

디자인 교육 능력 평가 기준과 방향

Application of New Evaluating Elements for Design Education

김원경

대구대학교 미술대학 산업디자인

중심어 : 디자인 능력, 평가 요소, 평가 방향

1. 머릿말

21세기 디자인 교육의 중요한 과제는 다원화되어 가는 미래의 정보 및 국제사회에서 다양하고 독특한 문화를 창조하는 창의적인 인간을 양성하는 일이며, 유능한 예비 디자이너로서 타고난 재능과 독창적인 조형표현의 잠재성을 충분히 발휘시킬 수 있도록 다양하게 계획하는 것이라고 할 수 있다. 그러나, 사회 전반에서 디자인 교육의 중요도가 확산되고 있는 상황에서도 다양한 디자인 능력을 구체적으로 개발할 수 있는 체계적인 능력 평가의 의미와 목적은 무시되고 주어진 틀 안에서 성적 관리의 효율성만 강조되어져 왔던 것이 우리 대학 교육의 실정이다.

이와 같은 관점에서, 디자이너 재능과 능력의 구조에 대한 체계적인 연구는 디자인 교육의 새로운 가치 창출과 현장 교육 발전에 대한 방향을 제시하는데 중요한 역할을 할 것으로 사료되며, 본 연구와 주제를 통하여 디자이너 능력의 구조와 내용 그리고 체계적인 평가 기준과 방향에 대한 기초적인 배경을 고찰함으로써 디자인 교육의 발전에 다소나마 기여하고자 한다.

2. 디자이너의 능력과 업무의 성격

디자인 분야에서 필요한 능력이란 단지 순수 조형적 감각에서만 다루어지는 것이 아니고 다차원적인 개념에서 다른 학문들과 유기적이며 복합적인 체계에서 연구되어 지며, 일반적으로 디자인의 영역은 주관적이고 직관적이며 감성적인 속성으로 인식되는 심미적인 접근에 의한 예술적인 부분과, 객관적이며 분석적이며 이지적인 속성으로 인식되는 공학적인 접근에 의한 기술적인 부분들이 인간의 생활과 환경이라는 유기적인 속성과 적절하게 관계되면서 창출되는 실용적인 조형의 전 부분을 의미한다고 볼 수 있다. 그러나 디자인이란 말의 사용 범위를 산업디자인에 국한시켰을 때 디자인을 수행하기 위한 능력의 구조는 다시 세부적으로 나누어지게 된다. 인간과 산업 환경에 관련된 분야로 축소하여 디자이너의 업무와 능력에 관련된 영역들을 자연과학을 중심으로 연구하는 지적 인식분야와 인문과학, 사회과학을 토대로 하는 감각적 인식 분야로 구분할 수 있다. 이러한 복합적인 분야에서 디자이너의 능력을 보다 객관적으로 분석하고 구조적인 개념을 설정하기 위해서는 디자이너가 수행하는 작업의 성격을 정확하게 이해할 필요가 있다고 생각한다.

산업 제품 개발 분야에서 디자이너가 다루는 작업

내용의 성격은 주로 주어진 문제를 효율적으로 해결하기 위하여 여러 조건 중에서 조형적 질서로서 구체적인 목적, 즉 가장 이상적인 디자인 가치 창출에 다가가는 것으로 볼 수 있다. 또한 디자인이란 단순히 계획을 세우는 것에서 끝나는 것이 아니고 어떤 목적을 가지고 적합한 조형으로 구체화하는 과정이라고 할 수 있기 때문에 실제로 디자인을 구체화하는데는 그 디자인이 사용되는 용도의 정확한 이해가 있어야하며, 그 목적과 용도에 가장 적합한 재료를 선택할 수 있는 재료에 대한 풍부한 지식과 제작되는 제품과 도구의 공정 및 제작 기술 그리고 제작 비용까지 산출할 수 있어야 한다고 생각한다. 그 외에도 사회적으로 문화적으로 전통과 환경에 조화를 이룰 수 있는 상징적 양식의 창출 능력과, 끝으로 인간에게 가장 쾌적하고 아름다운 형태로 구체화시킬 수 있는 조형의 미적 감각 등을 종합적으로 적용하여 독창적인 조형을 만들어 내는 것이 디자이너가 다루는 일반적인 일의 성격이라 할 수 있다.

3. 외국의 디자인 능력 평가 사례

일본에서 경영자들이 생각하고 있는 디자이너란 주로 형태와 색채에 관한 창조력이 뛰어난 예술가 혹은 전문가로서 인식되고 있으며, 일본 노동성의 일반적인 디자인 직업 적성 검사에서는 디자이너로서 필요한 능력의 최저 기준을 다음과 같이 지적하고 있다. 제일 먼저 일반적인 학습능력과 추리력으로 이해되는 일반적인 지능과, 공간과 형태, 평면과 물체와의 관계를 이해하는 능력, 그리고 2차원, 3차원 또는 기하학적 형태를 시각 작용에 의하여 판단하는 공간 판단력을 두 번째 평가 기준으로 두었으며, 마지막으로 도형의 폭이나 길이 등의 치밀한 차이를 가려내는 형태지각 능력이 기본적으로 필요하다고 소개하고 있다.

디자인을 기업 전략의 중심으로 장려해 온 마쓰시다 전기회사는 디자이너의 재능 육성을 중시하는 체계적인 연구 계획을 가지고 교육프로그램들을 개발해왔으며, 디자이너의 전문적인 능력을 평가하는 요소로서 다음과 같은 내용들을 정하였다. 우선, 기업의 이념을 이해하고 일반적인 지식을 디자인에 건전하게 적용하는 디자인 이념의 투명성, 그리고 시대적인 감각과 미적인 감각이 뛰어난 디자인 감수성, 혁신적인 아이디어의 발상 능력, 뚜렷한 의사전달

능력과 조형 표현력, 그리고 프로젝트를 기획하는 능력 외에 상품화 추진 능력 등을 설정하여 전문디자이너들을 전문성과 재능 개발을 함양시켜 왔다. 여기에서 주목할 만한 것은 디자이너라는 직업이 일련의 창조적인 전문직으로서의 평가가 이루어지는 가운데 비교적 빠른 시기부터 개인의 특성을 의식하여 기업 발전에 적용하고자 노력한다는 것이며, 각 사업장의 특색에 맞도록 디자이너의 개성과 자질들을 디자인 이념의 달성과 조직운영에 유연하게 유기적으로 응용하고 있다는 것이다.

북미에서 디자인 대학으로 유명한 ACCD (Art Center College of Design)에서는 학생들의 디자인 능력 평가 요소들을 다음과 같이 크게 두 가지로 내용으로 분류하고 있는데, 디자이너로서 지녀야 할 인성과 개성 등에 관한 인자들을 한 범위로 정하여 40% 정도의 평가 기준의 비중으로 평가하고, 디자인 감수성과 미적 판단 능력 등 심미적인 감각을 표현하고 창출하는 창조적인 예술성을 다른 범위로 구분해서 약 60% 정도의 비중을 두고 평가하고 있다. 10가지 요소로서 나누어서 평가하고 있는 첫 번째 디자이너 인성에 대한 요소들을 세부적으로 살펴보면, 진취적인 동기유발과 적극적인 태도, 책임감, 규칙적인 생활과 시간 엄수, 효율적인 생산성과 수업 및 프로젝트 참여도 또는 공헌도, 기일 엄수, 수업 중에 발전적인 비평과 평가에 대한 발전적인 반응과 민감성, 진행중인 작업의 내용들을 잘 정리하고 체계화시키는 능력 등을 조목조목 구분하여 평가의 기준과 요소로서 적용하고 있다. 한편, 디자이너로서 지녀야 할 미적인 감각이나 디자인 감수성 등을 하나의 큰 범위로 해서 다음과 같이 구체적인 요소로 나누어 평가하고 있는데, 독창성과 풍부한 상상력, 직면한 문제에 관련해서 가장 적절한 자료조사 능력, 창조적인 내용들을 다량으로 만들어 낼 수 있는 다양성과 융통성, 주어진 일에 대하여 철저하게 추진하는 수행능력, 능숙한 언어의 표현력과 설득력, 시각적 조형 표현력과 조형 감각, 투철한 장인정신, 민첩한 해결 능력과 디자인 감각 등을 요소별로 나누어서 구분하여 평가하고 있다.

4. 디자이너 능력 평가의 기준과 방향

앞에서 살펴본 외국의 사례들을 종합해 보면 디자인 능력의 구조는 기본적으로 특별한 지능의 구사력과 특수한 예술적이며 공학을 이해하는 기능이 필요하다는 것을 알 수 있으며, 디자이너 자질과 개성에 대한 객관적인 평가 내용과 학생 중심 교육을 바탕으로 창의적인 자발성을 개발할 수 있도록 유도하고 있는 것을 볼 수 있다. 이러한 여러 가지 요인들을 분석하여 다음과 같은 평가의 요소들을 정리해 본다면, 제일 먼저 디자인 의문 사항에 관련된 대부분의 자료들을 조사하여 문제점들의 성격을 구체적으로 정의하고 디자인 개발상의 매개변수가 무엇이며, 수행 과정의 제한점과 혁신의 가능성은 무엇인가를 발견하는 능력으로서 분석적인 사고력에 대한

평가가 필요하다고 생각된다. 다음으로는 디자인 의문점들에 대하여 일상적인 것이 아닌 상상력이 풍부한 해결안들을 다양하게 만들어내는 능력으로서 창조력이 있고, 세 번째로는 드로잉과 스케치, 렌더링과 모델링, 그리고 프로토타입 제작과 발표 및 설명을 통하여 아이디어를 명확하게 전달할 수 있는 시각적, 언어적인 표현 능력이 평가의 대상이 되며, 네 번째로는 프로젝트에 관련된 일반적인 독특한 기능과 기술 및 작업 공정에 대한 이해력도 객관적인 평가의 대상이 될 수 있다고 본다. 다섯 번째는 디자이너가 디자인 요소들의 크기와 면적에 있어서 아름다운 비례의 심미적 관계와 균형에 대하여 얼마나 감수성이 예민하며, 아주 작은 시각적인 실마리나 단서에도 쉽게 영향을 받고, 흥분되어지며, 직관적인 해결의 실마리를 느끼고 있는가 등으로 미적 감수성을 평가하고, 여섯 번째로는 디자이너가 제작한 제품을 사용할 사용자 속으로 디자이너 자신을 투사할 수 있는 인간공학과 인터페이스의 이해력과 응용 능력 등을 평가의 요소로 삼을 수가 있고, 다음으로는 디자이너가 스스로 계획한 목표에까지 완벽하고 효율적으로 작업을 수행할 수 있는 완성력을 평가의 요소로서 정할 수 있다. 마지막으로 디자인 능력과 개성에 있어서 얼마나 완성된 인격체로서 성장해왔고 진보되어 왔는가에 대한 평가를 둘 수가 있다고 생각된다.

5. 맺음말

지금까지 디자인 교육의 현장에서 학생들에 대한 능력 평가의 내용과 기준이 교사나 교수의 주관적인 판단에 의해서 A, B, C, 등급으로만 발표되어 시행되었기 때문에 학생들 자신의 구체적인 디자인 능력의 요소들을 정확하게 구별해서 인식하지 못하고, 단지 조형 감각과 미적 감각이 다른 사람보다 강하다는 매우 포괄적이고 모호한 내용과 기준으로 평가해오고 있었다. 또한, 디자인 교육에 있어서 가장 중요하게 고려되어야 하는 창조력과 독창력 개발을 위하여 창의적인 자발성을 높여 주는 평가의 요소들이 설정되어야함에도 소홀히 하여 실제로 디자인을 위한 조형교육의 창조적 개념을 학생들에게 이해시키지 못했고 학생 스스로 자신의 장점과 재능들을 판단하고 개발하도록 유도하는 건전한 비평의식이 미흡했던 것도 사실이다. 그러나 디자이너에게 필요한 전반적인 능력의 구조와 내용들을 위에서 언급한 8가지 범위로 구분해서 개관적으로 평가에 적용할 수 있는 구체적인 요소들을 제시한다면 보다 발전적인 평가의 방향에 적용할 수 있다고 생각된다. 예리한 정보 및 자료 분석 능력 10%, 고정관념에서 벗어나려는 창조와 창작 능력, 기능과 기술에 대한 이해력, 명확한 시각적 그리고 언어적 표현 능력, 조형의 미적 구성 감각, 사용자 환경에 대한 이해력, 철저한 프로젝트 수행 능력, 인격체로서 완성도 등을 기준으로 설정하여 평가할 수 있을 것으로 사료된다.