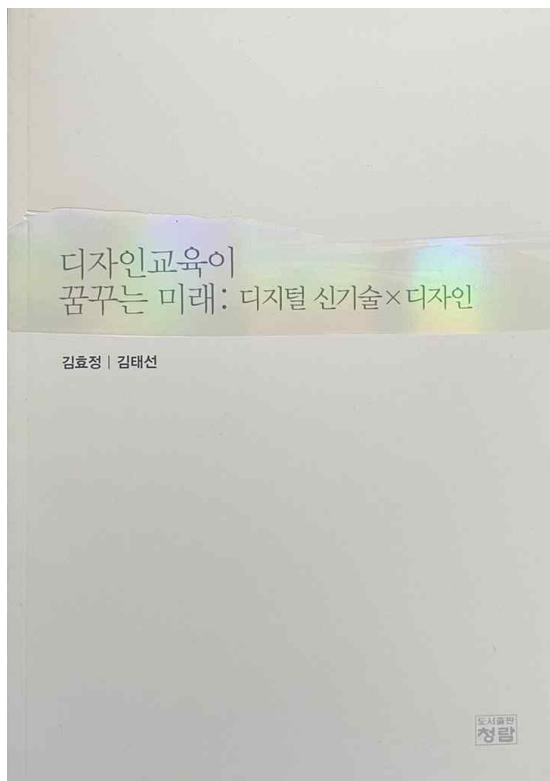




디자인교육이 꿈꾸는 미래: 디지털 신기술×디자인

저 자 | 김효정·김태선

ISBN | 978-89-5972-905-0 93370

정 가 | 20,000원

발행일 | 2022년 10월 30일 1판 1쇄 발행

판 형 | 172*245mm(4도)

면 수 | 284면

발행처 | 도서출판 청람

전 화 02)3272-2601~2

팩 스 02)3272-2603

이메일 crbooks@daum.net

홈페이지 www.crbooks.co.kr

디자인의 핵심은 문제가 있는 것에서 개선의 가능성을 찾고, 더 나은 세상을 만드는 것에 있다. 그렇다면 변화의 시대, 문제해결을 위한 디자인의 새로운 표준은 무엇이 될 수 있을까? 이 책은 미래의 불확실성 해소를 위한 디자인의 접근과 도구에 대한 해답의 제시에 목적을 둔 것이 아닌 해답을 찾기 위한 시도라 할 수 있다. 이에 우리의 눈앞에 펼쳐진 변화하는 디자인의 개념과 관련 사례들을 통해 디자인의 창조적 변이 방향을 타진하고자 했다. 이 모색이 미래를 준비하는 내일의 디자이너들에게 디자인 뉴노멀을 향한 의미 있는 단서로 활용되기를 바란다.

저자 서문

우리 모두에게 ‘내일’은 처음이다. 어제의 우리에게도 ‘오늘’은 처음이었다. 중년의 라떼 세대에게도, 디지털 네이티브인 MZ세대나 알파(Alpha)세대에게도 다가올 시간, 미래는 낯설다. 이 낯설음의 정도는 사회의 변동성 증가에 비례해 점점 더 높아지고, 미래사회는 점점 더 예측하기 어려운 모습이 되어 간다. 언젠가 디지털 사회가 될 것임은 알고 있었지만, 이렇게나 가까운 시점에 대대적으로 진행될 것이라고는 생각하지 못했다. 그리고 그 전환이 팬데믹으로 인해 이 시점에, 이 같은 속도로 이루어질 것임은 어느 누구도 예측하지 못했을 것이다.

불확실성의 시대다. 불확실성을 불러온 예기치 못한 변화들은 기존 이론으로는 설명이 어렵고 기존 방법으로는 해결이 어려워 미해결 과제를 쌓으며 새 기준을 요구한다. 세계 경제의 새로운 질서를 의미했던 뉴노멀(New Normal)은 이제 경제 분야를 넘어 사회전반 곳곳에서 요구된다. 뉴노멀 시대, 글자 그대로

로 시대변화에 따른 ‘새로운 표준의 시대’이다. 『불확실성의 시대』를 집필한 미국의 경제학자 존 케네스 갤브레이스(John Kenneth Galbrath)는 ‘불확실성의 시대’에는 기존 제도가 아닌 창의적 문제해결이 필요하다고 했다.

이 같은 변화에서 디자인은 어떤 모습이어야 할까? 아직도 많은 사람들은 ‘디자인’ 하면 ‘유행의 어떤 것을 시각적으로 보기 좋게 하는 것’을 떠올리지만, 우리가 가치를 두어 온 기존의, 대부분의 디자인 방법과 표현은 점차 한계를 보일 것이다. 디자인에서 뉴노멀은 무엇이 되어야 할 것인가?

디자인의 핵심은 문제가 있는 것에서 개선의 가능성을 찾고, 더 나은 세상을 만드는 것에 있다. 그렇다면 변화의 시대, 문제해결을 위한 디자인의 새로운 표준은 무엇이 될 수 있을까?

이 책은 미래의 불확실성 해소를 위한 디자인의 접근과 도구에 대한 해답의 제시에 목적을 둔 것이 아닌 해답을 찾기 위한 시도라 할 수 있다. 이에 우리의 눈앞에 펼쳐진 변화하는 디자인의 개념과 관련 사례들을 통해 디자인의 창조적 변이 방향을 타진하고자 했다. 이 모색이 미래를 준비하는 내일의 디자이너들에게 디자인 뉴노멀을 향한 의미 있는 단서로 활용되기를 바란다.

김태선

불확실성의 시대의 문제들을 창의적으로 해결하며 더 나은 미래로 견인해갈 수 있는 디자인역량을 키워 줄 수 있도록 본 책은 아래와 같이 구성하였다.

PART 1 미래사회를 위한 디자인과 디자인교육의 변화에서는 세계가 함께 풀어가야 할 도전과제들이 산재한 변화의 시대를 창의적인 미래를 이끌기 위한 디자인과 디자인교육에 대해서 알아본다. 시대에 따라 디자인과 디자인교육은 어떻게 변화해 왔고 어떤 방향으로 나아가야 하는지 살펴본다.

PART 2 더 좋은 세상을 위한 사회참여디자인에서는 사회의 긍정적인 변화를 가져올 수 있는 디자인에 대해서 살펴보고자 했다. 장애인, 노인, 어린이를 포함한 모든 사람들에게 편안한 생활을 제공해줄 수 있는 유니버설디자인, 건강한 삶을 영위하게 해줄 수 있는 지속가능한 디자인, 디자인으로 안전한 세상을 만들 수 있는 범죄예방디자인과 나라별 격차를 보완해줄 수 있는 적정디자인이 그것이다.

PART 3 더 멋진 세상을 위한 TECH 변화에 의한 디자인에서는 디지털 신기술을 활용한 디자인에 대해서 소개한다. 최근 세계산업의 주목을 받고 있는 인공지능을 활용한 생성적 디자인, 3D 프린터를 활용한 디지털 패브리케이션, 가상현실 활용 디자인, 로봇디자인을 다루었다.

PART 4 디자인교육 시작하기에서는 PART 2와 PART 3에서 다루었던 디자인 개념을 학교의 디자인교육에서 어떻게 적용할 수 있을지 개념학습과 함께 선생님과 학생의 관점에서 실천할 수 있는 방법을 소개한다. 지속가능한 디자인을 위한 교육, 인공지능 활용 디자인교육, 가상현실 활용 디자인교육, NFT 활용 디자인교육에 대해서 다루었다.

이 책의 디자인과 디자인교육은 모든 분야의 디자인을 다루고 있지는 않다. 이 시대의 변화에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 사회참여 디자인 개념들과 디지털 신기술을 활용한 디자인에 대해서 제시하였다. 본 책을 통해서서는 현 시점의 주목받고 있는 이슈를 다루고자 했으며 후속 책을 통해서서는 다양한 디자인 개념을 다루고자 한다.

부족한 점이 많지만 이 책이 중고등학교의 미술 교사와 디자인 교사 그리고 예비 교육자, 디자인을 전공하는 대학의 새내기와 디자인과 디자인교육에 관심 있는 일반인에게 도움이 되었으면 한다.

김효정

차 례

PART 01 미래사회를 위한 디자인과 디자인교육의 변화

Chapter 1 변화의 시대 그리고 디자인

인터레그넘: ‘이전’의 시대에서 ‘이후’의 시대로

변화 1: 성장이 아닌 역동적 변영의 지속가능한 사회로

변화 2: 산업 시대에서 디지털 시대로

변화된 디자인을 찾아서

Chapter 2 창의적인 미래를 위한 디자인교육의 방향

창의적인 미래를 위한 세계 교육의 변화

창의적인 미래로 다가서는 세계의 디자인교육

방향 1: 미래교육을 지향하는 디자인교육

방향 2: 지속가능성을 추구하는 디자인교육

방향 3: 미래 첨단기술을 활용한 디자인교육

방향 4: 융합 디자인교육

방향 5: 인간에 공감하는 디자인교육

Chapter 3 디자이너의 생각법

‘디자인 사고’는 ... 무엇?

‘디자인 사고’의 시작

‘디자인 사고’의 다섯 단계

디자인 사고 단계로 살펴본 IDEO의 프로젝트

그리고 지금은

PART 02 더 좋은 세상을 위한 사회참여디자인

Chapter 1 평균 인간의 신화를 넘어: 유니버설디자인

평균의 미스매치

배리어프리디자인, 인클루시브디자인, 유니버설디자인

보다 많은 사람들을 위한 디자인 가이드의 시작점

일상의 ‘보다 많은 사람들을 위한 디자인’

Chapter 2 건강한 미래를 꿈꾸게 하는: 지속가능한 디자인

지속가능한 디자인은 어떤 배경이 있나요?

지속가능한 디자인은 어떻게 발전되어 왔나요?

건강한 미래를 꿈꾸게 하는 지속가능한 디자인

Chapter 3 디자인으로 만드는 안전: 범죄예방디자인

범죄예방디자인의 형성

범죄예방디자인의 원칙

물리적 환경개선을 통한 셉테드

디지털 기술을 활용한 셉테드로

Chapter 4 첨단이 아니라도 괜찮아: 적정디자인

중간기술에서 적정디자인으로

적정디자인, 핵심은 현지화

실패한 적정디자인, 무엇이 문제였을까?

PART 03 더 멋진 세상을 위한 TECH 변화에 의한 디자인

Chapter 1 인공지능과의 파트너십: 생성적 디자인

인공지능에 대해 알아야 할 것?

인공지능과 생성적 디자인?

Chapter 2 대량생산 말고 대량맞춤: 디지털 패브리케이션

디지털 패브리케이션이란 무엇일까?

3D 프린팅 활용분야

2030년의 3D 프린팅

Chapter 3 실재처럼 생생한: 가상현실 활용 디자인

지금은 가상시대

가상현실이 궁금해요

혼합현실에 더해서 확장현실까지

신박한 메타버스 세상 속으로

Chapter 4 Hello, 로봇: 로봇디자인

로봇이란?

로봇에는 어떤 종류가 있을까?

산업^제조용 로봇은 무엇일까?

서비스 로봇에는 어떤 것들이 있을까?

소셜 로봇디자인 = 제품디자인?

소셜 로봇디자인, 무엇을 고민해야 할까?

PART 04 디자인교육 시작하기

Chapter 1 지속가능한 디자인을 위한 교육

지속가능한 디자인을 위한 교육은 어떻게 생겨났나?

지속가능한 디자인을 위한 교육은 무엇일까?

창의적인 미래를 위한 지속가능한 디자인을 위한 교육

지속가능한 디자인 수업 가이드 S-MAP Approach

지속가능한 디자인 수업 설계하기

지속가능한 디자인 포트폴리오 만들기

지속가능한 디자인을 위한 교육과 향후 과제

Chapter 2 인공지능 활용 디자인교육

세계는 지금 인공지능 교육 시대

인공지능 시대 디자인교육의 방향은?

인공지능 활용 디자인 A-MAP Approach

인공지능 활용 디자인 수업 설계하기

인공지능 활용 디자인 포트폴리오 만들기

인공지능 활용 디자인교육과 향후 과제

Chapter 3 가상현실 활용 디자인교육

가상현실 활용 교육은 어떤 특징이 있을까?

가상현실 활용 디자인교육 시작하기

메타버스 활용 디자인교육 시작하기

가상현실 활용 디자인 수업 가이드 V-MAP Approach

가상현실 활용 디자인 수업 설계하기

가상현실 활용 디자인 포트폴리오 만들기

가상현실 활용 디자인 수업과 향후 과제

Chapter 4 NFT 기반 디자인 창업교육

NFT 기반 디자인 창업은 어떻게 진행해야 하나요?

NFT 기반 디자인 창업 수업 설계하기

NFT 기반 디자인 창업 포트폴리오 만들기

NFT 기반 디자인 창업 수업과 향후 과제

저자 소개

▶ 김효정 hyojungk@ewha.ac.kr

이화여자대학교 산업디자인전공 석사학위와 영국 Goldsmith, University of London에서 디자인 교육(Design Education)으로 석사학위를 받았고, 서울대학교 미술교육전공 박사수료를 했으며, 이화여자대학교 산업디자인 전공 박사학위를 받았다. 현재 이화여자대학교 교육대학원 미술교육 전공 교수로 재직 중이며, 창의융합미술교육연구소 대표를 맡고 있다. 지속가능한 디자인(Sustainable Design)을 위한 교육, 융합인재교육(STEAM), 창의성 향상을 위한 미술교육 연구를 진행하고 있으며, 예비중등미술교사의 전문성 향상과 함께 문화예술교육 전문가 양성에 힘쓰고 있다. 학술연구 외 한국과학창의재단, 한국연구재단, 한국문화예술교육진흥원의 교육사업에 참여하고 있다.

▶ 김태선 taesunk@hanyang.ac.kr

이화여자대학교 정보디자인과(산업디자인 전공) 졸업 후, 동대학원에서 산업디자인 전공으로 예술학 석사학위(M.F.A)와 미국 Carnegie Mellon University에서 예술행정(Arts Management_Visual Art)으로 문학 석사학위(M.A)를 받았다. 이후, 이화여자대학교 대학원에서 디자인 박사학위를 받았다. 현재 한양대학교(ERICA캠퍼스) 디자인대학 산업디자인학과 교수로 재직 중이다. 한국연구재단, 중소벤처기업부, 한국산업기술평가관리원 등에서 지원하는 디자인 연구 개발사업을 통해 제품 및 서비스의 사용자 경험, 고령자 등 사회적 약자를 위한 포용적 디자인(Inclusive Design)과 디자인을 통한 사회 문제해결(Social Design)에 관심을 두고 학술연구와 개발을 하고 있다. 디자인을 통해 생태적 한계와 사회적 한계의 균형을 이루고, 역동적 변영의 사회를 만들고자 한다.

<그림·도표 디자인>

고윤서 koy068@hanyang.ac.kr, 최유나 dbsk0129@naver.com