

# 디자인전공의 취업능력 제고를 위한 디자인융합 교육모델 연구

커뮤니케이션디자인전공 분야 사례 분석을 중심으로

## A Study on Design Convergence Education Model for Enhancing Employability in Design Majors

Focusing on case analysis in the field of communication design major

주 저 자 : 이경아 (Kyung ah LEE)

국립한국교통대학교, 커뮤니케이션디자인학과 교수

교 신 저 자 : 이지연 (Lee Jiyoun)

국립한국교통대학교, 커뮤니케이션디자인학과 겸임교수  
jlee@thenov.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.4.288>

접수일 2023. 12. 06. / 심사완료일 2023. 12. 06. / 게재확정일 2023. 12. 11. / 게재일 2023. 12. 30.

본 논문은 2022년 국립한국교통대학교의 지원을 받아 수행하였음.

## Abstract

The design industry is rapidly evolving with new technologies and knowledge. IT developments have created an adaptable job market. Artificial intelligence, like Chat-GPT, is changing labor structures and production methods. Universities must enhance employability skills for design majors promptly. In this study, we explored design trends, addressed educational changes, and developed a design convergence curriculum. To boost employability, we modeled employability in connection with learning ability, enabling education consumers to plan their courses, careers, and employment. This study is significant for conceptualizing and presenting a design convergence education model.

## Keyword

디자인융합(Design Convergence), 취업능력(Employability), 디자인 교육과정(Design Education Curriculum)

## 요약

오늘날 디자인계는 신기술, 신지식의 등장으로 매우 빠른 변화를 맞이하고 있다. IT기술의 발달은 디지털화된 환경에 대응할 수 있는 새로운 고용시장을 탄생시켰다. Chat-GPT와 같은 검색엔진의 인공지능화는 노동구조의 변화와 새로운 생산방식의 전환과 같은 변화를 촉진하고 있다. 이러한 기술적, 사회적 변화에 민첩하게 대응하기 위해 대학도 디자인 전공능력에 해당되는 취업능력을 강화하고 교육과정을 보완할 필요가 있다. 이를 위해 본 연구에서는 먼저, 디자인 산업계의 동향을 알아보았다. 두 번째로는 취업능력 제고를 위한 교육환경 및 디자인 트렌드에 대해 논의하였다. 그리고 디자인 교육 수요자와 산업체의 니즈에 대해 알아보고 이를 디자인 융합 교육과정 개발에 적용하였다. 마지막으로 디자인 전공의 취업능력 제고를 위해 학습능력과 연계해 취업능력을 구조적으로 모델링하였다. 취업능력 모델링을 통해 교육 수요자 스스로가 중점 교육과정을 선택해 진로 로드맵 및 취업 로드맵을 설계할 수 있도록 하였다. 또한 본 연구는 디자인융합 교육모델을 개념화하고 교육모델을 제시하였다는데 의의가 있다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

### 2. 디자인 산업계 동향

- 2-1. 디자인산업 생태계의 변화
- 2-2. 디자인산업 규모의 변화
- 2-3. 디자인의 위기와 기회

### 3. 커뮤니케이션디자인전공의 취업능력 제고를 위한 교육환경 및 디자인 트렌드 분석

- 3-1. 디자인 융합교육을 위한 교육수요자 조사
- 3-2. 디자인 융합교육을 위한 산업체 조사
- 3-3. 디자인산업 트렌드와 디자인 교육

### 4. 취업능력 제고를 위한 융합교육 모델

- 4-1. 교육과정 리뷰 및 인력양성 현황
- 4-2. 취업능력 모델링 및 디자인융합 교육과정 고도화
- 4-3. 취업능력 제고를 위한 디자인융합 교육모델

### 5. 결론

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 배경 및 목적

최근의 세계 경제 위기 및 국내 경기 불황으로 디자인계는 그 어느 때보다 어려운 상황에 직면했다. 2009년 글로벌 금융위기로 인해 당시 졸업생들은 졸업 후에도 장기간 취업의 어려움을 느꼈다. 코로나19 확산에 따른 경기침체로 유사한 영향을 받게 될 것이라고 한다.<sup>1)</sup> 또한 IT기술 발달로 인한 디지털화된 환경은 새로운 고용시장의 탄생을 예고 했다. 디지털 기술의 비약적인 발전은 산업 패러다임의 변화로 이어졌고 이는 디자인 생태계에도 큰 영향을 주고 있다. 이뿐만 아니라 Chat-GPT와 같은 검색엔진의 인공지능화는 노동구조의 변화와 새로운 생산방식의 전환과 같은 변화를 촉진하고 있다.

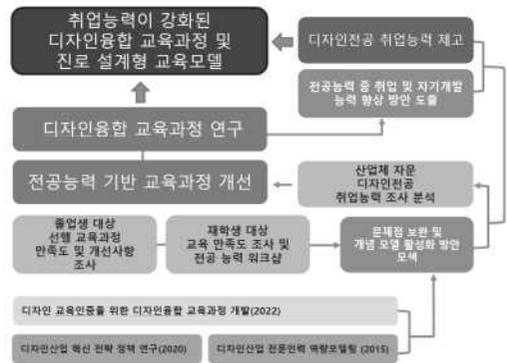
국내적으로는 학령인구 감소와 같은 외부 환경 변화에 따른 대학과 전공별 경쟁력 강화가 필요하다. 하지만 지속적인 학령인구의 감소에 대한 대책 마련, 위기 전환 의식이 부족한 형편이다. 대학 경쟁력 확보 및 전공의 특성화와 선진화가 무엇보다 필요한 시기이다. 특히 디지털 기술의 변화는 디자인 산업계에도 영향을 주어 미래 디자인 교육의 패러다임에 대해 재고할 필요가 있다. 예컨대 과거 디자인 교육이 지향하는 바가 잘 그리고 잘 만드는 조형 중심의 정통 디자이너 양성이었다면, 오늘날은 조형과 기능뿐만 아니라 통합적 문제해결 능력을 포함한 다양한 능력을 갖춘 인재를 요구하고 있다. 미래의 디자이너를 양성하기 위해서는 미래 환경에 유연하게 적응할 수 있는 지속력 있는 교육이 필요하다. 이를 위해 학제간 학습과 함께 융합 교육이 선행되어야 한다.

따라서 본 연구의 목적은 디자인 교육의 변화를 도모하고자 디자인 융합교육이라는 관점에서 취업능력을 제고하고 이를 적용한 교육모델 개념을 정립하는 데 있다. 본 연구를 통해 교육 수요자들의 니즈가 반영된 디자인융합 교육과정을 개발한 후, 취업능력 모델링 개념을 적용한 디자인융합 교육 모델로 완성하고자 한다. 또한 학습자 스스로 진로 목표를 설정하고 취업능력을 모델링 할 수 있도록 취업 로드맵의 개념을 구체화해 취업률에 이바지하고자 한다.

## 1-2. 연구내용 및 방법

본 연구는 디자인 전공의 취업능력 제고를 위한 디

자인융합 교육모델 개발에 대한 것이다. 연구의 목적을 달성하고 필요성을 충족시키기 위해 디자인전공 능력에 대한 문헌 조사 및 다양한 이론적 고찰 등을 진행하였다. 그리고 디자인 융합 교육모델의 개념 정립을 위한 이론적 배경 조사와 다양한 전문 사전 등 정성적 조사를 하였다. 본 연구는 K대학교 커뮤니케이션디자인학과 의 2020년도부터 2022년도까지 개발된 전공능력 및 교육과정을 토대로 진행되었다. 본 연구의 주요 내용 및 프로세스를 요약하면 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 연구 내용 및 프로세스

먼저, [그림 1]에서 주지하는 바와 같이 미래적 차원에서 디자인 교육의 변화를 꾀하기 위해 디자인융합 교육과정의 개념 모델을 구체화하도록 하겠다. 둘째, 취업능력 제고를 위해 취업 로드맵 설계 및 완성에 이르기까지의 교육과정을 제시하도록 한다. 셋째, 디자인 전공의 취업능력 조사를 위해 재학생 및 졸업생에 대한 교육과정 만족도 조사를 시행하고 수요자들의 니즈를 교육과정에 반영하도록 하겠다.

## 2. 디자인 산업계 동향

### 2-1. 디자인 산업 생태계의 변화

4차 산업혁명과 코로나19의 여파는 디자인 생태계에도 변화를 초래했다. 기존의 생산 구조 및 제조 시스템 전반은 온라인 기반 신기술과 신지식을 앞세워 빠르게 변하고 있다. 제품 개발 또한 첨단소재 및 통합시스템 등이 대두되고 있다. 게다가 디자인 수요의 변화로 디자인전공 디자이너뿐만 아니라 비 디자이너가 포함된 융합 인력 양성을 위한 다학제적 관점의 변화도 나타나고 있다. 이미 산업계 전반은 시장과 생산의 세

1) 나영선, 한국직업능력개발원 Krivet Issue Brief, 2020, 176호, p.6.

계화(Glottalization)과 지역무역협정(Regional Trade Agreement) 체결의 증가에 따라 지역화(Rationalization)이 가속화되고 있다. 이러한 국제적 경제 변화에 맞춰 우리나라 디자인계는 미래 산업 환경에 특화된 인재 양성 및 국제 경쟁력을 확보해야 한다.

디자인 산업계는 세계화 및 지역화에 따라 기존 산업과 정보기술(IT)의 융합으로 e-transformation(e-전환), 바이오 기술(BT), 나노기술(NT)과 인지과학 등의 성장과 같이 기술 패러다임이 변화하고 있다. 디자인 주도의 가치 혁신은 기술, 시장, 제품 산업 간의 융합에 따라 기술과 가치 집약 상품에 대한 중요성이 강조되고 있다. 이는 디자인이 가치 중심의 혁신적 변화를 통한 차별화 전략으로 수요 산업과의 동반성장 기반을 강화할 기회이기도 하다. 덧붙여 코로나 팬데믹 이후 뉴 노멀 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation)이 가속화됨에 따라 새로운 기술의 접근성 및 수용성이 확대되고 있다. 디자인을 비롯한 다양한 산업에서 기술 수요가 급증하고 있다. 신기술 환경, 신기술 산업의 다양화 등은 디자이너에게 요구하는 역량도 달라지고 있다. 신기술과 조화되는 디자인의 니즈가 달라져 디자인 산업 중심의 신산업 창조 수요 창출 전략에 따른 교육 정책 및 방법의 변화를 고려해야 할 시점이다.

## 2-2. 디자인 산업 규모의 변화

디자인 산업 규모는 2022년 통계 기준 21.6조원으로 매년 산업 규모가 커지고 있다. 디자인 인력 규모는 2020년 35만여명에서 2021년에는 34만 6천여명으로 다소 감소한 것으로 나타났다.<sup>2)</sup> 하지만, 2022 경제활동인구 조사에 따르면 디자이너 직군의 취업자 수와 증감률은 낮게 분석된다. [표 1]<sup>3)</sup>은 2015년부터 5년 단위로 디자인 산업 취업 전망을 분석한 것으로 디자이너 직군의 취업자 수는 2025년까지 1%, 2023년까지는 0.4%이며 총 증감률은 0.7%이다.

2) 한국디자인진흥원, 2022디자인산업통계 요약보고서, 산업통상자원부, 한국디자인진흥원 승인번호 제115026호, 2023, p.224.

3) 고용노동부, 2022 중장기 인력수급전망, 통계청 지역별 고용조사; 한고원, 2022, p.39.(디자이너 부분만 발췌)

[표 1] 디자이너 취업자 수 전망 (단위: 천명, %)

취업자 수	2015	213
	2020	240
	2025	252
	2030	257
취업자 증감 수	2015-2020	27
	2020-2025	12
	2025-2030	6
	2020-2030	17
취업자 수 증감률 (연평균)	2015-2020	2.4
	2020-2025	1.0
	2025-2030	0.4
	2020-2030	0.7

[표 1]에서 디자이너 직군 전체 평균 상승률은 크지 않은 변화를 보인다. 하지만 종합적으로 분석해 보면 취업자 수의 증가율은 수치가 점차 낮아짐을 알 수 있다. 또한 2021년 기준 디자인 산업의 규모가 커지는 것과 달리 직접적인 고용률은 다소 미비한 상황이다. 미래적 차원에서 디자이너 고용률 증대를 위한 대비책을 마련해야 한다. 취업률의 감소뿐만 아니라 온라인 기반 디자인 산업이 활성화되면서 고용의 방식도 달라지고 있다. 팬데믹을 계기로 '직 이코노미'(임시직 경제)가 본격화되면서 프리랜서, N잡러 등 '직 워커'가 늘고 있는 실정이다. 고용노동부에 의하면 2021년 국내 각워커는 220만명으로 전체 취업자의 8.5%를 차지한다.<sup>4)</sup> 결국 취업의 형태가 다양해지고 있음을 인지하고 취업능력 제고를 위한 교육의 변화와 대처가 필요하다.

## 2-3. 디자인의 위기와 기회

전술한 바와 같이 4차 산업혁명과 함께 디자인 산업은 위기와 기회를 동시에 맞이하였다. 과거에는 그래픽디자인이나 산업디자인과 같은 정통성 기반의 분야를 주목했다. 하지만 우리 사회는 디지털 전환(Digital Transformation)이라는 기술 변화의 영향으로 사용자 인 인간의 감성적인 측면이 중요해졌다. 다양한 영역에서 일어나고 있는 디지털 전환은 기업 인프라, 비즈니스 모델, 기술 패러다임, 문제해결 프로세스 등 산업 분야 전반에 영향을 주고 있다. 또한 이미 전 세계 디자인 기업의 70% 이상이 디지털 전환을 시도하고 있다고 한다.<sup>5)</sup> 이러한 사회적, 기술적 변화에 맞춰 디

4) 최다운, '연 수입 3억' 커리어형 프리랜서 늘면서' 한국경제, <https://www.hankyung.com/>, 2023.11.20

5) 한국디자인진흥원, 디지털 전환 시대 디자인의 역할

인 소프트웨어 교육을 통한 디자인 역량 개발과 인력 양성이 중요한 때이다. 이러한 환경을 살아가는 미래의 교육 수요자인 Z세대는 1995년 이후 출생한 디지털 네이티브이다. 그들은 한국 전체 인구의 17.5%를 차지한다. 디지털 기반의 환경변화와 SNS, NFT 및 디지털 콘텐츠의 범람<sup>6)</sup>속에서 현재를 살고 있다. 따라서 이들을 위한 교육의 내용 및 방법에도 디지털 전환(digital transformation)<sup>7)</sup>과 디지털라이제이션(digitalization)<sup>8)</sup>의 반영이 필수적임을 주지하는 바이다.

세계 최대 규모의 디자인 박람회인 2023밀라노디자인위크에서도 ‘인공지능 디자이너’에 대해 심도있게 논의 하였다.<sup>9)</sup> 인공지능의 기술이 놀라울 정도로 빠르게 발달하고 있고 표현력도 우수함을 부정할 수는 없다. 하지만 디자인 산업계에서 생성형 인공지능의 영향은 일자리 증발, 디자인의 비인간화, 창의성의 정체, 과도한 시의존현상 등과 같이 부정적인 영향을 무시할 수 없다. 결국 사용자에게 대한 깊이 있는 분석 및 공감, 감성적 표현, 스토리텔링과 같은 디자인 프로세스 전반을 주도하는 주체는 사람인 디자이너의 몫으로 남기 때문이다. 즉, 평균적인 디자인 결과물을 생성하는 획일화된 디자이너보다는 문제해결력을 갖춘 실용적 인재 양성에 초점을 두어야 함을 알 수 있다.

### 3. 커뮤니케이션디자인전공 취업능력 제고를 위한 교육환경 및 트렌드 분석

본 연구에서는 미래 사회에서 요구하는 실용적 인재 양성을 위해 커뮤니케이션디자인 전공을 사제로 삼아 취업을 제고를 위한 디자인융합 교육모델을 개발하고자 한다. 이를 위해 본 연구의 선행연구에 대한 환류 및 보완을 통해 교육목표를 재설정하고 지속적인 연구를

- 및 전략 수립 연구, 한국디자인진흥원, 2023, p.11.
- 6) 조유빈, '디지털 네이티브' Z세대, 기업이 주목하는 Z트렌드 2022. 시사저널, <http://www.sisajournal.com>, 2023.11.20
- 7) 변정호 외4, 디지털 전환 시대를 위한 디지털 교과서 기반 미래형 과학 교수학습 모델의 개발, Brain, Digital, & Learning. 2022, Vol. 12, p.308.
- 8) 염명배, 4차산업혁명 시대, 경제패러다임의 전환과 새로운 경제정책 방향, 2018, Vol.36, No.4, p.23.
- 9) 정서영, 오미션, 동아일보, 밀라노 디자인 위크에서 엿본 디자인의 미래, 2023. <https://www.donga.com>, 2023.11.20

지속할 계획이다. 이를 위해 이번 연구에서는 선행연구 결과를 토대로 자료를 정리해 반구조화 인터뷰를 구성 하였다. 재학생과 졸업생 그리고 산업체를 대상으로 취업, 교육과정, 직무로 카테고리를 나눠 대상별 잠재요구(Unmet needs)와 분류별 키워드를 도출하고자 한다. 또한 설문과 인터뷰는 자료 해석의 절차에 따라 전사(Transcription)된 자료들을 코딩(Coding)하고 의미 범주화(Categorization) 및 개념화(Conceptualization) 순서로 진행한다.

### 3-1. 디자인 융합교육을 위한 교육수요자 조사

#### 3-1.1. 재학생 대상 교육 만족도 조사

교육 수요자 조사에 앞서 먼저 재학생 대상의 교육 만족도 조사를 실시하였다. 교육 만족도 조사의 목적은 다음과 같이 요약된다. 먼저, 실질적인 교육 수요자인 재학생이 희망하는 진출 분야를 알아보기 위함이다. 둘째, 현행 교육과정에 대한 강점 및 약점에 대한 재학생들의 의견을 들어보았다. 그리고 전공능력을 강화할 수 있는 주요 니즈를 알아보고 교육과정에 반영하고자 하였다.

재학생 설문은 2023년 10월 16일부터 23일까지 네이버 폼을 활용해 2, 3, 4학년을 대상으로 진행되었다. 온라인으로 진행된 설문 참여자는 총 80명 중 51명이 참여하여, 참여율은 63.75%로 집계되었다. 설문은 커뮤니케이션디자인 전공 취업, 교육과정, 그리고 직무로 나누어 총 3개의 영역으로 구분하였다. 각 영역은 주관식과 객관식을 혼합하여 3가지의 각기 다른 질문이 포함되어 있다. 학생들이 설문에 참여할 수 있는 시간과 관심 정도를 고려하여 질문 개수를 10개 내외로 조절하였다.

[표 2] 재학생 대상 교육 만족도 조사 내용 요약

주요 내용	
설문 구성	



전공 워크숍은 2023년 10월 14일에 진행되었다. 참가자는 커뮤니케이션디자인 전공생 46명을 대상으로 전공능력 및 취업능력 향상 방안을 모색하였다. 워크숍의 구성은 학년별로 4~5명이 1팀이 되고 총 10팀으로 구성하였다. 워크숍은 [표 3]과 같이 2가지의 주제를 중심으로 설계하였다. 첫 번째 주제는 '산업 현황에 따른 미래 디자이너의 역할 변화에 대해 질문하고 디자인 미래의 정체성에 대해 정의하도록 가이드라인을 제시하였다. 두 번째는 '미래 디자인 직업의 가치에 대한 구상으로 전공생들이 제공받게 되는 교육과정의 핵심을 고찰하도록 하였다. 또한 미래 디자인 교육이 나아가야 하는 비전에 대해 의견을 나누었다. 이를 통해 재학생들의 니즈, 취업능력 향상을 위해 필요한 교육, 미래의 디자인 교육, 그리고 디자이너의 핵심 가치란 무엇인지에 대해 정의하도록 하였다.

[표 3] 재학생 대상 전공 워크숍

구분	주요 내용	
기간 장소	2023.10.14. / 도서관 803호	
대상	커뮤니케이션디자인전공 2, 3, 4학년 46명	
주제	1. 미래 디자이너의 역할	2. 미래 디자인 직업의 가치
가이드 방향	2개의 주제를 순차적으로 정의하고 키워드를 도출한 후 전공생으로서 받게되는 교육과정에 대해 논의하고 방향성을 제시	
워크숍 이미지		
도출 키워드	전문성, 매력적인, 명확한, 공감, 창의성, 사로잡는, 생산하는, 만족스러운, 소통, 본질적인, 신빙성, 다국어의, 자신감, 존중, 통찰력, 체계적인, 알맞은, 협력, 혁신, 비윤드, 관점, 오픈 마인드, 회복 탄력성	스토리텔링, 다양성, 접근성, 상호작용, 영리한, 효율성, 경험, 영감을 주는, 도덕성, 인문학적인, 논리, 첨단기술, 신기술, 자신감, 이로운, 다양한 도구, 창의성, 신빙성, 독립적인, 표현력, 과정, 소통
문제 재정의	1. 미래 디자인은 창의적 협업과 기술 혁신의 새로운 지평을 열며, 사용자 중심 디자인의 정체성을 강조하게 될 것이다.	2. 미래 디자인 교육은 산업 진화에 맞춰 미래 사회에 대응할 수 있도록 새로운 관점에서 개편되어야 할 것이다.

제시된 2가지 주제 중, 미래 디자이너의 역할에 대

해서는 다양한 신기술 기반 프로그램 습득 외에도 디자인 리서치와 인문학적 소양의 니즈를 강조하였다. 이는 미래의 디자이너의 자질과 취업 능력 향상의 방법이 교수자와 사용자의 의견이 공통되는 부분이었다. 또한 재학생들의 생각을 통해 전공능력 향상 및 미래 디자인산업 대응 능력 향상을 위한 방향성 및 키워드를 도출할 수 있었다. 그리고 미래 디자인 교육의 방향성에 대해서는 산업 변화에 맞춰 미래 사회에 대응할 수 있도록 새로운 관점에서 생각해야 한다는 의견을 도출하였다.

### 3-2. 디자인 융합교육을 위한 산업체 조사

산업체 조사를 위해 교수(전임, 겸임 및 외래교수), 졸업생, 산업체 전문가, 디자인 씽킹 교육 전문가 등으로 구성된 교육과정위원회를 구성하였다. 해당 위원회는 수시로 교육과정, 전공능력과 취업능력에 대한 자문을 의뢰하고 의견을 수렴해 교육과정에 적극 반영하는 방식으로 운영되고 있다. 2022년과 2023년 교육과정 위원회의 인터뷰 및 자문 내용을 요약해 니즈 및 아젠다로 분류해 분석해 보면 다음과 같이 요약된다. 먼저, 졸업생의 경우 교육과정의 미래화, 실무중심의 교과를 요구하였다. 두 번째로 산업체 전문가는 맹목적인 자격증 취득보다는 내실 있는 포트폴리오 구성, 전문적인 지식을 보유한 전인적인 디자이너를 요구로 하였다. 마지막으로 디자인 씽킹 교육 전문가는 다학제적 사고가 가능해야 하며, 소통능력을 가진 디자이너 양성을 강조하였다. 하지만, 본 위원회에서 수렴된 의견은 직무별 전문성을 바탕으로 한 주관적인 견해를 포함하고 있다. 이를 보완하기 위해 디자인산업 전반의 트렌드와 커뮤니케이션디자인 분야의 주요 변화에 대한 논의를 추가하였다.

#### 3-2.1. 졸업생 인터뷰

이번 연구를 위한 산업체 조사의 범위에 현행 교육 과정을 경험한 졸업생 그룹을 포함하였다. 졸업생 인터뷰는 2022년 9월부터 2023년 10월까지 진행되었다. 졸업생 5명(여성 4, 남성 1)은 브랜드 디자인, 비주얼 커뮤니케이션디자인, 서비스디자인 등의 분야에서 3년 이상 취업을 유지하고 있는 사람들로 선정하였다. 인터뷰시, 기존 교육과정을 공유하면서 재학생 때의 경험을 바탕으로 졸업 후 취업 준비 과정에서 필요했던 능력과 부족한 부분을 채우기 위한 노력의 과정을 중심으로 니즈를 분석하였다. 인터뷰는 반구조화 비대면 면접 방법으로 진행되었다. 인터뷰 시 전술한 [표 2]의 재학생들에게 배포된 질문지와 같은 내용을 공유하였다. 그리

고 직무분석에 대한 내용을 바탕으로 반구조화 인터뷰를 진행하였다.

**[표 4] 졸업생 인터뷰 요약**

<p>&lt;주요질문&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-취업 후, 학교에서 제공한 교육과정의 도움이 되었는가?</li> <li>-실무에서 가장 부족하다고 느끼는 것은 어떤 부분인가?</li> <li>-취업 시 가장 중요하다고 생각되는 것은 무엇인가?</li> <li>-업무와 관련해 대학 교육에서 강화되어야 하는 것인가?</li> <li>-교육과정의 트렌드에 대한 의견</li> <li>-교육과정에서 개선되어야 할 점은 무엇인가?</li> <li>-학교에서는 사회가 필요로 하는 인재를 육성하고 있다고 생각하는가?</li> <li>-신기술과 디자인에 대한 의견</li> <li>-개인 의견 등</li> </ul>
<p>&lt;주요 공통 니즈&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-포트폴리오</li> <li>-실무에 활용 가능한 현장기술</li> <li>-외국어 능력</li> <li>-전공기초지식</li> <li>-타 전공과 연계교육</li> <li>-전공응용교육</li> <li>-실제 업무 투입에 필요한 디자인 프로세스</li> <li>-산학 및 인턴과정 절대적 필요</li> <li>-세부전공 분야에 대한 전문성</li> <li>-전문직업인으로서의 직업관과 윤리관 등의 인성</li> <li>-취업으로만 구성된 교과목(이력서, 발표 능력 등 필요)</li> <li>-취업 트렌드</li> <li>-디자인스터디, 취업 동아리 등 운영(교류 확대)</li> </ul>

[표 4]는 졸업생 5인이 제공한 직무 연관 선호도와 반구조화 인터뷰의 내용을 질문과 공통 의견 중심으로 요약한 것이다. 졸업생들의 대표적인 니즈 중 전공 강의와 직접적으로 연결되는 것으로는 전공 기초지식 및 실무에서도 사용할 수 있는 전문적이고 세분화 된 전공 교육으로 압축되었다. 또한 취업 트렌드를 반영한 교과목, 타 전공과의 연계 교육, 실무와 현장 중심의 교육에 대한 필요성을 인지할 수 있었다. 졸업생들이 재학 당시 수강했던 과목들도 모두 취업과 전공능력에 필요한 교과목이었다. 하지만 추가로 도출된 것은 전공 교과 이외에도 비교과를 통한 자기개발 및 자기주도성에 대한 필요성이다. 또한 학생 스스로가 프로그램을 구성하고 교외 프로그램도 학점을 인정받을 수 있는 유동적인 프로그램 개발과 학제가 요구된다고 하였다.

### 3-2.2. 산업체 인터뷰

산업체 인터뷰는 2023년 10월 16일부터 31일까지 경력 10년 이상의 디자이너 5인을 대상으로 하였다. 인터뷰 대상자 선정은 교육과정운영위원회산업체 인터뷰는 비구조화 비대면 면접법으로 진행되었다. 비대면 인터뷰를 시행하기 전에 커뮤니케이션디자인 분야와 관

계된 니즈 및 아젠다에 대한 서면 답변을 요청하였다. [표 5]는 서면 의견서와 비대면 인터뷰 시, 주로 논의된 내용들을 종합한 것이다.

**[표 5] 산업체 니즈 및 아젠다 요약**

<p>&lt;주요질문&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-산업체 동향</li> <li>산업 전반의 디지털 전환에 따른 신기술 이해 필요 여부</li> <li>-교육과정 전반에 대한 의견</li> <li>-디자인 직무의 변화</li> <li>-신규 채용시 중점을 두는 사항</li> <li>-전반적 업무 관련 대학 교육에서 강화되어야 하는 부분</li> <li>-근무하고 계신 기관, 업체, 등에서 필요로 하는 인재상과 육성 방안 의견</li> <li>-현장실무에서 가장 필요한 교과목</li> <li>-신규 디자이너의 직업관, 윤리관 등</li> <li>필요 자격증, 추천 자격증</li> <li>-필수 프로그램 등</li> </ul>
<p>&lt;주요 공통 니즈&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-정성적 평가가 가능한 포트폴리오</li> <li>-자격증 보다는 경험이 중요</li> <li>-실무 경험</li> <li>-전공 지식</li> <li>-프로그램 운용 능력</li> <li>-프리젠테이션 능력</li> <li>-영어(필수는 아님)</li> <li>-국제적 마인드 셋</li> <li>-문제해결능력</li> <li>-인성</li> </ul>

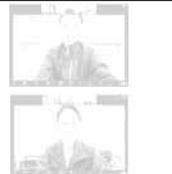
[표 5]의 내용이 디자인 업계 전체의 의견을 대표한다고 할 수는 없다. 하지만 디자인-기술 패러다임의 변화와 함께 요구되는 디자이너 역량 및 중장기적 대책을 마련해야 할 때이다. 산업체 인터뷰에서 공통적으로 제기된 니즈는 포트폴리오와 문제해결 능력, 그리고 전공 지식 능력이었다. 자격증의 경우 필수적인 요구조건은 아니었으나 공모전 수상 경험, 인턴 경험, 그리고 프로젝트 경험을 중요하게 여긴다고 하였다. 기타 의견으로는 디지털 전환이라는 변화의 시기에 맞는 직무 변화와 역량 강화의 필요성이 논의되었다.

### 3-2.3. 전문가 인터뷰 및 자문 종합

2022년부터 2023년까지 년 2회이상 진행된 자문 회의의 주요 내용을 요약하면 [표 5]와 같다.

**[표 6] 전문가 자문회의 및 학과구성원 아젠다**

구분	주요 내용
일정	1차:2022.10.22 2차:2022.11.20 3차:2023.03.25 4차:2023.10.10

	5차:2023.10.17	
산업체 (디자인 전문회사 대표 2인)	-글로벌 및 국내 산업 트렌드를 반영한 교육과정 개선 및 운영 방안이 필요 -신기술 트렌드를 접목한 능력 개발 -졸업생 배치 직무 및 내용 -필요 역량 및 지식, 기술 -필요 자격증, 추천 자격증 -산업체 전반 동향 -지역적 문제 해결방안 필요 :디자인 최신 이슈, 트렌드 등을 교육하는 지속적 온라인 교육 필요	
학계 (S연구소 디자인교육 교육 선임 연구원 1인 및 S대학 융합학과 교수 1인)	-진로취업 역량 강화를 위한 대학 교육과정 개편에 대한 의견 -개인 맞춤 진로 설정과 취업능력 향상을 위한 대학 교육과정 개편 및 운영 조건 -전공능력기반 디자인 융합 교육과정 개선 및 운영 방안에 대한 의견 -교육과정 전반에 디자인 싱킹 도입 방안 -융합교육과정 운영 방안 -융합교과 운영 시의 어려움 점과 극복 방안 -디자인전공의 교육 인증 방법 및 의견	
학과구성원 니즈 및 아젠다	-학과 현황 분석 -학과의 인재양성 유형 분석 -학과 발전 방향 -학과의 강점과 약점 분석 -졸업생들의 해당 직무를 위해 필요한 역량과 태도 분석 -커리큘럼 개선을 위한 벤체마킹 설정 -최근의 개편 교육과정 문제점 및 개선방안 토의 -융합교과 운영에 대한 니즈	
▶ 주요 결과 요약 : -산업 트렌드에 부합하는 교육과정 필요 -전공명칭 및 교과목 구성에 대한 제고 필요 -신기술에 대한 열린 교육 필요(AI, 데이터, 시장 변화 등) -문제해결 중심으로 아이디어 발상 교육을 위한 전공능력 개편 필요 -취업능력 향상을 위해 인턴, 현장실습 등 적극 유치 및 교과목 재정비 -지역상생, 글로벌 등의 이슈 고려 ▶ 인재육성 방향 -신기술에 따른 시장 변화를 인지하고 미래 사회 적응력이 높은 디자이너 양성 -책임감 있는 혁신적인 디자이너 양성 -다양한 티칭 툴 활용 필요. -전공능력에 신기술 활용 능력 추가		

[표 5]와 같이 교육과정위원회에서는 재학생 만족도 및 니즈 조사, 졸업생 리뷰 등과 같은 교육과정 개편을 위한 기초 자료를 우선 수집하였다. 산업체 및 교육전문가에게는 사회 수요 및 타대학의 운영 사례에 대해 알아보고 학과의 아젠다를 분석하였다. 학과의 아젠다

를 통해 교육과정 개편 및 취업능력 향상 방안과 인재 양성의 방향을 설정하였다. 덧붙여, 교육과정 개선을 위해서는 기초와 기본에 충실하되, 산업이 요구로 하는 교과목이나 신기술 중심의 교과목 추가 개발이 필요하다는 의견이 다수였다. 취업능력 향상을 위해서 프리젠테이션 중심의 커뮤니케이션 능력과 포트폴리오를 준비할 수 있는 워크샵 형식의 교과목의 필요성이 대두되었다.

### 3-3. 디자인산업 트렌드와 디자인 교육

#### 3-3.1. 디자인산업 트렌드

가속화되고 있는 디지털 전환으로 디자인은 새로운 시대를 맞이하게 되었다. 지난 디자인코리아 2022에서도 산업 대전환의 시대에 파괴적 혁신을 주도하고 있는 디자인의 역할과 책임을 강조했다. 디자인은 산업 시스템과 서비스 모든 과정에 영향을 주어 그 결과가 미치는 사회적, 경제적 의미가 절대적이라고 했다. 이는 디지털 전환의 시대에 전 세계가 직면한 난제를 해결할 수 있는 역할을 하게 될 디자인의 혁신적 미래 가치를 인정한 것이다. 디자인코리아 2022의 주요 내용 및 커뮤니케이션디자인 분야의 트렌드 변화를 살펴보면 [표 7]과 같다.

[표 7] 디자인 트렌드의 변화

구분	주요 내용
디자인 트렌드	-인공지능 시대의 디자인 -자연에 대한 미래 사고방식 -도구를 바꾸면 생각이 바뀐다
기술 트렌드와 디자인	-확장된 현실, 디자이너에게 열린 새로운 기회 -인간과 소통을 위한 버추얼휴먼의 잠재력 -글로벌 유망기술과 R&D 전략
디자인 비즈니스 트렌드	-글로벌 비즈니스 시대 디자인의 역할 -디지털트렌드를 선도하는 디자인워크 3.0
디자인 교육 4.0	-디자인 교육은 어떻게 변화해야 하며, 변함없이 유지되어야 하는 것은 무엇인가? -책임있는 혁신을 위한 디자인 인텔리전스
그래픽디자인 트렌드 <sup>10)</sup>	-디지털 활용 입체적 효과 구현. 3D 모델, 애니메이션, 가상현실을 통해 영역 확장 -플랫 디자인과 타이포그래피에 중점 -과거와 현재 혼합, 새롭고 독특한 것 창조 -생성시 및 알고리즘 활용한 디자인최적화
비주요 커뮤니케이션 트렌드 <sup>11)</sup>	-AI 및 머신러닝을 기존의 디자인에 활용 -디지털사이니징:생성,예약,방송, 관리 용이 -과거의 스타일(2D, 3D와 네온사인) 활용 -인테리어로 경계확장

[표 7]을 통해서도 알 수 있듯이 디자인 트렌드는 이미 디지털 전환의 시대로 진입했다. 디자이너는 급변하는 기술과 사회 트렌드를 인지하고 변화에 적극 대응해야 한다. 디자인 코리아 2022에서는 디자인 교육의 변화와 책임감에 대해 논의하였다. 미래를 준비하는 디자이너로서 무엇보다 중요한 것은 책임 있는 혁신을 위한 디자인 인텔리전스라고 했다. 디자인 인텔리전스란 디자인과 인공지능을 결합한 개념으로 정의된다.<sup>12)</sup> 디자인 프로세스에 인공지능 기술을 통합해 창의적인 결과물을 도출하기 위한 것으로 디지털 환경이 뒷받침되어야 한다. 변화하는 환경에 대응하기 위해 디자인 교육도 변화해야 한다. 학생, 교육자, 산업계 및 커뮤니티가 함께 디자인 인텔리전스, 디자인 인재를 양성해야 한다.<sup>13)</sup> 앞으로의 디자인 교육은 전공능력을 기반으로 다양한 아이디어를 응용해 실무에 적용할 수 있도록 문제해결 중심의 심화 교육을 해야 한다. 신기술 중심의 디지털 도구와 수단에 따라 디자인하는 방법이 달라지고 교육을 통한 새로운 사고방식 즉, 문제해결 방법을 제공해야 한다. 문제해결 방법 중 디자인씽킹은 사용자가 원하는 것을 찾아 새로운 비즈니스 가치와 창조적인 아이디어를 제안하고 디지털 전환(Digital Transformation)은 이를 새로운 기술로 실현을 가능<sup>14)</sup>하게 두 가지 방법의 활용이 필요하다. 하지만 디지털에만 편중되어 있는 디지털 네이티브인 Z세대를 위한 디지털과 아날로그와의 양립을 위한 방안 모색이 강구되어야 할 것이다.

### 3-3.2. 디자인 융합교육 방향 모색

디자인 융합교육이 지향하는 것은 ‘제품/서비스/시스템’ 간의 성공을 높일 수 있는 통합적 문제해결력을 갖춘 다학제적 디자이너를 양성하는 것이다. 디자이너의 일방적인 디자인 제공보다는 사용자에게 대한 이해, 사람 중심의 문제 접근, 복합적(기술/경영/심미적 측면을 포괄) 문제해결 능력 등을 발전시켜야 한다.

과거 2015년도에도 교육부는 교육과정의 비전을 두고 ‘미래사회가 요구하는 창의형 융합인재양성’에 있다고 하였다.<sup>15)</sup> 그래서 인문적 소양 교육, 과학 진흥 교육에 있어서 창의성을 기반으로 하는 디자인 분야와의 융합을 강조하였다. 하지만 디자인은 다학제적 활동임에도 불구하고, 실제적으로 융합교육을 실행하고 있는 학교는 그리 많지 않다는 것이 현실이다.<sup>16)</sup> 현재 융합 전공 교육의 문제점은 단순 병렬적 방식으로 운영되는 점이다. 게다가 교수와 학생 간의 긴밀한 상호작용의 부재<sup>17)</sup>가 가장 심각한 문제로 지적되었다. 교수와 학생간의 소통의 문제를 해결하기 위해 극단적인 협업(Radical Collaboration) 및 산업계 전문가들과 함께 하는 통합프로젝트운영을 대안으로 제시하였다.<sup>18)</sup> 그럼에도 불구하고 디자인 융합교육은 난항을 겪고 있는 것이 현실이다.

이제 디자인의 주제는 더 이상 외형적 스타일링에 국한되지 않고 무형의 형태인 서비스 영역에 사용자의 경험을 포함하는 등 두 가지 이상의 채널로 소통하고 있다. 문제해결을 가능하게 하는 발상의 방법 또한 융합적 사고를 통해 다양하게 활용되어야 한다. 이를 위해 선행되어야 할 것은 다양한 교육 프로그램을 받아들일 수 있도록 마인드 셋도 교육을 해야한다. 또한 신기술 관련 프로그램 습득은 PBL(Project based Learning)을 통해, 학생 스스로 응용하고 문제발견과 해결을 가능하게 만드는 매우 효과적인 교육 방법이다. 하지만 문제해결 과정에서 수많은 반복을 통해 해답을 찾아내는 프로세스를 온전히 수행할 수 있도록 도와주는 퍼실리테이터의 역할이 반드시 필요하다. 개인주의를 선호하고 현실을 중시하는 Z세대<sup>19)</sup>를 위한 미래형 교육과정을 개발함으로써 교육의 효과뿐만 아니라 산업계로 이어지는 네트워크 형성도 가능해진다.

10) 2023 Graphic Design Trends, <https://dribbble.com>, 2023.12.08

11) Trends for 2023:Visual Communications, <https://www.fastsigns.com>, 2023.12.08

12) 디자인 문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC), 2022년 산업인력현황 보고서, 한국디자인진흥원, 2022, 12. p.34.

13) Ibid., pp.33-34.

14) 최영현, 디자인 씽킹 ① - 디자인 씽킹으로 디지털 트랜스포메이션에 날개를 달자, 2018, <https://www.samsungsds.com>, 2023.11.20

15) 이상수, 2015 개정 교육과정의 핵심내용과 방향, 웹진, 특별기획 VOL.226, 봄호, <https://webzine-serii.re.kr/>, 2023.11.20

16) 정상훈, ICT+디자인 융합 교육과정 개발연구, 한국감성과학학회, 2017 제20권, 1호, p.106.

17) 허영주, 대학 융합교육의 문제점과 개선방안 탐색, 교육융합연구 제11권, 11호, 2013. 01. p.45.

18) 정선희, 디자인과 공학의 융합교육, 한국학술정보, 2012, 제19권, 1호, p.23.

19) 위키백과

## 4. 취업능력 제고를 위한 융합교육 모델

### 4-1. 교육과정 리뷰 및 인력양성 현황

본 연구의 사례로 선정된 커뮤니케이션디자인학과는 지난 10년 동안 디자인 중심의 융합, 디자인 분야 간의 복합을 바탕으로 하는 융복합 교육과정을 운영해 왔다. 부전공으로 융합디자인 전공을 개설하였으나 3학년부턴 운영되다 보니 학생 능력별 전공 로드맵을 구성하는 많은 어려움이 있음을 인지하였다. 사회적 트렌드는 융합인재를 요구하나 정작 교육과정은 그러한 흐름을 따르지 못하는 실정이었다. 이를 개선하기 위해 정통디자인 교과에서 강조하는 표현력에 대한 요구와 문제 탐구와 이해, 사고와 활용, 개발과 통합 관리에 대한 융합이 요구된다. 선행되고 있는 교육과정을 리뷰해 보면, 전공능력 중 자기개발 능력에 해당하는 취업 능력은 시간 엄수와 자기 관리, 그리고 의사소통 능력 등을 강조하고 있다. 하지만 해당 능력 기반의 교과목 구성이 부족하고, 졸업작품 연구에 몰입한 결과 단조로운 교육과정을 운영하게 되었다. 예컨대, 작품 프리젠테이션 스킬, 포트폴리오 리뷰, 현장실습 중심 교과 등의 구성이 미흡했다. 이는 교육과정상에서 취업 능력을 단순히 취업을 위한 준비 과정 정도로 이해했기 때문이다. 취업 능력은 전공지식 능력을 포함해 다양한 프로젝트 경험과 직업적 윤리 의식 등을 중심으로 구성되어야 한다. 다양한 관점과 융합적 사고로 디자인과 연계된 난제를 해결하는 능력과 업무에 필요한 자질을 스스로 개척하고 관리하는 능력을 개발하도록 해야 한다.

또한 한국교육개발원 교육통계연보(2022)<sup>20)</sup>의 조사에 따르면, 2021년 12월 기준 디자인학과 졸업생 20,599명 중 취업자의 수는 12,243명으로 학사학위자는 11,952명인 68.1%로 집계되었다. 학사학위자 외에 석사 및 박사 학위는 각각 75.6%와 81.1%로 디자인학과 졸업생의 총취업률은 68.3%로 나타났다.<sup>21)</sup> 코비드 19의 영향을 받아 다소 하락한 걸로 나타났다. 하지만, 재학생 및 졸업생 대상의 인터뷰와 설문을 토대로 분석해 보면 단순히 코비드 19의 영향이라고 단정 짓기 어렵다. 사회적 정책이나 기술 트렌드는 변화하고 있는데 교육과정과 강의의 질은 사회적 트렌드를 따라가지 못한 결과이다. 또한 가장 중요한

교육수요자의 니즈를 파악하지 못해 정해진 교육과정이 운영되었던 점이 가장 큰 원인으로 꼽혔다. 사회와 기술 트렌드는 하루가 다르게 달라지고 있지만 교육과정은 기존의 아카데미 개념을 벗어나지 못하였다.

### 4-2. 취업능력 모델링 및 디자인융합 교육과정 고도화

선행한 인터뷰 및 설문에 대한 분석 결과를 바탕으로 현행 교육과정을 살펴보면, 취업 능력에 대한 교과목 편성이 매우 부족하고 사회 트렌드를 제대로 반영하지 못하였다. 또한 선행 전공 로드맵에서는 학과에서 일반적으로 교육과정을 제공하다 보니 학습자가 선택할 수 있는 전공 교과목이나 교양필수 교과목의 한계가 있었다. 또한 사회적 트렌드를 반영하지 못하였고 교과목의 명칭만 수정하거나 강의계획서를 변경하는 정도에서 운영되었다. 이러한 문제점과 한계점을 극복하기 위해 전공 능력을 모델링하여 취업능력을 제고하였다. 교육수요자 및 졸업생의 니즈를 적극 반영하고, 산업체 및 자문단 의견을 기반으로 교육과정 개편 단계를 개념화하면 [그림 3]과 같이 기초부터 심화과정을 단계별로 구성해 졸업 및 취업능력을 모델링할 수 있다.

[그림 3]은 취업능력 제고를 위해 전공능력을 4단계로 모델링하고 이를 교육과정 고도화로 개념화하였다. 취업능력을 단순 포트폴리오 제작이나 프리젠테이션 기술 정도로 정의하지 않고 문제 이해와 활용의 영역으로 세분화해 구체화하였다. 가장 특징적이라 할 수 있는 것은 융합적 문제해결 능력을 보완하기 위해 구성된 공동워크샵 교과목이다. [그림 3]의 교육과정에서는 매년 2-3회의 공동 워크샵을 실시하도록 하였다. 공동 워크샵은 2, 3, 4학년을 대상으로 디자인 씹킹 프로세스를 적용해 문제를 해결한다. 정규 교육과정에서 다루기 어려운 사회적 문제, 국제적 이슈 등을 주로 다루며 아이디어를 위한 문제해결 과정을 집중 교육하기 위함이다. 또한 취업능력 모델링 기반의 교육과정에서는 1학년부턴 4학년까지 모두 함께 수강할 수 있는 'Digital Design Workshop'과 'Design & Engineering Workshop'을 전공 필수 교과목으로 편성하고 있다. 공동 워크샵에서는 디자인 씹킹 프로세스를 활용해 팀별로 전공기초와 응용 그리고 심화의 전 과정을 공유할 수 있다. 공동 워크샵의 주제는 다양한 트렌드에 따라 매 학기 다르게 구성되며 숙련된 디자이너와 교수가 함께 팀티칭으로 진행한다.

20) 교육부, 한국교육개발원, 교육통계연보, 2022, pp. 868-869.

21) 한국디자인진흥원, 2022디자인산업통계, 한국디자인진흥원, 2023. 02, pp.244-255 내용 요약 발췌

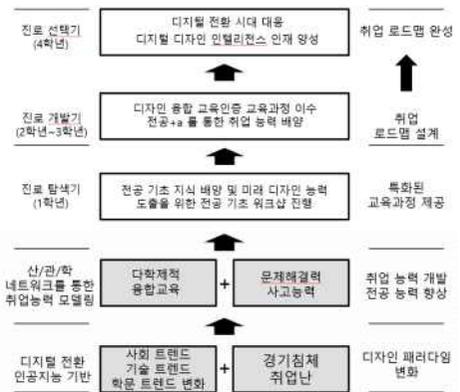
	1학년	2학년	3학년	4학년
취업능력 모델링	탐구와 이해	표현과 사고	활용과 개발	통합과 관리
디지털 기술 활용	Advanced Drawing Design Tool Study for 2 D	Concept & Context Design Tool Study for 3D Space Signage Design		
공학적 기술이해				
시각적 표현 능력	History of Design Basic Drawing	Digital Information New Media System OSMU Contents Design	Global CX Strategy Digital Design Engineering- Workshop Design Thinking for Society	Local Contents Design Emotional Design Studio
디지털 매체 활용				
융합적 문제해결 능력	Digital Design Workshop Design & Engineering Workshop	Digital Design Workshop Design & Engineering Workshop	Digital Media System Design Digital Design & Tech. Digital Design Workshop Design & Engineering Workshop	Human Interface & Interactive Studio Digital Design Workshop Design & Engineering Workshop
가치창출 능력	진로탐색 신입생 세미나		Industry Collaboration Projects Advanced Design Thinking Interface & Structure	Global Brand Marketing 4D Capstone Study Advanced Design Workshop
윤리적 리더십				

[그림 3] 취업능력 모델링 기반의 교육과정 고도화

#### 4-3. 취업능력 제고를 위한 디자인융합 교육모델

산업연구원(KIET)에 따르면, 디자인산업은 ‘창의적 디자인을 기반으로 다양한 비즈니스 영역에서 새로운 가치를 창출하는 산업’이라고 정의하고 있다.<sup>22)</sup> 디자인은 단순 스타일링의 범위를 넘어 소비자인 인간의 경험을 풍부하게 하는 일종의 기술이다. 그리고, 전 산업계에서 응용할 수 있는 매우 특별한 분야이기도 하다. 디자인 분야에서 흔히 핵심 역량으로 정의되는 ‘창의성’과 ‘혁신성’을 객관적으로 정의할 수 있는 체계나 도구가 따로 없다 보니 취업 능력과 연계한 직무 능력 자체에 대한 측정이나 평가 체계를 정립하는 데 어려움이 있다.<sup>23)</sup> 따라서 이를 보완할 수 있는 디자인 분야 별 직무와 필요 역량을 연구해 교육에 적용해야 한다.

[그림 4]는 전술한 [그림 3]의 취업능력 모델링 4단계를 학년별로 취업 로드맵으로 개념화한 것이다. [그림 4]의 개념은 디자인 패러다임 및 사회적, 기술적 트렌드 변화에 따라 전공능력과 취업능력을 개발하고 이를 다학제적 융합교육 시스템에 적용한다. 디자인융합 교육과정은 학년별로 진로 설계를 할 수 있도록 구성하였다.



[그림 4] 취업 로드맵 완성을 위한 교육과정 개념도

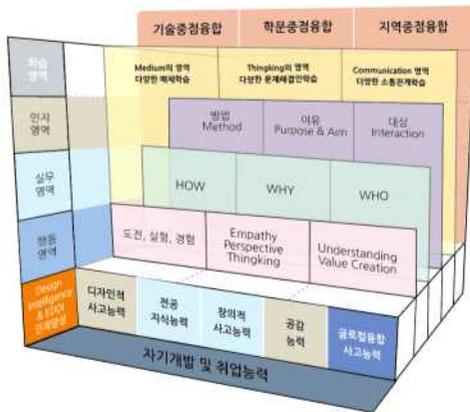
[그림 4]를 분석해 보면, 취업 로드맵과 진로 과정 설계를 구분하고 있다. 1학년은 진로 탐색을 위한 교육과정을 제공하고, 취업 로드맵의 설계를 포함하지 않는다. 1학년때 디자인 전공에 대한 확신을 갖지 못한 채 2학년으로 진급한 경우 학과 적응에 어려움을 호소하기 때문이다. 이러한 문제를 개선하기 위해 공동 워크숍을 필수 교과로 지정해 구체적인 취업 로드맵을 설계하도록 돕고자 한다.

[그림 5]는 전술한 [그림 3]와 [그림 4]를 기반으로 개발한 디자인융합 교육 모델이다. 학습영역 및 전공능력을 기반으로 디자인융합 교육 프로세스를 개념화하였다. [그림 5]의 핵심 구성은 학습영역에 따라 전공능력을 설정하였다. 하지만 디자인융합 교육은 다학제적 교

22) 이항구·민영진·한동진, 융합의 촉매 디자인산업, 산업연구원, Issue parer 2013-339, 2013, 12. p.10.

23) Ibid., p.11.

과목들로 구성되어 있어서 학습영역별로 전공능력 매칭이 명확하기 어려운 면이 있다. 이를 보완하기 위해 기술, 학문, 그리고 지역이라는 컨텍스트를 구분해 융합의 방향을 설정하였다. 여기서 지역 중점 융합은 지역의 일자리 창출, 인력양성 계획 등과 같이 사회 트렌드와 국정 정책의 반영으로 사회적 책임 및 윤리적 리더 양성에 목적이 있다. 기술과 학문 중점의 핵심은 인지능력과 실무능력 영역에서 공학적 기술 이해 및 종합적 가치 창출 능력 배양에 있다. 또한 디자인 씽킹과 같은 다학제적 문제해결 프로세스를 통해 융합적 사고능력을 배양하고 시각적 표현 능력 향상을 목표로 한다.



[그림 5] 취업능력 제고를 위한 디자인융합 교육 모델

디자인 융합교육을 위해서는 전공능력 외에도 타인과의 디지털 공유와 참여 역량 향상이 요구되며 개인의 역량과 디지털 역량의 균형이 필요하다.<sup>24)</sup> 또한 신기술 도구의 사용이 저조한 것은 미래 사회에 관한 관심 부족과 디지털 기기 이용에 대한 동기 부족으로 새로운 기술에 대한 낮은 자기효능감을 나타낸다.<sup>25)</sup> 적극적인 디자인 활동은 디지털 기반 디자인으로 연결되어 균형적인 발전이 필수적임을 나타낸다.

## 5. 결론

우리 사회의 디지털 전환은 디자인 산업계 전반에 위기가자 기회이다. 디자이너가 담당하던 업무가 신기술로 대체되고, 디자이너의 업무 장벽이 낮아지면서 장기 고용보다는 단기 고용 형태의 일자리가 증가하게 될 것이다. 이는 기존 디자인 회사들의 영세화와 신기술 활용 역량이 부족하기 때문으로 분석된다. 따라서 디자인 산업계 전반은 디지털 역량을 갖추고 이를 활용해 위기를 기회로 전환해야 한다. 이는 산업계뿐만 아니라 디자인 교육 분야도 같은 상황이다. 학문 중심의 교육 의존도를 학습자 능력 중심으로 디자인 교육 패러다임의 변화를 꾀해야 한다. 디자인 교육에 있어서는 전공능력 중심으로 교육과정을 보완해야 한다. 특히 기술 간, 사회 간의 네트워킹을 통한 자기 개발 및 취업능력 배양을 위한 교과목 개선이 절대적으로 요구된다. 특히 디지털 기술과 디자인을 융합한 전문인력을 양성할 수 있는 취업능력 중심의 디자인융합 교육이 필요한 때이다.

따라서 본 연구에서는 디자인 교육의 혁신을 위해 디자인 융합 교육 관점에서 취업능력 제고를 위한 교육 모델을 개발하였다. 이를 위해, 교육 수요자와 디자인 산업계 전문가를 대상으로 니즈를 알아보았다. 산업계에서 요구로 하는 직무 능력 및 취업 준비를 위해 필요한 능력을 4단계로 모델링하였다. 취업능력 모델링은 재학중 취업 로드맵을 설계하고 학습영역과 연계해 취업능력을 배양할 수 있다. 본 연구는 디자인전공 학생들의 취업능력 제고를 위해 교육과정을 보완하고 수요자의 요구를 반영해 혁신적인 교육모델을 도출하였는데 의의가 있다. 하지만, 본 연구는 다음과 같은 하계를 인지하였다. 먼저, 취업능력 제고를 위해 재학생, 졸업생, 그리고 산업계의 다양한 의견을 모았으나 이는 주관적 의견으로 객관적 분석을 이루기 어려웠다. 이를 보완하기 위해 디자인계 전반 및 커뮤니케이션디자인 분야의 트렌드 변화에 대해 논의하였다. 또한 해당 교육과정을 적용한 신입생이 졸업 후 취업으로 연계되기까지 일정 시간이 소요된다. 따라서 취업능력과 연계해 직무 능력이나 취업 성공 자체에 대한 측정이나 평가 체계를 정립하기 위한 노력이 필요하다. 이는 후속 연구인 '디자인 전공의 취업능력 향상을 위한 전공플랫폼 개발을 통해 보완하도록 하겠다.

24) 김상진, 하규수, 디지털 역량과 개인적 역량이 경제활동 지속 의도에 미치는 영향, 벤처창업연구 제16권 제5호, 2021. 08, p.125.

25) 김설안·구혜경, 배달 앱 리뷰에 대한 소비자의 정보활동 유형 연구, 소비자학연구 제32권 제2호 2021, 04, p.101.

## 참고문헌

1. 위키백과
2. 김상진, 하규수, 디지털 역량과 개인적 역량이 경제활동 지속 의도에 미치는 영향, 벤처창업연구, 2021. 08. 제16권 제5호
3. 김설인·구혜경, 배달 앱 리뷰에 대한 소비자의 정보활동 유형 연구, 소비자학연구, 2021. 04. 제32권 제2호
4. 변정호 외 4, 디지털 전환시대를 위한 디지털 교과서 기반 미래형 과학 교수학습 모델의 개발, Brain, Digital, & Learning, 2022. Vol.12 No. 2
5. 염명배, 4차산업혁명 시대, 경제패러다임의 전환과 새로운 경제정책 방향, 2018. 01. Vol.36, No.4
6. 정상훈, ICT+디자인 융합 교육과정 개발연구, 한국감성과학학회, 2017. 03. 제20권, 1호
7. 정선희, 디자인과 공학의 융합교육, 한국학술정보, 2012. 02. 제19권, 1호
8. 허영주, 대학 융합교육의 문제점과 개선방안 탐색, 교육융합연구, 2013. 01. 제11권, 11호
9. 고용노동부, 2022 중장기 인력수급전망, 통계청 지역별 고용조사; 한국고용정보원, 2022.
10. 나영선, 한국직업능력개발원 Krivet Issue Brief, 2020. 01. 176호
11. 디자인 문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC), 2022년 산업인력현황 보고서, 한국디자인진흥원, 2022.
12. 2022년 디자인산업통계 요약보고서, 한국디자인진흥원, 2023. 제115026호
13. 디지털 전환 시대 디자인의 역할 및 전략 수립 연구, 한국디자인진흥원, 2023.
14. 이항구·민영진·한동진, 융합의 촉매 디자인산업, ISSUE PAPER 2013-339 산업창조화시리즈, 산업연구원, 2013.
15. 대학알리미, <https://www.academyinfo.go.kr>
16. 이상수, 2015 개정 교육과정의 핵심내용과 방향, 웹진, 특별기획, 2015. VOL.226 <https://webzine-serii.re.kr>
17. <https://dribbble.com>
18. 정서영·오미선, 밀라노 디자인 위크에서 엿본 디자인의 미래, 동아일보, 2023. <https://www.donga.com>
19. <https://www.fastsigns.com>,
20. 최다은, '연 수입 3억' 커리어형 프리랜서 늘면서' 한국경제, 2022. <https://www.hankyung.com>
21. 최영현, 디자인 씽킹으로 디지털 트랜스포메이션에 날개를 달자, 삼성SDS, 2018. <https://www.samsungsds.com>
22. 조유빈, '디지털 네이티브' Z세대, 기업이 주목하는 Z트렌드, 시사저널, 2022. <http://www.sisajournal.com>