이며 폭넓은 연구가 필요하다고 본다.

## 참 고 문 헌

1. 이건호, 「디자인 개론」, 서울:산정사, 1980.
2. 정시화, 「현대디자인 연구」, 서울:미진사, 1980.
3. 봉상균, “디자인교육의 문제점”, 「디자인·포장」통권 제45호, 서울:한국디자인 포장센터, 1978.
4. 「88학과 선택 가이드북」, 서울:월간대학입시, 1987.
5. 정경원 “미국의 산업디자인교육”, 「디자인·포장」통권 제63호, 서울:한국디자인포장센터, 1982.
6. 「산업디자인 실태조사보고서」, 서울:한국디자인 포장센터, 1984.
7. 「한국산업디자인 교육제도에 관한연구」, 서울:한국디자인 포장센터, 1983.

7) “산업디자인 실태조사 보고서” (서울:한국디자인 포장센터, 1984), pp. 33.

8. 양호일, “시각디자인의 발전적 성찰”, 「디자인 포장」통권63호, 서울 : 한국디자인 포장센터, 1982.
9. 김영기, “시각디자인교육의 앞으로의 방향”, 「디자인·포장」통권65호, 서울 : 한국디자인 포장센터, 1982.
10. 정신훈, “대학에 있어서의 시각전달 디자인교육에 관한연구”, 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 1982.
11. 유근준, 「디자인론」, 서울 : 박영사, 1981.
12. 이길도, 비젤레, 「새로운 세대의 그래픽디자인」, 박수호 옮김, 서울 : 시각문화문고, 1979.
13. 최대석, “미국의 산업디자인교육과 우리의 현실”, 「디자인·포장」통권 제60호, 서울 : 한국디자인 포장센터, 1981.
14. 홍성수, “기업의 입장에서 본 한국의 디자인교육”, 「디자인·포장」통권 제60호, 서울 : 한국디자인 포장센터, 1981.
15. 김영기, “디자인어, 디자인교육, 디자인정책”, 「디자인·포장」통권 제46호, 서울 : 한국디자인 포장센터, 1978.
16. 「계명대학교 요람」, 대구 : 계명대학교편, 1986.
17. 「국민대학교 안내」, 서울 : 국민대학교편, 1986.
18. 「부산여자대학 요람」, 부산 : 부산여자대학, 1986.
19. 「서울대학교 요람」, 서울 : 서울대학교편, 1987.
20. 「서울시립대학교 요람」, 서울 : 서울시립대학교편, 1988.
21. 「숙명여자대학교 요람」, 서울 : 숙명여자대학교편, 1988.
22. 「울산대학교 교과과정」울산 : 울산대학교, 1988.
23. 「충남대학교 요람」, 대전 : 충남대학교편, 1987.
24. 「홍익대학교 교과과정」, 서울 : 홍익대학교, 1988.
25. 「효성여자대학교 요람」, 대구 : 효성여자대학교편, 1987.
26. Pater Green, Design Education ; Problem Solving and Visual Experience, London : The Anchor Press LTD., 1974.
27. Andrea E.Lehman, Guide to Four-year Colleges, Peterson's Publication, Princeton, 1987.
28. Art Center College of Design Bulletin, 1987.
29. Art Institute of Southern California Bulletin, 1987.
30. Center for Creative Studies Bulletin, 1987.
31. Cleveland Institute of Technology Bulletin, 1987.
32. Illinois Institute of Technology Bulletin, 1987.
33. Pratt Institute Bulletin, 1987.
34. Rhode Island School of Design Bulletin, 1987.
35. School of Visual Arts Bulletin, 1987.
36. University of Cincinnati Bulletin, 1987.
37. University of Michigan Bulletin, 1987.