

Analysis of the Importance and Satisfaction of Design Process Archive in Higher Education

KyongJu Kim

College of Design & Arts, Hongik University, Sejong, Korea

Abstract

Background After examining the design process archive construction, this study attempts to assess the importance of awareness and satisfaction among students who exhibited both archive and final product in a formal design course, and to analyze the relationship between their archive experience and practical design application.

Methods Based on the previous literature, design methodology and types of archive is briefly described. A questionnaire survey was administered to the students taking the course during the three years. Data were analyzed by descriptive statistics to understand the current state. The relations were tested by t-test and k-square. Content analysis is used for the open question.

Results The overall importance and satisfaction level was substantially high. There was a statistically significant difference in archive construction after graduation depending on the importance and the satisfaction level of process sharing as well as the archive exhibition satisfaction. There was also a significant difference in archive application to job searching depending on the importance and satisfaction with archive exhibition. Archive usage differed from the respondents' job characteristics. Free-text analysis showed respondents' perceptions in the order of function, experience, need, and value.

Conclusions The findings of this study revealed the educational value and effects of the students' archive construction experience through the analysis of data collected from the graduates. The promotion and implementation of archive construction education would contribute to both design education content enhancement and the development of individual designers.

Keywords Design Process Archive, Design in Higher Education, Importance, Satisfaction, Analysis

Citation: Kim, K. (2019). Analysis of the Importance and Satisfaction of Design Process Archive in Higher Education. *Archives of Design Research*, 32(1), 89-99.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2019.02.32.1.89>

Received : Sep. 03. 2018 ; **Reviewed** : Jan. 18. 2019 ; **Accepted** : Jan. 25. 2019

pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 연구의 배경 및 목적

디자인 프로젝트에서 프로세스와 아카이브는 항상 발생되나, 이 둘은 사회적 쓰임이 우선되는 디자인 분야 특성상 디자인 결과와 달리 종종 간과되곤 한다. ‘디자인(design)’이라는 단어의 품사는 명사이자 동사로 작동한다. 디자인을 하는 것은 대상을 어떤 기호로 표시할 뿐만 아니라 이 기호 안에서 프로젝트를 만들어낸다는 기획의 의미를 동시에 지니고 있다. 이 용어는 때때로 라틴어화 되면서 모든 곳에서 자리를 잡게 되었다(Vial, 2014). 어원을 생각해보면 ‘디자인’이라는 용어 자체에는 일반적으로 ‘디자인’이라고 흔히 지칭되는 결과물의 의미보다, 프로세스를 내포하는 의미가 더 강하다. 최근 디자인 전문업체들은 디자인 결과물뿐만이 아닌 디자인 프로세스 등을 전면으로 내세워 마케팅을 전개하고 있다. 이는 결과물위주의 평가에 치우쳤던 디자인의 가치에 대한 재조명 작업이며, 또한 사회적 결과물이자 학문분야인 디자인이 다른 영역과 소통하고자 하는 의도가 반영된 것이다.

이러한 배경에서 디자인 프로세스는 존 크리스토퍼 존스가 언급했듯이 블랙박스(black box)적 프로세스에서 유리상자(glass box)적 프로세스로 변모되기 시작했다(Jones, 1991). 디자인 프로세스는 단체의 성향, 추구하는 방향성 및 구성원의 규모 등에 따라 가변되므로 검증된 사례를 다른 사람이 답습해서 활용하기는 쉽지 않다는 점에서 마케팅 등에 활용되며, 디자이너 혹은 스튜디오만의 고유한 성향으로 간주되기도 한다. 기록으로 남겨진 프로세스의 양상인 디자인 아카이브 역시 다양한 방식을 통한 제작이 급속하게 증가되고 있다. 또한 디자인 프로젝트의 특징 중 하나는 디자인 프로세스에는 제 3자의 적극적인 개입이 발생된다는 것이다. 이는 노먼 포터가 디자인을 사회적인 업무예술이라고 언급한 것과 관련이 있다(Potter, 2015).

프로세스를 이해하기 위해서는 비가시적인 것은 가시적으로 만들고, 각 단계에 명칭을 부여하고, 결과물들을 분류 및 체계화해야 한다. 그 과정에서는 무엇보다 정보의 전달과 보관을 위한 효율성이 고려되는데, 여기서 시각언어가 개입하게 된다. 사진을 포함한 이미지, 문서, 시안 등이 포함되고 뒤엎힌 결과물들을 체계화하기 위한 시각 장치, 레이아웃 등의 가공된 요소가 적극 활용된다(Kim, 2016). 프로젝트 자체에서 각각의 목적이 있었던 것과 다르게 프로세스 정보를 전달하기 위해서 별도로 고려되고 활용된다.

본 연구는 디자인 방법론과 프로세스가 실무에서 발현되는 방식을 고찰하고, 대학에서 디자인 프로세스 아카이브를 결과물과 동시에 전시하는 수업을 진행한 후, 수강생들을 대상으로 추적설문조사를 실시하여 대학 정규 교과목 안에서의 디자인 아카이브 교육의 중요성과 만족도, 그리고 차후 실질적 활용 현황을 파악하고 그 관계를 분석하기 위한 것이다. 이와 같은 연구는 대학 교육에서 디자인 프로세스 아카이브 교육의 도입 필요성과 효과를 가늠해 보고, 이후 중요도 및 만족도에 따른 실무적 적용을 구명함으로써 디자인 교육에서 결과물뿐만 아니라 과정과 수집에도 주목하는 중요한 계기를 마련할 수 있을 것으로 보인다.

2. 이론적 배경

2. 1. 디자인 프로세스와 방법론

디자인 프로젝트에서의 프로세스 개념은 디자인 방법론의 영역에서 연구되어 왔다. 디자인 프로세스에 대한 중요성 인지 및 연구활동은 대중이나 의뢰인이 아닌 디자이너의 입장을 반영하는 것이므로 디자인 방법론은 디자이너의 관점에서 더 중요시되고 이에 대한 담론이 형성된다. 이는 디자이너에게 프로젝트를 대하는 태도이며 동시에 프로젝트를 작동시키는 시스템으로서 존재한다.

존 크리스토퍼 존스를 중심으로 한 디자인 방법론의 1세대는 과학을 바탕으로 프로그램화 된 접근을 기본으로 문제 정의와 해결에 대한 관계를 가시화하여 디자인 프로세스를 보다 기능적인 분야로 발전시켰다. 1세대가 디

자인 방법론에서 추구한 방향은 이전까지 암묵적으로 사용되어왔던 디자인 프로세스를 논리적이고 해결 가능한 사고(Bayazit, 2004), 즉 앞서 언급한 유리상자적 프로세스로 가시화 시키는 데 주목했다. 이는 타자를 이해 시키기에 유용하며, 나아가 효율적인 면에서도 다양하게 활용될 수 있기 때문이다. 호스트 리텔로 대표되는 2세대는 1세대에서 주목한 디자인 프로세스의 경직된 시스템화를 부정하고 보다 직관적이고 해결하기 모호한 대상으로 정의하였다. 2세대의 감성적, 민주적 절차를 바탕으로 한 방법론은 디자인 프로젝트의 융합과 협업에서 늘 강조된다. 또한 전통적인 디자인 프로세스의 방식을 탈피한 비선형적인 방법들에 대한 사례와 이에 따른 실질적인 결과가 도출되고 있다(Bayazit, 2004). 지오프리 브로드벤트를 중심으로 한 3세대의 접근방법은 시장 조사 및 사용자 피드백에 따른 이론을 중심으로 디자인 리서치에 활용되고 있다. 디자인 결정을 외부의 피드백을 통해 결론을 짓는 경우도 있으나, 이것은 디자이너의 역할을 상당히 축소시키는 방안이라고 여겨진다. 물론 시장의 평가가 디자인의 생존에 영향을 주는 사실은 자명하나, 전문가로서 디자이너의 개입이 아닌 시장의 피드백이 주도한 분석과 평가에 따른 디자인 결과물은 디자인이 가지는 미학적 가치를 후퇴시키거나 정체시킬 수도 있다(Park, 2006).

위와 같은 디자인 프로세스는 과거에도 존재했고 앞으로도 사용될 방법론이라고 볼 수 있다. 시대적 상황에 따라 변형되어 사용되겠지만, 실질적으로는 이 모든 방법이 지속적으로 공존해야 한다. 디자인 프로세스에서 비전문가와와의 협업이 발생한다는 점에서는 시스템적 접근이 필요하다. 또한 영감을 통한 주관적인 개입이 동반되며, 디자인프로세스란 항상 순차적으로 상황이 발생되거나 공식에 따라 해결되는 것이 아니므로 상황에 따른 융통성 있는 방식도 고려해야 할 것이다. 또한 디자인은 사회적 예술로서 시장의 평가와 대중의 선택을 예측하고 고려하는 것은 디자인의 생존과 직결된 문제다.

2. 2. 디자인 프로세스가 드러나는 방식

고유의 디자인 프로세스 구축과정에서는 경험의 누적이 수반 된다. 기록으로 남겨진 프로세스의 양상인 아카이브에는 다양한 수집물이 포함되는데, 최종 결과물에는 거의 나타나지 않는 것들로서 결과에서 배제되는 대상들이다. 예컨대 브랜드 상징 디자인을 하는 경우, 대중에게 노출되는 최종결과물은 완성된 마크이미지 하나일 것이다. 프로젝트를 위한 연구, 설문, 텍스트, 그리고 디자인 시안과 토론에 대한 프로세스는 누락된다. 이러한 프로세스가 일정 기준에 따라 수집된 것을 디자인 아카이브라고 볼 수 있다. 기록은 문서 외에 다양한 대상을 망라하며 나름의 내용과 구조, 그리고 맥락을 지닌다. 즉 선택과 편집을 통해 프로세스를 구성할 수 있고 아카이브는 다양한 방식으로 구현될 수 있다. 아카이브의 발현 형식을 고찰해 보면 다음과 같다.

2. 2. 1. 출판

출판은 필기 혹은 인쇄의 방법으로 내용을 기록한 종이기록물을 기본으로 이를 모아서 엮은 형식을 의미한다. 출판 아카이브의 구축은 기록의 역사와 그 행보를 같이 하며, 현존 기록물 중 가장 많은 부분을 차지하고 있는 유형은 종이기록물이다(National Archives of Korea, 2011). 디자인 프로젝트와 관련한 출판물은 디자인 주체가 스스로를 기록한 단행본, 디자인 프로젝트 프로세스를 담은 아카이브, 정기간행물 등을 포함해서 다양한 형태로 출시된다. 디자인 프로젝트에서 출판 형태의 아카이브는 실용적 아카이브의 특성과 서사적 아카이브 특성을 모두 가지고 있다. 출판물 중 일부는 판매용으로 만들어지나, 우선적인 목적은 프로모션이다. 구성면에서도 디자인 프로세스를 보여주는 자료 및 다이어그램, 텍스트 등으로 이루어져 있으며, 내용전개에 있어서 레이아웃의 실험적인 변형이나, 판형, 내지 및 순서의 변형도 빈번하게 존재한다. 일반적인 출판물의 형식을 벗어난 이와 같은 다양한 요소들은 디자이너의 개입이 뚜렷하게 드러난 결과물이다.

출판 형태는 작가나 예술 집단이 작업 과정 중에 유기적으로 생성하고 수집된 기록으로 디자이너의 프로세스와 결과물을 증명한다. 실제 완성된 디자인 결과물의 경우 시장에서 유통되고 있고, 아카이브는 결과물을 제외한 채 프로젝트 수행 중 생성된 서신, 회의록, 작업노트, 등의 텍스트 기록과 사진 및 영상과 같은 이미지 기록, 그리고 오브제 등의 사물들로 구성된다. 개인 페이지의 경우 생성 주체가 수집한 스크랩 자료나 출판 자료를 포함하기도 한다(Park, 2014). 아카이브 출판은 디자이너가 자신의 작업이나 특정 프로젝트 프로세스를 공유할 수 있는 전통적이고 효율적인 방법으로서, 이러한 출판은 그 수요와 관계없이 지속적으로 생산된다.

2. 2. 2. 전시

현장의 쓰임을 벗어난 디자인이 하나의 작품으로서 미술관에서 관객을 만나는 일은 흔하게 되었다. 실제로 많은 디자이너들이 쇼룸에서 화이트 큐브로 무대를 옮기기도 하고 그 반대의 경우도 빈번히 발생한다(Coles, 2013). 디자인을 매장이 아닌 다양한 플랫폼에서 접하며 일부는 미술과 다른없는 작품의 형태를 띠기도 한다. 디자인 전시는 그 분야의 특성상 크게 전시와 예술제 형태로 구분이 가능하다. 전시는 조직적이며, 교육적인 성격이 강하고, 큐레이터의 주도 하에 어떤 특정한 사물의 집합을 특정한 시간과 장소에서 사람들에게 제공하는 것으로 비조직적인 예술제보다 프로세스를 드러내기에 적절한 형태를 가지고 있다(Kim & Lee, 2010). 포스터, 냄비 등의 디자인이 벽과 부엌이 아닌 전시장의 흰 벽면과 조명 아래 놓일 때, 디자인 작업의 존재 이유는 사라지고 실제 디자인 작품이 가지는 활력과 역동성은 유실된다(Bil'ak, 2016).

디자인 고유의 전문영역으로의 인정을 위한 디자이너들의 노력이 있었고, 그 중 하나로 디자인 전시가 프로모션으로 많이 활용되어 왔으며 점점 일반화되고 있다. 디자인은 미술관 안으로 들어오는 노력을 통해 디자인의 역사와 가치 그리고 예술성을 증명하려고 한다. 실제 디자인 전시는 공공 및 대안 공간을 포함, 일반적인 미술관을 이용하며, 전시장에서 예술과 유사한 위치를 획득할 수 있는 것처럼 여겨진다. 전시의 콘텐츠가 될 수 있는 디자인 요소는 앞서 언급한 유통되는 상품은 물론이고, 제품을 위한 스케치, 시안들, 그리고 실험한 소재들까지 포함될 수 있다(Kim & Lee, 2010). 전시는 시공간의 한계가 있으나 의미의 공감각적 전달 및 수용이 가능하고 단순한 진열 방식이 아닌, 집중된 공간에서 시청각적 표현을 통한 실질적인 경험 혹은 교육의 형태로 정보를 전달해준다. 또한 디자인 전시를 상징하고 알릴 수 있는 아이덴티티 개발을 시작으로, 오브제와 텍스트의 배열을 재구성하고 유용하게 만드는 프로세스는 동일한 대상에 대한 다른 관점의 경험을 선사한다(Kim, 2016).

2. 2. 3. 강연

디자인에 관한 강연은 비단 교육기관뿐만 아니라 자체적으로 기획된 컨퍼런스나 포럼 등을 통해서 접할 수 있다. 강연형식으로 공유되는 디자인 프로세스의 두드러진 특징 중 하나는 스토리텔링 기법이 사용된다는 것이다. 미국 영어교사위원회(National Council of Teachers of English)의 정의에 따르면 스토리텔링은 음성과 행위를 통해 청자들에게 스토리를 전달하는 것으로, 이것은 이야기하는 사람과 이야기를 듣고 상상력을 발휘하는 사람 간의 상호적 과정이다(The Korean Association of Literary Critics, 2006). 강연의 참석자들은 실제 디자인 프로젝트의 프로세스에 참가한 사람들의 이야기를 그들의 욕성이나 행동을 통해 보다 생생하게 경험할 수 있다. 비언어적 요소가 많이 포함되며, 청중에게 직접 전달하는 방식은 객관적 정보전달의 방식에 비해 많은 공감을 이끌어 낼 수 있다. 그러나 한정된 공간과 시간에서 원하는 강연을 직접 보는 것이 현실적으로 불가능하므로 사람들은 비교적 제약이 없는 온라인을 통해 콘텐츠를 접한다. 대표적인 사례로는 TED(Technology, Entertainment, Design)가 있다. TED는 'Idea Worth Spreading' 이라는 모토 아래 주어진 짧은 시간 동안 청중들과 자신의 메시지를 공유하는 강연 방식을 취한다. TED Talk의 연사는 디자이너로만 구성되어 있지 않으나, 디자인 카테고리가 별도로 있을 정도로 디자이너의 경험을 스토리텔링하려는 욕구를 대변한다.

2. 2. 4. 디지털 플랫폼

미디어를 포함한 디지털 플랫폼을 바탕으로 한 콘텐츠는 접근성이 높고 시간, 공간, 그리고 비용 제한 없이 SNS 등으로 빠르게 전달된다. 다양한 이용자와 실시간으로 소통할 수 있는 하나의 매체로서 앞서 언급한 형식의 일부를 포함할 수 있는 등 그 범위가 확대되고 있다. 미디어 기반 아카이빙은 출판이나 전시보다 생생하며, 이해가 빠른 시청각자료로서의 특징을 가지고 있다. 디자이너의 일생을 영화로 제작하거나 유명 디자인에 대해 다큐멘터리의 형식을 취한 영상물을 사례로 들 수 있다. 게리 허스트윅(Gary Hustwit)은 다큐멘터리의 역할이 질문에 답을 하거나, 사람들에게 무엇인가를 가르치는 형식이 아니라고 한다. 즉 다큐멘터리는 관객들이 콘텐츠와 그들의 관계를 생각해보는 기회를 제공하는 것이지 직접 그 관계에 대해 말해주는 것은 아니라고 했다(blueprint, 2009). 미디어의 편집방식과 시청각자료의 활용은 보다 극적인 연출을 가능하게 하며 프로젝트가 발생한 디자이너의 작업실을 전시공간에서 재현하거나 사진으로 접하는 것과 비교하여 실제와 유사한 경험을 제공한다. 디자이너들의 목소리와 제스처 등이 포함된 인터뷰 장면은 상호간의 대화를 바탕으로 이루어지고,

비언어적 요소가 동시에 작용하기 때문에 사용자 친화적이다. 디지털 플랫폼의 높은 접근성은 디자인 아카이브에 대한 진입 장벽을 낮춰준다. 온라인을 기반으로 하는 경우는 검색과 공유 및 의견교환이 쉽고 매우 짧은 시간으로 구성되는 것이 일반적이기 때문에 디자인 전문가가 아닌 비전문가들도 즐길 수 있게 제작되어 있다. 또한 큰 제약 없이 추가 정보를 입력하거나 불필요한 정보를 삭제함으로써 원 자료를 더욱 풍성하게 만들어 줄 수 있는 장점을 가지고 있다(Chang, 2014).

3. 데이터 수집과 분석방법

설문조사는, 연구자가 담당했던 서울소재 4년제 A대학의 2014, 2015, 2016년 3년에 걸친 디자인 전공 실기수업 4학년 수강생을 대상으로, 이들이 모두 졸업프로젝트를 마친 2017년에 실시하였다. 실기 수업과목은 전공 특성상 소규모로 진행되었으며, 수강생들은 수업의 결과물을 필수적으로 전시하여 대중에게 선보여야 했고, 일반적으로 졸업 전시에서 중요하게 평가되는 완성도 높은 결과물 외 디자인 프로세스 아카이브에 대한 과제가 필수적으로 부여되었다. 설문지는 이메일과 sns를 통해 배포하였으며, 온라인으로 답변을 수집하였다. 3년간 총 수강인원 46명 중 42명의 연락처를 확보하였으며, 이 중 40명이 응답하였다(응답률 95%).

설문지는 총 5가지 영역(수강년도, 디자인 프로세스 아카이브의 중요도, 디자인 프로세스 아카이브의 만족도, 사후 디자인 프로세스 아카이브의 활용, 개인적 배경 등)에 대한 따른 16개 세부 문항과 1개의 자유응답으로 구성되었으며, 중요도와 만족도에 관한 문항은 리커트 5점 척도로 응답하도록 되어있다. 중요도는 학생의 입장과 교수가 다르게 인식할 수 있는 부분이므로 조사에 포함 시켰으며, 대학교육의 수용자인 학생의 만족도는 교육 평가의 중요한 항목이므로 측정하였다. 설문지의 초안은 설문대상과 동일한 전공분야의 학부생 2명과 대학원생 2명을 대상으로 문항오류를 점검하기 위한 사전테스트를 통해 수정 보완하여 최종 설문지를 완성하였다. 42명의 응답자 중 인구학적 질문에 대한 무응답 등 불성실한 응답자가 5명 있었으나, 이들은 다른 질문에 대해서는 모두 응답을 하여 분석에 포함되었다.

디자인 프로세스 아카이브의 중요도 인식과 만족도, 그리고 졸업 이후 아카이브 활용과 직업에 대한 관계를 규명하기 위해서 수집된 데이터를 분석하였으며, 사용된 통계 분석방법은 다음과 같다. 첫째, 조사 영역별 기술통계를 분석하였다. 둘째, 대상자의 아카이브 경험, 활용도, 직업 유형에 따른 중요도와 만족도의 차이를 알아보기 위하여 독립 t-검정을 실시하였다. 셋째 디자인 프로세스 아카이브 활용도와 디자인 관련 직업 여부간의 관계를 검정하기 위하여 교차분석을 통한 카이제곱 검정을 실시하였다. 넷째, 수강자들의 보다 다양한 의견을 파악하기 위하여 자유응답에 대한 내용분석을 추가하였다. 유의수준은, 표본의 크기를 고려하여 $p < 0.1$ 까지 허용하였다. 수집된 데이터를 분석하기 위해서 SPSS/WIN 통계프로그램 23.0을 활용하였으며 분석결과는 다음과 같다.

4. 분석 결과

4. 1. 중요도와 만족도의 기초통계량 분석

중요도와 만족도에 대한 기술통계 분석 결과는 다음과 같다.

Table 1 Descriptive statistics of importance and satisfaction

중요도/만족도	최소값	최대값	평균	표준편차
중요도 1	2	5	4.25	.742
중요도 2	3	5	4.13	.607
중요도 3	3	5	4.50	.641
중요도 1	3	5	4.13	.686
중요도 2	2	5	4.23	.768
중요도 3	1	5	4.28	.816

〈Table 1〉을 보면, ‘디자인 전시나 출판물 등을 통해 디자인 결과물에 대한 프로세스를 공유하는 것의 중요도’ (중요도 1) 질문에 대해서는 평균 4.25로 나타났으며, ‘졸업전시 프로젝트에서 디자인 프로세스를 수집하고 아카이브의 형태로 제시하는 것의 중요도’ (중요도 2) 질문에 대해서는 평균 4.13으로 나타났고, ‘디자인 프로세스의 수집 및 아카이브가 디자인 교육에 있어서의 중요도’ (중요도 3)는 중요도 중 가장 높은 평균 4.50으로 나타났다.

만족도의 경우는, ‘과거 전시/출판물을 통해 프로세스를 접했을 때, 얻은 내용에 대한 만족도’ (만족도 1)를 묻는 질문에 평균 4.13의 만족도를 보였고, ‘디자인 프로세스를 졸업전시를 통해 제시하였을 때의 만족도’ (만족도 2)에 대한 질문에는 평균 4.23을 보였으며, ‘프로세스의 수집 및 전시가 디자인 교육에서 활용되었을 때의 만족도’ (만족도 3)에 대해서는, 만족도 중 가장 높은 4.28의 평균 만족도를 보였다.

전체적으로 중요도인식은 평균 4.13에서 4.50으로 나타났고, 만족도들은 평균 4.13에서 4.28로 나타나서, 상당히 높은 수준의 중요도와 만족도를 알 수 있다.

4. 2. 아카이브 활용 여부에 따른 중요도와 만족도 분석

응답자들의 디자인 프로세스 아카이브 관련 경험과 활용에 따른 중요도와 만족도의 차이분석을 수행한 결과는 〈Table 2〉와 같다. 졸업 전시 과목 수강 이후의 개인/실무 프로젝트에서 아카이브 활용 여부에 따른 중요도/만족도 차이를 살펴보았다.

Table 2 Differences in importance and satisfaction on the archive building in individual/job project

구분	개인/실무 아카이브 구축	평균	표준편차	t (유의확률)
중요도 1	예 (n=29)	4.41	0.628	2.400** (.021)
	아니오 (n=11)	3.82	0.874	
중요도 2	예	4.17	0.602	0.798 (.430)
	아니오	4.00	0.632	
중요도 3	예	4.52	0.634	0.273 (.786)
	아니오	4.45	0.688	
만족도 1	예	4.31	0.604	3.055*** (.004)
	아니오	3.64	0.674	
만족도 2	예	4.41	0.628	2.726** (.010)
	아니오	3.73	0.905	
만족도 3	예	4.34	0.814	0.876 (.387)
	아니오	4.09	0.831	

* p-value<0.10, ** p-value<0.05, *** p-value<0.01

개인/실무 프로젝트에서 아카이브 구축여부로 두 그룹으로 나눈 경우에, 중요도 1, 만족도 1, 만족도 2에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다 (유의확률<0.10). 중요도 1, 즉 ‘프로세스 공유의 중요도’는 개인/실무 프로젝트 아카이브를 구축한 그룹의 평균이 4.41인 반면, 그렇지 않은 그룹의 평균은 3.82로 졸업 후 아카이브를 구축한 그룹의 평균이 유의하게 높았다 (유의확률 0.021). ‘전시에서 프로세스를 통한 만족도’는 개인/실무 프로젝트 아카이브 구축 그룹이 평균 4.31인 반면, 그렇지 않은 그룹은 평균 3.64로 역시 구축 그룹이 유의하게 높은 만족도를 보였다 (유의확률 0.004). ‘졸업전시 프로세스 전시 만족도’의 경우도, 구축 그룹 평균이 4.41, 그렇지 않은 그룹 평균이 3.73으로 구축 그룹의 만족도가 유의하게 높았다 (유의확률 0.010). 다른 중요도와 만족도도, 통계적으로 유의하지는 않았지만, 모두 구축 그룹이 비구축 그룹보다 높은 중요도와 만족도를 보였다. 즉, 프로세스 공유의 중요도, 전시에서 디자인 프로세스를 스스로 아카이브하여 전시한 것에 대한 만족도, 외부 전시 등에서 프로세스를 접했을 시 만족도가 높은 경우 졸업 프로젝트 이후 디자인 프로세스를 지속적으로 구축한다는 것을 알 수 있었다.

졸업전시 후, 실제 구직활동에 프로세스나 아카이브를 활용하는지에 따른 중요도/만족도 차이를 분석하였는데 그 결과는 <Table 3>과 같다.

Table 3 Differences in importance and satisfaction on the process/archive use during the job search process

중요도 만족도	구직활동 아카이브 활용	평균	표준편차	t (유의확률)
중요도 1	예 (n=18)	4.39	0.608	1.072 (.290)
	아니오 (n=22)	4.14	0.834	
중요도 2	예	4.39	0.608	2.676** (.011)
	아니오	3.91	0.526	
중요도 3	예	4.44	0.705	-0.491 (.626)
	아니오	4.55	0.596	
만족도 1	예	4.11	0.676	-0.114 (.910)
	아니오	4.14	0.710	
만족도 2	예	4.50	0.618	2.142** (.039)
	아니오	4.00	0.816	
만족도 3	예	4.50	0.514	1.609 (.116)
	아니오	4.09	0.971	

* p-value<0.10, ** p-value<0.05, *** p-value<0.01

중요도 2와 만족도 2에서 그 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다. ‘졸업전시 아카이브 형태 제시의 중요도’ 문항에 대해서, 아카이브 활용그룹은 평균 4.39로 응답한 반면, 비활용그룹은 평균 3.91로 응답하여, 활용그룹의 중요도가 유의하게 높았다 (유의확률 0.011). ‘졸업전시 프로세스 전시 만족도’의 경우도, 활용그룹이 4.50, 비활용그룹이 4.00으로 활용그룹의 만족도가 유의하게 높았다. (유의확률 0.039). 분석결과에 기초하여 졸업전시에서 프로세스가 또 하나의 결과물로 제시(exhibit)된 것의 중요도/만족도가 높았을 때, 졸업 후 실제 구직활동에서 아카이브를 활용함을 알 수 있었다.

4. 3. 디자인관련 직업여부와 디자인 프로세스 아카이브 활용 분석

디자인 프로세스 아카이브의 활용도와 디자인 관련 직업 여부간의 관계를 검정하기 위하여 교차분석을 실시한 결과는 <Table 4>와 같다.

Table 4 Cross analysis between job availability and archive utilization in professional practice

구분	활용여부	디자인 관련 직업		χ^2 (유의확률)
		예	아니오	
개인/실무 아카이브 구축	예 (n=29)	17	12	3.135* (.077)
	아니오 (n=11)	3	8	
구직활동 아카이브 활용	예 (n=18)	9	9	0.000 (1.000)
	아니오 (n=22)	11	11	
개인/실무 프로세스 공유	예 (n=9)	4	5	0.143 (.705)
	아니오 (n=31)	16	15	

* p-value<0.10, ** p-value<0.05, *** p-value<0.01

디자인 프로세스 아카이브 활용 중 개인/실무 아카이브 구축 여부가 디자인 관련 직업 여부와 통계적으로 유의한 관계가 있는 것으로 나타났다 (카이제곱검정의 유의확률<0.10). 위 표에서 보면, 다른 활용들은 디자인 관련 직업여부에 상관없이 비슷한 수준 (구직활동 아카이브 활용의 경우는 9명 대 11명으로 동일, 개인/실무 프로세스 공유의 경우는 4명 대 16명과 5명 대 16명)으로 나타난 반면, 개인/실무 아카이브 구축한 그룹에서 디자인 관련 직업이 더 많았고 (17명)12명), 개인/실무 아카이브 비구축 그룹에서는 비디자인 관련 직업이 더 많았다 (3명)8명). 분석 결과에 기초하여, 디자인관련 직장인들의 경우 개인/실무 아카이브 구축의 활용도가 높다는 것을 알 수 있다.

4. 4. 자유응답에 대한 내용 분석

수강생들의 중요도 인식과 만족도를 평가하는 다른 한 가지 방법은 자유응답문항에 나타난 응답자들의 답변을 내용 분석하는 것이다. 40명의 응답자 중 자유응답문항에 답변한 응답자는 22명(응답률 55%)이다. <Table 5>는 수집된 자유응답을 문장단위로 분석한 것이다. 33명의 응답 중 17명이 긍정적 응답을, 4명이 복합응답을, 1명이 부정적 응답을 한 것으로 나타났다. 대부분의 응답자가 긍정적인 의견을 표출하였으며, 부정적 및 복합응답에서 나타난 내용은 디자인 실무에서의 활용도에 대한 의문, 아카이브 관리 및 관련 교육이 충분한지에 대한 생각, 프로젝트 기간 동안의 아카이브 보관 문제, 다양한 플랫폼에 따른 포맷 설정의 어려움 등이다.

Table 5 Respondents of the open question

구분	응답수	비율 (%)
긍정적 응답	17	42.5
부정적 응답	1	2.5
복합 응답	4	10.0
무응답	18	45.0
total	40	100.0

자유응답에 나타는 응답자들의 인식을 보다 구체적으로 분석하였다. 자유응답을 통하여 총 968개의 어절을 수집하였으며, 답변에 나타난 개념에 초점을 두어 범주화한 결과는 <Table 6>과 같다.

Table 6 Categories of the positive comments

범주	응답자의 표현	수 (%)
기능	매우 효과적, 아이디어를 공유하는데 효과적, 스스로를 점검하는 계기, 더 집중할 수 있는, 더 효율적인, 효과적인 교육, 쉬운 이해, 더 설득력 있는, 과정을 이해하기에 쉬운 등	13/22 (59.01%)
경험	개인적으로 만족, 좋았다, 알아들만 한, 긍정적으로 생각 등	7/22 (31.81%)
필요	중요한, 매우 중요한, 필요, 중요성을 재확인하고, 필수적인 요소, 중요성을 강조 등	6/22 (27.27%)
가치	매우 소중한 경험, 첫 경험, 더 가치 있는, 스스로에게 가치가 있는, 매우 귀중한 등	6/22 (27.27%)
도움	배우고 이해하는 데 도움이 되는, 다른 사람이 내 작업을 이해하는데 도움, 내 아이디어를 뒷받침, 내 능력을 향상시키는 데 도움이 되는 등	6/22 (27.27%)

사후 활용	다른 작업에 적용, 참고하기 좋은, 나중에 위해 과정을 보존하려고 노력, 유용한, 구직 활동에 활용한 등	4/22 (18.18%)
기타	제 다른 작업에 영향, 흥미로운 작업, 효율적인 아카이빙에 대한 교육의 필요성. 감사	3/22 (13.63%)

각 범주에 대한 백분율은 긍정적으로 평가한 총 응답자 수에 기초한다. (n=22)

분석결과는 응답자들의 아카이브 경험에 대한 이해를 제공하고 있다. 프로세스와 아카이브의 기능적인 면에 대한 답변이 59.01%로 가장 빈번하게 언급되었다. 그 다음으로 아카이브의 긍정적 경험이 언급되었고, 필요성, 도움에 대한 사항이 27.27%로 동일한 수준으로 언급되었다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 디자인 프로젝트의 프로세스 아카이브 경향과 유형을 고찰하고, 대학의 디자인 교과목에서 아카이브 구축을 경험한 학생들을 대상으로 디자인 프로세스 아카이브의 중요도, 만족도, 졸업 후 활용에 대해 설문조사를 하여 분석하였다.

디자인이란 그 결과물들이 가시적이며 물질성을 띠지만, 행위가 실천되는 과정은 결과적으로 비가시적이며 비물질적이다. 디자인 프로세스와 기록으로 남겨진 프로세스의 양상인 아카이브는 서로 영향을 끼치며 순환하며 이 구조는 서로 주고받는 과정에서, 점점 확장되고 공고해진다. 여기서 일정한 방법론이 생성되고, 방법론은 해당 디자이너의 프로세스 서사를 정의한다. 이러한 누적되고 순환되는 과정은 디자인을 학습하는 학생들에게도 유익한 경험으로 간주하여, 졸업 전시에서 아카이브를 구축한 수강생들의 중요도와 만족도 및 사후활용 여부를 조사하여 분석함으로써 교육적 가치를 확인하고자 하였다.

수집한 데이터를 통계적으로 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다: 1) 프로세스와 아카이브에 대한 중요도 인식(4.29/5.00)과 경험을 통한 만족도(4.21/5.00)는 상당히 높은 수준으로 나타났다. 2) 프로세스 공유에 대한 중요도와 만족도가 높으며, 졸업전시에 학생 각자의 프로세스를 결과물과 함께 제시하였을 때 얻은 만족도가 높은 그룹일수록 졸업 이후 지속적인 아카이브 구축을 하고 있었다. 3) 디자인 프로세스를 졸업 전시를 통해 제시하는 것에 대한 중요도와 만족도가 높은 그룹일수록 실제 구직활동에서의 아카이브 활용도가 높았다. 4) 디자인관련 직군에 종사하고 있는 졸업생일 경우 지속적인 프로세스에 대한 아카이브 구축을 하고 있음을 알 수 있었다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 디자인 프로세스를 중요한 대상으로 보고 이를 교육과정에 적용한 후 그 효과를 평가하였다. 수업 결과물 외, 프로세스 아카이브를 졸업 전시에서 포함하는 시도를 통해 과정의 중요성과 효과를 교육 현장에 환기시키는데 목적을 두었다. 그러나 실기수업의 특성상 소수의 인원이 참여하기 때문에 3년간의 수강생 모집단이 작은 것은 연구의 한계로 지적된다. 향후 지속적으로 표집하여 동일한 연구를 반복 수행하거나 또는 통시적 연구 접근을 시도하는 것도 의미가 있을 것이다. 또한 조사대상이 현재 대부분 사회초년생으로서 일정 기간이 경과한 후 실무에서의 프로세스와 아카이브 활용에 있어서도 후속 연구가 요구된다.

디자인 프로세스 아카이브에 대한 비판적 관점도 존재하나 이를 결과물과 함께 공유하는 과정에서 실질적 유용성이 있다고 판단된다. 따라서 대학 교육과정에서도 디자인 결과물만이 아닌 디자인 프로세스 아카이브의 구축에 대한 지속적인 교육적 고민이 함께 이루어져야 할 것이다.

References

1. Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16–29.
2. Biřak, P. (2006). *Graphic Design in the White Cube*. Retrieved August, 2018, from https://www.typotheque.com/articles/graphic_design_in_the_white_cube
3. Chang, E. (2014). 미술관 아카이브와 교육에 대한 토론문. In *Proceeding of the 28th Korean Association of Museum Education*, 28, 61–64.
4. Coles, A. (2013). *Design and art* (Chang, M., & Park, H. Trans.). Seoul: Workroom Press.
5. Interview: Gary Hustwit, director of Helvetica and Objectified. (2009). *blueprint*, No. 276, London: Wordsearch Ltd.
6. Jones, J. (1991). *Designing design*. London: Architecture Design and Technology Press.
7. Karjaluoto, E. (2013). *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. Berkeley: New Riders.
8. Kim, K. (2016). *디자인 프로세스를 이용한 시각표현 연구: 아카이브 방식을 활용한 작품제작을 중심으로* [Study on the graphic expression of design process :On the creation with archiving method] (Unpublished doctoral dissertation). Ewha Womans University, Seoul, Korea.
9. Kim, Y., & Lee, D. (2010). 디자인 전시기획의 특징과 구조에 대한 연구 [A Study on the Characteristics and Structure of Design Exhibition Planning]. In *Proceeding of the Korean Society of Design Science*, 5, 28–29.
10. National Archives of Korea. (2011). *Archival Science Series – 3*. Retrieved December, 2018, from <http://www.archives.go.kr/next/common/archivedata/render.do?filePath=2F757046696c652F70616c67616e2F313339383034313437353339352e706466>
11. Park, H. (2006). 디자인 방법론의 역사적 맥락에 대한 연구 [A Study on a Historical Context of the Design Methodology Movement with an Emphasis on Its Relations to Cyborg Sciences]. *Journal of Korean Society of Design Science*, 67(5), 105–118.
12. Park, S. (2014). '플랫폼'과 '프렉티스'로서의 아카이브. Retrieved December, 2018, from http://www.theartro.kr/kor/features/features_view.asp?idx=1054&b_code=10e&page=1&searchColumn=&searchKeyword=&b_ex2=
13. Potter, N. (2015). *What Is a Designer: Things, Places, Messages* (Choi, S. Trans.). Seoul: Jakupsil Eurung.
14. The Korean Association of Literary Critics. (2006). *Dictionary of library and critical terms*. Paju: Kookhak.
15. Vial, S. (2014). *Court traité du design*. Lee, S. (Trans.). Seoul: Hongsi.

디자인 프로세스 아카이브에 대한 대학생들의 중요도와 만족도 분석

김경주

홍익대학교 조형대학, 세종, 대한민국

초록

연구배경 본 연구는 디자인 결과물이 아닌 디자인 프로세스 아카이브 구축에 대해 고찰하고, 대학 전공과목에서 아카이브 구축을 전시작품 외 과제로 부여한 후, 수강생들을 대상으로 설문조사를 수행하여 디자인 프로세스 아카이브 구축의 중요성 인식, 만족도, 활용여부를 파악하고 그 관계를 분석하기 위한 것이다.

연구방법 이론적 배경에서는 디자인 방법론과 디자인 프로세스 아카이브의 발현 형식을 서술하였다. 지난 3년간 졸업전시 교과목에서 아카이브를 구축하였던 졸업생들을 대상으로 설문 데이터를 수집 하였다. 수집된 데이터에 대해 기술통계를 분석하여 현황을 파악하고, 차이분석, 교차분석을 통해 아카이브구축의 중요도 만족도와 실무 활용 및 직업 관계를 분석하였고, 자유응답에 대한 내용분석을 수행하였다.

연구결과 응답자들의 프로세스 아카이브에 대한 중요도 인식과 만족도는 상당히 높은 수준으로 나타났다. 졸업 후 지속적인 아카이브 구축은 프로세스 공유의 중요도와 만족도 그리고 졸업전시의 프로세스 제시 만족도에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 구직활동에서 아카이브의 활용은 아카이브 전시의 중요도와 만족도에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 또한 아카이브 활용은 디자인관련 직업유무에 따라 유의한 관계가 있다. 자유응답 분석에서 드러난 개념은 기능 경험 필요 가치 등의 순서로 나타났다.

결론 디자인 프로세스 아카이브 구축을 경험한 학생들을 대상으로 졸업 후 아카이브 구축의 중요도와 만족도 실제 활용을 분석한 결과 교육적 가치와 효과가 입증되었다. 아카이브 구축 교육의 활성화는 교육내용은 물론 디자이너 개인들의 발전에 기여할 수 있을 것으로 보인다.

주제어 디자인 프로세스 아카이브, 대학 디자인 교육, 중요도, 만족도, 분석
