

**전공실내디자인의 교육내용 및 교육방법 개선에 관한 연구

A Study on the Innovation of Course Contents and Instruction of Advanced Design in Interior Design Education

한영호*/Han, Young-Ho

Abstract

This study aimed to suggest a possible way for a new setting of interior design education through analyzing educational situations of domestic interior design societies. The study showed that interior design education should not follow expressive methods made from practical work which had been popular in the past and it should establish fundamental formation to make interior design education useful in industrial fields through active educational-industrial complex.

Interior design education is not possible without interrelationship with other professional fields and cooperative attitudes among them. The rapid development in the modern industrial world and the ever-growing information processing world regardless of ideology and regional boundaries indicate that the future of interior design education will be no longer effective with traditional education systems. The idea suggested in this study may be understood as a bridge between the educational reality and its ideal in interior design teaching. The main points of the study are as follows.

First, the projects of advanced interior design should be focused on increasing the ability for problem solving rather than accumulating basic knowledge. Second, motivation is important for the maximization of the efficiency of education. Therefore a few suggestions in establishing design conditions, as strategies of inducing 'attention,' 'self-confidence,' 'satisfaction,' and 'relevance' are closely examined to propose practical application methods. Third, educational methods should be developed towards creativity in order to increase abilities of thinking and expression. Finally, it is necessary to explore various devices which help internship participants to get experiences with a sense of practical situations in industrial fields. This could be possibly done by enforcing academic grades for the work done as an internship participation; by employing workmen in industrial fields as faculty members; and by bringing faculty members into actual industrial situations and providing workmen with lectures. A new approach for a better design education seems to be desirable for the future.

키워드 : 실내디자인 교육

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성

최근 들어 우리 나라 경제가 급성장하고 사회가 발전함에 따라 실내 디자인 교육도 더욱 창의적인 실내디자이너를 양성할 수 있는 방향으로 재검토, 재정립되어야 할 시점에 접해 있다. 프로젝트를 행하는 실내설 계과목인 전공실내디자인의 교육내용 및 교육방법은 각 대학의 교육목 표에 따라 작성되는 것으로서 객관적인 타당성을 갖는 하나의 프로그램 이란 있을 수 없다. 그러나 프로그램 작성의 기본개념부터 디테일에 이

르기까지 일관성과 아울러 창의성있는 전개가 이루어져야 할 것이다. 인간환경을 창출하는 환경디자인으로 파악되어질 수 있는 실내디자인 분야가 교육적 투자 가치가 매우 큰 분야라고 할 때, 현재 시행되고 있는 실내디자인 교육의 여러 가지 문제를 다같이 인식하고 더 좋은 교육을 위한 방향을 제시해주는 것은 매우 큰 의의가 있다고 하겠다.

따라서 본 연구의 목적은 실내디자인에 대한 사회적 인식이 충분히 조성되어 있지 못한 우리 나라의 실정에서 그 중요한 요인이 되는 실내 디자인 교육과정을 구체화하기 위한 작업으로서 4년제 대학 전공실내 디자인 교육내용 및 교육방법 개선에 중점을 두어 전이도가 높고 산업 현장에 적용될 수 있는 능력있는 실내디자이너를 양성시키기 위한 목적 으로 본 연구의 필요성이 인식된다. 이러한 배경에는 실내디자인 교육 전반에 걸친 검토와 함께 효과적으로 전공실내디자인의 내용 및 방법을

* 부회장, 상명대학교 실내디자인학과 부교수

** 이 논문은 1996년도 한국학술진흥재단의 공모과제 연구비에 의하여 연구 되었음.

개선해 나가는 것이 실내디자인의 학문적 위상을 높이는 가장 시급한 과제라는 전제가 깔려있다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구의 대상은 4년제 대학에 설치되어 있는 실내디자인학과 의 교과과정을 중심으로 우리 나라의 실내디자인 교육의 일면을 살펴보고자 하였고, 특히 그중에서도 2,3,4 학년의 교과과정 중에서 프로젝트를 행하는 실내설계과목인 전공실내디자인의 내용을 분석하였다. 이를 위해 국내 대학에서는 실내디자인학과가 처음 개설된 1988년을 기점으로 1992년 사이에 실내디자인학과, 또는 실내건축학과로서 실내디자인 전문과정을 개설한 4개 대학을 선정하였고, 이와 유사한 전문학과를 가진 미국 대학 중에서 7개 대학을 선정하여 FIDER(Foundation of Interior Design Education Research)에 의해 작성된 전공실내디자인 교육내용의 과목별 내용과 성취도를 기준으로 비교 분석하였다.

본 연구에서는 현재 전공실내디자인 교육의 실태를 국내와 미국의 실내디자인학과 및 관련학과의 커리큘럼(curriculum), 교수요목, 교육방법 등을 문헌 및 카타로그(catalog) 또는 실제 프로젝트를 담당하고 있는 교수들을 대상으로 설문조사를 하여 분석하였고, 실내디자인 교육의 전반에 걸친 기존의 연구 결과를 수집하여 참고로 하였으며, 이상의 내용을 집계, 정리, 분석함으로써 실내디자인 교육에서의 바람직한 전공실내디자인 교육을 위한 개선안을 마련하여, 실내디자인 교육 관계자들에게 개선된 전공실내디자인 교육내용 및 방법을 인식시키고 앞으로 나아가야 할 방향을 제시하고자 하였다.

II. 실내디자인 교육에서의 전공실내디자인

1. 전공실내디자인의 개념

실내디자인의 단계별 교과과정에서 일반적으로 1,2학년의 기초와 입문 단계의 과정을 거친 학생들이 3, 4학년에서 전공교과과정을 통해 발전, 완성단계를 이루게 된다. 대학의 특성에 따라서 2학년부턴 전공교과과정을 다루는 대학도 있다. 기초교과과정이 학생들에게 디자인의 기초적인 제반 원리를 학습시키고 그것들을 응용, 종합하는 능력을 길러주며, 궁극적인 의사전달 수단으로서의 표현 능력을 개발시켜 그것이 유기적으로 설계과정에 연결되도록 하는 것이라면, 프로젝트를 행하는 실내설계과목인 전공실내디자인 과정은 기초교과과정의 충실한 바탕 위에 실내디자인의 실무에 대한 능력을 키우기 위하여 전문적인 디자인 개념과 테마별 프로젝트 중심의 연습을 통해 실무에 대비시키는 과정이라 할 수 있다.

2. 전공실내디자인의 교육내용

전공실내디자인의 교육내용을 크게 두 단계로 나눌 수 있는데, 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

가. 디자인 과정

(1) 디자인 프로세스 : 디자이너의 중요한 능력은 창조적 노력이 시작될 때부터 마음 속으로 프로젝트의 완성단계를 예견할 수 있는 능력

이다. 때문에 항상 과정과 결과 사이를 세심히 관찰하여야 하는데, 이러한 문제들을 다루는 것이 디자인 프로세스의 과정이다.

- (2) 공간계획 : 실내공간의 특성(용도, 규모, 위치)을 파악하여 공간의 체계화를 위한 일련의 과정이다. 체계화에는 인간에 대한 조직 · 물리 · 사회 · 심리적 인자들을 파악하고, 동선의 구성, 공간적 움직임의 요인, 빛의 조절, 장식물 등의 내용이 포함되어 계획된다.
- (3) 가구배치와 선택, 제작 : 공간계획의 요소디자인으로서의 가구에 대한 이론 및 제작 방법에 관한 과정이다.
- (4) 특수인구, 특수목적 디자인 : 장애인, 고령자, 아동 및 유아시설, 저소득층, 고건축, 전통의 연계, 복원 등의 특수한 상황을 위한 디자인 과정이다.

나. 기술적 지식

- (1) 구조와 시공 : 물체의 기본형태인 구조에 대한 이해와 시공 전반에 관한 지식을 습득하여 현장지도, 공사계획 등 공정별 공사에 대한 기술적 내용을 익히기 위한 과정이다.
- (2) 건축물의 시스템 : 건물의 조명, 전기시설, 급배수시설, 냉난방, 방음, 에너지 절약 등에 관한 기술적 내용을 습득하는 과정이다.
- (3) 상세도 및 CAD : 시공을 위한 상세도면 테크닉과 CAD를 이용한 시뮬레이션 및 모델링에 관한 과정이다.
- (4) 건축법규 : 건축기준과 소방기준 등에 관한 내용을 익히기 위한 과정이다.

미국 텍사스대학의 Michael Jordan 교수는 전공교과과정은 다음과 같은 과정을 거친다고 밝히고 있다.¹⁾

- (1) Building Design
- (2) Methodology Development
- (3) Technological Development

Building Design 단계는 실내디자인 전공과정이라고 할 수 있으며, 여기서는 발표, 경험을 통하여 습득된 기본적인 디자인 원리와 더불어 실제, 혹은 가상의 실내디자인 문제를 다루어 미적 가치와 사실적인 관념, 고객과 관련된 문제 등에 주안점을 두고 있다.

Methodology Development 단계에서는 데이터를 기본으로 하는 합당성과 어떠한 문제점에도 적용되는 적합성을 목표로 삼는 문제해결 방법론을 개발하는 단계이다.

Technological Development 단계에서는 하나 혹은 그 이상의 공학분야의 범위와 디자인방법을 활용하는 단계라고 밝혔다.

3. FIDER의 전공실내디자인 교육내용별 성취도

FIDER(Foundation of Interior Design Education Research)에 의해 작성된 전공실내디자인 교육내용의 과목별 내용과 성취도를 보면 다음과 같다.²⁾

1)Michael Jordan, Best Beginning Design Projects, Vol. 2, University of Texas Austin. 1984, p. 42.

2)FIDER, Educational Program Internet data, 1996

가. 실내디자인	A	U	C
인적요인		*	
디자인 프로세스(프로그램 작성, 개념화, 문제해결 등)		*	
공간계획		*	
가구배치와 선택		*	
특수인구(장애자, 고령, 유아, 저소득층 등)		*	
특수 목적(옛 건축물의 보존과 복원 등)		*	
마감재, 조명, 가구, 색상, 섬유 등		*	
나. 기술적 지식	A	U	C
구조와 시공		*	
건축물의 시스템(조명, 전기, 급배수, 냉난방, 방음 등)		*	
에너지 절약(태양에너지 등)		*	
상세도(가구, 캐비닛 등)		*	
구조재와 마감재		*	
건축기준, 소방기준 등		*	

A=Awareness(인식), U=Understanding(이해), C=Competency(숙지)

Ⅲ. 국내 대학의 전공실내디자인 교육과정 분석

1. 조사대상

국내 대학에서 실내디자인학과가 처음 개설된 1988년을 기점으로 1992년 사이에 실내디자인학과 또는 실내건축학과로서 실내디자인 전문과정을 개설하고 있는 4년제 대학 중 건국대학교, 경원대학교, 상명대학교, 호서대학교 등 4개 대학을 선정하여, 본 연구의 조사대상으로 하였다.

2. 국내 대학의 전공실내디자인 교육목표

국내 대학에서의 전공실내디자인 교육과정은 실내디자인 실무능력의 개발에 그 목적을 두고 있으며, 주거·상업·업무·전시 및 문화 공간을 골고루 다루면서 디자인 전개방법과 표현능력을 배양하며 이들 중 선택하여 졸업작품으로 선정, 사회 실무에 대응할 수 있는 디자인을 풀어나갈 수 있도록 지도하고 있다.

먼저 이들 4개 대학의 전공실내디자인 교육목표를 비교하면 아래와 같다.

〈표 1〉 국내 대학의 전공실내디자인 교육목표

학교명	교육목표
건국대학교	- 현대실내디자인의 개념에 맞는 창의성, 예술성, 기술성 및 합리적 기능성을 목표로 하여 한국적 개념의 실내공간에 대한 배려를 도모하고, 이와 함께 미학적, 기능적, 문화적 측면을 고려하여 실내공간을 설계한다. - 인간생활의 패턴 및 활동의 요구조건에 대한 가치성의 극대화를 목표로 실내디자인에서 시공에 이르는 전 과정을 이수케하여 실내디자인 실무 작업에 임할 수 있게 한다.
경원대학교	- 주거, 상업, 업무, 전시, 문화공간 순으로 저학년부터 고학년까지 각 공간을 골고루 경험하게 한다. 저학년 과목에서의 경험을 토대로 학생들의 디자인 능력을 충실히 하여 디자인 경쟁력을 기른다.
상명대학교	- 인간과 생활공간의 관계를 분석하고 이론화할 수 있는 개념의 설정에서부터 계획과 표현에 이르기까지 실내디자인의 모든 영역을 습득하고 디자인할 수 있는 능력을 배양한다.
호서대학교	-

3. 국내 대학의 전공실내디자인 교육내용 및 방법

본 연구에서는 국내의 4개 대학 전공실내디자인 과목의 교육내용을 수집, 조사, 비교해 본 결과 공통적으로 아래와 같은 전개방법으로 진행되고 있음을 알 수 있다.

1. 연구대상의 현황 및 분석.
2. PROGRAMMING - SITE, BLDG, CONCEPT 선정
3. 공간구성을 위한 IMAGE SKETCH
4. LAYOUT PLAN
5. MODEL 작업에 의한 도면 전개
6. 가구, 조명 및 재료 사용계획
7. PRESENTATION PANEL 작업

위와 같은 교육 전개방법은 학습자들의 실무능력을 갖추도록 하는 현실의(Practical) 교육방법으로 간주되며, 실내디자인 분야의 전문성이 날로 심화되고 세분화되어 가는 현 상황에서는 사고력, 표현력의 개발을 강조하는 창의력 개발 위주의 교육방법으로 전환되어야 하겠다.

전공실내디자인의 학점/시수는 건국대, 경원대, 상명대에서는 2학년 1학기부터 학과목당 3학점/6시간으로 진행되고 있으나 최근 학부제를 시행하고 있는 호서대의 경우만이 3학년 1학기부터 학과목당 3학점/4시간으로 진행되고 있어 전체적으로 볼때 학점/시간의 구성비가 앞의 3개 대학보다 낮게 나타나고 있음을 알 수 있다.

각 대학별 전공실내디자인 교과목과 교육내용을 살펴보면 다음의 〈표 2〉와 같다

〈표 2〉 교과목 및 교육내용

학교명	교과목	교육내용
건국대학교	실내디자인 I	- 실내디자인과정의 기초과정으로서 주거공간의 기능적, 조형적, 심리적 계획과정을 연구하여 실내디자인 II의 선수과목 역할을 한다.
	실내디자인 II	- 실내공간 중 소품, 박람회, 전시공간 등을 계획하는 과목으로서 디자인프로세스에 있어 개념과 실무적인 과정을 배우는 과목이다.
	실내디자인 III	- 실내디자인 전공 스튜디오로써 상업, 주거공간 등을 선정, 기존 빌딩을 리노베이션하는 프로젝트로써 각 공간 기능에 맞고 최적한 공간계획 설계를 한다.
	실내디자인 IV	- 실내디자인의 개념을 기반으로 한 실질적 계획방법의 실행과 실무과정으로의 연계적 교육을 지향한다.
	실내디자인 V	- 체계적으로 분석 파악된 실내환경요소들을 바탕으로 하여 자기가 설정한 특수공간의 개념 및 성격을 최종적으로 구체화시키는 과정을 통하여 전반적인 구성방법 및 평가기준 등을 연구한다.
	실내디자인 VI	- 디자인학습의 효과를 다양화하며 그동안 학습한 디자인사조, 이론, 실제적 적용방법 등을 통하여 디자인의 창조성을 증시여기는데 목적이 있고, 이에 방법론을 통하여 객관성, 논리성을 바탕으로 창조적 발표와 표현에 연구의 바탕을 둔다.
경원대학교	실내건축설계 I	- 주거·상업공간의 계획 요소파악과 실습을 통한 계획과정의 통합, 공간디자인에 대한 디자인 프로세스의 확립, 데이터를 통한 분석, 종합, 평가방식을 습득한다.
	실내건축설계 II	- 상업공간에 대한 계획요소의 파악과 실습을 통해 계획과정의 종합과 공간디자인에 대한 계획 프로세스를 습득한다.
	실내건축설계 III	- 후기산업사회에서 변화된 시대성과 지역성을 실내디자인의 직접, 간접적 방법을 통하여 생활의 질을 향상시키는 구체적인 방법을 연구한다.
	실내건축설계 IV	- 실무에 필요한 디자인 실무능력과 디자인 표현기법 및 방법을 테마별 실내계획을 통해 창의적 디자인체계의 전개에 따른 이론적 바탕과 실무적 배경에 의해 습득한다.
	실내디자인실습 I	- 실내디자인의 프로젝트 기획능력과 자료수집 및 분석능력을 배양한다.
	실내디자인실습 II	- 사회 실무관련 도서작성으로 실무에 대한 이해증진과 동시에 사회에서 요구되는 작품테마 선정 - 마지막 주엔 전통한국실내 답사 후 공개토론 - 다양한 실제적 작품제작과정과 졸업작품제작과정을 통해 사회적 실무사항과 분석적 안목을 길러 한국의 문화공간 발전에 부활할 수 있는 안목과 능력을 함양한다.

상명대학교	전공실내디자인 I	- 프로젝트는 APT와 단독주택이며 APT에서는 주인 구조, 설비의 제 조건하에서 디자인을 결정하는 법을 익히고, 단독 주택에서는 대지와와의 관계를 비롯하여 실무 프로젝트의 진행과정을 알아 자유롭고 독창적인 디자이너의 꿈을 도면화해 나간다.
	전공실내디자인 II	- Fashion Boutique나 비롯한 Retail Shop과 Restaurant의 실내계획에 필요한 기본의 이론을 이해하고 내부를 구성하며 판매를 촉진하는 디자인 요소를 연구하여 이용하기에 편리하고 즐거운 상업공간의 실내계획을 실시한다.
	전공실내디자인 III	- 업무공간의 실내디자인을 중심으로 공간의 제반 구성과 표현기법을 익혀 실산업사회의 실무적용 능력을 함양한다.
	전공실내디자인 IV	- 기존 전시, 문화공간들의 현황 및 사례분석을 통하여 공간을 계획하고, 프리젠테이션하는 과정을 통해 실제적이고, 합리적이며, 심미적인 전시·문화공간을 계획한다.
	전공실내디자인 V	- 졸업작품을 계획하고 수행하는 교과과정으로, 실내디자인을 전공하며 익혀온 총체적 이론 접근방법을 적용하여 주거, 상업, 업무, 전시·문화공간을 단일기능이나 복합기능으로 선택, 발전시켜 설계한다.
	전공실내디자인 VI	- 주거, 상업, 업무, 전시·문화공간 중 수행중인 개별 프로젝트를 수정, 보완하며 실내디자인을 전공하며 습득한 기법을 심미적, 창조적으로 활용하여 시각적으로 표현함으로써 4년간의 졸업작품 결과물을 종합 정리한다.
호서대학교	실내디자인 III	- 상업공간을 계획대상으로 하여 기획, 디자인프로세스에 중점을 두어 개념적 접근을 계획하도록 하며, 심미적, 경제적, 심리적 측면을 고려하여 독창적인 계획으로 전개하여 작품화한다.
	실내디자인 IV	- 업무공간에 관한 제반 이론을 분석, 정리한 후 공간에 알맞은 기능 및 형태가 창출 되도록 토론하고 계획, 디자인 한다.
	전공실내디자인 I	- 심리 및 종교공간을 계획대상으로 하여 자료정리, 분석, 표현방법을 습득하여 실제 적용하기 위한 작품 방법을 이해시킨다.
	전공실내디자인 II	- 졸업작품으로서 주제류 자유롭게 선택하도록 하여 보다 생활과 사회에 적용될 수 있는 주제설정과 전개방법을 익힌다.

IV. 미국 대학의 전공실내디자인 교육과정 분석

1. 미국 대학의 전공실내디자인 교육목표

미국에서의 전공실내디자인 교육과정은 실내디자인에 대한 실무능력을 키우기 위하여, 전문 디자인 개념과 프로젝트 중심의 연습과 실무에서 필요한 자격증 취득에 주안점을 두고 있다. 각 대학의 교육자료를 통해 조사된 전공실내디자인의 목표는 대체로 유사하며, 그 중 대표적인 몇 대학을 예로 들면 <표 3>과 같다.

<표 3> 미국 대학의 전공실내디자인 교육목표

학교명	교육목표
Virginia Commonwealth University	- 학습자들을 규모가 큰 스케일의 공공·상업공간 디자인에 익숙케하도록 자주 노출시킴으로서 창의적 환경에서의 디자인 스튜디오 과정의 발전은 강조.
Cornell University	- 학습자들을 디자인 실무에 대비시키고, 저학년 과정에서의 경험을 토대로 디자인 경쟁력을 향상.
Arizona State University	- 상업공간·복지시설 및 교육시설의 실내디자인 문제해결 능력 배양.
University of Georgia	- 복합상업공간의 실내디자인과 공간계획 능력 배양.
Texas Tech University	- 프로그램 작성, 디자인 개념화, 건축기준, 디자인 프로세스, 도면작성 등 실무에서 필요한 실내디자인의 전반적인 지식의 강조.
California State Univ. Fresno	- 공공·상업공간을 다루면서 계획, 공간분석 그리고 마감재, 조명, 가구 등에 중점 강조.
University of North Carolina	- 학습자 개개인의 프로젝트를 통한 능력 배양과 마감재, 시공단계, 전문적 실습, CAD, 조명을 중점 강조.

2. 미국 대학의 전공실내디자인 교육내용 및 방법

본 연구에서는 미국 대학에서 현재 실시하고 있는 전공실내디자인 교육내용에 대한 자료를 수집, 조사, 분석하였는데 그 중 구체적인 내용을 보내준 대학들의 전공실내디자인 과정에 해당되는 교육내용을 요약, 정리한 것이다. 미국 대학의 실내디자인 교과목은 보편적으로 1,2학년 과정이 Intro Level의 기초과목이며 3,4학년 과정이 Advanced Level의 전공과목으로 편성되어 있다. 본 연구는 3,4학년

과정의 Advanced Design Studio를 전공실내디자인으로 명시한다.

자료의 분석 결과 미국 대학에서 공통적으로 채택하고 있는 전공실내디자인 교육 전개방법을 다음과 같이 정리할 수 있다

1. 프로그램 작성
2. 디자인의 개념화
3. 디자인의 탐구와 발전
4. 공간계획
5. 가구와 소품의 배치
6. 마감재와 자재의 선택
7. 환경보호 차원의 디자인
8. 디자인 다큐멘테이션
9. NCIDQ³⁾ 시험 준비

미국 대학의 Advanced Design Studio의 학점/시수는 대체로 3학년 1학기부터 학과목당 3학점/6시간 또는 4학점/9시간의 원칙하에 수업이 진행되고 있는 실정인데, 이것은 국내 대학보다 학점이 동등하거나 낮게 평가됨을 알 수 있다. 각 대학별 전공실내디자인 교과목과 교육내용을 살펴보면 다음의 <표 4>와 같다.

<표 4> 교과목명 및 교육내용

학교명	교과목명	교육내용
Virginia Commonwealth University	실내 디자인 스튜디오 (상업·전시공간, 업무·교육공간, 공공공간)	- 디자인과정의 발전. - 실제 공간을 중심으로한 프로젝트. - 학생들을 규모가 큰 스케일의 공간에 노출. - 기능, 미, 스튜디오 과정에 노출
	전공실내디자인	- 실무를 앞둔 준비과정으로 보다 다각적인 문제해결.
Cornell University	디자인 5	- 실내디자인과 실내관련제품의 디자인 - 학생들의 디자인 능력 배양과 디자인 문제점 탐구에 중점.
	디자인 6	- 학생들의 디자인 능력 배양과 디자인 문제점 탐구에 중점. - 표현방법과 실무에 필요한 시공 디테일 도면을 그리는 방법 지도.
	디자인 7	- 복잡하고 디자인하기 어려운 프로젝트를 선정해서 풀어나감. - 프로그램 작성, 초기형태 디자인 및 평가, 디자인 발전, 디자인 디테일: 자재 및 마감 선정, 전문가적인 프리젠테이션의 준비
Arizona State University	실내디자인 스튜디오 3	- 실내디자인에서의 스튜디오문제 (상업공간)
	실내디자인 스튜디오 4	- 실내디자인에서의 스튜디오문제 (복지, 교육공간)
	실내디자인 스튜디오 5	- 난이도가 높은 문제해결, 디자인 정의, 비평 능력 배양. - 논문 프로젝트 준비.
University of Georgia	실내디자인 스튜디오 6	- 스튜디오 5의 연결과정으로서 난이도가 높은 문제해결, 디자인 정의, 비평 능력 배양. - 논문 프로젝트 준비.
	스튜디오 3	- 복합상업공간의 실내디자인과 공간계획
Texas Tech University	스튜디오 4	- 다각적인 실내디자인과 공간계획
	전공디자인 과정 1	- 문제형성, 프로그램 작성, 개념화, 건축기준 등을 강조.
California State University, Fresno	전공디자인 과정 2	- 디자인 전개, 프리젠테이션, 실무 도면, 자재와 마감 선택 강조. - 난이도가 높은 문제해결 능력배양
	실내디자인 스튜디오 3	- 스튜디오 3의 연장
University of North Carolina	실내디자인 스튜디오 4	- 다양한 마감재의 숙지
	스튜디오 1	- 공공·상업공간의 공간계획에서 환경적, 인습적 문제해결 능력 배양
University of North Carolina	스튜디오 2	- 주거·업무공간의 공간계획에서 환경적, 인습적 문제해결 능력 배양

3) NCIDQ(The National Council for Interior Design Qualification) : 미국과 캐나다의 각 주에서 실내디자이너의 자격기준을 설정하기 위해 1974년에 설립된 실내디자이너 자격기준 평가기관

V. 전공실내디자인 교육내용의 비교 분석

1. 교육내용의 비교 분석 방법

각 대학마다 특창적인 전공실내디자인 교육내용을 갖고 있으나 그 중 체계적인 전공실내디자인 교육내용을 갖고 있는 국내 및 미국의 4개 대학을 비교 분석의 대상으로 하였다.

분석 방법은 I 장에서 언급한 FIDER에 의해 작성된 전공실내디자인 교육내용별 성취도를 사용하여 각 대학의 전공실내디자인 프로그램 내용이 어느 단계에 속하는지를 국내 대학은 실제 전공실내디자인 프로젝트를 담당하고 있는 교수들의 설문을 통하여 종합, 분석하였고, 미국 대학은 교수들이 작성한 Advanced Design Studio 과목의 교수요목(Syllabus)을 중심으로 분석하였다.

국내 및 미국 대학의 세부 교과내용별 성취도 수준을 분류하면 다음의 <표 5>와 <표 6>과 같다.

<표 5> 국내 대학의 세부 교과내용별 성취도 수준

학교명	전국대학교	경원대학교	상명대학교	호서대학교
교과내용(디자인)				
인적요인	C	U	C	U
디자인프로세스	C	C	C	C
(프로그램작성, 개념화 문제해결 등)				
공간계획	C	C	C	C
가구배치와 선택	C	C	C	C
특수인구	U	U	U	U
(장애인, 고령, 유아, 저소득층)				
특수목적	U	U	U	U
(옛 건물의 보존과 복원 등)				
마감재, 조명, 가구, 색상, 섬유 등	U	U	U	U
교과내용(기술적 지식)				
구조와 시공	U	U	U	U
건축물의 시스템	U	C	U	A
(조명, 전기, 급배수, 난방, 방음 등)				
에너지 절약(태양에너지 등)	A	A	A	A
상세도(가구, 캐비닛 등)	U	U	U	U
구조와 마감재	C	C	U	U
건축기준, 소방기준 등	A	A	A	A

A=Awareness, U=Understanding, C=Competency

<표 6> 미국 대학의 세부 교과내용별 성취도 수준

학교명	Conell Univ.	Cal. State Univ. Fresno	Univ. of North Carolina	Univ. of Georgia
교과내용(디자인)				
인적요인	C	U	U	C
디자인프로세스	C	U	C	C
(프로그램작성, 개념화 문제해결 등)				
공간계획	C	C	C	C
가구배치와 선택	C	C	C	C
특수인구	U	C	C	C
(장애인, 고령, 유아, 저소득층)				
특수목적	U	U	U	U
(옛 건물의 보존과 복원 등)				
마감재, 조명, 가구, 색상, 섬유 등	C	C	C	U
교과내용(기술적 지식)				
구조와 시공	U	U	U	U
건축물의 시스템	U	C	U	U
(조명, 전기, 급배수, 난방, 방음 등)				
에너지 절약(태양에너지 등)	C	C	U	U
상세도(가구, 캐비닛 등)	C	C	C	C
구조와 마감재	C	C	C	C
건축기준, 소방기준 등	C	C	C	C

A=Awareness, U=Understanding, C=Competency

2. 교육내용의 비교 분석 결과

<표 5>와 <표 6>을 비교 분석해 보면 미국대학은 FIDER가 제시하는 3가지 단계 중, 교과내용의 대부분이 Competency과정에 머물러 있었고, 기술적 지식면의 약간 만이 Understanding단계에 머물러 모두 FIDER가 제시한 단계보다 약간 위의 단계에 있음을 알 수 있었다. 또한, 매우 특이한 점은 4개 대학 모두 이러한 전공실내디자인 교과내

용 안의 프로젝트들이 에너지 절약, 환경보호, 노년층과 장애자를 위한 디자인 프로젝트로 이동되는 것 역시 알 수 있었다.

국내 대학의 경우 디자인 과정 교과내용은 특수인구, 특수목적이나 마감재, 조명, 가구, 색상, 섬유 등의 세부과정만이 Understanding단계로 나타났고 그의 대부분은 Competency 과정에 머물러 있음을 알 수 있다.

그러나 기술적 지식에서는 국내 대학이 미국 대학의 세부 교과내용 면에서 1~2단계 아래에 있음을 알 수 있다. 특히 에너지 절약, 건축기준, 소방기준 등은 Awareness단계로 FIDER가 제시한 성취도인 Competency단계 보다 2단계 아래로 시급히 보완되어야 되리라 판단 된다.

또한 미국 대학에서 공통적으로 채택하고 있는 교육 전개방법 중 '디자인의 탐구와 발전', '환경 보호 차원의 디자인', '디자인 다큐멘테이션', '자격시험 준비' 등은 국내 대학 들이 아직은 적극적으로 수용하고 있지 않은 영역으로서, 현실적인 여건에 알맞은 응용방안을 모색하는 것이 타당하리라 본다.

VI. 전공실내디자인 교육내용 및 방법의 개선

1. 교육내용 및 방법의 개선에 관한 설문

전공실내디자인 교육내용 및 방법의 개선에 관한 설문조사는 '무엇을 어떻게' 가르칠 것인가 하는 교육내용과 방법을 실제 전공실내디자인 프로젝트를 담당하고 있는 교수들의 의견을 조사하여 그 결과를 교육과정 연구에 반영하기 위하여 실시하였다.

설문대상자는 본 연구의 조사대상으로 선정한 전국대학교, 경원대학교, 상명대학교, 호서대학교의 전공실내디자인 프로젝트를 담당하고 있는 교수들로 하였다.

가. 설문지 조사 문항의 조사결과 및 분석

(1) 학습성취도에 대한 평가

전공실내디자인의 교육내용이 FIDER가 제시한 기준의 각 항목에 비추어 볼 때, 각 항목당 어느 정도의 비중을 두고 설계교육이 진행되고 있는지를 파악하기 위한 설문으로, 응답자가 속한 대학별로 성취도 수준을 종합, 집계한 결과가 V장에서 제시된 <표 5>와 같이 나타났다. 이 결과를 분석해보면 기술적 지식의 교과내용들이 중요함에도 불구하고 실제 교육과정에서는 간과되고 있으므로 이를 보완해야 할 필요성이 제기되었다. 또한 설계수업이 의미있는 과정으로 되기 위해서는 현재보다 문제해결 능력의 배양에 초점을 맞추어야 할 것으로 파악되었다.

(2) 전공실내디자인 운영 현황

(가) 전공실내디자인의 수업은 현재 1주당 몇 시간으로 이루어지고 있는지를 파악하기 위한 설문에서 1주 6시간 운영이 60%로 가장 많았고, 3시간이 20%, 4시간이 10%, 5시간이 10%로 나타났다. 반면에 바람직한 1주 수업시간에 대한 설문에서도 6시간이라는 응답이 70%를 상회하고 있어서 현재 운영에 있어서의 문제점은 그다지 크지 않은 것으로 파악되었다.

(나) 현재 몇 명 정도로 한 클래스가 운영되고 있는지에 대한 설문

에서 응답자의 50%가 20명 정도로 운영하고 있는 것으로 파악되었고, 15명 정도가 20%, 30명이 20%, 40명이 10%로 나타났다. 반면에 효율적인 교육을 위해서는 한 클래스당 몇 명 정도의 인원으로 구성하는 것이 바람직하느냐 하는 설문에서 15명 정도가 70%로 가장 많았고, 그 다음으로 20명이 20%, 10명이 10%로 나타났다. 이를 종합해 보면 15명 정도의 클래스 운영이 바람직하지만 실제로는 30명 이상으로 운영하고 있다는 응답이 30%에 이른다는 점은 통해 볼 때 설계수업이 효율적으로 이루어지기 위해서는 이에 대한 개선이 필요하다고 판단되었다.

(3) 스튜디오 중심의 설계교육의 운영

(가) 현재 설계교육의 운영에 대한 설문에서 교수 2인이 참여하는 스튜디오식 운영을 하고 있는 경우가 50%, 교수 1인이 진행하는 경우가 30%, 교수 1인이 진행하되 평가시에만 다수의 교수를 초빙하는 공개 평가의 형식이 20%로 나타났다.

(나) 스튜디오식 운영에 있어서의 긍정적 측면을 파악하기 위한 질문에서는 응답자의 80% 이상이 교수 개인의 취향에 편중되지 않는 교육을 통해 학습자가 다양한 시각에서 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양할 수 있다는 점이 제시되었다. 반면에 문제점으로는 교수 간의 편협한 차이로 학습자의 혼란이 야기될 수 있으며 설계과제의 진행 및 프로그램 평가의 명확한 기준 및 방법 조정에 어려운 점이 제기되었다.

(4) 설계교육시의 문제점 및 개선 방안

(가) 실내설계의 프로젝트 진행에 있어서의 문제점을 파악하기 위한 질문에서 응답자의 50% 이상이 적정교재가 없어서 강의진행에 애로를 느낀다고 응답하여 교재 개발이 시급하다고 판단되는데 비해, 30%는 교재없이 참고자료 만으로도 충분하다고 답하였다. 기타 20% 정도가 참고자료로서 인터넷을 활용하여 학습자료로 사용하고 있음이 파악되었다.

(나) 교육방법의 개선점을 위한 총체적인 설문에서는 학습자의 학습동기를 유발할 수 있는 방안, 창의력 개발 방법, 산학협동에 대한 내용들이 도출되었다. 제시된 내용들을 항목별로 정리 분석하면 다음과 같다.

① 학습동기의 유발 방안

- 명확한 프로젝트의 주제 및 평가 기준
- 학습자가 도달 가능한 목표 제시
- 풍부한 자료 및 사례 수집
- 과거 전통의 인용, 거장의 기법, 기호의 상징적 인용
- 학습자의 경험이나 관심사를 주제로 선정(예 : 학생회관의 개조)
- 관련학과 간의 Design Camp 운영

② 창의력 개발 방법

- 사고력, 표현력을 배양할 수 있는 수업준비
- 모델스터디(Model Study)활성화, 개념 모형의 반복적 제작
- 그룹별 자유로운 토론에 의한 아이디어 창출
- 잠재력 개발을 위한 타 전공분야와의 연계학습
- 즉흥적으로 떠오르는 발상을 전개, 발전시킬 수 있는 스케치 능력 향상

③ 산학협동 방안

- 현장실습(Internship)에 의한 학점 부여
- 겸임교수제도 활성화, 산업체 설계담당자의 교육 참여
- 전임교수의 산업체 연수
- 산업체의 신소재, 시공 방법의 정보 제공
- 산업체, 학교, 관련학회, 협회 간의 디자인 네트워크(Design Network) 공유

2. 교육내용 및 방법의 개선 방안

위에서 제시된 내용을 토대로 교육 개선을 위한 방법을 구체적으로 서술하면 다음과 같다.

가. 문제해결 능력의 배양

<표 2>와 <표 4>에서 제시한 교육내용을 살펴보면 국내 대학과 미국 대학의 전공실내디자인 교육내용 및 방법에 대한 접근방식에서 다른 차이를 볼 수 있다. 기존의 현황 또는 사례분석을 통해 수집된 자료를 바탕으로 그에 대한 문제해결로서 공간계획이 이루어지는 국내 대학의 경우와 문제제시를 선행하여 문제해결 능력을 학습자로 하여금 유도하여 결과를 도출해 내는 미국 대학과의 교육방식의 차이를 들 수 있겠다.

일반적으로 문제해결 능력을 '문제정의 능력', '개념설정 능력', '공간구성 능력', '형태구성 능력'의 네가지 요소로 나누어 볼 수 있는데 학습자들에게 있어서 전공실내디자인 프로젝트를 의미있는 과정이 되게 하려면 各論의 지식의 축척보다는 문제해결 능력의 배양에 초점을 맞추어야 할 것이다. 따라서 전공실내디자인 테마선정은 문제해결 능력 구성요소와의 상관관계를 고려하여 개선될 필요가 있다고 하겠다.

나. 학습동기의 유발 방안

창조적 사고가 중요시 되는 전공실내디자인 교육에 있어서 학습자들의 학습자세는 교육의 효과와 밀접한 관계가 있다. 따라서 설계과제를 설정함에 있어서 학습동기를 유발할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있는 것이다.

教授設計理論(instructional design theory)분야에서 학습동기를 유발시키는 전략으로 개발된 켈러(Keller J. M.)의 ARCS 이론을 살펴보고 이를 기본틀로 삼아 전공실내디자인 교육 분야에서의 적용방법을 모색하고자 한다.

Keller는 학습동기를 유발하고 유지시키기 위한 중요한 요인을 네 가지로 지적하고 있는데 注意(attention), 關聯性(relevance), 自信感(confidence), 그리고 滿足感(satisfaction)이 그것이다. 이와 같은 요인들의 첫 글자를 따서 ARCS 이론이라고 명명하고 있는 것이다.⁴⁾

첫번째 조건은 '注意(attention)'로 이는 동기의 요소이면서 학습의 선수 조건이다. 동기의 요소로서의 '주의'는 어떻게 하면 학습자의 주의를 끌고 그것을 유지시키느냐에 관심이 있다. 여기서 켈러가 주장하는 '주의'란 단순히 감각적인 것으로 관심을 끄는 것만이 아니라 지적인 호기심을 동시에 유발하여 학습-교수과정 동안 학습에 대한 '주의'를 계속 유지시키는 것으로 해석된다.

4)정인성, 나일주 공저, 최신 교수설계이론, 교육과학사, 1994, pp. 219~222

두번째 요소는 '關聯性(relevance)'으로써 '왜 내가 이것을 공부해야 하는가'에 대한 해답 제시를 요구하고 있다. 학습자가 공부를 하고 있는 도중, 위의 질문에 대한 해답이 어떤 방식으로든 인식되지 않을 때에는 관련성의 문제가 대두된다는 것이 켈러의 주장이다. 켈러는 어떻게 관련성에 대한 해답을 주느냐에 대하여 세가지 방식으로 답하고 있다. 첫째, 현재와 미래의 일들을 수행하는데 현 학습이 도움이 된다는 것을 보여주는 방식이고, 둘째는 학습 그 자체에서 즐거움을 찾고 가치를 알도록 도와주는 방식이며, 셋째는 켈러가 가장 중시하는 것으로 결과보다 학습의 과정에 초점을 맞추도록 하는 방식이다. 학습의 과정이 개인 학습자의 요구나 특성에 맞게 전개되어 학습자가 학습의 관련성을 '知覺(perceive)' 할 때 동기는 유발되고 유지될 것이다.

세번째의 요소는 '自信心(confidence)'으로 이는 학습자로 하여금 학업수행을 계속하게 하고 학업수행 그 자체에 영향을 미치기 때문에 동기의 요건으로 중시되고 있다. 여기서 자신감은 성공에 대한 기대 정도로도 이해될 수 있는데, 이는 여러 가지 요인에 영향을 받는다. 우선 자신감 있는 학생은 실수를 두려워하지 않으며 실패나 성공의 요인을 능력이나 노력의 부족으로 생각하고 운이나 문제 자체의 어려움으로 돌리지 않는다고 한다. 켈러는 학습자가 어느 정도의 노력을 한다면 어떤 수준의 성공을 할 수 있다고 인식하게끔 하는 몇 가지 '자신감 형성 전략'을 제시하고 있다.

네번째 요소는 '滿足感(satisfaction)'으로 이는 학습자가 스스로 수행한 것에 대하여 기분 좋게 느끼게끔 도와줄 때 학습동기가 유발, 유지된다는 가정하에 포함되었다. 켈러가 주장하는 만족감이란 학습자가 스스로 학습상황을 조절할 때 느낄 수 있는 학습의 자아조절의 의미로, 내적동기 유발의 원리가 외적인 보상에 비해 강조되어야 달성될 수 있는 것이다. 도전감 있는 학습환경을 제공하는 전략들이 이 범주에서 제시되고 있다.

이와 같이 전공실내디자인 설계과제를 설정함에 있어서 학습동기를 유발할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있는데 '주의 유지', '관련성 제시', '자신감 부여', '만족감 부여' 전략의 유용성을 살펴보고 구체적 응용방법을 모색하고자 한다.⁵⁾

(1) 주의(attention) 유지

주의 유지는 평범한 상황을 창조성있는 상황으로 이끌어 내기 위해 지각을 자극하여 계획을 도출해 내는 전략이다. 이러한 방법에는 특수한 내용이나 사건의 활용, 패러독스의 제시, 과거 전통의 인용, 작가, 기호의 상징적 인용 등을 통하여 학습자의 주의를 끄는 방법이다. 위의 여러 방법 중 인용의 방법은 널리 사용되고 있는 계획도출 방법인데, 그 내용은 다음과 같이 설명할 수 있다.

(가) 양식의 인용

가장 일반적인 계획으로 과거의 전통 양식이나 건물의 형식 등을 실내에 적용시키는 것이다. 이 방법은 전통양식이 갖는 가구, 내장재 등의 요소를 조합시키는 것으로 이해할 수도 있지만, 현대의 공법과 재료에 맞추어 새로운 형식을 창조해야 한다. 양식을 인용하는 일은 단순히 양식의 독자적인 형태가 기호로서만 의미를 전달하는 것만 아니

라 의미를 동반하고 양식이 그 의미를 뒷받침하는 모든 배경을 제공해주는 것이다.

(나) 작가의 인용

유명한 작가들의 기법을 감성으로 받아들여 자신의 기법으로 승화시키는 일은 훌륭한 활동이 될 것이다. 현재처럼 정보가 과다한 시대에서는 여러 작가들 중에서 한 명을 선택하는 일도 디자인 행위의 범주에 들어간다고 할 만큼 작가의 인용은 디자인 계획단계의 중요한 방법이 될 것이다.

(다) 기호의 상징적 인용

공간적 기호를 상징적으로 사용하는 것은 실내에서 感情移入을 느끼게 하는 중요한 역할을 담당한다. 예로 고대의 기둥을 단지 몇 개만 세우면 그리스, 로마 시대를 방불케하고, 야자나무를 배치한다면 남국의 정취를 느끼게 할 수가 있을 것이다. 이러한 것은 기둥이나 야자수의 형태가 꼭 그것과 같지 않더라도 어디에서 본 듯한 느낌을 주는 상징적인 기호의 역할을 한다. 때문에 실내공간의 연출에 있어서 양식의 인용과 더불어 감정과 의미를 전달하는 중요성을 지닌다.

• 응용사례

- 비밀상적인 장소에 붙어다니는 공통된 이미지를 공간의 발상에 이용하는 방법.

- 공간적인 기호를 상징적으로 인용해 感情移入을 일으키게 하는 방법.

(2) 관련성(relevance) 제시

학습자의 경험과 가치에 연관되는 개념이나 주제, 사례 등을 사용하는 전략이다. 사람들은 이미 알고 있는 지식, 가치, 경험에 바탕을 두고 새로운 과제가 제시될 때 기존의 것과 새 것의 관계를 더 잘 알 수 있으며 구체적 이미지를 구상할 수 있다는 것이다.

• 응용사례

- 학습자의 주거지 Renovation

- 대학 캠퍼스 내의 시설 변경 설계

(3) 자신감(confidence) 부여

학습자에게 수행에 필요한 조건과 평가기준을 제시해 줌으로써 학습자가 성공의 가능성 여부를 짐작하도록 도와주는 방법이다.

• 응용사례

- 학습자로 하여금 스스로 교육을 수행하도록 허락하며, 교육자는 학습목표, 과제진행의 전반적 구조, 학습자에게 요구되는 내용을 분명히 제시한다.

(4) 만족감(satisfaction) 부여

성공적 학습결과에 대하여 보상을 제공하는 방법이다.

• 응용사례

- 프로젝트의 주제, 설계목표, 평가기준 등에 일관성을 유지한다. 특히 다수의 강사진이 공동지도 및 평가할 때 공통된 입장을 조율할 필요가 있다.

다. 창의력 개발 방법

좋은 디자인과 형편없는 디자인의 차이는 창조력 사고의 수준에서 나오기 때문에 창조적인 접근법이 필요한 부분, 창조적 결과의 도출 방법을 항상 생각해야 한다. 디자인의 접근 방법이 일상적이면 실용적

5) 조대희, 건축설계 교육 프로그램 개발에 관한 연구, 서울대학교 대학원 박사학위 논문, 1995. 2, p.166

이긴 하겠지만 디자인 작품의 우수한 수준을 기대하기는 힘들 것이다. 모든 인간이 창조적 능력을 가지고 있지만 교육을 거쳐 창의력을 개발시키는 것이 중요하다. 그 방법으로 그룹 브레인스토밍⁶⁾, 자유 스케치⁷⁾, 感情移入 스케치⁸⁾ 등이 있을 수 있으며, 그외의 새롭고 모험적인 접근방법을 모색하도록 하는 것이 중요하다.

프로젝트의 계획단계에 있어서 창조력을 찾을 수 있는 요소들을 발견해 내고 실내 분위기를 연출할 수 있는 도약점으로 이용할 수 있도록 하는 노력이 필요한데, 그것은 건물의 모양, 구조, 조명, 시야 등에서 찾을 수 있다.

자유로운 연상과 공상을 발전시키기 위해서는 현실적인 문제에 연연하지 않고 다소 엉성한 스케치 단계로부터 발전시켜 나가는 것이 유용할 것이다. 만약 일상적인 접근법이나 실용성에 대한 제약이나 구속이 집착한다면 창조적인 디자인의 도출은 어려울 것이다.

특히 복잡한 프로젝트에서 성공을 거두고자 한다면 통일의美(공통된 이미지)는 필수적이며 이것은 개념 스케치를 통한 아이디어의 전개로 이루어 질 수 있다. 창조적 사고가 강력한 중심개념으로 이끌어졌을 때에 더 상세한 계획 단계로 진행해 나갈 수 있을 것이다.

전공실내디자인 계획단계에 있어서 사고력과 표현력을 함양시키기 위한 창의력 개발의 구체적 방법을 알아보면 다음과 같다.

(1) 워크샵에 의한 브레인스토밍 방법

다양한 분야의 사람들이 모여 의견을 서로 내고 협력하는 것에 의해 창의력을 개발하는 방법으로 그 진행 방법은 다음과 같다.

공간을 만드는 데에 관계하는 몇 사람의 분야가 다른 사람들이 모인다. 리더는 프로젝트의 전체적인 동향을 충분히 파악하고 있는 것이 필요하다. 리더가 발표하는 하나의 주제를 단서로 멤버들은 자유로이 서로 발언한다. 일종의 연상게임이라고 해도 좋다. 말을 매개로 해서 이미지 영역을 넓혀가는 것이다. 사람마다 서로 다른 생각이면 좋다. 한 사람이 나타내는 말로 유발되어 상이한 몇 개의 아이디어가 계속 나올 것이다. 그런데 말만으로는 공간의 이미지는 각 사람마다 틀리다. 그래서 간단한 러프(rough)스케치를 말에 맞춰서 제시한다면 이미지 확인은 용이하게 되어 공간의 전개는 하기 쉽게 된다.

(2) 이미지 컨트롤 방법

공간의 이미지는 대수롭지 않은 것이 계기가 되어 아주 작은 것이 부풀어져서 드디어는 모습, 형태를 바꾸어 크게 꽃을 피우는 경우가 있다.

예를 들면, 아무렇지도 않은 듯이 나온 한 말의 음감, 슬쩍 시야를 스친 화상, 문득 풍겨온 향기의 기억 또는 잠깐 손에 닿은 사물의 감촉 등이 있다. 그러한 약간의 자극이 바탕이 되어 그것이 머리 속을 뛰어 놀고, 날아들며 때로는 뭔가 다른 것과 연결되고 또는 관련되는 것에 불이 붙어 계속 왔다갔다하여 드디어 이미지는 안정되어 정착화 된다.

이와같이 이미지의 전개는 본래 매우 자유분방하고 다양하게 확산,

6) 그룹 브레인스토밍(Group Brainstorming) : 그룹별 자유로운 토론에 의해 창조적인 아이디어를 끌어내는 일.

7) 자유 스케치 : 자유로운 연상이나 공상에 의한 스케치.

8) 感情移入 스케치 : 특정한 문제에 대해 자기 자신의 감정이나 정신을 投射하여 대상을 직접적으로 이해하는 심적 작용이 관련된 스케치.

발전, 팽창, 변환, 반복, 변신하면서 구체화되어 간다.

라. 산학협동 방안

현재 이루어지고 있는 현장실습이 일반적으로 방학 중에 실시되고 있는 실정인데 이 기간에 실시되는 1개월 정도의 실습기간으로는 교육 효과면에서나 산업체의 실질적인 측면에서 바라볼 때 큰 도움이 되고있질 않다. 대학마다 시행되고 있는 4학년의 졸업작품을 위한 준비기간을 4학년 1학기에 마무리 짓고 2학기의 전공실내디자인 학점을 현장실습에 의한 학점으로 대신하는 것도 하나의 방안이라 생각한다. 3~4개월간의 실습기간이라서 실습자도 충분한 실무적용 능력을 익힐 수 있으며, 해당 산업체에서도 미리 실습자의 취업 능력을 기를 수 있는 좋은 기회가 되리라 판단된다. 그러나 산업체의 영세성으로 많은 인원의 실습이나 취업에 따른 수용 능력, 경영의 현실화, 운영방법에 대해서는 더 많은 연구가 필요하다 하겠다.

또한 산학협동 참여에 관한 신분이나 재정적인 지원을 할 수 있는 틀을 만들어야 한다. 산업체 인사를 겸임교수로 신분상의 배려와 대우를 해 줌으로서 학생의 실습, 취업, 실무에 대한 정보를 제공하며 전임교수들의 산업체 프로젝트 참여를 통한 이론과 실제의 균형있는 문제 해결에 대한 체험을 할 수 있는데, 이것은 산학협동의 연대의식 속에서 서로의 장·단점을 보완할 수 있는 방향으로 나아가는 것이 바람직하다고 판단되며 다양한 협동 방안이 모색되어야 하겠다.

VII. 결론

본 연구는 실내디자인에 대한 사회적 인식이 미흡한 시점에서 그 중요한 요인이 되는 전공실내디자인 교육과정을 구체화하기 위한 작업으로서 국내 및 미국 대학 전공실내디자인의 교육내용 및 방법을 분석하고 과거 감성 위주의 실기작업을 통한 표현 양식을 답습하는 것이 아니라 주어진 과제를 논리적이고 객관적인 근거가 충분한 합리적인 방법으로 해결해 나가기 위한 개선 방안을 제시하였다.

전공실내디자인 교육내용 및 방법의 개선 방안을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학습자들에게 있어서 전공실내디자인 과제는 의미있는 과정이 되게 하기 위해서는 各論的 지식의 축척보다는 문제해결 능력의 배양에 초점을 맞추어야 할 것이다.

둘째, 설계과제를 설정함에 있어서 학습동기를 유발할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있는데 '주의 유지', '관련성 제시', '자신감 부여', '만족감 부여' 전략의 유용성을 살펴보고 구체적 응용 방법을 설정해야 하겠다.

셋째, 사고력과 표현력을 함양시키기 위해서는 창의력 개발 위주의 교육 방식으로 전환되어야 하겠다.

넷째, 현장실습(Internship)에 의한 학점 부여, 산업체 인사의 겸임 교수제도 활성화, 강연, 전임교수의 산업체 연수 등을 실시하여 학습자에게 산업체의 현장감과 실무적용 능력을 익힐 수 있는 다양한 방안이 모색되어야 하겠다.

현재 국내 대학의 전공실내디자인 교육내용 및 방법은 실무 능력을 개발하기 위한 실제적 제약 요소에 대한 합리적이고 실제적인 해결을

중시하는 반면, 미국 대학의 창의력 개발 위주의 교육은 사고의 함양을 목적으로 하기 때문에 현실과 다소 遊離되더라도 새로운 해석과 제안을 제시하도록 유도하는 경향을 보인다.

UR개방 이후 산업현장의 프로젝트가 세계화 되어가고 있는 현실을 감안해 볼 때 다수의 졸업 즉시 유용한 실내디자이너를 배출하는 것도 중요하겠지만, 참신한 아이디어를 기업에 제공해 줄 수 있는 보다 먼 미래의 지도적 위치에 서게 되는 중견의 창의력있는 엘리트 실내디자이너를 만들고자하는 방향으로 교육내용과 방법이 개선되어 나가야 하겠다.

참고문헌

1. 정인성, 나일주 공저, 최신 교수 설계이론, 교육과학사, 1994
2. 한영호, 대학 실내디자인학과 교육과정 개발에 관한 연구, 상명여자대학교 논문집 제31집, 1993.
3. 한영호, 김동영, 실내디자인 교육에서의 기초디자인의 교육내용 및 교육방법 개선에 관한 연구, 한국실내디자인학회지, 3호, 1994. 10
4. 조대회, 건축설계 교육 프로그램 개발에 관한 연구, 서울대학교 대학원 박사학위 논문, 1995. 2
5. 건국대학교, 경원대학교, 상명대학교, 호서대학교 요람 및 전공교과목 교수요목(Syllabus), 1996.
6. Francis P. K. Ching, 인테리어 시각표현 사전, 도서출판 국제, 1995.
7. IDEC, Innovative Teaching Ideas, Interior Design Educators Council, 1993.
8. Michael Jordan, Best Beginning Design Projects, Vol.2, University of Texas at Austin, 1984.
9. FIDER, A Directory of Undergraduate Programs in Interior Design, N.Y, 1993.
10. FIDER, A Guide to FIDER Accredited Interior Design Programs in North America, N.Y, 1993
11. FIDER, Educational Program, Internet data, 1996.
12. Cornell University, Texas Tech University, Arizona State University, University of Georgia, Virginia Commonwealth University, Cal. State Univ. Fresno, Univ. of North Carolina Bulletin & Syllabus, 1996.

(접수 : 1997. 4. 26)