

# 국내 대학의 가구디자인교육과 산학협동에 관한 연구

A Study on The Furniture Design Education and  
Industrial Educational Cooperation

양 영 완

홍익대학교 조형대학 조형학부

이 논문은 1998학년도 홍익대학교 학술연구조성비에 의하여 연구되었음

1. 서론

2. 국내 대학의 가구디자인교육 현황분석

- 2.1. 가구디자인교육의 발전과정
- 2.2. 가구디자인교육 교과과정의 문제점
- 2.3. 바람직한 디자인교육의 방향

3. 산학협동의 현황 및 문제점

- 3.1. 산학협동의 개념 및 필요성
- 3.2. 산학협동의 현황 및 문제점

4. 산학협동프로젝트 사례연구

- 4.1. 프로젝트의 개요 및 의의
- 4.2. 프로젝트의 목적 및 진행과정
- 4.3. 프로젝트의 결과에 대한 평가

5. 결론 및 제언

참고 문헌

Keywords

Industrial Educational Cooperation

논문 요약

다변화된 세계정세와 글로벌 경쟁시대에서 <産>과 <學> 모두는 새로운 패러다임을 인식하고 이에 대처해야 할 입장에 있다. 특히 가구분야에 있어서 기업은 전략적 차원에서 디자인을 적극 수용하여 경쟁력을 강화해야 할 것이며, 대학을 중심으로 한 교육기관에서는 우수한 디자이너들을 배출하여 가구산업발전에 이바지해야 할 것이다.

이를 위해서는 <産>과<學>이 서로의 인적,물적자원을 교류하고 지원협조하는 <산학협동>의 활성화가 절대 필요하다. 생산이 안된 디자인이나 디자인 없는 생산제품이란 존재할 수 없다는 관점에서 볼 때 더욱 절실한 문제이다. 교육은 대학이, 생산은 기업이 맡는다는 편협한 사고에서 벗어나 유기적인 협조체제를 구축하여 새로운 시대를 맞이하고자 하는 공동인식이 요구된다.

Abstract

In the recent era of diversity and global competition, it is very important to notice that we need a new paradigm, where <Industry> and <University> should cooperate with each other. In particular, for the area of furniture, industry must strategically adopt a new design in order to improve product's competition, and also university as an education institute ought to provide with good designers for development of furniture. For this purpose, it is essential for <Industry> and <University> to cooperate with each other in all areas, and it is necessary to maximize the activity in <Industrial Educational Cooperation> This cooperation is again emphasized in the view that design without production or production without design is nonsense. We have to go beyond and escape from narrow concept of education in only university and production in only industry. It is required for all of us to have the common consensus that what we have to do now for our future is to construct the system of cooperation between <Industry> and <University>

## 1. 서론

경제발전에 따른 소득증가와 교육수준의 향상, 아파트 주택의 대량보급, 핵가족화 등의 요인으로 라이프 스타일과 소비행태에 커다란 변혁이 이루어지고 있다.

그 중에서도 특히 주거공간에 대한 인식이 급속도로 변화하면서 인테리어뿐만 아니라 가구의 개념이 과거의 기능위주에서 탈피하여 심미적 기능이나 공간과의 조화를 우선시하게 되었고, 그 선택에 있어서도 다양화, 개성화의 경향이 뚜렷하게 나타나고 있다.

가구메이커의 입장에서는 이러한 소비성향과 시장의 변화에 적극적으로 대처하고, 국가간 또는 기업간의 경쟁력 강화를 위해서는 디자인을 전략적 차원에서 보다 적극적으로 수용해야 할 것이며, 이러한 소비자들의 요구에 부응하기 위해서는 무엇보다도 가구디자이너의 역할과 기능이 중요하다고 할 수 있다.

부존자원과 기술기반이 빈약하고, 경제적 위기에 처해있는 국내 산업계의 상황에 비추어 볼 때 우수한 인적자원의 개발, 활용을 통한 대책마련은 문제 해결의 대안이 될 것이며 대학을 비롯한 교육기관에서 가구디자인 전문인력 양성을 위한 교육프로그램을 연구하고 개발하여 우수한 인재들을 배출하여 가구산업 활성화에 이바지해야 할 것이다. 이를 위해서는 어느 개인이나 한 집단의 독자적인 노력보다는 <산(産)>, 즉 업계와 <학(學)>으로 대변할 수 있는 대학 등의 연구교육기관이 상호 긴밀한 교류와 협조체제를 이루는 산학협동이 절대적으로 필요하다.

<産>과<學>이 유기적인 협동시스템을 구축하여 공동노력할 때 우리나라 가구분야의 발전을 기약할 수 있으며, 나아가서는 글로벌 경쟁 시대에 생존을 위한 강력한 경쟁수단이 될 것이다.

이와 같은 관점에서 본 논문은 국내 대학의 가구디자인교육 교과과정을 수집분석하여 개선점을 찾아보고 산학협동의 제문제와 수행사례, 수행상 조건 등의 연구를 통해 활성화 방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

## 2. 국내 대학의 가구디자인교육 현황분석

### 2.1 가구디자인교육의 발전과정

국내 대학에서 가구디자인 교육을 언제부터 실시

하였는가를 분명하게 획을 그어 구분지을 수는 없다. 그 이유는 여러가지가 있겠지만 가장 큰 이유는 가구를 '공예'로 보는가, 또는 '제품'으로 보는가 하는 시각차이에서 비롯된다.

전자의 경우 대학의 공예관련학과에서, 후자의 경우 응용미술과, 산업미술과 등에서 과목별 아이টে็ม으로 다루어 왔으며 '디자인'이라는 명칭을 학과에 사용하기 이전부터 전공단위로 이루어져 그 기준이 애매모호하기 때문이다. 그러나 가구를 '일품공예'가 아닌 '양산제품'의 범주에 놓고 볼 때 1972년 서울대학교와 홍익대학교 등에서 ID (Industrial Design) 전공이 개설되어 본격적인 ID 교육이 실시된 이후부터 가구디자인교육이 시작되었다고 할 수 있을 것이다. 그러나 이 시점 역시 '가구디자인 전공'과는 거리가 있으며 단지 과목별 과제로 다루어졌기에 정확한 출발점으로 보기에는 문제가 있다.

이후 70년대 후반부터 수출주도의 경제개발 정책에 힘입어 기업체에 ID 전담부서가 속속 생겨나고 디자이너의 수요가 지속적으로 늘어나게 되면서 여러 대학에 ID 전공학과가 급속히 개설되어 가구디자인 교육도 활발히 이루어졌다고 볼 수 있다. 이러한 과정을 거치면서 2년제 대학의 경우 1989년 서일전문대학이 국내에서 최초로 '가구디자인과'를 독립설치하였고, 그 이듬해인 1990년에는 서강전문대학이 개설하였다. 4년제 대학의 경우 1995년 홍익대학교 서울 캠퍼스의 목공예과가 '목조형가구학과'로 명칭변경을 하였고, 1997년에는 조치원 캠퍼스의 산업공예과가 '조형학부 가구·제품디자인 전공'으로 개칭하여 현재에 이르고 있다. 이렇게 볼 때 국내 대학에서 정규의 가구디자인 교육이 실시된지는 약 10년정도에 불과하여 아직 초기단계에 머무르고 있다고 볼 수 있다. 그러나 독립된 가구디자인과 이외에도 '산업디자인과', '실내디자인과' 등 유사 관련학과에서 나름대로 심도있는 교육을 펼치고 있어 미친한 역사에도 불구하고 비약적인 성장을 해 왔음은 부인할 수 없다. 외국 대학의 경우도 우리와 유사하여 단과대학내에 가구디자인과를 독립설치한 예는 극히 드물며 건축과, 실내디자인과, 산업디자인과, 환경디자인과 등에서 세부전공이나 교과목 또는 과제물로서 다루고 있다. 외국의 가구디자인 수준이 우리보다 높다고 전제할 때 유능한 가구디자이너들이 반드시 대학의 정규코스들이수해야만 배출되는 것은 아니라는 것을 시사해 주고 있다. 특히 가구 선진국 이탈리아의 경우 대학에서의 교육보다는 전통적인 장인제도하에서 가내수공업형태로 계승 발전해온 높은 수준의 기술과 노하우가 오늘날과 같은 세계적인 명성을 갖게 된

밀거름이 되었음을 상기할 필요가 있다.

이는 가구디자인분야 뿐만 아니라 디자인의 거의 모든 분야에서 볼 수 있는 현상으로 우리나라의 경우와는 많은 차이가 있다. 그러나 대학의 정규과정을 이수해야만 가구디자이너가 될 수 있는 우리의 현실에서 볼 때 대학의 가구디자인 교육은 외국과 비교해 상대적으로 중요한 위치와 역할을 하고 있음이 분명하다.

## 2.2 가구디자인교육 교과과정의 문제점

국내 대학의 가구디자인교육상의 문제점을 가구디자인 독립학과의 교과과정을 대상으로 비교 분석해 보면 교과목이 세분화되고 전문성이 강화되어 심도 있는 교육이 이루어지고 있음은 사실이나 내용상 나타난 전반적인 문제점을 제기하면 다음과 같다.

(표1, 그림1)

- 1) 미적인 조형능력 개발을 위한 교육에 지나치게 치중되어 있다.

디자이너로서 갖추어야 할 조건으로서 예술적 심미안과 감각도 중요하지만 제품생산에 필요한 다양한 소재의 선택과 가공, 생산공정, 소비자의 기호도 등 폭넓은 지식과 내용을 교육해야 한다.

- 2) 인접학문에 대한 이론교육이 충분치 못하다.

실기위주의 기능교육에서 벗어나 제너럴리스트로서의 디자이너가 되기 위한 다양한 분야의 이론체험 기회를 제공해야 한다. 예를 들어 대중문화론, 소비자 심리학, 예술사회론, 상품미학, 간성공학 등을 말한다.

- 3) 산업현장과 실무에 관련된 교육이 부족하다.

개설과목의 종류와 수는 세분화되어 있으나 제작과 공정, 유통 등 디자인 비즈니스와 관련된 실무지향의 교육이 불충분하다.

- 4) 기업과 연계된 산학협동 프로그램의 보장이 절실하다.

산학협동프로젝트를 통한 공동연구와 실무디자이너들의 교육참여기회를 확대해야 한다.

- 5) 대학 및 학과의 특성화를 이룰 수 있는 독특하고 차별화된 교육내용이 부족하다.

교과과정 비교표에서 볼 수 있듯이 교육의 내용에는 다소 차이가 있겠지만 거의 유사한 교과목이 개설되어 있어 대학간 또는 2년제와 4년제 간의 특성있고 차별화된 프로그램이 필요하다.

## ● 이론 /

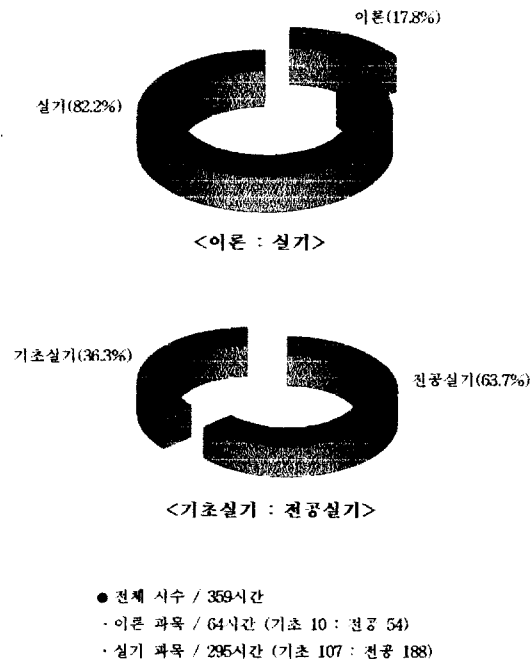
구분	교과목 명	학년	학기	시수	2년제		4년제
					서일대	서강정보대	동덕대
이론	기초	디자인 개론(1X2)	1	4	4	●	
		현대디자인론	3	2	2		●●
		인류공예론	3	2	2		●●
		조형예술론	4	2	2		●●
전공		가구디자인론	1	3	3		
		가구디자인론(1X2)	2	4	4	●	●
		가구디자인사	2	2	2		
		재료학	1	2	3		●
		가구재료학(1X2)	1	4	4	●	
		가구재료연구(1X2)	1	2	4		
		도장학	1	2	3	●	
		도장학	2	3	3		●
		인간공학	2	2	2		●
		인간공학	2	3	3	●	
		세목학	1	2	2	●	
		디자인의 마케팅	2	1	2		●
		디자인 마케팅	2	2	2	●	
		프렌치디자인	2	2	3		●
		포뮬러리코 제작	2	2	2	●	
		한국가구연구	3	2	2		
		가구설계론	4	2	2		●●
물일특수연구(1X2)	4	2	4		●		
생산관리론(1X2)	2	4	4	●			
소계				64			

## ● 실기 /

구분	교과목 명	학년	학기	시수	2년제		4년제
					서일대	서강정보대	동덕대
실기	기초	조형실습	1	2	4		
		입체조형(1X2)	1	4	8		●
		조형연구(1X2)	1	4	8		●
		소묘	1	3	4		
		소묘(1X2)	1	4	6	●	
		경망묘사	1	3	4		●
		표현기법	1	2	4		
		도화	1	3	3	●	
		색도	1	2	3	●	
		디자인제도	1	2	4		●
		디자인제도(1X2)	1	6	8		●
		시각디자인(1X2)	1	4	6		●
		사진기법	1	2	4		
		시각행동기법	1	2	2	●	
		기초공구기법	1	2	4		●
		특수공구기법	1	2	4		●
		문양디자인	2	2	3		●
		패턴(1X2)	1	4	6	●	
		패턴(1X2)	2	6	8		●
		응용패턴(1X2)	3	4	6	●	
도형학	2	2	3	●			
색채학	1	2	3	●			
전산실습	1	1	2				
전공		가구렌더링	1	2	4		●
		가구설계	1	2	4		●
		가구형제(1X2)	2	6	8		●
		가구구조	2	2	3		●
		가구조형학 구조(1X2)	2	4	8		●

구분	교과목명	학년	학점	시수	2년제		4년제
					서일대	서강정보대	중앙대
유기	전공	기초CAD(1X2)	1	4	●		
		응용 AUTOCAD	2	4	●		
		가구 CAD(1X2)	2	4			●
		컴퓨터응용디자인(1)	1	3		●	
		컴퓨터응용디자인(2)	2	3		●	
		특소형 실물(1X2)	2	4			●
		복공예 실기(1X2)	3	4			●
		복공예 디자인(1X2)	3	4			●
		복공예 특수실기(1X2)	4	6	10		●
		가구실기(1)	1	3	4		●
		가구실기(2)	2	3	4		●
		기초가구디자인(1X2)	2	4	6		●
		가구디자인(1X2)	4	6	10		●
		가구연구(1X2)	3	4	8		●
		목가구 디자인(1X2)	2	4	6	●	
		산업가구디자인(1X2)	2	4	6	●	
		인테리어(1X2)	1	4	6	●	
		가구의 실내계획(1)	1	3	4		●
		가구의 실내계획(2)	2	3	4		●
		가구의 실내계획	3	2	4		●
		상대디자인(1X2)	2	4	6	●	
		상대디자인(1X2)	4	4	8		●
		아트비즈니스(1X2)	4	6	10		●
고전가구	2	3	3		●		
환경가구(1X2)	2	6	8		●		
디스플레이	2	1	2				
소계				285			
총계				338			

<표1> 가구디자인학과 보유 3개대학 개설과목 비교표 (교양과목 제외) 1998현재



<그림1> 개설과목중 이론과 실기과목의 비중(교양과목제외)

### 2.3. 바람직한 디자인교육의 방향

디자인교육은 전환기에 와 있다. 경제적 여건은 산업체들 간의 경쟁을 더욱 가속화시키고 있고, 대학들은 새로운 교육환경과 여건에 적응하여 생존하기 위해서는 변화하지 않으면 안되는 절대 절명의 위기에 봉착해 있다. 이러한 위기상황에서 대학은 디자인 교육의 폭을 확대하고 발전시키기 위한 현명한 행동이 필요하다. 디자인의 역할이 극히 중요해지고 있는 이때 실무측면에서 디자인은 마땅히 수행해야 할 작업을 질적으로든 양적으로든 감당치 못하고 있다. 새로운 역량의 장점을 살리고, 새로운 책임을 완수하고, 하나의 성숙된 학문으로 디자인교육의 발전을 촉진하려면 본질적인 변화가 이루어져야 한다.

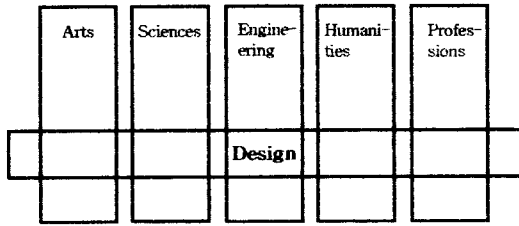
디자인을 예술이 아니다. 또한 공학도 아니고 과학도 아니다. 지금이야말로 이를 인식하고 그 차이를 구분할 때이다.

디자인은 분리적이지 않고 종합적이다. 진정한 디자인이라는 것을 구별지을 수 있는 요인중의 하나가 이러한 통합적 속성이라고 할 수 있다. 현재와 같이 복잡한 사회에서 제너럴리즘(Generalism)을 가르친다는 것은 거의 불가능하다는 것이 일반적 생각이지만 역량있는 디자이너를 전정으로 가치있게 만드는 것이야말로 제너럴리즘이다. 일반적 지식은 어떠한 사회의 인공물이나 관습을 창조할 책임이 있는 자에게는 근본적 자질로서 요구되어야만 한다. 문제해결, 개념화, 시각화, 커뮤니케이션 등의 전문적 교육이 부가된 훌륭한 일반교육이야말로 훌륭한 디자인교육이다.

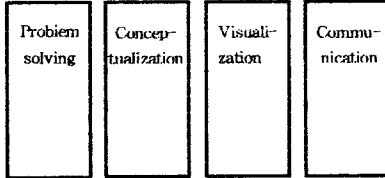
디자인은 통합적이기 때문에 디자인교육은 예술, 과학, 기술공학, 인문학 과목들의 확고한 기초를 필요로 한다. 학생들에게 디자인을 가르치기 위해서는 정보와 영감을 얻는 근원을 모든 학문전체로 삼아야 한다. 그러한 지혜를 더 나은 제품과 커뮤니케이션에 활용하는 과정이야말로 디자인 교육과정의 특징인 것이다. 그러므로 바람직한 교과과정은 디자인에 필수적인 지식과 기술을 가르치는 특정과목과 더불어 기술공학적 요소와 교양학적 요소를 잘 융화시킨 상호보완적 교육프로그램이어야 한다. 또한 기본적인 기술, 창조력, 감수성, 일반지식, 통합적이고 비판적인 사고 그리고 디자인프로세스를 산업과 연구기관의 디자인문제에 적용시킬 수 있는 능력을 길러줄 수 있어야 한다.1) (그림2)

1) 찰스 L. 오웬 : 정보화시대의 디자인교육, 엘산디자인, 1990,1 P.104-106

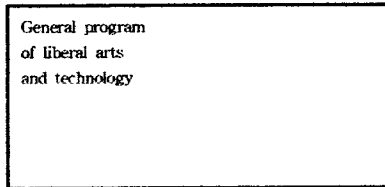
Integrative,  
not separative



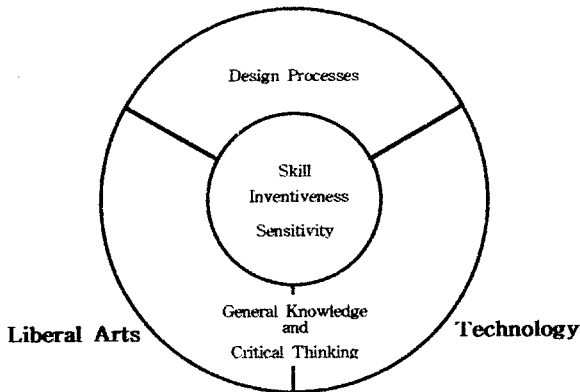
Special



General



Design



<그림2> 통합적 속성으로서 디자인의 위상과 역할

### 3. 산학협동의 현황 및 문제점

#### 3.1 산학협동의 개념 및 필요성

<산(産)>은 '낳다, 생산하다'의 뜻을 가지고 있으며, 영어의 'product' 또는 'industry'의 의미에 해당된다.

'산업(産業)' 또는 그 실행의 중추인 '산업체(産業體)'의 준말로 자연물에 인공의 힘을 가하여 가치를

창조하고 재화를 생산하기 위한 경제적 행위 및 행위집단을 총칭하는 것이다.

<학(學)>은 '학교, 학계, 학문, 학술, 학자'등의 준말로써 학문을 연구하는 사회 및 집단, 학자 등을 총칭하고 있다. 대학의 경우로 좁혀 본다면 교수와 학생, 부설연구소의 연구원 등이 <學>의 입장에 선다고 볼 수 있다.

그러므로 <산학협동(産學協同)>이란 <産>과<學>의 두 분야가 공동의 목적달성을 위해 양측의 인적, 물적자원을 교류하고 지원, 협력해나감으로써 상호보완되는 창조활동이라고 정의할 수 있다.<sup>2)</sup>

이렇게 볼때 기업은 대학이 보유하고 있는 인적 물적자원을 활용함으로써 새로운 제품개발의 아이디어를 제공받아 신제품개발의 기회로 적극 활용할 수 있으며, 인적 네트워크 구축을 통해 상호보완 및 협력의 가능성을 증대시킬 수 있을 것이다. 또한 대학의 입장에서도 연구결과를 실제 제품화에 활용할 수 있으며, 연구자에게 연구비지급이나 취업 등의 인센티브를 부여받을 수 있다. 또한 학생 및 연구원들은 산업현장과의 연계된 프로그램을 통한 실무능력의 경험을 축적할 수 있어 산학협동은 <産>과<學>모두에게 지극히 필요한 시스템이라고 할 수 있다.<sup>3)</sup>

#### 3.2 산학협동의 현황 및 문제점

최근 국내 대학이 직면한 현실은 외적으로는 교육 개방 일정의 압박, 내적으로는 교육개혁의 추진, 대학간 경쟁의 가속화 등 대학 스스로의 경쟁력확보를 위해 전력투구해야할 상황이다.

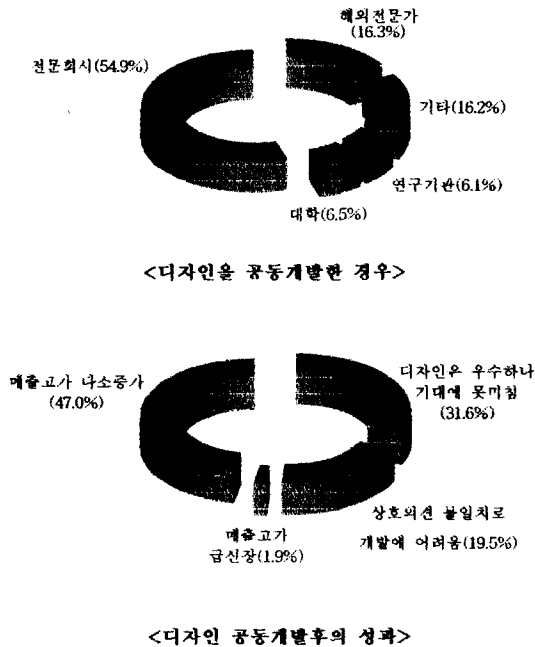
21세기의 산업경쟁력은 '디자인'으로서 첨단기술과 함께 유능한 디자이너를 확보하여 다품종 소량생산 체제를 구축한 기업이 시장을 지배하는 형국이 될 것이므로 대학이 산업력 창출에 적극적으로 기여해야 한다. 1992년 상공부와 산업디자인포장개발원이 공동으로 완제품 제조업체 818개 기업을 대상으로 하여 조사한 「제품디자인 산업실태 조사보고서」에 따르면 디자인 개발을 외부기관에 위탁한 경우 그 대상은 54.9%가 전문회사와, 16.3%가 해외전문가와 공동연구했으며, 이밖에 기타가 16.3%, 대학 6.5%, 연구기관 6.1% 순으로 나타나 대학과의 산학협동연구는 대단히 미흡한 실정이다.

그러나 더 큰 문제는 디자인 공동개발에 따른 그

2) 송봉현 : 국내 산업디자인분야의 산학협동에 관한 연구, 유행공전논문집 1991, P.252-253

3) 노은희, 정형석, 한진주 : 중소기업의 디자인 산학협동 참여여부 및 참여 방식의 결정요인에 관한 연구, 디자인학 연구 Vol.11, No.2, 1998.8, P.50

성과로서 매출고 급신장 1.9%, 매출액이 다소 증가했다가 47.0%, 디자인은 우수했으나 질차가 복잡하고 개발기간이 길어 효과가 기대에 못 미쳤다는 평가가 31.6%, 상호의견불치의 개발에 어려움이 있었다가 19.5%로서 긍정적 평가보다는 부정적 평가가 우세한 것으로 나타나 있어 이에 대한 대책수립이 <産>과<學>모두에게 시급한 과제라고 할 수 있다.4) (그림 3)



● 출처 : 1992. 12 상공부 생산기술연구원 조사자료

<그림3> 산학협동의 빈도와 수행후의 만족도

다가오는 21세기의 산업경쟁력은 '디자인'으로서 첨단기술과 함께 유능한 디자이너를 확보하여 다품종 소량생산 체제를 구축한 기업이 시장을 지배하는 형국이 될 것이므로 <産>과<學>의 공동대처 연구 노력이 필요하다.

이러한 산학협동을 위해서 현시점에서 산업체와 대학이 갖고 있는 문제점을 요약하면 다음과 같다.

<産>

- 1) 제품 및 기술개발을 효율적으로 수행하기 위해서는 시장환경 및 소비자 동향의 변화, 디자인의 신경향 등을 수집, 분석해야 하지만 이에 대한 투자와 노력이 부족하다.

4) 상공부 생산기술연구원 : 제품디자인산업실태조사보고서, 1992, 12, P.46 61-62

2) 특히 중소기업의 경우, 디자인의 필요성은 인정하고 있으나 경영자의 의식부족, 재정상의 어려움 등으로 적극적인 디자인 개발에 미흡한 실정이다.

3) 산업체에 근무하는 일선디자이너들의 경우 독창적, 미래지향적인 디자인, 개발업무보다는 기술적, 생산적 제약조건에만 급급한 스타일링 위주의 반복적인 업무가 많은 비중을 차지하고 있다. 이로 인해 업무에 대한 의욕이 감소되고 배너리즘에 빠지게 되어 새로운 지식과 정보에 신속히 대응할 수 있는 능력이 부족하다.

4) 외부용역이나 아웃소싱(out-sourcing), 산학협동 등 필요한 인력과 자원을 사외에서 적극 활용하려는 오픈 마인드가 부족하다.

<學>

1) 디자인교육은 산업현장에서 실무를 통하여 산업활동에 직접 기여하는 전문인력을 육성하기 위한 종합기술교육이다. 그러나 과학, 기술, 조형의 유기적인 종합보다는 예능과 표현위주의 교육에 치중하여 산업체가 필요로 하는 제너럴리스트의 역할을 수행할 수 있는 디자이너를 충분히 공급해 주지 못하고 있다.

2) 대부분의 대학과 학과가 저마다의 특성을 살리지 못하고 있으며 차별화된 교육과정을 갖고 있지 못하다.

3) 산업사회의 인력수용에 대한 정보가 부족하고 산업체와의 정기적, 유기적 교류가 미비하여 취업 및 현장적용에 어려움이 있다.

4) 2년제 대학과 4년제 대학의 특성구분이 거의 없으며 부족한 실험실습기사재, 과도한 학생수 등 교육환경에 많은 문제를 갖고 있어 양적팽창에 비해 질적인 발전이 부진하다.

5) 대학내의 부설연구소가 실제적인 제기능을 발휘하지 못하고 있는 실정으로서 형식적인 구축 갖추기보다는 본래의 설립취지와 목적을 살려 재정비해야 한다.

4. 산학협동프로젝트 사례연구

4.1 프로젝트의 개요 및 의의

산학협동 수행사례로서 소개하는 본 프로젝트는 가구분야에서는 전례가 드문 기업과 대학간의 공동연구라는 점에서 그 의의가 크다고 할 수 있다.

일반가구나 사무용, 주방용 가구에 비해 상대적으로 관심도가 낮았고 연구가 미진했던 학생용 가구를 디자인개발하여 차세대 미래사회의 주역이 될 학생들에게 꿈과 이상을 실현시키고 학업에 정진할 수 있는 쾌적한 환경과 가구를 제공하는 데 목적을 두고 진행되었다. 특히 수행방법에 있어서 과제를 부여하고 단순용역비와 일정자료만 제공하던 하향식 패턴에서 벗어나 기업과 대학이 긴밀한 상호공조체제하에서 수평구조의 연구개발시스템을 구축하고자 노력하였다는데 그 의의가 크다고 할 수 있다. 이를 위해서 제품의 생산라인을 견학함은 물론 양자간에 수시방문과 수차례의 프레젠테이션을 통해 진행상황을 점검하고 문제점을 해결해나가면서 실제적이고 효용성있는 결과를 위한 공동의 노력이 전제되어야 할 것이다.

- 연구의뢰자 : (주)현대 리바트
- 연구사 : 홍익대학교 조형대학 조형학부 가구·제품디자인 전공 4학년 23명  
(2인 1조, 3인 1조 / 총 11개조)  
(주)현대 리바트 제품개발실 연구팀
- 연구책임자 : 지도교수 양 영완
- 연구과제 : 학생용 가구제품 디자인 개발 / "차세대를 위한 학생용 가구"  
(New Furniture For The Next Generation)
- 연구기간 : 1997. 9. 1 - 1998. 6. 30 (10개월)
- 연구결과물 : 총 11점의 프로토타입 (SCALE : 1/2) 실명 panel (A3) 연구보고서 제작
- 결과물전시 : '98 서울 국제가구 및 목공기계 전시회 (KOFURN '98)  
1998. 9. 15 - 9. 20  
한국종합전시장(KOEX)

#### 4.2 프로젝트의 목적 및 진행과정

- 연구목적  
기술개발을 통한 소재 및 디자인의 다양성, 인구증가와 소득수준 향상에 따른 소비자의 다양한 욕구, 생활 및 사무공간의 질적 향상에 의해 자녀들의 공부방에 대한 인식이 높아지고 있다. 이러한 변화에 부응하여 다가오는 미래사회의 주역이 될 청소년들에게 꿈과 이상을 실현시키고 학습능률을 극대화 시킬 수 있는 합리적인 학생용 가구를 연구 개발하는데 목적이 있다.

- 연구주제
  - 변리성과 기능에 충실한 학생용 가구
  - 공간 활용 및 기능성을 갖춘 학생용 가구 (KNOCK DOWN UNIT SYSTEM FURNITURE)
  - 컴퓨터 사용 기능성을 갖춘 시스템 가구
- Design Concept  
HIGH TOUCH (미직가치와 사용가치 극대화)
  - 합리성 : 프로세스
  - 독창성 : 조형능력 및 창조성
  - 심미성 : 사용자의 욕망을 충족
  - 경제성 : 제품의 경제성을 고려한 디자인
- Design Target
  - Main Target : Senior (중학교 이상)
  - Sub Target : Junior ( 유치원-초등학교)
- 프로젝트 진행
  - 1997. 9 - 1998. 6
  - 산학협동 계약
  - 산학협동 프로젝트 부여
  - 생산라인 견학 및 제품전시장 방문
  - 전문가 초청 세미나 (제품 Research 및 이미지분석 기법)
  - 시장조사 (자료조사 및 설문조사)
  - IMAGE MAP 제작 (1차 Presentation)
  - 아이디어 스케치
  - 최종안 결정 (2차 Presentation)
  - 렌더링 및 노면 제작 ( 최종 Presentation)
  - STUDY MOCK-UP
  - 수정보완
  - PROTOTYPE 제작
  - 연구 보고서 제출
  - 연구 과제물 발표회 - '98 KOFURN / 1998. 9. 15 - 9. 20 / 한국 종합 전시장(KOEX)

#### 4.3 프로젝트의 결과에 대한 평가

본 프로젝트의 결과는 1/2 Scale의 MOCK UP으로 제작하여 총 11점의 prototype을 '98 KOFURN (서울 국제가구 및 목공기계전시회)에서 발표전시하여 가구업계 관계자 및 디자이너, 학생, 소비자들의 호평을 받은 바 있으며, 특히 국가적으로 어려운 시기에 산업계와 학계가 새로운 활로창출의 대안으로서 산학협동 프로젝트를 적극 추진해야 한다는 모델 제시에 기여하였고 디자인 인프라(Design Infra) 구축 차원에서도 모범이 된 것으로 평가받은 바 있다.



본 연구개발을 계기로 가구분야 뿐만 아니라 디자인 분야 전반에 걸쳐 産과 學이 공동으로 연구추진하는 프로젝트를 활성화시켜야 한다는 공감대 형성에 이바지한 것으로 평가된다. <그림4-14>

## 5. 결론 및 제언

산학협동의 활성화와 성공적 수행을 위해서는 <産>과<學>이 공동체의식을 갖고 서로의 특성과 상황을 이해하고 견지해가면서 장점을 부각시키려는 노력이 무엇보다도 필요하다. 일방적 관계의 수직구조보다는 수평구조의 협력체제가 바람직할 것이며 그렇지 못할 경우 성공적인 결과는 기대할 수 없다. 바람직한 산학협동을 위해 선행되어야 할 조건들을 수행경험 (재택근무자를 위한 홈 오피스 가구디자인-(주)한스 / 1997, 차세대블 위한 학생용 가구디자인-(주)현대 리바트 / 1998)을 통해 요약정리하여 제시하면 다음과 같다.

### <産>

1. 프로젝트의 성격을 명확히 구분지어야 한다.
2. 연구과제는 좁고 깊을수록 좋다
3. 과제의 경중에 따라 연구기간을 탄력적으로 운용해야 한다.
4. <學>의 입장을 충분히 고려하고 진행해야 한다.
5. 현장견학, 자료제공, 상호방문 등 적극적 지원과 교류를 해야 한다.
6. 인재발굴의 좋은 기회로 삼아야 한다.
7. 관련 직원들의 재교육의 장으로 승화시켜야 한다.

### <學>

1. 프로젝트의 목적과 의의, 중요성을 숙지해야 한다.
2. 연구원학생들의 장점을 최대한 부각시켜야 한다.
3. 결과물에 대한 modify를 예측하고 대비해야 한다.
4. presentation은 자주 할수록 좋다.
5. 최종 결과는 전시형태가 바람직하다.
6. <産>과의 관계를 수직보다는 수평구도로 견지함이 필요하다.
7. 담당지도교수의 철저한 관리가 필요하다.

급변하는 세계정세와 국경을 초월한 무한경쟁의 시대상황하에서 산업계와 학계 모두가 변화하고 대처하지 않으면 도태될 수 밖에 없는 어려운 실정에 있다. 산업의 중추인 기업은 기업대로, 우수한 인재를 육성해야 할 대학은 대학대로 독자적인 자구노력과 함께 긴밀한 협조하에 공동노력이 절대적으로 필요하다. 교육은 대학이 맡고, 생산은 기업이 맡는다는 편협한 사고에서 벗어나 양자간에 유대관계를 갖고 상호보완하며 거시적 안목에서 전력투구해야 한다는 공동인식이 요구된다.

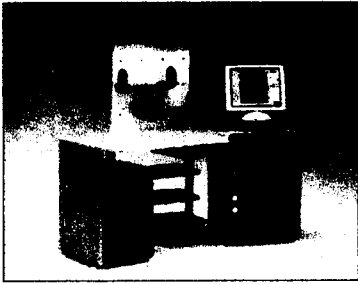
'디자인 인프라 (Design Infra)' 를 구축하여 <産>과<學>이 총체적이고 체계적인 협력을 해 나간 때만이 우리에게 다가온 난관을극복하고 새로운 시대를 맞이할 수 있을 것이다.

## 참고 문헌

- Industrial Design Education in The World : Secretariat of the 17th Worlddesign , ICSID Ljubljana '92, 1992
- 한국 직업능력 개발원 : 한국 디자인교육의 실태 조사연구, 1998, 12
- 상공부 생산기술연구원 : 제품디자인 산업실태 조사 보고서, 1992, 12
- 통상산업부 : 산업디자인 편람, 1997
- 문무경 : 스타일드 휠 개발사례, 디자인연구 07, 한국산업디자이너협회, 1997,2
- 송봉현 : 국내 산업디자인분야의 산학협동에 관한 연구, 유한공전논문집, 1991
- 노은희, 정형식, 한선주 : 중소기업의 디자인 산학협동 참여여부 및 참여방식의 결정요인에 관한 연구, 디자인학 연구, vol.11, No.2, 한국디자인학회, 1998, 8
- 찰스 L. 오웬 : 정보화시대의 디자인교육, 월간디자인, 1990, 1
- 디자이너교육 이대로 좋은가 : 월간 가구저널, 모든정보테크, 1996, 8
- 민철홍 : 한국산업디자인 교육의 동향, 산업디자인 vol.17, No.89, 한국디자인포장센터, 1986

● 산학협동 프로젝트 결과물

(홍익대학교 조형대학 - (주)현대리바트 : 학생용 가구 제품 디자인 개발)



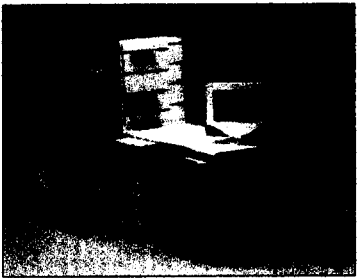
<그림4> WING / 윤용준 · 김혜진



<그림5> GROWING / 김우중 · 김희완



<그림6> COZY / 전병선 · 최승현



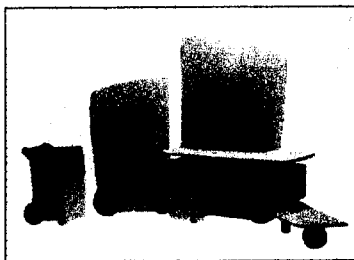
<그림7> ALL IN ONE / 옥중화 · 허금희



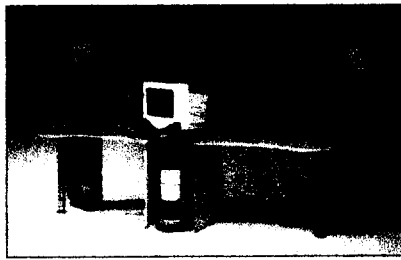
<그림8> NATURA / 김대성 · 김은숙



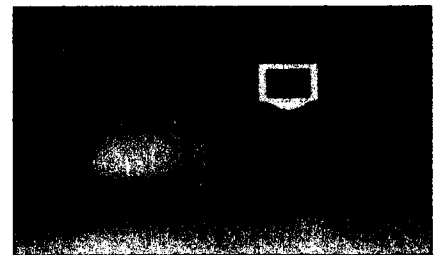
<그림9> RIPPLE / 안병호 · 김은미



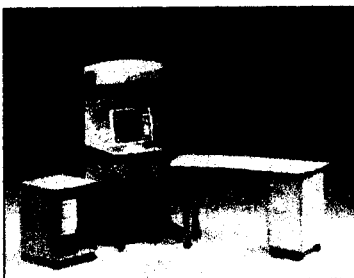
<그림10> SMILE / 김두만 · 최은정



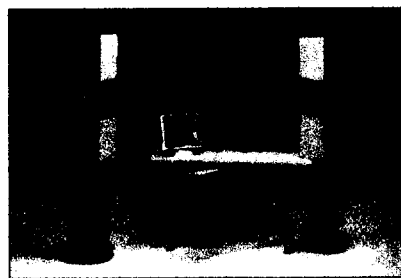
<그림11> M&M / 김재성 · 임재경



<그림12> MOCULAR / 이형호 · 연정현



<그림13> MONO / 김행기 · 김선아



<그림14> TOTEM / 서영탁 · 이정일 · 정희목

"New Furniture For  
The Next Generation"

●  
Prototype  
(Scale : 1/2)