

# 시각디자인 교사역량 평가 모델 연구

손봉\*

---

## [요약]

최근 시각디자인 전공은 많은 국가에서 생산적 가치를 창출하는 신흥 산업으로 부상하고 있으며 시각 디자인 교사는 디자이너의 발전과 디자인 산업의 트렌드에도 영향을 미치는 핵심 요소가 되고 있다. 시각디자인 전공 교사들의 역할이 중요해졌다. 본 연구는 대학의 시각디자인 전공 교사를 연구대상으로 하며 그들의 직무를 수행할 때 갖춰야 할 역량의 구성 모델을 연구하고자 한다. 우선 문서 분류를 통해 지식 능력, 교학 능력, 실무능력, 관리능력, 직업윤리인 5가지 역량군을 기반으로 한다. 시각디자인 업계 전문가 10명과의 인터뷰와 2회의 델파이 방식 인터뷰를 통해 시각디자인 교사의 역량을 평가하기 위한 설문지를 개발하도록 한다.

**주제어:** 시각디자인교사, 시각디자인전공, 교사평가, 교사역량

---

---

\* 동의대학교 시각디자인전공 박사, sunpeng8611@hotmail.com

게재신청일: 2022. 05. 06, 수정제출일: 2022. 06. 13, 게재확정일: 2022. 06. 15.



## I. 서론

2012년부터 2017년까지 중국 창의 산업은 연평균 20% 이상의 성장률을 기록하며 폭발적인 성장을 보였다. 게임, 광고, VR 등 시각디자인과 밀접한 관련 산업의 발전은 큰 주목을 받고 있다. 디자인 산업의 발전과 함께 세계 모든 국가는 디자인이 고부가가치 제품임을 깨닫고 디자인 제품에 국가와 민족의 정신을 통합하여 국가의 영향력을 높일 수 있다(이수철, 윤민희, 1999).

시각디자인은 시각 커뮤니케이션 디자인(Visual Communication Design)이라고도 하는 커뮤니케이션에 중점을 둔 디자인이다. 시각 커뮤니케이션 디자인의 커뮤니케이션은 영어로 Common을 의미하는 라틴어 Communis에서 유래했다. Charles W.Morris는 시각 커뮤니케이션이 시각적 상징의 매개체로서 청중에게 정보를 전달하는 과정이라고 제안했다. 즉, 사람과 사람의 의사소통은 시각적 기호로 이루어질 수 있는 것이다. 이러한 소통의 방식은 사람 사이에만 존재하는 것이 아니라, 생물과 생물, 자연과 자연, 인간과 환상의 관계에도 존재한다(경노훈, 윤민희, 1999).

시각디자인으로 대표되는 디지털 크리에이티브 산업은 디지털 기술, 현대 커뮤니케이션 기술, 네트워크 기술 등의 플랫폼을 통해 상업적, 문화적 가치를 창출하고 부가가치를 창출하는 첨단 산업으로 자리를 잡고 있다. 기술 발전을 전제로 5G, 빅 데이터, VR, 인공 지능, 클라우드 컴퓨팅 및 블록체인 기술의 급속한 발전과 관련하여 시각디자인 산업은 생산 프로세스 및 관리 프로세스에서 디지털화되며 소비 방법은 경험적이다. 통신 채널은 네트워크 기능을 제공하고 있는데 시각디자인 산업의 발전은 고르지 않다. 전체적인 규모와 산출 가치 면에서 글로벌 디지털 크리에이티브 산업은 주로 영국을 중심으로 유럽 지역, 미국을 중심으로 북미 지역, 일본, 한국을 중심으로 아시아 지역에 집중되어 있습니다. 그리고 중국을 핵심으로 한다(Ren Wangbing, Xia Nong, 2013).

20세기 초 계몽주의의 영향으로 바우하우스에서 시작된 디자인 교육은 전통적인 생산 시스템과 인력 분배를 변화시켰다. 또한, 2차 세계대전 전후 미국 디자인 산업계 기업의 요구에 부응하기 위해 바우하우스 디자인 교육 모델을 따랐던 American Art Center는 Visual Arts와 같은 대표적인 교육기관이 되었다. 미국 교육자들은 유럽 디자인 전통과 미국 디자인 교육을 결합했으며, 이는 Cranbrook School of Design, Rhode Island School of Design 및 Yale University에서 오늘날까지 계속되고 있는 철학이다. 한편, 유럽의 디자인 학교는 산학연 협력을 중시하며, 핀란드 왕립예술학교와 헬싱키 디자인 학교의 디자인 교육 모델이 얽혀 서로 영향을 미치고 있다. 20세기 중후반 디지털 혁명의 도래와 함께 MIT Media Lab, Carnegie Mellon University와 같은 디지털 기술을 기반으로 한 새

로운 디자인 학교가 등장했다. 교육 실험의 출현은 전통적인 디자인 학교에도 영향을 미쳤으며 지난 몇 년 동안 많은 뉴미디어 관련 학문이 탄생했으며 기존 교육 과정의 내용도 변경되었다. 스탠포드 대학교에서는 교사들이 디자인적 사고와 고객 경험을 강조하고 있으며, 디자인 경영과 관련된 시각디자인 학과 교사들의 모델이 주목받고 있는 것으로 보인다(강현주, 2010).

시각디자인 교육 과정은 지식 교육 및 작업 실습을 기반으로 한다. “세련된 심화 교육”, “현장 실습 과정” 및 “실무 학습 환경”의 교육 개념을 준수하고 교육과 실습을 결합하고 학생들의 현장 실습 교육을 강화해야 한다(김경화, 2015). 일반대학, 전문대학, 단과대학에서 시각디자인전공은 일반적으로 시각디자인전공, 그래픽디자인전공, 광고디자인전공, 포장디자인전공 등으로 불린다. 미디어 기술의 발달로 디지털디자인, 인터랙션디자인, 서비스디자인 등의 전공이 시각디자인의 독립된 학과가 되었고, 이들의 취업 분야도 시각디자인 학생들이 미래에 고민하게 될 방향이 되었다.

바우하우스에서 뉴미디어 시대에 이르기까지 디자인 산업의 발전과 변화는 모든 디자이너의 노력과 불가분의 관계에 있으며, 시각디자인 교사는 디자이너의 발전과 디자인 산업의 트렌드에까지 영향을 미치는 핵심 요소가 되었으며 교사의 능력 요구 사항이 특히 중요해진다.

## II. 이론적 배경

### 1. 시각디자인

사전에 있는 디자인의 정의는 과제의 목표를 달성하기 위해 만들어진 계획과 계획이며, 기존의 사고방식으로부터의 혁신의 의미도 포함하고 있다. 디자인은 사회, 경제 및 문화와 밀접하게 관련된 응용 분야이다. 인간이 4차 산업혁명에 진입한 이후 디지털 기술의 급속한 발전은 디자인에 보다 무형의 가치를 부여했다. 한국과 중국은 산업을 다각화하고 고도화하며 국제적 영향력을 확대하고 있다. 따라서 디자인은 미래의 핵심 경쟁력이자 다양한 국가의 경제성장을 위한 새로운 원동력이다.

시각디자인은 시각 커뮤니케이션 디자인(Visual Communication Design)이라고도 하는 커뮤니케이션에 중점을 둔 디자인이다. 시각 커뮤니케이션 디자인의 커뮤니케이션은 영어로 Common을 의미하는 라틴어 Communis에서 유래했다. Charles W.Morris는 시각 커

미디어가 시각적 상징의 매개체로서 청중에게 정보를 전달하는 과정이라고 제안했다. 즉, 사람과 사람의 의사소통은 시각적 기호로 이루어질 수 있다. 이러한 소통의 방식은 사람 사이에만 존재하는 것이 아니라, 생물과 생물, 자연과 자연, 인간과 환상의 관계에도 존재한다.

시각디자인은 정보의 시각적 디자인이며 완성된 작업의 정보전달을 극대화하는 것이다. 따라서 시각 커뮤니케이션 디자인은 양방향 커뮤니케이션 과정이며 디자이너, 정보 및 관객 사이에서 커뮤니케이션이 발생한다. 모든 디자인 산업에서 시각디자인은 정보를 전달하는 가장 효율적인 방법이다. 시각디자이너는 화가와 달리 그림의 아름다움을 추구하는 데 그치지 않고 정보의 디자인을 완성하여 관객에게 전달하는 것이 시각디자이너의 주된 업무이며, 이를 위해서는 뛰어난 정보처리 능력이 요구된다. 그런 다음 전체 커뮤니케이션 프로세스를 완성하는 것이다.

4차 산업혁명의 도래와 함께 시각디자인도 중요한 역할을 하게 된다. 2018년 대한민국 산업디자인산업통계조사에 따르면, 실무자의 주요 디자인 분야를 조사한 결과 33.96%의 응답자가 '비주얼 디자인'을 선택하여 가장 높은 비율을 차지했다. 전문 디자인 회사에서 제공하는 디자인 서비스 프로젝트에서도 시각디자인이 가장 큰 비중을 차지한다. 2018년 시각디자인 프로젝트의 비율은 전체 산업 디자인 산업의 38.48%였다.

## 2. 교사의 역량

역량(Competency)의 개념은 1975년 심리학자 Mc Clelland가 제시한 것으로 무언가를 성취할 수 있는 힘을 말하며, 여기서 말하는 '완전함'과 '힘'은 정의하는 목적과 맥락에 따라 그 종류가 달라질 수 있다(McClelland, D.C., 1975). Mc Clelland는 지능 테스트, 학업 테스트, 성취 테스트 등을 통해 실제 업무 결과와 삶의 성취를 판단하는 것은 불가능하다는 것을 발견했다.

교원역량은 교원의 직무를 수행하는 데 필요한 능력과 자질로서, 대학에서는 교원의 능력수준에 따라 교원에게 과제를 부여함으로써 교원의 교수기능을 극대화할 수 있다(Barnett, 1996). 교사의 교수능력은 교사 평가의 주요 기준이 된다. 교사와 학생, 교수 내용은 효과적인 교수법을 위한 필수 요소로, 교사는 교수 내용에 따른 교수법을 구상하고 학생의 능력에 따라 지도한다. 교사는 전체 교육 과정에서 학습 계획, 학습 방법 및 학습 실습에서 안내 역할을 한다. 교사는 학생의 학업성취도 향상에 주도적인 역할을 하므로 교사는 우수한 교수능력, 즉 교사가 효율적인 교수 활동을 유지하고 학생들에게 좋은 학습환경을 조성하는 능력이 요구된다. 더 높은 능력을 가진 교사는 학생들

이 능동적으로 학습하도록 촉진하고 학습 내용과 업무 경험을 학생들에게 전달할 수 있다. 따라서 교사의 능력은 학생의 학업 성취도와 직접적인 관련이 있으며 이는 교육 효과에 결정적인 영향을 미친다고 볼 수 있다.

시각디자인전공의 교육 요건은 미술교육을 통하여 학생들이 시각디자인과 연구에 대한 지식과 능력을 갖고 일정한 혁신과 기업가 역량을 가지고 시각디자인, 연구, 교육, 출판 및 관리 부서 시각디자인 디자인의 교육, 연구, 편집 및 관리 업무이다. 구체적으로, 학생들은 기본이론과 디자인의 기초지식을 습득하고, 디자인의 원리와 방법을 익히고, 사고와 능력의 기초 훈련을 통해 예술적 창의적 사고력과 혁신적인 디자인 능력을 함양한다. 미술 디자인 전공의 교육 목표 및 비즈니스 교육 요구사항의 정교화에 따라 시각디자인 전공의 교사는 미술 디자인의 기본이론과 지식, 미술 디자인 연구 및 교육의 기본 능력과 같은 지식과 능력을 배양해야 한다. 시각디자인 디자인의 역사와 발전, 디자인 작품의 분석방법과 평가원칙, 기능, 목적, 디자인 원리에 따른 창의적 예술 디자인이다.

### 3. 교사능력평가

역량 평가(Competency Evaluation)는 조직 활동에서 개인의 능력을 평가하는 시스템입니다. 평가의 목적은 조직 구성원이 자발적으로 능력을 개발하고 전문성을 확보하며 직무를 수행하는 과정에서 자신의 능력을 적극적으로 발휘할 수 있도록 지도함으로써 조직의 강도를 높여지게 한다. 시각디자인 교사에 관한 한 능력평가는 시각디자인 교사가 교육 기능을 수행하기 위한 평가 모델이다(이흥민, 김종인, 2003).

시각디자인 교사의 평가를 위해서는 대학 교사의 행동규범을 따를 뿐만 아니라 시각디자인의 특성을 고려할 필요가 있다. 시각디자인 교사에 대한 평가 기준은 체계적인 배경 조사를 기반으로 하는 동시에 직업의 발전 요구를 충족해야 한다. 효과적인 시각디자인 교사의 평가 시스템을 구축하는 것은 교사의 개인적 발전, 시각디자인 교육 수준의 향상 및 디자인 산업의 발전에 도움이 될 수 있다(이선미, 2006).

교사평가 모델에 관한 연구는 계속 관심을 받고 있으며 최근 들어 점점 더 많은 연구자들이 참여하고 시각디자인의 이론적 기반이 향상되고 있다. 시각디자인 교사를 위한 새로운 아이디어 제시 다른 전문 교사와 마찬가지로 시각디자인 교사에 대한 평가 기준도 시대가 발전함에 따라 향상될 것이다.

<표 1> 2022년 4월 ‘시각디자인 교사 평가’ 관련 연구 현황 정리

(데이터 출처: RISS, CNKI, Google Scholar)

언어	한국어	교사 능력 평가	디자인 학과 교사	시각디자인 전공	시각디자인 과정	시각디자인 교사
	중국어	教师能力评价	设计学教师	视觉传达专业	视觉传达课程	视觉传达教师
	영어	TeacherAbility Evaluation	Design Subject Teacher	Visual Design	Visual Design Course	Visual Design Teacher
RISS	학위논문	15227	452	10658	8709	582
	학술 논문	2805	20	247	2096	67
CNKI	학위논문	288	39	24	101	86
Google	학술 논문	1157	155	4228	1079	804
	학술 논문	146000	265000	1010000	531000	64900

### Ⅲ. 시각디자인 교원능력평가시스템 구축방법

#### 1. 문헌 조사 방법

<표 1>에 수집된 문헌 중 “시각디자인 교사능력평가“와 관련성이 높은 문헌을 선택하여 최종적으로 시각디자인 교사능력평가 체계가 지식능력, 교수능력, 실천능력, 조직화로 구성되어 있는지 결정한다. 경영능력과 직업윤리 5가지 측면으로 구성되어 있습니다. 위의 다섯 가지 측면을 설명하면 다음과 같다.

##### 전공지식

전문적인 교과 지식, 교사는 자신이 가르치는 과목의 기본 내용에 익숙하고 학생들에게 가르치는 경우에만 완전한 지식 시스템을 형성할 수 있다(Robinson, David Z., 2001).

##### 교수능력

교수 능력은 교사가 교수 과정에서 학생들에게 지식을 성공적으로 전달하는 능력이다. 교실에서 교사와 학생이 상호작용하는 과정에서 교사의 성격, 기질, 품행 모두가 학생의 주관적인 감정에 영향을 미치며 학생의 학습능력이 일정하지 않다. 따라서 능숙한 교수 기술을 갖는 것은 학생들이 교실 지식을 배우도록 지도하는 열쇠이다.

### 실용능력

시각디자인전공은 산학 융합 교육의 대표적인 전공으로, 디자인 교육은 예술과 기술의 결합이라는 교육이념을 주창하며, 세계 대부분의 디자인 대학에서 “기초과정+전문과정”의 교육방식을 채택하고 있다(루랑, 웨이션, 2006). 시각디자인전공의 교수개념과 훈련방법에 따라 이 전공의 교사는 일반적으로 “지식전달자 + 기술전수자”의 이중성을 고려하므로 시각디자인 교사는 수준이 높은 실무능력을 갖추어야 한다.

### 조직 관리 능력

교육 활동의 “관리자”로서 중국 대학의 대부분의 디자인 전공은 교육 현장으로 “스튜디오”를 사용한다. 시각디자인 교사는 다양한 수준의 학생들의 학습 효과에 대처하고 교육 활동의 질서 있는 진행을 보장하기 위해 특정 관리 기술이 필요하다.

### 직업 윤리

교사의 직업윤리는 모든 교사가 직업 활동에서 따라야 할 행동규범을 말하며, 도덕적 요구사항이다. 엄격한 지표는 아니지만, 즉 일정 수준에 도달해야 하지만 직업윤리가 가장 중요하다. 교사의 기본 기준 교사의 자격 여부를 측정하는 중요한 지표이다(丁海洋, 张庆文, 2012).

## 2. 델파이 조사

### 1) 전문가 구성

문헌분석을 바탕으로 시각디자인 교사의 교수 능력 평가지표를 선정하여 시각디자인 교육 연구에 종사하는 전문가, 시각디자인 교사, 시각디자이너 총 10명을 초빙하여 이 지표의 중요성을 평가하였다. 전문가 집단의 기본 정보는 <표 2>와 같다.

<표 2> 전문가 그룹의 기본 정보

번호	들	직함	근무시간	번호	들	직함	근무시간
1	디자인 이론	교수	30년	6	시각디자인 교사	강사	17년
2	디자인 이론	교수	28년	7	시각디자인 교사	강사	15년
3	디자인 이론	교수	25년	8	시각디자인 교사	강사	12년
4	시각디자인 전공 교사	부교수	20년	9	시각 디자이너	회사 대표	15년

5	시각디자인 전공 교사	부교수	20년	10	시각 디자이너	부서장	12년
---	----------------	-----	-----	----	---------	-----	-----

## 2) 연구 단계

본 연구에서는 시각디자인 교사의 평가지표 체계의 내용과 구조의 합리성을 확보하기 위해 3단계로 시각디자인 교사의 평가지표 체계를 구축하였으며, 구체적인 단계는 다음과 같다.

첫 번째 단계는 초기에 평가 지표 시스템을 구축하는 것이다. '교수 능력', '평가지표', '시각디자인' 등의 키워드를 이용하여 230편 이상의 논문을 검색하였고, 본 연구와 관련성이 높은 35편의 논문을 분석하여 이론적 근거로 통합하였다. 시각디자인 교수법의 이론과 실제에 대한 자신의 연구와 결합하여 시각디자인 전문가와 상담하고 실행 가능성, 타당성 및 우위의 원칙에 따라 초기에 시각디자인 교사의 교수 능력 평가 지표 시스템을 구축했다.

두 번째 단계는 1차 전문가 설문 조사 및 통계를 실시하였다. 설문지 디자인에서는 제안된 5가지 측면(전공지식, 교수능력, 실무능력, 조직관리능력, 직업윤리)에 대해 개방형 설문지를 사용하고, 대면상담을 통해 전문가에게 설문지를 발행하고, e-mail 등 각 측면의 구체적인 지표에 대한 전문가의 의견. 회수된 설문지를 종합하여 집계하고, 예비 평가지표의 개정 및 개선을 완료한다.

세 번째 단계는 2차 전문가 설문조사 및 통계를 실시하였다. 각 지표를 평가하도록 요청받은 전문가들에게 수정된 설문지를 발행했습니다. 점수는 Likert 척도(5-level)로 계산되며, 정렬 후 각 지표에 3~5개의 항목을 지표의 참고 항목으로 정하였다.

## IV. 델파이 법률 결과

### 1. 1차 조사 결과

2022년 3월 20일부터 2022년 4월 10일까지 총 10명의 시각디자인 분야 전문가를 모집하여 시각디자인 교사능력평가제도 사전 구축을 진행하였다. 예비조사는 개방형 설문으로 진행되었으며 전공지식, 교수 능력, 실무능력, 조직관리능력, 직업윤리의 5가지 측면에서 전문가에게 자문하였으며, 전문가들이 답변한 키워드는 <표 3>과 같다.



<표 3> 전문가 그룹의 기본 정보

프로젝트	키워드
전공지식 (66)	학력(6), 기초지식(8), 전문지식(9), 관련분야(5), 학습속도(7), 지식검색(4), 문헌읽기(6), 문헌연구(8), 이론응용 (5), 논문작성 (8)
교수능력 (63)	교구(5), 교시내용(10), 교습혁신(8), 지식지도(6), 지식교(10), 학습효과(9), 방과후반성(8), 방과후요약(7)
실용능력 (51)	드로잉 능력(6), 전문 능력(9), 소프트웨어 운용(6), 디자인 프로젝트(9), 수상(6), 사회적 가치(5), 사회적 혜택(4), 사회적 지위(6)
조직관리능력 (42)	수업 순서(7), 학습 동기(8), 학생 평가(5), 의사 소통 기술(7), 학생 작업(6), 스튜디오 관리(5), 팀 관리(4)
직업윤리 (65)	교육 태도(9), 업무 태도(8), 출석(5), 수업 전 준비(7), 도덕 규범(9), 학문적 올바름(9), 학생 존중(10), 공정성(8)

위의 전문가 인터뷰 내용에 따라 의미가 유사한 키워드를 분류, 분류하여 전공지식을 지식 체계, 학습능력, 이론연구의 3항목으로 정리하였다. 교수 능력은 교수 설계, 교수 실행, 교수 성찰로 요약할 수 있다. 실무능력은 실무운영, 사회적 책임 2문항으로 요약된다. 관리능력은 학급관리, 방과후 관리 2항목으로 요약된다. 직업윤리는 교육 태도 및 도덕으로 요약될 수 있다. 분류를 통해 평가 기준을 대상층, 기준층, 하위기준층의 3단계로 구성하여 설문지를 구성하여 가중치 분석을 위해 전문가에게 설문지를 배분하였다.

## 2. 2차 조사 결과

본 연구에서는 2022년 4월 11일부터 2022년 4월 15일까지 1차 전문가 인터뷰 결과를 초기 시각디자인 교사평가제도로 정리하여 같은 해 4월 16일부터 4월 25일까지 평가를 재평가하였다. 10명의 전문가에게 가중치를 부여하여 평가하였고, 점수는 Likert 척도(레벨 5)로 계산하였다.

<표 5> 전문가 그룹의 기본 정보

객관적	평균값	기준	평균값	세부기준	평균값
전공지식	4.5	지식체계	4.6	교사교육	4.5
				기본지식	4.7
				전문지식	4.6

		학습능력	4.4	주변과목에대한 지식 학습속도 지식검색능력	4.3 4.4 4.5
		이론적연구	4.6	문학학습능력 이론적용능력 논문/보고서작성능력	4.8 4.3 4.7
교수능력	4.7	교육디자인	4.7	교재분석능력 콘텐츠디자인교육 교수법의혁신	4.4 4.9 4.7
		교육실행	4.7	지도 지식교육전략 학생학습효과	4.5 4.8 4.8
		가르침반성	4.6	교육내용에대한반성 수업후요약	4.6 4.5
실용능력	4.5	관행	4.7	기본전문성 컴퓨터응용능력 디자인프로젝트에참여	4.8 4.6 4.8
		사회적책임	4.3	수상/수상 디자인프로젝트사회적혜택 사회적의무	4.3 4.2 4.5
직무관리 능력	4.4	교실관리	4.6	교실질서유지 열정 학생들에게인기	4.7 4.6 4.7
		방과후관리	4.1	의사소통능력 학생관리에참여 수업/스튜디오관리	4.6 3.8 4.0
직업윤리	4.7	가르치는태도	4.6	작업열정 출석실적 수업전준비	4.8 4.6 4.5
		윤리강령	4.8	도덕 학문적성실성 존중 공정	4.9 4.7 4.8 4.6

<표 4>의 결과로부터 시각디자인 교사의 능력평가 하위요소의 평균 순위는 교수 능력(4.7), 직업윤리(4.7), 전공지식(4.5), 실용능력(4.5), 직무관리능력(4.4)으로 보였다. 평균값을 본다면, 세부기준 계층의 36개 항목의 점수는 모두 평가 점수의 70%(3.5점) 이상으로 평가 기준의 타당성을 입증한다. 또한, 연구원들은 연구결과에 대해 3명의 설계 이론 전문가와 상의했으며, 모두 전문가들의 결과가 합리적이고 효과적이라고 판단하였다.

## V. 결론

본 연구는 대학의 시각디자인 교사를 연구대상으로 하여 그들은 직무를 수행할 때 갖추어야 할 역량모델을 개발하도록 하였다. 문헌검토를 통하여 시각디자인 전공 교사의 능력을 방향적으로 요약하기 위해 선행연구에서 시각디자인 교과목의 교수 목표 및 교사 직무 역량을 검토하였다. 10명의 시각디자인 전공 전문가를 인터뷰하고 2회의 델파이 조사를 한 후 시각디자인 교사의 역량 평가모델을 개발하도록 하였다.

연구결과에 따라, 다음과 같은 시사점을 내리도록 하였다.

첫째, 전공지식에 대하여 기본지식에 관한 평균값은 가장 높게 보이니까 시각디자인 전공 교사들의 기본지식에 대하여 주심을 두어야 한다. 또한 문학학습능력이나, 연구 능력에 대한 요구도 높게 나타나니 이는 인재 선발할 때 다른 세부 기준보다 더욱 고려해야 하는 것으로 보인다.

둘째, 교수 능력에 대하여 개인의 교수 능력뿐만 아니라 학생들의 학습효과에 관한 관심도 두어야 한다.

셋째, 실용능력에 대하여 기본 전문성이나 디자인 프로젝트 참여 등에 관한 역량에 대하여 더 많이 기울려야 한다.

넷째, 직무관리능력에 대하여 교실 질서 유지, 학생들에게 인기 등에 관한 역량이 다른 세부기준보다 더 많이 기울려야 한다.

다섯째, 직업윤리에 대하여 도덕, 존중, 열정 등에 관한 역량이 다른 세부기준보다 더욱 중요하게 나타나니 그에 대하여 더 많이 기울려야 한다.

본 연구는 디자인 전공의 교과과정 연구, 교수 객관적 연구 등 관련 문헌을 참고하여 대학에서 시각디자인 교사의 능력평가 기준에 대해 논의하고 있다. 이 평가 기준의 제정은 시각디자인 교사의 능력평가와 자기인식을 위한 일정한 이론적 근거로 참고할 수 있다.

## 참 고 문 헌

- 경노훈, 윤민희 (1999). **디자인 문화와 생활**, 서울:예경, p.46-52.
- 강현주 (2010). **한국의 디자인전문교육 오늘과 내일**. 전주대학교 디자인교육 심포지엄.
- 김경화 (2015). **디자인 학과에서 국가 직무 능력 표준(NCS)의 도입에 관한 연구**. 한국디자인 트랜드학회, 한국포럼, 0(47), 143-152.
- 이수철, 윤민희 (1999). **현대디자인에 있어서 한국성 표현에 관한 연구**. 디자인학 연구, 87-99.
- 이홍민, 김종인 (2003). **핵심역량, 핵심인 재**. 서울: 한국능률협회.
- 이선미 (2006). **포트폴리오 평가도구를 활용한 디자인·공예교육에 관한 연구: 칠보공예교육을 중심으로**. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 86-87.
- 루량(卢朗), 웨이선(孙巍) (2006). **布尔学校的创立**, <http://www.dolcn.com>.
- 丁海洋, 张庆文, 付建强 (2012). **基于培养创新型体育人才的实验教学评价体系研究**. 南京体育学院学报(自然科学版), 11(3), pp.12-16.
- Barnett (1996). **The limits of competence: Knowledge, higher education and society**. The society for research into higher education & open university press.
- China Academy of Engineering (2018). **2019 China strategic emerging industry development report**. 23-36.
- McClelland, D.C. (1975). **Power: The Inner Experience**. New York: Irvington Publishers. Halstead Press. National commission on Teaching and Americans Future, What matters most, New York, N.Y. 1996.
- Ren Wangbing, Xia Nong (2013). **Development strategy of China's creative industry**. China Planning Press, 3-35.
- Robinson, David Z. (2001), **Testing Teacher Candidates: The Role of Licensure Tests in Improving Teacher Quality**, National Academy Press.
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_communication) (2022.04.20)

[Abstract]

## Visual design teacher competency evaluation model study

SUNPENG (Dong-Eui University)

In recent years, visual design has become an emerging industry that creates production value in various countries, and visual design teachers have become a key factor affecting the development of designers and even the trend of the design industry. Therefore, the requirements for the ability of visual design teachers have become particularly important.

This study takes the visual communication teachers in colleges and universities as the research object. Focus on the composition of competencies that teachers have when performing their duties. First of all, through document sorting, it is based on the five aspects of knowledge ability, teaching ability, practical ability, management ability and professional ethics. A Likert scale questionnaire was developed on the evaluation of visual design teachers' competencies by interviewing 10 visual design industry experts and conducting two Delphi method interviews.

This research refers to the relevant literatures such as curriculum research and teaching objective research of design major, and discusses the evaluation standards of visual design teachers' abilities in colleges and universities. Expert interviews have sorted out 12 criteria and 36 sub-criteria about visual design teachers' abilities, and verified their rationality through expert return visits. The establishment of this evaluation standard provides a certain theoretical basis for visual design teachers' ability evaluation and self-cognition.

**Key words:** Visual Communication Teacher, Visual Communication Major,  
Teacher Evaluation, Ability Evaluation