

## 디지털 매체를 활용한 일러스트레이션 교육 방안에 관한 연구

윤은재

중부대학교 미용분장학과 부교수

### A Study on Instructional Methods for Illustration Using Digital Media

Un-Jae Yun

Associate Professor, Dept. Cosmetology, Joongbu University  
(투고일: 2014. 5. 12, 심사(수정)일: 2014. 6. 2, 게재확정일: 2014. 8. 28)

#### ABSTRACT

The present study aimed to find out the most effective instructional method for illustration to aid the 21<sup>st</sup>-century post digital generation learners in their education.

Although the literature discusses government-led enactment and revision of educational policy and curriculums and research reports by *the Ministry of Education* and other government agencies as well as many other research articles deal with futuristic instructional methods, the instructional methods in practice have not fully changed yet.

Illustration is a means of visual communication and a subject that best represent 'expressionism' and 'speed' of the post digital generation.

The present study exemplifies instructional methods to establish the need for lesson plans that best suit individuality of students and for re-training instructors. Also, the feedback process with students proved that the post digital generation learned *Photoshop* quickly and improved creativity via image synthesis even in short-term instructions.

The present findings can be possibly used as reference data for instructional methods for illustration using digital media that best suits learners of the post digital generation. This being said, further studies should delve into specific instructional methods.

Key words: beauty related education(뷰티 관련 교육), ICT(정보통신기술), illustration(일러스트레이션), learner(학습자), smart education(스마트 교육), post digital generation(포스트 디지털 세대)

## I. 서론

21세기의 세계화·정보화·지식 기반의 사회이고 한국교육과학기술부(이하 교과부)는 창의성과 인성을 갖춘 글로벌 인재 육성을 위해 스마트 교육을 최우선 정책 과제로 삼고 있다.

교육은 한 나라의 미래를 좌우하며 21세기에는 학습자 중심의 교육이 요구되고 있다.

이 시대의 학습자는 포스트 디지털 세대(Post Digital Generation, PDG)로 이들은 기술적으로는 디지털 매체를 자유롭게 활용하고 정신적으로 아날로그적 감성을 지닌 세대인데, 이들에게 맞는 효율적인 교육 방법에 대한 연구는 미비한 실정이다.

일러스트레이션은 시각적 커뮤니케이션으로 인류 역사 이래 계속해서 교육되고 있다. ICT(Information and Communications Technology) 혹은 디지털매체를 활용한 일러스트레이션의 교육에 대한 연구와 교육방법에 대한 연구 또한 미비한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 포스터 디지털 세대에 적합한 디지털 매체를 활용한 일러스트레이션 교육 방법을 제시하고자 한다.

본 연구에서는 먼저, 시대적 패러다임과 교육에 대한 선행 연구를, 교과부, 한국교육학술정보원과 한국교육과정연구원의 정책 및 연구보고서를 중심으로 살펴보고, 제 3장에서는 일러스트레이션·디지털 일러스트레이션·뷰티일러스트레이션에 대하여 살펴보고 이와 더불어 뷰티 관련 학과의 일러스트레이션 교육 현황을 인터넷 사이트인 “대학 알리미” 자료를 기초로 각 대학교 홈페이지를 참조하여 파악하고자 한다. 제 4장에서는 본 연구자가 담당한 2012년과 2013년 디지털 매체를 활용한 일러스트레이션 수업을 사례로 제시하고자 한다.

이상의 연구를 통해 21세기 디지털을 활용한 일러스트레이션 교육 방법을 찾는 데 기초자료가 되기를 희망한다.

## II. 시대적 패러다임과 교육

21세기 사회는 컴퓨터와 인터넷 등 정보통신기술

의 발전을 통해 이루어졌다고 할 수 있다.

정보통신기술, 일명 ICT 혹은 IT<sup>1)</sup>는 사전적인 정의로 정보기술(Information Technology)과 통신기술(Communication Technology)의 합성어이다. 이는 정보 기기를 운영·관리하는데 필요한 소프트웨어 기술과 이 기술을 이용하여 정보를 수집·생산·가공·보존·전달·활용하는 모든 방법을 말한다.<sup>2)</sup>

ICT의 발전은 디지털 융·복합 환경의 지속적 발전과 ICT를 활용한 창의적 학습사회로의 가속화 및 사회·경제적 변화로 인한 새로운 사회적 수요를 발생시키고 있다.<sup>3)</sup>

이러한 사회의 변화는 곧 교육의 변화를 요구한다. 정보사회에서 인재는 정보를 능숙하게 다루며 창의성을 가지고 가치를 생산하는 사람들이다.<sup>4)</sup>

교육은 한 나라의 백년지대계로 세계 각국에서는 미래를 이끌어 갈 인재 양성을 위한 교육에 지대한 노력과 투자를 아끼지 않고 있는 실정이다.

한국의 교육은 정부에 의해 주도적으로 정책이 수립되어 왔으며 교육과정(혹은 교과과정)도 정부의 통제 하에 운영되고 있다.<sup>5)</sup> 교육과정의 개정 때마다 다양한 교육정책을 제시하고 이를 위해 효율적인 교육방법 유형의 사용을 권고하였으나, 교수-학습 과정의 실제현장에서는 정책과제나 학술연구와는 다른 교육이 이루어지고 있다.<sup>6)</sup> 즉, 아직까지도 교수자의 전공이나 교육 경력 중심의 교육이 이루어지고 있는 실정이다.

법률로 정해진 교육에 대한 내용과 최근 교과부에 의해 추진되고 있는 스마트교육 및 한국교육학술정보원의 미래교육 방안을 중심으로 살펴보면 아래와 같다.

법률 제11690호 교육기본법<sup>7)</sup> 중 2007년 전문 개정된 정보화에 대한 사항을 살펴보면 다음과 같다.

“국가와 지방자치 단체는 정보화교육 및 정보통신매체를 이용한 교육을 지원하고 교육정보산업을 육성하는 등 교육의 정보화에 필요한 시책을 수립·실시하여야 한다.”고 하였다.

또한 교과부와 국가정보화전략위원회는 2011년 6월 당시 이명박 대통령에게 “스마트 교육 추진 전략”을 보고했다.<sup>8)</sup>

〈그림 1〉은 교과부가 밝힌 스마트교육 추진 구조이다.



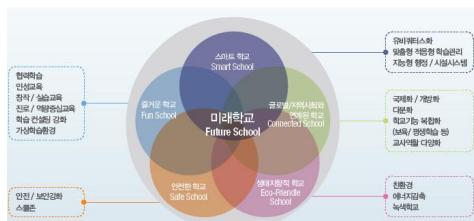
〈그림 1〉 스마트교육 추진 구조  
- 스마트 교육 추진 전략, p. 25

교과부는 10월 13일 보도자료<sup>9)</sup>를 통해 추진계획을 발표하는 등 현재까지 21세기 창의성과 인성을 갖춘 글로벌 인재 양성의 중점 전략으로 스마트교육을 수행하고 있다.

스마트교육의 7대 과제는 아래와 같다.<sup>10)</sup>

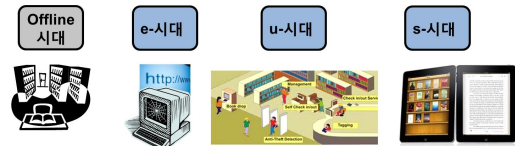
- ① 디지털교과서 개발 및 적용
- ② 온라인 수업 활성화
- ③ 온라인 평가 체제 구축
- ④ 교육콘텐츠 공공목적 이용 환경 조성
- ⑤ 역기능 해소를 위한 정보통신윤리교육 강화
- ⑥ 교원의 스마트교육 실천 역량 강화
- ⑦ 클라우드 교육서비스 기반 조성 등이다.

한국교육학술정보원에서는 〈그림 2〉와 같이 “2030년 한국의 미래학교 구축방향을 스마트 학교, 글로벌·지역 사회와 연계된 학교, 생태 지향적 학교, 안전한 학교, 즐거운 학교로 설명하고 각각의 구축방향에 따른 교육요소를 제시하였다.”<sup>11)</sup>



〈그림 2〉 미래교육  
- <http://future.keris.or.kr/>

또한 e-러닝<sup>12)</sup>, u-러닝<sup>13)</sup>, s-러닝<sup>14)</sup>은 구분되어야 하며, 21세기형 인재가 갖추어야 할 기본적 역량은 지식과 기술을 실제적인 상황에 이용할 수 있는 인재상을 제시하였다(그림 3 참조).



〈그림 3〉 학습 변화 과정  
- 이러닝 (스마트교육) 품질관리 전문능력 개발 교육과정, p. 5

권혜진<sup>15)</sup>은 그의 논문에서 “현대 사회에서는 학습자의 다양성을 살려주고 창의성을 개발하는 교육이 가장 우선시 되므로 교수자는 다양한 교수방법을 모색해야 한다.”고 하였다.

한편, 주영숙<sup>16)</sup>은 그의 논문에서 “21세기 정보시대에는 다양한 교육이 학습자를 위한 개별 맞춤형 교육으로 시도되어야 한다.”고 하였다.

즉, 21세기 학습자는 N-세대(Net Generation)과 디지털 네이티브<sup>17)</sup>, 디지로그<sup>18)</sup> 및 포스트 디지털세대로 지칭되며 본 연구자는 선행연구 분석을 통해 이 중 포스트 디지털 세대의 특징을 중심으로 살펴보았다.

포스트 디지털세대는 “차가운 디지털 환경과 문화속에서 자랐으나 인간적이고 따뜻한 아날로그적 정감을 찾아 표현하는 새로운 세대이다.”<sup>19)</sup>

이는 (주) 제일기획이 2005년 새롭게 규정된 세대 개념<sup>20)</sup>으로 이들의 핵심 코드는 ‘H(Human Relation-ship)·E(Expressionism)·A(Anti-Literality)·R(Relaxed M -ind Set)·T(Trend-Independence)·S(Spe ed)’라고 하였다.

포스트 디지털세대는 인간중심의 가치추구를 위해 가장 효율적으로 디지털문화를 활용할 수 있는 세대이다. 이들은 디지털 세대<sup>21)</sup>의 한계를 극복하고, 자신을 둘러싼 인간관계를 유지하고 강화하는 도구로 디지털 기기를 활용하며, 인간을 위한 따뜻한 기술과 수평적 네트워크의 진화, 공동체 문화의 확산으로 아날로그적 가치를 되살리는 젊은 세대를 의미한다.

권혜진<sup>22)</sup>은 21세기 교육에서 컴퓨터가 교수-학습 과정에 중요한 영향을 미치고 있으며 온라인과 네트워크 기술로 새로운 형태의 교수방법이 생성되어야 한다고 하였다.

따라서 본 연구에서는 정책이나 학술연구가 아닌 포스트디지털세대인 학습자 중심의 실질적인 일러스트레이션 교육 방법을 찾고자 하였으며 구체적인 수업사례를 4장에 제시하였다.

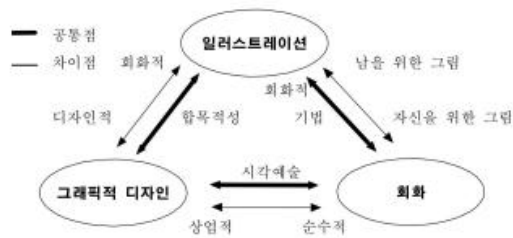
### Ⅲ. 일러스트레이션과 뷰티 관련 학과의 일러스트레이션 교육 현황

#### 1. 일러스트레이션·디지털 일러스트레이션·뷰티일러스트레이션의 정의와 교육

일러스트레이션(Illustration)은 어떤 주제를 보다 정확하고 쉽게 표현하는 것을 목적으로 그린 그림으로, 사진, 도표, 도안, 회화, 도해 등과 같은 시각화를 통하여 형식에 구애되지 않고 작가의 창작의도 및 주제를 강조하는 예술 작품이다.

이관식<sup>23)</sup>은 그의 논문에서 일러스트레이션은 '의미를 내포하고 전달하기 위한 이미지,' 혹은 '명백한 의도와 목표 아래 이미지를 형성하여 메시지를 전달하는 가장 강력한 수단(手段)을 말한다.'고 하였다.

즉, 일러스트레이션은 커뮤니케이션을 강조한 미술의 한 장르로, 시각언어라고 정리할 수 있다.



〈그림 4〉 일러스트레이션의 학문적 위치  
- 한국디자인트렌드학회, p. 121

〈그림 4〉는 일러스트레이션, 그래픽 디자인, 회화의 관계를 보여 주고자 제시하였다.

일러스트레이션의 종류는 다양하게 구분되며, 크게 내용에 따라 출판 일러스트레이션과 광고 일러스트레이션으로 구분한다.

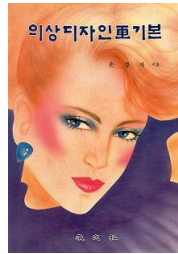
한국에서의 일러스트레이션의 사용은 건양 2년(1897년) 2월 23일 독립신문(獨立新聞)에 왕관 형태로 그려놓은 세창양행의 석유광고에서 시작되었으며<sup>24)</sup>, 출판 일러스트레이션의 경우는 최남선의 1908년에 창간한 잡지 “소년”의 표지에 의해 사용되기 시작하였다. 출판의 경우 대부분 선행 학위논문과 학술지 연구에서 1800년대 말로 인용되고 있으나 김서현<sup>25)</sup>은 그의 논문에서 우리나라 최초의 일러스트레이션은 최남선의 “소년(1908년 신문관 간)”지의 표지라고 하였다. 백과사전에서도 최남선의 잡지 “소년”은 1908년 창간되어 1911년에 폐간되었다고 하므로 이에 대한 잘못된 표기의 계속된 인용이 반복되지 않기를 희망한다.

일러스트레이션 교육은 1945년 광복 이후 디자인 교육의 도입을 통해 이루어진 것으로 볼 수 있다. 대부분의 선행연구들은 일러스트레이션 교육의 시작은 경제성장과 사회적 요구에 의해 1972년 서울대학교의 응용미술과에 교과목이 개설되어 교육이 시작된 것으로 제시되고 있다. 또 1973년 이화여자대학교 도안과에서 전공필수로 일러스트레이션이 개설되었다고 한다.<sup>26)</sup> 그러나 손경자교수에 의하면 1964년 수도여자사범대학(현 세종대학) 가정학과에서 일러스트레이션 관련 수업인 디자인 텃생 수업이 시작되었음<sup>27)</sup>을 확인할 수 있었다. 〈그림 5〉는 당시 사용했던 교재의 표지이다. 손경자교수는 “1963년부터 1964년 일본에서의 연구년 수행기간 중 일본디자인 스쿨과 개인 사사를 받고 1964년 2학기부터 텃생(현 패션일러스트레이션) 수업을 개설하였다”고 하였다. 〈그림 6〉은 손경자교수가 연구년 기간에 그린 일러스트레이션을 1986년 인체드로잉 교재의 표지로 사용한 것이다.<sup>28)</sup> 아울러 각 대학별로 이러한 일러스트레이션 혹은 디자인 교육의 역사에 대한 재확인을 1세대 교수님들이 건제하실 때 확인할 필요가 있다고 생각한다.

이관식<sup>29)</sup>은 그의 논문에서 “미래의 일러스트레이션 교육은 시대에 적합한 감성적이고 합리적인 디자인을 창조하는 디자이너 양성과 자질을 육성하는데



〈그림 5〉 디자인 뎃생  
교재표지  
- 디자인 뎃생, from 손경자



〈그림 6〉 의상디자인화  
기본 교재표지  
- 의상디자인화 기본, 표지

그 목적을 두어야 한다.”고 하였다.

디지털 일러스트레이션은 컴퓨터를 기반으로, 특히 비트이미지를 사용하여 작업한 일러스트레이션이다.<sup>30)</sup> 디지털 일러스트레이션은 표현 형식에 따라 디지털 포토·콜라주·순수페인팅·그래픽·3D·애니메이션 일러스트레이션으로 구분되며 하드웨어와 소프트웨어가 작품에 큰 영향을 미친다.<sup>31)</sup>

디지털 이미지 프로세싱 전용 소프트웨어 프로그램은 라이브 픽처, 바코 크리에이터, 이미지폴리오, 스트림 라인, 콜라주, 포토샵 및 코렐 포토 페인트 등이 있다.<sup>32)</sup>

이승영<sup>33)</sup>은 그의 논문에서 “2D 이미지의 포토샵(Photoshop)은 일러스트레이터가 가장 많이 사용하는 이미지 프로세싱 프로그램이다.”고 하였다.

포토샵은 미국의 어도비시스템이 개발한 2차원 그래픽 편집 소프트웨어이다. 포토샵은 입력된 화상을 다양하게 편집과 수정할 수 있는 프로그램이며, 사진 색상 보정, 오래된 사진 복원, 이미지 합성, 문자 디자인, 인쇄물 디자인, 웹디자인 등의 작업을 할 수 있다.<sup>34)</sup>

1980년 페인트 도구로 시작된 포토샵은 2003년 개발된 CS1부터는, 미디어를 넘어서 디지털 화상 편집을 하는 전문가용 프로그램으로 더욱 진보하였다.

포토샵은 다른 프로그램과의 연계도 강화되어 그래픽과 웹 디자이너, 포토 그래퍼, 비디오와 필름 제작자 등이 최고 품질의 화상을 효율적으로 제작하는데 사용되고 있다.

한편, 박민하<sup>35)</sup>는 그의 논문에서 코렐 포토 페인트는 질감표현의 우수하고 포토샵과의 호환도 가능

하므로 혼용사용을 권장하였다.

장미경·임미혜<sup>36)</sup>는 그들의 연구에서 1990년 말과 2000년 초에 들어와서는 다양한 컴퓨터 그래픽 관련 과목을 신설해 컴퓨터를 활용한 일러스트레이션 표현기법과 인쇄기법의 교육을 실시하고 있다고 하였다. 한편, 오경숙<sup>37)</sup>은 그의 논문에서 컴퓨터의 남용으로 핸드드로잉의 소홀함은 곧바로 일러스트레이션 표현의 한계성을 드러내므로 드로잉 능력 향상과 다양한 표현 방법 연구는 물론 컴퓨터 등 혼합 매체 제작 방법 등 새로운 기법 연구가 필요하다고 하였다. 또한 교육환경에서는 전문 강사의 확충, 전문도서 개발, 실습시설 개선, 국내·외 정보교육 등을 문제점으로 지적 하였다.<sup>38)</sup>

뷰티 일러스트레이션은 뷰티와 일러스트레이션의 합성어로 인체 드로잉과 컬러링을 통해 뷰티 이미지의 시각적인 부분과 인체연출의 메시지를 전달하는 것이다. 주로, 헤어디자이너, 메이크업아티스트, 네일 아티스트, 분장가 등이 자신의 아이디어를 스케치하거나 타인에게 이미지를 정확하게 전달하기 위하여 색채와 형태로 시각화한 것이다. 다음 장에서 뷰티교육에 대해 구체적으로 다루므로 본 장에서는 뷰티일러스트교육에 대해서는 생략하였다.

## 2. 4년제 대학교의 뷰티 관련 학과의 일러스트레이션 교육 현황

인간이 가장 추구하는 것 중 하나가 미(美, beauty)이고 현재 이를 대표하는 산업 중 하나가 뷰티 혹은 미용산업이다.

뷰티산업에 종사하는 전문 뷰티인 양성을 목적으로 하는 교육을 뷰티교육이라 한다. 뷰티교육은 하나의 학문이 아닌 예술적 미학, 철학, 과학, 기타 학문과 연계되어 학문간 융합을 이루고 있는 실용학문이다.<sup>39)</sup>

한국에서 뷰티 관련 교육은 사회적 요구에 의해 직업학교, 학원, 고등기술학교 중심으로 시작되었으며<sup>40)</sup>, 1990년 초반 WTO체제의 출범으로 교육시장이 개방되면서, 실무중심 교육기회의 확장과 산업구조의 급속한 변화에 힘입어 뷰티관련 학과들이 1991년 전문대학(2년제 대학)에 개설되기 시작했다. 또한,

〈표 1〉 일러스트레이션 수업현황

학교명	소속대학	학부/ 학과명	과목명	홈페이지	비고
광주여자대학교		미용과학	미용드로잉 미용 일러스트레이션 3D 미용 일러스트레이션	kwu	사립
대전대학교	자연	뷰티건강관리	일러스트레이션과 색채학 1·2	dju	사립
우송대학교	보건복지	뷰티디자인	기초드로잉 일러스트레이션 뷰티 일러스트레이션 1·2	wsu	사립
중부대학교	예술체육	미용분장	기초 텃생 3D 일러스트레이션 포토 일러스트레이션	joongbu	사립
한서대학교	보건	피부미용	미용 일러스트레이션 I·II	hanseo	사립
성신여자대학교	융합문화예술	메이크업디자인	일러스트레이션 3D 일러스트레이션	sungshin	사립

미용의 학문적 체계화는 1997년 대학원 석사과정으로 미용관련 전공이 개설되었고, 이후 고등학교, 대학교(1999년) 순으로 뷰티 관련 학과가 개설되었으며, 2005년에는 “서경대학교” 일반대학원에 박사과정이 개설되었다.

이러한 뷰티관련 교육의 고학력화 현상은 뷰티에 관한 가치 증진뿐 아니라 미용지도자 육성 차원에도 긍정적인 현상이다.<sup>41)</sup>

또한 신단주<sup>42)</sup>는 그의 논문에서 2004년에 4년제 대학교 뷰티관련 학과는 자연계열이나 예술분야에 소속되어 있었는데 대학원도 뷰티 케어와 뷰티 디자인 분야로 크게 분류되어 개설되어야 한다고 하였다. 신원선<sup>43)</sup>은 그의 논문에서 전국에 다양한 명칭의 4년제 대학교 뷰티관련 학과들이 개설되어 있으며, 각 대학교별 교육목적 및 운영 방침에 따라 차이는 있지만 대부분 교양 필수, 전공기초, 전공심화, 연계전공 및 현장실습(취업) 등으로 교과목이 구성되어 있다고 하였다. 또한 김진수<sup>44)</sup>는 미용교육이 기술이 아닌 예술로의 승화, 학과 명칭과 교과과정의 일치, 교과목의 표준화, 전공필수과목의 표준화, 학제 간 교과과정의 정비 등을 지적하였으며, 황미경<sup>45)</sup>은 문제점으로 특정 대학교의 전공 교과목 편중화 경향을 제시하였고, 개선안으로 단계별 교육과정 구성과 실제적인 교육목표에 맞는 교육과정 운영이 병행되어

야 한다고 하였다.

따라서, “대학 알리미”를 중심으로 4년제 대학교의 뷰티 관련 학과의 홈페이지를 중심으로 일러스트레이션 관련 교과목의 현황을 살펴보면 〈표 1〉과 같다.

〈표 1〉의 선정 기준은 일러스트레이션 관련 과목을 2개 이상 개설한 대학교를 중심으로 작성하였다. 이 과정에서 서경대학교와 한서대학교의 경우는 대학원에 일러스트레이션 관련 과목이 개설되어 있으나 학부과정에는 개설되어 있지 않아 생략하였다.

본 연구를 통해 뷰티 관련 교육은 디자인계열이나 케어, 즉 보건계열로 구분되어 전공이 점차 세부화되어 교육이 실시되고 있음을 확인할 수 있었다. 그러나 일러스트레이션의 경우는 〈표 1〉과 같이 디지털 매체를 활용한 경우는 거의 찾을 수 없었다. 하지만, 중부대학교 “포토일러스트레이션”의 교과목 개요에서 포토샵을 이용하는 수업임을 확인할 수 있었다. 특히, 21세기 포스터 디지털 시대 학습자 중심의 교육에서 학습자의 감성을 효율적으로 표현할 수 있는 교과목인 일러스트레이션 교육은 필요하고, 특히 디지털 매체를 활용한 일러스트레이션 교육은 더욱 필요하다고 생각한다. 아울러, 뷰티교육은 사회적 요구와 학습자인 학생들 개성에 맞게 개발되어야 하고, 교과부의 창의성과 인성 함양을 고려한 교육이 되어야 한다. 즉, 뷰티교육에서도 일러스트레이션 등과

같이 창의성을 도모하는 교육과 디지털 매체를 활용한 교육 및 S-러닝 시대에 맞는 교과목의 개발이 필요하다고 생각된다.

#### IV. 디지털 활용 일러스트레이션 수업 사례

본 연구자는 앞의 선행연구 중 학습자의 개성과 맞춤형 교수법을 중심으로 2012년과 2013년 담당한 포토 일러스트레이션의 수업을 제시해 보면 아래와 같다.

먼저 '포토 일러스트레이션' 수업은 디지털 매체를 활용한 특히 어도브사의 포토샵을 사용한 일러스트레이션 수업으로 포토샵 테크닉, 인터넷 사이트 이미지 합성 테크닉과 함께 학습자들의 창작능력 증진에 도움을 주고자 개설된 교과목이다.

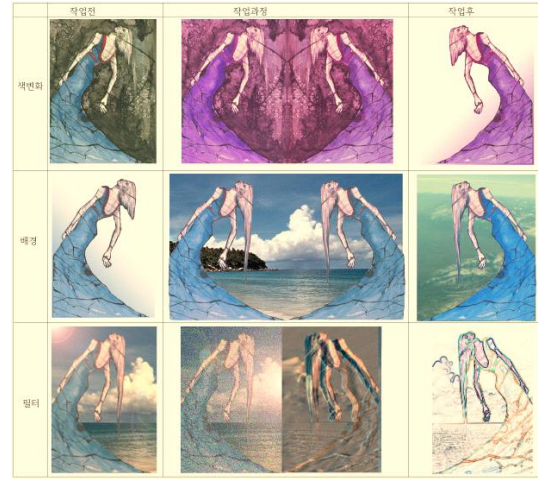
이 수업을 준비하기 위해 2012년 8월 2주에 걸쳐 포토샵 CS5 강의를 대전의 C대 정보통신원에서 수강하였고, 2013년 1학기에는 대전의 C대 평생교육원에서 디지털사진도 수강하고 수업을 보강하였다.

수업운영은 이론식 교육, 시청각 교육, 인터넷과 각종 디지털 매체를 활용한 실습교육 및 수업시간에 학생들의 과제를 같이 보며 보완하는 교육을 병용하였다. 오프라인 컴퓨터 실습과 함께 사이버 강의실 활용, 인터넷 사이트 및 각종 뷰티 관련 브랜드 홈페이지 자료를 사용하였으며, 2013년에는 디지털 촬영법 및 포토샵을 이용한 이미지합성까지도 교육 내용에 포함시켰다.

OT(오리엔테이션)를 통해 2012년과 2013년 모든 수강생 중 10%만이 수업 수강 전에 포토샵을 경험하였음을 확인할 수 있었다. 신원선과 오경숙의 선행 연구들에서 서술한 바와 같이 뷰티 관련학과의 학생들은 여학생이 대부분이었으며 교수자나 남학생에 비해 여학생들은 디지털 매체를 활용 교육보다는 실기 테크닉 향상을 중요하게 생각하는 경우가 많았다.

<표 2>는 수업 진행과정을 학생들에게 설명하기 위해 본인의 작품을 색과 형태의 변경을 한 것이다. 주로 툴바, 메뉴바, 특히 필터 및 레이어 채널 등을 사용하여 재 작업하였다.

<표 2> 수업과정 예시



<그림 7>은 메뉴바로 쉽게 색상을 변경한 예로, 위의 경우는 포토샵 CS5의 이미지→조정→색상대체를 이용한 것이고, 아래는 2013년 후반기에 출시된 포토샵 CS6의 이미지→조정→색의 선택을 이용한 것이다. 2년 동안 사용한 포토샵 CS5의 사용이 조금 더 편했는데 이를 통해 교수자의 재교육이 필요함을 확인하였다.



<그림 7> 색변경 방법 예시



<그림 8> 이미지 수정 예시

<그림 8>은 이미지 사진을 툴바를 이용해 점 등을 제거한 예이다.

〈표 3〉 수업계획서

		2012년	2013년
강의 내용		포토샵 테크닉 습득, 인터넷 사이트 활용 일러스트레이션 응용 테크닉 습득	포토샵 테크닉 습득, 인터넷 사이트 활용 일러스트레이션 응용 테크닉 습득, 디지털 카메라 촬영 및 합성기법 습득
수업 계획	2	일러스트레이션 개념	일러스트레이션의 개념/ 그림판 실습
	3	일러스트레이션 종류	포토샵 개념/ 포토샵 실습
	4	포토샵 개념과 실습	툴바사용법 실습
	5	툴바 사용법	레이어 사용법 실습
	6	레이어 사용법	메뉴바 사용법/ 필터사용법 실습
	7	메뉴바 사용법	디지털 촬영기법 및 합성법 실습
	8	이론 Quiz와 실기고사/ 필터사용법	실기고사 및 학습 결과물 정리하기
	9	이미지별 포토일러스트레이션	이미지별 포토일러스트레이션 실습
	10	메이크업 포토일러스트레이션	메이크업 일러스트레이션 실습
	11	헤어 포토일러스트레이션	헤어 포토일러스트레이션 실습
	12	네일 및 토탈 포토 일러스트레이션	네일 및 토탈 포토 일러스트레이션 실습
	13	창작 포토 일러스트레이션	창작 포토 일러스트레이션 실습
	14	창작 포토 일러스트레이션	창작 포토 일러스트레이션 실습

또한 〈표 3〉은 2012와 2013년 수업계획서를 간략하게 비교한 것이다.

첫 주에는 OT를 마지막 주에 과제제출을 하였다. 전반적으로 2012년에 비해 2013년에는 이론을 줄이고 첫 수업부터 실습을 하여 컴퓨터와의 접근성을 유도하였으며 학생들의 흥미를 증진시키고자 하였다.

〈표 4〉는 2012년과 2013년 수업진행과정을 도표로 제시한 것이다. 색상변화와 레이어 응용, 배경 합성 과정을 표로 정리한 것이다.

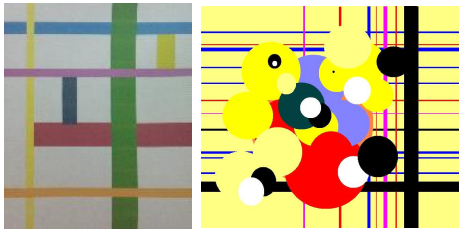
본인은 수업을 진행하면서 각 학생들의 개성과 창의성 향상에 도움을 주는 수업이 되고자 하였으며, 아래에 제시되는 그림은 학생들이 제출한 과제물인데 오른쪽은 남학생, 왼쪽은 여학생의 과제물이다. 학생들에게 그림 사용허가를 받아 제시하였다.

〈그림 9〉는 몬드리안의 작품을 응용한 학생들 작품으로 왼쪽의 경우는 2012년 작품이며, 오른쪽은 2013년의 학생들 작품이다. 2013년 학생들 2012년 포토샵을 이용한 학생보다 그림판 이용함으로써 쉽고 창의적이며 다양성 있는 작품을 완성시켰음을 확인할 수 있었다.

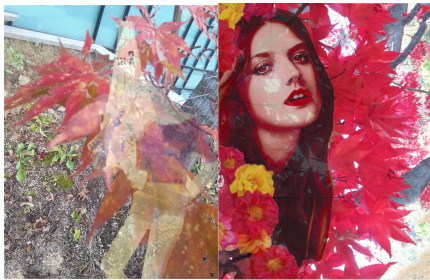
〈표 4〉 수업 실례 비교

	2012		2013	
	작업전	작업후	작업전	작업후
색상 변화				
레이어 응용				
배경 합성				





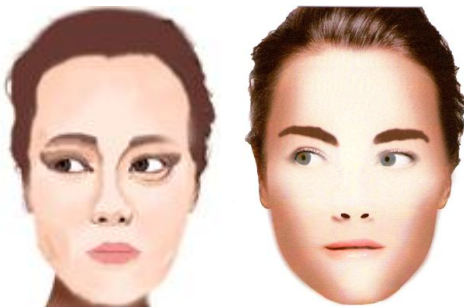
〈그림 9〉 몬드리안 작품을 응용한 학생들 작품



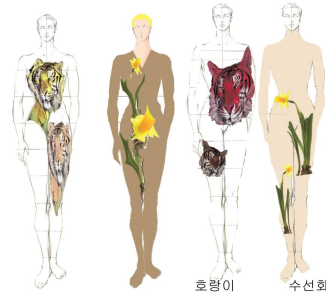
〈그림 10〉 2013년 학생들 중간고사 결과물

〈그림 10〉은 2013년 중간고사 결과물로, 학생들이 평소 즐겨 사용하는 스마트폰으로 촬영한 사진을 배경으로 사용한 경우이다. 스마트폰의 사용은 언제 어디서나 자기의 독창적인 아이디어를 그 순간에 촬영하여 이를 이미지 합성이 아닌 자기만의 독창적인 작품으로 완성하는데 사용될 수 있는 S-러닝 교육에 사용할 수 있는 매체라고 할 수 있다.

〈그림 11〉은 뷰티 일러스트레이션 과제로 오경숙이 지적한 “디지털 매체의 지나친 사용으로 드로잉 능력이 저하”를<sup>46)</sup> 막기 위해 직접 드로잉 하도록 유도하였으며 각 브랜드 홈페이지를 통해 색상을 추출하여 사용하도록 교육하였다.



〈그림 11〉 뷰티일러스트 학생들 작품



〈그림 12〉 바디페인팅 학생들 작품

〈그림 12〉는 학생들의 바디페인팅 작품으로 수업 중 응용방법을 설명하고 실습한 후 20분 동안 퀴즈를 본 결과물이다.



〈그림 13〉 네일 학생들 작품

〈그림 13〉은 네일 전공 학생들의 네일아트 과제로, 왼쪽의 것은 2012년, 오른쪽의 것은 2013년 과제들이다. 이를 통해 교수의 계속된 수업 연구를 통한 2012년에 비해 2013년에 작품이 더 강력하고 다양성 있는 작품으로 표현되었음을 확인 할 수 있었다.

또한 수업을 진행하면 학생들과의 피드백 과정에서 수업 전에 포토샵을 경험한 학생들은 처음 실습부터 2~3주까지는 앞서 나갔지만 4주 이후부터는 거의 포토샵 경험의 유무에 관계없는 결과물이 나왔음을 확인할 수 있었다.

따라서 포스트디지털 세대 학습자들의 감성적이고 신속함이라는 특징을 가장 잘 표현하는 것이 디지털 매체를 활용한 일러스트레이션 교육임을 확인할 수 있었다. 즉, 디지털 매체를 활용할 경우 시간적 절약과 일러스트레이션 자료 구입에 따른 경제적 부담이 적으며, 아울러 언제든지 이미지 수정이 가능할 수 있음을 확인할 수 있었다. 또한 교수 자나 전문가가 선호하는 포토샵보다는 학습자에게 익숙한 그림판 사용이나 스마트 폰 사용을 통해 〈그림 9, 10, 13〉과 같은 더 효율적인 결과를 얻을 수 있었다.

## V. 결론

21세기 학습자 중심 교육의 일환으로 포스트 디지털 세대에 적합한 디지털을 활용한 일러스트레이션 교육 방법에 대한 결과는 아래와 같다.

21세기 교육은 학습자 중심의 교육이 이루어져야 한다. 선행 연구를 통해 한국의 교육은 정부에 의해 정책과 교육과정 개정이 주도되고 있다. 교과부와 연구논문 등을 통해 미래지향적인 교육에 대한 연구가 이루어지고 있음을 확인할 수 있으나 실제 교육현장에서 교육방법의 변화는 아직 미비한 실정임을 확인할 수 있었다.

일러스트레이션은 시각 커뮤니케이션 수단으로 포스터 디지털 세대의 특징인 'Expressionism'와 'Speed'라는 면을 가장 밀접하게 표현할 수 있는 교과목이므로 이에 대한 연구는 필요함을 확인할 수 있다. <표 1>를 통해 뷰티 관련 학과의 일러스트레이션 교육 현황 살펴보고 있으며 일러스트레이션 등에 디지털 매체를 응용한 수업의 확대되기를 희망한다.

수업예시를 통해 학생들의 개성과 맞춤형 교육에 맞는 수업계획과 교수자의 재교육의 필요성을 확인할 수 있었다.

디지털 매체를 활용할 경우 시간적 절약과 자료 구입에 따른 경제적 절약은 물론 언제든지 이미지 수정이 가능하므로 더 다양하고 창의적인 작품을 제작할 수 있음을 확인할 수 있었다.

또한 학습자에게 익숙한 그림판의 사용이나 스마트폰의 사용을 통해 보다 효율적인 결과를 얻을 수 있었다. 아울러 각자의 작품들을 학생들이 공유하고 분석하는 피드백 과정을 통해 학생들의 감상 및 비평 능력 향상에 효과적임을 확인할 수 있었다. 특히, 스마트폰의 사용을 통한 아이디어 스케치와 이를 작품으로 수정·보완하는 교육은 독창적인 창의력 향상에 일조를 담당할 수 있으므로 이에 대한 교수법의 개발은 필요하다고 사료된다.

본 연구가 포스트 디지털 세대 학습자에게 맞는 일러스트레이션 교육방법의 기초자료가 되기를 희망한다. 그러나 수업예시 등 좀 더 구체적인 교육방법에 대한 연구는 추후과제로 남기는 바이다.

## 참고문헌

- 1) 정보통신기술의 약칭인 ICT는 유럽에서, IT는 미국에서 주로 사용하고 있다. 본 논문에서는 OCED와 한국 교육과학기술부에서 ICT로 사용하고 있는 것을 근거로 ICT로 지칭하고자 한다.
- 2) Basic 중학생을 위한 기술·가정 용어 사전( from ww.w.shinwonbook.co.kr).
- 3) 교육과학기술부 & 국가정보전략위원회 (2011. 6), '인재대국을 향한 교실 혁명' 스마트교육 본격 도입, pp. 1-2.
- 4) 주영숙 (2010), ICT를 활용한 디자인 개별화 교육 연구, 한양대학교 대학원 박사학위논문, p. 60.
- 5) 권혜진(2012), 우리나라 교육과정 개정에 따른 교수방법 유형의 변천과정 탐색 연구, 연세대학교 대학원 박사학위논문, p. 33.
- 6) *Ibid.*, p. 130.
- 7) 『교육기본법』(2013), 제 23조(from www.law.go.kr).
- 8) 교육과학기술부 & 국가정보전략위원회 (2011. 6.), *스마트 교육 추진 전략*.
- 9) 교육과학기술부 보도자료, 2011. 10. 13.
- 10) *Ibid.*, p. 2.
- 11) 계보경 (2011), *미래학교 체제 도입을 위한 Future School 2030 모델 연구*, 한국교육학술정보원, p. 104.
- 12) 전자 학습(Electronic Learning), 원격교육, 유선 인터넷 등 네트워크를 이용한 학습 from www.naver.com.
- 13) 유니쿼터스 학습(Ubiquitous Learning), 유·무선 네트워크를 이용한 학습 from www.naver.com.
- 14) 스마트 학습(SMART Learning), 학습자 중심의 맞춤형 학습방법: 모바일 기기를 이용한 학습콘텐츠와 솔루션(from www.naver.com).
- 15) 권혜진, *op. cit.*, pp. 1-3.
- 16) 주영숙, *op. cit.*, p. 66.
- 17) Digital Native: 디지털 기술을 거부감 없이 자연스럽게 받아들이고 체계화한 세대(이진 (2013), 디지털 네이티브의 계층적 특성 및 소비 욕구 분석, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 14).
- 18) Digilog: IT시대를 대표하는 디지털과 자연과 인간관계를 대표하는 아날로그의 합성어(김생자 (2012), 디지털 패션·메이크업에 관한 연구, 건국대학교 대학원 박사학위논문, p. 23).
- 19) 이주현 (2005), "포스트 디지털 세대 따뜻한 디지털 세상을 이끈다." *CHEIL Communication*, p. 2(from www.cheil.co.kr).
- 20) *Ibid.*, pp. 3-4.
- 21) Digital Generation: 디지털 시대의 인터넷과 사이버상의 디지털 문화를 보편적으로 지향하는 세대(from www.naver.com).
- 22) 권혜진, *op. cit.*, p. 31.
- 23) 이관식 (2002), 감성 이미지를 활용한 일러스트레이션 교육방법 연구, 단국대학교 대학원 박사학위논문, p. 33.
- 24) 河相五 (1986), 韓國新聞廣告 일러스트레이션의 變遷에 관한 研究, *동아대학교 대학원논문집*, 11, p. 196.

- 25) 김서현 (2012), 효과적인 일러스트레이션 교육을 위한 시각 수사학 활용에 관한 연구, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, p. 9.
- 26) 이관식, *op. cit.*, p. 42.
- 27) 손경자교수와의 인터뷰, 2012. 10.
- 28) *Ibid.*, 2014. 3.
- 29) 이관식, *op. cit.*, p. 112.
- 30) 이승영 (2000), 디지털 일러스트레이션의 환경과 경향에 관한 연구, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2000, p. 14.
- 31) *Ibid.*, p. 25 and p. 53.
- 32) 이승영 (2001), 디지털 일러스트레이션의 이미지 프로세싱에 관한 연구, *일러스트레이션학연구*, 8, p. 73.
- 33) 이승영 (2000), *op. cit.*, p. 48.
- 34) 김세희 (2009), 포토샵을 활용한 메이크업 이미지 표현에 관한 연구, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문, p. 5.
- 35) 박민하 (2008), 페인터 프로그램을 활용한 패션일러스트레이션 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p. 91.
- 36) 장미경, 임혜송 (1999), 한국 일러스트레이션 교육의 지평 탐색, *일러스트레이션학 연구*, 4, p. 203.
- 37) 오경숙 (2001), 일러스트레이션 교육에 관 연구, 충남대학교 대학원 석사학위논문, p. 52.
- 38) *Ibid.*, pp. 52-53.
- 39) 황미경 (2012), 4년제 미용관련 대학교 교육과정 분석 연구, 성결대학교 교육대학원 석사학위논문, p. 16.
- 40) 윤은재 (2013), 포스터 디지털세대를 위한 미용교육 방법 연구, *디지털정책연구*, 11(10), p. 706.
- 41) 김진수 (2003), 한국 미용교육 교과과정 개선방안에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 2.
- 42) 신단주 (2004), 미용계열 대학원 교과과정의 개발에 관한 연구, 동덕여자대학교 산업대학원 석사학위논문, pp. 39-40.
- 43) 신원선 (2012), 아트 메이크업 교육을 위한 MIS 디자인 발상 프로세스, 서경대학교 대학원 박사학위논문, p. 94.
- 44) 김진수, *op. cit.*, p. 67.
- 45) 황미경, *op. cit.*, p. 72.
- 46) 오경숙, *op. cit.*, p. 52.