

# 디자인·공예 융합 교육 프로그램 사례연구 - 국민대학교 「팀팀Class」 를 중심으로 -

박중원  
국민대학교 도자공예학과 교수

## A Study of Case Studies on Craft and Design Convergence Education Programs -Focus on Kookmin University 「TeamTeam Class」 Curriculums-

Jung-won Park  
Professor, Department of Ceramics, Kookmin University

요 약 융합이라는 시대의 흐름과 더불어 상상력과 창조성에 기반을 둔 디자인·공예의 본질적 속성의 효과적 결합을 위해서는 학문적, 방법적 측면에서 다양한 시도가 필요하다. 본 연구는 2020년 2학기에 실행된 국민대학교 팀팀Class의 디자인·공예 융합 교육 프로그램의 운영 사례를 분석하는 것이다. 이를 위해 기존 문헌연구를 통한 디자인·공예 융합 교육 관련 중요 항목을 5가지(대상, 방법, 운영, 공간, 소통)로 구분해 분석하였다. 이를 통해 디자인·공예 융합 교육 프로그램에 대한 경험과 문제점, 그리고 향후 디자인·공예 융합 교육 프로그램의 운영에 적용 가능한 해결방안 제시에 본 연구의 목적이 있다. 본 연구에서는 국민대학교 팀팀Class 디자인·공예 융합 교육 프로그램으로 사례연구 대상을 한정하였으나 향후 지속적인 연구를 통해 향후 다가올 코로나(COVID-19) 이후 시대의 새로운 환경에 적용 가능한 디자인·공예 융합 교육 프로그램을 위해 후속 연구가 진행되어야 할 것이다.

주제어 : 융합, 디자인·공예, 팀팀Class, 교육프로그램, 업사이클링

Abstract The tendency of the current times require education to focus on convergence, and the same applies to the essence of ceramics and design base imagination and creativity. For effective integration, a wide range of experimentations is required both in terms of academic and methodic approaches. This study analyzes the [TeamTeam Class] curriculum, converging ceramics with design initiated in the second semester (autumn semester) of 2020. Through reference materials on ceramics and design convergence education, it was possible to classify the following 5 categories: Subject, Method, Management, space and communication. The aim of the study is to find resolutions to overcome existing issues and problems in search of more effective methods. Although this study is based on convergence education, [TeamTeam Class] at Kookmin University, I hope to extend it further to also consider education after COVID-19.

Key Words : Convergence, Design-Crafts, TeamTeam Class, Education Program, Upcycling

\*Corresponding Author : Jung-won Park(pjw9357@kookmin.ac.kr)

Received June 2, 2021

Accepted August 20, 2021

Revised June 25, 2021

Published August 28, 2021

## 1. 서론

### 1.1 연구배경 및 목적

21세기 디자인·공예 교육은 인간 삶의 편리를 추구하는 기능적이며 심미적인 표현이 중요시되는 전통적인 가치에서 진화해 다양성이 강조되는 현재의 사회문화구조와 예측 불가능한 미래 대응에 집중해야 한다. 정보와 지식의 전문화와 분업화에 집중되었던 산업화 시대를 거쳐 현대사회에서는 경계가 불분명해짐에 따라 다양한 가치의 공존과 조화가 중요시되는 통합, 융합, 통섭 등이 강조되는 시대가 도래하였다. 이러한 시대적 변화는 창의성에 기반해 새로운 결과를 창출하는 디자인·공예 분야에 융·복합적 사고에 기반한 다양한 학문에 대한 이해의 증진과 협업을 위한 새로운 자세를 요구하고 있다[1]. 이에 창의적 발상과 인문학적 소양을 통해 다양한 영역과 연계하며 소통하는 능력을 겸비한 융합인재의 필요성이 강조되었다. 이러한 디자인·공예 융합인재를 양성하기 위해서는 교육 패러다임의 전환은 필연적이라고 할 수 있다.

융합이라는 시대의 흐름과 더불어 상상력과 창조성에 기반을 둔 디자인·공예의 본질적 속성의 효과적 결합을 위해서는 학문적, 방법적 측면에서 다양한 시도가 필요하다고 볼 수 있다. 본 연구는 의상디자인과 도자공예의 창의적인 혁신을 통한 미래지향적 가치창출을 위해 국민대학교에 개설된 팀팀Class라는 교과목으로 의상디자인학과와 도자공예학과에서 진행되었던 지속 가능한 융합 공예 교육사례를 소개 및 분석하고, 이를 기반으로 새로운 디자인·공예 융합 교육을 활성화 및 가능성을 제시하는 것에 본 연구의 목적이 있다.

### 1.2 연구범위 및 방법

본 연구는 21세기 대학교육 전반에 새로운 패러다임으로 등장한 융합을 기반으로 한 다학제적(multidisciplinary) 디자인·공예 융합 교육의 사례를 국민대학교 조형대학 의상디자인학과와 도자공예학과에서 진행한 팀팀Class를 중심으로 분석 및 연구하였다.

2장에서는 융합 및 융합 교육에 대해 다양한 문헌과 관련 자료의 분석에 의한 이론적인 고찰 연구를 선행하였다.

3장에서는 팀팀Class에 대한 개요를 파악하고, 진행되었던 수업의 구체적인 내용과 진행과정, 그리고 성과를 분석하였다.

이를 바탕으로 디자인·공예 융합 교육에서 해결해야

할 과제는 무엇이고, 디자인·공예 분야에서 융합인재 양성을 위해 지향해야 할 디자인·공예 융합 교육의 방향을 제시하고자 하였다.

## 2. 융합 교육

### 2.1 융합 교육의 개념

미래학자 다니엘 핑크(Daniel Pink)는 인류의 발전단계를 핵심 성장 동력에 따라 농경, 산업화, 정보화 그리고 콘셉트 시대로 구분했다[2]. 이를 기반으로 21세기를 융합(convergence)과 콘셉트(concept)의 시대로 규정하였다[3].

학제 간 융합은 한 분야의 전문 지식 또는 학문적 배경으로는 해결이 어려운 복잡하고 다양한 연구 문제에 대해 이질적인 지식과 배경을 갖춘 둘 이상의 연구자들이 개방적 자세를 통한 소통과 협력을 통해 이론, 개념, 방법 등의 융합 시도를 통해 새로운 접근법으로 복잡다단한 문제를 해결해가는 과정이다[4]. 디자인·공예 융합 교육은 디자인·공예의 관점에서 디자인·공예 분야와 직·간접적 연관 분야를 융합하는 것을 말하며, 창작 활동 전반에 걸쳐 발생하는 다양하고 복합적인 문제를 해결할 수 있는 역량을 갖춘 디자인·공예 인재를 육성하는 것을 목표로 한다.

오늘날 디자인·공예 교육기관은 미래 디자인·공예의 가치를 선도적으로 연구할 수 있는 교육 프로그램을 개발과 함께 이를 효율적으로 진행할 수 있는 교육 환경을 구축하여야 한다. 이러한 이유에서 최근 대학의 디자인·공예 분야에서는 사회적, 문화적 환경의 변화에 따라 다학제적 접근에 의한 융합 교육 프로그램의 개설이 증가하고 있다.

### 2.2 융합 교육 배경

#### 2.2.1 환경의 변화

지난 세기가 정보와 지식의 전문화, 분업화의 시대였다면, 21세기 지식정보화사회의 스마트 혁명은 사회 전반에 걸쳐 융·복합의 분위기를 확산시켰다. 이러한 사회적 현상은 다양한 장르나 학문 간의 경계를 허물며 융합이라는 새로운 패러다임을 등장하게 하였다. 미국의 생물학자 에드워드 윌슨(Edward Wilson)은 그의 저서 「통섭(Consilience: The Unity of Knowledge)」에서 인간의 지식은 통일성을 가지고 있기 때문에 다양한 분야(자

연과학·사회과학·인문과학)가 서로 소통하며 지식 대통합의 방향으로 나아가야 한다[5]고 주장하며, 통시적·공시적 연구를 바탕으로 다양한 영역을 경험할 수 있도록 대학 교육과정의 개편이 필요하다고 주장하였다[6]. 이러한 패러다임의 변화는 대학의 교과과정도 세분화된 전공 중심에서 다양한 학문의 영역을 아우르는 융합 교육으로 전환되고 있다. 이를 통해 창의적인 발상과 인문학적 소양을 갖추고 다양한 학문과 소통할 수 있는 융합인재의 양성을 추구하고 있다.

이러한 사회적 현상에 부합하게 디자인·공예 교육은 이전까지 추구했던 인간 생활의 편리를 추구하는 기능성과 심미적인 표현을 넘어 복잡하고 다양한 사회의 예측하기 어려운 미래를 준비하는 자세와 이를 선도하는 창의적 인재 양성에 집중해야 한다. 융합이라는 시대를 선도하고 있는 패러다임과 상상력과 창조성을 기반으로 하는 디자인·공예의 본질적 속성 간 성공적인 결합을 위해서는 새로운 교육 방향으로의 전환이 요구되었다. 그러나 대학의 융합교과목 개발 및 교육과정 개편 등이 활발하게 진행되고 있지만, 디자인·공예의 융합교과목 개발 및 운영은 다소 미흡한 실정이었으나, 최근 각 대학의 디자인·공예 전공 및 학과에서는 다학제간 교류와 특성화된 협력 프로그램을 기반한 교육 프로그램의 개발 및 운영을 시도하고 있다[7].

### 2.2.2 융합 교육의 필요성

현대사회에서 IT, 경영, 마케팅, 기술, 문화 등 다양한 분야에서 융합을 통한 새로운 서비스의 출현이 융합의 필요성을 대두시키고 있다. 다양한 경험과 사고방식을 가진 사람들끼리 협력하는 과정에서 초반에는 이질감으로 인해 많은 어려움이 있지만, 융합을 진행하는 과정에서 다양한 소통을 통한 협업은 이전과는 새로운 가치를 창출하고 있다. 또한, 디지털 혁명으로 시작된 디지털 기반의 정보화 기술은 지식의 순환주기를 점점 빠르게 변화시켰다. 이러한 변화는 보존·전달을 위한 지식 자체가 아니라 새로운 가치를 창출하는 지식의 활용에 집중하게 하였다[8]. 이러한 지식은 전통적 의미를 넘어 다양한 영역과의 소통에 기반한 창의적 문제 해결에 활용 가능한 새로운 지식의 형태로 발전하고 있다.

이러한 다양한 문제들을 해결하기 위해서는 한 가지 학문만으로는 어렵기 때문에 새로운 지식의 형태로 학문의 통섭을 주장했던 에드워드 윌슨의 말처럼 세계적인 미래예측 전문가들은 미래에는 융합을 통해 지식이 생성되고 새로운 가치가 창출된다고 예견하고 있다. 시대의

거대한 흐름이 된 ‘융합’을 이해하지 못한다면 생존이 어렵다는 현실 속에서 융합을 자유롭게 활용하는 인재 양성의 필요성이 대두되고 있다[9].

대학에서 이질적인 지식과 접근방식을 갖는 서로 다른 전공/학과들이 공통의 목표를 가지고 다양한 관점과 효율적인 프로세스로 협력·진행하다 보면, 이전까지 전혀 예상하지 못했던 창의적이고 새로운 아이디어 도출이 가능하다. 대학에서 효율적인 융합형 디자인·공예 교육을 위해서는 소통에 기반한 전통적인 조형, 세부 전공 중심의 교육에서 벗어나 디자인, 공예, 공학, 인문학 등의 다양한 분야와 팀을 이루어 진행하는 학제 간 교육이 필요하다. 이러한 과정을 통해 새로운 것의 창출을 위한 디자인·공예 교육에서 직접적인 효과를 기대할 수 있다.

## 3. 팀팀Class 프로그램 분석

### 3.1 팀팀Class 프로그램

국민대학교의 교육혁신모델인 팀팀Class는 학교의 교육철학인 시대와 사회의 수요에 부응할 수 있는 인재를 육성한다는 ‘실용주의’와 남을 배려하고 팀워크를 이해하는 ‘공동체 정신’을 실현하는 창의 융·복합 교육모델이다. 미국 와그너 대학(Wagner College)의 심화교육에 실용성을 접목시킨 ‘와그너 계획-학습 커뮤니티 프로그램(Wagner Plan-Learning Community Program)’을 벤치마킹했다. 기존의 학문영역, 교과, 비교과의 고정관념을 탈피하여 서로 다른 학과의 학생들이 이질적인 두 과목을 동시에 수강하게 하는 국내 최초의 혁신적인 교육모델로 협업과 융합이 인재들의 필수 덕목으로 대두되는 대학 교육에 새로운 비전을 제시한다. 이를 통해 새로운 교수법을 통한 실용적, 융합적 지식을 제공하고, 이를 기반으로 습득한 지식을 응용하는 실용적 교육의 전략적 시행과 교양과 전공, 전공과 전공 간 유기적 연계를 통한 영역 구분 없는 교육 시행을 추구하고 있다[10].

#### 3.1.1 개요

팀팀Class는 서로 다른 학과/전공의 전임교원의 2개의 담당교과목을 대상으로 개설이 가능하며, 수업의 과정에는 사회연계활동과 토론 중심의 Tutorial Class를 포함하고 있다.

사회연계활동은 공적 책임감으로 자신들이 소속된 공동체나 지역사회의 다양한 문제를 해결하기 위해 수업에서 체득한 지식을 활용해 중앙 및 지방정부, 지역사회기

관 등과 협업하여 새로운 해결책을 제시하여 변화를 만들어내는 제반 활동을 의미한다. Tutorial Class는 2명의 교원이 동시에 수업에 참여하여 참여 학생들과 함께 다양한 관점에서 특정 주제에 대한 분석, 토론을 통해 다양한 아이디어의 도출과 전개를 자율적으로 진행하는 소통과정이다.

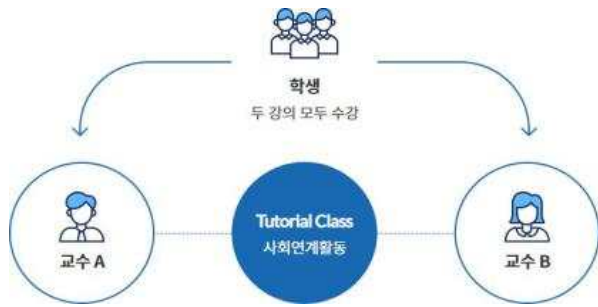


Fig. 1. Outline of TeanTean Class

국민대학교는 이러한 팀팀Class 교과과정을 통해 첫째, 대학 교육철학(공동체 정신, 실용주의)을 실현하는 TEAM 교육혁신 모델을 구축하고, 둘째, 교과, 비교과의 연계 교육, 체계화 및 고도화, 마지막으로 공동체 정신 함양과 실용 교육 확산을 기대하고 있다.

### 3.1.2 운영현황

2018년 팀팀Class가 시작된 후 매 학기 10개 정도의 과목들이 개설되어왔다. 현재 팀팀Class, 팀팀Class-Dual, 팀팀Class-X 등으로 세분화되어 운영되고 있다. 2020학년도 2학기에는 행정학과와 자동차운송디자인학과(공공 휴머니징 모빌리티), 사회학과와 자동차 IT융합학과(융합데이터 분석-사회와 자동차), 식품영양학과와 스포츠교육학과(액티브 시니어 건강관리 프로그램 개발), 의상디자인학과와 도자공예학과(지속가능한 융합디자인 창출) 등의 17개 학과(행정학과 중복)가 연계한 9개 과목이 개설되어 진행되었다.

Table 1. Operational Status of TeamTeam Class

Semester	Number of Subject	Participatory Department	Participatory Faculty
2018-1	3	6	6
2018-2	10	19	24
2019-1	11	18	24
2019-2	12	21	25
2020-1	9	16	18
2020-2	9	17	19

본 연구에서는 의상디자인학과와 도자공예학과가 융합 수업(지속가능한 융합 디자인 창출)으로 진행되었던 팀팀Class의 내용과 진행 과정을 중심으로 수업 분석을 진행한다.

## 3.2 팀팀Class 수업분석

### 3.2.1 개요

의상디자인과 도자공예에서 개설한 팀팀Class는 ‘지속가능한 융합디자인 창출’이라는 부제로 진행되었다. 지속 가능한 디자인·공예에 사람들의 관심이 높아진 지금, 업사이클링(Upcycling)은 폐기물의 단순 재사용(Re-use) 및 재활용(Recycling)의 단계를 넘어 새로운 가치의 창출이라는 점에서 새롭게 주목받고 있다. 이 수업은 두 학과의 전공실습 과정에서 발생하는 폐기물 처리에 관한 고민으로부터 시작되었다. 의상디자인학과와 도자공예학과의 경우 폐섬유의 수거 및 보관의 어려움과 소각비용, 도자공예학과의 경우 리사이클링이 불가능한 불연재 폐기물 등에 관한 처리는 학과를 넘어 환경문제와도 직접적인 관계가 있었다. 이러한 문제를 해결하기 위해 두 학과는 폐자원의 효과적 재활용과 지속적인 가치를 기대할 수 있는 ‘Beyond Product’의 업사이클링 의상디자인과 도자공예의 융합 수업을 진행하게 되었다. 참여학과, 담당 교수, 강의시간 및 장소, 강의방법과 평가유형의 수업개요는 다음과 같다.

Table 2. Class Overview of TeamTeam Class

	Item	Contents
1	Department	Fashion Design + Ceramic Art & Design
2	Subject	Fashion Accessories Design + Product Ceramic Design Create Sustainable Convergence Design
3	Faculty	Kim OO + Park OO
4	Time & Place	Thursday 09:00-11:50, 13:00-15:50
5	Manner of Lecturing	Theory Lecture, Experiment, Practice, Workshop, Tutorial
6	Evaluation Method	Absolute evaluation(2020-2 Semester application) Project, Assignment, Presentation, Class Participation, Attendance

이 수업은 융합교육의 측면에서 두 가지 수업목표를 갖고 있다. 첫째, 공동체적 실용학습능력: 팀별 프로젝트 수행을 통해 학제 간 융합팀을 구성해 융합학습 능력을 향상한다. 둘째, 융합적 사고와 창의적 표현: 다양한 지식의 교류, 재해석 및 융합을 통해 학생들의 창조적 사고의 잠재된 능력을 개발한다.

본 연구에서는 창작에 관해 서로 다른 접근법으로 교육을 받은 학생들이 팀을 구성해 프로젝트를 진행하는 전체적인 과정에 대해 살펴본다. 이를 위해 의상디자인과 도자공예의 지속 가능한 융합디자인 창출 팀팀Class 융합 수업의 효율적인 프로그램 구성 및 원활한 관리를 위한 대상, 방법, 운영, 공간, 소통의 5가지로 분류하고 진행 과정에서의 특성을 분석하고자 한다.

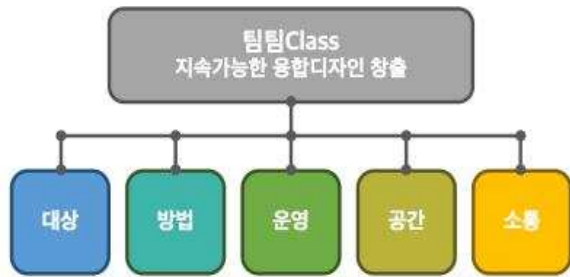


Fig. 2. Process of TeamTeam Class

### 3.2.2 대상

팀팀Class 수업은 의상디자인학과와 도자공예학과, 그리고 타 단과대 다른 전공/학과의 학생들이 학제간 융합팀을 구성한다. 폐기물의 활용을 통한 새로운 가치창출을 목적으로 한 이 수업은 도자공예학과 2학년 학생 10명, 의상디자인학과 3학년 5명, 타 전공/학과 학생 2명으로 총 17명이 참가하였다. 3-4명씩 구성된 5개의 팀은 도자공예학과 학생 2명과 의상디자인학과 학생 1명, 그리고 타 학과 학생 1명으로 구성된 상이한 집단이다. 타 전공/학과 학생 수가 2명으로 20%를 밀도는 전공/학과 간 불균형이 발생했다. 디자인·공예 융합이라는 프로그램의 특성상 타 전공/학과의 접근이 어려웠으며, 초과 학점의 이수에 따른 어려움으로 참여 학생의 불균형이 발생했다. 타 전공/학과 학생들의 경우 실기적 역량을 배제하고, 디자인·공예에 관한 관심과 관련 교양과목의 수강 여부를 사전 면담을 통해 확인하였다. 그러나 수업 참여의 대상이 의상디자인+도자공예+타전공/학과에 제한되었다는 문제가 있었다. 이러한 문제점에도 불구하고 본 수업은 창의적 융합 교육을 위해 인적구성의 불균형 상황에 적합한 운영방식을 고려해 운영하고자 하였다.

두 개 학과와 함께 타 전공/학과가 참여한 수업으로 교육 대상에 따라 추구하는 목표가 변화할 수 있으며, 어느 교육 시기에 융합 교육이 적합한 것인지 확인하고자 하였다.

본 수업의 진행을 통해 도출된 결과는 전공에 대한 기

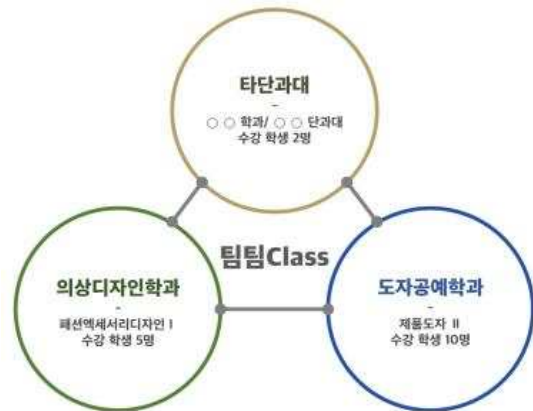


Fig. 3. Registration Status of Students in TeamTeam Class

본적인 교육이 선행된 후 융합교육이 진행되어야 한다. 학과에서 습득한 전공 지식을 기반으로 이질적인 학문과 협업하는 것이 새로운 융합형 인재 양성을 가능하게 할 것이다. 이를 위해서는 디자인·공예 전공/학과에서는 심화된 전공 교육을 통해 타 전공과 융합 프로그램이 운영되어야 한다.

### 3.2.3 방법

디자인·공예 분야에 있어 창의성은 특정한 목적을 가지고 디자이너와 공예가에 의해 지속적이고 실용적이며 만족감을 충족시킬 수 있는 것을 창출해내는 과정이다. 창의적 디자이너와 공예가에게 요구되는 전문적 역량은 정량적인 지식체계로 규정하거나, 평가하기 어려운 특성이 있다[11]. 현재 국내의 많은 대학에서는 이론과 실습의 균형 있고 체계적인 프로그램의 심도 있는 교육으로 융합적 사고와 창의적 표현 역량의 강화를 추구하고 있다. 그러나 대학의 디자인·공예 전공/학과에서 시행되고 있는 융합 교육은 학생 중심의 수업과 단순 프로젝트를 통해 진행되고 있어, 융합 교육의 성과를 높이기 어려움이 있다[12]. 이러한 문제점을 해결하기 위해 본 수업에서의 교육 방법은 상호 학제적 차원에서 다양한 전공/학과 교원이나 전문가들이 협조하여 진행하였다. 일반적으로 기존의 디자인·공예 전공/학과의 수업 방법은 한 명의 교원이 학생들과 지식을 공유하는 방법이라면, 융합 교육은 학생을 중심으로 다양한 교원과 전문가에 의해 지식이 상호 작용하는 프로젝트로 진행되는 것이 일반적이다[13].

본 수업에서는 전공 분야 간의 연계를 강화하고 수업의 효과를 높이기 위해 의상디자인학과와 도자공예학과의 담당 교원 2명이 매시간 함께 수업하는 팀 티칭 방식으로 수업을 진행하였다. 이 과정에서 융합방식에 의해



두 학과의 주제에 관한 이론과 실습의 적정기술 (appropriate technology)의 개념을 도입해 학제적 융합이 가능한 디자인 방법을 고찰했다. 이를 통해 학제적 팀구성에 의한 다양한 시각이 융합된 페자원의 업사이클링 디자인-공예 창출을 시도했다. 또한, 업사이클링 관련 산업체의 전문분야 외래 교수 및 해당 산업체 소속 디자이너, 업사이클링을 주제로 활동하고 있는 공예가의 특강과 프로젝트 제작물 평가를 진행하여, 학생들의 창의적 식견의 확장에 주력하였다.

Table 3. Participatory Faculty and Expert

	Name	Belong	Field
1	Kim ○○	Kookmin University	Fashion Design
2	Park ○○		Hybrid Craft
3	Lee ○○	KOLON RE:CODE	Upcycling Fashion Design
4	Kim ○○		Director
5	Moon ○○	Small Moon	Convergence Ceramic Design

### 3.2.4 운영

디자인-공예 융합 교육 프로그램을 효과적이고 성공적으로 운영하기 위해서는 다양한 조건들이 선제적으로 해결해야 할 필요가 있음을 알 수 있었다. 또한, 다양한 지식과 경험을 갖춘 교원과 상이한 전공/학과의 학생들이 필요하다. 그리고 학생의 비율이 균형적으로 구성되었을 때 가장 효율적인 융합교육을 완성할 수 있다. 이를 위해 다양한 전공/학과의 학생들을 대상으로 한 홍보를 학교 홈페이지, SNS, 홍보 포스터 등을 통해 진행하였다.



Fig. 4. Promotion `Poster of TeamTeam Class

팀팀Class라는 융합 교육 프로그램을 운영에 있어서 다각적인 실험과 다양한 접근방법을 실행하기 위해서는

경제적 지원이 필요하다. 국민대학교에서는 팀팀Class 참여교과목 소속 단과대학으로 수업운영 지원금(활동지원비)이 배정되어 있다. 팀팀Class의 학생활동 지원 목적의 집행이 불가해 반드시 학생들의 연구활동에 대한 지원비로만 사용 가능해 학생들의 실험/실습, 워크숍, 특강 등에 사용되었다[14]. 또한, 팀팀Class 수강생들을 위한 장학지원을 시행했다. 수업 외 수강생들의 사회연계활동, 융복합 교육관련 프로젝트 활동에 대한 장학지원으로 등록금과 무관하게 지원되며, 이를 통해 학생들의 학업의 지를 고취시킬 수 있었다.

학교 차원에서 경제적 지원은 수업 전체에 걸쳐 원활한 운영을 위해 중요하다. 제한적 지원은 공간, 장비의 사용에 한계를 주며, 활발한 융합 교육 활동에 제한이 생기는 문제를 발생시킨다. 이에 대한 해결을 위해서는 적합한 경제적 지원이 요구된다.

### 3.2.5 공간

디자인-공예 융합 교육 프로그램이 원활하게 진행되기 위해서는 교수-학생 간, 학생 간 소통하고 아이디어를 구현할 수 있는 실습을 위한 공동 공간이 필요하다. 공동 공간의 역할은 소통을 기반으로 효과적이고 효율적인 융합 교육을 가능하게 한다. 그러나 해외의 디자인-공예 대학이 물리적 접촉의 증가를 위한 공동 공간을 설치하고 있는 상황에 비해 실질적으로 융합 교육 특히 디자인-공예 분야의 융합 교육을 위한 공간은 대다수 국내의 대학교에 설치되어 있지 않은 실정이다.

팀팀Class 진행을 위해 단과대학 건물 내 2개의 실기실, 1개의 세미나실이 활용되었다. 디자인-공예과의 특성상 학년별 전공 실기실이 있었다. 이 의상디자인학과와 도자공예학과의 실기실에서는 제작을 위한 물리적인 공간으로 활용과 더불어 학생들의 팀 작업 시 자유로운 소통이 가능한 장소로 활용되었다. 또한 세미나실에서는 이론 강의와 튜토리얼이 진행되었다. 그러나 2020년 코로나(COVID-19)로 인한 사회적 변화는 대학의 교육운영에 많은 영향을 주었다. 특히, 대면 수업이 간헐적으로 허용되면서 수업의 많은 시간을 ZOOM에 의한 비대면 수업으로 진행하였다. 이는 실물 제작을 계획한 이번 수업 운영에 난해한 문제로 대두되었다. 실기실의 면적에 따른 출입 인원의 제한으로 학생들은 공동제작을 위한 물리적 시간을 제약받는 등 많은 어려움을 겪었다. 이러한 상황 속에서도 학생들은 실내외를 관계없이 공동작업을 진행해 완성도도 높은 결과물을 창출했다는 점에서 높이 평가되었다.



Fig. 5. Space in TeamTeam Class

### 3.2.6 소통

디자인·공예 영역에서 융합은 창의성의 극대화를 추구하고, 창의적인 현상과 결과를 새로운 측면으로 재해석하고자 하는 하나의 방식으로 여기에는 각 영역 간의 소통 (communication)은 창의적 분위기를 만드는 역할을 한다[15]. 다양한 학과가 하나의 디자인·공예 융합 교육 프로그램을 운영하기 위해서는 협동의 과정이 필수적이지만 이로 인해 다양한 소통의 어려움이 발생하기도 한다. 이를 해결하기 위해서는 학과, 교원, 학생 간의 다각적인 소통을 통한 갈등의 어려움을 해결하는 것이 필요하다.

하나의 수업을 2명의 교원에 의해 팀 티칭으로 이루어지는 팀팀Class는 수업을 개설하기 전에 교원 간 서로의 전문성을 존중하며, 충분한 협의를 통해 공동의 목표를 수립하였다. 이러한 수업목표에 따라 교원들은 학생들과의 소통방식에 대해 협의하였다. 일반적인 상황이 아닌 코로나(COVID-19) 시기였기에 이전과는 다른 소통방식이 필요했다. 이전에 소통을 위해 사용되었던 이메일 또는 인터넷 메신저와 함께 ZOOM이라는 새로운 소통방식을 적용했다. 물론 가깝지 않은 물리적 공간을 사용하기 때문에 교원, 학생 간 소통의 어려움을 겪었다. 이를 해결하기 위해 정부의 코로나 대응 정책과 학교의 비상대책위원회의 통제상황에 따라 학교의 동의를 얻어 짧은 시간이라도 정기적으로 대면 수업을 팀별 튜토리얼 형식으로 진행하였다.



Fig. 6. Communication in TeamTeam Class

그러나 이러한 다양한 소통방식에 의한 운영에도 불구하고

하고 팀별 프로젝트로 진행된 본 수업에서도 교원과 학생, 학생 사이에 커뮤니케이션 문제가 발생하기도 했다. 이를 해결하고, 학생들의 편의를 위해 수업 시간 또는 이외의 시간에도 별도의 소통 채널을 활용했다. 코로나 상황 속에서 팀팀Class 디자인·공예 융합 교육 프로그램을 운영하면서 소통에 있어 이전보다도 더 많은 문제점을 찾아볼 수 있었다. 이러한 상황에서 교원들은 학생들과 다각적으로 소통하는 방법을 배우고 있다.



Fig. 7. Methods of Communication in TeamTeam Class

## 4. 결론 및 제언

본 연구는 국민대학교가 시행 중인 팀팀Class 교과과정 중에서 의상디자인학과와 도자공예학과의 디자인·공예 융합 교육 프로그램에 대한 심층적 사례 분석을 진행하였다. 대학의 혁신 모델로서 팀팀Class가 목표했던 바와 같이 서로 다른 분야의 학과, 교원, 학생들이 팀을 이루어 새로운 창출을 위한 창의적 수행과정을 살펴봄으로써 융합 교육의 효과를 실증적으로 확인했다는 것에 융합 수업의 의의가 있다. 또한 코로나로 인해 앞으로 다가올 뉴 노멀(New Normal) 시대 디자인·공예 분야에서 융합 교육의 새로운 방향 설정에 도움이 되길 바란다.

본 연구는 업사이클링에 기반한 지속 가능한 융합디자인 창출이라는 융합 수업을 교육 대상, 방법, 운영, 공간, 소통으로 분류된 5가지 기준으로 수업 사례를 심층 분석하여 몇 가지 한계와 시사점을 도출하였다.

첫째, 디자인·공예 융합 교육 프로그램의 효율적, 효과적 운영을 위해서는 개방적인 사고로 학문 간 경계를 낮춤으로써 다양한 전공/학과와의 협력이 필요하다. 이번 팀팀Class는 대부분 의상디자인학과와 도자공예학과 학생들이었고, 타전공/학과 학생들의 참여가 적었다. 이는 디자인과 공예라는 실기적 재능과 실물 제작에 바탕을 둔 전공수업에서 진행되는 융합 수업이라는 인식으로 인해 타 전공/학과 학생들의 참여를 이끌지 못했다고 판단된다. 이를 해결하기 위해서는 융합 교과과정의 커리큘럼 (curriculum)에서 다양한 전공의 융합 영역에 대한 구체

적이고 세부적인 설명이 필요한 것으로 보인다. 또한, 융합 관련 전공에 관한 폭넓은 교육이 수반되어야 할 것이다. 다양한 전공/학과와의 유기적인 융합은 새롭고 창의적인 결과를 창출하게 할 것이다.

둘째, 지속가능한 융합디자인 창출을 위한 의상디자인학과와 도자공예학과의 팀팀Class 수업에서는 교육 방법의 개선을 시도하였다. 일반적으로 융합 교육 방식은 다른 전공의 교원들이 각자의 수업시간에 교대로 돌아가면서 진행하는 블록 강의 형식으로 진행되고 있다. 그러나 교원이 본인의 전문분야를 교대로 진행하는 블록 강의는 전문 지식 간 관계를 효율적으로 학생들에게 전달하지 못한다는 단점이 있다. 이러한 이유에서 이 수업은 블록 강의가 아닌 담당 교원 2명이 매시간 공동으로 수업을 진행하는 팀 티칭 방식을 선택해 지식 간의 연결고리를 효과적으로 전달하고자 하였다. 이를 통해 각 교원의 전문 지식이 각각의 독립성은 유지하면서 특정 분야에 집중되지 않는 균형 잡힌 융합 교육을 진행하였다. 이러한 수업방식으로 진행된다면 수업의 질과 학생 만족도가 함께 향상될 것이라 기대할 수 있다.

셋째, 디자인·공예 분야의 다른 전공/학과 간의 융합 시도를 통한 새로운 창출을 위해서는 관심과 지원이 뒷받침되어 운영되어야 한다. 따라서 정부 또는 학교 차원의 지속적인 지원뿐만 아니라 융합 교육 프로그램이 발전하고 활성화가 될 수 있도록 실질적인 제도적 지원이 요구된다. 이번 팀팀Class 수업에서는 학생들이 선호하는 다양한 홍보방식을 활용해 학생들에게 융합 교육에 대한 인식을 고조시켰다. 또한 수업운영 지원금(활동지원비)과 팀팀Class 수강 학생을 대상으로 한 장학금 지원을 통해 성공적인 융합 교육을 위한 학생들의 학업 의지를 북돋우었다. 이러한 연구 활동을 위한 학교 차원의 적극적인 지원은 팀팀Class 융합 교육 프로그램을 성공적으로 이끄는 계기이기도 하다.

넷째, 팀팀Class 디자인·공예 융합 수업의 효율성 향상을 위해서는 각 전공/학과의 특성을 이해하고, 교류할 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 이를 위해서는 융합 수업을 진행하기 위한 물리적 공간을 효과적으로 위치하게 함으로써 협업과 공유, 소통이 원활하게 할 필요가 있다. 2020학년도 2학기에 진행된 팀팀Class 수업은 코로나(COVID-19) 상황으로 인해 이론, 실기 그리고 튜토리얼 수업을 위한 물리적인 환경 구성에 많은 어려움이 있었다. 이러한 상황을 해결하기 위해서는 학교 차원의 체계적이고 적극적인 공간 지원이 필요하다. 이를 통해서만이 원활하고 효과적인 디자인·공예 융합 교육의 진행이 가

능하다고 판단된다. 또한, 향후 디자인·공예 융합 교육을 위한 공간은 소통을 위한 개방형 공간과 전문적 실험, 실습을 위한 별도의 실기 공간이 조화를 이루는 공동 공간과 독립적 공간이 요구된다.

다섯째, 팀팀Class에서는 학과 간, 교원 간, 교수와 학생 간, 학생 간 등 다양한 방식에 의해 수업에 관한 소통을 시도하였고, 이 과정에서 소통의 여러 문제점을 인지할 수 있었다. 이를 해결하기 위해 두 학과의 팀팀Class 담당교원들은 수업 진행과정에서의 원활한 소통을 위해 다양한 노력을 하였다. 그 결과 소통을 위해서는 다양한 종류의 소통방식도 중요하지만, 이러한 융합 교육을 실행에 있어 학생들뿐만 아니라 교원들의 개방적인 사고와 수용적인 태도를 기반으로 서로의 전문성과 다양성을 이해와 존중하며, 공동 목표를 위해 함께 협력하는 것이 중요하다는 점을 인식하게 되었다. 새로운 분야에 대한 개방적인 사고를 통해 학생들은 차원 높은 소통 능력을 향상하고, 또한 타 전공/학과에 대한 존중을 배움으로써 융·복합시대를 선도할 수 있는 디자인·공예 인재로 성장할 수 있을 것이다.

본 연구는 2020년 2학기에 진행된 국민대학교 팀팀Class의 디자인·공예 융합 교육 프로그램의 운영 사례를 분석하는 것이다. 이를 위해 기존 문헌연구를 통한 디자인·공예 융합 교육 관련 중요 항목을 5가지(대상, 방법, 운영, 공간, 소통)로 구분해 분석하였다. 이를 통해 디자인·공예 융합 교육 프로그램에 대한 경험과 문제점, 그리고 해결방안을 제시하였는데 본 연구의 의의가 있다. 이는 향후 디자인·공예 융합 교육 프로그램의 운영에 적용 가능할 것이다. 본 연구에서는 국민대학교 팀팀Class 디자인·공예 융합 교육 프로그램으로 사례연구 대상을 한정하였으나 향후 지속적인 연구를 통해 다가올 포스트 코로나(Post COVID-19) 시대의 새로운 환경에 적용 가능한 디자인·공예 융합 교육 프로그램을 위해 후속 연구가 진행되어야 할 것이다.

## REFERENCES

- [1] S. J. Lee, J. Kim, W. Joo, S. Chae & S. Yoon (2007). A Study on Design Education Re-engineering by Multi-disciplinary Approach, Journal of Korean Society of Design Science, 20(3), 299-314
- [2] D, H. Pink, (2005). A Whole New Mind: Why Right-brainers Will Rule the Future, New York: Riverhead Books



- [3] S. I. Kim, S. Jun, (2013). The Development of Convergence Design Education Process, Journal of Digital Design, 13(2), 127-136  
DOI: <https://doi.org/10.17280/jdd.2013.13.2.013>
- [4] H. Kang, (2012). A Study on the Development of Interdisciplinary Design Education Model, Masters Dissertation, Seoul National University, Seoul
- [5] E. Wilson, (2005). Consilience: the unity of knowledge, trans: D. Jang, J. Choi, Seoul: Science Books
- [6] H. Y. Kim, (2013). The Proposition of the Directions about Convergence-based Courses and Basic Convergence Subjects for Systemed Convergence Education, Korean Journal of General Education, 7(2), 11-38  
UCI(KEPA):I410-ECN-0101-2014-802-003282998
- [7] M. H. Yun, (2014). A proposal and the Current Status of Convergence Education on Korea's Art and Design College, Journal of the Korea Society Design Culture, 20(1), 431-444
- [8] W. T. Kim, L. Hur. (2010). Development of Creativeness via Convergent Design Education Program, KSDS Conference Proceeding, 2010(5), 26-27  
UCI(KEPA):I410-ECN-0101-2010-658-002384146
- [9] Y. R. Kim, K. M. Choi. (2012). Conditions for Convergence Talent, Tipping Point, 90
- [10] Y. Y. Yang, (2021, 04, 26) TeamTeam Class, Joongang Sunday,  
<https://news.joins.com/article/23446182>
- [11] P. H. Kang, (2014). Study on Structure of a Strategy to Cultivate Integral Value Creating Design Human Resource: Focused on a study classification system according to future industrialsocial change, Journal of Digital Design, 14(2), 671-682
- [12] N. Kim, (2012). A Study on motion graphics Curriculum based on interaction by multidisciplinary Design Education Model Approach, Korean Society of Design Science, autumn conference, 202-203  
DOI: <https://doi.org/10.17280/jdd.2012.12.3.051>
- [13] S. Lee, H. Cho, Y. Hong, J. Im, K. Suk, S. Kim, K. Kim, (2013). A Suggestion for Integrated Design Education System: A Case Study on Domestic College Programs, Archives of Design Research, 26(3), 219-238  
DOI: <https://doi.org/10.15187/adr.2013.08.26.3.219>
- [14] Kookmin University Education. (2021, 5, 23). TeamTeam Class  
<https://www.kookmin.ac.kr/user/kmuNews/kmuEdu/001/index.do>
- [15] D. E. Kwon, S. H. Jang, (2013). The Effect of Multidisciplinary Design Education for a Creative Climate in the Collaborative Design Process, Archives of Design Research, 26(3), 241-262  
DOI: <https://doi.org/10.15187/adr.2013.08.26.3.241>

박 중 원 (Jung-won Park)

【정회원】



- 2000년 2월 : 국민대학교 조형대학 공예미술학과 도예전공 (학사)
- 2003년 2월 : 국민대학교 일반대학원 도예학과 (석사)
- 2009년 6월 : University of Wales Institute, Cardiff, MA Ceramics 졸업
- 2015년 6월 : University of Sunderland, Ph.D. Glass and Ceramics 졸업
- 2019년 3월 ~ 현재 : 국민대학교 조형대학 도자공예학과 조교수
- 관심분야 : 도자, 공예, 전시기획
- E-Mail : [pjw9357@kookmin.ac.kr](mailto:pjw9357@kookmin.ac.kr)