

미국 디자인대학의 Foundation 과정에 관한 연구¹

민찬홍²

A Study on The Foundation Course of Design Schools in USA¹

Chan-Hong Min²

ABSTRACT

As essential element of designers, foundation studies program helps student deal with the individual expression of imagination and variety of correspondence for solving design problem through the understanding of 2-D, 3-D basic design elements, principals, structures. Liberal art and foundation studio courses provides embodiment and settlement of design principal through the foundation studies expand to experiences systematically and deeply.

After the Industrialization, foundation studies have developed from Bauhaus in German, the courses have been progressing and systematizing with the demand of time in United States. Growth of Industrialization, expanded design areas departmentalized to various of fields, then the segmentation of foundation courses tend to important than basic design courses.

The introduction of information era, the appearance of computer is placed as a tool of design development and added to applied basic courses.

This study is intended to know how to change the leading foundation courses in United State due to the revitalization of industrialization and information through the research and analyse to foundation design education curriculums.

As a result, most of design school in United States provide drawing, 2-D, 3-D, and 4-D courses included 3-D design element as a basic studies and provide to students introduction to fundamental principal of design concept and communication in both theoretical and applied form. Also though the history, literature, critic, research and survey courses provide students to organize fundamental of systematical logic and understanding design system.

Keywords: American design school, foundation, curriculum.

1. 서론

1-1 연구 배경 및 목적

디자인교육에 있어 기초교육은 학생들에게 전문화 교육을 준비하기위한 초석이 되는 중요한 과정이다. 기초교육은 미래의 디자이너를 위한 학습과 발전을 위한 기초이며 또 디자인을 위한 기동력이 되기도 한다. 그러나 디자인의 세분화로 인한 다양한 분야의 디자인 전공들이 생기고

1. 논문접수: 2008. 12. 02. 본 연구는 동덕여대 연구비로 수행되었음.

2. 동덕여자대학교 디자인학부 실내디자인 전공. E-mail: chmin@dongduk.ac.kr.

사회의 다변화에 따른 여러 요구들로 인하여 기초디자인은 그 중요성에 비해 조금씩 퇴색해가고 있다.

미국뿐만 아니라 전세계는 산업사회에서 정보의 창조와 분배로 향하는 시대로 진화하고 있다. 이제 시각적 미술, 건축, 디자인분야는 생산에서 디자인과 제조의 보조도구로서 새로운 기술의 확대에 기인하는 컴퓨터의 사용이 지속적으로 증가되고 있다. 이는 시각적 미술/디자인의 작업에서 새로운 미를 향한 정보의 획득과 적용을 위한 도구로도 유익하게 사용된다. 이러한 기술적, 사회적 진보와 함께 오늘의 디자이너는 디지털의 사용을 통한 유니쿼투스(ubiquatus)라는 새로운 개념으로 생활에의 디지털 편재를 개념으로 한 디자인과 생산의 참여와 함께 자원의 개발 및 신소재 개발, 에너지 관리를 통한 지속적인 환경(sustainable environment)에 관련된 보존, 유지 및 친환경에 관하여 보다 폭넓은 이해를 요구하고 실천해야하는 막중한 책임이 요구된다. 이 요구들의 강조와 개선은 디자인과 건축의 교육프로그램에 계속 영향을 주고 있어 오늘날 디자인 교육은 과거 산업혁명시기에 발생되었던 것과 같은 어떤 교육적 딜레마에 직면했다. 발전되고 있는 기술은 미디어와 보조도구로서 컴퓨터를 사용하고 기술적으로 혁신된 해법을 증진시키도록 요구하며 지속적인 환경유지에 관한 해법도 교육자에게 요구한다. 이에 따라 디자인을 배우려는 신입생은 기본적으로 갖춰야 하는 시각적 표현을 위한 디자인이론과 실기 외에 현실적으로 연관되고 요구되는 다양한 테마들(기술, 환경, 역사, 문화 등)의 이해를 통하여 이론적 배경을 구축하여야하며 이에 따라 신입생을 위한 기초과정(이후 파운데이션으로 표기)은 미래의 디자이너를 위해 폭넓은 정보와 지식을 바탕으로 디자인기술을 발전시킬 수 있도록 단단한 토대를 만들어 주는 과정이 되어야 한다.

본 연구는 역사적으로 산업디자인 활성화의 주역이며 기초디자인교육과정을 일찍이 정립하였던 미국의 디자인대학들의 파운데이션과정을 살펴보기 위해 몇 개의 디자인대학들을 선정하여 그들의 파운데이션과정을 수집, 조사, 분석하여 그들이 어떤 교육을 중점으로 하는지 시대의 변화에 어떻게 대응하고 있는지 그 구성을 살펴봄을 목적으로 한다.

1-2. 연구범위 및 방법

본 연구의 범위는 미국의 4년제 이상의 디자인대학에서 신입생을 위하여 개설하는 기초디자인과정 즉 파운데이션(Foundation)과정으로 국한시켰으며 연구를 위한 사례의 수집은 미국 디자인대학 순위 중 상위에 위치하는 Pratt Institute, Rochester Institute of Technology, Rhode Island School of Design 등의 6개의 디자인대학을 선정, 그들의 일학년용을 위한 기초교과 과정을 수집, 각 과정의 내용을 검토하고 디자인교과목 별로 필수, 선택, 교양과목 그리고 이론과 실기과목으로 분류 비교 조사한다.

2. 미국디자인의 배경 및 교육의 변화

2-1. 디자인의 일반적 배경

산업혁명이후 많은 유럽의 아티스트, 건축가, 디자이너 등은 산업화를 피할 수 없음을 깨닫고 기계를 제어하겠다는 욕망으로 새로운 기술, 재료, 프로세스의 도전을 받아들였다. 그 호응은 월터 그로피우스의 주도하에 1919년 국립디자인학교인 바우하우스의 설립으로 촉진되었다. 베를린

출신의 건축가인 그로피우스는 아티스트와 건축가, 디자이너 그리고 산업시스템 사이에 다리를 놓는 역할을 했다. 바우하우스의 중요성은 기계기술과 수공예의 새로운 인식에 관련된 미술, 건축, 디자인의 새로운 아이디어 개발에 있으며 이들의 기하학적이고 간결한 형태의 디자인은 모더니즘이라는 새로운 국제적 디자인운동의 기반이 되었다.

윌리엄 모리스로부터 바우하우스에 이르기까지 유럽의 디자인 선구자들은 예술의 민주화, 예술의 사회화라는 사회주의적 이상을 디자인운동을 통해서 달성하려고 노력하였으나 결과적으로 모더니즘디자인은 희귀한 재료와 값비싼 수공예적 특성이 강조되어 대중적이고 민주적이지 못했다. 그러나 미국에서는 모더니즘디자인보다 실용적인 산업디자인에 대한 반응이 나타나기 시작했다. 디자인을 판매촉진 및 증진을 위한 하나의 수단으로 사용함으로써 소비제품의 형태면에서 과학기술의 이미지를 탐색하는 전문분야인 공업디자인이 출현하였다. 1920년대 말 경제공황으로 불경기 가운데 제품의 판매를 촉진하고 상품소비를 증가시키기 위한 새로운 상품 디자인의 채용이 불가피해졌고 이를 위해 디자인을 전문으로 하는 디자인사무실이 기업화되었으며 디자이너의 필요충족에 따른 전문적인 디자인교육도 요구되어졌다. 미국은 미국적 디자인비즈니스 즉, 상업주의적 디자인을 실현하였다. 미국에서 나타난 디자인 전문 직업은 근대경제의 한 부분으로 그 의의를 찾을 수 있으며 디자인은 미국의 경제회복과 미국적 문화의 특성을 형성하는 중요한 역할을 했다. 그들은 건축, 자동차, 비행기 등의 디자인과 함께 가정의 전기화, 기계화를 통한 가전제품 대량생산으로 생활의 편리함을 이끌어내기도 하였다.(산업디자인150년,1995)

2-2. 미국디자인교육의 변천

바우하우스의 주요 영향력의 하나는 요하네스 이튼의 첫 번째 기초과정을 구성한 노력이다. 이 과정은 기초 재료, 형태, 원리, 요소의 연구에 더 정통적인 교육적 접근의 확립으로 매우 중요하다. 1923년 바우하우스를 위한 프로그램의 시작으로 현대의 시각적 교육의 모델을 수립시켰으며 이는 1933년 바우하우스의 폐쇄이래로 미술, 건축, 디자인학교의 성장을 촉진시켰다. 미국디자인교육의 역사적 영향을 년대별로 살펴보면 다음과 같다.

· 1926년 크랜브룩 아카데미(Cranbrook Academy)라는 디자인학교가 유포피아사회의 재창조를 통해 아메리칸 드림의 실현을 목표로 영국출신의 신문발행인인 조지 부스(George Booth)에 의해 설립되었다. 크랜브룩 아카데미는 조지 부스가 미시간대학교수로 있던 핀란드태생의 건축가 엘리엘 사리넨을 만나 그의 영향으로 설립한, 스칸디나비아의 디자인정신과 영국의 미술/공예의 정신이 결합한 디자인학교로서 이 학교의 특징은 단순한 미술/공예학교가 아닌 창조적 예술작품을 제작하는 작업장으로 여러 분야의 예술가와 접촉·토론함으로써 작품의 영감을 얻는 바탕을 마련할 수 있다는 독특한 교육철학으로 윌터바인, 이에로 사리넨, 찰스임스, 프로렌스 놀 등 당시 유명한 디자이너들을 대거 교수로 채용하였다. 그 결과 크랜브룩은 작가의 가치를 반영하는 공예교육으로 공업디자인보다는 미술공예의 전통을 대표하였고 미국 디자인에 새로운 감각을 부여하여 1940~1950년대에 미국디자인이 국제적 명성을 얻는데 크게 기여하였다.(산업디자인150년,1995)

· 1934년 카네기공대(Carnegie institute of technology/ 지금의 카네기메론대학)가 미국의 대학 내에서 최초의 산업디자인과를 설립했다. 알렉산더 코스텔로(Alexander Kostellow)의 지원으로 도널드 도호너(Donald R. Dohner)는 산업디자인 학위수여를 위한 프로그램을 만들었다. 커리

컬럼은 산업체에서 일하는 디자이너교육을 위한 과정으로 제공되며 결국 시각적 교육을 위한 이론적 체계를 발전시켰다.(디자인의 요소들, 2005)

- 1935년 디자인 라버토리(Design Labortory)라는 특수학교가 뉴욕시의 WPA(공공사업촉진국)의 기금으로 설립되었다. 이는 정규학교교육을 받을 수 없는 사람들에게 산업디자인교육을 보급하기 위해 세워졌다. 커리큘럼은 바우하우스의 교육컨셉을 기초로 하고 제조과정과 상품기획의 학습과정을 추가하였다. 1936년 WPA의 기금 회수 후 건축가, 엔지니어, 화학자, 기술자연합은 디자인 라버토리를 후원하기로 결정하고 그 이름을 Laboratory school of industrial design 으로 하며 미국에서 처음으로 모든 커리큘럼이 산업디자인의 다양한 전문분야를 위하여 개설되었다.

- 1936년 도널드 도호너(Donald Dohner)는 뉴욕 브루클린의 프랫(Pratt Institute)에 산업디자인학부를 설립하고 1938년 카네기대학의 알렉산더 코스텔로와 로웨나 리드(Rowena Reed)를 교수로 초빙하여 교과과정의 개발 및 색채와 디자인에 대한 강의를 맡겼다. 이들이 처음으로 이룬 큰 업적은 미술대학 1학년을 위한 기초교육프로그램을 개발한 것이었다. 코스텔로의 혁신적인 노력으로 수립된 이 기초과정은 미국의 아트 앤 디자인을 공부하는 학생들을 위한 최초의 교과과정으로 이후 미국 전역의 기초과정프로그램의 모델이 되었다.(디자인의 요소들, 2005)

- 1937-38년 모홀리 나기의 주도아래 시카고에 뉴바우하우스를 설립하였다. 뉴바우하우스의 새로운 강의 프로그램은 본래 바우하우스의 원칙을 반영시켰으나 그 목적은 더 다듬어지고 폭넓었다. 프로그램은 좋았으나 즉각적인 결과를 내기위해 너무 서둘렀다.

1939년 뉴바우하우스는 모홀리 나기의 주도아래 The Design school이 되었으며 월터 파에치(Walter Paepche)는 재정적 지원을 학교에 주었으며 조지 캡스(George Kepes)가 교수진에 합류하였다. 그리고 1944년 The school of design 은 The institute of design으로 되었고 대학으로 승격되었다. 1946년 서지 세르마에프(Serge Chermayeff)가 디렉터가 되었고 1949년 일리노이즈 공과대학(IIT)내의 Institute of design 으로 합병되었다

- 1955년 유럽에서는 스위스의 건축가인 막스 빌(Max Will)의 주도아래 독일에서 울름(Ulm)이 오픈되었고 빌은 바우하우스의 컨셉과 Institute Of Design의 서지 세르마에프의 철학을 따랐다. 울름(Ulm)은 방법론적, 과학적, 사회적, 경제론적 접근으로 문제해결을 하도록 크게 강조하였고 바우하우스처럼 뛰어난 교수진과 전문 디자이너, 건축가, 이론가, 방법론자, 기술자, 사회학자, 역사학자 등이 함께 가르쳐 학제간의 경계를 허물도록 하였다. 1960년 이래로 국내외적으로 많은 프로그램에 영향을 끼친 새로운 디자인교육을 펼쳤으나 아쉽게도 1968년 그 문을 닫았다.(산업디자인150년,1995)

- 1968년 후발주자로 오하이오 주립대학에서 산업디자인과를 만들었다. 전문직으로서 산업디자인을 정당화시키고 그 가치의 평가를 계속해 온 이 학교의 새로운 기초 프로그램처럼, 1960년대 말부터 1980년대에 들어 새롭게 형성된 프로그램들은 현실을 반영하여 산업과 교육에 커다란 변화로 여겨졌다. 이 변화는 전통적이고 현실적 지식과 다학제적 문제해결, 그리고 디자인을 하기위해 어프로치하는 새로운 방법론과 시스템들의 활용에 강세를 두어왔다.

미술, 건축, 디자인교육에 의미 있는 공헌을 한 또 다른 중요한 학교들은 Rhode Island School of Design, Rocheste Institute of Technology, Syracuse University, Parsons School of Design, School of Art Institute of Chicago 등을 들을 수 있다.

2-3. 기초디자인교육의 이해와 목적

기초디자인교육(Foundation)은 지적인 동시에 물리적인 '미'를 표현하는 디자인 교육을 위하여 추상적, 시각적 상호관계의 구조체계의 분석과 이해를 증진시키는 교육 즉 시각적 훈련을 위한 통합적 방법으로. 이는 건축을 포함한 시각, 제품, 실내등의 모든 디자인교육에 공통적으로 적용되어 그 내용을 같이할 수 있다.

기초디자인교육은 디자인을 처음 접하는 학생에게 디자인작업 시 디자이너에게 필수적으로 갖춰져야 되는 2D와 3D의 기본적인 디자인 요소, 원리와 구조의 이해를 통해 자기표현 및 디자인 분야의 다양한 상황에 적용할 수 있는 능력의 개발과 함께 시각적 표현방법을 터득시켜 전공에의 문제해결과 함께 디자인 전문인이 될 수 있는 단단한 토대를 준비시키는 교육이다.(디자인의 요소들, 2005)

기초디자인교육은

-드로잉, 2D, 3D, 색채 등의 실질적이고 이론적인 코스워크를 통하여 학생들에게 디자인의 기본요소와 원리들이 머릿속에 자동적으로 체계화, 정착되어 디자인 시 자연스럽게 실현시키도록 단계별로 이끌어내는 기초교육을 통해 학생의 경험을 넓히고 체계적이며 깊이를 주기위해 준비시키고

-일련된 드로잉과 컴퓨터 코스로 디자인 구현에 필요한 수작업 테크닉과 컴퓨터 툴의 프로그램을 익혀 시각적 표현방법의 테크닉과 문제 해결방법을 익히게 하며

-디자인사, 디자인론, 리서치 등의 코스를 통하여 디자인의 제반 이론적 배경과 함께 시대적 요구를 이해하며 디자인 컨셉과 프로세스를 수행하기 위한 논리성을 갖추게 함을 목적으로 한다.

3. 미국 디자인대학의 파운데이션과정

3-1. 커리큘럼 구성 및 내용

1)프랫 Pratt Institute

뉴욕에 위치한 Pratt Institute는 1887년에 설립된 미국 내 가장 큰 규모의 아트 앤 디자인 대학이다. 건축, Art & Design, Liberal Art & Science로 분류되며 디자인의 영역에 속하는 Graphic design, Advertising, Art Direction, Film, Industrial Design등 20여개 전공 학과를 개설하고 있으며. 신입생에게 디자인 기초과정을 가르치는 파운데이션학부가 별도로 구성되어 있다. 파운데이션학부에서는 Foundation Core 코스 (24학점), Survey of Art I. II (6학점), Introduction to Literary & Critical Studies (6학점)의 강의를 통하여 1학년에 총 36학점을 이수하여야 한다. Foundation Core 프로그램의 주된 목표는 학생들의 생각을 다양한 창의적 과정을 통하여 시각적으로 발전시키는 것으로 이러한 과정들은 2-D, 3-D 형태를 시각적, 기술적으로 다루는 스튜디오 경험을 통하여 이루어진다. 또한 컴퓨터와 다른 미디어를 통하여 시간의 개념인 4-D의 과정도 소개한다. 프로그램들은 디자인의 구조적 문제와 사회적, 역사적 관점에서 발생된 문제를 다루는 과정을 통하여 개개인의 상상과 기술, 지식과 융화시켜 습득시키는 작업이다.(<http://www.pratt.edu/>)

Table 1. Curriculum for Pratt Institute

교과 과정/ Description	학점
Drawing I & II Figure & General	4/4
기초적인 드로잉 수업으로 실습을 통하여 2-D, 3-D인 형태를 습득하는 과정	
3-Dimensional Design I & II	3/3
자연적, 인위적 형태를 포함하여 3차원 공간을 형성하는 마감재, 테크닉, 아이디어를 소개하며 기초적인 추상원리인 선, 면, 매스, 공간 이용 및 디자인 프로세스 습득과정	
Light/ Color/ Design I & II	3/3
빛과 색채, 디자인의 관계를 통하여 2-D, 3-D상에서 역사적, 실험적, 표현적, 구조적 디자인의 가능성 발견에 초점을 둔 과정	
4-Dimensional Design I & II	2/2
컴퓨터, 비디오, 사진, 음향, 조명기기를 통하여 공간, 시간에서의 기초적인 컨셉, 디자인을 소개하는 수업	
Survey of Art I & II	3/3
Introduction to Literary & Critical studies	3/3
Foundation 코스 총 이수 학점	36
Advanced Drawing	4
타 학교의 편입생을 위한 수업/ 포트폴리오 수행능력에 따라 진행	
Advanced 3-D Design	3
타 학교의 편입생을 위한 수업 / 포트폴리오 수행능력에 따라 진행	
Advanced Light/Color/Design	3
타 학교의 편입생을 위한 수업 / 포트폴리오 수행능력에 따라 진행	

2)시카고미술학교 **School of the Art Institute of Chicago**

School of the Art Institute of Chicago는 1866년에 설립된 미술대학으로 스튜디오 중심의 전문적인 환경에서 디자인 이론과 실기 교육을 병행하고 있다. Art Education, History, Art Therapy, Architecture, Interior Design, Film, Fashion 등 45개에 이르는 다양한 전공 학과를 개설하여 최고의 교육 환경과 기회를 제공하고 있다. 파운데이션수업은 미술, 건축, 디자인의 역사, 이론, 비평 등이 결합된 스튜디오 실습으로 크게 Core Studio Practice, Research Studio, Freshmen electives로 분류되며 일학년에 총 30학점을 이수해야한다.. Core studio Practice 과목은 I, II로 나누어 진행되며, 2D(surface), 3D(space), 4D(time) 영역의 디자인에서 재료, 도구, 개념을 다루는 방법을 소개한다. Research studio I, II는 전문적인 예술과 디자인 실전을 위한 창조적인 리서치 전략원론을 소개한다. Freshmen electives의 과정은 1년 동안 매 학기마다 개설되는 학과의 다양한 기초수업을 소개하는 Contemporary Practice, Art history, Writing등 일학년 과정을 보완하는 교양과목을 선택해야 한다..(<http://www.saic.edu/>)

Table 2. Curriculum for School of the Art Institute of Chicago

교과목/ Description	학점
• Core Studio Practice I & II	3/3
역사적, 현대적 예술가, 디자이너, 사상과 함께 재료와 기술을 소개하고, 2D, 3D, 4D의 영역에서 학생들의 생각과 연관된 테마와 디자인 기술 발전을 위한 교육과정	
• Research Studio I & II	3/3
Project에 연관된 역사적, 문화적, 정치적, 사회적 배경 조사 방법을 소개하는 과정	
Computer Wired 컴퓨터과정	1.5
컴퓨터 사용능력과 디지털 이미지/ web상의 문화와 커뮤니티 창조 중 택 1	
• Freshmen Electives 선택	
Writing Skill I & II 영작	3/3
Critic Reading I & II English	3
World culture & civilization	3/3
역사 이전시대부터 19세기까지의 문화, 문명에 대해 조명하는 과목	
First year seminar I & II	3
Studio	3/3
Foundation 코스 총 이수 학점	30

3)오하이오주립대 The Ohio State University

The Ohio State University 내의 디자인 대학은 1968년부터 학사 학위를 제공하였고, Industrial Design, Interior Design, Visual Communication Design 전공 학과로 분류 되어있다. 1년 동안은 University's General Education Curriculum (GEC)에 따라 수강해야 하며, 4학기제인 쿼터제로 운영되고 1학년 이수 학점은 총 51학점이다. Natural Science(5학점), Social Science(1학점0), Math(5학점), Literature(5학점), English(5학점), Art(1학점)등 GEC에서 제공하는 과목들을 교양 필수로 총 31학점을 이수해야 하며, 디자인 수업은 가을, 겨울, 봄 학기에 각각 2과목씩 총 20학점을 이수해야 한다.(<http://design.osu.edu/>)

Table 3. Curriculum for The Ohio State University

교과목/ Description	학점
Introduction to Design	5
디자인의 사회적 효과, 디자인 프로세스, 비평적 이슈 및 환경적 관계를 조명하여 디자인의 이론과 실습을 함께 병행하는 과목	
Descriptive Analytic Drawing for Designers	3
관찰, 이해, 기록, 분석 등 시각정보 전달을 위한 드로잉 기술을 발전시키는 과목	
Drawing system for Designers	3

드로잉 시스템 즉 정사도법, 평면, 입면, 단면 등 치수가 있는 도면의 제도법 소개	
Graphic Thinking for Designers	3
디자이너가 갖추어야 할 독창적 아이디어에 대한 방향을 제시하는 수업	
Color and Communication	5
색채효과와 색채이론의 소개를 통하여 색채의 상호작용을 경험시키는 과목	
Electronic Media for the Designers	5
전자 미디어 기술을 그래픽과 프린트물에 적용하는 기술을 습득시키는 과목	
Liberal Art Courses:교양과정	
Natural Science (5) / Social Science(10) / Math(5) / Literature(5) / English(5)/Art(1)	31
Foundation 코스 총 이수 학점	51

4) 로체스터공대 Rochester Institute of Technology

1829년에 설립된 Rochester Institute of Technology의 School of Design은 College of Imaging Art & Science 안에 구성된 6개의 학교 중에 하나이다. 백년전통의 순수미술로부터 최근의 디지털 미디어 아트에 이르기까지 세계적으로 인정받는 흥미롭고 차별화된 교육프로그램을 제공하고 있다. 차별화된 프로그램과 교수진을 통하여 창의성, 비판사고, 문제해결능력, 교차훈련 학습, 전문성, 사회적 책임 등을 키우도록 교육하고 있다. School of Design에서는 Graphic Design, Industrial Design, New Media Design & Image, Interior Design의 학사 학위를 제공하고 있다. 모든 프로그램은 전공 분야와 연관되어 있는 스튜디오 수업과 선택과목, 교양과목, 미술과 디자인사로 구성되어 있고 4학기 제도인 쿼터제로 운영되고 있다. 파운데이션코스는 Graphic Design, Interior Design, Industrial Design학과는 동일하나 New Media Design & Imaging 학과는 차이가 있다. 파운데이션코스에서는 Freshmen Electives(6학점), Creative Sources(3학점), Drawing(9학점), 2D Design(9학점), 3D Design(9학점), Vector Image(1학점), Raster Image(1학점), Liberal Art(12학점), 등 일년 동안 총 50학점을 이수해야 한다. Freshmen Electives에는 Design Survey, First year Enrichment등의 과목이 개설되어 있다.(http://cias.rit.edu/)

Table 4. Curriculum for Rochester Institute of Technology

교과목 / Description	학점
Freshmen Electives	2/2/2
Design Survey / First year Enrichment 등 신입생 선택과목	
Creative Sources	1/1/1
디자인, 예술, 공예 등 다양한 분야의 전문가들의 경험과 작품의 창조 훈련 등을 알아보는 수업	
Foundation Drawing	3/3/3
형태시각화와 생각과 표현을 드로잉 과정을 통하여 표현하는 과정으로 시각적 드로잉과 개념적 사고의 표현으로 차콜, 콘테, 그래피트, 잉크 등 다양한 재료를 사용	
2-D Design	3/3/3

2-D의 조합의 이해를 통한 시각과 시각 언어의 발전에 초점을 둔 실습교육과목. 컨셉은 강의, 토론, 데모, 리서치를 통하여 발전시킴	
3-D Design	
3-D 구조체를 컨셉단계, 기초단계, 제작단계로 발전시키는 스튜디오 과목	3/3/3
Vector Imaging	
Adobe Illustrator를 통하여 vector 이미지와 연계되어 사용되는 기술 습득의 컴퓨터실기 교육과목	1
Raster Imaging	
Adobe Photoshop을 통하여 raster image와 사용되는 기술과 언어를 습득하는 컴퓨터 실기교육수업	1
Liberal Arts 교양	
디자인 문제 해결 방법을 위한 교양이론 수업들	4/4/4
Foundation 코스 총 이수 학점	50

5)로드아일랜드디자인학교 Rhode Island School of Design

RISD는 1877년 설립되어 미국 내에서 가장 진보적인 디자인 예술 대학으로 평가 받고 있다. 최근 U.S News & World Report지에 미국 우수 대학 목록에서 최고의 시각예술 학부 프로그램을 가진 대학으로 선정 되었으며, Peterson's Competitive College에서도 최고의 대학에 선정된바 있다. 신입생들은 인문학, 문학, 사회과학 교육을 포함한 파운데이션프로그램에 등록하여 전문적인 아트와 디자인 교육과 창의력 개발을 위한 기초적인 지식을 습득하게 된다. 이학년 과정으로 올라가면 시각디자인, 제품디자인, 공간디자인, 공예 등의 16개 전공과정을 선택하여 전문적인 교육을 제공 받는다. 이러한 교육은 순수미술에 기초를 두고 생태학적 감수성과 함께 다양한 문화와 환경 관련 이슈를 염두에 두고 교육하고 있다. RISD의 파운데이션과정은 1년 코스로 구성되어 있으며, 실험정신의 장려, 리서치, 검증되지 않은 가정으로의 도전을 강조하는 과정이다. 1학년의 파운데이션프로그램은 보통 3과목으로 이루어지는 스튜디오 코스로 Foundation I, II(6학점), 2-D Design I, II(6학점), 3-D Design I, II(6학점)를 1년 동안 총 18학점 이수해야 한다. 또, 교양과목인 English Composition & Literature, History of Art & Visual Culture I, II, History, Philosophy, and the Social Sciences 과목들을 각각 한 학기에 2과목(12학점)씩 수강해야 하며, 겨울학기에 3학점 이수해야 한다. 신입생의 필수 이수과목은 총 33학점으로 규정하고 있다. (<http://www.risd.edu/>)

Table 5. Curriculum for Rhode Island School of Design

교과목/ Description	학점
Foundation Drawing I & II	
정보, 컨셉, 드로잉, 콘텐츠의 기본요소인 라인, 톤, 마크의 성격표현을 학습하는 과목	3/3
Two-Dimensional Design I & II	
시각언어와 경험과의 관계, 표현, 커뮤니케이션의 구성요소를 질감, 패턴, 형상, 스케일, 색채	3/3

등의 많은 2차원적인 요소의 탐구를 통해 학습하는 실습 교과 과목	
Three-Dimensional Design I & II	
선, 면, 입체, 공간특성을 포함한 Form, Mass, Volume의 3가지 콘텐츠로 구성되는 3차원디자인을 다루는 실습과정과목	3/3
Liberal Art (교양필수)	
English Composition & Literature I	3
History of Art & Visual Culture 1 & 2	3/3
미술 역사와 시각 문화의 이론을 소개하는 필수 이론 과목	
History, Philosophy and the Social Sciences (Topic)	3
역사, 철학, 사회과학의 전반적인 이론을 주제로 다루는 필수 이수 과목	
Winter session	
전공 관련 스튜디오 코스나 스튜디오 과목을 비전공 과목 등을 자유롭게 선택하여 수강 가능, 타 대학에서도 수강 가능.	3
Foundation 코스 총 이수 학점	33

6) 파슨스 디자인학교 Parsons School of Design

Parsons는 100년의 전통을 자랑하는 미국의 대표적인 미술학교로 뉴욕 맨하탄의 5번가에 위치하고 있다. 1896년 설립이후로 세계적인 아티스트와 디자이너, 건축가, 비평가 등을 배출시켰다. 예술적인 면과 상업적인 정신을 중요시하며, 학위 과정은 5년 과정의 프로그램으로 구성되어 있다. 또한 실기 과목뿐만 아니라 교양과목에도 치중하여 New School of Social Research에서 전 학점의 5분의 1에 해당하는 교양과목을 의무적으로 이수하도록 되어있다. Architectural Design, Communication design, Design Management, Photography, Product Design, Fashion Design등 10여개의 학위과정이 제공된다.

Foundation 코스는 Drawing Studio I. II(6학점), 2-D Integrated Studio I. II(6학점), 3-D Studio I. II(6학점), Laboratory I. II(6학점)으로 총 24학점의 기초 실습과정과 Critical Reading & Writing I. II (6학점)와 Perspectives in the World Art & Design I. II(6학점)의 총 12학점의 이론과정을 포함하여 1학년 동안 총 36학점을 이수해야 한다.

(<http://www.parsons.edu/>)

Table 6. Curriculum for Parsons School of Design

교과목/ Description	학점
Drawing Studio 1 & 2	
인지, 분석적 방법의 드로잉을 강조하며, 인체, 정물 그리고 공간 등의 관찰을 통하여 눈, 정신, 손에 의해 표현하는 실습 과정	3/3
2D Integrated Studio 1& 2	
시각적 표현의 기초 원리의 소개와 이론적이고 응용된 형태 사이의 커뮤니케이션 방법 소개, 컴퓨터Lab과 스튜디오 수업으로 주 2회 수업	3/3
3D studio 1 & 2	3/3

일련의 프로젝트를 통한 3차원 형태의 기초원리, 프로세스, 재료를 소개하며 선, 면, 매스, 볼륨, 표면, 스케일, 비례, 재료, 색채의 사용으로 형태, 공간, 구조를 익히는 과정	
Laboratory 1 & 2	
읽기와 토의, 스튜디오 실습, 실험적인 리서치를 통해 현대 예술과 디자인문화를 학습하는 스튜디오 실습과 세미나 형식의 교과 과정	3/3
Critical Reading & Writing 1 & 2	
독서를 통하여 고유의 개요 및 비평적, 구조적, 이성적 논리를 얻고, 원리와 구조를 효과적으로 발전시키는 훈련의 수업	3/3
Perspectives in World Arts & Design 1&2	
사회, 문화, 환경적 차원에서 지각적 분석과 방법적 접근을 통해 다양한 세계적인 시각 예술과 디자인을 전망해 보는 이론수업	3/3
Foundation 코스 총 이수 학점	36

3-2. 커리큘럼 비교분석

3-2-1. 커리큘럼의 영역별 비교분석

(Table7)은 3-1에서 설명한 6개의 디자인대학의 파운데이션과정을 필수, 교양, 그리고 선택으로 구분하여 정리한 것이다.

Table 7. Analysis of curriculums for six design schools

대학명	학점	Foundation Core 필수	Liberal Art 교양	Freshmen Electives 선택
Pratt Institute	36	Drawing I & II	Introduction to Literary & Critical Studies	
		3-D Design I & II		
		Light/color/Design I&II		
		Advanced Drawing		
		Advanced 3-D Design		
		Advanced Light/color/Design	Survey of Art I & II	
School of the Art Institute of Chicago	30	Core Studio I & II	Writing Skill I & II,	Computer Wired
		Research Studio I & II	Critic Reading I & II, English	
The Ohio State University (4학기제)	51	Introduction to Design	Art	Electronic Media
			English	
		Descriptive Analytic & Math		
		Drawing system	Literature	
		Graphic Thinking Color & Communication	Social Science	
		Natural Science		
Rochester Institute of Technology (4학기제)	50	Creative Sources	Survey of Western Art & Architecture	First year Enrichment
		Drawing	Twenties Century Art from 1900-1950	
		2-D Design	Twenties Century Art from 1950 on	Design Survey
		3-D Design		
		Vector Imaging		
Restor Image	Art History Elective			

Rhode Island School of Design	33	Foundation Drawing I & II	History of Art & Visual Culture 1&2	Winter session
		2-D Design I & II	History, Philosophy, and the Social Science	
		3-D Design I & II	English Composition & Literature	
Parsons School of Design	36	Drawing Studio 1 & 2	Critic Reading & Writing 1 & 2	
		2D Integrated Studio 1 & 2		
		3D Studio	Perspectives in World Art & Design 1 & 2	
		Laboratory 1 & 2		
REMARK				

각 대학의 커리큘럼 특성을 살펴보면

- Pratt Institute는 실기수업 위주로 기초코스가 구축되어 있다. 특이한 과목은 4-D디자인으로, 이는 3-D공간+시간을 대상으로 컴퓨터와 비디오, 사진, 음향과 조명설비의 사용을 통하여 디자인 속에서 시간의 길이나 순간을 경험해 보는 과정이다. Advanced 과목들은 편입생이나 타학교생을 위한 선수과목으로 개설되어있다.

- School of the Art Institute of Chicago는 이론수업 위주로 기초코스가 구축되어 있다. 그 중의 눈에 띄는 과목은 Core Studio로 전반적인 디자인개념과 2-D, 3-D, 4-D의 전 영역에서 디자인을 다루는 방법을 다룬다. 다른 대학의 2D평면과 3D입체를 분리해 강의하는 것과는 다른 통합적 활용방법이다.

- The Ohio State University는 가장 나중에 생긴 디자인대학으로 4학기제로 운영된다. 커리큘럼도 전통적 기초과정과는 과목명부터 상이하다. 또 교양필수과목의 포션이 전반적으로 높은 편으로 전체 이수학점의 3분의2 정도를 차지한다. 이는 다른 대학과는 달리 주립대학교에 속한 디자인대학이기 때문으로 생각된다. 기초디자인 개설과목 중 Description Analytic Drawing for Designer는 2-D Design으로, Drawing system for designers는 3D Design의 프로그램으로 구축되어 있는데 우리의 디자인제도와 동일한 Drawing system을 배우는 곳은 타 대학과 비교하여 유일하다.

- Rochester Institute of Technology는 실기수업을 위주로 하며 4학기제로 운영 된다 기초 과정은 전통적인 커리큘럼으로 구축되어 있다. 특이하게 컴퓨터 프로그램을 익히는 과정이 있어 Vector Imaging에서는 Adobe Illustrator를 Restor Imaging에서는 Adobe Photoshop,을 배운다. 또 다양한 분야의 전문가들의 디자인 사례를 통해 그들의 창조과정을 배우는 Creative Source도 특이하다.

- Rhode Island School of Design은 실기와 이론을 반반으로 분배하여 커리큘럼을 구축하고 있다. 특히 교양필수과목으로 개설되는 History of Art & Visual Culture나 History, Philosophy and The Social Sciences 같은 과목은 디자인 수행에 있어서 꼭 필요한 과정으로 이들 과목을 통해 학생은 이론적 배경을 공고히 하며 생각을 논리적으로 전개할 수 있는 능력을 키운다. Winter Session(계절학기)에는 전공 관련 스튜디오 코스나 스튜디오 과목, 비 전공과목 등을 자유롭게 선택, 수강이 가능하다.

- Parsons School of Design은 필수에서는 디자인실습, 교양에서는 이론중심으로 실기와 이론과목을 적절히 분배하여 커리큘럼을 구축하고 있다. 커리큘럼 중 Laboratory 수업은 토의, 리

서치, 세미나, 디자인스튜디오 실습을 함께 진행하는 복합적 수업의 형식을 갖고 있다.

3-2-2. 실기와 이론 과목의 비교분석

Table 8은 각 대학의 커리큘럼 사례를 실기과목과 이론과목으로 분류 비교분석해 본 것이다. 대학마다 과목명이 다소 상이하나 내용이 같은 범주에 있다고 판단되면 해당 과목으로 분류하여 표기하였다.

Table 8. Matrix of 6 Curriculums

과목명		PI	SAIC	OSU	RIT	RISD	PSD	Remark
기초실기과목	Introduction to Design	X	O	X	X	O	X	SAIC-Core Studio
	Drawing	O	X	O	O	O	O	
	2-Dimensional Design	X	X	O	O	O	O	OSU-Description Analytic
	3-Dimensional Design	O	X	O	O	O	O	OSU-Drawing system
	4-Dimensional/Media Design	O	X	O	X	X	X	
	Color / Lighting	O	X	O	X	X	X	
	Computer Program	O	O	O	O	O	O	RIT-Vector & Restor
기초이론과목	Writing/ Composition	X	O	X	X	X	O	
	Literary & Critics	O	O	O	O	X	O	
	Research/ survey	O	O	X	O	O	O	PSD-Laboratory
	Art/ Dsign	O	X	O	O	O	O	
	Art History/ World culture	O	O	O	O	O	O	
기타과목	English	X	O	O	X	O	X	
	Math	X	X	O	X	X	X	
	Social Science	X	X	O	X	O	X	
	Natural Science	X	X	O	X	X	X	
	Freshmen Electives	X	X	X	O	O	X	RISD-Wintersession
	Seminar	X	O	X	O	X	O	PSD-Laboratory
비 고		<ul style="list-style-type: none"> • PI - Pratt Institute • SAIC - School of the Art Institute of Chicago • OSU - The Ohio State University • RIT - Rochester Institute of Technology • RISD - Rhode Island School of Design • PSD - Parsons School of Design 						

실기과목과 이론과목, 기타과목으로 분류해 대학별로 분석해 보면:

· 기초 실기과정에서 드로잉과 2-D, 3-D, 과목은 대부분의 대학에서 진행되고 있으며 4-D과목은 Pratt Institute에서만 개설되고 있다.

· 컴퓨터과정은 모든 학교에서 이루어지며 School of the Art Institute of Chicago, The Ohio State University와 Rochester Institute of Technology에서는 과목으로 개설되고 나머지 학교들은 2-D와 연계시켜 교육하고 있다.

· 색채과정은 Pratt Institute와 The Ohio State University에서는 과목으로 개설되고 다른 대학에서는 다른 실기과목에 편입시켜 다룬다.

· Pratt Institute에 실기과목이 가장 많고 The Ohio State University와 Rhode Island School of Design, Rochester Institute of Technology 에는 실기, 이론, 기타과목이 고르게 개설되고 있으며 School of the Art Institute of Chicago는 Core studio에서 2-D, 3-D, 4-D의 모든 영역을 함께 다루는 과정이 있어 실기과목의 수가 가장 적다.

School of the Art Institute of Chicago와 Parsons School of Design에는 이론과목이 더 많이 개설되어 있다.

· 모든 학교에서 Art Survey 또는 Art & Design History등 Art에 관련된 과목과 미술사, 디자인사, 문화사 같은 역사 과목이 개설되어 있다.

· 리서치/서베이, 크리틱 관련 수업도 대부분의 학교에서 이루어지고 있음을 알 수 있다.

3-3. 파운데이션 과정 분석결과

6개의 4년제 이상의 디자인대학의 커리큘럼 사례를 비교분석한 결과를 정리해 보면:

첫째: 우리의 경우 학부제인 경우는 공통적인 기초과정을 실시하나 학과제인 경우는 전공기초과목도 함께 개설하는데 비해 연구사례의 모든 대학에서는 전공구별 없이 파운데이션과정을 공통적으로 가지고 있다. 파운데이션과정은 주로 디자인기초인 필수코스과 교양코스과 구성되며 선택과목도 함께 구성된다.

-필수코스(Foundation Core)는 기초실기과정으로 드로잉, 2-D, 3-D과목으로 구성되는데 시각적 표현방법을 습득하기 위한 드로잉 테크닉과 함께 디자인의 대상인 평면과 입체/공간의 개념을 익히며 시간을 포함하는 4D의 개념도 포함시킨다.

-교양코스(Liberal arts)은 대부분 이론 과목으로 구성되는데, 학교에 따라 상이하지만 리서치, 서베이 등을 통해서 디자인에 대한 이슈 및 시대적 요구를 탐색하도록 하며 ,크리틱, 작문, 독서비평 등을 통해서 디자인 컨셉을 이끌어내는데 필요한 논리적 사고를 증진케하는 기초 과정이다.

-선택코스(Electives)는 필수와 교양과정 이외에 일학년 과정을 더욱 보완시킬 수 있도록 과목을 개설하며 각 대학에 따라 상이하다.

Ohio 주립대학교의 디자인학교의 경우 영어, 수학, 문학, 사회과학, 자연과학 등이 교양필수로 개설되는데 이는 주립대학교에서 다양한 전공분야를 위한 다학제적 공통기초과목의 선정으로 보인다.

둘째: 디자인의 시각적 이미지 표현을 위한 필수도구가 된 컴퓨터 관련과목은 조사의 결과 디자인 기초 분야에서는 제한된 과목에서만 컴퓨터를 이용하고 있으나 모든 대학에서 실시되고 있다. School of the Art Institute of Chicago에서는 SAIC Wired라는 명칭으로 '디지털이미징'과 'www상의 문화와 커뮤니티창조'를 개설하고 Rochester Institute of Technology에서는 벡터이미지와 래스터이미지로 포토샵, 일러스트레이터 등의 프로그램을 교육하며 나머지 학교들은 2D, 4D 디자인과목에서 컴퓨터와 연계해서 진행하고 있었다. 이는 정보화 시대에서 요구되는 디지털 교육의 일환으로 평가된다.

셋째: Core Studio, Creative Source, Laboratory등의 과목은 사회/문화/환경/재료 등의 다양한 토픽을 리서치, 세미나를 통해 다루며 그를 배경으로 2D, 3D, 4D실습을 하는 통합적 스튜디오과정으로 기초교육단계보다 한 단계 더 업그레이드된 과목으로 평가된다.

넷째: 모든 학교에서 Art와 관련된 과목과 History에 관련된 과목을 개설하고 있다.

디자인과 아트의 밀접함을 이해시키며 미술, 문화, 디자인의 역사를 통해 시대에 변천에 따른 생활과 의식의 변화를 인지하고 미래의 디자인을 대비하도록 한다.

다섯째: 시대의 요구에 부응하는 기초교과 과정을 개설하고 있다. 서론에서 언급한 바와 같이 현시대의 디자이너에게 요구되는 것은 정보화 시대에 따른 디지털을 이용한 편의성과 현재 우리가 살고 있는 환경유지에 관련된 여러 사항들이다. 커리큘럼의 조사결과 다양한 분야의 리서치와 세미나 등을 통하여 사회·문화적 이슈와 시대적 요구를 탐색하여 반영하는 디자인과의 연관성을 체계적으로 이해하고 디자인을 해결할 수 있도록 스튜디오수업을 통합적으로 운영하며 또 작문, 비평, 리서치 또는 서베이 교육을 통해 디자인 이론적 체계를 논리적으로 이끌어 낼 수 있도록 토대를 구성하여 지적이고 물리적인 디자인 시스템을 이해하고 구축시키는 디자인 저변교육에도 힘쓰고 있음을 알 수 있었다.

4. 결론

미국의 디자인대학의 1학년 기초과정을 조사해 본 결과 몇몇의 교양 및 선택과목을 제외하곤 우리의 디자인대학 일학년들을 위한 기초핵심과정과 큰 차이를 보이지는 않았다. 다만 사회, 문화, 환경에 관한 이슈를 통하여 디자인과의 관계를 규명하며 학습시키는 리서치와 크리틱 과목이 우리와 달리 일학년부턴 시행되고 있는 점이 눈에 띄었다.

코스 내용상으로는 큰 차이를 보이지 않았으나 코스를 운영하는데 있어서는 큰 차이를 보인다. 우선 기초과정의 코스 운영을 보면 미국의 경우, 커리큘럼 만을 운영하는 코디네이터를 따로 두는데 이들은 커리큘럼을 조정하고 각 과목당 목표를 정해 어떤 골격으로 진행할지에 대한 가이드라인을 정한다. 담당교수는 그 지침에 맞춰 자신의 실러버스를 상세하게 작성하여 제출하고 그에 따라 강의를 진행한다. 학생들은 강의에 대한 구체적인 진행내용 및 필요자료, 참고서적, 과제 등을 실러버스를 통해서 미리 알고 준비할 수 있다.

이러한 운영방식은 강의교수가 바뀌거나 여러 명이어도 기본 가이드라인이 정확하게 정해져 있으므로 과목이나 과정에서 목표로 하는 단계에 함께 도달할 수 있으며 실러버스를 통해서 강의평가를 명확하게 할 수 있으며 실러버스의 지속적인 모음은 과목을 진행하는 노하우를 축적하게 되는 장점을 갖는다.

둘째는 시간의 운영에 관한 것인데 일반적으로 2학기로 구성되나 오하이오 주립대나 로체스터 같이 4학기 구성되는 곳도 있다. 4학기제인 경우 개설되는 과목이 더 많아 이수학점이 훨씬 많아지지만 더 많은 교수/디자이너에게서 더 많은 것을 배울 수 있는 기회가 주어진다. 이점이 있다. 이는 학기를 많이 나누는 것이 좋다는 뜻은 아니고 과정의 시간의 길이와 수효를 말하는 것이다.

유럽이나 미국에서는 일부 수업을 주단위, 월단위로 시행하기도 한다. 이런 단기 수업과정은 바쁜 현업 디자이너들을 학교에 출강시킬 수 있는 좋은 방법으로 장기간 수업에 매이지 않고 강의할 수 있다는 디자이너의 이점과 함께 학생들에게는 많은 현역 디자이너들과 함께 그들의 디자인사례를 통하여 디자인 컨셉, 재료, 과정 등의 많은 실시간대의 디자인 지식과 경험을 습득할 수 있는 기회가 되므로 단기간의 교육효과를 극대화시킬 수 있는 시스템의 운영방식이라 평가

된다.

근래에 들어 우리의 디자인대학에서도 팀티칭으로 수업을 공동으로 진행하거나 시간을 나누어하는 수업들이 이루어지고 있어 학생들에게 많은 것들을 접할 수 있는 기회로 삼고 있다. 그리고 교과 과정을 총괄하여 과목별로 교수지침을 만들고 조정/관리하는 시스템은 체계적이고 집중적인 교육을 위하여 꼭 필요한 시스템이나 우리에게 아직 정립되어있지 않다. 디자인대의 각 학과나 학부에서 각 교과과정을 위한 지침이 되는 가이드라인의 수립은 단계적인 디자인교육의 효율적인 실현을 위해서 우선적으로 해결해야 할 과제라고 본다.

5. 참고문헌

- 정시화. 1995. 산업디자인 150년. 미진사 145p. 148p. 199p~210p
게일 그리트 하나/김선희 역. 2005. 디자인의 요소들. 안그래픽스. 32p~40p
<http://www.pratt.edu/>
<http://www.pratt.edu/freshmen-foundation#>
<http://www.saic.edu/degrees-resources/departments/fpy/index.html>
<http://design.osu.edu/>
<http://design.osu.edu/cur-nonmajor.html>
<http://cias.rit.edu/design/>
<http://register.rit.edu/courseSchedule/2013216>
<http://www.rit.edu/programs/ugrad/colleges/cias/sdesign.html>
<http://cswb.artic.edu/aicdoc/fall.pdf>
<http://www.risd.edu/>
<http://www.parsons.edu/departments/courses.aspx?ptype=1&dID=94>