

# A Qualitative Study of the Curriculum of Visual Communication Design Majors at University A: Based on NASAD, a Design Certification System in the U.S.

Seona Lim

Department of Design, BK Postdoctoral Researcher, Seoul National University, Seoul, Korea

---

## Abstract

**Background** Considering the characteristics of the design field which smartly reflects the change of the reality, various studies and constant innovations in design education at universities are needed. This study aimed to analyze the undergraduate curriculum of university A(Korean domestic university) based on the standards of NASAD, an accrediting organization of colleges, schools and universities in the United States, and to obtain quantitative and qualitative data capable of serving as design education indicators.

**Methods** This study involved a literature review and a field research that includes a questionnaire. First, curricula and syllabuses used by visual communication design majors at University A were compared with ability indicators in the NASAD handbook, including essential competencies, opportunities, and experiences. Second, after conducting a question investigation and interviews with lecturers, these outcomes were compared and analyzed to obtain insight into design education.

**Results** As a result of the survey, the curriculum design of University A and the actual lecture progress of the instructors showed differences in the distribution, suggesting that the instructors found and judged various major essential competencies according to the trends of the times and student needs. In addition, not only the distribution, but also the instructor's class contents and lecture methods became apparent through a subjective questionnaire focusing on each instructor's class progress.

**Conclusions** Through the above results, it can be emphasized that the importance of communication between universities, instructors and students is important to enhance the quality of education. In addition, it can be expected that the results of this study will be used as educational materials to facilitate communication between lecturers and their universities.

**Keywords** Design Education, Curriculum, Visual Communication Design, Educational Evaluation Standards, NASAD

---

This work was supported by BK21 FOUR: Education Research Group for Cultivating Design Leaders with Social Sensitivity(A0443-20210104).

*Citation:* Lim, S. (2023). A Qualitative Study of the Curriculum of Visual Communication Design Majors at University A: Based on NASAD, a Design Certification System in the U.S.. *Archives of Design Research*, 36(2), 323-337.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2023.05.36.2.323>

**Received :** Jun. 27. 2022 ; **Reviewed :** Dec. 07. 2022 ; **Accepted :** Dec. 07. 2022

**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. 서론

### 1. 1. 연구 배경 및 목적

현실의 변화를 빠르게 받아들이고 변화하는 디자인 분야의 특성을 감안하면, 디자인 전문 인력을 양성하는 디자인대학은 교육과 관련하여 지속적으로 다양한 연구와 혁신을 필요로 한다고 볼 수 있다. 따라서 다수의 대학은 객관적인 지표를 근거로 한 컨설팅 활동을 통해 교육의 정량적, 정성적 평가와 개선 활동을 하고 있다. 특히 해외에는 교육 컨설팅 활동을 전문으로 하는 다수의 단체가 있으며, 이를 통해 양질의 대학 교육 서비스를 개선해오고 있다. NASAD(미국), QAA(영국), ACQUIN(독일), EDU TRUS(싱가포르), CURS(중국) 등 다양한 국가에 각각의 디자인 교육 인증기관이 존재한다.

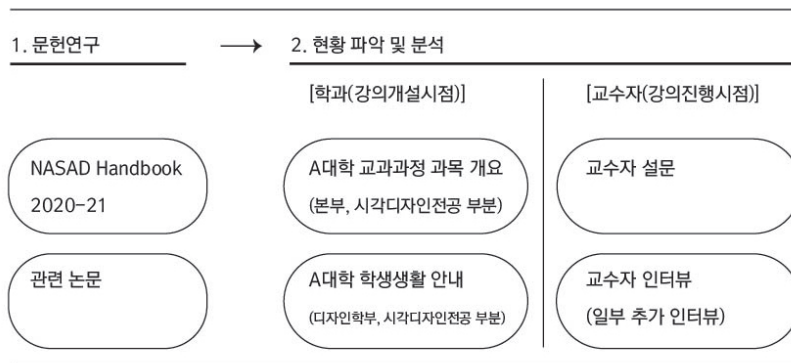


Figure 1 Designing a Curriculum and Lecture

프리드만은 디자인대학의 교육 커리큘럼의 개발을 하나의 거대하고 복잡한 시스템을 설계하는 것으로 인식하였다. 또한 디자인 교육 커리큘럼 개발은 과정 설계, 과정 내용, 교육학적 전달, 교육자를 위한 학습 자료 개발을 포함한다고 보았다. 본 연구는 디자인 교육 과정을 프리드만이 언급한 커리큘럼을 개발하는 과정과 그 이후에 강의자가 커리큘럼을 수행하는 과정의 크게 두 가지로 나누어서 파악하였다. 특히 대학은 강의자가 스스로 과목의 세부 목표, 강의 방법, 교재 등을 선택하는 등 재량이 상대적으로 크며, 또한 강의자가 전임교수, 강사 등으로 다양하게 이루어져있어 강의자들의 간의 정보 교환의 편차가 크다는 점에 주목하였다.

이는 디자인 교육의 현황을 파악하고 컨설팅을 할 때 커리큘럼 및 과목의 설계 과정뿐 아니라 강의의 현황을 파악하는 것의 중요성을 보여준다. 현실 교육의 현황을 파악하는 것은 단순히 진행 상황을 점검하는 것에서 그치는 것이 아니라 커리큘럼의 설계와 실행의 단계를 인식하고 이들의 관계를 유기적으로 정의하기 위함이다. 따라서 이러한 면밀한 현황 파악을 통해 학과(커리큘럼 설계자)와 개별 과목별 교수자(실행자) 사이에서 유의미한 정보 교환이 이루어지고 나아가 활발한 인터랙션이 일어날 수 있을 것으로 기대된다.

### 1. 2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 크게 문헌 및 자료 연구를 통해 수업 항목 기준을 파악하고 설정하는 부분과 이를 통해 A대학 디자인 교육의 현황 파악 및 분석 부분의 두 가지 축으로 이루어져 있다. 아래 도표는 이를 개념화한 것이다.

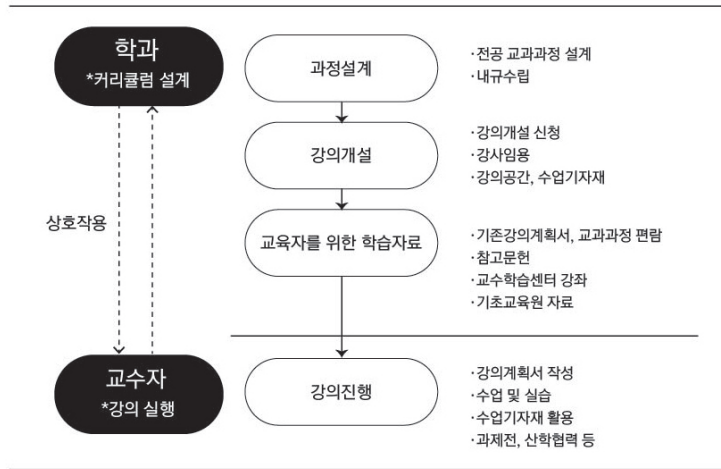


Figure 2 Types and approaches of Design Research by Frayling

문헌 및 자료 연구를 통해서 연구 전반에 주요한 기준이 되는 항목을 정리하였다. 특히 NASAD Handbook 2020~2021자료에 명시된 시각디자인 전공필수 역량 항목을 참고하였다. NASAD는 컨설팅의 세세한 항목을 격년 단위로 핸드북의 형태로 보완하고 홈페이지에 공유한다. 또한 핸드북은 커리큘럼 개발과 수행의 과정을 정성적, 정량적으로 분석하는 기준을 정립하고 이를 평가하는 지표를 포함하고 있다. 이 지표들은 실제 일어나고 있는 교육 활동을 정량화하고 소통할 수 있는 기본적인 토대를 만드는 데 활용할 수 있다. 또한 NASAD의 지표가 절대적인 기준이라고 볼 수는 없지만 이를 기준으로 하여 전공과목의 실제 수업 진행 방식, 수업 목표 등에 관한 분포를 파악하는 것이 가능하며 추후에는 이를 수정, 보완하여 국내 현실에 맞는 지표를 만드는 것이 가능할 것으로 생각된다.

또한 디자인 교육 커리큘럼 설계, 목표 등의 개념적인 이해를 위해 관련 논문의 문헌 연구를 진행하였다. 문헌 연구 이후에 현황 파악은 A대학 시각디자인 전공을 대상으로 학과의 커리큘럼의 설계와 교수자의 실행 과정으로 크게 두 가지로 나누어 분석하였다. 학과의 커리큘럼 설계는 대학본부 및 학과에서 배포하는 교과과정 자료집과 학생생활 안내 책자를 참고하였다. 교수자의 수업의 현황을 파악하기 위하여 교수자에게 설문조사를 시행하였으며 설문조사 항목은 NASAD의 시각디자인 전공필수 항목을 기준으로 하였다.

## 2. NASAD 시각디자인 전공 관련 기준 항목

### 2. 1. NASAD의 역사와 의미

NASAD(National Association of schools of art & design)는 1944년에 설립된 북미 미술대학에 예술적, 학문적, 교육적 컨설팅을 제공하고 인증하는 단체이다. NASAD의 의미와 역할에 관해서 이해하기 위해서는 미국의 대학의 구조적인 특성을 이해할 필요가 있다. 미국 대학은 대학의 개별성과 자율성을 우선하는 방향으로 발전하였다. 또한 교육에 관련된 다양한 업무를 교육부의 유관 기관이 독립적으로 분담하였다. 이러한 맥락에서 교육부의 대학 교육 컨설팅 및 인증 업무를 분담하는 인증을 담당하는 기관(지역, 국가)이 생겨났으며 NASAD 이외에도 지역별 인증단체(북중부, 중부, 북서부, 남부, 서부)가 존재한다.

NASAD는 2022년 현재 미국 국내외 338개의 인증기관을 보유하고 있다. NASAD는 학부와 대학원 과정에 관한 기준을 마련하여 2년마다 지속적으로 업데이트하며(NASAD Handbook), NASAD의 회원 기관은 인증 자격을 유지하기 위해 정기적인 점검을 받는다. 특징적인 부분은 NASAD가 학교에 커리큘럼과 수업 설명을 발표하도록 요구한다는 점이다. NASAD는 일정한 평가 기준을 갖기는 하지만 이를 절대적으로 정량화하여 평가하기보다는 컨설팅 활동의 틀로 사용한다는 특징이 있으며, 주기적인 컨설팅 활동을 통한 인증을 통해 교육의 품질을 지속적으로 관리하는 것에 그 목적이 있다고 할 수 있다.

인증 프로그램과 비슷하지만 조금 다른 개념으로 AICAD(Association of Independent Colleges of Art and Design)가 있다. AICAD는 미국과 캐나다의 36개의 예술과 디자인대학의 비영리 컨소시엄으로 이에 참여하기 위해서는 NASAD 혹은 지역단체의 교육 인증을 받아야 한다. AICAD는 유용한 정보를 나누는 심포지엄, 독립 스튜디오, 인턴십 프로그램을 운영할 뿐 아니라 나아가서 미술 및 디자인 교육 문제와 관련한 입법 및 정부 정책에 대한 정보를 제공하는 활동도 지속한다.

## 2. 2. NASAD 시각디자인 전공 관련 기준 항목 분석

NASAD는 2년마다 NASAD Handbook을 업데이트해 제공하여 세부 전공별 가이드라인을 통해 지속적으로 평가의 기준 항목과 구조를 구체적으로 확인할 수 있다. 본 연구는 시각디자인 전공과 관련해 2020~21년에 발간된 NASAD Handbook의 Communication Design 부분을 참고하였다.

NASAD는 각각의 세부 전공을 가진 학과의 기준을 정리하였다. 특히 시각디자인의 학부과정에 관련한 가이드에 1)커리큘럼 구조 2)일반 역량 3)전공필수 역량을 언급하였다.

### 1)커리큘럼 구조

커리큘럼 구조에 관하여 다음과 같은 정량적인 가이드를 제공한다. 시각디자인 전공은 전체 프로그램의 25~35%를 구성하며, 디자인 관련 기술 및 시각예술은 20~30%, 예술/디자인 역사와 이론에 관한 연구는 10~15%, 연구, 일반 스터디는 25~30%로 구성한다. (모든 전문 학부 학위 프로그램은 기간(년 단위) 또는 학점 시간에 관계 없이 120 semester hours를 기준으로 학과목 분포의 비율을 계산)

### 2)일반 역량

일반역량은 학생이 세부 전공을 연구하는 것을 돕는 것으로 커뮤니케이션 이론, 글쓰기, 심리학, 사회학, 인류학, 교양과목, 경영학, 인문학에 관한 역량이 요구된다.

### 3)전공필수 역량

시각디자인 관련 전공필수 역량 기준 항목은 다음과 같다. 아래 표는 NASAD 시각디자인 전공필수 역량의 기준을 본 연구를 위하여 다시 정리한 표이다. 본 연구에는 전공필수 역량에 대한 NASAD의 가이드를 중요한 지표로 활용하였다.

Table 1 Essential Competencies, Opportunities, and Experiences: Communication Design (NASAD Handbook 2020-2021)

대분류	항목	
A	기본적인 시각 커뮤니케이션 원칙과 프로세스의 이해 활용	1) 시각 커뮤니케이션 이론, 지식
		2) 시각 커뮤니케이션 전략 수립
		3) 창의적 접근과 해결책 도출
		4) 디자인 프로세스 계획 및 사용자 경험 설계
		5) 디자인 어휘와 개념
		6) 디자인 요소(타이포그래피, 이미지, 다이어그램, 모션, 시퀀싱, 색상 등) 활용 능력
B	인간에 관한 연구를 디자인 의사 결정에 통합하는 능력	1) 인간 행동 측면에서 리서치를 설계하고 수행하는 능력
		2) 작은 구성 요소부터 시스템까지 제품부터 경험까지 다양한 스케일에 대한 이해
		3) 유용성, 사용성, 만족도, 기술타당성, 경제적, 지속가능성에 관하여 본인과 타인의 디자인에 관해 비판적 판단을 할 수 있는 능력
C	협업 기술의 습득과 학제간 또는 다학제간 팀에서 문제를 해결할 수 있는 능력	
D	기술 사용 및 이해 능력	1) 기술 변화를 인식하며 지속적으로 기술을 습득하는 능력
		2) 특정한 디자인 문제에서 서로 다른 기술을 평가할 수 있는 능력
		3) 커뮤니케이션 문제 및 목표를 해결하기 위한 기술적 톨과 시스템을 만드는 능력
		4) 메시지 생산, 인간의 행동에 관한 사회적, 문화적, 경제적 의미를 인식하고 분석한 결과를 디자인 결정에 통합하는 능력
E	기초적 연구 분석 절차와 기술을 이해하고 사용하는 능력	1) 데이터베이스를 사용하여 질문, 사용자 관찰, 프로토타입 개발 능력
		2) 분석 도구를 사용하여 연구 활동 시 적절한 시각적 표현을 구성할 수 있는 능력
		3) 연구결과를 실질적으로 해석, 디자인 개발에 적용할 수 있는 능력
		4) 프로젝트 개발, 프레젠테이션의 다양한 단계에서 정량적, 정성적 연구 결과를 통해 디자인 결정을 지원하는 능력

F	디자이너의 윤리적 행동, 특허, 상표, 저작권 같은 지적재산권까지 포괄하는 실제적 지식
G	실무 리서치, 실무 경험, 인턴십 및 해외 경험

NASAD가 제공하는 커리큘럼에 관한 기준과 가이드라인은 정량적 비율과 정성적인 항목을 함께 제공하며 이들을 통해 정량적이고 정성적인 디자인 가이드를 제공한다는 점에서 의의를 갖는다.

### 3. 국내 A대학의 시각전공 과정 분석: NASAD 기준 활용

#### 3. 1. 과정 설계 시점

국내 대다수의 디자인대학은 종합대학의 분과로 소속되어 있으며 학생 수, 예산, 기관 등의 많은 부분이 교육부 관리 아래 운영된다. 또한 한국은 디자인 및 미술대학에 관련된 비정부 인종 단체는 아직은 존재하지 않는다.

A대학은 1946년에 예술대학 미술부로 출발하여, 현재는 미술대학 디자인학부에 시각, 산업디자인 전공을 보유한 국내 종합대학으로 2022년 기준 QS랭킹 아트 앤 디자인 분야 37위(국내 대학 중 1위)를 차지하였다. 하지만 중국 등 아시아 대학의 약진이 눈에 띄는 상황에서 A대학 내부에서 디자인 교육에 대한 자가 진단의 필요성이 제기되는 상황이며 대학 내부의 디자인 교육 활동에 관한 자가 진단 이외에 외부의 컨설팅 활동은 거의 없었으나 디자인 교육의 질을 높이기 위한 내부의 끊임없는 논의와 요구가 있었다.

A대학은 현재 미술대학 디자인학부에 시각디자인, 산업디자인, 도자공예, 금속공예 전공을 보유하고 있다. 1학년에는 기초과목을 이수하며 전공을 탐색하고 2학년에 심화전공을 선택한다. 또한 학부과정에서 심화, 복수, 부전공을 권장한다.

졸업 기준으로는 총 130학점을 이수해야 하며, 심화전공(디자인전공) 기준으로 전공학점을 69학점 이상(다전공의 경우 57학점 이상) 이수해야 하고 이 중 교양학점은 36학점 이상 이수해야 한다. 또한 졸업 심사를 통과하여 2과목 이상의 졸업 전시를 참여해야만 졸업이 가능하다.

시각디자인전공 전공교과목 설계는 1.공통 교과목, 2.시각디자인코어 3.전공심화(그래픽, 미디어 디자인)로 크게 3가지로 구성되어 있으며, 각 학년별로 권장 교과목을 이수하도록 과정을 설계하였다. 이에 관한 내용은 전공에서 배부하는 대학 생활 안내 책자를 참고하였다. 1.공통교과목은 시각디자인과 산업디자인 전공이 공유하는 기초 교과목이다. 2. 시각디자인코어는 시각디자인 전공자들에게 필수적인 수업을 지정한 것이다. 3. 전공심화는 그래픽, 미디어의 심화 전공자들을 위한 심화 수업을 제공한다. 자세한 구성은 아래 표와 같다.

Table 2 Curriculum of Visual Communication Major (University A)

학년	공통 교과	코어전공	심화전공(그래픽,미디어)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>기초시각디자인1,2</li> <li>디자인기초1</li> </ul>		
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>VD컴퓨터이션</li> <li>기초사진1,2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각디자인기초</li> <li>타이포그래피 디자인</li> <li>애니메이션</li> <li>미디어디자인 프로그래밍</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인사진</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인리서치</li> <li>디자인실습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>편집디자인</li> <li>아이덴티티디자인</li> <li>모션그래픽스</li> <li>정보인터랙션디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일러스트레이션 1,2</li> <li>공공커뮤니케이션디자인</li> <li>영상디자인</li> <li>미디어인터랙션디자인</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 포트폴리오</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>시각디자인프로젝트 1,2</li> <li>브랜드디자인프로젝트 1,2</li> <li>모션그래픽디자인프로젝트 1,2</li> <li>미디어디자인프로젝트 1,2</li> </ul>

A대학 시각디자인 전공은 크게 그래픽, 미디어전공 트랙으로 심화전공을 구분하여 설계하였다. 특히 1학년 기초과정은 다양한 조형실험을 통한 풍성하고 종합적인 표현능력을 개발하고 2,3,4학년에는 전문 분야의 가능성을 발휘할 수 있도록 교육 실험을 진행한다.

개별 교과목에 관한 세부 가이드는 2018 A대학 교과과정 과목 개요(학사과정) 자료를 참고하였다. 이는 각 대학 단위로 개별 수업의 목표를 기술한 문서로 과정 설계 시 설정한 개별 과목의 구체적인 학습 목표를 기술한 자료에 해당한다. 과목 개요의 내용을 바탕으로 NASAD Handbook의 전공과목 필수 역량 항목에 대입하여 보았다. 그 결과는 다음과 같다.

Table 3 Analysis of Lectures of Visual Communication Major (University A) – Curriculum

분류	교과목명	A	A	A	A	A	B	B	B	C	D	D	D	D	E	E	E	E	F	G	
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(1)	(2)	(3)		(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)		
공통	기초시각디자인1,2		●								●										
	디자인기초 1	●		●																	
	VD컴퓨터이션		●			●					●		●								
	기초사진					●	●				●										
	디자인리서치							●		●					●	●	●	●			
	디자인실습		●																		●
코어	시각디자인기초	●				●	●														
	타이포그래피	●		●		●	●														
	애니메이션	●		●	●	●	●				●										
	미디어디자인프로그래밍			●	●		●				●		●	●							
	편집디자인	●				●	●														
	정보인터랙션디자인	●			●	●	●				●										
	아이덴티티디자인		●	●	●	●	●														
	모션그래픽스	●		●			●				●										
	일러스트레이션1			●			●														
	일러스트레이션2			●			●														
	공공커뮤니케이션디자인		●		●		●		●					●	●						
	디자인사진					●	●				●										
	디자인포트폴리오			●			●				●										
	영상디자인		●		●		●		●		●										
	미디어인터랙션디자인	●			●	●	●	●	●												
	시각디자인프로젝트1,2	●	●	●			●														
	브랜드디자인프로젝트1,2		●	●	●	●	●														
	모션그래픽디자인1,2	●		●			●				●										
	미디어디자인프로젝트 1,2			●	●		●				●	●	●								
	총 25	10	8	14	9	12	22	2	2	1	0	12	0	4	3	1	1	1	1	0	1

- 0~4개 항목해당 ●
- 5~9개 항목해당 ●
- 10~14개 항목해당 ●
- 15~19개 항목해당 ●
- 20~25개 항목해당 ●

분석 결과 특징적인 부분은 A(기본적 시각 커뮤니케이션 원칙과 프로세스)의 비율이 상대적으로 높게 분포한다는 점이다. 이는 수업의 설계 과정에서 학부과정의 특성을 고려하여 기본적인 시각 커뮤니케이션 훈련을 의식하고 설계했다는 점을 미루어 짐작할 수 있다.

또한 분포도상에서 특히 비중이 낮은 항목은 C(협업기술), F(지적재산권 등 프로페셔널 지식), G(현장 연구, 국제 기회) 항목으로, 이에 해당하는 과목은 1개 이하로 매우 낮은 분포를 보였다. C 항목의 경우는 수업의 설계 과정에서 명시하기 어려운 방법론적인 부분이며 실제로 수업 구조상 다양한 수업의 연계, 교류가 현실적으로 어려운 부분이 있기 때문이기도 하다. G(현장 연구, 국제 기회) 항목 역시 유사한 성격을 지닌다. 또한

F(지적재산권 등 프로페셔널 지식) 항목은 디자인전공에서 필수적인 지식이지만 포함되지 않았다.

또한 학년별 수업 구성에 따라서 A B, C, D E, F, G로 확장되는 양상을 보인다. 이는 교과목 편성 과정에서 기본적인 시각 커뮤니케이션에 관한 이해를 바탕으로 점차 전문적인 부분인 인간, 협업, 기술 등에 대한 이해를 확장하고 적용하는 것으로 확장하는 교과목의 설계 과정의 의도로 해석이 가능하다.

### 3. 2. 강의 실행 시점

강의 실행 현황을 분석하기 위해서 3.1.장과 동일한 설문 문항으로 2021년 2학기과 2022년 1학기 전공수업 담당 강의자들을 대상으로 조사하였다. 설문은 NASAD의 기준 항목들을 제공하고 개별 항목 해당 여부와 해당 항목에 관한 주관식 서술을 통해서 실제 강의 진행 상황에 관하여 조사하는 것을 목적으로 하였다. 아래 표는 강의 설계 시의 분포와 비교, 대조를 위해서 설문조사 자료 중 분포도를 정리하였다.

Table 4 Analysis of lectures of visual communication Major (University A) - Lecturers

분류	교과목명	A	A	A	A	A	A	B	B	B	C	D	D	D	D	E	E	E	E	F	G
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(1)	(2)	(3)		(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)		
공통	기초시각디자인1,2	●	●	●			●		●					●							
	디자인기초 1	●	●	●	●		●														
	VD컴퓨터이션		●				●				●			●	●				●		
	기초사진		●										●					●			
	디자인리서치				●	●				●	●	●			●		●		●	●	●
코어	디자인실습		●						●					●				●		●	●
	시각디자인기초	●			●		●	●	●				●								
	타이포그래피	●					●														
	애니메이션	●			●									●				●		●	●
	미디어디자인프로그래밍		●	●				●		●	●			●							
	편집디자인	●					●	●					●								
	정보인터랙션디자인		●	●	●	●	●		●				●	●		●	●	●	●	●	●
	아이덴티티디자인		●	●	●	●	●	●	●	●			●		●		●			●	●
	모션그래픽스	●			●		●					●	●	●				●		●	●
	일러스트레이션1						●	●					●								
	일러스트레이션2		●				●		●	●			●		●			●			
	공공커뮤니케이션디자인			●	●		●	●	●		●					●	●				●
	디자인사진	●		●		●							●	●					●	●	●
	디자인포트폴리오		●	●	●	●	●	●					●	●		●	●	●	●	●	●
	영상디자인	●		●		●						●		●					●	●	●
	미디어인터랙션디자인		●	●				●			●	●		●						●	●
	시각디자인프로젝트1,2			●			●							●					●	●	●
	브랜드디자인프로젝트1,2	●	●	●	●		●		●					●					●	●	●
	모션그래픽디자인1,2		●				●	●			●										
	미디어디자인프로젝트 1,2		●		●		●	●		●				●	●						
총 25		10	13	14	12	7	16	10	7	5	8	11	1	14	3	5	3	9	6	11	9

- 0~4개 항목해당 ●
- 5~9개 항목해당 ●
- 10~14개 항목해당 ●
- 15~19개 항목해당 ●
- 20~25개 항목해당 ●

설문을 분석한 결과 강의 설계 시점보다 진행 시점에서 강의자가 전반적으로 더 다양한 항목을 다루고 있음을 알 수 있다. 특히 E(연구 분석 기술), F(지적재산권 등 프로페셔널 지식), G(현장 연구, 국제 기회) 항목은 설계 과정에서는 매우 낮은 비율을 차지했으나 실제 강의가 진행되는 시점에서는 상당히 높은 비율로 다루어지고

있음을 볼 수 있다. 특히 3, 4학년 수업에서 연구 분석, 프로페셔널 지식, 현장 연구 등이 이루어지며 이는 실무나 실무에 비견할 프로젝트를 직접 진행하는 수업 방식을 통해 이루어지는 경향을 보인다. 뿐만 아니라 B(인간에 대한 연구), D(기술사용) 관련 항목도 실제 수업에서 폭넓게 다루어짐을 알 수 있다.

이러한 차이에 관하여 강의자에게 추가적인 인터뷰를 통해 원인을 분석해보고자 하였다. 강사A는 수업을 담당할 때 수강 편람에 짧은 문장으로 축약된 교과목 개요를 전달받고 이를 자신의 연구 분야와 결합하여 해석하는 과정을 거친다고 응답하였다. 강사B는 몇 년 동안 같은 강의를 담당할 경우 이전 수업의 학생들의 강의평가나 피드백을 반영하여 강의 내용을 업데이트한다고 응답하였다. 강사C는 유사 과목 강의자와의 의사소통을 통해서 수업의 목표나 방법론이 중복되지 않도록 조정하였다고 응답하였다.

추가 인터뷰 결과를 종합하면 강의자는 과정 설계 시점의 수업 목표를 가장 중요한 지표로 삼지만 시대의 변화와 학생들의 요구, 강의자의 전문성 등을 반영하여 수업을 진행한다고 볼 수 있다.

## 4. 분석 정보의 활용 가능성

### 4. 1. 유사 과목 주관식 문항 심층 분석

강의 실행 시점에서 유사한 과목 간의 관계를 분석하기 위해 A대학의 강의를 유형별로 분류하였다. 이는 유사한 성격의 강의들 간의 관계성을 관찰하기 위함이다. 유형별 분류는 순수하게 강의 내용의 유사성을 기준으로 연구자가 자의적으로 분류한 것이다. 그 내용은 다음과 같다. A대학 전공 역량 관련 수업은 내용별로 분류하면 시각 커뮤니케이션, 그래픽, 브랜드, 사진, 영상, 정보, 미디어로 크게 7가지로 분류할 수 있다.

Table 5 Classification of lectures(University A)

분류	교과목명	분류	교과목명
시각 커뮤니케이션	기초시각디자인1,2	영상	애니메이션
	디자인기초 1		모션그래픽스
	시각디자인기초		영상디자인
	시각디자인프로젝트1,2		모션그래픽스튜디오1,2
그래픽	타이포그래피	정보	디자인리서치
	편집디자인		디자인실습
	일러스트레이션1		정보인터랙션디자인
	일러스트레이션2		VD컴퓨터이션
브랜드	아이덴티티디자인	미디어	미디어디자인프로그램
	공공커뮤니케이션디자인		미디어인터랙션디자인
	브랜드디자인프로젝트1,2		미디어디자인프로젝트1,2
사진	기초사진	기타	포트폴리오
	디자인사진		

위의 분류를 바탕으로 유형별 해당 수업 강의자가 작성한 주관식 설문 내용을 분석하고 이를 축약하여 표로 정리하였다. 이를 통해서 각각의 수업이 NASAD의 전공필수 역량을 구체적으로 어떠한 내용을 어떤 방법론으로 다루었는지 살펴볼 수 있었다.



Table 6 1- Visual Communication Group(University A)

항목	기초시각디자인1,2	디자인기초 1	시각디자인기초	시각디자인프로젝트1,2
A1	그래픽 디자인사 북 세미나	사진, 타이포, 모션 배경지식 이론 강의	조형 요소, 시각언어, 문법 이론 강의	
A2	리서치, 전략 수립, 창의적 시각화	정체성 모순형용의 언어 언어의 시각화	그래픽 디자인 표현 어휘 및 사례 이론 강의	
A3	디자인 조형 요소 그래픽 프로그램	실형적 표현(회화, 설치, 글, 움직임 등) 전시	파라텍스트, 계열체와 통합체 이론 강의	개인별 피드백 개인별 선례나 방법론을 제안
A4		일상의 문제 해결을 위한 디자인 프로세스를 기획 디자인 솔루션 제안		
A5			파라텍스트, 계열체와 통합체 이론 강의	
A6		각자 필요한 능력 스스로 준비	기초(문자,도형) 이미지(사진, 그림) 실기 실습	다양한 디자인 요소를 활용 제안 그에 맞는 참조 작업 제공
B1			문헌 및 대면 리서치를 수행 권장	인간, 행동, 환경에 관한 참조점이 되는 작업들의 지역적/역사적 맥 락 공유 레퍼런스 설명
B2	전체적 구조와 요소 적용과 실험 실기 실습			
D1			시각 표현 매체의 변화 실습 장려	
D3				유저 인터페이스 문제와 목표 설정 전반적인 시스템과 지형도 제작

시각 커뮤니케이션 관련 과목은 네 과목으로 NASAD 항목에서 유사한 분포를 보인다. 그러나 주관식 설문 문항에 언급된 항목별 서술을 들여다보면 세부적으로 다루는 내용과 수업의 진행 방식이 다를 수 있다. 표에서 파란색은 내용에 해당하고 검은 글씨는 방법에 해당하도록 구분하여 표기하였다. 과목의 특성상 비슷한 항목을 다루더라도 그 내용과 교수 방법에 차이가 있음을 알 수 있다.

Table 7 2-Graphic Design Group(University A)

항목	타이포그래피	편집디자인	일러스트레이션1	일러스트레이션2
A1	타이포그래피 역사 강의, 자료 제공 레터링/타입 디자인 실기 실습.	복타이포그래피 이론 이론 강의/ 실기 실습		
A2				실제 산업에서 활용될 수 있는 프로젝트 진행
A6	타이포그래피 역사 강의, 자료 제공 레터링/타입 디자인 실기 실습.	복타이포그래피 이론 이론 강의/ 실기 실습	일러스트레이션의 측면에서 기본 적인 디자인 요소를 개발하는 능력 실기 실습	실기 실습
B1		공통 주제를 선정, 리서치(인터뷰, 촬영) 진행 후 편집물 제작	감각, 감정, 사건, 사고, 현상 등 다양한 층위에서 일러스트레이션을 표현 실기 실습	
B2				작업을 작품화 또는 제품화하는 과정에서 경험할 수 있는 경험을 부여
B3				학생 상호 크리틱을 강화
D1	서체 개발 프로그램 '글리프' 관련 내용 (예정) 워크숍	출판 애플리케이션 습득 인쇄 및 온라인 포맷 모두를 활용 하여 퍼블리싱	디지털 환경에서 일러스트레이션을 작업하고 송출하는 방식 연구 및 실기 연습	디지털 환경에서의 일러스트레이션 연구
D3				일러스트레이션 작업을 실질적인 제품이나 작품으로 출판/제작 실기 연습

타이포그래피, 편집, 일러스트레이션은 그래픽디자인의 서로 다른 전문 영역을 포괄하나 항목별 유사한 분포를 보인다.

Table 8 3- Brand Design Group(University A)

항목	아이덴티티디자인	공공커뮤니케이션디자인	브랜드디자인프로젝트1,2
A1			브랜드의 구조와 형식에 관한 이론 수업 개인 작업
A2	브랜드 비전, 미션 등의 구상 전략적인 사고를 위한 이론 강의 및 실습		비전과 미션의 시각화, 언어의 시각화 등의 시각화를 기반 전략적 사고 훈련
A3	그래픽모티프, 파라텍스트 개념 이론 강의 및 실습		비주얼 네이밍과 같은 새로운 방법론 적용
A4	터치포인트, 저니매핑과 같은 개념을 강의, 사용자 경험 시나리오 적용 및 수립	일반 시민들에게서 창의적 아이디어를 이끌어 내기 위해 아이디어 워크숍의 방법론을 기획	브랜드 시나리오를 기반으로 총체적인 경험을 설계하는 기획자로서의 브랜드 기획 작업 경험
A6	아이덴티티의 요소들에 관한 이해 및 디자인 적용 훈련	각 팀의 아이디어를 시나리오의 형식으로 개발 및 공유	브랜드 경험의 각종 매체 구현을 위한 전문적 디자인 능력
B1	기존의 브랜드에 관련된 다양한 레벨의 리서치 수행	현장을 중심에 두고 탐사적 리서치 (Exploratory Research)를 진행하여 문제에 대한 정의를 새롭게 하는 과정	
B2	다양한 애플리케이션을 제안하는 능력 사례 소개, 기획안 작성	아웃풋이 하나의 영역에 속하는 것이 아닌 그래픽, 시스템, 제품, 경험을 아우르는 종합적 디자인으로 이해 적용	브랜드의 구조(본질적인 요소에서 부터, 정체성의 표현, 활용) 전체를 조망하고 구현하는 경험
B3	프레젠테이션을 통해 상호 크리틱하고 비판 받으며 수정할 수 있는 능력		
C		실제 관악구의 사회문제를 다루며 참여 디자인 프로세스로 진행	
D1	브랜드와 관련된 새로운 애플리케이션, 시도 등에 관한 사례 소개		
D3			브랜드서클(자체 개발한) 틀을 활용하여 브랜드의 형식을 구조화
D4	브랜드 정체성 형성 이후 브랜드가 지속적으로 대중과 커뮤니케이션 방법론 리서치 및 적용		
E1	사용자 관찰 방법(직접, 간접), 문헌 조사 방법 등의 조사 방법 강의 및 실습 적용	현장중심으로 사용자관찰(새도잉, 프로브 등) 방법론 적용	
E3		다수의 프로토타입으로 적용하여 최선을 결정하는 과정	
E4			네이밍, 로고 등 복수의 시안이 나오는 단계에서 결정의 근거로 정량, 정성적 조사를 제안
F			네이밍 저작권에 대한 이론 강의 진행
G		관악구청과 수업을 함께 기획하며 프로젝트 결과물이 현실반영	각자 기획한 브랜드가 실제 파트너를 대상으로 할 경우 콘택트하여 공동연구제안

브랜드 디자인 관련 수업은 아이덴티티 디자인의 기본적인 개념을 익히고 이를 가상의 프로젝트로 적용하는 반면, 공공커뮤니케이션 디자인은 자치구와 함께 기획한 실제 프로젝트를 실제 상황에서 적용하는 과정에서 문제를 정의하고 방법론을 적용, 결정하는 과정에 집중하였다. 브랜드디자인 프로젝트는 졸업 전시 수업의 성격상 종합적인 브랜드에 관한 이해를 바탕으로 보다 전문적인 지식과 종합적인 기획력을 요한다.

Table 9 4- Photography Group(University A)

항목	기초시각디자인1,2	디자인기초 1
A1		3분할 법칙, 패턴, 색상 등 기본적인 사진 구도 이론 설명
A2	기초 테크닉을 학습하여 다양한 환경에서 응용하는 방식	
A3		아이디어를 보강해주는 이미지 레퍼런스 서칭
A6		포토샵이나 라이트룸을 활용한 색 보정 이론 실습
D1	포드폴리오를 디자인에 따라 다양한 방법으로 보여줄 수 있는 방식에 대한 이해와 활용을 할 수 있는 기술 연구	매년 카메라 시장의 기술적 변화와 트렌드를 설명
E2	빛을 사용해서 작업 (자연광, 인공광) 디자인을 더 잘 표현하기 위한 연출 및 구성	

기초사진과 디자인사진은 유사한 내용을 다루는 과목이지만 다른 분포를 보인다. 또한 내용도 상당히 차이를 알 수 있다. 기초사진은 기초 테크닉과 기술 연구를 통한 디자인적 표현에 목표를 두는 반면 디자인사진은 다양한 이론들을 기반으로 사례를 연구하고 이를 실습으로 구현하는 데 집중한다.

Table 10 5- Motion Graphics Group(University A)

항목	애니메이션	모션그래픽스	영상디자인	모션그래픽디자인1,2
A1	애니메이션의 역사와 1800년대 후반~1950년대 이전까지의 작품들 감상 다양한 애니메이션/VFX 기법을 탐구	과거 시각적인 트릭을 이용한, 현대의 디지털 작업에서의 스킵셋을 이용한 특수효과, 합성 예시 소개, 이론 강의	3분할 법칙, 패턴, 색상 등 기본적인 구도 이론 설명	이미지의 종류와 컬러 계획, 사운드와 전체 구성에 대해 실험과 실습
A3	5개의 습작 과제를 통한 기술 연습, 스토리보드와 애니매틱 제작 방법을 소개 1:1면담을 통한 크리틱		아이디어를 보강해주는 이미지 레퍼런스 사칭	
A4	5개의 습작 과제를 통한 기술 연습, 스토리보드와 애니매틱 제작 방법을 소개 1:1면담을 통한 크리틱	영상 작품과 작업 과정 영상(making film / behind the scene)감상 작품 제작에 관한 방법론 탐구 스토리보드/애니매틱 제작 방법 소개		
A6		폰트와 점선면의 기하도형 만으로 모션그래픽 습작을 해보는 과제 진행 시네마포디 툴 실습, 3D primitive objects를 변형, 반복, 조합하는 실습	색 보정 이론 실습	이미지의 종류와 컬러 계획, 사운드와 전체 구성에 대해 실험하고 구현하도록 함 실기 실습
B1	현실 세계에서 움직이는 동물, 사물을 관찰하고 프레임 바이 프레임으로 제작하는 능력 플립북이나 워크사이클 드로잉 애니메이션 실습			작업에 공감하고 특정 감정이 도출될 수 있도록 관람자의 입장에서 검토하고 다양한 피드백을 거침
C	최종 과제를 위해 협업 제안 (지원자 없음)	최종 과제 원하는 사람들에게 한해 2인1조로 협업 진행		촬영, 미술, 연기, 사운드 제작 등 관련 인력을 직접 모집하고 컨트롤 하여 작업함
D1	애프터이펙트, 프리미어 툴 워크숍, 이메일 크리틱	시네마포디 툴 워크숍 이메일 크리틱	매년 기술적 변화와 트렌드를 설명	
D3	컴퓨터 활용 관련 지식과 팁을 제공. 스토리보드 프로그램을 활용해 러프스케치로 스토리보드와 애니매틱을 만드는 방법을 소개	시네마포디 툴 워크숍 이메일 크리틱		학생들이 어려움을 겪는 기술적 부분들을 선배 및 전문가와 연결해 지원받도록 함
E2	동물, 사물의 운동 관찰 후 애니메이션 연출 제작 및 핸드드라운 실습			
E3		수많은 유튜브 튜토리얼들 자료 조사, 변형, 응용하여 자신의 표현을 연출해 보는 실습		
F	pexels.com 라이선스프리 사진& 동영상 사이트 활용 권장. 배경음악, 효과음의 경우는 유튜브 스튜디오 같은 라이선스프리 음원 제공자를 이용하도록 권장	pexels.com 라이선스프리 사진 & 동영상 사이트 활용 권장. 배경음악, 효과음의 경우는 유튜브 스튜디오 같은 라이선스프리 음원 제공자를 이용하도록 권장		있음
G				있음

영상 관련 과목 중 애니메이션, 모션그래픽스 수업은 영상과 관련된 기본적인 툴과 제작 방법을 익히는 실습을 위주로 진행되며 이후 졸업 전시를 준비하는 모션그래픽디자인 수업은 종합적인 계획과 디렉팅, 구현의 과정을 거치는 것을 알 수 있다.

Table 11 6- Information Design Group(University A)

항목	디자인리서치	디자인실습	정보인터랙션디자인
A2		디자인 프로세스에 관한 거시적 이해	정보 시각화를 위한 전략 수립
A3	디자인 리서치 방법론과 데이터화에 관한 내용 강의		차별화된 정보 전달의 메타포 찾기 정보전달의 창의적 미디어 찾기 실습
A4	디자인 리서치 방법론과 데이터화에 관한 내용 강의	디자인 프로세스에 관한 거시적 이해	정보 시각화 프로세스의 사례 소개와 개인별 방법론 설계를 기획서로 정리
A5			기초전형의 언어들이 정보와 매핑되어 표현되는 사고법의 실습 훈련
A6			타이포, 색상 등의 활용으로 정보를 적절하게 전달하는 실습 훈련
B2	기술 타당성과 유용성을 기준으로 리서치 방안을 습득, 반영하여 실습		
B3	기술 타당성과 유용성을 기준으로 리서치 방안을 습득, 반영하여 실습		
C	앱 개발을 통해 실제 구현 가능한 리서치 방법론 파악		
D3	구글 디벨롭퍼 가입, 앱 개발을 통해 디자인부터 앱 런칭까지 실질적인 실습	기업과의 미팅을 통하여 원하는 디자인을 추리고 결과를 도출	정보 전달의 도달률을 높이기 위한 방법론 구축
E1	유저 테스트를 진행하여 실제 서비스 런칭 경험		
E3	유저 테스트를 진행하여 실제 서비스 런칭 경험	기업들이 요구하는 다양한 니즈를 파악해서 분석	
F		프로세스 파악을 위해 회의 내용과 결과를 기록하여 보고서 제작	
G		프로세스 파악을 위해 다양한 현장 방문	현장 연계형 수업, 학생 작업이 실제 브랜드 정보 시각화와 연계되어 현재 상품화 되어 있음

정보를 다루는 과목들은 E,F,G 항목에 높은 분포를 보였으며 실제로 현장 연계 수업, 유저테스트, 현장 방문 등의 방법을 활용하여 현실과 소통하는 프로젝트를 경험하는 비중이 높음을 알 수 있다.

Table 12 7- Media Design Group(University A)

항목	VD컴퓨터이전	미디어디자인프로그래밍	미디어인터랙션디자인	미디어디자인프로젝트1,2
A2	디지털 미디어 시대의 시각 커뮤니케이션 전략과 전통적인 시각 미디어의 직접적인 비교 분석		서비스에 관한 거시적인 프로세스를 파악하고 개발 및 진행	개별 주제를 발표 & 녹화를 통해 객관적으로 자기평가 및 상호평가를 통한 전달 방법 고민
A3		미디어 인터랙션을 구현할 수 있는 새로운 기술과 창의적인 표현 접목 실기 실습	서비스에 관한 거시적인 프로세스를 파악하고 개발 및 진행	
A4		사용자 입장에서 다양한 시나리오를 가정하고 이에 따른 문제를 해결하는 연습		
A5	디자인 어휘 및 개념을 표현하는 것을 실습			시각적 조형 원리에 따라 실습
A6				
B1			유저 테스트를 통해 사용자의 행동 파악 후 기획에 반영	
B3		실습한 인터랙션을 경험해보고 디자인 전략의 성공 여부와 문제점, 해결책 등을 논의 상호 크리틱		
C	시각 정보 요소 표현을 위한 프로그래밍 언어 습득 실습	난이도가 높은 미디어를 제작할 경우 팀 작업 및 팀원들의 성향에 맞게 역할 배분	개발을 진행하며 실제 런칭까지 진행	
D1			앱 개발을 위한 툴 기술 습득, 코딩과 전략 기획	
D2				테크닉에 매몰되지 않도록 유도하고 디자인을 통한 커뮤니케이션이 핵심이 되도록 교육
D3		인간 - 컴퓨터 간의 인터랙션이 가능한 다양한 방법과 기술들을 구현 실습		테크닉에 매몰되지 않도록 유도하고 디자인을 통한 커뮤니케이션이 핵심이 되도록 교육
E4			실제 앱 런칭 과정 실습	
F			창업을 통한 저작권 및 특허 신청 경험	
G			예비 창업 패키지를 위해 앱 런칭 서비스 기획	

미디어 디자인 그룹은 전체적으로 매우 고른 분포를 보임을 알 수 있다. VD컴퓨터이션은 시각 정보 요소를 디지털 미디어를 활용해서 커뮤니케이션하는 것에 대한 이해와 실습을 강조한다면 미디어디자인 프로그래밍은 인터랙션에 대한 이해와 시나리오 작업을 통하여 인간과 컴퓨터간의 다양한 인터랙션 방법과 기술을 연구하고 구현하는 실습을 강조한다.

총 7개의 그룹간의 비교 분석을 통해서 각각의 유사 과목들의 경향성과 같은 그룹 안에서의 과목별 차이점을 다루었다. 특히 내용과 방법론을 색으로 구분하여 정리한 표를 통해서 과목별로 유사한 분야에서 실제 수업을 구현하는 방식과 내용을 살펴보는 것이 가능했다. NASAD의 전공 역량에 관한 항목을 통한 설문 결과는 객관적인 지표를 통해서 서로 과목의 특성에 관하여 소통하고 각각의 과목별 특성을 명확하게 보여줄 수 있다는 점에서, 추후에 이 정보를 활용할 수 있는 가능성을 엿볼 수 있었다.

## 4. 2. 강의 관련 자료의 수집과 활용 방안

본 연구에서 도출한 자료를 통해 커리큘럼을 설계하고 강의를 운영하는 데 유용한 정보로 활용이 가능하다.

학과 차원에서 활용 가능성은 다음과 같다.

첫째로 강의자의 강의진행 시점의 운영 현황을 정확하게 파악하고 피드백을 받음으로써 보다 세심한 과정 설계와 운영을 하는 것이 가능하다.

둘째로는 학과 차원에서 과목에 관한 교육 자료를 확충할 수 있다. 학과에서 교육 자료를 지속적으로 아카이브 하는 것만으로도 디자인 교육에서 중요한 자료로서 가치를 지닌다. 이러한 아카이브의 방법으로 강의자들의 설문, 인터뷰, 강의 자료 등을 정리하고 수집하는 것은 중요한 과정으로 생각되며 이러한 과정을 통해서 학과 차원의 강의자 교육, 오리엔테이션, 평가 등에서도 역할을 할 것으로 기대한다.

마지막으로 학과의 교과과정 개편에 중요한 근거 자료가 될 수 있다. 기준이 정립되고 기준에 따라서 아카이브 자료들은 이후에 학과가 시대의 변화를 반영하여 교과과정을 개편하는데 있어서 중요한 근거 자료가 되며, 정량적, 정성적 분석을 통한 논리적인 의사 결정을 가능하게 한다. 강의자 차원의 활용 가능성은 다음과 같다.

첫째로 유사점이 많은 과목을 학년별, 단계별로 수업을 진행할 때 강의자에게 중요한 지표로 활용될 수 있다. 유사 과목 강의자가 서로 강의가 지향하는 방향을 항목을 기준으로 명확하게 정보를 공유하는 것이 가능하다.

둘째로 강의자들의 긍정적인 상호작용과 협력을 가능하게 한다. 강의자들이 서로의 강의의 진행 상황을 정확하게 공유함으로써 각각 다른 특성을 갖지만 교류할 수 있는 강의에 대해서 정보를 나눌 수 있게 된다. 또한 수업에 필요한 기자재, 기술, 자원 등에 관한 정보를 교환하는 것도 가능할 것이다.

또한 마지막으로 강의자들이 이러한 정보를 정기적으로 발표하고 공유하는 자리가 있다면 단순한 정보 교환을 넘어서 토론과 활발한 상호작용, 정보 교환을 통하여 전반적인 수업의 질에도 영향을 줄 것으로 기대한다.

---

## 5. 결론 및 제언

본 연구는 대학 디자인 교육 품질에 관한 연구의 일환으로서 NASAD의 전공수업 관련 정성 평가 항목을 활용하여 A대학의 전공과정의 정성적 평가를 진행하였다. 평가 시 수업의 설계와 진행 과정을 나누어 학과에서 커리큘럼을 설계하고 강의자가 실제 강의를 운영하는 지점을 비교해 보았다. 연구자는 대학 디자인 교육에서 중요한 부분인 대학과 강의자 혹은 강의자들 간의 명확한 소통의 체계를 마련하고, 이에 관한 정보를 지속적으로 관리하는 것의 필요성에 주목하였다. 이를 통해 학과의 목표, 특성을 공감하고 새로운 교육의 시도를 지속할 수 있는 토대를 만들 수 있을 것으로 기대한다. 본 연구는 이러한 시도의 시작점이며, 학과와 강의자 이외에도 교육 서비스의 대상자인 학생과 대학이 몸담고 있는 지역, 사회 등과 상호작용을 염두에 둘 때 디자인 교육에 관한 다양한 관점의 시도와 소통을 통한 발전적인 변화가 가능할 것으로 생각되며, 추후 후속 연구가 필요하다고 생각된다.

## References

1. ACQUIN. (n.d.). Retrieved April 30, from <https://www.acquin.org>.
2. AICAD. (n.d.). Retrieved November 2, from <https://www.aicad.org>.
3. Friedman, K. (2002). Design curriculum challenges for today's university. Enhancing the Curricula: Exploring Effective Curricula Practices in Art. In *International Conference from CLTAD*, Allan Davies (ed.), no. 1, 27–63, London, United Kingdom.
4. Meyer, W. M. (2019). Changing Design Education for the 21st Century. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(March), 13–39.
5. Myeong, G. S. (2007). A Study on the Design Curriculum of American Universities – Focused on NASAD Certification Program [미국 대학의 디자인교육과정 연구–NASAD 인증 프로그램을 중심으로]. *Illustration Forum*, 8(15), 95–109.
6. NASAD. (n.d.). Retrieved June 10, from <https://nasad.arts-acredit.org>.
7. Seo, D. S. (2008). Implications of the British University Evaluation System: Focusing on the Institutional Evaluation of QAA [영국 대학평가제도의 시사점: QAA의 기관평가를 중심으로]. *Higher Education*, 155, 58–63.
8. Seo, B., Ha, J., Kang, J., & Park, T. (2017). A Study on the Improvement of University Education Certification System[대학 자체교육인증제 개선 방안 모색]. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(12), 368–377.
9. Subject Benchmark Statement Art and Design. (n.d.). Retrieved June 10, from [https://www.qaa.ac.uk/docs/qaa/subject-benchmark-statements/sbs-art-and-design-17.pdf?sfvrsn=71eef781\\_22](https://www.qaa.ac.uk/docs/qaa/subject-benchmark-statements/sbs-art-and-design-17.pdf?sfvrsn=71eef781_22).
10. University A Course registration program. (n.d.). Retrieved June 10, from <https://sugang.snu.ac.kr>.
11. University A Undergraduate Course Description. (n.d.). Retrieved June 10, from <https://www.snu.ac.kr/academics/undergraduate/curriculum>
12. QAA. (n.d.). Retrieved June 10, from <https://www.qaa.ac.uk>.

# A대학교 시각디자인 전공과정에 관한 정성적 연구: 미국 디자인 평가인증제 NASAD의 평가 항목을 기준으로

임선아

서울대학교 디자인학부, 박사후연구원, 서울, 대한민국

---

## 초록

**연구배경** 현실의 변화를 빠르게 받아들이고 변화하는 디자인 분야의 특성을 감안하면 디자인 전문 인력을 양성하는 대학의 디자인 교육과 관련한 다양한 연구와 끊임없는 혁신이 필요함을 알 수 있다. 이 연구는 미국의 디자인대학 교육 컨설팅 및 인증단체인 NASAD의 항목을 기준으로 국내 A대학의 학부과정 커리큘럼 설계와 강의 진행 과정을 분석하고, 이를 통해 디자인 교육의 지표가 되는 정량적, 정성적 데이터를 얻고자하였다.

**연구방법** 문헌 연구 방법과 설문지를 통한 현장 조사 방법으로 진행하였다. 먼저 NASAD 핸드북에 나온 전공필수 역량과 A대학 시각디자인 전공과목의 과정 설계 및 강의 계획을 종합하여 비교하였다. 다음으로 A대학 시각디자인 전공 강의를 맡고 있는 강의를에게 전공필수 역량에 관한 설문조사와 추가 인터뷰를 한 후 비교하고 분석하여 결과를 도출했다.

**연구결과** 조사 결과 A대학의 커리큘럼 설계와 강의자의 실제 강의 진행은 분포에서 차이를 보였으며, 일반적으로 강의 진행에서 커리큘럼보다 광범위하게 항목을 다루고 있었다. 또한 강의자의 수업 진행에 관한 주관식 설문을 통하여 강의자의 수업 내용과 강의 방법을 살펴 볼 수 있었다.

**결론** 위의 분석 결과를 통해서 대학, 강의자, 학생 간의 커뮤니케이션의 중요성을 알 수 있었다. 또한 이 연구의 결과가 강의자들과 학교 간의 커뮤니케이션을 돕는 교육 자료로 역할을 할 수 있을 것으로 기대한다.

**주제어** 디자인 교육, 대학 커리큘럼, 시각디자인, 교육 평가 지표, 나사드

---

이 연구는 서울대학교 미술대학 디자인학부 BK21사업단인 '사회적 감수성을 실천하는 디자인 리더 양성 사업단'의 지원을 받아 수행된 연구임 (A0443-20210104)