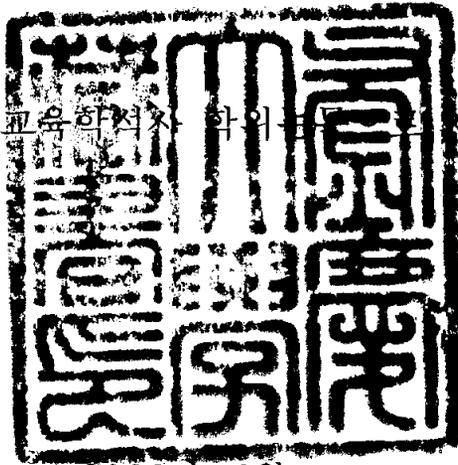


교육학석사 학위논문

입시미술학원의 디자인 발상 표현교육과  
개선점에 관한 연구

지도교수 김 명 수

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함



2002년 8월

부경대학교 교육대학원

디자인교육전공

허 태 명

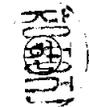
# 허태명의 교육학석사 학위논문을 인준함

2002년 6월 일

주심 김 철 수

위원 장 청 건

위원 김 명 수



# 목 차

I. 서론 .....	1
I- 1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
I- 2. 연구의 내용 및 방법 .....	4
I-2-(1) 입시미술학원의 디자인 교육에 영향을 주는 제반 조건 .....	4
I-2-(2) 입시미술학원의 디자인 발상과 표현교육 .....	5
I-2-(3) 연구의 방법 .....	5
II. 디자인학과 입시전형의 발상과 표현의 이론적 내용 .....	7
II- 1. 디자인의 발상과 표현의 의미 .....	7
II-1-(1) 일반 디자인적 의미의 발상과 표현 .....	7
II-1-(2) 대학 디자인학과 입학 전형의 발상과 표현의 의미 .....	9
II- 2. 고등학교 디자인교과 교육의 발상과 표현의 개념 .....	9
II-2-(1) 고등학교 미술, 디자인 보통교과 교육의 발상과 표현의 개념 .....	9
II-2-(2) 고등학교 미술, 디자인 전문교과 교육의 발상과 표현의 개념 .....	13
II- 3. 대학의 입학전형 과목상의 발상과 표현의 개념 .....	15
II-3-(1) 범용적 기초능력 측정형 .....	17
II-3-(2) 공격적 조형능력 측정형 .....	17
II-3-(3) 비 대상, 추상적, 개념적 주제에 대한 기초능력 측정형 .....	18
II-3-(4) 세부적 디자인 유형에 따른 해당 디자인능력 측정형 .....	18
II- 4. 입시미술학원의 발상과 표현 교육내용의 개념 .....	19
III. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 관련현황 .....	20
III- 1. 고등학교 디자인교과 교육과정의 발상과 표현의 과목현황 .....	20
III-1-(1) 일반 고등학교 디자인 전공 희망 학생들의 실기시간 부족 .....	20
III-1-(2) 실업계 고등학교 발상과 표현관련 과목 .....	22
III- 2. 대학 디자인학과의 입학전형과목의 발상과 표현의 현황 .....	27
III-2-(1) 디자인 발상표현에 관련한 대학 디자인학과 입학실기 유형 .....	27
III-2-(2) 실기고사 유형에 따른 실시대학 학과 .....	30

<b>IV. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 문제점 분석</b> .....	33
<b>IV- 1. 입시 미술학원의 디자인 발상 표현교육의 작품분석</b> .....	33
IV-1-(1) 고등학교 미술, 디자인 교과목의 학습내용 및 평가관점의 분석...	33
IV-1-(2) 디자인학과 발상과 표현관련 입학 실기고사의 평가관점 분석.....	35
IV-1-(3) 고등학교 교육과 대학입학 전형평가의 복합적 평가관점.....	38
IV-1-(4) 고등학교와 대학의 복합적 평가관점에 따른 입시작품의 분석 .....	41
<b>IV- 2. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 제반 문제점</b> .....	51
IV-2-(1) 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 문제점.....	51
IV-2-(2) 고등학교 교육이 입시미술학원 교육에 미치는 영향.....	52
IV-2-(3) 대학 디자인학과와 입시체도가 입시미술학원 교육에 미치는 영향.....	53
<b>IV- 3. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 문제점 설문분석</b> .....	55
IV-3-(1) 설문의 목적.....	55
IV-3-(2) 설문의 대상과 방법 .....	55
IV-3-(3) 설문의 세부적 내용 .....	56
IV-3-(4) 설문의 분석 및 결과.....	56
<b>V. 결론 및 제언</b> .....	72
<b>V- 1. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육 여건의 강화</b> .....	72
V-1-(1) 입시미술학원 디자인교과 교사의 자격제도.....	73
V-1-(2) 학생에 대한 디자인전공에 대한 도입교육의 강화.....	73
V-1-(3) 입시미술학원의 디자인 발상 표현교육 내용의 객관화.....	74
<b>V- 2. 대학 디자인학과 입시 전형의 전문 디자인적 과정의 강화</b> .....	75
V-2-(1) 전문 디자인과정을 적용한 디자인학과 입시과목 출제 평가 관.....	77
V-2-(2) 변화된 출제에 따른 입시미술학원의 교육내용 개선방향의 예상.....	78
참고문헌.....	80
Abstract.....	82
<부록 1 > 설문지	
<부록 2 > 평가 비교용 학생작품	

## 표 목 차

<표 1>	디자인 과정상의 발상과 표현의 위치.....	8
<표 2>	미술 보통교과(국민공통 기본교과)의 성격과 목표.....	10
<표 3>	미술 보통교과(국민공통 기본교과)의 내용 .....	11
<표 4>	고등학교 미술 보통교과(국민공통 기본교과)의 세부 내용.....	12
<표 5>	미술과 생활 교과 (일반 선택과목)의 영역별 내용.....	12
<표 6>	디자인 발상과 표현에 관련한 고등학교 전문교과.....	13
<표 7>	디자인 발상과 표현관련 대학 학과현황.....	16
<표 8>	고등학교 선택중심 교육과정 보통교과.....	21
<표 9>	디자인 발상과 표현관련 공업계 고등학교 교육과정.....	23
<표 10>	디자인 발상과 표현관련 상업계 고등학교 교육과정.....	24
<표 11>	디자인 발상과 표현관련 가사·실업계열 고등학교 교육과정.....	25
<표 12>	디자인 발상과 표현관련 예술계열 고등학교 전문 교육과정.....	26
<표 13>	디자인 발상 표현관련 대학 디자인학과의 입학실기 전형유형.....	28
<표 14>	실기고사 유형에 따른 실시대학 학과.....	30
<표 15>	고등학교 미술, 디자인교과의 세부 학습내용 및 평가관점.....	34
<표 16>	발상과 표현유형 실기고사의 대학별 출제의도.....	36
<표 17>	발상과 표현유형 실기고사의 대학별 출제의도의 관점별 분석.....	38
<표 18>	고등학교 교육과 대학 입학전형 평가의 복합적 평가관점.....	40
<표 19>	분석대상 입시준비 작품의 성격.....	42
<표 20>	작품 출처 학원분포.....	44
<표 21>	디자인 발상과 표현관련 입시준비작품 분석결과.....	46
<표 22>	설문 대상학원과 응답자수.....	55
<표 23>	고등학교 디자인 전문교과에 따른 대입 실기고사 가능유형 및 관점...76	76
<표 24>	대학 디자인학과의 신입생 선발고사 출제 평가 관.....	78

## 그 립 목 차

<그림 1> 석고소묘 .....	43
<그림 2> 석고정물소묘 .....	43
<그림 3> 석고수채화 .....	43
<그림 4> 정물소묘 .....	43
<그림 5> 기초디자인 평면구성.....	43
<그림 6> 이화여대식 소묘.....	43
<그림 7> 패션일러스트 .....	43
<그림 8> 포트폴리오준비 .....	43
<그림 9> 국민대식 발상과 표현유형 .....	45
<그림 10> 석고소묘유형 .....	45
<그림 11> 서울대 포트폴리오 유형 .....	45
<그림 12> 석고포함 정물수채화 유형 .....	45
<그림 13> 소묘 및 회화식 유형 작품분석.....	47
<그림 14> 석고포함 정물수채화유형 작품분석 .....	47
<그림 15> 기초디자인 유형 작품분석.....	48
<그림 16> 포트폴리오 유형 작품분석.....	48
<그림 17> 발상과 표현 유형 작품분석.....	49
<그림 18> 주제해석 소묘 유형 작품분석.....	49
<그림 19> 상황표현 유형 작품분석.....	50
<그림 20> 전체 입시 유형의 준비작품 제작경향.....	50
<그림 21> 응답자의 고등학교 계열 분포(설문1).....	56
<그림 22> 희망 전공분야의 분포(설문 2) .....	57
<그림 23> 전공분야 선택의 동기(설문 3).....	58
<그림 24> 자신의 전공이 될 전문 디자인의 이해도(설문 4) .....	58
<그림 25> 디자인교육의 필요성 인식도(설문 5).....	59
<그림 26> 소묘(회화적 묘사)와 디자인과의 관계 인식도(설문 6).....	60
<그림 27> 입시전형과목으로 소묘만 준비하는 이유(설문 7).....	60
<그림 28> 조형적 표현의 성향 분석(설문 8).....	61
<그림 29> 조형적 표현의 계획과 실천(설문 9).....	61

<그림 30> 심미적 표현의 의도적 작품반영도(설문 10).....	62
<그림 31> 전문 디자인적 발상의 작품반영도(설문 11).....	63
<그림 32> 전문 디자인적 표현의 작품반영도(설문 12).....	63
<그림 33> 입시실기고사의 전문 디자인 발상표현의 출제(설문 13).....	64
<그림 34> 자기작품 표현의 독창성에 대한 주장(설문 14) .....	64
<그림 35> 고등학교의 디자인교육 만족도(설문 15).....	65
<그림 36> 실기시간에 대한 만족도(설문 16).....	65
<그림 37> 디자인 전공자에 대한 고등학교의 배려 만족도(설문 17).....	66
<그림 38> 고등학교 교육과정과 입시 출제내용의 일치도(설문 18).....	66
<그림 39> 제반 대학입학정보의 획득처(설문 19).....	67
<그림 40> 대학 디자인학과의 출제의도의 이해도 (설문 20).....	68
<그림 41> 출제의도에 따른 표현의 정확도(설문 21).....	68
<그림 42> 입시결과의 평가와 채점에 대한 신뢰도(설문 22).....	69
<그림 43> 여러 유형의 실기고사에 대한 채택 및 준비 경향(설문 23).....	69
<그림 44> 비 실기전형 유형에 대한 의식(설문 24).....	70
<그림 45> 공격적 성향의 입시출제에 대한 인식도(설문 25).....	70
<그림 46> 전문 디자인과정을 가진 입시유형에 대한 선호도(설문 26).....	71

# I. 서론

## I-1. 연구의 필요성 및 목적

디자인 교육은 오늘날 국제화된 산업 경쟁시대에<sup>1)</sup> 국가경쟁력을 높이는 매우 중요한 역할을 담당하게 되었다. 기술력과 디자인의 힘은 자본이나 자원이 부족한 우리나라에서는 더욱 중 차대하게 받아 들여져야 할 것이며 디자인 교육은 디자인을 전공하고자 하는 학생뿐만 아니라 합리적인 소비와 생산을 담당할 일반 국민에게도 전적으로 중요한 국가적 과제가 되고 있다.

디자인 교육은 전인적인 국민교육의 일환으로 디자인을 교육함으로써 합리적인 사고와 소비생활을 유도하여 주체성 있고 선진 국민다운 문화생활을 할 수 있게 하는 일면이 있다.<sup>2)</sup> 한 편으로는 이러한 디자인을 이끌고 나갈 전문 디자이너를 양성할 목적의 전문교육이 존재한다.

그러나 우리나라의 디자인 교육은 국민의 전인적 교육을 위한 부분에서도 디자인을 합리적으로 활용한 교육이 이루어지지 못하고 있으며 디자이너의 전문 교육면에서도 많은 부분이 미숙하게 성장되어 있다.

전인적 국민교육을 담당하고 있는 초, 중, 고등학교의 교육과정이나 전문가를 양성하는 대학의 교육과정에서도 미흡한 점이 보이고 있지만 그나마 교육과정이나 학습목표가 설정되고 교육이 제도적 관리 하에 이루어지고 있으며 국가 산업적 측면에서 그런 단점을 보완하기 위하여 많은 관심과 연구가 행해지고 있는

---

1) 산업디자인150년(1998). 정시화. 미진사. p. 290-294. 디자인비즈니스-디자인전쟁

2) 이수경(1998). 한국디자인교육의 실태조사연구. 한국직업능력개발원 기본연구논문

중이다.

그러나 초, 중, 고등학교의 미술, 디자인 교육을 실질적으로 보완해 온 많은 수의 미술학원과 디자인 전문가가 되기 위해 노력하는 학생들에게 대학교육 이전에 전문적인 예비교육을 담당하고 있는 입시미술학원<sup>3)</sup>의 교육내용과 문제점을 고찰한 연구와 국가적 관심은 거의 찾아 볼 수가 없다.

특히 고등학교과정의 학생들이 미술, 디자인 대학을 진학하기 위해 학교에서 공부하기보다는 입시미술학원을 이용하는 경우가 많다.

실업계 고등학교의 디자인 전문 교과목은 실제 대학이 교육하고 있는 교육과정의 예비단계나 그와 상응한 기술적 수준을 교육과정 속에 담고 있어 그나마 다행한 일이지만 실업계 고등학교의 학생들도 학교에서 받는 디자인교육과 입시제도상의 평가항목이 다른 점을 보완하기 위해 입시미술학원을 이용하고 있다.

특히 주목할 점은 인문계열 고등학교나 예술계열 고등학교의 디자인 교육과정은 사회의 전문인을 위한 단계가 아니며 의무점정과 같은 강제성이 없어 디자인계 대학으로 진학하고자 하는 많은 수의 학생이 대학이 시행하고 있는 입학전형제도상의 디자인 입시과목을 수강하기 위해 입시미술학원을 이용하고 있는 점이다.

그럼에도 불구하고 사회교육법의 미술학원의 기준은 전문 입시교육과 일반 취미 교양교육으로서의 미술학원 교육을 분리하지도 않고 있으며 시설기준과 교사 임용 기준도 해묵은 기준을 그대로 두어 현실상의 시설과 강사의 수준이 오히려 매우 높은 편이다.

---

3) 학원의 설립·운영에 관한 법률시행령(1999.5.10.).

문형준(1991.). 미술학원의 보조적 기능에 관한 연구. 서울대학교 대학원교육학과 석사학위논문

입시미술학원이라는 용어는 사회교육법상의 사설학원의 예능교습 미술학원의 범주에 속하며 교육법상에 따로 규정하지 않았다. 일반적으로 미술대학의 입학전형을 준비하는 학생을 대상으로 학교교육 외에 전문 실기과목을 교습하는 학원이라고 정의한다.

이런 현실에서 입시미술학원의 교육과정을 다듬어 실제 대학이 원하는 입시 과목의 평가적 교육목표 수준과 고등학교 교육과정에 대한 보완적 수준의 교육 내용을 만들어야 할 필요성이 절실히 요구된다. 입시미술학원의 교육내용은 보완 정비되어야 하며 교육목표를 분명히 해야 한다.

사회교육기관으로서 입시미술학원이 실제로 많은 교육활동을 하고 있으며 그런 사실을 인정하지 않을 수는 없다.<sup>4)</sup> 학교의 일반 교육과정의 보습으로 국가 교육적 측면에서 많은 문제점이 있는 사교육기관의 부정적 인식의 틀 속에 입시미술학원을 한데 묶어 바라보는 시각도 다시 한번 재고되어야 마땅하다. 예비 전문 교육과정으로서 디자인 교육과정이 학교에서 많은 어려움이 있을 때 이를 보완하고 대항할 수 있는 사회 교육적 협조체계도 요구되고 있다.

발상과 표현은 고등학교 미술 디자인 전문 교육과정과 일반 학교 교육과정상에 나타난 특징적 부분이며 대학마다 예비 디자인전문가의 발굴 심사에 있어 고등학교 교육과정과 연계를 가지며 타당성이 높은 과목임을 인정하고 있는 경향이다.<sup>5)</sup>

종래의 대중적 입시과목이었던 석고소묘의 한계점과 구태의연함을 벗고 디자인이 될 학생이 가져야 할 전문적 디자인 프로세스(Design Process)<sup>6)</sup>상의 발상과 표현의 합리성을 표방하고 있는 과목이라는 점에서 주목할 만하다.

이에 따라 본 연구는 이러한 디자인 전문가를 예비 교육하는 입시미술학원의 교육내용을 고찰함에 있어 디자인학자가 설치된 대학의 현행 입학전형제도상에 실기평가 과목으로 마련되어 많은 유사 전형과목을 가진 발상과 표현과목을

---

4) 권은숙. 1998. 변화하는 세계를 위한 디자인 교육 - K-12 디자인 교육. 월간 디자인, Vol. 236. pp. 156-160.

5) 미대입시. (2002년 4월호). p.180. 미술대학입시에 관하여.

6) 박대순(1996). 도서출판 디자인오피스. 현대디자인용어사전. p. 88

디자인프로세스: 디자인의 제작과정을 총괄하여 지칭하는 말이다. 대상(what), 방법(how), 원인(why) 등에 따라 최종적으로 완성되는 디자인이 달라질 수 있으므로 어떠한 디자인프로세스를 채택하느냐 하는 것은 매우 중요한 일이다. 디자이너의 생각에 의해, 또는 일의 조건에 따라 디자인프로세스도 달라진다.

중심으로 전개해 나가고자한다.

입시미술학원의 교육과정상에 나타난 발상과 표현과목의 문제점을 면밀히 고찰하고 그 개선점을 연구하여 디자인교육이 중 차대한 국가적 과제로 떠오른 현시점에서 고등학교의 디자인 교육을 보완하고 대체하는 입시미술학원의 교육 내용이 정확히 정비되고 사회교육 본연의 소임을 다할 수 있게 할 방안을 제시해 보고자 한다.

## I-2. 연구의 내용 및 방법

### I-2-(1) 입시미술학원의 디자인 교육에 영향을 주는 재반 조건

가. 7차 교육과정 고등학교 디자인교과의 발상과 표현과목의 의미고찰

발상과 표현에 대한 디자인 조형교육의 의미와 디자인 교육과정상 여러 유형의 가능한 수업형태를 조사 연구한다. 일반 인문계 고등학교 10학년 교육과정과 실업계 고등학교 디자인 관련교과의 교육내용 중 발상과 표현이 관련된 내용을 추출하고 대학입시 전에 교육되어야 할 디자인의 발상과 표현의 과정을 면밀히 검토하고 입시미술학원 교육내용상의 문제점을 도출한다.

나. 대학 디자인학과의 입시과목의 유형 고찰

대학 디자인학과의 입시 실기과목이 요구하는 발상과 표현의 여러 유형과 대학의 평가항목과 신입생 선발의 방향 및 입시의 반영조건을 고찰하고 입시미술학원 교육내용의 문제점을 도출한다.

## I-2-(2) 입시미술학원의 디자인 발상과 표현교육

가. 입시미술학원의 발상과 표현 교육현황과 실태 조사

입시미술학원의 발상과 표현의 교육현황과 실태를 조사하여 입시미술학원 교육내용의 문제점을 도출한다

나. 대학 디자인학과 입학 준비 작품의 비교

대학 디자인학과 입학을 준비하는 입시생 들의 여러 유형의 발상과 표현작품들과 학원의 예시작품을 수집하여 다양한 각도에서 면밀히 분석하여 대학과 학교교육이 이끌어 가고자 하는 조형성과 디자인 구분에 따른 발상과정의 합리성과 주제표현의 창의성 등에 관한 고찰을 통하여 입시미술학원 디자인교육의 문제점을 도출한다.

## I-2-(3) 연구의 방법

가. 학교교육의 발상과 표현의 의미와 교육에 대한 만족도 연구방법

교육부의 7차 교육과정에 나타난 고등학교 디자인교과의 발상과 표현과목의 의미와 발상과 표현에 대한 디자인 조형교육상의 의미와 디자인 교육과정상 여러 유형의 가능한 수업형태 등은 일반 인문계 고등학교 10학년 교육과정과 실업계 고등학교 디자인관련 교과의 교육내용 중 발상과 표현이 관련된 내용을 추출 정리하고 현행의 교과서, 교육과정해설서 등을 활용하여 고등학교 학생이 대학 입시 전에 교육 받아야할 디자인의 발상과 표현의 과정에 대해 문헌자료를 활용하고 고등학교 교육과정에 대한 디자인학과 지망생들의 학교 디자인 발상과 표현과목의 교육 만족도를 설문을 통하여 조사한다.

나. 대학 디자인학과의 발상과 표현과목을 통한 선발의도와 난이점 연구방법  
대학 디자인학과의 입시전형과목이 요구하는 발상과 표현의 여러 유형과 대학의 평가항목과 신입생 선발의 방향 및 입시의 반영조건을 최근의 각 대학입학 전형계획으로 살펴보고 발상과 표현과목을 입시전형상에 설치한 대학의 세부적인 선발의도를 정리하며 대학입시 준비학생 들에 대한 설문조사를 통하여 대학의 선발의도와 난이점 등에 대한 이해도와 불만 등에 대해 연구한다.

다. 입시미술학원의 디자인 발상 표현교육과 입시준비 작품의 비교 연구방법  
대학 디자인학과 입학에 준비하는 전국 각 지역의 입시생 들의 여러 유형의 발상과 표현작품 들과 학원의 예시작품을 유형별로 수집하여 학교교육과 대학입시제도가 이끌어 가고자 하는 조형성과 디자인 구분에 따른 발상과정의 합리성과 주제표현의 창의성 다양성 등의 평가관점에 따라 면밀히 분석하고 학생들에 대한 설문조사 결과와 비교시킴으로서 일관성 있는 개연성을 찾아본다.

## II. 디자인학과 입학전형의 발상과 표현의 이론적 내용

### II-1. 디자인의 발상과 표현의 의미

#### II-1-(1) 일반 디자인<sup>7)</sup>적 의미의 발상과 표현

디자인 분야의 발상과 표현은 매우 폭이 넓고 개괄적인 말이다. 발상이라 함은 모든 디자인의 합목적적인 사고와 주변지식과 경험을 통해 디자인표현의 기능과 목적에 알 맞는 계획의 단계를 총칭한다고 할 수 있다. 그러므로 아이디어(Idea)발생이나 스케치(Sketch)단계의 전후 상태를 총칭하는 것을 발상이라고 할 수 있다. 또한 표현이라는 것은 모든 디자인 단계의 최종적 상태를 위한 제반 조형적 노력과 기술적 접근, 매체의 활용 등을 통해 얻어지는 과정과 결과물을 총칭할 수 있다.

<표 1><sup>8)</sup>은 디자인의 구분에 따른 디자인의 발상단계와 전개, 표현단계를 나타내었다.

디자인의 발상단계는 디자인의 주제와 환경, 대상, 시장 등의 분석으로부터 나온 디자인 아이템의 성립과 많은 계획단계를 거쳐 이루어지는 디자인컨셉<sup>9)</sup>(Design Concept)의 결정으로부터 이루어진다. 디자인의 표현은 평면과 입체의

7) 박대순(1996). 도서출판 디자인오피스. 현대디자인용어사전. p. 88

질 좋고 아름다운 물건의 종합적 계획, 의장, 설계

이수경(1998). 한국디자인교육의 실태조사연구. 한국직업능력개발원 기본연구논문 p. 11

표시한다는 의미를 가진 라틴어 데시그나레(designare)에서 유래, 어떤 것을 기획하고 창조하는 일련의 행위, 인간의 정신적인 생각을 구체화시키는 작업

8) <표 1> 임연웅(1994). 학문사. 현대디자인 원론 등을 참고로 한 연구자의 설정임

9) 디자인행위의 초기단계로서 대상의 테마와 그 개념의 구성을 말한다.

시각적 표현물로 이루어진 각종 디자인의 결과물을 제안하는 과정과 결과물 자체를 의미한다.<sup>10)</sup>

<표 1> 디자인 과정상의 발상과 표현의 위치

		발상 과정	디자인과정
발 상 ▼	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해당 디자인 테마와 경영방침과의 조정</li> <li>· 해당 디자인 테마의 시장에 대한 전략 · 전술의 확립</li> <li>· 경제 · 사회 · 산업 동향의 분석(경제환경 · 사회경향 · 기술동향 등)</li> <li>· 기업환경의 분석(경쟁기업 · 관련업계 환경 · 시장점유율 · 기술차별)</li> <li>· 마켓 니드의 파악(유통시장 환경의 조사와 분석) (생활욕구의 질적 변화를 파악하고 대응)</li> <li>· 상품의 생명주기계획 (해당상품의 생명주기에서의 위치부여)</li> <li>· 대상시장의 명확화 (시장세분화를 실시하고 동시에 대상 사용자의 인물상 - 생활양식을 설정한다. )</li> <li>· 포지셔닝의 명확화 (시장에서의 상품의 위치 등을 명확화)</li> </ul>		개발 테마의 분석과 결정  디자인 개발결정 ▼
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기능면에서의 신규성 (용도, 성능, 편의성)</li> <li>· 감성면에서의 신규성 (감성 이미지 부여, 의미부여)</li> <li>· 조형면에서의 독창성 (사양, 표제, 스타일, 색상)</li> <li>· 독자성, 세일즈 포인트(sales point)의 명확성</li> </ul>		디자인 컨셉의 확립 ▼
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기획개발 요건의 주창 (개발 스케줄의 설정)</li> </ul>		
전 개 ▼	· 아이템 구성, 디자인 발상, 디자인 전개, 디자인 표현		디자인 작업 ▼
표 현 ▼	디자인구분	표현결과	각종유형의 디자인 제안 ▼
	시각디자인	· 그래픽디자인 · POP디자인 · 패키지 디자인 · 영상디자인 · 디스플레이디자인	
	공업디자인	· 가정생활용품 · 사무용 및 교육용구, 과학 및 의료용구 · 레저, 스포츠 용구 및 오락, 연예, 문화생활용품 · 상공, 농수산, 광업용 각종생산기기, 유통기기, 설비품 · 운송기기 및 부대 설비품 · 공공환경 시설물 공동생활을 위한 복지환경시설물 · 삼신장애자, 노약자 개인용 치료, 재활용구 및 설비품 · 국방용 기기 및 설비용품 · 정보통신 시스템에 따른 설비용품	
	공예디자인	· 수공예 · 산업공예 · 생산공예	
	환경디자인	· 도시계획 · 인테리어디자인 · 디스플레이디자인	
	패션디자인	· 전통의복 · 서양의복 · 텍스타일디자인	
			상품화 결정

10) 임연웅(1994). 학문사. 현대디자인 원론. p.50 - 86

## II-1-(2) 대학 디자인학과 입학 전형의 발상과 표현의 의미

<표 13>에 나타난 입학 전형과목 중 발상과 표현이라는 단어를 직접적으로 사용하는 대학은 국민대학교이지만 고등학교 교육과정과 디자인의 과정상 발상과 표현의 의미를 실질적으로 함유하고 있는 모든 대학의 디자인학과 전형과목을 통칭<sup>11)</sup>할 수 있다.

## II-2. 고등학교 디자인교과 교육의 발상과 표현의 개념

### II-2-(1) 고등학교 미술, 디자인 보통교과 교육의 발상과 표현의 개념

고등학교 미술교육과정은 인문계 고등학교를 위한 일반 보통 미술교과와 전문과정을 요구하는 고등학교를 위한 전문 미술교과로 나뉘어져 있다.

<표 2><sup>12)</sup>는 미술 보통교과 전체(국민공통 기본교과)의 성격이다. 미적 대상의 가치를 발견하고 이해하며 느낌과 생각을 창의적으로 표현한다는 목표를 세우고 있다.

11) 미대입시(2001. 10.) 2002 미술대학 진학백과 p.16

12) <표 2> 교육부 고시 제 1997 - 15호 [별책 4] p 24.

7차 교육과정 미술교과 교육과정 해설서의 미술교과의 성격 근거

<표 2> 미술 보통교과 (국민공통 기본교과)의 성격과 목표

미술교과 전체성격	<p>미술 교과교육은 다양한 미술 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적인 사고력을 길러 주고, 아울러 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는 데에 목적이 있다.</p> <p>첫째, 생활에서 미적 대상을 발견하고 느낄 수 있는 경험을 제공함으로써 정서를 풍부 하게 해 주며, 미술을 생활화 할 수 있는 적극적인 자세를 가지도록 한다.</p> <p>둘째, 동기 유발을 통해 나타내고자 하는 욕구를 목돈워 주고, 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등에 관한 체계적인 탐색 활동과 능동적인 표현 활동을 통해 느낌과 생각을 창의적으로 나타낼 수 있도록 한다.</p> <p>셋째, 미술품에 대한 개인적인 반응이나 판단을 존중하고 창의적이며 비판적인 사고력을 가지도록 한다. 또 역사적, 문화적 맥락에서 미술을 이해하고 애호하는 태도를 가지게 하며, 전통 미술에 대한 자긍심을 길러 미술 문화창조에 기여하도록 한다.</p> <p>미술 교과내용은 교과와 학생의 발달 단계를 고려하여 '미적 체험', '표현', '감상'으로 이루어진다.</p>
목 표	<p>가. 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있다.</p> <p>나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.</p> <p>다. 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화 유산을 존중할 수 있다.</p>

<표 3><sup>13)</sup>은 미술 보통교과 전체(국민공통 기본교과)의 내용이다.

여기서는 미적 체험영역에서 자연과 조형미의 체험을 통해 미적으로 이해하고 미를 발견하며 표현영역에서는 4단계로 설정했다.

- 첫째 주제를 표현하기 위해 주제의 특징, 목적 등을 생각하여 창의적으로 표현하기
- 둘째 표현 방법 평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현하기
- 셋째 조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용하기
- 넷째 표현 재료와 용구를 이해하고 창의적으로 활용하기

13) <표 3> 교육부 고시 제 1997 - 15호 [별책 4] p 25.

7차 교육과정 미술교과 교육과정 해설서의 미술교과의 내용 근거

**<표 3> 미술 보통교과(국민공통 기본교과)의 내용**

영역	고등학교 10학년
미적 체험	자연과 조형물의 미적 가치 이해하기
표현	주제표현 주제의 특징과 목적 등을 생각하여 창의적으로 표현하기
	표현방법 평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현하기
	조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용하기
	표현 재료와 용구의 특성을 이해하고 창의적으로 활용하기
감상	미술품 감상 서로의 작품과 미술품의 미적 가치를 이해하고 판단하기
	미술문화유산 이해 우리나라와 다른 미술 나라 미술의 특성과 배경 이해하기

<표 4><sup>14)</sup>는 고등학교 미술 보통교과 전체(국민공통 기본교과)의 세부적인 내용으로 전통미술로부터 세계적인 미술까지, 순수미술로부터 디자인까지, 평면조형으로부터 입체조형까지 그 영역을 넓혀 놓고 있다.

고등학교 미술 보통교과 전체적으로 볼 때 발상과 표현이 적용될 수 있는 영역은 미적 체험과 표현의 전 영역에 걸쳐 있음을 알 수 있다.

<표 5><sup>15)</sup>는 보통 교과과정의 미술과 생활 교과 (일반 선택과목)이다.

‘미술의 주제, 양식, 종류, 구조 등을 중심으로 감상하고 목적과 쓸모를 생각하여 미술품을 제작하고 활용할 수 있다. 생활에 필요한 미술품을 제작한다. 다양한 매체와 방법을 활용한다.’ 라고 기술하고 있다.

디자인의 발상과 표현의 영역을 한층 드러내고 있는 문장적 기술이며 다양한 매체라는 점에서 여러 조형재료와 컴퓨터 등을 활용한 표현의 넓은 분야가 있음을 말하고 있다.

14) <표 4> 교육부 고시 제 1997 - 15호 [별책 4] p 26.

7차 교육과정 미술교과 교육과정 해설서의 미술교과 고등학교 10학년 세부내용 근거

15) <표 5> 교육부. 1997-15 고등학교 교육과정해설 별책4. 일반 미술교과 정리

<표 4> 고등학교 미술 보통교과(국민공통 기본교과)의 세부 내용

	영역별 내용	영역별 세부내용
미적 체험	자연과 조형물의 미적 가치를 이해할 수 있다.	자연과 조형물의 조형 요소와 원리를 발견하고 비교한다. 조형 요소와 원리의 활용에 관하여 토론한다.
	다양한 문화의 미적 가치를 비교하여 미술 문화의 특성을 이해할 수 있다	전통 문화와 현대 문화의 미적 가치를 비교한다. 미술의 문화적 역할과 기능에 관하여 토론한다.
표현	주제 표현 주제의 특징과 목적 등을 생각하여 창의적으로 표현할 수 있다.	본 것, 느낀 것, 상상한 것, 조형적 질서를 나타낸다. 시각 전달과 환경에 필요한 것, 생활 용품을 나타낸다. 한글, 한자로 나타낸다.
	표현 방법 평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현할 수 있다.	주제, 목적, 재료에 알맞은 표현 방법으로 나타낸다. 여러 가지 서체로 쓰거나 새긴다.
	조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용할 수 있다.	형, 색, 질감, 동세, 명암, 양감, 공간, 비례, 구조, 균형, 변화, 통일 등을 생각하여 나타낸다. 자형, 문자의 크기, 배자, 자법, 도법 등을 익혀서 특성을 살려 쓰거나 새긴다.
	표현 재료와 용구 재료, 용구의 특성을 이해하고 창의적으로 활용할 수 있다.	표현 의도에 적합한 재료를 선택하여 활용한다. 재료 및 표현 의도에 적합한 용구를 선택하여 활용한다.
감상	미술품 감상 작품과 미술품의 미적 가치를 이해하고 판단할 수 있다.	감상 관점을 선정하고 활용한다. 미술품의 표현 특징을 분석하고 해석한다.
	미술 문화 유산 이해 우리나라와 다른 나라 미술의 특성과 배경을 이해할 수 있다.	우리나라와 다른 나라 미술의 시대별, 양식별 특징을 이해한다. 미술의 역사와 문화적 배경에 관하여 이해한다.

<표 5> 미술과 생활 교과 (일반 선택과목)의 영역별 내용

영역	주안점	세부내용
미술의 이해	미술의 전반적인 특성과 문화와의 관계를 이해할 수 있다.	미술의 기능과 역할을 이해한다.
		미술의 구조와 용어 등을 이해한다.
		미술과 자연, 과학, 종교, 사회, 직업 등의 관계를 이해한다.
		미술 문화의 발전과 교류 등에 관하여 이해한다.
미술 감상	다양한 관점에서 미술품의 가치를 판단할 수 있다.	미술의 주제, 양식, 종류, 구조 등을 중심으로 감상한다. 시대별, 지역별로 미술품을 감상한다.
		생활에 활용되고 있는 미술품을 감상한다.
미술 창작	목적과 쓸모를 생각하여 미술품을 제작, 활용할 수 있다.	미술품을 제작하여 생활 환경을 아름답게 꾸민다. 생활에 필요한 미술품을 제작한다. 다양한 매체와 방법을 활용한다.

## II-2-(2) 고등학교 미술, 디자인 전문교과 교육의 발상과 표현의 개념

<표 6>16)에서부터 고등학교 일반교과에서 심화선택과목으로 선택할 수 있거나 실업계 고등학교의 디자인관련 학생들이 발상과 표현을 교육받을 수 있는 전문교과를 거론하게 된다.

<표 6> 디자인 발상과 표현에 관련한 고등학교 전문교과

고등학교 선택중심 교육과정의 전문교과		
교과	과 목	기 준 학과
농업에 관한 교과	원예기술 I, 원예기술, 환경관리 I, 환경관리 II, 조경기술 II, 조경기술 I, 원예 II, 조경, 환경보전, 기타	식물자원과, 동물자원과, 농업경영과, 농업토목과, 식품가공과, 농업기계과, 조경과, 농산물유통과, 환경보전과, 기타과
공업에 관한 교과	건축계획일반, 공예, 기초제도, 색채관리, 염색·가공, 특수인쇄, 조형, 섬유재료, 인쇄일반, 사진·전자제판, 환경공업일반, 전문제도, 제품디자인, 사진기술, 기타	기계과, 전자기계과, 금속과, 자원과, 전기과, 전자과, 통신과, 전자계산기과, 토목과, 건축과, 산업디자인과, 화학공업과, 세라믹과, 식품공업과, 섬유과, 인쇄과, 자동차과, 조선과, 항공과, 환경공업과, 기타학과
상업에 관한 교과	그래픽디자인, 시각 디자인 일반, 컴퓨터그래픽, 광고일반, 사진, 시각디자인실무, 기타	경영정보과, 회계정보과, 통상정보과, 정보처리과, 시각디자인과, 관광경영과, 비서과, 사무자동화과, 유통경영과, 기타과
수산· 해운에 관한 교과	수산물판매관리, 해양환경, 기타	어업과, 수산양식과, 자연수산과, 수산식품과, 수산물유통과, 해양환경과, 냉동기계과, 동력기계과, 해양토목과, 항해과, 선박운항과, 전자통신과, 기타학과
가사· 실업에 관한 교과	한국의복구성, 한국무늬, 가구디자인, 유아놀이·표현 지도, 관광조리, 헤어미용, 제과제빵, 서양의복구성, 자수, 디스플레이, 의복재료·관리, 흥패션, 주거, 한국조리, 복식디자인, 편물, 실내디자인, 기타	조리과, 의상과, 자수과, 실내디자인과, 유아 교육과, 관광과, 노인 복지간호과, 미용과, 기타학과
예술에 관한 교과	미술이론, 판화, 서예, 미술사, 소묘, 회화, 공예, 디자인, 조소, 전공실기, 사진개론, 사진사, 사진편집, 기초촬영실기, 암실실기, 영상미술, 중급촬영실기, 무대기술, 조명실기, 기타	미술과, 문예창작과, 연극영화과, 사진과

<표 6>에서 발상과 표현에 관련한 고등학교 전문교과를 열거한 것은 디자인

16) <표 6> 교육부, 1997-15 고등학교 교육과정해설 별책4. 농업계열, 공업계열, 상업계열, 가사실업계열, 예술계열고등학교 전문교과의 추출 정리

을 전공하고자 하는 학생들이 대학교에 진학하여 배우게 될 전문과목과 조금이라도 관련 있는 고등학교의 전문교과이기 때문이다.

어떤 계열의 고등학교에서도 자신이 바라는 디자인학과로 진학할 선택의 자유가 있는 학생들을 위해 반드시 고려해야할 사항이라고 생각한다.

대학의 학과와 고등학교의 전문교과를 비교하여 밀접히 연관짓는 것은 다시 다음 장에서 전개할 것이다.

농업에 관한 교과와 수산·해운에 관한 교과에서는 환경디자인과도 연관이 있고 공업에 관한 교과에는 제품디자인학과의 모든 디자인 프로세스 (design process)를 함유하고 있으며 상업에 관한 교과에서는 시각디자인학과의 디자인과정에서 하는 일들을 교육과목으로 하고 있다.

가사·실업에 관한 교과에서는 패션, 가구, 인테리어, 디스플레이 등을 내용으로 하며 예술에 관한 교과에서는 디자인 전체가 요구하는 과목들을 담고있다.

<표 9>, <표 10>, <표 11>, <표 12>는 공업계, 상업계, 가사실업계, 예술계 고등학교의 전문교과로서 대학의 교육만큼이나 심화된 교육과정을 가질 수도 있는 세부적인 교육과목을 열거하고 있다.

대학의 학과에서 배우는 전문과목들이 많은 것은 이미 기술적인 수준에서 사회에서 적용할 수 있는 전문인력의 양성을 목표로 하는 전문 교육과정임을 드러내고 있다.

실업계 고등학교에서의 발상과 표현은 전반적으로 모든 영역의 디자인이 가지는 과정 즉 디자인프로세스의 전문적 측면을 가지고 있다.

발상과 표현이 넓은 디자인분야 전체로 퍼져 있으며 각 분야마다 가지고 있는 자기영역의 전문성을 심각하게 가지고 있는 디자인 과정상의 발상과 표현인 것이다.

## II-3. 대학의 입학전형 과목상의 발상과 표현의 개념

<표 7>17)에 나타난 바와 같이 대학에 설치된 디자인 관련학과는 이름은 비슷한 것도 있으나 성격을 조금씩 특성화시키려는 의도로서 개설되어 있고 전체 미술 및 디자인의 발상과 표현에 관련된 분야학과 176개중 순수미술분야와 이론 관련 기타학과를 제외하고도 147개가 나타나 있다.

대학교육협회의 자료에 나타난 예능전문학과 중 미술, 디자인관련 학과의 비율은 83.5%의 높은 점유율을 보인다.

이런 다양하고 많은 수의 디자인 관련학과에서 전문적인 인재를 양성하기 위해 자기학과의 개설과목의 수학에 필요한 기초능력과 지식을 입학전형에서 심사, 선발하고자 할 때 고등학교 전문교과에서 지도되고 있는 디자인의 기초능력을 우선으로 점검하여야 할 것이다. 고등학교 교육과 대학의 교육이 아무런 연계성이 없다는 것은 생각할 수 없는 일이다.

단지 대학의 평가내용이 고등학교 교육의 파행된 현실을 감안하여 대학 독자적으로 학생을 평가하고자 하는 경우가 많을 뿐이다.

각 대학 학과에서 의도적으로 이런 실기작품을 훈련하여 우리 대학에 오라는 식의 예시작품을 제시하는 경우는 거의 없다. 그러나 대학입시의 실기는 시간과 학생 개인별의 능력차이나 배점비중 등의 차이를 고려하므로 입시생 들의 입시전형 실기표현에는 그러한 전문 디자인 표현의 성격만 묻어 있을 뿐이다.

그런 성격만이라도 정확히 표현되기만 한다면 매우 바람직하다고 할 수 있다.

그 이유는 디자인표현의 완성된 결과물과 입시생의 실기전형 당일의 작품이 디자인의 발상과 표현 상에서 그 맥락을 같이 한다는 것은 입시전형 실기 평가의 궁극적 목표이기 때문이다.18)

17) <표 7> 2002 대학교육 협의회 자료에서 발췌하여 정리한 내용

**<표 7> 디자인 발상과 표현관련 대학 학과현황**

개업	분야	학과명	학과수
미술 디자인계	순수 미술 분야	관광조소학, 동양화, 미술학, 불교미술학, 불교조각학, 불교회화학, 서양화, 서예학, 조각학, 조소학, 입체미술학, 조형미술학, 조형예술학, 종교미술학, 조형학 판화학, 한국화 회화 및 판화학, 회화학	19
	시각 디자인 인분 야	광고디자인학, 그래픽패키지디자인학, 디지털디자인학, 디지털문화이벤트학, 디지털멀티미디어디자인학, 디지털애니메이션학, 디지털정보디자인학, 만화디자인학, 만화애니메이션학, 만화영상디자인학, 만화영상학, 만화예술학, 만화학, 미디어아트학, 멀티광고디자인학, 멀티미디어디자인학, 멀티미디어창작학, 불교시각디자인학, 비주얼디자인학, 비주얼커뮤니케이션디자인학, 사진디자인학, 사진영상미디어학, 사진영상학, 사진예술학, 사진학, 산업광고디자인학, 시각-멀티미디어디자인학, 시각공예디자인학, 시각디자인학, 시각영상디자인학, 시각정보디자인학, 시각정보미디어학, 시각커뮤니케이션디자인학, 시각커뮤니케이션학, 애니메이션학, 영상-애니메이션디자인학, 영상디자인학, 영상만화학, 정보디자인학, 정보콘텐츠디자인학 캐릭터조형학, 커뮤니케이션디자인학, 컴퓨터그래픽디자인학, 컴퓨터그래픽학, 컴퓨터디자인학, 컴퓨터애니메이션학, 컴퓨터정보디자인학, 포장디자인학 회화-산업디자인학, 가구-제품디자인학, 공업디자인학, 문화상품디자인학, 산업제품디자인학, 환경디자인학, 실내제품디자인학, 제품디자인학, 프로덕트디자인학, 환경조형학, 환경조각학, 공간연출디자인학, 공간조형디자인학, 실내환경디자인학, 씨피스디자인학, 실내디자인학, 스페이스디자인학, 인터리어디자인학, 인터리어미디어학, 주거환경디자인학, 디자인학, 브랜딩디자인학, 산업디자인학, 산업정보디자인학, 생활디자인학, 형성디자인학, 제품-환경디자인학, 조형디자인학, 조형정보디자인학, 테크노디자인학 팬시프로덕트디자인학	79
	제품 · 환경 디자인 인 분야		
	패션 디자인 분야	디지털패션디자인학, 복식디자인학, 의류디자인학, 의상-섬유디자인학, 의상디자인학, 패션디자인-코디네이션학, 패션디자인정보학, 패션디자인학, 패션텍스타일디자인학	9
	공예 디자인 인분 야	가구디자인학, 공예디자인학, 공예학, 귀금속공예학, 귀금속디자인학, 귀금속조형학, 금속공예디자인학, 금속공예학, 금속디자인학, 금속조형디자인학, 도예학, 산업공예학, 도자공예학, 도자디자인학, 도자예술학, 도자조형디자인학, 목-가구디자인학, 칠예학, 섬유예술학, 목공예가구학, 목조형가구학, 목칠공예학, 산업도예학 섬유공예학, 섬유디자인학, 섬유미술학, 섬유조형디자인학, 세라믹디자인학, 세라믹아트학, 요업디자인학, 장식도자디자인학, 장신구디자인학, 칠예디자인학, 텍스타일디자인학	34
	기타분야	문화예술보존학, 문화이벤트디자인학, 문화조형디자인학, 미술경영학, 미술이론 및행정학, 아동미술학, 이론학, 예술경영학, 예술학, 큐레이터학	10
연극· 영화계	공연영상학, 공연예술학, 다중매체학, 디자인및기술학(무대-조명-의상), 무대미술학, 무대예술학, 멀티미디어영상학, 방송홍보학, 애니메이션-영상정보학, 영상영화학, 영상광고-디자인학, 영상미술학, 영상산업학, 영상애니메이션학, 영상애니메이션학, 영상연출학, 영상학, 영화영상학, 영화제작및연출, 영화학, 이론-연출학, 인터넷방송학, Film&Video학	23	
사범계	미술교육학, 응용미술교육학	2	
계			176

18) 미대입시(2002. 3.) 2003 학년도 주요미술대학입시전망 p.161

그러나 아직도 디자인학과의 입시전형에서 수년 동안 내려오던 회화나 소묘의 실기능력 평가를 계속하고 있다는 것은 사회나 문화가 바뀐 교육의 현실과 수준에도 많이 모자랄 뿐 아니라 디자인을 전문 교과로 배우는 고등학교 학생의 입장에서 이해가 가지 않는 전형과목이 될 수도 있다.

<표 16>은 기존의 몇 개 디자인 대학의 공개된 평가목적을 열거해 본 것이다. 대학의 출제의도를 분석하여 종합하여 보면 <표 17>과 같이 대별되는 실기시험의 출제의도가 분석된다. 회화적 능력을 측정하고자 하는 출제의도는 디자인적인 발상과 표현 중에서도 묘사능력이나, 조형적 심미성만을 측정하기 쉬우므로 디자인발상과 표현의 개념에서 제외되는 실기시험 유형으로 간주한다.

나머지 유형에서 나타나는 출제의도상의 발상과 표현의 개념은 전문 디자인의 개념과 유사한 부분이 있다.

### II-3-(1) 범용적 기초능력 측정형

대체적으로 기초디자인과 평면조형 색채구성 등의 기초 디자인적인 구성요소를 사용하여 발상과 표현을 함으로서 디자인적 조형요소와 원리를 발상 표현하게 된다.

### II-3-(2) 공격적 조형능력 측정형

서울대학교와 같이 어떤 유형의 디자인적 형식이라도 필요하다면 즉시 주제로 출제하고 표현하게 하여 전반적인 사고와 지식, 조형능력, 디자인프로세스를

종합적이고 공격적으로 측정한다. 전문 디자인적 발상능력과 표현능력을 의미한다.

### II-3-(3) 비 대상, 추상적, 개념적 주제에 대한 기초능력 측정형

발상에서는 전문 디자인의 사고와 지식적인 경향을 추구하며 기술적으로 회화적 능력을 측정하여 디자인적인 발상에 치중한 경향을 띠고 있다.

### II-3-(4) 세부적 디자인 유형에 따른 해당 디자인능력 측정형

캐릭터디자인(Character Design)<sup>19)</sup>, 일러스트레이션(Illustration)<sup>20)</sup>, 만화, 패션일러스트(Fashion Illustration)<sup>21)</sup>, 아이디어스케치<sup>22)</sup>와 칼라링(Coloring), 컴퓨터그래픽(Computer Graphic)<sup>23)</sup> 등 다양하고 세부적인 전문 디자인 영역의 발상과 표현을 시도하게 된다.

- 
- 19) character. 광고 속에 자주 사용되는 독자의 인물, 동물 등의 사진 또는 일러스트레이션. 광고의 관련성이나 타 상품과의 차별화를 강조하기 위해 개성이 강한 것. 주목을 끌기 쉬운 것으로, 장기간에 걸쳐 사용할 필요가 있다.
  - 20) illustration 삽화. 광고플랜의 아이디어를 완전히 소화하여 사실적, 상징적, 만화적, 도식적, 각종표현의 형식으로 호소효과를 줄 수 있는 표현 기술이다.
  - 21) fashion illustration 유행의상이나 장식품을 묘사대상으로 하는 일러스트레이션. 현실을 앞지르는 유행에 대한 상상의 소산으로 현대의 풍속화로서 인정되기도 한다.
  - 22) idea sketch. 디자인전개를 위해 아이디어를 구체적으로 형상화시키는 것을 말한다. 평면대상과 퍼스펙티브로 그려지는 3차원대상과 재료와 구성과정의 열거 등을 포함한다.
  - 23) C.G. 제작과정상 컴퓨터가 사용되는 모든 영상. 호서대학교의 입시과목에는 포토샵과 일러스터 툴을 사용한 컴퓨터 그래픽, 평면색채구성이 출제된다.

종합적으로 대학 디자인학과의 입학전형상의 발상과 표현의 개념은 사고와 독창성, 기초 조형적 측면의 발상과 디자인적인 표현을 의미하게 된다.

#### II-4. 입시미술학원의 발상과 표현 교육내용의 개념

입시미술학원의 발상과 표현의 개념은 학원마다 서로의 주관과 이질성을 가지고 있으며 통일되거나 통일될 필요도 없다. 그러나 다양한 조형실험과 모색을 통해 그러한 독창성이 이루어져야 할 것이다.

<표 15>에 나타난 바와 같이 발상과 표현유형을 가진 실기고사의 대학별 출제의도에 따라 학원별로 해석하고 그 것을 학생들의 개성에 맞게 준비해 주어야 할 필요성이 있다.

도출된 문제점과 결론에서 서술될 것이지만 디자인의 발상과 표현과정에 대한 궁극적 이해가 없는 지도자가 단지 사실적 표현과 기초조형 연습만의 목적으로 학생을 교육시킨다면 디자인 본연의 발상과 표현의 합리적 프로세스(process)에 의한 학교 교육과정과 대학 디자인학과의 출제의도는 아무런 의미가 없게 되는 것이다.

### Ⅲ. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 관련현황

#### Ⅲ-1. 고등학교 디자인교과 교육과정의 발상과 표현의 과목현황

##### Ⅲ-1-(1) 일반 고등학교 디자인 전공 희망 학생들의 실기시간 부족

전술한 바와 같이 고등학교 미술교육과정은 인문계 고등학교를 위한 일반 보통 미술교과와 전문과정을 요구하는 고등학교를 위한 전문 미술교과로 나뉘어져 있다.

일반계 고등학교의 선택중심 교육과정의 미술과목의 시간 단위 수는 일반 학생들의 전인교육<sup>24)</sup>을 위한 시간으로도 부족한 점이 많다.

<표 8><sup>25)</sup>에 나타난 국민공통 기본교과의 시간단위 수는 미술 디자인을 중심으로 볼 때 턱없이 부족한 시간이다. 일주일에 2시간으로 17주에 많은 분야의 미술디자인의 영역을 창의적으로 생각하고 발상과정을 주체적으로 표현하고 그러한 작품을 서로 감상하고 평가까지 한다는 미술교과의 목표는 분명히 역지사려운 점이 있다.

그런 상황에서 일반 고등학교에서 디자인을 전공하기 위한 학생들이 학교 수업시간에 대학 입학제도의 전형과목이 요구하는 전문적인 디자인교육을 받는다는 것은 논할 수조차 없다. 일반적으로 대학 디자인학과 입학전형과목이 정하는 실기시험시간은 적어도 3시간에서 5시간 이상이다. 그러나 실기시험시간이 부족

24) 교육부, 1997-15 국민교육과정으로서의 교육과정구성의 방향 -추구하는 인간상 권은숙, 1998. 변화하는 세계를 위한 디자인 교육 - K-12 디자인 교육.

월간 디자인, Vol. 236. pp. 156-160.

25) <표 8> 교육부 고시 제 1997 - 15호 [별책 4] 고등학교교육과정 참조

함으로 틀에 박힌 작품을 만들어 내는 폐단은 어제오늘의 일이 아니다.

일반 미술교과를 배우는 고등학교에서 전문디자이너가 되고자하는 학생들의 바람직한 실기시간 관리가 절실한 것은 분명하다.

<표 8> 고등학교 선택중심 교육과정 보통교과

구분	국민공통 기본교과	선택 과 목		
		일반 선택과목	심화 선택과목	
교과	국어 도덕	국어 생활(4) 시민 윤리(4)	화법(4), 독서(8), 작문(8), 문법(4), 문학(8) 윤리와 사상(4), 전통 윤리(4) 한국 지리(8), 세계 지리(8), 경제 지리(6) 한국 근·현대사(8), 세계사(8), 법과 사회(6) 정치(8), 경제(6), 사회·문화(8)	
	사회	인간 사회와 환경(4)		
	수학	실용 수학(4)	수학 I (8), 수학 II (8), 미분과 적분(4) 확률과 통계(4), 이산 수학(4), 물리 I (4), 화학 I (4), 생물 I (4), 지구과학 I (4), 물리 II (6), 화학 II (6), 생물 II (6), 지구과학 II (6), 농업 과학(6), 공업 기술(6), 기업 경영(6), 해양 과학(6), 가정 과학(6)	
	과학 기술 가정	생활과 과학(4) 정보 사회와 컴퓨터(4)		
	체육 음악 미술	체육과 건강(4) 음악과 생활(4) 미술과 생활(4)	체육 이론(4), 체육 실기(4 이상)* 음악 이론(4), 음악 실기(4 이상)* 미술 이론(4), 미술 실기(4 이상)*	
	외국 어	영어(8)		영어 I (8), 영어 II (8), 영어 회화(8) 영어 독해(8), 영어 작문(8)
			독일어 I (6), 프랑스어 I (6), 스페인어 I (6), 중국어 I (6), 일본어 I (6), 러시아어 I (6), 아랍어 I (6)	독일어 II (6), 프랑스어 II (6) 스페인어 II (6), 중국어 II (6) 일본어 II (6), 러시아어 II (6) 아랍어 II (6)
		한문 교련 교양	한문(6), 교련(6), 철학(4), 논리학(4), 심리학(4), 교육학(4), 생활 경제(4), 종교(4), 생태와 환경(4), 진로와 직업(4), 기타(4)	한문 고전(6)
	이수 단위	(56)	24 이상	112 이하
	재량활동	(12)		
특별활동	(4)		8	
총 이수 단위			216	
<p>( ) 안의 숫자는 단위 수이며, 1단위는 매주 50분 수업을 기준으로 하여 1 학기 (17주) 동안 이수하는 수업 량이다.</p> <p>* 표시한 체육, 음악, 미술 교과의 심화 선택 과목은 해당 전문교과의 과목 중에서 선택한다.</p> <p>교양 교과에서 심화 선택과목이 필요한 경우 전문 교과의 과목 중에서 선택하거나, 새로운 과목을 신설할 수도 있다</p>				

### Ⅲ-1-(2) 실업계 고등학교 발상과 표현관련 과목

가. 실업계 고등학교의 디자인 발상과 표현 교육과목<sup>26)</sup>

공업계 고등학교의 교육과정상의 교과목은 다음과 같다.

공-2.기초제도    공-51.멀티미디어    공-65.디자인일반    공-66. 색채관리    공-67.조형  
공-68.제품디자인    공-69.공예    공-86.염색가공    공-87. 인쇄일반

상업계 고등학교의 교육과정상의 교과목은 다음과 같다.

상-18. 시각디자인 일반    상-19. 사진    상-20. 시각디자인 실무  
상-21. 그래픽 디자인    상-22. 컴퓨터그래픽    상-30. 광고일반

가사실업계 고등학교의 교육과정상의 교과목은 다음과 같다.

가-8.복식디자인    가-9.한국의복구성    가-10.서양의복구성    가-11.홈패션  
가-12.편물    가-13.한국무늬    가-14.자수    가-15.주거  
가-17.가구디자인    가-18.디스플레이

예술계열 고등학교의 교육과정상의 교과목은 다음과 같다.

예-10.미술이론    예-11.미술사    예-12.소묘    예-13.회화    예-14.판화  
예-15.조소    예-16.디자인    예-17.공예    예-29.영상미술    예-44.무대기술  
예-47.사진개론    예-49.기초촬영실기    예-50.중급촬영실기    예-51.암실실기    예-52.조명실기  
예-53.사진편집

나. 실업계 고등학교 디자인교과의 세부 교과내용

디자인의 발상과 표현의 과정은 전문교과마다 프로세스가 다르기는 하지만 예를 들어 <표 9>의 기초제도과목의 세부 교과내용으로 되어있는 도법과 스케치는 제품디자인 과목의 세부 교과내용으로 되어있는 제품디자인 발상과 렌더링, 도면제작을 위해 반드시 필요한 표현의 기법으로 볼 수 있다.

26) 교육부. 1997-15 고등학교 교육과정별책4의 농업계열, 공업계열, 상업계열, 가사실업계열, 예술계열고등학교 전문교과의 일련번호를 나타내고 있다.

<표 9>, <표 10>, <표 11>, <표 12>는 이러한 전문교과교육과정을 정리함

**<표 9> 디자인 발상과 표현관련 공업계 고등학교 교육과정**

과목명	대단원	세부 교과내용
기초 제도	제도의 개요	도면의 분류, 제도용구와 제도 준비
	제도규격과 통칙	제도규격, 도면크기와 척도결정, 선과 문자, 치수 기입
	기본 도법	평면도법, 입체도법
	스케치	스케치 용구와 스케치, 스케치의 작성
	제도의 실제	도면작성, 기계요소, 전기, 축로, 화공, 섬유, 유선체 제도
	컴퓨터 이용한 제도	(CAD의 개요, CAD의 기본 명령어, 기본 도형 제도
멀티 미디어	컴도 및 도면 관리	도면의 정리와 복사, 도면의 보관취급, 컴퓨터도면 관리
	멀티미디어구성요소	문 자, 음 성, 영 상, 컴퓨터그래픽, 동영상
디자인 일반	멀티미디어 제작	제작 도구 활용, 멀티미디어 타이틀 제작, 홈 페이지 제작
	디자인 분야	시각 디자인, 제품 디자인, 환경 디자인
	디자인요소 및 원리	디자인의 요소, 디자인의 원리, 기초 디자인의 방법
색채 관리	디자인방법전개과정	디자인의 표현 기법, 디자인의 전개 과정
	색의 기초	빛과 색, 눈구조와 역할, 색분류, 색3속성, 색입체, 색혼합
	색의 표시	표색계의 종류, 언셀과 오스트발트 표색계, 색 명
	색의 효과	색의 시각적인 효과, 색의 감정적인 효과
	색채 조화와 배색	색채 조화면, 배색의 효과
	생활과 색채	색채계획, 배색효과, 색채조절, 생활색채, 디자인과색채, 안전색채, 안전색량
조형	도 장	도료의 종류, 도장방법, 도료·도장·도막의 결합과 대책, 중독예방 위생
	조형과 표현	조형과 세계, 표현의 세계
	표현 연습	평면 표현, 입체 표현, 영상 표현
제품 디자인	조형 연습	평면 입체디자인, 공간디자인, 환경 디자인, 연출 디자인
	제품디자인개요	제품 디자인의 색채, 제품 디자인의 성립, 제품 디자인의 과정
	제품디자인표현	제품 디자인 발상, 렌더링, 도면 제작, 모형 제작
	제품디자인제작	자연 재료, 인공 재료, 추가공
공예	제품디자인평가	디자인 평가 기준, 제품 디자인과 인간 공학, 디자인과 제안 발표
	목, 금속, 도자, 염직, 플라스틱공예	기초 공예, 기초 가공, 가공 기법, 기초 직조, 직조 가공 기법
염색·가공	정련·표백	식물성섬유, 동물성섬유, 재생섬유 및 반합성섬유, 합성섬유의 정련·표백
	침 염	면섬유, 마섬유, 양모, 견섬유, 반합성, 나일론, 폴리에스테르, 아크릴섬유의 염색
	날 염	수공스크린날염, 자동스크린날염, 로터리날염, 전시날염, 방·발염
	섬유 디자인	무늬 구성, 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 디자인
	컴퓨터를 이용한 색 조합	
염색·가공제품생산관리	가 공	면직물 가공, 양모, 견직물을 가공, 합성섬유 직물의 가공
	염색·가공제품생산관리	염색·가공 제품의 시험, 염색·가공 제품의 생산관리, 공장 자동화
	인쇄 개요	인쇄 산업, 인쇄 역사, 인쇄 요소, 인쇄 방법
인쇄 일반	사진 개요	카메라, 사진렌즈, 필름, 현상 및 인화, 컬러 사진
	광고 개요	광고 개요, 광고 기획, 광고 방법, 원고 작성
	인쇄 기획	원고 지정, 편집, 대지 작성
	제 판	사진 제판, 전자 제판
	인쇄	볼록판 인쇄, 평판 인쇄, 그라비아 인쇄, 스크린 인쇄

또한 <표 10>의 시각디자인 일반과목의 세부 교과내용인 ‘시각디자인과 문화’나 ‘시각디자인의 구성원리’와 같은 과목은 시각디자인으로 표현되는 모든 디자인 제안(proposal)표현 결과의 발상적 측면으로 작용할 수 있는 교과내용을 함유하고 있다.

<표 10> 디자인 발상과 표현관련 상업계 고등학교 교육과정

과목명	대단원	세부교과내용
시각 디자인 일반	시각디자인의 개요	시각디자인의 의의, 시각디자인의 조건, 시각디자인의 분류와 영역
	시각디자인의 확장과 영향	시각디자인과 문화, 시각디자인과 생활, 시각디자인과 과학기술
	시각디자인의 구성 요소와 원리	시각디자인의 구성요소, 시각디자인의 구성원리, 시지각 심리
사진	시각디자인의 과정과 관리	시각디자인의 과정, 시각디자인과 관리
	도구와 장비	카메라와 렌즈, 필름과 필터, 기 타
	촬영	노출, 조명, 접사와 복사
	현상과 인화	흑백사진, 컬러사진, 속성사진
	포트폴리오와 액자	포트폴리오, 액자
시각 디자인 실무	사진의 활용	사진편집, 광고사진
	디지털 사진	디지털, 사진기기, 디지털 이미지 활용
	편집 디자인	초대장 디자인, 브로슈어 디자인, 신문, 잡지 디자인, 책 디자인
	광고 디자인	옥외광고, 신문잡지·TV 광고 디자인, 광고 및 홍보용 포스터디자인
	포장 디자인	쇼핑 백 디자인, 상품 포장 디자인, 용기 디자인
	영상 디자인	스토리보드, 애니메이션, TV 프로그램 타이틀 디자인
	인터랙티브 디자인	아이콘 디자인, CDE타이틀 디자인, 인터넷 광고 디자인
그래픽 디자인	아이덴티티 디자인	개인, 상품, 기업 행사 아이덴티티 디자인
	평면 조형	기초조형, 질감표현, 색채표현
	입체 조형	선 재료 조형, 면 재료 조형, 복합 재료 조형
	관찰과 표현	관찰의 태도와 방법, 표현 재료와 기법, 단순화·양식화
	일러스트레이션	인물 표현 일러스트레이션, 이야기 정보 일러스트레이션, 정보 표현 일러스트레이션
	타이포그래피	레터링, 활자 디자인, 타이포그래피의 구조와 방법
컴퓨터 그래픽	디자인과 전달	감정과 개념의 시각화, 소리, 맛, 냄새의 시각화, 시간의 시각화,
	그래픽 디자인의 실제	인쇄 기법 디자인의 실제
	컴퓨터 그래픽	컴퓨터그래픽 시스템, 뉴미디어 기기와 시각정보 전달,
	하드웨어와 소프트웨어	응용분야와 소프트웨어
	컴퓨터	디지털 컬러 시스템, 2차원 이미지 표현, 3차원 조형물 표현
	그래픽과 시각 언어	움직이는 형태표현, 인터페이스 디자인표현
	컴퓨터	디지털 일러스트레이션, DTP 디자인, 인터넷 편집 디자인, 인터넷
광고 일반	그래픽 디자인의 실제	광고디자인, 가상현실 디자인,
	광고와 마케팅	광고와 마케팅, 광고와 마케팅 믹스, 광고와 소비자 행동
	광고 관리	광고계획, 광고예산, 광고조직, 광고효과 평가
	광고 크리에이팅	광고크리에이티브 개발, 광고문안 및 아트디렉션, 광고 캠페인 관리
	광고 매체	광고매체, 계획의 특성, 인쇄매체, 전파매체, 기타 매체
특수 광고	기업이미지 광고, 비영리 광고, 국제광고	

<표 11>에서는 패션일러스트레이션을 입시전형 과목으로 하는 대학교에서 패션일러스트레이션의 출제내용에 고등학교 전문교과상의 '복식디자인의 의의'와 '한국무늬의 내적 특징'이라는 세부 교육내용을 발상과정에 고려하게 하고 '스타일화의 기초'라고 하는 표현 교육내용을 표현형식의 근거로 하라는 식의 출제를 한다면 매우 타당한 의미가 있을 것이다.

<표 11> 디자인 발상과 표현관련 기사·실업계열 고등학교 교육과정

과목명	대단원	세부교과내용
복식 디자인	복식 디자인의 의의, 변천	복식 착용의 개념, 복식 디자인의 목표, 복식의 변천
	복식 디자인의 요소원리	복식 디자인의 요소, 복식 디자인의 원리
	복식 디자인의 실제	복식기능과 분류, 소재와 디자인, 착용자와 디자인, 유행과 디자인
	스타일화의 기초	재료용구, 인쇄표현, 도식화표현, 창작화표현, 컴퓨터 디자인 표현
	기성복의 생산	기성복의 발달, 상품기획, 생산유통과 판매
한국의 복구성	한복의 변천과 기초	복식의 변천, 치수재기, 기초 바느질
	한복 만들기	여자 옷, 남자 옷, 어린이 옷, 생활 한복
	한복 입는 법	여자 옷, 남자 옷
서양의 복구성	의복 구성의 기초	바느질 용구재료, 치수재기, 재봉틀 다루기, 기초바느질, 부분바느질
	옷 만들기	여자 옷, 남자 옷, 어린이 옷, 고쳐 입기
	입체 재단법	입체 재단의 기초, 기본 원형, 응용 작품 만들기
	의복의 대량 생산	봉제 준비 공정, 봉제 본 공정
	컴퓨터에 의한 원형제도	기본 원형, 등급법
홍 패션	재봉틀의 종류와 사용법	재봉틀의 종류, 문제의 발생과 해결
	기초 바느질법	기초 바느질, 특수 소재 바느질
	홍 패션 작품 만들기	커버, 실내 장식품, 침구 세트, 커튼, 재활용 소재의 활용
한국 무늬	한국무늬의 의의와 변천	무늬의 의의, 무늬의 변천
	한국무늬의 종류와 특성	무늬의 종류, 무늬의 특성
	한국무늬 구성의 이해	내적 특징, 현대적 이해
주 거	한국무늬디자인 전개와 실제	무늬 디자인의 전개, 컴퓨터 무늬 디자인, 무늬 디자인의 실제
	주거공간의 계획과 구성	주거의 유형, 주거 계획의 조건과 과정, 주거 공간의 구성
	주거 공간의 표현 연습	선긋기와 문자쓰기, 창호와 재료 표시, 주거 공간의 구성
	주거 디자인과 관리	주거 관리의 의의, 주거 관리의 실제
가구 디자인	가구의 변천	한국 가구, 외국 가구
	가구의 종류	기능별 가구, 구조별 가구, 용도별 가구, 재료별 가구
	가구의 구조	목재 가구, 금속재 가구, 직물 씌운 가구, 합성재 가구
	가구의 표현	투상도, 투시도
	가구의 디자인	개념화 단계, 디자인 단계, 도면화 단계
	가구의 제작	모형 제작, 실물 제작
디스플레이	디스플레이의 이해	디스플레이의 의의와 목적, 디스플레이의 변천과 분류
	디스플레이의 계획	공간 동선 계획, 진열 계획, 색채재료 계획, 조명 계획
	공간별 디스플레이	상점, 백화점 쇼윈도, 전시 공간

<표 12>는 예술계열 고등학교의 디자인 발상과 표현에 연관지을 수 있는 전문 교과과정이다. 전문적인 실업계열 전문교과의 내용과 연관되어야 할 조형적 표현의 능력과 심미적인 특성, 재료와 용구의 숙련된 사용 등에 연관하여 디자인 발상과 표현에 응용할 수 있는 상당한 내용을 담고 있다. 그러므로 각 과목의 세부 교과내용은 디자인의 발상과 표현의 의미로 다른 교과목들에 연관되어 있음을 알 수 있다.

<표 12> 디자인 발상과 표현관련 예술계열 고등학교 전문 교육과정

과목명	대단원	세부 교과내용
소묘	이해	소묘의 특성, 소묘의 종류, 재료 및 용구, 표현 기법
	표현	크로키, 데생, 정밀묘사, 기 타
회화	이해	회화의 특성, 회화의 종류, 재료 및 용구, 표현 기법
	표현	수묵화, 수묵 채색화, 수채화, 유화, 기 타
판화	이해	판화의 특성, 판화의 종류, 재료 및 용구, 표현 기법
	표현	볼록판화, 오목판화, 평판화, 공판화, 기 타
조소	이해	조소의 특성, 조소의 종류, 재료 및 용구, 표현 기법
	표현	소조, 조각, 기 타
디자인	이해	디자인의 특성, 디자인의 종류, 재료 및 용구, 표현 기법
	표현	시각 디자인, 산업 디자인, 환경 디자인, 기 타
공예	이해	공예의 특성, 공예의 종류, 재료 및 용구, 표현 기법
	표현	도자기 공예, 목공예, 금속 공예, 염직 공예, 기 타
영상 미술	이해	영상 미술의 특성, 영상 미술의 기능, 영상 미술의 종류
	표현	사진, 컴퓨터, 그래픽, 영화, 기 타
무대기술	무대와 장치, 의상, 분장, 조명, 음향, 기 타	
사진개론	사진의 이해	사진의 본질, 사진의 특성, 사진과 예술, 사진의 분야
	기차재의 구조 특징	카메라, 렌즈, 기 타
기초촬영 실기	소형 카메라의 이해	구조와 특징, 종류, 사용 방법
	소형 카메라의 실습	촬영, 평가
중급촬영 실기	중대형 카메라 이해	구조와 특징, 종류, 사용 방법
	중대형 카메라 실습	촬영, 평가
암실실기	필름 현상과 인화 과정의 이해, 필름 현상 과정의 실습, 인화 과정의 실습, 응용	
조명 실기	조명의 이해	자연 조명, 인공 조명
	조명 기구	종류, 사용방법
	조명 실습	실내 조명, 실외 조명
사진 편집	사진 편집의 특성	
	사진 편집의 과정	
	사진 편집의 실습	제작, 평가

이러한 실업계열 고등학교나 예술계열 고등학교의 디자인의 발상과 표현과 관련된 교과목은 전문교과로서 상당한 내용을 함유하고 있으며 정확히 교육된다면 기능적인 측면에서 국가가 목표로 하는 소기의 성과를 달성할 수도 있으며 대학 입학시험상의 특전과 더불어 대학교육을 받는 중에도 선수학습의 효과도 누릴 수 있다.

그러나 아직 대학에서 특별전형이나 디자인 발상과 표현의 전문 디자인 표현적 시험과목을 시행하지 않고 있으며<sup>27)</sup> 입학전형 배점에 수학능력시험의 학과성적이 많으므로 전문교과에 치중하여 교육받는 실업계<sup>28)</sup>, 예술계 고등학교 학생들의 불리한 점이 되고있다.

## III-2. 대학 디자인학과의 입학전형과목의 발상과 표현의 현황

### III-2-(1) 디자인 발상표현에 관련한 대학 디자인학과 입학실기 유형

<표 13><sup>29)</sup>은 전술한 디자인의 발상과 표현의 개념으로 입학실기고사의 유형을 분류한 결과이다. 실기고사 유형의 명칭은 <표 16>의 해당대학이 공식적으로 지칭한 명칭과 입시미술학원이나 입시전문 잡지의 해석에 의해 지칭된 일부 명칭 등이 혼용되어있다. 크게 세 부분으로 나누어 이런 출제 유형을 분류하는 것은 발상과 표현적인 것과 아닌 것 그리고 그 중간적 형태를 생각할 수 있기

27) 아직도 정확한 전문 디자인과정을 입학전형과목에 도입, 시행하는 대학은 없다.

<표16>에 열거된 전문디자인과정을 출제 형식으로 하고있는 대학에서도 현행 입학실기고사의 과도기적 상황으로 인하여 여러 여건이 그러한 필요조건을 충족시키지는 못한다.

28) '실업계'라 함은 교육부. 1997-15 고등학교 교육과정해설 별책4의 농업계열, 공업계열, 상업계열, 가사실업계열등의 고등학교 계열을 의미한다.

29) <표 13>, <표 14>비대입시(2001.11) 2002 미술대학진학백과 참조 정리한 내용

때문이다.

<표 13> 디자인 발상 표현관련 대학 디자인학과의 입학실기 전형유형

회화적 능력평가 형태 의 실기고사 유형	복합형태의 실기고사 유형	발상과 표현 형태의 실기고사유형
석고소묘	석고 있는 정물수채화, 발상과 표현 중 택 1 석고소묘 (평면, 색채)구성 중 택 1	구성(국민대식 발상과 표현 포함)
인물소묘	석고소묘, 표현기법 중 택 1	기초실기, 진공적성실기테스트
소묘	색채정물, (발상과 표현)디자인 중 택 1 석고소묘 구성 2과목 정물소묘 구성 2과목	기초디자인
석고상이 포함된 정물화(석고상이 포함된 사물연필 소묘)	석고소묘, 색채구성, 정밀묘사, 수채화 중 택 1 석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 렌더링 중 택 1 석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 렌더링, 창작의상표현 중 택 1	제시된 대상과 주제에 의한 표현(석고 제외)  만화능력테스트
석고상을 포함한 정물수채화	석고소묘, 기초색채디자인, 색채정물소묘(수채화) 중 택1 석고소묘, 색채구성, 수채화 중 택 1	컴퓨터평면구성
정물수채화	석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 만화캐릭터중택일 정밀묘사, 석고소묘, 색채구성 중 택 1 일러스트레이션, 렌더링, 석고소묘 중 택 1	상황표현  캐릭터창작
석고소묘, 정물소묘 중 택 1	석고소묘, 평면색채구성, 렌더링 중 택 1 석고소묘, 인체소묘, 수채화, 채묵화, 구성, 정밀묘사, 기물소묘, 색채기물소묘, 패션일러스트 중 택일	아이디어스케치와 컬러링
석고소묘, 정물수채화 중 택1	석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 렌더링, 점도성형 중 택일 일러스트레이션, 렌더링, 석고소묘 중 택 1	포드폴리오, 심층면접
비고		
서양인물 모각상을 사실적으로 관찰표현 하거나 회화적 소묘 표현을 측정하는 형식의 전형유형	진보적 형태의 유형과 과거유형의 실기시험을 준비한 학생을 두루 모집하는 유형	디자인 전문교과과정의 발상과 표현의 형식을 지닌 실기전형을 실험적으로 도입한 형식의 전형유형

### 가. 회화적 능력평가 형태의 실기고사 유형

소묘의 능력은 디자인의 발상단계나 표현단계의 공간 지각적<sup>30)</sup> 또는 평면 재

30) 교육심리학(2001). 신명희. 학지사. p.169

형태주의 심리학의 이론 (Gestalt Psychological Theory)을 근거로 할 때 '부분들의 성질은 전체에 대한 부분들의 관계에 의존하고, 부분의 질은 전체 속에 있는

현적<sup>31)</sup> 드로잉(Drawing)<sup>32)</sup>능력과 밀접한 연관이 있으나 이러한 단계로 이행되지 못하고 순수 회화의 심미적 영역이나 매너리즘(Mannerism)<sup>33)</sup>적 표현양식에 얽매어 그 틀을 깨지 못하는 구태의연함이 종종 지적되는 경향이 많다. 그로 인하여 암기된 형태와 구도, 양감, 색감, 질감, 비례, 표현형식을 가짐으로서 그 폐단이 수년간 계속되는 경향이 있다. 현대적 의미의 디자인 전문가를 지향하는 학생의 선발을 위해 많은 수정이 요구되는 입시유형임에 틀림이 없다.

#### 나. 회화형과 디자인 발상형의 복합형 실기고사 유형

학생들의 입장에서 많은 유형의 입학실기고사를 준비해야 하는 폐단을 고려하고 여러 유형의 학생 모집에 대한 효율성을 함유하고 있는 실기고사 유형으로서 다른 실기고사 유형에 따른 평가관점의 애매함과 응시비율에 따른 형평성의 원칙을 생각하지 않을 수 없는 유형이다. 2, 3개 중 택 1 이라는 조건이 많다.

#### 다. 디자인적 발상과 표현의 실기고사 유형

회화적 유형처럼 형과 색의 조형적 구성과 심미성을 가지고 있으면서 한편으로 전문 디자인적인 발상과 표현을 측정하는 경향을 띠고 있어 전문 고등학교 전문교과의 내용과 수준과 방향을 평가할 수 있는 가능성을 시사하고 있다.<sup>34)</sup>

부분의 위치, 역할 및 기능에 의존한다' 는 전체 공간 속에서의 형태의 인지표현을 장 의존적으로 해나간다는 의미로 설정한 조형표현적 용어

평면구성(1996). 朝倉直巳저 김학성 조열공역. 조형사. p.46 p.238 형태구성의 엘리먼트. 공간적 사고의 도입 등

31) 현대미술의 원리(1980). 열화당. 허버트리드저 김윤수역. p.39 .

3차원의 현실을 축도법과 명암법의 과학적 분석을 통해 2차원 평면에 재현해내는 기술적 기계적 예술의 모방성에 대한 비판적 관점의 비평용어

32) Drawing. 사진적 의미로는 일반적 그림의 통칭으로 스케치나 소묘를 특히 지칭한다.

33) Mannerism. 문학예술의 표현 수단이 타성적인 틀에 박혀 신선미가 없음을 의미하고 작가개인의 양식과 시대전체의 표현이 이러한 타성에 빠질 경우 모든 문화의 발전을 저해하게 되며 특히 대학입학전형의 실기고사에서 이런 현상이 나오는 것은 매우 위험하기까지 하다.

### III-2 (2) 실기고사 유형에 따른 실시대학 학과

<표 14><sup>35)</sup>는 디자인관련 학과 117개학과 중 회화적 유형의 실기고사를 치르는 대학이 56개로 전체의 48%를 차지해 아직도 상당수의 디자인학과가 회화유

<표 14> 실기고사 유형에 따른 실시대학 학과

실기고사 유형	실시대학 디자인 공예학과	계
회화적 기법 테스트 형	석고소묘	40:56
	인물소묘	1
	소묘	1
	정물수채화	1
	석고,정물소묘	3
	석고소묘,정물수채중1	1
	석고정물소묘	6
	석고상을 포함한 정물수채화	3

34) 국민대와 서울대 등의 입시요강에는 고등학교 교과서 내용을 위주, 또는 참고하여 출제한다는 내용을 포함한 경우도 있다.

35) <표 14> 미대입시(2001.11) 2002년 미술대학진학백과. 디자인관련학과 전형과목

<표 14> 실기고사 유형에 따른 실시대학 학과

	실기고사 유형	실시대학 디자인 공예학과	계
복합형	석고소묘, 평면구성 중 택 1	단국대(시각, 산업디자인), 대구대(시각, 공업디자인), 원광대(시각, 산업디자인), 한남대(디자인), 대구가톨릭대(조형정보), 성신여대(산업디자인)	6
	석고소묘, 구성	군산대(산업디자인)	1
	정물소묘, 구성	덕성여대(실내, 시각디자인)	1
	석고소묘, 구성, 정밀묘사, 수채화	전주대(산업미술)	1
	석고소묘, 기초색채디자인, 색채정물소묘(수채)중1	건국대(의상, 산업, 실내디자인/총주), 숙명여대(디자인학부)	2
	석고소묘, 색채구성, 수채화 중 1	예원대(시각정보디자인), 계명대(시각, 공업, 사진디자인), 목원대(시각, 공업디자인)	3
	정밀묘사, 석고소묘, 색채구성	호남대(산업디자인)	1
디자인발상과	국민대식발상과 표현구성포함	명지대(의상디자인), 국민대(공업, 의상, 시각, 실내디자인)	2
	기초실기, 전공적성실기테스트	서울대(디자인학부)	1
	기초디자인	세종대(디자인), 한성대(미디어디자인학부)	2
	색채정물, 디자인 (발상과 표현) 중 택 1	서울여대(디자인학부)	1
	제시된 대상과 주제에 의한 표현(석고 제외)	이화여대(디자인학부)	1
	아이디어스캐치와 컬러링	경희대(도예/수원)	1
	일러스트레이션, 렌더링 석고소묘 중 택 1	조선대(공예) (시각정보, 조형디자인)	1
	만화능력테스트	상명대(만화/천안)	1
	컴퓨터평면구성	호서대(애니메이션)	1
	상황표현	세종대(만화애니메이션)	1
	캐릭터창작	예원대(만화영상)	1
	석고소묘, 평면색채구성, 렌더링 중 택 1	경일대(문화상품, 실내디자인)	1
	표현형	석고소묘, 정밀묘사, 색채구성 렌더링 중 택 1	대구예술대(멀티광고, 컴퓨터디자인)
석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 렌더링, 창작의상표현 중택 1		대구예술대(패션디자인)	1
석고소묘, 표현기법 중 택 1		충부대(산업디자인, 컴퓨터그래픽, 시각커뮤니케이션)	1
석고가 있는 정물수채화, 발상과 표현 중 택 1		경원대(디자인학부)	1

<표 14> 실기고사 유형에 따른 실시대학 학과

	실기고사 유형	실시대학 디자인 공예학과	계	
디자인발상과 표현형	석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 만화캐릭터 중 택일	영동대(디자인학부)	1	21
	석고소묘, 인체소묘, 수채화, 채묵화, 구성, 정밀묘사, 기물소묘, 색채기물소묘, 패션일러스트	경산대(컴퓨터그래픽, 패션텍스타일디자인)	1	
	석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 렌더링, 점토성형	대구예술대(장식도자)	1	
학과내신형	실기 없음	공주대(게임디자인), 광주여대(디자인학과 군), 동명정보대(패션디자인), 동양대(컴퓨터그래픽, 디지털패션디자인), 상육대(환경, 원예디자인), 인제대(디자인학부), 청운대(인테리어디자인), 경일대(패션디자인산업), 국민대(공영·시각, 의상, 실내디자인), 덕성여대(의상디자인), 동신대(환경디자인), 인제대(디자인학부), 한동대(산업디자인학부), 한일장신대(테크노디자인, 아동미술), 호원대(의상, 산업디자인), 경희대(디자인/수원), 광주대(산업, 시각, 의상디자인), 상주대(의상디자인), 신라대(제품, 패션, 실내디자인), 안양대(디지털미디어디자인), 영남대(섬유패션학부), 초당대(인테리어, 시각디자인), 한려대(산업디자인), 호남대(의상디자인)	25	25

형의 석고소묘를 위주로 하고 있었음에 반하여 디자인 발상표현 유형의 실기고사를 실시하거나 변화되기 시작한 대학은 전체의 18%인 21개 학과였다.

전자의 두 유형의 절충적 입장을 취한 대학 학과는 전체의 13%인 15개 학과였고 실기고사를 치르지 않고 고등학교 과정까지의 학과성적만 반영하는 대학은 전체의 21%인 25개 학과였다.

## IV. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 문제점 분석

### IV-1. 입시미술학원의 디자인 발상 표현교육의 작품분석

입시미술학원의 교육은 고등학교의 교육과정과 대학의 입시전형 과목상의 평가목표와 무관해서는 안 된다. 입시미술학원의 디자인관련 발상과 표현교육을 거론하기 위해 고등학교 교육과정과 대학의 입학전형 실기고사의 평가관점을 분석하고 입시미술학원의 교육결과를 이런 관점에서 분석하기 위해 다음의 순서로 연구를 진행한다

첫 번째로 전술한 바 있는 고등학교 교육과정의 미술, 디자인교육의 교육목표와 평가관점을 분류하고 대학 디자인학과 입학시험의 실기고사과목의 평가관점을 대별하고자 한다.

두 번째로는 고등학교 미술, 디자인 교과목에 표시된 학습목표와 대학 디자인 학과의 평가관점을 비교 분석하여 미술학원에서 다루어야 할 교육내용의 목표점을 생성하고자 한다.

세 번째로는 수거한 입시미술학원의 디자인관련 발상과 표현계열 입학시험 준비작품 군을 생성된 평가관점에 따라 고찰하여 문제점을 분석하고자한다.

#### IV-1-(1) 고등학교 미술, 디자인 교과목의 학습내용 및 평가관점의 분석

<표 15><sup>36)</sup>는 고등학교 미술, 디자인교과의 세부 학습내용 및 평가관점을 대

36) <표 15> 교육부 고시 제 1997 - 15호 [별책 4] p 25.

별해 본 것이다. 미술 보통교과의 일반 심미적 측면과 기초 조형적 측면에 디자인 전문교과의 전문 디자인적 측면의 평가관점과 학습내용이 존재함을 알 수 있다.

<표 15> 고등학교 미술, 디자인교과의 세부 학습내용 및 평가관점

교과분류	관점분류	세부 학습내용 및 평가관점
미술 보통 교과	일반 심미적 측면	전통 문화와 현대 문화의 미적 가치를 이해하는가
		자연과 조형물에서 조형 요소와 원리를 발견하고 본 것, 느낀 것, 상상한 것, 조형적 질서를 나타내었는가
	기초 조형적 측면	형, 색, 질감, 동세, 명암, 양감, 공간, 비례, 구조, 균형, 변화, 통일 등의 조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용할 수 있는가
		표현 방법 평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현할 수 있는가
디자인 전문 교과	전문 디자인적 측면	시각 전달과 환경에 필요한 것, 생활 용품을 목적과 쓰모를 생각하여 미술품을 제작하고 활용할 수 있는가.
		표현 재료와 용구의 특성을 이해하고 창의적으로 활용할 수 있나
		다양한 매체와 방법을 활용하였는가
		색채 관리, 조형, 한국무늬, 시각 디자인 일반, 그래픽디자인, 시각 디자인실무, 광고 일반, 사진, 인쇄 일반, 멀티미디어, 컴퓨터 그래픽, 영상 미술, 제품 디자인, 기초 제도, 주거환경, 디자인, 가구 디자인, 디스플레이, 무대 기술, 공예, 염색·가공, 복식디자인, 한국의복구성

#### 가. 일반 심미적 측면

미술의 감상과 미적 가치의 이해와 심미안을 교육하여 학생으로 하여금 자연 조형물의 미적 가치를 조형적 질서로 이해해야 한다는 것을 기술하고 있다.

#### 나. 기초 조형적 측면

조형의 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용하게 한다는 것을 기술하고 있다.

#### 다. 전문 디자인적 측면

7차 교육과정 미술교과 교육과정 해설서의 미술교과와 전문교과의 내용 근거

전문 디자이너로서 교육되어야 할 학생들을 위해 디자인적인 매체와 표현기법을 활용하고 능숙하게 표현하며 여러 영역의 디자인 전문분야 중에서 자신에 맞는 영역을 전문적으로 학습하고 평가받도록 구성되어 있다.

#### IV 1- (2) 디자인학과 발상과 표현관련 입학 실기고사의 평가관점 분석

디자인 발상과 표현유형에 따른 대학별 실기고사의 출제의도에 따른 평가관점을 분석하기 위해 해당대학에서 발표한 입시전형계획상에 기술된 평가관점의 내용과 시험출제에 관한 학과장급 교수의 잡지 인터뷰내용을 위주로 분석한 결과이다.

가. 디자인 발상과 표현유형에 따른 대학별 실기고사의 출제의도

<표 16><sup>37)</sup>은 대학별 출제의도 및 기타 평가요소를 수집한 내용이다. 학생선발을 위해 다양한 디자인 발상표현의 내용을 담고 있다.

나. 발상과 표현유형 실기고사의 평가관점별 분석

<표 17><sup>38)</sup>은 <표 16>에서 나타난 출제의도와 평가항목 등을 분석하여 유형을 대별하고 관점을 분류하였다.

①범용적 기초능력측정형: 일반 심미적 측면의 평가와 기초조형능력을 측정하려는 의도가 보인다.

---

37) <표 16> 미대입시 2001.11. 2002미술대학진학백과, 미대입시 2002. 5. , 각 대학별 인터넷 입시요강 발표내용 등의 정리.

38) <표 17> 미대입시(2002.4.). 입시 2002년 결산 2003년 플랜. 미대입시(2001.11.). 2002년 미술대학진학백과. 아트앤 디자인(2002.3.). 각 대학별 인터넷 홈 페이지 신 입학 안내.

<표 16> 발상과 표현유형 실기고사의 대학별 출제의도

고사유형	실시대학	출제의도 기타
구성 (국민대식 발상과 표현 포함)	명지대(의상디자인) 국민대(공업, 의상, 시각, 실내디자인), 건국대(디자인문화대)	· 국민대: 묘사력과 상상력을 파악하기 위한 채색화 (주제에 따라 자료를 제공할 수도 있음) 사실적인 표현이나 주관적 해석에 의한 다양한 방법, 기법으로 표현
기초실기, 전공적성 실기테스트 포트폴리오	서울대 (디자인학부)	· 면접 및 구술고사 1. 기본 방향 : 지원자의 학업능력 및 자적인 요소를 심도 있게 측정하고, 본교에서 수학할 소양 및 지적 능력 을 갖추었는지를 평가하기 위하여, "면접 및 구술고사"를 강화하여 실시 또한 면접 및 구술고사를 통하여, 지원 자가 사회와 학술연구에 기여할 기초소양 및 인성을 갖 추었는지를 평가 2. 평가 내용 : 기본소양과 수학적성을 평가 기본소양은 지원자의 논리적 사고력, 종합적 판단능력, 문제해결능 력, 표현 및 의사소통능력, 인성 및 태도 등을 평가 수 학적성은 지원자가 입학 후 해당 과정을 수학할 수 있 는 능력을 갖추고 있는가를 평가 3. 심층적인 면접을 위하여 지원자 1인당 20-30분을 실 시 면접 및 구술고사에서 지원자가 제출한 서류의 진위 여부를 확인, 심층적 질문
기초디자인	세종대(디자인), 한성대 (미디어디자인학부)	· 한성대 1. 화면에 배치한 사물중의 하나를 칼라로 정밀하게 묘사했는가 2. 화면의 사물을 기초디자인의 원리(변화, 반복, 리듬, 통일, 운동감)를 고려하여 배치하였는가
색채정물, (발상과 표현) 디자인 중 택 1	서울여대 (디자인학부)	1. 색채정물: 주어진 대상의 객관적 표현능력 2. 디자인 : 주어진 주제에 대한 창의적 발상능력과 기술 적 완성도 (서양화과-2절지를 반분하여 원면에 객관적 묘사를 하고 오른쪽에는 주어진 주제에 따라 주관적 표현 을 함. 주제는 음악, 소리, 문학작품, 문장 등의 제시를 포함한 다양한 방법에 의해 제시될 수 있음)
제시된 대상과 주제에 의한 표현(석고제 외)	이화여대 (디자인학부)	1. 제시한 대상을 관찰하여 주제와 함께 해석하는 사고력 2. 이를 시각화시키는 드로잉능력 3. 다양한 재료와 특성을 살린 표현력 4. 조형원리에 따른 화면 연출력
색채와 형태의 재해석	성균관대 (디자인학)	· 제시된 미술작품의 복사물을 제시, 개인적 재해석: 색채와 형태, 구성을 재해석, 색채및 형태감각 발상 등을 관찰하며 수형생이 원하는 표현을 보고자한다. 자신있는 재료 독창성

<표 16> 발상과 표현유형 실기고사의 대학별 출제의도

고사유형	실시대학	출제의도 기타
일러스트레이션, 렌더링, 석고소묘 종 목 1	조선대(공예)	일러스트레이션: 생물과 무생물의 표현(예: 울고가와 구름, 꽃과 바위, 과일과 캔, 나비와 종이 등과 같이 생물과 무생물로 조합된 소재와 요구점을 제시 렌더링: 생활용품 디자인(예: 도자, 가구, 정보기기, 제품류 등에서 요구점을 제시. 출제하여 아이디어의 참신성, 표현력, 조형성 등을 종합평가 함)
아이디어 스캐치와 컬러링	경희대 (디자인도예/수원)	<b>디자인전공</b> 1. 실기과목 : 아이디어 스케치와 칼라링 2. 실시방법 : 실기고사시 표현할 주제를 제시 3. 평가기준 : 차별화 되는 발상력과 창의성 30, 주제해석 및 표현30, 화면구성의 세련도20, 능숙한 스케치능력 20, 효과적인 칼라링과 완성도10 <b>도예학전공</b> 1. 실기과목 : 주어진 도면에 의한 물레성형 및 표면장식, 2. 실시방법 : 실기고사시 도면을 제시 3. 평가기준 : 형태표현력, 창의력
만화능력테스트	상명대(만화/천안)	<b>무대미술</b> : <이미지의 공간적 표현> 주어진 과제(시, 희곡, 문장 등)를 읽고 그에 대한 이미지를 3차원적인 공간감을 느낄 수 있도록 표현할 것 <b>만화</b> : <만화능력테스트> 제시된 주제(스토리)를 만화형식에 맞게 표현
컴퓨터평면구성	호서대(애니메이션)	사용프로그램: -일러스트레이터 8.0, Photoshop 5.0 *실기에 사용되는 컴퓨터는 펜티엄III로 수험생 1명 에 1대씩 배정함.
상황표현	세종대 (만화애니메이션)	1.제시된 내용을 주제로 하여 인물의 묘사를 중심으로 상황을 자유롭게 표현 2.인물의 표현에 있어 만화적인 묘사는 인정이 안되며 반드시 사실적으로 묘사되어야 함 3.재료는 기본 스케치를 위한 연필과 채산을 위한 수채물감으로 제한됨 독창적 아이디어와 전체내용의 구성력
석고소묘, 정밀묘사, 색채구성, 렌 더링, 점토성형	대구예술대 (장식도자)	

② 공격적 조형능력측정형: 암기식으로 될 가능성을 배제하고 전천후 적인 디자인의 기초능력을 평가하려는 의도가 보인다. 주제와 출제 유형 등이 전혀 사전예고 없이 평가를 받게 되는 유형이다.

<표 17> 발상과 표현유형 실기고사의 대학별 출제의도의 관점별 분석

실기고사유형의 대별	현행실기고사유형	특징	관정의 분류	
회화능력측정형	석고소묘, 인물소묘, 소묘, 정물소묘, 색채정물소묘(수채), 석고상 포함정물소묘, 정물수채화, 수채화, 석고포함한 정물수채화	암기식폐단, 주관적 조형성, 형태와 색채의 사실재현적 성격만으로 디자인적 적용성 약함	일반 심미적, 기초 조형적 측면	
디자인 발상표현형실기고사	범용적 기초능력측정형	평면색채구성, 정밀묘사, 기초색채디자인	암기식 폐단, 일반적 디자인기초조형 능력측정의 효과	일반 심미적, 기초 조형적 측면
	공격적 조형능력측정형	기초디자인, 기초실기, 전공적성실기테스트, 포트폴리오	전인적 디자인, 조형능력측정형	일반 심미적, 기초 조형적, 전문 디자인적 측면
	비 대상, 추상적, 개념적 주제에 대한 기초능력 측정형	국민대식 발상과 표현, 제시된 대상과 주제에 의한 표현, (석고제외), 색채형태의 재해석, 정도성형	비암기식, 독창적 다양성, 디자인적 적용성, 조형성의 정확한 평가	일반 심미적, 기초 조형적 측면
	세부적 디자인 유형에 따른 해당 디자인능력 측정형	상황표현, 만화능력테스트, 컴퓨터평면구성, 캐릭터창작, 아이디어스เก็ต치와 컬러링, 일러스트레이션, 렌더링, 패션일러스트	합리적 전문적 디자인컨셉의 추구	일반 심미적, 기초 조형적, 전문 디자인적 측면

③ 비 대상, 추상적, 개념적 주제에 대한 기초능력 측정형: 사고력과 디자인적인 발상능력과 독창성을 평가하려는 의도이다.

④ 세부적 디자인 유형에 따른 해당 디자인능력 측정형: 전문적인 디자인 과정을 고려하여 평가항목과 관점을 준비하려는 의도가 보인다.

#### IV-1-(3) 고등학교 교육과 대학입학 전형평가의 복합적 평가관점

입시미술학원의 디자인 발상과 표현을 위한 교육과정과 작품의 평가관점으로 활용할 수 있도록 전술한 고등학교 교육과 대학입학 전형평가의 관점을 복합적으로 구성한 평가관점을 <표 18><sup>39)</sup>과 같이 제시할 수 있다.

고등학교 교육과 대학입학 전형계획상에 나타난 동일, 유사한 항목들을 같은 분류로 놓고 평가관점들을 대별하여 다음과 같은 평가항목을 설정할 수 있다.

#### 가. 심미성

현대문화와 전통문화의 심미적 가치를 이해하고 그러한 가치와 효용을 가진 색채와 형태의 감각적인 활용과 표현을 할 수 있는 능력을 측정할 수 있는 평가관점이다.

#### 나. 조형성

형, 색, 질감, 동세, 명암, 양감, 공간, 비례, 구조, 균형, 변화, 통일 등과 같은 디자인의 기초원리로서 평면과 입체상의 조형적 성격을 터득하고 그러한 조형언어를<sup>40)</sup> 자신 있게 구사할 수 있는 능력측정의 평가관점이다.

#### 다. 독창성

제시된 대상과 주제에 대한 참신한 해석과 발상을 할 수 있는 경험과 지식을 비롯한 사고, 판단력 등과 디자이너적인 해결능력<sup>41)</sup>을 평가하는 관점이다.

#### 라. 전문 디자인적 표현의 가능성

39) <표 18>은 <표16>,<표17>의 내용을 고등학교교육과정과 연계하여 분석제작.

40) 공업계고등학교 교과서 디자인일반(교육부지작,실고 9011-16750). 홍익대학교 환경 개발연구소 p. 109 디자인의 요소 및 원리. '디자인은 조형활동의 일부라는 미술적 해석보다는, 조형활동이 디자인 과정 중에서 필수적인 한 요소가 된다는 객관적인 이해가 필요하다.'

41) 임연웅(1994). 학문사. 현대디자인 원론. p.50 - 86 디자인계획단계의 참신성과 디자인문제의 전문적 기획과 접근의 차원

세부적이고 넓은 영역의 디자인유형에 따른 전문 디자인적 표현을 할 수 있는 기초적인 능력과 그에 따른 다양한 도구와 매체를 활용할 수 있는 경험과 표현

<표 18> 고등학교 교육과 대학 입학전형 평가의 복합적 평가관점

평가관점의 대별		핵심 세부 평가항목 및 분야
심미성		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전통 문화와 현대 문화의 미적 가치를 이해하는가</li> <li>· 색채 및 형태감각</li> </ul>
조형성	기초디자인의 원리에 맞는 조형성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자연과 조형물에서 조형 요소와 원리를 발견하고 본 것, 느낀 것,</li> <li>· 상상한 것, 조형적 질서를 나타내었는가</li> <li>· 형, 색, 질감, 동세, 명암, 양감, 공간, 비례, 구조, 균형, 변화, 통일 등의 조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용할 수 있는가</li> <li>· 조형성</li> <li>· 기초디자인의 원리(변화, 반복, 리듬, 통일, 운동감)를 고려하여 배치하였는가</li> <li>· 조형원리에 따른 화면연출력</li> <li>· 색채와 형태, 구성의 개인적재해석 · 형태표현력 · 화면구성 의 세련도</li> </ul>
표창성	독창적인 발상력과 창의성, 논리적 사고력, 주제해석력, 상황에 따른 문제해결능력, 디자이너지망자로서의 인성과 태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 상상력 아이디어의 참신성 · 주제에 대한 창의적 발상능력 · 주제해석</li> <li>· 제시한 대상을 관찰하여 주제와 함께 해석하는 사고력</li> <li>· 논리적 사고력, 종합적 판단능력, 문제해결능력, 표현 및 의사소통능력</li> <li>· 인성 및 태도 등을 평가</li> <li>· 제시된 내용을 주제로 하여 인물의 묘사를 중심으로 상황을 자유롭게 묘사</li> <li>· 발상</li> <li>· 주관적 해석 · 수형생이 원하는 표현 · 독창성</li> <li>· 창의력 · 독창적 아이디어와 전체내용의 구성력</li> </ul>
	묘사력	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사실적인 표현, 묘사력 · 칼라로 정밀하게 묘사 · 대상의 객관적 표현능력 · 주제와 함께 해석한 것을 시각화시키는 드로잉능력</li> <li>· 이미지를 3차원적인 공간감을 느낄 수 있도록 표현</li> <li>· 인물의 표현은 만화적인 묘사는 인정이 안되며 반드시 사실적으로 묘사되어야 함</li> </ul>
전문 디자인적 표현의 가능성	디자인 적인 도구와 재료의 사용을 통한 능숙함, 세련성 완성도가 있는 전문 디자인적 표현 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 표현 재료와 용구의 특성을 이해하고 창의적으로 활용할 수 있나</li> <li>· 다양한 매체와 방법을 활용하였는가</li> <li>· 평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현할 수 있는가</li> <li>· 시각 전달과 환경에 필요한 것, 생활 용품을 목적과 쓸모를 생각하여</li> <li>· 미술품을 제작하고 활용할 수 있는가</li> <li>· 다양한 재료와 특성을 살린 표현력</li> <li>· 다양한 방법, 기법으로 표현 · 기술적 완성도 · 능숙한 스케치능력</li> <li>· 효과적인 칼라링과 완성도 · 표현력 · 자신있는 재료</li> <li>· 제시된 주제(스토리)를 만화형식에 맞게 표현</li> <li>· 사용프로그램: -일러스트레이터 8.0, Photoshop 5.0</li> <li>· 재료는 기본 스케치를 위한 연필과 채색을 위한 수채물감으로 제한됨</li> <li>· 전문디자인분야: 색채 관리, 조형, 한국무늬, 시각 디자인 일반, 그래픽디자인, 시각디자인 실무, 광고 일반, 사진, 인쇄 일반, 멀티미디어, 컴퓨터 그래픽, 영상 미술, 제품 디자인, 기초 제도, 주거환경, 디자인, 가구 디자인, 디스플레이, 무대 기술, 공예, 염색·가공, 복식디자인, 한국의복구성</li> </ul>

능력을 평가하는 관점이다. 스케치와 도면, 컴퓨터 그래픽 등과 같은 디자인의 기초적인 표현으로부터 렌더링과 일러스트를 비롯한 완성된 디자인 제안을 총체적으로 평가할 수 있다.

#### 마. 묘사력

모든 디자인영역에서 대상과 주제를 사실적으로 표현하여 형상화할 수 있는 드로잉(Drawing)능력을 말한다.

### IV-1-(4) 고등학교와 대학의 복합적 평가관점에 따른 입시작품의 분석

#### 가. 작품의 성격

입시작품을 분석하기 위해 수집된 전국의 입시미술학원별 디자인발상과 표현 관련 입학시험 준비작을 대상으로 하며 실제 작품의 수집방법에 어려움이 많아 사진과 디지털카메라의 촬영, 전자정보 교환으로 모은 작품<sup>42)</sup>을 비교 가능하도록 작품 크기와 화면해상도의 크기를 동일하게 편집하여 놓았다.

작품의 성격은 <표 19><sup>43)</sup>에서 보이는 바와 같이 현행 입시실기고사 유형에 따라 회화적인 것과 발상과 표현적인 것으로 대별하였고 전체의 작품성격과 현행 입시 실기고사의 성격을 전체적으로 고찰하려는 관점에서 회화적 유형도 추가하여 분석하였다.

42) 미대입시(2002.4.), 미대입시(2001.11.), 아트앤 디자인(2002.3.).

43) <표 19> 수집된 작품의 분류는 전문한 평가관점에 따름.

<표 19> 분석대상 입시준비 작품의 성격

현행 실기고사유형		작품수집 요건	작품 수
석고소묘, 인물소묘, 소묘, 정물소묘, 색채정물소묘(수채), 정물수채화, 석고상포함 정물소묘, 수채화	회화적 표현형	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 발상과 표현관련 입시작품은 아님</li> <li>· 화면의 조형성과 묘사력이 관련되어 있으며 현행 입시의 조건상 아직도 가장 많은 입시유형에 속함</li> <li>· 수집된 발상관련작품에 비해 작품 수는 적음</li> </ul>	22
석고 포함한 정물수채화	작품군	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 발상과 표현관련 입시작품은 아님</li> <li>· 화면의 조형성과 묘사력이 관련되어 있으며 석고소묘를 탈피하기 위한 새로운 유형의 전형과목임</li> <li>· 수집된 발상관련작품에 비해 작품 수는 적음</li> </ul>	14
평면색채구성, 정밀묘사, 기초색채디자인, 기초디자인, 기초살기, 전공적성실기테스트		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 평면과 입체의 기초조형의 능력을 묻는 입시유형으로 디자인의 기초능력을 표현한 작품군</li> </ul>	15
포드폴리오	발상과 표현형 작품군	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생 개인별로 많은 시간과 다양한 유형의 디자인적 실험과 경험을 증명할 수 있는 성격의 작품군</li> </ul>	24
국민대식 발상과 표현, 색채형태의 재해석		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대체적으로 주제와 해석, 묘사능력이 보이는 과도기적 입시모색작품군으로 현행 발상과 표현 전형과목의 대중을 이루는 작품군</li> </ul>	62
이화여대식 제시된 대상과 주제에 의한 표현, (석고제외)			20
만화능력테스트, 컴퓨터평면구성, 캐릭터창작, 아이디어스케치와 컬러링, 일러스트레이션, 렌더링, 패션일러스트		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전문적 디자인 과정을 보이는 작품군으로 디자인발상과 표현 전형과목의 본질적 요소가 있는 작품군</li> </ul>	16
상황표현		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 상황의 해석과 묘사능력을 위주로 하는 작품군</li> </ul>	11
계			184

<그림 1>에서 <그림 8>까지는 이러한 수집작품의 입학전형유형에 따른 예시이다. 작품은 지면관계상 <그림 9>에서 <그림 12>까지와 같은 항목별 평가구분에 따라 전형유형, 평가구분 등을 붙여 논문의 부록에 첨부한다.



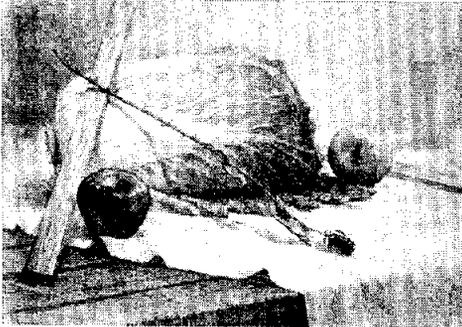
<그림 1> 석고소묘



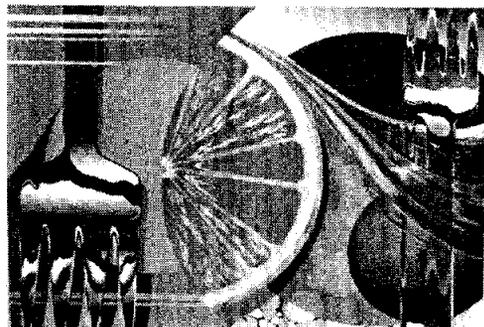
<그림 2> 석고정물소묘



<그림 3> 석고수채화



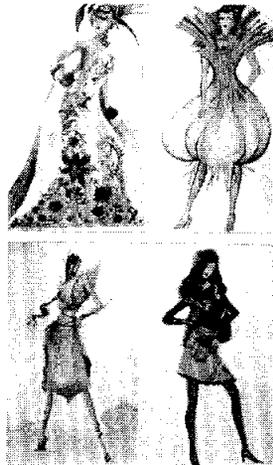
<그림 4> 정물소묘



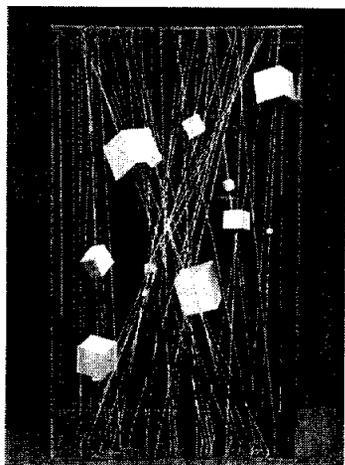
<그림 5> 기초디자인 평면구성



<그림6>이화여대식 소묘



<그림7>패션일러스트



<그림8>포트폴리오준비

<표 20> 작품 출처 학원분포

학원명	작품수	학원명	작품수	학원명	작품수	학원명	작품수
서울지역				경기도지역			
강동 디자인사랑	1	미술세계	1	오렌지	3	부천 디딤돌	1
강동 시각과인식	1	블랙홀	3	오피창조	3	분당 모티브	1
고감도	4	사일이공	3	이정주	1	안양 레온트리	1
고리라	1	상계 케이	3	이환	5	경상도지역	
공간연주큐	2	색채미학	1	자화상	1	부산 화강암	1
굿모닝	1	석기시대	1	제3 푸른 숲	1	마산 핵발전소	1
그린성	6	선두그룹	1	조형폴리오	3	창원에스파	1
그림세상하얀나무	3	세계	3	창조의 아침	1	창원예본	2
그림이야기	6	송파 청색조	2	천년의 미소	2	대구 목	1
나인플러스	1	아이 그린	1	케이	2	대구 예술강동	1
녹지	1	아트뱅크	1	클릭	9	대구 원색	1
높이나는 새	2	안규환	3	파란파	2	대구 제3 푸른 숲	5
다나	4	압구정 일	1	편대석오승철	2	대구 창조의 아침	2
디자인사랑	1	애니툰 만화	5	푸른 태양	1	대구 청색구조	1
로빈	3	악속의 땅	1	한국미술교육원	3	충청도지역	
루브르	1	에스파	4	홍대앞 전원	4	대전 젊은 평	1
모모인	3	영원한 미소	5	화랑도	3	대전 토마토	3
모방과 창조패션	4	예술공간	2	화력 푸른 숲	1	대전 황금분할	3
무한	5	예술의 거리	1	계원예고	1	전라도지역	
				학원 명 이상	13	광주 푸른숲	5
총 작품 출처 학원수			75	총 작품수			184

#### 나. 작품분석의 관점

고등학교와 대학의 복합적 평가관점을 위주로 1작품마다 5개 항목의 평가관점을 대응시켜 분류해 나가는 분석방법으로 최종적인 평가관점 항목별 빈도의 분포를 측정하여 입시미술학원 교육내용의 문제점을 도출할 목적을 가진다.

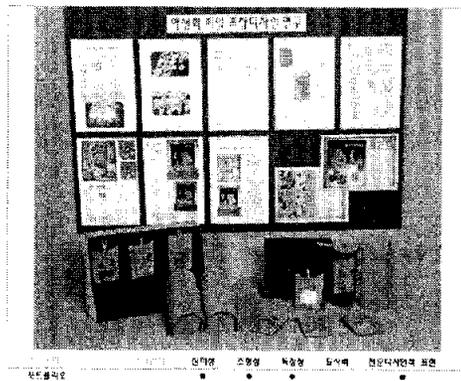
#### 다. 분석의 예시 및 분석



<그림 9> 국민대식 발상과 표현유형



<그림 10> 석고소묘 유형



<그림 11> 서울대 포트폴리오 유형



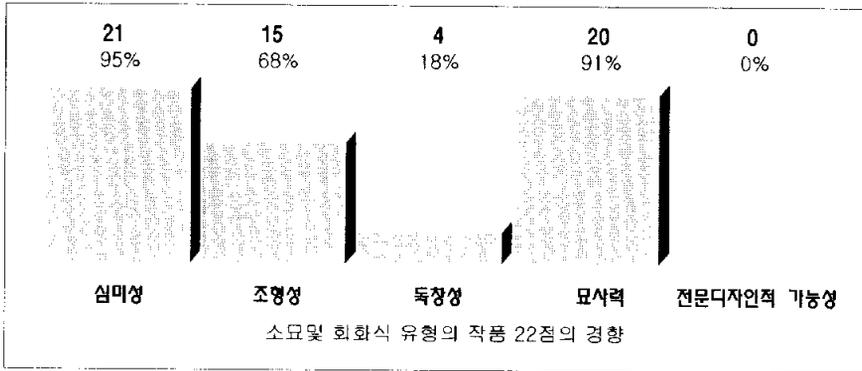
<그림 12> 석고포함 정물수채화 유형

<표 21>은 <그림 9>, <그림 10>, <그림 11>, <그림 12>와 같은 방법으로 분석하여 184개의 작품을 평가항목별로 분류한 결과이다. 본 논문의 부록으로 분석한 작품을 첨부한다.

**<표 21> 디자인 발상과 표현관련 입시준비작품 분석결과**

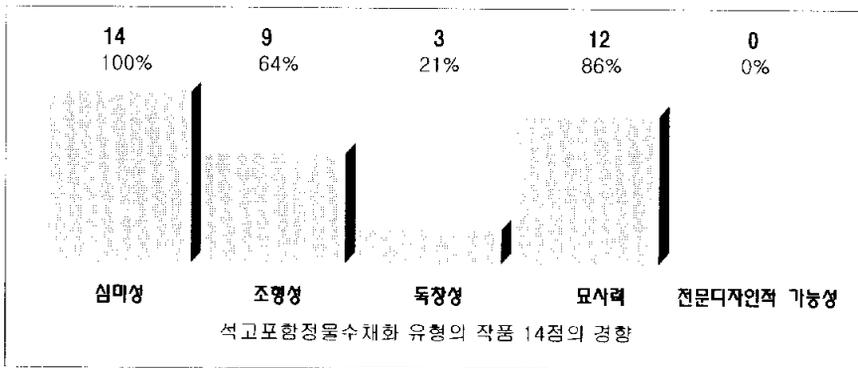
작품유형 \ 평가관점	평가 작품수	심미성	조형성	독창성	묘사력	전문 디자인적 표현의 가능성
석고소묘, 인물소묘, 소묘, 정물소묘, 색채정물소묘(수채), 정물수채화, 석고상포함정물소묘, 수채화	22	21	15	4	20	0
석고 포함한 정물수채화	14	14	9	3	12	0
평면색채구성, 정밀묘사, 기초색채디자인, 기초디자인, 기초실기, 전공적성 실기테스트	15	15	8	12	12	1
포트폴리오	24	24	24	22	15	9
국민대식 발상과 표현, 색채형태의 재해석	62	56	55	41	52	0
이화여대식 제시된 대상과 주제에 의한 표현, (석고제외)	20	20	15	13	17	1
만화능력테스트, 컴퓨터평면구성, 캐릭터창작, 아이디어스케치와 컬러링, 일러스트레이션, 렌더링, 패션일러스트	16	7	7	15	8	16
상황표현	11	8	6	1	11	0
<b>계</b>	<b>184</b>	<b>165</b>	<b>139</b>	<b>111</b>	<b>147</b>	<b>27</b>
184개 작품군중의 백분비		87%	68%	55%	79%	19%

최종적인 분석의 결과는 입시미술학원의 입시 준비작의 경향은 묘사력과 심미성이 뛰어나고 사고판단과 발상의 독창성과 조형성이 보편적인 수준임에 반하여 전문 디자인적인 과정을 극히 보완해야할 필요성이 심각한 것으로 나타난다.



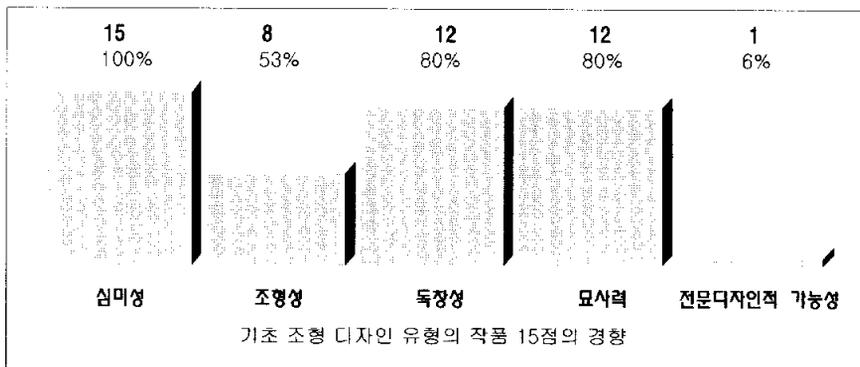
<그림 13>

<그림 13>에 나타난 소묘 및 회화유형의 입시 대비작품은 주관적인 심미성과 묘사력이 높은 경향을 보이지만 디자인학과의 특성에 맞는 합리적 조형성과 독창성이 뒤떨어지고 전문 디자인의 표현가능성은 전무하다고 할 수 있다.



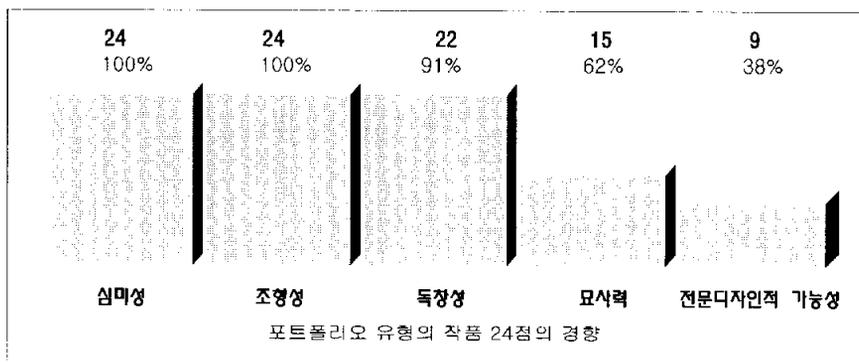
<그림 14>

<그림 14>에 나타난 석고를 포함한 정물을 수채화로 그리는 유형의 입시 대비작품도 역시 주관적인 심미성과 묘사력이 높은 경향을 보이지만 디자인학과의 특성에 맞는 합리적 조형성과 독창성이 뒤떨어지고 전문 디자인의 표현가능성은 전무하다고 할 수 있다.



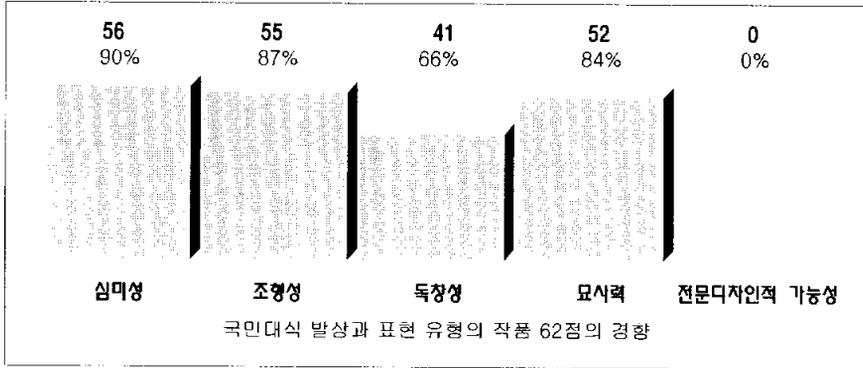
<그림 15>

<그림 15>에 나타난 기초디자인 유형의 입시 대비작품은 주관적인 심미성과 묘사력과 독창성은 높은 경향을 보이지만 디자인학과의 특성에 맞는 합리적 조형성이 뒤떨어지고 미약하게 전문 디자인의 표현가능성이 나타난다고 할 수 있다.



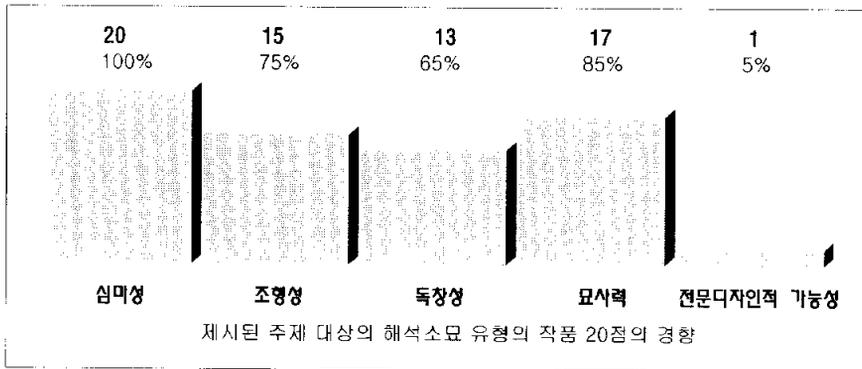
<그림 16>

<그림 16>에 나타난 포트폴리오 유형의 입시 대비작품은 개별적인 미적 관점과 디자인의 기본요소가 나타난 조형성과 독창성이 드러나는 반면 회화적 묘사력이 눈에 띄게 감소한다. 전문 디자인과정에 의한 표현도 자주 볼 수 있다.



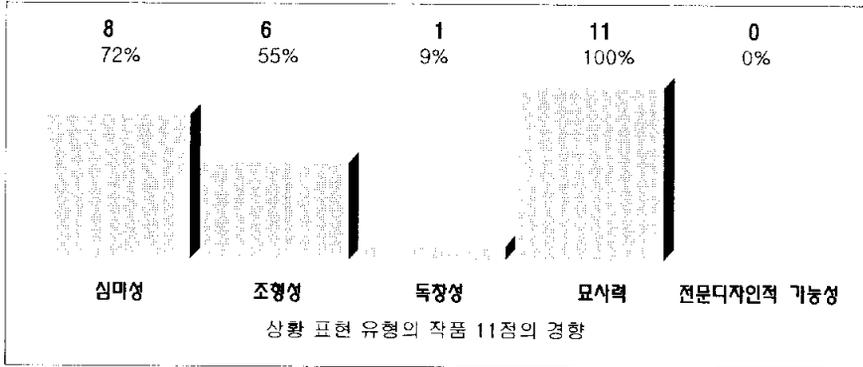
<그림 17>

<그림 17>에 나타난 현행 대학의 입시과목으로서의 발상과 표현 유형에 대한 분석이다. 이런 입시 대비작품 역시 주관적인 심미성과 묘사력이 높은 경향을 보이며 화면의 조형성도 세련되었지만 디자인과의 특성에 맞는 전문 디자인의 표현가능성은 전무하다고 할 수 있다.



<그림 18>

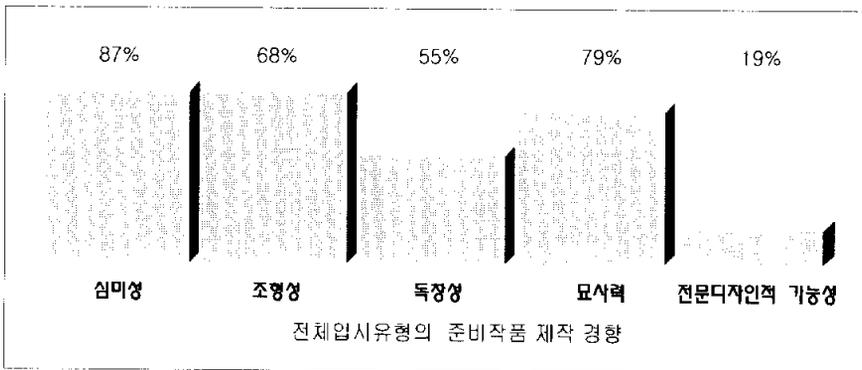
<그림 18>은 역시 현행 대학의 주제해석 소묘 유형으로 회화적 심미성과 묘사력이 주종을 이루는 반면 묘사에 치중하다보니 조형성과 독창적 사고가 미약하고 전문적 디자인 표현의 가능성이 뒤떨어진다. 단지 소묘를 재미있게 했다는 인식이 높다.



<그림 19>

<그림 19>는 만화학과 등에서 출제한 입시실기고사 유형으로 주어진 글을 통해 미묘한 상황을 묘사하다보니 묘사력은 높은 반면 미적인 고려와 독창성이 뒤떨어지고 디자인적인 질서가 없으며 전문 디자인의 표현과는 거리가 있다.

라. 작품분석의 전체적 결과



<그림 20>

<그림 20>과 같이 전체 입시유형의 준비작품의 대중적 경향은 회화적 묘사력과 주관적 심미성이 뛰어나고 그러한 회화적 묘사경향으로 인하여 독창성과 디

자인의 기본적 조형질서를 생각할 겨를이 없으며 전문적 디자인의 발상과 표현에는 아직도 접근하지는 못하였지만 입시유형의 변화로 인하여 전문 디자인적인 가능성이 증가하고 있음을 알 수가 있다. 현재 대학 입시의 실기고사 내용이 단순한 석고소묘나 정물화에서 ‘발상과 표현’ 이나 ‘대상과 주제의 해석 소묘’ 또는 ‘패션일러스트’ 나 전문 디자인의 표현을 위한 기초적인 디자인 분야로 변화되고 있음은 고무적인 일이다.

## IV-2. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 제반 문제점

### IV-2-(1) 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 문제점

#### 가. 고등학교 교육과정의 내용과 다른 주관적 교육프로그램

전술한 바와 같이 입시미술학원의 입시준비작품들이 조형성과 전문 디자인적 과정에 미달되는 반면 수년간 훈련해온 석고소묘나 사실적 회화의 과정을 중시함으로써 묘사력은 뛰어난 반면 합리적이고 전문적이며 사고력과 판단력 조형적 질서를 위주로 하는 디자인의 본래적 의미와는 거리가 있는 교육과정을 가지고 있다.

#### 나. 대학 디자인학과 입학전형상의 출제의도에 대한 이해의 부족

전술한바와 같이 여러 대학 디자인학과의 실험적이고 과도기적인 신입생 모집의 방향모색으로 드러나는 발상과 표현유형의 전형과목들은 대학교유의 독자성을 보이며 고등학교 교육과정상에 기술된 내용을 반영하려는 의도를 가지거나 전문 디자인의 합리적 과정을 추구하고 있음을 알 수 있다.

이에 반하여 입시미술학원의 작품분석에서는 대학이 의도하는 방향을 정확히 이해할 수 있는 경로가 폐쇄되어 있어 출제의도와는 전혀 다른 결과의 작품이 형성되거나 높은 점수를 받을 수 있다고 판단되는 작품의 발상방법과 표현기법을 암기하는 등의 매우 불합리한 교육이 행해지고 있음을 알 수 있다.

발상과 표현유형의 출제를 하는 대학의 출제의도와 대학교유의 출제특성이 의도하는 대로 만 작품을 제작하더라도 매우 다양한 독창성과 디자인의 합리적 조형성을 표현할 수 있다.

입시미술학원 자체적으로 합리적이고 조형적인 디자인 발상과 표현의 교육적 내용이 올바르게 형성되지 못한 결과이다.

#### IV-2-(2) 고등학교 교육이 입시미술학원 교육에 미치는 영향

가. 일반 미술교과를 배우는 인문계 고등학교 학생의 경우

전술한 바와 같이 일반 인문계 고등학교학생의 미술교육의 목적은 조형교육을 통하여 얻어지는 전인성과 디자인문화를 올바르게 향유할 수 있는 시민으로서의 소비자교육이다.

그러나 대학 디자인학과로 진학하고자 하는 학생은 이런 전인성과 더불어 전문성을 가져야 한다. 그에 반해 이 학생들에게 주어진 시간과 학교 내에서의 인식은 열악하며 학생 스스로 자신의 미래에 대해 투자할 시간적 여유가 없다. 실기교육을 받아야 하는 관계로 학교의 보충, 자습교육시간에 불참함으로써 여러 교우들과 교사로부터 부정적 인식을 받기도 한다.

학생의 이런 불안정한 상태에서 단기완성형의 급성교육으로 디자인과정을 교육해야 하는 학원의 교육은 질적으로 양적으로 문제가 없을 수가 없다.

나. 미술, 디자인 전문교과를 배우는 실업계 고등학교 학생의 경우

전술한 바와 같이 공업계열, 상업계열, 가사계열, 예술계열의 전문교육을 받는 고등학교 학생들은 이미 교육된 디자인발상과 표현의 전문교육의 힘을 더하여 대학에 진학하여 남다른 경쟁력으로 전문가의 길을 갈 수 있지만 실업계 고등학교의 교육의 궁극적 목적이 대학진학이 아닌 관계로 대학입학전형의 전형요소 중에서 수학능력의 학과성적이 불리해 매우 많은 타격을 받게 된다.

단순한 기술력만으로 올바른 디자인을 할 수 있는 것이 아니며 전인적 인격과 사고력, 주변지식이 요구되는 현대 디자인의 특성에 비추어 볼 때 디자인을 전공하고자 하는 실업계열 고등학교 학생들에게 다양한 사고와 발상, 경험을 충족시킬 수 있는 기회가 아쉽다.

이러한 문제점으로 인하여 입시미술학원에서 이 학생들을 지도함에 있어 비교적 학과성적이 낮은 대학을 지원케 하는 경우가 많아 디자인의 전문지식을 가진 많은 학생들에게 상대적으로 낮은 수준의 대학 학과선정이나 합격을 위한 진학진로를 하향 지원하게 함으로 학생이 가진 꿈이 무산되는 경우가 허다하다.

결과적으로 좋은 디자인적 자질을 가진 학생들에게 전형제도의 모순으로 인하여 양질의 교육을 하고 싶어도 할 수 없는 상황이 생긴 것이다.

#### IV-2-(3) 대학 디자인학과의 입시제도가 입시미술학원 교육에 미치는 영향

가. 디자인학과 입학전형과목의 문제점

전술한 바와 같이 대학 입학전형과목의 대별적인 분류가 있었다. 회화적 묘사력과 심미성을 위주로 전형과목을 설치한 대학을 위해 학생들을 교육할 경우는 다음과 같은 문제점이 있음을 앞서서도 살펴보았다.

① 묘사위주의 교육으로 변질

공간적 지각능력을 위주로 한 2차원적 대상재현의 묘사력에 치중한다. 나아가 암기된 양감표현과 사실표현의 매너리즘적 요소를 배제할 수 없다.

## ② 심미성과 조형요소의 주관성향으로 암기식 작품의 양산

회화의 숙련을 통하여 조형적 요소를 학습하게 하는 효과가 있지만 주관적 요소로 인하여 학원마다 교사의 심미적 조형감각에 따라 종적으로 학습된다. 다른 합리적인 조형 표현을 생각할 겨를도 없이 하나의 숙달된 패턴에 한정되어 항상 동일한 형과 색의 화면배열에서 학생들이 빠져 나올 수도 없고 입시에 대한 불안감 때문에 다른 표현을 하지도 않으려고 한다.

심지어 입시미술학원에서 다른 합리적인 조형적 성격을 부여할 때 학부모와 학생으로부터 그림이 달라져서 안 된다는 등의 교육적 질책을 받게 된다.

학원운영과 직접적인 관계가 있는 이런 문제에 직면하여 교육적 주장만을 계속하고 있을 입시미술학원 운영자가 없다는 것은 더 큰 문제일 수도 있다.

## 나. 디자인학과 입학전형의 평가의도에 대한 정보전달의 문제점

디자인 발상과 표현을 위주로 한 입학전형과목을 발표한 대학에서 입학 원서상이나 입시계획 설명회에서도 진지하고 신속하게 출제의도를 드러내지 않으며 잡지나 인터넷상의 발표에서도 추상적인 윤곽을 보여주며 간단히 서술하여 자세한 디자인 발상 표현적 출제의도를 알 수가 없다.

고등학교나 입시미술학원에서 개별적으로 대학에 문의할 경우에도 답변에 대한 책임이 있으므로 친절한 학교 관계자의 응답이 있다고 해도 더 이상 정확히는 알 수가 없다.

인터넷과 잡지 상에 드러난 간략한 단어 몇 개로 유추하여 지도할 수밖에 없으므로 다양한 디자인유형에 따른 전문적 디자인교육의 접근이 허용되지 않으며 입시미술학원이 자발적으로 동참하여 이러한 디자인발상과 표현교육에 나설 기회를 주지 않는다.

### IV-3. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육의 문제점 설문분석

#### IV-3-(1) 설문의 목적

입시미술학원의 디자인발상과 표현 교육내용의 개선점 도출을 위해 연구 전체에서 드러난 문제점의 가설을 확인하고 인식의 경향을 분석하여 빈도 분포상의 결과로서 제시하고 연구의 결론 도출에 활용하고자 한다.

#### IV-3-(2) 설문의 대상과 방법

##### 가. 설문의 대상

디자인학과 대학입시를 준비하고 있는 부산의 입시미술학원의 입시반 학생을 대상으로 했다. 총 300권의 설문지를 배포하여 255명이 응답하여 회수했다.

<표 22> 설문 대상학원과 응답자수

학원명	응답수	학원명	응답수
동래지구		서구지구	
한 일 미술학원	20	맥 미술학원	29
비 투 비 미술학원	48	소 별 공 미술학원	16
반 석 미술학원	26	스 카 이 미술학원	30
디자인캠프 미술학원	31		
이 와 삼 미술학원	19	해운대지구	
샘이깊은물 미술학원	15	시 각 미술학원	21
회수된 총 설문지			255

##### 나. 설문방법

설문지 방법을 사용하여 수집한다.

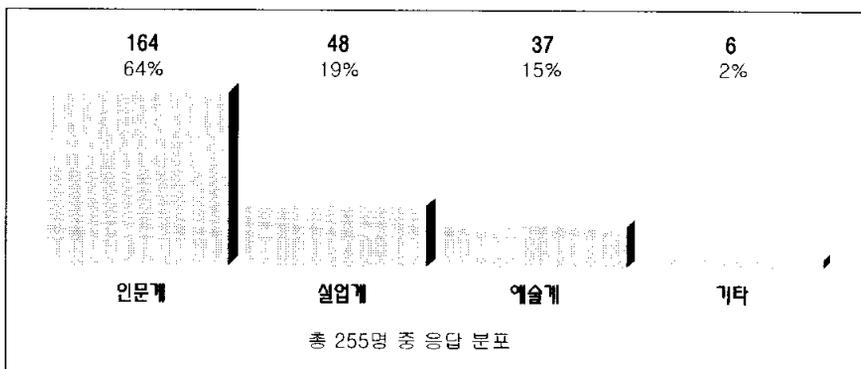
#### IV-3-(3) 설문지 세부적 내용

설문의 세부적 형식과 내용은 <부록 1>에 첨부한다.

#### IV-3-(4) 설문지 분석 및 결과

전술한 총체적인 입시미술학원의 교육과정의 확립과 그에 영향을 주는 제반요소의 문제점에 관하여 5개 영역의 가설을 설정하고 그에 따른 분석을 시도하였다.

<그림 21>과 같이 대학을 진학하고자 하는 응답 학생의 64%는 고등학교에서 전문 디자인교과를 배우지 않는 인문계 고등학교 학생이었다. 입시미술학원에서 의도적으로 이들을 계열별로 분류하여 지도할 수도 없지만 실업계 고등학교에서 일부 전문 디자인에 대한 경험이 있는 학생들이 동등한 조건에서 타 계열 고등



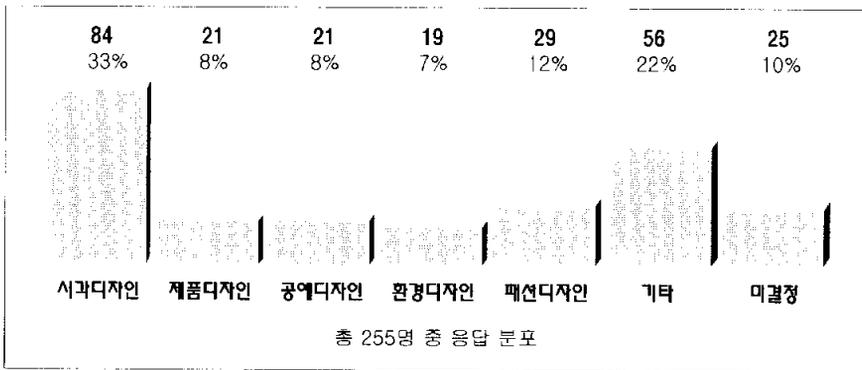
<그림 21> 응답자의 고등학교 계열 분포 (설문1)

학교 학생들과 같이 대학 입학전형에 응시한다거나 학교내신이나 학과 성적반영의 기회를 동일하게 적용 받을 수 있다는 것도 문제점이 될 수 있다는 시각에서 고등학교의 계열분포를 설문하였다.

가. 가설1

디자인학과를 지원할 학생들이 전공할 분야의 디자인 전문성에 대한 인지와 이해가 낮을 것이다. 학생에 대한 디자인전공에 대한 도입교육의 강화가 필요할 것이다.

<그림 22>는 응답학생의 디자인전공의 결정도에 관한 분석이다. 시각 디자인이 전체의 33%로서 제일 집중된 분포를 보이거나 어중간한 경우나 결정이 지어지지 않은 상태에서 디자인학과를 지원하려는 경향은 다소 혼란스러운 디자인전공에 대한 인식의 결과로 보인다.

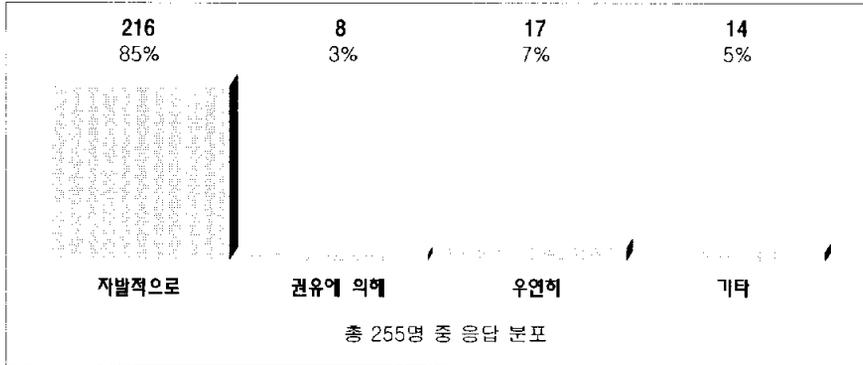


<그림 22> 희망 전공분야의 분포 (설문 2)

<그림 23>은 자발적으로 디자인의 전공분야를 선택했다는 고무적인 결과로 보이지만 디자인에 대한 도입교육이나 학교의 디자인 전문교육과정이 없는 다수의 학생들이 스스로 결정하여 대학의 디자인학과를 진학하겠다고 선택하였다.

기초적 사전지식이나 이해가 없는 이런 유형의 학생들이 대학의 디자인학과로

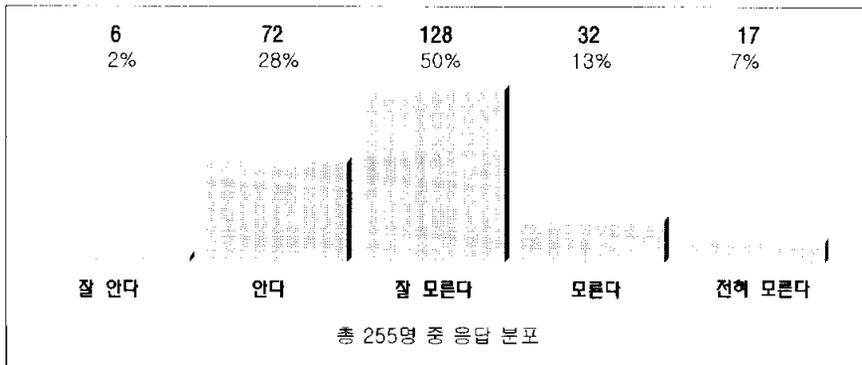
진학하고 자신의 미래에 디자인 전문분야의 업무를 수행할 때 문제가 있을 것이다.



<그림 23> 전공분야 선택의 동기 (설문 3)

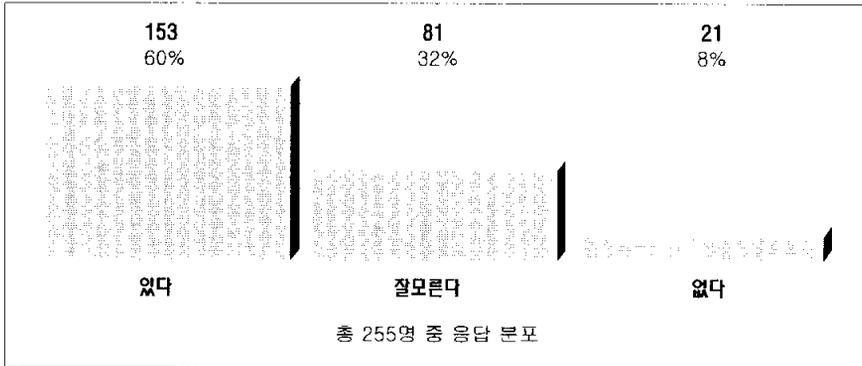
<그림 24>는 전술한 바와 같이 자신이 전공할 디자인 전문분야에 대한 각별한 이해와 사전지식이 없다는 것을 보여준다.

자신의 분야에 열정과 야망을 가지고 접근해야 할 전문가가 이런 준비가 없이 대학에 진학하려 한다는 것은 모순이 있다. 대학에 진학하면 다 해결되는 것으로 알고 있다면 매우 위험한 상황으로 분석된다.



<그림 24> 자신의 전공이 될 전문 디자인의 이해도 (설문 4)

<그림 25>는 그러한 학생들에게 자신의 전공분야에 대한 많은 탐구와 이해가 절실히 필요하다는 것으로 분석된다. 학교에서 디자인에 대한 정당한 고등학교 수준의 수월한 교육을 받을 수가 없는 교육체제임을 말하고 있다.



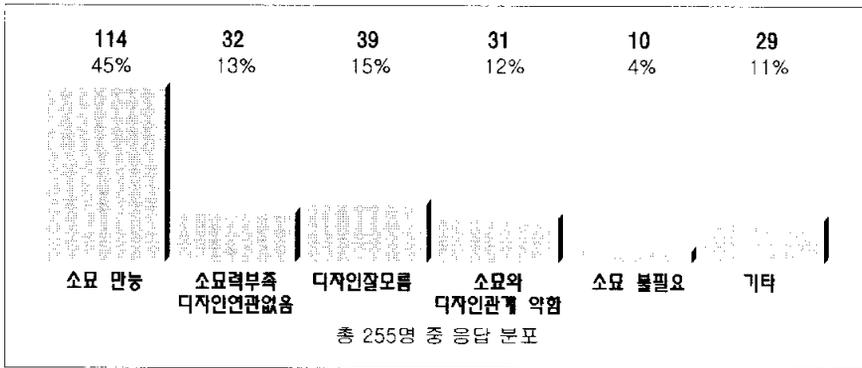
<그림 25> 디자인교육의 필요성 인식도 (설문 5)

#### 나. 가설2

디자인적 조형요소의 원리의 이해도가 낮고 표현이 주관적, 회화적이며 디자인의 전문적 표현으로 가기 위한 미분화의 단계일 것이다. 그러므로 조형 요소와 원리의 교육내용을 디자인적 관점에서 객관화해야 할 것이다.

<그림 26>에서 나타난 바와 같이 디자인을 잘하려면 일단 소묘를 잘해야 한다는 인식이 크다.

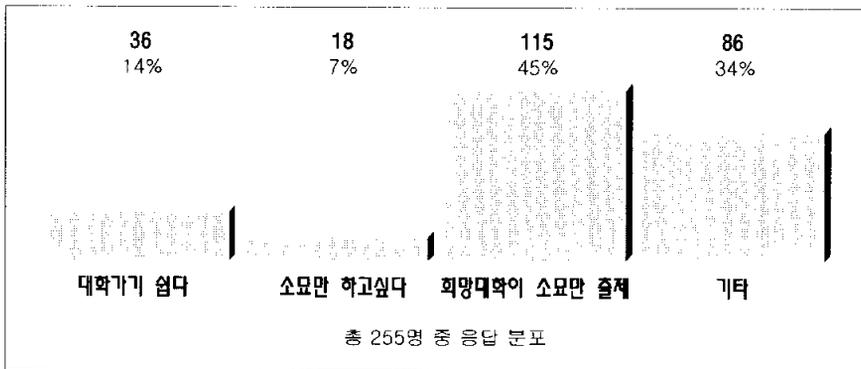
디자인에 대한 이해가 없어서 그런 경향이 나타난 것이다. 잘 묘사하는 것과 좋은 디자인의 요소는 객관적으로 구별되어야 한다는 것은 상식적인 이해임에 틀림이 없지만 입시과목이 이러한 오해를 가증 시킬 수도 있다.



<그림 26> 소묘(회화적 묘사)와 디자인과의 관계 인식도 (설문 6)

<그림 27>에서 나타난 바와 같이 희망대학이 소묘만 출제하거나 대학가가 쉽다는 안일한 생각이 있을 수도 있다.

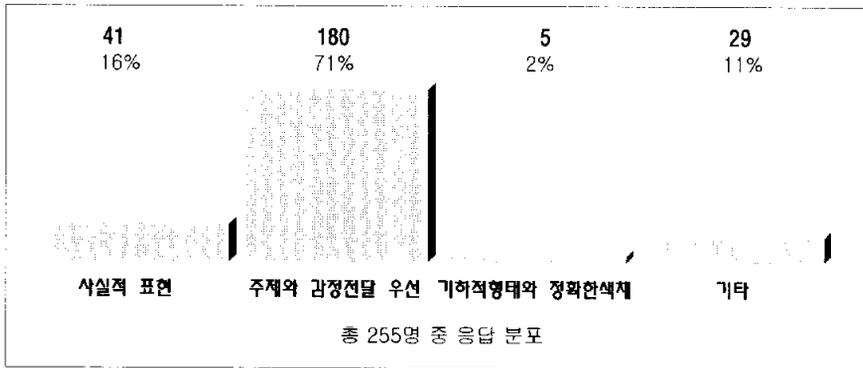
이것은 디자인의 조형적 논리와는 전혀 맞지 않는 현상으로 출제의도가 학생들에게 왜곡되고 있는 실정을 나타내는 것이다.



<그림 27> 입시전형과목으로 소묘만 준비하는 이유 (설문 7)

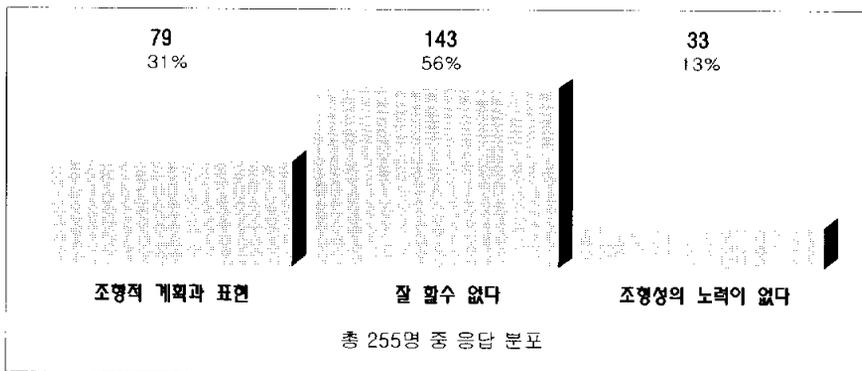
<그림 28>에서 나타난 바와 같이 학생들도 무조건 사실적 표현보다는 어떻게

주제와 감정을 전달하는가 하는 문제가 절실함을 알고는 있으나 형태와 색채의 순수한 실험적 사용과 합리적인 조형질서에 접근해 본 경험이 없음을 나타낸다.



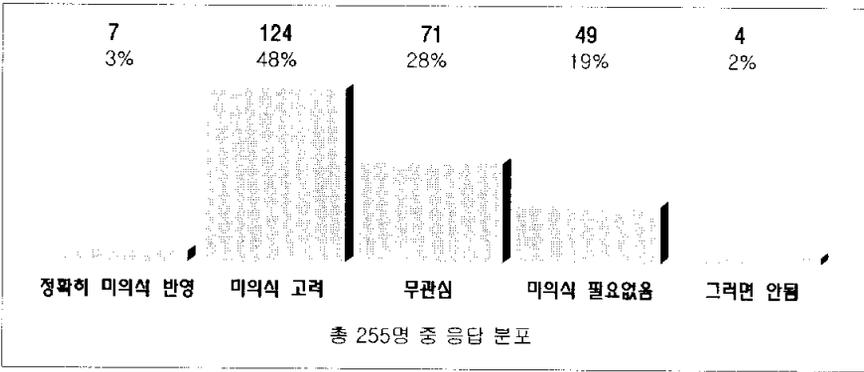
<그림 28> 조형적 표현의 성향 분석 (설문 8)

그러나 일부학생이 회화적이고 주관적인 조형성이긴 하지만 그런 노력을 하고 있다고 응답했으며 표현에서 조형적인 노력이 중요하다는 의미를 <그림 29>에서 보여주고 있다.



<그림 29> 조형적 표현의 계획과 실천 (설문 9)

조형적 질서의 계획과 표현에 덧붙여 고등학교 미술교과 전반에 나타난 미의식과 심미적인 표현의 문제도 디자인의 표현내용으로서 필요한 부분이나 <그림 30>에서와 같이 미의식을 작품에 반영하려는 노력이 있는 반면 입시에서는 자신의 감수성과 대가나 역사적 유물에 나타난 심미성을 그다지 필요하지 않다고 느끼는 학생이 있는 것으로 드러난다.



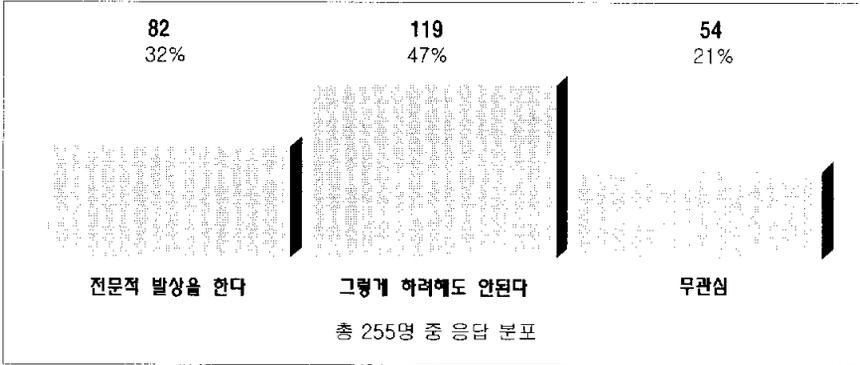
<그림 30> 심미적 표현의 의도적 작품반영도 (설문 10)

다. 가설3

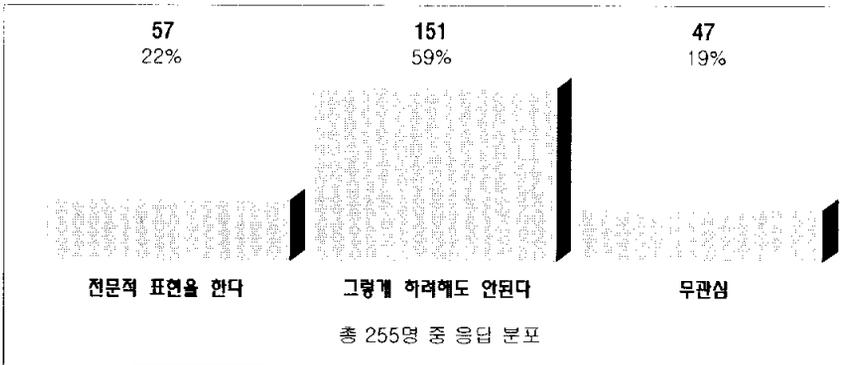
디자인적 과정을 중시한 대입 실기고사의 발상과 표현의 교육내용이 확보되지 못함으로써 독창성이 없고 주관적이며 회화적인 표현에 치중한 교육을 할 것이다.

<그림 31>과 <그림 32>에 나타난 바와 같이 디자인적 발상과 표현의 실제적인 의미는 입시 실기고사의 여러 조건상 중요하게 다루어지지 않으며 무관심하기까지 하다.

디자인의 전문적 발상과 표현을 추구하고 서투르게나마 실천해 나가는 것은 자기분야의 관심과 흥미를 유도하고 교육효과를 극대화한다는 차원에서 설문의 내용들은 매우 불행한 현실을 보고하고 있다.



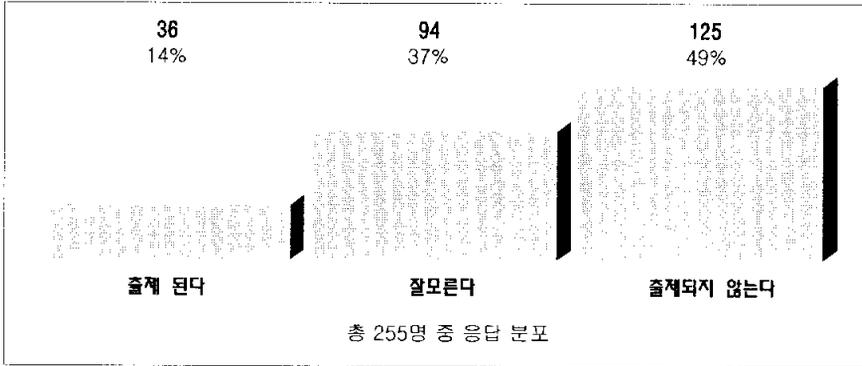
<그림 31> 전문 디자인적 발상의 작품반영도 (설문 11)



<그림 32> 전문 디자인적 표현의 작품반영도 (설문 12)

<그림 33>은 그림에도 불구하고 입시실기고사의 출제는 발상과 표현이라는 이름을 붙이고 있는 실기고사 유형까지도 전문적 디자인의 발상과 표현을 정확히 출제하지는 않는다는 인식이 강하다는 것을 나타낸다.

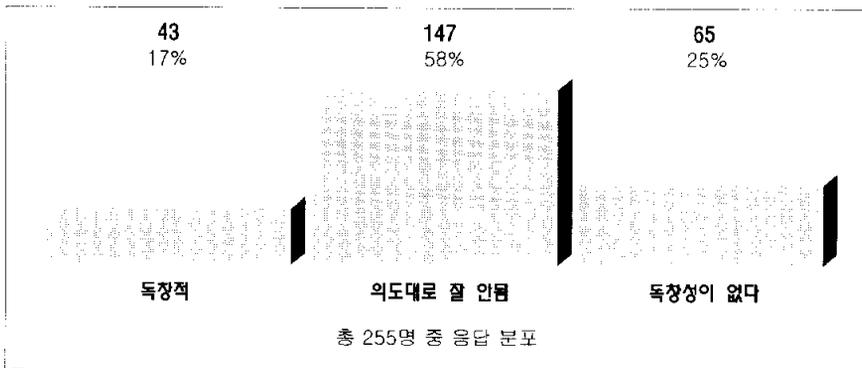
아직 대학의 실정과 여러 국내 교육의 조건들로 인하여 많은 난관이 있을 수 있는 문제이기는 하지만 바람직한 상황이 아님은 확실하다.



<그림 33> 입시실기고사의 전문 디자인 발상표현의 출제 (설문 13)

<그림 34>에서 나타난 바와 같이 전문디자이너를 꿈꾸는 학생이 흥미롭고 자발적인 작업기회를 찾을 수 없고 발상의 신규성과 독창성을 가지지 못한다는 것은 매우 안타까운 일이다.

그러나 현재의 입시미술학원의 교육내용으로는 이런 교육이 잘 이루어질 수 없는 것은 사실이다. 입시와 학교의 교육내용과 미술학원에 대한 교육기대가 달라지지 않는다면 더욱 요원한 문제로 남을 것이다.

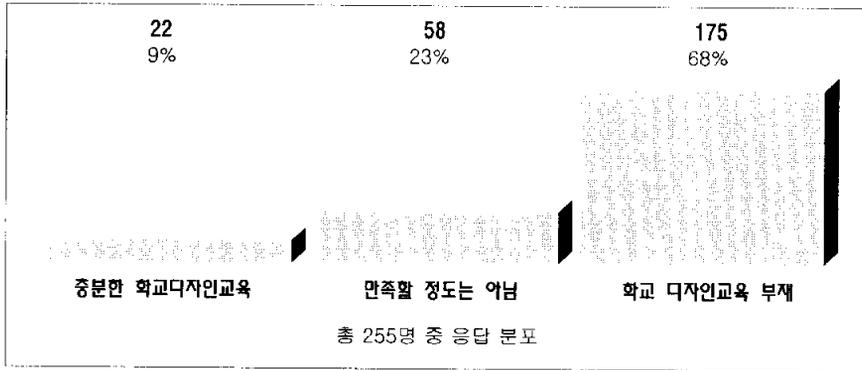


<그림 34> 자기작품 표현의 독창성에 대한 주장 (설문 14)

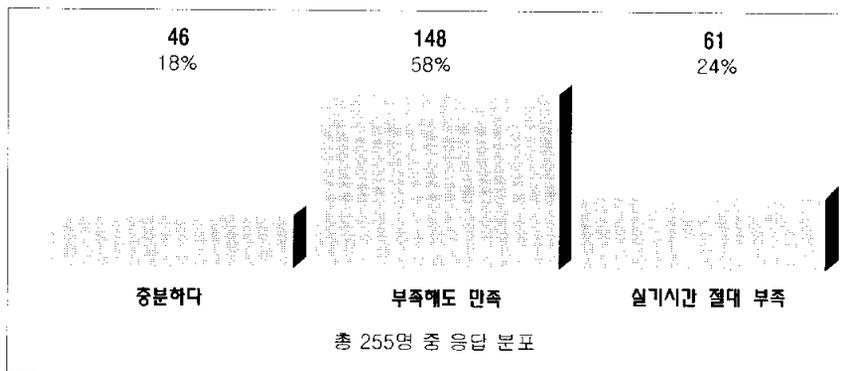
라. 가설4

디자인을 전공하고자하는 모든 고등학교 학생들이 학교에서 디자인의 전문 교과를 정확히 교육받을 수 없을 것이다. 그러므로 입시미술학원의 교육과정 에 디자인 전문교과를 보습할 교육내용을 증가시켜야 한다.

<그림 35>는 학교에서 충분한 디자인교육을 받지 못하는 정도가 아니라 다른 학생들의 입시를 위해 미술, 디자인계열의 학생들이 그들과 동일한 교육을 받기 를 강요당하고 있음을 알 수 있으며 학과공부에 밀려 부족한 실기시간을 호소하 는 상황이 <그림 36>에 드러난다.

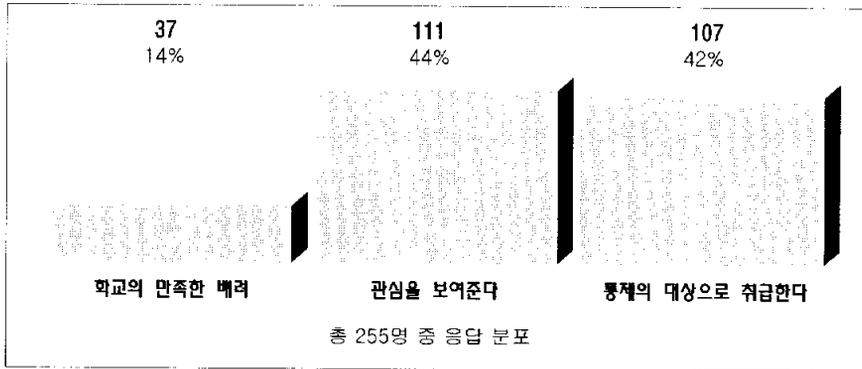


<그림 35> 고등학교의 디자인교육 만족도 (설문 15)



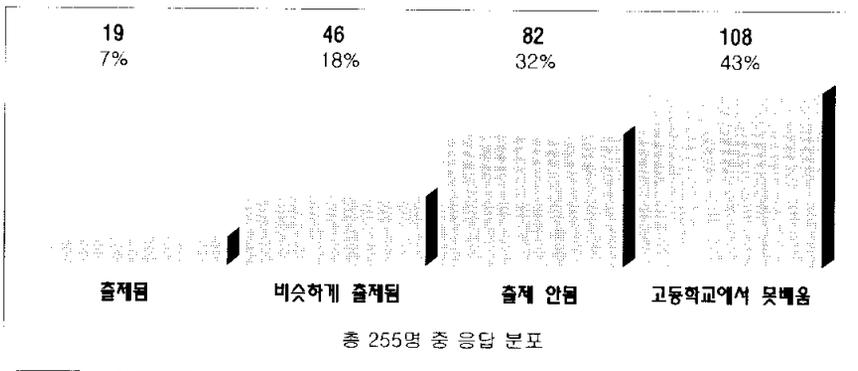
<그림 36> 실기시간에 대한 만족도 (설문 16)

또한 <그림 37>은 학교의 모든 조건에서 그러한 디자인 전공자에 대한 배려가 없으며 자신의 공부를 열심히 하지 않는 학생으로 오인되기도 하는 문제점을 보여준다.



<그림 37> 디자인 전공자에 대한 고등학교의 배려 만족도 (설문 17)

<그림 38>은 대학의 입시출제내용이 고등학교 교육과정과는 일치하지 않는다는 분석이다. 학교 교육과정의 전문교과내용이 디자인을 전공하고자하는 고등학생에게 필히 지도되어야 하고 이를 대학이 신입생 선발에 참고하고 활용해야한다는 의미를 보여주는 분석내용이다.

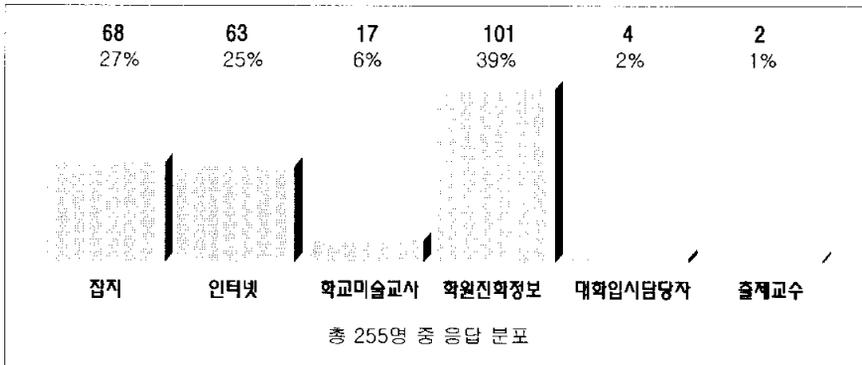


<그림 38> 고등학교 교육과정과 입시 출제내용의 일치도 (설문 18)

따. 가설 5

디자인을 전공하려는 학생들은 자신의 디자인 전공분야와 관계 있는 작업의 필요성과 흥미를 가질 것이다. 고등학교의 디자인 전문교과 교육내용을 활성화시키고 입시미술학원이 그러한 보습 대체교육을 원만히 해나가게 하려면 대학 디자인학과에서 준비하는 대학 입시전형과목의 전문 디자인적 과정이 더욱 강화되어야 할 것이다.

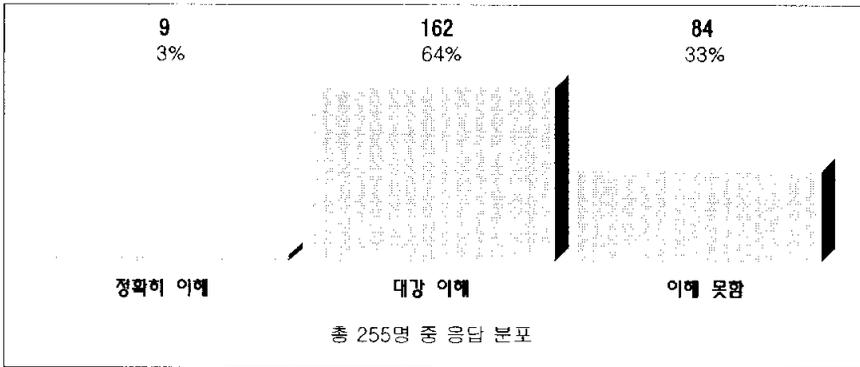
<그림 39>는 단순히 학생들이 입시정보와 진학에 대한 결정을 해나가는데 미술학원과 잡지의 정보를 활용하고 있다는 분석이지만 고등학교와 대학의 전문 디자이너의 조기교육이라는 차원의 노력이 부족함을 증명하는 한 단면이다.



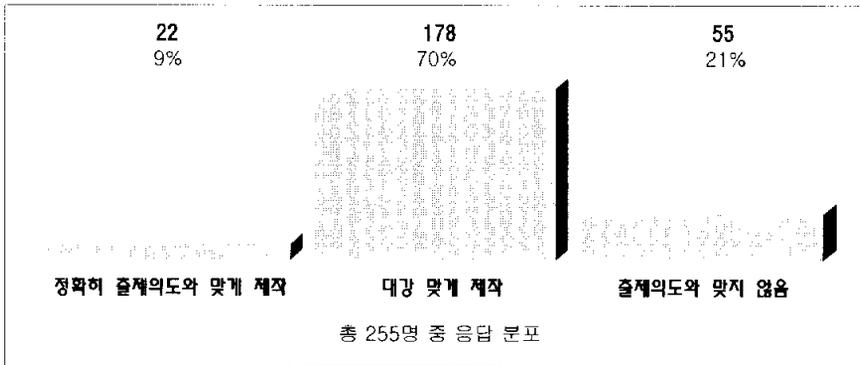
<그림 39> 제반 대학입학정보의 획득처 (설문 19)

<그림 40>, <그림 41>의 분석은 대학 디자인학과의 출제의도를 대강 이해하거나 모르고 입학 실기고사를 치르는 경우가 많음을 보여준다.

대학마다 입시설명회와 잡지, 인터넷 홈 페이지 등에서 간단히 지면을 할애하고 있으나 전문 디자인의 이해가 없는 학생들이 받아들이기에는 많은 정보전달의 문제가 있다. 보다 적극적인 대학의 홍보와 입시 출제정보의 정확한 파급 및 공개적 토론장 형성의 필요성이 요구되고 있다.



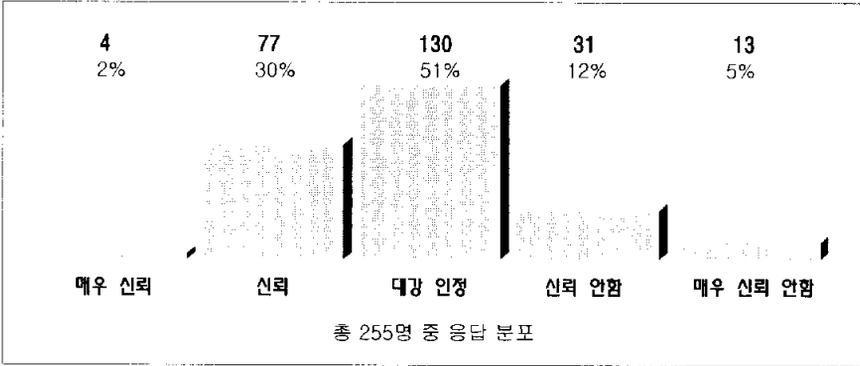
<그림 40> 대학 디자인학과의 출제의도의 이해도 (설문 20)



<그림 41> 출제의도에 따른 표현의 정확도 (설문 21)

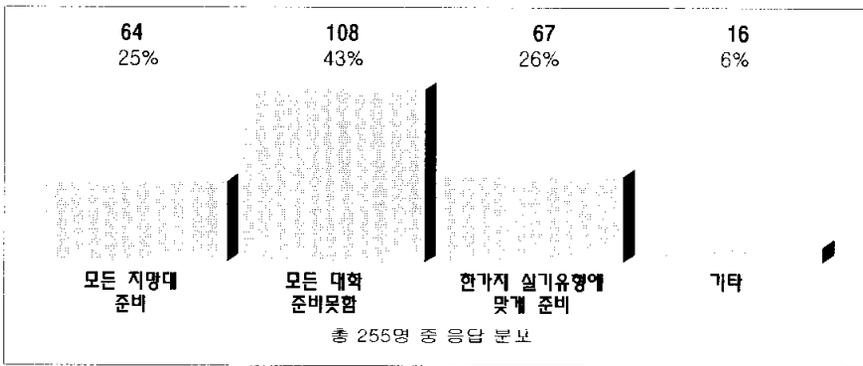
그러나 대학의 입시결과에 대한 평가와 채점은 상당한 신뢰를 가지고 있다는 것으로 <그림 42>에 나타난다.

그러나 결과에 승복하는 정도가 아니라 더욱 평가의 권위와 합리적 전문성으로 입시결과에 만족하기 위해서는 전문적인 디자인과정의 세목화된 기초적 출제가 합당하다.



<그림 42> 입시결과와 채점에 대한 신뢰도 (설문 22)

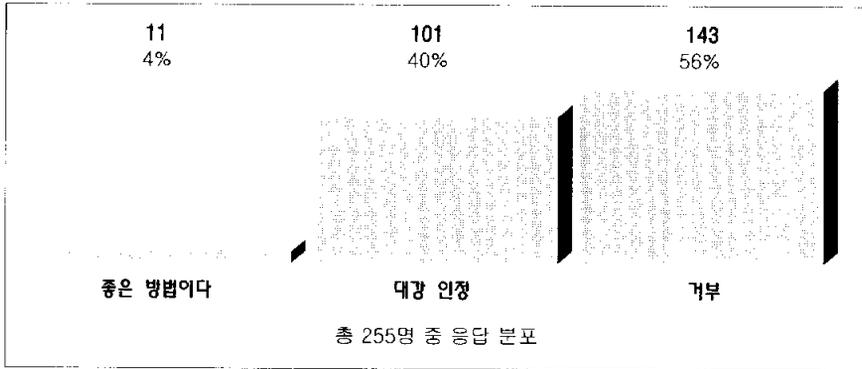
<그림 43>에서와 같이 자신에게 필요하지도 않은 여러 실기고사 유형을 가고 싶은 대학에 따라 모두 준비하는 부담과 그러한 부담으로 정작 전공하고 싶은 학과에는 진학하지 못하는 경향이 있음을 보여준다.



<그림 43> 여러 유형의 실기고사에 대한 채택 및 준비경향 (설문 23)

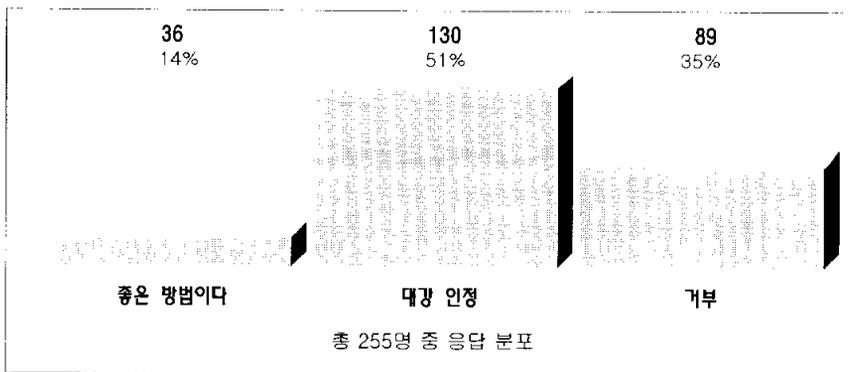
<그림 44>의 분석은 고등학교에서 디자인 실기를 하지도 않고 그런 개념도 없다가 전혀 다른 분야의 학과성적만으로 대학을 가는 경우는 상당한 거부감을 가지고 있음을 나타낸다. 자신의 전공분야에 일찍 눈뜨고 있는 인재들에게는 매

우 싫은 일이다. 그러나 그마저도 실기보다는 공부하기가 쉽거나 자기분야의 전문성보다는 일반적 학과공부가 중요하다고 인정해버리는 학생들도 있다.



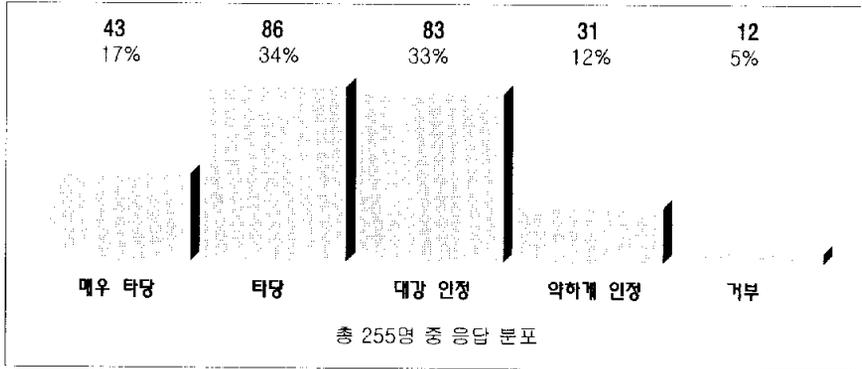
<그림 44> 비 실기전형 유형에 대한 인식 (설문 24)

그러나 <그림 45>에서는 출제형식을 전혀 예측할 수 없는 가운데 입학전형 당일에 난해한 조건과 디자인의 본질적인 내용을 묻는 공격적 출제에 대해서 자신 없는 학생들이 많았다. 인정은 하지만 학생 자신들의 교육조건으로는 불가능한 실기유형일 수도 있다는 내용이다.



<그림 45> 공격적 성향의 입시출제에 대한 인식도 (설문 25)

그러나 <그림 46>의 분석은 앞으로 전문 디자인의 과정을 실제적으로 도입한 입시실기 유형의 출제에 대하여 바람직하다고 생각하고 이런 출제유형을 대비하고 훈련하기를 바라는 학생들이 많음을 보여준다.



<그림 46>전문 디자인과정을 가진 입시유형에 대한 선호도(설문 26)

## V. 결론 및 제언

입시미술학원이 사회교육의 기관으로 자리잡고 실제적인 입시미술의 교육을 담당하고 있음에도 불구하고 학교 교육과정과 대학의 입시전형제도상의 평가의도의 와중에서 자신의 교육적 위치를 정확히 하지 못하는 것은 여러 가지의 문제가 있다는 것을 전술한 바 있다.

교육기관으로서 사회적 인식의 문제도 있으며 사회교육법상의 일반학원과 같은 설치 감독관리로 전문 교육기관이라는 인정이 약하다는 문제와 정규 교육기관에 비해 재정적 지원도 없는 경제적인 어려움도 있으며 그 외에도 헤아릴 수 없는 많은 문제점이 있다.

그러나 먼저 입시미술학원 교육 스스로가 교육적 학문적 위상을 상승시키겠다는 노력이 없으면 아무도 입시미술학원을 교육기관으로 인정하지 않을 것이라는 점이 결론적으로 지적된다.

특히 디자인분야의 발상과 표현교육이 고등학교 교육과정과 대학 입학전형과목 상에 두드러지고 있는 현 상황에서 디자인이라는 국가의 중요한 산업분야로 진출하고자하는 인재들의 조기교육과 학교교육 보습과 연결 대체교육의 중요한 맥락을 쥐고 있는 입시미술학원의 위상을 스스로 확인하고 교육적 권리를 주장하며 학문적 연구와 연수를 거듭해 나가는 학원교육이 등장해야함을 강조한다.

전술한 문제점의 해결방안을 위주로 다음과 같은 제안을 할 수 있다.

### V-1. 입시미술학원 디자인 발상 표현교육 여건의 강화

교육은 학생 혼자서 할 수 없으며 교사와 학생, 시설 그리고 그 교육을 지원하는 주변의 환경이 있어야 한다. 그러므로 다음과 같이 그러한 교육의 요소별로 입시미술학원의 디자인 발상 표현교육의 제안점을 서술하고자 한다.

### **V-1-(1) 입시미술학원 디자인교과 교사의 자격제도**

입시미술학원의 디자인 교사는 곧 교육내용을 검토하고 교육목표를 서술하며 교육의 방향을 이끌어 갈 수 있는 지도자이다.

교사는 매년 변하는 입시전형과목에 연연하지 않고 근원적인 디자인의 기초원리를 터득하고 전천후 적으로 교육할 수 있는 능력을 함양하기 위해 자체적 또는 학원자체협회 등과 같은 관련기관의 차원에서 고등학교 디자인교육에 대한 연수교육을 필하고 자격제도를 두어야 한다.

### **V-1-(2) 학생에 대한 디자인전공에 대한 도입교육의 강화**

교육의 대상으로서 학생은 자신의 진로형성과 교육목적에 대한 명확한 탐구를 하여야 한다.

특히 디자인 발상과 표현의 경우, 대학의 입시과목에서 선발하고자 하는 대상이 단순히 대학을 진학하려고 하는 학생이 아니므로 학과와 전공에 대해 섬세한 흥미와 목표의식을 가져야 한다.

그러므로 학교와 입시미술학원의 디자인학과에 대한 진로상담과 세부적인 디자인 유형에 따른 섬세한 경험과 확신을 가질 수 있도록 도입교육이 강화되어야 한다.

### V-1-(3) 입시미술학원의 디자인 발상 표현교육 내용의 객관화

고등학교와 대학 등의 디자인학과 입시관계자의 정보교환이 원활하게 이루어질 수 있도록 세미나, 설명회, 연구회, 토론클럽이 활성화되어야 하며 기존의 디자인학과 입학전형의 제도상에 그런 연구결과와 의견이 반영될 수 있도록 하며 그런 과정에서 입시미술학원 교육내용의 운영을 공적으로 승인 받고 학원교육자의 의견을 첨부하며 교육내용을 승인된 교육과정으로 다듬어 나가야 한다.

단순히 사실 재현적 회화의 묘사능력만을 위주로 디자인교육에서 반드시 필요한 조형표현과 합목적적인 디자인제안의 전문적인 과정을 교육할 수는 없다. 본 연구의 전체에서 드러난 디자인 발상과 표현교육의 문제점에 대하여 입시미술학원이 정예화 해야할 디자인교과 교육내용의 대별은 다음과 같다.

#### 가. 조형요소와 원리의 교육내용을 디자인적 관점에서 객관화

다소 심미적이며 주관적인 순수 미술적 입장의 조형요소와 원리의 이해와 표현을 합목적적이며 전문적인 디자인요소로서 객관성 있게 교육할 내용과 체제를 갖추어야 한다.

#### 나. 전문 디자인적 과정을 중시한 발상과 표현의 교육내용 확보

전문 디자인적 과정을 고려한 기초단계의 여러 유형의 디자인제안의 표현방식을 도입하고 다양한 매체와 도구를 사용할 수 있도록 하기 위해 관련분야의 다양한 연구와 더불어 교육내용을 심화시켜 나가야 한다.

#### 다. 고등학교 디자인 전문 교과내용의 보습적 기능을 가진 교육과정

입시미술학원교육이 학교교육의 불충분한 부분을 보습하는 역할을 해야한다는 사회 교육적 관점에서 보더라도 학교의 전문교과내용을 정확히 심화 교육할 수

있는 준비를 해 나가야 할 것이다.

경제적으로나 전문인력 면으로 많은 어려움이 따른다는 것은 자명한 일이지만 낙후되어 있는 입시미술학원교육의 사회 교육적 위상의 상승은 이 방법 외에는 길이 없음을 심각히 제언하고자 한다.

## V-2. 대학 디자인학과 입시 전형의 전문 디자인적 과정의 강화

디자인학과의 전형과목으로서 세부적인 디자인유형에 따른 발상과 표현과목의 강화는 전술한 바와 같이 본질적인 디자인의 조형원리와 전문 디자인의 발상 표현과정에 대한 능력을 합리적이고 실질적으로 선발할 수 있으므로 <표 23><sup>44)</sup>과 같이 더욱 실제적이고 합리적인 디자인과정을 입시 전형과목 상에 추가해 나가 는 것이 바람직 할 것이다.

그리고 대학의 이러한 입학전형 평가방안의 개혁과 출제의도의 홍보 전파는 곧바로 입시미술학원의 교육내용 개선과 맞물려 있다는 것은 너무나 단순한 진 실이다.

고등학교의 디자인 전문교과의 내용에 드러난 전문적 디자인과정을 입시전형 의 내용에 직접 적용한 대학디자인과 입시전형과목의 구체적 평가 관을 예시하 고 입시미술학원에서 교육하게 될 개선방향을 제언하고자 한다.

---

44) <표 23> 고등학교 디자인 전문교과교육과정에 근거.

<표 24> 전문교육과정에 따라 제시할 수 있는 출제의도의 평가 관

<표23> 고등학교 디자인 전문교과에 따른 대입 실기고사 가능유형 및 관점

고등학교 디자인전문 교과목	대입 실기고사 가능유형 및 관점
색채 관리	색의 기초, 색의 표시, 색의 효과, 색채의 조화와 배색 색채 계획, 배색의 효과, 디자인과 색채, 안전 색채와 안전 색상, 도장
조형	평면, 입체, 영상 조형표현 평면, 입체, 공간, 환경, 연출 디자인
한국 무늬	한국 무늬의 의의와 변천, 종류와 특성, 구성의 이해 한국 무늬 디자인의 전개와 실제, 컴퓨터 무늬
시각디자인 일반	시각 디자인의 구성요소와 원리, 시지각 심리 관찰과 표현방법, 단순화·양식화 평면기초조형 질감, 색채표현, 입체 조형, 선, 면, 복합 재료 조형 인물, 이야기정보, 정보 표현 일러스트레이션
그래픽 디자인	타이포그래피의 구조와 방법, 레터링활자 디자인 감정과 개념, 소리, 맛, 냄새, 시간의 시각화 그래픽 디자인인쇄 기법의 실제
시각디자인 실무	편집 디자인, 포장 디자인, 영상 디자인, 인터랙티브 디자인 개인, 상품, 기업, 행사 등의 아이덴티티 디자인
광고 일반	광고계획, 마케팅 예산, 조직, 효과 등의 관리, 광고 크리에이팅 광고의 인쇄, 전파, 기타 매체계획 기업 이미지 광고, 비영리 광고, 국제 광고
사진 인쇄 일반	사진의 역사, 종류의 이해, 카메라, 렌즈, 기타 기지재의 구조와 특징이해 소형, 중형, 대형 카메라의 촬영 필름 현상, 인화 과정의 이해와 실습, 응용 조명의 이해, 종류, 기구 사용방법 사진 편집 특성, 과정, 실습 광고 사진, 포토폴리오와 액자
멀티미디어	멀티미디어 컴퓨터 그래픽, 홈 페이지 제작
컴퓨터 그래픽 영상 미술	컴퓨터 그래픽, 하드웨어와 소프트웨어의 원리와 요소의 이해 제작 컴퓨터 그래픽과 시각 언어, 디지털컬러, 평면이미지표현, 3차원 조형물표현, 움직이는 형태표현, 인터페이스 디자인 표현 디지털 일러스트레이션, DTP, 인터넷 편집, 인터넷 광고, 가상 현실디자인 사진, 디지털 사진, 컴퓨터 그래픽, 영화, 기타 표현 및 감상
제품 디자인	제품의 발상, 렌더링 도면 제작, 모형 제작, 재료가공
기초 제도	제도의 개요, 규격, 통칙, 기본 도법, 스케치, 제도의 실제, 컴퓨터를 이용한 제도
주거환경 디자인	주거 디자인과 관리, 주거 공간의 표현 연습
가구 디자인	가구의 기능별, 구조별, 용도별, 재료별 종류와 구조의 이해 가구의 디자인, 가구의 투상도, 투시도표현, 가구의 모형실물제작

<표 23> 고등학교 디자인 전문교과에 따른 대입 실기고사 가능유형 및 관점

고등학교 디자인전문 교과목	대입 실기고사 가능유형 및 관점
디스플레이 무대 기술	디스플레이의 공간, 동선, 진열, 색채와 재료, 조명 계획
	상점, 백화점 쇼 윈도우, 전시공간 공간별 디스플레이
공예	목공예, 금속공예, 도자공예, 염직공예, 유리공예, 플라스틱공예의 기초 공예와 가공 기법
염색·가공	정련·표백침염, 날염, 섬유디자인, 컴퓨터를 이용한 색조합, 섬유직물의 가공, 염색·가공, 제품의 생산 관리
복식 디자인 한국 의복구성	복식 디자인의 의의, 변천, 요소, 원리
	복식 디자인의 실제기능과 분류소재와 디자인, 착용자, 유행
	스타일화의 기초재료와 용구, 인체, 도식화, 창작화,
	스타일화의 컴퓨터표현
	한복의 변천과 기초, 한복 만들기, 한복 입는 법

### V-2-(1) 전문 디자인과정을 적용한 디자인학과 입시과목 출제 평가 관

<표 23>의 내용과 같이 고등학교 교과내용을 위주로 한다고 해도 상당한 내용의 전문 디자인의 기초적 능력과 성향을 묻는 출제가 이루어질 수 있다고 믿는다. <표 24>는 그러한 고등학교의 교육과정과 현행 대학 디자인학과의 신입생 선발 실기고사의 출제의도 등을 전술한 작품의 평가기준과 더불어 제시한 결과이다.

이러한 과정으로 정리가 된다면 IV장의 <표 18>에서 제시한 고등학교 교육과정과 대학의 출제의도에 대한 종합적 평가 관에 의한 출제와 선발이 이루어질 수 있다. 물론 원천적인 입시형태와 내용의 변화를 야기하게 되며 많은 문제점을 내포하고 있다. 그러나 이 출제방식이라면 입시미술학원의 디자인 발상과 표

현의 교육내용이 좀더 구체적이고 전문적으로 변화할 소지가 있다.

<표 24> 대학 디자인학과의 신입생 선발고사 출제 평가 관

출제내용		
평가요소	출제내용 (예시)	참고내용
심미성	자연과 인공물에서 느끼는 미적 내용과 대가들의 표현과 역사적인 유물에 나타난 심미성을 이해하고 구체적인 미의식을 고양하려는 의식이 있는가	고등학교 교육과정
조형성	형태와 색채의 질서를 이해하고 의도적으로 배열하고 효과적으로 사용하고 있는가	조형적 교육내용
독창성	새로운 관점과 섬세한 감수성을 동원하여 작업의 신규성과 독창성을 발현하고 있는가	전문 디자인과정의 발상과 표현적 관점
객관적 발상력	디자인의 소구대상의 욕구를 파악하고 경제성과 실용성을 고려한 합리적 사고를 하고있는가	
전문적 표현력	디자인제안의 과정을 이해하고 호소력이 강하며 객관적인 관점에서 자신의 디자인을 제안하고 있는가	
출제형식		
평가기간	3시간, 하루, 일주일, 멤버십(Membership)에 의한 정기적 교육 및 평가, 기타	
평가형식	간단 테스트, 심층면접, 전공이론의 평가, 포트폴리오의 심층평가 및 상담, 기타	

#### V-2-(2) 변화된 출제에 따른 입시미술학원의 교육내용 개선방향의 예상

가. 먼저 교육내용이나 작품표현의 심미적인 차원에서 주관적이거나 왜곡됨이 없는 보편성을 가질 수 있을 것이다.

나. 조형성에서도 전문 디자인이 원하는 조형적 질서에 합당한 교육을 하려는 움직임이 보이므로 암기 식이나 전형화 된 구도와 색채 형태 배열을 막을 수 있을 것이다.

다. 독창성을 묻는 입시의 조항으로 반드시 개별적인 지도와 사고의 윤택함이 있을 것이다.

라. 전문적 디자인 발상과 표현의 과정을 가진 디자인제안을 모색케 함으로서 학생의 디자인적 안목과 흥미를 유발하여 진정한 전문가의 조기교육을 할 수 있는 입시미술학원의 교육내용을 합리적 교육과정으로 만들 필요성에 대한 분위기 조성 and 그러한 전문적 협의가 활성화 될 것이다.

※참고문헌

- \* 산업디자인150년(1998.). 정시화. 미진사.
- \* 현대디자인용어사전(1996). 박대순. 도서출판 디자인오피스.
- \* 교육심리학(2001). 신명희. 학지사. p.169.
- \* 평면구성(1996). 아사쿠라 나옴(朝倉直巳)저 김학성 조열공역.조형사.
- \* 현대미술의 원리(1980). 허버트리드저 김윤수역. 열화당.
- \* 현대디자인 원론(1994). 임연웅. 학문사.
- \* 한국디자인교육의 실태조사연구(1998). 이수경. 한국직업능력개발원 기본연구논문.
- \* 미술학원의 보조적 기능에 관한 연구(1991.). 문형준. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- \* 우리나라 디자인 학원 교육과정에 관한 연구(1994). 장효민 청주대 대학원 석사학위논문.
- \* 입시학원의 교육적 기능에 관한 연구(1993).김두진. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- \* 직업전문학교의 디자인교육에 관한 연구(1999). 김미선. 국민대 교육대학원 석사학위논문.
- \* 私設學院의 社會教育的 機能에 관한 研究(1990).강성상. 全南大學校 대학원 석사학위논문.
- \* 사회교육 기관으로서의 사설학원의 역할(1993). 노희창. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- \* 사회교육센터 디자인과정 및 방법에 관한 연구(1992). 정은주. 이화여대 산업미술대학원 석사학위논문.
- \* 실업계 고등학교 디자인교육에 관한 연구(1999).손영화. 국민대 교육대학원 석사학위논문.
- \* 공업계 고등학교 디자인교육과정에 관한 연구(1996). 박영숙. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- \* 실업계 고등학교 섬유디자인 교육과정에 관한 연구(2000).유영미. 인천대학교

산업대학원 석사학위논문.

- \* 기업 내 제품디자이너 교육과정 개발에 관한 연구(1993). 신태규. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- \* 학원의 설립·운영에 관한 법률시행령(1999.5.10.). 교육법.
- \* 공업계 고등학교 교과서 디자인일반(교육부저작, 실고 9011-16750). 홍익대학교 환경개발연구소.
- \* 고등학교교육과정 해설(1997-15). 일반미술교과. 교육부.
- \* 고등학교교육과정 해설(1997-15). 농업,공업,상업,가사실업,예술계열고등학교 전문교과. 교육부.
- \* 월간 디자인, Vol. 236. pp. 156-160.
- \* 미대입시(2001.11) 2002년 미술대학 진학백과.
- \* 미대입시(2002. 3.) 2003 학년도 주요 미술대학입시전망.
- \* 미대입시(2002.4.). 입시 2002년 결산 2003년 플랜.
- \* 아트앤 디자인(2002.3.).
- \* 각 대학별 인터넷 홈 페이지 신 입학 안내.
- \* 학원실태조사 (1993.7) 한국 산업디자인 진흥원.
- \* 이희승 국어대사전. 서울 민중서림.

## ABSTRACT

### **A Study on design ideation and expression education in preparatory schools of art and suggestions**

Heo Tae Myong

The Department of Design Education

The Graduate School of Education

Pukyong National University

This study was conducted to investigate the design education in a preparatory school of art for professional designer and to find suggestions. In order to select new students, colleges with the department of design test design ideation and expression of applicants as practical skills in art. Design ideation and expression are related to the education of a high school and should be taught in a high school. However, high schools and preparatory schools of art do not provide education program for design ideation and expression. Universities conduct a test of practical skills in art focusing on sketch and drawings, not design which the Education Department has appointed as a subject of high school. Preparatory schools of art provide education program for an college entrance test of practical skills in art. However, they do not provide design education program. The goal of this study is to examine problems of design ideation and

expression education in preparatory schools of art and to provide suggestions to improve design education in preparatory schools.

Design education has become an important national problem. This study suggests plans to establish the education program of preparatory schools of art which complement design education of high school.

This study has following contents:

1. theoretical approach to design ideation and expression,
2. the meaning of design ideation and expression in design education of high school,
3. design ideation and expression as a subject of college entrance exam,
4. design ideation and expression that preparatory schools of art educate,
5. the evaluation and analysis of works for preparing for entrance exam,
6. the results of survey and analysis on the problems related to design education of preparatory schools of art and conclusion.

The results of this study are as followings.

First, high school students who have plan to major in design at a university are not provided with proper design education and do not understand design well.

Second, preparatory schools of art do not provide appropriate design education.

Third, a test of practical skills in art as an college entrance exam do not test design ideation and expression.

The study reaches to following conclusions.

First, students should have better understanding about design through high school design education program.

Second, in order to complement high school design education, the design education program of preparatory schools of art should be improved and only qualified design instructors teach at preparatory schools of art.

Third, universities should carry entrance exam which fits into high school education and publicize the ways to set problems and evaluate tests.

The design ideation and expression has become important part of high school art education and college entrance exam. Considering the role to educate students who plan to work for design industry and to complement high school education, preparatory schools of art should develop proper design education program through continuing research.

## <부록 1 > 설문지

이 설문은 입시미술학원의 교육과정에 대해 연구할 목적으로 작성된 것입니다. 이 설문을 통하여 분석된 결과들은 순수한 연구목적에만 쓰여질 것입니다. 솔직하고 성의 있는 답변을 부탁드립니다.

입시미술학원의 교육내용을 보다 개선해 나갈 지표를 얻고자하는 연구에 많은 도움이 될 것입니다. 설문에 응해주시는 대학 입시 준비생 여러분께 진심으로 감사 드리며 모두 진학의 꿈을 이루시기 바랍니다.

부경대학교 교육대학원 디자인교육전공

허 태 명

자신의 생각과 가장 일치하는 항목 하나만 골라 ( )에 ○표하세요

### 1. 현재 재학중이거나 졸업한 고등학교는 어떤 계열의 학교입니까?

(1)인문계( ) (2)실업계( ) (3)예술계( ) (4)기타( )

### 2. 전공하고자 하는 전문디자인 분야는 무엇입니까?

(1)시각디자인( ) (2)공업디자인( ) (3)공예디자인( ) (4)환경디자인( )  
(5)패션디자인( ) (6)기타( ) (7) 아직 결정하지 않았다( )

### 3. 전공 분야의 선택의 동기는 무엇입니까?

(1)자발적으로( ) (2)권유에 의해( ) (3)우연히( ) (4)기타( )

### 4. 자신이 전공할 디자인 분야에 대한 전문적인 과정이나 전문가를 알고 있습니까?

(1)매우 잘 알고 있다( ) (2) 알고있다( ) (3)잘 알지는 못한다( )  
(4)모르는 편이다( ) (5)전혀 모른다( )

### 5. 디자인의 전문가가 되기 위해 현재의 연령에서 받아야 할 교육이 있다고 생각하십니까?

(1)있다( ) (2)잘 모르겠다( ) (3) 없다( )

**6. 소묘나 묘사를 잘하는 것과 디자인 전공은 어떤 관계가 있습니까?**

- (1)소묘를 잘하면 어떤 디자인도 자신 있게 할 수 있다( )
- (2)소묘를 잘 못해서 디자인과의 관계까지는 생각해본 적이 없다( )
- (3)디자인을 잘 몰라서 그런 판단은 어렵다( )
- (4)디자인에서 잘 그리는 능력은 조금만 있어도 된다( )
- (5)디자인에서 소묘는 필요가 없다( ) (6) 기타( )

**7. 소묘만으로 대학을 가고자 하는 이유는 무엇입니까?**

- (1)대학가기가 쉽다( ) (2)소묘 외에는 하기 싫다( )
- (3)진학희망 대학이 소묘만 출제하므로( ) (4)기타( )

**8. 잘 그려진 그림은 무엇입니까?**

- (1)사실적으로 정확히 주제와 현실을 닮게 그린 그림( )
- (2)주제와 감정이 전달될 수 있게 화면에 형태와 색채의 배열을 잘 한 그림( )
- (3)모든 불필요한 상징성을 버리기 위해 기하학적형태와 정확한 색채만을 사용하여 그린 그림 ( ) (4)기타( )

**9. 평면이나 입체로 입시준비작품을 제작할 때 형태와 색채의 변화와 통일 비례와 울동 강조와 대비 등의 계획을 세워서 작업하거나 그에 따라 작업을 수정해 나가니까?**

- (1) 그렇게 한다( ) (2) 잘 할 수가 없다( ) (3)그렇게 하지 않는다( )

**10. 입시 준비작품을 제작할 때 자신이 경험한 아름다움과 대가들의 표현이나 과거의 역사적인 유물에 나타난 비의식을 의도적으로 작품에 반영합니까?**

- (1) 정확히 그렇게 한다( ) (2) 그렇게 하려고 노력한다( )
- (3) 관심이 없다( ) (4) 그럴 필요를 느낀 적이 없다( )
- (5) 그렇게 하면 안 된다( )

**11. 디자인의 발상은 디자인의 주제와 대상을 선정하고 기능, 감성, 조형면에서 새롭고 독창적이어야 하므로 많은 사전 노력과 지식이 요구됩니다. 현재 제작하고 있는 작업은 그렇게 시작합니까?**

- (1) 그렇게 한다( ) (2) 그렇게 하려고 해도 할 수가 없다( )
- (3) 관심이 없다( )

**12. 디자인의 표현은 여러 전문적인 세부적인 분야로 나뉘어져 있습니다. 자신이 전공할 분야의 전문적인 디자인표현을 알고 있고 현재의 작품들에서 그렇게 표현**

합니까?

- (1) 그렇게 한다( ) (2) 그렇게 하려고 해도 할 수가 없다( )
- (3) 관심이 없다( )

13. 자신의 전공이 될 디자인분야의 전문적 발달과 표현과정이 입시 실기고사에서도 출제 됩니까?

- (1) 출제된다( ) (2) 잘 모른다( ) (3) 출제되지 않는다( )

14. 현재 자신의 작품의 계획과 표현결과는 독창적입니까?

- (1) 독창적이다( ) (2) 내 계획대로 되는 때가 드물다( ) (3) 독창성이 없다( )

15. 자신이 다니는 고등학교에서 충분한 디자인교육을 받을 수 있습니까?

- (1) 충분한 디자인교육을 한다( ) (2) 만족할 정도는 아니다( )
- (3) 전혀 디자인교육을 하지 않는다( )

16. 현재의 하루 실기시간은 충분하다고 생각합니까?

- (1) 충분하다( ) (2) 부족하지만 그런 대로 만족한다( ) (3) 매우 모자라다( )

17. 디자인전공을 하려는 학생에 대해 자신의 고등학교에서 배려를 해줍니까?

- (1) 만족할 만한 배려를 해준다( )
- (2) 만족하지는 않지만 많은 관심을 보여주는 편이다( )
- (3) 미술, 디자인전공자에 대한 감정이 좋지 못하며 많은 통제를 한다( )

18. 고등학교에서 배운 것이 대학 디자인학과 입학 실기고사에서 출제된다고 생각합니까?

- (1) 출제된다( ) (2) 비슷하게 출제된다( ) (3) 출제되지 않는다( )
- (4) 고등학교에서 디자인을 배운 적이 없다( )

19. 대학 디자인학과 입시 실기고사의 출제의도와 정보를 가장 많이 얻을 수 있는 곳은 어디입니까?      하나만 고르세요

- (1) 잡지( ) (2) 인터넷( ) (3) 학교의 미술교사( ) (4) 미술학원의 진학정보( )
- (5) 해당 대학교의 담당자( ) (6) 출제교수와 직접 인터뷰( )

20. 대학 디자인학과 입시 실기고사의 출제의도를 이해합니까?

- (1) 정확히 이해하는 편이다( ) (2) 대체적으로 이해한다( )
- (3) 이해할 수 없다( )

21. 입시작품을 연습하고 준비할 때 정확히 대학의 출제의도에 따라 제작합니까?

- (1) 정확히 출제의도에 맞게 제작한다( )
- (2) 대체적으로 출제의도에 맞게 제작한다( )

(3) 출제의도와 맞게 제작하지는 못한다( )

22. 대학 디자인학과 입시 실기고사의 평가기준과 채점의 결과를 신뢰합니까?

- (1) 매우 신뢰할 수 있다( ) (2) 신뢰할 수 있다( ) (3) 반쯤 믿는다( )  
(4) 신뢰할 수 없다( ) (5) 전혀 신뢰할 수 없다( )

23. 여러 유형의 실기고사를 모두 준비합니까?

- (1) 가고자 하는 대학에 따라 모두 준비하고 있다( )  
(2) 가고 싶은 대학이 있어도 다 준비할 수는 없다( )  
(3) 한가지 유형에 맞추어 대학을 정하는 편이다( ) (4) 기타( )

24. 학과성적 만을 반영하는 대학의 입시유형에 대해 타당하다고 생각합니까?

- (1) 좋은 방법이다( ) (2) 그럴 수도 있다( ) (3) 그러면 안 된다( )

25. 주제나 재료 표현방법을 전혀 발표하지 않고 시험당일에 제시하는 학교에 대해서 옳다고 생각합니까?

- (1) 좋은 방법이다( ) (2) 그럴 수도 있다( ) (3) 그러면 안 된다( )

26. 보다 전문적이고 폭넓은 디자인의 과정이 입시 실기고사에 출제되는 것은 타당하다고 생각합니까? (예를 들어 시각디자인학과의 실기고사에서 카메라와 컴퓨터 등을 이용한 실기고사를 치르거나 패션디자인학과는 한국문양을 이용한 염색문양을 넣어 옷의 재료를 재단하라고 하든가, 제품디자인학과는 특수한 기능과 필요에 따른 제품의 도면과 렌더링을 작성하라는 식의 출제 )

- (1) 매우 바람직하다( ) (2) 바람직하다( ) (3) 그럴 수도 있다( )  
(4) 좋은 방법은 아니다( ) (5) 그러면 안 된다( )