

박사학위논문

선취업·후진학 성인학습자를 위한
4년제 대학의 시각디자인 교육 방안 연구

2022년

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

애니메이션·제품디자인전공

박 원 철

박 사 학 위 논 문
지도교수 김지현

선취업·후진학 성인학습자를 위한
4년제 대학의 시각디자인 교육 방안 연구

A Study on the Methods of Visual Communication
Design Education of University for Adult Learners
in ‘Work First-then to College System’

2021년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

애니메이션·제품디자인전공

박 원 철

박 사 학 위 논 문
지도교수 김지현

선취업·후진학 성인학습자를 위한
4년제 대학의 시각디자인 교육 방안 연구

A Study on the Methods of Visual Communication
Design Education of University for Adult Learners
in ‘Work First-then to College System’

위 논문을 디자인학 박사학위 논문으로 제출함

2021년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

애니메이션·제품디자인전공

박 원 철

박원철의 디자인학 박사학위 논문을 인준함

2021년 12월 일

심 사 위 원 장 안 광 준 (인)

심 사 위 원 김 지 현 (인)

심 사 위 원 전 신 종 (인)

심 사 위 원 정 향 진 (인)

심 사 위 원 최 윤 의 (인)

국 문 초 록

선취업·후진학 성인학습자를 위한 4년제 대학의 시각디자인 교육 방안 연구

한 성 대 학 교 대 학 원
미 디 어 디 자 인 학 과
애 니 메 이 션 · 제 품 디 자 인 전 공
박 원 철

학령인구의 감소에 따른 대학의 위기, 사회·경제적 환경의 변화에 따른 평생교육 수요 증가, ‘고졸 취업 활성화 정책’에 따른 정부의 대학 평생교육 지원 등의 시대적 상황들이 맞물려 대학은 평생학습사회의 중요한 교육기관으로써 새로운 전환기를 맞이하고 있다. 대학이 가진 우수한 교육 인프라와 전통적 고등교육기관으로서의 상징성은 성인학습자에게 매력적인 후진학 경로로써 관심을 집중시키고 있으며, 이러한 결과로 성인전담 교육과정을 운영하는 대학이 늘어나고 입학 경쟁률도 꾸준히 상승하고 있다. 시각디자인 분야 또한 선취업 근로자들의 많은 관심 속에 지원자가 꾸준히 늘어가고 있지만, 아직 대학 평생교육 환경에서의 디자인 교육은 기존의 전통 방식과 차별된 뚜렷한 방향성을 갖고 정착되지 못하고 있는 실정이다. 이에 본 연구는 대학의 성인교육에 특화된 시각디자인 전공 교육 방안을 모색하기 위해 4년제 대학을 기준으로 실제 성인교육에 참여하고 있는 재학생들의 특성과 이들에게 필요한 직무역량을 분석하고 이를 근거로 성인학습자들을 위한 전공 교과목

을 도출하여 차별화된 운영방안을 제시하고자 하였다. 이를 위해 제기한 세 가지 연구 문제와 연구 결과를 정리하면 다음과 같다.

연구 문제1, “4년제 대학에 입학하는 시각디자인 분야 선취업·후진학 성인 학습자의 특성은 무엇인가?”

첫째, 실제 시각디자인 전공으로 대학에 입학한 성인학습자들은 비교적 연령대가 낮고 재직경력이 짧은 것에 비해 이직 경험이 많은 것으로 파악되었으며, 이러한 이유로 시각디자인 전공 성인학습자에게는 업무의 질 향상을 위한 직무역량 강화와 학력 보강을 위해 실무 중심의 역량을 기반으로 한 교육이 필요하다. 둘째, 후진학으로 대학교육에 참여하는 성인학습자 중에는 현재 자신의 업무와는 무관한 전공을 선택하는 학습자도 존재하며, 이들은 전공과목 이수를 위한 기초지식과 능력이 전공과 관련된 업무에 종사하는 학습자에 비해 떨어질 수밖에 없다. 따라서 학습자들 간 기초능력 차이를 해결할 수 있는 교과과정 운영방안이 필요하다. 셋째, 디자인계열 특성화 고등학교를 졸업한 학습자나 취업을 위해 시각디자인 관련 자격증을 취득한 학습자의 경우, 이들의 선행학습의 내용이 대학의 전공기초 교과목과 중복되는 내용이 포함되어 있다. 따라서 이러한 중복학습 문제를 해결하면서 전체적인 교과과정이 효율적으로 전개될 수 있는 운영 방안이 필요하다.

연구 문제2, “시각디자인 분야 선취업·후진학 성인학습자의 특성을 고려하여 이들에게 필요한 전공 교과목 및 4년제 교과과정은 어떻게 구성되어야 하는가?”

시각디자인 전공 성인학습자의 중요한 학습 목표는 실무에 직접적으로 도움이 될 수 있는 직무역량 강화이다. 이에 본 연구는 시각디자인의 영역을 인쇄, 영상, 디지털 매체로 확장하여, 포괄적 개념의 시각디자인 업무에 필요한 직무역량을 ‘국가직무 능력표준(NCS)’에서 제시하는 직무별 능력단위를 통해 도출하였다. 그리고 도출된 직무역량들을 각 역량 간의 연관성을 기반으로 통

합·분류하여 재구성함으로써 학습 내용이 수준에 따라 연계되는 ‘전공 기초과정 12개 교과목’, ‘전공 핵심과정 10개 교과목’, ‘전공 심화과정 8개 교과목’, ‘전공 활용과정 5개 교과목’으로 구분하여 총 35개의 역량기반 시각디자인 전공 교과목을 도출하였으며, 모든 전공 교과목이 분야(매체)별로 유연하게 연계될 수 있도록 교과목 로드맵을 구성하였다.

연구 문제3, “시각디자인 전공 선취업·후진학 성인학습자를 위한 차별화된 전공 교과과정 운영 전략과 방안은 무엇인가?”

성인교육의 교과과정 운영상의 가장 큰 문제점은 학습자 간 기초능력 및 선행학습 경험의 차이이다. 이는 현재 대학 성인교육 환경의 특성상 필연적이며 반드시 해결해야 할 문제로, 학과의 교육목표에 따른 기본 교과과정의 틀 안에서 모든 학습자가 차별 없이 원하는 목표를 달성할 수 있도록 하는 방안이 필요하다. 이에 본 연구에서는 도출된 전공 교과목 로드맵을 기반으로 학습자마다 필요한 교과목을 선택하여 맞춤형 교과과정을 설계함으로써 전공 교과과정을 탄력적으로 운영하는 전략을 제시하였다. 이를 위해, 학습자의 유형을 ‘고등학교 전공’과, ‘업무 분야’를 기반으로 한 네 가지의 유형으로 분류하여 그들의 기본 이력 및 선행학습 여부를 파악한 후, 학습 목표에 따른 맞춤형 교과과정을 설계하여 분석함으로써, 여러 가지 환경적 차이가 있는 성인학습자의 특성을 고려한 효율적인 전공 교과목 운영 방안을 제시하였다.

【주요어】 선취업·후진학, 성인학습자, 평생교육, 성인교육, 시각디자인교육, 전공 교과목, 교과과정, 맞춤형, 직무역량

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구 배경 및 필요성	1
제 2 절 연구목적	3
제 3 절 연구범위 및 방법	4
1) 연구범위	4
2) 연구방법	5
제 2 장 이론적 고찰	7
제 1 절 평생교육과 성인학습	7
1) 평생교육	7
가) 평생교육의 개념	8
나) 평생교육의 유형	11
2) 성인학습	20
가) 성인학습의 개념	21
나) 성인학습 이론	22
다) 성인학습자의 특성	28
제 2 절 대학의 평생교육	31
1) 국내 대학 평생교육 정책 및 배경	35
가) 선취업·후진학 정책	39
나) 대학주도 후진학 학위과정 관련 제도	40

2) 해외 대학 평생교육 사례	52
가) 미국의 사례	53
나) 호주의 사례	61
제 3 절 시각디자인 교육	69
1) 시각디자인의 개념 및 분류	69
가) 시각디자인의 정의	69
나) 시각디자인의 분류	70
2) 시각디자인 산업 및 교육환경의 변화	76
가) 시각디자인 산업의 변화	76
나) 시각디자인 교육의 변화	79
 제 3 장 연구 문제 제기 및 분석	 84
제 1 절 연구 문제	84
제 2 절 시각디자인 전공 성인학습자 특성 분석	87
1) 조사대상	87
2) 조사 방법 및 내용	87
3) 분석	88
가) 일반사항	88
나) 재직 및 직무 환경	89
다) 학습 환경	94
라) 선행학습 관련 사항	98
제 3 절 교과목 개발을 위한 시각디자인 분야 직무역량 분석	105
1) 역량기반 교육	105
2) 국가직무 능력표준(NCS)	106

3) 국가직무 능력표준(NCS)기반 시각디자인 분야 직무능력	109
제 4 장 선취업·후진학 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과목 개발 및 운영 방안	127
제 1 절 직무능력 분석에 따른 역량기반 시각디자인 전공 교과목	127
제 2 절 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 4년제 교과과정	131
제 3 절 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과목 운영 전략	133
1) 탄력적 교과과정 설계 및 운영	134
2) 선행학습 인정제도의 활용	135
3) 온라인 교육의 활용	137
제 4 절 성인학습자 유형별 시각디자인 전공 교과목 운영 방안	139
1) 유형1. 시각디자인 전공 특성화고 졸업, 시각디자인 업무 종사자	139
2) 유형2. 타 전공 특성화고 졸업, 시각디자인 업무 종사자	142
3) 유형3. 타 전공 특성화고 졸업, 시각디자인 연관 업무 종사자	145
4) 유형4. 타 전공 특성화고 졸업, 타 업무 종사자	148
제 5 장 결 론	152
참 고 문 헌	156
부 록	162
ABSTRACT	174

표 목 차

[표 1-1] 디자인산업 업종별 종사자 현황 및 특성화고 학생 수	5
[표 2-1] 평생교육에 관한 개념 정의	10
[표 2-2] 평생교육의 하위 형식과 영역 비교	13
[표 2-3] 학습영역별 평생학습 참여율	15
[표 2-4] 형식교육 참여목적	15
[표 2-5] 비형식 교육 참여 형태별 참여율	17
[표 2-6] 비형식 교육 참여목적	18
[표 2-7] 에릭슨의 단계별 발달과업	23
[표 2-8] 레빈슨의 단계별 발달과업	24
[표 2-9] 페다고지와 안드라고지의 특성 비교	25
[표 2-10] 성인학습자의 특성에 따른 교육 실천 방법	30
[표 2-11] 대학의 평생교육체제 지원사업(LiFE) 운영 규모 추이	34
[표 2-12] 정부의 평생학습 중심대학 육성정책사업 발전 단계	36
[표 2-13] 대학 주도의 후학습 학위과정 제도	38
[표 2-14] 재직자 특별전형 운영대학 규모 추이	41
[표 2-15] 2019~2021년 일반대학 재직자 특별전형 신입생 선발 결과 ..	42
[표 2-16] 학사학위 전공심화 과정 운영 규모 추이	44
[표 2-17] 2021학년도 한국방송통신대학교 프라임칼리지 신입입 모집 인원	46
[표 2-18] 2020년 기준 방송대 재학생 연령 비교	47
[표 2-19] 사이버대학 운영 규모 추이	48
[표 2-20] LiFE사업 대학의 평생교육 운영모델 예시(일반대학)	50
[표 2-21] LiFE사업 대학의 평생교육 학위과정 신입생 선발 규정	51
[표 2-22] 대학의 평생교육체제 지원사업 현황 및 성과(2016~2020년)	52
[표 2-23] 연령별 미국 고등교육기관 등록 학생 현황	54
[표 2-24] 연도별 미국 고등교육기관 현황	55
[표 2-25] 호주 기술전문대학(TATE) 단계별 자격 과정	64

[표 2-26] 호주 직업교육 훈련과정(VET) 학문영역별 학생 수 추이	65
[표 2-27] 성인학습자를 위한 테즈메이아대학교의 지원 제도	68
[표 2-28] 한국표준산업분류(KSIC)의 디자인 분야 분류체계	71
[표 2-29] 디자인산업 대분류 및 포괄 범위	72
[표 2-30] 시각디자인 분야 디자인산업 특수분류체계	73
[표 2-31] 한국표준직업분류(KSOC)의 디자인 분야 분류체계	75
[표 2-32] 미래의 유망 직업, 감소할 직업	78
[표 2-33] 미래 업무수행 시 필요한 핵심 스킬 비중	80
[표 3-1] 성인전담 단과대학 시각디자인 관련학과 수시모집 경쟁률 추이	84
[표 3-2] 입학기준 연령에 대한 재학생 설문 조사 결과	88
[표 3-3] 성별에 대한 재학생 설문 조사 결과	89
[표 3-4] 재직 여부에 대한 재학생 설문 조사 결과	89
[표 3-5] 재직경력에 대한 재학생 설문 조사 결과	90
[표 3-6] 주 업무 및 관심 업무 분야에 대한 재학생 설문 조사 결과	91
[표 3-7] 직업 만족도에 대한 재학생 설문 조사 결과	91
[표 3-8] 현 직업 불만족 이유에 대한 재학생 설문 조사 결과	92
[표 3-9] 고졸 취업환경의 문제점에 대한 재학생 설문 조사 결과	92
[표 3-10] 이직 경험에 대한 재학생 설문 조사 결과	93
[표 3-11] 이직 이유에 대한 재학생 설문 조사 결과	93
[표 3-12] 후진학 계기에 대한 재학생 설문 조사 결과	94
[표 3-13] 성인전담 단과대학 입학 동기에 대한 재학생 설문 조사 결과	95
[표 3-14] 졸업 후 진로 계획에 대한 재학생 설문 조사 결과	96
[표 3-15] 중점 학습 내용에 대한 재학생 설문 조사 결과	96
[표 3-16] 학습 환경에서의 문제점에 대한 재학생 설문 조사 결과	97
[표 3-17] 교과과정에서의 문제점에 대한 재학생 설문 조사 결과	98
[표 3-18] 디자인·문화콘텐츠 교과 교육과정 구조	100
[표 3-19] 시각디자인 관련 특성화 고등학교 전문교과Ⅱ 교과목	101
[표 3-20] 시각디자인 관련 특성화 고등학교 교과 이수 현황	103
[표 3-21] 시각디자인 관련 자격증 취득 현황	104

[표 3-22] 시각디자인 직무 NCS 능력단위	108
[표 3-23] 시각디자이너 직무 재구성	110
[표 3-24] NCS 기반 시각디자인 분야 디자이너의 직무역량	112
[표 4-1] 직무역량 기반 시각디자인 전공 교과목 도출	129
[표 4-2] 시각디자인 전공 4년제 교과과정	133
[표 4-3] (유형1) 선행학습 인정 교과목	141
[표 4-4] (유형2) 선행학습 인정 교과목	144
[표 4-5] 탄력적 교과과정 설계에 따른 유형별 전공 교과목 운영 결과	151

그 림 목 차

[그림 1-1] 연구흐름도	6
[그림 2-1] 학습영역별 평생학습 참여율	19
[그림 2-2] 콜브(Kolb)의 경험학습과 학습 스타일	28
[그림 2-3] 학령인구 감소 추이	32
[그림 2-4] 국가별 25세 이상 성인의 고등교육 이수율, 취학을 비교	34
[그림 2-5] 특성화고졸 재직자 특별전형 학과 분포	43
[그림 2-6] Harvard Extension School 교육과정	58
[그림 2-7] 호주 평생학습 체제의 학교 교육과 성인교육	62
[그림 2-8] 시각 커뮤니케이션 과정	70
[그림 2-9] 디자인 교육에서의 온·오프라인 교육 특성 비교	83
[그림 3-1] 특성화 고등학교 NCS 기반 직업 교육과정의 교과군 구성 체계	99
[그림 3-2] 국가직무 능력표준(NCS) 디자인 분야 분류체계	107
[그림 4-1] 전공 교과목 단계 구성	128
[그림 4-2] 시각디자인 전공 교과목 로드맵	132
[그림 4-3] (유형1) 교과목 로드맵 구성	141
[그림 4-4] (유형1) 교과과정 설계	142
[그림 4-5] (유형2) 교과목 로드맵 구성	145
[그림 4-6] (유형2) 교과과정 설계	145
[그림 4-7] (유형3) 교과목 로드맵 구성	147
[그림 4-8] (유형3) 교과과정 설계	147
[그림 4-9] (유형4) 교과목 로드맵 구성	149
[그림 4-10] (유형4) 교과과정 설계	150

제 1 장 서론

제 1 절 연구 배경 및 필요성

최근 우리나라 대학은 저출산으로 인한 심각한 학령인구 감소로 인해 입학자원이 부족해지면서 생존의 위기를 맞고 있다. 이와 관련한 최근 기사에 따르면 이미 올해 지방대와 전문대를 중심으로 4만 명이 넘는 대규모 미달 사태가 벌어졌고, 내년에는 신입생이 6만여 명 부족할 것으로 전망되고 있으며(장원섭, 2021), 이러한 추이를 볼 때 당분간은 입학 가능한 학령기 학생 수가 입학 정원에 못 미치는 현상이 계속될 것으로 예상된다. 이러한 위기 속에서 대학은 살아남기 위한 다양한 시도를 하고 있는데, 그 중 많은 대학이 진입 장벽을 낮춘 평생교육 시스템 도입을 통해 성인학습자들에게 대학이 가진 상징성과 그동안 쌓아온 우수한 교육 인프라를 제공하는 평생교육 체제로의 전환을 꾀하고 있다. 이는 기존에 대학이 비전통적 학생에게 제공했던 특수대학원이나 평생교육원, 또는 계약학과 등의 산학 연계 프로그램과는 달리 대학에 소속된 단과대학이나 학과의 형태로 성인전담 과정을 운영함으로써 이를 통해 기존의 학령기 학생을 대체하는 입학자원을 확보하고 나아가 고령사회에서의 고등교육기관 역할을 지속할 수 있도록 방안을 모색하고 있다.

한편, 과학기술의 발전에 따른 사회·경제적 환경의 변화와 그에 따른 노동시장의 유연화는 산업사회의 구성원인 성인들에게 지속적인 전문성과 직무능력 강화를 요구한다. 지식산업사회의 도래, 세계화, 여가의 증대 등과 같은 사회적 변화는 성인들로 하여금 계속해서 자신의 고용 가능성을 높이고 삶의 질을 높일 수 있는 평생학습에 대한 요구를 증진시킨다(이해주, 2010). 특히, 기술의 발전과 시대의 변화에 민감한 디자인 분야 근로자는 빠르게 변화하는

기술과 그에 따른 새로운 지식에 대응해 자신의 직무능력을 향상시킬 필요가 있으며, 이러한 이유로 재교육, 또는 계속 교육에 대한 수요도 증가하고 있다. 이러한 성인의 평생학습에 대한 수요를 충족시킬 수 있는 것 또한 대학이 가진 우수한 인적, 물적, 지적 교육자원(이해주, 2010)으로 대학이 지역사회에 할 수 있는 중요한 역할로 강조되고 있다.

또 다른 맥락에서, 학령기 학생의 대학 진학이 보편화되면서 청소년기의 성장경로가 대학 진학으로 고착된 지 오래다. 이는 사회 구성원으로서 청년 초기의 인구가 대부분 학생의 역할로 남아있게 되어 노동시장에서의 인력 불균형을 초래하며, 중소기업의 구인난과 더불어 대졸 인력의 과도한 공급으로 인한 청년 실업 및 청년 일자리의 구조적 불일치가 심화되고 있다(교육부, 2019b). 이러한 문제를 해결하기 위한 방안으로 정부는 ‘고졸 취업 활성화 정책’을 통해 특성화고 등의 중등 직업교육을 강화하고 양질의 고졸 일자리를 확대하여 고졸 취업환경을 개선하고자 노력하고 있으며, 더불어 이들의 안정적인 후진학 경로를 위해 대학의 성인교육 지원을 확대하고 있다. 이러한 지원 정책을 통해 대학은 선취업·후진학 성인학습자를 위한 전담 교육시스템을 대학 내에 마련하고 전공별 교육과정을 운영함으로써 이들에게 양질의 교육을 제공할 수 있는 대표적인 후진학 경로로 자리매김하고 있다.

이러한 시대적 상황들이 맞물려 대학은 평생학습사회의 중요한 교육기관으로써 새로운 전환기를 맞이하고 있다. 대학이 가진 우수한 교육 인프라와 전통적 고등교육기관으로써의 상징성은 성인학습자에게 매력적인 후진학 경로로써 관심이 집중되고 있으며, 이러한 결과로 성인전담 교육과정을 설치·운영하는 대학이 늘어나고 입학 경쟁률도 꾸준히 상승하고 있다. 또한, 주로 인문·사회계열을 중심으로 운영되고 있던 전공 분야도 선취업 재직자들의 관심 증가에 따라 다양해지고 있다. 그 중 최근에는 몇몇 대학에 디자인계열 학과가 개설되면서 디자인 분야 선취업 근로자들의 많은 관심 속에 지원자가 꾸준히 늘어가고 있다. 하지만 디자인 전공 학과를 운영하는 대학이 아직은 많지 않으며, 그마저도 기존 인프라를 활용해 학과를 개설하고 운영하기 시작한

지 이제 겨우 2~3년 정도에 불과한 초기 단계라 할 수 있다. 이는 아직 대학 평생교육 환경에서의 디자인 교육이 뚜렷한 방향성을 갖고 차별화되어 정착 되기에는 부족한 시점임을 의미하며, 늘어가는 입학지원자를 위해 하루빨리 성인학습자의 특성을 고려한 차별화된 교육 방향과 환경이 조성되어야 할 시점으로 이와 관련한 연구가 시급하다.

제 2 절 연구목적

특성화 고등학교 등에서 중등 직업교육을 마치고 바로 취업한 후, 후진학을 위해 대학에 입하는 성인학습자들은 나이, 경력, 생활환경 등 모든 면에서 학령기 학생과 차이가 있다. 특히 이들은 일과 학업을 병행하며 자기 일과 안에 일부를 학습활동에 투자할 수밖에 없는 어려움을 감수하고 교육과정에 참여한다. 또한, 이들은 현재 산업사회의 한 구성원으로서 각자의 직무를 책임감 있게 수행하고 있으며, 이러한 직무가 학습하려는 전공 분야와 관련된 경우, 이미 기초적인 학습이 이루어졌다고 볼 수 있다. 따라서 기존 대학이 추구했던 취업을 우선 목표로 한 학령기 학생 중심의 전통적 교육방식으로는 후진학 성인학습자가 원하는 학습 목표를 충족시키기 어려우며, 이를 해결하기 위한 방안이 다각도로 모색되어야 할 필요가 있다.

특히 디자인 전공 관련 교육은 주로 이론 교육을 중심으로 한 인문·사회 계열의 전공과 차이가 있다. 기본적으로는 미술에 대한 이해와 기초적인 표현능력이 필요하며, 대부분의 과정에서 이론에 대한 이해를 직접 경험해 볼 수 있는 실험·실습 과정 또한 필요하다. 이러한 교육방식의 특성은 상대적으로 학습시간이 부족한 성인학습자에게 큰 부담으로 작용 될 수 있으며, 기초능력에 대한 준비와 이에 대한 특별한 평가 없이 입학하는 학습자들에게는 더욱 부담될 수 있다. 따라서 후진학 성인학습자를 위한 디자인 교육은 기존의 전통적 방식과는 차별되어야 한다. 이는 단지 학습시간이나 난이도를 학습자에게 맞추는 개념이 아니라, 모든 학습자의 전반적인 특성을 고려하여 각자에게

필요한 학습 결과가 이루어질 수 있도록 교과과정을 구성하고 운영할 필요가 있다. 이에 본 연구는 후진학으로 대학의 평생교육 과정에 참여하는 시각디자인 전공 성인학습자들의 특성을 파악하고 이들을 위한 특화된 전공 교과과정과 운영방안을 도출하여 제시하는 것을 목적으로 한다.

제 3 절 연구범위 및 방법

1) 연구범위

후진학을 통해 전문적인 디자인 전공 재교육을 필요로 하는 산업체 근로자들은 디자인산업 전반에 걸쳐 존재한다. 디자인산업의 모든 분야는 공통된 기초 역량을 필요로 하지만, 각 분야의 직무에 필요한 전문적 지식이나 기술은 차이가 있다. 따라서 전문 디자인 교육은 분야별로 구분될 필요가 있다. 또한, 대학의 평생교육 환경에 특화된 전반적인 디자인 교육 방안을 연구하기 위해선 디자인의 분야별로 더 다양한 데이터를 수집하고 분석할 필요가 있다. 하지만, 디자인 분야의 모든 학습자와 업무환경 등을 분석하기에는 범위가 매우 방대하여, 보다 전문성 있는 연구를 위해선 하나의 분야에 집중하는 것이 필요하다. 이에 본 연구는 전공 분야를 시각디자인으로 한정하여 연구를 진행하고자 한다.

전통적인 시각디자인 분야는 주로 인쇄 매체와 관련한 디자인산업을 의미했지만, 기술이 발전하고 미디어의 범위가 확대되면서 “시각에 호소함으로써 실용적인 정보 전달을 목적으로 한 디자인(두산백과, 2021)”이란 개념 아래 다양한 매체에서의 시각 이미지를 다루는 분야로 확대하여 해석할 수 있으며, 교육적인 측면에서도 매체별 특징을 이해하고 활용할 수 있는 융합적 사고능력이 강조된 포괄적 개념의 교육이 가능하다. 또한, 디자인 분야 산업인력 현황이나 중등 직업교육에서의 전공별 학생 수도 타 분야에 비해 높고 광범위하여 상대적으로 수요가 높을 수 있는 전공임을 고려하여 우선 연구될 대상으로 선정하였다([표 1-1] 참고).

[표 1-1] 디자인산업 업종별 종사자 현황 및 특성화고 학생 수

업종	디자인산업 업종별 종사자현황(2018)	특성화고등학교 과정별 학생수 현황(2019)	
		입학자	취업자
시각디자인업	8,745	2,307	547
제품디자인업	5,543	411	157
인테리어디자인업	5,496	939	344
패션·섬유디자인업 외	2,914	773	188

자료: 2020년 디자인·문화콘텐츠 산업인력 현황 분석보고서 (ISC, 2020), 2019 교육통계연감(통계청, 2019)

2) 연구방법

본 연구는 연구의 목적인 학습자 분석과 전공 교과과정 및 운영방안 도출을 위해 이론적 고찰과 실증연구를 병행하여 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하고자 한다.

첫째, 실증연구에 필요한 개념을 정립하고 분석에 필요한 근거를 파악하기 위해 ‘평생교육과 성인학습’, ‘대학의 성인교육’, ‘시각디자인 교육’에 대한 선행연구와 문헌을 검토하여 고찰한다.

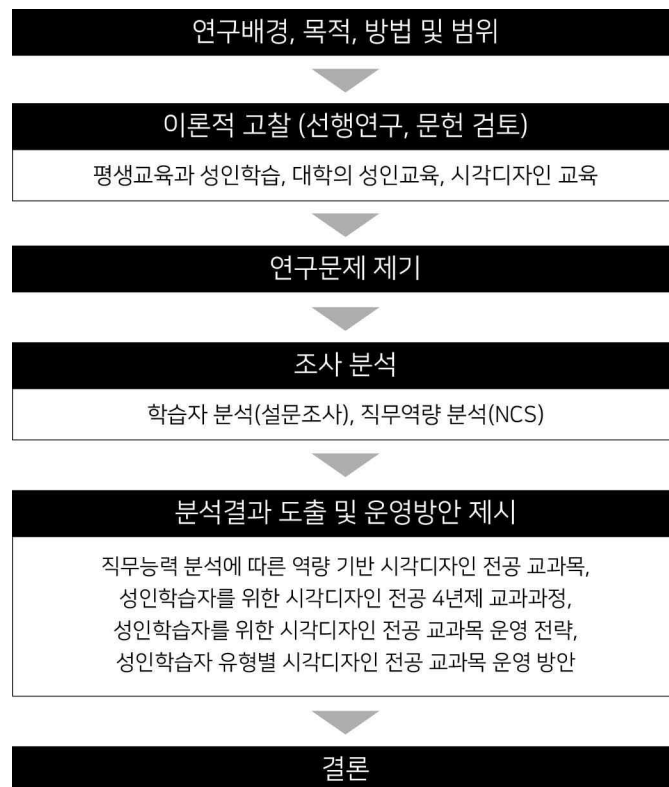
둘째, 이론적 고찰을 통해 파악된 성인전담 대학의 운영 환경과 시각디자인 산업 및 교육환경을 기반으로 성인전담 대학 재학생 설문 조사를 실시하여 시각디자인 전공 후진학 성인학습자의 특성 및 현 교육환경에서의 문제점을 도출한다.

셋째, 이론적 고찰을 통해 파악된 시각디자인 산업의 분야별 현황과 미래 가치 등을 기반으로 전공 교과목의 육성역량 도출을 위한 시각디자인 산업

직무역량을 분석한다.

넷째, 도출된 직무역량을 토대로 성인학습자에게 필요한 시각디자인 전공 교과목 및 교과과정을 설계하고, 설문 조사를 통해 분석된 성인학습자의 특성과 교육환경에서의 문제점을 해결하기 위한 교과목 운영 전략을 도출한다.

다섯째, 설문 조사를 통해 파악된 학습자의 업무 및 학습 환경을 유형별로 분류하고, 각 유형별 학습자의 특성과 학습 목표를 고려한 맞춤형 교과과정을 설계하여 차별화된 전공 교과목 운영방안을 제시한다.



[그림 1-1] 연구흐름도

제 2 장 이론적 고찰

제 1 절 평생교육과 성인학습

1) 평생교육

본 연구에서 논의하고자 하는 선취업·후진학 성인 학습자를 위한 대학교육은 “평생교육”이라는 큰 틀 안에서 “평생교육법”에 근간하여 이루어지고 있다. 평균수명의 증가와 저출산으로 인한 고령사회에서 생애주기가 변화하고 경제활동을 필요로 하는 연령이 높아짐에 따라 생애 직업능력 향상과 미래사회의 변화에 대비하고자 하는 청장년층의 평생교육에 대한 수요가 점차 증가하고 있다. 이는 제도권 내의 정규교육과정 외에 다양한 방식의 교육과정을 필요로 하며, 이러한 교육과정들은 평생교육이라는 제도적 개념 아래 교육에 대한 권리로써 법으로 보장되며 교육기관을 비롯한 다양한 기관을 통해 성인 학습자에게 제공되고 있다.

전통적 고등교육기관인 대학 역시 이러한 시대적 흐름과 국가 교육정책에 따라 다양한 방식의 평생교육 프로그램을 운영하며 대표적 평생학습 교육기관으로 자리 잡아 가고 있다. 하지만 평생교육은 학교의 정규교육과정과는 구분되는 교육 활동으로 대상 학습자의 나이나 학습 환경 등의 차이로 인해 기존의 대학 교육과는 차별화된 교육이념과 시스템을 필요로 한다.

따라서 이 장에서는 선행연구 검토를 통해 평생교육의 개념과 특성을 파악하고 관련 법률을 바탕으로 성인 학습자를 위한 평생교육에 대해 정의해 보고자 한다.

가) 평생교육의 개념

평생교육에 대한 사전적 의미를 살펴보면 국립국어원 표준국어대사전에서는 “인간의 교육은 가정, 학교, 사회에서 전 생애에 걸쳐 이루어져야 한다는 교육관으로 인간은 사회 문물이 크게 변화해 감에 따라 그에 적응하기 위하여 끊임없이 교육을 받아야 한다는 취지에서, 1967년에 유네스코 성인교육 회의에서 제창되었다”라고 설명하고 있다.

평생교육이라는 용어는 1965년 12월 파리에서 개최된 유네스코의 국제회의에서 랑그랑(Paul Lengrand, 1910~2003)에 의해 정식으로 소개되고, 그 후 전 세계에 혁신적인 교육이념으로 전파되었다(최은수 외, 2017). 랑그랑은 이 회의에서 교육구조의 재편성 논리를 기반으로 교육에 관한 고정관념을 바꾸어 나갈 것을 제안하였고, 이 권고안은 곧 평생교육을 세계적으로 확산시키고 교육개혁을 위한 지도이념으로써 ‘교육의 통합’을 핵심 내용으로 전 세계에 빠르게 보급되었다(권대봉, 2001). 랑그랑은 “인간은 태어나서 죽을 때까지 평생에 걸쳐 교육받을 권리가 보장되어야 하며, 이를 위해서 교육대상에 따라서 분절되어있는 교육제도를 재구성하여 새로운 통합적인 교육제도가 만들어져야 한다(최은수 외, 2017).”라고 주장하며, 다음의 다섯 가지 통합의 이념을 제시하였다. “첫째, 탄생에서 죽음에 이르기까지 인간의 전 생애에 걸쳐 교육의 기회를 제공해야 한다. 둘째, 인간발달의 종합적인 통일성이라는 관점에서 여러 가지 교육을 균형 있게 통합시켜야 한다. 셋째, 평생교육의 실현을 위해 근무 일수의 조정, 교육, 휴가, 문화 휴가 등의 조치를 촉진시켜야 한다. 넷째, 초·중·고·대학도 지역사회 학교로서의 역할과 지역문화센터로서의 역할을 수행하기 위해 힘써야 한다. 다섯째, 기존의 교육에 대한 편협된 인식의 틀을 근본적으로 바꿔, 교육이 본질적인 모습으로 돌아가기 위해 평생교육의 이념을 확산시키는 일에 노력해야 한다(최은수 외, 2017).”

이러한 이념들을 종합해 보면, 평생교육은 사람이 태어나서 죽을 때까지 끊임없이 배우고 학습하며, 가정, 학교, 직장, 사회 등 사람이 속해 있는 모든 영역에서 학습이 이루어지는 통합적인 교육으로써 모든 교육을 포함하는 넓

은 의미의 개념(한우섭 외, 2018)으로 시작되었음을 알 수 있다.

우리나라에서도 이러한 통합 이념이 바탕이 되어, 1973년 유네스코 한국 위원회가 처음으로 개최한 평생교육 발전을 위한 세미나에서 평생교육에 대한 개념과 원리가 소개되었고, 그 후 평생교육에 대한 세미나와 정부의 정책 연구 과제로서 평생교육 관련 보고서가 출간되는 등 활발한 연구가 진행되었다(한우섭 외, 2018). 1980년 개정 「헌법」에서 “국가는 평생교육을 진흥해야 한다.”라고 명문화함으로써 평생교육에 대한 중요성과 관심을 제고시켰고, 체계적인 평생교육의 실천을 위해 평생교육의 진흥을 보장하게 되었으며, 1999년 8월 「평생교육법」이 제정되어 2000년 3월부터 시행됨으로써 우리나라에서 평생교육 발전에 대한 전기를 마련하게 되었다(한우섭 외, 2018).

평생교육의 개념에 대해서는 학자에 따라 여러 견해가 있다. 랑그랑(Lengrand, 1975)은 평생교육의 개념에 대해 “개인이 태어나면서부터 죽을 때까지 전 생애에 걸친 교육의 통합”으로 보았고, 데이브(R. H. Dave, (Dave, 1976))는 “개인적·사회적 삶의 질을 지속적으로 향상시키기 위하여 평생 동안에 걸쳐 이루어지는 모든 형태의 형식적·비형식적 학습활동”이라고 했으며, 유네스코에서는 “평생을 통해 이루어지는 계속적인 교육이란 의미로 일정한 나이에 해당하는 사람들을 대상으로 하는 학교교육과 학교교육 이외의 모든 교육자원을 효율적으로 활용하여 교육 능력을 극대화시키고자 하는 종합적인 노력”이라고 하였다(한우섭 외, 2018).

우리나라에서도 평생교육의 발전과 활성화를 위해 많은 연구가 진행되어 왔는데, 연구자들은 자신의 주장을 뒷받침하기 위해 학자들의 견해를 참고하여 다양한 방식으로 평생교육의 개념을 정의하였다. 김창엽(2018)은 「국내의 평생교육 개념 연구에 대한 분석」에서 이러한 선행 연구자들의 정의들을 비교하여 제시하고 “평생교육 개념은 사회적 합의가 용이하지 않을 수 있다. 이는 평생교육에 대한 종합적 개념 정의보다는 평생교육 프로그램과 사업을 통해 의도하는 성과를 확보하고자 하는 합목적성이 주도권을 가지며 개념 정의에 영향을 미칠 수 있기 때문이다.”라고 주장하였다. 다음의 [표 2-1]은 평생교육에 관해 국내외 학자와 연구자들이 정의한 개념을 정리한 표이다.

[표 2-1] 평생교육에 관한 개념 정의

학자	개념 정의
유네스코 (1973)	평생교육이란 평생을 통해 이루어지는 계속적인 교육을 의미하며, 일정한 나이에 해당하는 사람들을 대상으로 하는 학교교육과 학교교육 이외의 모든 교육자원을 효율적으로 활용하여 교육능력을 극대화 하고자 하는 종합적인 노력이다.
랑그랑 (1975)	개인이 태어나면서 죽을 때까지 전 생애에 걸친 교육의 통합이다.
데이브 (1976)	개인적·사회적 삶의 질을 지속적으로 향상시키기 위하여 평생 동안에 걸쳐 이루어지는 모든 형태의 형식적·비형식적 학습활동이다.
오석연 (1980)	평생교육의 개념은 전통적인 기존의 교육체제에 대한 하나의 근본적인 도전으로써 현실적인 의미를 지니며 교육의 모든 형태, 모든 내용, 모든 대상, 모든 방법에 걸치는 광범위하고도 다양한 포괄적인 복합개념으로 발전해 오고 있는 것이다.
이강수 (1995)	평생교육의 개념은 모든 교육을 포괄하는 상위개념이며, 개인의 잠재 능력을 최대한 구현하는 삶의 질을 향상한다는 기본 이념 하에 인간이 출생에서 죽음에 이르기까지 일생을 통해서 학습할 수 있는 교육의 과정이고, 평생 동안 학습할 권리를 충족하기 위하여 가정과 학교, 사회, 그리고 그 외 분야에서의 교육을 수직적, 수평적으로 체계적으로 통합하여 개인의 다양한 요구에 부합하는 교육 기회를 제공하는 교육체제이다.
이주현 (2001)	평생교육은 교육개념의 광역성과 통합성, 교육시기의 계속성과 향상성, 교육대상의 평등성과 전체성, 교육접근 방식의 다양성과 상대성 그리고 교육체제의 개방성과 탈정형성을 개념적 특성으로 하는 교육이념이고, 기존의 교육이념과 체제에 대한 새로운 교육의 패러다임이며, 교육 양태 상으로는 형식, 비형식, 무형식 교육 그리고 교육 영역 상으로는 가정교육, 사회교육, 학교교육을 포괄하는 총체적 교육이념이고, 학습자의 자율적 학습수행과 교육적 선택의 자유를 통한 학습권이 보장되는 학습사회를 지향하는 교육이념이다.
최항석 (2004)	평생교육은 바로 매일 자신의 삶을 개조하고자 하는 사람들을 배움으로 거듭나게 도와주는 활동이고, 배움 문화의 생태계를 유지할 수 있도록 공동체를 만들어 가는 활동이며, 사람들에게 서로 어울려 즐기며 배우는 법을 익히는 문화적인 기제이고, 개인적으로나 사회적으로 자기 개조적인 배움을 촉진하는 활동이다.

출처: 김창엽(2018). 국내의 평생교육 개념 연구에 대한 분석

이처럼 평생교육은 시대적 상황과 환경의 변화 속에서 여러 학자의 견해에 따라 다양하게 해석되어왔다. 또한, 이상의 평생교육에 대한 개념들은 ‘평생’이라는 단어에 초점이 맞추어져 있고 ‘요람에서 무덤까지’라는 넓은 의미로 본 평생교육 개념으로써 교육이라는 용어와도 구분이 되지 않으며 실질적으로 평생교육이 주로 일어나는 분야와 동떨어진 부분까지 포함한 추상적인 개념

념이라 할 수 있다(한우섭 외, 2018). 이에 대해 김창엽(2018)은 “평생교육의 개념은 고정되고 불변하는 것이 아니며, 사회적 환경과 시대적 상황에 따라 역동적인 변증법적 발전을 해야 한다.”라고 주장하였고, 최상덕(2009)은 “평생교육 또는 평생학습과 관련된 개념들은 시대적 상황 속에서 그 정책적 목적과 초점이 변해 왔기 때문에 역사적 맥락 속에서 그 의미 변화를 살펴볼 필요가 있다.”라고 주장하였다. 즉, 평생교육에 대한 개념은 특정한 하나의 교육과정이나 제도가 아닌 광의적 이념으로 이해되어야 하며 시대적 상황과 사회적 환경에 따른 제도와 정책적 목적에 중점을 두고 이해할 필요가 있다는 것을 알 수 있다.

현재 우리나라의 「평생교육법」 제2조(정의)에서는 “평생교육이란 학교의 정규교육과정을 제외한 학력 보완 교육, 성인 문자 해독 교육, 직업능력 향상 교육, 인문 교양 교육, 시민참여 교육 등을 포함하는 모든 형태의 조직적인 교육 활동을 말한다.”라고 정의하고 있다. 여기에는 넓은 의미의 평생교육 개념과 달리 학교의 정규교육과정이 제외되고 평생교육이 주로 성인들을 대상으로 한다는 것을 알 수 있다(한우섭 외, 2018). 이는 현재 우리나라의 시대적 상황과 사회적 환경을 고려한 협의적 개념으로써의 평생교육에 대한 정의이며, 법으로 정의된 모든 교육정책과 제도의 근간이 되는 개념이라 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 대학교육이라는 제도권 내에서의 평생교육을 논의하기 위해 평생교육법에서 정의한 개념을 기반으로 “평생교육이란 학교의 정규교육과정을 제외하고, 성인이 된 이후부터 사망할 때까지 이루어지는 모든 형태의 조직적인 교육 활동이다(한우섭 외, 2018).”라고 정의하고자 한다.

나) 평생교육의 유형

제도권 내의 정규교육과는 다르게 평생교육은 다양한 형태로 이루어진다. 여기에는 교육자 중심으로 학습을 지원하는 개념인 교육뿐만 아니라 학습자 스스로 선택하는 자립적인 다양한 학습활동까지 포함된다. 더욱이 1960년대 이후에는 놀스(Malcom Knowles(1913~1997), (Knowles, 1968/1980))의 안

드라고지(andragogy)개념이 대중화되면서 성인교육을 학습자 중심으로 접근하는 전해가 확대되었고, 평생교육을 교수자 중심 교육에서 바라보던 시각이 점차 학습자 중심의 개념으로 변모하기 시작하였다(Jarvis, 2001; 변정현, 2011에서 재인용).

이러한 ‘교육’과 ‘학습’의 개념 차이는 평생교육을 바라보는 관점에도 차이를 가져왔다. 특히 최근 지식기반사회에서의 사회적 변화와 더불어 평생교육의 중요성에 대해서는 학자에 따라 시각을 달리하고 있다. 스미스(M. K. Smith, (Smith, 2004))는 평생학습과 평생교육의 관계성에 대해 평생교육에서 평생학습의 중요성으로 패러다임이 바뀌고 있다며 OECD의 예를 들었고, 히아거(Paul Hager, (Hager, 1995)) 역시 평생학습을 더 큰 개념으로 생각하고 이러한 학습을 위해 제도적인 평생교육이 필요하다고 주장하고 있으며, EURYDICE 조사(2000)는 반대로 평생학습이 점차 평생교육의 제도권에서 이해되어야 함을 강조하고 있다(한우섭 외, 2018). 이러한 차이점이 발생하는 이유는 학습에 대한 지원은 단순히 학교 교육에 의해서만이 아니라 한 개인의 일생에 있어 지속적으로 이루어지는 것이 바람직하기 때문이며, 이러한 의미에서 평생교육은 학교 교육의 확장이나 연장, 또 학교 교육 중심의 학습관이 아니라 학습자가 언제 어디에서나 학습할 수 있는 기회를 갖도록 하는 것이다(한우섭 외, 2018). 하지만 본 연구는 대학이라는 대표적 교육기관에서 시행되는 평생교육에 초점을 두고 있고, 교육자의 관점에서 성인 학습자의 원활한 학습을 지원하기 위한 환경과 교육 방안을 연구하는 것이기 때문에, 평생학습보다 평생교육의 관점으로 그 유형을 논의하고자 한다.

평생교육은 학교와 같은 교육기관에서 제공되는 형식교육(formal education), 교육을 주된 목적으로 하지는 않으나 다양한 기관에서 체계를 갖추어 제공하는 교육인 비형식교육(nonformaleducation), 개별 학습자가 일상에서 접하는 다양한 경험을 통해 일어나는 무형식학습(informal learning)을 포함한다(변정현, 2011). EU나 OECD 등의 기구는 물론 각국의 연구기관에서는 평생학습과 관련한 준거 지표를 마련하고 국제적 비교를 하기 위해 평생교육에 관련된 평가지표를 형식교육, 비형식교육, 무형식학습의 개념 틀을 활용하여 규정한다(변정현, 2011). 특히 OECD의 경우는 형식, 비형식, 무형

식을 모두 포함하여 평생교육으로 정의하고 있으며, 국가 간 평생교육 참여율 조사에서는 무형식을 제외한 형식교육과 비형식교육을 포함한다(변정현, 2011). EuroStat AES(adult education survey)는 평생학습 참여 실태를 파악하기 위해 형식교육, 비형식교육, 무형식학습의 틀을 활용하며, 우리나라의 평생학습 개인 실태조사(한국교육개발원, 2010) 역시 형식교육, 비형식교육, 무형식학습의 영역 범주를 활용하고 있다(변정현, 2011). 아래의 [표 2-2]는 이러한 평생교육의 하위 형식과 영역을 기관별로 구분하여 비교한 표이다.

[표 2-2] 평생교육의 하위 형식과 영역 비교

주관	평생교육의 형식과 영역		
	형식교육	비형식교육	무형식학습
OECD	- 계획적 교수과정 (학습목표/교사/학습시간/지원체제 등) - 학력(학위) 공식인증	- 계획적 교수과정 - 가르치는 활동이 존재 - (학위가 아닌) 자격 인증/비인증	- 가르치는 활동이 존재하지 않는 학습
	- 학교교육	- 강좌, 컨퍼런스, 세미나, 원격교육 등	- 스스로 하는 학습
Eurostat	- 학교, 대학 등 공식적인 교육기관을 통해 전일제 학생으로 수학하며 제도적으로 제공되는 교육	- 형식교육 외에 제공되는 조직화되고 지속적인 교육적 활동	- 형식, 비형식교육이 아닌 도서, 컴퓨터, 교육방송 등을 통해 스스로 하는 학습
	- 학위를 제공하는 제도적으로 인정되는 교육	- 성인문해교육, 직업기술교육, 생애기술교육, 교양교육 등	- 스스로 하는 학습
한국교육개발원	- 교수과정에 의한 학습 - 조직화된 교수활동 중 국가 학력체계 안에 포함된 과정 - 학위취득을 할 수 있는 교육	- 학교 밖에서 이루어지는 모든 구조화된 학습활동 - 공식적 학위취득을 목적으로 하지 않으며 기관에 등록하여 참여하는 형태의 학습	- 기관에 참여하거나 강사로부터 배우지 않고, 학습자가 주도적이고 자발적으로 학습하는 것
	- 초, 중, 고, 대학 - 대학원, 고등학력 보완교육(학점은행제, 독학학위제 등), 검정고시 등	- 학원수강, 영농교육, 직업훈련, 인터넷교육, 평생교육기관의 프로그램 참여 등	- 가족, 친구, 직장동료의 도움이나 조언을 통한 학습, 인쇄매체를 활용한 학습, 컴퓨터나 인터넷을 활용한 학습 등

출처: 변정현(2011). 중고령 성인의 평생학습 유형과 활동적 고령화와의 구조적 관계, p.14.(재구성)

(1) 형식교육

형식교육은 학교 안에서 이루어지는 방식의 학교 교육으로 졸업장이나 학위 취득이 가능한 정규교육과정을 말하며, 초·중·고등학교 졸업 학력(인정) 과정, 대학(교), 방송통신대학교, 사이버 원격대학, 대학원(석사, 박사), 고등학력보완 교육(학점은행제, 독학 학위제 등)을 포함한다(한국교육개발원, 2020). 형식교육의 가장 큰 특징은 졸업이나 수료, 학위 취득 등을 통해 공식적으로 학력으로 인정받을 수 있다는 것이다. 이는 학습자가 여러 가지 이유로 중단되었던 학업을 이어 나감으로써 최종학력을 한 단계 높일 기회를 제공하며 성인 학습자의 평생교육 참여에 대한 중요한 동기를 부여한다. 본 연구에서 주목하는 선취업·후진학 제도에서 ‘진학’이라는 개념은 다음 단계의 학력을 인정받기 위해 상급 학교로 입학하는 것을 의미하기 때문에 여기에 참여하는 학습자들은 이 형식교육의 범주 안에서 교육기관을 선택하고 학습하게 된다.

한국교육개발원(2020)의 조사에 따르면 2020년도 우리나라 성인의 평생학습 참여율(형식·비형식교육)은 40.0%로 만 25~79세 성인 10명 중 4명의 성인이 평생학습에 참여하고 있는 것으로 나타났다. 그 중, 형식교육 참여율은 1.4%이며, 연령별로 보면 25세~34세의 연령대의 형식교육 참여율이 4.9%로 가장 높게 나타났다. 또한, 대졸 이상의 학력을 가진 학습자와 비교하여 고졸 학력을 가진 학습자의 참여율도 1.3%로 비슷하게 나타난 것으로 볼 때, 이는 정규교육과정을 마친 비교적 젊은 층의 성인 학습자들이 다음 단계의 학위 취득이나 학력 인정을 위해 형식교육에 참여하는 것으로 볼 수 있으며, 이들의 경제활동 상태를 볼 때 형식교육에 참여하는 경우에는 취업하지 않거나 직장을 그만두고 학업에 집중하는 학습자 비율이 4.3%로 더 높게 나타나긴 하지만 0.9% 학습자들은 직장을 다니면서 일과 학습을 병행할 수 있는 교육기관을 통해 평생학습에 참여하고 있다는 것을 알 수 있다([표 2-3] 참고).

[표 2-3] 학습영역별 평생학습 참여율

(단위 : %)

구분		전체	영역	
			형식교육	비형식교육
전체		40.0	1.4	39.3
성	남성	39.7	1.6	38.9
	여성	40.3	1.1	39.7
연령	25~34세	50.2	4.9	47.8
	35~44세	46.4	0.9	46.1
	45~54세	39.9	0.7	39.4
	55~64세	33.9	0.4	33.6
	65~79세	29.5	0.1	29.4
학력	중졸이하	28.4	0.2	28.1
	고졸	31.4	1.3	30.8
	대졸이상	51.5	1.8	50.6
경제활동 상태	취업	42.7	0.9	42.2
	실업	43.5	4.3	41.8
	비경제활동	31.1	2.0	30.1

출처: 한국교육개발원(2020). 2020 한국 성인의 평생학습실태, p.48.(재구성)

또한, 형식교육에 참여한 학습자들의 참여목적은 보면 ‘직업 관련’이 61.6%, ‘직업과 무관한 경우’가 38.4%로 남성과 여성 모두 직업 관련 목적으로 형식교육에 참여한 비율이 더 높게 나타났으며, 젊은 층일수록 더 높은 비율로 나타났다. 또 대졸 이상의 학력을 가진 학습자뿐만 아니라 고졸 학력의 학습자도 직업 관련 목적의 참여율이 더 높은 것으로 볼 때, 대학(교)을 비롯한 고등학력 보완 교육을 통해 직업 관련 학위 취득의 목적이 다수를 차지함을 알 수 있다([표 2-4] 참고).

[표 2-4] 형식교육 참여목적

(단위 : %)

구분		직업관련 목적	직업과 무관한 목적
전체		61.6	38.4
성	남성	59.8	40.2
	여성	64.0	36.0

연령	25~34세	68.3	31.7
	35~44세	64.3	35.7
	45~54세	46.7	53.3
	55~64세	35.8	64.2
	65~79세	—	—
학력	중졸이하	—	—
	고졸	52.6	47.4
	대졸이상	69.6	30.4

출처: 한국교육개발원(2020). 2020 한국 성인의 평생학습실태, p.63.(재구성)

이처럼 형식교육은 비형식교육에 비해 학습자들에게 많은 기회를 제공하지는 않지만 2, 30대의 비교적 젊은 층의 성인학습자에게는 학력 인정이나 학위 취득의 기회를 통해 평생학습 참여 기회를 제공하고 있다.

(2) 비형식교육

비형식교육이란 정규교육 이외의 구조화된 학습활동으로, 공식적인 학위나 졸업장 취득을 우선 목적으로 하지 않으며, 평생교육 기관에서 운영하는 프로그램이나 교육과정을 통해 이뤄지는 교육을 말한다(한국교육개발원, 2020). 직장에서 받은 직무연수나 특강, 학원 수강, 대학 평생교육원이나 평생학습관 프로그램 수강, 주민자치센터나 백화점 문화센터, 복지회관 프로그램 참여, 영농교육, TV 및 인터넷 강의 수강, 학습 동아리, 개인 교습 등이 해당된다(한국교육개발원, 2020). 비형식교육은 성인 학습자가 참여하는 평생교육 유형 중 가장 많이 참여하는 유형으로 매우 다양한 형태의 교육프로그램이 존재하며 교육기관뿐만 아니라 기업이나 지자체, 학원 등 교육을 주관하는 기관도 다양하다(변정현, 2011).

비형식교육은 형식교육과 마찬가지로 체계화된 학습 목표와 가르침을 제공하는 교사 또는 강사, 구조화된 교육과정과 시간, 구조화된 교재와 같은 학습자원 등이 제공된다는 점에서 교육적 활동은 유사하게 일어난다고 볼 수

있지만, 형식교육이 해당 국가 등에서 인정되는 학위를 제공하는 교육을 일차적인 목적으로 제공하는 기관에서 이루어지는 것이라면, 비형식교육은 학위가 아닌 자격이나 수료 등을 인증하거나 혹은 비 인증하는 교육이다(변정현, 2011). 따라서 학력과는 관계없이 직업에 필요한 자격 인증이나 직무능력 향상 또는 개인적 관심에 의한 지식 및 정보, 교양 습득 등이 학습의 주된 목적이라 할 수 있다.

한국교육개발원(2020)의 조사에 따르면 2020년도 우리나라 성인의 39.3%가 비형식교육을 통해 평생학습에 참여하는 것으로 나타났다. 그 중, 일정 장소에서 강사가 강의하는 강좌에 참여한 경우가 20.6% 가장 높았고, 직장 내 직무연수 프로그램(10.9%), 원격·사이버 강좌 수강(5.6%), 전문적인 세미나 및 워크숍(2.0%), 학습 동아리(1.1%) 순으로 나타났으며, 4.8%는 개인 교습을 통해 학습에 참여한 것으로 나타났다. 여기에 나이나 학력에 따른 참여율은 모두 비슷한 비율로 조사된 것으로 보아 비형식교육은 학력 등의 특정한 제한 없이 모든 연령대의 학습자들에게 동등하게 제공되고 있음을 알 수 있다([표 2-5] 참고).

[표 2-5] 비형식 교육 참여 형태별 참여율

(단위 : %)

구분		일정 장소에서 강사가 강의하는 강좌	직장 내 직무연수 프로그램	원격·사이버 강좌 수강	전문적인 세미나 및 워크숍	학습 동아리	개인교습
전체		20.6	10.9	5.6	2.0	1.1	4.8
성	남성	16.9	15.6	6.2	2.7	0.9	3.9
	여성	24.4	6.2	4.9	1.4	1.2	5.7
연령	25~34세	21.7	15.6	9.4	2.8	1.5	6.9
	35~44세	18.9	17.1	9.7	2.7	0.7	4.8
	45~54세	18.7	12.3	6.0	2.9	0.9	5.1
	55~64세	21.0	7.0	1.9	1.3	1.2	4.2
	65~79세	23.5	1.9	0.5	0.2	1.2	3.0
학력	중졸이하	22.2	2.7	0.4	0.1	1.4	1.7
	고졸	18.8	5.8	2.5	1.3	1.0	4.1
	대졸이상	21.6	18.3	10.0	3.3	1.0	6.5

출처: 한국교육개발원(2020). 2020 한국 성인의 평생학습실태, p.57.(재구성)

또한, 비형식교육 참여목적은 직업과 관련된 경우가 49.0%로, 직업과 무관한 경우(51.0%)보다 조금 낮게 나타났지만, 그 중 일하는 데 필요한 기능을 습득하기 위한 목적이 32.9%로 과반을 차지하고 있으며, 고용 안정이나 취업, 이직, 창업과 관련한 목적도 높은 비율을 나타내는 것으로 볼 때, 직업과 관련된 직무능력 향상을 위해 비형식교육에 참여하는 경우도 많은 것을 알 수 있다([표 2-6] 참고).

[표 2-6] 비형식교육 참여목적

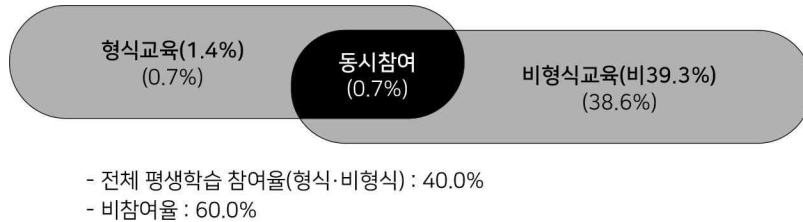
(단위 : %)

구분		직업 관련 목적	일하는데 필요한 기능 습득	고용 안정 (일자리 유지)	취업, 이직, 창업에 도움	성과급, 연봉 등 소득 증대	직업과 무관한 목적
전체		49.0	32.9	8.4	7.0	0.7	51.0
성	남성	61.3	42.6	10.8	7.0	1.0	38.7
	여성	36.1	22.7	6.0	7.1	0.4	63.9
연령	25~34세	56.9	31.6	9.7	14.8	0.8	43.1
	35~44세	57.3	39.6	9.8	6.7	1.2	42.7
	45~54세	52.0	35.9	10.2	5.3	0.5	48.0
	55~64세	44.5	33.3	6.3	4.5	0.4	55.5
	65~79세	19.0	15.3	2.9	0.5	0.3	81.0
학력	중졸이하	27.8	20.6	5.4	1.2	0.5	72.2
	고졸	42.3	27.4	7.4	7.3	0.2	57.7
	대졸이상	55.7	37.5	9.4	7.9	1.0	44.3

출처: 한국교육개발원(2020). 2020 한국 성인의 평생학습실태, p.65.(재구성)

또한, 비형식교육과 형식교육을 동시에 참여하게 되는 경우도 있는데, 한국교육개발원(2020)의 조사에 따르면, 2020년 형식교육의 형태로 평생학습에 참여한 학습자(1.4%) 중 절반(0.7%)은 비형식교육에 동시 참여한 것으로 나타났다([그림 2-1] 참고). 이는 앞서 살펴본 바와 같이 평생학습에 참여하는 이유가 직업과 관련된 직무능력 향상을 목적으로 하는 경우가 많기 때문에 직무능력 향상에 필요한 다양한 학습을 위해 비교적 접근이 쉽고, 다양한 교

육프로그램을 제공하는 비형식교육을 병행하는 경우도 많은 것으로 판단되며, 또 K-MOOC 등의 온라인 공개강좌(비형식교육) 수강이 대학(형식교육)에서 학점으로 인정되는 제도 등을 통해 효율적인 학습 관리를 위한 수단으로 활용되고 있는 것으로 판단된다.



[그림 2-1] 학습영역별 평생학습 참여율

출처: 한국교육개발원(2020). 2020 한국 성인의 평생학습실태, p.44.(재구성)

(3) 무형식학습

무형식학습은 강사의 지도 없이 학습자 자기 주도적으로 학습하는 것을 말하며, 졸업장이나 학위 취득을 목적으로 하는 형식교육과 교육프로그램 또는 강좌를 수강하거나 교육 훈련기관에서 강사로부터 배우는 비형식교육과는 달리, 무형식학습은 학습자의 자발적 혹은 우연한 활동이나 참여를 통해 무언가를 새롭게 배우거나 알게 되는 경험을 포함한다(한국교육개발원, 2020). 가족, 친구 또는 직장동료, 상사의 도움이나 조언을 통한 학습, 트위터·페이스북·카페·블로그·밴드 등을 활용한 새로운 정보습득, Youtube 등을 활용한 정보습득, 책이나 전문잡지 등 인쇄 매체를 활용한 지식 습득 등을 의미한다(한국교육개발원, 2020).

광의적 개념의 평생교육은 삶 전체가 학습이고 학습은 평생의 과정이며 성인 학습자 스스로가 겪게 되는 상황적 경험에 기반이 되어야 하므로, 삶 자체가 학습의 주요한 자원이 되는 무형식학습을 평생학습 실천을 위한 중요한

방법으로 간주(변정현, 2011)할 수 있다. 또한 무형식학습은 학습 주체로서 자율적이고 독립적인 개인의 역량과 특질을 강조하고 형식적 교육훈련보다 광범위한 사회영역에서 발생하는 학습활동을 포함하고 있다는 점에서 최근 평생교육적 맥락에서 지속적인 관심을 받고 있다(Eraut, 2004; 김한별, 2006에서 재인용). 특히 디지털 미디어 기술과 환경이 급속도로 발전하면서 SNS(Social Network Service)나 온라인 커뮤니티, 동영상 플랫폼 등을 통해 보다 자유롭고 광범위한 정보검색과 지식 습득이 가능해진 최근에는 이러한 무형식학습이 더욱 활발하게 이루어질 수 있는 환경이 조성되었다. 다만 무분별한 정보들 속에서 필요로 하는 유의한 정보와 지식을 분별력 있게 선택할 수 있는 능력이 수반되어야 원활한 학습으로 이어질 수 있다.

2) 성인학습

앞에서 논의한 바와 같이 본 연구에서 주목하는 협의적 개념의 평생교육은 주로 ‘성인’을 대상으로 한다. 일반적으로 성인은 인간의 발달단계 중 유아나 아동, 청소년 등과 차별화된 단계로써 나이를 기준으로 구분되는 것이 보편적이다. 하지만 평생교육의 대상인 학습자로서의 성인을 단지 세상에 태어나 살아온 햇수만으로 구분하기에는 다소 부족함이 있다. 우리나라의 경우, 고등학교 졸업 이상의 자격으로 대학에 진학한 학생의 경우 보통은 대학 졸업 이전에 법적 성년 나이인 만 19세가 되어 성인으로 인정된다. 하지만 이들은 초, 중등 교육과정 이수 후 바로 고등교육과정에 진학한 정규교육과정 내의 학령기 학생으로서 평생교육의 대상인 성인학습자와는 구분된다. 즉 평생 교육환경에서 학습하는 성인은 나이뿐만 아니라 사회적 위치에 따른 학습 환경이나 목적에 따라 구분될 필요가 있으며, 이러한 성인학습자를 대상으로 하는 교육은 전통적인 정규교육과는 차별화된 교육 방법을 필요로 한다.

따라서 이 장에서는 선행연구 검토를 통해 성인학습에 대한 개념과 학습 이론을 고찰해보고, 차별화된 교육을 위한 성인 학습자의 특성을 파악해 보고자 한다.

가) 성인학습의 개념

성인학습은 말 그대로 성인이 행하는 학습을 의미한다. 여기서 성인은 다양한 관점에서 정의할 수 있는데, 놀스(Knowles, 1980)는 “성인의 역할을 수행하는 사람이나 자신을 성인으로 인식하는 사람 모두가 성인에 포함된다.”라고 포괄적으로 정의한 후 성인의 개념을 다음과 같이 요약하였다(이현림 외, 2014). “첫째, 생물학적 정의로 인간이 생식할 수 있는 나이에 이르게 될 때 성인으로 간주한다. 둘째, 법이 정하는 일정한 나이에 도달했을 때 성인이 된다. 셋째, 사회적 정의로 전일제 노동, 결혼, 부모 됨, 참정권과 같은 성인으로서의 역할을 수행하기 시작할 때 성인이 된다. 넷째, 심리학적인 정의로 자기 자신의 삶에 대해 책임질 수 있고 자기 주도적인 자아 개념에 도달했을 때 성인이 된다.” 즉, 성인은 생물학적, 법적, 사회적, 심리학적 관점에서 아동이나 청소년과는 차별화되는 기준에 해당하는 사람으로서 성인학습은 이런 기준을 충족한 성인이 행하는 학습이라 볼 수 있다.

학습이란 연습이나 경험의 결과로 일어나는 행동의 지속적인 변화를 의미한다. 여기서 변화된 행동이라는 것은 겉으로 드러나는 외향적 행동뿐만 아니라 가치·신념·태도 등과 같은 내면적 행동까지도 포함된다(한우섭 외, 2018). 성인학습을 정의함에 있어 모든 사람에게 완전히 받아들여질 수 있는 보편적인 정의란 있을 수 없지만, 리처드 마이어(Richard E. Mayer 1947~)가 규정한 학습의 개념을 원용하여 성인학습을 ‘경험의 결과로 인하여 사회에서 성인으로 간주 되는 사람들의 지식, 태도, 그리고 행동이 비교적 지속적으로 변화되는 과정’이라고 말할 수 있다(한우섭 외, 2018).

평생교육의 맥락, 특히 성인학습에 있어서 경험은 핵심적인 개념이다. 인생 발달단계를 통해서 축적되어 온 경험은 학습의 풍부한 자원이 될 뿐 아니라(Knowles, 1980), 경험에 대한 반성적 사고 과정을 통해서 세상을 바라보는 관점의 전환과 성숙을 기대할 수 있다(Mezirow, 1991). 즉, 성찰 활동은 경험에 대한 의식적인 의미 해석의 과정으로서 효과적인 학습의 근간을 형성하고 있다(김한별, 2006).

나) 성인학습 이론

평생교육의 주체인 학습자와 평생교육 학습이론은 다양한 심리학적 이론에 기초하고 있으며, 성인에 대한 심리학적 이해는 성인 학습자의 특성과 학습 능력을 이해하고 학습을 설명하는 데 도움이 된다(한우섭 외, 2018). 특히 성인의 학습 능력은 곧 평생교육의 가능성과 한계 그리고 성인학습 방법과 관련되어 있으므로 성인학습자에 대한 심리학적 이해는 중요하다(한우섭 외, 2018). 평생교육의 심리학적 접근은 인간의 학습 능력이 생애의 어느 일정한 시기에 한정되지 않고 평생에 걸쳐 이루어진다는 전 생애 발달심리학 및 학습이론이 평생교육의 심리학적 배경 이론으로 볼 수 있다(권이종 외, 2001). 또한, 이러한 발달심리학에 근거한 성인학습자의 심리적, 환경적 특성을 토대로 다양한 교육학적 이론들이 연구되고 제시되었다. 1970년 이후 성인교육자들은 성인과 아동의 차이를 성인학습 원리, 성인학습 모델, 혹은 성인학습 이론으로 체계화하려는 시도가 있었고 이러한 노력은 지금까지 계속되고 있다(한우섭 외, 2018).

(1) 생애주기별 발달이론

평생교육에 참여하는 성인학습자에 대한 심리학적 이해를 위해 가장 기본이 되는 것은 생애주기별 발달이론이다. 생애주기(life cycle)란 인간의 생애를 단계로 구분한 것(한국교육심리학회, 2000)으로, 일반적으로 유아기부터 노년기로 이어지는 단계 중에서 성인기에 해당하는 발달심리학적 이론들은 성인 학습자를 이해하고 교육의 방법과 방향을 설정하는데 중요한 기준이 된다.

인간이 태어나서 죽음에 이르기까지 계속적으로 심신의 발달이 이루어지는 과정에서 일정한 나이에 도달하면 그 전후 시기와는 구별되는 특징을 지니게 되며, 이러한 특징에 따라 인간의 발달과정을 단계로 구분한 것이 ‘발달단계’이고, 이 발달단계에서 각 개인이 학습하지 않으면 안 되는 여러 가지 과제로써 개인의 건전한 성장과 발달을 위해 반드시 필요한 사항이 ‘발달과

업’이다(한우섭 외, 2018). 발달단계와 발달과업은 학자마다 구분의 기준과 관심이 각기 다르지만, 일반적으로 인간의 발달에는 일정한 방향성이 있으며 보편성과 법칙성, 즉 발달 원리가 존재한다(한우섭 외, 2018).

에릭슨(Erik Erikson, 1902~1994)은 “인간은 일생 동안 여러 단계의 심리 사회적 위기를 경험하는데, 그 위기의 결과로 성격이 발달한다.”고 보았다. 즉 사회가 개인에게 미치는 영향과 개인이 개인적·사회적 위기를 극복하면서 ‘나는 누구인가?’, ‘내가 무엇을 해야 하는가?’에 대한 답을 발견하는 과정에 초점을 두고 있다(이인정 외, 2009). 그는 인간이 심리 사회적 위기의 극복을 통하는 과정에서 발달하는 것으로 보았으며 인간의 발달단계를 총 8단계로 구분하였는데, 그 중 성인에 해당하는 단계의 발달과업은 다음의 [표 2-7]과 같다(한우섭 외, 2018).

[표 2-7] 에릭슨의 단계별 발달과업

6단계 성인초기 (20~25세)	친밀감 대 고립감 - 배우자의 선택기 - 획득된 친밀감은 성공적 결혼 생활 수행 - 친밀감을 형성하지 못하면 직장, 친구, 사회적 고립감의 위기를 맞이함
7단계 중년기 (26~65세)	생산성 대 침체감 - 결혼 후 자녀를 성장 시키는 시기 - 다음 세대를 교육하고 전통과 가치관 전달하는 과정에서 생산성 획득 - 직장에서 후 세대를 지도하고 교육하며 생산성 발휘
노년기 (66세~)	자아 통합감 대 절망감 - 생애를 되돌아보는 시기 - 자신의 삶에 가치를 느끼고 지혜를 획득하면 자아통합감을 얻음

출처: 한우섭 외(2018). 평생교육론, p.69.(재구성)

레빈슨(Daniel J. Levinson, 1920~1994)은 인생의 주기를 봄, 여름, 가을, 겨울의 사계절로 비유하며, 인생을 성인 이전기, 성인 초기, 중년기, 노년기로 나누는 ‘인생의 사계절’ 이론을 제시(최은수 외, 2017) 하면서, 인간은 완성된 인격체가 아니라 발달과정에서 계속 변화하는 존재로 보았다. 이러한 레빈슨의 이론은 성인학습자에게 계속적인 학습 가능성과 평생교육의 필요성을 뒷받침하고 있으며 학습자가 처한 발달단계에서의 발달과업을 규명함에 따라

성인학습의 기본적 자료를 얻는데 중요한 지침을 제공해 주고 있다(한우섭 외, 2018). 성인학습자와 관련한 레빈슨의 발달과업은 다음 [표 2-8]과 같다.

[표 2-8] 레빈슨의 단계별 발달과업

성인전기 (17~39세)	- 17~22세 : 성인을 향한 과도기, 자아개념을 확립, 성인의 가능성 모색 - 23~28세 : 성인의 라이프사이클을 만들기 위해 노력 - 29~33세 : 자신의 한계를 해결하고 만족할만한 생활 토대를 마련 - 34~39세 : 인생을 확립하고 자신의 목표성취에 전력
중년기 (40~59세)	- 40~44세 : 중년의 과도기, 지난 시간을 돌아보고 변화를 모색함 - 45~49세 : 새로운 선택을 통해 생활구조를 만드는 과제 - 50~54세 : 중년 안정기, 인생 절반의 과도기 과제를 실행함 - 55~59세 : 중년기 제2의 생활구조를 구축하는 시기
노년기 (60세~)	- 60~65세 : 노년의 과도기 - 66세~ : 생활주기에서 중요한 전환기로 작용

출처: 한우섭 외(2018). 평생교육론, p.67.(재구성)

이러한 이론들의 핵심적인 개념은 생애주기이다. 성인의 인생 구조는 전 생애에 걸쳐 주기적으로 개인과 환경, 사회적 집단의 계속적 영향을 받고 발달하게 되며 인생 구조에서 몇 번의 전환기를 경험하게 된다(강경화, 2021). 이러한 단계별 발달과업은 학습자의 당면한 문제가 무엇인지 확인하고 조력할 수 있다는 관점을 성인학습에 시사하며, 교육적 노력이 투입되어야 할 최적의 시기를 결정하는 기초자료를 제시한다(한우섭 외, 2018).

(2) 안드라고지

학습자로서의 성인을 이해하고자 하는 노력 중에서 가장 잘 알려진 것이 안드라고지(andragogy)다(한우섭 외, 2018). 이 용어는 교육론을 의미하는 페다고지(pedagogy)가 그리스 어원으로 해석하면 ‘아동교육’의 뜻이 되는 것에 대하여, ‘성인’을 의미하는 안드로스(andros)와 ‘이끌다’ 또는 ‘가르치다’를 뜻하는 아게인(agein)의 합성어로, 성인을 교육하는 활동을 의미한다(서울대학교 교육연구소, 1995).

안드라고지는 아동을 대상으로 하는 전통적 교육학 이론인 페다고지의 원

리 및 실천 방법으로 성인학습에 접근한다는 것이 역부족이라는 것이 밝혀지면서 등장한 개념으로, 안드라고지는 성인을 핵심으로 하는 ‘성인을 돕는 기술과 과학’이라는 의미를 가지고 있다(최은수 외, 2017). 안드라고지는 성인학습자에 대한 몇 가지 가정에 기초하고 있는데 놀스(Knowles, 1980)는 다음과 같이 여섯 가지를 제시하고 있다. “첫째, 사람들은 성숙해 가면서 자아개념이 의존적에서 자기 주도적으로 변한다. 둘째, 성인들은 시간이 흐를수록 더욱 많은 경험을 축적하게 되며 그 경험은 귀중한 학습자원이다. 셋째, 성인들의 학습 준비성은 그 사람의 발달과업 또는 사회적인 역할과 깊은 관계가 있다. 넷째, 성인들은 학습에 있어서 과목 중심적이기보다는 문제 중심적이다. 다섯째, 가장 강력한 동기는 외적 동기가 아니라 내적 동기다. 여섯째, 성인들은 자신들이 왜 그것을 배워야 하는지를 알아야 한다.(한우섭 외, 2018)”

성인학습자에 관한 전제는 전통적인 교육학이 의거하여 왔던 아동학습자에 대한 기본 전제와 명확하게 대비되며, 놀스(Knowles)는 이 가정들이 성인들의 학습 프로그램을 설계하는데 기초가 된다고 확신했으며, 이들 양자 간의 기본 전제를 간단하게 비교해 보면 다음의 [표 2-9]와 같다(한우섭 외, 2018).

[표 2-9] 페다고지와 안드라고지의 특성 비교

구분	페다고지	안드라고지
학습자	- 의존적 성향 - 교사가 학습내용, 학습시기, 학습방법, 학습평가 등을 지시, 주도함	- 독립적인 성향 - 자기주도적 - 교사는 학습자를 저력 지원하는 관계
학습자의 경험	- 학습자원으로서 그다지 가치를 지니고 있지 않음 - 교수법은 강의식	- 경험은 풍부한 학습자원 - 교수법은 토론, 문제 해결식
학습에의 준비성	- 표준화된 교육과정 - 사회가 그들에게 요구하는 것을 학습	- 학습자 자신이 원하는 것을 학습 - 실제 적용 위주의 학습 프로그램 구성
학습에의 경향성	- 미래를 위한 준비, 교과중심성	- 즉시적인 활용, 문제중심성
학습에의 동기	- 외재적 동기	- 내재적 동기

출처: 한우섭 외(2018), 평생교육론, p.96.

(3) 자기 주도 학습

성인교육에 있어 주목할 수 있는 또 하나의 학습 형태는 자기 주도 학습(Self-Directed Learning)이다. 놀스(Knowles, 1975)는 성인학습에 있어서 자율학습을 핵심적인 개념으로 보았으며 학생 중심의 교육을 위한 학습전략으로 활용할 것을 주장하였다. 또한 놀스(Knowles, 1980)는 이미 공식적인 교육과정과 직장생활 및 삶을 통해 얻은 풍부한 지식을 갖추고 있는 성인학습자에게 전통적인 강의 중심의 학습보다는 학생 스스로 학습 욕구를 진단하고 학습경험에 적극적으로 참여하도록 유도하는 성인교육이 요구된다고 하였다(최종철, 2007).

자기 주도 학습은 학습자 스스로가 학습의 참여 여부에서부터 목표 설정 및 교육프로그램의 선정과 교육평가에 이르기까지 교육의 전 과정을 자발적 의사에 따라 선택하고 결정하여 행하게 되는 학습 형태(서울대학교 교육연구소, 1995)를 말하는 것으로, 아동학습자와 달리 자아개념이 독립적이고 자율적으로 성숙하게 되는 성인학습자는 자기 주도 학습이 가능할 뿐만 아니라, 더욱 효과적인 교육방식이 될 수 있다. 이에 대해 펜란드(Penland, 1979)는 자기 주도 학습을 학습자, 계획자, 관계 집단, 학습 평가의 요소를 고려하면서 정의하였는데, 자기 주도 학습이란 학습자가 학습 요구 결정, 학습 정보 수집, 학습자원 활용, 학습 방법 구안 등에 대한 책임을 지고, 계획자는 학습자가 기대하는 수준에 도달하도록 도와주며, 관계 집단은 학습자가 무엇을 학습하고 어떻게 행동해야 할 것인가에 대한 방향을 제시하고, 학습 평가는 학습자가 협력적으로 실시하게 되는 학습을 의미한다고 보았다(한우섭 외, 2018).

(4) 전환학습

전환학습(Transformational Learning 혹은 Transformative Learning)은 학습자가 자신과 세계를 보는 방식을 근본적으로 극적으로 변화시키는 과정에 대한 이론으로, 일정한 인지능력을 새로운 영역으로 확장시키는 정보학습과

달리 전환학습은 우리가 알고 있는 무엇인가를 변화시키는 것을 말하며, 이러한 전환학습의 세 가지 핵심 개념은 인생 경험, 비판적 성찰 그리고 전환학습과 발달 사이의 연결이라 할 수 있다(한우섭 외, 2018). 즉, 경험은 학습에 필수적인 요소로써 성인이 가진 넓고 깊은 경험은 그들과 다른 사람들의 학습자원으로 활용될 수 있으며, 이러한 경험의 종류는 직접적인 신체 경험뿐만 아니라 대리 경험, 모의 경험, 공동 경험, 그리고 명상과 같은 내적인 경험 등도 포함한다(한우섭 외, 2018). 또한, 개인의 기존 삶의 구조로는 수용할 수 없는 경험을 하면서 전환학습 프로세스는 시작되는데 이때 필요한 것이 바로 ‘비판적 성찰’이며, 효과적인 학습은 긍정적인 경험으로부터 나오는 것이 아니라 효과적인 성찰에서 나온다(한우섭 외, 2018). 끝으로, 발달은 전환학습의 결과로써, 개인의 발달은 프로세스 안에 내재 되어 있기도 하고 프로세스의 결과이기도 하다(한우섭 외, 2018). 비판적으로 생각할 수 있는 능력은 전환을 실천하는 필수적인 요소로, 그 자체가 발달적이며, 이를 통해 우리는 보다 뛰어나고, 더욱 비판적인 사고를 하는 사람이 될 수 있다(한우섭 외, 2018).

(5) 경험학습

린데만(Lindeman, 1961)은 성인교육에서 최고의 가치를 가진 자원은 학습자의 경험이라고 하였으며, 놀스(Knowles, 1989)의 연구에서도 가장 기초가 되는 가정은 성인들은 젊은이들에 비해서 더 많은 경험 그리고 다른 품질의 경험을 함께 갖고 교육 활동에 참가한다는 것이다(한우섭 외, 2018).

학습을 경험의 전환을 통해서 이루어지는 과정으로 규정하고 있는 콜브(Kolb, 1975)는 정보를 습득하는 과정의 두 가지 상반되는 논리, 즉 구체적 경험(concrete experience) 대 추상적 개념화(abstract conceptualization)를 가정하였다. 콜브(Kolb, 1975)에 따르면 경험학습은 4단계 주기를 통해서 발생하는데, 첫째 단계는 새롭고 구체적인 경험을 겪는 구체적 경험(concrete experience) 단계이며, 둘째 단계는 서로 다른 관점에서 경험을 해석하고 반성하는 반성적 관찰(reflective observation)이고, 이러한 관찰을 논리적으로

통합시키기 위하여 아이디어와 개념을 창출하는 추상적 개념화(abstract conceptualization) 단계가 세 번째이며, 마지막이 새로운 도전을 받고, 문제를 해결하고, 의사결정을 위해 새롭게 파생되는 이론이나 학습을 활용하는 능동적 실험(active experimentation) 단계다(한우섭 외, 2018). 즉, 실제적인 경험은 관찰과 반성을 위한 기초가 되며, 이러한 관찰을 통해 새로운 의미가 창출될 수 있는 행동은 이론으로 융합되고 다시 새로 창출된 의미나 가설은 새로운 경험을 만들기 위해 영향을 주는 지침서로 활용된다(한우섭 외, 2018).



[그림 2-2] 콜브(Kolb)의 경험학습과 학습 스타일

출처: 한우섭 외(2018). 평생교육론, p.106.(재구성)

다) 성인학습자의 특성

학습자로서의 성인을 이해하기 위한 다양한 심리학적, 교육학적 이론들을 종합해 볼 때, 평생교육에서의 성인학습은 전통적 학교 교육에서의 학습과 명백한 차이를 가지며, 이러한 성인학습자의 특성은 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

첫째, 성인학습자의 가장 기본적인 특성은 자발성이다. 성인학습자는 타인의 강요나 외부의 압력과 요구에 의해 학습을 시작하는 것이 아니라 자신의 필요와 교육적 요구에 따라 교육 내용을 자율적으로 선택하며, 학습에 대한 참여도 자신의 의지에 의해 이루어지므로 자기 주도적이라 할 수 있다(최은수

외, 2017).

둘째, 성인학습자는 자신의 인생 발달단계를 통해서 축적되어 온 다양한 경험과 그 경험에 대한 반성적 사고 과정을 통해서 학습을 수행(김한별, 2006)하며, 이러한 경험은 귀중한 학습자원으로써 교수자나 학습자들이 서로의 경험을 교환하는 것을 통해 학습이 성립(최은수 외, 2017)될 수 있다.

셋째, 성인학습자들의 학습은 그 사람의 발달과업 또는 사회적인 역할과 깊은 관계가 있다(Knowles, 1980). 따라서 학습에 있어서 미래를 위한 준비나 지적인 변화보다는 생활이나 직무 중심의 문제해결에 중점을 둔다(최은수 외, 2017).

넷째, 성인학습자들의 가장 강력한 학습 참여 동기는 외적 동기가 아니라 내적 동기다(Knowles, 1980). 따라서 성적 또는 결과 중심의 학습과는 달리 학습이 이루어지는 과정 자체가 중시되며, 성과 면에서도 외재적 성과보다는 내재적 성과를 측정한다(최은수 외, 2017).

이러한 성인학습자의 특성은 평생 교육환경에서 성인학습자들을 교육하는 방법에 적극적으로 활용할 필요가 있다. 이에 대해 한우섭 외(2018)는 안드라고지의 기본 가정에 근거하여 성인학습자에 대한 교육의 실천 방법을 다음과 같이 제시하였다. “첫째, 교육자는 성인학습자가 무엇을 배우고 싶어 하는지 그 요구를 인식할 수 있도록 도와주어야 한다. 둘째, 성인학습자가 의존성을 극복하고 자기 주도성을 지닌 존재로 변화하도록 이끌어 주어야 한다. 셋째, 성인학습자는 다양하고 개별적인 경험을 지닌 존재이므로 이것을 활용하기 위한 다양한 경험학습 방법을 활용할 필요가 있다. 넷째, 학습 요구 진단에 학습자를 참여시키고 진단 결과에 따른 학습 내용을 제공해야 한다. 다섯째, 교육을 통해 습득한 것을 실제 삶에 적용할 수 있도록 지원해 주어야 한다. 여섯째, 삶의 질 향상과 같은 내재적 동기 촉진을 위한 전략을 교육 활동의 계획과 실천에 반영해야 한다(한우섭 외, 2018).”

이러한 성인교육의 실천 방법을 성인학습자의 특성에 대입하여 정리하면 다음의 [표 2-10]과 같다.

[표 2-10] 성인학습자의 특성에 따른 교육 실천 방법

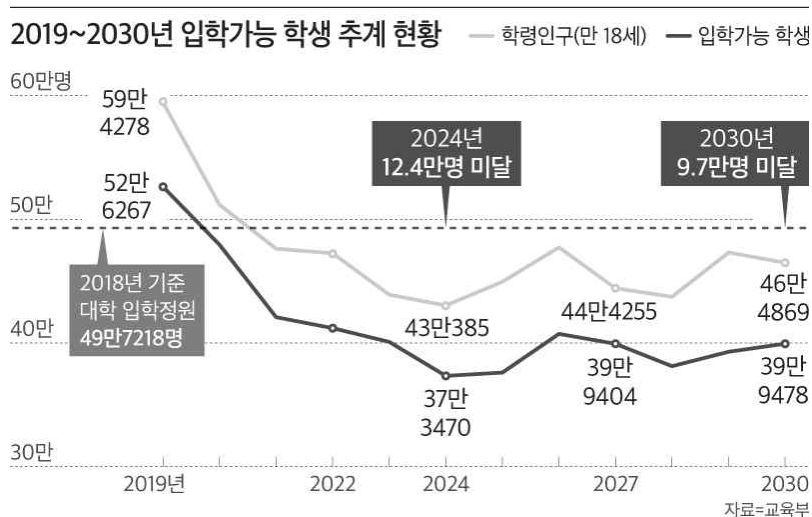
성인학습자의 특성	성인교육 실천 방법
1. 자발적 학습참여	1. 학습요구를 인식할 수 있도록 도움
	2. 자기주도적 학습 유도
2. 다양한 경험 보유	3. 경험학습 활용
3. 문제해결을 위한 학습참여	4. 학습요구 진단에 학습자 참여 유도
	5. 학습 결과를 삶 또는 직무에 적용할 수 있도록 지원
4. 내적 동기로 학습 참여	6. 내재적 동기 촉진을 위한 전략 반영

제 2 절 대학의 평생교육

평생에 걸쳐 교육받을 권리가 보장되어야 한다는 기본 이념으로 시작된 평생교육은 역사의 흐름 속에서 기술의 발전과 그에 따른 사회·경제적 환경의 변화에 따라 발전되어 왔다. 특히 최근에는 인간의 평균수명 증가와 저출산으로 인한 고령사회로의 진입, 과학기술의 발전에 따른 사회구조와 노동시장의 변화 등으로 인해 성인들의 재교육 및 계속교육의 필요성이 증가하면서 평생교육과 후학습에 대한 사회적 관심과 필요성이 높아지고 있다. 그중에서도 기술의 발전에 따른 사회·경제적 환경변화를 배경으로 노동시장의 유연화에 따른 지속적인 전문성 개발의 필요성이 증가하면서, 일반 성인을 대상으로 한 고등교육 수준의 평생교육 수요가 증가하게 되었고, 고등교육 보편화의 흐름 속에서 학령기 이후의 성인학습자에 대한 평생교육은 고등교육의 새로운 맥락이 되고 있다(교육부, 2019a). 이러한 평생교육의 확산과 학습사회로의 이행은 이미 전 세계적인 현상으로 나타나고 있으며, 지식산업사회의 도래, 세계화, 여가의 증대 등과 같은 사회적 변화는 성인들로 하여금 계속해서 자신의 고용 가능성을 높이고, 삶의 질 향상을 위해 평생학습에 대한 요구를 증진시키게 하는 요인으로 작용하고 있다(이해주, 2010). 또한 국가적인 차원에서는 성인들의 계속교육적 요구를 충족시켜 줌으로써 국가의 경쟁력 향상과 사회발전, 나아가 사회 통합을 꾀할 수 있다고 판단함으로써 평생학습사회를 실현하기 위한 관심이 점차 증대되고 있으며, 이러한 상황 속에서 가장 큰 변화를 요구받고 있는 영역이 대학 평생교육이다(이해주, 2010).

대학에는 우수한 인적, 물적, 지적 교육자원이 집중되어있기 때문에 대학을 활용하여 성인들에게 창의적인 고숙련의 기회를 제공할 수 있다(조대연 외, 2015). 성인이 대학에서 본인의 능력을 개발하도록 제도적 장치를 갖추는 것은 대학생 수요의 격감에 대비하고 대학을 지역주민에게 되돌려주는 역할도 수행한다(서정화 외, 2006). 특히 최근에는 심각한 학령인구 감소로 인한 입학자원 부족으로 많은 대학이 생존 위기를 겪고 있다. 올해 이미 지방대와

전문대를 중심으로 4만 명 넘는 대규모 미달사태가 벌어졌고, 내년에는 신입생이 6만여 명 부족하리라 전망되며(장원섭, 2021), 현재의 출산율을 고려할 때 당분간은 입학 가능한 학령기 학생 수가 입학 정원에 미치지 못하는 현상이 계속될 것으로 예상된다([그림 2-3] 참고). 하지만 이러한 대학의 위기는 평생학습사회라는 시대적 상황과 맞물려 오히려 미래를 준비하는 기회가 될 수 있다.



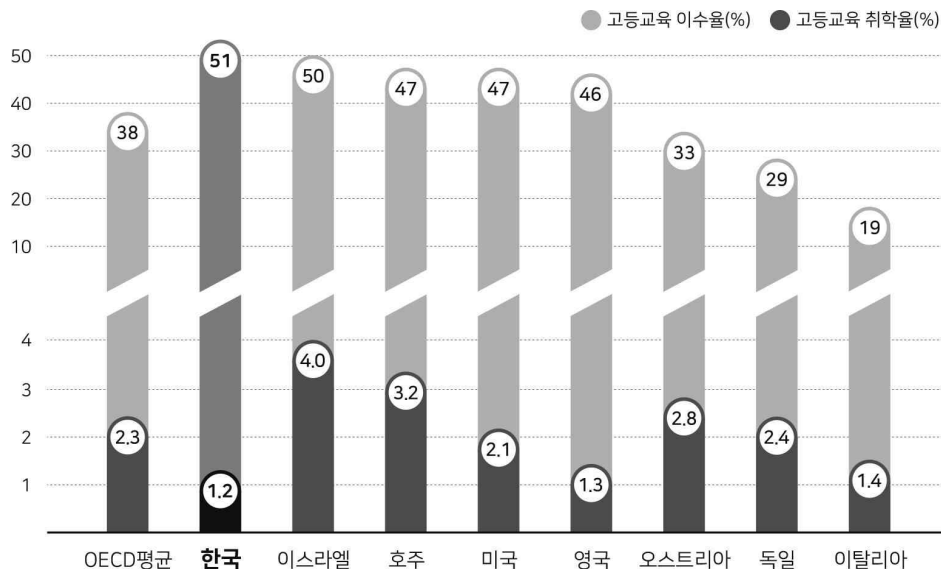
[그림 2-3] 학령인구 감소 추이

출처: 연합뉴스 홈페이지

평생교육 환경에서 대학의 역할은 이미 많은 연구를 통해 중요성이 강조되었다. 이와 관련해 서정화 외(2006)는 “인적·물적 인프라를 잘 갖춘 대학이야말로 지역주민의 인적자원개발을 위한 핵심 기관이다.”라고 하면서, “대학은 이제 적령기의 청년만을 대상으로 하는 것이 아니라 성인을 포함하는 모든 사람에게 개방되어야 한다는 시대적 요구에 부응하여 연령, 학력, 성별의 구분 없이 학습을 원하는 모든 사람에게 그 문을 개방하여야 한다.”라고 주장하였다. 또한 조대연 외(2015)는 “성인학습자가 일과 학습을 병행하면서 현장의 경험을 좀 더 발전시키기 위한 학업을 계속하거나 지속적인 능력개발을 위해 새로운 지식과 기술을 습득함으로써 전문성 향상을 도모하며 학위 취득

에 도전하는 사람들이 증가하고 있다.”라고 하면서, “평생직장에서 평생직업으로 패러다임이 전환됨에 따라 재직자뿐만 아니라 자발적 또는 비자발적 퇴직(예정)자 역시 지속적인 고용 가능성을 향상시켜야 함에 따라서 가장 체계적이고 수준 높은 전문성을 가진 대학이 이들의 수요에 적극적으로 부응할 필요가 있다.”라고 주장하였다. 교육은 사회변화에 부응하여 구성원들의 요구를 충족해 주어야 한다. 특히 고등교육은 인적자원개발 측면에서 모든 국민이 자아실현을 극대화할 수 있는 열린 교육 사회를 만들어가고 구성원들의 욕구 충족은 물론 사회발전을 위해 여러 학습 기회를 제공하기 위한 노력을 강구해야 한다(서정화 외, 2006). 이러한 맥락에서 후학습, 또는 후진학을 필요로 하는 성인학습자들에게 있어 대학이 가진 고등교육의 경험과 인프라는 그들의 직무능력과 사회 경험을 한 층 더 성숙시킬 수 있는 좋은 자원으로써 적극적으로 활용될 필요가 있다.

이미 인구의 고령화를 경험한 선진국들은 생애주기별로 삶의 질을 높이기 위한 평생교육 정책을 추진하고 있다(Schuller & Watson, 2009; 최상덕 외, 2018에서 재인용). 이러한 국가들은 정부와 대학들이 대학교육 시스템과 평생교육 시스템의 연계와 통합을 통해 미래사회에서 요구되는 대학의 위상과 역할을 새롭게 정립하고 대학교육의 혁신을 적극 추진하고 있다(최상덕 외, 2018). 하지만 우리나라의 경우 정부와 대학 차원에서 다양한 정책을 추진하며 대학의 평생교육 체제 정립을 위해 노력하고 있으나 아직 그 결과가 뚜렷이 나타나지는 못하는 실정이다. OECD의 분석에 따르면 2019년 기준 우리나라 25세 이상 성인의 고등교육(학, 석, 박사) 이수율은 51%로 세계 최고 수준이지만, 취학률, 즉 25세 이상의 성인이 고등교육(학, 석, 박사)에 참여하고 있는 비율은 1.2%로 OECD 회원국 평균에도 못 미치는 수준인 것으로 나타났다([그림 2-4] 참고). 이는 이수율이 높은 것에 대한 반증일 수도 있지만, 이수율이 비슷한 국가들과 비교하여 취학율이 현저히 떨어지는 것을 볼 때, 그만큼 대학 중심의 성인교육 기회가 상대적으로 적은 것으로 볼 수 있다.



[그림 2-4] 국가별 25세 이상 성인의 고등교육 이수율, 취학율 비교

자료: OECD교육지표 2020

그러나 이러한 국내의 실정은 정부의 적극적인 지원 정책 추진과 대학의 자발적 체제 개편을 통해 곧 선진화된 국가들의 대학 평생교육 환경을 따라갈 수 있을 것으로 보인다. 실제로 교육부가 2016년부터 시행하고 있는 “대학의 평생교육체제 지원사업(LiFE)”의 운영 규모 추이를 보면 해를 거듭할수록 지원대학과 학과 수, 입학 정원과 신입생 충원율이 오르고 있는 것을 확인할 수 있다([표 2-11] 참고).

[표 2-11] 대학의 평생교육체제 지원사업(LiFE) 운영 규모 추이

(단위: 개, 명, %)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비고
대학 수	9	15	21	30	30	전문대(7개교)
운영 학과 수	42	52	68	108	113	
입학 정원	1,549	1,983	2,707	3,738	3,912	
신입생 충원율	55	79	83	85	88	

자료: 2021년 대학의 평생교육체제 지원사업 기본계획, 2020년 평생교육백서

문제는 이러한 제도를 통해 대학의 평생교육에 참여하는 후진학 성인학습자들이 학습의 내용과 환경에 만족할 수 있어야 그 수요가 더욱 증가할 수 있다는 것이다. 이를 위해서는 정부 차원의 꾸준한 정책적 지원도 필요하지만, 대학 역시 그동안의 제도권 학교 교육의 틀에서 벗어나 성인학습자를 위한 보다 유연하고 탄력적인 교육환경 조성을 통해 진정한 평생교육 체제로의 전환이 필요한 때이다. 따라서 이와 관련된 현재까지의 국내 정책과 제도, 환경들을 고찰하고 해외 우수사례와의 비교를 통해 앞으로의 방향을 모색할 필요가 있다.

1) 국내 대학 평생교육 정책 및 배경

우리나라에서 일반인에게 고등교육을 개방한 것은 1982년 12월 ‘사회교육법’이 처음 제정되고, 이어서 1983년 9월에 ‘사회교육법시행령’이 공포되면서, 사회교육법 제 24조 제(1)항에 “대학, 사범대학, 교육대학 및 전문대학은 당해 대학의 특성에 맞는 사회교육을 실시해야 한다.”라고 의무화함으로써 시작되었다고 할 수 있다(서정화 외, 2006). 이를 계기로 대학사회교육은 본격화되어, 일부의 대학에서는 영국 대학의 ‘교외교육부’나 미국 대학의 ‘성인 계속교육부’에 해당하는 ‘평생교육원’이나 ‘사회교육원’ 등의 성인교육 전담 기구가 설치되어 대학 성인교육의 전문화와 체계화가 이루어지게 되었다(서정화 외, 2006). 이후, 독학 학위제(1988), 학점은행제(1998), 시간제등록제(1997), 원격대학(2001) 등의 다양한 대안적 고등교육제도가 시행되면서 성인학습자들의 후학습 및 학위 취득의 기회가 제공되었다. 하지만 이러한 사회교육원, 평생교육원과 같은 대학 부설 교육기관 중심의 성인교육은 단기 비정규교육 프로그램에 집중되어 취미, 여가, 직업능력 부문에서 인기 위주의 과정 운영에 치중하는 결과를 낳았고, 이로 인해 공급 과잉에 따른 교육 효과와 정부 지원의 타당성 측면에서 사회의 부정적·비판적 시각은 커져갔다(최상덕 외, 2018). 이러한 문제점과 함께 고령화, 학령인구 감소, 노동시장의 변화 등 사회적 환경이 변화하면서 정부는 평생학습을 대학 중심으로 육성하는 새로운

정책을 추진하게 되었는데, 이는 2008년 교육부의 ‘대학 중심의 평생학습 활성화 지원사업’으로 시작되었다.

이때부터의 평생학습 중심대학 육성 정책 사업에 대해서 최상덕 외(2018)는 김진모 외(2017)의 「후진학 수요조사 및 대학의 평생 교육체제 발전방안 연구」와 교육부의 연도별 「대학 중심의 평생학습 활성화 지원 기본계획(안)(2012~2018)」을 토대로 크게 다섯 단계의 진화 과정을 정리하였다([표 2-12] 참고).

[표 2-12] 정부의 평생학습 중심대학 육성 정책 사업 발전 단계(2008~현재)

단계	연도	사업내용
1단계	2008~2011	대학중심의 평생학습 활성화 지원 사업
2단계	2012~2013	정규학위과정 중심 평생학습 중심대학 육성사업
3단계	2015	재직자 특별전형 지원 사업
4단계	2016	평생교육단과대학 지원 사업
5단계	2017~현재	대학의 평생교육체제 지원 사업

자료: 최상덕 외(2018). 성인학습자의 대학 평생교육 수요 분석 연구

2008년부터 2011년까지 4년간 추진된 ‘대학 중심의 평생학습 활성화 지원사업’은 고령화·정보화 시대의 지속적인 능력개발을 위해 고등교육기관을 중심으로 한 평생학습 활성화 사업(교육부, 2020a)으로, 비학위과정의 교육프로그램 운영을 지원하여 이를 통해 성인학습자를 위한 열린 대학으로서 대학 기능에 변화를 가져오고 대학 평생교육 환경기반을 조성하는데 크게 기여했다고 할 수 있다(최상덕 외, 2018).

2012년부터는 본격적으로 학위과정 성인학습자의 지원에 집중하였다. 특히 선취업한 재직자의 후진학 기회를 확대하고, 인생 제2막을 준비하는 성인 학습자의 제2, 제3의 학위 취득을 지원하는 등, 성인 친화형 대학 체제 개편을 유도하였다(교육부, 2020a). 이러한 대학 평생교육 정책은 성인학습자를 위한 정규 학위과정을 포함하고자 한다는 점에서 기존의 대학 평생교육 정책과 차별된 접근이라고 할 수 있다(최상덕 외, 2018).

2015년에 들어 대학 평생교육 지원사업은 재직자 등 성인학습자의 성공적

인 선취업·후진학 지원을 전면적인 사업 목표로 내세우면서 ‘재직자 특별전형’을 사업의 주요 요소로 포함하게 되었다(교육부, 2020a). 재직자 특별전형 지원은 2010년 재직자 맞춤형 교육과정을 개발하고 학업 보완 프로그램의 운영 등을 통해 대학의 후진학 교육 여건을 조성하기 위한 것으로, 이를 위해 선도적인 학사 유연화를 통해 대학 간 공동 컨소시엄을 구성하여 교육과정을 공동 운영하는 것이 가능하도록 지원했다(최상덕 외, 2018).

2016년에는 평생학습 중심대학 육성사업(학위/비학위과정+재직자특별전형+전문희소계열)에 평생교육 단과대학 지원사업이 결합되었다(최상덕 외, 2018). 평생교육 단과대학 사업의 도입은 성인학습자를 전담·지원하는 단과대학을 대학 조직 내에 설치함으로써, 이를 통해 일과 학업을 병행하고자 하는 재직자·성인학습자들이 보다 유연하게 질 높은 대학교육을 받을 수 있는 학습 기회 및 학습권을 보장하게 되었다(교육부, 2020a).

2017년에는 대학의 특성 및 지역사회의 수요를 기반으로 사업 운영모델을 설계하도록 하여 대학의 자율성과 책무성을 강화하는 방향으로 사업을 개편·추진하였다(교육부, 2020a). 이를 위해 ‘대학의 평생교육체제 지원사업’을 새롭게 추가하여 성인학습자를 전담·지원하는 단과대학, 학부 또는 학과 등을 대학 조직 내에 설치하고, 학습자의 특수성을 반영한 성인 친화형 학사체제를 구축·운영하도록 유도하는 등 성인학습자의 후학을 조직적 차원에서 지원하기 시작했다(교육부, 2020a). 이러한 ‘대학의 평생교육체제 지원사업’은 현재 대학 평생교육의 가장 핵심이 되는 사업으로써 우리나라 대학 평생교육 환경을 한 단계 발전시키고 성인학습자들의 평생교육에 대한 관심과 참여를 확대하는 중요한 사업으로 발전하고 있다.

이러한 정책과 사업의 추진 방향 및 과정을 볼 때, 우리나라 대학 중심의 평생교육 정책은 비학위과정에서 학위과정 중심으로 개편·확대되고 있음을 알 수 있다. 이는 아직도 학벌을 중시하는 사회적 풍조의 영향으로 학위를 남발한다는 기존의 부정적 견해나 우려도 무시할 수는 없다. 하지만 무조건적인 대학 진학보다 실무경험을 우선으로 취업을 선택한 고졸 취업자들에게 대학은 경험을 바탕으로 한, 보다 전문적이고 체계적인 후학습 기회와 이러한 학습 결과로 부족한 학력을 보완하고 더 높은 이상을 실현할 기회를 폭넓게 제

공함으로써 고졸 취업 활성화와 평생학습사회 정착을 위한 저변확대에 긍정적인 효과를 가져오고 있다. 이를 위해 정부는 사회적 환경변화와 그에 따른 성인의 학습 환경 변화를 기반으로 다양한 제도를 마련하고 발전시켜 왔으며, 현재 우리나라에서 대학이 주도하는 대표적 후학습 학위과정은 다음의 [표 2-13]과 같다.

[표 2-13] 대학 주도의 후학습 학위과정 제도

제도명	목적	취득학위	입학전형	근거법령
재직자 특별전형	특성화고·마이스터고 졸업 후 3년 이상 산업체 재직자에게 후진학 기회 제공	전문학사, 학사	정원외 특별전형	고등교육법 시행령 제29조 제2항 14호
전공심화과정	관련분야 산업체경력자 또는 전문대 관련 학과 졸업자 후진학 기회 제공	학사	정원외 특별전형	고등교육법 제50조2 및 동법시행령 제58조의2
한국 방송통신 대학교	고졸 이상의 학력 인정자 후진학 기회 제공	학사, 비학위과정	정원내/외	한국방송통신 대학교 설립 및 운영에 관한 법률
사이버 대학	고졸 이상의 학력 인정자의 후진학 기회 제공	전문학사, 학·석사	정원내/외	고등교육법 제2조
대학의 평생교육체제 지원	고졸 재직자 등 성인학습자 평생교육 기회 제공	학사, 비학위과정	정원내/외	-

출처: 교육부(2019a). 2019 평생교육백서, p.430.(재구성)

이러한 제도들은 선취업 성인학습자, 즉 고등학교 졸업 이후 진학을 포기하고 취업을 선택한 성인 근로자가 학위를 취득하기 위해 일과 학습을 병행하는데 발생하는 문제들을 극복하고 대학이라는 학교 교육제도 안에서 유연하게 학습을 이행할 수 있도록 하는 맞춤형 교육과정들을 제도화한 것이다. 또한, 대학 입시로 과열되어있는 한국적 특수한 상황에서 고졸 이후 선취업을 유도하고 추후 진학 및 학습을 할 수 있도록 경로를 구축하는 정책적 판단으로 성립(조희경 외, 2019)된 제도들이다. 따라서 이러한 제도들을 살펴보기 전에 먼저 우리나라 ‘선취업·후진학’정책의 배경에 대해 이해할 필요가 있다.

가) 선취업·후진학 정책

‘선취업·후진학’은 학문적 개념이라기보다 청년층의 과도한 학력 과잉과 인력 수급 불일치 현상을 완화하기 위한 사회적 필요에 의하여 만들어진 개념이다(노경란 외, 2013). ‘선취업’은 고등학교를 졸업하는 학령기 학생의 다음 진로에서 ‘대학 진학’과 구분되는 개념으로 우리나라의 경우 주로 직업계 고등학교인 특성화고나 마이스터고를 졸업한 학생이 고등교육과정으로 진학하지 않고 먼저 취업하는 경우를 의미한다. ‘후진학’은 이러한 배경의 선취업자들이 일정 기간 동안 경력을 쌓은 후 재직상태를 유지하면서 학위 취득을 목적으로 대학에 진학하는 것을 의미하며, 진급이나 직무에 필요한 자격을 인정받기 위한 학습이나 교육과정을 이수하는 것이 아닌, 대학 학위 취득이라는 분명한 목적을 갖고 이루어진다는 점에서 ‘후학습’의 개념에 포함되는 제도적 개념이라 할 수 있다. 선취업·후진학 정책은 고용상의 학력 차별, 과도한 학력 추구로 인한 사회적 낭비, 현장 산업인력 고령화 등의 문제를 해소하기 위해 도입된 것으로, 특성화고 졸업생이 우선 취업하여 자기 분야를 개발하고 필요에 따라 일과 학습을 병행하여 진학할 수 있도록 함으로써 사회 전반의 학구열을 수용하면서도 현장 인력 부족과 경제활동인구 감소를 해소할 수 있도록 하는 것이다(김정숙, 2017).

이러한 선취업·후진학 정책은 2010년 5월 12일 대통령 주재 고용전략 회의에서 보고된 교육과학기술부의 ‘고등학교 직업교육 선진화 방안’에서 고교 직업교육의 기본 방향으로 제시(김정숙, 2017)되면서 구체적인 국가정책으로 표명되기 시작하였다. 이 안의 주요 내용은 전문계(직업계)고 졸업생의 맹목적인 진학 문제에 능동적으로 대응하기 위하여 교육단계에서는 직업교육을 강화하고 졸업 및 취업 단계에서는 고졸 일자리를 확대하며, 취업 후 단계에서는 후진학 생태계 구축 및 열린 고용 문화를 조성한다는 것이다(김정숙, 2017). 이후 교육부가 2013년도 ‘선취업·후진학 지원 시스템 구축사업 기본계획’을 발표하면서 선취업·후진학 정책은 본격적으로 시작되었다(조희경 외, 2019). 학생 차원에서는 고졸 학력만으로도 사회적으로 자립하고 성공할 기회를 얻을 수 있고, 기업 측면에서는 인성과 기초능력과 실무능력을 고루 갖

준 우수한 고졸 인재를 채용할 수 있으며, 지역사회 측면에서는 지역 공동체 중심의 양질의 교육과 취업을 활성화할 수 있기 때문에 선취업·후학습 관련 정책은 지속적으로 추진되고 있다(조희경 외, 2019).

2019년 교육부의 ‘고졸 취업 활성화 방안’ 발표와 함께 최근 ‘2020 직업 계고 지원 및 취업 활성화 방안(2020. 05. 22. 관계부처 합동)’을 발표하면서 고졸 취업자들의 후진학에 대한 관심이 더욱 높아지고 있다. 교육부의 발표에 따르면 특성화고, 마이스터고 등 직업계 고등학교의 직업교육 혁신을 통해 고졸 취업을 확대하고, 재직자 특별전형, 국립대 등 4년제 대학, 전문대 등의 후학습 경로를 확대하여 선취업·후진학 지원을 강화한다는 내용이 포함된다. 이는 선취업·후진학 체제 정착의 핵심과제라 할 수 있는 선취업 지원과 후학습 기회 확대 과정에서 그동안 문제가 되었던 인프라 부족에 대해 정부 차원에서 지원을 강화하려는 계획이다. 따라서 고졸 재직자의 후진학 기회는 더욱 확대될 것이며 이에 대한 수요도 점차 늘어날 것으로 전망된다. 이러한 수요를 학습에 대한 만족으로 연결하여 정착시키기 위해서는 대학의 주도적인 평생학습 환경 조성이 필요하다. 이를 위해 현재 우리나라에서 대학이 주도하는 후진학 학위과정들에 대해 살펴보고 현황을 파악해 보고자 한다.

나) 대학주도 후진학 학위과정 관련 제도

(1) 재직자 특별전형

재직자 특별전형은 현재 고졸 재직자의 후진학 학위과정 경로에 있어 대학이 주도하는 가장 핵심적인 제도라 할 수 있다. 재직자 특별전형은 2010학년도부터 특성화고 및 마이스터고 졸업생의 선취업·후진학 체제를 구축하기 위하여 시행되었다(교육부, 2019a). 정부는 이 제도를 통해 특성화고 및 마이스터고를 졸업한 재직자의 자기 계발 능력을 배양하고, 재직자를 전문가로 양성하며 나아가 국가는 선순환적인 선취업·후진학 체제를 구축하는 데 목적을 두고 있다(교육부, 2019a). 재직자 특별전형 제도는 특성화고 및 마이스터고

등의 직업계 고등학교 학생이 졸업 후 취업하여 3년간의 재직기간을 유지한 상태에서 본인의 의지에 따라 대학에 진학할 수 있는 자격이 발생하는 대학 입학 전형제도로 지원 대상자는 수학능력시험 없이 서류전형과 학업 의지 등의 전형자료만 반영하여 선발할 수 있도록 되어 있다(차상욱, 2016). 이는 직업계 고등학교 졸업생들의 계속 교육을 고등교육기관에서 할 수 있도록 제도화한 것으로, 2009년 고등교육법 시행령을 개정하여 정원 외 특별전형으로 운영되고 있다(김진모 외, 2011; 차상욱, 2016에서 재인용). 특성화고 재직자 특별전형은 산업체에 입직한 재직자들이 자기 능력개발을 위한 학습 욕구 충족 및 선취업·후진학 경로를 정착시키는 것을 목적으로 하는 제도라는 점에서 계약학과나 산업체 위탁교육과 유사하나, 특성화고를 졸업한 산업체 재직근로자로 지원 대상을 한정하여 특성화고교생의 무분별한 대학 진학 현상 개선을 추구한다는 점에서 차이가 있다(김진모, 2012). 또한, 계약학과와 산업체 위탁교육의 경우 각 대학과 계약을 체결한 산업체의 맞춤형 수요에 부응하여 교육과정이 운영되지만, 특성화고졸 재직자 특별전형의 경우 재직자 개인이 자신의 학습 욕구를 충족시키기 위하여 교육 내용이나 영역을 스스로 선택할 수 있다는 점에서 차이가 있다(김진모, 2012).

[표 2-14] 재직자 특별전형 운영대학 규모 추이

(단위: 개교, 명, %)

연도		2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
대학 수	대학	3	7	20	48	63	69	73	75	73	74
	전문	-	-	3	22	24	19	22	18	21	26
	계	3	7	23	70	87	88	95	93	94	100
모집인원		265	541	1,027	4,462	5,093	6,223	5,621	6,069	6,267	6,087
입학자 수		183	349	375	1,060	1,348	1,624	1,969	2,532	3,150	3,687
충원율		95.3	63.5	36.5	23.8	26.5	26.1	35.0	41.7	50.1	60.6

출처: 교육부(2019a). 2019 평생교육백서, p.431.

재직자 특별전형 운영대학은 2010학년도 3개교를 시작으로 2011학년도에 7개교로 증가하였으며, 전문대학에서 전형이 도입되기 시작한 2012학년도에는 전체 23개교로 증가하였다(교육부, 2019a). 또한, 정규 학위과정 중심 평

생학습 중심대학 육성사업이 시작된 2013학년도부터는 운영대학 수가 급증한 후 꾸준히 증가해 왔고, 모집 인원 대비 입학자 수도 계속 증가하고 있다(교육부, 2019a)([표 2-14] 참고). 특히, 최근 3년간의 운영현황을 살펴보면 일반 4년제 대학의 경우 운영대학은 소폭으로 감소하고 있지만, 입학 인원은 꾸준히 늘어 등록률이 상승하고 있다. 2021년 기준 전국 70개 대학에서 총 5,525명의 정원 중 4,290명의 신입생이 등록하여 등록률 77.6%를 기록하였다. 그 중, 수도권에 있는 26개 대학의 경우는 총 2,750명의 정원 중 2,591명의 신입생이 등록하여 등록률 94.2%를 기록하였는데, 이는 그동안의 꾸준한 정부 지원사업과 대학의 자발적 평생교육체제 전환 및 내실화를 통해 대학을 중심으로 한 후진학 수요가 늘어나고 있음을 증명하고 있다([표 2-15] 참고).

[표 2-15] 2019~2021년 일반대학 재직자 특별전형 신입생 선발 결과

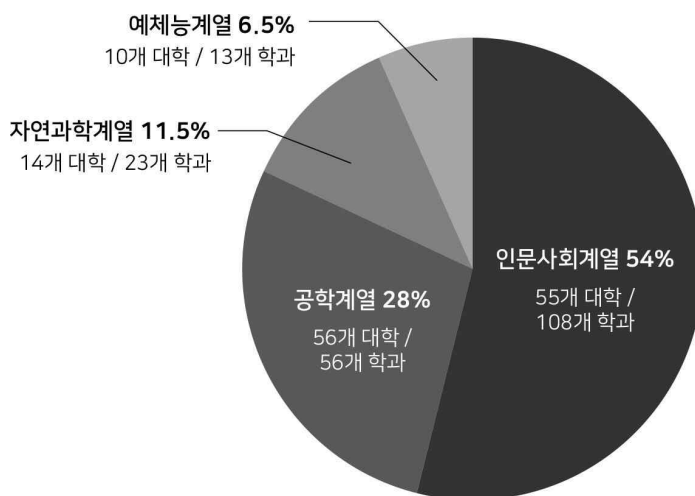
(단위: 개교, 명, %)

연도	지역	운영대학	모집인원	등록인원	등록률
2019	수도권	31	2,931	2,227	76.0
	비수도권	43	2,492	1,319	52.9
	합계	74	5,423	3,546	65.4
2020	수도권	28	2,918	2,481	85.0
	비수도권	44	2,727	1,668	61.2
	합계	72	5,648	4,149	73.5
2021	수도권	26	2,750	2,591	94.2
	비수도권	44	2,775	1,699	61.2
	합계	70	5,525	4,290	77.6

자료: 대학알리미 홈페이지, 공시자료(입학전형 유형별 선발 결과, 2019~2021)

하지만, 비수도권의 대학의 경우 아직까지 약 60% 정도의 등록률에 머물고 있어 수도권 대학과의 격차가 더욱 벌어지고 있는 실정이다. 이는 산업체들이 수도권에 집중되어있는 우리나라 현실과도 연관이 있겠지만, 지역사회와의 연계 등 대학 차원의 차별화 전략을 통해 해결해야 할 문제다. 또한, 재직자 특별전형으로 입학할 수 있는 전공 학과도 제한적이다. 대입 정보 포털사

이트 ‘어디가’에 따르면 2022학년도 특성화고졸 재직자 전형으로 신입생을 선발하는 68개의 대학 200개의 학과 중, 인문사회계열 학과를 포함한 대학은 55개 대학(108개 학과), 공학계열 학과는 28개 대학(56개 학과), 자연과학계열 학과는 14개 대학(23개 학과), 그리고 예체능 계열 학과는 10개 대학(13개 학과)만 포함하고 있는 것으로 나타나, 아직까지 재직자 특별전형을 통한 대학의 평생교육은 ‘인문사회계열’학과에 집중된 것을 알 수 있다([그림 2-5] 참고).



[그림 2-5] 특성화고졸 재직자 특별전형 학과 분포

자료: 대입정보 포털‘어디가’, 2021

(2) 전공심화 과정

전공심화 과정은 「고등교육법」 제50조의2에 근거하여 전문대학 졸업자에게 직업교육 분야로의 계속교육을 통하여 학사학위를 취득할 수 있도록 도입된 제도이다(교육부, 2019a). 2008년 전문대학을 중심으로 성인학습자의 후진학 기회를 제공하기 위해 시행된 ‘학사학위 전공심화 과정’은 전문대학에서 전문학사 과정(2년 또는 3년)을 졸업한 학생들이 전공심화 과정(1년 또는 2

년)을 이수하면 4년제 일반대학을 나온 것과 동등한 학사학위를 취득할 수 있게 설계한 제도로, 전문대학들이 전통적인 강세를 보였던 간호·보건 분야는 물론 서비스와 보육, 정보기술(IT), 미디어 창작이나 실용사회 복지학 등 다양한 직업 분야에서 직무심화교육을 제공하며 전문 인력을 배출하는 사례가 늘고 있다(이진한, 2019). 2008년 시행 초기 입학 인원 2,915명으로 시작하여 2012년부터는 신입생의 모집 범위(유형)를 산업체 경력이 없는 성인학습자까지 확대하여, 매년 그 규모가 확대되고 있다(교육부, 2019a)([표 2-16] 참고).

[표 2-16] 학사학위 전공심화 과정 운영 규모 추이

(단위: 개교, 명, %)

연도	산업체 경력 있는 전공심화 과정					산업체 경력 없는 전공심화 과정				
	모집 대학	학과수	모집 정원	입학 인원	등록율	모집 대학	학과수	모집 정원	입학 인원	등록율
2008	65	241	6,645	2,915	43.9	—	—	—	—	—
2009	75	340	8,931	3,790	42.4	—	—	—	—	—
2010	83	399	9,715	4,840	49.8	—	—	—	—	—
2011	84	415	9,910	4,916	49.6	—	—	—	—	—
2012	84	254	5,608	3,359	59.9	42	178	4,225	3,220	76.2
2013	74	160	3,529	1,983	56.2	60	318	7,301	5,918	81.1
2014	64	107	2,318	1,401	60.4	76	401	9,329	7,701	82.5
2015	53	75	1,641	1,128	68.7	85	487	11,094	9,248	83.4
2016	40	52	1,210	900	74.4	91	572	12,997	10,500	80.8
2017	33	42	1,029	758	73.7	95	634	14,120	11,531	81.7
2018	31	39	997	788	79.0	95	673	14,798	12,554	84.8
2019	26	33	892	726	81.4	100	719	15,614	13,354	85.5

출처: 교육부(2019a), 2019 평생교육백서, p.431.

현재 학사학위 전공심화 과정의 입학 유형은 산업체 경력을 필요로 하는 ‘재직경력자 과정’과 산업체 경력이 필요 없는 ‘졸업 예정자 과정’으로 신입생을 선발하고 있다. 졸업 예정자 과정이 시작된 2012년 이후로는 기존의 재직경력자 과정 중심에서 졸업 예정자 과정 중심으로 변화하는 양상을 보이고 있으며, 이는 전문학사 학위를 취득한 후 바로 학사학위를 취득하려는 목적으

로 전공심화 과정을 활용하는 사례가 많아진 것으로 해석할 수 있다. 또한, 제도에 대한 사회적 인식이 확산되지 못한 탓에 산업체와 사회에서 전공심화 과정 졸업생의 학사학위가 정당하게 인정받지 못하는 사례도 발생하고 있어(이진한, 2019) 평생교육 차원에서의 후진학 경로로서의 의미가 다소 퇴색되고 있다.

(3) 한국방송통신대학교

한국방송통신대학교(이하 ‘방송대’)는 「한국방송통신대학교 설치령」에 따라 1972년 서울대학교 부설로 개교한 우리나라 최초의 국립 원격대학이다(교육부, 2020a). 고졸 학력 소지자라면 누구나 입학 지원 자격이 주어지는 개방형 입학제로 운영되고 있어 고등교육 수준에서 평생교육을 실현하고 있으며, 원격교육을 주된 교육 방법으로 채택하고 있다는 점에서 방송대는 원격·고등·평생교육의 성격이 중첩된 고유한 특성을 가진 대학이라 할 수 있다(교육부, 2020a). 방송대는 1982년 서울대학교에서 분리·독립하여, 1991년 5년제 학사과정에서 4년제 학사과정으로 개편하고, 1997년 평생교육원을 설립하였으며, 2001년부터는 대학원에 4개 학과를 운영하기 시작하여, 2012년부터 현재의 교육조직 형태인 학부 과정, 대학원 및 경영대학원, 프라임칼리지를 유지하고 있다(교육부, 2020a).

방송대의 학부 과정은 인문과학대학(5개 학과), 사회과학대학(9개 학과), 자연과학대학(6개 학과), 교육과학대학(5개 학과)의 4개 단과대학 내에 총 25개 학과가 운영되고 있으며, 모든 강의는 온라인 교육시스템(U-KNOU 캠퍼스)을 통해 동영상 강의로 제공하면서 학기당 2~4개 과목, 교과목당 6시간의 강의는 소속 지역대학에 출석, 또는 온라인 실시간 화상회의 프로그램을 통해 진행되는 ‘출석 수업’을 운영한다(방송대 홈페이지, 2021). 개교 이후 지난 48년간 약 73만 명에 이르는 졸업생을 배출한 방송대는 고등교육의 보편화, 인구구조의 변화, 디지털 기술의 발달 등과 같은 대외환경의 변화에 대응하기 위해 최근 다양한 변화를 시도하고 있다(교육부, 2020a). 그 중, 일과 학습을 병행하는 선취업·후진학 재직자를 위해 전담 학부인 ‘프라임칼리지’를 설치하

여 운영하고 있다.

‘프라임칼리지(Prime College)’는 2012년 교육부의 ‘대학 평생교육 활성화 사업’의 일환으로 방송대에 새롭게 설치된 교육 조직이다(교육부, 2020a). ‘국내 유일 국립 온라인 100% 선취업·후진학 대학’을 모토로 고졸 재직자의 고등교육 기회를 범국가적 차원으로 보장하기 위해 개설된 프라임칼리지는 재직자들의 전문역량 및 실무능력을 강화하고 다양한 산업 영역에서 선도적·창의적 인재를 육성하는 것을 목표로 한다(방송대 홈페이지, 2021). 2021년 현재 학사 학위과정으로 금융·서비스학부(2개 전공)와 첨단공학부(3개 전공), 2개의 학부 내에 총 5개 전공이 운영되고 있으며, 고등학교 졸업자를 대상으로 한 ‘일반전형’과 고등학교 졸업 후 산업체 재직자를 대상으로 한 ‘재직자 특별전형’을 통해 총 1,774명의 신입생과 총 3,430명의 편입생을 선발하고 있다([표 2-17] 참고).

[표 2-17] 2021학년도 한국방송통신대학교 프라임칼리지 신·편입 모집 인원

(단위: 명)

구분	모집단위 (학부)	전공	전형유형	모집인원		
				1학년	2학년	3학년
신입생	금융·서비스 학부	－ 회계금융 － 서비스경영	일반전형	211	－	
			재직자 특별전형	491	－	－
			소계	702	－	－
	첨단공학부	－ 산업공학 － 메카트로닉스 － 데이터융합공학	일반전형	322	－	－
			재직자 특별전형	750	－	－
			소계	1,072	－	
편입생	금융·서비스 학부	－ 회계금융 － 서비스경영	일반전형	－	651	744
			재직자 특별전형	－	－	143
			소계	－	651	887
	첨단공학부	－ 산업공학 － 메카트로닉스 － 데이터융합공학	일반전형	－	923	746
			재직자 특별전형	－	－	223
			소계	－	923	969
합계				1,774	1,574	1,856

출처: 한국방송통신대학교 프라임칼리지(2021). 2021학년도 2학기 신·편입생 모집요강(재구성)

방송대 프라임칼리지의 특징은 첫째, 모든 강의 및 시험을 100% 온라인으로만 진행한다는 점이다. 이는 기존의 원격교육+출석수업 형태에서 일·학습 병행에 부담이 되는 출석수업까지 완전히 제외함으로써 재직자만을 위한 맞춤형 학습 환경을 제공한다. 둘째, 고교 졸업 후 바로 입학이 가능하다는 점이다. 프라임칼리지는 일반전형과 재직자 특별전형으로 신입생을 선발하고 있는데, 재직자 특별전형의 경우에도 지원 자격에 재직 의무는 있지만, 재직기간과는 무관하다. 따라서 3년 이상의 재직경력이 필요한 타 대학 재직자 특별전형과는 다르게 졸업 후 취업과 함께 바로 후학을 이어갈 수 있다는 장점이 있다. 또한, 방송대 일반 학부 과정의 졸업요건 최소 이수학점이 140학점 이상인 반면, 프라임칼리지는 131학점만 취득하면 학사학위 취득이 가능하도록 하여, 재직자들의 학습시간에 대한 부담을 최소화하였다. 그 결과 고등학교를 졸업한 지 얼마 되지 않은 비교적 낮은 연령대의 재직자들이 프라임칼리지를 선택하고 있다. 2020학년도 프라임칼리지 재학생들의 연령 비율은 2, 30대가 약 80%를 차지하며, 특히 20대의 경우 방송대 학부 과정생들에 비해 매우 높은 비율인 것으로 나타났다([표 2-18] 참고).

[표 2-18] 2020년 기준 방송대 재학생 연령 비교

(단위: %)

연령	방송대 학부과정 재학생	프라임칼리지 재학생
20대	21.4	50.4
30대	22.0	26.4
40대	29.7	18.4
50대이상	25.4	4.8

자료: 교육부(2020a), 2020 평생교육백서

(4) 사이버대학

사이버대학은 「고등교육법」 제2조에 의거하여, 제반 첨단 정보통신기술을 이용하여 형성된 가상의 공간을 통해 교수자가 제공한 교육 서비스를 학습자

가 시간과 공간의 제약을 받지 않고 학습함으로써 일정한 학점을 이수하면 전문대학 또는 대학 졸업자와 동등한 학력 및 학위를 인정해 주는 제도이다(교육부, 2019a). 2001년 국내 사이버대학의 출범과 함께 시작된 온라인 교육은 시·공간을 초월하는 특성으로 기존 오프라인 대학의 한계점인 연령별, 지역적 한계와 직업을 가진 학습자의 한계를 극복할 수 있어 학습자 수요층이 넓다 할 수 있다(이인숙, 2015). 또한, 디지털시대 사회 전 분야에 걸쳐서 진행되고 있는 지식 축적 속도의 가속화에 따른 재교육과 평생교육의 수요를 효과적으로 수용할 수 있다는 점에서 수요자 중심의 새로운 교육체제로 정착되어왔다(이인숙, 2015). 한국 원격대학 협의회 홈페이지에 따르면 사이버대학은 2001년 9개교로 시작해 이후 11년간 133%가 증가하여 현재 총 21개 대학이 운영되고 있다([표 2-19] 참고). 2020학년도 기준 입학 정원은 33,945명, 재학생 수는 116,231명이며 2019학년도까지 누적 졸업생은 약 32만 명에 달한다.

[표 2-19] 사이버대학 운영 규모 추이

(단위: 개교, 명)

연도		2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
대학 수	대학	17	17	17	18	18	18	18	18	18	18
	전문	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3
	계	19	20	19	20	20	20	21	21	21	21
입학 자수	대학	26,108	25,889	26,096	14,152	27,356	27,972	28,904	27,434	28,371	29,008
	전문	2,350	3,154	3,113	3,102	3,099	3,201	3,053	3,026	2,971	2,745
	계	28,458	29,043	29,209	17,254	30,455	31,173	31,957	30,460	31,342	31,753

출처: 교육부(2019a). 2019 평생교육백서, p.433.

사이버대학은 고등학교 졸업자나 동등 이상의 학력을 가진 사람이라면 누구나 지원 가능하며, 사이버대학 학생은 자신이 수업을 듣고 싶은 시간에 인터넷을 사용할 수 있는 기기를 갖고 있다면 영상, 음향, 문서 등으로 제공하는 강의를 수강할 수 있다(사이버대학 종합정보 홈페이지, 2021). 또한, 리포트, 보고서, 논문 등 역시 인터넷 게시판이나 메일을 통해 제출할 수 있으며 시험 역시 인터넷상에서 실시하는 시험을 보기 때문에, 학생들이 직접 학교에

가지 않고 가상의 공간에서 수업에 참여할 수 있다는 장점으로 다양한 연령대, 직장인, 장애인 등 교육 소외계층에게도 고등교육 서비스를 보다 쉽게 제공하고 있다(사이버대학 종합정보 홈페이지, 2021).

(5) 대학의 평생교육체제 지원사업(LiFE)

대학의 평생교육체제 지원사업(Lifelong Education at universities for the Future Education: 이하 LiFE)은 일반 성인 및 특성화고·마이스터고 졸업생 등 재직자의 고등·평생교육 수요는 높으나 일·학습 병행에 한계가 있다는 점을 인식하고, 대학 내의 성인학습자 친화적 환경을 조성하기 위하여 시작되었다(교육부, 2019a). 이는 대학 자율로 대학 내의 평생교육 체제를 구축하고 활성화하는 사업으로, 구체적으로는 성인학습자를 위한 별도의 단과대학 또는 학과 개설, 교육과정 개편, 학사 유연화 등의 제도 개선을 통해 대학의 체제를 개편하는 것이다(교육부, 2019a). 2017년 출범한 교육부의 LiFE사업은 이 전까지 진행되어온 ‘평생학습 중심대학 지원사업’과 ‘평생교육 단과대학 지원사업’을 통합·개편하여 현재까지 운영하고 있는 대학 평생교육의 가장 핵심적인 사업이라 할 수 있다(배영주, 2021). 2016년 신설된 ‘평생교육 단과대학 지원사업’은 성인학습자를 위한 전담 기관으로 ‘단과대학’을 신설하여 본격 운영하도록 한 사업으로, 2016년 7월, 전국에서 9개교가 최초로 선정되어 진행되었으나, 같은 해 국회 예산 심의과정에서 이 사업이 장기적으로 ‘평생교육 중심대학 육성사업’과 통합될 필요가 있다는 의견이 제시됨에 따라 이듬해인 2017년, 두 사업을 통합·개편하여 출범케 된 것이 ‘LiFE사업’이다(배영주, 2021).

2020년 기준 LiFE사업은 대학의 중장기 발전 계획 및 지역 수요·산업 분석 기반의 성인학습자 전담 학위과정 신설·운영을 필수 조건으로, 학령기 학생 중심의 대학 시스템을 탈피하고 성인 친화형 대학 시스템 전환을 지속적으로 추진할 수 있는 후학습 거점 대학 30개교(일반대학 23개교, 전문대학 7개교)를 선정·지원하고 있다(교육부, 2020a). 권역별로는 수도권 9개교, 충청

권 4개교, 대경·강원권 6개교, 동남권 5개교, 호남·제주권 6개교가, 운영모델 별로는 단과대학형 20개교, 학부형 7개교, 학과형 3개교가 있다(교육부, 2020a). 사업 원년인 2017년, 15개 대학이 선정되어 총 52개 학과, 1,990명 모집 인원으로 운영되기 시작한 것이 2018년 21개교, 68개 학과, 2,707명으로 늘어났고, 2019년 23개교(전문대 제외), 86개 전공, 2,910명으로 점차 증대되고 있다(배영주, 2021). 하지만 해마다 새로운 학교가 선정되는 것이 아니기 때문에, 지난 4년 사이 단 한 번이라도 사업에 참여한 대학의 수는 총 27개교로, 전국 191개 일반대학 중 약 15%에 해당하는 수준이다(배영주, 2021). 국가평생교육진흥원 LiFE사업 홈페이지에 따르면, “사업에 참여한 대학은 평생교육 체제 발전계획, 운영 규모, 지원 조직·체계 등과 함께 학교 규모, 수요 분석, 학생 정원 등을 고려하여 운영모델을 대학 자율로 설정하되, 학위과정은 필수 운영”하도록 하였다([표 2-20] 참고).

[표 2-20] LiFE사업 대학의 평생교육 운영모델 예시(일반대학)

단과대학형	• 복수의 성인학습자 대상 학과로 별도의 단과대학 구성 • 단과대학 내에 성인학습자를 위한 별도의 전담 지원체계 구축
학부형	• 복수의 성인학습자 대상 전공(학과)로 별도 학부 구성 - 학부 단위로 학습자를 모집하고, 전공탐색 후 전공 결정 - 별도의 단과대학을 구성하지 않고, 기존 단과대학에 학부 설정 • 성인학습자를 지원할 수 있는 협업체계 구축 및 전담 지원체계 구축
학과형	• 기존 단과대학 내에 성인학습자 전담 학과 개설 • 성인학습자를 지원할 수 있는 전담 지원체계 구축
컨소시엄형	• 복수의 대학이 연계하여 성인학습자 전담 교육과정 및 교육방법 공동 개발 및 운영 • 공동(복수) 학위 수여 가능 • 학점 교류 및 공동 성인학습자 지원 인프라 구축 (대학별 전담 지원체계 구축)

출처: 국가평생교육진흥원 LiFE사업 홈페이지, 2021.

학위과정 전형 방법은 수능점수를 반영하지 않고, 대학 및 학과 특성에 따라 서류·면접으로 선발하는 등 성인학습자 맞춤형 전형 방법을 적용하도록 하였으며, 모집 대상은 고등교육법 시행령 제29조 제2항 제14호 다목 상의 재직자 또는 만 30세 이상의 성인학습자를 대상으로 신입생을 선발한다(LiFE사

업 홈페이지, 2021)([표 2-21] 참고).

[표 2-21] LiFE사업 대학의 평생교육 학위과정 신입생 선발 규정

전형방법	• 수능점수 미반영 • 대학 및 학과 특성에 따라 서류·면접으로 선발
모집대상	• 만 30세 이상 성인학습자 (고등학교 졸업 이상) • 재직자 특별전형 - 고등교육법 시행령 제29조 제2항 제14호 다목 상의 재직자 ※ 다음의 어느 하나에 해당하는 사람으로 산업체 근무 경력이 3년 이상인 재직자 1) 마이스티고·특성화고 졸업 2) 일반고 직업교육과정(1년) 이수 3) 학력인정평생교육시설에서 직업교육과정을 이수한 자

출처: 국가평생교육진흥원 LiFE사업 홈페이지, 2021.

사업에 참여한 대학은 지역사회의 수요와 산업 분석을 기반으로 성인전담형 학위과정을 개발·운영함으로써 성인학습자의 모집 정원을 확대하는 데 주력하고 있으며, 성인학습자를 전담으로 지원하는 별도의 행정 체계와 조직을 마련하여 일과 학업을 병행하는 성인학습자가 성공적인 후학을 지속할 수 있도록 성인학습자 전담의 성인학습 지원센터를 필수적으로 운영하고 있다(교육부, 2020a). 또한, 학령기 학생과 동일한 학제를 탈피하여 성인학습자·후진학자의 특수성을 반영한 제도적 지원체계 및 성인 친화형 학사·학제 등을 도입하고, 사업 대학 협의체를 통해 K-MOOC 기반 공동 교육과정 개발, 기초 학력 진단 도구 개발, 공동 홍보, 대학 간 학점 교류, 학습경험 인정제(RPL) 도입·시행 등 질적 성장의 기반을 마련하였다(교육부, 2020a). 이러한 대학의 자발적 노력과 정부의 지원 아래 LiFE사업 참여 대학의 입학 정원과 충원율은 꾸준히 증가하는 것으로 나타났다([표 2-22] 참고). 이러한 결과를 볼 때, 대학의 평생교육 체제는 선취업·후진학 성인학습자에게 차원 높고 안정적인 후학습 기회를 제공하며 성장해 가고 있다. 그러나 성인학습자·후진학자가 대학에 (재)진입한 후 성공적으로 계속 학습을 이어가기 위해서는 교육 및 운영의 질적 성장과 확대가 필요하다(교육부, 2020a). 이를 위해서는 여전히 대학의 전체 구조에서 규격화되고 표준화되어 있는 제도권 학교 교육의 장벽을

넘어서야 할 필요가 있으며, 고등교육 단계에서 보다 유연하고 탄력적이고 다양성이 강조되는 학습이 가능하도록 대학 차원의 다양한 실험이 필요하다(교육부, 2020a).

[표 2-22] 대학의 평생교육체제 지원사업 현황 및 성과(2016~2020년)

(단위: 개, 명, 백만 원, %)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	비고
대학 수	9	15	21	30	30	전문대(7개교)
운영 학과 수	42	52	68	108	113	
입학 정원	1,549	1,983	2,707	3,738	3,912	
지원 예산	25,535	23,132	16,130	24,130	24,130	
신입생 충원율	55	79	83	85	88	

출처: 교육부(2020a). 2020 평생교육백서

2) 해외 대학 평생교육 사례

우리나라와 마찬가지로 세계 각국에서는 국가적인 차원에서 성인교육을 위한 제도적 변화를 추구하고 있으며 대학들도 자체적으로 평생교육적 패러다임에서 재구조화하며 성인들의 평생교육 참여를 위한 프로그램을 대폭 강화하고 있다(이해주, 2010). 전 세계적으로 공통된 사회적 환경 변화 속에서 후진학 성인학습자를 위한 세계 각국의 교육정책과 제도들은 각자의 독특한 역사적, 사회적, 문화적 환경의 특징에 따라 다양하게 발전되어 왔다. 특히, 타 국가에 비해 교육과 산업의 발달이 빠르고 인구의 고령화나 그로 인한 학령인구의 감소 등의 환경변화를 먼저 겪고 있는 선진 국가들은 이미 오래전부터 성인교육의 올바른 방향에 대한 해결책으로 대학을 주목하면서 정부와 대학이 긴밀히 협조하여 다양한 정책과 제도를 통해 안정적인 성인학습 환경을 조성하고 있다. 이에 우리나라 후진학 성인학습자를 위한 대학의 교육 방안을 모색하는데 필요한 시사점 도출을 위해 미국과 호주의 사례를 고찰하였다. 이 두 국가를 선정한 이유는 학위과정에 등록한 성인학습자 비율이 상대

적으로 높은 편이며, 대학의 인적·물적 자원을 활용한 평생학습활동이 비교적 활발히 이루어지고 있기 때문이다(변종임 외, 2010). 미국과 호주 모두 각자의 역사적 환경에 의해 오래전부터 성인학습자가 증가하면서 이들의 교육을 위한 정부와 대학의 다양한 대책이 필요했으며, 이를 통해 현재에는 비교적 안정적인 대학 평생교육 체제를 수립·운영하고 있다.

가) 미국의 사례

전통적으로 미국 사회에서 평생교육은 이민자들을 포함한 일반 시민들의 개인적 능력개발 및 경력 성공, 국가 경쟁력 향상과 대학을 포함한 평생교육기관의 경쟁력 제고를 위한 중요한 수단으로 여겨졌다(박인섭 외, 2014). 19세기 초부터 미국의 대학들은 대학교육 수혜 범위를 지역사회에서 경제활동을 하는 일반 주민들에게로 확장해야 한다는 취지로 ‘확장과정(extension courses)’을 전개해 왔으며, 1915년에는 위스콘신대학에서 ‘전국대학확장연합회(National University Extension Association: NUEA)’라는 협의체가 설립되었다(조희경 외, 2019). 이 협의체는 1988년 ‘대학 계속·성인교육 협의회(University Continuing and Adult Education Association: UCEA)’로 이름이 변경되어 운영되면서 비정규 대학 교육과정은 물론 정규대학 과정도 성인학습자에게 개방되고 확산되었다.(조희경 외, 2019).

미국 대학 사회에 일과 학업을 병행하는 성인 대학생이 늘어난 결정적 계기는 제2차 세계 대전에 참가한 전역 군인들을 미국 사회에 안정적으로 통합시키고, 당시 급성장하던 미국 경제가 필요로 하는 산업인력을 공급하기 위해 1944년 제정된 ‘재향군인 사회적응 지원법(일명 G.I. Bill of Rights)’을 들 수 있다(Henry, 1975; 채재은, 2008에서 재인용). 이 법은 이후에도 한국전, 베트남전에 참가한 후 퇴역한 미국인들에게 교육, 주택, 보험, 의료 및 직업훈련의 기회를 제공하였으며, 이 법이 시행된 지 2년 만에 100만 명이 넘는 미국인이 대학에 입학했고, 1950년에는 이 법에 따른 고등교육 이수 가능자의 16%인 200만 명이 대학에 입학했을 정도로 동법의 영향은 지대했다고 할 수

있다(Thelin, 2004; 채재은, 2008에서 재인용). 또한 이러한 성인학습자를 수용하기 위해 일차적인 고등교육기관으로서 주 정부에 의해 2년제 고등교육기관인 커뮤니티 칼리지(communitiy college)들이 다수 설립되게 되었고, 이와 더불어 1956년에는 경제적으로 곤란하더라도 학업 능력과 의지가 있는 미국 국민들이 고등교육을 받을 수 있도록 학자금을 지원하는 ‘국가방위교육법(National Defense Education Act of 1958, Higher Education Act)’이 제정되어 성인학습자의 고등교육 참여에 도움을 주었다(채재은, 2008). 이러한 결과로 미국의 전체 대학생 중 만 25세 이상 성인학습자의 비율은 1970년 29%에서, 1980년 37%로 증가하였고, 1990년대 이후 지속적으로 40%대를 유지하고 있다(NCES, 2006; 채재은, 2008에서 재인용)([표 2-23] 참고).

[표 2-23] 연령별 미국 고등교육기관 등록 학생 현황

(단위: 명, %)

연령	1970년	1980년	1990년	2000년	2005년
14~17	259(3)	247(2)	177(1)	145(1)	176(1)
18~19	2,600(30)	2,901(24)	2,950(21)	3,531(23)	3,660(21)
20~21	1,880(22)	2,424(20)	2,761(20)	3,045(20)	3,728(21)
22~24	1,457(17)	1,989(16)	2,144(16)	2,617(17)	3,047(17)
25이상	2,384(29)	4,535(37)	5,788(42)	5,950(39)	6,876(40)
합계	8,581(100)	12,097(100)	13,819(100)	15,312(100)	17,487(100)

주: 학위를 수여하는 2~3년제 대학, 4년제 대학에 재학 중인 학생이 모두 포함됨.

출처: 채재은(2008). “미국의 성인대학생 적응지원 사례 분석”. 『비교교육연구』 18(3). p.161.

이러한 성인 대학생의 증가는 미국 고등교육의 성장과 구조에도 적지 않은 영향을 미쳤다(채재은, 2008). 미국 전체 고등교육기관은 1975년부터 2005년까지 30년 동안 41.1%나 증가하였는데, 이 중 4년제 정규대학의 수가 약 30% 증가한 데 비해 성인 대학생들의 교육을 주로 담당해왔던 커뮤니티 칼리지는 50% 이상 증가하여 빠르게 팽창해왔다는 것을 알 수 있다(채재은, 2008)([표 2-24] 참고).

[표 2-24] 연도별 미국 고등교육기관 현황

(단위: 개교)

구분	4년제 대학교			커뮤니티 칼리지			합계		
	공립	사립	소계	공립	사립	소계	공립	사립	소계
1975~1976	545	1,353	1,989	897	231	1,128	1,442	1,584	3,026
1985~1986	566	1,463	2,029	932	379	1,311	1,498	1,842	3,340
1995~1996	608	1,636	2,244	1,047	415	1,462	1,655	2,051	3,706
2000~2001	622	1,828	2,450	1,076	656	1,732	1,698	2,484	4,182
2005~2006	640	1,942	2,582	1,053	641	1,694	1,693	2,583	4,276

주: 분교를 본교와 별도로 구분하여 포함한 수치임.

출처: 채재은(2008). “미국의 성인대학생 적응지원 사례 분석”. 『비교교육연구』 18(3). p.160.

기본적으로 미국 정부의 고등교육 정책은 대학의 자율성을 최대한 보장하고 최소한의 영역에서만 역할을 담당해 왔지만, 2006년 발표된 고등교육 개혁방안에서는 세계적인 환경변화에 맞추어 적극적으로 고등교육체제가 변화해야 함을 강조하고 있다(이해주, 2010). 주요한 개혁내용으로는 고등교육의 수월성을 높이기 위한 노력, 고등교육체제의 효율성과 사회적 적합성을 제고하기 위한 노력 그리고 고등교육의 평생교육 기능을 강화하기 위한 노력들이 중심을 이루고 있으며, 특히 성인학습자들의 증가에 따라 고등교육기관의 역할과 기능이 평생학습을 활성화할 수 있는 방향으로 변화를 모색하고 있다(이해주, 2010).

(1) 커뮤니티 칼리지(community colleges)

1947년 미국 고등교육위원회는 ‘미국 민주주의를 위한 고등교육(Higher Education for American Democracy)’보고서를 통해 미국의 안정적인 사회발전을 위해 대학이 중요한 역할을 수행해야 하며, 특히 저소득층 사람들이 대학교육을 더 많이 받을 수 있도록 그 기회를 지방정부나 연방정부가 보장해야 함을 선언하고, 이 선언에 근거해 지역 고등교육기관인 커뮤니티 칼리지(community colleges)가 설립되었다(조희경 외, 2019). 커뮤니티 칼리지(지역사회대학)는 성인학습자를 위한 대표적인 고등교육기관으로 주로 직업과 관련된 실질적인 내용을 중심으로 교육과정을 운영하고 있으며, 지역주민들의 접

근이 쉽고, 정부의 보조를 받아 등록금이 저렴하며, 무시험전형(open access) 프로그램들이 많아 성인학습자들이 비교적 쉽게 입학할 수 있다(조희경 외, 2019). [표 2-24]에서 볼 수 있듯이 2005년 기준 미국 전역에 약 1,694개의 커뮤니티 칼리지가 있으며, 이 중 62%인 1,053개교가 주 정부에 의해서 지원을 받는 공립학교로, 여기에 재학 중인 학생은 전체 미국 고등교육기관에 등록 중인 학생의 약 40%를 차지하고 있다(이해주, 2010). 커뮤니티 칼리지는 2년제 전문학사과정, 4년제 대학편입과정, 직업훈련이나 일반 교양교육 관련 다양한 학위과정 및 비학위과정을 운영하고 있으며, 특히 2년 과정을 끝낸 후 4년제 대학의 3학년으로 편입하는 사례가 많아 대학 간 이동이 어렵지 않고 학생들이 취득한 학점이 상호 인정되는 시스템을 잘 갖추고 있음을 알 수 있다(조희경 외, 2019).

성인학습자를 위한 고등교육기관으로서 커뮤니티 칼리지의 특징은 크게 세 가지로 정리될 수 있는데, 그 중 첫째는 이민자, 저소득층 등과 같은 소외 계층의 고등교육 기회 확대에 주력한다는 것이다(변종임 외, 2010). 미국 커뮤니티 칼리지 연합회(American Association of Community Colleges)에 따르면, 2007년 커뮤니티 칼리지 등록 학생 중에 소외계층, 여성, 비유럽계 미국인 등의 소수자가 차지하는 비율이 약 40%에 이른다(AACC, 2010; 조희경 외, 2019에서 재인용). 또한, 공립 커뮤니티 칼리지는 4년제 대학이나 사립 칼리지에 비해 훨씬 저렴한 등록금을 부과함으로써 경제적 곤란 등으로 고등교육 기회를 놓친 교육 취약계층에게 고등교육 기술과 지식을 습득할 기회를 제공한다(채재은, 2008). 둘째는 일과 학습을 병행해야 하는 성인학습자의 고충과 교육적 요구를 고려한 유연한 교육시스템을 운영한다는 점으로, 다학기 제도, 시간제등록제, 주말 학위과정, 열린 학위과정(University without walls) 등을 운영하여 성인학습자 친화적인 교육환경을 구축하고 있다(변종임 외, 2010). 마지막으로 산학협력과 진로지도가 활성화되고 있다. 지역산업체와 긴밀히 협력하여 이들의 요구를 커뮤니티 칼리지의 교육과정에 반영하고, 그 결과 학생들의 취업도 진작시키고 있으며, 이처럼 커뮤니티 칼리지들은 성인학습자들이 일과 학습을 병행하면서 원하는 때에 원하는 방식으로 학습할 수 있는 고등교육체제를 구축하고 있다(변종임 외, 2010).

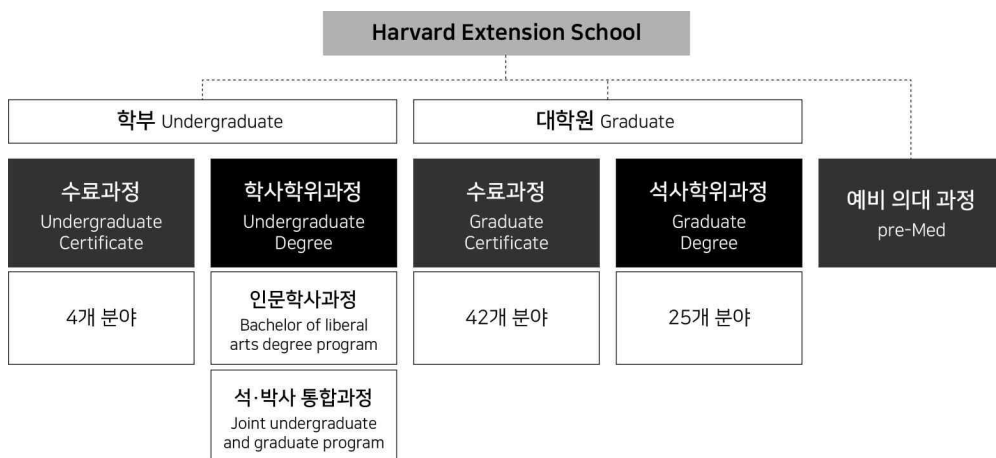
(2) 전통적 4년제 대학(four-year university)

미국의 전통 대학에서는 비학위과정뿐만 아니라 정규 학위과정에서 성인 학습자들을 대상으로 한 고등교육을 제공해 왔으며, 이를 위해 성인학습자에 맞는 입학전형과 교육과정 프로그램 등을 제공한다(조희경 외, 2019). 4년제 전통 대학의 경우, 학부 교육은 상당 부분 전통적 학생에 의존하는 경향이 있었으나 출산율 감소와 학령인구의 부족으로 인한 위기를 극복하기 위해 상당 수 대학들이 성인 친화형(adult friendly) 혹은 성인 학습 중심(adult learning focused)의 프로그램을 운영하고 있으며, 특히 중소형 대학을 중심으로 원활한 학생 유치를 통한 대학 경쟁력 강화 측면에서 변화를 꾀하여 왔다(박인섭 외, 2014). 일반적으로 고등학교를 졸업한 후 바로 대학에 진학하는 전통적 대학생(traditional college undergraduate)을 주 대상으로 하는 4년제 비영리 대학(four-year non-profit universities)에서는 정규 학위과정과 비학위과정에서 각각 차별화된 평생학습 기능을 담당하고 있는데, 정규 학위과정에서는 성인 대학생(만 25세 이상)을 위한 교육 기회를 확대하고 있으며, 이에 따라 성인학습자를 위한 대학 적응 프로그램, 정보포털 서비스 등을 제공하는 4년제 대학이 늘어나고 있다(변종임 외, 2010).

① 하버드 평생교육 대학(Harvard Extension School)

하버드 Extension School은 1910년 인종, 연령, 성별의 장벽을 넘어 배우고 싶어 하는 성인학습자들을 위해 프로그램을 개방한다는 차원에서 설립된 단과대학으로, 전문적 기술 향상과 직업 준비 또는 개인 계발을 목적으로 하는 성인학습자들을 위한 교육의 장이라 할 수 있다(조대연 외, 2017). 뉴잉글랜드 대학 협회(New England Association of Schools and Colleges)에 의해 인증받았고, 매년 900여 개의 과정이 제공되고 있으며 여기에 14,000여 명의 학생들이 등록하는 가장 규모가 큰 단과대학 중 하나로, 모든 성인을 입학 대상으로 하고 있다(조대연 외, 2017). Extension School에서 제공하는 교육과

정은 비학위 수료 과정(대학, 대학원)을 포함해 학사 학위과정, 석사 학위과정 그리고 예비 의대 과정(pre-Med)으로 구성되어 있으며, 저녁 강좌, 동영상 강좌, 실시간 웹 컨퍼런스를 활용한 온라인 강좌 그리고 온·오프라인을 병행하는 블랜디드러닝 형식의 강좌 등, 다양한 방법으로 강의가 제공되고 있다 (Harvard Extension School 홈페이지, 2021)([그림 2-6] 참고).



[그림 2-6] Harvard Extension School 교육과정

자료 : Harvard Extension School 홈페이지(<https://extension.harvard.edu/>)

이 중, 학사학위 과정에는 인문학사 과정(Bachelor of liberal arts degree program)과 학·석사 통합 학위과정(Joint undergraduate and graduate program) 두 가지가 있는데, 인문학사 학위과정을 이수하기 위해서는 전공 분야와 기타분야에서 각각 40학점과 32학점을 포함하여 글쓰기, 외국어, 양적 추론(quantitative reasoning) 과목에서 요구하는 학점들을 합쳐 총 128학점을 이수해야 한다(조대연 외, 2017). 또한, 학습자가 원하는 만큼 온라인 수업을 듣고 학위를 취득할 수 있으나 128학점 중 최소 16학점(4개 과정)은 캠퍼스 내에서의 오프라인 수업을 들어야 하며, 52학점 이상은 하버드대학 강사 과목을 이수해야 하는 것으로 규정하여 성인학습자들이 하버드 학생으로서 경험할 기회를 갖도록 하고 있다(조대연 외, 2017). 학사학위 과정 입학 을 위해 서는 입학 전 필수과정으로 3과목을 들어야 입학신청서를 접수할 수 있게 되

어 있으며, 모든 입학 필수과정에 B학점 이상 취득해야 입학이 가능하고, 이러한 조건은 2년간만 지속되므로 그 이후 신청할 시 다시 필수과목을 수강해야 하는 등 입학 전 필수과정에 대한 질 관리를 엄격히 하고 있다(조대연 외, 2017).

학·석사 통합 학위과정(Joint undergraduate and graduate program)은 학문적 기술과 경력을 보유한 학생들을 위해 짧은 시간 내에 학위를 마칠 수 있도록 설계된 과정으로, 이 과정에 입학하기 위해서 학사학위는 필요 없으나, 최소 2년 학부 수준의 과정을 이수했거나 64학점 이수 경력 또는 최소 7~10년의 해당 분야 경력자로서 통합 학위 취득을 위한 의욕을 지닌 자여야 한다(조대연 외, 2017). 입학 지원 시 제출서류는 온라인 신청서와 자기소개서, 추천서, 이력서 등과 함께 경력을 증명하는 작업 결과물(work product)이나 성적표 등이며, 자기소개서는 전공 신청에 대한 개인적, 학문적, 전문적 이유를 제시하고 일터에서의 학습경험을 포함하도록 제시하고 있고, 작업 결과물(work product)을 제출할 경우, 참여했거나 참여 예정인 프로젝트에서의 비즈니스와 관리 스킬에 대해서도 기술할 것을 요구한다(조대연 외, 2017). 또한 추천서는 과정에 소속되어 있는 동안 학습자가 학업을 지속할 수 있도록 도와주는 외부 지원 환경에 대해 알고자 하는 목적으로 현재의 직장 상사가 작성하는 추천서와 배우자, 가족 또는 친구가 작성하는 추천서, 총 2개의 추천서를 요구하며, 이러한 엄격한 기준에 따라 선발된 신입생은 최소 4년에 걸쳐 학사와 석사학위를 취득하기 위해 24개 과정(온라인 18강좌, 오프라인 6강좌)을 이수해야 한다(조대연 외, 2017).

하버드 Extension School은 900여 개의 온라인 강좌를 특별한 절차 없이 등록하여 수강할 수 있다. 따라서 학위나 자격증을 취득할 필요가 없는 일반 성인 학습자들은 언제든지 부담 없이 저렴한 수업료로 높은 수준의 강의를 수강할 기회를 제공 받는다. 대신 학위 취득을 위한 과정은 매우 까다로운 입학 조건과 졸업 기준을 두어 학교가 추구하는 인재 양성의 목표와 상징성을 평생교육에도 적용하였다. 실제로 하버드 Extension School 교육과정에 참여하는 성인 학습자 가운데 약 2.3%만이 성공적으로 학위를 받았으며, 이는 하버드대학이 성인학습자들에게 학위를 수여하기 위한 Extension School의 졸업

기준을 낮추지 않았음을 보여 주는 결과라 할 수 있다(조희경 외, 2019).

② 엠파이어 스테이트 칼리지(SUNY Empire State College)

뉴욕주립대학의 13개 대학 중 하나인 SUNY Empire State College(이하 ESC)는 성인학습자를 위한 인문·사회과학 중심대학으로 1971년 설립되어, 성인학습자들의 독특하고 다양한 삶을 그들의 학습 목표와 연계시킬 수 있는 체계적 프로그램을 제공하고, 이를 통해 사람과 공동체의 변화를 이끌어내는 고등교육에 대한 혁신적, 대안적, 유연한 접근방식을 취한다는 사명 아래 교수와 학생 간의 멘토링을 통한 개별학습, 스터디그룹, 오프라인 및 온라인 코스, 사전 학점인정 등을 통해 유연한 학위과정을 제공한다(박인섭 외, 2014). ESC는 성인학습자들을 위해 전통적인 접근방식을 벗어나 유연한 교육을 제공하는 성인 중심대학의 대표적 사례로 선정되었으며, 특히 교수의 멘토링을 통한 교수-학습(teaching-learning) 접근과 선행학습인정(Recognition of Prior Learning: RPL)에 강점을 지닌 성인교육 대학으로 소개되었다(박인섭 외, 2014). 현재 온·오프라인 과정을 통해 전문학사, 학사, 석사학위를 제공하고 있으며 12개의 학사학위 및 19개의 석사학위 프로그램과 4개의 학부 및 26개의 대학원 자격증 프로그램을 운영 중이다. 또한 비학위과정을 통해 성인학습자들이 대학원 수업과 간호학 관련 수업을 수강하고 이를 향후 학위나 자격증 취득에 활용하도록 유도하고 있다(ESC홈페이지, 2021).

ESC의 가장 독특한 교수-학습 방식은 성인학습자와 멘토인 교수와 의무적으로 함께 해야 하는 학위설계(degree planning) 과정으로, 입학 전후 학위과정 선택을 위한 상담, 집중 분야 선택, 전반적 수업 설계 및 학위 이수 계획, 사전학습 인정 평가 등을 모두 포괄한다(박인섭 외, 2014). 학위설계는 첫 32학점 등록 내에서 혹은 학위 이수 마지막 16학점 전에 모두 완료되어야 하고, 전 과정은 멘토인 교수와 함께 이루어지며, 이를 바탕으로 학습계약(learning contract)을 맺는다(박인섭 외, 2014). 학습계약은 등록 기간 내에 구체적으로 어떠한 수업을 들을 것인지에 대한 학습계획과 어떤 외부 경험학습을 학점으로 인정할 것인지에 대한 계획도 포함되어 이를 통해 성인학습자

가 ESC의 학위 취득을 위한 의무조항 내에서 보다 유연하게 학위과정을 이수할 수 있으며, 입학과 졸업까지 지정된 멘토와 함께 전 과정을 진행하며 상담과 조언을 받을 수 있다(박인섭 외, 2014).

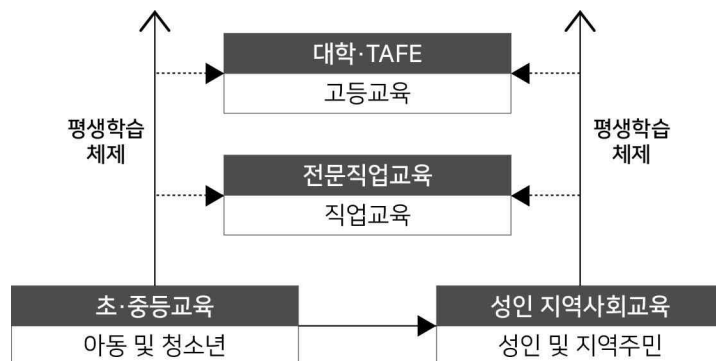
또한 ESC는 이수해야 하는 필수학점 외의 부분에서 성인학습자의 사전 선행학습 인정을 적극적으로 시행하고 있다(박인섭 외, 2014). 미국에서는 이러한 선행학습인정이 대학 입학제도 및 대학 졸업 학점과 결합되는 방식으로 제도화되고 있는데, 이 제도는 1944년에 만들어진 ‘은퇴군인 재교육법’에 근거해 제2차 세계 대전에서 돌아온 군인들이 군에서의 훈련이나 직무수행에서 획득한 역량을 대학 입학 시 학점으로 인정하도록 하는 것에서 시작하였다(조희경 외, 2019). 미국의 선행학습 인정제도는 이러한 성인학습자의 경험을 대학 입학을 위한 중요한 평가 요소로서 활용할 뿐만 아니라, 이를 정규 학점으로 인정하는 자료로 활용하며, 때로는 졸업을 위해서는 반드시 학교 밖의 경험을 자료로 제출하도록 요구하기도 한다(조희경 외, 2019). ESC의 경우, 학점으로 인정받을 수 있는 선행학습으로는 첫째, 공인된 평가기관을 통해 미국 내·외의 인가된 교육기관에서 받은 학점을 전환할 수 있으며, 둘째, 학교에서 지정한 표준화된 시험의 성적 등의 결과로도 학점을 인정받을 수 있고, 셋째, 사전에 받은 교육·도제 훈련과 소지하고 있는 자격증 및 면허증 등과 같은 것들을 평가하여 학점으로 전환할 수 있으며, 마지막으로 일, 경험, 개인학습을 통해 얻은 전문지식을 평가를 거쳐 학점으로 인정받을 수도 있다(박인섭 외, 2014).

나) 호주의 사례

18세기 말, 영국으로부터 이민자들이 대거 유입된 호주는 1827년 영국의 성인교육을 모델 삼아 기술학교와 예술학교가 건립되면서 호주 사회 전체에 성인교육 활동이 급속히 확산되었다(박정우, 2010). 호주 대학에서 평생교육이 본격적으로 활성화된 시기는 명확하지 않으나, 1886년도에 정규대학으로서는 최초로 시드니 대학이 개교하면서부터 시작된 것으로 보인다(변종임 외,

2010). 호주 대학들은 전문단체들과 협동하여 ‘학습단체(Learned Societies)’를 구성하고 학문 발전과 전문 성인교육에 기여했으며, 학위과정 이외에 특별과정, 단기강좌, 비학위과정 등을 개설하여 지역주민들의 교육적 요구를 충족시켜오고 있다(변종임 외, 2010).

호주에서는 고등학교를 졸업하고 바로 대학에 가는 학생들의 비율이 상대적으로 낮기 때문에 취업 등 사회생활을 하다가 후에 대학에 진학하는 ‘성인 대학생’이 많은 상황이다(조희경 외, 2019). 2008년 기준, 호주 대학의 등록 학생의 연령 분포를 보면, 학부생의 경우 30세 이상이 23% 정도, 대학원 과정의 경우 49.3% 정도로 다른 나라에 비해 높은 편이다(Schuetze & Slowey, 2012; 조희경 외, 2019에서 재인용). 호주의 평생학습 체제는 아동과 청소년 대상의 정규교육체제와 성인 대상의 교육훈련 영역으로 구분되는데, 아동 및 청소년 대상의 학교 교육은 초중등학교와 직업교육 그리고 고등직업훈련기관 및 대학이 아래의 [그림 2-7]처럼 하나의 축으로 연계되어 있다(한상길, 2008). 학생들은 이 축을 토대로 연령 단계별 인성교육과 상급 학교 진학 및 직업 준비교육 그리고 고등교육 혹은 전문 직업교육훈련 과정에 입학하며, 이후 성인이 되어서도 자신의 학습 욕구 충족과 삶의 구조를 변화시켜 나가기 위하여 언제든지 평생학습 활동에 참여할 수 있다(한상길, 2008).



[그림 2-7] 호주 평생학습 체제의 학교 교육과 성인교육

출처: 한상길(2008). “호주의 대학 AEPs지원 성인학습자 성향 분석”. 『한국 교육』 35(2). p.200.

또한, 중등학교 이후 상급 학교 진학을 미루고 직장을 갖은 청소년 근로자와 지역주민 그리고 노인 등이 원할 때 언제나 어디서든지 참여가 가능한 ACE(Adult & Community Education) 및 VET(Vocational Education and Training)와 고등 전문 훈련기관(TAFE), 그리고 이들 양 기관의 수료증이나 자격증 취득 후 입학이 가능한 HE (Higher Education) 등의 분야를 수평적 혹은 수직적으로 넘나들면서 참여할 수 있도록 평생학습 체제로 구조화되어 있다(Townsend R, 2006; 한상길, 2008에서 재인용). 즉, 위의 [그림 2-7]처럼 이들 두 개의 축은 연령에 따라 출발 지점만이 다를 뿐 결국, 모든 이에게 열려있는 평생학습 체제로서 학교 교육과 그 후의 계속 적인 성인교육이 가능한 교육구조가 호주의 교육체계이다(한상길, 2008).

(1) 비대학 고등교육

① 기술전문대학(Technical And Further Education: TAFE)

미국의 커뮤니티 칼리지와 유사하게 호주에서 고등교육 수준의 평생학습을 담당하는 대표적 비대학 고등교육기관으로 '기술전문대학(Technical And Further Education: TAFE)을 들 수 있다(조희경 외, 2019). TAFE 대학은 직업교육을 위해 설립된 공립전문학교로서 기술지식과 전문성 계발을 위해 필요한 교육프로그램을 제공하고 있다(조희경 외, 2019). 또한, TAFE 대학은 각 지역 직업기술 학교들을 통합하여 관리하는 교육기관으로 고용 직전 교육, 기술교육, 교양 교육 등 다양한 교육프로그램을 제공하며 전일제, 시간제, 온라인과정 등으로 설치·운영하고 있으며, 전국적으로 약 250개가 있다(조희경 외, 2019). TAFE 대학은 산업체, 연방 및 주 정부 인정기관, 민간 훈련기관 등과의 협력을 통해 교육 및 훈련 프로그램, 자격증 취득과정을 운영하면서 과정 수료 시 '호주 국가자격증 관리기구(Australian Qualification Framework: AQF)에서 인증하는 [표 2-25]와 같은 단계별 자격증을 부여한다(박정우, 2010).

[표 2-25] 호주 기술전문대학(TAFE) 단계별 자격 과정

자격	내용
고급 준 학사 (Advanced Diploma)	- 전문적인 자격의 단계로서 이해력과 응용력, 고도의 기술과 기획, 경영 능력 등의 교육에 중점. - (입학자격) 고등학교 12학년 졸업 혹은 그에 준하는 자격, 또는 ‘준 학사과정’ 이수.
준 학사 (Diploma)	- 업무에 대한 기획 및 경영능력과 판단능력, 폭넓은 전문지식 습득 목적의 교육. - (입학자격) 고등학교 12학년 졸업 혹은 그에 준하는 자격, 또는 ‘수료증Ⅳ’ 이수.
수료증 Ⅳ (Certificate Ⅳ)	- 업무의 평가 및 분석 능력과 지도력 등을 포함한 광범위하고 구체적인 학습 능력을 요구. - (입학자격) 고등학교 12학년을 마치거나 그에 준하는 자격, 또는 ‘수료증Ⅲ’ 이수. (경우에 따라, 신청자의 수학, 영어, 과학 능력 요구.)
수료증 Ⅲ (Certificate Ⅲ)	- 기본적인 기술과 지식을 토대로 한 구체적인 교육과정. - (입학자격) 고등학교 10학년을 마치거나 그에 준하는 자격, 또는 ‘수료증 I’ 이수.
수료증 Ⅱ (Certificate Ⅱ)	
수료증 I (Certificate I)	- 기본적인 예비기술과 지식을 쌓는 기초과정. - (입학자격) 고등학교 10학년을 마치거나 그에 준하는 자격.

자료: 박정우(2010). 성인학습자를 위한 호주의 고등교육 및 훈련체제. p.44.

TAFE 대학의 교육은 성인 대상 기초교육인 읽기, 수학 같은 영역에 대한 준비과정과 일반교육, 전문적인 통상 분야, 준 전문적인 직종을 위한 교육프로그램 등을 운영하고 있으며, 직업교육훈련은 산업체의 요구에 따르고 있어 교육과정도 이러한 요구에 부응하기 위해 개설되고 있다(박정우, 2010). 교육훈련 과정에는 자연과학을 비롯한 건축, 농업, 교육, 경영, 예술 등의 다양한 학문영역별 교육과정이 제공된다. 호주 국립직업교육연구센터(NCVER)의 조사에 따르면 2020년 기준, 직업교육 훈련과정에 참가하는 학생 수는 총 2,636,335명으로, 이 중 ‘경영·상업’ 분야의 학습자가 20.6%로 가장 많은 비율을 차지했으며, ‘사회·문화’, ‘공학 관련 기술’, ‘식품·외식 서비스’ 분야 순으로 나타났다([표 2-26] 참고).

[표 2-26] 호주 직업교육 훈련과정(VET) 학문영역별 학생 수 추이

구분	2016	2017	2018	2019	2020	
	학생수	학생수	학생수	학생수	학생수	비율
전체	3,016,970	2,868,485	2,625,755	2,718,110	2,636,335	100.0
자연, 물리 과학	14,095	13,055	12,345	14,500	14,840	0.6
정보기술	82,455	70,625	62,420	64,575	62,435	2.4
공학 관련 기술	439,330	441,605	377,990	409,950	383,015	14.5
건축	231,780	229,630	208,800	209,490	203,275	7.7
농업, 환경	80,680	77,615	61,935	61,865	63,465	2.4
건강	204,020	174,395	171,290	172,405	169,760	6.4
교육	164,800	149,990	130,280	159,290	132,125	5.0
경영, 상업	690,530	620,920	573,435	568,345	543,235	20.6
사회문화	471,840	454,980	435,540	468,780	477,705	18.1
창작예술	79,350	73,140	66,790	68,960	66,825	2.5
식품, 외식서비스	246,565	238,905	205,090	212,575	214,595	8.1
다 학문영역	225,585	235,060	223,670	210,295	183,925	7.0
기타	85,930	88,570	96,170	97,080	121,120	4.6

자료: 호주 국립 직업교육 연구센터(NCVER) 홈페이지

<https://www.ncver.edu.au/research-and-statistics/data/databuilder>

또한, TAFE 대학은 후기 중등교육 과정을 수료하지 못했거나, 12학년을 수료한 후 곧바로 취업한 사람들이 대학에 진학하고자 할 때, 대학 입학 자격 시험 준비과정인 ‘대학 입학 코스(matriculation course)’를 개설하여 고등교육 기회를 제공해 주고 있으며(박정우, 2010), 다른 일반대학과 서로 학점을 인정해 주는 제도를 통해 일정한 학점을 취득한 성인학습자가 일반대학으로 편입할 수 있도록 지원하고 있다(조희경 외, 2019).

② 호주 개방대학(Open University Australia: OUA)

호주의 대학들은 1993년부터 서로 협력적 관계를 만들어 ‘호주 개방대학(Open University Australia: OUA)’을 설립·운영하고 있으며, 이를 통해 성인 학습자들이 대학교육에 참여할 기회를 획기적으로 확장하였다(조희경 외,

2019). OUA는 정규대학과 기타 고등교육기관의 협력하에 2,534개의 과정과 502개의 학·석사 학위를 제공하고 있으며, 설립 이후 463,326명의 성인학습자가 과정에 참여할 만큼 독특한 대안적 성인 고등교육기관으로 중요한 역할을 하고 있다(OUA 홈페이지, 2021). 호주의 모든 성인들은 이 OUA를 통해 이수한 교과 내용에 대하여 학점인정을 받아 연계된 정규대학에서 학·석사 학위나 전문대학 수준의 자격을 취득할 수 있으며, OUA는 학습자가 취득하고자 하는 자격과 이를 위한 이수 과정을 정규대학과 공유하면서 상호 연계하여 학습 기회를 제공한다(박정우, 2010). 또한, OUA와 연계된 정규대학은 교육과정 자료와 인적자원 등을 지원·제공하며 학습자의 학점 이수 과정을 평가하고 자격을 심사한다(박정우, 2010).

(2) 전통적 4년제 대학(four-year university)

호주에서는 이러한 대안적 고등교육과정 외에도, 중등교육 과정을 졸업하거나 중단하고 취업한 호주의 성인들에게 정규대학으로의 후진학을 위한 다양한 시스템을 마련하여 지원하고 있다. 단, 호주의 독특한 교육과 취업환경으로 인해 성인학습자들이 대학에서 수학할 수 있는 기본적인 조건을 갖추고 있는지 검토하고 확인하는 것이 필요하기에 관련 제도들이 마련되어 있는데, 그 중 주립대학을 중심으로 운영되는 것이 ‘대학 입학 특별 전형제도(AEPs)’이다(조희경 외, 2019).

① 대학 입학 특별 전형제도(Alternative Entry Programs: AEPs)

AEPs는 중등학교를 중단하였거나 대학 입학 자격을 취득하지 못한 호주의 일반 성인이 대학 입학을 원할 경우, 소정의 학습 능력만을 진단하여 정규 고등교육 기회를 제공하기 위해 운영하는 ‘대학 입학 특별전형 제도’이다(박정우, 2010). 특히 정규 학교 교육을 다 마치지 못한 상태로 오랜 시간을 보낸 후 고등교육 기회를 희망하는 성인이 증가하면서, 대학은 이들에게 대학

입학 기회를 제공하고 성공적인 대학 생활과 학문적 기대 충족을 위한 전공 선택 안내 그리고 지역주민 대상 평생학습을 선도해 나갔다(박정우, 2010). AEPs 제도는 고등학교 졸업 후 취업 등의 사회 경험을 한 후 대학에 입학하고자 결정하는 20~30대 젊은 성인층이 주로 활용하고 있는데, 특히 저소득 근로 계층의 청년들 위주로 고등학교 졸업 후 직장생활을 통해 경험과 재정적 안정을 쌓은 후 대학에 가고자 하는 경우가 많다(Schuetze & Slowey, 2012; 조희경 외, 2019에서 재인용).

AEPs와 관련하여, 대학에서 활용하는 입학 서류들은 ‘고용경력증명서(Employment Experience)’, ‘자기능력 진술서(Personal Competencies Assessment)’, ‘성인 특별 입학 능력 평가(Special Tertiary Admissions Test),’ 전문직업 자격증(Professional & Post secondary Qualification) 등이며, 대학은 이러한 서류를 바탕으로 성인학습자의 대학 수학능력을 판단하고 이후 최종 입학을 결정한다(조희경 외, 2019).

② 태즈매니아대학교(University of Tasmania: UTAS)

1890년에 설립된 태즈매니아대학교(University of Tasmania: UTAS)는 100년 이상의 오랜 전통을 가진 대표적인 호주 대학 중 하나로, 100개의 과정, 70개의 학위과정을 제공하고 있는 종합대학이다(변종임 외, 2010). 2009년 기준, UTAS 재학생 중 25세 이상의 성인학습자가 약 40%를 차지하고, 35세 이상도 19%가 넘을 만큼 성인학습자의 비율이 높은 수준이며, 대학에서는 이러한 성인학습자들을 위한 다양한 배려와 지원이 이루어지고 있다(변종임 외, 2010). UTAS에서도 사회생활 이후 대학에 지원한 학습자들을 선발할 때 AEPs제도를 활용한다(조희경 외, 2019). 입학을 지원하는 성인학습자들은 일반 학생들과 별도로 자신의 학문적 배경, 고용경력, 지식, 역량, 관심 분야를 적은 ‘지원기술서(supporting statement)’를 제출해야 하며(변종임 외, 2010), 대학은 이에 대한 평가를 통해 입학 여부를 결정한다. 또한, 성인학습자들이 일터, 가정에서의 역할을 하면서 학업을 이수할 수 있도록 대부분의 과정은 시간제 등록이 가능하며, 온라인과정도 제공될 뿐만 아니라 학기별 등

록 시간을 성인학습자 상황에 따라 탄력적으로 결정할 수 있게 되어 있다(변종임 외, 2019). 주간에 상근직으로 근무하고 야간 수업을 듣는 성인학습자들을 위하여 대부분의 대학시설이 야간에도 운영되고, 자녀가 있는 학습자들을 위해 캠퍼스 내에 보육시설을 제공하기도 한다(변종임 외, 2019). 또한, 대학에 속해 있는 지역주민들의 대학교육 참여를 더 활발히 유도하기 위해 대학 내에 ‘직업교육 입학센터(Tertiary Admission Centre)’ 혹은 ‘대학입학지표 안내센터(University Admission Index)’ 등의 부서를 운영하며(조희경 외, 2019), 장기간 학업을 중단했던 성인학습자들에게는 대학교육 이수에 필요한 기초학문 역량을 증진 시켜 주는 대학 준비 프로그램(University Preparation Program)도 운영하고 있다. 그리고 성인학습자들의 고등교육 기회를 확대하기 위해 비대학 교육훈련 기관에서 특정 과정을 이수한 성인학습자들에게는 편입 시, 취득한 학점을 인정해 주고 있다(변종임 외, 2010).

[표 2-27] 성인학습자를 위한 테즈매니아대학교의 지원 제도

구분	지원 제도
입학	- AEPs 제도 활용 (입학 시 지원기술서 평가) - 편입학 시 교육훈련기관 이수 학점 인정
학사	- 장기간 학업을 중단한 성인학습자를 위한 대학 준비 프로그램 운영 - 일·학습 병행을 위한 시간제 등록제 운영 - 일·학습 병행을 위한 온라인 교육 제공 - 일·학습 병행을 위한 학기별 탄력적 학습과정 설계 제공
시설	- 야간 수업을 위한 교내 시설 야간 운영 - 자녀가 있는 학습자를 위한 보육시설 설치·운영 - 지역 주민을 위한 대학 내 직업교육 입학센터, 대학입학지표 안내센터 운영

제 3 절 시각디자인 교육

1) 시각디자인의 개념 및 분류

가) 시각디자인의 정의

국립국어원 표준국어대사전에서는 시각디자인(visual design)을 “도형이나 화상, 또는 디스플레이 등 시각적 표현에 의해 실용적 정보를 전달하는 디자인”으로 정의하고 있다. 또한, 두산백과에서는 “시각에 호소함으로써 실용적인 정보 전달을 목적으로 한 디자인”으로 정의하면서, “시각디자인, 또는 그래픽 디자인은 대중을 조종하고, 설득하고, 변형시키고, 교육시키는 감화형식(感化形式)을 시각적으로 창조해야 하기 때문에 대중에게 봉사한다는 윤리적 책임감이 기본 되어야 하는 사회적 예술(social art)”이라고 하였다(doopedia, 2021). 이는 시각디자인이 ‘커뮤니케이션 디자인(communication design)’ 또는 ‘시각 커뮤니케이션 디자인(visual communication design)’이라고도 불리는 이유다.

시각디자인은 인간의 커뮤니케이션 과정에서 특정한 메시지를 전달하기 위해 시각적 자극을 이용하는 것으로, 문자나 그림, 사진, 그래프 등의 시각 요소를 이용해 메시지를 부호화하고 해독할 수 있도록 그래픽을 편집하거나 창조하는 모든 과정을 말한다. 이러한 시각적 메시지는 정보, 설득, 교육, 오락 등의 다양한 목적을 가지고 만들어지며, 인쇄, 영상, 웹, 모바일 등의 다양한 매체를 통해 전달된다([그림 2-8] 참고). 즉, 시각디자인은 단지 그래픽을 편집하고 창조하는 데 그치지 않고 메시지의 목적과 전달될 매체의 특성에 따라 수신자가 메시지를 올바르게 해독하고 목적에 따른 피드백을 나타낼 수 있게 하는 일련의 과정이라 할 수 있다.

역사적으로 보면, 정보 전달이 출판물에 국한되었던 산업 혁명 이전과는 달리 산업 혁명 이후에는 생활필수품의 대량 공급과 수요에 부응하는 광고,

포장, 포스터, 방송 등으로 시각디자인 영역이 확대되었다. 이것은 정보를 기록하고 보관하는 인쇄물의 전통적 기능과 함께, 상품이나 제품의 특성을 소비자에게 소개하는 과정에서의 ‘알림’이라는 부가적 기능, 교육적이거나 공공적 기능을 통하여 디자인의 효율성을 재인식하게 되었다는 점에서 중요한 의미를 지니며, 오늘날의 시각디자인은 기술 발달에 힘입어 그 영역이 확대되고 있다(박현욱 외, 2018).



[그림 2-8] 시각 커뮤니케이션 과정

나) 시각디자인의 분류

우리나라에서는 산업 통계작성의 목적이나 행정 및 산업정책 관련 법령에서 산업 영역을 한정하는 기준을 위해 ‘한국표준산업분류’에 따라 산업 활동들을 유형화하여 사용하고 있다. 이 중, 디자인산업은 ‘전문, 과학 및 기술서비스업’에 속하는 ‘전문 디자인업’으로 분류되어 ‘인테리어 디자인업’, ‘제품디자인업’, ‘시각디자인업’, ‘패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업’을 포함한다(통계청, 2017a). 이 분류체계에서의 정의에 의하면, ‘시각디자인업’은 “특정한 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상현실 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동”으로 정의하여 다른 디자인 업종과 구분 하면서, “비디오물 및 영상화면 구성, 기업 로고 등의 디자인, 기술적인 정확성 또는 해석 기술이 요구되는 설명도 및 삽화를 제작하는 사업체”도 포함하고 있다(통계청, 2017a)([표 2-28] 참고).

[표 2-28] 한국표준산업분류(KSIC)의 디자인 분야 분류체계

대분류	중분류	소분류	세분류	세세분류	정의
M. 전문, 과학 및 기술 서비스업	73. 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업	732. 전문 디자인업	7320. 전문 디자인업	73201. 인테리어 디자인업	건축 관련 법규, 안전성, 기계 및 전기적 특성, 내부 부착물 및 가구 등을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내 공간 구성을 기획, 설계 및 관리하는 산업 활동을 말한다. 이 사업체는 식당 및 호텔, 의료 기관, 공공건물, 상업 및 기업 건물, 주택 등의 설계 분야에서 인테리어 디자인 및 자문을 제공한다. 실내 공간 설계와 관련하여 미적인 디자인만 제공하는 실내 장식 전문가도 포함한다. (예시) 실내 장식 디자인, 실내 장식 자문 서비스 (제외) 가구 및 실내설비를 판매하면서 실내 장식 서비스를 제공-46, 47, 실내 장식공사-42412, 전시시설 기획 및 행사 대행-75992
				73202. 제품 디자인업	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 디자인 서비스 활동을 말한다. 이 서비스에는 안전성, 시장성 및 생산의 효율성, 유통, 사용 및 수리 측면 등을 고려하여 제품의 재료, 공정, 작동 방식, 외관, 색, 표면 처리 등을 결정할 수 있다. (예시) 자동차 디자인, 제품 디자인 자문 서비스, 가구 디자인, 모형 디자인, 기계 및 수공구 디자인, 포장산업 디자인, 전기 및 전자제품 디자인, 생활 및 환경용품 디자인, 운송기기 디자인 (제외) 패션 관련 제품, 텍스타일(섬유류) 및 기타 전문 디자인업-73209, 기계, 재료, 건축물 및 시스템의 공학적인 설계 및 개발-7121
				73203. 시각 디자인업	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동을 말한다. 비디오물 및 영상화면 구성, 기업 로고 등의 디자인, 기술적인 정확성 또는 해석 기술이 요구되는 설명도 및 삽화를 제작하는 사업체도 포함한다. (예시) 상업 미술, 메디컬 일러스트레이션, 그래픽 디자인, 실크스크린 디자인, 기업 로고 디자인, 캐릭터 디자인, 각종 제품 및 상품 패키지(용기, 라벨, 제품 박스 등) 디자인, 타이포그래피 디자인, 아이덴티티 디자인(CI, BI), 출판물 편집 디자인, 영상 디자인 (제외) 애니메이션(만화) 영화 제작 -59112, 만화 및 시각 예술을 제작하는 자영 예술가-90132, 광고물 제작 대리-713
				73209. 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	패션 제품, 텍스타일 제품 및 기타 전문 디자인을 수행하는 산업 활동을 말한다. (예시) 패션 제품(의복, 가죽, 가방 및 액세서리) 디자인, 텍스타일(섬유류) 패턴 디자인, 귀금속 및 보석 디자인, 구두 디자인, 모피 디자인, 의류 디자인

자료: 통계청(2017a), 한국표준산업분류.

이렇게 분류된 ‘전문 디자인업’은 다시 디자인 전문기업과 디자인 활용기업으로 정의하는 디자인산업의 통계 및 디자인정책의 실효성을 제고 하기 위해 제정된 ‘디자인산업 특수 분류’에 의해 세밀히 분류된다(통계청, 2013). 여기에는 한국표준산업분류에서 분류된 4개의 전문 디자인업 이외에 디자인 관련 산업 분야를 모두 포함하는 포괄적 범위의 분류로써 8개 대분류, 42개 중분류, 154개 소분류로 분류되었다(통계청, 2013)([표 2-29] 참고).

[표 2-29] 디자인산업 대분류 및 포괄 범위

대분류	포괄 범위(중분류)
제품디자인	전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품 디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업 회사본부디자인, 기타 제품디자인
시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인
디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인
공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 조경 및 레저공간디자인, 리모델링디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인, 기타 인테리어디자인
패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인
서비스/경험디자인	서비스디자인, 인터랙션디자인, 기타 서비스/경험디자인
산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예
디자인인프라 (디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스

자료: 통계청(2013), 「디자인산업」 특수목적분류 제정(안).

이 분류에 의하면 ‘시각디자인’에 속하는 세부 업종은 주로 인쇄 매체에 필요한 편집디자인, 패키지 디자인, 광고 디자인으로 제한된다. 하지만, 앞에서 언급한 바와 같이 시각디자인의 개념을 “정보 전달을 위한 시각적 메시지(그래픽) 디자인”이라는 포괄적인 개념으로 볼 때, 매체의 특성을 달리하는 ‘디지털/멀티미디어디자인’의 전 업종과 ‘서비스/경험 디자인’ 중 ‘인터랙션 디자인’ 업종 역시 각 매체에서의 시각적 전달 방법을 다루는 업종으로써 시각

디자인 영역에 포함된다고 볼 수 있다. ‘디지털/멀티미디어디자인’의 경우, 여기에 속하는 포괄 범위의 업종 모두 영상, 웹(온라인), 모바일이라는 매체적 특성만 달리할 뿐 시각적 정보나 메시지를 다루는 시각디자인 영역이라 볼 수 있으며, ‘인터랙션 디자인’의 경우에도 웹이나 모바일 환경 내에서의 화면 그래픽 및 인터페이스 요소를 다루는 시각디자인 영역에 포함될 수 있다. 따라서 구체화 된 산업정의에 의해 시각디자인 영역으로 포함할 수 있는 업종은 다음의 [표 2-30]에서처럼 3개의 대분류 내에 포함된 9개의 중분류, 34개의 소분류로 다시 분류해 볼 수 있다.

[표 2-30] 시각디자인 분야 디자인산업 특수분류체계

대분류	중분류	소분류	산업정의
시각 디자인	편집 디자인	일반서적 편집디자인	일반 서적의 출판 과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 출판물 전체에 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인하는 산업 활동
		신문/잡지 편집디자인	신문, 잡지 등 정기간행물의 발행 과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 발행물에 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인 산업 활동
		기타 인쇄물 편집디자인	일반 서적과 정기간행물을 제외한 기타 인쇄물의 출판과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 디자인하는 산업 활동
	식품 패키지 디자인	축·수산물 가공식품 패키지그래픽디자인	축·수산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		농산물 가공식품 패키지그래픽디자인	농산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		낙농품 및 병과류 패키지그래픽디자인	식료품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽디자인	떡, 빵, 과자, 면류 식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		기타 식품 패키지그래픽디자인	기타 식·가공제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		음료 패키지그래픽디자인	음료 제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		의약품 패키지그래픽디자인	완제 의약품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	비식· 의약품 패키지 디자인	화학제품 패키지그래픽디자인	가정용 화학제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
		미디어상품 패키지그래픽디자인	각종 미디어 상품의 패키지(라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인

대분류	중분류	소분류	산업정의
시각 디자인	광고디자인 (인쇄매체)	신문, 잡지 및 기타 인쇄물 광고디자인	신문, 잡지 등 매스미디어 인쇄광고물을 디자인하는 산업 활동
		옥외인쇄물 광고디자인	옥외 설치를 목적으로 한 광고용 인쇄물을 디자인하는 산업 활동
	기타 시각 디자인	일러스트레이션	문자의 보조적 수단으로서 내용을 효과적으로 전달하려는 목적 또는 독립적 매체로서 메시지를 전달하려는 목적의 그림, 도표 등의 디자인
		아이덴티티디자인	특정기업, 정부기관, 기타단체 등의 고유 아이덴티티를 시각적으로 상징화, 시스템화하여 디자인하는 산업 활동
		캐릭터디자인	제품(팬시용품, 완구, 문구 등) 또는 콘텐츠 상품(만화, 애니메이션 등)에 활용할 목적으로 독특한 인물, 자연물, 물건 등의 모습을 디자인하는 산업 활동(게임 캐릭터 제외)
		타이포그래피	기능과 미적인 측면을 고려하여 활자를 디자인하는 산업 활동
		사진디자인	인쇄물 또는 영상물 제작에 활용하기 위한 목적으로 사진을 촬영 및 보정하여 디자인하는 산업 활동
		기타시각디자인	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 기상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 시각디자인 서비스 활동
디지털 / 멀티미디어 디자인	영상 디자인	광고영화 및 비디오물 영상디자인	특정 대상(기업, 단체, 제품, 이벤트, 기타 메시지 등)을 광고/홍보하기 위한 영화 및 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
		일반영화 및 비디오물 영상디자인	일반 영화 및 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
		방송프로그램 영상디자인	텔레비전 방송용 프로그램 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
		애니메이션디자인	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용한 애니메이션 영화 및 비디오물의 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
		공간영상디자인	전시관, 공연 무대, 건축물 벽면(파사드) 등 공간이나 환경물에 투사하여 상영되는 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	웹디자인	웹사이트디자인	정보디자인, 그래픽디자인, 프로그래밍 등 웹사이트 구축 과정의 디자인 산업 활동
		온라인광고 디자인	온라인 매체를 통해 전달할 광고물(배너, 이벤트 페이지 등)을 디자인하는 산업 활동
	기타 디지털 / 멀티미디어 디자인	온라인/모바일 게임디자인	인터넷을 통하여 제공되는 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
		기타 게임디자인	온라인/모바일게임을 제외한 콘솔게임, 아케이드게임, 기타 게임 소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동

대분류	중분류	소분류	산업정의
서비스 / 경험 디자인	인터랙션 디자인	휴먼인터랙션디자인	각종 제품에서 발생하는 인터랙션(상호작용)을 정의하고 과정을 모형화하는 디자인 산업 활동
		시스템/응용 소프트웨어디자인	컴퓨터에 설치하는 범용성 시스템 소프트웨어 및 응용 소프트웨어, 그리고 그 외의 기기나 시스템(스마트폰, 태블릿 PC, 키오스크 등)에 내장하는 임베디드용 소프트웨어의 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
		디지털간행물 디자인	인터넷을 통하여 발행되는 신문, 잡지, 정보 뉴스레터 등 디지털 정기간행물의 정보설계, 화면 그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
		사용자인터페이스(UI)디자인	각종 제품에서 필요한 인터페이스요소를 창작하는 디자인 산업 활동
		기타 인터랙티브 미디어디자인	기타 인터랙티브미디어 개발에 있어서, 정보설계, 화면 그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동

자료: 통계청(2013). 「디자인산업」 특수목적분류 제정(안)(재구성).

또한, 시각디자인 영역에 관한 분류는 직업을 통해서도 분류해 볼 수 있다. ‘한국표준직업분류(KSCO)’에 따르면 디자인 관련 직업(디자이너)은 ‘문화·예술·스포츠 전문가 및 관련직’에 포함되어 1개의 소분류, 5개의 세분류, 22개의 세세분류로 나뉜다. 이 중, 시각디자인 영역에 포함할 수 있는 직업은 ‘시각디자이너’, ‘미디어콘텐츠 디자이너’로 각각 7개와 5개의 세분되어 있으며, 각 직업의 세부적인 정의는 다음의 [표 2-31]과 같다.

[표 2-31] 한국표준직업분류(KSOC)의 디자인 분야 분류체계

대분류	중분류	소분류	세분류	세세분류	정의
2. 전문가 및 관련 종사자	28. 문화·예술·스포츠 전문가 및 관련직	285. 디자이너	2854. 시각 디자이너	28541. 광고 디자이너	상품의 구매에 대해 대중을 설득하거나 상품 혹은 기업을 각인시킬 수 있도록 그림이나 문자를 이용하여 시각 이미지를 창출하는 자
				28542. 포장 디자이너	각종 제품의 포장용기, 포장지, 포장 상자 등을 홍보성, 실용성 등을 고려하여 디자인하는 자
				28543. 책 디자이너	책, 발간물 등의 외형으로 독자들의 관심을 끌 수 있도록 글자 크기, 여백, 그림 등을 이용하여 책의 표지나 본문 레이아웃 등이 심미적 가치를 극대화할 수 있도록 디자인하는 자
				28544. 삽화가	신문, 잡지, 포스터 등의 인쇄 매체와 영화, TV, 컴퓨터, 비디오 등의 영상매체를 활용하여 문화나 생활, 사회적 사건 등 다양한 소재를 전달이 빠른 일러스트, 만화, 삽화 등의 방법으로 표현하는 자

대분류	중분류	소분류	세분류	세세분류	정의
2. 전문 가 및 관련 종사 자	28. 문화 예술 스포츠 전문 가 및 관련 직	285. 디자인	2854. 시각 디자인	28545. 색채 전문가	색상에 관한 정보를 수집·분석하여 상품에 최적의 색상을 결정하고 색채연출을 통해 상품의 부가 가치를 높이는 업무를 수행하는 자
				28546. 활자 디자이너	한글, 영문, 기호 등의 모양, 굵기, 크기에 다양한 변화와 통일성을 주어 새로운 글자꼴(폰트)을 고안하는 자
				28549. 그 외 시각 디자이너	상기 세세분류 어느 항목에도 포함되지 않은 유사한 직무를 수행하는 자
		2855. 미디 어콘 텐츠 디자인	28551. 웹 디자이너	28551. 웹 디자이너	웹 사이트에서 전달하고자 하는 정보를 가장 효과적으로 전달 할 수 있도록 이미지 형태, 사이즈, 동영상, 애니메이션, 텍스트, 타이포, 레이아웃 등의 시각적인 요소를 구성·디자인하는 자
				28552. 멀티미디어 디자이너	인터넷 혹은 방송, 영화 등에 활용하기 위한 자막, 이미지, 영상효과 등의 그래픽을 디자인하는 자
				28553. 게임 그래픽 디자이너	게임에 등장하는 각종 캐릭터와 배경, 아이템 등을 디자인하는 자
				28554. 사용자 경험 및 인터페이스 디자이너	인지공학, 인체공학, 심리학, 산업 디자인 등의 융복합 전문지식을 활용하여, 웹페이지, 애플리케이션, 컴퓨터 및 모바일 기기 등의 사용자 환경(UI, User Interface)을 사용자 경험(UX, User Experience)에 입각하여 편의성과 활용성을 극대화할 수 있도록 연구·개발하고, 제품이나 서비스에 그 결과를 반영하여 디자인하는 자
				28559. 그 외 미디어 콘텐츠 디자이너	상기 세세분류 어느 항목에도 포함되지 않은 유사한 직무를 수행하는 자

자료: 통계청(2017b). 한국표준직업분류.

2) 시각디자인 산업 및 교육환경의 변화

가) 시각디자인 산업의 변화

디자인산업(design industry)은 디자인의 지식과 기술을 바탕으로 수익을 발생시키는 디자인 사업(design business)의 집합체로, 디자인의 지식과 기술을 활용하는 방식은 매우 다양하여 영역이 확대될 가능성이 크기 때문에 향

후 디자인산업의 범주는 매우 넓어질 수 있다(이주명, 2010). 디자인은 “제품 및 서비스 등의 미적·기능적·경제적 가치를 최적화함으로써 생산자와 소비자의 물질적·심리적 욕구를 충족시키기 위한 개선행위(산업디자인진흥법 제2조)”로, 제품에 새로운 가치를 부여함으로써 결정적인 차이를 만들어 내는 핵심 가치로서 미래 경쟁력의 핵심 요소가 되고 있다(권우현 외, 2014). 과거의 디자인이 제품의 기능적·공예적 디자인에 한정된 것이었다면, 정보통신기술로 대표되는 디지털 기술의 급속한 발전과 감성 경제의 도래는 유·무형의 가치를 넘어 디자인의 활용 영역을 다양화, 고급화하고 그 영향력을 끊임없이 확장할 수 있는 계기로 작용하였다(권우현 외, 2014). 특히, 현대의 산업 환경이 지속 가능한 ‘경험 중심’의 경제 패러다임으로 변화되면서, 디자인의 개념은 ‘스타일링’이 아닌 ‘문제해결’이라는 관점으로 확대되고 있으며, 타 산업 간의 융합을 통한 가치 창출이 일어나고 있다(문은정 외, 2014).

이러한 디자인산업의 전반적인 변화는 시각디자인 분야에도 많은 변화를 일으키고 있다. 미디어 기술과 정보통신기술(ICT)의 발전은 우리의 커뮤니케이션 환경에 새로운 매체를 탄생시키며 획기적인 변화를 가져왔고, 이를 통해 시각디자인 영역을 확대·변화·발전시켰다. 특히, ‘4차 산업혁명’으로 일컫는 빅데이터, 인공지능(AI), 로봇, 사물인터넷(IoT) 등의 기술 발전과 이에 따라 예상되는 사회적 변화는 사람과 사람, 사람과 기기, 기기와 기기가 연결되는 ‘초연결 사회’가 빠르게 현실화(ISC, 2018) 되면서 정보의 시각화 과정과 결과에 많은 변화를 가져왔고 또 앞으로도 많은 변화가 예상된다. 기기나 사람 간의 연결성이 강해질수록 인터랙션 및 경험 디자인의 중요성이 커지고 디자이너의 역할 및 책임 또한 확대(ISC, 2018)될 수밖에 없기 때문에 디자이너에게는 이러한 변화에 대해 능동적으로 대처하고 미래를 대비할 필요도 있다.

또한, 이러한 4차 산업혁명 사회의 ‘초연결(hyper connectivity)성’, ‘초지능(super intelligence)화’는 일자리에도 많은 변화를 가져오고 있다. 디지털 기술의 발전과 확장을 통해 장소와 시간의 제약이 사라지고 있으며, 사물인터넷(IoT) 기술로 사람과 기기의 연결이나 기기 간의 연결도 극대화하여 인간지능의 한계를 초월하는 인공지능 및 빅데이터와 같은 기술도 이미 활용범위가 크게 확장되었다(ISC, 2018). 이러한 변화는 산업 내에 자동화 비중이 높아지

는 결과를 초래하며 기존의 노동 인력이 AI나 로봇으로 대체되거나, 기술 관리자에 대한 수요가 새로이 창출되는 식으로 변화(ISC, 2018)하여 전체적으로 직업 수준이 상향 평준화될 가능성이 높아질 것(ISC, 2018)으로 예상된다. 이러한 변화는 시각디자인 분야에도 영향이 있다. 기술 발달이 야기한 다양한 미디어의 등장과 정보 확산에 최적화된 모바일 사회의 급속한 발전은 소비자 중심의 혁신을 요구하고 있으며, 이는 소비자 심리와 행동 기반의 경험과 가치를 창조하는 커뮤니케이터로서의 디자인 역할을 증대시키고 있다(정혜옥, 2021). 따라서 디자인 분야에 직업은 사람에 대한 이해를 기반으로 인터랙션이나 서비스 등에서 사용자의 경험 및 관점을 다루는 것이 더욱 중요해질 것이며, 각종 신기술(특히 디지털) 분야를 잘 융합할 수 있는 역량이 중요한 경쟁력이 될 것(ISC, 2018)으로 예상된다. 이를 근거로 2018년 세계경제포럼에서는 4차 산업혁명 사회에서 미래의 유망 직업과 감소할 직업을 제시하였는데 이 중 디자인 분야에 직접적으로 연관된 직업으로 ‘사용자경험 및 인간-기기 인터랙션 디자이너(User Experience and Human-Machine Interaction Designers)’와 ‘서비스 및 솔루션 디자이너(Service and Solutions Designers)’를 유망 직업으로 꼽았다(ISC, 2018)([표 2-32] 참고).

[표 2-32] 미래의 유망 직업, 감소할 직업

유망 직업	감소할 직업
• Data Analysts and Scientists (데이터 분석가 및 과학자) • AI and Machine Learning Specialists (인공지능 및 기계 학습 전문가) • General and Operations Managers (운영관리자) • Big Data Specialists (빅 데이터 전문가) • Digital Transformation Specialists (디지털 전환 전문가) • Sales and Marketing Professionals (영업 및 마케팅 전문가) • New Technology Specialists (신기술 전문가) • Organizational Development Specialists (조직 개발 전문가) • Software and Applications Developers and Analysts (소프트웨어 및 어플리케이션 개발자 및 분석가) • Information Technology Services (기술 정보 서비스) • Process Automation Specialists (프로세스 자동화 전문가) • Innovation Professionals (혁신 전문가)	• Data Entry Clerks (데이터 입력 관리자) • Accounting, Bookkeeping and Payroll Clerks (회계, 부기 및 급여 담당자) • Administrative and Executive Secretaries (행정 및 행정비서) • Assembly and Factory Workers (조립 및 공장 근로자) • Client Information and Customer Service Workers (고객 정보 및 고객 서비스 종사자) • Business Services and Administrative Managers (비즈니스 서비스 및 행정 관리자) • Accountants and Auditors (회계사 및 회계 감사관) • Material-Recording and Stock- Keeping Clerks (물자기록 및 재고 보관 담당자) • General and Operations Managers (운영관리자) • Postal Service Clerks (우편서비스 담당자) • Financial Analysts (재무 분석가) • Cashiers and Ticket Clerks (계산원 및 매표원) • Car, Van and Motorcycle Drivers (차량 운전자) • Sales and Purchasing Agents

유망 직업	감소할 직업
• Information Security Analysts (정보 보안 분석가) • Ecommerce and Social Media Specialists (전자상거래 및 소셜 미디어 전문가) • User Experience and Human-Machine Interaction Designers (사용자경험 및 인간-기기 인터랙션 디자이너) • Training and Development Specialists (교육 및 개발 전문가) • Robotics Specialists and Engineers (로봇 전문가 및 엔지니어) • People and Culture Specialists (사람과 문화 전문가) • Client Information and Customer Service Workers (고객 정보 및 고객 서비스 종사자) • Service and Solutions Designers (서비스 및 솔루션 디자이너) • Digital Marketing and Strategy Specialists (디지털 마케팅 및 전략 전문가)	• and Brokers (판매 및 구매 에이전트) • Door-to-Door Sales Workers, News and Street Vendors, and Related Workers (방문 판매 직원 및 노점상 관련 직업) • Statistical, Finance and Insurance Clerks (통계, 재무 및 보험원) • Lawyers (변호사)

출처: 디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(2018). 이슈리포트, p.8.(재인용).
(원자료: World Economic Forum, The Future of Jobs Report, 2018을 재구성)

나) 시각디자인 교육의 변화

(1) 교육방향의 변화

이러한 디자인산업의 변화는 미래 디자이너가 갖추어야 할 역량에도 많은 변화를 가져왔다. 변화된 디자인 환경은 디자인 교육에 있어 디지털 기술에 대한 이해를 바탕으로 다양한 디지털 매체를 활용하고, 가장 효율적인 디자인 작업을 수행할 수 있는 디자이너들을 육성하기 위한 이론과 지식이 통합된 새로운 실천적 교육(이인숙, 2015)을 필요로 한다.

세계경제포럼(2016)의 미래에 필요한 업무 핵심 스킬 도출 결과를 보면, ‘복잡한 문제해결’이 36%로 가장 중요한 역량으로 정의되었고, 그 밖에 ‘사회적 스킬’이 19%, ‘프로세스 스킬’이 18%로 뒤를 이었다(ISC, 2018)([표 2-33] 참고). 이를 디자이너의 관점에서 보면, 다양한 이해관계자의 시각을 수렴하여 디자인을 만드는 능력과 함께 중재자로서의 역량 및 복합적인 문제를 해결하는 능력(ISC, 2018) 등이 미래 디자이너에게 필요한 핵심 스킬이라 할 수 있다.

[표 2-33] 미래 업무수행 시 필요한 핵심 스킬 비중

구분	필요한 핵심스킬	내용	필요비중
능력	인지능력	창의성, 수학적 논리, 시각화	15%
	육체적 능력	육체적 힘, 수작업 정교함	4%
기초스킬	콘텐츠 스킬	적극적 학습, 구두표현, 독해, 작문, 정보통신기술 사용능력	10%
	프로세스 스킬	경청, 비판적 사고, 모니터링	18%
복합스킬	사회적 스킬	타인과 조정능력, 감정지수, 협상, 설득	19%
	시스템 스킬	판단과 의사결정, 시스템 분석	17%
	복잡한 문제해결	복잡한 문제해결 능력	36%
	자원관리 스킬	재무적 자원관리, 재료관리, 인사관리	13%
	기술적 스킬	장비보수, 운영, 유지, 프로그래밍 등	12%

출처: 디자인문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(2018). 이슈리포트, p.9.(재인용).
(원자료: 세계경제포럼(2016), 미래고용보고서)

디자인의 의미와 역할은 창의적 제품이나 서비스를 고안하기 위한 특수 작업 도구로서의 의미를 넘어 사고법 또는 전략 도구로의 활용 능력까지를 포함하는 개념으로 확장(ISC, 2018)되고 있다. 이는 디자이너에게 있어 기본적인 소프트웨어 활용이나 디자인 능력 중심의 ‘디자인(Designing) 역량’(오병근 외, 2018)뿐 만 아니라, 원하는 결과를 얻기 위해 관찰하고 문제를 발견하며 이를 해결하기 위한 방안을 찾는 과정과 이를 계획할 수 있는 ‘디자인적 사고(Design Mindset) 역량’(ISC, 2018), ‘조사’, ‘기획’, ‘전략’, ‘아이디어 발상’과 같은 무형의 ‘창의역량’, ‘특허’, ‘마케팅’, ‘경영’과 같은 ‘디자인 매니지먼트 역량’, ‘AI’, ‘IoT’, ‘빅데이터 시각화’와 같은 ‘신산업 관련 역량’ 등(오병근 외, 2018), 다양한 미래 역량이 요구됨을 의미한다.

따라서, 이러한 융합형 인재를 위한 디자인 교육은 ‘다학제적 지식과 협업 능력’, ‘신기술 등 새로운 정보 및 시스템에 대한 이해도와 응용력’, ‘사용자와 인간 문화에 대한 이해 등 사람 중심의 접근’, ‘복합적(기술/경영/심미 등) 문제해결 능력’ 등(ISC, 2018)에 중점을 둔 접근이 필요하다.

(2) 교육환경의 변화

4차 산업혁명 시대의 정보통신, 미디어 융합기술의 발전은 교육환경에도 많은 변화를 가져왔다. 컴퓨터와 인터넷의 보급을 통해 대안적 교육방식으로 시작된 ‘원격교육(distance education)’과 ‘온라인 교육(e-learning)’은 기술의 발전과 융합에 따른 ‘초연결’, ‘초지능’ 네트워크 환경이 구축되면서 더욱 다양한 멀티미디어 활용과 실시간 화상 교육 등을 가능하게 함으로써 기존의 전통적 교육방식인 ‘교실 수업(classroom recitation)’의 문제점들을 대체할 수 있는 효율적인 교육방식으로 주목받기 시작했다. 특히, 최근에는 팬데믹(pandemic)으로 인해 학교 내에서의 면대면 교육이 차질을 빚게 되면서 모든 교육환경에서 온라인·원격 교육이 대안으로 시행되었고, 갑작스러운 수업방식의 전환으로 인해 시행 초기에는 혼란을 야기하기도 했다. 하지만 이미 사회 전반에 형성된 네트워크 환경과 첨단기술을 활용하여 효과적인 교육과 학습이 이루어지고 있으며, 더욱 안정적인 운영을 위한 연구와 투자가 뒤따른다면 미래의 혁신적인 교육환경으로 정착될 수 있다. 더욱이 이러한 ‘원격교육’과 ‘온라인 교육’은 일과 학습을 병행하는 성인학습자들에게는 매우 중요한 교육방식으로 대학 내에 평생교육이 정착되기 위해서는 반드시 조성되어야 할 교육환경이다. 특히, ‘온라인 교육’은 시·공간을 초월하여 언제, 어디서든 학습에 참여할 수 있는 기회를 제공함으로써 상대적으로 학습시간이 부족한 성인학습자들에게 좋은 대안이 될 수 있으며, 정해진 틀 안에서 이루어지는 교수자 중심의 주입식 교육이 아닌, 다양한 멀티미디어를 활용한 학습자 중심의 교육환경(이인숙, 2015)을 제공함으로써 자발적인 학습 참여를 유도하는 데에도 도움이 된다.

하지만, 이러한 ‘온라인 교육’을 효과적으로 활용하기 위해서는 적절한 교육 전략이나 방법이 필요하다. 특히, 이론과 실습수업이 병행되어야 할 필요가 있는 디자인 교육과정에서는 온라인 교육의 장점을 극대화하고 한계를 최소화할 수 있는 전략이 필요하다. 디자인 수업의 경우 교과목마다 차이는 있겠지만, 대부분 이론을 통해 익힌 학습 내용을 실습을 통해 검증하거나 아이디어 발상을 시작으로 결과물을 도출하는 데까지의 전 과정을 경험해보는 학

습 목표를 갖고 있다. 또한, 실습 과정에서 교수자와 학습자, 또는 학습자들 간의 토론을 통해 아이디어를 공유하거나 ‘공동작업(team play)’을 통해 협력과 팀워크의 중요성을 익히는 과정이 필요한 수업도 존재한다. 이를 위해서는 수업에 참여하는 모든 사람이 같은 시·공간 안에서 학습을 진행하면서 정서적인 교감과 함께 서로의 의견이 유연하게 공유될 수 있는 분위기가 조성되어야 할 필요가 있다.

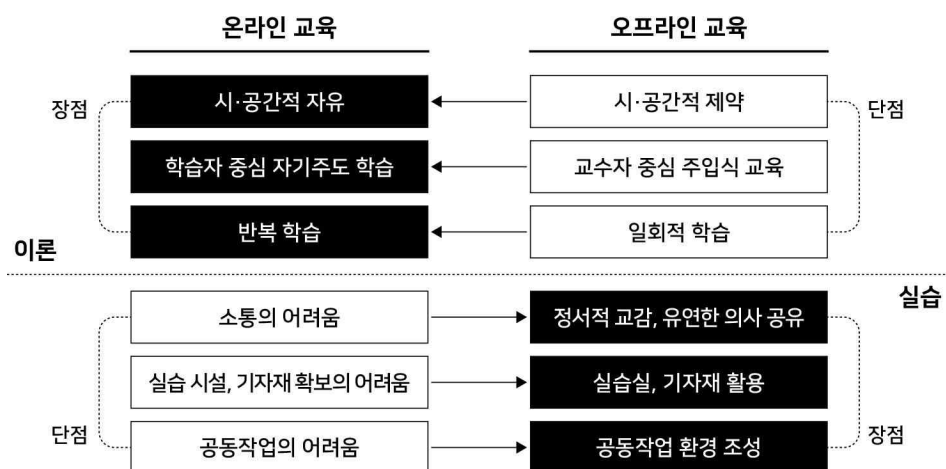
이에 대안으로 활용될 수 있는 방법이 ‘블렌디드 러닝(blended learning)’이다. 블렌디드 러닝이란 학습 효과를 최대화하고 효율성을 최적화하기 위해 서로 다른 학습 방법을 결합하는 것으로, 주로 전통적인 면대면 교육의 장점과 온라인 교육의 장점을 결합하여 운영(백수희, 2003)하는 수업방식을 말한다. 이는 단순히 교실 수업의 일부를 온라인으로 대체하거나 교실 수업과 온라인 수업을 혼합하여 학습시간을 조절하는 것에만 그치는 것이 아니라, 두 가지 교육방식의 장단점들을 서로 보충하여 학습효과를 극대화할 수 있게 운영되는 것이 중요하다.

이러한 두 가지 방식의 교육 특성에 대한 선행연구를 살펴보면, 이인숙(2015)은 「사이버대학 디자인 교육과정의 양상과 개선 방향 연구」에서 온라인 교육의 특성을 다음과 같이 제시하였다. “첫째, 교육방식에 있어 시간적, 공간적 제약을 거의 받지 않는다. 둘째, 오프라인 교육에서 이루어지는 일방적인 주입식, 전달식 교육에서 탈피하여 학습자 중심의 자기 주도적인 교육방식, 즉 학습자 주도 학습이 가능하다. 셋째, 인터넷이라는 매체적 특성을 최대한 살림으로써 신속한 정보, 전달, 지식의 확산과 학습 내용의 양이 확대될 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 넷째, 일회적으로 끝나고 마는 오프라인 수업과 달리, 온라인 콘텐츠를 통한 무한대의 반복 학습이 가능하기 때문에 학습자 측면에서는 수업의 내용 파악이 더욱 용이하다. 다섯째, 한 번 출판된 교재는 교체나 수정에 시간이 걸리는 비해 내용의 수정과 교체가 용이하다는 편의성이 존재한다. 여섯째, 다양한 멀티미디어를 이용함으로써 교수자와 학습자 간, 학습자 서로 간의 빈번하고도 다각적인 상호작용이 가능하다.”

또한, 조운형(2013)은 「긍정심리학에 기반한 디자인전공자의 성격 감정이 수업 선호도에 미치는 영향」에 대한 연구에서 오프라인 교육의 특성에 대해

다음과 같이 제시하였다. “첫째, 시간과 공간에 제약이 있다. 즉, 오프라인 교육은 정해진 시간과 공간 이외엔 학습에 참여할 수가 없다. 둘째, 교수와 학습이 동일한 공간에서 발생하기 때문에 질문에 대한 답변 및 수업에 대한 반응을 즉각적으로 파악하고 피드백을 줄 수 있다. 셋째, 교수와 학습자들은 학습에 관한 정보 이외에도 각자의 개인적인 성향, 관심 등의 정보를 교환하며 정서적인 교감을 이룰 수 있다. 넷째, 학습 내용 및 전달 방법이 교수자에 의하여 결정되기 때문에 학습자는 수동적인 입장에서 교육에 참여하게 된다.”

이러한 온·오프라인 교육의 특성들은 [그림 2-9]와 같이 각각의 장단점을 통해 서로의 문제점을 보완함으로써 블렌디드 러닝의 긍정적인 효과를 만들어 내며, 이는 발전된 미디어 기술을 활용한 보다 고차원적인 융합을 통해 디자인 교육에서 최상의 학습효과를 이끌어 낼 수 있는 혁신적인 교육방식으로 자리 잡아가고 있다.



[그림 2-9] 디자인 교육에서의 온·오프라인 교육 특성 비교

제 3 장 연구 문제 제기 및 분석

제 1 절 연구 문제

시대의 변화에 따른 대학 평생교육에 대한 수요와 관심이 높아지면서 많은 대학이 후진학 성인학습자를 위한 교육시스템을 마련하고 특화된 교육과정을 제공하며 신입생을 모집하고 있다. 특히 특성화 고등학교를 연계한 선취업·후진학 환경은 정부의 체계적인 제도 개선과 지원 정책을 통해 산업체가 집중되어있는 수도권을 중심으로 활성화되고 있으며, 최근에는 안정화된 대학 및 학과를 위주로 입학 경쟁률도 꾸준히 증가하고 있는 추세이다.

시각디자인 관련 분야 역시 이러한 시대적 흐름에 발맞춰 고졸 취업에 대한 인식과 환경이 개선되면서 후진학에 대한 관심이 높아지고 있다. 특히 디자인 분야 직무 환경의 특성상 근로자들의 근속기간이 비교적 짧고 연령대가 낮기 때문에, 근무경력이 짧은 재직자들을 중심으로 부족한 직무능력을 향상시키기 위한 목적, 또는 이직이나 승진을 위한 학위 취득의 목적으로 성인전담 단과대학이 선택되고 있으며, 최근 몇 년간의 입학 경쟁률을 볼 때 그 수요가 빠르게 증가하는 것으로 나타나고 있다([표 3-1] 참고).

[표 3-1] 성인전담 단과대학 시각디자인 관련학과 수시모집 경쟁률 추이

대학	2020학년도			2021학년도			2022학년도		
	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률	모집	지원	경쟁률
명지대학교(서울) 멀티디자인학과	25	72	2.88:1	25	127	5.08:1	25	178	7.12:1
한성대학교(서울) ICT융합디자인학과	25	27	1.08:1	25	47	1.88:1	30	113	3.77:1
한밭대학교(대전) 생활디자인학과	24	21	0.86:1	24	13	0.54:1	24	21	0.86:1

자료: 각 대학 홈페이지 및 원서접수 사이트(유웨이, 진학사), 2021.

하지만, 이러한 수요의 증가에 비해 성인학습자 대상 디자인전공 학과를 운영하는 대학은 아직 그 수가 많지 않은 상황이며, 그마저도 기존의 인프라를 활용해 학과를 개설하고 운영하기 시작한 지 이제 겨우 2~3년 정도에 불과하다. 이는 아직 대학 평생교육 환경에서의 디자인 교육이 뚜렷한 방향성을 갖고 차별화된 교육환경이 정착되기에는 부족한 시점임을 의미하며, 늘어가는 입학지원자를 위해 대학은 하루빨리 그들의 특성을 고려한 차별화된 교육 방향과 교육환경을 조성해야 할 시점이다.

이를 위해 본 연구에서는 “기존 학령기 학생을 대상으로 하는 시각디자인 교육과는 다른, 후진학 성인학습자를 위한 차별화된 시각디자인 교육과정 및 환경은 무엇인가?”라는 의문에서 출발하여 다음과 같은 연구 문제를 제기해 보고자 한다.

연구 문제1, “4년제 대학에 입학하는 시각디자인 분야 선취업·후진학 성인 학습자의 특성은 무엇인가?” 4년제 성인전담 단과대학의 신입생은 ‘특성화고 졸 재직자 특별전형’이나 만 30세 이상의 고등학교 졸업자를 대상으로 하는 ‘성인(평생)학습자 전형’으로 선발된다. 따라서 학습자는 최소한 3년 이상의 실무, 또는 사회 경험을 갖고 입학하게 되고 재학 중에도 재직상태를 유지하며 일과 학습을 병행하는 경우가 대부분이다. 이러한 성인학습자의 실무경험이나 재직 환경, 그리고 이에 따른 학습 환경 등은 4년간의 대학교육 참여에 있어 큰 영향을 미치게 될 뿐만 아니라, 이는 대학이 이들을 위한 차별화된 교육 환경과 과정 등을 설계하는 데 중요하게 생각해야 할 기준이 된다. 따라서 우선 이러한 선취업·후진학 성인학습자의 특성을 파악해 보고자 한다.

연구 문제2, “시각디자인 분야 선취업·후진학 성인학습자의 특성을 고려하여 이들에게 필요한 전공 교과목 및 4년제 교과과정은 어떻게 구성되어야 하는가?” 후진학 성인학습자들은 이미 고등학교 과정을 통해 취업에 필요한 기본적인 실무능력을 갖추고 디자인 산업의 일부분을 담당하고 있다. 이러한 학습자들에게 필요한 건 취업을 위한, 또는 사회 초년생으로서의 역할을 위한

교육보다는 현재의 직무능력을 향상시켜 한 차원 높은 수준의 역할로 이직을 하거나 승진을 하는데 필요한 역량을 개발하는 데 초점을 맞출 필요가 있다. 따라서 시각디자인 산업에 필요한 직무역량을 기준으로 교과목을 도출하고 각 교과목 간의 연관성을 고려하여 역량기반의 시각디자인 교과과정을 설계해 보고자 한다.

연구 문제3, “시각디자인 전공 선취업·후진학 성인학습자를 위한 차별화된 전공 교과과정 운영 전략과 방안은 무엇인가?” 후진학 성인학습자를 위한 대학의 교육환경은 차별화된 교과목 구성뿐만 아니라 그들의 경험이나 학습 환경의 특성을 고려한 다양한 교육 방법 및 특화된 교과목 운영 전략을 필요로 한다. 특히 실습 과정을 필요로 하는 교과목이 상당수를 차지하는 디자인 교육의 특성상, 교과목 운영에 있어 상대적으로 학습시간이 부족한 성인학습자를 위한 대안도 필요하다. 따라서 앞선 연구를 통해 분석된 ‘성인학습자의 특성’과 ‘역량기반 시각디자인 전공 교과목’을 기반으로 해외사례 및 교육환경의 변화 등을 통해 알아본 다양한 교육시스템과 교육 방법들을 종합하여 국내 실정에 맞는 특화된 교과목 운영 전략과 방안을 제시해 보고자 한다.

이상의 세 가지 연구 문제는 본 연구의 취지이자 본 연구가 주목하는 핵심과제라 할 수 있으며, 이러한 연구 문제의 해답을 찾기 위해 각 연구 문제에 필요한 조사 및 분석 방법을 통해 결과를 도출하고자 한다.

제 2 절 시각디자인 전공 성인학습자 특성 분석

본 절에서는 선취업·후진학 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과과정 및 교육 방안 연구에 기틀을 마련하기 위해 성인전담 단과대학 내 시각디자인 학과에 입학하는 성인학습자의 특성을 파악하고자 한다. 이를 위해 현재 성인전담 단과대학 시각디자인 관련 학과에 재학 중인 성인학습자를 대상으로 설문 조사를 실시하였다.

1) 조사대상

설문 조사는 본 연구가 주목하는 ‘기술 및 환경변화에 따른 포괄적 개념의 시각디자인 분야 교육’ 연구를 위해 가장 관련성이 깊은 교육목표로 성인전담 학과를 운영 중인 한성대학교 ICT융합디자인학과 재학생을 대상으로 실시하였다. ‘미래플러스대학’이라는 이름의 성인전담 단과대학 내 학과로 2020학년도에 신설된 ICT융합디자인학과는 ‘ICT(Information & Communication Technology, 정보통신기술)’ 시대의 시각디자인학과를 모토로 IT 기술의 진보와 새로운 미디어 시대에 적응할 수 있는 실무형, 창의융합형 디자이너 양성을 목표(한성대학교 미래플러스대학 홈페이지, 2021)로 현재 1학년 25명, 2학년 8명의 후진학 성인학습자들이 재학 중이다. 이 중, 휴학 및 개인 사정으로 조사에 불참한 인원을 제외하고 총 29명을 대상으로 조사를 실시하였다.

2) 조사 방법 및 내용

학습자들의 특성을 다각도로 분석하기 위해 우선 나이와 성별, 재직 여부를 묻는 ‘일반사항’과 재직 환경에 대한 조사를 위한 ‘재직 및 직무 환경’, 후

진학 동기 및 현재의 학습 환경 분석을 위한 ‘학습 목적 및 환경’, 그리고 선행학습 내용 파악을 위해 ‘고등학교 교육과정 관련 사항’, ‘자격증 관련 사항’의 항목을 구분하여 질문지를 작성하고 조사를 실시하였다.

3) 분석

가) 일반사항

ICT융합디자인학과 재학생들의 입학기준 연령은 24~26세가 52%로 가장 많은 비율을 차지하고 있으며, 20~23세(35%), 30세 이상(10%), 27~29세(3%) 순으로 나타났다. 또한, 재학생 모두 30대를 넘어서지 않는 나이로 성인전담 단과대학 내 타과와 비교했을 때 비교적 젊은 연령대의 재직자들이 입학하는 것으로 나타났으며, 20~26세의 연령대가 87%로 대부분을 차지하는 것을 볼 때 고등학교를 졸업한 후 바로 취업한 재직자들이 3년의 재직경력을 채운 후 바로 재직자 특별전형을 통해 대학에 입학하고 있음을 알 수 있다([표 3-2] 참고). 성별은 여성이 59%로 남성보다 조금 높은 비율을 차지하고 있지만 비교적 비슷한 비율을 보이고 있는데, 특이한 점은 이들의 업무 분야를 조사했을 때 디자인 관련 업무 종사자(이하 디자이너)는 여성의 비율이 훨씬 높은 반면, 디자인과 무관한 업무 종사자(이하 비 디자이너)는 남성의 비율이 좀 더 높은 것으로 나타났다([표 3-3] 참고).

[표 3-2] 입학기준 연령에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명, (%))

연령	20~23세	24~26세	27~29세	30세 이상	합계
합계	10 (35%)	15 (52%)	1 (3%)	3 (10%)	29 (100%)
남성	6 (21%)	4 (14%)	—	1 (3%)	11 (38%)
여성	4 (14%)	11 (38%)	1 (3%)	2 (7%)	18 (62%)

[표 3-3] 성별에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명, (%))

성별	남성	여성	합계
합계	11 (38%)	18 (62%)	29 (100%)
디자이너	2 (7%)	13 (45%)	15 (52%)
비 디자이너	9 (31%)	5 (17%)	14 (48%)

또한, 4명(비 디자이너 3명, 디자이너 1명)을 제외한 대다수(86%)의 학습자가 현업에 재직하면서 일과 학습을 병행하고 있는 것으로 나타났다([표 3-4] 참고).

[표 3-4] 재직 여부에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명, (%))

재직여부	재직 중	휴직 중	합계
합계	25 (86%)	4 (14%)	29 (100%)
디자이너	14 (48%)	1 (4%)	15 (52%)
비 디자이너	11 (38%)	3 (10%)	14 (48%)

나) 재직 및 직무 환경

(1) 재직경력

재학생들의 연령대에서도 짐작할 수 있듯이 이들의 재직경력 또한 비교적 짧은 것으로 나타났다. 재직경력은 업무 분야에 관계없이 모두 3~5년이 가장 많은 비율을 차지하고 있으며 최대 8년을 넘지 않는 것으로 나타났다([표 3-5] 참고). 이는 회사에서의 역할이 기획이나 관리보다는 실무 담당자로서 주로 테크닉을 필요로 하는 업무를 담당한다고 볼 수 있다.

[표 3-5] 재직경력에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명, (%))

재직경력	3년 이하	3~5년	6~8년	합계
합계	3 (10%)	17 (59%)	9 (31%)	29 (100%)
디자이너	-	9 (31%)	6 (21%)	15 (52%)
비 디자이너	3 (10%)	8 (28%)	3 (10%)	14 (48%)

(2) 업무분야

재학생들의 현재 업무 분야를 크게 디자인 관련 업무와 디자인과 무관한 업무로 구분했을 때 두 가지 분야의 종사자가 비슷한 비율로 조사되었다([표 3-4] 참고). 이는 디자이너로서의 직업을 가진 학습자가 현재 종사하고 있는 업무 분야와 관련된 디자인 전문 교육을 필요로 하는 것뿐만 아니라, 디자인과 무관한 직종에 종사하는 학습자들도 각자의 업무에서의 필요성이나 개인적 관심에 따라 디자인 교육을 필요로 하여 대학에 진학한다는 것을 의미한다. 따라서 후진학 성인학습자를 위한 대학교육에 있어서는 디자인과 관련된 교육을 전혀 받지 않고 대학에 입학하는 학습자들도 배제할 수 없으며, 이를 위한 기초교육 등도 교육과정에 포함될 필요가 있다.

또한 학습자들이 현재 종사하거나 관심을 갖고 있는 디자인 분야를 살펴보기 위해 시각디자인 분야를 매체의 특성별로 인쇄, 영상, 디지털 분야로 구분하여 조사한 결과 디자이너로서 현재 종사하고 있는 분야나 비 디자이너로서 관심을 갖고 있는 분야 모두 웹디자인, 앱디자인 등의 디지털 매체에서의 시각디자인 분야가 가장 높게 나타났다([표 3-6] 참고).

이는 최근 급속도로 발전된 디지털 기술로 인한 미디어 환경변화에 따라 시각디자인 업무를 필요로 하는 분야가 디지털 매체로 확장되었기 때문에 이에 대한 관심도가 높아진 결과로 볼 수 있으며, 다른 한편으로는 컴퓨터그래픽 기술(소프트웨어 운용 능력) 외에 별다른 기술적 지식 없이 결과물을 만들어 낼 수 있는 분야이기 때문에 업무로서의 접근이 비교적 쉽다는 것도 이유가 될 수 있다.

[표 3-6] 주 업무 및 관심 업무 분야에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

업무분야	시각디자인 분야			기타 디자인 분야
	인쇄	영상	디지털	
디자이너 (담당업무분야)	5	—	9	3
비 디자이너 (관심업무분야)	2	5	11	4

※ 복수선택 결과

(3) 직업 만족도

재학생들의 현재 직업에 대한 만족도를 조사한 결과 대부분의 학습자들이 현재의 직업에 대해 대체로 만족하고 있다는 것을 알 수 있었다. 하지만 그 중 디자인 업무를 담당하는 학습자들에 비해 디자인과 무관한 직종에 종사하는 학습자들 중에는 현재의 직업에 불만족을 느끼는 학습자가 절반에 가까운 비율을 차지하는 것으로 나타났으며([표 3-7] 참고), 이들 대부분은 현재의 직업이 본인의 적성과 맞지 않는다는 것을 이유로 꼽았다([표 3-8] 참고). 이는 디자인과 무관한 직종에 종사하는 학습자들 중에는 본인의 적성을 찾아 미래의 직업을 준비하기 위한 목적으로 대학에 진학하는 경우가 있는 것으로 판단되며, 이들의 연령대를 고려했을 때 충분히 도전해 볼 가치가 있는 시기로서 학습자의 적성을 파악해서 디자인에 좀 더 흥미를 느끼고 학업에 집중할 수 있도록 지도할 필요가 있다.

[표 3-7] 직업 만족도에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명, (%))

직업 만족도	매우 만족	대체로 만족	불만족	합계
합계	1 (3%)	21 (73%)	7 (24%)	29 (100%)
디자이너	1 (3%)	13 (46%)	1 (3%)	15 (52%)
비 디자이너	—	8 (27%)	6 (21%)	14 (48%)

[표 3-8] 현 직업 불만족 이유에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

직업 불만족 이유	적성에 맞지 않음	고용 불안	급여 및 복지 불만
합계	5	1	1
디자이너	1	-	-
비 디자이너	4	1	1

(4) 재직 환경

진학보다는 취업을 우선 목표로 특성화 고등학교에 진학한 학생들은 학교나 정부의 정책과 지원을 통해 졸업과 동시에, 또는 졸업 이전에 취업의 기회를 갖게 된다. 하지만 아직까지 국내의 산업 환경 특성상 고졸 학력의 사회 초년생에게 주어지는 취업의 기회는 매우 제한적이며, 산업체에서 필요로 하는 직무역량에 있어서도 고등학교 과정에서의 실무교육만으로 주요 업무를 담당하기에는 부족함이 있을 수밖에 없는 것이 현실이다. 이러한 문제들은 고스란히 고졸 취업자들의 근무환경이나 복지, 급여 등에 있어 불이익을 초래하는 결과로 이어지면서 이직이나 직업 변경까지 생각하게 되는 원인이 된다. 이러한 결과는 학습자들의 조사 결과에서도 그대로 나타났다. 고졸 취업환경의 문제점에 대해 조사한 결과, 업무 분야를 막론하고 많은 재학생이 ‘취업 기회의 부족’, ‘업무상 차별 또는 불이익’, ‘급여 및 복지에 대한 불이익’ 등에 문제를 겪고 있으며, 특히 업무상 차별을 받거나 불이익을 받고 있다는 의견과 급여 및 복지에 대해 차별 또는 불이익을 받고 있다는 의견이 많은 것으로 조사되었다([표 3-9] 참고).

[표 3-9] 고졸 취업환경의 문제점에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

고졸 취업환경 문제점	취업 기회 부족	직무능력 부족에 따른 고용 불안	업무상 차별 또는 불이익	급여, 복지에 대한 차별 또는 불이익
합계	17	7	20	21
디자이너	10	3	11	12
비 디자이너	7	4	9	9

※ 복수선택 결과

또한, 재학생들의 이직 경험에 대해 조사한 결과 실제로 이러한 문제들은 이직 경험으로 이어졌으며, 비교적 젊은 연령대의 짧은 재직경력을 가진 학습자임에도 불구하고 약 80%에 해당하는 학습자들이 한 번 이상의 이직 경험을 갖고 있는 것으로 파악되었고, 3회 이상의 이직 경험이 있는 학습자들도 24%의 많은 비율로 나타났다([표 3-10] 참고). 이러한 이직의 이유 역시 고졸 취업환경의 문제점들과 크게 다르지 않았는데, 이직 경험이 있는 재학생들의 이직 이유를 조사한 결과에 따르면 적성 불일치에 의한 자발적 이직이나 본인의 의지와는 상관없는 사업체의 결정에 따른 비자발적 이직보다 근무환경 및 조건에 대한 불만족에 따른 자발적 이직이 가장 많은 비율을 차지하는 것으로 드러나, 이직의 원인도 고졸 취업환경에서의 문제점이 가장 큰 이유임을 알 수 있다([표 3-11] 참고).

[표 3-10] 이직 경험에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명, (%))

이직 경험	없음	1~2회	3~4회	합계
합계	6 (21%)	16 (55%)	7 (24%)	29 (100%)
디자이너	2 (7%)	8 (28%)	5 (17%)	15 (52%)
비 디자이너	4 (14%)	8 (28%)	2 (7%)	14 (48%)

[표 3-11] 이직 이유에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

이직 이유	적성 불일치에 따른 자발적 이직	근무 환경 및 조건에 따른 자발적 이직	사업체의 운영상 문제에 따른 비자발적 이직
합계	5	17	5
디자이너	3	11	3
비 디자이너	2	6	2

※ 복수선택 결과

이러한 문제를 해결하기 위한 방법으로 고졸 취업자들에게는 어떤 방식으로든 담당하고 있는 직무에 대한 역량 강화를 위해 재교육, 또는 계속 교육이 필요하며 대학에서의 후진학을 선택하는 것도 같은 이유에서라 볼 수 있다. 따라서 고졸 선취업자들인 재학생들에게는 안정된 업무환경 조성과 이를 통한 안정적인 직업

유지를 위해 직무능력을 강화할 수 있는 교육과 지도가 필요하다.

다) 학습 환경

(1) 학습 동기

재학생들의 학습 동기를 파악하기 위해 우선 후진학을 결심하게 된 계기를 조사한 결과 ‘학력 보강’이 가장 중요한 이유가 된 것으로 파악되었다. 이는 고졸 취업자들이 근무환경에서 느끼는 문제들을 해결하기 위한 가장 현실적인 방법으로 학력 보강을 우선으로 생각한다는 결과이기도 하다([표 3-12] 참고).

[표 3-12] 후진학 계기에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

후진학 계기	직무역량 강화	학력 보강	경력 개발	취업	소양개발
합계	14	24	9	6	8
디자이너	10	13	7	2	2
비 디자이너	4	11	2	4	6

※ 복수선택 결과

이러한 학력 보강, 즉 학사학위 취득의 목적이라면 일반 4년제 정규대학의 성인전담 단과대학 외에도 다양한 대안적 학사학위 과정을 통해 비교적 큰 부담 없이 단기간 내에 학위를 취득할 수 있는 경로를 선택할 수도 있다. 하지만 이러한 후진학 경로 중 성인전담 단과대학을 선택한 이유에 대해 조사한 결과, 우선은 일반대학과 동등한 정규 학사학위 취득의 목적이 가장 큰 입학 동기가 되고 있음을 알 수 있다. 즉, 학사학위의 질적인 면이 성인전담 단과대학을 선택하게 된 주요 동기이며 이와 관련해 학위 수여의 주체인 대학의 이름과 상징성 또한 원인으로 작용한다고 미루어 짐작할 수 있다. 그 외에도 대학이 갖고 있는 교육 인프라를 통한 보다 심도 있는 전문지식 습득과 실무능력 향상, 새로운 적성 개발을 위한 체계화 된 전문교육 뿐만 아니라 대학 생활의 경험과 함께 전공 분야에서의 인맥 형성을 위한 목적도 중요하게 생각하는 입학 동기로 파악되었다([표 3-13] 참고).

[표 3-13] 성인전담 단과대학 입학 동기에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

입학 동기	4년제 일반대학 정규 학사 학위 취득	심도 있는 전문 지식 습득 및 실무능력 강화	적성 개발을 위한 체계화 된 전문교육	다학제적 지식 습득 및 능력 개발	대학 생활 경험 및 전공분야 인맥 형성
합계	21	13	14	6	14
디자이너	13	10	5	4	4
비 디자이너	8	3	9	2	10

※ 복수선택 결과

이러한 입학 동기들을 종합해 볼 때, 4년제 일반대학의 성인교육 과정은 대안적 학사학위 교육과는 다른 특화된 전문 교육시스템을 필요로 하며, 보다 심도 있는 교육 내용을 바탕으로 한 체계적인 교과과정과 함께 대학의 모든 인프라를 활용한 다양한 제도와 환경이 마련될 필요가 있다.

(2) 진로 계획 및 학습 목표

4년제 일반대학의 성인전담 단과대학을 후진학 경로로 선택한 학습자들은 학사학위 취득이라는 공통적인 목표를 갖고 학업에 임하지만, 각자의 직업이나 재직 여건, 미래에 대한 계획 등에 따라 추구하는 학습 목표와 필요로 하는 학습 내용에는 차이가 있다. 이에 대한 조사에 따르면 재학생들의 졸업 후 진로 계획에 있어서는 디자인 분야 종사자와 비 디자인 분야 종사자의 계획에 차이가 있었다. 현재의 직업에 대체로 만족하고 있는 디자인 분야 종사자의 경우, 본인이 현재 재직 중인 분야에서의 진급이나 더 조건이 좋은 회사로의 이직을 계획하는 경우가 가장 많았지만, 비 디자인 분야 종사자의 경우는 디자인 분야의 직종으로 이직을 계획하거나 디자인 관련 분야 창업을 계획하는 경우가 더 많은 것으로 나타났다. 또한, 매우 적은 경우지만 디자인 업무 관련 여부와 관계없이 대학원 진학을 계획하고 있는 재학생도 각 한 명씩 있는 것으로 조사되었다([표 3-14] 참고).

[표 3-14] 졸업 후 진로 계획에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

졸업 후 진로 계획	현재의 직종에서 진급 또는 이직	디자인 분야로의 직업 변경(이직)	디자인 분야 창업	대학원 진학
합계	18	11	9	2
디자이너	14	2	3	1
비 디자이너	4	9	6	1

※ 복수선택 결과

또한, 이러한 졸업 후 계획이나 목표를 위해 가장 중점을 두는 학습 내용에 대해 조사한 결과, 진로의 방향과 관계없이 주로 실무역량에 필요한 학습에 중점을 두는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 디자인 업무 관련 여부와 관계없이 비슷한 비율로 조사 되었는데, 이론과 관련된 지식보다는 실무에 바로 적용할 수 있는 소프트웨어 운용 등의 기술적 스킬이나 디자이너로서의 경쟁력 강화를 위한 디자인 표현 감각을 향상시키기 위한 학습에 중점을 두는 것으로 조사되었다. 다만 미세한 차이긴 하지만 디자인 업무 종사자의 경우는 디자인 표현 감각을 향상시키는데 조금 더 중점을 두는 것으로 나타났으며 비 디자인 업무 종사자의 경우는 다양한 분야에서의 디자인 활용을 위한 다학제적 지식 및 스킬을 익히는 데 중점을 두는 경우가 조금 더 많은 것으로 조사되었다([표 3-15] 참고).

[표 3-15] 중점 학습 내용에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

중점 학습 내용	전공 관련 심도 있는 전문 이론	실무에 필요한 기술적 스킬	창의적 디자인 표현 감각	디자인 관련 다학제적 지식 및 스킬	디자인 사고 능력
합계	5	19	19	19	10
디자이너	3	10	11	8	5
비 디자이너	2	9	8	11	5

※ 복수선택 결과

(3) 학습 환경

마지막으로 후진학 성인학습자들에게 있어 4년제 대학에서의 학업에 대한 문제점을 파악하기 위해 현재의 학습 환경이나 교육과정에서 느끼는 어려움과 문제점을 조사하였다. 우선 학습 환경에 관한 조사 결과, 현재의 시스템에서 학업을 수행하는데 가장 힘들게 느끼고 있는 점은 ‘일과 학업을 병행하는 데 따른 개별 학습시간 부족’이었다. 이는 재직상태에서 학업을 수행해야 하는 후진학 성인학습자들의 경우는 당연하게 겪을 수밖에 없는 문제점이긴 하지만, 특히 과제 등의 수업 시간 외 학습(실습)을 필요로 하는 전통적 디자인 교육방식에 있어서는 이론 중심의 전공에 비해 더욱 어려움을 느낄 수 있는 부분이다.

그 외에도 업무의 특성상 주말 근무나 야근이 불가피한 경우, 특히 갑작스러운 업무 발생으로 의도치 않게 수업에 참여하기 어려운 상황이 발생하는 경우도 문제로 제기되었으며, 평일 업무시간을 보장하기 위해 주말을 이용해 많은 수업을 진행하는 데 있어서도 집중력이나 체력 저하에 따른 어려움이 있다는 응답이 많은 비중을 차지했다([표 3-16] 참고).

[표 3-16] 학습 환경에서의 문제점에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

학습 환경에서의 문제점	일·학습 병행에 따른 개별 학습시간 부족	주말근무, 야근 등의 업무환경에 따른 수업 참여도 부족	주말 종일 수업에 따른 집중력 및 체력 저하	졸업(학위취득)까지 필요한 4년의 시간
합계	23	14	15	4
디자이너	14	8	9	1
비 디자이너	9	6	6	3

※ 복수선택 결과

재학생들이 느끼는 이러한 어려움은 모두 일과 학업 병행에 따른 문제로 어느 정도는 학습자가 감내해야 하는 문제일 수 있지만, 이러한 문제로 인해 4년간의 학업을 유지하는 데 어려움을 느끼고 중도 포기하게 되는 경우를 대비하기 위해서는 이들의 환경적 특성을 고려한 특화된 교육시스템이 개발되고 도입되어야 할 것이다.

한편, 교과과정에서의 문제점에 대해서는 학습 환경에 비해 공통으로 느끼는 큰 문제는 없었지만, 디자인 업무 관련 여부에 따라 응답 결과에 다소 차이가 있었다. 우선 디자인 업무 종사자의 경우는 원하는 교과목 부재에 가장 많은 응답을 보였으며, 교과목 중에는 이미 고등학교 과정이나 실무에서의 경험을 통해 학습한 내용이 포함된 교과목이 있어 중복학습을 하게 되는 경우도 문제로 지적되었다. 반면 비 디자인 업무 종사자의 경우 디자인 교육에 대한 경험이 없기 때문에 실습 과정 수행에 필요한 기본기 부족이 가장 문제가 되는 점으로 나타났다([표 3-17] 참고).

[표 3-17] 교과과정에서의 문제점에 대한 재학생 설문 조사 결과

(단위: 명)

교육과정에서의 문제점	원하는(필요한) 교과목 부재	선행 학습내용에 대한 중복 학습	전공 이론의 난이도에 따른 이해력 부족	전공 실습과정 수행에 필요한 기본기 부족
합계	10	4	5	12
디자이너	6	4	1	3
비 디자이너	4	-	4	9

※ 복수선택 결과

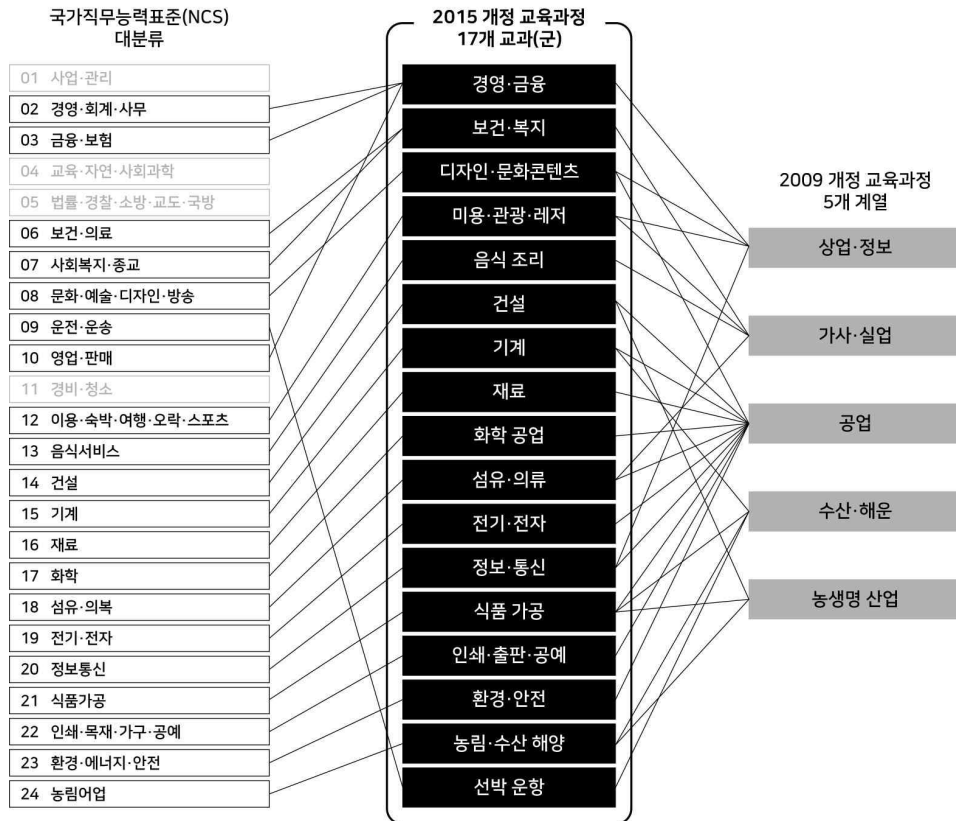
이러한 문제점 역시 후진학 성인학습자의 특성을 반영하여 특화된 교과과정이나 교과목 운영을 통해 해결될 필요가 있으며, 무엇보다 선행학습 경험이 있는 학습자와 선행학습 경험이 전혀 없는 학습자 간의 학습 능력 차이를 사전에 명확히 파악하여 맞춤형 교과과정을 설계하고 운영할 필요가 있다.

라) 선행학습 관련 사항

(1) 디자인계열 특성화 고등학교 교과과정

특성화 고등학교는 계열에 따라 국가직무 능력표준(NCS)과 교과과정의 연계를 강화하기 위하여 ‘한국고용직업분류(KECO)’에 따른 고졸 인력구조 특성의 분석을 토대로 5개의 계열을 17개의 교과(군)로 재구성(교육부, 2015)하여 다양

한 직업교육을 실시하고 있다([그림 3-1] 참고).



[그림 3-1] 특성화고등학교 NCS 기반 직업 교육과정의 교과군 구성 체계

출처: 교육부(2015), 2015 개정 교육과정 총론 해설, p.65.

이 중, 디자인 분야의 전문 인력 양성을 위한 교과는 ‘디자인·문화콘텐츠’교과로, 이 역시 NCS에서의 ‘디자인’과 ‘문화콘텐츠’ 분야의 직무능력을 기반으로 한 학습 모듈에 따라 다양한 분야별 세부 과목이 편성·운영되고 있다. 이러한 디자인 및 문화콘텐츠 전문 교과과정의 핵심적인 목표와 방향은 각 분야의 산업에 관한 지식을 갖추어 산업 현장에서 일어나는 직무를 창의적이고 능동적으로 수행하는 것뿐만 아니라 전공에 관한 기본적인 지식과 전문 기술을 갖추 수 있도록 하는 것이다(교육부, 2015). 이러한 목표를 위해 구성된 ‘디자인·문화콘텐츠’교과의 교육과정은 다음 [표 3-18]과 같다.

[표 3-18] 디자인·문화콘텐츠 교과 교육과정 구조

구분	기준 학과	전문 공통 과목	기초 과목	실무 과목	인력 양성 유형(진로)
디자인·문화콘텐츠 교과	디자인과	성공적인 직업생활	- 디자인 제도 - 디자인 일반 - 조형 - 색채 관리 - 컴퓨터 그래픽	- 시각 디자인 - 제품 디자인 - 실내 디자인 - 색채 디자인 - 디지털 디자인	- 시각정보디자이너 - 제품디자이너 - 인테리어디자이너 - 웹디자이너 - 컬러리스트
	문화콘텐츠 과		- 미디어 콘텐츠 일반 - 문화 콘텐츠 산업 일반 - 영상 제작 기초	- 방송 콘텐츠 제작 - 영화 콘텐츠 제작 - 음악 콘텐츠 제작 - 광고 콘텐츠 제작 - 게임 기획 - 게임 디자인 - 게임 프로그래밍 - 애니메이션 콘텐츠 제작 - 만화 콘텐츠 제작 - 캐릭터 제작 - 스마트 문화 앱 콘텐츠 제작	- 만화가 - 애니메이터 - 소품관리원 - 영상기사 - 녹음기사 - 게임원화가 및 게임개발자 - 스마트폰 앱 개발자 - 방송편집기사 - 촬영기사 - 구성작가
창의적 체험활동	자율 활동, 동아리 활동, 봉사 활동, 진로 활동				
현장실습	산업체 견학 → 산업체 체험 학습 → 현장 실습(인턴십)				

출처: 교육부(2018), 디자인·문화콘텐츠 전문 교과 교육과정(2018-150호), p.3

디자인계열 특성화 고등학교 교과는 산업체에서 디자인 업무를 수행하는 데 기본적으로 필요한 지식과 기술 등의 학습 내용으로 구성되어 있으며, 수준의 차이는 있을 수 있지만, 대학의 디자인전공 기초교과과정 중 일부 교과목들과 학습 내용이 동일한 과목도 있다. 따라서 디자인계열 특성화 고등학교를 졸업한 성인 학습자의 경우에는 고등학교 과정에서 이수한 교과목의 학습 내용을 대학에서도 반복하게 되는 문제가 발생할 수 있으며, 이러한 문제를 해결하기 위해서는 선행 학습한 고등학교 교과목의 학습 내용을 파악하여 대학에서의 교과과정 설계 및 교과목 선택에 활용할 필요가 있다.

이를 위해 우선 특성화 고등학교 전문교과 과목 중, 본 연구 제2장 제3절에서 제시한 포괄적 개념의 시각디자인 분야와 관련 있는 교과목들을 구분해보면 7개의 기초과목과 5개의 실무과목을 도출할 수 있으며, 각 교과목에 대한 학습내용은 다음의 [표 3-19]와 같다.

[표 3-19] 시각디자인 관련 특성화 고등학교 전문교과Ⅱ 교과목

구분	과목명	과목 해설	학습 내용
기초 과목	디자인제도	기본적인 표현능력을 키우는데 목적을 둔 과목. 드로잉 기법, 스케치 기법, 렌더링 기법, 컴퓨터 프로그램 활용 등의 다양한 표현 기법에 대한 이해와 숙련을 통해 아이디어의 표현이나 구체화 작업 등 다른 교과와의 연계 능력을 키움.	디자인제도의 이해 도법 디자인스케치 컴퓨터응용디자인
	디자인일반	디자인에 대한 기본 지식 습득을 위한 이론 중심 과목. 디자인 개요, 디자인 요소 및 원리, 디자인의 역사, 디자인 재료, 디자인의 방법 및 전개 과정을 습득하여 실무에 활용할 수 있는 영략 함양.	디자인 개요 및 분야 디자인 역사 디자인 요소 및 원리 디자인 재료 및 방법
	조형	평면, 입체, 공간의 다양한 조형 표현 기법을 익힐 수 있는 이론·실습 통합 과목. 조형의 원리와 본질을 파악하여 다양한 디자인 분야에서 필요로 하는 창의적 조형 능력 함양.	조형과 표현 표현 연습 조형 연습 환경과 조형
	색채관리	색에 관한 기초지식과 활용 능력을 키우기 위한 기초 과목. 색채에 대한 기초이론과 현상들을 이해하고 색채에 대한 중요성을 인식함으로써 디자인 실무에 적절히 활용할 수 있는 능력 함양.	색의 기초 색의 표시 색의 효과와 감성 색채의 조화와 배색
	컴퓨터그래픽	디지털 환경에서의 컴퓨터 활용 시스템에 대한 이해를 바탕으로 그래픽 제작 원리를 익히고 컴퓨터 그래픽 프로그램 운용 능력을 향상 시킴으로써 디자인 실무에 적용할 수 있는 방법을 익히는 과목.	컴퓨터그래픽의 이해 컴퓨터그래픽의 원리 컴퓨터그래픽 요소제작 컴퓨터그래픽 활용
	미디어콘텐츠 일반	미디어 콘텐츠에 관한 지식과 기술을 습득하여 다양한 문화 콘텐츠 개발 전문가로서의 능력을 기르도록 구성된 과목. 미디어 콘텐츠에 관한 기초 이론과 실습을 통해 관련 직업의 기초능력을 함양.	미디어콘텐츠의 이해 미디어의 구성요소 미디어콘텐츠 기획
	영상제작기초	영상 제작에 관한 기초적인 지식과 기능을 습득하여 전공 분야에 활용할 수 있는 실무 능력을 기르는 과목. 영상 제작 과정을 이해하고 독창적인 영상물을 제작할 수 있는 능력 함양.	영상의 이해 영상 연출 영상 촬영 및 조명 영상 편집
실무 과목	시각디자인	시각 정보 전달을 목적으로 개념에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화 하고 매체별 다양한 제작 기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 능력과 태도를 기르는 과목.	시각디자인 리서치 비주얼 아이덴티션 시안디자인 디자인 제작 관리
	디지털디자인	다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스와 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 능력과 태도를 기르는 과목.	프로젝트 설계 디자인 구성요소 설계 디자인 구성요소 제작 프로토타입 제작
	광고콘텐츠 제작	광고 콘텐츠 제작을 위한 광고 매체 기획, 전략 수립, 제작 시안 작업 등 시장 동향 분석과 소비자의 이성 및 감성 소구 원리를 이해하고 이론과 기술을 습득하여 광고 콘텐츠 제작 분야에서 활용할 수 있는 능력과 태도를 기르는 과목.	크리에이티브 전략수립 2D그래픽 제작 3D그래픽 제작 인쇄, 영상

구분	과목명	과목 해설	학습 내용
	캐릭터제작	캐릭터 제작에 대한 원리를 종합적으로 이해하고 캐릭터의 성격 묘사, 얼굴 표정, 동작 등을 기획하고 표현 기능을 숙련시키기 위한 실무 과목.	시장분석 콘셉트 설정 캐릭터 기획 캐릭터 디자인
	스마트문화앱 콘텐츠제작	스마트 기기에 사용되는 응용프로그램을 개발하기 위해 앱 제작 및 서비스 운영에 관한 이론과 기술을 습득하고 원리를 이해하여 앱 콘텐츠 제작 분야에 활용할 수 있는 능력과 태도를 기르는 실무 과목.	기획 및 환경분석 UX/UI전략 수립 GUI디자인 앱 프로그래밍

출처: 교육부(2018), 디자인·문화콘텐츠 전문 교과 교육과정(2018-150호)

(2) 시각디자인 관련 특성화 고등학교 교과 이수 현황

앞서 도출된 시각디자인 관련 특성화 고등학교 교과를 기준으로 재학생들의 이수 현황을 조사하였다. 설문에 참여한 29명의 재학생 중 디자인계열 특성화 고등학교를 졸업한 재학생은 11명이며, 시각디자인 분야 외에 건축디자인, 실내디자인 학과 졸업생도 포함되었지만, 전반적인 과목 이수 현황 분석을 위해 세부 전공 분야와 관계없이 ‘전문교과Ⅱ’ 과목을 이수한 모든 디자인계열 졸업자를 대상으로 이수한 교과목을 조사하였다.

조사 결과, 기초과목 중 가장 많은 재학생이 이수한 과목은 ‘컴퓨터그래픽(9명)’이며, ‘디자인제도(8명)’와 ‘디자인일반(8명)’과목 역시 대부분의 디자인계열 특성화고 졸업자들이 이수하는 교과목으로 조사되었고, 그 외에도 ‘조형(6명)’, ‘색채관리(4명)’, ‘영상제작기초(4명)’, ‘미디어콘텐츠일반(3명)’ 순으로 조사되었다. 실무과목의 경우 ‘시각디자인’ 과목은 7명이 이수한 것으로 나타나 기초과목 만큼 많은 재학생이 이수하는 과목으로 나타났으며, ‘디지털 디자인’과 ‘캐릭터 제작’과목도 각각 3명의 재학생이 이수한 것으로 조사되었다([표 3-20] 참고).

[표 3-20] 시각디자인 관련 특성화 고등학교 교과 이수 현황

(단위: 명, (%))

구분	과목명	이수 현황
기초과목	디자인 제도	8 (73%)
	디자인 일반	8 (73%)
	조형	6 (55%)
	색채 관리	4 (36%)
	컴퓨터 그래픽	9 (82%)
	미디어 콘텐츠 일반	3 (27%)
	영상제작 기초	4 (36%)
실무과목	시각디자인	7 (64%)
	디지털디자인	3 (27%)
	광고콘텐츠제작	-
	캐릭터제작	3 (27%)
	스마트문화앱콘텐츠제작	-

(3) 시각디자인 관련 자격증 취득 현황

대학 입학 전 선행학습이 이루어지는 경우는 고등학교 교과 이수 외에도 관련 자격증 취득이 있다. 자격증은 보통 산업체에서 입사 지원자의 직무능력을 객관적으로 파악하기 위한 수단으로 활용되며, 취업을 준비하는 고등학생에게는 매우 중요한 스펙의 하나로 인식되어 많은 학생들이 직업과 관련된 자격증을 취득하기 위해 개인적으로 학습하고 있다.

시각디자인 분야와 관련된 공인 인증 자격 역시 컴퓨터 그래픽이나 분야별 소프트웨어 운용 등을 위주로 능력을 인증받을 수 있는 자격증 제도가 있으며 취업 및 직무역량 강화를 위해 재학생들이 취득한 자격증을 조사한 결과 다음 [표 3-21]과 같이 조사되었다.

[표 3-21] 시각디자인 관련 자격증 취득 현황

(단위: 명)

구분	주관기관	자격	취득 현황
국가기술자격	한국산업인력공단	시각디자인 기사	-
		시각디자인 기능사	-
		웹디자인 기능사	2
		컴퓨터그래픽스 운용 기능사	7
		멀티미디어콘텐츠 제작 전문가	-
민간(공인)자격	한국생산성본부	그래픽 기술자격 GTQ 1급	12
		그래픽 기술자격 GTQ 2급	3
		그래픽 기술자격 GTQi 1급	4
		그래픽 기술자격 GTQi 2급	-
		그래픽 기술자격 GTQid 1급	2

가장 많은 재학생들이 취득한 자격증은 ‘GTQ(그래픽기술자격)’으로, 그래픽 편집 소프트웨어인 ‘어도비 포토샵(Adobe Photoshop)’을 이용해 컴퓨터그래픽 디자인 능력을 평가하는 국가 공인 자격이며, 1급 자격의 경우 12명의 재학생이 취득한 것으로 조사되었다. ‘GTQ’의 경우 사용하는 그래픽 소프트웨어의 종류에 따라 ‘어도비 일러스트레이터(Adobe Illustrator)’를 활용한 컴퓨터 일러스트레이션 능력을 평가하는 ‘GTQi’와 ‘어도비 인디자인(Adobe Indesign)’을 활용하여 출판 편집디자인 능력을 평가하는 ‘GTQid’로도 구분하여 자격이 주어지는데, 이 자격증 역시 각각 4명과 2명의 재학생이 취득한 것으로 조사되었다. 다음으로 7명의 재학생이 취득한 ‘컴퓨터 그래픽스 운용 기능사’ 역시 컴퓨터 그래픽 소프트웨어 운용 능력을 평가하여 주어지는 자격이지만 ‘GTQ’와 달리 디자인 이론과 관련된 필기시험이 포함되어 있으며 실기시험 역시 세 가지 그래픽 소프트웨어(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인)를 모두 사용해야 하는 다소 난이도가 있는 자격시험이다. 즉, 이 시험에 통과하여 자격증을 취득하기 위해서는 일반적인 디자인 이론과 디자인 관련 소프트웨어 운용 능력에 대한 선행학습이 충분히 이루어졌다고 볼 수 있다.

제 3 절 교과목 개발을 위한 시각디자인 분야 직무역량 분석

본 절에서는 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과목 개발을 위해 산업 현장에서 필요로 하는 직무역량을 분석하고자 한다. 이를 위해 역량기반의 교육에 대한 고찰과 함께 포괄적 개념의 시각디자인 전 분야에서 필요로 하는 직무역량을 ‘국가직무 능력표준(NCS)’을 통해 도출하였다.

1) 역량기반 교육

기술의 혁신과 발전은 디자인산업 환경의 변화와 함께 디자이너에게 요구되는 역량에도 영향을 미쳤다. 앞서 언급한 바와 같이, 디자인의 의미가 창의적 제품이나 서비스를 고안하기 위한 특수 작업 도구로서의 의미를 넘어 사고법 또는 전략 도구로의 활용 능력까지를 포함하는 개념으로 확장(ISC, 2018)됨에 따라 명확하고 체계적인 디자인 지식과 기술의 실질적인 직무능력이 더욱 강조되고 있다(오병근 외, 2018).

산업에서 필요한 직무능력을 측정하고 평가하려는 노력은 지난 1970년대 초부터 ‘역량(competency)’이라는 개념을 토대로 연구되어왔다(오병근 외, 2018). 역량은 “조직 환경에서 탁월하게 효과적으로 업무를 수행할 수 있는 구성원의 특성 및 가치체계(Mccllelland, 1973)”로 행동 영역을 중심으로 하는 기술(skill)이나 능력(capability)과는 의미에 차이가 있다. 이러한 역량에 대해 Spencer & Spencer(1998)는 “특정한 상황이나 직무에서 준거에 따른 효과적이고 우수한 수행의 원인이 되는 개인의 내적인 특성”이라고 정의하고, 역량의 구성요소로서 “동기(motive), 특질(traits), 자아 인식(self-concept), 지식(knowledge), 기술(skill)”을 제시한 바 있다. 즉, 역량은 선천적인 요소인 특질이나 동기와 함께 학습과 경험에 의해 습득할 수 있는 지식, 기술, 태도 등을 모두 포함하는 총체적인 개념이며, 학습을 통해 개발이 가능하다는 것이 중요한 특성 중의 하나이다(박원철 외, 2021). 이와 같은 역량의 특성을 바탕

으로 정부는 ‘국가직무 능력표준(National Competency Standards: NCS)’이라는 각 산업 분야별 직무능력 표준을 수립하고 이를 직무 교육이나 인력 채용의 기준으로 활용하고 있다(오병근 외, 2018).

교육 분야 또한 급변하는 사회에 학문 중심 교육의 한계에 따라 역량 중심 교육체계가 중요시되고 있으며, 대학 교육과 관련해서는 교육부가 주도하는 ‘학부 교육 선도대학 육성사업(Advancement of College Education: ACE)’이 역량 관련 논의를 촉진시켰다(박원철 외, 2021). ACE 사업은 각 대학의 비전과 인재상에 기반을 둔 특성화된 교육목표에 따라 학생(학습자)이 갖추어야 할 핵심역량을 명확히 규정하고, 이 핵심역량에 따라 교육과정을 구성·운영하도록 유도(김수동 외, 2015))하였다. 이를 계기로 많은 대학이 핵심역량이나 전공역량을 설정하고 역량에 기반을 둔 교육과정을 개발·운영 중이며, 이러한 역량기반 교육과정은 학생들이 성취해야 할 내용과 수준을 토대로 지식, 기술, 태도를 배양하도록 하는 데 초점을 둔다(박원철 외, 2021). 즉, 학교 교육을 통해 단순히 교과 지식을 축적하기보다 실제로 무엇을 할 수 있는 능력을 갖추기를 기대하여 이러한 능력에 초점을 맞춘 교육을 실시하고자 하는 것(소경희, 2009)이 역량기반 교육이라 할 수 있다.

2) 국가직무 능력표준(NCS)

‘국가직무 능력표준(National Competency Standards: NCS)’은 산업 현장에서 직무를 수행하는데 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가가 표준화한 것으로, 교육 훈련·자격에 NCS를 활용하여 현장 중심의 인재를 양성할 수 있도록 지원하고 있다(NCS 홈페이지, 2021). 이를 통해 기업은 조직 내 직무를 체계적으로 분석하고 이를 토대로 직무 중심의 인사제도(채용, 배치, 승진, 교육, 임금 등)를 운영할 수 있으며, 교육기관에서는 교육과정을 설계하는 데 활용하여 체계적인 교육과정을 운영함으로써 산업 현장에서 필요로 하는 실무형 인재를 양성할 수 있다(NCS 홈페이지, 2021). 이를 위해 한국직업능력개발원에서는 NCS의 능력 단위를 교육훈련에서 학습할 수 있도록 구성한

‘교수·학습 자료’를 제공하는데, 이를 ‘NCS학습모듈’이라 한다(NCS 홈페이지, 2021). 국가직무 능력표준의 분류체계는 직무유형(Type)을 중심으로 국가직무 능력표준의 단계적 구성을 나타내는 것으로, 국가직무 능력표준 개발의 전체 로드맵을 제시(NCS 홈페이지, 2021)하고 있다. 2021년 현재, ‘한국고용직업분류(KECO)’를 참고한 대분류 24개, 중분류 81개, 소분류 261개, 세분류 1,039개로 구성되어 있다. 이 중, 직무는 세분류를 의미하며, 원칙상 세분류 단위에서 직무 표준이 개발된다. 각 직무의 능력단위는 국가직무 능력표준 분류의 하위단위로서 국가직무 능력표준의 기본 구성요소에 해당하며, 능력단위 요소(수행준거, 지식·기술·태도), 적용 범위 및 작업상황, 평가지침, 직업기초 능력으로 구성된다(NCS 홈페이지, 2021). 이러한 분류체계에 따른 디자인 분야, 시각디자인 직무의 능력단위의 구성은 다음의 [그림 3-2]와 같다.

대분류 >	문화·예술·디자인·방송					
	중분류 >	디자인				
		소분류 >	디자인			
			세분류 >	시각디자인 >	능력단위	학습모듈
				제품디자인	시각디자인 프로젝트 기획	시각디자인 프로젝트 기획
				환경디자인	시각디자인 리서치	시각디자인 리서치
				디지털디자인	시각디자인 전략 수립	시각디자인 전략 수립
				텍스타일디자인	비주얼션 아이디어션	비주얼 아이디어션
				서비스·경험디자인	시각디자인 개발	시각디자인 개발
				실내디자인	프리젠테이션	프리젠테이션
				색채디자인	최종 디자인 개발	최종 디자인 개발
				전시디자인	디자인 제작 관리	시각디자인 제작 및 자료화
				3D프린팅디자인	디자인 자료화	
				패키지디자인		
				VR콘텐츠디자인		

[그림 3-2] 국가직무 능력표준(NCS) 디자인 분야 분류체계

자료: 국가직무 능력표준(NCS) 홈페이지, 2021

국가직무 능력표준(NCS)에서는 디자인 분야 직무를 총 12개의 세분류로 분류하고, 그 중 ‘시각디자인’을 하나의 직무로 분류하면서 “시각 정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일(NCS 홈페이지,

2021)”)이라 정의하였다. 또한, 이렇게 분류된 ‘시각디자인’ 직무를 원활히 수행하기 위한 총 15개의 능력단위를 직무 수준과 함께 제시하고 각 능력단위 별 ‘직무기술서’를 통해 직무 목적과 주요 업무, 책임 및 역할 등의 정보를 제공하고 있다([표 3-22] 참고).

[표 3-22] 시각디자인 직무 NCS 능력단위

수준	분류번호	능력단위명	능력단위요소
3 주임디자이너	0802010116_20v4	비주얼 아이데이션 구상	아이디어 구상하기 아이디어 스케치 구상하기
	0802010119_20v3	시안 디자인 개발 기초	시안 개발계획 수립하기 아트웍하기
4 선임디자이너	0802010109_20v3	디자인 자료화	프로젝트 결과보고서 정리하기 데이터베이스 관리하기
	0802010112_20v4	시각디자인 리서치 조사	시장 환경 조사하기 디자인 트렌드 조사하기
	0802010113_20v4	시각디자인 리서치 분석	시장 환경 분석하기 디자인 트렌드 분석하기
	0802010117_20v4	비주얼 아이데이션 전개	아이디어 전개하기 아이디어 스케치 전개하기
	0802010120_20v3	시안 디자인 개발 응용	시안 개발 응용하기 아트웍 응용화하기
5 책임디자이너	0802010106_20v3	프레젠테이션	프레젠테이션 기획하기 프레젠테이션 제작하기
	0802010108_20v2	디자인 제작 관리	디자인 파일 작업하기 샘플 확인하기
	0802010118_20v4	비주얼 아이데이션 적용	아이디어 적용하기 아이디어 스케치 적용하기
	0802010121_20v3	시안 디자인 개발 심화	시안 개발 확장하기 아트웍 고도화하기
	0802010122_20v4	최종 디자인 실행	디자인 준비하기 최종 디자인 개발하기
	0802010123_20v4	디자인 개발 완료	디자인 보완하기 최종 디자인 완성하기
6 수석디자이너	0802010111_20v3	시각디자인 프로젝트 기획	프로젝트 파악하기 프로젝트 제안하기
	0802010114_20v4	시각디자인 전략수립	포지셔닝 전략 분석하기 디자인 콘셉트 설정하기

자료: 국가직무 능력표준(NCS) 홈페이지, 2021.

이상은 산업체에서의 시각디자인 전문 업무수행을 위해 필요한 직무능력이다. 산업계가 실질적으로 필요로 하는 전문 분야 인재 양성을 위해서는 이러한 직무능력(역량)을 바탕으로 교과목을 구성하고 이론 및 실습을 통해 해당 역량(지식·기술·태도)을 고취시킬 수 있는 실무 중심의 교육이 필요하다. 하지만 앞서 ‘시각디자인의 개념 및 분류’에서도 언급했듯이, 현대의 시각디자인 분야는 기술의 발전과 확장을 통해 개념이 확대되면서 더 다양한 지식과 기술이 융합된 직무능력을 필요로 한다. 또한, 이를 위한 디자인 교육에 있어서는 ‘다학제적 지식’과 ‘협업 능력’, ‘신기술에 대한 이해도 및 응용력’과 ‘복합적 문제해결 능력’ 함양을 위해 다학제적·융합적 교과과정 운영이 필요하다. 따라서 NCS 분류체계 중, 좀 더 포괄적인 개념에서의 시각디자인 분야 직무능력을 파악해 볼 필요가 있다.

3) 국가직무 능력표준(NCS)기반 시각디자인 분야 직무능력

인쇄기술을 바탕으로 시작된 시각커뮤니케이션 환경은 영상기술의 발전과 함께 시간의 흐름과 움직임을 포함한 영상 매체로 범위가 확대되었고, 컴퓨터가 등장한 이후 디지털 기술과 통신 기술이 빠르게 발전하면서 인터랙션(interaction) 기능을 기반으로 다양한 과학기술이 접목된 디지털 매체로까지 범위가 더욱 확대되었다. 이러한 매체의 기술적, 환경적 발전과 변화는 시각디자이너에게 있어 디자인 과정에서 정보의 시각화를 위해 필요한 기본적인 디자인 역량뿐만 아니라 매체의 기술적, 환경적 특성을 이해하고 효율적으로 활용할 수 있는 능력, 더 나아가 디자인의 목적에 따라 매체를 융합할 수 있는 능력까지 요구한다. 따라서 이러한 개념에서의 시각디자이너에게 필요한 직무능력은 NCS에서 구분된 시각디자인 직무 외에도 영상이나 디지털 매체에서의 디자인 영역 직무까지 포함될 필요가 있으며, 이를 구체적으로 파악해 보기 위해서는 시각디자인 분야 세부 직업별로 필요한 직무를 재구성하고 통합할 필요가 있다.

이를 위해 본 연구에서는 ‘한국표준직업분류(KSOC)’에서의 디자이너 정의를 기준으로 NCS에서 분류된 시각디자인 관련 분야 직무를 재구성하고, 각 직무에 필요한 능력단위를 수준별로 도출하였다. 단, ‘시각디자이너’에 포함된 ‘색채전문가’의 경우 주로 패션디자인과 연관된 직무를 담당하기 때문에 제외하였고, ‘미디어콘텐츠 디자이너’에 포함된 ‘게임그래픽디자이너’의 경우도 게임콘텐츠 제작과 관련된 특수한 직업으로 시각디자인 분야의 직업과는 관련성이 적은 관계로 제외하였다. 이러한 내용을 포함하여 직업분류별로 재구성한 시각디자이너 관련 직무는 다음 [표 3-23]과 같다.

[표 3-23] 시각디자이너 직무 재구성

한국표준직업분류(KSOC)			국가직무능력표준(NCS)	
소분류	세분류	세세분류	직무	능력단위
285. 디자이너	2854. 시각 디자이너	2854. 시각디자이너(공통)	08020101. 시각디자인	전체
		28541. 광고디자이너	08030204. 광고콘텐츠제작	일부
		28542. 포장디자이너	08020111. 패키지디자인	전체
		28543. 책디자이너	22010102. 편집디자인	일부
		28544. 삽화가	08030204. 광고콘텐츠제작	일부
			22010102. 편집디자인	일부
			08030207. 만화콘텐츠제작	일부
			08030208. 캐릭터콘텐츠제작	일부
			08030206. 애니메이션콘텐츠제작	일부
			08030205. 게임콘텐츠제작	일부
		28546. 활자디자이너	08030204. 광고콘텐츠제작	일부
			08020111. 패키지디자인	일부
			22010102. 편집디자인	일부
			08020104. 디지털디자인	일부
			08030405. 영상그래픽	일부
			08030205. 게임콘텐츠제작	일부
			08030209. 스마트문화앱콘텐츠제작	일부
			08030201. 방송콘텐츠제작	일부
	2855. 미디어 콘텐츠 디자이너	28551. 웹디자이너	08020104. 디지털디자인	일부
		28552. 멀티미디어디자이너 (영상디자이너)	08030201. 방송콘텐츠제작	일부
			08030202. 영화콘텐츠제작	일부

한국표준직업분류(KSOC)			국가직무능력표준(NCS)	
소분류	세분류	세세분류	직무	능력단위
			08030204. 광고콘텐츠제작	일부
			08030401. 영상연출	일부
			08030402. 영상촬영	일부
		28554. 사용자경험 및 인터페이스 디자이너 (UX/UI디자이너)	08030205. 게임콘텐츠제작	일부
			08020104. 디지털디자인	일부
			08030209. 스마트문화앱콘텐츠제작	일부

또한, NCS의 직무는 산업별로 구분된 직무이기 때문에 그 안에 포함된 능력단위는 담당하는 디자이너의 업무 분야나 수준에 따라 다시 구분될 수 있다. 따라서 디자이너의 업무 분야를 기준으로 해당하는 직무의 능력단위를 구분하여 도출하였다. 이렇게 도출된 디자이너의 직무와 각 직무 내에서 필요한 능력단위를 통해 다양한 분야에서 공통으로 필요한 직무역량들을 수준별로 도출할 수 있었으며, 이를 통해 시각디자인 분야 교육과정의 단계와 교과목을 구성해 보고자 한다.

[표 3-23]에서 제시한 각 분야 디자이너의 직업 정의를 기준으로 NCS 분류체계에서 해당 디자이너의 역할을 필요로 하는 직무와 능력단위 요소를 모두 파악하고, 직무별 능력단위요소를 수행하는데 필요한 지식이나 기술 등의 역량을 수준에 따라 기초, 심화, 핵심역량으로 구분해보면 다음의 [표 3-24]와 같다.

[표 3-24] NCS기반 시각디자인 분야 디자인의 직무 역량

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
시각디자인 (공통)	[08020101] 시각디자인	[0802010111_20v3] 시각디자인 프로젝트 기획	프로젝트 파악	디자인 매니지먼트, 디자인 프로세스 통합 능력	프로젝트 운영/관리	컴퓨터케이션 능력
			프로젝트 제안			
			프로젝트 계약		디자인 관련 법률 지식	
		[0802010112_20v4] 시각디자인 리서치 조사	시장 환경 조사		조사/분석 기법 활용 능력	디자인 트렌드 분석, 소비자 심리 이론
			트렌드 조사			
			사용자 조사			
		[0802010113_20v4] 시각디자인 리서치 분석	시장 환경 분석		크리에이티브 전략 수립	아이디어 발상 기법
			트렌드 분석			
			사용자 분석			
		[0802010114_20v4] 시각디자인 전략수립	포지셔닝 전략 분석		이미지 프로세싱, 색채 운용, 비주얼 리터러시	아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			디자인 콘셉 설정			
			크리에이티브 전략 수립			
		[0802010116_20v4] 비주얼 아이덴티션 구성	아이디어 구성		아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용	아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			아이디어 스케치 구성			
			비주얼 방향 구성			
		[0802010117_20v4] 비주얼 아이덴티션 전개	아이디어 전개		아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용	아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			아이디어 스케치 전개			
			비주얼 방향 전개			
		[0802010118_20v4] 비주얼 아이덴티션 적용	아이디어 적용		아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용	아이디어 발상 기법, 드로잉기술, 색채 이론, 관찰과 표현, 시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			아이디어 스케치 적용			
			비주얼 방향 적용			

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
시각디자인 (공통)	[08020101] 시각디자인	[0802010119_20v3] 시안 디자인 개발 기초	시안 개발 계획 수립		※ 분야별 핵심 지식, 기술 등	※ 분야별 기초 지식, 기술 등
			아트웍			
			베리메이션			
		[0802010120_20v3] 시안 디자인 개발 응용	시안 개발 응용		디자인 프로세스 통합 능력	※ 분야별 기초 지식, 기술 등
			아트웍 응용화			
			베리메이션 줄하기			
		[0802010121_20v3] 시안 디자인 개발 심화	시안 개발 확장			
			아트웍 고도화			
			베리메이션 완료			
		[0802010122_20v4] 최종 디자인 실행	디자인 준비			
			최종 디자인 개발			
			디자인 적용			
		[0802010123_20v4] 디자인 개발 완료	디자인 보완			
			최종 디자인 완성			
			어플리케이션 디자인 완성			
		[0802010106_20v3] 프레젠테이션	프레젠테이션 기획	디자인 매니지먼트	프레젠테이션 기본	커뮤니케이션 능력
			프레젠테이션 제작			
			프레젠테이션			
		[0802010108_20v2] 디자인 제작 관리	디자인 파일 작업		디자인콘텐츠 제작 능력	
			샘플 확인			
			발주감리			
		[0802010109_20v3] 디자인 자료화	프로젝트 결과 보고서 정리		디자인 윤리	디자인 관련 법률 지식
			데이터베이스 관리			
			지식재산권 확보			

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)			
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초	
광고디자이너	[08030204] 광고콘텐츠 제작	[0803020411_16v2] 크리에이티브 전략 수립	콘텐츠 선정	광고디자인 매니지먼트	조사·분석 기법, 크리에이티브 전략, 광고 이론	소비자 심리 이론	
			아이디어 도출				
			표현전략 수립				
		[0803020412_16v2] 제작 기획	시안·콘티 제작	광고디자인 매니지먼트, 통합적 마케팅의 이해	광고 이론	아이디어 발상 기법, 드로잉 기술	
			사진 촬영				
			영상 촬영				
		[0803020414_16v2] 촬영 제작	조명 구성		사진 촬영 기법 영상 촬영 기법 조명 기법		
			[0803020415_16v2] 일러스트레이션	일러스트레이션 계획 수립		일러스트레이션, 인포그래픽, 색채 운용	평면조형 기법, 색채 이론 드로잉 기술 2D그래픽 소프트웨어 운용
				수작업 일러스트레이션			
		컴퓨터 일러스트레이션					
		[0803020416_16v2] 2D 그래픽제작	2D 이미지 제작	이미지 프로세싱, 색채 운용 타이포그래피	평면조형 기법 2D그래픽 소프트웨어 운용		
			2D 이미지 합성·보정				
			타이포그래피				
		[0803020417_16v2] 3D 그래픽제작	3D 모델링	색채 운용, 3D 그래픽 소프트웨어 운용	입체조형 기법		
			3D 애니메이션				
			3D 렌더링				
		[0803020418_16v2] 인쇄·편집	편집	편집·디자인 타이포그래피, 인쇄기술 지식	편집 디자인 소프트웨어 운용, 인포그래픽, UI 그래픽 소프트웨어 운용 영상 촬영, 편집, CG	2D그래픽 소프트웨어 운용	
			인쇄				
	수장보완						
	인터페이스 디자인						
	[0803020419_16v1] 온라인 광고제작	인터랙티브 광고 제작	웹·디자인 영상·디자인	인포그래픽, UI 그래픽 소프트웨어 운용	2D그래픽 소프트웨어 운용		
		뉴미디어 광고 제작					

직업	국가직무능력표준 (NCS)			심화	필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소		핵심	기초	
광고디자인	[08030204] 광고콘텐츠 제작	[0803020421_16v2] 영상 CG작업	모션 그래픽	영상디자인	모션그래픽 기법, 영상 그래픽 소프트웨어 운용		
			영상 편집				
			영상 CG				
			2D 그래픽 합성			이미지 프로세싱	2D그래픽 소프트웨어 운용
			3D 그래픽 합성			3D그래픽 소프트웨어 운용	
		[0803020422_16v2] 특수영상 합성	시각효과 합성		이미지 프로세싱		2D그래픽 소프트웨어 운용
			프로젝트 파악				커뮤니케이션 능력
			프로젝트 기획				
			개발 기획안 작성				
			친환경 개발 방식 조사				
포장디자인	[08020111] 패키지디자인	[0802011101_17v1] 패키지디자인 프로젝트기획	트렌드 분석	패키지디자인 매니지먼트	조사분석 기법	디자인 트렌드 분석, 소비자 심리 이론	
			소비자 조사				
			경쟁사 조사				
			디자인 전략 수립				
			포지셔닝 설정				
		[0802011102_17v1] 패키지디자인 전략수립	콘셉트 개발 방안 설정		크리에이티브 전략		
			크리에이티브 키워드 추출				
			디자인 콘셉트 설정				
			크리에이티브 방안 도출				
			패키지 제품 스펙 파악				
[0802011103_17v1] 패키지디자인 아이테이션	디자인 아이디어 구상	패키지 구조, 유통 관련 지식	아이디어 발상 기법, 입체조형 기법, 시각디자인 기초 이론, 색채 이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용				
	디자인 아이디어 구체화						
	시안 디자인 기획						
	타이포그래피, 색채 운용, 일러스트레이션, 인포그래픽						
	타이포그래피, 색채 운용, 일러스트레이션, 인포그래픽						
[0802011104_17v1] 패키지디자인 콘셉트 개발	시안 디자인 기획	이미지 프로세싱					
	패키지 기본시안 제작						
	패키지 응용시안 제작						
[0802011105_17v1] 패키지디자인 아이테이션		이미지 프로세싱					
[0802011106_17v1] 패키지 시안디자인 개발		이미지 프로세싱					

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
포장디자인 패키지디자인	[08020111] 패키지디자인	[0802011107_17v1] 패키지디자인 프레젠테이션	시안 프레젠테이션		프레젠테이션	
			프레젠테이션 자료 제작			
			시안 디자인 프레젠테이션			
			패키지 디자인 요소 제작			
		[0802011108_17v1] 패키지디자인 인쇄원고제작	인쇄 원고 데이터 제작		이미지 프로세싱, 타이포그래피, 색채 운용, 일러스트레이션, 인포그래픽, 인쇄기술	2D그래픽 소프트웨어 운용
			인쇄 원고 데이터 수정·보완			
			패키지 구조 설계			
			패키지 사양서 작성			
		[0802011109_17v1] 패키지 프로토타입제작	패키지 자가용기 제작		패키지 구조 지식, 재료·기구 사용법	임체조형 기법
			패키지 자가용기 수정·보완			
책디자인 편집디자인	[22010102] 편집디자인	[2201010201_16v3] 편집디자인 고객 요구 분석	편집디자인 고객 요구 파악	편집디자인 매니지먼트	조사분석 기법	커뮤니케이션 능력
			요구 자료 분석			
			편집디자인 실행 계약서 작성		디자인 관련 법률 지식	
			작업프로세스 설계			
		[2201010202_16v3] 편집디자인 계획 수립	편집디자인 형식 결정		크리에이티브 전략	
			편집디자인 콘텐츠 결정			
			외주 디자인어 협의			
			디자인 자료 조사		조사분석 방법	
		[2201010210_16v3] 편집디자인 자료 관리	디자인 자료 선정			
			디자인 저작권 관리		디자인 트렌드 분석	
	[2201010211_16v3] 편집디자인 시안제작	출판물 기획의도 파악	편집디자인 매니지먼트	이미지 프로세싱, 타이포그래피	아이디어 발상 기법, 드로잉 기술, 시각디자인 기초이론	
		디자인 요소 선정				
		디자인 시안 구현				

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
책 디자이너		[2201010212_16v3] 편집디자인 작업실행	편집디자인 레이아웃 구현		레이아웃	시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			타이포그래피 적용		타이포그래피	
			그래픽 자료 적용		이미지 프로세싱	
			색상 선택		색채 운용	
			그리드 설정			
	[22010102] 편집디자인	[2201010213_16v3] 편집디자인 소프트웨어 활용	편집디자인 실행		편집디자인 소프트웨어 운용	
			편집디자인 검수			
			사진 편집 이미지 선정			
			사진 이미지 제작			
			사진 이미지 검수			
심화가		[2201010215_16v3] 드로잉 이미지 편집디자인	드로잉 이미지 선정		사진 촬영 기법, 이미지 프로세싱	2D그래픽 소프트웨어 운용
			드로잉 이미지 제작			
			결과물 검수			
			완성 레이아웃 수정			
			인쇄상태 점검			
	[08030204] 광고콘텐츠 제작	[2201010216_16v3] 편집디자인 인쇄감리	후가공상태 점검		편집디자인, 인쇄기술	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			일러스트레이션 계획 수립			
			수작업 일러스트레이션			
			컴퓨터 일러스트레이션			
			드로잉 이미지 선정			
심화가	[22010102] 편집디자인	[2201010215_16v3] 드로잉 이미지 편집디자인	드로잉 이미지 제작		일러스트레이션, 인포그래픽	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어 운용
			결과물 검수			

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	작무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
삽화가	[08030207] 만화콘텐츠 제작	[0803020707_16v2] 채색	색채 설계		색채 운용	
			채색			
			캐릭터 디자인		일러스트레이션, 일러스트레이션을, 레이아웃 기법	
			캐릭터 스타일 디자인			
			캐릭터 컬러치트 제작			
		[0803020714_16v2] 만화 장면 연출	캐릭터 배치		일러스트레이션을, 레이아웃 기법	
			소품 배치			
			배경구도 설정			
			스케치			
			펜 터치			
	[0803020716_16v2] 만화 캐릭터 작화	[0803020717_16v2] 만화 배경 작화	마무리		디자인 관련 법률 지식, 디자인 윤리	
			공간 디자인			
			소품 디자인			
			배경 스케치			
			배경 펜 터치			
삽화가	[08030208] 캐릭터콘텐츠 제작	[0803020806_18v2] 캐릭터 관리화	관리화보 준비		아이디어 발상 기법, 드로잉 기법	
			저작권 등록			
			상표 등록			
			디자인 등록			
			사용권 설정			
	[0803020811_18v3] 캐릭터 콘텐츠 설정	[0803020811_18v3] 캐릭터 콘텐츠 설정	아이디어 설정		아이디어 발상 기법, 드로잉 기법	
			스토리텔링			
			콘텐츠 시각화			

직업	국가직무능력표준 (NCS)				필요 직무 역량 (수준별)	
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
삽화가	[08030208] 캐릭터콘텐츠 제작	[0803020815_18v3] 캐릭터 그래픽 요소 제작	로고 제작		타이포그래피	드로잉 기술, 색채 이론
			그래픽 요소 제작		일러스트레이션, 인포그래픽	
			아트웍크 제작			
		[0803020816_18v2] 캐릭터콘텐츠 제작 기획	캐릭터 시장 분석		조사분석 기법	디자인 트렌드 분석
			캐릭터 타겟 설정		크리에이티브 전략	
			캐릭터 제작 계획 수립			
		[0803020817_18v3] 2D캐릭터 제작	캐릭터 스케치	콘텐츠 어플리케이션 능력	일러스트레이션, 캐릭터 디자인	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어
			캐릭터 기본형 제작			
			캐릭터 응용형 제작			
			캐릭터 3D 스케치			
	[0803020818_18v1] 3D캐릭터 제작	캐릭터 모델링	3D그래픽 소프트웨어		입체 조형 기법, 2D그래픽 소프트웨어	
		캐릭터 텍스처링				
		캐릭터 리깅				
	[0803020819_18v1] 캐릭터 응용콘텐츠 적용	웹툰 적용	편집디자인	민화 연출 기법 일러스트레이션 애니메이션 기법	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어	
		이모터콘 적용				
		스마트 애니메이션 적용				
활용 가이드라인 작성						
[08030206] 애니메이션 콘텐츠제작	[0803020821_18v1] 캐릭터 매뉴얼 제작	그래픽 요소 편집	편집디자인, 인포그래픽	2D그래픽 소프트웨어		
		매뉴얼 퍼블리싱				
		캐릭터 설정				
	[0803020613_16v2] 캐릭터 디자인 배경 소품 디자인	캐릭터 디자인			일러스트레이션	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어
		배경 디자인				
		소품 디자인				

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
실화가	[08030206] 애니메이션 콘텐츠제작	[0803020619_16v2] 2D 애니메이션	원화 제작		일러스트레이션, 애니메이션 기법	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어
		[0803020620_16v2] 2D 애니메이션 배경	동화 제작 애니메이션 배경 설정 애니메이션 배경 제작			
		[0803020621_16v2] 2D 애니메이션 채색	스캐닝과 선 보정 채색			
		[0803020536_18v4] 게임 캐릭터 원화 제작	캐릭터 콘셉트 원화 제작 캐릭터 제작용 원화 제작 배경 콘셉트 원화 제작 배경 제작용 원화 제작 2D 캐릭터 제작 설계 2D 캐릭터 제작 2D 게임 그래픽 리소스 구성 2D 게임 배경 리소스 제작 2D 애니메이션 설계 스프라이트 애니메이션 제작 게임 캐릭터 애니메이션 제작			
	[08030205] 게임콘텐츠 제작	[0803020537_18v4] 게임 배경 원화 제작	배경 콘셉트 원화 제작 배경 제작용 원화 제작 2D 캐릭터 제작 설계 2D 캐릭터 제작 2D 게임 그래픽 리소스 구성 2D 게임 배경 리소스 제작 2D 애니메이션 설계 스프라이트 애니메이션 제작 게임 캐릭터 애니메이션 제작		일러스트레이션	드로잉 기술, 2D그래픽 소프트웨어
		[0803020538_18v4] 게임 2D 캐릭터 제작	2D 캐릭터 제작 설계 2D 캐릭터 제작 2D 게임 그래픽 리소스 구성 2D 게임 배경 리소스 제작 2D 애니메이션 설계 스프라이트 애니메이션 제작 게임 캐릭터 애니메이션 제작			
		[0803020539_18v4] 게임 2D 배경 제작	2D 게임 그래픽 리소스 구성 2D 게임 배경 리소스 제작 2D 애니메이션 설계 스프라이트 애니메이션 제작 게임 캐릭터 애니메이션 제작			
		[0803020540_18v4] 게임 2D 애니메이션 제작	2D 애니메이션 설계 스프라이트 애니메이션 제작 게임 캐릭터 애니메이션 제작			
		[0803020416_16v2] 2D 그래픽제작	2D 그래픽제작			
		[0803020418_16v2] 인쇄편집	인쇄편집			
활자디자이너	[08020111] 패키지디자인	[0803020419_16v1] 온라인 광고제작	온라인 광고제작		타이포그래피, 이미지 프로세싱	시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 응용
		[0802011106_17v1] 패키지 시안디자인 개발	패키지 시안디자인 개발			
	[22010102] 편집디자인	[0802011108_17v1] 패키지디자인 인쇄원고제작	패키지디자인 인쇄원고제작			
		[2201010212_16v3] 편집디자인 작업실행	편집디자인 작업실행			
		[2201010213_16v3] 편집디자인 소프트웨어 활용	편집디자인 소프트웨어 활용			

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)	
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심
웹디자인	[08020104] 디지털디자인	[0802010415_16v2] 디자인 구성요소 설계			
	[08030405] 영상그래픽	[0802010416_16v2] 디자인 구성요소 제작			
	[08030205] 게임콘텐츠 제작	[0803040506_19v2] 웹러면트디자인			
	[08030209] 스마트문화앱 콘텐츠제작	[0803020522_18v4] 게임 UI 그래픽 디자인			
	[08030201] 방송콘텐츠 제작	[0803020912_18v3] 스마트문화앱 UI 디자인			타이포그래피, 이미지 프로세싱
웹디자인		[0803020122_16v2] 방송CG제작			시각디자인 기초이론, 2D그래픽 소프트웨어 응용
		[0802010409_16v2] 디지털디자인프로젝트 기초조사	프로젝트 트렌드 조사 시장환경 조사 경쟁사 조사		디자인 트렌드 분석
		[0802010410_16v2] 디지털디자인프로젝트 기획심화	프로젝트 제안서 작성 프로젝트 제안 프로젝트 계약 요구사항 분석 사용자 정의 디자인 방향성 정의	웹디자인 매니지먼트	디자인 관련 법률 지식, 디자인 윤리
		[0802010411_16v2] 디지털디자인프로젝트 분석	정보구조 설계 시나리오 작성 화면구조 설계		조사분석 기법 크리에이티브 전략
		[0802010412_16v2] 디지털디자인프로젝트 설계		UX/UI 디자인	UX설계 이론
웹디자인					소비자 심리 이론

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
웹디자인 디자이너	[08020104] 디지털디자인	[0802010413_16v2] 프로토타입 기초레이터 수집 및 스케치 [0802010414_16v2] 프로토타입 제작 및 사용성 테스트	기초레이터 수집	UX/UI 디자인	조사분석 기법	
			레퍼런스 조사분석			
			아이디어 스케치			드로잉 기술
			프로토타입 제작			
			사용성 테스트	웹디자인	UI 그래픽 소프트웨어 응용	2D 그래픽 소프트웨어 응용
			테스트 수정사항 반영		UX설계 이론, UI디자인, 인포그래픽	아이디어 발상 기법, 시각디자인 기초 이론, 색채 이론, 2D그래픽 소프트웨어 응용
			스토리보드 설계			
			심미성 구성요소 설계		UI 그래픽 소프트웨어 응용, 이미지 프로세싱, 인포그래픽, 타이포그래피, 색채 응용	시각디자인 기초 이론, 색채 이론, 2D그래픽 소프트웨어 응용
			사용성 구성요소 설계			
			매체성 구성요소 설계			
			스토리보드 제작			
멀티미디어 디자이너 (영상디자이너)	[08030201] 방송콘텐츠 제작 [08030204] 광고콘텐츠 제작	[0803020122_16v2] 방송CG작업	심미성 구성요소 제작	영상디자인	타이포그래피, 이미지 프로세싱	시각디자인 기초 이론, 색채 이론,
			사용성 구성요소 제작			
			매체성 구성요소 제작			
		[0803020147_16v2] 디지털 구성요소 응용	스토리보드 응용		사진 촬영 기법 영상 촬영 기법 조명 구성 기법	
			심미성 구성요소 응용			
			사용성 구성요소 응용			
			매체성 구성요소 응용			
			타이틀 제작			
			자막 제작			
			2D·3D CG제작			
			사진 촬영			
			영상 촬영			
			조명 제작			
			조명 구성			

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
멀티미디어 디자이너 (영상디자이너 너)	[08030202] 영화콘텐츠 제작	[0803020220_16v2] 영상 후반작업	색보정	영상디자이너	색채 운용	색채이론
			노출수정		영상 그래픽 소프트웨어 운용	
			CG		영상 그래픽 소프트웨어 운용	
			특수효과 제작		영상 그래픽 소프트웨어 운용	
	[08030204] 광고콘텐츠 제작	[0803020421_16v2] 영상 CG작업	시각 특수효과 제작			
			모션그래픽		모션그래픽	시각디자인 기초 이론,
			영상 편집		영상편집	색채 이론
			영상 CG		영상 그래픽 소프트웨어 운용	
		[0803020422_16v2] 특수영상 합성	2D그래픽 합성			2D 그래픽 소프트웨어 운용
			3D그래픽 합성		영상 그래픽 소프트웨어 운용	3D 그래픽 소프트웨어 운용
			시각효과 합성			
		[0803040101_15v2] 영상콘텐츠 기획	아이템 선정	영상디자이너 매니지먼트		
			기획서 작성			
			스태프 구성			
			영상콘텐츠별 특성 분석		스토리텔링 기법	
[08030401] 영상연출		[0803040102_15v2] 스토리텔링	대본/시나리오 확정			드로잉 기법, 색채 이론, 영상 연출 이론
			스토리보드/문터 작성			
			장면 분석			
			미장센 연출			
		[0803040105_15v2] 장면연출 계획	기술요소 결정		영상 촬영, 조명 구성	영상 기술 이론
			촬영			
			녹화			
			기술요소 결정		영상 편집, 영상 편집 소프트웨어 운용	
		[0803040107_15v2] 영상편집	편집구성안 작성			
			편집하기			

직업	국가직무능력표준 (NCS)				필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초	
멀티미디어 디자인 (영상디자인 너)	[08030401] 영상연출	[0803040108_15v2] CGI/VFX	영상 합성		영상 그래픽 소프트웨어 운용	시각디자인 기초 이론, 색채 이론	
			색보정				
			CGI/VFX				
			영상포맷 결정				
	[08030402] 영상촬영	[0803040203_13v1] 영상디자인	촬영콘터 작성	영상디자인 매니지먼트			
			미술디자인 협의				
			조명디자인 협의				
			카메라 운용		영상 촬영	영상 기술 이론	
	[0803040209_13v1] 촬영편집	[0803040207_13v1] 촬영	렌즈 운용		영상 편집 소프트웨어 운용		
			조명 조절				
UX/UI 디자인	[08030205] 게임콘텐츠 제작	[0803040210_15v2] 후반작업	촬영레이터 관리		UX설계 이론, UI디자인		
			레이터 변환				
			영상편집				
			코덱 적용				
	[0803020516_18v4] 게임 UI/UX 기획	[0803020522_18v4] 게임 UI 그래픽 디자인	색보정	UX/UI 디자인	GUI, 인포그래픽		
			편집수정				
			화면 구성				
			조각 구성				
[08020104] 디지털디자인	[0802010411_16v2] 디지털디자인프로젝트 분석	게임 UI 구성	UX/UI 디자인		조사·분석 기법, 크리에이티브 전략	소비자 심리 이론	
		게임 UI 리소스 제작					
		게임 UI 레이아웃 적용					
			요구사항 분석				
			사용자 정의				
			디자인 방향성 정의				

직업	국가직무능력표준 (NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
UX/UI 디자인	[08020104] 디지털디자인	[0802010412_16v2] 디지털디자인프로젝트 설계	정보구조 설계	앱디자인 매니지먼트	UX설계 이론	
			시나리오 작성			
			화면구조 설계			
		[0802010413_16v2] 프로토타입 기초레이터 수집 및 스케치	기초레이터 수집	앱디자인 매니지먼트	조사분석 기법	
			레퍼런스 조사분석			
			아이디어스케치			
		[0802010414_16v2] 프로토타입 제작 및 사용성 테스트	프로토타입 제작	앱디자인 매니지먼트	UI 그래픽 소프트웨어 운용	2D 그래픽 소프트웨어 운용
			사용성 테스트			
			테스트 수정사항 반영			
		[0802010415_16v2] 디자인 구성요소 설계	스토리보드 설계		UX설계 이론, UI디자인, 인포그래픽	아이디어 발상 기법, 시각디자인 기초 이론, 색채 이론, 2D 그래픽 소프트웨어 운용
			심미성 구성요소 설계			
			사용성 구성요소 설계			
		[0802010416_16v2] 디자인 구성요소 제작	매체성 구성요소 설계		UI 그래픽 소프트웨어 운용, 이미지 프로세싱, 인포그래픽, 타이포 그래픽, 색채 운용	시각디자인 기초 이론, 색채 이론, 2D 그래픽 소프트웨어 운용
			스토리보드 제작			
			심미성 구성요소 제작			
		[0802010417_16v2] 디자인 구성요소 응용	사용성 구성요소 제작			
			매체성 구성요소 제작			
			스토리보드 응용			
	[0802010417_16v2] 디자인 구성요소 응용	심미성 구성요소 응용				
		사용성 구성요소 응용				
		매체성 구성요소 응용				
	[08030209] 스마트문화앱 콘텐츠제작	[0803020903_18v3] 스마트문화앱콘텐츠 설계	컨셉트 도출	앱디자인 매니지먼트		
			스토리보드 작성			
			문화콘텐츠 기획안 작성			

직업	국가직무능력표준(NCS)			필요 직무 역량 (수준별)		
	직무	능력단위	능력단위요소	심화	핵심	기초
UX/UI 디자인	[08030209] 스마트문화앱 콘텐츠제작	[0803020910_18v3] 스마트문화앱 사용자 조사분석	사용자 조사	UX/UI 디자인	조사분석 기법	소비자 심리 이론
			사용자 분석		크리에이티브 전략	
			UX/UI 전략 도출			
	[0803020911_18v3] 스마트문화앱 UX 설계	[0803020912_18v3] 스마트문화앱 UI 디자인	UI 정보구조 설계	UX/UI 디자인	UX설계 이론	
			워크플로우 제작			
			네비게이션 설계			
			디자인 콘셉트 수립		인포그래픽, GUI디자인	시각디자인 기초 이론, 색채 이론,
			스타일가이드 제작		UI 그래픽 소프트웨어 운용	2D 그래픽 소프트웨어 운용
			시안디자인 제작			

자료: 국가직무능력표준(NCS) 홈페이지, 2021.

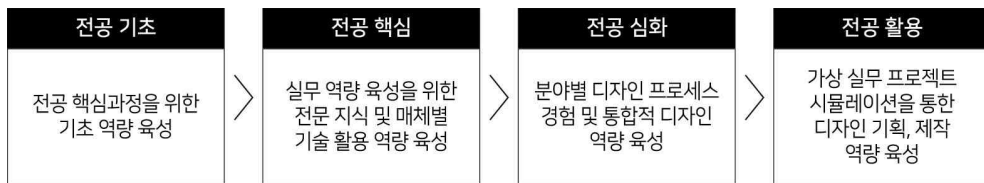
제 4 장 선취업·후진학 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과목 개발 및 운영방안

본 장에서는 앞서 분석된 ‘성인학습자의 특성’과 ‘시각디자인 분야 직무역량’을 바탕으로 후진학 성인학습자에게 필요한 시각디자인 전공 교과목을 개발하고, 이를 효과적으로 운영하기 위한 방안을 제시하고자 한다. 이를 위해 우선, 시각디자인 분야 직업을 기준으로 분석된 NCS에서의 직무능력을 종합하여 시각디자인 분야별 실무역량 강화에 필요한 교과목을 수준별로 도출하고, 이러한 교과목들이 과정에 따라 유연하게 연계되면서 학기마다 균형 있게 학습될 수 있도록 교과목 로드맵과 4년제 교과과정을 설계하였다. 또한, 이러한 교과과정을 운영하는 데 있어 성인학습자의 교육 및 학습 환경에서의 문제점을 해결하기 위한 특화된 교과목 운영시스템을 제시하고, 이를 학습자 유형별 사례에 대입하여 학습자별 맞춤형 교과과정을 설계함으로써 더욱 효율적으로 운영될 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다.

제 1 절 직무능력 분석에 따른 역량기반 시각디자인 전공 교과목

앞서 도출한 시각디자이너의 직업별 직무능력들을 살펴보면, 각 분야에 필요한 전문 직무능력 외에도 공통으로 필요한 직무능력이 상당수 포함됨을 알 수 있다. 이는 수준에 따른 능력 구분에서 주로 기초 역량에 해당하는 지식이나 기술 등의 역량으로, 분야나 매체별 구분과 상관없이 모든 시각디자이너가 각 분야의 핵심역량, 또는 융합역량을 갖추는데 필요한 기초적인 직무능력이라 할 수 있다. 또한, 각 능력 단위의 핵심역량들은 주로 매체의 종류에 따른 기술적 지식이나 운용 능력 등이 포함되어 있으며, 이러한 핵심역량들도 분야별 디자인 결과물의 종류에 따라 공통으로 필요한 직무역량들이 포함되어 있음을 확인할 수 있다.

본 연구에서는 이렇게 도출된 수준별 직무역량들을 학습을 위한 이론이나 실습 과정으로 분류하여 재구성함으로써 시각디자인 교육에 필요한 교과목을 도출하였다. 이를 위해 우선 직무역량 간의 연관성을 기반으로 학습범위를 고려하여 통합하고 해당 역량들을 통합적으로 육성하기 위한 교육 방법과 학습 내용에 따라 교과목을 구분하였다. 또한, 이렇게 구분된 교과목들을 육성역량의 수준에 따라 ‘전공기초’, ‘전공핵심’, ‘전공심화’, ‘전공활용’과정으로 나누고, 세부 전공(직업)별로 수준에 따라 학습 단계가 연결될 수 있도록 구성하였다([그림 4-1] 참고).



[그림 4-1] 전공 교과목 단계 구성

‘전공기초’에 포함된 교과목들은 모든 세부 전공별 핵심 교과과정에 필요한 기초 역량을 육성하는 교과목으로 구성하였으며, ‘전공핵심’ 교과목은 실질적인 실무역량 육성을 위해 전문지식 및 매체별 제작 기술을 익히는 교과목들로 구성하고, 이를 통해 분야별 디자인 과정의 프로세스를 경험하고 학습하는 ‘전공심화’ 교과목으로 연결될 수 있도록 구성하였다. 이때, ‘전공핵심’과 ‘전공심화’과정의 교과목은 보다 심도 있는 학습이 연계될 수 있도록 인쇄 매체를 기반으로 한 ‘전통적 시각 커뮤니케이션 디자인’ 과정, 영상 매체를 기반으로 한 ‘영상 커뮤니케이션 디자인’ 과정, 그리고 디지털 매체를 기반으로 한 ‘디지털 커뮤니케이션 디자인’ 과정으로 구분하였다. 또한, 이러한 매체별 심화 과정을 통해 육성된 실무역량을 기반으로 실무 프로젝트를 시뮬레이션할 수 있는 과정을 ‘전공활용’ 교과목으로 구성하였다. 이러한 방법을 통해 도출된 총 35개의 직무역량 기반 시각디자인 전공 교과목은 다음 [표 4-1]과 같다.

[표 4-1] 직무역량 기반 시각디자인 전공 교과목

구분	교과목명	육성역량	내용
전공 기초 (공통)	드로잉테크닉	드로잉 및 스케치 역량, 관찰과 표현 역량	소묘를 통한 정확한 형태 묘사나 감각적 표현기법에서부터 평면도, 투시도 등의 공간 및 구조를 선으로 표현하는 방법 등을 학습함으로써 모든 그래픽 작업의 기초가 될 수 있는 드로잉 능력을 향상시키기 위한 수업.
	기초평면디자인	시각디자인 기초지식 이해 역량, 조형요소 활용 역량, 색채표현 및 활용 역량	시각디자인 과정에 필요한 조형요소, 원리, 색채 등의 기초조형 이론을 학습함으로써 기본적인 평면 그래픽 표현 능력을 향상시키기 위한 수업.
	기초입체디자인	구조 및 공간 표현 역량, 재료 활용 역량	기초조형 이론에 대한 이해를 기반으로 3차원 공간에서의 입체를 구현하기 위한 구조, 공간, 재료 등을 이해하고 표현 능력을 향상시키기 위한 수업.
	2D컴퓨터그래픽	2D그래픽 소프트웨어 운용 역량	평면 디지털 이미지 구현과 편집을 위해 기본적인 그래픽 편집 소프트웨어 기능과 활용법을 익힘으로써 디지털 이미지 프로세싱의 기본 원리와 활용 능력을 기르는 수업.
	3D컴퓨터그래픽	3D그래픽 소프트웨어 운용 역량	입체 그래픽 구현을 위해 3D그래픽 소프트웨어 기능과 활용법을 익힘으로써 디지털 환경에서의 3차원 공간과 입체를 표현하는 원리와 활용 능력을 기르는 수업.
	일러스트레이션	일러스트레이션 표현 및 활용 역량	다양한 표현매체와 표현방법 습득을 통해 목적과 컨셉에 맞는 그래픽이미지를 구현할 수 있도록 일러스트레이션 표현 능력을 향상시키기 위한 수업.
	이미지촬영테크닉	사진 촬영 역량, 영상 촬영 역량, 조명 활용 역량	목적에 맞는 사진이미지와 영상이미지 구현을 위해 카메라와 렌즈의 기능을 익히고, 조명과 빛을 활용하여 원하는 실사 이미지를 도출할 수 있는 능력을 기르는 수업.
	타이포그래피	타이포그래피 표현 및 활용 역량	시각커뮤니케이션의 중요한 요소인 타이포그래피의 개념과 원리를 이해하고 효과적인 정보 전달을 위한 다양한 문자의 활용 및 표현능력을 기르는 수업.
	디자인사고	디자인사고 역량	디자인사고에 대한 개념 이해와 사례 분석을 통해 디자인 과정에 필요한 창의적 문제해결능력을 향상시키기 위한 수업.
	디자인역사와 문화	디자인 역사 지식, 디자인 트렌드 분석 역량	문화와 기술의 발전에 따른 디자인의 역사를 이해함으로써 현재의 디자인 트렌드를 이해하고 미래를 위한 디자인 방향과 역할을 탐구하는 수업.
	디자인심리	소비자(사용자)심리 이론 이해 및 활용 역량	디자인 및 커뮤니케이션 과정과 관련한 인간의 심리 이론을 통해 소비자(사용자)의 심리적 특성을 이해하고 이를 토대로 인간 중심의 디자인 개발 능력을 기르는 수업.
전공 핵심 (시각)	디자인리서치	조사분석기법 이해 및 활용 역량	소비자(사용자)의 심리를 바탕으로 디자인 기획 및 전략 수립에 필요한 사용자, 경쟁사, 시장환경, 트렌드 등에 대한 조사 및 분석 방법을 습득하여 기획과정에 활용할 수 있는 능력을 기르는 수업.
	시각커뮤니케이션 디자인	커뮤니케이션 지식, 시각커뮤니케이션 역량, 아이디어 발상 역량	시각각 이론, 기호 이론, 커뮤니케이션 이론 등을 통해 메시지를 시각화 하는 방법을 익힘으로써 모든 시각커뮤니케이션 디자인 분야에 필요한 시각적 의미 전달 능력과 아이디어 발상 능력을 기르는 수업.
	인포그래픽	정보의 시각화 역량, 인포그래픽 활용 역량	정보를 구체적, 표면적, 실용적으로 전달하기 위해 기호, 도형, 다이어그램, 타이포그래피, 일러스트레이션 등으로 시각화함으로써 복잡한 정보를 빠르고 명확하게 전달하기 위한

구분	교과목명	육성역량	내용
			그래픽 표현 능력을 기르는 수업.
	패키지 구조	패키지 구조 이해 및 활용 역량, 재료 및 가구 사용 역량	입체조형능력을 기반으로 패키지 디자인에 필요한 지기, 용기 등의 입체 구조를 이해하고 활용하여 목적에 따른 창의적 패키지 구조물 디자인과 프로토타입 제작을 수행할 수 있는 능력을 기르는 수업.
	영상커뮤니케이션 디자인	영상연출 역량, 스토리텔링 역량, 아이디어 발상 역량	영상의 기본 개념과 원리 등을 바탕으로 영상이미지의 미학적 구성 원리, 스토리텔링을 위한 연출 및 편집 이론 등을 이해함으로써 영상 매체의 특성을 활용한 커뮤니케이션 능력과 아이디어 발상 능력을 기르는 수업.
전공 핵심 (영상)	영상편집테크닉	영상편집 역량, 영상편집 소프트웨어 운용 역량	기본적인 영상 이론과 스토리텔링 방법에 대한 이해를 바탕으로 영상 편집 소프트웨어의 기능과 활용법을 익힘으로써 효과적이고 감각적인 영상 편집 능력을 기르는 수업.
	애니메이션 테크닉	애니메이션 제작 역량, 영상그래픽 소프트웨어 운용 역량	그래픽의 움직임 표현을 위해 애니메이션의 기본 원리 및 다양한 기술적 표현 기법들을 이해함으로써 그래픽의 특성 및 목적에 따른 컴퓨터 소프트웨어 운용 능력과 함께 창의적인 움직임 표현 능력을 기르는 수업.
	인터랙티브 커뮤니케이션 디자인	인터랙션 기술 관련 지식, 플랫폼 및 디바이스 관련 지식, 아이디어 발상 역량	인간과 제품(서비스)의 상호작용을 위한 인터랙션 기술의 개념과 기본 원리에 대해 학습하고 이를 통해 뉴미디어 커뮤니케이션 환경의 특성을 이해함으로써 효과적인 인터랙션 디자인에 필요한 아이디어 발상 능력을 기르는 수업.
전공 핵심 (디지털)	UX/UI디자인	UX/UI설계 및 디자인 역량, 프로토타이핑 소프트웨어 운용 능력	사용자 경험 디자인에 대한 개념 이해를 기반으로 UX/UI디자인 프로세스 전반에 대한 학습을 통해 인터랙션 디자인에 필요한 화면 설계 및 디자인 능력을 기르는 수업.
	GUI디자인	GUI디자인 역량, GUI그래픽 소프트웨어 운용 역량	UX/UI디자인에 대한 이해를 바탕으로 다양한 하드웨어에서 범용적으로 쓰이는 GUI디자인 방법 및 그래픽 표현능력을 기르는 수업.
	디자인전략	크리에이티브 전략 수립 역량, 창의적 디자인 기획 역량	디자인적 사고를 바탕으로 과제분석, 자료수집, 목표수립 등의 과정을 통해 창의적인 디자인 전략을 수립하고 기획능력을 기르는 수업.
전공 핵심 (공통)			
전공 심화 (시각)	편집디자인	레이아웃 역량, 통합적 편집디자인 역량, 편집디자인 소프트웨어 운용 역량	정보 전달에 필요한 디자인 요소들을 복합적으로 구성하는데 있어 미디어 환경의 특성을 고려한 시각이미지 편집, 레이아웃, 타이포그래피 등의 과정을 통해 창의적인 편집디자인 역량을 기르는 수업.
	아이덴티티디자인	브랜드의 시각화 역량, 로고의 어플리케이션 역량, 통합적 아이덴티티 디자인 역량	조직의 이미지와 커뮤니케이션 시스템을 계획적으로 구축하는데 있어 주제성, 독자성, 동일성 등을 가질 수 있도록 CI, BI, 로고 등을 디자인하고, 그래픽요소를 통일하여 시스템에 적용시킬 수 있는 능력을 기르는 수업.
	패키지디자인	구조 활용 역량, 입체그래픽 역량, 통합적 패키지디자인 역량	입체조형능력과 지기 및 용기 구조에 대한 이해를 바탕으로 제품에 대한 명확한 정보전달과 함께 소비자의 감성을 자극할 수 있는 그래픽 표현 능력을 기르는 수업.
전공 심화 (영상)	모션그래픽	모션그래픽 표현 역량, 영상그래픽 소프트웨어 운용 역량	영상기법과 애니메이션기법을 기반으로 창의적 영상 그래픽 표현을 위해 다양한 그래픽 요소를 활용하여 창의적이고 감각적인 영상 결과물을 만들 수 있는 능력을 기르는 수업.

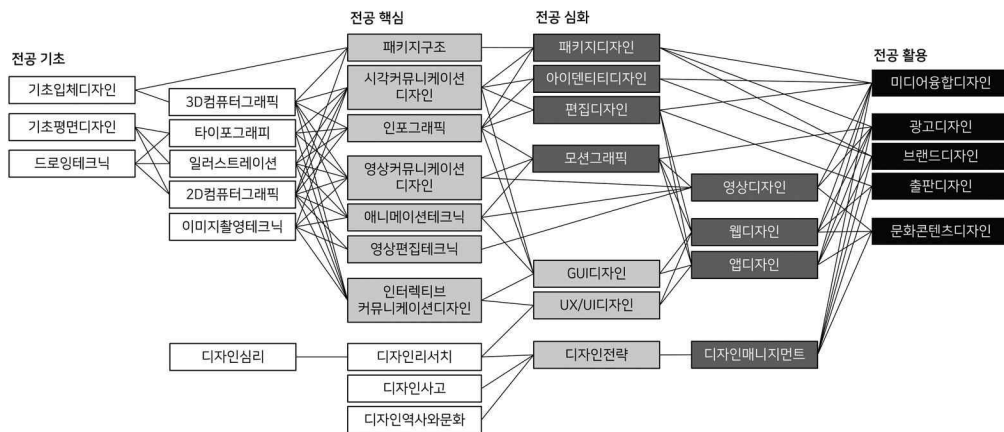
구분	교과목명	육성역량	내용
	영상디자인	스토리텔링 역량, 표현기법의 활용 역량, 영상콘텐츠 제작 역량	영상미디어의 특성 및 가치에 대한 이해와 그래픽 표현 능력 및 스토리텔링 능력을 기반으로 촬영, 편집, 애니메이션, 모션그래픽 등 목적에 맞는 표현기법을 활용하여 창의적인 영상 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 기르는 수업.
전공 심화 (디지털)	웹디자인	웹디자인 기획 및 설계 역량, 통합적 웹디자인 역량	웹 환경과 기술에 대한 이해를 기반으로 목적에 맞는 인터넷 웹사이트를 기획, 설계하고 디자인하는 능력을 기르는 수업.
	앱디자인	앱디자인 기획 및 설계 역량, 통합적 앱디자인 역량	인터랙션 기술과 스마트 디바이스 환경에 대한 이해를 기반으로 목적에 맞는 어플리케이션을 기획, 설계하고 디자인하는 능력을 기르는 수업.
전공 심화 (공통)	디자인매니지먼트	프로젝트 운영/관리 능력, 디자인 관련 법률 및 지식 이해 역량	기업 경영 및 프로젝트 운영에 있어 목표의 효과적 실현을 위해 전략적 기획, 개발, 관리, 지원 등의 전반적인 운영 프로세스를 이해하고 관련 지식을 습득함으로써 디자인적 경영 역량을 기르는 수업.
전공 활용	광고디자인 프로젝트	광고 기획 역량, 광고 제작 역량	효과적인 광고를 위한 방법론을 바탕으로 미디어별 특성을 고려한 표현 기법 연구와 독창적인 아이디어 발상을 통해 창의적 광고디자인 기획 및 제작 능력을 기르는 수업.
	브랜드디자인 프로젝트	브랜드디자인 기획 역량, 브랜드디자인 제작 역량	브랜드의 개념과 기능에 대한 이해를 바탕으로 이미지 아이덴티티와 브랜드를 효과적으로 형성시킬 수 있는 디자인 기획 및 제작능력을 기르는 수업.
	출판디자인 프로젝트	출판디자인 기획 역량, 출판디자인 제작 역량	출판물 제작을 위한 기획, 구성에서부터 편집디자인 전 과정과 인쇄, 제본까지의 모든 프로세스를 이해하고 경험함으로써 실무 능력을 기르는 수업.
	문화콘텐츠디자인 프로젝트	문화콘텐츠 디자인 기획 역량, 문화콘텐츠 디자인 제작 역량	다양한 미디어의 특성과 디자인적 가치를 활용하여 문화콘텐츠제작에 대한 기획 및 디자인 능력을 기르는 수업.
	미디어융합디자인 프로젝트	트랜스미디어 콘텐츠 기획 역량, 트랜스미디어 콘텐츠 제작 역량	트랜스미디어의 개념과 특성 이해를 통해 스토리텔링을 기반으로 다양한 미디어를 유기적으로 연결할 수 있는 콘텐츠를 기획하고 디자인하는 능력을 기르는 수업.

제 2 절 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 4년제 교과과정

이러한 교과목들을 도출하면서 중점을 두었던 또 하나의 기준은 과목별 연관성이다. 학습자들이 각자의 진로나 최종 학습 목표를 달성하기 위해 교과목을 선택하는 과정에 있어 단계별로 필요한 역량을 정확히 파악하고 이를 통해 효과적인 학습 과정을 연계할 수 있도록 하는 것은 매우 중요하다. 특히 직무와 관련하여 학습 목표가 비교적 뚜렷한 후진학 성인학습자의 경우는 각자의 현재 직무, 또는

목표로 하는 직무와 관련하여 필요한 역량들을 단계적으로 육성할 수 있도록 보다 구체적인 교과과정이 제공될 필요가 있다.

따라서 모든 교과목은 과정상에 서로 연관성을 갖고 세부 전공별로 학습 과정이 연계될 수 있도록 구성되어야 하며, 이를 위해 기초과정을 시작으로 매체별 핵심, 심화 과정과 최종 전공 활용과정의 원활히 연계될 수 있도록 교과목의 육성 역량과 학습 내용을 구분하였다. 이러한 결과로 교과목별 연관성과 단계를 도표로 표현하면 다음 [그림 4-2]와 같다.



[그림 4-2] 시각디자인 전공 교과목 로드맵

이렇게 도출된 교과목 로드맵은 학습자가 자신에게 필요한 학습 과정과 교과목을 명확히 파악할 수 있게 하며, 학습자의 목표에 따라 맞춤형 교과과정을 설계하는데 기준으로 활용될 수 있다. 즉, 원하는 분야를 중심으로 해당 분야의 직무를 수행하는데 필요한 역량들을 단계별로 파악함으로써 전문 디자이너로서 갖춰야 할 직무역량을 기초부터 탄탄히 함양할 수 있도록 학습 과정을 설계할 수 있는 것이다.

결과적으로 이러한 연계과정을 학기 단위로 구성하는 데 있어 학습 단계가 뒤섞이지 않도록 고려하여 1학기당 5개 교과목씩 4년제 교육과정을 도출함으로써, 학습자에게 시각디자인 분야의 전반적인 직무역량에 대한 학습이 4년간 균형

있게 이루어질 수 있도록 하였다. 이렇게 도출된 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과과정은 다음 [표 4-2]와 같다.

[표 4-2] 시각디자인 전공 4년제 교과과정

구분	1년	2년	3년	4년
1 학 기	드로잉테크닉	시각커뮤니케이션디자인	편집디자인	광고디자인프로젝트1
	기초평면디자인	영상커뮤니케이션디자인	웹디자인	브랜드디자인프로젝트1
	2D컴퓨터그래픽	인터랙티브 커뮤니케이션디자인	모션그래픽	출판디자인프로젝트1
	디자인심리	3D컴퓨터그래픽	GUI디자인	문화콘텐츠디자인 프로젝트1
	디자인역사와문화	디자인리서치	디자인전략	미디어융합디자인 프로젝트1
2 학 기	기초입체디자인	패키지구조	패키지디자인	광고디자인프로젝트2
	일러스트레이션	인포그래픽	영상디자인	브랜드디자인프로젝트2
	이미지촬영테크닉	영상편집테크닉	아이덴티티디자인	출판디자인프로젝트2
	타이포그래피	애니메이션테크닉	앱디자인	문화콘텐츠디자인 프로젝트2
	디자인사고	UX/UI디자인	디자인매니지먼트	미디어융합디자인 프로젝트2

제 3 절 성인학습자를 위한 시각디자인 전공 교과목 운영 전략

후진학 성인학습자에게 이러한 교과과정을 제공하고 운영함에 있어 고려해야 할 또 다른 문제들이 있다. 이는 앞서 ‘성인학습자 특성’을 분석하는 과정에서 도출된 성인학습자의 학습 및 교육환경에서의 문제점들로, 크게는 다음의 세 가지를 들 수 있다. 첫째, 성인전담 단과대학에 입학하는 시각디자인 전공 학습자 중에는 디자인계열 특성화 고등학교를 졸업하고 현재 시각디자인 관련 업무에 종사하고 있는 학습자뿐만 아니라, 시각디자인 업무와는 전혀 무관한 업무에 종사하면서 시각디자인 관련 교육을 한 번도 받아본 적이 없는 학습자도 포함된다.

따라서 두 종류의 학습자들 간 학습 수준과 정도의 차이를 극복할 수 있는 교육과정 운영방안이 필요하다. 둘째, 현재 시각디자인 관련 업무에 종사하고 있는 학습자의 경우 이미 선행학습 및 경험을 통해 축적된 학습 내용이 교과목에 포함되어 있을 수 있다. 특히 디자인계열 특성화 고등학교를 졸업한 학습자들은 고등학교 교육과정에서 이수한 학습 내용을 대학의 기초과정에서 중복하여 학습하게 되는 문제가 발생할 수 있다. 따라서 선행 학습경험이 있는 학습자들에게는 이러한 중복학습 문제를 해결하면서 비 경험 학습자들과 구별되는 교육과정 운영이 필요하다. 셋째, 성인전담 단과대학의 학습 환경에서 학습자들이 공통으로 가장 힘들어하는 문제는 일·학습 병행에 따른 심리적, 물리적 문제들이다. 특히 업무시간을 제외하고 학습활동을 해야 한다는 조건은 학습자뿐만 아니라 교육과정 운영 면에서도 큰 부담으로 작용한다. 이러한 문제는 모든 학습자가 재직을 포기하지 않는 한 완벽히 해결될 수 없는 문제이지만, 최소한의 해결책을 마련하여 학습의 질을 높일 방안이 필요하다.

이러한 문제들을 극복하여 성인학습자의 학습 환경을 개선하고 교육의 질을 높일 수 있는 구체적인 교과과정 운영방안으로써 다음의 세 가지 교육시스템을 제시해 보고자 한다.

1) 탄력적 교과과정 설계 및 운영

현재의 직무능력이나 선행학습 경험 등으로 인한 학습자 간 학습 수준 및 정도의 차이에서 발생하는 문제는 학습자별로 차별화된 교육과정을 설계하고 운영하는 방안으로 해결할 수 있다. 이는 앞서 살펴본 해외 대학의 사례 중, 미국 ‘엠파이어 스테이트 칼리지(SUNY Empire State College; ESC)’의 ‘학위설계(degree planning)’ 과정을 좋은 예로 들 수 있다. ESC에서는 입학 전후 학위과정 선택을 위한 상담, 집중 분야 선택, 전반적 수업 설계 및 학위 이수 계획 등을 포함한 학위설계 과정을 성인학습자와 교수가 의무적으로 함께 해야 하는 제도를 시행(박인섭 외, 2014)하고 있다. 이러한 과정은 본격적인 학습이 전개되기 전, 교수와의 상담을 통해 학습자가 직접 자신에게 필요한 교과목을 선택하고 맞춤형 교과

과정을 설계함으로써 본인의 현재 상황이나 진로 등의 목표를 고려하여 차별화된 학습을 진행할 수 있다는 장점이 있다. 이를 통해 선행학습 경험이 있는 학습자들은 선행학습을 인정받을 수 있는 기초 교과목 대신 더 다양한 핵심 및 심화 교과목을 수강할 기회를 갖거나, 학점인정을 통해 학위 취득까지의 시간을 단축하는데 활용할 수 있으며, 비 경험 학습자의 경우 기초 교과목 집중 이수를 통해 상대적으로 부족한 기초 학습 능력을 키움으로써 이후 과정에서 동등한 학습 수준으로 교육과정에 참여할 수 있도록 활용할 수 있다.

또한, 일정 기준 이상의 충분한 선행학습 경험과 실무경험을 보유한 성인학습자의 경우, 이러한 탄력적 교육과정 운영을 석사학위 과정까지 연계한다면 비교적 단기간 내에 더욱 고차원의 학력을 보장할 기회까지 제공 받을 수 있다. 미국 ‘하버드대학 Extension School’의 경우, 학문적 기술과 경력을 보유한 학생들을 위해 짧은 시간 내에 학위를 마칠 수 있도록 설계된 ‘학·석사 통합 과정(Joint undergraduate and graduate program)’을 운영하고 있다. 이 과정을 등록하기 위해서는 일정 수준 이상의 ‘교육과정 이수’나 ‘실무 경력’에 대한 증명이 필요하며, 근무 중인 산업체의 추천서와 가족 추천서까지 제출해야 하는 엄격한 기준을 제시하고 있지만, 최소 4년이라는 짧은 시간 안에 석사학위까지 취득할 수 있다는 점에서 성인학습자에게는 매우 효율적인 후진학 경로가 될 수 있다. 다만, 이를 위해서는 국내 실정에 맞는 엄격한 기준과 이를 공식적으로 인정받을 수 있는 시스템이 도입되어야 하며, 이를 위해서는 교육기관 및 산업체의 환경과 학습자에 대한 좀 더 면밀한 분석과 연구가 필요하다.

2) 선행학습 인정제도의 활용

탄력적 교육과정 운영에 있어 가장 필요한 제도는 ‘선행학습 인정제도’이다. 대학에서 활용되고 있는 선행학습 인정제도는 외부 교육기관에서의 교육 이수, 자격증 취득, 실무경험 등을 통해 학습한 내용이 대학의 교육과정에 포함된 교과목 학습 내용과 일치할 경우 이를 공식적인 교과목 이수로 인정하여 학점을 부여하는 제도이다. 선행학습 경험이 있는 학습자의 경우 이를 통

해 중복학습의 문제를 해결하고 나아가 타 전공 교과목을 수강하거나 학습시간을 조절하는 데 활용될 수 있다. 앞서 대학의 평생교육 해외사례에서 살펴본 바와 같이 해외의 많은 평생교육 대학들은 선행학습인정을 대학 입학제도 및 졸업 학점과 결합하는 방식으로 제도화하고 있다. 특히 미국의 대학들은 성인학습자의 실무경험을 정규 학점으로 인정하는 것뿐만 아니라 대학 입학을 위한 중요한 평가 요소로 활용하거나, 나아가 졸업을 위해 반드시 학교 밖 경험을 자료로 제출하도록 요구하기도 할 만큼 매우 중요한 학습 요소로 여겨지고 있다. 이러한 선행학습 인정제도는 현재 국내에서도 많은 연구를 통해 운영 및 절차를 제도화하여 다양하게 활용되고 있으며, 특히 성인전담 단과대학에서는 성인학습자를 위한 특화된 제도로써 대학별로 별도의 학사 규정을 제정하여 활용하고 있다. 하지만 문제는 이러한 제도가 실제적으로는 학점 이수를 대신하여 학습 부담을 줄이는 용도로만 활용되고 있다는 것이다. 이는 전체적인 교육과정과는 별개로 하나의 교과목을 기준으로 선행학습 내용이나 경험을 평가하여 해당 교과목 수강을 대체해주기 때문에 전후로 연계된 교과목이나 학습자의 전체적인 학업 계획과 목표가 고려되지 않을 수 있어, 제도가 가진 장점을 충분히 활용하지 못하는 결과를 초래하게 된다.

앞서 제시한 탄력적 교육과정 운영의 맥락에서 볼 때, 선행학습 인정제도를 효과적으로 활용하기 위해서는 학습자가 자신의 현재 상황과 경험을 바탕으로 교육과정을 설계하는 시점에서 이 제도의 활용할 수 있도록 계획할 필요가 있다. 이때 교수자는 학습자의 학습 및 실무 경력을 정확히 파악하여 인정 가능한 범위나 자격을 기준으로 교육과정 설계를 지도하는 것이 가장 바람직한 활용방안이라 할 수 있다. 즉, 선행학습 인정제도는 입학 시점에서 더욱 면밀한 검토와 계획을 통해 활용되어야 하며, 나아가 입학 심사 과정에서 지원자의 학습 및 실무경험에 관한 판단과 근거가 도출될 수 있다면 별도의 확인이나 평가 절차 없이 제도를 유연하게 활용할 수 있는 환경이 조성될 수 있다. 이러한 방안에 관한 사례는 호주의 ‘대학 입학 특별 전형제도 (Alternative Entry Programs: AEPs)’에서 찾아볼 수 있다. 호주의 경우 우리나라의 대학 입학 환경이나 제도와는 차이가 있어 AEPs제도가 그대로 활용되기는 어려우나, 중등 교육과정 이후 학업이 중단된 성인학습 지원자들의 수

학능력을 판단하기 위해 대학이 요구하는 ‘고용경력증명서(Employment Experience)’, ‘자기능력 진술서(Personal Competencies Assessment)’, ‘전문직업 자격증(Professional & Post secondary Qualification)’ 등의 서류들은 이러한 선행학습 및 경험에 관한 판단 근거로 활용되기에 적합하다. 또한, 이러한 근거가 입학에 대한 평가 요소로 작용할 경우 대학이나 학과의 교육이념에 부합하는 학습자를 선별할 수 있는 기준으로 활용될 수 있어, 학습자에게 만족도가 높은 교육을 제공할 수 있게 된다. 이러한 차원에서 선행학습 인정제도는 좀 더 다각적인 차원에서 활용되어야 할 필요가 있으며, 이를 위해서는 국내 실정에 맞는 보다 면밀한 제도적 연구가 뒷받침되어야 한다.

3) 온라인 교육의 활용

마지막으로 일·학습 병행에 따른 성인 학습자의 심리적, 물리적 문제들을 해결하기 위한 가장 적절한 방안은 온라인 교육의 활용이다. 여기서 이야기하는 온라인 교육은 학교에서의 교실 수업, 즉 시간과 장소를 정해 교수자와 학습자가 하나의 물리적 공간 안에서 수업을 진행하는 전통적 방식의 교육과 구분되는 것으로, 다양한 디지털 기술과 멀티미디어를 활용한 인터넷 네트워크 환경에서의 교육을 의미한다. 여기에는 시간과 공간의 제약에서 벗어나 학습자가 언제 어디서든 자유롭게 학습할 수 있는 환경이 중요하다.

앞서 재학생을 대상으로 성인 학습자의 특성을 조사한 결과에 따르면 대부분의 성인 학습자가 현재의 학습 환경에서 가장 큰 어려움을 느끼고 있는 것이 학습시간 부족이다. 이는 학교에서의 수업 시간 외에 개인적으로 학습할 시간이 부족하다는 것이 가장 큰 문제이겠지만, 업무시간을 피해 개설된 주중 야간 수업이나 주말 수업에 참여하는 문제에 있어서도 어려움을 느끼게 되는 건 업무시간의 불규칙성이나 수업 참여를 위해 필요한 이동 시간, 피로도 등, 학습을 위해 투자해야 하는 전체적인 시간이 여유로울 수 없다는 데에서 기인한다고 볼 수 있다. 물론 이러한 문제들은 일·학습 병행을 감수하고 후진학을 선택한 학습자들이 스스로 감내해야 할 문제일 수 있다. 하지만 이러한 문

제로 학업에 어려움을 느끼고 중도 포기하는 경우를 방지하기 위해서, 또는 이러한 어려움에도 불구하고 학업을 유지하는 학습자들에게 학업에 대한 만족도를 높이기 위해서는 학습시간을 유연하게 활용할 수 있는 차별화된 온라인 교육방식이 연구되고 활용될 필요가 있다.

성인 학습자의 부족한 학습시간을 해결하는 방안으로 현재 대부분의 대학 및 평생교육 기관이 활용하는 대표적 교육방식은 ‘블렌디드 러닝(blended learning)’이다. 이는 앞서 ‘시각디자인 교육환경의 변화’에서 언급했듯이 동영상 강의로 대표되는 온라인 교육과 교실에서의 면대면 수업을 병행함으로써 학습시간을 조절하고, 두 가지 교육방식의 장단점을 결합하여 효과를 극대화하는 방법으로 활용되고 있다. 실제로 시각디자인 전공 성인전담 단과대학에서 3학점 이수에 필요한 주당 3시간의 수업 중, 일정 분량의 수업 시간을 온라인 동영상 강의로 대체함으로써 상대적으로 교실 수업 참여 시간이 부족한 성인학습자들에게 출석에 대한 부담을 상당 부분 해결해 주고 있으며, 교육과정 운영 면에서도 부족한 야간 및 주말 수업 시간을 최대한 활용하여 교과목을 개설하고 운영하는 데 도움이 된다. 또한, 일부 교과목의 경우 동영상으로 제공되는 이론 강의, 또는 제작 기술과 관련한 시범 등에 있어 반복 학습을 할 수 있다는 장점으로 학습자의 만족도가 높다.

하지만 이러한 온라인 교육의 장점들이 모든 교과목에 반영되는 것은 아니다. 오히려 학습 내용이나 방법에 따라서는 단점이 될 수 있는 교과목들도 존재한다. 즉, 온라인 교육이 모든 교육과정에 일률적으로 적용되는 것보다는 학습 내용이나 방법의 특성을 고려하여 교과목별로 조절될 필요가 있으며, 이를 통해 전체 교육과정에서의 학습시간을 조절하여 운영할 필요가 있다. 또한, 온라인 교육 방식에 있어서도 교실 수업에서의 강의를 그대로 녹화하는 형태의 동영상 강의만이 아니라 좀 더 다양한 온라인 환경을 활용할 수 있는 방안도 필요하다. 현대의 디지털 기술과 네트워크 환경의 비약적 발전은 인터랙션 기능을 통한 온라인 환경에서의 소통 문화에 많은 발전을 가져왔다. 또한, 이러한 환경에서 활용되는 콘텐츠의 종류나 제작 기술 역시 꾸준한 발전을 거듭하고 있다. 이러한 온라인 환경과 콘텐츠 제작 기술의 발전은 교육콘텐츠 활용의 무한한 가능성을 제시하며, 이를 다양한 시각디자인 전공 교육과

정에 활용할 수 있도록 개발된다면, 학습시간에서의 자율성을 보장할 수 있는 보다 효과적인 교육과 학습 방법을 제공할 수 있다.

제 4 절 성인학습자 유형별 시각디자인 전공 교과목 운영 방안

본 절에서는 이러한 성인학습자 친화적 전공 교과목과 교육시스템이 실제 학습자들에게 적용되었을 때 나타나는 효과를 파악하기 위해 학습자 유형별로 가상의 교과과정을 설계하여 비교 분석해 보고자 한다. 이를 위해 우선, 설문 조사에 참여한 재학생을 ‘고등학교 전공’, ‘현재 업무 분야’, ‘학습 목표’ 등에 따라 네 가지의 유형으로 분류하고, 각각의 유형별로 특성이 명확히 구분되는 학습자를 추출하여 해당 학습자에게 필요한 교과목 로드맵과 4년간의 교과과정을 설계하였다. 설계의 배경이 되는 학습자의 환경과 학습 목표는 설문 조사에서 응답한 내용을 토대로 하였으며, 이를 기반으로 각 학습자에게 필요한 교과목 운영 전략을 도출하여 학기별 교과과정을 설계하였다. 또한, 실제로 재학생이 학기별로 개설된 교과목 선택하고 과정을 이수하는 데는 대학의 학사 운영을 위한 교과목 편제, 졸업을 위한 전공 및 교양 이수학점, 선행학습 인정 범위 등 여러 가지 사항들이 고려되어야 하지만, 본 연구에서는 전공 교과목 설계 및 운영 방안에 초점을 맞추기 위해 학점과 관계없이 한 학기 4과목씩 총 32개 이상의 전공 교과목을 이수해야 한다는 가정하에 교과과정을 설계하였다.

1) 유형1 (시각디자인 전공 특성화고 졸업, 시각디자인 업무 종사자)

첫 번째 유형은 시각디자인 전공 특성화 고등학교를 졸업하고 전공과 관련된 업무에 종사하고 있는 학습자로 설문 조사를 통해 파악된 세부적인 배경은 다음과 같다.

〈기본 이력 사항〉

- ① 디자인계열 특성화 고등학교 졸업(시각조형디자인과)
- ② 디자인 관련 업무 종사(인쇄매체 편집디자인)
- ③ 주 업무: 인쇄물(리플렛, 브로슈어 등) 디자인 및 인쇄 감리
- ④ 나이: 만 23세 / 성별: 여성 / 재직경력: 4년

〈선행학습 경험〉

- ⑤ 특성화고 전문교과 이수:
(기초과목) 디자인제도, 디자인일반, 조형, 색채관리, 컴퓨터그래픽
(실무과목) 시각디자인, 제품디자인, 색채디자인
- ⑥ 자격증 취득: 컴퓨터 그래픽스 운용 기능사, GTQ 1급

〈학습목표〉

- 현 업무 외 타 분야(매체) 전문지식 및 실무역량 강화

〈교과목 운영 전략〉

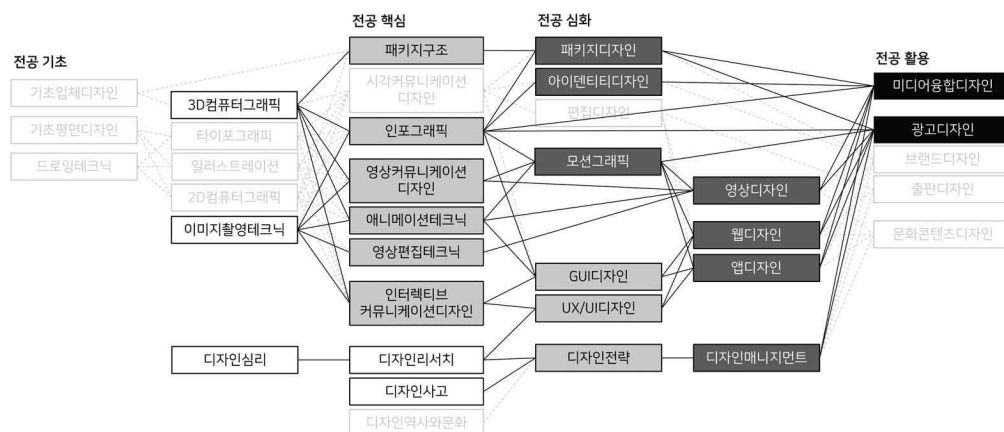
- 조기 졸업 및 학습시간 조절을 위한 코스

본 학습자의 경우, 전형적인 전공자 특성을 가진 후진학 성인학습자로서 고등학교 과정에서 이수한 교과목이나 취업을 위해 취득한 자격증 등, 전공과 관련된 선행학습 경험이 풍부하다. 또한, 4년간의 실무경험을 통해 학습된 현업과 관련된 전문지식이나 직무역량 역시 선행학습으로 인정되기에 충분하다. 따라서 이러한 선행학습 내용을 제외하고 시각디자인의 전반적인 분야에 걸친 다학제적 지식과 능력을 향상하기 위한 목적으로 교과목을 선택하고, 더불어 학습시간을 최소화하면서 가능한 한 빨리 학위를 취득할 수 있는 전략으로 교과과정을 설계하였다. 이를 위해 우선, 고등학교 이수 교과목과 자격증, 현업에서의 주 업무 분야를 기반으로 선행학습으로 인정받을 수 있는 9개의 교과목을 다음[표 4-3]과 같이 도출하였다.

[표 4-3] (유형1) 선행학습 인정 교과목

선행학습 인정 교과목		선행학습 내용
전공기초	드로잉테크닉	(고등전문교과) 디자인제도, 조형
	기초평면디자인	(고등전문교과) 디자인일반, 조형, 색채관리
	기초입체디자인	(고등전문교과) 디자인일반, 조형, 색채관리
	2D컴퓨터그래픽	(고등전문교과) 컴퓨터그래픽 (자격증) 컴퓨터그래픽스 운용 기능사, GTQ1급
	일러스트레이션	(고등전문교과) 디자인제도, 조형
	타이포그래피	(고등전문교과) 시각디자인 (실무경험) 인쇄매체 편집디자인
	디자인역사와문화	(고등전문교과) 디자인일반
전공핵심	시각커뮤니케이션디자인	(고등전문교과) 시각디자인 (자격증) 컴퓨터그래픽스 운용 기능사
전공심화	편집디자인	(자격증) 컴퓨터그래픽스 운용 기능사 (실무경험) 인쇄매체 편집디자인

이렇게 도출된 선행학습 인정 교과목들을 전체 교과과정에서 제외 함으로써 중복학습 문제를 해결하면서 동시에 대부분의 전공기초 교과목 대신 모든 분야의 핵심, 심화 과정 교과목을 수강하는 데 활용하여 다학제적 지식 및 역량 함양의 목표를 달성할 수 있도록 교과목 로드맵을 구성하였다([그림 4-3] 참고).



[그림 4-3] (유형1) 교과목 로드맵 구성

또한, 이러한 교과목 로드맵을 기반으로 학기별로 편성된 교과목들을 연계 순서에 따라 구성하면서, 졸업을 위한 이수 기준인 32개 교과목 중, 9개의 교과목을 선행학습으로 인정함으로써 총 23개의 교과목만 이수하여 졸업요건을 갖출 수 있도록 교과과정을 설계하였다([그림 4-4] 참고).

1년		2년		3년		4년	
1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
3D컴퓨터 그래픽	이미지촬영 테크닉	디자인 리서치	패키지구조	GUI디자인	패키지 디자인	광고디자인 프로젝트1	
디자인심리	디자인사고	인터랙티브 커뮤니케이션 디자인	인포그래픽	웹디자인	영상디자인	미디어융합 디자인 프로젝트1	
영상 커뮤니케이션 디자인	영상편집 테크닉	디자인전략	UX/UI 디자인	모션그래픽	아이덴티티 디자인		
	애니메이션 테크닉		디자인 매니지먼트		앱디자인		

[그림 4-4] (유형1) 교과과정 설계

그 결과, 매 1학기에는 3개의 교과목만 수강함으로써 학습시간을 최소화할 수 있었으며, 모든 과정을 4학년 1학기에 완료하여 조기 졸업이 가능하도록 교과목을 구성할 수 있었다. 이때, 4학년 1학기 과정에서는 5개의 ‘전공활용’ 교과목 중, 관심 분야에 따라 교과목을 선택하여 졸업작품 제작에 활용하거나 필요한 경우 교과목을 추가하여 부족한 학습 내용을 채우는 데 활용한다면 더욱 효율적인 교과목 운영이 가능할 것으로 사료된다.

2) 유형2 (타 전공 특성화고 졸업, 시각디자인 업무 종사자)

두 번째 유형은 타 전공 특성화 고등학교를 졸업하고, 시각디자인 관련 업무에 종사하고 있는 학습자 유형이다. 이 경우는 독특한 이력을 가진 학습자로 흔한 경우는 아니지만, 충분히 염두에 둘 필요가 있는 유형으로써 디자인 분야와는 전

혀 관련성이 없는 타 전공 특성화고 졸업자뿐만 아니라 디자인계열 특성화고를 졸업하였지만 타 분야 디자인을 전공한 경우도 포함될 수 있다. 설문 조사에 참여한 재학생 중, 이러한 유형으로 독특한 이력과 학습 목표를 가진 학습자를 사례로 교과과정을 설계하였으며, 설문 조사를 통해 파악된 학습자의 세부적인 배경은 다음과 같다.

〈기본 이력 사항〉

- ① 상경계열 특성화 고등학교 졸업(중국무역과)
- ② 디자인 관련 업무 종사(웹 디자인)
- ③ 주 업무: 쇼핑몰 사진 편집 및 웹페이지 운영디자인
- ④ 나이: 만 29세 / 성별: 여성 / 재직경력: 8년(전공관련 2년)

〈선행학습 경험〉

- ⑤ 특성화고 전문교과 이수: 없음
- ⑥ 자격증 취득: 컴퓨터 그래픽스 운용 기능사 / GTQ 1급

〈학습목표〉

- 현 업무(디지털 디자인) 관련 전문지식 및 실무역량 강화
- 관심 분야(영상 디자인) 관련 적성 개발 및 대학원 과정 연계

〈교과목 운영 전략〉

- 관심 분야 집중 학습 및 대학원 연계를 위한 조기 이수 코스

본 학습자의 경우, 상경계열 특성화 고등학교를 졸업하고 관련 분야에 취업하여 재직하던 중 개인학습을 통해 자격증을 취득하여 시각디자인 분야로 직업을 변경한 사례이다. 평소 관심을 두고 있던 웹 디자인 분야로의 직업 선택에 만족감을 느끼고 있지만, 전공과 관련한 정규교육 경험이 없고 원활한 직무수행을 위해 필요한 기본기가 부족함에 따라 현업에서 담당할 수 있는 업무에 한계가 있다. 이러한 이유로 현업과 관련한 전문지식 및 실무역량을 향상하고자 하는 목표를

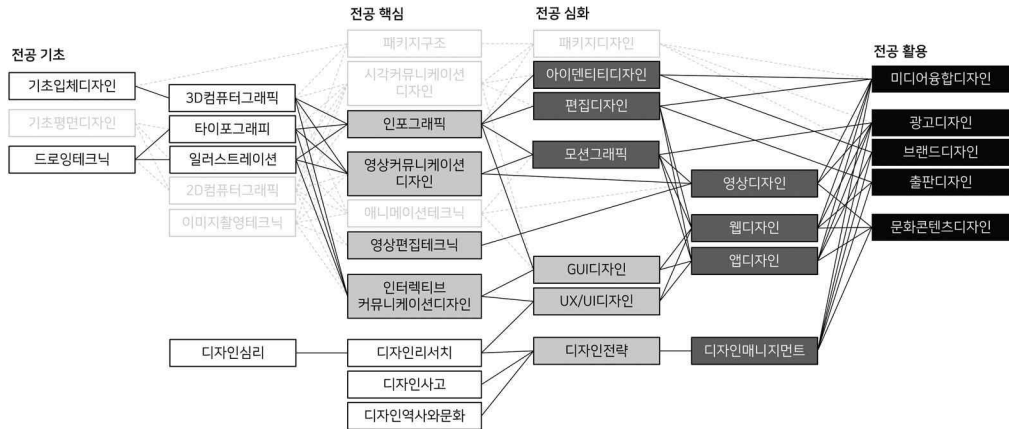
가지고 있으며, 또 다른 관심 분야인 영상디자인 관련 적성을 개발하고 나아가 대학원 과정까지 연계한 학습을 계획하고 있다. 따라서, 고등학교 과정에서의 선행학습 경험은 없지만, 자격증 취득을 위한 개인학습 경험을 통해 일부 기초 교과목을 선행학습으로 인정하고, 대학원 과정 연계를 위해 가능한 한 빨리 학사학위 과정을 이수할 수 있도록 관심 분야 교과목에 집중하는 전략으로 교과과정을 설계하였다. 이를 위해 우선, 자격증과 현업에서의 주 업무 분야를 기반으로 선행학습으로 인정받을 수 있는 4개의 교과목을 다음 [표 4-4]와 같이 도출하였다.

[표 4-4] (유형2) 선행학습 인정 교과목

선행학습 인정 교과목		선행학습 내용
전공기초	기초평면디자인	(자격증) 컴퓨터그래픽스 운용 기능사
	2D컴퓨터그래픽	(자격증) 컴퓨터그래픽스 운용 기능사, GTQ1급
	이미지촬영테크닉	(실무경험) 웹페이지 운영디자인(사진 촬영, 편집)
전공핵심	시각커뮤니케이션디자인	(자격증) 컴퓨터그래픽스 운용 기능사

이렇게 도출된 선행학습 인정 교과목들을 제외하고 대부분의 ‘전공기초’ 교과목을 수강함으로써 부족한 기본기와 전공 관련 기초지식들을 습득한 후, 관심 분야인 ‘디지털 디자인’과 ‘영상디자인’ 분야의 직무 향상을 위한 학습 목표를 달성할 수 있게 하였다. 또한, 졸업을 위한 이수 기준인 32개 교과목 중, 4개의 교과목을 선행학습으로 인정받음으로써 비관심 교과목을 제외 한 총 28개의 교과목을 이수하여 졸업요건을 갖추 수 있도록 교과목 로드맵을 구성([그림 4-5] 참고)하고, 교과과정을 설계([그림 4-6] 참고)하였다.

그 결과, 매 학기 4개의 교과목 수강을 통해 모든 과정을 4학년 1학기에 완료하여 조기 졸업이 가능하도록 교과목을 구성할 수 있었으며, ‘전공활용’ 교과목 중 하나는 3학년 2학기부터 연계하여 원하는 분야 교과목을 선택하여 수강함으로써 졸업작품 제작에 좀 더 심혈을 기울이고 그 결과가 대학원 전공 선택으로 연계될 수 있도록 설계하였다.



[그림 4-5] (유형2) 교과목 로드맵 구성

1년		2년		3년		4년	
1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
드로잉 테크닉	기초입체 디자인	디자인 리서치	인포그래픽	GUI디자인	영상디자인	광고디자인 프로젝트1	
3D컴퓨터 그래픽	일러스트 레이션	영상 커뮤니케이션 디자인	영상편집 테크닉	편집디자인	아이덴티티 디자인	브랜드디자인 프로젝트1	
디자인심리	타이포 그래피	인터랙티브 커뮤니케이션 디자인	UX/UI 디자인	모션그래픽	앱디자인	출판디자인 프로젝트1	
디자인역사 와 문화	디자인사고	디자인전략	디자인 매니지먼트	웹디자인	미디어융합 디자인 프로젝트1	미디어융합 디자인 프로젝트2	

[그림 4-6] (유형2) 교과과정 설계

3) 유형3 (타 전공 특성화고 졸업, 시각디자인 연관 업무 종사자)

세 번째 유형은 타 전공 특성화 고등학교를 졸업한 후 타 분야의 업무를 담당하고 있지만, 업무의 특성상 시각디자인 관련 업무를 필요로 하는 학습자 유형이다. 이 경우는 다양한 분야에서 현업과의 연관성에 따라 시각디자인 전공 교육 및 학습을 필요로 하는 유형으로써 이 역시 다양한 후진학 성인학습자의 유형으로 염두에 둘 필요가 있다. 그 중, 최근 발전된 미디어 기술과 환경에 따라 주목받

고 있는 UX/UI디자인 분야의 사례를 선정하였으며, 설문 조사를 통해 파악된 학습자의 세부적인 배경은 다음과 같다.

〈기본 이력 사항〉

- ① 이공계열 특성화 고등학교 졸업(스마트전자통신과)
- ② 시각디자인과 연관성 있는 타 분야 업무 종사(모바일 앱 개발)
- ③ 주 업무: 모바일 앱 프로그래밍
- ④ 나이: 만 23세 / 성별: 남성 / 재직경력: 3년

〈선행학습 경험〉

- ⑤ 특성화고 전문교과 이수: 없음
- ⑥ 자격증 취득: 없음

〈학습목표〉

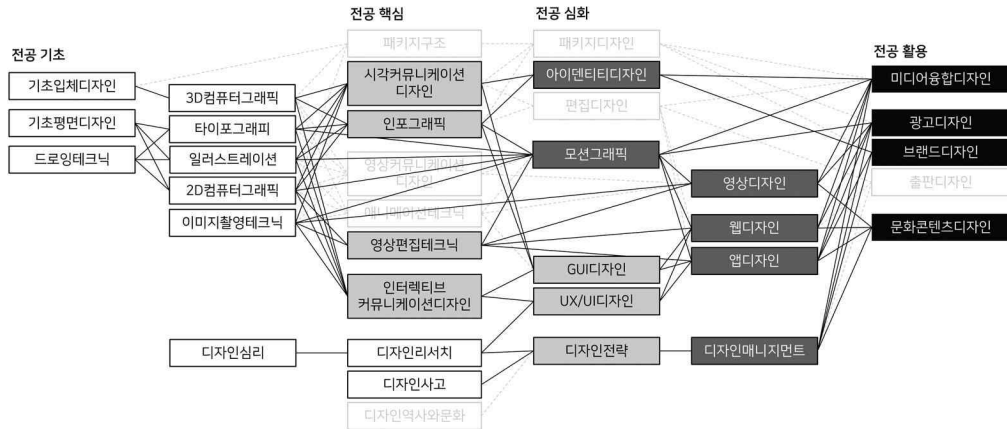
- 현 업무와 관련된 UX/UI디자인 분야 전문지식 및 실무역량 강화
- 모바일 콘텐츠 관련 창업을 위한 다학제적 지식 함양

〈교과목 운영 전략〉

- UX/UI 디자인 분야 집중 학습 및 창업 관련 학습을 위한 코스

본 학습자의 경우, 고등학교 과정에서부터 컴퓨터 프로그래밍을 전공하고 현 업에서도 전공 관련 업무를 담당하고 있다. 하지만 모바일 앱 개발 산업의 특성상 디자인 과정이 매우 중요한 역할을 하고 있으며, 최근 사용자경험 디자인의 중요성이 강조되면서 이에 대한 디자인적 역량 함양을 주요 학습 목표로 대학에 진학한 사례이다. 또한, 본 학습자의 경우 현업에서의 직무역량뿐만 아니라 나아가 관련 분야에서의 창업을 위한 디자인적 전문지식 함양을 목표로 하고 있어 디지털 콘텐츠 산업 분야에서의 시각디자인과 관련한 전반적인 학습도 필요하다. 따라서, ‘전공기초’과정의 전 교과목 수강을 통해 기초지식 및 표현 능력을 학습하고, 이후 디지털 콘텐츠 디자인 분야에 필요한 ‘전공핵심’ 및 ‘전공심화’ 과정의

교과목에 집중할 수 있도록 교과목 로드맵을 구성([그림 4-7] 참고)하고, 교과과정 설계를 설계([그림 4-8] 참고)하였다.



[그림 4-7] (유형3) 교과목 로드맵 구성

1년		2년		3년		4년	
1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
드로잉 테크닉	기초입체 디자인	3D컴퓨터 그래픽	디자인사고	GUI디자인	영상디자인	광고디자인 프로젝트1	광고디자인 프로젝트2
기초평면 디자인	일러스트 레이션	디자인 리서치	인포그래픽	디자인전략	아이덴티티 디자인	브랜드디자인 프로젝트1	브랜드디자인 프로젝트2
2D컴퓨터 그래픽	이미지촬영 테크닉	시각 커뮤니케이션 디자인	영상편집 테크닉	웹디자인	앱디자인	문화콘텐츠 디자인 프로젝트1	문화콘텐츠 디자인 프로젝트2
디자인심리	타이포 그래피	인터랙티브 커뮤니케이션 디자인	UX/UI 디자인	모션그래픽	디자인 매니지먼트	미디어융합 디자인 프로젝트1	미디어융합 디자인 프로젝트2

[그림 4-8] (유형3) 교과과정 설계

그 결과, 3학년까지의 6학기를 통해 집중 분야의 교과목을 ‘전공심화’ 과정까지 모두 이수하고 4학년 1, 2학기에서는 창업에 필요한 경험학습을 위해 다양한 분야에서 디지털 콘텐츠 디자인을 활용해 볼 수 있도록 교과목을 구성할 수 있었다. 이때, 본 학습자의 경우 또 다른 방안으로 고려해 볼 수 있는 것은 부전공이나 복수 전공이다. 현업에서의 주 업무인 컴퓨터 프로그래밍과 관련하여 더욱 전문

적인 학습을 원할 경우, 시각디자인 ‘전공핵심’ 및 ‘전공심화’ 교과목을 UX/UI디자인 분야로 한정하고 ‘전공활용’ 교과목도 필요한 교과목만 이수하면서 컴퓨터 공학 전공을 병행한다면 더욱더 전문적이고 고차원적인 역량을 함양하는 데 도움이 될 것으로 사료된다.

4) 유형4 (타 전공 특성화고 졸업, 타 업무 종사자)

마지막 유형은 고등학교에서의 전공이나 현재 업무가 시각디자인 분야와는 전혀 관련성이 없는 학습자 유형이다. 재학생 설문 조사 결과, 후진학 성인학습자 중에는 이러한 유형의 학습자도 상당수 포함되어 있으며, 주로 낮은 연령대의 재직자들이 직업 변경을 위해 새로운 적성을 개발하고자 대학에 진학하는 것으로 파악되었다. 그 중 대표적인 사례를 선정하였으며, 설문 조사를 통해 파악된 학습자의 세부적인 배경은 다음과 같다.

〈기본 이력 사항〉

- ① 상경계열 특성화 고등학교 졸업(국제비즈니스과)
- ② 시각디자인과 무관한 타 분야 업무 종사(회계, 사무직)
- ③ 주 업무: 기업 회계 및 일반사무
- ④ 나이: 만 24세 / 성별: 여성 / 재직경력: 4년

〈선행학습 경험〉

- ⑤ 특성화고 전문교과 이수: 없음
- ⑥ 자격증 취득: 없음

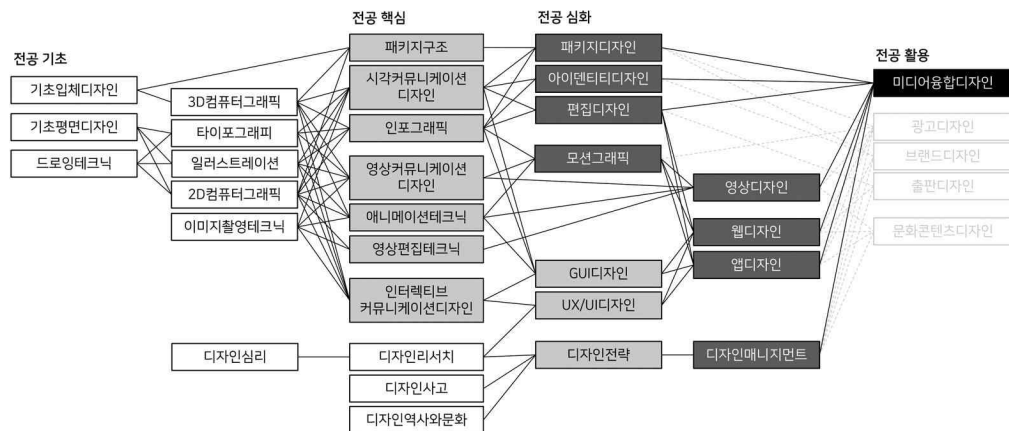
〈학습목표〉

- 새로운 직업 선택을 위한 시각디자인 분야 적성 개발
- 세부 전공 선택을 위한 전 분야 전문지식 및 기초능력 함양

〈교과목 운영 전략〉

- 전공 활용과정을 최소화하고 모든 분야의 기초, 핵심, 심화 과정을 이수할 수 있는 코스

본 학습자의 경우, 고등학교 졸업 후 전공 분야로 취업하여 4년간의 재직 경험이 있으나, 적성 불일치 및 현재 직업에 대한 불만족으로 인해 평소 관심이 있던 시각디자인 분야로의 직업 전환을 꾀하며 대학에 진학한 사례이다. 따라서, 시각디자인과 관련한 선행학습이나 실무경험이 전혀 없을 뿐만 아니라 기초지식이나 표현 능력도 부족하여 이에 대한 학습이 우선 되어야 할 필요가 있다. 또한, 이러한 기본 배경은 유형3의 학습자와 같지만 본 학습자의 경우는 아직 뚜렷한 전공 관련 목표가 세워지지 않은 상태에서 대학에서의 학습 과정을 통해 적성을 찾아 개발하는 것이 핵심 목표이기 때문에, 가능한 모든 분야의 전공 과정들을 폭넓게 학습할 필요가 있다. 이를 위해 ‘전공활용’ 과정의 교과목을 최소화하는 대신 ‘전공기초’ 과정보부터 ‘전공핵심’, ‘전공심화’ 과정까지의 모든 교과목을 이수하는 데 초점을 맞춰 교과목 로드맵을 구성([그림 4-9] 참고)하고, 교과과정을 설계([그림 4-10] 참고)하였다.



[그림 4-9] (유형4) 교과목 로드맵 구성

1년		2년		3년		4년	
1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
드로잉 테크닉	기초입체 디자인	3D컴퓨터 그래픽	디자인사고	디자인 리서치	UX/UI 디자인	모션그래픽	앱디자인
기초평면 디자인	일러스트 레이션	디자인역사 와 문화	패키지구조	GUI디자인	애니메이션 테크닉	웹디자인	아이덴티티 디자인
2D컴퓨터 그래픽	이미지촬영 테크닉	시각 커뮤니케이션 디자인	인포그래픽	인터랙티브 커뮤니케이션 디자인	패키지 디자인	편집디자인	영상디자인
디자인심리	타이포 그래피	영상 커뮤니케이션 디자인	영상편집 테크닉	디자인전략	디자인 매니지먼트	미디어융합 디자인 프로젝트1	미디어융합 디자인 프로젝트2

[그림 4-10] (유형4) 교과과정 설계

그 결과, 4년 동안의 전 과정을 통해 전체 교과목을 이수할 수 있도록 교과목을 구성할 수 있었으며, ‘전공활용’ 교과목은 졸업작품 작업을 위해 적성과 관련된 하나의 교과목만 선택하여 이수할 수 있도록 하였다. 이때, 필요에 따라서는 3학년까지의 6학기를 통해 전공기초와 핵심 교과목을 모두 이수하고 이를 기반으로 적성에 맞는 분야를 선택하여 4학년 과정에서 집중하는 것도 또 다른 방안으로 활용될 수 있다.

이상의 네 가지 학습자 유형에 따른 맞춤형 교과과정 설계 결과를 종합해 보면 앞서 도출한 전공 교과목 및 교과과정이 학습자의 유형에 따라 탄력적으로 운영될 수 있음을 알 수 있다([표 4-5] 참고). 이는 본 연구가 주목하고 있는 후진학 성인학습자를 위한 특화된 시각디자인 교육 방안으로써, 여러 가지 환경적 차이가 있는 성인학습자의 특성에 맞춰 학습자별로 효율적인 학습이 이루어질 수 있도록 교과목을 운영하는 적절한 방안이 될 수 있다. 중요한 건, 이러한 계획이 입학 시점에서 미리 이루어져야 효과를 발휘할 수 있다는 것이다. 또한, 이러한 교과목 운영은 성인으로서 예상되는 생활환경의 변화나 비자발적 업무환경 변화 등에 대응하여 즉각적으로 조정될 필요도 있다. 따라서 이러한 설계과정이 한 회에만 그치지 않고 학기별, 또는 학년별로 일정한 간격을 두고 꾸준히 운영될 수 있도록 하는 방안도 모색될 필요가 있다.

[표 4-5] 탄력적 교과과정 설계에 따른 유형별 전공 교과목 운영 결과

(단위: 개 교과목)

구분	선행학습 인정과목	이수과목				합계	졸업학기
		전공기초	전공핵심	전공심화	전공활용		
유형1	9	5	9	7	2	32	7학기
유형2	4	9	7	7	5		7학기
유형3	-	11	7	6	8		8학기
유형4	-	12	10	8	2		8학기

제 5 장 결 론

본 연구의 목적은 대학의 성인교육에 특화된 시각디자인 전공 교육 방안을 모색하기 위해 4년제 대학을 기준으로 실제 성인교육에 참여하고 있는 재학생들의 특성과 이들에게 필요한 직무역량을 분석하고 이를 근거로 성인학습자를 위한 전공 교과목을 도출하여 차별화된 운영방안을 제시하고자 함이다. 이를 위해 제기한 세 가지 연구 문제에 대한 결과를 정리하면 다음과 같다.

연구 문제1, “4년제 대학에 입학하는 시각디자인 분야 선취업·후진학 성인 학습자의 특성은 무엇인가?”

첫째, 실제 시각디자인 전공으로 대학에 입학한 성인학습자들의 특성을 분석한 결과, 비교적 연령대가 낮고 재직경력이 짧은 것에 비해 이직 경험이 많은 것으로 파악되었다. 그 이유에 대해선 고졸 취업자로서의 부당한 대우가 가장 큰 이유로 조사되었지만, 이를 반대로 해석해보면 고졸 취업자의 직무역량이 산업체의 주요 업무에 큰 도움이 되지 못한다는 뜻이기도 하다. 이러한 이유로 대부분의 학습자는 업무의 질 향상을 위한 직무역량 강화와 학력 보강을 목적으로 대학에 진학하게 되었으며, 구체적으로는 ‘실무에 필요한 기술적 스킬’, ‘창의적 디자인 표현 감각’, ‘분야별 다학제적 역량’ 등 실무에 직접적으로 도움이 될 수 있는 직무역량 강화를 필요로 하고 있음을 알 수 있었다. 따라서 이들을 위한 교육은 실무 중심의 역량을 기반으로 한 교육으로, 이를 위한 차별화된 전공 교과목과 교과과정이 필요하다는 결론을 얻을 수 있었다.

둘째, 후진학으로 대학교육에 참여하는 성인학습자 중에는 현재 자신의 업무와는 무관한 전공을 선택하는 사례도 상당수 조사되었다. 이는 비교적 어린

나이에 선택한 자신의 적성이나 직업에 대한 불만족으로부터 새로운 분야로의 직업 전환에 도전한다는 차원에서 대학의 성인교육이 역할을 할 수 있는 좋은 사례일 수 있다. 하지만 문제는 이렇게 입학하는 학습자의 경우, 전공과목 이수를 위한 기초지식과 능력이 전공과 관련된 업무에 종사하는 학습자에 비해 떨어질 수밖에 없다는 것이다. 특히, 미술에 대한 기본적인 이해와 표현능력을 필요로 하는 시각디자인 전공 교육에서는 이러한 두 학습자 간 차이가 극명하게 나타난다. 따라서 성인교육에서의 학습자들 간 수준 차이는 필연적이며 이를 해결할 교과과정 운영방안이 필요하다는 결론을 얻을 수 있었다.

셋째, 시각디자인 전공 대학교육에 참여하는 성인학습자 중, 디자인계열 특성화 고등학교를 졸업한 학습자의 경우에는 고등학교 과정에서 이수한 학습 내용이 기초과정의 교과목을 중심으로 어느 정도 중복되고 있음을 알 수 있었다. 또한, 이와 별개로 취업이나 관련 업무 참여를 위해 시각디자인 직무와 관련된 자격증을 취득한 학습자도 상당수 조사되었으며, 자격증 취득을 위해 학습하는 지식이나 기술 역시 기초과정의 교과목과 중복되는 내용이 포함되어 있음을 알 수 있었다. 따라서 이들의 중복학습 문제를 해결하면서 전체적인 교과과정이 효율적으로 전개될 수 있는 운영방안이 필요하다는 결론을 얻을 수 있었다.

연구 문제2, “시각디자인 분야 선취업·후진학 성인학습자의 특성을 고려하여 이들에게 필요한 전공 교과목 및 4년제 교과과정은 어떻게 구성되어야 하는가?”

설문 조사를 통해 분석된 시각디자인 전공 성인학습자의 중요한 학습 목표 중 하나는 실무에 직접적으로 도움이 될 수 있는 직무역량 강화이다. 이는 단순히 지식을 축적하기보다 실제로 현업에서 활용될 수 있는 역량기반의 교육이 필요한 것이며, 더불어 기술의 발전과 미디어 환경의 변화에 따른 ‘다학제적 지식’, ‘협업 능력’, ‘신기술에 대한 이해와 응용’, ‘복합적 문제해결 능력’ 등의 융합형 인재 양성을 위해 특화된 전공 교과과정 또한 필요하다.

이에 본 연구에서는 시각디자인의 영역을 인쇄, 영상, 디지털 매체로 확장

하여, 포괄적 개념의 시각디자인 업무에 필요한 직무역량을 ‘국가직무 능력표준(NCS)’에서 제시하는 직무별 능력단위를 통해 도출하였다. 그리고 도출된 직무역량들을 각 역량 간의 연관성을 기반으로 통합·분류하여 재구성함으로써 학습 내용이 수준에 따라 연계되는 ‘전공 기초과정 12개 교과목’, ‘전공 핵심과정 10개 교과목’, ‘전공 심화과정 8개 교과목’, ‘전공 활용과정 5개 교과목’으로 구분하여 총 35개의 역량기반 시각디자인 전공 교과목을 도출하였으며, 모든 전공 교과목이 분야(매체)별로 유연하게 연계될 수 있도록 교과목 로드맵을 구성하였다.

연구 문제3, “시각디자인 전공 선취업·후진학 성인학습자를 위한 차별화된 전공 교과과정 운영 전략과 방안은 무엇인가?”

학습자 분석을 통해 파악된 교과과정 운영상의 가장 큰 문제점은 학습자 간 기초능력 및 선행학습 경험의 차이이다. 이는 현재 대학 성인교육 환경의 특성상 필연적이며 반드시 해결해야 할 문제로, 학과의 교육목표에 따른 기본 교과과정의 틀 안에서 모든 학습자가 차별 없이 원하는 목표를 달성할 수 있도록 하는 방안이 필요하다.

이에 본 연구에서는 도출된 전공 교과목 로드맵을 기반으로 학습자마다 필요한 교과목을 선택하여 맞춤형 교과과정을 설계함으로써 전공 교과과정을 탄력적으로 운영하는 전략을 제시하였다. 이를 위해, 설문 조사에 참여한 학습자의 유형을 네 가지의 유형, 즉 ‘시각디자인 전공 특성화고 졸업/시각디자인 업무 종사자’, ‘타 전공 특성화고 졸업/시각디자인 업무 종사자’, ‘타 전공 특성화고 졸업/시각디자인 연관 업무 종사자’ 그리고 ‘타 전공 특성화고 졸업 / 타 업무 종사자’로 분류하여 그들의 기본 이력 및 선행학습 여부를 파악한 후, 학습 목표에 따른 맞춤형 교과과정을 설계하여 분석함으로써, 여러 가지 환경적 차이가 있는 성인학습자의 특성을 고려한 효율적인 전공 교과목 운영 방안을 제시하였다.

무엇보다 본 연구가 주목하고 있는 것은 기존의 전통적 교육방식과 다른

성인학습자의 특성을 고려한 시각디자인 전공 교육 방안 연구로써, 실제 성인 전담 단과대학 교육과정에 참여하고 있는 재학생을 대상으로 분석된 특성 및 환경을 기반으로 전공 교과목과 교과과정을 개발하는 데 초점을 두고, 이를 효과적으로 운영할 수 있는 방안을 연구하고자 하였다. 하지만, 학습자를 분석하는 데 있어 아직 졸업생이 배출되지 않은 초기 단계의 성인전담 대학 교육과정임을 고려할 때, 학습자가 교육의 전 과정을 이수한 후 나타나는 결과에 대한 분석이 포함되지 않았다는 점은 연구의 한계로 남는다.

끝으로 본 연구를 통해 도출된 시각디자인 전공 성인학습자의 환경과 특성, 그리고 이를 기반으로 한 전공 교과목 운영방안이 향후 디자인 전공 성인 전담 대학의 교과과정 설계를 위한 가치 있는 기초자료로 활용되기를 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내 문헌

- 강경화. (2021). “평생교육 관점으로 본 디자이너의 직급별 교육에 관한 연구”. 홍익대학교 대학원 박사학위논문
- 관계부처 합동. (2020). 2020 직업계고 지원 및 취업 활성화 방안. 보도자료
- 교육부. (2015). 2015 개정 교육과정 총론 해설
- 교육부. (2019a). 2019 평생교육백서
- 교육부. (2019b). 고졸취업 활성화 방안. 보도자료
- 교육부. (2020a). 2020 평생교육백서
- 교육부. (2020b). OECD교육지표 2020. 통계자료
- 교육부. (2021). 2021년 대학의 평생교육체제 지원사업 기본계획
- 권대봉. (2001). 『평생교육의 다섯 마당』. 서울 : 학지사
- 권우현, 강민정, 이주명, 이항구. (2014). 『디자인 인력수요 전망』, 충북: 한국고용정보원
- 권이종, 이상오. (2001). 『평생교육(이론편)』. 서울 : 교육과학사
- 김수동, 권양이. (2015). “미국과 일본 대학의 역량기반 교육과정의 비교 분석 : 대학교육 및 평생학습에의 시사점”. 『한국일본교육학연구』, 20(1), pp21-43
- 김정숙. (2017). “선취업 후진학 체제 전환 이후 특성화 고등학교의 변화양상과 그 동인 분석”. 충북대학교 대학원 박사학위논문
- 김진모, 최동선, 주현미, 김선미, 장상윤. (2012). “특성화고졸 재직자 특별전형 활성화 방안”. 『농업교육과 인적자원개발』, 44(1), pp51-82
- 김창엽. (2018). “국내의 평생교육 개념 연구에 대한 분석”. 『평생학습사회』, 14(1), pp1-24
- 김한별. (2006). “무형식 학습의 이해-대학생들의 일상 경험에 대한

- 내러티브 분석-”. 『평생교육학연구』, 12(2), pp25-43
- 노경란, 허선주. (2013). “선취업한 특성화고 졸업자의 후진학 필요성 인식 결정요인”. 『고용직업능력개발연구』, 16(2), pp155-178
- 문은정, 황보건, 나건. (2014). “디자인산업 변화에 따른 한국 중소기업 디자인정책의 개선 방향성 : 한국디자인진흥원(KIDP) & 지역디자인센터(RDC) 디자인 지원사업 분석”. 『디지털디자인학연구』, 14(1), pp457-467
- 박원철, 황영아, 전신중. (2021). “직무역량을 기반으로 한 성인학습자 대상 디자인 전공 교육과정 개발 : H대학 ICT융합디자인학과 교육과정을 중심으로”. 『기초조형학연구』, 22(5), pp169-181
- 박인섭, 이정아, 임현민, 임숙경, 오창환, 김정환, 박성희, 이성희, 이동섭, 김윤정. (2014). 『대학의 평생교육 해외선진사례 심층 조사분석 연구(RM2014-9)』, 서울: 국가평생교육진흥원
- 박정우. (2010). “성인 학습자를 위한 호주의 고등교육 및 훈련체제”. 단국대학교 대학원 박사학위논문
- 박현욱, 김도형, 김인성, 정경미, 최병환. (2018). 『고등학교 디자인 일반』, 서울: 씨마스
- 배영주. (2021). “〈대학의 평생교육체제지원 사업〉(LiFE)과 대학의 평생교육적 체제 전환”. 『성인계속교육연구』, 12(2), pp63-84
- 백수희. (2003). “디자인교육에서 혼합형 수업(Blended learning) 적용 가능성 : 학습자 만족도 조사를 중심으로”. 『Archives of Design Research』, 16(4), pp443-452
- 변정현. (2011). “중·고령성인의 평생학습 유형과 활동적 고령화와의 구조적 관계”. 고려대학교 대학원 박사학위논문
- 변종임, 채재은, 박경호, 임후남, 김태준. (2010). 『휴먼뉴딜을 위한 대학평생학습 실태 분석 및 개선 방안 연구』, 서울: 한국교육개발원

- 서울대학교 교육연구소. (1995). 『교육학용어사전』. 서울 : 하우동설
- 서정화, 이희수, 최돈민, 백정하. (2006). 『평생학습사회에서의 대학의 새로운 역할에 관한 연구』, 서울: 한국직업능력개발원
- 소경희. (2009). “역량기반 교육의 교육과정사적 기반 및 자유교육적 성격 탐색”. 『교육과정연구』, 27(1), pp1-20
- 오병근, 이병학, 장운선. (2018). “현장 직무중심 디자인 역량별 요구도 분석”. 『Archives of Design Research』, 31(1), pp111-122
- 오석연. (1980). “평생교육의 개념에 관한 고찰”. 『비사논집』, 3, pp29-41
- 이강수. (1995). “평생교육의 개념과 이론적 배경 고찰”. 『동의논집인문사회과학』, 22, pp119-130
- 이인숙. (2015). “사이버대학 디자인 교육과정의 양상과 개선방향 연구”. 성균관대학교 대학원 박사학위논문
- 이인정, 최해경. (2020). 『인간행동과 사회환경』. 경기 : 나남출판
- 이주명. (2010). “한국 디자인 산업의 패러다임 변화 : 양적 확대에서 질적 도약으로”. 『디지털디자인학연구』, 10(2), pp257-265
- 이주현. (2001). “평생교육법을 통해 본 평생교육의 개념에 관한 연구”. 『논문집』, 7, pp201-214
- 이진한. (2019). “똑같은 4년 학사 땀는데 ...전문대 시화과정 졸업생의 눈물”. 『매일경제』, 2019년 5월 8일.
<https://www.mk.co.kr/news/society/view/2019/05/303068/>
 (2021.10.15.검색)
- 이해주. (2010). “외국사례를 통해 본 대학평생교육의 방향과 과제”. 『평생학습사회』, 6(1), pp1-24
- 이현림, 김지혜. (2014). 『성인학습 및 상담』. 서울 : 학지사
- 장원섭. (2021). “위기의 대학, 안드라고지 체제로 대전환해야 한다”. 『대학지성In&Out』, 2021년 7월 18일.

<https://www.unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=4054>

(2021.10.12.검색)

장예진. (2021). “[그래픽] 대학 입학 정원 및 입학인원 추이”. 『연합뉴스』,
2021년 5월 20일.

<https://m.yna.co.kr/view/GYH20210520001600044>

(2021.10.12.검색)

정혜옥. (2021). “디자인의 역할 변화에 따른 디자인 교육의 새로운 방향성 제안”. 『기초조형학연구』, 22(1), pp446-455

조대연, 권대봉, 김정주, 정홍인, 최지수, 유현옥, 박은정. (2015). 『대학중심의 평생교육을 위한 평생교육 단과대학 및 평생교육제도의 재구조화·활성화 방안 연구』, 서울: 교육과학기술부

조대연, 김정주. (2017). “해외 사례분석을 통한 성인전담 단과대학 운영방안 : 미국과 영국 대학을 중심으로”. 『한국교육학연구』, 23(1), pp379-404

조운형. (2013). “긍정심리학에 기반한 디자인전공자의 성격강점이 수업선호도에 미치는 영향 : 온라인, 오프라인 수업형태의 조절 효과를 중심으로”. 성균관대학교 대학원 박사학위논문

조희경, 신종호, 김진모. (2019). 『선취업 후학습 평생학습지원체제 성과와 과제』, 서울: 한국직업능력개발원

차갑부. (2004). 『평생교육의 이해』. 서울 : 학지사

차상욱. (2016). “재직자 특별전형 대학의 추천의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 숭실대학교 대학원 박사학위논문

채재은. (2008). “미국의 성인대학생 적응지원 사례 분석”. 『비교교육연구』, 18(3), pp155-177

최상덕, 서영인, 한효정, 박인섭, 최영섭, 이덕난, 채세영, 김시진. (2018).

『성인학습자의 대학평생교육 수요 분석 연구』, 서울: 한국교육개발원

- 최상덕, 성낙돈, 조대연, 박진영, 김태준. (2009). 『대학평생학습의 모형개발 및 지원전략 연구』, 서울: 한국교육개발원
- 최은수, 김미자, 최연희, 윤한수. (2017). 『평생교육론』, 경기 : 공동체
- 최종철. (2007). “성인학습자 관점에 기초한 사이버대학 교육프로그램 평가준거 개발 및 적용”. 홍익대학교 대학원 박사학위논문
- 최항석. (2004). “한국 평생교육의 재개념화에 관한 연구”. 『학생생활연구』, 19, pp81-109
- 통계청(2013). 「디자인산업」 특수목적분류 제정(안)
- 통계청(2017a). 한국표준산업분류
- 통계청(2017b). 한국표준직업분류
- 한국교육개발원(2020). 2020 한국성인의 평생학습실태
- 한국교육심리학회. (2000). 『교육심리학용어사전』. 서울 : 학지사
- 한국방송통신대학교 프라임칼리지. (2021). 2021학년도 2학기 신·편입생 모집요강
- 한상길. (1995). 『사회교육학』. 서울 : 교육과학사
- 한상길. (2008). “호주의 대학 AEPs(Alternative Entry Programs)지원 성인 학습자 성향 분석”. 『한국교육』, 35(2), pp195-218
- 한우섭, 김미자, 신흥원, 연지연, 진규동, 신재홍, 송민열, 김대식, 최용범. (2018). 『평생교육론』, 서울 : 학지사
- ISC 디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(2018). [이슈리포트] 4차 산업혁명사회, 융합형 디자인인력 양성을 위한 대학교육

2. 인터넷

국가직무능력표준(NCS) 홈페이지.

<https://www.ncs.go.kr/index.do>

대입정보포털 어디가.

<https://www.adiga.kr/EgovPageLink.do?link=EipMain>
대학알리미.

<https://www.academyinfo.go.kr/index.do>
사이버대학 종합정보 홈페이지.

<http://www.cuinfo.net/home/index.main.action>
하버드대학 Extension School 홈페이지.

<https://extension.harvard.edu/>
한국방송통신대학교 홈페이지.

<https://www.knou.ac.kr/knou/index.do?epTicket=LOG>
한국방송통신대학교 프라임칼리지 홈페이지.

<https://smart.knou.ac.kr/sites/smart/index.do?epTicket=LOG>
호주 태즈매니아대학 홈페이지.

<https://www.utas.edu.au/>
호주 OPEN UNIVERSITIES 홈페이지.

<https://www.open.edu.au/>
LiFE사업(대학의 평생교육제체 지원사업) 홈페이지.

<https://www.futureuniv.or.kr/>
SUNY엠퍼라이어스테이트 대학 홈페이지.

<https://www.esc.edu/>
“시각디자인.” (2021년 10월 24일) doopedia.

https://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000845641.

부 록

인터뷰 설문지

선취업·후진학 성인학습자를 위한 4년제 대학의 시각디자인 교육과정 연구

(성인전담 단과대학 재학생용)

안녕하십니까?

바쁘신 가운데 조사에 응해주셔서 대단히 감사합니다.

본 설문의 목적은 시각디자인 분야 선취업·후진학 성인학습자를 위한 시각디자인전공 4년제 교육과정 개발 연구를 위해 성인전담 단과대학 시각디자인 전공 재학생 여러분의 소중한 의견에 귀 기울이고자 하는 것입니다.

본 조사는 익명으로 처리되며, 학술적인 용도 이외에 사용하지 않을 것입니다. 또한, 개인에게 어떠한 불이익도 초래하지 않을 것을 약속드립니다.

2021년 11월

한성대학교 대학원 미디어디자인학과 박사과정
연구자 : 박원철

〈작성 방법〉

1. 질문에 해당하는 답변을 괄호(또는 박스)안에 작성해 주시거나, □에 체크 표시를 해주시기 바랍니다.
2. 질문 중, 이전 질문의 응답 내용과 연계된 질문이 있으니 내용(파란색 표시)을 잘 확인하여 답변해 주시기 바랍니다. (조건에 해당하지 않는 질문의 경우 응답하지 않으셔도 됩니다.)
3. 추가적인 의견을 구하는 질문의 경우, 가급적 상세한 답변을 부탁드립니다.

〈A. 일반사항〉

A-1. 귀하의 입학 당시 연령은 어떻게 되십니까? 만 (_____)세

A-2. 귀하의 성별은 무엇입니까? ① 남성 ☐ ② 여성 ☐

A-3. 귀하는 현재 재직 중이십니까? ① 재직 중 ☐ ② 휴직 중 ☐

※ 현재 휴직 중일 경우, 입학 당시 근무하신 경력을 토대로 다음 질문에 답변해 주시기 바랍니다.

〈B. 재직 및 직무 환경〉

B-1. 귀하의 재직 경력은 총 몇 년입니까?

① 3년 미만 ☐ ② 3년~5년 ☐ ③ 6년~8년 ☐ ④ 9년 이상 ☐

B-2. 귀하께서 담당하고 계신 업무의 분야는 무엇입니까?

- ① 전문 디자인 업무(주 업무가 디자인 업무인 경우) ☐
- ② 디자인 관련 업무(주 업무 외에 디자인 관련 업무가 포함된 경우) ☐
- ③ 비 디자인 업무(디자인과는 관련이 없는 업무) ☐

B-3. (B-2번 문항 중, “① 전문 디자인 업무”와 “② 디자인 관련 업무”에 응답하신 경우) 귀하께서 담당하고 계신 디자인 업무 분야는 무엇입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 인쇄 매체 관련 시각디자인 ☐
- ② 영상 매체 관련 시각디자인 ☐
- ③ 디지털 매체(웹, 앱 등) 관련 시각 디자인 ☐
- ④ 시각디자인 외 디자인 분야(제품디자인, 인테리어디자인 등) ☐
- ⑤ 기타 ☐ (업무내용 : _____)

B-4. (B-2번 문항 중, “① 전문 디자인 업무”에 응답하신 경우) 현재 귀하께서 재직하고 계신 기업의 형태와 소속은 무엇입니까?

- ① 대기업 및 중견기업(계열사 포함) 디자인 부서(팀) ☐
- ② 일반 중소기업 디자인 부서(팀) ☐
- ③ 디자인 전문 중소기업 디자이너 ☐
- ④ 소규모 일반 기업 1인 디자이너 ☐
- ⑤ 기타 ☐ (재직환경 : _____)

B-5. (B-2번 문항 중, “③ 비 디자인 업무”에 응답하신 경우) 귀하께서 관심을 갖고 있는(또는 필요한) 디자인 업무 분야는 무엇입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 인쇄 매체 관련 시각디자인 ☐
- ② 영상 매체 관련 시각디자인 ☐
- ③ 디지털 매체(웹, 앱 등) 관련 시각 디자인 ☐
- ④ 시각디자인 외 디자인 분야(제품디자인, 인테리어디자인 등) ☐
- ⑤ 기타 ☐ (업무내용 : _____)

B-6. 귀하께서는 현재 직업에 대해 만족 하십니까?

- ① 매우만족 ☐ ② 대체로 만족 ☐ ③ 불만족 ☐

B-7. (B-6번 문항 중, “③ 불만족”에 응답하신 경우) 귀하께서 현재의 직업에 불만족을 느끼는 이유는 무엇입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 적성에 맞지 않음 ☐ ② 고용 불안 ☐
③ 수입(급여)에 대한 불만족 ☐ ④ 복지 환경에 대한 불만족 ☐
⑤ 기타 ☐ (불만족이유: _____)

B-8. 귀하께서는 첫 취업 후 몇 번의 이직 경험이 있으십니까?

- ① 없음 ☐ ② 1~2 회 ☐ ③ 3~4 회 ☐ ④ 5회 이상 ☐

B-9. (B-8번 문항 중, “이직 경험이 있음”에 응답하신 경우 또는 앞으로 이직 계획이 있으신 경우) 이직을 결심하게 된 이유는 무엇입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 적성 불일치에 따른 새로운 분야(전공) 직업 선택 ☐
② 동일 직종 중, 기업 호감도(또는 업무분야 호감도)에 따른 자발적 이직 ☐
③ 근무 환경 및 조건 개선(복지, 급여 등)을 위한 자발적 이직 ☐
④ 기업의 운영상 문제(폐업, 권고사직, 계약만료 등)에 의한 비 자발적 이직 ☐
⑤ 기타 ☐ (이직원인: _____)

B-10. 귀하께서는 현재 우리나라 고졸 취업 환경에 문제가 있다고 생각 하십니까?
있다면 어떤 문제입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 문제없음 ☐
② 취업 기회 부족(고졸채용 기업 부족) ☐
③ 근로자의 직무능력 학습 부족에 따른 고용 불안 ☐
④ 학력에 따른 업무 상 차별 또는 불이익(단순업무, 진급제한 등) ☐
⑤ 학력에 따른 급여 및 복지 환경 차별 또는 불이익(계약형태, 급여책정 등) ☐
⑥ 기타 ☐ (취업환경문제 : _____)

〈C. 학습 목적 및 환경〉

C-1. 귀하께서 후진학을 결심하게 된 계기는 무엇입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 직무역량 강화 ☐ ② 학력 보강 ☐ ③ 경력 개발 ☐ ④ 취업 ☐
⑤ 소양 개발 ☐ ⑥ 기타 ☐ (제기 : _____)

C-2. 귀하께서 후진학을 계획하게 된 시점은 언제입니까?

- ① 고등학교 입학 이전 ☐ ② 고등학교 재학 중 ☐
③ 고등학교 졸업 후(취업 전) ☐ ④ 취업 후 ☐

C-3. 귀하께서 후진학 경로 중, 4년제 성인전담 단과대학에 지원(입학)하게 된 동기는 무엇입니까? ※ 복수선택 가능

- ① 현재 직업과 관련한 전공 분야 전문 지식 습득 및 실무역량 강화 ☐
② 현재 직업과 연계한 다학제적 지식 습득 및 능력 개발 ☐
③ 새로운 적성 개발을 위한 전공 관련 전문 지식 습득 및 직무능력 개발 ☐
④ 전공 관련 4년제 정규 학사 학위 취득 ☐
⑤ 대학생활의 경험 및 전공분야 인맥 형성 ☐
⑥ 기타 ☐ (입학동기 : _____)

C-4. 귀하께서 후진학 전공으로 “시각디자인 전공”을 선택하신 이유는 무엇입니까?

※ 복수선택 가능

- ① 현재 주 업무 분야 ☐ ② 현재 업무와 관련 있는 분야 ☐
③ 평소 관심이 있었던 분야 ☐ ④ 미래 직업으로써 가치 있는 분야 ☐
⑤ 기타 ☐ (선택이유 : _____)

C-5. 현재 귀하께서 계획하고 계신 졸업 후 진로에 대한 목표는 무엇입니까?

※ 복수선택 가능

- ① 현재 재직 중인 분야(직업)에서의 진급 또는 더 나은 조건의 회사로 이직 ☐
- ② 디자인 관련 분야(직업)로의 이직 및 취업 ☐
- ③ 디자인 관련 분야 창업 ☐
- ④ 디자인 전공 관련 대학원 진학 ☐
- ⑤ 기타 ☐ (진로목표 : _____)

C-6. 졸업 후 목표를 위해 귀하께서 현재 가장 중점을 두는 학습 내용은 무엇입니까?

※ 복수선택 가능

- ① 전공 관련 심도 있는 전문 이론 ☐
- ② 실무에 바로 적용할 수 있는 소프트웨어 운용 등의 기술적 스킬 ☐
- ③ 디자이너로서의 경쟁력 강화를 위한 창의적, 독창적 디자인(그래픽)표현 감각 ☐
- ④ 다양한 분야에서의 디자인 활용을 위한 다학제적 지식 및 스킬 ☐
- ⑤ 경영 및 프로젝트 관리를 위한 디자인적 사고 능력 ☐
- ⑥ 기타 ☐ (학습내용 : _____)

C-7. 귀하께서 느끼는 성인전담 단과대학의 학습 환경에서의 어려움은 무엇입니까?

※ 복수선택 가능

- ① 없음 ☐
- ② 일과 학업 병행에 따른 수업 외 개별 학습 시간 부족 ☐
- ③ 졸업(학위 취득)까지 필요한 비교적 긴 시간 ☐
- ④ 주말근무, 야근 등의 업무시간 변경에 따른 수업 참여도 부족 ☐
- ⑤ 주말수업 집중에 따른 집중력 및 체력 저하 ☐
- ⑥ 기타 ☐ (학습환경문제 : _____)

C-8. 귀하께서 느끼는 시각디자인 전공 교육 과정에서의 어려움은 무엇입니까?

※ 복수선택 가능

- ① 없음 ☐
- ② 원하는(필요한) 교과목의 부재 ☐
- ④ 이전 교육과정(고등학교) 또는 실무에서 익힌 내용에 대한 반복 학습 ☐
- ③ 전공과목 이론수업의 난이도에 따른 이해력 부족 ☐
- ④ 전공과목 실습과정 수행에 필요한 기본기 부족 ☐
- ⑤ 기타 ☐ (교육과정문제 :)

C-9. (C-4, C-5의 항목 외에) 성인전담 단과대학 학습 환경 및 시각디자인 전공 교육 과정에서 개선되었으면 하는 점이 있다면 기술해 주시기 바랍니다.

(개선 필요사항) ※ 가능한 자세하게 작성 바랍니다.

〈D. 고등학교 교육 과정 관련〉

D-1. 귀하께서 졸업하신 **고등학교**의 유형은 무엇입니까?

- ① 특성화고등학교 □ ② 마이스터고등학교 □ ③ 일반고등학교 □
④ 기타 ()

D-2. (D-1번 문항 중 “① 특성화고등학교”에 응답하신 경우) 전공 학과는 무엇입니까?

- ① 디자인관련 학과 ☐ (학과명칭 : _____)
- ② 비 디자인관련 학과 ☐ (학과명칭 : _____)

D-3. (D-2번 문항 중 “② 비 디자인관련 학과”에 응답하신 경우) 고등학교 과정에서 디자인 관련 교육을 받으신 경험이 있습니까? 있다면 어떤 교육을 받으셨습니까?

- ① 디자인 전공 관련 교육을 받은 적이 없다. ☐
- ② 디자인 전공 관련 교육을 받은 적이 있다. ☐

(교과목 또는 교육과정 명) ※ 생각나는 대로 가능한 모두 작성 바랍니다.

D-4. (D-2번 문항 중 “① 디자인관련 학과”에 응답하신 경우) 다음은 디자인계열 특성화고등학교의 “디자인·문화콘텐츠” 전문 교과 교육과정 중, 디자인분야와 관련된 교과목입니다. 과목명과 설명을 참고하여 고등학교교과정에서 이수한 과목을 모두 체크해 주시기 바랍니다.

과목명		과목설명	이수
기 초 과 목	디자인 제도	사회에서 디자이너로서의 역할과 기능을 수행하기 위하여 직무와 관련된 기본적인 표현 능력을 키우는데 목적을 둔 과목으로, 드로잉 기법, 스케치 기법, 렌더링 기법, 컴퓨터 프로그램 활용 등의 다양한 표현 기법을 이해하고 숙련함으로써 아이디어의 표현이나 구체화 작업 등 다른 교과와의 연계 능력을 키우는 과목. (세부교과내용 : 디자인 제도의 이해, 도법, 디자인 스케치, 컴퓨터 응용 디자인 등)	☐
	디자인 일반	디자이너가 갖추어야 할 기본적인 지식과 기술을 습득하여 급변하는 산업과 다양한 디자인 분야에 적용할 수 있도록 내용이 구성된 이론 중심 과목으로, 디자인 개요, 디자인 요소 및 원리 등 디자인의 기본적인 내용과 함께 디자인의 역사, 디자인 재료, 디자인의 방법 및 전개 과정을 습득하여 관련 실무에 활용할 수 있는 역량을 함양하는 과목. (세부교과내용 : 디자인의 개요, 디자인 역사, 디자인 분야, 디자인 요소와 원리, 디자인 재료, 디자인의 방법과 전개 과정 등)	☐
	조형	디자인 실무에서 필요로 하는 창의력 개발과 재료 구성을 체험하는 데 중점을 두고 평면, 입체, 공간의 다양한 조형 표현 기법을 익힐 수 있는 내용으로 구성된 이론·실습 통합 과목으로, 조형의 원리를 익히고 본질을 파악하며, 표현 실습 과정을 통하여 다양한 디자인 분야에서 필요로 하는 창의적인 조형 능력을 기르는 과목. (세부교과내용 : 조형과 표현, 표현 기법, 평면 디자인, 입체 디자인, 환경과 조형 등)	☐
	색채 관리	빛과 색의 관계, 색의 분류와 속성, 혼합 등 색의 기초 지식과 색의 국제적 표준 표시 방법, 색 적용 효과와 감성, 조화와 배색, 생활 환경 색채를 계획하고 적용하기 위한 디자인 기초 과목으로, 색채에 대한 기초 이론과 현상들을 이해하고 색채에 대한 중요성을 인식함으로써 색이 디자인 기능과 감성에 끼치는 영향을 이해함으로써 디자인 실무에 적절히 활용할 수 있는 능력을 기르는 과목. (세부교과내용 : 색의 기초, 색의 표시, 색의 효과와 감성, 색채의 조화와 배색, 도장 등)	☐
	컴퓨터 그래픽	디지털 환경에서 제공되는 컴퓨터 활용 시스템에 대한 이해를 바탕으로 그래픽 제작 원리를 익히고, 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용하여 단일 이미지와 동적인 이미지를 표현하여 디지털 인터페이스 디자인 등 디자인 실무에 적용할 수 있는 방법을 익힐 수 있도록 구성된 이론·실습 통합 과목. (세부교과내용 : 컴퓨터 그래픽의 이해, 컴퓨터 그래픽의 원리, 컴퓨터 그래픽 요소제작, 디자인 활용 등)	☐
	미디어 콘텐츠 일반	미디어 콘텐츠에 관한 지식과 기술을 습득하게 하여 다양한 문화 콘텐츠 개발 전문가로서의 능력을 기르도록 구성된 과목으로, 미디어 콘텐츠의 이해, 미디어의 구성 요소, 미디어 콘텐츠 기획, 미디어 콘텐츠 기획 실무 등 미디어 콘텐츠에 관한 기초적인 이론과 기초 실습을 병행하여 관련 직업의 기초 능력을 함양하는 과목. (세부교과내용 : 미디어 콘텐츠의 이해, 미디어의 구성 요소, 콘텐츠 기획 등)	☐

과목명		과목설명	이수
	문화 콘텐츠 산업 일반	문화 산업에 대한 전반적인 특성과 유통구조를 이해하고, 국내외 산업의 흐름을 인식하여 발전 방향을 모색하며 창의적인 문화 콘텐츠의 개발할 수 있는 능력을 갖추기 위해 문화 콘텐츠 산업의 전반에 대한 기초적이고 기본적인 내용으로 구성 된 기초 이론 과목. (세부교과내용 : 문화 콘텐츠 산업의 개요와 현황, 분야와 현장, 기획, 상품 개발, 마케팅유통판매 등)	☐
	영상 제작 기초	영상 제작에 관한 기초적인 지식과 기능을 습득하여 전공 분야에 활용할 수 있는 실무 능력을 기르는 과목으로, 연출, 촬영, 조명, 편집 등 영상 제작 현장에서 필요한 기초 지식과 기술 습득을 통해 영상 제작 과정을 이해 하고, 독창적인 영상물을 제작할 수 있는 능력을 기르는 과목. (세부교과내용 : 영상의 이해, 영상 연출, 영상 촬영, 영상 조명, 영상 편집 등)	☐
실무 과목	시각 디자인	디자인 관련 학과의 실무 과목 중 하나로, 시각 정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작 기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 능력과 태도를 기르는 과목. (세부교과내용 : 시각디자인 리서치, 비주얼 아이데이션, 시안 디자인, 최종 디자인, 디자인 제작 관리, 디자인 자료화 등)	☐
	제품 디자인	제품 디자이너와 모델러가 되는 데 필요한 이론과 직무 수행 능력을 기를 수 있는 내용으로 구성된 이론·실습 통합 과목이며 ‘조형’, ‘디자인 제도’, ‘컴퓨터 그래픽’ 등 기초 과목을 이수한 후 디자인 리서치, 아이디어 발상, 구체화, 모형 제작 등을 중심으로 학습하는 NCS 기반 실무 과목. (세부교과내용 : 제품디자인 리서치, 아이디어 발상 표현, 디자인 구체화 모델링, 모형 제작 등)	☐
	실내 디자인	실내 디자인의 의미와 변천 과정, 실내 공간의 구성 요소원리, 재료 등에 관한 기초 지식을 익히고, 실내 공간을 시각적으로 표현하는 기능을 숙련시켜 산업 현장에서 적용할 수 있는 실무 능력을 기르는 과목. (세부교과내용 : 실내 디자인 기획, 공간계획, 색채 계획, 가구 계획, 조명 계획, 설비 계획, 디스플레이 계획 등)	☐
	색채 디자인	빛과 색의 관계, 색의 분류와 속성, 혼합 등 색의 기초 지식을 기반으로 조색과 배색 및 색의 품질 관리 등 생활 환경의 색채를 계획하고 디지털 색채를 운용하기 위한 NCS 기반 실무 과목. (세부교과내용 : 색채디자인 요소 분석, 색채 디자인 기획, 조색, 배색, 디지털 색채 운용 등)	☐
	디지털 디자인	다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스와 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 능력과 태도를 기르기 위한 실무 과목. (세부교과내용 : 프로젝트 설계, 디자인 구성요소 설계 및 제작, 프로토타입 제작 및 사용성 테스트 등)	☐
	방송 콘텐츠 제작	각종 유무선 매체를 통해 대중에게 다양하고 유익한 정보를 제공하는 프로그램 제작하는 등 방송 콘텐츠 분야에 활용할 수 있는 능력을 기르는 실무 과목. (세부교과내용 : 프로그램기획, 아이템선정, 프로그램구성, 촬영, 편집 등)	☐
	영화 콘텐츠 제작	독창적인 스토리를 만들고 창의적인 사고와 제작 의도에 맞는 영상 표현 능력과 후반 편집 등 다양한 매체와 플랫폼에 활용할 수 있는 영화 콘텐츠 제작 능력 및 태도를 기르는 실무 과목. (세부교과내용 : 제작기획, 시나리오 창작, 촬영, 조명, 편집, 마케팅 등)	☐

과목명	과목설명	이수
광고 콘텐츠 제작	광고 콘텐츠 제작을 위한 광고 매체 기획, 크리에이티브 전략 수립, 제작 시안 작업 및 프레젠테이션 전략 수립 등 시장 동향 분석과 소비자의 이성 및 감성 소구 원리를 이해하고 이론과 기술을 습득하여 광고 콘텐츠 제작 분야에서 활용할 수 있는 능력과 태도를 기르는 것을 목표로 하는 실무 과목. (세부교과내용 : 크리에이티브 전략 수립, 촬영, 일러스트레이션, 2D그래픽 제작, 3D 그래픽 제작, 인쇄편집, 영상편집, CG 등)	☐
게임 디자인	사용자간 상호 작용을 통해 즐거움을 주는 게임을 기획하고 개발 및 운영하는 기술을 습득시켜 문화 콘텐츠에 활용할 수 있는 능력을 기르는 과목. (세부교과내용 : 게임 원화 디자인, 게임 2D 그래픽 디자인, 게임 3D 그래픽 디자인, 게임 캐릭터 디자인, 게임 배경 디자인, 게임 UI 디자인, 게임 이펙트 디자인 등)	☐
애니메이션 콘텐츠 제작	다양한 캐릭터를 창조하고 인위적인 움직임을 통한 영상 재현 원리 이해를 바탕으로 애니메이션 제작에 필요한 기초 지식과 실무 관련 능력을 체계적으로 기르는 실무 과목. (세부교과내용 : 시나리오 작성, 캐릭터배경소품 디자인, 스토리보드 제작, 2D·3D애니메이션, 스톱모션 애니메이션, 편집 및 후반작업 등)	☐
만화 콘텐츠 제작	글과 그림으로 연출된 이미지의 표현으로 만화 콘텐츠 제작에 대한 원리를 종합적으로 이해하고 각 만화 장르별로 다양한 표현 기법의 작품을 제작할 수 있는 능력을 기르는 실무 과목. (세부교과내용 : 작품 기획, 스토리 구성, 세계관 설정, 만화 캐릭터 디자인, 만화 장면 연출, 만화 캐릭터 작화, 만화 배경 작화, 만화 원고 편집, 만화 서비스 편집 등)	☐
캐릭터 제작	캐릭터 제작에 대한 원리를 종합적으로 이해하고 캐릭터의 성격 묘사, 얼굴 표정, 동작 등을 기획하고 표현 기능을 숙련시키기 위한 실무 과목. (세부교과내용 : 시장 분석, 콘셉트 설정, 캐릭터 기획, 원형기본형-응용형 디자인 등)	☐
스마트문화앱콘텐츠 제작	스마트 기기에 사용되는 응용 프로그램(애플리케이션, 앱)을 개발하기 위해 앱 제작 및 서비스 운영에 관한 이론과 기술을 습득하고 원리를 이해하여 앱 콘텐츠 제작 분야에 활용할 수 있는 능력과 태도를 기르는 실무 과목으로, 콘텐츠 제작에 관한 기획, 설계에서부터 서비스 운영에 이르기까지 이론과 실습을 통해 역량을 함양하는 과목. (세부교과내용 : 콘텐츠 기획, 앱 개발 환경 분석, UX/UI전략 수립, GUI 디자인, 앱 프로그래밍, 디바이스 최적화 등)	☐

D-5. (D-2번 문항 중 “① 디자인관련 학과”에 응답하신 경우) 귀하께서는 고등학교 과정에서 학습한 디자인전공 교과내용이 취업에 얼마나 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 매우 도움이 되었다. ☐ ② 어느 정도 도움이 되었다. ☐
 ③ 별로 도움이 되지 못했다. ☐ ④ 전혀 도움이 되지 못했다. ☐

D-6. (D-2번 문항 중 “① 디자인관련 학과”에 응답하신 경우) 귀하께서는 고등학교 과정에서 학습한 디자인전공 교과내용이 취업 후 직무를 수행하는데 얼마나 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 매우 도움이 되었다. ☐ ② 어느 정도 도움이 되었다. ☐
 ③ 별로 도움이 되지 못했다. ☐ ④ 전혀 도움이 되지 못했다. ☐

〈E. 자격증 관련〉

E-1. 다음은 시각디자인 분야와 관련된 국가 및 민간 공인 기술자격 목록입니다. 현재까지 귀하께서 취득한 자격증이 있다면 모두 체크해 주시기 바랍니다.

구분	주관기관	자격	취득
국가기술	한국산업인력공단	시각디자인 기사	☐
		시각디자인 산업기사	☐
		컬러리스트 기사	☐
		컬러리스트 산업기사	☐
		웹디자인 기능사	☐
		컴퓨터 그래픽스 운용 기능사	☐
		멀티미디어 콘텐츠제작 전문가	☐
민간(공인)	한국생산성본부	게임 그래픽 전문가	☐
		그래픽 기술자격 GTQ 1급	☐
		그래픽 기술자격 GTQ 2급	☐
		그래픽 기술자격 GTQi 1급	☐
		그래픽 기술자격 GTQi 2급	☐
민간(일반)	과학기술정보통신부 영상콘텐츠개발원 한국영상전문인자격협회 한국정보통신진흥협회	그래픽 기술자격 GTQid	☐
		디지털 미디어 크리에이터	☐
		영상콘텐츠 제작 전문가	☐
		영상편집 전문가	☐
		디지털 영상 편집	☐

※ 취득하신 자격증 중, 위 목록에 포함되지 않은 자격증이 있다면 적어 주시기 바랍니다.

ABSTRACT

A Study on the Methods of Visual Design Education of University for Adult Learners in ‘Work First-then to College System’

Park, Won-Cheol

Major in Animation & Product Design

Dept. of Media Design

The Graduate School

Hansung University

Universities are facing a new transition position as an important educational institution in the lifelong learning society, due to the university crisis caused by the decrease in the school-age population and the increased demand for lifelong education caused by changes in the social and economic environment, as well as the circumstances of the times, such as the government's support for lifelong education at universities in accordance with the "High School Graduate Employment Promotion Policy." For its excellent educational infrastructure and the symbolism as a higher class of education institution, universities are attracting students' attention by study-later program and as a result, more universities are operating adult education courses, and the competition for admission is steadily rising. In the field of visual communication design, the number of applicants have been constantly increasing by adult learners in 'Work First-then to College System', however design education in the university lifelong education environment has not yet been established with a distinct direction differentiated from the existing traditional method. Thus, this study analyzed the

characteristics of enrolled students who are actually taking adult education based on a four-year university and the job competencies required for them, and on suggest a differentiated operation method by deriving major subjects for adult learners in order to seek for an educational method for the visual communication design major specialized in adult education of universities. Three research questions in relation to this and the research results are summarized as follows.

Research question 1, “What are the characteristics of adult learners in ‘Work First-then to College System’ in the visual communication design field who enter a four-year course college?”

First, it was found that adult learners who enrolled college for a visual communication design major was a younger group and had more job turnover experiences, and for these reasons, education based on practical skills is needed to strengthen job competency and academic ability to improve work quality. Second, there are learners who choose a major that is not related to their jobs among adult learners who participate in university education through study-later program, however they inevitably lack the basic knowledge and ability to complete major subject compared to learners engaged in tasks related to their major. Therefore, a curriculum management plan is necessary that can resolve differences in basic abilities among learners. Third, in the case of learners who have graduated from design-specialized high schools or who have got a certificate of visual communication design-related certifications for employment, will learn about the contents of prior learning overlapped with those of the college’s major basic subjects. Accordingly, a need for an operation plan that can efficiently develop the overall curriculum while solving the overlapped learning problem is necessary.

Research question 2, “How should major subjects and four-year curriculums required for adult learners be structured in consideration of the characteristics of adult learners in ‘Work First-then to College System’ majoring in visual communication design?”

An important learning goal of adult learners majoring in visual design is to strengthen job competency that may be a help of their practical work. Thus, this study expanded the field of visual communication design to print, video, and digital media, and derived the job competency required for a comprehensive concept of visual design work through

job-specific competency proposed by the “National Job Competency Standard (NCS).” As a result, a total of 35 competency-based visual communication design major courses were derived and divided into “12 subjects for the basic course of the major”, “10 subjects for the core course of the major”, “8 subjects for the advanced course for the major”, and “5 subjects for the application course for the major” that learning content is linked according to level based on the correlation between each job competency.

Research question 3, “What are the strategies and plans for operating a differentiated major curriculum for adult learners in ‘Work First-then to College System’ of visual communication design major?”

The biggest problem in the operation of the curriculum for adult education is the difference in basic abilities and learners’ prior learning experiences. This is an inevitable and must-solve problem because of its characteristics of the current university adult education environment, and a plan needs to be made for all learners to achieve their goals without discrimination within the framework of the basic curriculum according to the educational goals of the department. This study proposes a strategy for flexibly operating the major curriculum through a customized curriculum so that learners will be able to select the required subjects for them based on the major subject road map. We presented an efficient major course management plan in consideration of the characteristics of adult learners with various environmental differences after classifying learners’ types into four types based on “high school major” and “work field”, and finding their basic history and prior learning status and designing and analyzing a customized curriculum according to learning goals.

【Keywords】 Work First-then to College System, Adult learners, lifelong education, Adult education, Visual communication design education, Major subject, Curriculum, Customized-education, Job competency