

서울대학교 디자인전공의 과거와 현재

김종균

김종균은 서울대학교 산업디자인과 미술학사, 디자인 석사·박사를 졸업하고, 충남대학교 특허법무대학원 법학석사 과정을 졸업했다. 2008년부터 현재까지 특허청 행정사무관으로 재직 중이다. 저서로는 『한국의 디자인』(2013, 안그라픽스)와 디자인전쟁(2013, 홍시커뮤니케이션)외 10여권이 있으며, 최근 논문으로는 「애플사의 특허권에 비추어본 미니멀리즘 디자인의 법적호보」(2014, 지식재산연구)가 있으며 그 외 10여 편의 논문이 있다.

I. 서론

II. 서울대 디자인전공의 과거와 현재

1. 졸업생 현황

1.1. 졸업생 직업현황

1.2. 서울대 디자인전공의 평가

2. 서울대 디자인전공에 대한 인식

2.1. 서울대 디자인전공 신입생의 인식

2.2. 서울대 디자인전공에 대한 외부의 평가

3. 국내 디자인 대학의 변화와 발전

3.1. 입시 전형과 대학의 위상

3.2. 입시와 대학의 발전

4. 각 대학 프로그램 비교

4.1. 컴퓨터 프로그램 활용과 취업준비

4.2. 전통적인 수업방식

III. 결론

I. 서론

국내 최초로 응용미술과를 설치했던 서울대학교 미술대학은, 그 오랜 역사만큼 훌륭한 졸업생을 많이 배출하여 국내 최고의 미술대학으로 자리매김하고 있다. 수많은 국책프로젝트와 현대디자인사의 거대 이벤트를 소화하는 스타급 디자이너, 정부정책을 이끌었던 수많은 대학교수와 기업경영인을 배출해 왔다. 이 글에서는 서울대학교 미술대학 디자인 전공 졸업생들의 직업현황 조사, 졸업생 인터뷰, 기타 설문을 통해 과거와 현재를 비교해 보고, 현재 디자인 전공의 문제점을 진단해 본다. 기초자료는 동창회와 디자인 동문회에서 제공받은 전체 동문 현황을 바탕으로 하여 2014년 7월에서 8월까지 전화조사를 통해 파악한 내용, 신입생을 대상으로 한 설문과, 일부 대학 관계자들과의 전화인터뷰 등을 활용했다. 동창회에서 파악하고 있는 디자인 전공 전체 졸업생의 숫자(1980~2014)가 1200여명이나, 제한된 조사 기간과 인원, 그리고 연락처 확인의 어려움 등의 이유로 전수조사가 현실적으로 불가능하였다. 다소 불확실한 현황자료를 바탕으로 통계를 내기도 하였고, 필요에 따라서는 전화조사를 통하여 연락이 된 사람들에게 한하여 결과를 도출했다. 세대별 직업 비교를 위해서는 10년 단위로 차이가 나는 4개 학번에 대해 재차 전수 조사를 진행했다. 여러 가지 출처가 다른 자료를 사용함에 따라서 일부 수치가 불일치하고, 연락이 되지 않아 누락되는 등, 한계가 명백한 자료임을 미리 밝혀 둔다. 부정확하나마 서울대 디자인전공 졸업생의 사회적 위상, 직업변화의 흐름, 현황을 개략적으로 파악해 보는 정도의 결과는 충분히 도출해 낼 수 있는 자료이다. 통계로 파악이 불가능한 현안들에 대해서는 일부 특정인과 전화 인터뷰를 통하여 질문하고, 의견을 수렴하는 정성적인 분석방법을 병행하였다. 특히 대학 입시전형을 분석한 글에서는 공식자료가 전혀 없어 입시미술학원 원장과의 인터뷰 및 십여 년간의 대형입시학원 입시지도 강사 경험에 비추어 작성하였다.

연구의 내용은 졸업생, 입시전형, 프로그램을 중심으로 하여, 서울대 디자인전공의 변화를 추적 분석하였다. 졸업생은 학부졸업생만을 대상으로 하였고, 입시전형 분석은 각 대학의 발전과정과 연계하여 살펴보았다. 프로그램은 서울 시내 주요 사립대학 프로그램과 비교하여 장단점을 살폈다. 이 연구를 통하여 서울대학교 디자인전공의 70년 역사를 되돌아보는데 도움이 되고, 학부 발안 설립에 밑거름이 될 수 있기를 바란다.

II. 서울대학교 디자인학부의 과거와 현재

1. 졸업생 현황

1.1. 졸업생 직업현황

동창회와 동문회에 남아있는 자료(2014. 8월 현재)를 바탕으로 직업군을 조사하였다. 전통적으로 서울미대에 진학하는 여성은 유복한 집안의 자제들이 많은 편이었다. 삼성그룹 회장의 부인인 홍라희(63학번) 리움 관장은 서울대 응용미술과 출신이다. 조양호 대한항공 회장 부인 이명희씨, 조석래 효성그룹 회장 부인인 송광자씨, 박삼구 금호그룹 회장 부인인 이경렬씨 등도 서울대 미대 출신이다.¹ 삼성 이진희 회장의 차녀 이서현도 서울대 디자인과를 중퇴했다. 하지만 여성 졸업자중 많은 수가 졸업이후 별다른 사회활동을 하지 않는 경향이 짙어 직업현황 조사에서 많이 누락되었다. 또 상당수의 졸업생이 미국을 비롯한 해외에서 거주 중으로 현재 활동상황을 파악하기 어렵다. 1990년대 후반부터는 IMF의 여파로 특정한 단체나 기관에 소속되지 않은 채 프리랜서로 활동하거나 무직인 경우가 많아서 직업조사가 어려운 점이 있다. 최근에는 졸업시기가 늦어지고 대학원 진학이 많아져서 2000학번 이후의 자료는 포함하지 않았다.

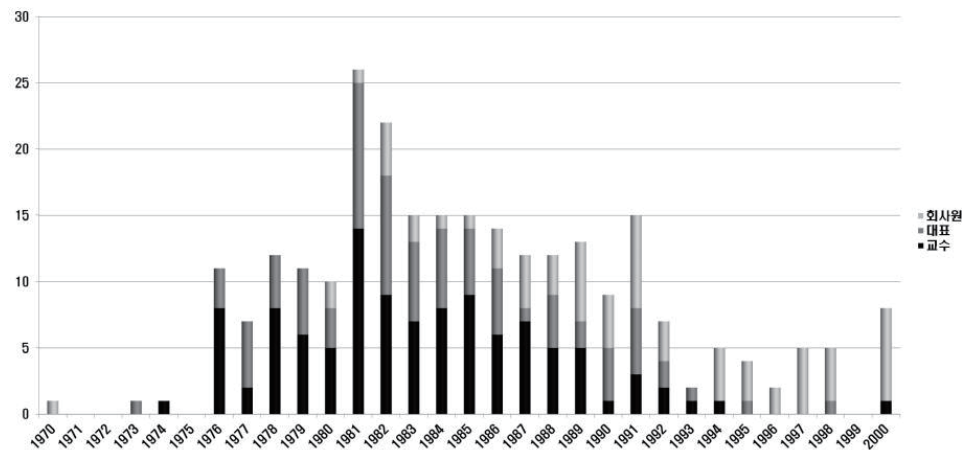
〈표 1〉 서울대 디자인전공 졸업생의 직업 현황

학번	인원	교수	대표	회사원	디자이너	기타	자료없음
1970	9			1			8
1971	0						
1972	1						1
1973	2		1				1
1974	6	1					5
1975	2						2
1976	34	8	3			1	22
1977	27	2	5		1	3	16
1978	26	8	4			1	13
1979	31	6	5			2	18
1980	26	5	3	2		1	15

1 “재벌가 안주인 梨大 미대-서울대 미대 양분”, 헤럴드 경제, 2014.6.12 09:03.

조형_아카이브

1981	51	14	11	1		5	20
1982	66	9	9	4			44
1983	47	7	6	2		1	31
1984	46	8	6	1		2	29
1985	49	9	5	1		3	31
1986	41	6	5	3		1	26
1987	39	7	1	4			27
1988	36	5	4	3		2	22
1989	35	5	2	6		1	21
1990	40	1	4	4		1	30
1991	39	3	5	7		2	22
1992	38	2	2	3			31
1993	37	1	1		3	1	31
1994	34	1		4	2	1	26
1995	36		1	3		4	28
1996	36	1		2		1	32
1997	37		1	5			33
1998	31		1	4	2		24
1999	24					1	23
2000	30	1		7	1	1	20
계	956	110	84	67	9	35	652



〈도판 1〉 서울대 디자인전공 졸업생의 직업군 분포

졸업생 직업 중 단연 가장 많은 비중을 차지하는 것은 교수다. 전체 인원의 약 11%가 교수직에 종사하고 있으며, 특히 76학번에서 89학번까지는 약 18%로 554명 졸업생 중 99명이 교수로 임용되는 호황을 누렸다. 그 다음으로는 대표이사로 약 9%의 비중을 차지하고 있다. 하지만, 80년대 경제호황이 끝나고, 90년대 중반으로 접어들면서 교수나 대표의 수가 거의 없어지고 대신 회사원이 주종을 이루기 시작한다. 또 주목할 부분은 현황이 파악되지 않는 졸업생의 숫자가 급속도로 늘어나고 있다는 점이다. 90년대 중반 학번들은 현재 40대 초중반으로 접어들어 직업 면에서 안정되어 있을 것으로 추정되나, 현황이 파악되지 않는 점은 동문회활동을 거의 하지 않기 때문이다. 동문회가 ‘성공한 졸업생의 사교장’으로서의 역할을 하기 때문에 대부분 회사원, 또는 프리랜서로 활동 중인 90년대 학번 졸업생들이 동문회 참여를 매우 꺼리고, 이로 인해 동문회 자료에서 누락되어 있다.

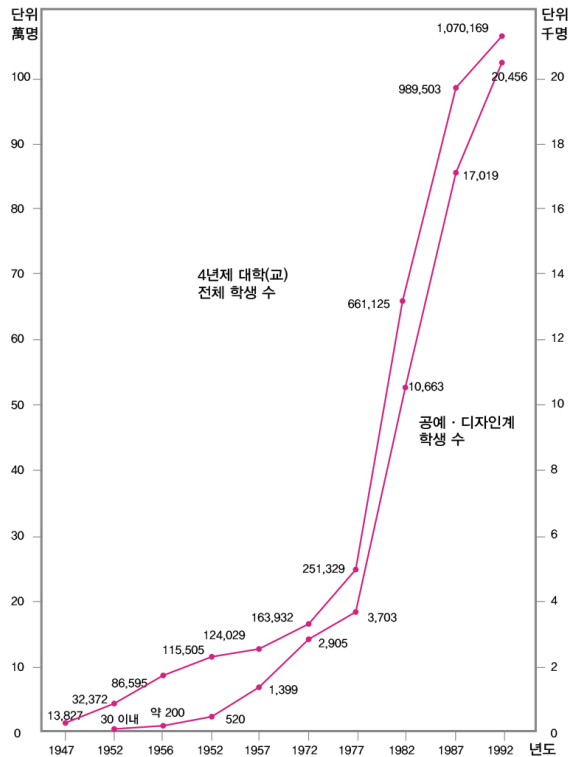
직업군의 비교에 있어서, 세대별 차이를 좀 더 뚜렷이 확인하고, 자료의 신빙성을 더하기 위하여 각 10년씩 차이가 나는 76학번, 86학번, 96학번, 06학번을 선정하여 전수로 직업현황을 다시 조사하였다. 76학번은 박정희정권 말기, 어수선한 사회상황과 더불어 서울대가 관악캠퍼스로 이전이 완료된 이후 처음으로 입학한 학번이고, 86학번은 마지막 군부독재정권 기간 동안 6월 항쟁과 더불어 대학가 전반이 파행적인 수업을 진행한 기간 동안 학창시절을 보내고 졸업한 학번이라는 특징이 있다. 96학번은 김민수 교수 재임용탈락 사건(1997)으로 인해 몇 해간 학과 내 불신과 반목으로 인해 어수선한 학창시절을 보냈으며, 졸업 즈음하여 시작된 IMF를 맞아 취업을 제대로 하지 못한 1세대에 해당한다. 06학번은 88만원 세대로 대변되는 학번이며, 신자유주의 사회 환경 변화로 연애와 결혼, 출산을 포기한 3포세대로 불리는 30대이다.

1) 1976학번

1976학번은 서울대학교 교과과정위원회의 결정에 따라 이전의 160학점에서 140학점으로 축소되면서 한국사, 국민윤리, 체육, 교련 등을 교양필수과목으로 수강했다. 특히 ‘7·30교육개혁조치’는 본고사를 폐지하고 예비고사와 내신 성적만으로 대학입학자를 선발해야 했기 때문에 미술대학 입시제도에도

근본적인 변화가 몰아닥쳤다.² 76년도부터 또 부수언(1977년), 장호익(1983년)교수가 부임했다. 76학번들이 졸업한 80년대 이후의 한국사회는 경제안정과 세계 3저호황³에 기인한 초고도 성장, 88올림픽과 같은 국가 이벤트의 등장으로 인해 디자인계의 호황이 이어졌다. 특히 1977년 12월 교육법 개정을 통해 전문대학 제도를 도입하여 대학의 숫자가 크게 증가하였다. 80년대 들어서 전두환 정권이 국민유화책의 하나로 대학정원 자율화, 대학설립 요건 간소화 정책을 펼쳐 대학정원이 크게 증가하였다. 각 대학은 유행처럼 다른 학과에 비하여 상대적으로 설치비용이 적게 들었던 디자인 전공을

신설하였다. 일부 사학재단은 재정 수입 확대를 목적으로 학과를 신설하고 정원을 확대하는 경우도 많았다.⁴ 76학번 이후의 대부분의 졸업생들이 대학교수나 디자인회사의 대표이사 등으로 자리 잡을 수 있었다. 76학번을 시작으로 하여 77, 78, 79학번은 많은 수의 졸업생이 교수가 되었는데, 76학번은 34명 중 8명으로 24%, 78학번은 26명중 8명으로 30%에 이른다. 81학번은 졸업정원제로 51명이라는 많은 수가 입학하였고, 그 중 14명이 교수가 되어 27% 수준이다. 이외에 회사를 직접 경영하는 대표이사가 2번째로 많은 비중을 차지하고 있다. 디자인이라는 미개척



〈도판 2〉 1947~1992년의 4년제 대학 전체 학생 수와 공예 · 디자인계 학생 수의 증가 추이 (홍진원, '한국대학디자인교육의 역사적 전개에 관한 연구', 서울대 석사학위논문, 1993, p. 89.인용)

2 장동광, 「캠퍼스 이전과 대학교육의 변혁기, 1976-1989」, 『조형아카이브』, 2012, p. 124.

3 3저호황 [三低好況]: 저달러 저유가 저금리의 이른바 <3저현상>에 의해 1986~88년에 걸쳐 우리 경제가 유례없는 호황을 누렸던 것을 일컫는 말.(한국근현대사사전, 2005.9.10, 가람기획)

4 홍진원, 「한국대학디자인교육의 역사적 전개에 관한 연구」, 서울대 석사학위논문, 1993, p. 88 참고.

분야에 일찍 뛰어들어 1980년대 디자인계 특수를 누리면서 대부분 사회적으로 안정된 직위에 비교적 수월하게 안착한 세대이다.

2) 1986학번

논술고사가 시행된 첫 번째 해이며, 1981년 시행된 졸업정원제(1987 폐지)로 인해 30%의 정원이 더 입학한 시기이기도 하다. 조영제 학장시기(1986년 1월~1989년 12월), 산업미술과가 시대적 추세에 부응하기 위해 ‘산업디자인과’로 개칭하였고, 일본 동경예술대학과 협정을 맺고 국제학술교류를 시작하기도 했다.⁵ 6월 민주항쟁(1987) 등 학창시절이 데모와 최루가스로 얼룩진 시기이기도 하며, 사회적으로는 88올림픽 특수를 통한 미술의 호황기이자 디자인의 인식이 개선된 시기였다. 경제적으로는 고도의 경제성장을 통한 최고의 호황기를 누리며 졸업생 대부분이 수월하게 취직을 할 수 있는 시기였다. 학과 교수들은 수업보다는 외부업무에 열심이어서 대부분의 수업이 제대로 진행되지 못할 만큼 많은 프로젝트들을 수주하고 진행하고 있었다. 대학원생들은 교수들의 일을 도와 프로젝트를 진행하는 것이 일반적이었고, 수업은 대부분 실무 중심으로 전개되었다. 이러한 시대분위기에 맞게 86학번의 졸업생 직업 분포로는 교수가 6명, 대표가 8명, 이사 2명 등이다. 디자인전문회사를 창업한 숫자가 대학교수보다 더 많아졌다.

3) 1996학번

수능으로 전환된 두 번째 해 입시를 치른 학생들로, 여러 대학에 복수지원이 가능했고, 수능시험, 실기시험(소묘, 구성), 본고사, 면접을 치른 학생들이다. 이 해 입학시험은 다소 변별력이 떨어지는 실기시험⁶으로 인해 다양한 배경의 입학생들이 선발되었다. 졸업시점에 IMF의 영향으로 대부분 대기업 취업을 하지 못하였고, 공업디자인 전공자중 제품이나 환경디자인 회사로 취업한 경우는 단 2명(환경디자인)에 불과했고, 나머지는 인터넷 벤처회사나 게임업체 등으로 취직하였다. 많은 수의 졸업생이 미국 등지로 유학을 갔고 많은 수가 아직 돌아오지 않았다. 국내 대학원 진학은

5 장동광, 앞의 글, p. 132.

6 통상 소묘와 디자인, 두 과목 시험을 치른다. 디자인과목에서 “서울대학교 개교 50주년 기념” 포스터를 그리고 글씨를 반드시 쓸 것을 요구했다. 전형적인 입시실기시험 문제를 빚겨나가 실기 변별력이 약했고, 대신 성적이 높고 실기경력이 짧은 다수의 신입생이 선발되었다. (필자주.)

조형_아카이브

단 1명에 불과했다. 2014년 현재까지 미국에 있는 사람은 36명 정원 중 9명이며, 대부분 무직으로 가장 높은 비중을 차지한다. 회사원은 12명이나 대부분 특정한 회사에 소속되어 있지 않고 자주 회사를 옮겨 다니거나 프리랜서로 활동 중이다. 특히 미술계열을 완전히 포기한 사람도 다수 있다. 공업디자인 전공 졸업생 11명 중, 제품디자인 계통으로 일하는 사람은 없고 환경디자인 분야는 3명(회사원1, 창업2)이다. 시각디자인 전공 24명중 회사원은 5명, 교/강사는 2명이고 나머지는 무직이거나 이직이 잦고, 불안정한 형태의 직업을 유지하고 있다. 96학번 중 전공과 불일치하는 직업을 선택한 졸업생은 5명으로 공무원, 변호사, 심리상담가, 스포츠팀단장, 자영업 각 1명이다.

4) 2006학번

흔히 88만원세대로 분류되는 2000년대 중반 입학한 06학번은 수능, 구술 및 면접, 포트폴리오, 실기시험 등 복잡하고 어려운 입학시험을 치르고 입학했다. 2010이후 국내 사회는 계속된 불황으로 인해 여러 가지로 졸업생들에게 고난이었다. 졸업생 26명 중 확인이 되지 않는 5명을 제외하고, 회사원이 13명으로 60%가 넘는다. 이외에는 유학 등 이유로 해외거주 4명, 변리사 등 시험 준비 2명, 프리랜서 1명, 대학원 1명으로 파악됐다. 졸업 후 4년된 현재, 아직 직장을 정하지 못한 경우가 많고, 나머지는 대부분 대기업 회사원으로 일하고 있다.

〈표 2〉 10년 단위별 직업군의 변화 (* 음영표시 된 숫자는 가장 대표적인 직업군임.)

학번	직업						계
	교수	대표	회사원	프리랜서	자영업 등	해외/무직/기타	
1976	7	5	1	1	1	10	25
1986	6	8	9	2	1	12	38
1996	1	2	12	3	2	15	35
2006	0	0	13	1	0	12	26

종합하면 76학번의 대표적인 직업군은 교수이며, 다음으로 회사 대표가 5명이다. 회사원 1명은 삼성전자 부사장으로 대학교수로 재임중 기업으로

이직한 케이스이다. 직업이 파악되지 않는 사람들은 대부분 미국에 거주하는 사람들(5명)이며, 나머지는 전업주부인 것으로 추정된다. 86학번의 경우 가장 큰 비중을 차지하는 것이 디자인전문회사를 창업한 대표이사이다. 회사원으로 분류한 9명 역시 부사장, 이사, 방송국 팀장, 기자 등 일반적인 회사원이 아닌 경우가 많았다. 96학번은 회사원이 가장 대표적인 직업군(12명)이며 전체의 약 1/3을 차지한다. IMF직후 졸업한 탓에 많은 경우, 대기업은 거의 없고 다소 불안정한 인터넷/게임관련 업체에서 일하며 이직이 잦은 편이다. 또 해외거주자(9명, 미국)가 다음으로 많은 비중을 차지하고 있다. 미국에 거주중인 사람들은 창업 1명을 제외하고는 대부분 무직이다. 06학번은 졸업생 절반 정도가 회사원이며 여타 직업군은 보이지 않는다. 96학번과 차이라면 대기업(LG, 삼성, 현대 등)에 취업한 사람이 더 많다는 점이다. 2006학번은 졸업한지 4년 남짓하여 아직 대표 직업군이 변화될 가능성이 얼마든지 남아있으나, 96학번은 40세 전후의 나이로 거의 확정적인 직업이라고 볼 수 있다. 이 표를 통해 서울대 디자인 전공 졸업생은 교수에서, 대표(창업)로, 그리고 다시 회사원으로 대표 직업군이 급속히 옮겨가고 있음을 확인할 수 있다.

1.2. 서울대 디자인전공의 평가

서울대 디자인전공에 대한 평가 설문은 1980년에서 2014년 사이에 졸업한 디자인 전공생을 대상으로 하였다. 전체 1,191명 중 유선 상으로 연락이 된 93명으로 전체 응답률은 약 8% 정도이다. 국내 통신시장의 특성상, 잦은 전화번호 변동으로 연락이 되지 않는 경우가 많았다. 해외 거주자도 유선 조사에서 빠졌다. 질문의 내용은 다음과 같으며, 질문 중, 4번과 6번은 응답자가 현저히 부족하여 그 결과를 생략하였다.

-
1. 가장 기억에 남는 선생님(시간강사 포함)과 과목.
또는 인생에 가장 큰 영향을 미친 선생님과 이유는 무엇입니까?
 2. 졸업후 필드에서 느낀 서울대 디자인과 졸업생의 부족한 점과 장점은 무엇입니까?
 3. 모교의 발전을 위해서 꼭 개설될 필요가 있는 전공이나 과목은 무엇입니까?
 4. 졸업당시 전공과 현재의 직업이 불일치한다면 그 이유(계기)가 무엇인지?
(일을 하지 않는 경우도 포함)
 5. 돌아볼때 서울대 디자인전공의 전공은 어느정도 만족스러웠습니까?
(5점척도, 1점 매우 불만족, 2점 불만족, 3점 보통, 4점 만족, 5점 매우만족)
 6. 유학을 다녀온 경우, 유학의 동기가 무엇이었으며, 서울대 디자인과의 수업과 어떤 차이를 느꼈습니까?
-

1) 가장 큰 영향을 끼친 선생님

설문에서 질문 내용은 “1. 가장 기억에 남는 선생님, 또는 인생에 가장 큰 영향을 미친 선생님과 이유는 무엇입니까?” 였다. 전체 응답자 93명중, 복수로 대답하거나, 기억나는 사람이 없다고 대답한 사람도 포함되어 있다. 설문에 응답한 1980년대 졸업생 24명 중, 가장 기억에 남는 선생님의 민철홍과 조영제 4명, 장호익 3명, 김교만, 부수언 2명, 양승춘, 백명진 1명이었다. 외부 강사로는 김진평 2명, 정시화, 안정언, 최원수 각 1명이었다. 1990년대 졸업생 23명 중, 가장 기억에 남는 선생님의 장호익 교수와 민철홍 교수를 기억한 사람이 9명으로 가장 많았다. 김교만, 조영제, 백명진, 부수언 교수를 꼽은 사람은 각 1명이다. 외부 강사로는 권영걸 3명, 민경우 1명이었다. 2000년대 졸업생 15명 중 김수정 3명, 장호익 2명, 권영걸, 이순중, 장기훈 1명, 외부 강사로는 최성민 3명, 김개천 1명이었다. 2010년대 졸업생 31명중 김민수 6명, 박영목, 김경선 4명, 장호익 3명, 권영걸 1명 외부강사로는 최상민, 오페리 2명, 이장섭, 최정호, 이종훈, 박용진 각 1명이었다. 2010년대 졸업생들은 해당 교강사의 이름을 기억하지 못하는 경우가 많았다.

이름	80년대졸업생	90년대졸업생	00년대졸업생	10년대졸업생	계
김교만	2	1			3
조영제	4	1			5
양승춘	1				1
백명진	1	1			2
김수정			3		3
윤주현					0
김경선				4	4
민철홍	4	9			13
부수언	2	1			3
장호익	3	9	2	3	17
권영걸		3	1	1	5
이순중			1		1
김민수				6	6
박영목				4	4

전 시기에 걸쳐 장호익, 민철홍 교수를 기억하는 졸업생들이 가장 많았고, 이유로는 장호익 교수는 ‘기초디자인 수업이 인상 깊었음’, ‘힘들지만 보람이 있었다’

등의 대답을 하였다. 민철홍 교수는 ‘디자인에 대한 다양한 시각의 화두를 던져줌’, ‘디자인 철학에 대하여 많이 배움’ 등의 대답을 하였다. 대체로 교수 부임초기에 많은 기억을 남겼고, 또 4학년 졸업 전을 맡았던 교수에게 많은 영향을 받았다고 대답을 했다. 또 대부분 공업디자인 전공 교수에게 편중되어 있다. 주목할 만한 부분은 전공교수 이외에 시간강사를 언급하는 사람이 별로 없다는 점이다. 전임교원보다 시간강사의 수업시수가 훨씬 많은 현실에 반하여 응답자 대부분은 강사를 언급하지 않았다.

2) 졸업생에 대한 평가

“졸업 후 필드에서 느낀 서울대 디자인과 졸업생의 부족한 점과 장점은 무엇입니까?” 라는 질문에서 장점보다는 단점을 지적하는 경우가 많았다. 응답자중 많은 수가 장점으로 ‘똑똑하다.’(6명), ‘기획력 문제해결 능력이 뛰어나다.’(6명), ‘성실하다(열심히 한다).’(4명)는 의견을 냈고, 단점으로는 ‘개인주의 성향’, ‘사회성 부족’, ‘협업 안 됨.’(15명)등이 가장 많이 지적되었다. 다만 2000년대 이후 학번들에게서는 집중적으로 ‘실무능력이 떨어진다(디자인을 못한다).’(8명)는 단점이 가장 많이 지적되었다. 전체적인 대답은 대동소이하여, ‘사회성과 실무능력 부족’이 졸업생의 가장 큰 단점으로 인식되고 있었다.

〈표 5〉 서울대 디자인전공 졸업생의 장단점 평가

	서울대 디자인 전공 졸업생의 장단점
장점	· 짧은 시간에 무언가 결과를 보고자 하면 안 되고, 규모가 있고 체계적으로, 장거리를 보고 움직일 때 잘한다.(76) · 의식이 투철하고 열심히 한다.(76) · 인문사회 관련 수업이 있기에 글쓰기, 말하기 쪽은 출중.(81) · 똑똑하다.(81) · 디자인을 잘함. 생각을 잘함.(81) · 기본적인 디자인 능력은 있다.(83) · 개인적인 역량이 두루두루 많다.(83) · 실력이나 발상이 뛰어나다.(86) · 똑똑하다. 생각이 깊다.(87) · 문제 해결능력 탁월.(86)

조형_아카이브

장점	· 이상과 꿈이 크다.(88) · 자기 주도 능력 뛰어남.(89) · 생각하는 능력, 머리가 좋다.(89) · 지구력.(89) · 학교 선후배간 교류를 위해 노력하는 점.(88) · 모범생.(89) · 문제 해결력이 강함.(88) · 개개인의 능력은 뛰어남.(89) · 다양한 분야에 잘 적응한다.(91) · 생각이 깊다.(92) · 확실히 똑똑하고 남다른 점이 분명히 있다. 필드에서 요구하는 바는 스마트한 사람, 디자인에 대한 기본적인 수행 능력이 중요한데 서울대생은 기본적으로 똑똑하고, 일부는 디자인 능력이 뛰어나다.(92) · 이론과 실기에 모두 강하다.(94) · 다 열심히 일하고 능력이 뛰어나다.(95) · 대체적으로 잘하는 편이다.(96) · 똑똑하다.(97) · 이해력이 빠르다.(98) · 우수함.(00) · 기획력, 리더십, 일을 잘 함.(01) · 실력이 평균이상. 배출되는 졸업생 수는 적지만 그에 비해 우수한 인재들이 많다.(01) · 본인의 비전을 룹템으로 계획 세움.(03) · 인지도, 학력에 있어서 유리함.(03) · 피피티 잘 만들기, 말 꾸밈.(03) · 피피티 잘함.(04) · 성실함.(04) · 똑똑, 일 잘함.(04) · 생각이 좀 뜬구름 잡기는 하지만 생각이 좀 있는 편.(04) · 타 학교 학생들에 비해 두뇌회전이 빠르다.(04) · 다른 학교 출신들에 비해 부족한 것은 없다.(06) · 각자 되게 열심히 하는 면 있음.(07) · 논리적인 면이 있음.(07) · 인맥.(07) · 똑똑하다. 기획력이 뛰어나 관리자로 적합.(08) · 서울대 학생들은 내용에 대한 이해나 발표력 좋음.(09)
----	--

단점	· 각자 자신이 대표, 장이 되려는 의식 크다. 우월의식이 크다.(76) · 더 폭넓은 교류가 필요하다. 학교 분위기가 느슨하다. 더 강한 교육이 필요하다. 마케팅과 인접해 알아야 할 부분이 많은데 디자인 위주다. 우물 안 개구리식이다.(77) · 실패를 두려워한다. 자기 것에 대한 자신감이 없다. 남들의 좋은 지식을 잘 스크랩해서 자기 것인 양 한다. 사람들이 좀 엉뚱하고 확 다른 생각을 하는 게 필요한데 그런 걸 하면 안 된다고 생각하는 모범생들이다.(78) · 악착같은 근성. 헝그리 정신. 이런 게 부족하다. 학벌에서 나오는 우월함을 버려야 한다.(81) · 사회성, 타인과의 협업 부족.(81) · 서로간의 연락이 잘 안됨. 국립대를 나왔으니 사회적 책임감 큼.(81) · 인원수가 적음에 따른 핸디캡. 동문들끼리의 교류가 부족한 듯.(81) · 조직에 대한 충성심보단 개인의 발전에 치중하다보니 필드에서는 좀 꺼려하는 점 있음.(82) · 단합심이 부족. 독선적인 느낌.(83) · 경쟁력이 약한 면이 있음. 작가주의 기질이 있음.(83) · 동문끼리의 교류가 적다.(83) · 말로만 하는 디자이너, 작품을 안하는 디자이너.(84) · 이론은 뛰어나나 초반에는 실무능력이 약간 아쉬움.(85) · 동문들 간의 교류가 부족. 사회적 성향이 부족함.(86) · 개인주의적 성향 강함.(86) · 일부는 개인적인 성향이 있다.(87) · 보수적임.(88) · 새로운 분야를 개척하는 데 소극적이다.(88) · 실질적인 분야(스킬적인 면) 미흡.(89) · 개성이 강해서 동문들끼리의 시너지효과 부족.(89) · 입사를 안 한다. 본인만의 특징이 없다.(89) · 협업능력이 부족.(89) · 스킬이 부족하다.(90) · 위험을 감수하려는 경향이 적다.(91) · 스킬이 부족함.(92) · 인력이 작다. 단합이 좀 약하다.(95) · 개인적인 성향이 조금 있다.(96)
----	--

조형_아카이브

단점	· practical한 능력이 부족하다.(97) · 다른 학교 학생들 보다 준비 과정이 덜 치열하다.(98) · 세상을 너무 모름.(99) · 너무 자기 ভাল 맛에 다른 사람들과 융화되지 못함.(00) · 직장에서 오래 남지 못한다. 실무 바닥부터 차곡차곡 올라가는 것을 못함.(01) · 디자인을 못한다.(03) · 학교가 학생을 많이 뽑지 않는다는 것.(03) · 실력은 떨어짐. 특화, 어필할 무기 없음. (03) · 개인주의적 성향.(04) · 사회성 부족. 다른 학교보다는 낫지만 디자인학부라는 곳이 커뮤니케이션 능력과 사회성이 떨어짐. 다른 과와의 괴리.(04) · 경험 떨어짐.(04) · 팀 프로젝트 경험 부족.(04) · 서로 간의 네트워크에 부족. 실무 부분에 대한 다양한 액션을 경험해야 내가 뭘 해야겠다는 방향성을 잡아낼 수 있는데 그런 기회가 부족. 현장에 나와 여러 가지 의사 선택에 있어 의사결정시간이 더 많이 소모됨.(04) · 전문성 부족. 미디어환경이 복잡-기본기는 다지지만 필드에 나가서 고생을 해야 실력이 탄탄해질 듯... 서울대라는 학벌이 그런 점에 있어서 부담스럽게 느껴지기도 함.(05) · 실무 관련. 프로그램을 다루는 점에 있어서 부족.(04) · 실무 쪽으로 실력이 부족. 사회성 부족.(04) · 실기력이 떨어짐.(05) · 인격이 부족. 남들보다 덜 노력. 대기업이 아닌 이상 미래에 사용가능한 정신적 뒷받침. 디자인적인 거보다는 자료, 사람관계 위주.(05) · 툴을 다루는데 미숙한 점이 있다.(05) · 리서치 방식에 대해 익숙지 않음.(06) · 개인 작업 위주의 수업이라 co-work에 있어서 어려움이 있음. 다른 분야 사람들과 협업하는 지식이나 대화에 문제가 있다.(07) · 취직생이 거의 없다. 인프라가 도움이 안 됨.(06) · 다른 타대학생들과 교류하면서 실무경험이 학부 때 부족하지 않나, 타 학교에 비해 실무업계에서 진취적인 사람들이 적다.(07) · 손 경험이 없다.(08) · 실질적인 툴의 사용이나 표현력이 매우 떨어진다.(09) · 필드에서 경쟁력이 떨어짐. 다른 대학교에 비해 단과대에서 잘 안 밀어줌. 필드에 있을 근성이 타 학교보다 부족.
----	---

3) 수업에 대한 평가

설문에는 포함되지 않았지만, 학창시절 수업의 장단점을 평가하거나, 교육전반에 대한 의견을 내는 졸업생이 다수 있었는데 정리하면 “다양한 것들을 배울 수 있는 기회가 많아서 좋았다.”는 긍정적인 평가가 있는가 하면, “실무 관련 수업부족”을 지적하는 대답도 많았다. “학교에서 배운 것이 사회생활에 전혀 쓸모없음. 학교의 타이틀은 쓸만함.”과 같은 냉소적인 대답도 포함되어 있었다.

기타 의견 (괄호속의 숫자는 학번)

- 융합이 필요하다. 산업체에 있는 쪽이 해외 쪽으로 글로벌하게 해야 하며, 산업체 사람들과 관계를 가져나가야 한다. 교수들이 자신이 배운 것만 가르치는 경향. 자기가 가르치지 않은 분야의 사람들을 특강으로 많이 해야 한다. 도시, 건축, 마케팅, 경영 쪽으로 특히. 많은 교류로 폭넓게 해나가야. (81)
 - 학교 교육 시스템이 어느 시점부터 발전이 안 되어서 인재 양성이 잘 안 되는 것 같다.(83)
 - 그 당시 기준으로 전공에 대한 배움의 밀도가 낮았다.(98)
 - 경영관련, 실무관련 수업이 부족함.(02)
 - 실무 쪽에서 경험과 배운 것의 간극이 큼. 실무 쪽 얘기를 많이 들을 수 있는 경험이 많았으면 좋겠음. 학교 쪽에서 제공을 해주었으면... 아니면 졸업생 중에 실무 종사자가 많으니까.(04)
 - 학교에서 배운 것이 사회생활에 전혀 쓸모없음. 학교의 타이틀은 쓸만함.(05)
 - 이론 수업이 약했음.(06)
 - 장점: 커리큘럼의 폭이 넓어서 좋았다. / 단점: 실기력이 떨어짐.(07)
 - 전문가로써 끌어주는 커리큘럼이 부족한 것 같다. 여러 가지 분야를 배워볼 수 있다는 것은 장점.(09)
-

4) 서울대 디자인전공에 개설될 필요가 있는 교과목

다음으로 “모교의 발전을 위해서 꼭 개설될 필요가 있는 전공이나 과목”에 대한 질문에서는 다양한 의견이 제시되었다. ‘필요 없다’는 의견도 2명 있었으나, 90년대 이전 학번은 디자인경영, 마케팅, 인문학 교육 등을, 90년대 이후 학번은 대부분 ‘실무중심 교육’을 손꼽았다.

〈표 7〉 개설이 필요하다고 생각되는 교과과정 추천

꼭 개설될 필요가 있는 전공이나 과목 (괄호속의 숫자는 학번)

- 전문가를 위한 교육이 대학원에서 있으면 좋겠다.
외국에선 협회에서 그런 교육이 잘 되고 있는데 우리나라엔 없다.(76)
- 실기보다는 디자인 분야가 시대적으로 계속 발전하는 만큼 어떤 쪽으로 산업이 흐를지 보는 눈을 길러주면 좋겠다.(76)
- 미술은 미술로만 끝나는게 아니라 다른 영역과 협력이 되어 하고, 수업도 과들 사이의 함께 이야기 하는 수업이 되어야 한다. 타대에 가서 미대 나름으로 해석해서 들을 수 있어야 한다. 건축에는 좋은 수업이 많은데 우리가 그런 걸 전혀 안 듣는다.(78)
- 새로운 걸 잘 못 따라감.(81)
- 마케팅 과목.(81)
- 마케팅을 기본으로하고 경영학의 기초정도 필요하다.
환경 · 건축 · 도시에 관한 것은 교양과목으로 필요.(81)
- 심도 있지는 않고 쪽 펼쳐놓고 교육시킴. 3~4학년 쯤엔 하고 싶은, 앞으로의 방향성, 인디펜던트 수업이 있었으면. 자기가 만들고 선생님 지도하에 발달시켜 나가는.(81)
- 예술사 과목들이 너무 학생이 많아서 수업집중도가 떨어짐. 학생 수를 적당히 조정.(81)
- 디자이너의 사회적 책임과 입지를 높이는 게 중요, 문화 관련된 정책이나 문화마케팅 쪽의 공부를 시켰으면 좋겠음.(82)
- 과목들과 대학이 가지고 있는 인재상을 어떻게 조화시키는 것이 제일 중요한 듯.
최적화된 커리큘럼.(82)
- 전통 그래픽.(82)
- 광고 관련 학과 개설.(83)
- 융합적 사고 교육, 사고력.(83)
- 편집, 타이포 쪽이 약한 느낌이 있다. 필드에서 저명한 디자이너를 초빙하는 특강이 필요.(83)
- 사용자 경험 디자인 수업.(83)
- 실기관련수업.(85)
- 과목이나 전공을 이야기하기보다는 전인교육, 인성 교육이 더 필요하다고 생각한다.
디자이너로써의 마음가짐에 대한 교육.(86)
- 디자인사, 혹은 미술사.(86)
- 제품관련 수업.(88)
- 뉴미디어 수업.(89)
- UX디자인.(89)
- 인문학적인 과목.(88)
- 실기관련수업.(90)
- 미래지향적인 수업.(91)
- 신기술 관련 수업.(92)
- 인문학적인 사고를 시켜주는 수업.(94)

-
- 디자인경영수업을 일반 교양과목으로 확대할 필요가 있다.
전교생 대상으로 디자인의 역사, 일반론을 가르치는 건 의미가 없고, 학생들이 디자인적 마인드를 갖게 하는 게 중요하다.(92)
 - 디자인과 법.(96)
 - 보다 필드지향적인 프로그램 필요.(96)
 - 타이포그래피, 편집디자인 수업이 부족. 스크린기반 매체.(97)
 - 디자인수업은 굳이 배우지 않아도 혼자 책보고 공부해도 충분할 것.
나머지 부분을 보완해주었으면(산업에서의 경험, 사회 면에서의 지식)
모교가 어떤 방향으로 발전하고 싶은지도 잘 모르겠음.(99)
 - 공모전, 실무적인 과목(기업연계)을 강조했으면 좋겠다. 우물 안 개구리.
취업을 위한 스펙을 강조했으면.(00)
 - 경영, 심리, 공학, 연계전공, 기획 관련.(01)
 - 산학같이 외부회사와 연결된 수업이 있었으면 좋겠다.(03)
 - 대기업 인턴, 중소기업 인턴, 실무경험.(03)
 - 전공필수로 미술사 관련 수업 현대미술사.(04)
 - 타이포그래피.(04)
 - 디자인 수업 개선. 여러모로 부족(04)
 - 좀 더 실무에 가까운 일들을 경험할 수 있는 톨이 마련되었으면.(04)
 - 취업이나 해당 학과수업 관련 현재 비즈니스 현황을 얘기해줄 수 있는 수업 필요(04)
 - 실무 쪽. 프로그램들을 좀 다룰 줄 알아야.(04)
 - 좀 더 physical competing을 원함.
서비스 디자인 같은 기술적 비즈니스적인 UX 같은 테크니컬한 최신기술.
현재는 개념적 애매모호.(04)
 - 인터페이스 디자인 과목.(04)
 - 디지털 디자인 분야.(04)
 - 기초 톨 수업이 필요.(05)
 - 드로잉 수업이 필요함.(05)
 - 타이포 과목이 좀 더 보강되면 좋을 듯. 특히 인쇄소.(05)
 - 몇 학기에 걸쳐 심도 있는 배울 수 있는 커리큘럼이 필요.(06)
 - 실습, 인턴 강화.(06)
 - 운송기기 디자인 수업이 아쉬웠음.
출전 수업밖에 없어서 수업의 일환으로만 존재하여 경쟁력 있는 디자인교육이 부족한 듯싶음.(07)
 - 영상 관련 커리큘럼. 영상디자인수업. 모션 톨 관련.(08)
 - 톨을 다루는 기초수업이 필요.(09)
 - 일러스트 분야의 강좌개설이 필요, 미디어 인터랙션 수업의 초기 과정의 강좌도 필요,
타이포 응용수업이 필요, 실무 체험이나 스튜디오 협업 같은 수업도 진행되면 좋을 듯.(09)
-

전체적으로 보면 ‘실무·실기·툴사용’(10명)이 가장 많았고, ‘타이포그래피’(5명), ‘경영 마케팅’(5명)을 강화할 것을 주문하는 요구가 뒤 이었다. 타이포그래피나 경영 마케팅 역시 실무에 꼭 필요한 과목이라는 점에서 실무능력 강화프로그램을 요구하는 목소리가 가장 컸다고 판단된다. 특히 2000년대 이후 졸업생이 거의 공통적으로 실기와 툴(컴퓨터 프로그램)사용에 대한 수업이 필요하다는 의견을 내놓아, 툴 사용법에 대한 보충은 시급한 문제로 보인다.

5) 서울대 디자인전공의 만족도

마지막 설문 문항은 “5. 돌아볼 때 서울대 디자인전공의 전공은 어느 정도 만족하십니까?”였고, 5점 척도에서 점수를 매겨줄 것을 요청했다. 졸업생 평균 3.5 정도로 보통이라는 결과를 얻었다. 다만 90년대 졸업생은 대체로 4점 정도의 점수를 주었으나, 1명은 “선생님들이 학생에게 관심이 없으심”과 같은 의견을 내기도 했다. 1990년대 디자인전공의 만족도가 가장 높았고, 2000년대 이후 졸업생의 점수가 가장 낮았다. 물론 전체 인원 중 응답자 비율이 낮아 일반화하기에는 다소 부담이 있다.

〈표 8〉 서울대 디자인전공의 교과 만족도

	80년대 졸업생	90년대 졸업생	00년대 졸업생	계
인원	387	365	285	1,037
응답자	15	23	9	47
평균점수	3.47	3.71	3.44	3.54

2. 서울대 디자인전공에 대한 인식

2.1. 서울대 디자인전공 신입생의 인식

2014학번 1학년 신입생을 대상으로 설문을 진행했으며 질문의 내용은 아래와 같다. 응답자는 총 15명이며, 괄호속의 숫자는 응답자 수이다. 응답은 복수도 가능했으며, 잘 모르는 경우 응답을 하지 않기도 하였다.

1. 일반 미대지망 수험생이 서울대 디자인학부에 들어오기 위해서는 본인의 노력도 중요하지만, 어느 입시미술학원을 선택하느냐가 더 중요하다고 생각하십니까?
① 매우 그렇다.(0) ② 그렇다.(2) ③ 보통이다.(4) ④ **아니다.(7)** ⑤ 매우 아니다.(2)
2. 서울대 디자인학부에 홍익대, 국민대 등 디자인으로 유명한 타 대학의 디자인전공에 비하여 더 훌륭한 학생들이 모집되었다고 생각하십니까?
① 매우 그렇다.(2) ② 그렇다.(3) ③ **보통이다.(7)** ④ 아니다.(1) ⑤ 매우 아니다.(1)
3. 서울대 디자인전공의 인프라, 교수/강사진, 교육 프로그램 등이 홍익대, 국민대, 건국대 등 타 대학의 디자인전공에 비하여 더 낫다고 생각하십니까?
① 매우 그렇다.(0) ② 그렇다.(3) ③ **보통이다.(6)** ④ 아니다.(4) ⑤ 매우 아니다.(1)
4. 서울대 디자인전공 졸업생이 졸업 후에 타 대학의 졸업생들에 비하여 훨씬 더 디자인을 잘 할 것이라고 생각하십니까?
① 매우 그렇다.(0) ② 그렇다.(2) ③ **보통이다.(8)** ④ 아니다.(4) ⑤ 매우 아니다.(1)
5. 서울대 디자인전공은 내가 필요로 하는 교육과정을 충실히 제공하고 있다고 생각하십니까?
① 매우 그렇다.(0) ② **그렇다.(6)** ③ 보통이다.(5) ④ 아니다.(2) ⑤ 매우 아니다.(1)
6. 졸업 후 무엇이 될 것이라고 기대하십니까?
① 교수(1) ② 창업(3) ③ 회사원(2) ④ **프리랜서(5)** ⑤ 기타(5)
7. 서울대 디자인학부 디자인전공 **입시**의 장점, 혹은 단점이 무엇이라고 생각하십니까?
8. 서울대 디자인학부 디자인전공의 장점, 혹은 단점이 무엇이라고 생각하십니까?

1번과 7번 질문은 입시미술학원의 암기식 입시준비에 대한 질문으로, 대부분의 학생들이 입시학원 선택이 입시결과와 무관하다고 판단했다.(60%) 과거 90년대 학번까지, 서울대 디자인학과를 들어오기 위해서 당시 서울대 졸업생이 운영하고 있는 ‘3학년 e반’⁷ 미술학원을 찾아가는 경우가 많았다. 타 대학이 모두 실기시험으로 ‘패턴구성’을 볼 때, 서울대는 ‘기초디자인’을 시험과목으로 채택하여,

7 강북 신촌과 강남 선릉역 인근에 운영되던 서울대 디자인계열 입시전문 미술학원. 90년대 중후반 서울대 합격생 절반 가까이가 이 학원 출신일 정도로 입시경향을 정확히 파악하고 있었다. 서울대 디자인과 졸업생과 재학생이 운영했으며, 현재는 폐업한 상태이다.(필자주)

일반 입시미술학원에서는 서울대 입시를 준비시킬 정보나 여력이 없었다. 90년대 중 후반의 일부 학원은 학과 정원의 절반가까이를 이 학원에서 진학시키는 이변을 일으키기도 했다. 2000년대에는 홍대 앞 A학원과 노량진 B학원이 서울대 합격자의 많은 수를 차지하기 시작했다. 한국에서 가장 큰 규모를 자랑하던 양학원에는 서울대 입시에 대한 독자적인 분석과 대비가 가능했고, 당시 입학생의 절대 다수가 양학원 출신 학생들이었다. 하지만, 14학번 신입생 설문 결과에서는 이러한 문제점을 발견하기 어려워 보인다. 대부분 신입생이 학원의 선택이 서울대 입시에 영향을 미치지 않는다고 생각하고 있다.

7번 서울대 디자인전공 입시의 장단점을 묻는 질문에는 “많은 사람에게 기회를 준다.”, “단순 그림실력 외의 사고력에 대한 평가가 가능하다.”, “패턴이 없다.”, “패턴, 형식이 일반 입시보다 적음”, “다른 입시에 비해 다양한 디자인 종류를 접할 수 있다.”, “‘디자인’자체에 고민을 하게 해준다. 문제를 해결하는 것에 중점을 두는 사고를 하게 됨”과 같은 응답을 해 전반적으로 입시에 대한 긍정적인 평가를 했다. 입시전형이 과거에 비하여 비교적 공정하게 이루어졌음을 증명하는 바람직한 변화로 보여 진다. 다만 “서울대 입시를 준비하면, 같이 지원할 수 있는 타 대학이 한정된다.”, “비실기전형이 있음.”을 지적한 학생도 있었다. 서울대 실기유형을 준비하게 되면 동시에 타 대학실기시험 준비를 하기가 어려워서 입시생의 대학 선택 폭을 좁히게 되는 문제를 지적한 것이며, 또 나머지는 비실기전형 입학생에 대한 위화감을 보여주는 대답이다.

2번 질문은 신입생 스스로에 대한 자신감이 얼마나 있는지에 대한 질문이었다. 과거 90년대까지는 학력고사와 수능성적에 계열별 전국 석차가 표기되어 있으므로, 자신의 위치가 어느 정도인지를 항상 파악할 수 있었고, 각 입시학원들이 발표하는 커트라인 성적을 통해 각 학교별 성적을 비교할 수 있었다. 석차가 드러나지 않고 다만 합격을 위한 최소자격요건으로서 등급만 확인되는 지금, 각 대학의 성적을 절대적인 기준으로 가늠하는 것은 쉽지 않다. 하지만, 신입생들은 과거 학원에서 같이 입시 준비를 하던 동료들과 비교하여 자신의 수준을 대략 가늠하고 있고, 그들과의 비교를 통해서 서울대의 위치 또한 평가하는 것이 가능하다. 가령, 자신보다 성적이 좋고 그림을 잘 그리던 동료가 국민대를 가고, 자신이 서울대에 합격했다면 서울대의 위상에 썩 좋은 점수를 줄 수만은 없을 것이다. 설문 결과는 ‘보통’이라는 응답이 7명으로 전체의 절반(50%)을 차지했고, 더 우수하다는 평가는 5명으로 35%이다. 전반적으로 서울대 합격에 대한 자긍심은 있으나, 과거만큼 큰 차이로 서울대가

우수하다고 생각하지는 않는 것으로 판단된다.

3번 질문은 서울대 디자인전공의 인프라에 대한 만족도를 묻는 질문이고, 5번 질문은 학교 교육에 대한 기대감을 묻는 것이다. 이 두 질문에 대한 대답은 보통이라는 대답이 가장 많다. 3번은 부정적 응답이 긍정보다 더 많고, 5번은 긍정적인 응답이 더 많다. 아직 전공수업을 들어본 적이 없는 신입생의 입장에서 현재의 수업은 기대에 못 미치나, 앞으로의 수업에 대한 기대감은 있는 것으로 해석된다.

6번 질문은 자신의 진로에 대한 기대를 묻는 것으로, 졸업 이후 훌륭한 디자이너가 될 것으로 기대하지 않는 것으로 미루어 추정된다. 서울대 졸업생이 교수나 회사 창업이 가장 많은 비중을 보이는 현실과 달리, 이를 기대한 학생은 적다. 대신 프리랜서나 기타(부자, 디자이너, 작가, 리서처)로 응답하였는데, 대부분 졸업이후 자신의 모습에 대해 큰 가능성을 부여하지 못하거나, 장래에 대한 청사진이 마련되지 않은 것으로 보인다.

8번 질문에 대한 응답에서 디자인전공의 장점으로 “1학년 때 다양한 분야를 경험할 수 있다.”, “자유로운 학과선택”, “교육이 좋다.”, “소수, 어디 가서 대학 자랑할 때 풀리지 않는다.”, “회소성”, “학생들이 열심히 하는 사람들이 많아 다 같이 열심히 하는 분위기” 등과 같이 대부분 디자인 외적인 부분을 언급하는 경우가 대부분이었고, 단점으로는 “‘디자인’의 기술적인 부분은 스스로 해야 하는 것 같다.”, “건물들이 별로다.”, “전공분리 전에 공업디자인, 시각디자인 기초과정 수업을 들을 수 있었으면 좋겠다.”, “1학년 때 디자인 관련 전공수업이 적다.”, “1학년 foundation 과정이 디자인전공과정에 큰 도움이 안 된다.”, “전공분리의 애매모호함.”이라고 답변했다. 학교의 사회적 인식과 위상에 대해서, 또 극소수의 선발인원에 포함됐다는 것에 대한 자부심은 느껴지지만, 전공의 디자인 수업에 대한 만족도는 낮다고 판단된다.

2.2. 서울대 디자인전공에 대한 외부의 평가

전화인터뷰는 서울대 디자인전공 졸업생 중, 현직교수 2명, 프리랜서 1명, 회사원 1명이며, 홍익대 졸업생인 현직 입시학원 원장이다. 인터뷰의 내용은 다음과 같다.

-
1. 최근 서울대 디자인과 입학생의 수준이 과거에 비하여 어떠하다고 생각되십니까?
 2. 최근 서울대 디자인과 졸업생의 수준이 과거에 비하여 어떠하다고 생각되십니까?
 3. 서울대 디자인과 졸업생의 장점과 단점이 무엇이라고 생각되십니까?
 4. 기타 의견
-

응답자 중 동문의 대답은 모두 부정적이었고, 대부분 의견이 일치했다. 1번 문항, 입학생의 수준에 대해서는 모두 학생선발에 문제가 있다는 뜻을 비쳤다. 2번 문항에 대해서는 졸업이후 학생들이 대부분 디자인을 못한다고 대답했다. 3번 문항에 대해서는 실기 중심의 교과과정을 강화해야 한다는 의견과, 교육의 목표가 무엇인지를 명확히 해야 한다는 의견이 있었다.

76학번 *** (대학교수)⁸

1. 현재는 전혀 좋은 학생들이 뽑히고 있다고 보지 않는다. 좋은 학생이란 단순히 성적이 좋은 학생을 의미하진 않는다. 자기 학교가 추구하는 방향과 맞아야 하는데, 도대체 어떤 학생들을 뽑으려고 하는 것인지에 대한 방향이 안 보인다.
- 2~3. 디자인필드에서 어떤 대우를 받고 있는지도 확인해야 한다. 서울대 졸업생이 잘하는 분야가 있다. 예술가적 디자인, 컨셉적인 것을 요구하는 분야와는 잘 맞으나, 보편적인 분야에서는 전혀 솔루션을 못 낸다. 모두 head만 하려고 한다.
4. 서울대가 융합을 키워드로 방향을 잡은 것은 맞으나 구체적인 프로그램 마련이 없다. 또 구성원들이 다양한 강사진으로 이루어져 있지도 않다. 섞어야 하는데 동종교배가 가장 심각하다. 이는 서울대, 홍대, 국민대 공통의 문제점이다.

82학번 *** (대학교수)⁹

1. 과거에 비해서 다소 낮아진 것 같다. 수시 100% 입학 이후 훨씬 더 그렇다. 입학전형의 최소등급의 기준이 낮다.
 - 2~3. 잘 모르겠다.
 4. 학교가 지향하는 방향을 제대로 설립하는 것이 우선되어야 할 것이다.
-

8 전화인터뷰, 2014.9.17. 15:43.

9 전화인터뷰, 2014.10.16. 10:43.

86학번 *** (프리랜서)¹⁰

1. 수준이 낮아진 것 같다.
2. 졸업 이후에 더 못하는 것 같다.
3. 실기 위주로 수업을 강화해야 한다.

96학번 *** (회사원)¹¹

1. 잘 모르겠다.
2. 졸업 이후 대부분 직장생활을 잘 하지 못하고 떠도는 경향이 있다. 대개 생활에 여유가 있는 탓이겠지만, 이리저리 외국으로 나가버리거나, 시집가버리고, 디자인계에 남아있는 사람이 별로 없다. 그러니 잘한다고 얘기하기는 좀 어렵다.
3. 교육의 방향이 다소 뜬 구름 잡는다. 그리고 수업에 대한 애착이 없다.
졸업생이 제각기 자기 살길을 알아서 찾아나가는 것이다.

다만 현직 입시미술학원 원장은 다른 의견을 제시했다. 서울대 디자인과 입시생의 수준은 여전히 높다는 의견이다. 비록 입학전형은 성적기준을 “수능, 3개 과목 이상 3등급이상”¹²이라고 되어 있어, 국민대 등에 비하여 낮게 책정되어 있으나, 최저 기준에 맞춰서 들어가는 경우를 보지 못했다고 강조했다. 실기시험도 다양한 유형에 난이도가 높아서 실력이 좋은 학생들이 선발된다고 지적했다. 다만 최근 비실기전형의 홍익대가 성적 면에서는 더 높다고 단언했다. 실기시험에 대해서는 “어떤 학생이 뽑힐지 알 수 없다.”고 이야기 했다. 이로 인해 더 많은 수업준비가 필요하며, 소규모 입시학원은 이를 소화하기 어렵다는 주장을 폈다.

입시미술학원 원장 전** (입시경력 20년 이상)¹³

기본적으로 서울대 입시생은 홍익대, 이화여대와 함께 준비하며, 자기소개서 등 서류준비에 더 많은 시간을 보낸다. 홍익대가 100% 비실기 전형으로 바꾼 뒤로 성적이 과거에 비해 비교할 수 없이 높다. 서울대도 성적을 꽤 많이 보는 편이지만 지금은 홍대가 서울대보다 더 높다. 실기도 과거보다 어려워져서 다양한 유형의 실기시험을 준비한다. 하지만 어떤 학생이 뽑힐지는 가늠하기 어렵다. 서울대는 학생이나 학원입장에서 준비하기가 매우 어려운 대학이다.

10 전화인터뷰, 2014.9.19. 16:00.

11 면접인터뷰, 2014.9.30. 18:00

12 서울대 디자인학부 디자인전공 최소성적기준. (2014년)

13 전화인터뷰, 2014.10.18. 17:20.

3. 국내 디자인 대학의 변화와 발전

현재 국내 디자인대학의 입학 성적수준은 상향평준화되어 있다. 과거와 같이 뚜렷한 서열화는 찾아보기 힘들며, 서울대/홍익대군, 국민대/이화여대군, 건국대/서울과기대(구 산업대)군, 숙명여대/성균관대군 정도로 구분된다. 모두 서울시내 소재대학으로 전통적으로 강한 서울대와 홍익대, 국민대 정도를 제외하고는 실제 큰 차이를 보이지 않고 모두 성적이나 실기면에서 매우 높은 수준을 자랑한다.

서울대는 과거 1946년, 국내 처음으로 응용미술과를 설치하고 졸업생을 배출한 역사가 있다. 이후 홍익대학과 더불어 디자인분야에서는 독보적인 위치를 자리매김해왔다. 하지만 사립 디자인대학의 거센 추격과 다양한 입시환경의 변화로 인하여 그 위치가 더 이상 공고하지 못한 상황이다. ‘서울대’라는 사회적 위상으로 인해 우수한 학생을 유치하는 것은 어려운 일이 아니나, 과거와 같이 학력고사 전국 0.1% 수준의 상위성적을 독차지하는 식의 속칭 ‘넘사벽’이 존재하지 않는다. 국민대의 경우, 수능 성적 면에서는 거의 서울대와 별반 차이가 없을 정도로 높아졌고, 건국대가 최근 국민대와 일부 겹치는 포지션을 차지하고 있다. 서울과학기술대(구 서울산업대)는 과거 건국대보다 성적이 높았으나, 현재는 역전되었다. 이화여대의 경우 전통적인 명문대학이었으나, 오랜 기간 정체되어 디자인대학의 위상은 낮아진 편으로 국민대에게 그 지위를 넘겨준 지 오래되었다. 물론 대학을 성적이라는 절대적인 기준으로 평가하는 것은 분명 한계가 있고, 각 대학이 지향하는 바에 따라 선발하는 학생의 성격이 다른 것도 사실이다. 하지만, 객관적인 비교를 위하여 실기와 성적이라는 가장 전통적이고 단순한 기준으로 각 대학의 움직임을 분석해 볼 수 있다.

3.1. 입시 전형과 대학의 위상

우리나라에서 미술 공교육은 애당초 제대로 정착된 적이 없으며, 처음부터 사설 미술학원이 대체해왔다. 일반계 고등학교 수업시간에서 미술이 사라진지 오래된 상황에서 정상적인 공교육을 기대하고, 대학입시에서 이를 평가하겠다고 하는 것은 대단히 위험한 발상이다. 대학의 입학사정관제나 특기생선발 등은 공교육 기반에서는 아무 것도 가능하지 않은 것이 현실이며, 스펙 쌓기를 강조하여 학부모의 능력을 평가하는 상황으로 치닫고 있다. 일부 예술고등학교 등의 특목고가 정규교과과정에서

디자인교육을 하기는 하나, 이 학교들의 운영 또한 많은 부분 사설교육에 의존하기 때문에 마냥 공교육으로 인정하기도 어렵다. 서울 시내 사립예고의 미술반 디자인전공 학생 대부분이 방과후 사설입시미술학원을 다니고 있다는 것이 그 명백한 증거이다.

1990년대 이후 일부 입시미술학원들이 기업화되면서 체인점형태로 운영되며 정보와 시장을 장악하고 있다. 각 대학별 입시전형이 달라 복잡하게 뒤엉킨 미대 입시정보를 인문계 교사가 감당하는 것은 사실상 무리이며, 기업화된 입시학원이 이를 관리할 수밖에 없다. 과거와 같이 화실수준의 소형 미술학원은 이제 취미반 수준을 넘지 못한다. 기업형 입시학원만이 몇 명 되지 않는 서울대 지망생을 위한 과정을 별도로 운영할 수 있다. 지방의 학생들은 서울로 올라와서 학원을 다니거나, 서울에 본점을 둔 연계입시학원을 다닌다. 이들 기업형 입시미술학원이 미대지망생을 모두 통제하고 있고, 각 학원이 어떻게 입시전략을 짜느냐에 따라서 각 대학의 서열이 변경되고 있다.

각 대학은 대학 측이 수험생을 평가하고 선발한다고 생각을 한다. 일정부분은 사실이기도 하다. 하지만 많은 부분, 대학이 입시전형을 어떻게 구성하느냐에 따라 각 입시학원의 평가를 받고, 자기 대학의 순위를 자리매김하게 된다. 즉 학원이 가장 운영하기 편한 형태의 입시전형을 만들어 주는 대학이 가장 좋은 학생들을 모아갈 수가 있다. 과거에는 홍대의 입시전형 움직임에 따라 국내 미대 전체의 입시방향이 결정되는 경향이 짙었다. 하지만 2000년대 들어 실기전형을 오직 ‘석고가 포함된 정물수채화’로 통일한 이후, 이러한 구도는 깨졌다. 모든 디자인전문 입시학원은 홍익대 디자인계열 지망생들을 설득해 국민대로 몰았고, 국민대가 국내 최고의 디자인대학으로 부각되었다. 수채화는 자신들이 가르칠 수 없는 과목이었기 때문이다.

건국대가 서울대/국민대와 유사한 형태의 입시를 채택한 이후로 건국대를 차선으로 밀기 시작했다. 학원입장에서는 한 가지 입시교육을 통하여 여러 대학을 준비시킬 수 있는 손쉬운 선택이었다. 하지만, 최근 서울대와 홍대가 각각 100% 수시와 100% 비실기 전형이라는 입시정책을 내놓으면서 디자인계의 큰 틀을 변화시키고 있다. 홍익대는 최근 정시를 더욱 확대하는 반면, 서울대는 수시로만 선발하고 있다. 홍익대가 실기시험을 완전히 없애버린 것에 반해, 서울대 디자인전공은 사실상 실기시험이 더욱 강화되었다. 실기시험의 강화는 곧 학원가의 역할을 증대한다는 의미이고, 이로 인해 서울대의 ‘기초디자인’이 학원가의 유행이 되어 경쟁을 불러일으켰고, 서울대 지망생이 비약적으로 증대되기에 이르렀다.

〈표 13〉 2015 서울대 디자인전공 입시전형

모집단위	1단계		2단계	수능최저학력기준
	기초소양실기평가	선발인원	종합평가	
디자인	실기 100	1.5~5배수 이내	100	4개영역(국어, 수학, 영어, 탐구) 중 3개영역 이상 3등급 이내
디자인학부:리더쉽	서류평가	선발인원	면접	수능 4개영역 중 2개영역이상 2등급이내
	100	2배수 이내	100	

〈표 14〉 2015 홍익대 입시전형

전형구분	캠퍼스	전형유형	모집단위	최저학력기준
일반전형	서울	학생부종합	미술대학 자율전공	국어A/B, 영어, 수학A, 사탐/과탐 영역 중 3개영역 평균 2등급이내
			미술계열 (예술학과, 미대자율 제외)	국어A/B, 영어, 수학A, 사탐/과탐 영역 중 3개영역 평균 3등급이내

양 대학의 전형은 일반적인 공교육의 현실을 무시한 변화였다. 홍대의 입학사정관 제도는 과도한 스펙을 요구하기 쉽고, 미술교사나 미술수업, 기타 미술활동이 없는 일반 인문계고등학교 출신 입시생을 새로운 형태의 사설학원으로 내몰고 있다. 미술활동 보고서(자기소개서와 교사추천서가 합해진 형태)는 대개 사설입시학원의 컨설팅을 통해 작성할 수밖에 없다. 고질적인 미대입시 비리를 척결하고 암기식 그림을 배척한다는 기본 취지는 달성했으며, 신입생 성적의 대폭적인 향상이라는 기대이상의 수확을 거뒀을지 모르나, 미대를 가기 위해 준비를 한 학생들이 아닌 고득점 인문계학생을 선발하고, 입시미술학원이 아닌 입학사정관제 전문학원과 전문강사를 양산해 내게 된 셈이다. 서울대도 역시 다양한 형태의 실기 준비와 서류작성을 요구하고 있어, 일반 인문계고등학교 졸업생이 혼자 준비하는 것은

사실상 불가능에 가깝다. 또 복잡다단한 실기유형을 충족하기 위해서 입시미술학원에 가장 많이 의존해야 하는 대학이 된 것도 사실이다.

과거 서울시내 대형입시미술학원에서 서울대 합격률은 별다른 의미를 가지지 못하였으나, 근래 각 학원별로 서울대 1차 전형을 몇 명 통과하였는지로 학원별 서열을 판가름 짓고 있는 실정이다. 이 결과로 최근 서울대는 역사상 최고의 경쟁률을 보이고 있다. 2015년에는 모집인원 23명에 1,112명이 지원하여 48.34:1이라는 경이로운 경쟁률을 나타냈다. 2014년에는 48.35:1, 2013년은 79.13:1이었다.(디자인전공, 실기전형)¹⁴ 엄청난 지원자로 인하여 자체 실기시험 장소가 부족하여 외부공간을 대여하여야 했다. 금년에는 일산 킨텍스를 대여하여 실기시험을 치렀다. 이와 더불어 최근 3년(2012~14)간 서울대 수시전형에서 수능 최저학력기준을 충족하지 못해 불합격한 학생이 7천 여명 중, 디자인학부가 1천494명으로 전체의 21%에 해당한다. 불합격생 중 일반고 학생이 77.2%인 1천153명에 달했다.¹⁵ 입시정책의 변화로 더 많은 지원자를 확보하여 우수자원을 선별하게 된 계기가 된 셈이기도 하지만, 학력저하를 통해 입시의 문호를 넓힌 것이기도 하다. 높은 경쟁률과 엄정하고 공평한 실기시험이 만나다면 훌륭한 인재 선발이 가능하다. 하지만 변별력이 상실된 평이한 시험이 치러지더라도 한다면 입시는 곧바로 ‘로또’로 변질될 수 있다. 실기시험은 다양한 형태의 실기유형을 평가하는데, ‘2015년 기초소양실기평가 고사문제’¹⁶를 살펴보면 다음과 같다.

-
- 14 ‘창조의 아침’ 미술학원 홈페이지 참고, (홈페이지 검색 2014.10.18 18:20) <http://blog.naver.com/top_changa/100208257008>
 - 15 ‘일반고 학생에게 너무 높은 서울대 수시의 벽’, 연합뉴스, (2014.10.24 10:06), <<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2014/10/24/0200000000AKR20141024063000004.HTML?from=search>>
 - 16 ‘2015년도 서울대학교 수시모집(디자인학부/디자인전공) 기초소양실기평가 고사문제’, 월간 미대입시 홈페이지, (홈페이지 검색 2014.10.24 12:19), <http://www.artmd.co.kr/html/school/college_news_view.asp?b_idx=40231&pageNo=&boardID=board03_01>

2015 서울대학교 수시모집(디자인학부/디자인전공)기초소양실기평가 고사문제

고사시간 : 4시간

조류(鳥類)중 하나를 대상으로 선택하여 아래 문제에 답하시오.

- 문제1 : 대상의 특징을 묘사하여 그리시오.
- 문제2 : 대상의 다양한 동작을 단순한 선으로 그리시오.
- 문제3 : 대상을 기하학적 평면도형으로 조합하여 표현하시오.
- 문제4 : 대상을 중심으로 위의 문제해결 과정을 마인드맵으로 만드시오.

* 마인드맵(mind map) : 마음속에 지도를 그리듯이 줄거리를 이해하며 정리하는 방법

■용지방향 : 가로

수험번호		수험번호	
문제 1	문제 2	문제 3	문제 4

4가지의 유형의 실기테스트를 4시간이라는 주어진 시간에 해결해야 하며, ‘마인드맵’이라는 생소한 문제도 포함되어 있다. 각종 서류작업과 복잡한 전형, 면접에 이르기까지 복잡한 과정과 절차, 높은 경쟁률을 뚫고 선발된 학생들이 최정예의 우수한 자원인지, 혹은 단지 행운아들에 해당하는지는 좀 더 지켜 볼 일이다. 다만 확실한 것은 변별력을 일부 상실한 서울대와 홍익대, 두 대학의 실험적인 입시전형으로 인하여, 고전적인 입시전형을 유지하고 있는 대다수 서울시내 상위권 대학들의 수준이 상향평준화되고 있다는 점이다. 국민대, 건국대의 경우, 아직까지 수능과 실기라는 체제를 유지하고 있고, 단순히 수능점수만으로 비교할 때 양 대학의 수준의 거의 서울대에 육박하거나 일부 넘어서고 있다는 것이 학원가의 판단이다.

〈표 15〉 2015 국민대 / 건국대 예술디자인대학 입시전형

모집단위		전형요소별 반영비율(%)			비고
		학생부	수능	실기	
국민대	정시, 디자인전계열	30	40	30 (발상과표현)	수능100%선발전형폐지
건국대	정시, 디자인전계열 (영상전공 제외)	10	40	50 (기초디자인)	영상전공은 수능 40 + 실기 60%

3.2. 입시와 대학의 발전

디자인계에서 흔히 하는 말 중에 “똑똑한 사람이 디자인도 잘 한다.”는 이야기가 있다. 대학은 우수한 교원과 훌륭한 대학 프로그램을 통하여 우수한 학생을 어렵게 길러내기도 하지만, 처음부터 입시를 통하여 똑똑한 학생들을 선발하고, 학생들이 각자 ‘알아서’ 제 갈 길을 개척해 나가게끔 하는 ‘손쉬운’ 방법을 택할 수도 있다. 과거 서울대는 후자를 택했던 것으로 보인다. ‘별로 가르칠 것이 없는’ 예고출신이나 학력고사와 수능성적 최상위권을 선발하였다. 특별히 대단한 시설이나 강사진, 프로그램이 없어도 모두들 교수나 기업대표, 작가가 되었다. 하지만, 이제는 과거와 같이 손쉬운 방법으로 대학을 운영하기가 쉽지 않다. 서울시내 많은 디자인대학들이 상향평준화되었고, 입시전형의 다양화로 성적우수자를 독점하는 것도 쉽지 않은 상태이다. 각 대학들의 변화를 예의주시해야 할 시점에 온 것이다.

1) 국민대학교

국민대학교의 경우 1980년대까지 시쳇말로 ‘3국대(동국대·단국대·건국대)’에도 들지 못하는 ‘5국대(+한국외국어대국민대)’라는 우스갯소리의 주인공이었다. 하지만, 1980년대 후반부터 국민대 조형대는 적극적인 산학협력, 취업률 100%, 차별화된 입시전형을 통하여 무섭게 성장했다. 특히 입시전략이 유효하였는데, 기존에 디자인계열 입시의 표준과 같던 “전공 + 소묘” 방식을 석고소묘로 통일하여, 비디자인계열의 학생, 실기기간이 비교적 짧은 입시생들을 대거 흡수하여 높은 경쟁률을 자랑하기 시작했고, 특히 실기보다 성적의 비중을 높여 우수한 학생들을 석권했다. 여기에 더해, 비실기(수능100%)전형을 더하는 전략으로

국내 최고득점자들을 대부분 유치하기 시작했다. 더불어 2000년대 ‘BK21’ 유치 및 테크노대학원 설립, ‘01센터’ 설립 등 다각화를 통해 디자인계에서는 강호로 자리매김했다. 또 고등학생 실기대회에 특전을 부여하면서, 서울시내 대형입시학원의 입시예비전 양상으로 변화되었다. 입시학원들은 국민대 합격자의 수로 그 학원의 디자인수준을 평가받는 경쟁상태가 된 것이다. 최근 BK21 탈락, 조형대와 테크노대학원의 갈등, 학자금대출 제한 대학으로의 지정, 입시전형의 고착화 등으로 다소 하향세를 보이고 있으나, 그 위치는 여전히 공고한 편이다.

2) 건국대학교

건국대학교는 최근 10년 사이 새롭게 부각된 대학이다. 학교차원의 공격적인 지원, 미대출신의 이사장, 트렌드에 따른 빠른 변화(학과신설, 건물, 공간, 장비 등), 대학 일대의 발전 등으로 계속적으로 호재를 보이고 있다. 최근, 인문학/IT 중심의 고급화 전략을 추진하여 ‘양보다는 질’을 강조한다. 다수의 평직장인보다 한명의 스타졸업생을 배출하기 위해 노력하고 있다. 특히 거대입시학원과 적극적인 관계 유지 및 절묘한 입시전략을 통해 우수한 학생들을 확보하고 있다. 가령 서울대(국민대) 유형 입시를 답습하여 서울대 탈락자를 흡수하고, 입학생을 세분화하여 여러 전형에 걸쳐 뽑음으로써 채점(평가)의 오류를 줄여나가는 방식이다. 국민대와 건국대, 두 대학의 공통점은 대학의 네임밸류보다 디자인학과와 인지도가 더 높다는 데 있다. 국민대는 번번이 전채수석이 디자인과에서 나오곤 했다. 또 트렌드 변화에 능동적인 전략으로 대처를 한다는 점도 닮았다.

3) 홍익대학교

이에 반해 전통적인 강호인 홍익대학교는 1990년대까지 자타가 공인하는 국내 최고의 미술대학으로, 오랜 기간 ‘전공시험+소묘’라는 입시로 대학 입시교육의 표준으로 자리매김해왔고, 서울대와 차별화를 통해 미술계의 큰집으로서 역할을 했다. 하지만, 2000년대 들어 순수계열과 디자인계의 내분으로 입시에 혼란을 겪으며 계열 구분없이 수채화 한과목으로 입시를 진행함으로써, 우수 자원을 유치하는데 어려움을 겪었다. 이 과정에서 특정 동문이 운영하는 학원의 학생들이 대거 합격하는 등, 늘 ‘입시비리’라는 구설에 휩싸였다. 또 이 과정에서 서울시내 디자인전문 입시학원들은 주 타겟을 ‘국민대’로 전환하여 입시전을 치름으로써, 국민대의 위상을 크게 높이는데

이바지 했다. 최근 3년 전부터 홍익대는 급작스럽게 전미술계열 비실기 전형 선발을 발표하면서 입시계에 혼란을 초래하고 장기간 내분에 휩싸였다. 학원가는 살아남기 위하여 우수자원들을 국민대와 건국대, 서울산업대 등으로 유도할 수밖에 없는 상황이 되었다. 대신 특목고나 자사고, 인문계 성적우수학생들로 홍대의 자리를 채워나가고 있다. 새로운 실험의 결과는 아직 알 수 없으나, 적어도 실기능력 감소는 피할 수 없는 상황이다.

4) 이화여자대학교

이화여자대학교는 과거 서울대, 홍익대, 이화여대 3대 대학에서 현재 중위권으로 하락했다. 트렌드 반영이 없는 보수적인 교육과정을 지속할 뿐만 아니라, 입시시장에서 경쟁을 회피하고 ‘예고’출신에게 유리한 입학전형을 고수하여, ‘손쉬운’ 학교 운영을 계속해 오기 때문이다. 가령 실기시험에서 아이디어 보다는 구도, 색감, 묘사력 등을 중시하여 높은 수준을 요구한다면, 이를 충족할 수 있는 학생은 대개 실기경력이 오래된 예고생 밖에는 없다. 대부분 일반계고 학생들은 입시학원을 대개 2년 정도 다니고 입시를 치루기 때문에 이화여대가 요구하는 수준의 실기문턱을 넘기 어렵다. 이로 인해 입시학원에서는 웬만큼 성적이 좋고, 실기 경력이 짧은 학생들을 국민대나 건국대로 유도함으로써 이화여대 지원 자체를 감소시켰다. 또 예고출신들의 여성들이 졸업이후 대부분 사회활동을 하지 않는 특징으로 인해 졸업생 관리도 어려운 상황이다. 홍익대와 마찬가지로 시대변화에 수동적으로 대처하고, 과거 대학의 명성에 묻혀가는 상황이라고 볼 수 있다. 서울대도 이와 유사하다.

5) 서울대학교

서울대는 앞서 살펴본 홍익대, 이화여대의 사례와 크게 다르지 않다. 전통적인 명문대학이면서도 오랜 기간 입시체제의 해게모니(소묘+구성 체제)는 완전히 홍대에 넘겨주어서, 입시전형이나 스타일 등의 정보가 거의 없어 ‘아무나 갈수 없는’ 대학이었다. 과거 90년대에는 특정 학원 출신이 합격자의 절반을 차지할 정도로 입시 패턴이 독특하고 변화가 없었다. 특정 학원이 합격자를 대량 배출한다는 것은, 학원이 채점자인 교수의 성향을 완전히 파악했다는 것을 의미한다. 오랜 시간동안 입시전형을 고착되어 있었던 것이 원인이었다. 2000년대 들어 다양한 형태로 입시전형을 변형함으로써 구태를 일소하고자 노력하였다. 하지만, 포트폴리오 심사나, 입체조형,

조형_아카이브

면접 등과 같이 여타 대학에서 시도하지 않는 입시전형을 내세움으로 인해 여전히 일반 지망생들이 접근하기 어렵고, 노력만으로는 들어가기 어려운 대학으로 남아 있다. 최근에는 실기전형 강화로 인해 되려 지원자가 폭주하는 기현상을 낳고 있다. 서울대학의 사회적 위상으로 인해 수요자가 감소하거나 성적이 떨어지지는 않겠지만, 서울시내 각 디자인대학의 상향평준화로 인해, 서울대 디자인 전공이 과거와 같은 명성을 되찾기는 쉽지 않아 보인다.

4. 각 대학 프로그램 비교

서울시내 대표적인 디자인대학인 서울대, 홍익대(신촌캠퍼스), 국민대, 건국대의 공업디자인 프로그램을 비교하면 다음과 같다.

학 년	서울대	홍익대	국민대	건국대
1	한국의 미술과 문화1 평면조형1 입체조형1 매체의 기초1 <u>창조와 디자인</u> (*기초교육원개설) 한국의 미술과 문화 2 평면조형 2 입체조형 2 매체의 기초 2 <u>창조와 디자인</u> (*기초교육원개설)	기초입체 한국미술사 사진1 자유연상과 표현기법 기초평면2 디지털 디자인1 드로잉 1 서양미술사 자유연상과 표현기법2 드로잉2 기초입체2 기초평면2 디지털디자인2	디지털드로잉 디자인제도 형태와 구조 입체조형 산업디자인사 디지털모델링 컴퓨터 응용제도 형태와 기능 조형의 발상 환경과 디자인 산업디자인론	2D 디지털조형 디자인스케치 디자인읽기와 쓰기 디자인제도 디자인조형1 3D 디지털조형 디자인스케치2 디자인읽기와 쓰기2 CAD 디자인조형2

서울대학교 디자인전공의 과거와 현재

2	기초제품디자인 1 기초공간디자인 1 디자인스튜디오 디자인영문연구 사진(초급) 사진(중급) 디자인사 색채학 기초제품디자인 2 기초공간디자인 2 디자인영어	운송디자인 스튜디오1 공간디자인 스튜디오1 디지털 디자인3 재료와 프로세스 디자인영어 디자인특론 조형과 구조 제품디자인스튜디오1 공간디자인스튜디오2 운송디자인 스튜디오2 디자인트렌드 연구 Creative Workshop 인간공학 디지털 디자인4 제품디자인 스튜디오2	2D CAID 아이디어 표현기법 산업디자인 프로세스 재료와 구조 인간공학 그린디자인 색채기획 3D Modeling 디자인 제시기법 산업디자인 프로그램 생산과 공정 디자인방법론 유니버설 디자인 디자인 그래픽스	디자인재료 디자인영어1 디자인의 역사1 디지털디자인1 디자인스튜디오1 인터랙티브 디자인1 디자인이슈 디자인영어2 디자인의 역사2 디지털디자인2 디자인스튜디오2 인터랙티브 디자인2 생산 디자인
3	디자인기획 제품디자인 1 공간디자인스튜디오 1 제품디자인방법론 공간디자인론 1 디자인관리 제품디자인 2 제품인터페이스 공간디자인스튜디오 2 공간디자인론 2	유니버설 디자인 디자인마케팅 제품디자인스튜디오 디지털디자인5 디자인 콜로키움1 운송디자인 스튜디오3 공간디자인 스튜디오3 운송디자인 스튜디오4 제품디자인 스튜디오4 디자인 콜로키움2 디지털 디자인6 공간디자인 스튜디오 4 디자인 커뮤니케이션 디자인 세미나	생활기기 디자인 산업기기 디자인 공공시설물 디자인 VR 제품기획 제품개발론 인터페이스 디자인 디자인 커뮤니케이션 정보기기 디자인 스포츠 레저용품 디자인 공공환경 디자인 VR 제품디자인 인터랙션 디자인 디지털 콘텐츠 개발론	공공디자인1 디자인영어3 디자인세미나 디지털디자인3 공간디자인 스튜디오1 제품디자인 스튜디오1 공공디자인2 디자인영어4 디자인기획 디지털디자인4 공간디자인 스튜디오2 제품디자인 스튜디오2
4	제품시스템디자인 1 공간디자인스튜디오 3 운송기기디자인 공간설계방법론 제품시스템디자인 2 공간디자인스튜디오 4 운송기기디자인 2 현대제품디자인특강 현대공간디자인특강	디자인세미나2 공간디자인 스튜디오 5 디자인문화비평 제품디자인 스튜디오5 포트폴리오1 운송디자인 스튜디오5 공간디자인 스튜디오6 운송디자인 스튜디오6 디자인 매니지먼트 포트폴리오2 제품디자인 스튜디오6	제품시스템 디자인 1 환경시스템 디자인 1 VR 제품시스템 디자인 1 포트폴리오 디자인 비즈니스론 제품시스템 디자인 2 환경시스템 디자인 2 VR 제품시스템 디자인 2 디자인 문화론	LAB프로젝트1 뉴미디어 디자인1 디자인비즈니스 실무1 디자인경영 Lab 프로젝트 2 뉴미디어 디자인2 디자인비즈니스 실무2

4.1. 컴퓨터 프로그램 활용과 취업준비

개설된 과목수로만 단순 비교하자면 홍익대가 53개, 국민대가 47개, 건국대가 42개로, 서울대가 기초교육원 개설횐업인 ‘창조와 디자인’을 포함해 40개 과목으로 가장 적었다. 각 대학의 1학년 수업만 살펴보면 서울대 8(+2)개, 홍익대 13개, 국민대 11개, 건국대 10개이다.

〈표 17〉 대학별 공업디자인과목 개설횐목수 비교

	서울대	홍익대	국민대	건국대	계
서울대	8(+2)	11	10	9	38(+2)
홍익대	13	15	14	11	53
국민대	11	14	13	9	47
건국대	10	13	12	7	42

서울대는 ‘한국의 미술과 문화’, ‘창조와 디자인’과 같은 이론과목과 미대 공통의 기초실기과목으로 구성되어 있다. 홍익대는 기초실기와 더불어 ‘미술사’(한국/서양)와 ‘사진’, ‘디지털드로잉’이 포함되어 있는 것이 특징이다. 국민대는 기초실기 대신 ‘디지털드로잉’, ‘제도’, ‘디자인사/디자인론’이 포함되어 있어, 보다 전문적인 분야로 세분화되어 있다. 건국대의 경우, ‘디지털조형’수업과 ‘CAD’가 포함되어 있다. 1학년 수업에서 컴퓨터 그래픽을 다루지 않는 대학은 서울대가 유일하다.

전 학년 교과과정을 살펴보면 서울대가 디지털디자인 관련 수업이 없는 반면, 홍익대는 1학년부터 3학년까지 6학기동안 개설되어 있다. 국민대는 1~4학년 동안 12개의 디지털디자인 관련 수업이 개설되어 있고,(인터랙션, 인터페이스 디자인 포함) 건국대는 7개이다. 타 대학에서 1학년부터 시작하는 컴퓨터관련 과목이 서울대 과목에는 4년 동안 한 번도 배정되어 있지 못하다는 점만으로도, 서울대 졸업생의 컴퓨터 사용능력이 상대적으로 떨어질 수밖에 없음을 쉽게 추론할 수 있다. 물론 컴퓨터나 소프트웨어 톨은 대학이라는 공간에서 배울만한 학문적 깊이가 없는 과목일수도 있고, 충분히 개인적으로 독학할 수 있는 성격의 것이기도 하다. 하지만, 컴퓨터가 없이는 아무것도 할 수 없을 정도로 디자인 전 분야의 기초 톨로 정착한

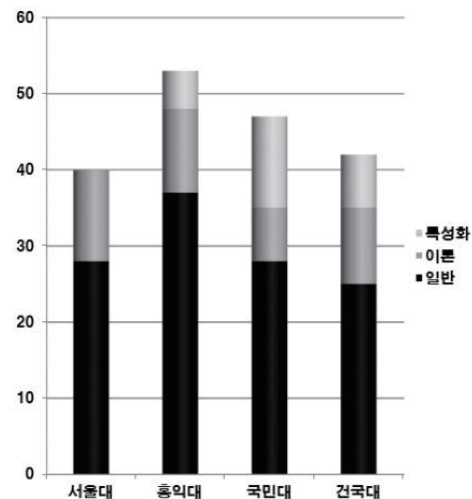
현대의 흐름을 감안하자면, 컴퓨터그래픽에 대한 깊이 있는 이해를 할 수 있는 과목이 개설될 필요도 있어 보인다.

4학년 졸업반의 수업내용을 비교해 보면 서울대는 ‘제품·공간·운송기기 디자인 스튜디오’, 실기수업으로 구성되어 있다. 홍익대는 기본적인 실기 수업과 더불어 ‘포트폴리오’ 수업이 2학기에 걸쳐 포함되어 있다. 국민대는 ‘VR제품 시스템디자인’과 ‘포트폴리오’가 포함되어 있다. 건국대는 실기과목이 부족한 반면, ‘디자인비즈니스 실무’수업이 2학기 포함되어 있다. 4학년 졸업반 학생들은 취업을 위하여 4학년 1학기에 포트폴리오를 작성하는 것이 일반적이다. 졸업 후 유학을 가는 경우라 하더라도 마찬가지다. 서울대는 졸업생이 취업, 또는 유학에 필요한 포트폴리오를 준비할 시간을 따로 마련하지 않고 있다. 또한 졸업전도 매해 12월 중강에 맞추어 진행하고 있다. 결과적으로 포트폴리오에 졸업전 작품을 넣기가 어렵고, 따로 취업준비를 할 시간이 부족하게 된다. 이는 졸업생 대부분이 취업을 하고 있는 현실 상황을 서울대 교과과정 구성에서 반영하지 않기 때문이다. 달리 말해, 졸업생이 각자 알아서 취업하게 내버려 두는 셈이다.

4.2. 전통적인 수업의 운영

수업의 성격을 살펴보면, 홍익대는 수업의 종류가 매우 많고 대부분 선택과목으로 선택의 폭이 넓은 특징이 있다. 또 미술사, 글쓰기 등 인문학 연계 수업이 많았다. 국민대는 디자인 실무영역을 구체적으로 세분한 실무중심수업이 특징이며, 대신 이론과목이 현저히 부족하다. 건국대의 경우 수업종류가 다양하고 대부분 선택과목으로 선택의 폭이 넓으며, 영어교육에 집중하고 디자인경영 수업이 눈에 띄게 많은 특징이 있다. 이에 반해 서울대의 수업은 개설 전공과목의 숫자가

현저히 부족하며, 대부분 전통적인 디자인교육과정을 고수하고 있다. 또 인문학이나 경영, 이론이나 비평등과 같은 특성화된 과목의 비중이 작다는 특징도 있다.



〈도판 4〉 각 대학별 교과목 구성 비교

물론 수업과목명과 일치하는 수업을 진행하는지는 확인하기 어렵고, 최근 경향을 반영한 과목개설들이 실제는 과목명만 다를 뿐 수업내용은 별반 다르지 않을 수도 있다. 하지만, 홍익대, 국민대는 나름대로 대학의 성격을 규정지을 수 있는 새로운 수업들을 도입하고, 적어도 변화하는 환경에 발맞추어 끊임없이 새로운 수업을 개발하려고 하는 노력은 엿보인다. 1학년 과정에서도 홍익대는 전체 비실기전형이라는 특성에 맞추어 ‘기초입체’나 ‘기초평면’, ‘드로잉’ 등의 기초과정이 개설되어 있으나, 서울대는 현행 국내에서 가장 어려운 입시 실기시험을 운영하고 있음에도 ‘평면조형’, ‘입체조형’ 등과 같이, 기초조형 성격의 수업을 2학기에 걸쳐서 운영하고 있다는 점은 다소 부적합해 보인다. 또 부전공, 복수전공 등으로 인해 이수해야 할 학점이 줄어든 상황에서 시간 낭비로 인식될 수도 있다.

III. 결론

서울대학교 디자인학부는 1946년, 국내 처음으로 디자인교육을 시작한 이래, 현재까지 그 졸업생들이 사회 각계에서 두각을 드러내며 활발하게 활동하고 있는 명문임을 자타가 공인하고 있다. 서울대의 교육과정 역시 대학교육의 하나의 표준으로 자리매김 해왔다. 그 만큼 사회적 영향력도 크며, 이로 인해 대학의 움직임이 보수적일 수밖에 없는 듯하다. 학과운영이나 교육과정 개편, 새로운 교육방법 실험 등에는 인색하다. 분명 70년에 이르는 서울대학교 디자인전공 역사를 통해 합리적인 조율을 거쳐 현재의 교과과정이 운영되고 있는 것이겠지만, 현실을 직시한다면 개선해야만 할 내용들도 분명 있을 것이다. 오랜 역사적 관성으로 학과를 운영하는 것은 급변하는 현실에서 퇴보를 의미하는 것이기도 하다. 이상의 연구와 설문, 인터뷰를 통하여 서울대학교 디자인전공이 우선 개선해야 할 부분을 세 가지로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 입시의 기준, 즉 서울대학교 디자인학부가 추구하는 인재상, 어떤 학생을 선발하여, 어떤 사람으로 키우겠다는 교육철학을 바로 세우는 일이 가장 시급하다고 하겠다. 이와 더불어 공교육 정상화가 사실상 불가능한 미술교과의 체계적인 진단과 현실성 있는 입시전형을 마련한 필요가 있다. 수험생이 작성하기 어려운 불필요한 서류를 줄이고, 입시학원들에게 대학이 요구하는 인재에 대한 올바른 시그널을 줌으로써 불필요한 과다경쟁을 줄여야 한다. 이를 통해 수험생의 수고를 덜고, 대학은

입시로 인한 행정적 낭비를 줄일 수 있다.

둘째로는 변화하는 디자인환경에 맞는 다양한 교과과정의 개설이 필요할 것으로 보인다. 당장 졸업생 설문에서 ‘프로그램 톨’에 대한 요구가 많은 만큼 컴퓨터그래픽 관련 수업개설이 시급해 보인다. 1학년 기초과정을 디지털디자인 수업으로 전환하거나, 혹은 평면조형, 입체조형 수업 내에서 2D와 3D 그래픽을 흡수하는 방식도 가능하다. 설령 2D, 3D프로그램 톨에 대한 교육이 대학이 추구하는 교육의 목적과 부합되지 못하거나, 여러 가지 여건상 정규과정 편성이 어렵다면, 비정규교과형태로 특강을 진행하거나, 방학기간을 이용한 수업진행 등 다양한 방법을 강구해야 할 것이다. 또 졸업 후 사회생활에서 가장 부족한 부분으로 지적되고 있는 실무교육을 강화해 나갈 필요가 있다. 실무교육 강화란 기존의 전공실기를 더 열심히 하는 것이 아니라, 세분화되고 필드지향적으로 특화된 다양한 수업 개설로 수업 선택의 폭을 넓히고 구체화시키는 것을 말한다. 하지만, 이미 서울대는 부전공이나 복수전공 등으로 인해 수업 부담이 과중한 상태이므로, 기존 수업 내에서라도 현장 실무진 섭외를 통한 교육을 강화하거나, 기업과의 협력을 강구해 나가는 것이 올바른 방향일 것이라 생각된다.

마지막으로, 4학년 졸업예정자들에 대한 관리이다. 대다수의 학생들이 기업에 취직하는 현실에서, 취업에 반드시 필요한 포트폴리오를 만드는 일을 각자의 몫으로 남겨둔다면, 졸업이후 별도의 취업준비 부담을 안게 되며, 타 대학보다 늦게 된다. 졸업전의 시기 역시 취업과 맞물리거나 이미 취업시즌을 넘어선 학기말이라는 점은 부담이 되므로 미술대학과 협의하여 조정할 수 있는지 여부를 따져볼 필요가 있어 보인다. 또 많은 수의 학생들이 유학을 가는 현실에서, 유학준비를 위한 프로그램이나, 현지 유학생과의 온라인 멘토 프로그램을 운영할 수도 있다. 과거와 같이 ‘알아서’ 진로를 개척해 나가기 어려운 시대인 만큼 졸업예정자와 졸업생 관리프로그램도 운영이 되어야 할 것으로 보인다.

주제어 : 디자인 전공졸업생, 똑똑함, 사회성, 디자인 못함, 입시전형, 특화된 프로그램, 교육철학, 실무교육

투고일: 2014.12.05 / 심사완료일: 2014.12.19 / 게시확정일: 2014.12.26

- 김종균, 『한국의 디자인』, 안그래픽스, 2013.
- 장동광, 「캠퍼스 이전과 대학교육의 변혁기, 1976-1989」, 『조형아카이브』, 2012.
- 홍진원, 「한국 대학 디자인교육의 역사적 전개에 관한 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1993.
- 「재벌가 안주인 梨大 미대-서울대 미대 양분」, 헤럴드 경제, 2014.6.12. 09:03.
- 「창조의 아침」 미술학원 홈페이지(홈페이지 검색 2014.10.18. 18:20), <http://blog.naver.com/top_changa/100208257008>
- 「일반고 학생에게 너무 높은 서울대 수시의 벽」, 연합뉴스, (2014.10.24. 10:06), <<http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2014/10/24/0200000000AKR20141024063000004.HTML?from=search>>
- 「2015년도 서울대학교 수시모집(디자인학부/디자인전공) 기초소양실기평가 고사문제」, 월간 미대입시 홈페이지, (홈페이지 검색 2014.10.24. 12:19), <http://www.artmd.co.kr/html/school/college_news_view.asp?b_idx=40231&pageNo=&boardID=board03_01>

자료제공 및 인터뷰, 설문 참여자

동창회 현황 자료

동문회 연락처 자료

서울대 미술대학 디자인전공 졸업생, 1970~2010학번, 전화설문.(기간: 2014.7월~8월)

서울대 디자인학부 디자인전공 1학년 15명.(설문일: 2014.10.36.)

서울대 디자인전공 졸업생 1976학번, 대학교수.(전화인터뷰, 2014.9.17. 15:43.)

서울대 디자인전공 졸업생 1982학번, 대학교수.(전화인터뷰, 2014.10.16. 10:43.)

서울대 디자인전공 졸업생 1986학번, 프리랜서.(전화인터뷰, 2014.9.19. 16:00.)

서울대 디자인전공 졸업생 1996학번, 직장인.(면접인터뷰, 2014.9.30. 18:00.)

홍익대 졸업생, 1989학번, 미술학원 원장.(전화인터뷰, 2014.10.18. 17:20.)

The Past & Present of SNU Design faculty

Kim, Jong Kyun
(Korea Intellectual Property Office)

Upon analyzing the current occupational employment statuses of design major graduates from the School of Design at Seoul National University, the highest ratio of graduates in the '70s were professors, in the '80s were businessmen, and after the '90s were company employees. The favored qualities of the graduates include 'smartness' or 'competence in planning and problem solving' and their shortcomings include 'individualism' and 'insufficient sociality.' Meanwhile, the most frequently noted weakness for the students from the classes after the 2000s was 'the lack of executive ability (poor design ability).' The recommended curriculum to be set up in the School of Design at Seoul National University is training focused on the executive abilities.

In the freshman survey, it was said that the entrance exam of 2014 was fair. Regarding the reputation of the design major at Seoul Nation University, the answers were 'average' and the desired jobs for the future were ambiguous.

Each university is enhancing its position through entrance exam screening. It is assumed that because of the lack of discrimination ability of the screening test, the entrance score for Seoul National University has decreased. When compared with other universities, Konkuk University and Kookmin University have increased their reputations by active management of the college entrance type, whereas this is opposed at Ewha Women's University, Hongik University, and Seoul National University. While other universities are trying to devise

specialized programs, the number of courses offered at Seoul National University is considerably low, not to mention the urgent matter of strengthening the curriculums related to computer graphics and executive abilities.

In conclusion, it is advised that the design major at Seoul National University establish its educational philosophy, develop curriculums that conform to the changing design environment, and build up executive education to improve its graduates' job opportunities.

Key words : design major graduates, smart, sociality, poor design ability, entrance exam screening, specialized programs, educational philosophy, executive education for the graduates' job opportunities