

일본 디자인 교육의 현황

The present status of Japan's design education



정원준 (Chung, won jun)

동명대학교 시각디자인학과

이 논문은 2005학년도 동명대학교 학술연구비 지원에 의하여 이루어진 것임

논문요약

Abstract

I. 서론

II. 일본 디자인 교육의 역사

III. 일본 디자인 교육의 실태

1. 조사목적 및 범위
2. 조사방법
3. 조사대상의 범위 및 분류방법
4. 대학의 학과구성
5. 대학의 교육과정 구성

IV. 결론

참고문헌

(keyword)

japan, design education, design course

논문요약

일본 디자인 교육기관의 현황, 학과의 구성 및 특징, 그리고 교과목 구성을 조사하여 일본 디자인 교육의 현황에 대해 살펴보았다. 먼저 어떠한 종류의 디자인학과가 있는지를 파악하기 위해 4년제 디자인 관련 대학 57개교 252개학과, 2년제 디자인관련 대학 47개교 137개 학과를 조사하였으며 시각디자인계열학과 4년제 25개 대학과 2년제 11개 대학의 교과목분포에 대한 분석을 하였다.

결과, 일본의 4년제 및 2년제 대학에서 시각디자인계열의 학과가 9개 계열 중에서 가장 높은 비율을 차지하고 있음을 알 수 있었다. 시각디자인계열의 교과목 분석 결과 실습교과목대비 이론을 중심으로 한 교육이 행해지고 있으며, 3학년과 2학년에 전공과목이 많이 분포되어 있음을 알 수 있었다. 또한 컴퓨터관련 교과목이 계속적으로 증가추세에 있는 것으로 파악되었다. 2년제 대학의 경우, 전공실습과 컴퓨터를 활용한 교과목이 많이 분포되어 있음을 알 수 있었다. 이러한 경향은 일본의 디자인 교육도 14세기 쿠텔베르크의 인쇄발명 이후 발전되어 온 시각문화에 의한 시각계열의 학과가 인기와 수요가 있는 것으로 파악되었으며 정보혁명시대의 멀티미디어 보급에 따른 디지털, 웹, GUI, VR등의 컴퓨터그래픽을 중심으로 한 새로운 형태의 비주얼 디자인계열의 학과가 발전되어오고 있음을 알 수 있었다.

Abstract

I have inquired into the present status of Japan's design education by researching current status of design institutions, organization and characteristics of designing department, and their design courses.

First, in order to find out what types of design departments are there, I researched on 252 departments in 57 design related 4-year colleges and 137 departments in 47 design related 2-year colleges. Also, I analyzed course distribution of visual design department in 25 4-year colleges and 11 2-year colleges. As a result, visual design department is shown to occupy the highest rate among 9 different types of design departments. In analyzing courses of visual design, theory-oriented education for preparing

practicum is practiced, and core courses are mainly distributed in sophomore and junior years. Also, it is analyzed that weight on computer-related courses are continuously on the rise. In case of 2-year colleges, practicum and courses using computer have taken large proportion of total classes.

Such tendencies show popularity and demand for visual design department, which based on visual culture that has been developing since invention of typography by Gutenberg in 14th century, is on the rise. Also, in this revolutionary information era, next-generation of visual design using computer graphic such as digital, Web, GUI, VR, etc is in the process of rapid growth due to widely spread multimedia contents

I. 서론

일본의 디자인 교육은 근대예술운동과 같은 흐름 안에서 20세기 러시아 혁명기¹⁾의 브후테마스²⁾와 그로피우스 이념을 바탕으로 설립된 바우하우스와 같은 전문교육과 함께 산업과 예술과의 관계 속에서 미래를 설계해왔다고 할 수 있다. 사회체제나 경제기반은 다름에도 불구하고, 디자인 교육은 예술의 현실적 문제와 사회적 공리성을 목적으로 걸어왔다.

일본 디자인 교육은, 명치시대³⁾의 시작과 함께 제1차 세계대전까지는 산업의 진흥을 위한 디자인운동으로서, 종래의 공예를 산업화, 양산화하여 생활운동으로서의 일면을 가지고 있었다. 제2차 세계대전까지는, 산업운동에서 예술운동으로 발전하여, 동경고등공예학교⁴⁾, 제국공예회⁵⁾, 국립공예지도소⁶⁾등의 설립과 함께, 산업공예라고

1) 러시아 혁명기: 1904년부터 1920년까지 일어난 혁명으로서 러시아 구성주의는 러시아 혁명기의 대표적인 아방가르드 운동의 하나로 1920-30년대에 러시아에서 일어난 추상주의 예술운동으로, 말레비치, 로드첸코, 엘 리시츠키 등에 의해 일어난 조형운동이다.

2) 브후테마스(Vkhutemas): 러시아 혁명 후 모스크바에 설립된 미술학교로 이전의 회화 조각 건축 학교와 스트로가노프 미술학교가 합쳐져 이루어졌다. 1918년 설립 당시에는 스보마스 Svomas(Svobodniye gosudarstvenniye khudozhestvenniye masterskiye 자유 정부 미술 작업소)로 불렸으나 1920년에 브후테마스로 명칭이 변경되었다. 내용 가보는 브후테마스를 다음과 같이 묘사했다. “브후테마스는 학교이기도 하고 자유로운 아카데미이기도 하다. 그곳에서는 회화, 조각, 건축, 도예, 금속 세공과 목공 작업, 직물, 타이포그래피를 가르치는 7개의 과가 있어 특수한 직업교육이 이루어졌을 뿐만 아니라 일반적인 토론이 행해졌고, 다양한 문제에 관해 학생들이 주도하는 세미나가 열렸다. 이 세미나에는 일반인들도 참여할 수 있었으며 공식적인 교수가 아닌 예술가라도 강연을 하거나 수업을 할 수 있었다.” 1925년 명칭이 브후테마스에서 브후테인(고등 기술 연구소)으로 변경되었으며 1931년에 중앙당의 통제 하에 학교가 재조직되었다.

3) 명치시대(明治時代):명치란 일본의 왕의 연호를 칭하며 1867.2.13-1912.7.30까지를 의미하며 서구문명을 받아들이는 명치시대 유신을 단행하여 근대화의 길로 들어선 시기

4) 현재의 켄바대학(千葉大學)공학부의 전신이며, 동경고등공예학교는 대정(大正:1912-26) 11년 동경에 설립되어 공업과 미의총합을 이념으로 일본의 공업디자인계를 리드하는 많은 인재를 배출하였다. 2차대전에 의해 교사는 소실되었으며, 쇼와(昭和:1926-89)24년 켄바대학 공예학부로서 재출발하여 공학부로 연계되어 현재에 이르고 있다.

5) 제국공예회(帝國工藝會):다가무라토요치카등에 의해 1926년 발족된 공예단체, 이시기에 일본의 국산 장려운동이 일어나며 도쿄부에 미술관이 개관된다. 1927년 우에노 이사부로등이 일본인터내셔널 건축회를 결성하여 “제국공예지”를 창간한다.

6) 국립공예지도소 : 1928년11월에 센다이에 상공성에 의해 창설되었다. 산업공예에서 전통기법 등 폭넓은 연구와 과학적

하는 말이 나오게 되었으며, 예술적인 보편성을 디자인에서 찾는 운동이 번성하게 되었다. 그리고 제2차 세계대전 이후부터 고도경제성장의 초기까지는, 예술적인 보편성에 기능을 중시한 디자인을 서서히 드러냈다. 패전 후의 경제부흥은 산업 재건설의 관점에서 대량생산을 주목적으로 한 기능주의적 디자인이 나타나게 되었다. 전문교육으로서의 디자인도 대학교육 안에 디자인학과가 설치되었으며 디자이너의 양성이 시작되었다. 이 시기는 유럽의 바우하우스 디자인 교육의 한 면이 일본에서도 개화한 시기라고 할 수 있을 것이다. 일본의 경제성장 이후, 현재에 이르기까지는 대량생산과 대량소비사회의 확충에 따라, 디자인에 있어서도 화려한 색채나 참신한 형태를 호소하는 목소리가 높게 되어, 대량소비사회에 있어서, 소비자 개인의 자기존재나 소유감 등을 만족시킬 필요를 나타나게 되었다. 디자인 교육도 기능주의에서 예술적인 표현으로 교육의 전환을 가지게 되었다.

이러한 일본의 전문교육으로서 디자인 교육은, 사회상황에 디자인이 적응하는 흐름을 같이했다고 말할 수 있다. 이러한 흐름을 축으로, 디자인 교육은 기능주의와 예술표현의 사이를 움직이면서, 산업과 예술, 그리고 과학기술과의 사이를 다양하게 관련시키며 미래의 전망을 그려온 것이다.



[그림1] 산업공예시험소의 전신인 국립공예지도소/1952년

II. 일본 디자인 교육의 역사

명치시대(1868-1912)가 시작되면서 일본 디자인 교육은 산업진흥의 일환으로서 종래의 공예를 산업화, 양산화하면서 발전하여 제2차 세계대전이후부터 고도경제성장이 시작되면서 유럽의 바우하우스 디자인 교육이 개화되었다. 1951년 일본 선전미술회⁷⁾가 결성, 디자인운

연구 및 수출 진흥이 설치의 주요목표였다. 일본 최초의 국립 디자인 지도기관이라고 할 수 있다.

동을 중심으로 개인의 디자인사무실을 개설 하는 등 디자인 활동을 시작하여 대학에도 디자인 관련학과가 개설되었다. 그 뒤 마쯔시다(Matsusita), 도시바(Tosiba) 전기 등의 회사에 디자인 담당부서가 개설되었다. 일본 디자인 교육의 역사는 명치시대의 학교교육의 시작과 함께 성립했다고 할 수 있다. 명치시대 아동/학생들의 사회 주체적 움직임으로서 조형표현의 내용을 보면 구성력, 감상력, 기술력등 기초적 조형 능력 육성에 중점을 둔 방법론으로서 조형 주의적 교육을 주장하였다. 기초조형 교육의 기운이 상승할 즈음에 바우하우스의 기초교육의 영향에 의해 디자인 교육은 보다 현실적 방법론으로서 나타나게 되었다. 이것은 쇼와 초기의 구성교육운동이었다. 바우하우스의 기초교육을 조형의 요소적 파악과 조형표현이라는 점에서 오늘날의 디자인 교육과 비슷한 것으로서 포괄적으로 생각할 수 있다. 전후의 디자인 교육은 이전의 구성교육의 흐름을 참작하여 현실사회와의 대응을 하며 다음과 같은 특성을 갖추게 된다.

- 1)조형으로서의 특성: 조형전반에 공통하는 요소나 속성의 교육(구성교육)
- 2)시각적 교육으로서의 특성: 시각언어나 조형문법, 시각능력의 교육
- 3)조형에 있어서의 계획주의: 조형전반의 계획으로서, 특히 공작, 공예와의 관계가 크다.
- 4)문제해결학습으로서의 특성: 조형과 일상생활과의 관계로부터 디자인프로세스를 기본으로 한 교육

일본 디자인 교육의 특성은 전후사회에서의 디자인보급으로부터 추출된 교육내용을 풀이한 것이 될 수 있다. 현실사회의 디자인은 항상 사회성과 연계를 가지며 디자인대상, 물리적, 경제적 제약 등과 함께 해 왔다.

일본의 디자인 교육은 구체적으로는 구성과 밀접한 관

7) 일본 선전미술회:Japan Advertising Artists Club 통칭 「일선미」, 약칭 JAAC.1938년에 결성된 「광고 작가 간담회」 멤버가, 디자이너의 직능단체로서 「도쿄 광고 작가 클럽」을 설립. 1951년 각 기업의 유력 디자이너에 의해 「일본 선전미술회」가 설립되어 하라히로무, 아마나야야오, 아라이 세이이치로우, 카메쿠라 유우사쿠등 약 50명에 의해서 시작되었다. 이후, 오사카, 나고야 외 전국 주요 도시에서 매년 전람회를 개최해, 53년부터는 작품 공모를 시작, 신인의 등용문이 된다. 국제 디자인 회의에의 참가 등, 해외와의 교류도 활발하게 진행했다. 일선미는 전후 최초의 전국적인 확대를 가진 그래픽·디자이너의 직능단체로서 설립되었지만, 서서히 권위를 늘려 간다. 1970년, 학생 운동과 함께 「혁명적 디자이너 동맹」 등 전람회의 중지를 피할 수 없게 되어 해산. 도쿄·나고야·오사카의 3도시에서, 대대적으로 해산전이 개최되었다. 일본 그래픽 디자인 운동의 일익을 담당한 단체이며, 디자인 사에 남을 많은 명작을 세상에 알렸다.

계를 가지고 있다. 구성이라고 하는 호칭에 고집하는 것이 아닌 기초조형 또는 기초 디자인이라고 하는 것으로서 표현영역을 발전시키면서 조형세계의 미래를 그릴 수 있는 표현방법을 다양하게 형성하는 방법론을 의미한다. 일본 디자인 교육은 전쟁전후를 기점으로 구성교육을 중심으로 경제와 기술, 생활스타일등의 영향을 받으며 변화되어 왔다. 이러한 변화에 대한 디자인 교육은, 디자인 교육의 체제, 기술과 기능, 교육에 있어서의 교육과정, 학과의 분포, 과목의 구성 등과 함께 변화되어왔다. 다음의 내용은 이러한 역사적 배경을 바탕으로 현재의 일본 디자인 교육의 내용을 살펴 보기위한 방법으로 디자인계열 교육기관의 학과현황에 관한 조사 및 교육과정의 분포에 관한 조사를 하였다.

III. 일본 디자인 교육의 현황

1. 조사목적 및 범위

일본은 일반적으로 디자인선진국이라고 불리기도 한다. 일본이 디자인선진국으로서 바탕이 된 디자인 교육이 중요한 부분을 차지하고 있음은 새삼 말할 나위가 없다. 본 조사는 일본 디자인 역사 및 디자인 교육체계를 조사함으로써, 오늘날 우리의 입장에서 가장 가까운 문화적, 사회적 배경을 가진 일본의 디자인 교육을 이해하는데 도움이 되리라 생각된다. 먼저 일본 디자인 교육기관의 실태를 위한 조사방법으로 학과 구성을 중심으로 디자인 관련 교육기관과 교육체계를 분석하여 이에 따른 특징을 나열하고자 한다.

일본 디자인 관련 교육기관의 현황을 파악하기 위하여 조사범위를 일본대학을 중심으로 한 디자인 교육기관으로 하였으며 분류 방법으로는, 시각디자인, 제품디자인, 영상디자인, 컴퓨터그래픽, 생활디자인, 건축디자인, 영상디자인 등 9종류의 학과로 대분류했다.

2. 조사방법

최근 디지털 화에 따른 디자인 교육방법론을 연구 및 개발하는 대학이 증가하고 있는 추세다. 다음의 조사 내용은 멀티미디어의 보급과 정보시대에 있어서 일본 디자인 교육의 현황 및 디자인 교육기관에서의 학과구성을 살펴보기위한 실태조사라고 할 수 있다. 기간은, 2005년 6월에서 2005년 10월까지 약 4개월에 걸쳐서 조사를 하였다. 조사방법으로는 E-mail, 대학의 홈페이지 디자인, 대학안내서, 엽서를 이용하였

다(표1).

E-mail		홈페이지		대학안내서		엽서		합계
4년	2년	4년	2년	4년	2년	4년	2년	
5	11	44	37	3	4	-	-	104

【표1】 일본 디자인 교육기관의 조사방법

拜啓 貴大學におかれましてはますますご清榮のこととお喜び申し上げます。
さて、私は韓國の東明情報大學でデザイン教育に関する研究をしている鄭元俊と申します。
論文の一部分で「日本のデザイン學科の種類とカリキュラム」に関する内容を調べる目的として、貴大學のデザイン関連學科の詳しい内容を知りたく返信用封筒を同封いたしますので、貴大學の大學案内および教育内容に関する資料などをお送り下さいますようお願い申し上げます。
どうぞよろしくお願い申し上げます。2005年 月 日

東明情報大學 視覚デザイン學科
鄭元俊 教授研究室

住所：608-711 Yong-Dang Dong 535, Nam-GU, Busan Korea
電話：051-610-8531
メール：wjchung@tit.ac.kr

【표2】 엽서 및 메일에 의한 조사 예

편지를 우송하여 답장이 없는 경우 또는 홈페이지에 의해 공개되지 않는 대학은 메일 또는 대학도서관에 비치되어 있는 교육과정 소개 책자를 이용하여 조사를 하였다. 대상대학은 일본 대학의 디자인관련학과가 소속이 되어있는 분야를 중심으로 조사하였다. 결과, E-mail에 의한 답장은 4년제 대학 5건, 2년제 단기대학 11건 합계 16건, 홈페이지 4년제 대학 44건, 2년제 대학 37건 합계 81건, 대학안내서(교육과정)의 경우는 4년제 대학 3건, 2년제 대학 4건 합계 7건, 엽서0건 합계 104건의 자료가 수집되었다(표1). 일본의 대학도 최근 홍보차원에서 홈페이지를 통한 학과의 소개가 많았으며 홈페이지에 의한 학과의 조사건수가 많은 양을 차지하였다. 조사결과를 바탕으로 총 389개의 디자인학과를 분류하였다(표3).

4년제 대학		2년제 대학		합계	
대학 수	학부/과	대학 수	학부/과	대학 수	학부/과
57	252	47	137	104	389

【표3】 조사학부 / 학과

표4는 조사된 일본의 디자인관련 4년제 대학과 2년제 단기대학의 현황이다, 몇 개의 대학을 소개하면 돗토리 대학은 디자인학과와 건축학과 2개 분야로서 분류되며 아카데미아트, 디지털아트, 커뮤니케이션 디자인코스 등으로 구분 되고 있다. 무사시노미술대학의 경우는 일본의 대표적인 미술디자인대학 교육기관으로서 시각디자인학과, 공예디자인학과, 공간연출 디자인학과를 비롯하

여 8개의 학과로 구분되어 있으며, 홋카이도 동해대학은 예술 공학부내에 디자인학과와 건축학과 2개의 학과로 분류 되어있다. 이외에 쿠라사키 예술과학대학, 오카야마 현립 대학, 시즈오카 문화 예술대학 등 총 57개 4년제 대학의 학부 또는 학과(전공, 코스포함)를 조사하였다. 2년제 대학에서는 아키타 공립미술공예단기대학의 공예미술학과, 산업디자인학과, 나고야 경제대학 단기대학부의 캐리어디자인학과, 다카오카 단기대학의 산업조형학과, 산업디자인학과, 쓰꾸바 기술단기대학의 디자인학과 다카자키 예술단기대학의 미술, 디자인, 공예전공 등 총47개 대학의 디자인관련 학부 또는 학과(전공, 코스포함)를 조사하였다(표4).

구분 No	4년제 대학		2년제 대학	
	대학 명	학부/학과 명칭	대학 명	학부/학과 명칭
1	돗토리대학	디자인학과(아카데미 아트, 디지털아트, 커뮤니케이션디자인코스, 크리에이티브디자인, 인터레이디자인) 건축학과(아키텍처, 주공간프로세스, 에코디자인 시스템, 유니버설디자인, 경관디자인)	아키타공립미술공예단기대학	공예미술학과(목재공예, 열공예, 금속공예, 염직, 회화코스) 산업디자인학과(미디어디자인영역, 디자인사이언스영역)
2	아사이학원대학	인간복지학부(복지환경디자인코스, 예술미디어학과, 미디어디자인코스, 미술코스, 스페이스 디자인코스)	나고야경제대학 단기대학부	캐리어디자인학과
3	홋카이도 공업대학	환경디자인학과, 정보디자인학과, 건축학과	아사이 학원대학 단기대학부	인간종합학과(장식미술계)
4	무사시노 미술대학	시각, 공예, 공간연출, 건축, 기초, 영상, 예술문화, 디자인정보학과	사포로 국제대학 단기대학부	인테리어/원예디자인코스, 오피스실무코스
5	홋카이도동해대학	예술 공학부(생활디자인학과 디자인, 아트, 건축, 도시디자인코스)	쓰꾸바기술대학	디자인학과
6	홋카이도교육대학	예술과정 예술문화코스, 미술코스	다카오카 단기대학	산업조형학과, 산업디자인학과
7	히로사마시립대학	예술학부(미술학과, 디자인공예학과)	다카자키예대	미술과: 디자인, 공예전공
8	쿠리시키 예술과학대학	예술학부(공예학과, 미술학과)	아키타공립미술공예단기대학	공예미술학과, 산업디자인학과
9	오카야마 현립대학	디자인학부(비주얼디자인학과, 공예공예디자인학과)	오호리타 현립문과대학	미술과(미술전공, 디자인전공)
10	시즈오카 문화예술대학	디자인학부(생산조형학과, 기술조형학과, 공간조형학과)	문화여재대학 단기대학부	복장학과, 생활조형학과, 국제문화학과
11	다카라즈카 조형예술대학	패션, 시각, 광고, 환경디자인, 영상, 연출공간디자인 학과	나고야조형예술단기대학	조형예술과: 디자인, 공예
12	고베예술공과대학	예술 공학부(생활환경, 패션, 영상정보디자인 전공)	아이찌 여자 단기대학부	생활조형학과(생활디자인, 복장조형전공)
13	소조대학	예술학부디자인학과: 생활환경, 그래픽, 영상정보디자인전공	긴조대학 단기대학부	미술학과
14	간개대학	큐슈공학부(건축학과, 산업디자인학과)	오오다니여자 단기대학	디자인미술과
15	오사카산업대학	환경디자인학과	여자미술대학	조형학과(미술, 디자인코스)
16	오사카 예술대학	예술학부(디자인, 공예, 건축, 환경계획, 시각, 영상, 문예, 방송, 예술계획, 무대예술학과)	무사시노미술단기대학	그래픽디자인, 공예디자인, 공간연출, 생활, 조형미술(공예, 라이프디자인 등)
17	교토조형예술대학	환경, 정보, 공간연출, 미술공예, 영상, 무대예술, 예술문화학과	아바라키단기대학	미술, 디자인과
18	교토경화대학	조형학과, 디자인학과, 문화학과	교토예술단대	미술, 디자인, 영상전공
19	교토시립예술대학	디자인과, 공예과	성안조형단대	조형예술과, 복식문화학과
20	교토공예산업대학	디자인경영공학과, 조형공학과	사가미술단대	미술, 디자인, 공예전공
21	세이안조형대학	조형학부(디자인과, 조형미술과)	칸사예술단대	디자인미술과
22	나고야조형예술대학	디자인학과(시각, 건축 공간, 산업공예 디자인코스)	아이찌부교단기대학	디자인미술과
23	나고야예술대학	디자인과(미디어&커뮤니케이션, 프로덕트&스페이스, 크라프트, 라이프스타일 블록)	요코하마 미술단기대학	조형미술과(공예, 그래픽, 광고, 일러스트, 건축/인테리어, 도예, 염직, 공예코스)
24	아이치 산업대학	조형학부(그래픽코스, 디지털코스, 프로젝트, 건축인테리어, 조형연구코스)	코베야마여자 단기대학	예술과, 표현예술학과
25	나고야 시립대학	예술 공학부(시각정보디자인학과, 생활환경디자인학과)	고베 문화단기대학	디자인미술과, 복식학과
26	아이찌현립예술대학	미술학부(디자인, 공예과)	효고대학단대	미술디자인학과
27	가미자와미술공예대학	예술, 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인, 공예학과	오사카예술대학 단기대	디자인 미술과, 광복학과
28	니가키조형대학	산업디자인학과, 환경디자인학과	시코쿠단대	생활과학과: 생활디자인전공
29	동북공업대학	건축학과, 공업의장학과	큐슈조형단대	디자인과, 사진과, 미술과
30	동북생활문화대학	생활미술학과	동해대학단대	생활과학과: 환경디자인코스

31	동북예술공과대학	디자인공학부(생산디자인, 환경디자인, 정보디자인학과)	오사카세이안여자단기대학	디자인미술(비주얼, 패션, 미술코스)
32	쓰꾸바대학	예술전문학군(예술학, 미술, 구성, 디자인)	아이오와학원여자단기대학	예술학과
33	제바대학	디자인공학과(의장계: 공업의장, 전담의장, 경화, 건축계: 도시환경 건축계획, 건축구조설계, 경화)	나라단기예술대학	미술과(일체환경, 디자인, 건축인테리어, 도예, 염직, 공예 디자인코스)
34	지바 공업대학	공업디자인학과	육신학원단대	조형예술학과
35	동경예술대학	미술학부(공예, 디자인, 건축, 선댄예술표현, 예술학학과)	스기노여자대학 단기대학	피복과, 생활예술과
36	여자미술대학	디자인학과, 미디어아트학과, 패션조형학과, 예술학과	군산여자대학 단기대학부	생활예술과
37	다마 미술대학	미술학부(그래픽, 프로젝트, 텍스타일, 환경, 정보디자인학과 등) 조형문화학부(조형학과, 디자인학과, 영상전공학과등)	아마가치 예술단기대학	예술문화학과(비주얼, 환경/인테리어, 조형미술, 생활예술코스)
38	사포로 현립 예술대학	미술공예학부(디자인공예학과: 디자인전공, 공예전공)	지가 문화예술단기대학	생활문화학과: 건축인테리어, 정보비즈니스, 환경문화코스
39	동경가정대학	복장미술학과(복장전공, 미술전공)	사포로 오오다니 단대	미술과
40	동경공예대학	공학부(미디어화상학과) 예술학부(사진, 비주얼디자인, 휴먼프로덕트, 미디어아트표현, 애니메이션학과)	나고야경영단기대학	패스디자인코스, 미디어디자인학과
41	동경조형대학	디자인학과(그래픽디자인, 사진, 영화, 애니메이션, 미디어디자인, 실내건축, 인터랙티브디자인, 텍스타일전공)	나라예술단기대학	크라프트디자인, 디자인, 건축 인테리어, 업직코스
42	메지로대학	미디어표현학과(미디어커뮤니케이션, 크리에이티브, 멀티미디어, 웹등)	오사카 여자단기대학	생활디자인
43	타쿠쇼쿠대학	공업디자인학과		
44	일본대학	예술학부(디자인학과, 사진학과, 방송학과, 영화학과)	금성대학 단기대학부	미술학과(디자인, 만화캐릭터, 업직패션 등)
45	디지털할리우드대학	디지털커뮤니케이션학부(웹, 텔레비전, 게임, 애니메이션, 영화등)	메이와여자단기대학	조형디자인전공
46	문화여재대학	국제패션문화학과(스타일리스트 코디네이터, 프로듀스 저널리스트, 영화무대의상디자인, 조형학부(주생활학과, 생활조형학과, 복장사학과, 복장조형학과)	나고야문화단기대학	생활문화학과(인테리어, 잡화코스, 비즈니스디자인, 국제커뮤니케이션, 종합미학, 미술문화, 네일 아트, 패션 코디네이션, 패션디자인, 메이크업 코스)
47	명성대학	조형예술학과(공간, 목재, 도예, 텍스타일, 패션, 글라스, 비주얼, 프로젝트, 이론코스)	이케보 단기대학	인테리어디자인, 뷰티아트, 크리에이티브 아트, 플라워메니지
48	동경순심여자대학	예술문화학과(조형표현, 예술이론코스)		
49	큐슈대학	예술 공학부(환경, 공예, 화상, 음향, 예술정보실계학과)		
50	동해대학	예술학과, 감성디자인, 선박해양공학, 정보미디어, 건축, 등		
51	가미자와학원대학	미술문화학부(미술공예학과, 정보디자인학과, 문화계획과)		
52	동아대학	디자인학부(시각전달디자인코스, 공예디자인코스)		
53	큐슈산업대학	예술학부(미술, 디자인, 사진학과)		
54	상미학원대학	예술정보학부(정보표현학과, 음향, 영상, CG, 정보, 커뮤니케이션디자인)		
55	문성예술대학	미술학부(미술학과: 비주얼디자인, 디지털그래픽, 일러스트, 도예)		
56	돗토리대학	디자인학과(CG코스, 환경조형코스), 건축학과		
57	다마가와대학	예술학과(예술문화코스, 예술표현코스)		
계 57개 대학	252개 학과(코스, 전공)		47개 대학	137개 학과(코스, 전공)

[표4] 조사대상 일본의 디자인관련 대학 및 학과

3. 조사대상의 범위 및 분류방법

조사대상의 대학 범위는 디자인계가 포함이 되어있는 학과, 디자인(Design), 예술 또는 미술(Art), 그래픽(Graphic)개념을 키워드로 하고 있는 학과, 코스 또는 학부다. 이외 조형, 사진, 영상관련 분류에 있어서도 상기의 키워드를 포함하고 있다고 판단되는 학과에 대해서는 조사대상으로 포함하였다. 일본의 전국대학을 대상으로 하였으며, 상기의 키워드를 포함하고 있는 대학의 학과를 중심으로 국립, 공립, 사립의 4년제 대학, 2년제 단기대학을 선정하여 조사하였다.

조사 분류의 방법은 일반적인 디자인 교육을 표5와 같이 내용별로 시각디자인, 제품디자인, 영상디자인, 컴퓨

터그래픽스(CG), 생활디자인, 건축디자인, 환경디자인 등 9종류의 학과로 대분류하였다.



[그림2] 무사시노미술대학과 다마 미술대학 학과홈페이지

분야별 세부명칭은 다음과 같으며 영문의 앞머리를 따서 임의로 표기하였다(표5).

NO	학과 명	분야
1	시각정보전달디자인, 시각커뮤니케이션, 편집, 기초 디자인, 포장디자인, 인쇄디자인, 인쇄매체기술과, 디자인아트, 출판미디어, 출판경영, 광고디자인, 광고정보, 광고경영, 광고기획, 광고창작, 그래픽디자인, 일러스트레이션, 타이포그래피, 미술교육, 산업미술, 응용미술, 조형미술, 화성설계학과 등	시각디자인 (VC/D)
2	제품디자인, 공업디자인, 공업설계, 생산디자인, 산업디자인, 자동차디자인, 디자인공학, 공업의장 등	제품디자인 (P/D)
3	영상예술, 영상미술, 영상문화, 영상이론, 영화학, 연극영화, 다중매체 영상학, 애니메이션, 광고사진, 관광 사진영상, 사진영상, 사진학, 사진디자인, 시각영상디자인, 산업영상, 영상그래픽, 촬영조명, 만화애니메이션, 방송 산업학, 영상애니메이션학과 등	영상디자인 (V/F)
4	컴퓨터그래픽스, 멀티미디어디자인, 컴퓨터산업디자인, 정보디자인, 컴퓨터창작, 멀티미디어창작, 웹 디자인과, 디지털디자인, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 영상애니메이션, 컴퓨터게임, 디자인멀티미디어, 미디어디자인학과 등	컴퓨터그래픽 (C/G)
5	생활디자인, 생활문화, 의상디자인, 패션디자인학과, 의류학, 생활 조형학, 생활과학디자인, 패션정보기획, 장식디자인, 패션비즈니스, 패션경영, 패션섬유산업, 패션섬유공학, 패션디자인비즈니스, 전통복장, 패션스타일리스트, 의장 직물학, 패션디자인 산업, 의류 환경학, 의생활, 생활과학, 생활예술, 생활 미술학, 복식디자인, 패션 코디네이트학과 등	생활디자인 (L/D)
6	건축디자인, 실내디자인, 실내건축, 건축공학, 건축학, 건축장식, 전시디자인, 실내장식, 비주얼 인터리어, 가구디자인, 건축설계, 건축시스템공학, 공간연출디자인, 공간디자인학과 등	건축/인테리어 (IT/D)
7	환경디자인, 도시디자인, 도시환경, 도시계획, 경관디자인, 환경 조형학, 환경계획, 시각 환경디자인, 환경조각, 주거환경학, 환경설계학과 등.	환경디자인 (E/D)
8	공예디자인, 공예학과 섬유디자인, 금속디자인, 보석디자인, 전통공예, 전통도예, 공예미술학과 등	공예디자인 (C/D)
9	문화산업디자인, 만화, 만화예술, 네일 아트 디자인, 아트 플라워학과, 무대미술, 연극학, 형성디자인, 뷰티디자인, 표면장식디자인, 구상 설계학, 음향설계학과 등	기타(ETC)

[표5] 디자인 분야의 분류방법

- 1)시각디자인: VC/D(Visual Communication Design)
시각정보, 편집디자인, 포장, 인쇄, 출판, 광고 등 평면디자인관련학과
- 2)제품디자인: P/D(Product Design)
제품, 공업, 설계, 자동차, 생산디자인 등의 제품을 중심으로 한 디자인관련학과
- 3)영상디자인: V/F(Video Film)
영상, 영화, 만화영상, 만화 등의 영상관련 디자인학과
- 4)컴퓨터그래픽: C/G(Computer Graphics)
컴퓨터그래픽, 웹, 디지털디자인, 게임, 정보디자인 등의 컴퓨터를 매체로 한 디자인학과
- 5)생활디자인: L/D(Life Design)
생활디자인, 의상, 패션, 의복, 복식 등의 디자인관련학과
- 5)생활디자인: L/D(Life Design)
생활디자인, 의상, 패션, 의복, 복식 등의 디자인관련학과

6)건축디자인: IT/D(Interior Design)

건축, 인테리어, 실내디자인, 공간연출 등의 디자인관련 학과

7)환경디자인: E/D(Environment Design)

도시환경, 도시계획, 경관조형 등의 관련학과

8)공예디자인: C/D(Craft Design)

공예디자인, 섬유, 금속, 보석 등의 관련디자인학과

9)기타: ETC

뷰티디자인, 음향디자인, 문화디자인 등 상기 8개 분야 이외의 디자인 관련학과

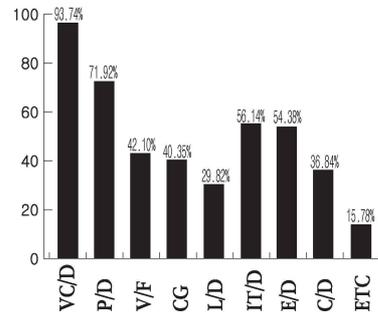
4. 대학의 학과구성

상기의 조사를 바탕으로 일본의 디자인계 대학의 학과구성을 분석하였다. 분석방법은, 4년제 대학과 2년제 단기대학을 구분하여, 학과의 구성비율에 대해 살펴보았다.

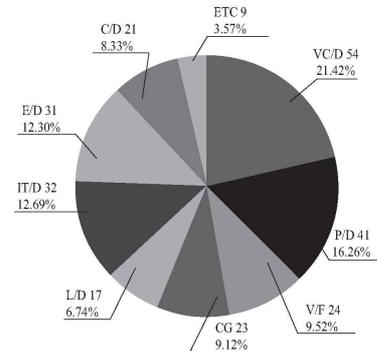
1)4년제 대학

디자인계열 학과가 있는 일본의 4년제 대학의 경우, 조사된 57개 대학에서 시각 디자인(VC/D)계열의 학과는 54(93.74%/21.42%)로서 54개 대학(93.74%)에서 편집디자인, 인쇄디자인, 그래픽디자인, 광고디자인학과 등 시각디자인 계열의 학과를 포함하고 있으며 대부분의 디자인계 대학에서 시각디자인계열의 학과가 있는 것으로 조사되었다. 252개 학과 기준으로는 21.42%로서 9개의 분류학과중 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다. 제품디자인(P/D)계열의 학과 경우, 41개(71.92%/16.26%)로서 57개 대학 중 41개 대학(73.46%)이 공업디자인, 생산디자인 등의 제품디자인 계열 학과를 가지고 있으며 252개 학과 기준으로 16.26%의 비중을 차지하고 있다. 영상디자인, 광고사진, 영상그래픽학과 등의 영상디자인계열의 학과(V/F)는 24(42.10%/9.52), 멀티미디어디자인, 웹 디자인, 디지털디자인 등의 컴퓨터관련 전공 관련의 컴퓨터그래픽(CG)계열은 23(40.35%/ 9.12%), 생활문화, 의상, 패션 등의 생활디자인계열(L/D)은, 17(29.82%/6.74%), 실내디자인, 인테리어, 공간연출 등의 건축인테리어디자인계열(IT/D)은, 32(56.14%/12.69%), 도시디자인, 도시계획, 경관디자인 등의 환경디자인계열(E/D)은,

31(54.38%/12.30%), 금속디자인, 보석디자인, 전통공예 등 공예디자인계열(C/D)은 21(36.84%/8.33%), 기타 만화, 연극 등은 (ETC) 9(15.78%/3.57%)로 나타났다(그림 3, 그림4).



[그림3] 일본의 디자인계 4년제 대학 학과 점유율 (57개 대학 기준)



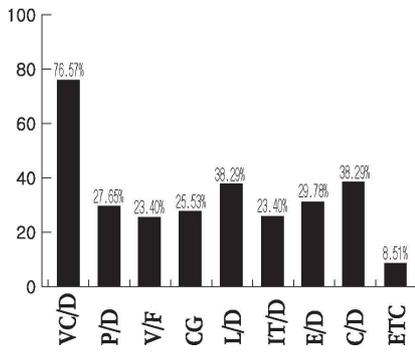
[그림4] 일본의 디자인계 4년제 대학 학과 구성비 (216개 학과 기준)

*54(93.74%/21.42%)

계열별 조사학과 수(전체 57대학 기준 비율%/조사된 252개학과 기준비율%)

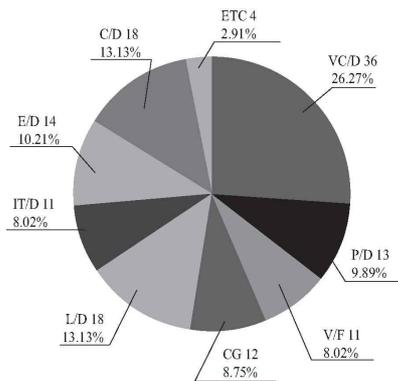
2)2년제 단기대학

다카오카 단기대학, 쓰꾸바 기술 단기대학을 비롯한 디자인계열 학과가 있는 2년제 단기대학의 경우, 47개 대학에서 조사하였다. 이중 광고, 편집, 일러스트레이션, 편집디자인학과 등의 시각 디자인(VC/D)계열의 학과는 36(76.59%/26.27%)로서 36개 대학(76.59%)에서 시각디자인 계열의 학과를 포함하고 있으며 4년제 대학에 비해서 다소 낮은 비율이지만 대부분의 디자인계 대학에서 시각디자인계열의 학과가 있는 것으로 조사되었다.



[그림5] 일본의 디자인계 2년제 대학학과 점유율 (47개 대학 기준)

117개 학과 기준으로는 26.27%로서 9개의 분류학과중 가장 많은 비중을 차지하고 있다. 공업디자인, 디자인공학 등의 제품디자인(P/D)계열 학과의 경우, 13(27.65%/9.89%)로서 47개 대학 중 13개 대학(27.89%)이 제품디자인 계열 학과를 가지고 있으며 137개 학과 기준으로 9.89%의 비중을 차지하고 있다. 영화, 사진, 등의 영상디자인계열 학과(V/F)는 11(23.40%/8.02), 디지털 디자인, 멀티미디어 관련의 컴퓨터그래픽계열(CG)은 12(25.53%/8.75%), 생활문화, 의상 등 생활디자인계열(L/D)은 18(38.29%/13.13%), 건축 인테리어계열(IT/D)은 11(23.40%/8.02%), 환경디자인계열(E/D)은 14(29.78%/10.21%), 공예디자인계열(C/D)은 18(38.29%/13.13%), 기타(ETC) 4(8.51%/2.91%)로서 나타났다(그림5, 그림6 참조).



[그림6] 일본의 디자인계 2년제 대학 학과 구성비 (137개 학과 기준)

*54(93.74%/21.42%)

계열별 조사학과 수(전체 57대학 기준 비율%/조사된 252개학과 기준비율%)

5. 일본의 대학의 교육과정 구성

No	대학 명	학과 명칭	No	대학 명	학과 명칭
1	디카리즈카 조형 예술대학	예술정보학과	20	동경예술대학	디자인학과
2	나고야조형예술대학	시각전달디자인학과	21	나고야시립대학	시각정보디자인과
3	고베예술공과대학	시각정보디자인학과	22	아이찌현립 예술대학	그래픽디자인, 미디어디자인학과
4	동해대학	시각디자인전공	23	동아대학	비주얼디자인코스, 산업디자인코스
5	동경학예대학	시각디자인전공	24	간지대학	산업디자인학과
6	경도공업대학	디자인경영공학, 조형공학	25	큐슈대학	확장설계학과
7	시모루 현립대학	예술학전공	계	25개대학(4년제)	41개 학과
8	쿠리시카기 과학대	예술 영상코스	1	관서예술 단기대학	시각디자인, 컴퓨터그래픽, 영상정보코스
9	기타자와 미술공예대학	시각디자인전공	2	이마구찌 예술 단기대학	비주얼디자인코스
10	나기오카 조형대학	산업디자인학과	3	이카다 공립미술 단기대학	비주얼디자인학과
11	우기야마 대학	비주얼디자인학과	4	나고야 조형예술 단기대학	시각전달디자인학과
12	문성대학	비주얼디자인 코스, 디지털그래픽 코스	5	큐슈조형 단기대학	시각디자인코스
13	공립여자대학	예술코스	6	오이타 현립예술 단기대	디자인전공
14	동경공예대학	사진학과, 영상학과, 디자인학과	7	여자미술단기대학	정보디자인 전공
15	무사시노미술대학	시각디자인, 기초디자인, 영상, 디자인정보학과	8	도카이 대학 요코하마 단기대학	그래픽디자인과
16	오사카 예술대학	비주얼디자인, 정보디자인, 멀티미디어, 사진, 영상, 예술기획학과	9	침산현립여자 단기대학	예술학과
17	쓰쿠바대학	디자인, 구성전공	10	세이안조형 단기대학	그래픽, 미디어디자인, 일러스트레이션 전공
18	큐슈산업대학	디자인, 사진학과	11	매화여자 단기대학	시각디자인학과
19	아이치 산업대학	산업디자인학과	계	11개대학(2년제)	15개 학과

[그림6] 일본의 교육과정 대상대학

상기의 학과조사를 바탕으로 일본의 디자인계 대학의 교육과정을 분석하였다. 대상대학은 시각디자인계열 학과를 중심으로, 4년제 25개 대학 41개학과, 2년제 11개 대학 15개학과 교육과정을 조사하였다(그림6).

1) 과목의 전공별 분류 및 내용

교육과정의 분류방법은 전공이론, 시각디자인, CG, 영상 디자인, 멀티미디어디자인, 기타의 6항목으로 분류하여 학년별 구분했다.

- ①전공이론: 디자인론, 조형론, 미술사 등 이론중심의 교과목
- ②시각디자인: 표현기법, 기초디자인, 편집디자인, 디자인도학 등 종래의 시각실습 중심과목
- ③CG: 컴퓨터일러스트, 3차원모델링, DTP, 화상처리 등 컴퓨터를 매개로한 과목
- ④영상디자인: 영상편집, 영상제작, 애니메이션, 비디오 창작, 사진 등 영상관련 과목
- ⑤멀티미디어디자인: GUI디자인, 홈페이지디자인, 컴퓨터음향 등 복합적 미디어 중심의 과목
- ⑥기타: 디자인세미나, 인턴 ship, 졸업연구, 현장실습 등 상기 ①에서 ⑤이외의 과목

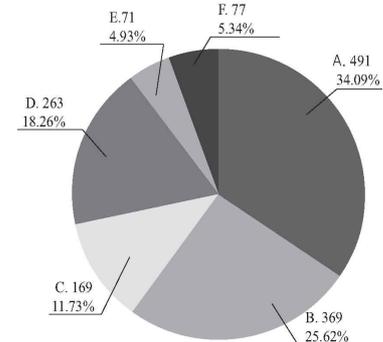
다음으로 학년별로 구분을 하여 4년제 대학과 2년제 대학으로 나누어 분석했다.

구분	NC	과목명	1년	2년	3년	4년	계	구분	NC	과목명	1년	2년	3년	4년	계
전공이	1	디자인이론	9	24	23	3	59	CG	58	컴퓨터그래픽스	13	23	21	9	66
	2	멀티미디어이론	2	2	5	7	16		59	컴퓨터일러스트	1	1	3	3	6
	3	디자인이론	3	3	1	4	11		60	CAD	5	3	3	5	16
	4	컴퓨터개론	4	3	8	3	18		61	DTP	6	7	7	2	22
	5	광고학	2	2	1	5	10		62	정보처리연습	4	4	6	1	15
	6	에니메이션론	2	2	1	5	10		63	화상처리	3	4	6	1	14
	7	조형론	5	13	7	5	30		64	인화상	8	9	9	1	27
	8	디자인심리학	1	1	1	7	10		65	CG정보처리연습	10	2	4	4	20
	9	색채학	1	1	1	7	10		66	홀로 그래픽	2	2	5	4	13
	10	미술사	1	1	1	7	10		67	화상정보공학	2	2	5	4	13
	11	미술사	1	1	1	7	10	68	영상디자인	8	16	26	16	66	
	12	미술사	1	1	1	7	10	69	영상디자인실습	6	13	12	5	36	
	13	동영상	1	1	1	1	4	23	70	사진디자인실습	9	9	8	2	28
	14	동영상	1	1	1	1	4	23	71	영화론	2	2	3	2	7
	15	영상	1	1	1	1	4	23	72	기화연출	1	2	4	2	7
	16	영상	1	1	1	1	4	23	73	애니메이션	1	5	7	3	16
	17	영상	1	1	1	1	4	23	74	영상제작	6	4	17	4	31
	18	영상	1	1	1	1	4	23	75	영상제작	1	1	2	2	6
	19	영상	1	1	1	1	4	23	76	영상제작	1	1	2	2	6
	20	영상	1	1	1	1	4	23	77	영상제작	1	1	2	2	6
	21	영상	1	1	1	1	4	23	78	영상제작	1	1	2	2	6
	22	영상	1	1	1	1	4	23	79	영상제작	1	1	2	2	6
	23	영상	1	1	1	1	4	23	80	영상제작	1	1	2	2	6
	24	영상	1	1	1	1	4	23	81	멀티미디어디자인	1	1	6	10	18
	25	영상	1	1	1	1	4	23	82	컴퓨터음악	1	1	8	2	12
	26	영상	1	1	1	1	4	23	83	디지털멀티미디어	1	1	3	4	9
	27	영상	1	1	1	1	4	23	84	인터랙티브디자인	1	2	4	1	8
	28	영상	1	1	1	1	4	23	85	정보디자인연습	1	2	3	3	7
	29	영상	1	1	1	1	4	23	86	미디어제작	1	1	4	3	9
	30	영상	1	1	1	1	4	23	87	디스플레이공학	1	1	5	3	9
	31	영상	1	1	1	1	4	23	88	졸업연구	3	3	3	40	43
	32	영상	1	1	1	1	4	23	89	카피라이팅	1	1	2	1	4
	33	영상	1	1	1	1	4	23	90	디자인세미나	1	1	4	4	7
	34	영상	1	1	1	1	4	23	91	디자인프로세스	1	1	3	1	4
	35	영상	1	1	1	1	4	23	92	디자인마케팅	1	1	8	6	15
	36	영상	1	1	1	1	4	23	93	아트 프로듀스	1	1	2	2	6
	37	영상	1	1	1	1	4	23	94	인턴	1	1	2	2	6
	38	영상	1	1	1	1	4	23	계	1	3	19	54	77	
	39	영상	1	1	1	1	4	23	전공분류	1년	2년	3년	4년	합계	
	40	영상	1	1	1	1	4	23	1	전공이론	87	198	164	42	491
계	87	198	164	42	491	1	3	19	54	77	259	441	500	240	1440
시디인	41	표현기법	9	14	5	4	32	멀티미디어	81	멀티미디어디자인	1	1	6	10	18
	42	기초디자인	8	5	1	1	15		82	컴퓨터음악	1	1	8	2	12
	43	디자인도화	1	1	1	1	4		83	디지털멀티미디어	1	2	4	1	8
	44	광고디자인	2	1	5	1	9		84	인터랙티브디자인	1	3	4	3	11
	45	그래픽디자인	3	8	6	6	23		85	정보디자인연습	1	2	3	3	9
	46	편집디자인	7	4	17	11	39		86	미디어제작	1	1	4	3	9
	47	편집디자인	13	21	32	25	91	87	디스플레이공학	1	1	5	3	9	
	48	조형실습	20	12	5	4	41	계	5	14	30	22	71		
	49	조형실습	13	10	1	1	25	88	졸업연구	3	3	3	40	43	
	50	소묘	1	7	10	3	21	89	카피라이팅	1	1	2	1	4	
	51	일러스트	1	6	4	2	13	90	디자인세미나	1	1	4	4	7	
	52	포장디자인	6	6	5	2	19	91	디자인프로세스	1	1	3	1	4	
	53	타이포그래피	1	3	4	2	10	92	디자인마케팅	1	1	8	6	15	
	54	CI/BI	1	3	2	2	8	93	아트 프로듀스	1	1	2	2	6	
	55	캐릭터디자인	1	3	2	2	8	94	인턴	1	1	2	2	6	
	56	색채디자인	1	3	2	2	8	계	1	3	19	54	77		
	57	구성	8	5	6	3	22	전공분류	1년	2년	3년	4년	합계		
계	101	103	108	57	369	1	3	19	54	77	259	441	500	240	1440

[표7] 일본의 시각디자인계열 관련과목(4년제)

2) 4년제 대학 교과목 분석

일본의 4년제 25개 대학 41개 시각디자인계열학과를 조사하여 총 1,440개의 교과목을 분류하였다. 표7에서 나타난 바와 같이, 총 94교과목 중 전공이론은 40항목 491교과목으로 분류되었다. 이 중 디자인론이 59개로서 가장 많았으며 색채학 36개, 시각디자인론 24, 조형론 30의 순으로 나타났다. 시각디자인은 17항목369교과목으로 시각디자인교과목이 91, 조형 41, 표현기법 32, 구성 22등의 순으로 나타났다. 이외 CG는 10항목 169교과목으로서 컴퓨터그래픽교과목이 66, 영상디자인의 경우는 13항목 369과목 중 영상디자인교과목이 66개로서 가장 많았으며, 멀티미디어디자인은 멀티미디어교과목이 18개, 기타의 경우는 졸업연구가 43개로서 가장 많은 것으로 조사되었다.



A.전공이론, B.시각디자인 C.CG D.영상디자인 E.멀티미디어 F.기타

[그림7] 일본의 시각디자인계열 과목분포(4년제)

전공별 6개 항목의 분류결과, 그림 7에서 나타난 바와 같이 이론이 491(34.09%)개 교과목으로서 가장 많은 분포를 보였으며, 시각디자인 369(25.62%), 영상디자인 263(18.26%), CG 169(11.73%) 순으로 나타났다. 따라서 일본의 4년제 대학의 시각디자인계열의 학과의 교육과정은 이론을 중심으로 한 교육이 행해지고 있는 것으로 조사되었다(그림7).

학년별 전공 교과목 분포는, 3학년 500(34.72%), 2학년 441(30.62%), 1학년 259(17.98%), 4학년 240(16.66%)로서 3학년과 2학년에 전공과목이 많이 분포되어있음을 알 수 있었다(표7).

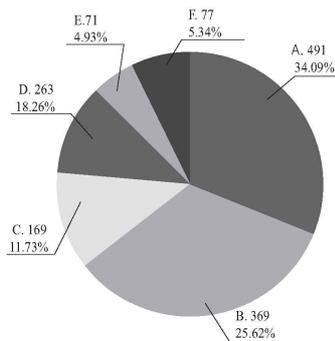
3)2년제 대학 교과목 분석

한편, 2년제 11개 대학 15개 시각디자인계열의 교과목 분석결과, 표8과 그림8과 같이 전공별 6개 항목의 분석결과, 시각디자인 136(33.33%), 전공이론 127(32.13%), CG 49(12%), 영상디자인 46(11.27%)의 순으로 조사되었다. 결과, 4년제 대학과 비교해 전공실습과 컴퓨터를 활용한 교과목이 많이 분포되어있음을 알 수 있었다(표 8, 그림8).

학년별 전공교과목 분포결과, 1학년 196(48.39%), 2학년 209(51.61%)로서 거의 비슷한 결과가 나왔다. 이것은 2년이라고 하는 제한되어있는 기간에 디자인 실무를 교육해야 하는 특수성을 생각 하면 우리나라와 비슷하다고 할 수 있다.

구분	NC	과목 명	1년	2년	계	구분	NC	과목 명	1년	2년	계
전공이론	1	디자인론	4	4	8	CG	41	컴퓨터그래픽스	17	12	29
	2	사건학	1	1	2		42	컴퓨터일러스트	1	1	2
	3	광고학	1	2	3		43	CAD	1	1	2
	4	조형론	2	4	6		44	DTP	1	4	5
	5	디자인심리	3	3	6		45	CG애니메이션	4	6	10
	6	디자인심리학	7	5	12		46	디자인정보처리	2	1	3
	7	비학	3	5	8	계		24	25	49	
	8	일본미술사	5	3	8	영상디자인	47	영상디자인	5	3	8
	9	서양미술사	5	5	10		48	사진디자인	16	7	23
	10	동양미술사	3	3	6		49	영상기법	7	5	12
	11	현대미술사	2	5	7		50	커버설 포토	2	2	4
	12	근대미술사	2	3	5		51	만화애니메이션	4	4	8
	13	디자인사	2	5	7		52	영상기획편집	1	1	2
	14	비주얼디자인사	3	1	4		53	TV-CM	1	1	2
	15	인쇄학	3	1	4		54	무대미술	1	1	2
	16	예술학	4	10	14		계		23	23	46
	17	일본문화디자인	1	1	2		멀티미디어	55	멀티미디어디자인	1	1
	18	정보디자인론	1	2	3	56		정보디자인	2	2	4
	19	작업법	2	2	4	57		인터넷이벤트	1	1	2
	20	기호론	1	1	2	58		게임제작	1	1	2
	21	정보매체론	2	2	4	59		융합	2	2	4
	22	디자인방법론	4	4	8	60		디지털그래픽스	4	4	8
	23	현대미디어론	2	5	7	61		미디어디자인	2	2	4
	24	구성론	1	1	2	62		GUI디자인	1	1	2
계		55	72	127	계			9	12	21	
시각디자인	25	표현기법	3	1	4	기타		63	졸업연구	1	15
	26	기초디자인	5	2	7		64	프레젠테이션	3	3	6
	27	디자인도학	10	1	11		65	포트폴리오	2	2	4
	28	광고디자인	4	5	9		66	디자인비즈니스	1	4	5
	29	그래픽디자인	5	5	10		67	디자인프로젝트	1	1	2
	30	판서디자인	3	3	6		계		4	25	29
	31	시각디자인	14	9	23		전공분류	1년	2년	합계	
	32	조형	9	3	12	1	전공이론	55	72	127	
	33	소묘	12	6	18	2	시각디자인	84	52	136	
	34	일러스트레이션	7	4	11	3	CG	24	25	49	
	35	타이포그래피	4	4	8	4	영상디자인	23	23	46	
	36	판화	3	4	7	5	멀티미디어디자인	9	12	21	
	37	캐릭터디자인	1	2	3	6	기타	4	25	29	
	38	책재학	1	1	2	계		259	209	468	
39	구성	6	2	8	합계		259	209	468		
40	채색	2	2	4							

[표8] 일본의 시각디자인계열 관련과목(2년제)



A.전공이론, B.시각디자인 C.CG D.영상디자인 E.멀티미디어 F.기타

[그림8] 일본의 시각디자인계열 과목 분포(2년제)

IV. 결론

일본의 디자인 교육은 학회를 중심으로 대학, 연구소 등의 교육기관을 중심으로 여러 가지 형태로 교육방법론을 연구개발하고 있다. 대학의 디자인 교육은 일본뿐만 아니라 우리나라도 2년 또는 4년간의 제약이 있다.

이러한 제약된 시간 내에 1,2학년 등 저학년 때 습득한 지식이나 기술을 3,4학년 때에 구체적으로 활용하여 독자적인 테마로서 졸업 작품으로 이행하게 된다. 일본의 고등학교졸업자를 대상으로 한 디자인 교육기관으로서 대학, 단기대학, 고등 전문학교 등이 있는데, 한국의 2년제 대학을 일본에서는 단기대학이라고 부른다. 그리고 학원을 전수학교(專修學校)라고 부르는데 전수학교도 2가지의 레벨로 분류가 된다. 예를 들면 중학교를 졸업하고 디자인학원에 입학할 경우 전수학교의 고등과정에 입학하게 된다. 우리나라의 고등학교 과정이라고 보면 될 것이다. 그리고 고등과정을 이수하게 되면 전수학교의 전문과정에 입학하게 되며 이것이 일반적으로 대학이나 단기대학의 레벨로 보면 된다. 일본의 전문대학 및 전수학교의 제도는 지금으로부터 약 30년 전의 1885년에 각종 학교를 모체로서 탄생되어졌다. 특히 전수학교는 직업 또는 실제생활에 필요한 능력을 육성, 또한 교양의 향상을 목적으로 만들어졌다. 이러한 일본의 디자인 교육기관의 역사는 우리나라와 비교해 역사가 길며 교육시장 또한 상당히 크다, 특히 컴퓨터를 매체로 한 교육 분야에서는 각 대학 및 학원 등에서도 많은 관심을 보이며 교육개혁과 특성화라고 하는 이유로 최근 많은 변화를 보이고 있다. 상기의 논문은 전수학교를 제외한 일본의 정규교육기관인 4년제 대학과 2년제 단기대학을 중심으로 학과의 분포와 시각디자인계열의 학과 교육과정을 조사 한 결과다.

결과, 일본의 디자인계열의 학과 분포를 살펴보면, 4년제 대학에서는 시각디자인계열의 학과가 총 252개 학과 중에서 62(28.7%)로서 가장 높은 비율을 차지하고 있으며, 제품디자인(P/D), 환경디자인(E/D), 건축디자인(IT/D), 영상디자인(V/F), 컴퓨터그래픽계열(CG)의 순으로 나타났다. 2년제 단기대학에서는 시각디자인계열의 학과가 총 137개 중에서 36(33.33%)로서 9개 계열 중에서 가장 높은 비율을 차지하고 있으며, 공예디자인(C/D), 생활디자인(L/D), 환경디자인(E/D), 컴퓨터그래픽계열(CG), 영상디자인(V/F)의 순으로 조사되었다. 일본의 디자인계열 학과의 구성은 그래픽디자인, 시각정보디자인, 광고디자인 등의 시각디자인계열의 학과가 많은 비중을 차지하고 있었으며 4년제 대학과 2년제 공히 컴퓨터그래픽계열 학과의 비중이 계속적으로 증가됨을 알 수 있다.

시각디자인계열의 교과목 분석결과, 일본의 4년제 대학의 시각디자인계열의 학과의 교육과정은 이론을 중심으로 한 교육이 행해지고 있는 것으로 조사되었으며, 3학년과 2학년에 전공과목이 많이 분포되어있음을 알 수

있었다. 또한 컴퓨터관련 교과목이 계속적으로 증가추세로 있는 것으로 파악되었다.

2년제 대학의 경우는, 4년제 대학과 비교해 전공실습과 컴퓨터를 활용한 교과목이 많이 분포되어있음을 알 수 있었다. 이러한 경향은 일본의 디자인 교육도 14세기 쿠텐베르크의 인쇄발명이후 발전되어온 시각문화에 의한 시각계열의 학과가 인기와 수요가 있는 것을 나타내고 있으며 또한 현재의 정보혁명시대의 멀티미디어 보급에 따른 디지털, 웹, GUI, VR등의 컴퓨터그래픽을 중심으로 한 새로운 형태의 비주얼 디자인계열의 학과가 발전되어오고 있음을 알 수 있다.

상기의 논문을 수행하는데 있어서 많은 데이터를 정리하며 부분적으로 교육과정이 변경된 대학도 있음을 밝힌다. 상기논문의 데이터를 바탕으로 일본 디자인 교육의 체계에 대해 연구할 계획이다.

참고문헌

- 1) 정 원준, 뉴미디어시대와 디자인 교육, 한국디자인포럼 Vol.10, 2004, p.467-479
- 2) 森 仁史, シリーズ産總研が受け継いだ”ものづくり”の足跡(工芸指導所から産業工芸試験所へ),産總研Today, 2005, p.39-41
- 3)일본의 디자인관련 전국대학 웹 사이트
- 4)宮脇 理, デザイン教育ダイナミズム, 建帛社, 1993, p.6-26
- 5)藤澤英昭, デザイン教育, ダヴィッド社, 1979, p.10-p.23
- 6)鄭元俊, 大學における視覚デザイン系教育カリキュラムの現状, 日本デザイン學會 Vol.52 No.4, 2005, p.1-6
- 7)鄭元俊, 日韓國際論文集, 韓國の視覚デザイン教育の實態, 芸術工學誌, No.21, 1999, p.140-142
- 8)鄭元俊, マルチメディア時代とデザイン教育に関する研究, 芸術工學誌, No.22, 2000, p.82-89
- 9)정 원준, 촉각미디어와 GUI, 한국디자인포럼 Vol.8, 2003, p.246-262
- 10)정 원준, 디지털환경에 따른 멀티미디어 디자인 교육에 관한 연구, 한국디자인포럼 Vol.3, 1998, p.56-72