



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 지 균 지도교수  
석사학위 청구논문

특성화 고등학교 디자인과 수업을 위한  
효과적인 웹디자인 포트폴리오 교육

2013

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

오 미 선

특성화 고등학교 디자인과 수업을 위한  
효과적인 웹디자인 포트폴리오 교육

김 지 균 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

오 미 선

# 인 준 서

오미선의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문 개요

본 논문은 우리나라 특성화 고등학교 운영 및 배경과 교육과정의 실태과악을 하며 특성화 고등학교 디자인과를 대상으로 온라인 매체를 통한 웹사이트 포트폴리오 수업을 제안하는데 그 목적이 있다.

특성화 고등학교는 다양한 분야의 학생들의 특성을 살려 직업전문 인재로 양성하는 것을 목표로 설립되었으며 가장 현실적인 목적은 취업 기능을 강화하는데 있다.

특성화 고등학교 디자인과 학생이 디자이너로 취업하고자 할 때 가장 필요한 것은 이력서와 버금가는 디자이너로서의 능력을 평가받을 수 있는 포트폴리오이다.

포트폴리오란 자신이 진행했던 디자인 과정과 작업물을 한데 모아놓은 작품집이라고 할 수 있으며 디자이너에게는 자신을 표현하는 중요한 수단이다. 따라서 포트폴리오는 디자이너로 취업할 때에 필수요건이며 디자이너의 역량은 물론 잠재 능력까지 보여줄 수 있는 이력서와 같은 것이다.

기업에서도 디자이너를 채용할 때 중요시하는 것 중 하나가 포트폴리오이며 특히 경력자의 경우가 아니라 신입의 경우라면 기존 회사에 대한 이력과 작업물을 확인할 수 없으므로 포트폴리오로 구직자를 판단하는 것이 중요한 기준이 된다.

이러한 포트폴리오를 효과적으로 제작하기 위해서 본 논문에서는 포트폴리오를 웹사이트를 통해 제작하는 교육과정을 현장에서 학생들을 대상으로 하여 실제 연구하고 수업을 진행하였다.

웹사이트에 탑재하는 포트폴리오 과정을 제안한 이유는 웹사이트는 누구나 쉽게 온라인에서 확인할 수 있는 강점이 있어 웹사이트에 탑재한 포트폴리오를 제시한다면 접근성도 쉽고 가독성도 높아 기업체의 눈길을 사로잡기에 유

리하기 때문이다.

웹사이트는 일반적으로 웹디자이너가 디자인을 하며 기업에서는 웹사이트를 통해 마케팅 및 홍보를 강화하고 있다. 또한 스마트폰의 확대로 모바일(mobile) 홈페이지를 통한 의사소통 특히 페이스북(facebook.com)이나 트위터(twitter.com)와 같은 소셜 네트워크 서비스(SNS · Social Networking Service)가 활성화되고, 정보교환, 금융거래, 전자상거래 등이 인터넷 홈페이지를 통해 이루어지고 있으므로 웹디자이너는 주목받는 직군 중 하나이다.

따라서 웹디자이너의 수요도 증가하고 있으며 이에 특성화 고등학교의 웹 디자인과도 증가하는 추세이다.

디자인과 학생이 웹디자이너가 되기 위한 취업을 선택하지 않고 다른 분야의 디자이너로 취업을 한다고 해도 포트폴리오는 필수 사항으로 꼭 필요한 교육이라도 생각된다. 따라서 본 논문은 우리나라 특성화 고등학교의 디자인과 실태 분석과 함께 웹디자인 현황 분석과 포트폴리오의 필요성을 제안하고 서울 노원구에 소재한 영신간호비즈니스 고등학교의 취업을 앞둔 디자인과 3학년 학생을 대상으로 직접 연구수업을 진행하여 포트폴리오를 웹사이트로 제작하는 방법을 바람직한 방안으로 제시하여 후속 연구에 도움이 되고자 하였다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서 론 .....	1
1. 연구 목적 및 문제 .....	1
2. 연구 범위 및 방법 .....	3
3. 연구의 제한점 .....	4
II. 특성화 고등학교의 교육 현황 .....	5
1. 특성화 고등학교의 개념 .....	5
2. 특성화 고등학교에서의 디자인 영역 .....	13
III. 웹디자인의 개념 및 포트폴리오 교육의 필요성 .....	21
1. 웹디자인의 현황 분석 .....	21
2. 포트폴리오 교육의 필요성 .....	29
1) 포트폴리오의 의미 .....	29
2) 포트폴리오 교육현황 .....	32
IV. 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도 방안 연구 .....	39
1. 포트폴리오 학습지도안 구성요건 .....	39
2. 포트폴리오 학습지도안 제시 .....	40
1) 학습지도안 .....	40
2) 수업 결과물 .....	55
V. 결 론 .....	63

## 참 고 문 헌

## ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 특성화 고등학교의 교육 목적 및 운영에 관한 법적 근거 .....	6
<표 2> 특성화 고등학교와 타 고등학교의 분류 및 배경 .....	8
<표 3> 2012년 기준 특성화 고등학교 디자인과 현황 (서울) .....	13
<표 4> 서울아이티고등학교 학과소개 .....	17
<표 5> 은평메디텍 고등학교 학과소개 .....	18
<표 6> 예일디자인 고등학교 학과소개 .....	19
<표 7> 수원여대 웹디자인과 교육과정 .....	23
<표 8> 대학교육에서 웹 그래픽디자인과 교육과정 .....	25
<표 9> 웹디자인 취업현황 .....	26
<표 10> 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사 .....	33
<표 11> 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사 .....	36
<표 12> 교수·학습 지도안 - 차시별 지도 계획 .....	39
<표 13> 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도안 (1차시) .....	41
<표 14> 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도안 (2차시) .....	46
<표 15> 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도안 (8차시) .....	50

## 그 림 목 차

<그림 1> 웹디자인 직업 전망 .....	28
<그림 2> 마인드맵 .....	44
<그림 3> 메인화면 스케치 .....	48
<그림 4> 메인화면 디자인 .....	52
<그림 5> 학생작품 .....	55
<그림 6> 수업장면 .....	61

# I. 서 론

## 1. 연구 목적 및 문제

특성화 고등학교는 1998년 3월 부산디자인고등학교를 시작으로 기존 실업계 고등학교의 대안적 학교 모형으로 다양한 분야의 학생들이 특성을 살려 직업전문 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

특성화 고등학교는 진로와 관련한 직업이나 교육 기회에 대하여 보다 구체적으로 탐색하고 합리적으로 디자인하며 실천할 수 있도록 준비하는데, 특히 취업과 창업 등에 필요한 진로개발 역량을 강조하고 있다.

최근 특성화 고등학교는 취업 중심 학과 개편을 위해 디자인과가 신설, 증가되고 있으며 현재 특성화 고등학교의 디자인과(마이스터 고등학교 포함)는 약 240개의 학과가 개설되어 있다.

이에 특성화 고등학교 디자인과 학생이 사회 현장으로 나아가고 자 할 때 가장 필요한 포트폴리오를 제작하는 교육과정을 제안하고자 한다.

포트폴리오[portfolio]는 자신의 작품을 효과적으로 드러내기 위한 수단으로 디자이너에게는 취업할 때에 필수요건이며 디자이너의 역량은 물론 잠재 능력까지 보여줄 수 있는 이력서와 같은 것이다. 이러한 포트폴리오를 학생들이 제작해 봄으로써 자신의 작업을 성찰할 기회를 갖게 되며, 포트폴리오를 기획하면서 자기애를 표현하고 자신의 강점을 찾아내어 자신감을 가질 수 있고 자신만의 스타일을 창조해 낼 수 있는 기회가 된다.

2013.04.01 헤럴드경제 기사에 따르면 직장을 구하려는 이들은 포트폴리오만 잘 만들어도 일단 기회의 문이 열린다는 것이다. 진부한 포트폴리오가 아니라 나만의 개성이 살아있는 참신한 포트폴리오라면 말이다. 이처럼 포트폴리오는 취업에 중요한 관문이다.

또한 기업에서도 디자이너를 채용할 때 중요시하는 것 중 하나가 포트폴리오이며 특히 경력자가 아닌 신입의 경우라면 기존 회사에 대한 이력과 작업물을 확인할 수 없으므로 포트폴리오로 구직자를 판단하는 것이 큰 기준이 된다.

최근에는 인터넷의 발달로 인하여 인터넷을 활용한 의사소통 특히 페이스북(facebook.com)이나 트위터(twitter.com)와 같은 소셜 네트워크 서비스(SNS · Social Networking Service)가 활성화되고, 정보교환, 금융거래, 전자상거래 등이 인터넷 홈페이지를 통해 이루어지고 있다.

기업에서는 웹사이트를 통해 마케팅 및 홍보를 강화하고 있을 뿐만 아니라 스마트 폰 시장의 확대로 모바일(mobile) 홈페이지 역시 늘어나고 있기 때문에 웹디자이너의 수요도 증가할 것이라고 예상된다. 이로 인하여 특성화 고등학교의 웹디자인과 역시 증가하는 추세이다.

본 연구는 이러한 시대에 흐름에 맞춰 포트폴리오를 웹사이트로 제작하는 것을 연구의 목적으로 하였다.

디자인과 학생이 웹디자이너가 되기 위한 취업을 선택하지 않고 다른 분야의 디자이너로 취업을 한다고 해도 포트폴리오는 필수 사항으로 웹사이트 제작교육을 꼭 필요한 교육이라고 생각된다. 온라인에서 확인할 수 있는 웹사이트 포트폴리오는 접근성도 쉽고 가독성도 높아 기업체의 눈길을 사로잡기에 유리하기에 포트폴리오를 웹사이트로 제작하는 방법을 선택하였다.

특성화 고등학교 디자인과의 교육과정은 기능 위주의 교육으로 포토샵(photoshop), 일러스트(illustration), 드림위버(dreamweaver), 플래시(flash) 등의 프로그램 사용법이 주를 이루고 있다. 이러한 교육과정은 단순한 그래픽 도구(tool) 사용법을 알려주는 것에 국한되며 학생들의 학습 동기 유발이 어렵다. 단순한 기능을 익히는 과정이 아닌 창의적인 활동으로 마인드맵(mind map)을 활용하여 아이디어 발상을 도출해 내어 포토샵 등을 사용하여 시각화 해보는 경험을 통해 자신감과 흥미를 부여할 수 있다.

특성화 고등학교의 목적은 취업 기능을 강화하는데 있으므로 학생들이 사회

현장으로 나아갔을 때 도움이 되는 실무 위주의 교육이 필요하다.

이에 본 논문은 포트폴리오 교육과정을 통해 학생들을 전문 인력으로 양성하는 것을 돕는데 연구의 목적이 있다.

## 2. 연구 범위 및 방법

본 논문은 특성화 고등학교의 디자인과 학생을 대상으로 웹사이트 포트폴리오 제작과정을 보다 전문적이고 효과적인 교육방법으로 연구하는데 의의가 있다.

프로그램 도구(tool) 교육 위주의 수업은 그래픽의 도구에 대한 이해로서의 차원을 벗어나지 못한다. 컴퓨터 그래픽 디자인 교육은 미적, 실용적, 기능적, 창의적인 수업을 중심으로 진행되어야 하므로 마인드맵을 활용한 주제 결정과 스토리보드 작성 및 웹 사이트 구조도를 설정하고 사이트를 제작하는 교육 프로세스를 제안하고자 한다. 따라서 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하고자 한다.

첫째, 특성화 고등학교의 개념 및 도입 배경과 특성화 고등학교에서의 디자인 영역 교육과정을 살펴보고자 한다.

둘째, 웹디자인의 개념과 대학에서의 웹디자인 교육과정을 살펴보았으며 웹디자인의 직업 전망에 대해서도 알아보하고자 한다.

셋째, 포트폴리오의 개념을 알아보고 포트폴리오 교육의 필요성을 설문 등을 통하여 알아보았다.

넷째, 실제 연구수업을 통해 학습지도안을 제시하고자 한다.

### 3. 연구의 제한점

이 연구는 포트폴리오를 제작하는데 효과적인 아이디어 발상 교육에 초점을 맞추어 수업은 총 8차시로 이루어지며 본 논문에서는 8차시 중 프로그램 가운데 틀 교육을 제외한 3차시 수업 지도안을 제시한다. 차시별 수업 시간은 총 80분으로 매주 토요일 방과 후 수업으로 진행하였다.

연구 대상은 특성화 고등학교 디자인과 학생 중 취업을 앞둔 고등학교 3학년을 대상으로 연구수업을 진행하였다.

연구목적 달성을 위하여 서울 노원구에 소재한 영신간호비즈니스고등학교 디자인과 3학년 학생 12명을 대상으로 웹디자인 포트폴리오 연구 수업을 시행하였으며 수업 대상자에게 사전 설문조사와 수업 후에 설문조사를 통하여 포트폴리오 교육의 필요성 및 수업 효과 등을 알아보았다.

실제로 설문조사는 많은 수의 학생이나 고른 지역의 분포로 실시하는 것이 바람직하지만 이번 연구는 수업 대상자의 수업 전의 준비 도와 수업 후의 만족도를 알아보기 위한 설문으로 수업 대상자에 한하여 설문을 하는 것으로 제한을 두었다.

## Ⅱ. 특성화 고등학교의 교육 현황

### 1. 특성화 고등학교의 개념

초·중등교육법 시행령 제91조에 의하면 교육감은 소질과 적성 및 능력이 유사한 학생을 대상으로 특정 분야의 인재양성을 목적으로 하는 교육 또는 자연 현장실습 등 체험위주의 교육을 전문적으로 실시하는 고등학교(이하 "특성화 고등학교"라 한다)를 지정·고시할 수 있다.<sup>1)</sup> 따라서 특성화 고등학교란, 특정 분야에서 다른 소질과 적성, 재능과 흥미를 갖고 있는 학생들을 대상으로 특정 분야를 위주로 교육하여 장래 그 분야의 전문가로 성장할 수 있도록 하는 고등학교 체제를 의미한다. 특성화 고등학교는 1996년 대통령 자문 교육개혁 위원회에서 고등학교 교육을 다양화, 특성화하는 방안의 하나로 처음으로 제안되어 도입이 추진되었다. 당시 교육개혁 위원회에서는 자신의 소질과 적성을 고려하여 조기에 진로를 결정한 학생들에게 고등학교 단계부터 전문가로 성장할 수 있는 길을 열어주기 위하여 정보고, 디자인고, 전자 통신고, 대중 음악고 등과 같이 특성화된 전문 분야의 소규모 학교 설립을 제안하였다.<sup>2)</sup>

특성화 고등학교의 설립·운영에 관한 사항은 초·중등교육 시행령에서 규정하고 있으며, 초·중등교육법 시행령에서는 특성화 고등학교의 개념과 교육목적, 학생 선발, 교원의 배치, 자율학교의 지정 운영 등에 관한 사항을 명시하고 있다. 이외에 수업료 및 입학금에 관한 사항은 학교 수업료 및 입학금에 관한 규칙, 학교 설립 및 인가에 관한 사항은 고등학교 이하 각급 학교 설립 운영 규정 및 시행 규칙에서 설립요건 및 절차를 제시하고 있다. 현행 법령상에 규정된 특성화 고등학교 설립·운영에 관한 주요 내용을 항목별로 구체적으로 살

1) 개정 2001.1.29, 2001.10.20

2) 김선정, 「특성화고에서의 공예수업에 관한 연구 -학교기업을 통한 활용사례를 중심으로-」 공주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012, p.12

펴보면 <표1><sup>3)</sup> 과 같다.

**<표 1> 특성화 고등학교의 교육 목적 및 운영에 관한 법적 근거**

항목	내용	근거
정의	특정 분야의 인재 양성 또는 자연 현장 실습 등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 고등학교	초·중등교육법 시행령 제91조
지정목적	소질과 적성, 재능이 있는 학생들을 대상으로 특정 분야의 인재 양성	초·중등 시행령 제91조
지정권자	교육감	초·중등교육 시행령 제91조
학생 선발시기	전기	초·중등교육 시행령 제80조(선발시기의 구분)
학생모집 단위	전국 단위 모집 가능 지역 구분 없이 당해 특성화 고등학교의 입학전형 실시권자에게 지원	초·중등교육 시행령 제81조(입학전형의 지원)
입학 전형 방법	학교별 필기시험에 의한 입학 전형 금지	초·중등교육 시행령 제82조(입학전형 방법)
전·입학	학교 간 전학 가능	초·중등교육 시행령 제89조(고등학교의 전학 등)
교원의 배치	교사 정원의 1/3 이내의 수를 산학 겸임 교사로 대치 가능	초·중등교육 시행령 제34조, 35조(고등학교 교원의 배치 기준)
수업료 및 입학금	교육감이 지정한 사립학교의 경우 당해 학교의 장이 결정	학교 수업료 및 입학금에 관한 규칙 제2조

3) 「대전전자 디자인고등학교 연구용역 보고서」, 『대전전자 디자인고등학교』, 2008, p.9

학교 시설 기준	시설 기준 완화	고등학교 이하 각급 학교 설립 운영규정 제5조
자율학교 의 지정	특성화 고등학교에 대해서는 교육감이 자율학교로 지정 가능	초·중등교육 시행령 제105조
자율학교 의 운영상 특례	교장 및 교감의 자격, 학년 개시일, 학년제, 교과용 도서의 사용, 학교운영 위원회의 설치, 수업 연한의 법적 적용의 예외 인정	초·중등교육법 제61조
자율학교 의 수업 일수	교육과정의 운영상 필요한 경우 시도 교육청의 승인을 얻어 매 학년 220일의 수업 일수 중에 1/10의 점위 안에서 감축하여 운영 가능	초·중등교육 시행령 제45조
담당 정부부처 및 부서	교육인적자원부 학교 정책실 학교정책국 과학 실업교육정책과	교육인적자원부와 그 소속기관 직제 시행령 제11조

특성화 고등학교는 자기의 소질 적성에 맞는 분야를 파악하여, 그 분야의 전문가가 되어 졸업할 수 있도록 한다. 또 사회에 나아가서 자기의 영역을 보다 빨리 확보하고, 지속적으로 공부할 수 있도록 하는 것이다. 즉, 맹목적인 입시 위주의 대학 진학만을 위한 교육이 아닌 개인별 소질과 적성에 맞는 교육활동을 통하여 전문인을 양성하는 것이다.<sup>4)</sup>

특성화 고등학교는 앞서 말한 사회적 전문인 양성이 목적 중 하나이므로 타 고등학교와는 다른 자율성을 가진다. <표2><sup>5)</sup>

4) 김선정, 2012, p.23

5) 윤기중, 「대안특성화 고등학교 교육과정 탐구」, 한국학술정보, 2008, pp.47-48

〈표 2〉 특성화 고등학교와 타 고등학교의 분류 및 배경

구분	일반 고(평준화)	특수 목적 고	특성화 학교
설립 배경	평등한 교육 기회 제공	교육의 수월성 추구	교육의 다양성 추구
기본이념	형평성	수월성	다양성
학생 선발	연합고사 후 추첨 배정	지원 후 내신 및 필답고사	지원 후 입학 면담
교육과정 편제	7차 교육과정 일괄 적용	전문 과목 82단위 이수	특성화 교과 23~110단위
학교경영	지시와 통제 위주		자율과 책임 위주
의사소통	일방향 의사소통		쌍방향 의사소통
의사결정	중앙집권적		집단적(교사+부모+학부모+학생)
장학	행정적 감독 위주		임상, 동료, 자기 장학
학교 선택권	x	△	○
학교 선발권	x	○	○
문제점	교육의 수월성 저해 학교 선택권 보장 못함	입시 위주의 교육 조장 교육 기회 불평등 분배	특성화 학교 교육과정 개발 재정 지원 필요

특성화 고등학교는 1998년 도입 당시 직업분야 1개교와 대안교육분야 6개교로 출발하였다. 특성화 고등학교는 어떤 분야를 특성화 대상으로 삼는가에 따라 직업 분야 특성화 고등학교와 대안교육 분야 특성화 고등학교로 운영된다. <sup>6)</sup>

특성화 학교는 일반학교와는 차별화되며 다양한 교육을 하기 위해 도입된 제도이다. 이에 따라 특성화 학교는 제7차 교육과정을 기준으로 융통성 있는 교육과정 편성·운영이 가능하다. 특성화 중학교의 경우 교육과정의 30% 정도, 특성화 고등학교의 경우 최대 70% 정도의 자율성을 갖는다.

특성화 교과 운영은 각 학교의 교육목표나 설립취지에 따라 다양하지만 몇 가지 공통된 목표와 교육내용을 찾아볼 수 있다.

첫째, 공통 체적인 삶을 강조한다. 공동체 문화 속에서 더불어 살아갈 수 있는 지혜를 터득할 수 있도록 철학, 인권, 생태 및 노작, NGO 및 봉사학습, 식구 총회 등 교과를 개설하고 있다.

둘째, 주체적인 삶을 꾸릴 수 있도록 자율과 자율성을 강조한다. 이를 위해 대부분의 특성화 학교에서는 학생의 적성과 흥미를 고려한 다양한 현장체험과 사회체험활동을 마련한다. 특히 음식, 집, 옷 만들기, 인턴십, 통합 기행 및 이동 학습, 졸업 프로젝트 등을 통해 실제 삶과 연계된 활동을 추구한다.

셋째, 조화로운 발달을 추구한다. 창조적 지성, 풍부한 감성, 건강한 몸을 만들기 위해 통합교과를 지향한다. 다양한 표현예술 문화 영역, 산악등반, 전통 무예, 성교육 등 통합적으로 운영하여 전인적 인격체를 형성하는 데 중점을 둔다.

이제 약 10년 정도의 역사를 가지지만, 특성화 학교는 우리 교육의 다양성 확대에 기여했다는 점에 큰 의의가 있다. 기존의 획일화되고 정형화된 교과 운영에서 벗어나 교육대상에 맞는 교과를 새롭게 창조하고 운영하였다는 점에서 큰 시사점을 주고 있다.<sup>7)</sup>

특성화 고등학교(이하 '특성화 고교') 도입 당시의 정부 보고서를 보면, 특성화 학교는 학생들의 다양한 소질과 적성, 관심과 흥미에 부응하여 지식 정보사회에서 요구하는 특정 분야의 창의적 인재로 육성하기 위한 새로운 학교

6) 차성현, 「고교 유형에 따른 학교효과 분석을 위한 패널조사 설계 : 자율형 고교를 중심으로」, 한국교육개발원, 2010, pp.33-34

7) 윤기중, 「대안특성화 고등학교 교육과정 탐구」, 한국학술정보, 2008, pp. 50-51

유형으로 등장한 것이다.

이를 위해 특성화 고등학교에서는 대규모 학교에서 제공하는 획일화된 암기식 교육이 아닌 소규모의 다양한 교육을 제공하고 학생과 학부모의 선택권을 확대하고자 하였다. 이런 취지에서 초·중등교육법 시행령 91조에서는 특성화 고교의 목적을 "소질과 적성 및 능력이 유사한 학생을 대상으로 특정 분야의 인재 양성을 목적으로 하는 교육 또는 자연 현장 실습 등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 것"으로 명시하고 있다.<sup>8)</sup>

#### 특성화고의 교육 특징

첫째, 특성화 고등학교에서는 학생의 소질과 적성, 흥미와 관심에 따른 특정 분야의 전문 교육을 집중적으로 하고 있다.

둘째, 특성화 고등학교에서는 삶과 일의 세계에 실제 적용할 수 있는 현장성 있는 교육을 하고 있다.

셋째, 특성화 고등학교는 교육과정 편성·운영 및 학교 경영이 자율성을 특징으로 하고 있다.

넷째, 특성화 고등학교에서는 혁신적인 교육과정과 교수방법을 적용하고 있다.

다섯째, 특성화 고등학교는 학생과 학부모에게 교육의 선택권을 보장하기 위한 것이다.

여섯째, 특성화 고등학교에서는 소규모의 학교 및 학급 운영으로 교사와 학생 간에 친밀한 관계를 유지하고 있다.

일곱째, 특성화 고등학교에서는 학생들이 관련분야의 취업과 진학이 동시에 가능하도록 교육하고 있다.<sup>9)</sup>

학교교육 운영 측면에서 특성화 고교의 가장 큰 특징은 기존의 획일화된 학교교육에서 벗어나 소규모, 다양화, 특성화를 추구한다는 점이며, 특성화 학교 관련 조항과 자율학교 지정 등을 통해 여타 학교보다 많은 자율성을 누

8) 강영혜, 「특성화 고등학교의 실태와 개선방안 연구」, 한국교육개발원, 2008, pp. 3-4

9) 신윤길, 「특성화 고등학교의 정체성 확립을 위하여」 교육부

릴 수 있다는 점이다. 현행 초·중등교육법 시행령의 여러 조항을 통해, 특성화 학교는 학생 선발(초·중등교육법 시행령 제82조), 교육과정의 운영(초·중등교육법 시행령 제45조), 교사 활용(초·중등교육법 시행령 제35조), 납입금 책정(학교 수업료 및 납입금에 관한 규칙 제3조) 등에서 일반 학교와는 다른 예외성을 인정받고 있다.

먼저 학생 선발에서 특성화 고교는 학생 선발 지역, 전형방법에 있어서 별로 제한이 없다. 학생들은 출신지역이나 거주 지역에 관계없이 지원할 수 있으며, 학교 입장에서는 전국단위로 학생을 모집할 수 있다. 또한 전형방법의 경우 학교별 필기시험을 제외한 실기 고사, 적성 검사, 면접 등 다양한 방법으로 학생을 선발할 수 있다.<sup>10)</sup> 일부 대안학교의 경우 합숙 면접 등의 방법을 동원하기도 한다.<sup>11)</sup> 그러나 상당수 학교, 특히 직업분야 특성화 학교 중에는 지원자의 내신 성적 위주로 학생을 선발하는 경우도 적지 않아 특성화 교육에 적합한 학생 선발에서 멀어지는 경향을 보인다.

둘째, 특성화 학교는 특정 분야의 인재양성이라는 교육목적을 달성하기 위해 산업계의 수요와 학생의 요구가 있는 특정 분야에 대한 집중적인 전문 교육을 실시할 수 있다. 이런 취지에 따라 보통교과와 전문교과의 비율은 대개 40:60 정도로 구성되며, 특히 국민공통교육과정을 마친 2,3학년에서 전문교과의 기초 및 심화과정을 이수하도록 하고 있다.<sup>12)</sup>

특성화 학교에 관한 논의 중 핵심은 특성화 학교의 정체성에 관한 것이다. 그중에서도 직업교육 분야 특성화 고교의 경우 당시 실업계 기피 풍조로 실업계 학교의 존립이 위태로웠기 때문에 충분한 검토나 준비 없이 일단 학교를 유지하려는 방편으로 개편된 것이 아닌가라는 비판적인 견해가 제기되기도 하였다.<sup>13)</sup> 특성화 고교의 정체성 문제는 크게 그 자체로 가지고 있는 문제와 제

---

10) 강성원, 「특성화 고등학교 발전방안 연구」, 한국직업능력개발원, 2000

11) 김영철, 「특수목적형 고등학교 체제 연구」, 한국직업능력개발원, 2003

12) 강영혜, 「특성화 고등학교의 실태와 개선방안 연구」, 한국교육개발원, 2008, pp. 5-6

13) 이종태, 「자율학교 운영 모델 개발 연구」, 한국교육개발원, 2000

도적 구분 때문에 생기는 문제점이 제기된다. 먼저 현재 특성화 고교는 특성화 고교로 지정되기 전 고등학교 교육과 크게 다르지 않게 운영되고 있다는 비판을 받고 있다. 기존 고등학교와 뚜렷하게 차별화되는 교육과정을 편성, 운영하거나 혁신적인 교육방법을 적용하려는 변화 노력이 없이 이름만 바뀐 것이라는 지적이다.<sup>14)</sup> 또 다른 논의는 특성화 고교의 성격 자체를 계속 교육으로 볼 것인가, 아니면 종결교육으로 볼 것인가 하는 문제이다. 예컨대 주로 고교 졸업 후 취업을 목표로 했던 특성화 고교 제도 도입 취지와 달리 학생들의 진학 기대가 높아지고 있다는 것이다. 이런 경향은 특성화 고교 학생과 학부모 중 약 50~60%가 2년제나 4년제 대학에 진학하겠다고 응답한 설문조사 결과에서도 잘 드러난다.

제도적인 측면에서 살펴보면 현재 고등학교의 형태는 무려 12가지에 이르지만 그 명칭은 물론이고 유사한 특성도 공존하고 있다. 특목고는 특정 분야의 영재를 육성하기 위한 것이고, 특성화 고교는 특정 분야에 흥미와 소질을 지닌 학생들이 입시부담 없이 자유롭게 자신의 특기를 계발하도록 하기 위한 것이지만 특성화고 가운데 애니메이션과 같은 일부 분야는 매우 우수한 학생들이 대거 지원하면서 특목고와의 차별성이 불분명해지는 결과를 낳고 있다. 따라서 현재의 복잡한 고등학교 유형을 단순한 구조로 통합하되 단위학교에 자율성을 부여하여 학교별 특성화로 다양한 교육을 실현하는 방안이 제시되기도 한다.<sup>15)</sup>

14) 강성원, 「특성화 고등학교 발전방안 연구」, 한국직업능력개발원, 2000

15) 정유성, 「지식정보화 사회에 적합한 고등학교 제도의 혁신 방안 연구」, 한국교육연구소, 2004

## 2. 특성화 고등학교에서의 디자인 영역

우리나라 특성화 고등학교 디자인 관련학과를 보면 공업계, 상업계, 예술계, 가사·특성화 등으로 나누어 볼 수 있다. 전국의 특성화 고등학교 시·도별 디자인 관련 학과는 전국의 16개 시·도 중 서울, 부산, 인천, 광주, 대전, 울산, 경기, 충북, 전북, 경남, 경북 등 12개 시·도에 디자인 관련학과가 설치되어 있는데 서울, 부산, 경기도에 집중되어 있다. <sup>16)</sup>

위 통계는 2000년 4월 기준으로 2012년 기준으로 살펴보면 특성화 고등학교는 서울에만 총 72개 학교가 있으며, 그중 디자인 영역의 학과가 설치된 학교는 총 42개의 학교가 있다. 디자인 영역 설치학과 현황을 보면 다음과 같다.

〈표 3〉 2012년 기준 특성화 고등학교 디자인과 현황 (서울)<sup>17)</sup>

학교명	설립형태	설치학과
서일정보산업고등학교	사립	컴퓨터그래픽디자인과
성동공업고등학교	공립	건축토목디자인과 금속공예디자인과 주얼리공예디자인과
리라아트고등학교	사립	컴퓨터미디어과
성동글로벌경영고등학교	공립	글로벌패션과 글로벌디자인과
대경정보산업고등학교	사립	멀티미디어과
용산공업고등학교	공립	도시디자인과

16) 교육부, <지방 교육 지원국 통계자료>, 한국교육개발원(2000년 4월)

17) 교육부(2012), 교육통계기준 특성화고등 현황

선린인터넷고등학교	공립	멀티미디어과
성수공업고등학교	공립	금형디자인과
덕수고등학교	공립	디지털콘텐츠과
휘경공업고등학교	공립	금형디자인과
송곡관광고등학교	사립	시각디자인과 만화영상과
이화여자대학교병설미디어고등학교	사립	인터넷미디어과 미디어디자인과 영상미디어과
서울북공업고등학교	공립	디자인과 디자인출판과 영상그래픽인쇄과
고명정보산업고등학교	사립	인터넷비즈니스과 멀티미디어애니메이션
대일관광디자인고등학교	사립	인터넷비즈니스과 응용디자인과
서울문화고등학교	공립	문화콘텐츠디자인과
세그루패션디자인고등학교	사립	패션비즈니스과 의상과 시각디자인과 웹디자인과 의상패션디자인과 패션제품디자인과
미래산업과학고등학교	사립	디자인과 생활디자인과
서울아이티고등학교	사립	웹디자인과

인덕공업고등학교	사립	건축과 건축인테리어과 시각조형디자인과
동산정보산업고등학교	사립	시각디자인과
영신간호비즈니스고등학교	사립	인터넷비즈니스과 디자인과 유니버설디자인과
세명컴퓨터고등학교	사립	멀티미디어콘텐츠과
은평메디텍고등학교	사립	웹디자인과
선일이비즈니스고등학교	사립	e-biz쇼핑몰과 e-biz콘텐츠과
동명여자정보산업고등학교	사립	아동그래픽디자인과 아동영상미디어과
예일디자인고등학교	사립	시각디자인과 웹디자인과 패션디자인과 실내장식디자인과
서울디자인고등학교	사립	건축디자인과 시각디자인과 영상디자인과 패션디자인과 로봇디자인과 조명예술디자인과
홍익디자인고등학교	사립	멀티미디어디자인과 문화콘텐츠디자인과
서울영상고등학교	사립	영상콘텐츠과 영상미디어과

강서공업고등학교	공립	건축인테리어과 웹디자인과
영등포공업고등학교	사립	건축과 디자인과
신정여자상업고등학교	사립	컴퓨터미디어과 시각디자인과 멀티애니메이션과
경북비즈니스고등학교	사립	디자인비즈니스과 IT비즈니스과
세민정보고등학교	사립	시각디자인과 웹디자인과
서울로봇고등학교	공립	인테리어디자인과
대진디자인고등학교	사립	시각정보디자인과 실내건축디자인과 컴퓨터미디어디자인
송파공업고등학교	공립	디자인과 하이텍디자인과
일신여자상업고등학교	사립	이-비즈니스과 시각디자인과
상일미디어고등학교	사립	아이티미디어과 만화영상미디어과 디자인과
현강정보고등학교	사립	이-비즈니스과
성덕여자상업고등학교	사립	이-비즈니스과

2000년 기준 특성화 고등학교 디자인 관련 학과는 전국기준 16개이었던 것에 반해 2012년 서울에만 42개 디자인 영역 학과가 증가한 것으로 볼 때 특성화

고등학교에 디자인 영역 학과가 주목받고 있음을 알 수 있다. 위에 디자인 영역 학과 중 웹디자인과의 학과 소개를 보면 다음과 같다.

〈표 4〉 서울아이티고등학교 학과소개<sup>18)</sup>

웹디자인과	
학과 안내	디자인적인 요소에 가장 민감한 '웹사이트'는, 산업현장의 비즈니스적 디자인 정체성(identity)을 표현하는 가장 우선적이고 일반화된 매체로 자리매김되어 왔다. 그에 따라 컴퓨터를 이용한 창의적이고 퀄리티 높은 디자인 작업과 웹 콘텐츠 제작, 웹 기획 능력 등을 배양함으로써, 정체성(identity) 및 전략적 비즈니스에 걸맞은 사이트 제작 능력을 갖춘 e-business 시대의 디렉터 역할을 훌륭하게 수행할 수 있는 '웹디자이너'를 양성하는 데 그 목표를 두고 있다.
교육내용	디자인 일반, 색채관리 일반, 조형, 멀티미디어, 컴퓨터그래픽, 웹 프로그래밍, 인터넷 일반, 컴퓨터그래픽실무, 콘텐츠 제작 실무, 인터넷마케팅
취업분야	웹디자인업체, 웹 에이전시, 캐릭터 디자인, 광고 및 디자인, 문화 콘텐츠 개발 및 디자인, 기업 홍보실, 멀티미디어 타이틀 제작업체, 디자인연구소, 인쇄 및 출판업, 웹 애니메이션 제작업체, 게임 관련 업체, 인터넷 방송업체, 웹 CF, 웹 출판업체 등
취득 자격증	웹디자인 기능사, 컴퓨터 그래픽스 운용기능사, GTQ1급, 전자출판 기능사, 인터넷 정보검색사, 전자상거래 관리사, 컴퓨터 활용능력 1급, 전자 카드 기능사, ACA, 제품 응용 모델링 기능사, 컬러리스트 산업 시가, 시각디자인산업기사

18) 서울아이티고등학교 홈페이지, <http://www.seoulit.hs.kr>

〈표 5〉 은평메디텍 고등학교 학과소개<sup>19)</sup>

웹디자인과	
학과 안내	인터넷 홈페이지를 디자인하고 웹 사이트를 구축하는 웹디자이너를 양성하는 학과입니다. 웹디자인과는 다양한 매체를 이용하여 정보를 시각화하는 능력을 배양하며, 전문 디자인 감각으로 홈페이지를 디자인하는 것을 목표로 하고 있습니다.
취득자격증	웹디자인 기능사, 컴퓨터 그래픽스 운용기능사, GTQ, ITQ, 컴퓨터 활용능력, 인터넷 정보 검색사 등
취업분야	웹디자이너, 웹 기획자, 웹 모션 디자이너, 애니메이터, HTML 코더, 웹 퍼블리셔, 액션 스크립터, 쇼핑몰 디자이너, UI 디자이너, 그래픽디자이너, 광고 디자이너, 카피라이터, 편집디자이너, 출판 인쇄 디자이너, CI 디자이너, 영상편집디자이너, 방송국, 프로덕션 영상팀, 카메라 감독, 인터넷방송국
주요 전문 교과목	인터넷 웹디자인, 애니메이션 실무, 컴퓨터 그래픽, 전자상거래, 웹 프로그래밍, 멀티미디어, 디자인 일반 등 그 외의 교육내용으로는 국내·외에서 개최되는 다양한 공모전에 참가할 수 있도록 유도하고 있으며, 사회에서 요구하는 능력을 갖출 수 있도록 국가 공인 자격증 취득을 통해서 인재를 키워내고 있습니다.

19) 은평메디텍고등학교 홈페이지, <http://www.eunpyeong.hs.kr>

〈표 6〉 예일디자인 고등학교 학과소개<sup>20)</sup>

웹디자인과	
학과 안내	인터넷 홈페이지를 디자인하고 웹사이트를 구축하는 웹디자이너를 양성하는 학과입니다. 홈페이지의 문자, 그림, 동영상, 음성 등을 재가공하고 다듬어서 이용자들이 알기 쉽도록 만들기 위해 디자인 감각과 함께 통신분야와 컴퓨터에 대한 지식이 필요합니다.
취득자격증	워드프로세서, 컴퓨터그래픽스 운용기능사, 컴퓨터 활용능력, 인터넷 정보검색사
취업분야	디자인 컨설턴트, 멀티미디어디자인, 애니메이션, 웹 프로그래밍, 컴퓨터 그래픽 관련 분야
주요 전문 교과목	마케팅, 광고학, 컴퓨터그래픽, 웹디자인 실무, 웹디자인 일반, 멀티미디어, 그래픽디자인

위에 제시한 특성화 고등학교 웹디자인과 교육내용은 공통적으로 컴퓨터그래픽교육을 하고 있었으며 각 학교별로 다른 점은 서울아이티고등학교는 색채 및 조형교육으로 디자인 이론교육이 이루어지고 있고 은평메디텍 고등학교는 다양한 공모전에 참가하도록 유도하고 있으며 예일디자인 고등학교는 실무 위주의 웹디자인 교육을 하고 있음을 있었다. 3 개교 모두 목표는 웹디자이너를 양성하는데 있고 취업분야는 웹디자인 및 컴퓨터그래픽 관련 분야로의 취업이었다.

이외에도 웹디자인과 란 명칭이 아닌 인터넷 비즈니스과 등의 디자인 영역 학과에서도 웹디자인 관련 교육을 받고 있다. 서울시 교육청은 특성화 고등학교의 취업 중심 학과 개편을 위해 2013 학년도 학과개편을 승인했다고 19 일 밝혔다. 구로여자정보산업고등학교는 인터넷 정보과를 폐지하고 웹디자인과를

20) 예일디자인고등학교 홈페이지, <http://www.yale-dh.hs.kr>

신설했다. 라는 연합뉴스의 2012 년 8 월 19 일 기사를 보면 알 수 있듯이 특성화  
고등학교에 산업체 맞춤형 인재 양성을 위해 웹디자인과 등의 디자인과가  
주목받고 있는 실정이다.

### Ⅲ. 웹디자인의 개념 및 포트폴리오교육의 필요성

#### 1. web디자인의 현황분석

웹디자인은 인터넷 화면에 보이는 페이지를 디자인하는 것으로 우리가 흔히 보는 포털사이트(Portal site), 기업을 홍보하기 위한 회사 홈페이지, 인터넷쇼핑몰, 금융 사이트 등 웹(web) 페이지들은 모두 웹디자이너들이 디자인한다.

포털(Portal)은 사전적인 의미로 `현관' 또는 `관문'을 뜻한다. 포털 사이트란 집안으로 들어갈 때 반드시 지나가야 하는 현관처럼 네티즌들이 인터넷에 접속할 때 늘 거치도록 만든 사이트. 즉, 인터넷에 접속해 웹 브라우저를 실행시켰을 때 처음 나타나는 웹사이트로 이용자가 필요로 하는 다양한 서비스를 종합적으로 모아 놓은 것을 말한다.<sup>21)</sup>

웹디자이너(web designer)란 주로 웹 사이트를 디자인하는 사람으로 사용자 인터페이스를 고려하여 신규 사이트를 디자인하거나 소속된 회사 사이트를 운영 또는 쇼핑몰(shopping mall) 등의 이벤트 페이지<sup>22)</sup>와 기획전<sup>23)</sup> 등을 디자인하는 사람을 말한다.

웹디자이너는 개인이나 회사의 웹 사이트를 전문적으로 제작해주는 사람. 웹 사이트가 사용자의 눈길을 끌고 쉽게 정보를 찾아볼 수 있도록 하기 위해서는 그림이나 문자를 다양하게 표현하고, 화면 안의 각 요소들을 적절하게 배치하는 등의 편집 디자인 기술과 프로그램 기술을 갖추고 웹 사이트의 화면을 설계·제작할 수 있어야 한다.<sup>24)</sup>

인터넷 홈페이지를 통해 자신의 개성을 연출하려는 개인과, 회사 이미지를

---

21) 박문각, 「시사상식사전」, 지식엔진연구소, 2013

22) 웹상에서 단발적으로 주목을 끌기 위해 주제를 정하여 이벤트성 행사를 하는 페이지

23) 주로 쇼핑몰 사이트에서 일정한 목적을 위하여 특정 물건을 홍보하기 위한 페이지

24) 「한글글꼴용어사전」, 세종대왕기념사업회, 2000

홍보하며 마케팅 성과를 높이려는 기업이 급증하면서 전문적으로 홈페이지 디자인을 대행하는 웹디자이너가 등장했다. 프로그래머, 기타 인터넷 기술 지원자 등과 팀을 구성하여 제작 의뢰한 고객의 특성이나 요구 사항을 고려한 후 디자인 작업 계획을 수립한다. 세부 계획에 따라 각종 일러스트레이터 프로그램, 3차원 영상 프로그램, 기타 동영상 프로그램 등을 이용하여 밑그림을 제작하여 색상을 입혀서 디자인을 완성한다. 완성된 디자인에 대해서 팀원, 고객과 협의하여 수정, 보완한다. 대학의 디자인 관련 학과, 컴퓨터 디자인 학원에 웹디자인이 개설되어 있으며, 디자인에 관심이 있는 사람으로서 개인의 특성 및 기업의 업무를 상징적으로 잘 표현할 수 있는 사람이라면 적격이다.<sup>25)</sup>

전문적인 웹디자이너는 일반적으로 적용되는 사용자 인터페이스나 사용자와의 쌍방향 커뮤니케이션 법칙을 무시하고 디자인을 하지 않는다. 폰트의 크기, 내비게이션 구조와 관련된 일반적인 법칙들은 모든 디지털 미디어에 똑같이 적용되어 왔지만 웹에는 웹만의 법칙이 있다. 그리고 아무리 기술이 진보하고 디자이너들의 디지털 창작물들이 진보되었다 하더라도, 웹사이트 구축을 할 때 기본적으로 고려해야 하는 법칙은 항상 존재하게 되어 있다.<sup>26)</sup>

웹사이트를 디자인하고 만드는 데 있어, 디자이너는 항상 웹 관련 기술과 환경을 폭넓게 이해하고 활용하여야 한다. 또한 디자이너는 매체 기술의 다양한 가능성과 그 기술들의 한계점도 잘 알고 있어야 하는데, 이것은 디자인 의도에 맞게 결과물을 만들어내는 데 중요한 요인이 될 수 있다. 그리고 디자이너는 이러한 모든 작업을 실질적으로 사이트를 사용할 대상 그룹의 성격에 맞게 디자인하여야 한다.

방문자들이 웹사이트를 편리하게 사용하도록 만드는 외적인 요소들 역시 사이트의 성패를 결정짓는 중요한 열쇠이다. 예를 들면 사이트의 디자인은 우수하더라도, 사용자들이 사이트의 존재 유무조차 모르고 있거나, 효과적인 3D 애니

---

25) 『고등학교 교육과정 해설』, 과학기술부

26) 피터 켄터, 『웹디자인 교과서』, 안그래픽스, 2002, p.1

메이션을 사용했는데, 플러그인이 없거나, 인터넷망의 대역폭이나 속도 문제로 소수의 사람만이 사이트를 감상할 수 있다면 이 사이트가 무슨 가치가 있겠는가? 따라서 웹디자이너와 마케팅 담당자는 새로운 미디어의 기술적 제한 사항과 창조적 가능성 사이에 조화를 이루고자 노력해야 한다.<sup>27)</sup>

웹디자이너들 주로 포토샵(photoshop)과 일러스트(illustration) 같은 그래픽 툴(tool)을 사용하여 디자인한다.

유사 직업군으로 디자인된 페이지를 웹상에 보일 수 있도록 컴퓨터 언어로 작성하는 웹 퍼블리셔(web publisher)<sup>28)</sup>가 있다. 웹 퍼블리셔는 드림위버(dreamweaver)를 사용하거나 html 코드를 입력하여 페이지를 생성한다.

대학에서의 웹디자인 학과 소개를 보면 다음과 같다.

〈표 7〉 수원여대 웹디자인과 교육과정<sup>29)</sup>

웹디자인과	
학과소개	<p>21세기 디지털 시대에 있어 웹 서비스는 첨단 정보통신 시설 보급과 멀티미디어 기술의 발전을 기반으로 매년 새로운 패러다임을 등장시키며 사회 전반에 다양한 서비스의 성장과 진화를 이끌고 있습니다. 이제 웹은 단순히 가상공간의 한 영역이 아닌 모바일, IPTV, 디지털 출판, 공공디자인 등과 연계된 하나의 거대한 사회 문화 환경과 커뮤니케이션의 핵심으로 자리 잡고 있습니다.</p> <p>이러한 웹 환경 구축과 창조적인 콘텐츠 생산을 위해서는 예술적 심미안뿐 만 아니라 혁신적이고 탄탄한 기획, 사용자를 위한 프로그램 엔지니어링, 사용자 경험을 바탕으로 웹 인터페이</p>

27) 피터 켄티, 「웹디자인 교과서」, 안그래픽스, 2002, p.7

28) 웹표준 또는 웹 접근성 관련 전문가라고 할 수 있으며 웹 사이트를 목적에 맞게 설계하고 제작하는 사람이다.

29) 수원여대 홈페이지, <http://www.swc.ac.kr/>

	<p>스 디자인 등 다양하고 종합적인 능력이 요구됩니다. 이에 웹디자인과에서는 웹 인터페이스 환경을 고려한 웹 사이트 기획, 구축 및 관리 수행을 위한 다양한 프로그래밍 기술과 창의적인 콘텐츠 제작에 필요한 다양한 그래픽 교육 커리큘럼을 통해 경쟁력 있는 웹디자인 전문 여성 인력을 양성합니다.</p>
교육목적	<p>21세기의 디지털 시대가 도래함에 따라 IT 환경에도 다양한 매체를 통한 멀티미디어 디자인 콘텐츠 산업이 대두되고 있으며 멀티미디어 디자인 전문가의 수요가 급증하고 있습니다. 본 학과는 이러한 시대적 상황에 부응하고자 인터넷 환경에 멀티미디어 콘텐츠 산업에 필요한 기본 특성을 이해하고, 예술적 감각과 개발 능력을 갖춘 전문가를 육성하는데 그 목적이 있습니다.</p>
교육목표	<p>현대 사회의 최신 IT 트렌드를 효율적으로 시각화하여 웹에서 구현할 수 있는 웹마스터의 능력을 길러 기업이 필요로 하는 역량 있는 전문 웹디자이너를 양성하는 것을 목표로 합니다.-웹 콘텐츠의 기초 이론 및 실무 전문지식을 체계적으로 이해하고 활용할 수 있다.- 컴퓨터 기반의 디자인 소프트웨어를 능숙하게 활용하여 전문 분야별로 기획, 설계, 제작할 수 있다. - 실무 중심의 체계적인 교육과정을 통해 멀티미디어 콘텐츠 기획제작, 모바일 웹 애플리케이션 등 각 분야별 특성에 부합하도록 현장 디자인 업무에 응용할 수 있다.- 다양한 외국 사례를 파악하여 국제적 수준의 웹 콘텐츠를 기획 설계·개발할 수 있다.</p>
졸업 후 진로	<p>웹디자인의 영역은 인터넷 광고, 웹 CF, 웹 출판, 스마트폰을 필두로 한 모바일 시장, 웹 애니메이션 등 계속해서 그 분야가 확대되고 있습니다. 웹, 모션, UI 전문 에이전시, 모바일, 웹 인포메이션 시스템, 멀티미디어 콘텐츠, 인터페이스 디자인, 디자인 공무원직, 인터넷 쇼핑몰 업체, 홈페이지 관리자, 4년제 대학 편입 등의 분야로 진출할 수 있습니다.</p>

〈표 8〉 대학교육에서 웹 그래픽디자인과 교육과정<sup>30)</sup>

웹 그래픽디자인과	
학과소개	<p>웹 그래픽디자인과는 시각을 통하여 정보를 보다 효과적으로 전달하기 위한 방법을 연구하는 분야로 편리한 정보를 원활한 의사소통의 수단으로 시각화하기 위해 정보의 기초 표현능력과 전문지식을 이용하여 활용하는 학문입니다. 웹 그래픽디자인과는 컴퓨터그래픽을 이용한 인터넷 비즈니스에 관련된 인터렉션 디자인, 인터넷상의 웹디자인, 인터넷 매체를 통한 웹 광고디자인으로 구분하여 이에 대한 전문 디자이너 양성을 교육목표로 합니다.</p>
교과 내용	<p>웹 그래픽디자인과에서는 컴퓨터그래픽, 웹 프로그래밍, 색채학, 캐릭터 디자인, 플래시애니메이션 등 다양한 웹 그래픽 프로그램을 사용한 디자인 기법을 배울 수 있도록 교과목을 익히게 될 것입니다. 공부하는 주요 교과목 - [컴퓨터그래픽] 컴퓨터를 이용한 그래픽디자인 작업을 위해 필수적인 기능들을 익히는 교과목으로 그래픽의 대표적인 툴인 포토샵과 일러스트레이터 및 플래시의 그래픽 작업과정을 실무현장을 고려하여 실습으로 배우며 심도 있는 교육을 위하여 I, II, III 과정으로 편성돼 세 학기에 걸쳐 충분한 습득이 이루어지도록 구성되어 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- [웹 프로그래밍] 웹디자인을 구현하는데 필요한 웹상의 프로그래밍 기술들과 웹페이지 구성에 필요한 다양한 기능들을 익히는 교과목입니다.</li> <li>- [색채학] 디자인을 위해 기본이 되는 색의 기본적인 원리와 대비, 혼합 등의 개념을 이해하고 시각적 또는 감정적 효과들을 이해하게 하기 위한 교과목으로 디자인을 전개할 때 색채의</li> </ul>

30) 한국직업능력개발원, <http://www.career.go.kr/>

	<p>원리를 고려하여 적절하고 세련된 선택이 가능하게 할 수 있는 교육내용으로 구성되어 있습니다. - [캐릭터 디자인] 각종 디자인의 특성화를 위해 사용되는 캐릭터를 구상하고 이를 실체화하는데 필요한 기술들을 익히는 교과목으로 상징적이면서 표현하고자 하는 특징이 잘 살아나는 개성 있는 캐릭터를 개발하기 위해 기존의 것들을 분석하고 구성에 대한 방식을 실습하며 그로부터 새로운 작품에 적절한 캐릭터를 구성합니다. - [아이덴티티 디자인] 기업의 마크나 로고 등 기본적인 시각디자인의 요소를 새로운 기업이념이나 경영방침에 맞추어 계획하고 관리하는 것을 말합니다.</p>
관련자격증	<p>웹디자인 기능사, 시각디자인산업기사, 컴퓨터그래픽운용기능사, 컬러리스트 산업기사</p>

웹디자이너의 직업 정보를 살펴보면 다음과 같다.

**〈표 9〉 웹디자인 취업현황<sup>31)</sup>**

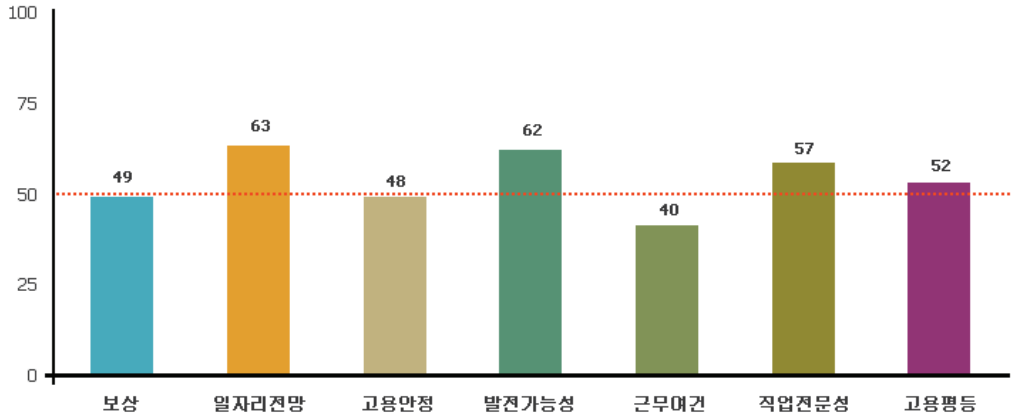
입직 및 취업방법	<p>대학이나 전문대학에서 디자인과, 웹디자인과 등을 졸업하거나, 웹 전문 교육기관에서 디자이너 과정을 이수하여 실력을 쌓아 웹디자이너로 진출할 수 있다. 자격증을 취득하는 것도 중요하지만, 그것보다 자신이 직접 웹디자인 한 것, 혹은 여러 디자인들을 포트폴리오에 잘 모아두는 것이 취업 시에 더 중요하다. 웹 사이트 개발업체 및 전문 디자인업체의 채용공고를 통해 입직하거나 프로젝트 업무가 있을 때 프리랜서의 형태로 웹 및 멀티미디어 개발자들과 팀을 이루어 작업한다. 각 기관이나 회사의 정보, 홍보, 웹 관리 등의 부서에 취업을 하거나 웹디자인 전문 기관에 입사하여 경력을 쌓을 수 있다. 자본금이 있다면</p>
-----------	--

31) 한국직업능력개발원, <http://www.career.go.kr/>

	웹디자인에 관련한 기관을 창업할 수도 있다.
교과 내용	<p>웹디자이너를 포함한 웹 및 멀티미디어 디자이너의 종사자수는 34,400명이며, 이 가운데 임금근로자는 28,500명(82.9%)이다.</p> <p>웹디자이너를 포함한 웹 및 멀티미디어 디자이너의 성비는 남자 51.9%, 여자 48.1%이며, 평균 연령은 30.9세이다.</p> <p>전체적으로 평균 15년의 학력을 보유하고 있으며, 평균 계속 근로연수는 3년이다(자료: 2011-2012 Job Map).</p>
임금수준	웹디자이너를 포함한 웹 및 멀티미디어 디자이너의 월평균 수입은 210만 원이다(자료: 2011-2012 Job Map).
정규 교육과정	웹디자이너가 되기 위해서 특별히 요구되는 학력이나 전공은 없다. 전문대학이나 4년제 대학의 멀티미디어나 컴퓨터그래픽 관련 학과나 디자인 관련 학과를 전공하면 유리하다.
직업 훈련	웹 전문교육기관에서 웹디자이너가 되기 위한 훈련과 교육을 받을 수 있다.
관련 자격증	<p>관련 자격증으로는 웹디자인 기능사와 컴퓨터 그래픽스 운용기능사가 있으며, 그 밖에 여러 종류의 국제 자격증, 민간 자격증이 있다. 컴퓨터 그래픽스 운용기능사는 한국산업인력공단에서 실시하는 국가공인 자격증으로, 시험과목으로 필기는 산업디자인 일반, 색채 및 도법, 디자인 재료, 컴퓨터그래픽스가 있고 실기는 4시간 동안 컴퓨터 그래픽스 작업하는 것이다. 합격기준은 100점 만점에 60점 이상이다. 웹디자인 기능사는 한국산업인력공단에서 시행하는 시험으로 개인 및 특정기관의 홈페이지를 제작하는 일로써, 웹디자인 전문가를 인정해주는 자격시험이다.</p>

웹디자이너의 직업 전망은 다음과 같다 <그림1><sup>32)</sup>

<그림 1> 웹디자인 직업전망



이처럼 웹디자인은 디자인 감각과 전문 기술이 필요한 직무이다.

특성화고 디자인과의 학생이라면 어려서부터 디자인에 관심이 있거나 소질이 있어서 해당 학과를 선택하였을 경우의 수가 크고 특성화고의 취지는 전문 기술을 교육하여 사회적 인재를 양성하는 것이 목적이므로 웹디자인에 필요한 것과 충족된다.

또한 웹디자인 직군은 학벌에 제한이 없고 디자인 영역에서 주목받고 있으며 많은 인재를 필요로 하여 직업의 문턱이 높지 않다.

<그림 1>에서 보듯이 웹디자인의 직업 전망 또한 높은 편이며 고용안정성도 높은 자리를 차지하고 있다. 특히나 일자리 전망과 발전 가능성은 60%를 넘고 직업전문성 또한 높았다.

32) 한국직업능력개발원, <http://www.career.go.kr/>

인터넷은 계속 발달하고 있으며 최근에는 소셜 네트워크 서비스(SNS · Social Networking Service)의 활성화와 스마트폰 시장의 확대로 웹디자인 산업은 다양하게 진보하고 있으므로 웹디자이너의 수요도 증가할 것으로 예상되며 따라서 특성화 고등학교의 웹디자인과뿐 아니라 일반 대학에서도 웹디자인과가 신설되고 있다.

## 2. 포트폴리오 교육의 필요성

### 1) 포트폴리오의 의미

포트폴리오는 이탈리아어의 나르다(Portare)와 종이(Fogilo) 두 단어가 합쳐진 종이를 나르는 것이라는 의미로, 종이 끼우개나 서류 가방, 화집, 화첩이라는 사전적 의미를 갖고 있다. 디자인 사전에서 보면 '서류 또는 자료의 보관 천이나 손가방'이란 의미로 작가의 디자인 결과물이나 디자인 방향을 시각적이고 유기적인 방법으로 가시화 시킨 양식인데, 이를 통해 작가의 경력이나 디자인 취향, 자질, 업적, 성과, 노력, 디자인 방향 등을 파악할 수 있게 된다.

그러한 의미에서 포트폴리오는 언어적 표현이 어려운 자질이나 실적에 관한 부분들이 시각화된 전문 자료로 제시, 소개, 전시, 보관된다.<sup>33)</sup>

포트폴리오는 어디에 사용할 것인지에 대한 뚜렷한 계획을 가지고 제작을 해야 한다. 하나의 포트폴리오를 가지고 다방면으로 활용이 가능하지만, 디자인 분야가 다양하듯이 포트폴리오도 다양한 분야에서 활용되고 있기 때문에 '언제', '어디에서' 포트폴리오를 사용할 것인가에 대한 목적이 분명해야 한다.

포트폴리오는 목적에 의하여 취업을 위한 포트폴리오, 진학을 위한 포트폴리오, 비즈니스 포트폴리오로 구분할 수 있다.

---

33) 김현진, 「인테리어디자인 포트폴리오의 내용 구조 특성에 관한 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사 학위 논문, 2008, p.24

취업을 위한 포트폴리오는 대학교 및 대학원의 교육과정을 마치고 취업을 위한 포트폴리오를 말한다. 디자이너가 취업을 위해서는 포트폴리오는 필수적이다. 회사에서 포트폴리오를 요구하는 경우가 대다수이며, 간혹 포트폴리오를 요구하지 않더라도 면접 시에 대다수의 디자이너가 자신의 포트폴리오를 지참한다.

취업을 위한 포트폴리오는 교육과정 동안 진행하였던 디자인을 바탕으로 제작하는 것이 보편적이며, 자신이 진행하였던 디자인을 나열하는 형식의 포트폴리오와 자신이 원하는 회사에 맞춰서 디자인을 진행한 포트폴리오의 두 가지로 볼 수 있다. 최근에는 디지털 기기의 발달로 인하여 기업체에서는 오프라인 포트폴리오보다 웹 또는 파워포인트(ppt) 형식의 온라인 포트폴리오를 많이 요구하고 있다.<sup>34)</sup>

포트폴리오의 종류는 기획 단계에서 진행된다. 자신의 포트폴리오를 어떤 방식으로 제작할 것인가에 대한 것으로서, 포트폴리오의 콘텐츠 구성에 따라서 나누어진다.

포트폴리오의 종류는 퍼스널 포트폴리오, 프로페셔널 포트폴리오, 다큐멘터리 포트폴리오의 3종류로 나뉜다.

퍼스널 포트폴리오는 정해진 포트폴리오가 아닌 무형식의 포트폴리오를 말한다. 포트폴리오보다는 파일링(filing) 개념의 자료집이라 볼 수 있다. 자신의 작품을 위한 기본적인 스케치와 참고할 만한 자료들을 수집, 정리하여 체계화시킨 포트폴리오를 말한다. 퍼스널 포트폴리오는 평소에 자신의 관심분야와 추구하는 디자인에 대하여 스크랩을 함으로써 차후 디자인 시 기반이 될 수 있는 장점이 있다.

개인의 관심과 취향에 따라 수집된 자료로서 자신의 디자인 역량을 키우는 데 도움이 될 수 있으며, 새로운 디자인을 할 수 있도록 흥미를 키우는 데 도

---

34) 한상목, 「디자이너 포트폴리오를 통한 객관적 역량평가 방법에 관한 연구-시각디자이너를 중심으로」, 성균관대학교 대학원 석사학위 논문, 2011, pp.9-10

움을 준다.

프로페셔널 포트폴리오는 보편적으로 사람들이 인식하는 포트폴리오를 의미한다. 주로 완성된 작품 위주로 제작되며, 취업 혹은 진학을 위하여 제작한다. 자신의 역량과 디자인을 보여줄 수 있는 작품을 수록함으로써 상대방에게 자신을 PR하는 도구로 사용된다. 프로페셔널 포트폴리오는 자신의 작품 중에서 작품성이 있는 작품을 위주로 선별하여 수록하고, 포트폴리오를 통하여 자신의 작품이 더욱 가치 있도록 레이아웃을 해야 한다.

다큐멘터리 포트폴리오는 완성된 작품만을 위한 포트폴리오가 아니라 프로젝트 혹은 작품의 기획 단계부터 순차적으로 보여주는 프로세스 포트폴리오를 말한다. 완성된 작품만으로는 작품을 이해하기 어렵거나 프로젝트 단위의 커다란 디자인을 할 때에는 어떻게 프로젝트가 기획되었으며, 프로젝트의 참여한 인원, 자원 규모 등을 세심하게 기록하여 완성까지의 단계를 순차적으로 보여주어야 한다.

다큐멘터리 포트폴리오는 디자인 프로세스를 전체적으로 보여주는 것이기 때문에 포트폴리오를 통한 피드백 등이 다른 포트폴리오에 비하여 유리하다는 장점을 가지고 있다.<sup>35)</sup>

포트폴리오는 디자이너에게 자신의 작업을 성찰할 기회를 준다. 포트폴리오를 만들 때는 자신만의 기술과 강점에 대해 이야기하고 자신이 작업에서 보여주고자 하는 바를 명확하게 정의해야 한다. 또한 현재 자신이 보여줄 수 있는 최선의 작업이면 된다. 대신 디자이너로서의 열정과 에너지를 보여주는 데 초점을 맞춰야 한다.<sup>36)</sup>

디자이너에게 포트폴리오는 현재와 그보다 중요한 미래를 좌우할 수도 있는 표현 수단이다.

포트폴리오 기획은 디자이너 자신이 현장에 없더라도 자신의 이야기를 충분히

---

35) 한상목, 2011, pp.12-13

36) 케이트 켈드웰, 「포트폴리오 이렇게 만든다」, 디자인하우스, 2011, p.9

히 전달할 수 있는 방식이어야 한다. 따라서 포트폴리오 만들기는 혼자, 혹은 대학에서 진행했던 허술한 프로젝트를 잘 정리된 작품집(collection)으로 탈바꿈하는 것과 같다.<sup>37)</sup>

이러한 포트폴리오는 디자이너로 취업 시 필수요건이며 디자이너의 역량은 물론 잠재 능력까지 보여줄 수 있는 중요한 수단이다

기업에서도 디자이너를 채용 시에 중요시하는 것 중 하나가 포트폴리오이며 특히나 경력자의 경우가 아니라 신입 디자이너의 경우라면 기존 회사에 대한 이력과 디자인 작업물을 확인할 수 없으므로 포트폴리오로 구직자를 판단하는 것이 큰 기준이 된다.

특성화 고등학교 디자인과 학생이 웹디자이너가 되기 위한 취업을 선택하지 않고 다른 분야의 디자이너로 취업하고자 한다 해도 포트폴리오는 필수 사항으로 꼭 필요한 교육이라고 생각된다.

최근에는 인터넷의 발달로 인해 정보기술(it)<sup>38)</sup> 관련 회사가 아니라 해도 인터넷과 익숙하기 때문에 온라인에서 확인할 수 있는 포트폴리오가 있다면 접근성도 쉽고 가독성도 높아 기업체에 눈길을 사로잡기에 유리하기에 포트폴리오를 웹사이트로 제작하는 방법을 선택하였다.

## 2) 포트폴리오 교육 현황

웹디자인 포트폴리오 교육 수업 전과 수업 후 설문을 분석하여 보았다.

본 논문의 서론에도 잠시 거론하였지만, 실제로 설문조사는 많은 수의 학생이나 고른 지역의 분포로 실시하는 것이 바람직하지만 이번 연구는 수업 대상자의 수업 전의 준비 도와 수업 후의 만족도를 알아보기 위한 설문으로 수업 대상자에 한하여 설문을 하는 것으로 제한을 두었다.

37) 케이트 캔드웰, 「포트폴리오 이렇게 만든다」, 디자인하우스, 2011, p.12

38) IT [Information Technology] 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어, 통신장비 관련 서비스와 부품을 생산하는 산업을 통칭한다. -네이버 지식백과

수업 대상자는 노원구에 소재한 영신간호비즈니스고등학교 디자인과 3학년 학생 12명이다.

〈표 10〉 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사

설문내용		학생수
디자인과 학생에게 어떤 교육이 가장 필요하다고 생각하는가?	아이디어 발상	5
	디자인 이론	1
	기초 조형	1
	컴퓨터그래픽(프로그램 툴)	5

학생들은 그래픽 툴 사용법과 아이디어 발상이 가장 필요하다고 생각하고 있었다. 그래픽 툴 사용법은 기존 교육에서 부족한 점이 많다고 느끼고 있었으며 아이디어 발상 역시 중요하게 생각하고 있었다.

〈표 10-1〉 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사

설문내용		학생수
가장 필요한 프로그램 툴은?	포토샵	4
	일러스트	3
	드림위버(html)	3
	플래시	2

그래픽 프로그램은 다양하게 관심을 보였으며 기본 그래픽 프로그램인 포토샵에 대한 선호도가 가장 높았으며 해당 학교에서는 드림위버와 플래시 교육이 이루어지지 않고 있어서 그에 대한 관심도 높았다.

〈표 10-2〉 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사

설문내용		학생수
디자인 컴퓨터그래픽 교육 흥미도?	매우 좋다	6
	좋다	5
	보통이다	1
	아니다	
	전혀 아니다	

기존 수업 시간에 그래픽 툴 교육이 이루어지고 있었으나 전문 강사를 통한 컴퓨터그래픽 교육에 대한 기대가 매우 높게 나타났다.

〈표 10-3〉 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사

설문내용		학생수
웹디자인 포트폴리오 교육 선호도?	매우 좋다	4
	좋다	5
	보통이다	3
	아니다	
	전혀 아니다	

디자인 컴퓨터그래픽 교육에 대한 흥미보다는 적지만 웹디자인 포트폴리오 교육 역시 긍정적인 편이다.

〈표 10-4〉 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사

설문내용		학생수
희망하는 디자인 취업 분야	제품 디자인	2
	광고디자인	2
	웹디자인	5
	의상디자인	3
	편집디자인	

다양한 분야의 디자인에 관심이 있었고 웹디자인에 대해 긍정적인 학생이 많았다.

〈표 10-5〉 웹디자인 포트폴리오 수업 전 설문조사

설문내용		학생수
졸업 후 계획	디자이너로 취업	4
	취업	6
	대학진학	1
	기타	1

특성화 고등학교 학생이다 보니 취업이 가장 높은 비중을 차지하였다.

디자인과 학생임에도 불구하고 디자이너로 취업보다 일반 회사로의 취업이 더 높은 이유는 고졸로 디자이너로 취업이 불가능할 것이라는 생각을 가진 의견이 많았다.

〈표 11〉 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사

설문내용		학생수
이번 포트폴리오 수업으로 포트폴리오에 대한 이해가 향상되었나?	매우 좋다	4
	좋다	6
	보통이다	2
	아니다	
	전혀 아니다	

〈표 11-1〉 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사

설문내용		학생수
포트폴리오 교육 이후 포트폴리오에 대한 선호도는 어떠한가?	매우 좋다	8
	좋다	4
	보통이다	
	아니다	
	전혀 아니다	

수업 전 설문조사 결과 포트폴리오 교육에 대한 선호도와 비교해 봤을 때 매우 좋다는 의견이 2배 이상 증가한 것을 확인할 수 있었다.

〈표 11-2〉 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사

설문내용		학생수
작품 완성 후 작품에 대한 평가?	매우 좋다	5
	좋다	4
	보통이다	2
	아니다	1
	전혀 아니다	

〈표 11-4〉 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사

설문내용		학생수
자신의 만족도?	매우 좋다	7
	좋다	5
	보통이다	
	아니다	
	전혀 아니다	

〈표 11-5〉 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사

설문내용		학생수
졸업 후 계획	디자이너로 취업	7
	취업	3
	대학진학	1
	기타	1

수업 전 설문 조사 디자이너로 취업이 4명에서 수업 후 7명으로 증가하였다. 설문조사 결과로는 디자이너로 취업의 문이 좁다고 생각했던 학생들에게 자신감과 동기 부여가 된 것 같다.

〈표 11-6〉 웹디자인 포트폴리오 수업 후 설문조사

설문내용	학생 응답 내용
수업 후 느낀 점	외부강사 선생님이 전문 지식을 알려주어 좋았다.
	플래시는 처음 접하는 것이라 어려웠지만 재미있었다.
	자신감이 생겼다.
	내가 원하는 것을 직접 만들 수 있고 나를 표현할 수 있도록 만들어서 뿌듯하고 재미있었다.
	내가 관심 있는 분야를 배울 수 있어서 좋았다.
	완성했다는 뿌듯함이 가장 크다. 새로운 것에 대해 배운 것이 재미있고 즐거웠다.
	내가 흥미 있던 것으로 수업해서 재미있었다.

	새로운 걸 배우는 즐거움과 무엇보다 취업에 도움이 되어서 좋았다.
	학교에서는 부족하다고 생각한 것들을 알려주어서 좋았으며 내 포트폴리오가 생겨서 자신감이 생겼다.
	이번 수업 시간에 배운 내용으로 다시 포트폴리오를 더 멋지게 만들고 싶다. 고등학교 졸업자이지만 디자이너로 취업가능성을 보았다.
	좋았다. 선생님이 1 대 1로 봐주시고 어려운 것도 쉽게 설명해 주셨다.
	포트폴리오라는 것이 있는지도 몰랐는데 내가 취업을 하건 진학을 하건 도움이 될 것 같다. 꼭 포트폴리오가 아니라도 내 취향에 맞는 개인 사이트를 만들어 보고 싶은 생각도 들었다.

수업 후 설문조사를 통해 학생들에게 포트폴리오 교육이 자신감과 동기부여에 효과적임을 알 수 있었다. 또한 기획 단계부터 디자인 설계까지 제작해 보며 학생들은 사회 현장 업무를 미리 경험해 볼 수 있었다.

이번 연구수업을 통해 느낀 점은 특성화 고등학교 디자인과 학생임에도 불구하고 그래픽 프로그램 사용에 대한 능력이 부족했으며 학생들 또한 전문적이며 새로운 분야의 지식에 대해 배우고자 하는 욕구가 강한 것을 알 수 있었다. 또한 학생들은 디자인에 관심이 많지만 현실적으로 고등학교 졸업자로서 디자이너로 취업이 가능한지에 대해 의문을 품고 있어서 실제 사회에서 고졸로 웹디자이너로 일하고 있는 사례 등을 제시하여 주었으며 포트폴리오를 완성한 후에는 학생들은 디자이너로의 취업의 가능성을 가지게 되어 그 점이 연구수업 후에 가장 큰 보람이었다.

## IV. 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도 방안 연구

### 1. 포트폴리오 학습지도안 구성요건

〈표 12〉 교수·학습 지도안 - 차시별 지도 계획

차시	웹디자인 포트폴리오 과정	주요학습내용
1	이론 및 아이디어 발상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹디자인의 개념 및 특성</li> <li>• 포트폴리오의 특징과 종류</li> <li>• 마인드맵을 통한 키워드를 찾아 주제를 설정</li> </ul>
2	디자인 구조화 (실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹사이트 구조도 작성</li> <li>• 메인 페이지 스케치</li> <li>• 스토리보드 작성</li> </ul>
3	디자인 시각화 (실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 포토샵 및 일러스트 작업</li> </ul>
4	디자인 시각화 (실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 포토샵 및 일러스트 작업</li> </ul>
5	디자인 시각화 (실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 포토샵 및 일러스트 작업</li> <li>• 플래시 작업</li> </ul>
6	디자인 시각화 (실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플래시 작업</li> </ul>
7	디자인 시각화 (실습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플래시 작업 및 프레젠테이션 제작</li> </ul>
8	발표 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 커뮤니케이션 능력</li> </ul>

〈표 12〉은 교수·학습 지도안 - 차시별 지도 계획이다.

1차시, 이론 단계에서는 웹디자인의 개념에 대해 알아보고 특성에 대해 설명하여 효과적인 웹사이트를 만들 수 있도록 지도한다. 또한 포트폴리오에 대한 이해를 통해 포트폴리오 필요성을 알려주어 동기를 부여한다. 마인드맵을 작성하여 보고 키워드를 찾아내어 주제를 설정할 수 있게 한다.

2차시, 사용자의 입장에서 편리하도록 웹사이트 구조도를 작성하여 본다. 메인 페이지 스케치를 해보면서 그래픽 툴로 작업하기 전에 스케치를 하는 습관을 가질 수 있도록 돕는다.

3차시 ~ 7차시, 2차시에 스케치한 내용을 그래픽 툴로 시각화하는 단계로 포토샵, 일러스트, 플래시 등의 프로그램을 이용하여 학생들이 자신의 포트폴리오 웹사이트를 컴퓨터 그래픽으로 제작하는 과정이다

8차시, 포트폴리오 웹사이트를 완성 후 프레젠테이션으로 정리하여 학생 자신이 제작한 최종 작업물을 발표한다. 발표를 통해 커뮤니케이션 능력을 키운다.

## 2. 포트폴리오 학습지도안 제시

### 1) 학습지도안

총 8차시 수업 중 그래픽툴 사용법 교육인 3차시부터 7차시 수업을 제외한 1차시, 2차시, 8차시 학습지도안을 제시하였다.

3차시부터 7차시는 그래픽툴을 이용하여 시각화하는 단계로 기존 그래픽툴 교육은 주제와 목적 없이 툴 사용법을 가르치는 것에 한정되어 학생들이 흥미를 느끼지 못하며 동기유발 또한 이루어지지 않았다. 그러나 본 연구 수업 “웹디자인 포트폴리오” 과정은 본인이 주제를 선정하고 디자인을 계획한 후에 그에 필요한 그래픽툴 사용법을 찾아보거나 교사의 지도하에 진행되는 수업이므로 학생들이 흥미와 동기부여에 효과적이다.

수업 시간은 총 80분으로 토요 방과 후 수업에 이루어졌다. 본 연구 수업은 외부강사가 학교에 방문하여 교육하는 형식으로 이루어졌다. 특성화 고등학교는 사회 현장에서 필요한 혹은 현장으로 나아가기 위한 준비를 위해 전문분야

교육이 가능한 외부강사를 채용하는 경우가 종종 있으며 외부강사에 대한 학생들의 만족도는 높은 편이다.


1차시 학습지도안은 이론과 아이디어 발상 교육으로 이론 단계에서는 웹디자인의 개념과 특성 포트폴리오의 특징과 종류를 파워포인트 자료를 활용하여 쉽게 이해할 수 있도록 지도하였으며 현직 디자이너들의 개인 포트폴리오 사이트를 제시하여 동기부여를 하였다.

자신을 주제로 마인드맵을 작성한 후에 키워드를 찾아 포트폴리오 사이트의 주제를 설정하도록 지도하였다.

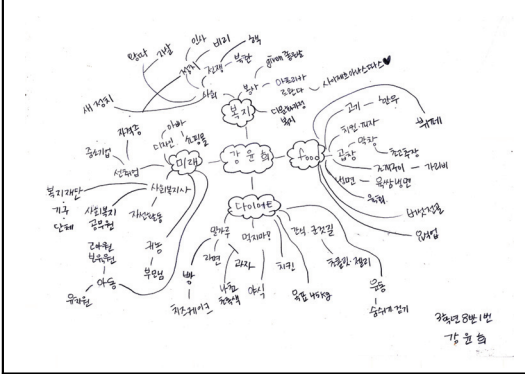
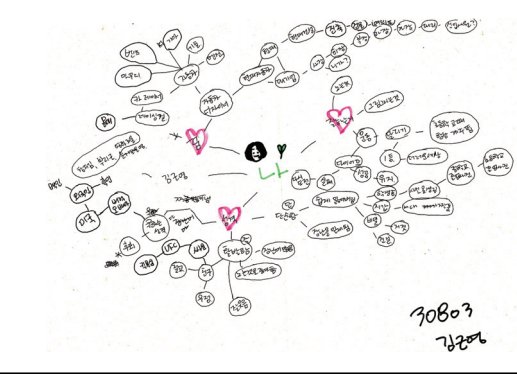
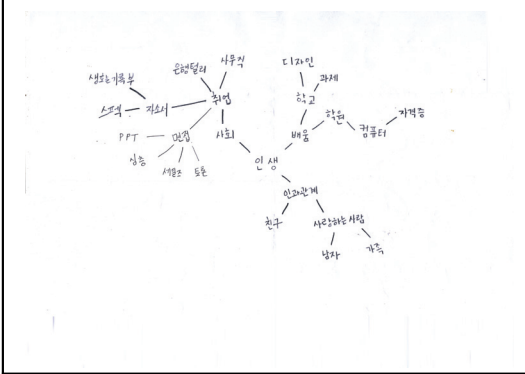
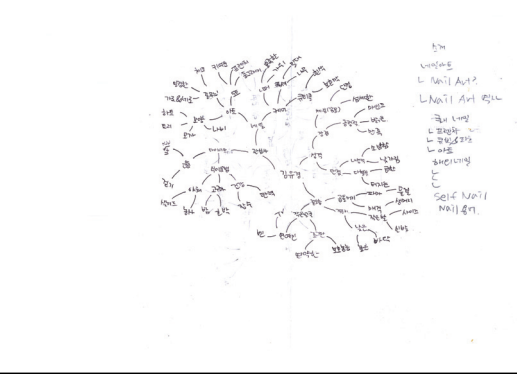
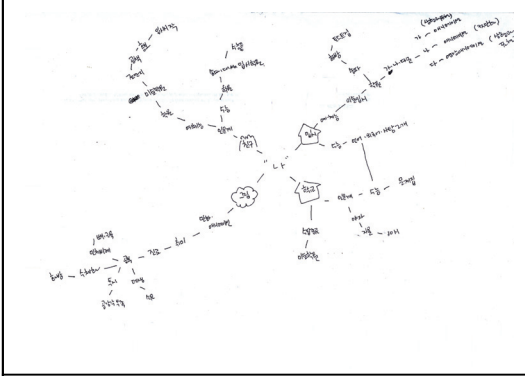
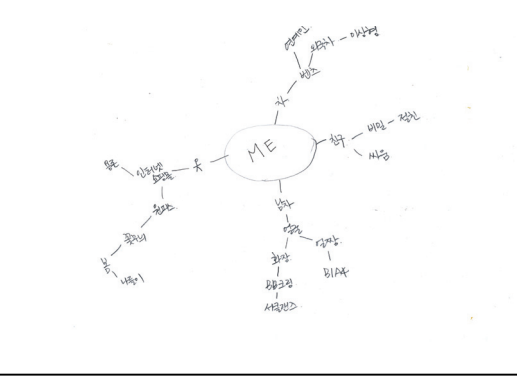
〈표 13〉 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도안 (1차시)

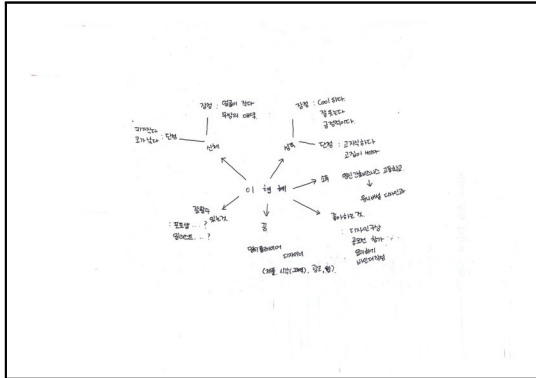
대상		특성화 고등학교 3학년	차시	1/8차시	
주제		아이디어 발상			
학습목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹디자인의 개념 및 특성</li> <li>• 포트폴리오의 특징과 종류</li> <li>• 마인드맵을 통한 키워드를 찾아 주제를 설정</li> </ul>			
학습준비물		파워포인트자료, 활동지			
단계	학습과정	교수-학습활동	시간	지도 시 유의점	
도입	준비, 동기유발, 감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습동기 유발               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인 포트폴리오 사이트 제시</li> <li>- 포트폴리오의 목적을 생각해 보도록 유도</li> </ul> </li> <li>• 학습목표 제시</li> </ul>	20분	자연스러운 수업 분위기를 조성	
전개	이론, 학습활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹디자인의 개념과 제작 원리 설명-파워포인트 자료를 이용하여 웹디자인의 개념 및 웹디자이너에 업무에 대해 설명</li> </ul>	50분		

단계	학습과정	교수-학습활동	시간	지도 시 유의점			
전 개	이론, 학습활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹디자인의 개념과 제작 원리 설명-파워포인트 자료를 이용하여 웹디자인의 개념 및 웹디자이너에 업무에 대해 설명</li> </ul> <div data-bbox="463 491 908 819"> <h3>웹 디자이너(web designer)</h3> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="480 580 609 785"> <b>UI 디자이너</b>          - User Interface(사용자 인터페이스)의 역할로 웹사이트를 디자인하는 사람을 말한다.          - 주로 에이전시 소속으로 웹 사이트 신규 구축 사이트를 디자인 한다.       </td> <td data-bbox="620 580 749 785"> <b>운영 디자이너</b>          - 소속된 회사 사이트를 운영, 리뉴얼, 행정, 블로그등을 관리 (유저 보우)          - 대부분은 구축된 사이트 특히 쇼핑몰(백화점, 민박등)의 이벤트/강의전 등을 디자인하는 사람을 말한다.       </td> <td data-bbox="759 580 891 785"> <b>유사 및 관련 직종</b>          - 퍼블리셔 (publisher)          - 플래서          - 기획자          - 그래픽 디자이너(GUD)          Graphics User Interface       </td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 포트폴리오 개념 및 종류 설명 -포트폴리오에 대해 설명하고 포트폴리오가 디자이너에게 왜 필요한지에 대해 생각해 볼 수 있도록 유도</li> </ul> <div data-bbox="463 1001 908 1658"> <h3>포트폴리오(portfolio)</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 포트폴리오는 서류가방, 자료수집첩, 자료 묶음 등을 뜻한다. 자신의 이력이나 경력 또는 실력 등을 알아볼 수 있도록 자신이 과거에 만든 작품이나 관련 내용 등을 모아 놓은 자료첩 또는 자료 묶음, 작품집으로, 실기와 관련된 경력증명서이다.</li> <li>- 예전에는 바인더, 클리퍼파일, 스크랩북 등을 이용했는데, 정보통신 기술의 발달로 디스켓이나 CD-ROM-비디오 등을 이용하는 경향이 높고 있다. 자신의 실력을 남에게 보여주기 위한 자료첩이기 때문에 자신의 독창성과 능력을 한눈에 알아볼 수 있도록 간단 명료하게 만드는 것이 좋다.</li> </ul> <h3>포트폴리오의 필요성</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자이너에게 포트폴리오는 현재와 그보다 중요한 미래를 좌우할 수도 있는 표 현 수단이다.</li> <li>- 포트폴리오 기획은 디자이너 자신이 현장에 없더라도 자신의 이야기를 충분히 전달할 수 있는 방식이어야 한다.</li> <li>- 따라서 포트폴리오 만들기는 혼자, 혹은 대학에서 진행했던 리스한 프로젝트를 잘 정리된 작품집(collection)으로 탐바꿈하는 것과 같다.</li> <li>- 이러한 포트폴리오는 디자이너로 취업 시 필수요건이며 디자이너의 역량은 물론 잠재능력까지 보여줄 수 있는 중요한 수단이다</li> <li>- 기업에서도 디자이너를 채용 시에 중요시하는 것 중 하나가 포트폴리오이며 특 히나 경력자의 경우가 아니라 신입 디자이너의 경우라면 기존회사에 대한 이력 과 디자인 작업물을 확인할 수 없으므로 포트폴리오로 구직자를 판단하는 것이 큰 기준이 된다.</li> </ul> </div>	<b>UI 디자이너</b> - User Interface(사용자 인터페이스)의 역할로 웹사이트를 디자인하는 사람을 말한다. - 주로 에이전시 소속으로 웹 사이트 신규 구축 사이트를 디자인 한다.	<b>운영 디자이너</b> - 소속된 회사 사이트를 운영, 리뉴얼, 행정, 블로그등을 관리 (유저 보우) - 대부분은 구축된 사이트 특히 쇼핑몰(백화점, 민박등)의 이벤트/강의전 등을 디자인하는 사람을 말한다.	<b>유사 및 관련 직종</b> - 퍼블리셔 (publisher) - 플래서 - 기획자 - 그래픽 디자이너(GUD) Graphics User Interface	50분	<p>웹디자인의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 지도하며, 포트폴리오를 통해 자신을 효과적으로 표현할 수 있도록 지도</p>
<b>UI 디자이너</b> - User Interface(사용자 인터페이스)의 역할로 웹사이트를 디자인하는 사람을 말한다. - 주로 에이전시 소속으로 웹 사이트 신규 구축 사이트를 디자인 한다.	<b>운영 디자이너</b> - 소속된 회사 사이트를 운영, 리뉴얼, 행정, 블로그등을 관리 (유저 보우) - 대부분은 구축된 사이트 특히 쇼핑몰(백화점, 민박등)의 이벤트/강의전 등을 디자인하는 사람을 말한다.	<b>유사 및 관련 직종</b> - 퍼블리셔 (publisher) - 플래서 - 기획자 - 그래픽 디자이너(GUD) Graphics User Interface					

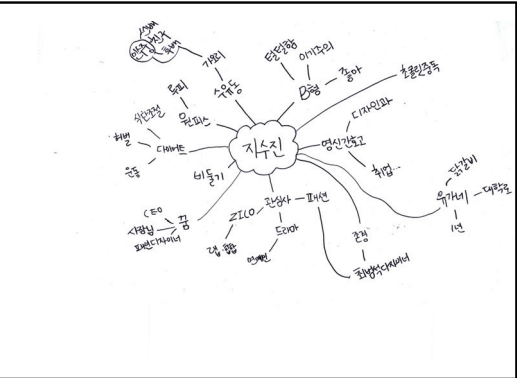
단계	학습과정	교수-학습활동	시간	지도 시 유의점
전 개	이론, 학습활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마인드맵</li> <li>-본인을 주제로 마인드맵을 작성</li> <li>-단어들을 조합하거나 유추하여서 주제를 도출할 수 있도록 유도</li> </ul> 	50분	
정 리	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마인드맵을 응용하여 주제를 설정</li> <li>• 차시 학습 진행과정을 설명</li> </ul>	10분	

<그림 2> 마인드맵

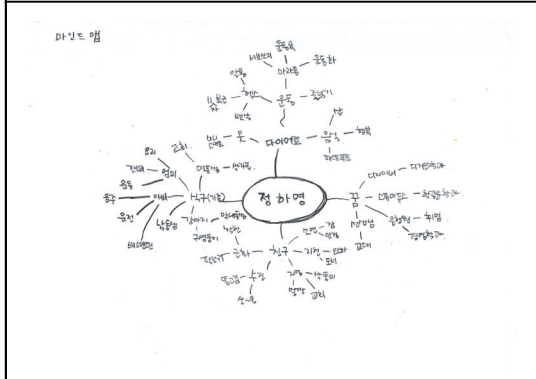
<그림 2-1> - <그림 2-12>	
 <p>A hand-drawn mind map with a central cloud containing the word '나' (I). Branches include '생각' (Thought), '행동' (Action), '감정' (Emotion), '인생' (Life), '직업' (Career), '가족' (Family), '친구' (Friends), '취미' (Hobbies), '건강' (Health), '돈' (Money), '성공' (Success), '실패' (Failure), '희망' (Hope), '꿈' (Dream), '열정' (Passion), '헌신' (Dedication), '책임' (Responsibility), '의무' (Duty), '사랑' (Love), '존경' (Respect), '배려' (Consideration), '협력' (Cooperation), '타협' (Compromise), '협동' (Teamwork), '경쟁' (Competition), '승리' (Victory), '패배' (Defeat), '승리' (Victory), '패배' (Defeat), '승리' (Victory), '패배' (Defeat).</p>	 <p>A hand-drawn mind map with a central circle containing '나' (I). It features a complex network of branches with many small circles and lines, including terms like '생각', '행동', '감정', '인생', '직업', '가족', '친구', '취미', '건강', '돈', '성공', '실패', '희망', '꿈', '열정', '헌신', '책임', '의무', '사랑', '존경', '배려', '협력', '타협', '협동', '경쟁', '승리', '패배', '승리', '패배', '승리', '패배'.</p>
<그림 2-1> 「마인드맵」 강윤희	<그림 2-2> 「마인드맵」 김근영
 <p>A hand-drawn mind map with a central circle containing '나' (I). Branches include '생각', '행동', '감정', '인생', '직업', '가족', '친구', '취미', '건강', '돈', '성공', '실패', '희망', '꿈', '열정', '헌신', '책임', '의무', '사랑', '존경', '배려', '협력', '타협', '협동', '경쟁', '승리', '패배', '승리', '패배', '승리', '패배'.</p>	 <p>A hand-drawn mind map with a central circle containing '나' (I). It features a complex network of branches with many small circles and lines, including terms like '생각', '행동', '감정', '인생', '직업', '가족', '친구', '취미', '건강', '돈', '성공', '실패', '희망', '꿈', '열정', '헌신', '책임', '의무', '사랑', '존경', '배려', '협력', '타협', '협동', '경쟁', '승리', '패배', '승리', '패배', '승리', '패배'.</p>
<그림 2-3> 「마인드맵」 김유리	<그림 2-4> 「마인드맵」 김유경
 <p>A hand-drawn mind map with a central circle containing '나' (I). Branches include '생각', '행동', '감정', '인생', '직업', '가족', '친구', '취미', '건강', '돈', '성공', '실패', '희망', '꿈', '열정', '헌신', '책임', '의무', '사랑', '존경', '배려', '협력', '타협', '협동', '경쟁', '승리', '패배', '승리', '패배', '승리', '패배'.</p>	 <p>A hand-drawn mind map with a central circle containing 'ME'. Branches include '생각', '행동', '감정', '인생', '직업', '가족', '친구', '취미', '건강', '돈', '성공', '실패', '희망', '꿈', '열정', '헌신', '책임', '의무', '사랑', '존경', '배려', '협력', '타협', '협동', '경쟁', '승리', '패배', '승리', '패배', '승리', '패배'.</p>
<그림 2-5> 「마인드맵」 김진경	<그림 2-6> 「마인드맵」 김희진



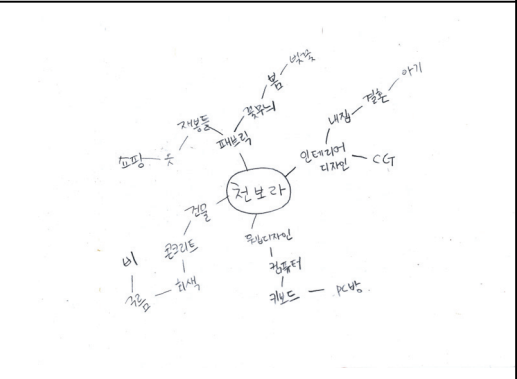
<그림 2-7> 「마인드맵」 이현혜



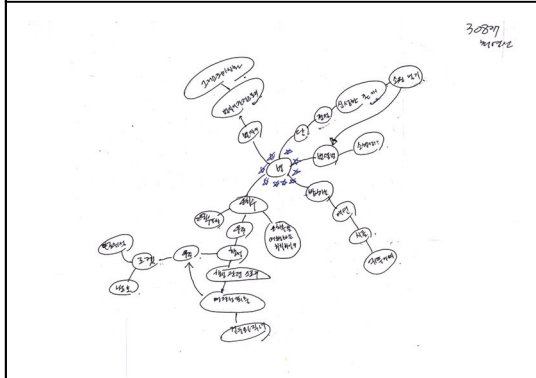
<그림 2-8> 「마인드맵」 지수진



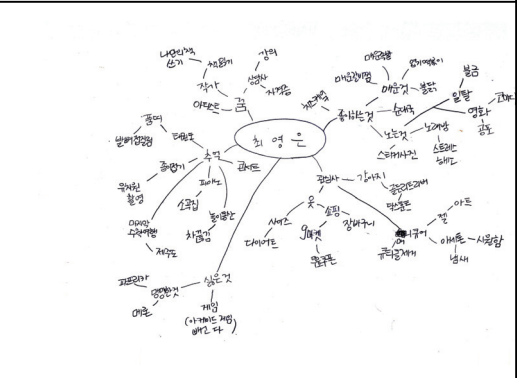
<그림 2-9> 「마인드맵」 정하영



<그림 2-10> 「마인드맵」 천보라



<그림 2-11> 「마인드맵」 최연선



<그림 2-12> 「마인드맵」 최영은

### 활동 내용 분석

본 수업은 웹디자인의 개념과 특성을 이해하여 효과적인 포트폴리오 웹사이트를 제작하는데 그 목적이 있다.

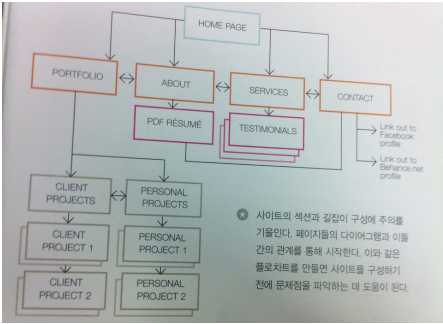
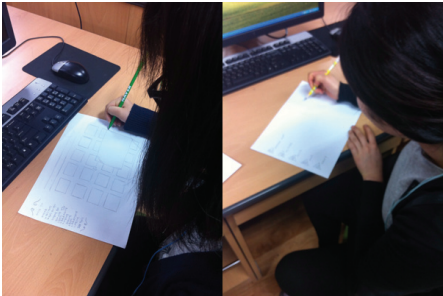
<표 13>은 포트폴리오 웹사이트의 주제를 설정하기 위한 학습지도안이다. 웹디자인의 개념을 알아보고 효과적으로 웹사이트를 만들 수 있도록 웹사이트의 특성을 설명한다. 포트폴리오에 대해 이해시키며 개인 포트폴리오 웹사이트를 제시하여 학습동기를 유발시킨다.

<그림 2>은 자신을 주제로 하여 마인드맵을 작성한 후 키워드를 찾아내어 디자인 콘셉트(concept) 및 주제를 설정하도록 한다.

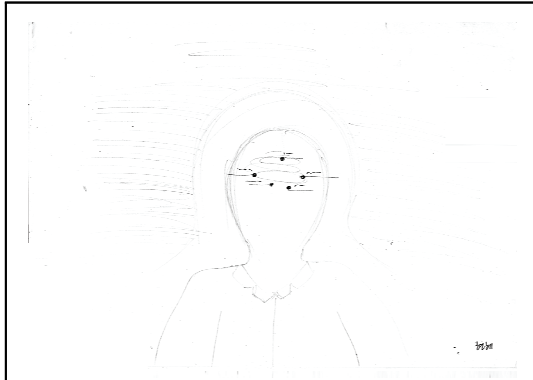
2차시 학습지도안은 디자인을 구조화하는 단계로 포트폴리오 사이트의 구조도를 작성하며 메인 페이지를 스케치해 봄으로써 계획성 있고 체계적으로 포트폴리오 웹사이트를 제작할 수 있도록 지도하였다.

<표 14> 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도안 (2차시)

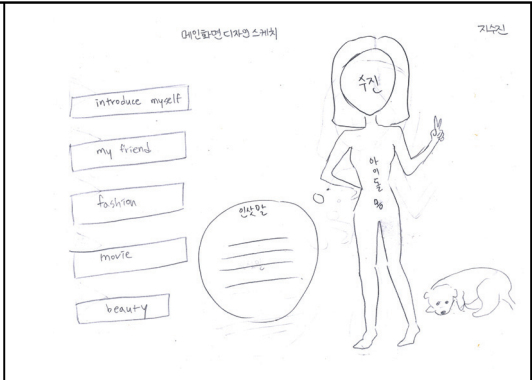
대상		특성화 고등학교 3학년	차시	1/2차시	
주제		디자인 구조화 (실습)			
학습목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹사이트 구조도를 사용자 입장에서 편리하게 작성</li> <li>• 스토리보드 작성을 통해 체계적으로 디자인</li> <li>• 스케치하는 습관</li> </ul>			
학습준비물		파워포인트자료, 활동지			
단계	학습과정	교수-학습활동	시간	지도 시 유의점	
도입	준비, 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 학습 확인</li> <li>• 학습동기 유발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시에 학생들의 주제 선정한 것을 이야기한다.</li> <li>- 보완하거나 추가할 부분을 생각해 볼 수 있도록 한다.</li> </ul> </li> <li>• 학습목표 제시</li> </ul>	15분	자연스러운 수업 분위기를 조성	

단계	학습과정	교수-학습활동	시간	지도 시 유의점
전개	이론, 학습활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹사이트 구조도 작성 -웹사이트 구조도의 작성예시를 제시</li> </ul>  <p>-학생들이 주제선정에 맞게 하위메뉴를 설정하며 사용자 입장에서 편리 하도록 웹사이트 구조도를 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 메인화면 스케치 작성 -첫 화면이 되는 웹사이트 포트폴리오의 메인 화면을 스케치</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스토리보드 작성 -메인 페이지부터 서브 페이지 까지 디자인 화면 들을 그림으로 그려보고 계획해 본다.</li> </ul>	50분	
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 자신이 작성한 메인화면과 스토리보드를 설명 할 수 있게 한다.</li> <li>• 아이디어가 좋은 학생은 독려해주고 보완점이 있는 학생은 지도해 준다.</li> <li>• 차시 학습 진행과정을 설명한다.</li> </ul>	15분	

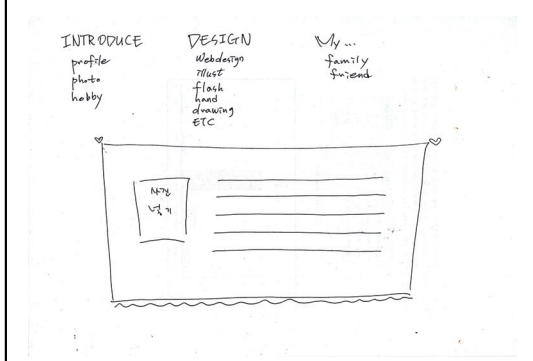




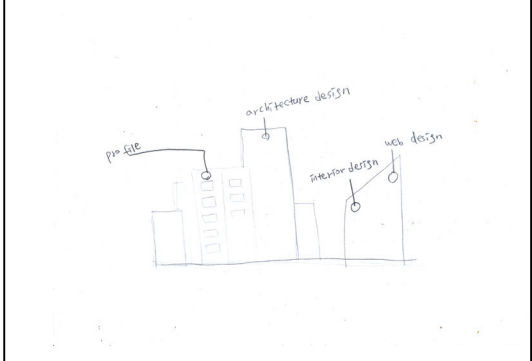
<그림 3-7> 「메인화면 스케치」 이현혜



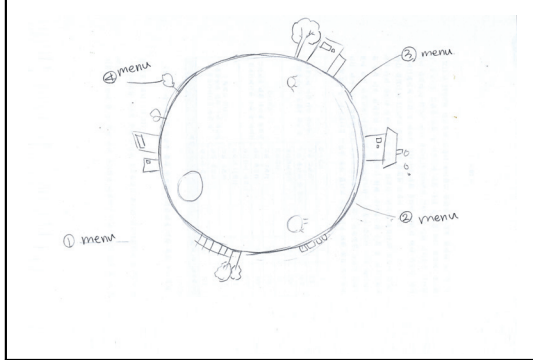
<그림 3-8> 「메인화면 스케치」 지수진



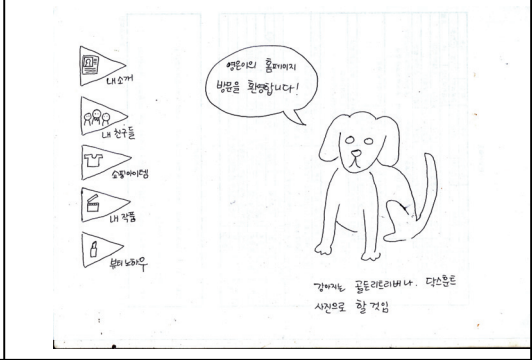
<그림 3-9> 「메인화면 스케치」 정하영



<그림 3-10> 「메인화면 스케치」 천보라



<그림 3-11> 「메인화면 스케치」 최연선



<그림 3-12> 「메인화면 스케치」 최영은

### 활동 내용 분석

본 수업은 포트폴리오 웹사이트를 제작하기 전에 사용자 입장에서 편리한 구조와 효과적으로 자신을 표현하기 위한 카테고리 선정을 위해 웹사이트 구조도를 작성해 본다. 또한 그래픽툴을 이용하여 시각화하기 전에 스케치를 해봄으로써 스케치하는 습관을 들이도록 한다. 학생들이 계획성 있게 포트폴리오 사이트를 제작할 수 있도록 메인화면(사이트의 첫 화면)부터 서브 페이지까지 그려보도록 한다.

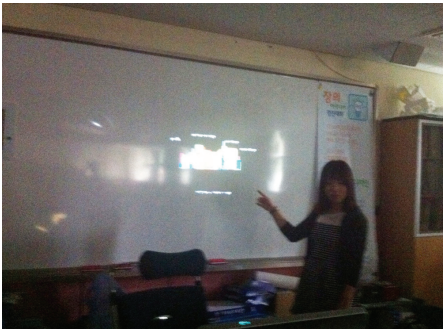
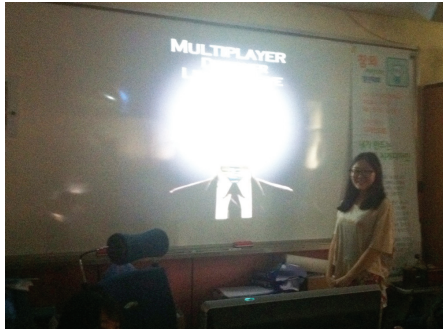
학생들은 자신의 사이트를 주제 선정부터 전체적인 페이지 계획까지 해봄으로써 웹디자인의 개념 및 특성을 경험을 통해 이해할 수 있으며 포트폴리오를 제작해 보며 자신의 작업을 성찰할 기회를 갖게 되며 포트폴리오를 기획하면서 자기애를 표현하고 자신의 강점을 찾아내어 자신감을 가질 수 있다. 또한 자신만의 스타일을 창조해 낼 수 있는 기회가 된다.

〈그림 3〉는 메인화면을 스케치 해봄으로써 그래픽툴을 바로 사용하기보다는 사용 전에 스케치하는 습관을 가지도록 돕는다. 학생들은 스케치 활동을 통해 아이디어 및 구성 조형을 할 수 있다.

8차시 학습지도안은 발표를 통한 커뮤니케이션 능력을 향상시키고자 하는 단계로 학생들이 완성된 포트폴리오 사이트를 자신의 강점을 잘 표현할 수 있도록 파워포인트를 이용하여 발표자료를 제작하고 조리 있게 발표할 수 있도록 지도하였다.

〈표 15〉 웹디자인 포트폴리오 과정 학습지도안 (8차시)

대상	특성화 고등학교 3학년	차시	1/8차시
주제	발표 및 평가		
학습목표	• 커뮤니케이션 능력을 키운다.		
학습준비물	파워포인트자료		

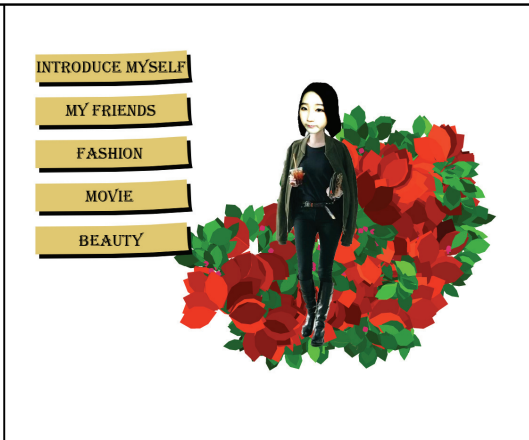
단계	학습과정	교수-학습활동	시간	지도 시 유의점
도입	준비, 동기유발, 감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 학습 확인</li> <li>• 학습동기 유발 -학생들이 준비한 프레젠테이션을 효과적으로 발표할 수 있도록 지도</li> <li>• 학습목표 제시</li> </ul>	10분	자연스러운 수업 분위기를 조성
전개	발표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 돌아가며 자신의 작품을 발표하도록 한다.</li> </ul>  	60분	소란스럽지 않게 주의 집중을 시킨다.
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들이 작품에 대해 서로 이야기 해보는 시간을 갖는다. -타인의 작품을 보며 자신의 부족한 부분은 배울 수 있고 보는 눈을 키울 수 있다.</li> </ul>	10분	

<그림 4> 메인화면 디자인

<그림 4-1> - <그림 4-12>	
	
<그림 4-1> 「메인화면」 강윤희	<그림 4-2> 「메인화면」 김근영
	
<그림 4-3> 「메인화면」 김유리	<그림 4-4> 「메인화면」 김유경
	
<그림 4-5> 「메인화면」 김진경	<그림 4-6> 「메인화면」 김희진



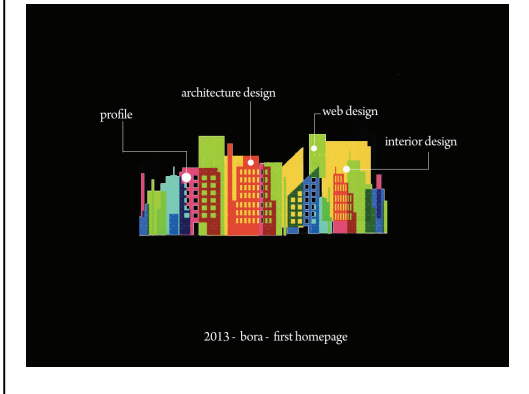
<그림 4-7> 「메인화면」 이현혜



<그림 4-8> 「메인화면」 지수진



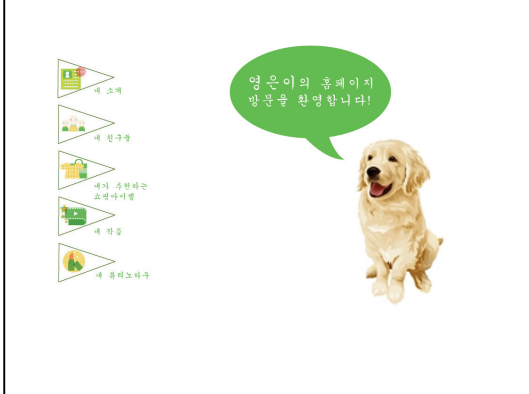
<그림 4-9> 「메인화면」 정하영



<그림 4-10> 「메인화면」 천보라



<그림 4-11> 「메인화면」 최연선



<그림 4-12> 「메인화면」 최영은

## 활동 내용 분석

본 수업은 학생들이 본인의 포트폴리오 사이트 작업과정과 완성 작품을 파워포인트를 이용하여 프레젠테이션을 작업한 후에 효과적으로 자신을 홍보하도록 하였다.

학생들은 자신들이 작품을 발표하며 자신감을 키우고 사람들 앞에서 말하는 연습을 통해 디자이너로서 중요한 커뮤니케이션 능력 향상을 돕고자 하였다.

8차시 수업 후에 학생들은 작품을 완성하는 과정 중에 어렵고 힘들었지만 완성했다는 뿌듯함이 가장 크다고 느꼈으며 그만큼 보람도 있고 자신감도 얻었다는 학생이 다수였다.

또한 새로운 분야에 대해 배운 것이 신기하고 재미있었다는 의견이 많았으며 학교 수업보다 취업에 도움이 많이 될 것 같다고 긍정적으로 표현했다.

웹디자인에 대해 알고는 있었지만 이번 수업을 통해 제대로 알게 되었으며 고등학교 졸업자라서 디자이너의 문이 좁다고 우려하고 있었는데 조금은 도전해 볼 용기가 생겼다는 의견도 있었다.

우리 고등학생들은 자격증이 취업의 최우 선이라고 생각했는데 디자이너로 취업하려면 포트폴리오가 필수라는 것은 잘 몰랐다고 앞으로 자격증 뿐 아니라 이번에 배운 수업을 통해 포트폴리오를 더 업그레이드하여 취업의 문을 두드릴 것이다. 라는 학생도 있었다.

〈그림 4〉은 학생들이 1차시에 마인드맵을 통해 주제를 선정한 후 2차시에 스케치한 내용을 3차시부터 7차시까지 그래픽툴을 이용하여 완성한 포트폴리오의 웹사이트 메인화면이다.

2) 수업 결과물

<그림 5> 학생작품

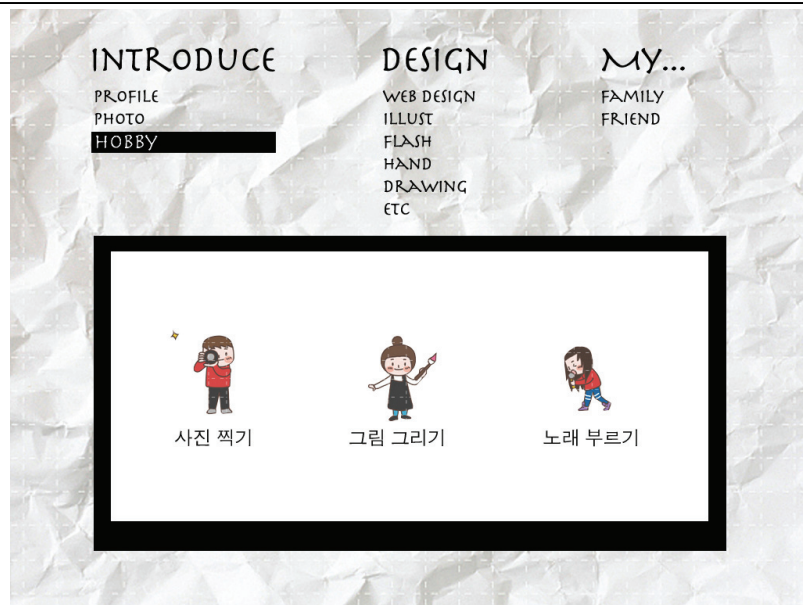
<그림 5-1>	
메인화면	 <p>The main screen design features a dark background. At the top, the text "MULTIPLAYER DESIGNER LEEHYEONHYE" is displayed in a white, serif font. Below the text is a glowing lightbulb where the filament is replaced by a human brain with yellow highlights. A small black dot with the text "LIKE?" is positioned to the right of the brain. The lightbulb is mounted on a neck and shoulders of a person wearing a dark suit jacket, a white shirt, and a dark tie.</p>
서브화면 1/2	 <p>The sub-screen design features a dark background. At the top, the text "MULTIPLAYER DESIGNER LEEHYEONHYE" is displayed in a white, serif font. Below the text is a white-bordered rectangular area containing the word "DESIGN" in the center. Surrounding "DESIGN" are several other words: "FAMILY" (top), "ANI" (top right), "WEB" (left), "EDIT" (right), "FRIEND" (bottom left), and "MUSIC" (bottom right). In the top left corner of the white-bordered area, there is a small box with the text "LIKE?" and a close button icon in the top right corner.</p>

<그림 5-2>

메인화면

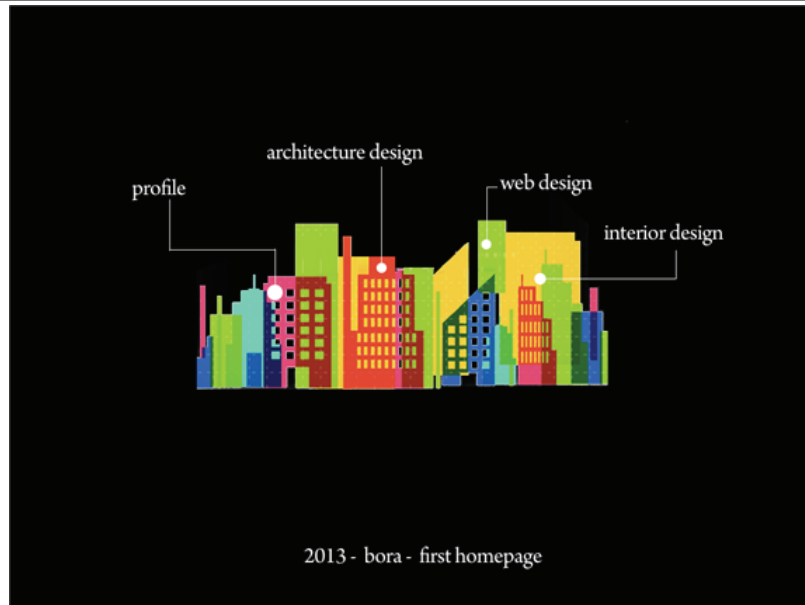


서브화면 1

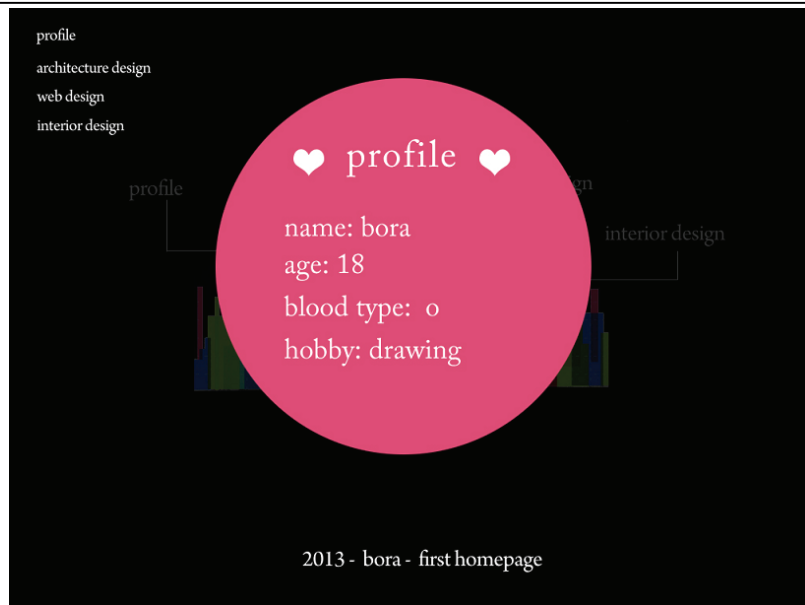


<그림 5-3>

메인화면



서브화면 1

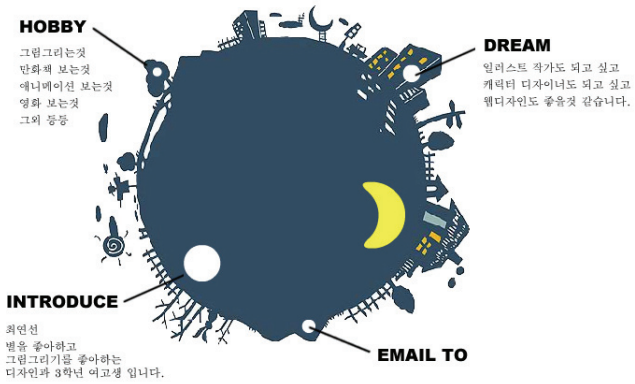


<그림 5-4>

메인화면



서브화면 1



<그림 5-5>

메인화면



서브화면 1



<그림 5-6>

메인화면	 <p>A screenshot of a main menu page. On the left, there is a vertical list of menu items: 'HOME' (with a lightbulb icon), 'Me? 바', 'Nail Art?', 'Nail history', 'Nail', 'Self Nail'. To the right, there are handwritten labels: 'My page' in purple, '이름...김영경' in red, 'Lr...19' in red, and '이메일...dbrud08@naver.com' in red.</p>
서브화면 1	 <p>A screenshot of a sub-menu page titled 'Self Nail ...!'. On the left, the same menu items as the main page are listed. The main content area contains several handwritten labels: '유권생의 연세' in blue, '달빛샤워의 coffee break' in blue, '차밍밍의 차밍차 25회' in orange, '종의 개개원사' in red, '꿈의 연세' in orange, and '살의 차밍차' in blue.</p>

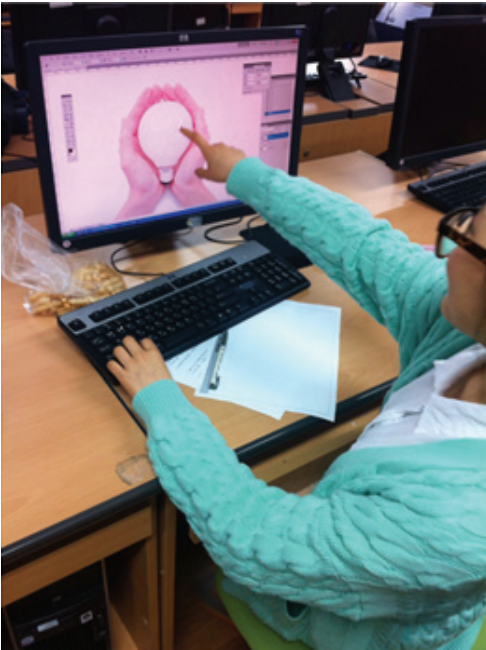
〈그림 6〉 수업장면



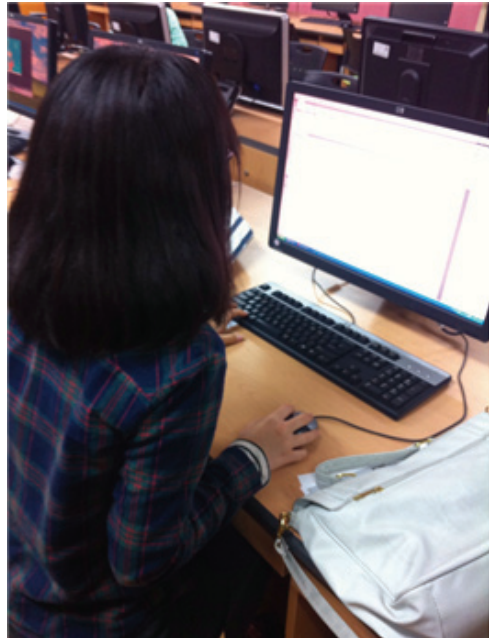
1차시 이론 수업 장면



3차시 프로그램 툴 교육 장면



3차시 학생수업 장면



4차시 학생수업 장면



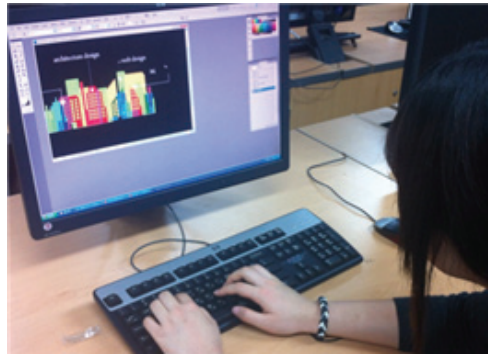
5차시 학생 수업지도 장면



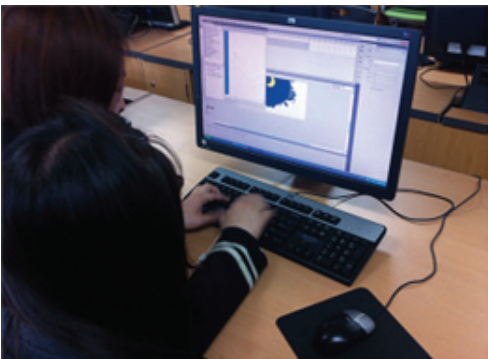
5차시 학생 수업지도 장면



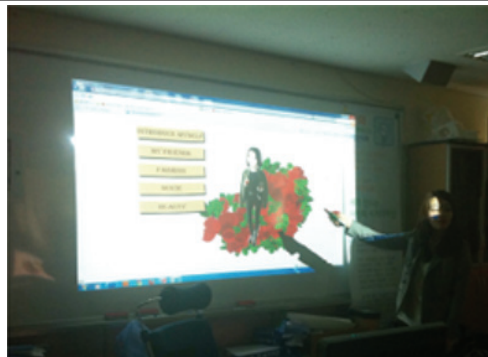
6차시 학생 수업 장면



7차시 학생 수업 장면



7차시 학생 수업지도 장면



8차시 학생 수업지도 장면

## V. 결 론

본 논문은 우리나라 특성화 고등학교의 디자인과 실태 분석과 함께 웹디자인 현황 분석과 포트폴리오의 필요성을 제안하여 포트폴리오 교육을 위한 프로그램을 개발하고 활용 방안을 연구하였다. 또한 이를 직접 연구수업에 적용하고 분석하여 교육적 효과 및 포트폴리오 교육의 활성화 방안을 모색하였다.

특성화 고등학교는 기존 실업계 고등학교의 대안적 학교 모형으로 취업과 창업 등에 필요한 진로개발 역량을 강조하고 있다.

최근에는 취업 중심 학과 개편을 위해 특성화 고등학교의 디자인과가 신설 증가되고 있다. 이러한 특성화 고등학교 디자인과 학생이 사회 현장으로 나아가고자 할 때 가장 필요한 것은 포트폴리오이며 포트폴리오는 자신의 작품을 효과적으로 드러내기 위한 수단으로 디자이너에게는 취업 시 필수요건이며 자신의 능력을 보여줄 수 있는 이력서와 같은 것이다. 이러한 의미에서 포트폴리오 교육은 절실히 필요하다.

본 논문에서는 포트폴리오의 효과적인 제작을 위해 웹사이트에 탑재하는 포트폴리오 과정을 제안하였다. 이는 웹사이트는 누구나 쉽게 온라인에서 확인할 수 있는 강점이 있어 접근성도 쉽고 가독성도 높기 때문이다.

웹디자인 포트폴리오 교육 개발을 위해 특성화 고등학교 디자인과 3학년 학생을 대상으로 수업을 진행하여 수업 전 설문조사와 수업 후 설문조사를 통해 포트폴리오 교육의 필요성 및 만족도를 알아보았으며 기존 특성화 고등학교의 그래픽 툴 위주의 수업을 보완하고자 아이디어 발상을 통한 주제 설정 및 학생 자신이 직접 계획하고 주도하여 진행하는 수업으로 프로그램을 제시하였다.

웹디자인 포트폴리오 수업은 총 8차시로 이루어졌으며 1차시에는 웹디자인

과 포트폴리오의 개념 및 특성을 이해하며 마인드맵을 통해 포트폴리오 웹사이트  
의 주제를 설정하도록 하였다. 2차시에는 1차시에 설정한 주제를 토대로  
웹사이트 구조도를 그려보고 메인 페이지를 스케치 해보면서 그래픽 툴로 작  
업하기 전에 스케치 하는 습관을 가질 수 있도록 하였으며, 3차시부터 7차시  
까지는 스케치한 작업물을 그래픽툴을 이용하여 시각화하도록 하였다. 최종 8  
차시 수업에서는 웹사이트를 완성 후 학생들이 자신의 작품을 발표하도록 하  
여 발표를 통해 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있도록 하였다.

총 8차시에 걸친 수업 결과 학생들은 작품을 완성하는 과정 중에 어렵고 힘들  
었지만 완성했다는 뿌듯함이 가장 크다고 느꼈으며 그만큼 보람도 있고 자신감도  
얻었다는 학생이 다수였다.

또한 새로운 분야에 대해 배운 것이 신기하고 재미있었다는 의견이 많았으  
며 학교 수업보다 취업에 도움이 많이 될 것 같다고 긍정적으로 표현했다.

고등학교 졸업자로서 디자이너의 문이 좁다고 우려하고 있었는데 조금은 도전해  
볼 용기가 생겼다는 의견도 있었다.

웹디자인 포트폴리오 교육이 학생들에게 끼친 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 학생들은 주제 선정부터 전체적인 페이지를 계획 해봄으로써 웹디자  
인의 개념 및 특성을 경험을 통해 이해할 수 있었다.

둘째, 포트폴리오를 제작해 보며 자신의 작업을 성찰할 기회를 갖게 되며 웹사  
이트 포트폴리오를 완성 후 자신감과 성취감을 얻게 되었다.

셋째, 사회 현장으로 나가기 위해 필수 요건인 포트폴리오 제작을 통해 취  
업의 발판을 마련할 수 있는 계기가 되었다.

이처럼 본 연구를 실시한 결과 긍정적인 교육적 효과를 얻을 수 있었다. 이러  
한 웹디자인 포트폴리오 교육이 체계적이고 지속적으로 이루어지기 위해서는 웹디  
자인 포트폴리오 교육에 대한 활성화 방안이 반드시 필요하다. 또한 효과적으

로 포트폴리오를 제작하기 위해서는 웹디자인 교육도 함께 이루어져야 하겠다.

웹디자인 포트폴리오 교육은 학생들이 취업에 자신감을 가지게 되는 긍정적인 결과를 가져왔다. 따라서 웹디자인 포트폴리오 교육 활성화를 위해서 교사의 자기개발을 위한 적극적인 태도가 필요하며 전문성을 가진 교사의 채용이 이루어지거나 외부강사의 효과적인 활용이 요구된다.

웹디자인 포트폴리오 교육의 긍정적인 영향을 이해하며 특성화 고등학교에서 디자인과 학생들이 사회 현장으로 나아갈 때에 어려움이 없도록 포트폴리오와 관련된 다양한 프로그램 개발과 연구가 활발하게 이루어져야 할 것이다.

## 참고 문헌

### < 단행본 >

- 강성원 , 『특성화고등학교 발전방안 연구』 , 한국직업능력개발원, 2000
- 강영혜 , 『특성화고등학교의 실태와 개선방안 연구』 , 한국교육개발원, 2008
- 김영철 , 『특수목적형 고등학교 체제 연구』 , 한국교육개발원, 2003
- 박문각, 『시사상식사전』 , 지식엔진연구소, 2013
- 신윤길 , 『특성화고등학교의 정체성 확립을 위하여』 , 교육부
- 이종태 , 『자율학교 운영 모델 개발 연구』 , 한교육개발원, 2000
- 윤기종 , 『대안특성화고등학교 교육과정 탐구』 , 한국학술정보, 2008
- 정유성 , 『지식정보화 사회에 적합한 고등학교 제도의 혁신 방안 연구』 , 한국교육연구소, 2004
- 차성현 , 『고교 유형에 따른 학교효과 분석을 위한 패널조사 설계: 자율형 고교를 중심으로』 , 한국교육개발원, 2010
- 케이트 캘드웰 , 『포트폴리오 이렇게 만든다』 , 디자인하우스, 2011
- 피터 켄티 , 『웹디자인 교과서』 , 안그라픽스, 2002
- 세종대왕기념사업회편집부, 『한글글꼴용어사전』 , 세종대왕기념사업회, 2000

### < 학위 논문 >

- 김선정, 「특성화고에서의 공예수업에 관한 연구-학교기업을 통한 활용사례를 중심으로」 , 공주대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2012
- 김현진, 「인테리어디자인 포트폴리오의 내용구조 특성에 관한 연구」 , 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2008
- 한상목, 「디자이너 포트폴리오를 통한 객관적 역량평가방법에 관한 연구-시각디자이너를 중심으로」 , 성균관대학교 대학원 석사학위 논문, 2011

< 웹사이트 >

교육부 <http://www.moe.go.kr>

서울아이티 고등학교 홈페이지 <http://www.seoulit.hs.kr>

은평메디텍 고등학교 홈페이지 <http://www.eunpyeong.hs.kr>

예일디자인 고등학교 홈페이지 <http://www.yale-dh.hs.kr>

수원여대 홈페이지 <http://www.swc.ac.kr/>

한국직업능력개발원 <http://www.krivet.re.kr>

# ABSTRACT

## Effective Teaching of Web Design Portfolio for Vocational High School design Classes

Oh, mi seon  
Major in Art Education  
Graduate School of Education  
Sungshin Women's University

The goal of this paper is to understand the current situation of Korean vocational high schools and to suggest a sample web design portfolio curriculum for the design program of a vocational high school.

Vocational high schools are established to develop students' talents in different fields and train the students to be professional in their fields. Its ultimate aim is to reinforce their ability to be prepared for the workplace.

When students in the design program of a vocational high school want to work as designers, they need the best portfolios, through which employers will evaluate their ability as designers. Therefore their portfolios are as important as a resume.

A portfolio is a collection of students' design pieces, and is a critical medium for designers to express themselves. A portfolio is a prerequisite in being hired as a designer and in its importance is equal to a resume in that it shows a designers' potential as well as their capacity.

In order to make a portfolio of that importance effective, this paper observed a real classroom that used a curriculum in which students

created their portfolio on a website.

This study suggested loading the portfolio onto a website because of the advantage of easy access for anybody online. Once the portfolio is loaded onto the website, everybody can look at it and read it easily, thus capturing the employers' attention effectively.

Even if students who studied design do not choose to work as a web designer, but work as a designer in other fields, creating a portfolio is a prerequisite for employment and therefore a necessary part of the curricula. Thus this paper analyzed the current situation of design programs in a Korean vocational high school and the current situation of web design. It suggested the necessity of teaching how to create a portfolio. The subjects of this study were the students of grade 12 in the design program at the Youngshin Nursing and Business High School who were preparing themselves for the work force. The researcher conducted an experimental class in which a sample teaching plan was suggested to direct the creation of a portfolio on a website with the hope that this paper will be a help for future research.