

# 디자인 전공의 취업 능력 향상을 위한 전공플랫폼 모델 개발

K대학교 커뮤니케이션디자인학과 사례를 중심으로

## Development of a Major-Specific Platform Model for Enhancing Employability in Design Majors

Focused on Communication Design Major in K University

주 저 자 : 이경아 (Kyung ah LEE)

국립한국교통대학교, 커뮤니케이션디자인학과 교수

교 신 저 자 : 이지연 (Ji youn LEE)

국립한국교통대학교, 커뮤니케이션디자인학과 겸임교수  
jlee@thenov.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.4.399>

접수일 2024. 11. 23. / 심사완료일 2024. 11. 30. / 게재확정일 2024. 12. 09. / 게재일 2024. 12. 30.

본 논문은 2023학년도 국립한국교통대학교의 지원을 받아 연구 되었습니다.

## Abstract

This study developed a platform model for the Department of Communication Design at K University to meet the demands of the digital transformation era. By analyzing the evolving design industry and educational needs, the necessity for a system to manage learning outcomes and enhance employability was identified. The platform integrates portfolio management, PBL-based activities, mentoring, and networking to support self-directed learning, employment preparation, and systematic competency development. Additionally, educational programs were developed to align with industry needs, providing students with practical experience. Insights are provided for sustainable innovation in design education.

## Keyword

전공 플랫폼(Major-Specific Platform), 디자인 교육(Design Education), 디지털 포트폴리오(Digital Portfolio), 전공플랫폼 모델 개발(Development of a Major-Specific Platform Model), 디지털 플랫폼(Digital Platform)

## 요약

본 연구는 디지털 전환 시대에 대응하기 위해 K대학교 커뮤니케이션디자인학과의 사례를 중심으로 전공 플랫폼 모델을 개발하였다. 급변하는 디자인 산업과 교육 환경의 요구를 분석하여 학습 성과 관리와 취업 능력 강화를 지원할 전공 플랫폼의 필요성을 도출하고, 이를 기반으로 전공 역량 강화를 위한 교육 프로그램을 개발하였다. 전공 플랫폼 모델은 개념화 단계를 거쳐 실제 구현하였으며, 학생들이 전공 역량을 체계적으로 발전시키고 실무 경험을 쌓을 수 있는 디지털 환경을 제공하고자 한다. 본 연구는 학습 성과 관리, PBL 연계 실무 활동, 멘토링과 인턴십 네트워킹을 통합적으로 지원하는 전공 플랫폼을 통해 학생들이 변화하는 산업 환경에서 경쟁력을 확보하도록 돕는다. 그리고, 포트폴리오 관리와 전문가 피드백 시스템을 통해 자기주도적 학습과 실질적인 취업 준비를 지원하여, 전공 능력을 체계적으로 발달시킬 수 있는 구조 모델로 제시하였다. 또한, 플랫폼 운영 과정에서의 보완점을 기반으로 지속 가능한 발전 가능성을 탐구하여, 디자인 전공 교육의 혁신을 위한 기초 자료를 제공하는데 목적이 있다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

### 2. 현황 및 배경 분석

- 2-1. 디자인 산업과 취업을 분석
- 2-2. 전공 플랫폼의 개념과 유형
- 2-3. 전공 플랫폼의 현황과 종류

### 3. 취업 능력 향상 프로그램 개발

- 3.1. 4학년 대상 취업 능력 향상 워크숍
- 3.2. K대학교 커뮤니케이션디자인학과 교육과정 분석 및 개선
- 3.3. PBL을 통한 실무 연계 활동

### 4. 전공 플랫폼 모델과 취업 능력 강화

- 4-1. 전공 플랫폼의 개념과 구성
- 4-2. 전공 플랫폼 모델 개발
- 4-3. 전공 플랫폼 모델 구축

### 5. 결론

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 배경 및 목적

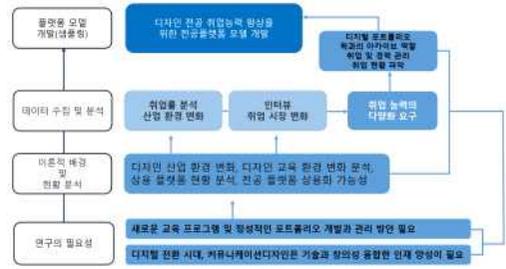
디지털 기술의 발전은 디자인 산업과 교육 환경 모두에 새로운 전환점을 맞이하게 하고 있다. 많은 디자이너 또는 디자인전공 학생들이 소셜 미디어나 디지털 플랫폼을 통해 자신을 홍보하고 있으며, 클라우드 기반 협업 도구와 디지털 플랫폼은 글로벌 네트워킹과 작업 공유의 핵심 도구로 자리를 잡았다.<sup>1)</sup> 이러한 변화는 디자이너들에게 전통적 경계를 넘어 전 세계적으로 활동할 기회를 제공하며, 동시에 새로운 기술과 환경에 빠르게 적응할 것을 요구하고 있다.

디자인 산업의 디지털 전환과 같은 변화는 교육 환경에도 직접적인 영향을 미치고 있다. 디자인전공 학생들은 기술 발전에 따른 창의적 문제 해결 능력과 실무 역량을 강화해야 하는 상황에 직면했다. 이는 단순히 전통적인 수업 방식만으로는 충족될 수 없는 과제다. 실제로 많은 학생이 디지털 플랫폼을 활용해 학습 성과를 정리하거나 외주 작업을 통해 실무 경험을 쌓고 있지만, 이를 체계적으로 관리하고 취업 경쟁력을 높이기 위한 종합적 지원 체계는 부족한 상황이다.

이러한 배경에서 본 연구는 디자인전공 학생들의 취업 능력을 체계적으로 강화할 수 있는 통합적 전공 플랫폼 모델 개발을 목적으로 한다. 디지털 환경에 최적화된 이 플랫폼은 전공 특화된 학습 자원 관리, PBL 기반의 실무 연계 활동, 네트워킹 기회를 유기적으로 통합하여 디자인 산업의 디지털 전환에 대응하는 실질적인 교육 환경을 제공한다. 특히 디지털 포트폴리오 구축을 중심으로, 전문가 피드백 시스템과 최신 기술 학습을 결합한 전공 능력 기반 교육 프로그램을 통해 학생들의 실무 역량과 취업 경쟁력을 높이는 새로운 취업 능력 강화형 교육 모델을 제시하고자 한다.

## 1-2. 연구내용 및 방법

본 연구는 디자인전공 학생들의 취업 능력을 향상을 위한 전공플랫폼을 개발하고, 그 실질적인 적용 가능성을 탐구하고자 한다. 본 연구의 주요 내용과 구조를 요약하면 그림 1과 같다.



[그림 1] 연구의 구조 및 주요 내용

이번 연구에서는 디자인 전공 학생들의 취업 능력 강화를 위한 프로그램 개발을 목적으로 재학생 대상 워크숍을 통해 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 브레인스토밍과 인터뷰 및 워크숍에서 나온 의견으로부터 통찰력을 얻기에 적합한 어피니티 다이어그램(Affinity diagram)<sup>2)</sup>을 활용하여 그루핑하고 주요 키워드를 도출하였으며, 도출된 키워드 간 연관성을 분석해 전공 플랫폼 설계의 기초 자료로 활용하였다. 이를 통해 디자인 전공 학생들에게 필요한 기술적 요구를 반영하고, 취업 시장에서의 경쟁력을 강화하기 위한 방안을 제시하고자 한다. 아울러, 이론 기반의 개념적 모델에 그치지 않고 실질적인 효용을 제공하는 모델 구축을 목표로 다양한 상용화 플랫폼 사례를 분석하고 이를 설계 과정에 적용하였다. 또한, 이 모델의 실질적 활용성을 검증하기 위해 샘플 사이트를 구축하고, 시범 운영 결과를 바탕으로 개선 방안을 마련하였다.

본 연구는 학생들이 디지털 환경에서 요구되는 실질적 취업 역량을 효과적으로 개발할 수 있는 플랫폼 모델을 제안하고, 이를 통해 급변하는 산업 요구에 대응할 수 있도록 지원하고자 한다. 나아가, 본 연구는 디자인 교육과 산업 간 미스매치를 줄이고, 학생들의 경력 성장을 위한 기초 자료를 제공하는 데 의의를 둔다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 디자인 산업과 취업률 분석

#### 2-1.1. 디자인 인력 고용 현황과 문제점

한국디자인진흥원이 발표한 '2023 디자인산업통계조사' 보고서에 따르면, 2021년부터 2023년까지 디자인 산업은 매년 10% 이상의 성장률을 기록하며 2023년에는 21.6조 원에 도달했다. 이는 디지털 디자인과 서비스 디자인과 같은 신흥 분야의 성장이 크게

1) Jae-Eun Oh외, Social Media and E-Portfolios: Impacting Design Students' Motivation Through Project-Based Learning, IAFOR Journal of Education: Undergraduate Education vol.8 issue no.3, 2020, pp. 43-44

2) <https://www.nngroup.com/articles/affinity-diagram/>

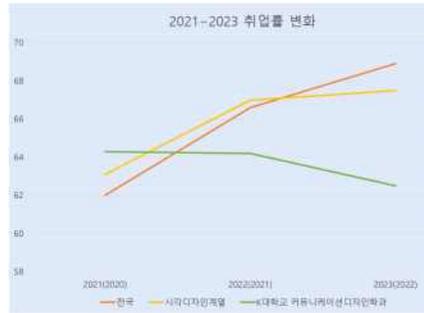
기여했기 때문이다. 그러나 동일 기간 전통적인 디자인 직군의 고용 성장세는 낮았으며, 고용률 또한 그리 높지 않았다.<sup>3)</sup> 2022년 기준 국내 디자인 산업 규모는 약 19.3조 원으로, 2021년의 20.1조 원 대비 약 4.5% 감소하였다. 디자인 활용 업체와 디자인 전문 업체의 수치 모두 감소했으며, 특히 디자인 전문 업체의 매출액이 전년 대비 7.3% 감소하는 등 산업 전반의 수익성 악화가 확인되었다. 반면, 디자인 인력 규모는 2021년 303,100명에서 2022년 312,100명으로 증가했으나, 이러한 증가에도 불구하고 실질적인 고용의 질적 향상이나 고용 안정성은 여전히 부족한 상황이다.<sup>4)</sup> 이는 하루가 다르게 성장하는 첨단 분야 산업에 비해 고용시장의 변화가 뒤처지고 있음을 보여준다. 특히 전통적인 디자인 직군의 고용 성장세가 둔화하면서, 신형 디자인 분야와의 격차가 더욱 두드러지고 있기 때문이다. 특히 COVID-19와 같은 팬데믹의 영향으로 프리랜서나 프로젝트 기반 고용이 확대되고 비대면 교육을 통한 대면 소통의 부재로 학업능력과 창의적 자기효능감 저하<sup>5)</sup> 등이 고용시장 변화의 주요 원인으로 분석된다. 이와 함께 전통적인 고용 기회가 줄어들며 취업의 어려움이 가중되고 있다. 이러한 현상을 해결하기 위해서는 교육 혁신과 취업 준비 방식의 변화뿐 아니라, 포트폴리오 제도의 재편이 필요하다.

### 2-1.2. K대학교 커뮤니케이션디자인학과 취업을 변화

디자인 산업의 변화는 전통적 직군의 기회 축소와 디지털 전환을 초래하며, 이는 디자인 전공 졸업생뿐만 아니라 재학생들의 취업 준비에도 큰 영향을 미치고 있다. 2021년부터 2023년까지 디자인 계열 전국 취업률과 K대학교 커뮤니케이션디자인학과와의 취업을 변화를 비교하면 그림 2와 같다.

그림 2에서 보이는 것과 같이 전국 디자인 계열과 시각디자인 계열은 팬데믹 이후 회복세를 보이며 꾸준히 상승하고 있다. 하지만, K대학교 커뮤니케이션디자인학과와의 취업률은 2022년 이후 감소세를 보이며 회복이 더딘 상황이다. 이는 기존의 교육과정에서 디지털

전환을 반영한 전면 개편이 이루어지지 않았기 때문일 수 있다. 또한, 전통적인 직군의 수요가 줄었음에도 교육과정상에 전통 디자인 교과목의 편성이 여전히 많았다는 점도 취업을 회복이 더딘 이유로 분석된다. 이를 극복하기 위해 학과는 2020년도부터 전공 특성화를 위한 교육과정 개편과 핵심 전공 능력 설정, PBL 혁신 교수법 도입 등의 특화 전략을 통해 내실을 다지고 있다.



【그림 2】 2021~2023 디자인전공 취업을 변화

학과의 특성화와 발전을 위해 전통 기반 교과목과 미래 트렌드를 반영한 교과목 간의 비율을 조정하여 조화를 유도하고 있다. 이를 통해 교육의 내실을 다지고자 한다. 또한, 취업 능력 제고를 위한 교육 변화를 모색하며, 고용 형태의 다양성에 대응하고자 하는 방안을 마련하고 있다.

### 2-2. 플랫폼의 개념과 유형

일반적으로 플랫폼(Platform)이라는 단어는 "구획된 땅"을 의미하는 'Plat'과 "형태"를 뜻하는 'Form'이 결합된 단어로,<sup>6)</sup> 경계가 없는 땅이 구획되어 다양한 용도로 활용될 수 있는 공간을 의미한다.<sup>7)</sup> 플랫폼은 IT, 경제, 비즈니스 등 다양한 분야에서 널리 활용되며, 자원의 공유와 상호작용을 촉진하여 가치 창출과 혁신을 끌어내는 것이 핵심 기능이다.

플랫폼은 다양한 시스템이나 응용 프로그램을 공통적으로 구성하고 지원하는 핵심 모듈로서, 여러 시스템 간의 자원 공유와 상호작용을 촉진하는 기반 역할을 수행한다. 이는 특정 제품이나 서비스의 토대를 제공함

3) 한국디자인진흥원, 2023디자인산업통계 요약보고서, 산업통상자원부, 한국디자인진흥원 승인번호 제115026호, 2024, p. 34.

4) Ibid., p. 40

5) 조민지, COVID-19로 인한 비대면 창의성 개발 수업의 창의적 자기효능감 변화와 대면 수업과의 차이 탐색, 한국예술교육학회, 예술교육연구, 제19권, 제3호, 2021, p. 57-78

6) 윤상진, 플랫폼이란 무엇인가, 한빛비즈, 2012, p.43

7) 최종권, 스마트 헬스케어의 개념과 서비스 제공자에 대한 법적 연구, 생명윤리정책연구소, 2020, p. 36

과 동시에, 모듈화 된 구조를 통해 다양한 사용자와 개발자가 부가 가치를 창출할 수 있도록 한다. 또한, 플랫폼은 다수의 사용자가 참여하여 형성되는 네트워크 효과를 특징으로 하며, 사용자 수가 증가할수록 전체 시스템의 가치가 높아지는 특성이 있는 개념으로 정의된다.<sup>8)</sup>

플랫폼의 유형은 표1 과 같이 기술적, 경제적, 하이브리드형, 디지털 플랫폼으로 나눌 수 있다.<sup>9)</sup> 각 유형은 상호작용 방식과 가치 창출 방식에서 차이가 있다.

**[표 2] 일반적인 플랫폼의 유형과 특징**

유형	주요 특징	사례
기술적 플랫폼	소프트웨어와 하드웨어 기반을 제공하여 기업이 가치를 창출하고 혁신을 촉진할 수 있도록 지원	마이크로소프트 (https://www.microsoft.com), 애플 (https://www.apple.com/)
경제적 플랫폼	다양한 주체 간 상호작용을 촉진하여 가치를 교환할 수 있는 중개 환경을 제공	다양한 온라인 마켓플레이스, 소셜 네트워킹 서비스(SNS)
하이브리드형 플랫폼	기술과 비즈니스 특성을 융합하여 확장성과 혁신성을 강화하고 사용자 간 활발한 상호작용을 지원	공유 경제 플랫폼(에어비앤비 (https://www.airbnb.com), 우버 (https://www.uber.com/))
디지털 플랫폼	디지털 환경에서 정보 교환과 서비스 연결을 통해 다양한 이해관계자가 원하는 서비스를 구축하고 콘텐츠를 생산·공유	유투브 (https://www.youtube.com), 아마존 (https://www.amazon.com/), 링크드인 (https://www.linkedin.com/)

표 1에서 디지털 플랫폼의 사례인 유튜브<sup>10)</sup> (https://www.youtube.com)는 창작자들이 동영상을 제작하여 공유할 수 있다. 사용자가 직접 콘텐츠를 생산하고 소비할 수 있는 대표적인 공유 생태계로 자리 잡았다. 링크드인<sup>11)</sup> (https://www.linkedin.com/)은

8) 최병삼 외, 플랫폼의 일반적 정의가 기업의 경제적 전략적 의사결정에 미치는 효과에 대한 연구, 상업교육연구 제25권, 제3호, 한국상업교육학회, 2011, p. 166

9) 황성수 외, 디지털경제 시대의 플랫폼비즈니스와 정부규제에 관한 리뷰, 정보화정책 제30권 제1호, 한국지능정보사회진흥원, 2023, p. 7

10) https://www.youtube.com

11) https://www.linkedin.com/

전문가 네트워킹과 직업 정보 공유를 위한 플랫폼으로, 취업과 인적 자원 관리에 특화된 공간을 제공한다.<sup>12)</sup> 이처럼 디지털 플랫폼은 정보 교환과 서비스 연결을 통해 개인, 기업, 단체가 상호작용하고 가치를 교환할 수 있는 가상공간으로, 협업과 서비스 제공 목적으로 물리적 공간에서도 활용될 수 있다. 이와 같이 플랫폼은 다양한 분야에서 자원의 공유와 상호작용을 기반으로 가치를 창출하며, 현대 사회에서 중요한 디지털 생태계의 중심이 된다.

### 2-3. 전공 플랫폼의 의미와 현황

전술한 것과 같이 플랫폼은 사용자 간 상호작용과 자원 공유를 지원하는 기반을 의미한다. 이러한 기능을 바탕으로, 전공 플랫폼은 특정 학과나 전공 학생들이 전공 학습과 실무 역량을 강화할 수 있는 체계적인 디지털 환경을 제공하는 역할을 하게 된다. 단순한 학습 자료 제공을 넘어, 실무 경험 관리와 역량 강화를 지원하는 다양한 기능을 포함해야 하겠다. 이를 통해 학생들은 변화하는 산업 환경에서 경쟁력을 갖추고, 실무에 필요한 역량을 효과적으로 개발할 수 있게 된다.

전공 플랫폼이라는 개념은 특정 전공에서 사용되는 다양한 디지털 플랫폼을 포괄할 수 있다. 다만, 전공 플랫폼에 대한 일반화된 개념이 구체적이지 않기 때문에, 본 연구에서는 유사한 사례로 이를 정의하고자 한다. 대표적인 예로, 학습 관리 시스템(LMS)이나 디지털 포트폴리오 플랫폼 등이 해당한다. 먼저, 학습 관리 시스템인 LMS는 학습 자원 관리와 성과 추적을 지원하는 것이 주요 기능이다.<sup>13)</sup> 디지털 포트폴리오 플랫폼은 학생들이 자기 작업물을 저장하고 체계적으로 관리할 수 있는 환경을 제공하는 개념이다. 본래 디지털 플랫폼의 기능적 개념은 사용자 간 상호작용과 자원 관리를 지원하는 데 중점을 두고 있다.<sup>14)</sup> 이러한 개념은 디자인전공을 위한 전공 플랫폼이 추구하는 목적과 긴밀히 연결된다고 하겠다. 따라서 디자인 전공을 위한 전공 플랫폼은, 디지털 플랫폼의 기능적 특성을 바탕으로 학생들이 학습 성과와 실무 역량을 체계적으로 관리하고 강화할 수 있도록 구축하는 것이 적합하다.

12) 최병삼 외, pp. 165~169.

13) 민두영 외, 오픈소스 소프트웨어 기반의 LMS 비교 평가, 한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제16권 제1호, 한국컴퓨터정보학회, 2008, p. 48

14) 김상수 외, 학습과 평가를 통합한 e-포트폴리오 설계 및 활용 교육, 한국콘텐츠학회 논문지 제8권 제5호, 한국콘텐츠학회, 2008, p. 263

디지털 플랫폼의 일반적인 관점에서 전공 플랫폼은 학습 자원 관리, 실시간 피드백, 성과 추적, 네트워킹 등 전공 학습과 취업 준비를 지원하는 구체적 기능을 제공한다. 벤처스퀘어의 김윤환은 2019년부터 2021년까지 채용과 이직 과정에서 포트폴리오의 중요성이 점점 더 커졌다고 분석했다.<sup>15)</sup> 이는 COVID-19의 영향으로 비대면 면접이 선호되면서 포트폴리오의 중요성이 더욱 두드러졌기 때문이다. 이와 함께, 포트폴리오를 효율적으로 관리하고 제작할 수 있는 도구에 관한 관심도 높아졌다.

본 연구에서 논의하고자 하는 전공 플랫폼은 학생들이 전공 역량을 체계적으로 관리하고 실무 경험을 쌓을 수 있도록 돕는 것을 목적으로 한다. 학생들은 자신의 성장 과정을 시각적으로 확인하고, 필요에 따라 학습 목표를 조정할 수 있다. 또한, 실시간 피드백을 통해 과제나 프로젝트의 개선점을 빠르게 반영해 즉각적인 성과 관리를 수행해야 한다. 다시 말해, 전공 플랫폼은 학습 과정의 개인화, 상호 작용성, 성과 중심의 체계를 갖춘 통합 디지털 환경으로, 학생들이 전공 분야에서 경쟁력 있는 인재로 성장하도록 지원하는 역할을 한다.

### 3. 취업 능력 향상 프로그램 개발

취업 능력 향상 프로그램은 디지털 전환과 산업 변화 속에서 현장이 요구하는 실무 역량을 효과적으로 강화하기 위해 개발되었다. 취업 능력은 학생들의 개인적 노력뿐 아니라 학과 차원의 체계적인 지원이 필요하다. 학과는 주기적인 교육과정 개편과 성과 평가를 통해 부족한 부분을 진단하고, 이를 개선하는 환류 체계를 강화해야 한다.

본 연구에서 설계한 취업 능력 향상 프로그램은 전공 플랫폼 모델 구축을 위한 기초 자료로 활용되었다. 프로그램은 4학년 대상 워크숍, 교육과정 분석 및 개선, PBL 기반 실무 연계 활동의 3단계로 구성되었으며, 각각의 활동에서 수집된 학습 자료와 작업물은 플랫폼 설계와 기능 정의에 반영되었다. 이를 통해, 플랫폼은 학생들의 전공 능력과 실무 역량을 체계적으로 강화하는 도구로 설계되었다.

이를 위해, 본 논문에서는 4학년 학생들을 대상으로 취업 능력 향상 워크숍을 운영하고, 교육과정 개선을

위한 성과 분석 및 PBL 교수법을 활용한 산학 프로젝트를 수행하였다. 이를 통해 교육과정과 실무 능력 향상을 연계하는 3단계 프로그램을 설계 및 운영하였다.

#### 3-1. 4학년 대상 취업 능력 향상 워크숍

K대학교 커뮤니케이션디자인학과는 2019학년도부터 매년 교육과정 개편, 전공 취업 동아리 운영, 졸업전시 전용 홈페이지 구축 등을 통해 전공 역량과 취업 능력 향상을 위한 다양한 방안을 모색해 왔다. 그러나 졸업전시 홈페이지는 운영비용과 관리상의 어려움, 도메인 용량 제한 등으로 지속 가능한 방식으로 운영되지 못했다. 이러한 경험을 통해 학생 주도의 자발적이고 지속 가능한 디지털 플랫폼 운영 방안이 제기되었다.

이에 따라, 2024년 4월 13일에 워크숍을 진행하였다. 이번 워크숍에는 4학년 학생 30명이 참여하였다. 이번 워크숍은 사전 설문을 통해 학생들의 요구를 조사한 뒤, 디지털 포트폴리오 플랫폼 활용과 전공 능력 강화라는 두 가지 주제를 중심으로 설계되었다. 워크숍에서 논의된 주제 가이드 방향, 어피티 다이어그램을 통해 도출된 키워드, 문제 재정의 등 주요 핵심 내용을 요약하면 표 2와 같다.

[표 3] 4학년 대상 취업 능력 향상 워크숍 요약

구분	주요 내용
기간 장소	2024.04.13. 대학 도서관 809호
대상	커뮤니케이션디자인전공 4학년 30명
가이드 방향	취업-전공 능력 향상에 대해 논의하고 주제를 정의한 후 키워드 도출을 통해 문제를 재정의 한다. 문제 해결을 위해 전공 플랫폼의 역할과 의미에 대해 재정의 한다.
주제	전공 플랫폼의 필요성과 역할 그리고 의미 (1) 전공 능력은 어떻게 향상될 수 있는가? (2) 전공플랫폼의 역할과 의미는 무엇이며 우리가 활용할 수 있는 최적은 플랫폼은 어떤 것인가?
워크숍 이미지	
도출 키워드	상호작용적, 개인 브랜드, 성장 과정, 신뢰성, 영감, 감탄, 채용 결정, 연결 요청, 피드백 제공, 사용자 친화적, 반응형, 직관적, 접근성 높음, 일관성 있는, 신기술, 디지털 도구, 포용성, 확장 가능성, 만족감, 호기심, 자신감, 참여, 접

15) 김윤환, 2019-2021년 채용 및 이직에서 포트폴리오의 중요성, <https://www.venturesquare.net>, 2022.

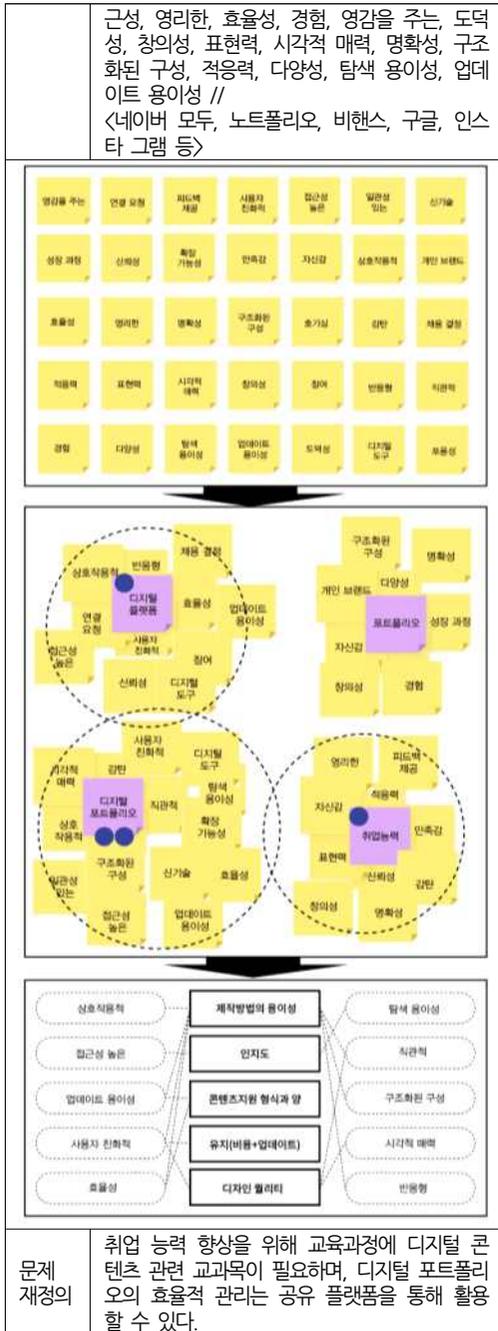


표 2의 워크숍은 그룹 토론과 브레인스토밍을 통해 창의적 아이디어를 도출하고, 도출된 키워드를 기반으로 문제를 재정의하는 과정을 포함하였다. 또한, 개별 발표를 통해 아이디어 정리와 키워드 그룹화 과정을 체계적으로 조직화하도록 하였다. 이를 바탕으로 전공

플랫폼의 주요 구성 요소를 설계 학생들이 제안한 아이디어를 체계적으로 정리하고, 동료 및 교수진의 피드백을 수집할 기회를 제공하였다. 그리고 워크숍에서 수집된 의견과 작업물은 정리 후, 어피니티 다이어그램을 활용하여 분류하였다. 도출된 주요 키워드는 빈도 분석과 상위 주제 분류 과정을 통해 정리하였다.

워크숍을 통해 도출된 주요 취업과 전공 능력 향상을 위해서는 다음과 같은 노력이 필요하다. 첫째, 교수 및 동료 학생, 그리고 전문가들과의 상호작용을 통해 신뢰를 쌓고, 개인의 작업 성과와 성장 과정을 효과적으로 보여주어야 한다. 둘째, 피드백과 사용자 친화적 접근이 중요하며, 창의적 표현과 스토리텔링을 강조해야 한다. 셋째, 전공 플랫폼은 첨단기술을 활용해 일관성 있고 시각적으로 매력적인 구조를 갖추고, 디지털 포트폴리오 기능으로 작업물 관리와 업데이트를 용이하게 해야 한다. 이를 통해 학생들의 자신감과 취업 역량을 강화할 수 있는 것으로 논의되었다.

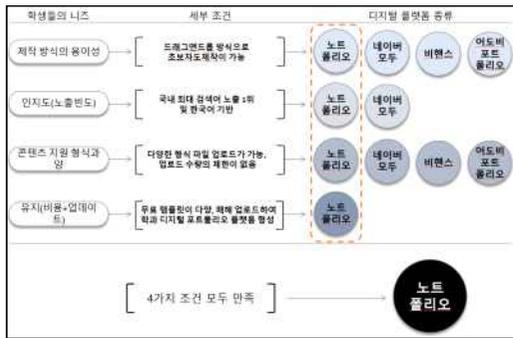
또한 워크숍을 통해 논의된 주요 키워드와 재정의의를 통해 도출된 내용들은 전공플랫폼 설계를 위한 기초 자료가 되었다. 표 3은 워크숍에서 논의한 내용들을 토대로 다양한 국내외 플랫폼의 주요 사례들을 분석한 것이다.

[표 5] 국내외 디지털 포트폴리오 플랫폼

플랫폼명	장점	단점	
국내	네이버 모두 <sup>16)</sup>	드래그 앤 드롭 방식의 직관적 인터페이스, 검색엔진 최적화(SEO), 모바일 친화적, 무료, 국내 최대 검색 엔진 N 사 노출, 스마트스토어 제품 판매로 연동	커스터마이징 제한, 국내 국한, 전문성 낮음, 글로벌 검색 엔진 최적화 한계, 컬러 및 레이아웃 제한
국내	노트폴리오 <sup>17)</sup>	월 23만 회원 방문, 심플한 인터페이스와 직관적인 디자인 기반, 웹, 앱 연동, 로그인 없이 접근가능, 제품 판매 및 워크숍 참여 및 개설	gif 업로드 제한, 커스터마이징 제한. 카테고리추가제한
국외	비헨스 <sup>18)</sup>	5천만 사용자로 인지도 높음, 접근성 좋음, 직관적이고 시각적으로 화려한 디자인 기반, 어도비 연동, 글로벌 네트워크	취업<프리랜서, 앱사용 제한, 영어사용, 유료 콘텐츠 증가. 심화 경쟁, 초보자 비적합.

어도비 포트폴리오 <sup>19)</sup>	어도비 어플과 연동, 용량무제한, 반응형 웹디자인 지원, 멀티링크 가능, 디자인 퀄리티 좋음. 글로벌 네트워크	유료(어도비 구독 결재 필수), 단순한 템플릿, 회원관리 불가, 동영상 제한
--------------------------	---	--

표 3의 사례들은 상호작용성, 사용자 친화성, 피드백의 용이성 등 워크샵에서 주로 요구되었던 요소들이 각 플랫폼에서 어떻게 구현되고 있는지를 중심으로 비교하였다. 또한 국내외 사례로 분류하고 각각의 긍정적 요소와 아쉬운 요소들로 정의하였다. K대학교 커뮤니케이션디자인학과 학생들에게 가장 적합한 전공 플랫폼을 그림 3과 같이 도출하였다.



[그림 3] 전공 플랫폼을 위한 니즈와 조건

그림 3은 K대학교 커뮤니케이션디자인학과 전공 플랫폼으로 노트폴리오를 선택한 배경을 보여준다. 국내 최대 검색 엔진인 N사의 '모두(Moodo)'는 스토어 연동과 N사 내 노출이 용이하다는 장점이 있지만, 학생들 사이에서는 비헨스와 노트폴리오에 대한 선호도가 더 높았다. 모두에 비해 비헨스와 노트폴리오는 보다 직관적인 사용자 인터페이스와 감각적인 디자인을 제공하며, 특히 디자인 전공 학생들이 쉽게 작업물을 관리하고 홍보할 수 있는 환경을 제공한다. 또한, 사용자 간의 피드백과 네트워킹을 활성화해 디자이너로서의 성장을 지원하는 기능이 강점으로 작용했다. 다만, 비헨스는 글로벌 사용자들을 기반으로 전 세계 디자이너들

- 16) <https://www.modoo.at/home>
- 17) <https://notefolio.net/>
- 18) <https://www.behance.net/>
- 19) <https://portfolio.adobe.com/>

과의 네트워킹을 가질 수 있다는 것이 강점이다. 덧붙여 직관적이고 시각적으로 화려한 인터페이스를 가지고 있다 할 수 있다. 노트폴리오의 경우 주로 한국 사용자들이 많이 이용하기 때문에 디자인 관련 커뮤니티와 연결하기에 유리한 구조를 가지고 있다. 게다가 심플하고 복잡하지 않은 인터페이스가 특징으로 논의되었다. 또한 초보자들이 포트폴리오를 완성할 수 있도록 지속적인 메일링 서비스를 통해 동기부여하는 장점을 가지고 있다. 두 플랫폼의 병행 사용을 통해 한국의 초보디자이너를 글로벌 노출에 가능하게 될 수 있도록 돕는 과정이 될 수 있을 것으로 본다.

### 3-2. K대학교 커뮤니케이션디자인학과 교육과정 전공 능력 분석 및 개선

K대학교 커뮤니케이션디자인학과는 2020년부터 취업 지원과 교육과정 개선을 통해 전공 능력과 취업 역량 강화를 위해 노력해 왔다. 전공 능력 성과 평가와 피드백을 통해 학습 성과를 진단하고 부족한 역량을 보완하며, 교육과정을 주기적으로 개선해 왔다. 학과는 전공 능력 향상이 곧 취업 능력 강화로 이어진다는 관점에서 지속적인 개선 방안을 탐구해 왔다. 이를 위해, 매년 4학년을 대상으로 취업 능력 강화 워크샵과 같은 구체적인 취업 지원 프로그램을 운영하는 한편, 교과목과 비교과 프로그램을 전공 능력과 긴밀히 연계하여 설계하고 있다. 또한, PBL(Problem-Based Learning & Project-Based Learning) 혁신 교수법을 적용하여 실무와 연계된 교육과정을 운영함으로써 학생들이 현장 실무 능력을 강화할 수 있도록 지원하고 있다. 이러한 교육과정 개선의 궁극적인 목적은 학생들이 산업 현장에서 필요한 실무 역량을 갖추고, 자격증 취득과 자기주도적인 포트폴리오 개발 및 관리를 위한 체계적인 교육 환경을 마련하는 데 있다. 2023학년도에 운영한 교육과정의 전공 능력 성과 평가 및 개선 방안의 내용을 요약하면 표 4와 같다.

[표 6] 전공 능력 개선 방안 및 기대효과

구분	개선 방안 내용	기대효과
전공능력 성과 평가 체계 개선	PBL 및 실무 중심 수업에서 학생 성취도를 평가. CQI(Continuous Quality Improvement)를 통해 매 학기 성취도에 대한 피드백을 제공해 지속적인 관리.	성취도 한류 체계를 통해 학생 성취도를 향상시키고 교육 질을 강화

산업체 연계 강화	산업체와 협업하여 설계한 다학제적 비교과 과정 및 실무형 프로젝트를 운영하고, 실제 현장 문제 해결을 위한 과제를 함께 진행.	실무 역량과 문제 해결 능력을 배양하여 취업 시 적응력을 향상
글로벌 역량 배양	영어 성적 및 글로벌 프로젝트 등 국제적 역량을 포함한 포트폴리오 관리함	글로벌 현장에서 요구하는 역량 배양
비교과 프로그램 확대	자격증 취득과 포트폴리오 제작을 위한 비교과 프로그램을 강화하여 운영함	산업 수요에 맞춘 기술력과 취업 역량 강화를 통해 실질적인 취업 준비와 자기 개발을 지원
실무 중심 교과목 강화	디자인 씽킹과 문제해결, 캡스톤 디자인 등 산업체 요구에 맞춘 실무 및 취업 준비 중심 교과목(디지털 포트폴리오, UX/UI 실무 등)을 추가 개설하여 운영함	현장 적응력과 실무 능력을 향상시키고, 취업에 필요한 실무 지식과 자격을 강화
PBL 강화	실제 직무 연계 프로젝트를 중심으로 한 PBL 수업 모델 구축 및 확산	현장 적응력과 실무 경험을 통한 취업 역량 강화

전공 능력 강화를 통해 산업 현장 적응력과 취업 능력을 높이는 것이 필요하다. 이를 위해 교과목과 전공 능력의 연계성을 분석하고, 산업체 전문가 및 재학생 인터뷰를 통해 현장 요구를 파악하였다. 성취도 평가 결과, 대부분의 학생들이 전공 능력에서 높은 성취도를 보였으나, 취업 능력 향상을 위한 추가적인 지원이 필요하다. 개선 방안으로 자격증과 포트폴리오 제작을 포함한 비교과 프로그램을 확대하고, 실무 중심 교과목 강화를 위해 PBL을 통한 실무 연계 활동을 추가하였다.

### 3-3. PBL을 통한 실무 연계 활동

취업 능력 향상을 위한 프로그램중 실무와 연계되는 활동은 PBL 교수법과 산학협력을 결합하여 운영하였다. 2024학년도 1학기에는 시스템 파티션 전문회사인 H사와 함께 산학협력 PBL 프로젝트가 진행되었다. H사는 사무용 가구 제조업에서 그래픽 디자인 분야로의 확장을 위해 비주얼 이미지 라이브러리 플랫폼 구축을 추진 중이다. 이를 위해 K대학교 커뮤니케이션디자인학과와 협력하여 프로젝트를 운영하였다.

[표 7] 산학협력 PBL 수업 설계 및 주요 활동 내용

구분	주요 내용	
기간	2024.03~2024.06	
대상	커뮤니케이션디자인전공 4학년	
강의명	미래 콘텐츠 디자인	
강의 구성	산학협력 및 PBL 혁신 교수법	
PBL 설계	프로젝트 목표 (ILO:학습목표)	- 비주얼 이미지 라이브러리 플랫폼 구축을 통해 실무 역량 강화 - 네트워크와 포토그래피 기반 굿즈 제작 및 수익 모델 설계
	주요 활동 (TLA:학습활동)	- 목표 설정: 프로젝트 목표와 요구사항 분석 - 콘텐츠 기획 및 디자인: 타겟 분석 및 디지털 콘텐츠 제작 - 굿즈 제작 및 수익 모델 설계: 굿즈 디자인과 판매 전략 수립 - 플랫폼 운영 관리: 콘텐츠 관리와 사용자 경험 개선 전략(업체 운영) - 최종 발표 및 피드백: 성과 발표 및 피드백 세션
	성과 평가 (AT:평가과제)	- 디지털 콘텐츠 제작 능력 학습 및 실습: 2D 그래픽 및 포토그래피 활용도 - 비즈니스 모델 이해도: 수익 구조 설계 및 분석 - 협업 및 문제 해결 능력: 팀 협업, 소통 능력 향상(피드백 수용 능력)
PBL 결과 및 리뷰	프로젝트를 통해 학생들은 비주얼 이미지 라이브러리 플랫폼 구축 과정에서 실무 역량과 비즈니스 모델 설계 능력을 배양, 협업 및 문제 해결 능력을 강화함. 디지털 콘텐츠 완성도, 수익 모델 설계 능력, 팀 간 소통 역량이 주요 평가 항목이었으며, H사의 요구를 반영한 플랫폼을 기획하고 디자인 완료함.(업체 사정으로 2025년 오픈 예정) 향후 과제로는 다양한 산업 분야에 적용 가능한 플랫폼 확장과 지속적 관리 방안 마련이 요구됨.	

표 5는 산학협력을 위한 PBL(Project-Based Learning)<sup>20)</sup> 수업의 설계 및 주요 활동을 요약한 것

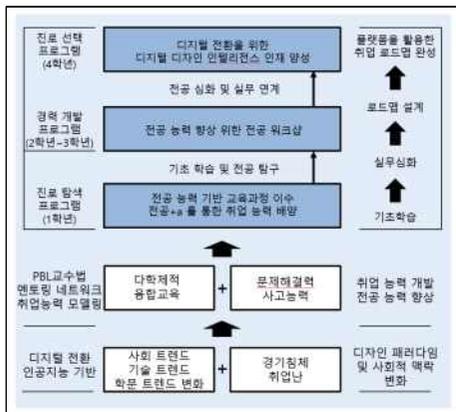
20) PBL은 Problem-Based Learning과 Project-Based Learning 두 가지 방식으로 활용되지만, 본 논문에서는 프로젝트 수행을 통한 실무 역량 강화를 목적으로 Project-Based Learning으로 정의함.

이다. 산학협력 PBL로 진행된다 보니 학습 목표(ILO)는 프로젝트 목표로 정의하고 주요 요구 사항을 중심으로 크게 디지털 콘텐츠 디자인과 수익 모델 설계로 정하고 진행하였다. 이를 위해 학습 활동(TLA)는 주요 활동으로 요약해 2D 그래픽과 포토그래피 제작, 수익 모델 설계, 굿즈 제작, 팀 협업 등을 포함하였다. 이때 실질적인 수익 모델 운영과 관리는 업체가 맡아 진행하였다. 평가 과제(TA)는 프로젝트 성과 평가로 연계해 각 학습 성과를 다각도로 평가할 수 있었다. 그 결과 학생들은 실제 프로젝트 운영 경험과 비즈니스 모델 설계 능력을 배양할 수 있었다. 또한 H사의 요구를 반영한 플랫폼 기획과 디자인을 완료하였다. 향후 과제로는 산업 분야 확장 가능성과 플랫폼의 지속적 관리 방안을 마련이 필요한 상황이다.

## 4. 전공 플랫폼 모델 개발

### 4-1. 전공 플랫폼의 개념과 구성

디자인전공 학생들에게는 학습 성과와 실무 역량을 체계적으로 관리하며, 급변하는 산업 환경에 적응할 수 있는 능력을 갖추는 것이 중요하다. 특히, 최신 기술과 트렌드에 기반한 창의적 문제 해결 능력과 실무 경험은 산업 현장에서 필수적으로 요구된다. 이러한 배경에서, 학생들의 전공 능력을 발전시키고 취업 역량을 강화할 수 있는 전공 플랫폼 모델 개발을 위한 개념도 구축하면 그림 4와 같다.



[그림 4] 전공 플랫폼 모델 개념도

그림 4는 디지털 전환과 사회적 요구를 반영해 진

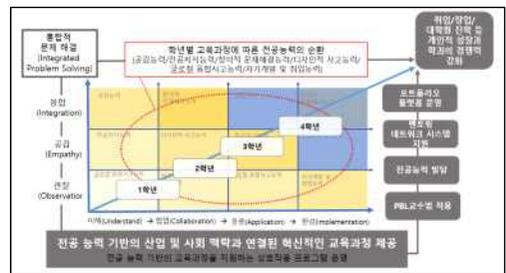
로 탐색, 경력 개발, 진로 선택의 세 단계로 구성된 프로그램을 중심으로 학생들의 전공 능력과 취업 능력 향상을 목표로 한다. 기초 학습, 심화 학습, 실무 경험을 단계적으로 연계해, 취업 로드맵 완성과 실질적 진로 성취를 지원하는 구조이다. 전공 플랫폼은 학생들이 전공 능력을 유기적으로 발전시키며, 변화하는 산업 환경에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

본 연구에서 개발된 전공 플랫폼 모델은 취업 능력 향상을 목표로 한 3단계 프로그램의 주요 내용들을 반영하여 설계되었다. 플랫폼은 학생들의 학습 성과와 실무 경험을 디지털화하고 체계적으로 관리하는 도구로서, 작업물 관리, 피드백 제공, 네트워킹 지원과 같은 주요 기능을 포함한다. 이러한 통합 지원 환경은 학생들이 전공 능력 발달과 실무 연계를 통해 경쟁력을 갖추고, 체계적으로 취업을 준비할 수 있도록 돕는다.

따라서, 본 논문에서 논의하는 전공 플랫폼이란 학생들이 자신의 학습 성과와 실무 역량을 디지털 공간에서 체계적으로 관리하고 발전시킬 수 있도록 설계된 통합 지원 시스템이다.

### 4-2. 전공 플랫폼 모델 개발

기존의 LMS가 학습 자료 전달과 성취도 기록이 중심이었다면, 디자인전공 플랫폼은 전공 능력 발달과 실무 역량 강화를 지원하며, 포트폴리오 관리, 멘토링, 피드백, 네트워킹 등을 통해 학생들의 취업 능력 개발과 진로 준비가 체계적으로 연결된다. 이 플랫폼은 학습 성과 관리, 전공 심화 교육, 문제 해결형 프로젝트, 실무 연계를 하나로 통합한 디지털 기반 환경으로 설계되었으며, 학생들이 학습 과정에서 실질적인 성과를 축적할 수 있도록 돕는다.



[그림 5] 커뮤니티에디션디자인학과의 전공 능력 강화 전공 플랫폼 모델

그림 5의 전공 플랫폼 모델은 디자인전공 학생들이 학년별로 특화된 교육과정을 통해 전공 능력을 체계적으로 발달시키도록 하고 있다. 또한 이를 바탕으로 취업, 창업, 대학원 진학 등 다양한 진로를 준비할 수 있도록 설계되었다. 가로축은 '이해(Understand)▶협업(Collaboration)▶응용(Application)▶완성(Implementation)'으로 이어지는 학습 과정의 단계를 나타내며, 세로축은 '관찰(Observation)▶공감(Empathy)▶융합(Integration)'을 통해 전공 능력의 심화 과정을 보여준다. 학년별로 1학년은 관찰 능력을 바탕으로 전공지식과 글로벌 융합 사고 능력을 개발하고, 2학년은 공감을 통해 디자인적 사고와 협업 능력을 심화한다. 3학년은 응용 단계를 통해 창의적 문제 해결 능력을 중심으로 학습을 이어간다. 마지막으로 4학년은 완성 단계에서 자기 개발과 취업 역량을 강화하며 결과물을 도출하도록 한다. 이러한 학습 과정을 지원하기 위해 포트폴리오 플랫폼을 활용하여 작업물을 공유하고, 멘토링 네트워크 시스템과 PBL 교수법이 상호작용함으로써 학생들의 실질적 역량 강화를 돕는다. 이 모델은 전공 능력과 학습 활동을 유기적으로 연계하여 학생들이 점진적으로 역량을 발전시킬 수 있도록 한다. 또한, 디지털 기반 학습 환경을 통해 실무 능력과 취업 경쟁력을 강화하는 데 의미가 있다. 또한 Z세대 해당되는 4학년들의 개인화 성향을 고려하여, 졸업 동기들과 온라인 협업 및 소통을 할 수 있는 플랫폼으로써의 역할을 강화하고자 한다. 또한, 졸업 후에도 취업과 이직 정보를 제공하고 멘토링을 지원하는 인큐베이터로서의 기능을 목표로 한다.

### 4-3. 전공 플랫폼 모델 구축

전공 플랫폼 모델의 이론적 구조를 기반으로, 커뮤니케이션디자인학과에서는 디지털 환경에 적합한 전공 플랫폼을 구축하였다. 이 플랫폼은 학생들이 전공 능력을 효과적으로 발전시키고, 취업 경쟁력을 강화할 수 있도록 학습 성과 관리, 실무 연계 활동, 네트워킹 및 멘토링 지원을 통합적으로 제공하도록 구성되었다.

표 6은 노트폴리오에 구축한 커뮤니케이션디자인학과의 전공 플랫폼인 'beyond\_the\_design'의 주요 구성과 내용을 요약한 것이다.

[표 8] 전공 플랫폼 beyond the design의 구성 및 구현

구성 및 내용	구현
<ul style="list-style-type: none"> <li>플랫폼: 노트폴리오</li> <li>메인 페이지</li> </ul> <p><a href="https://notefolio.net/beyond_the">https://notefolio.net/beyond_the</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>네이밍: 'beyond the design' 디자인을 넘어선 창의적 사고와 새로운 가능성을 탐구한다는 의미.</li> <li>상단: 사용자 이름, 간단한 자기소개, 외부 포트폴리오로 연결되는 링크 버튼 포함</li> <li>하단: 작업의 분야(광고, 그래픽, 브랜드 등)와 자기소개 글이 포함. 사용자의 작업 철학과 개성을 강조하는 동시에, 직관적인 탐색 경로를 통해 콘텐츠 접근성을 강화</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 브랜딩 페이지</li> <li>단순히 정보를 나열하는 게시판의 기능을 넘어, 시각적 콘텐츠와 브랜드 아이덴티티를 활용</li> <li>출업전시, 학과 소식, 인턴십 정보 등을 공유해 학생들에게 온라인 네트워크와 연결될 수 있는 확장성을 제공하는 점이 특징</li> <li>학과와 관련된 주요 정보를 시각적으로 강조하고, 디지털 플랫폼을 통해 대중과 네트워크를 형성.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>개인별 프로젝트 페이지</li> <li>프로젝트의 디테일을 중심으로 구성되었으며, 각 작품의 시각 자료(예: 포스터, 그래픽 디자인, 사진 등)와 설명 텍스트가 조화를 이루며 배치</li> <li>작품의 기획 의도와 제작 과정을 효과적으로 전달하기 위해 설명 텍스트가 시각 자료와 함께 제공되며, 스크롤 방식으로 전체 작업물을 세부적으로 감상할 수 있도록 구성</li> <li>사용자 경험(UX) 측면에서 직관적이고 편리하며, 작업물의 세부적인 관찰과 이해를 돕도록 구성</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 개인 프로필 페이지</li> <li>▪ 사용자 프로필과 브랜드 이미지를 조화롭게 구성하여 신뢰감과 개성을 동시에 전달하도록 구성</li> <li>▪ 개인 브랜딩과 작업물의 홍보를 동시에 가능하게 하며, 포트폴리오 플랫폼에서 중요한 첫인상을 효과적으로 전달하도록 구성</li> <li>▪ 프로필 섹션: 제작자의 사진, 이름, 간략한 자기소개를 포함하여 사용자에게 대한 기본 정보를 제공하며, 신뢰성과 접근성을 높임</li> <li>▪ 상단에 사용자 정보가 배치되고, 하단에는 프로젝트 작업물이 정렬되어 있어 직관적이고 명료한 인터페이스를 제공</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 네트워킹 및 실무 연결 페이지</li> <li>▪ 전공 학생들이 네트워킹을 통해 취업과 실무 역량을 강화하고, 산업 현장과 연결될 수 있는 디지털 기반 환경을 제공</li> <li>▪ 구인구직 및 인턴십 연결: 인턴십 기회와 관련된 정보가 포함되어 있어 학생과 기업 간의 실질적인 연계를 지원</li> <li>▪ 피드백 및 멘토링: 업계 전문가나 동료로부터 작업물에 대한 피드백을 받을 수 있는 공간을 제공하며, 사용자 역량 강화</li> <li>▪ 구조적 구성: 각 섹션은 직관적인 인터페이스로 배치되어, 사용자가 필요한 정보를 빠르게 탐색하고 상호작용할 수 있도록 구성</li> </ul>	

표 6의 전공 플랫폼은 기존 디지털 포트폴리오 플랫폼의 장점을 바탕으로, 학생들이 전공 역량을 효과적으로 표현하고 취업 경쟁력을 극대화할 수 있도록 하였다. 특히, 국내에서 개발된 노트폴리오(Notefolio)와 같은 플랫폼은 국내 고용주들이 쉽게 접근할 수 있고, 간결하며 직관적인 포트폴리오 구조를 제공해 신속한 평가가 가능하다는 점에서 유용하다 하겠다. 또한, 글로벌 네트워킹과 감각적인 디자인 옵션을 제공하는 비헨스(Behance)와 같은 해외 플랫폼의 장점도 참고하였다. 전공 플랫폼은 이미 상용화되고 있는 디지털 플랫폼의 강점을 기반으로, 학생들이 디자인의 다양성과 고용주 접근성을 동시에 충족하며 포트폴리오 구축하는 것을 중심으로 하였다. 무엇보다 중요한 것은 취업 준비

를 위해 포트폴리오와 멘토링 및 인턴십 네트워킹을 유기적으로 지원하는 체계적 환경으로 구축한 것이다.

전공 플랫폼의 궁극적인 목적은 매년 졸업 예정자들의 포트폴리오를 업데이트하여 지속적으로 취업 경쟁력을 강화하는 데 있다. 이를 통해 K대학교 커뮤니케이션디자인학과는 재학생과 졸업생의 포트폴리오를 체계적으로 관리하며, 학과 자체의 폭넓은 취업 지원 플랫폼으로 확장하고자 한다.

## 5. 결론

본 연구는 K대학교 커뮤니케이션디자인학과 사례를 중심으로, 디자인 전공 학생들의 전공 능력 강화와 취업 경쟁력 향상을 목표로 전공 플랫폼 모델을 개발하였다. 이를 위해 국내 디지털 포트폴리오 플랫폼인 노트폴리오(Notefolio)를 기반으로 전공 플랫폼을 구축하고, 전공 능력 향상을 위한 체계적인 교육 프로그램을 설계 및 적용하였다. 개발된 전공 플랫폼은 포트폴리오 관리, 피드백 제공, 멘토링 네트워크, 최신 기술 학습 지원 등을 통합적으로 관리하며, 학생들이 작업 성과와 실무 역량을 체계적으로 발전시킬 수 있도록 설계되었다.

이 플랫폼은 산학협력과 PBL 교수법을 결합한 혁신적 교육 프로그램과 연계하여 학생들의 전공 능력을 심화하고, 취업 준비 과정을 효과적으로 지원하는 데 중점을 두었다. 이를 통해 학생들이 변화하는 산업 환경에서 경쟁력을 갖추고, 실질적인 실무 역량을 강화할 수 있는 기반을 마련하였다.

그러나 본 연구는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 전공 플랫폼의 도입이 학생들의 학업 성취도나 취업 경쟁력에 미친 영향을 평가하기 위한 정량적 자료가 부족하다. 따라서 플랫폼의 실질적인 효과를 입증하기 위한 후속 연구가 요구된다. 둘째, 플랫폼 운영이 아직 초기 단계에 머물러 있어 장기적 성과와 효과성을 확인하기 위한 추가적인 관찰과 데이터 수집이 필요하다. 이는 후속 연구를 통해 전공 플랫폼의 장기적 운영 데이터를 체계적으로 분석하여, 플랫폼의 효과성을 실증적으로 검증해야 할 것이다. 본 연구에서 개발된 전공 플랫폼 모델을 다른 학문 분야로 확장 적용하여, 그 범용성과 확장 가능성을 확인하는 작업이 이루어질 필요가 있다. 이러한 후속 연구를 통해 전공 플랫폼 모델이 다양한 분야의 교육 혁신에 이바지할 수 있을 것으로 기대된다.

---

## 참고문헌

1. 윤상진, 플랫폼이란 무엇인가, 한빛비즈, 2012.
2. 김상수 외, 학습과 평가를 통합한 e-포트폴리오 설계 및 활용 교육, 한국콘텐츠학회논문지, 한국콘텐츠학회, 2008
3. 민두영 외, 오픈소스 소프트웨어 기반의 LMS 비교 평가, 하계학술대회 논문집, 한국컴퓨터정보학회, 2008
4. Jae-Eun Oh외, Social Media and E-Portfolios: Impacting Design Students' Motivation Through Project-Based Learning, IAFOR Journal of Education, The International Academic Forum, 2020
5. 조민지, COVID-19로 인한 비대면 창의성 계발 수업의 창의적 자기효능감 변화와 대면 수업과의 차이 탐색, 한국예술교육학회, 예술교육연구, 2021
6. 최병삼 외, 플랫폼의 일반적 정의가 기업의 경제적 전략적 의사결정에 미치는 효과에 대한 연구, 상업교육연구, 한국상업교육학회, 2011
7. 최중권, 스마트 헬스케어의 개념과 서비스 제공자에 대한 법적 연구, 생명윤리정책연구, 이화여자대학교 생명의료법연구소, 2020
8. 황성수 외, 디지털경제 시대의 플랫폼비즈니스와 정부규제에 관한 리뷰, 정보화정책, 한국지능정보사회진흥원, 2023
9. 한국디자인진흥원, 2023디자인산업통계 요약보고서, 산업통상자원부, 한국디자인진흥원, 2024
10. 김윤환, 2019-2021년 채용 및 이직에서 포트폴리오의 중요성, 벤처스퀘어, 2022
11. [www.behance.net](http://www.behance.net)
12. [www.linkedin.com](http://www.linkedin.com)
12. [www.modoo.at](http://www.modoo.at)
13. [notefolio.net](http://notefolio.net)
14. [www.nngroup.com](http://www.nngroup.com)
15. [portfolio.adobe.com](http://portfolio.adobe.com)
16. [www.youtube.com](http://www.youtube.com)