

교육과정 개편을 위한 설문조사 결과분석

2021. 7.



- 국민대 공업디자인학과는 2022년 큰 폭의 교육과정 개편을 목표로, 현재의 교육과정, 교육방식, 학과운영 전반에 대한 평가와 의견수렴을 하고 있습니다.
- 이를 위해 재학생과 졸업생을 대상으로 설문조사를 실시했습니다. 여기 그 결과를 요약해서 공유합니다.
장문형 답변은 요약하기가 곤란하여 제외했습니다.
참여해주신 동문들에게 감사합니다.
- 가까운 시점에 FGD를 진행하고자 합니다. 관심과 참여를 기대합니다.

졸업생 설문분석:

설문응답자: 104명

	창의력 및 발상 력	기획능 력	디자인 실무 기 술	디자인 컨셉 도 출 능력	프로토 타이핑 능력	인간/사회 이 해와 디자인 적용능력	자료 수 집 및 분 석능력	의사 전달 능력	디자인 너의 책 임	국제적 감각	평균
대학에서의 성취/교육 정도	2.9	3.2	3.2	3.3	3.0	3.1	3.3	3.3	3.0	2.6	3.1
현장에서의 필요성	3.8	4.5	4.1	4.4	3.7	4.0	4.3	4.6	3.5	3.6	4.0

규정된 교과(1) ↔ 자율화된 교과과정(5): 평균 3.8

대학전공지식이 직장경력개발에 미치는 영향 : 평균 3.5

입시미술의 효과성과 필요성: 평균 3.2

요약

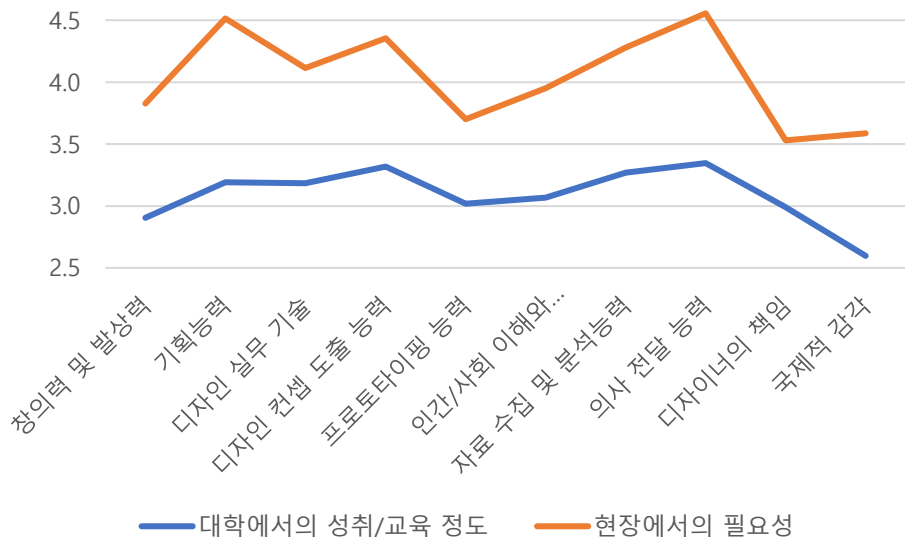
대학에서 배웠던 교육/성취(3.1)보다, 현장에서의 필요성(4.0)을 높게 봄.

잘 짜여진 교과과정대로 운영하는 것보다 교과과정을 자율화하는 것을 더 좋게 생각함(3.8).
대학에서 배운 전공지식이 직장에서의 경력개발에 어느정도 영향을 미친다고 봄(3.5).
입시미술의 효과성과 필요성(3.2)은 평균에 가까움.

대학에서 배운 것에 대해서는 직급별/학번별로는 거의 차이가 없었음.
즉, 대표든 실무급디자이너든, 90년대학번이든 2010년대학번이든 차이가 크지 않았음.
그러나, 분야별로는 차이가 커, UXUI분야 동문은 타 분야에 비해 대학에서 잘 배우지 못했다
/모교가 잘 가르치지 못했다고 생각함. 이는 우리학과의 UXUI커리큘럼이 실제로 부실했음과
함께 변화폭이 큰 UXUI분야의 특성에서 기인하는 것으로 보임.

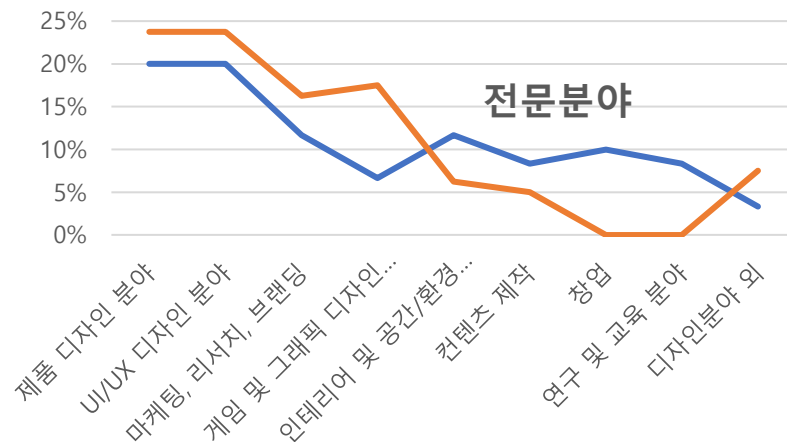
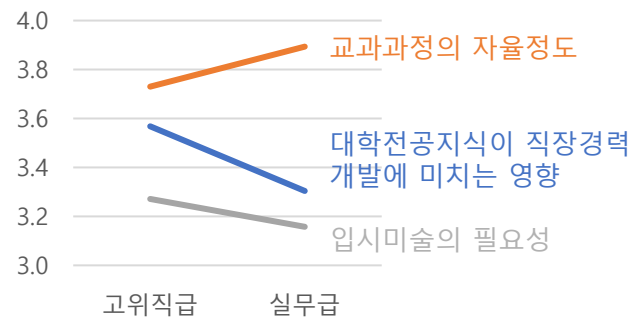
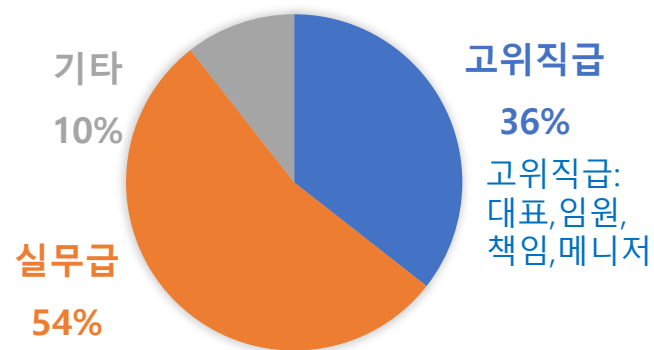
현장에서의 필요성(교육이 필요한 분야)에 대해서는 직급별/학번별/분야별/직장형태별 차이
가 별로 없음.

다만, 고위직급, 고학번일수록 다 필요하다고 답변하는 경향이 보이는데, 이는 고위직급/고학
번일수록 Generalist가 되었기 때문일 수 있음.

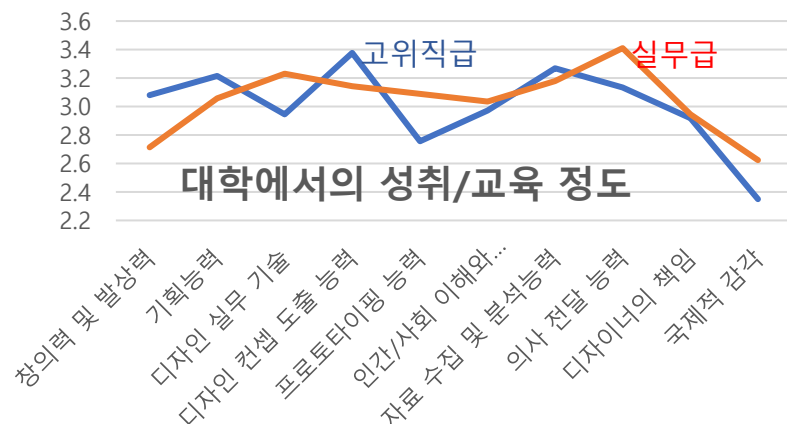


졸업생 설문분석:

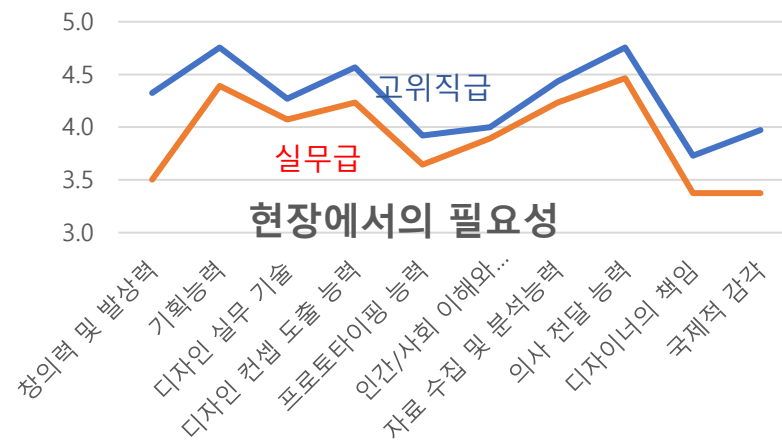
직급별 분석



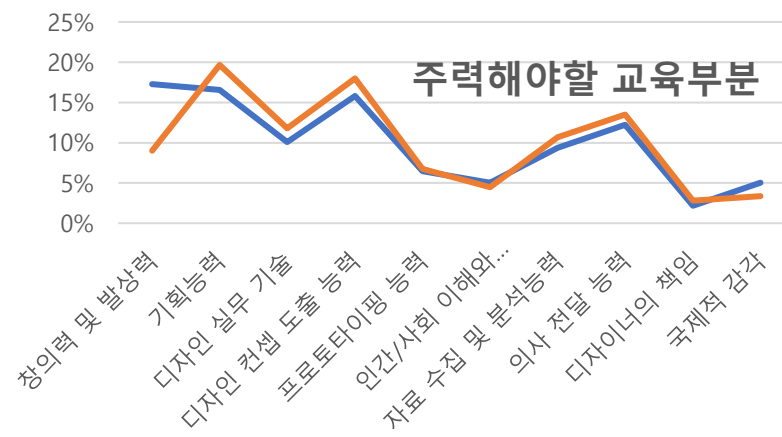
마케팅, 게임은 실무급이 더 많음.



대학에서 배운 것에 대해서는 고위직급(3.0)이나 실무급(3.1)이나 평균에서는 큰 차이가 나지 않으나, 세부내용은 차이가 남.
실무급은 프로토타이핑, 디자인 실무, 의사 전달 능력 등 skill set 영역에서 상대적으로 많이 배웠다고 생각함.
고위직급은 컨셉도출능력, 창의력 등에서 상대적으로 많이 배웠다고 생각함.



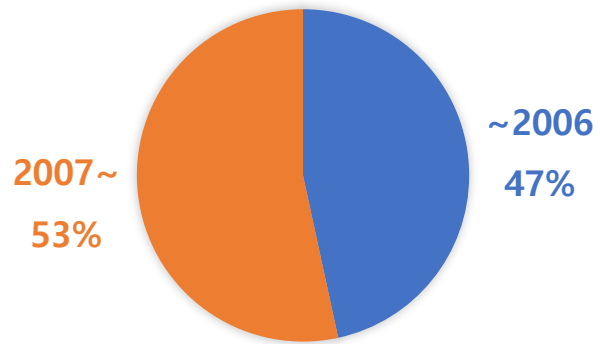
현장에서 필요한 것에 대해서 고위직급(4.3)은 실무급(3.9)에 비해 거의 모든 부분이 필요하다고 생각함.
그러나 교육영역에 따른 차이는 크지 않음(그래프의 패턴이 유사함).
단, 창의력에 대해 실무급은 필요성을 낮게 봄.



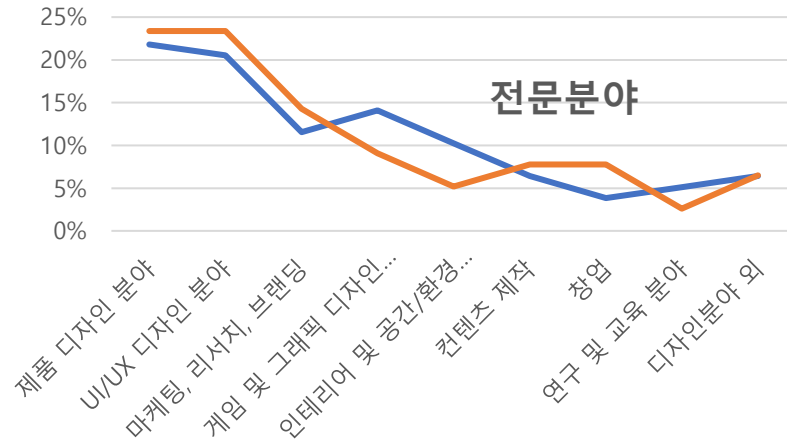
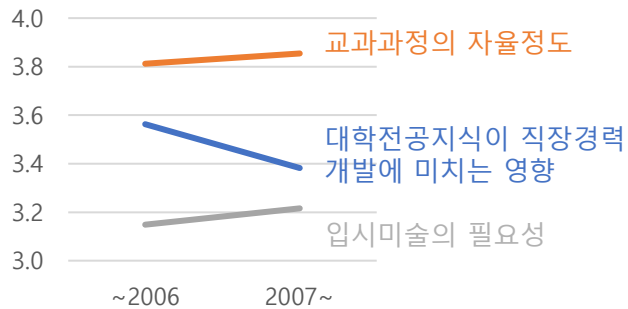
주력해야할 교육부분에 대해서 고위직급과 실무급은 큰 차이를 보이지 않음.
그러나 창의력에 대해서 실무급은 주력할 교육부분이라는 답변이 적음.

졸업생 설문분석:

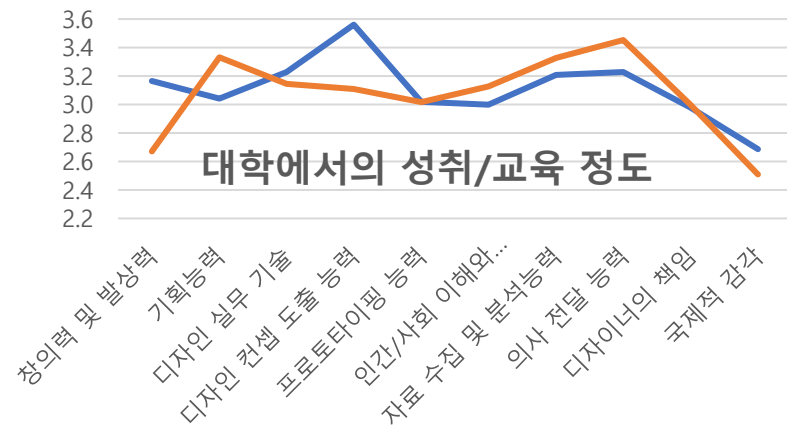
학번별 분석



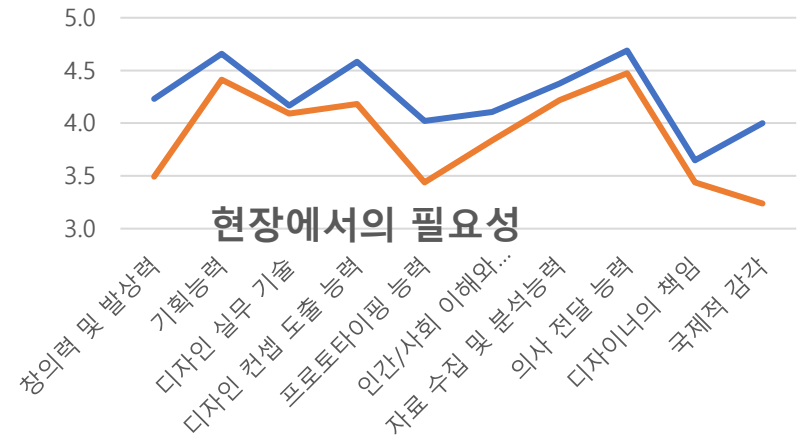
학번 구분 기준: 명확한 기준은 없음. 전체 응답자를 반분할 수 있고, 아이폰이 등장한 시점이기도 한 2007년을 기준으로 구분하였음



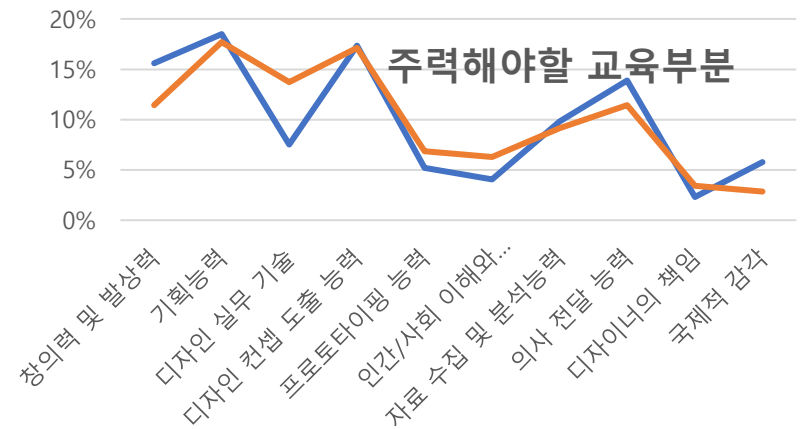
2007학번 이후는 게임, 인테리어 분야 진출자가 줄어듦, 마케팅 분야 진출자는 늘어남



대학에서 배운 것에 대해서는 학번별 차이가 없음
2006이전 학번은 창의력, 컨셉도출능력에서 상대적으로 많이 배웠다고 생각함.
2007이후 학번은 기획능력, 의사전달능력 등에서 상대적으로 많이 배웠다고 생각함.



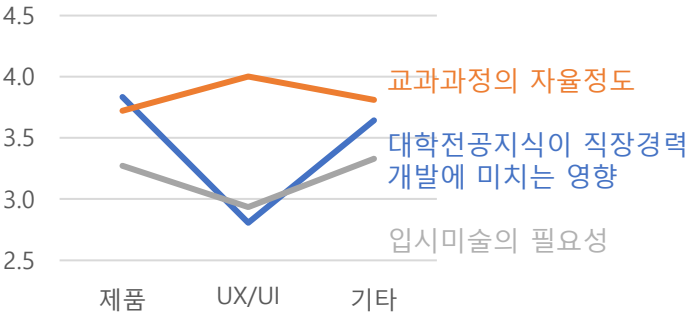
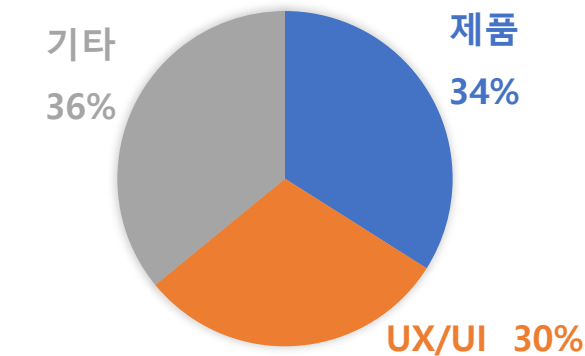
현장에서 필요한 것에 대해서 2006이전 학번(4.2)은 2007이후 학번(3.9)에 비해 거의 모든 부분이 필요하다고 생각함.
2007이후 학번은 2006이전 학번에 비해 창의력, 프로토타이핑, 국제감각을 덜 필요하다고 생각함.



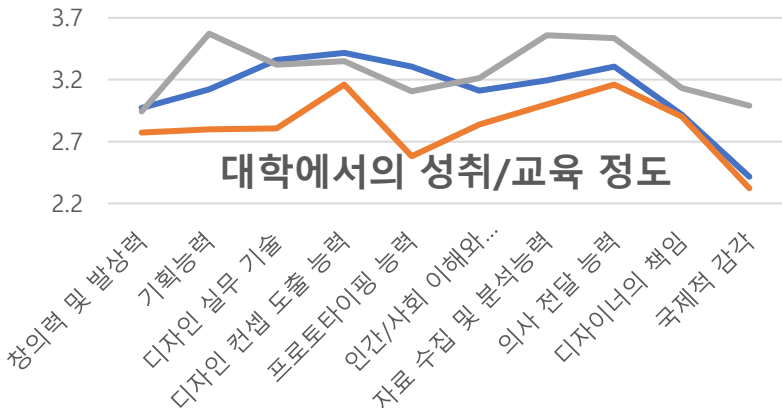
2007이후 학번은 디자인실무, 디자인적응능력을 좀더 주력할 분야라고 보며, 2006이전 학번은 창의력, 의사전달능력, 국제감각을 좀더 주력할 분야라고 봄.

졸업생 설문분석:

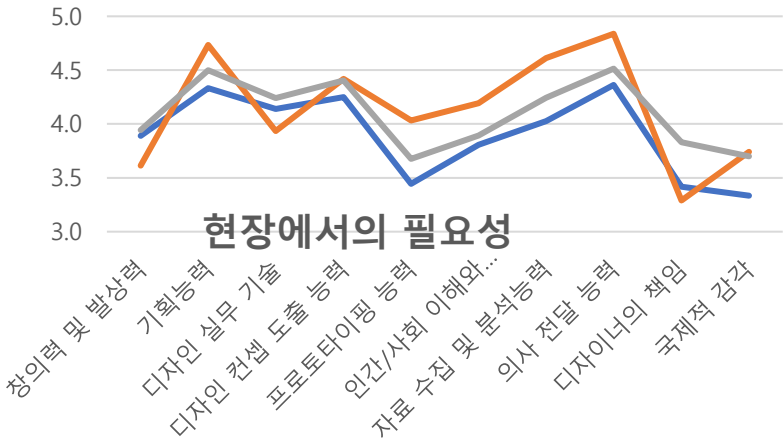
분야별 분석



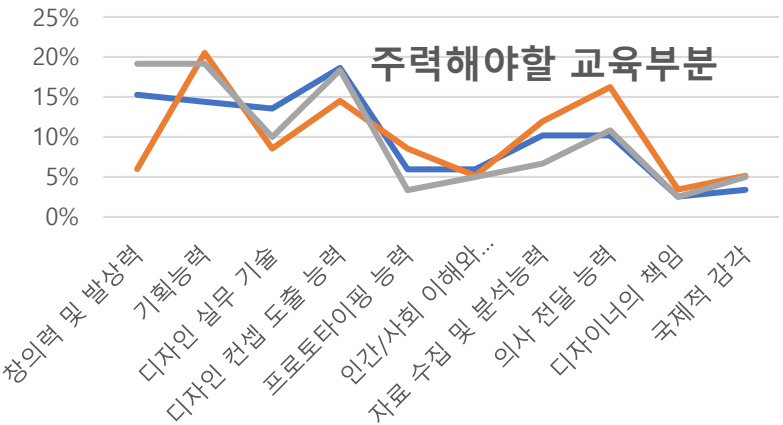
전문분야를 독립변수화하여 분석하였으므로, 이 부분은 분석이 진행되지 않음.



대학에서 배운 것에 대해서는 전공별 차이가 큼. 기타(3.3)>제품(3.1)>UXUI(2.9) 기획능력, 자료수집 능력에 대해 기타 전공이 많이 배웠다고 생각함. UXUI전공은 전반적으로 대학에서 제대로 배웠다고 생각하지 않으며, 특히 프로토타이핑 능력,디자인실무기술에서 교육이 부족했다고 생각함.



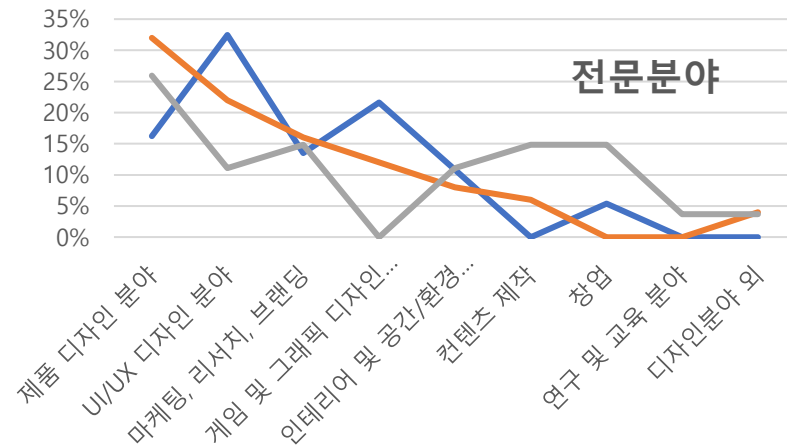
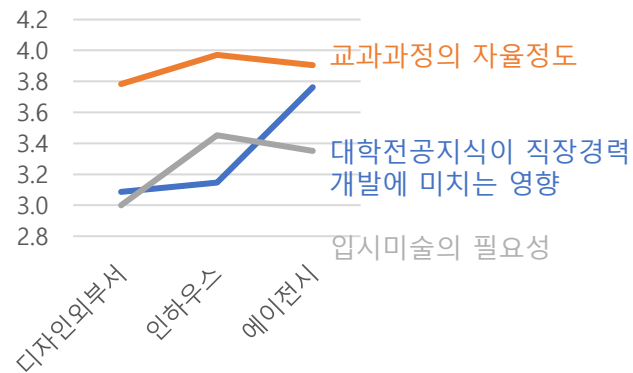
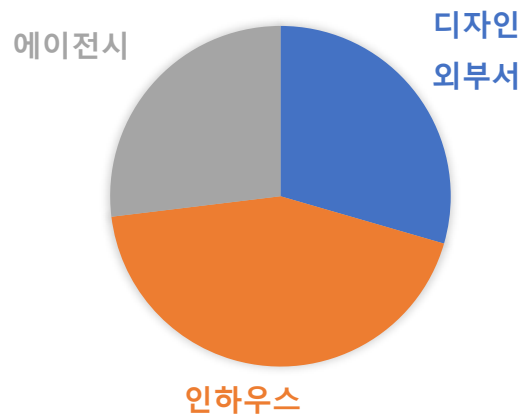
현장에서 필요한 것에 대해서 전공별 차이가 있음. 제품(3.9)에 비해 UXUI와 기타전공은 필요성을 보다 강조함(4.1) UXUI는 의사전달능력,기획능력의 현장에서의 필요성을 크게 봄



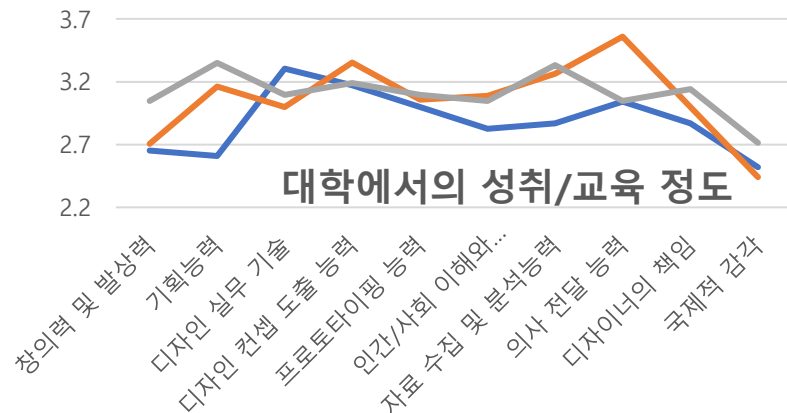
UXUI는 창의력,컨셉도출능력을 덜 중요하게 보며, 의사전달능력,기획능력에 주력해야 한다고 봄 기타분야는 창의력,컨셉도출능력에 주력해야 한다고 봄 제품은 중간적임

졸업생 설문분석:

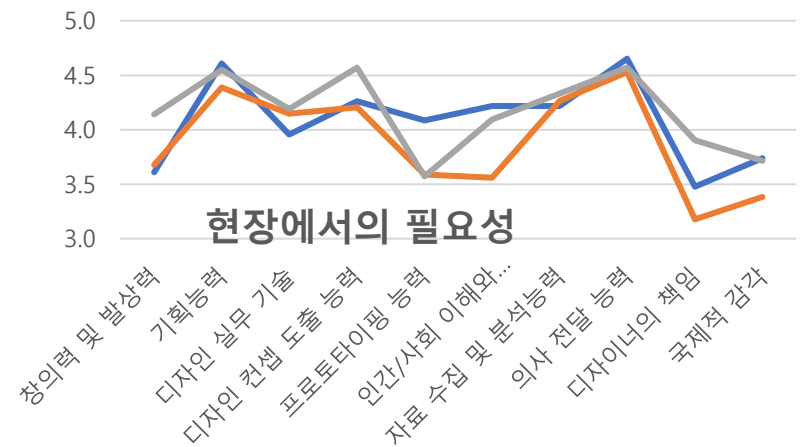
직장형태별 분석



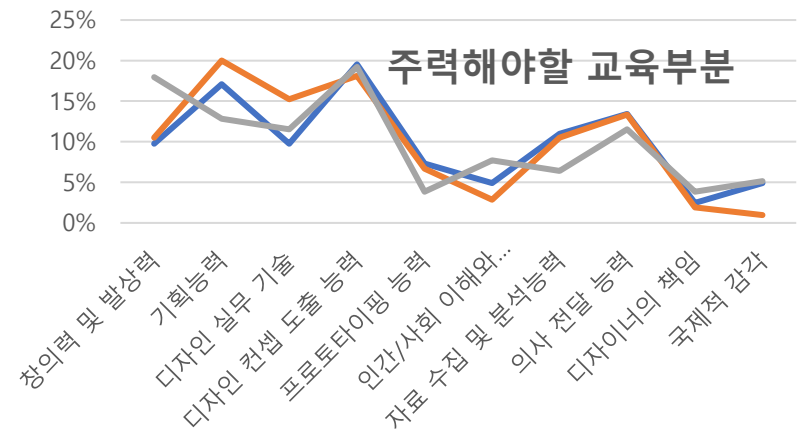
인하우스는 제품분야가 많음
디자인외 부서는 UXUI, 게임 분야가 많음. 즉, UXUI, 게임 분야는 디자인 명칭이 아닌 부서가 많음
에이전시는 UXUI, 게임 분야가 적음.



대학에서 배운 것에 대해서는 직장형태별 차이가 있음.
인하우스/에이전시(3.1) > 디자인외부(2.9)
디자인외 부서는 UXUI?는 기획능력, 자료수집능력을 제대로 배웠다고 생각하지 않음.
에이전시는 창의력을 제대로 배웠다고 생각함
인하우스는 의사전달능력을 제대로 배웠다고 생각함



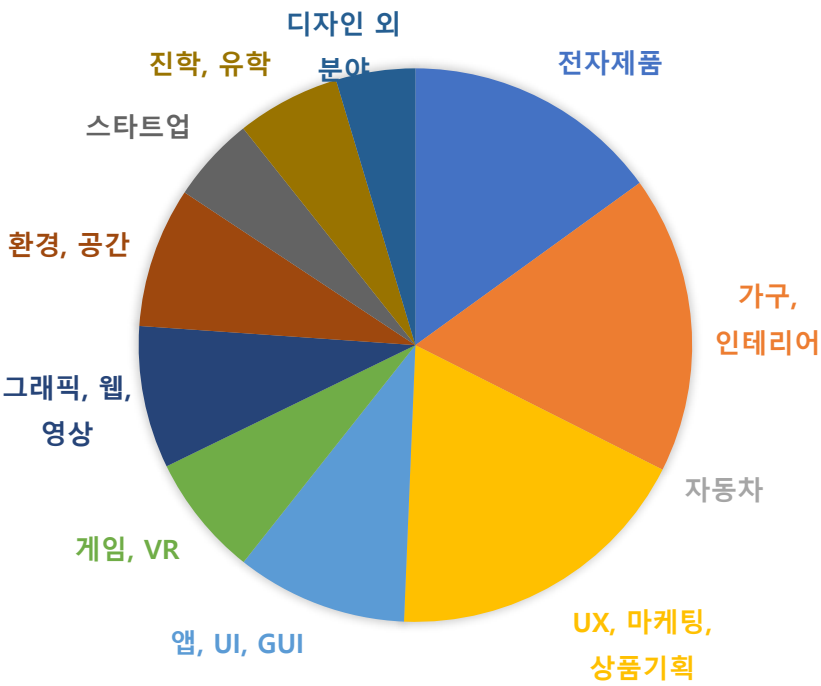
현장에서 필요한 것에 대해서 직장형태별 차이가 다소 있음.
에이전시는 창의력과 디자인컨셉 도출능력을 중요하게 봄.
디자인외 부서는 프로토타이핑능력을 중요하게 봄



에이전시는 창의력을, 인하우스는 디자인실무기술을 주력해야 한다고 봄

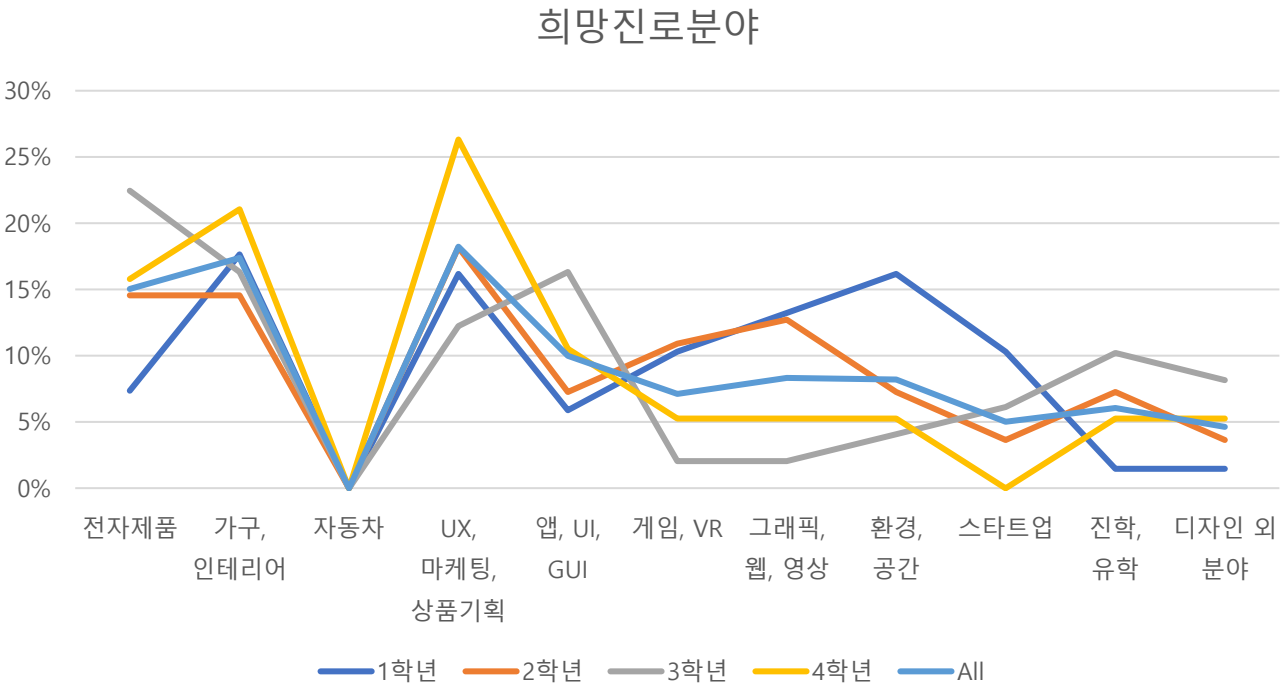
재학생 설문분석:

설문응답자: 65명



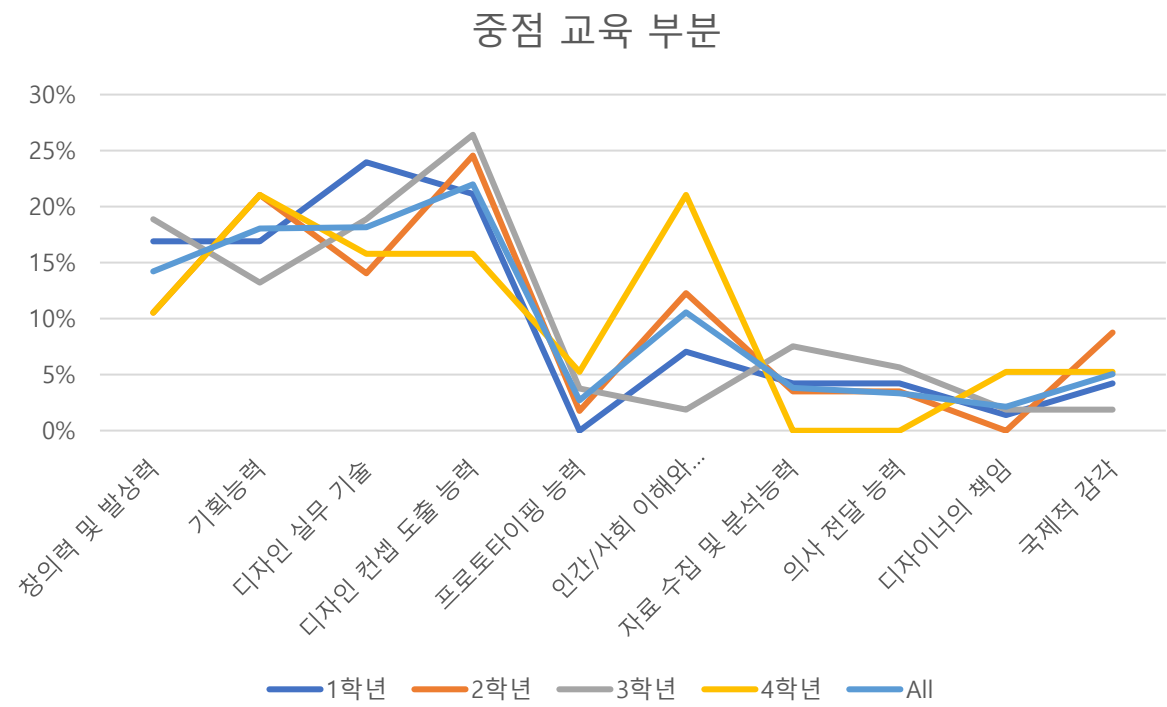
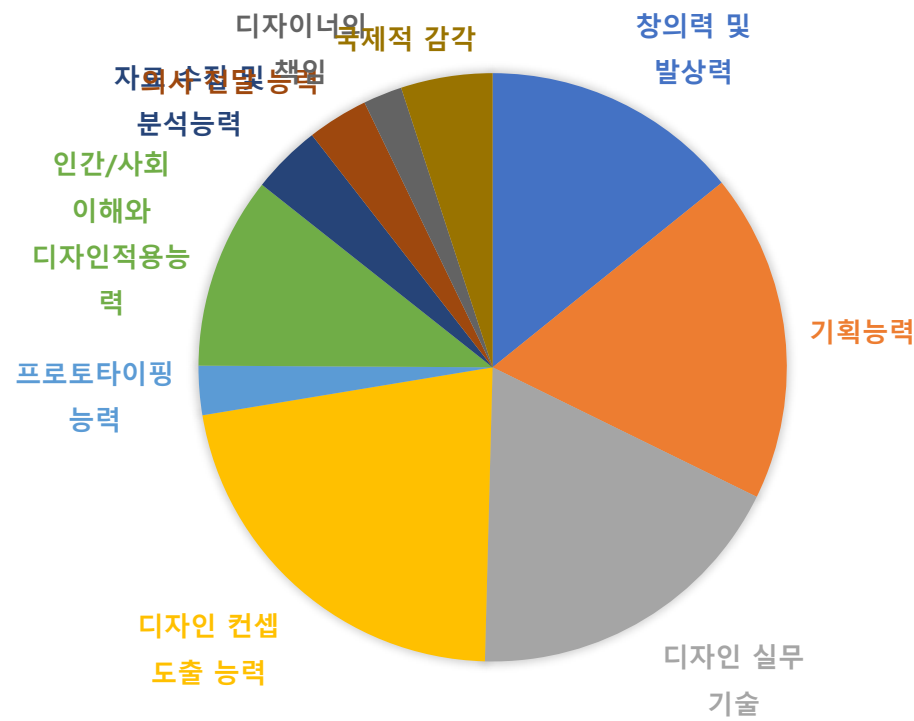
희망진로분야

UX,마케팅,상품기획(18%), 가구,인테리어(17%), 전자제품(15%), 앱,UI,GUI(10%) 순으로 나타남.
자동차디자인 분야는 없음.



재학생 설문분석:

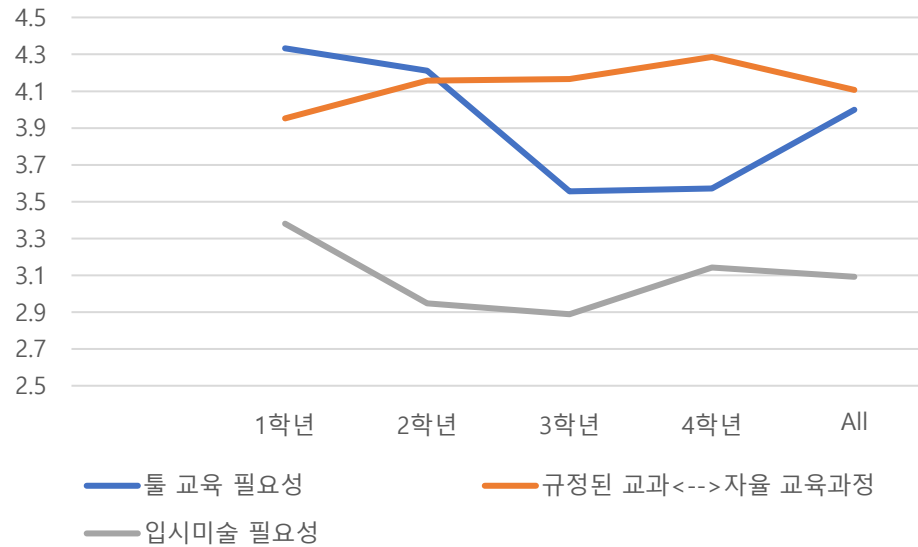
설문응답자: 65명



중점을 뒤야할 교육분야
디자인컨셉 도출능력(22%), 기획능력(18%), 디자인실무기술(18%), 창의력 및 발상력(14%) 순으로 나타남.

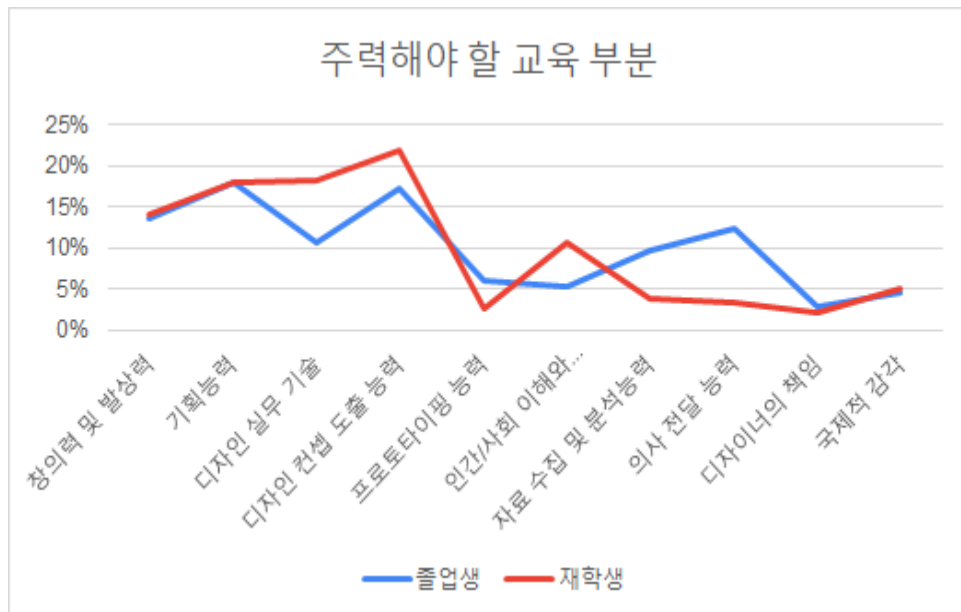
재학생 설문분석:

설문응답자: 65명



틀교육 필요성: 평균4.0 *학년이 올라가면서 감소함
입시미술 필요성: 평균 3.1
교육의 자율성: 평균 4.1 *학년이 올라가면서 완만히 상승함.

졸업생-재학생 비교



- 졸업생은 분석능력, 의사전달능력을 더 중요하게 보는 반면, 재학생은 디자인실무기술, 인간이해와 디자인적용능력을 상대적으로 더 주력해야 할 교육부분으로 보고있음.
- 졸업생/재학생 모두 자율화된 교육과정을 더 선호함. 재학생의 자율화된 교육과정 선호경향이 조금 더 큼.
- 입시미술의 필요성에 대해서는 졸업생/재학생 차이가 거의 없이 '보통'으로 평가함.
- 톨교육: 주관식 응답을 토대로 볼 때 졸업생은 톨교육에 대해 덜 중요하게 봄.

