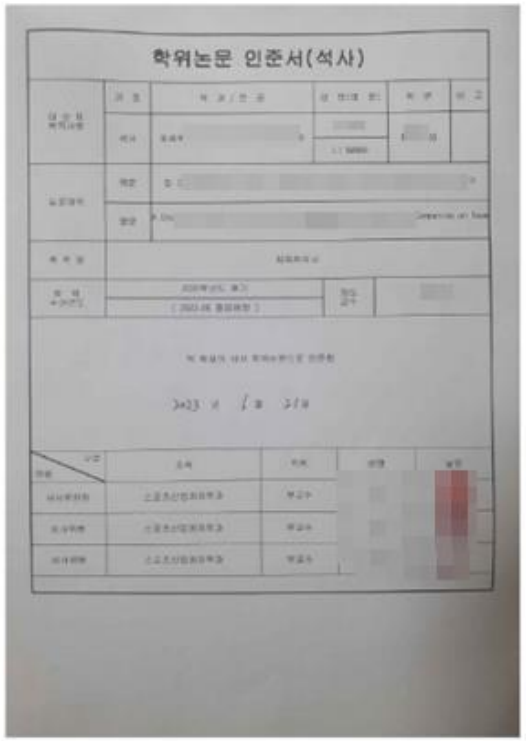
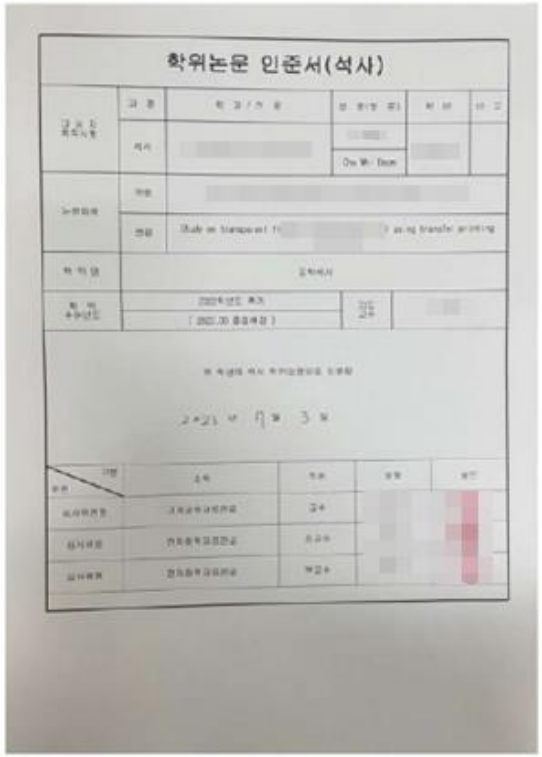
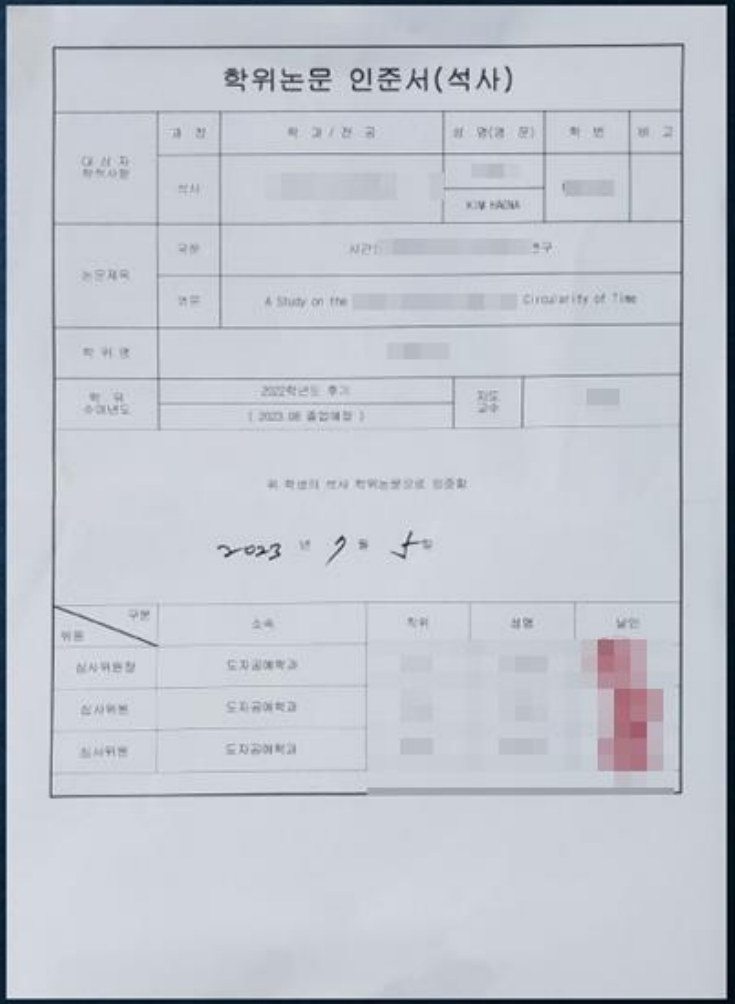
학위논문 문제 사례(1)

ON국민 인준서 문제

1. 어두운 문서

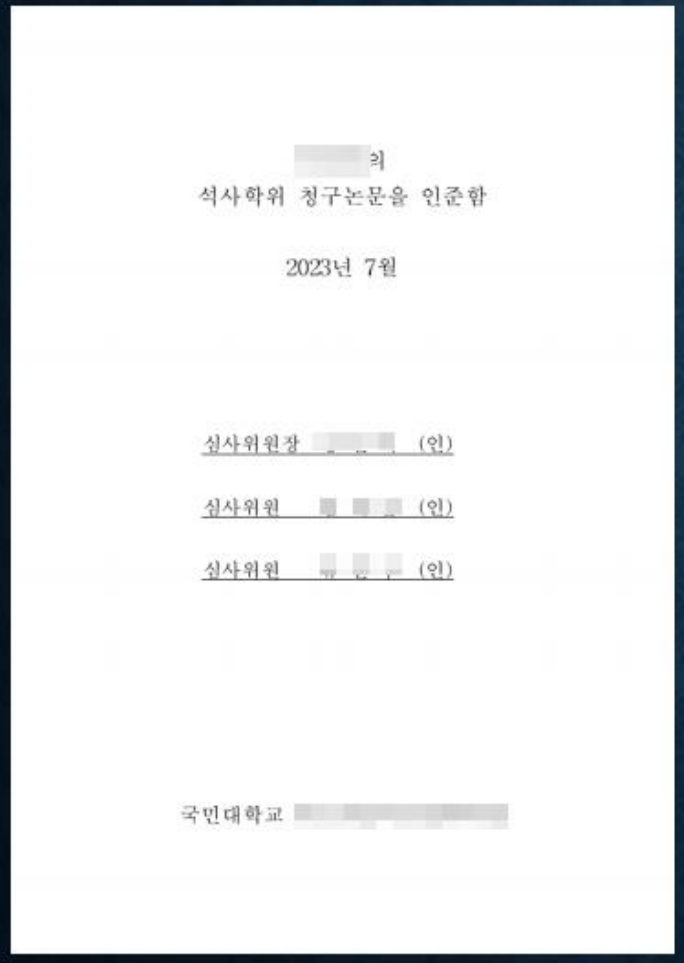


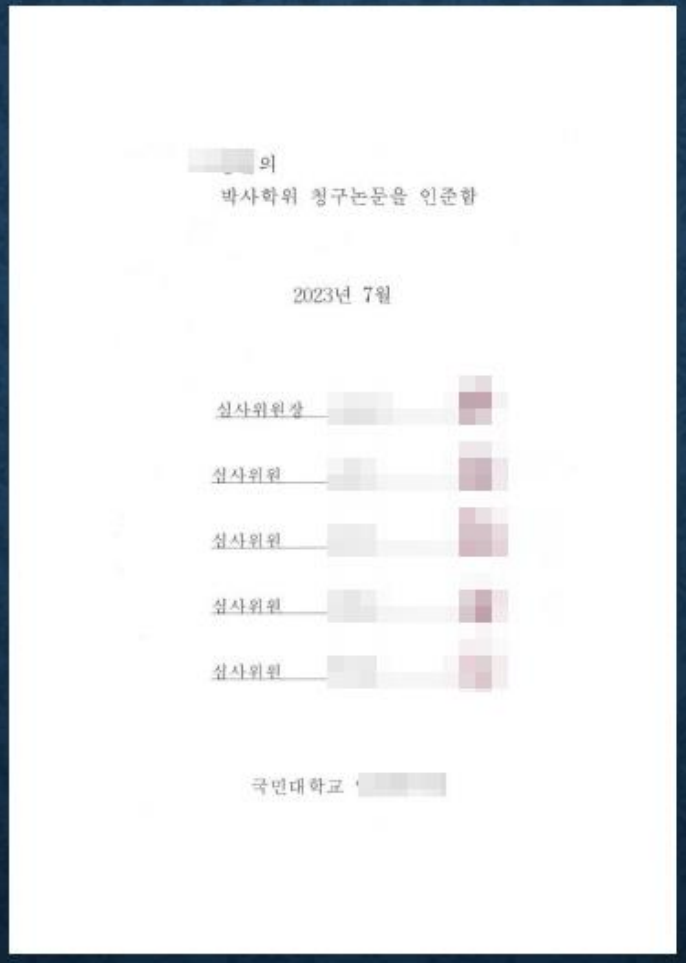


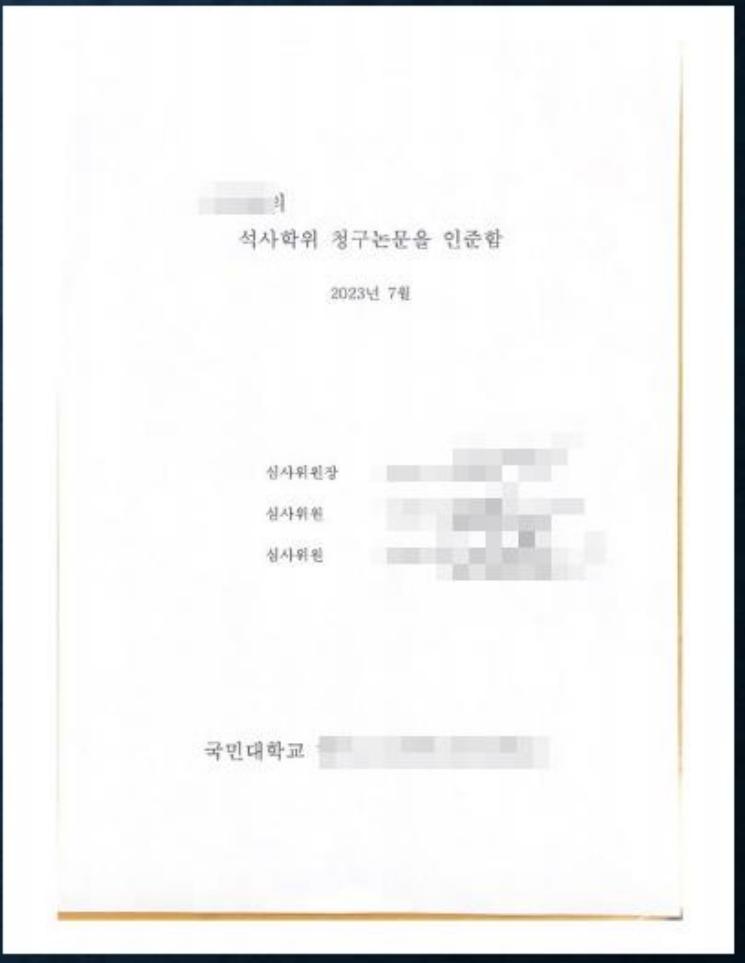


☞ 스캔이 아닌 스마트폰 촬영 후 첨부 시 문서가 어둡게 촬영되는 상황 발생

2. ON국민 인준서 아님





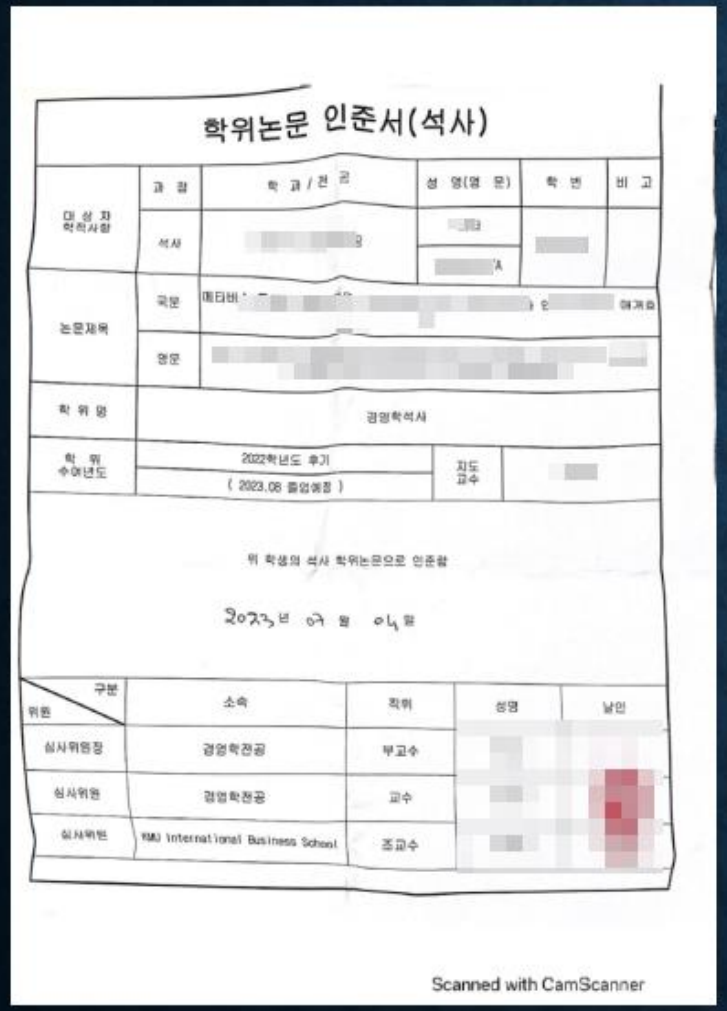


인준서 올리는 곳에는 **ON국민 인준서를 업로드 하라는 말임(논문속인준서가 아니라)**

☞ ON국민 인준서가 아닌 학위논문의 인준서 첨부.

☞ [redacted]

3. 구겨짐, 일그러짐



학위논문 인준서(석사)

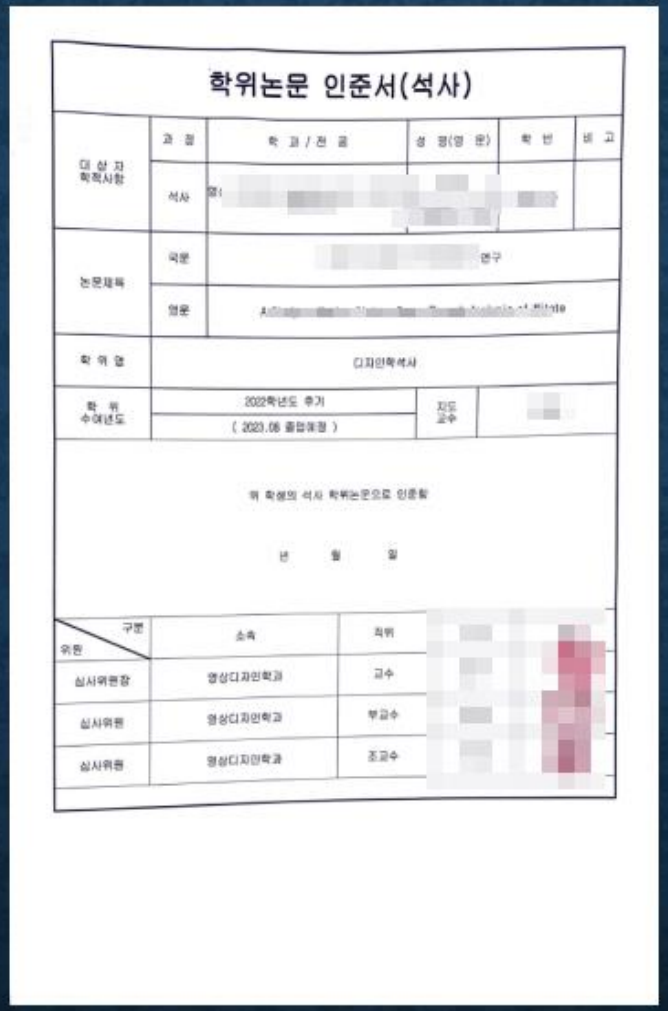
대상자 학적사항	과정	학과/전공	성명(영문)	학번	비고
	석사	[redacted]	[redacted]	[redacted]	
논문제목	국문	[redacted]			
	영문	[redacted]			
학위명	경영학석사				
학위 수여년도	2022학년도 후기 (2023.08 졸업예정)		지도교수	[redacted]	

위 학생의 석사 학위논문으로 인준함

2023년 07월 04일

구분 위원	소속	직위	성명	날인
심사위원장	경영학전공	부교수		
심사위원	경영학전공	교수		
심사위원	KMU International Business School	조교수		

Scanned with CamScanner



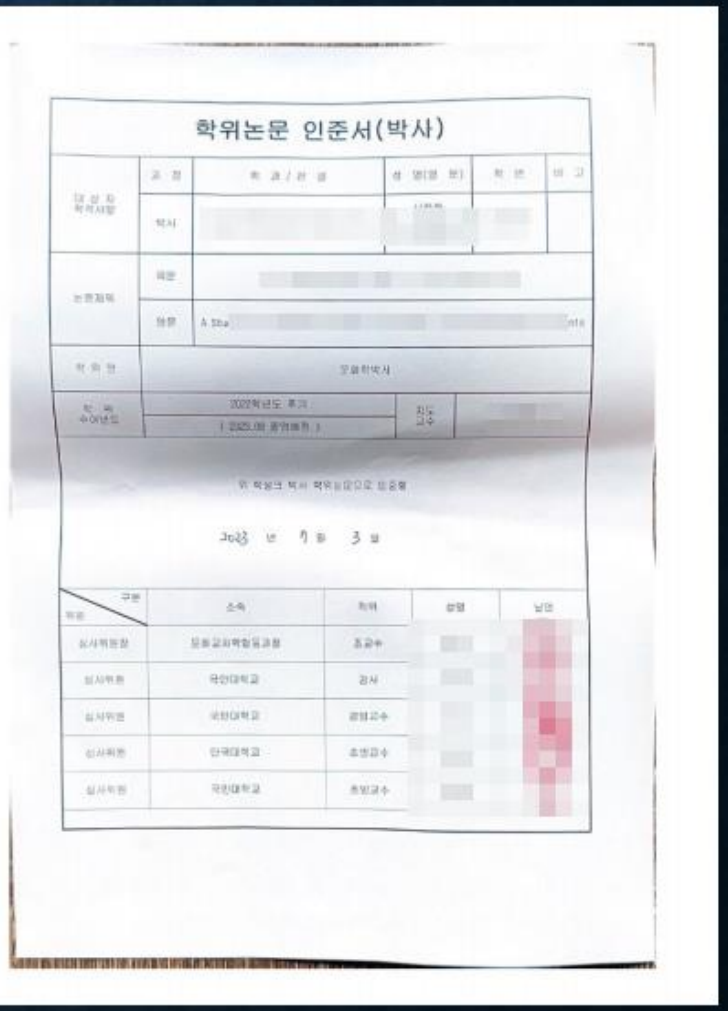
학위논문 인준서(석사)

대상자 학적사항	과정	학과/전공	성명(영문)	학번	비고
	석사	[redacted]			
논문제목	국문	[redacted] 연구			
	영문	[redacted]			
학위명	디자인학석사				
학위 수여년도	2022학년도 후기 (2023.08 졸업예정)		지도교수	[redacted]	

위 학생의 석사 학위논문으로 인준함

년 월 일

구분 위원	소속	직위		
심사위원장	영상디자인학과	교수		
심사위원	영상디자인학과	부교수		
심사위원	영상디자인학과	조교수		



학위논문 인준서(박사)

대상자 학적사항	과정	학과/전공	성명(영문)	학번	비고
	박사	[redacted]			
논문제목	국문	[redacted]			
	영문	[redacted]			
학위명	공학박사				
학위 수여년도	2022학년도 후기 (2023.08 졸업예정)		지도교수	[redacted]	

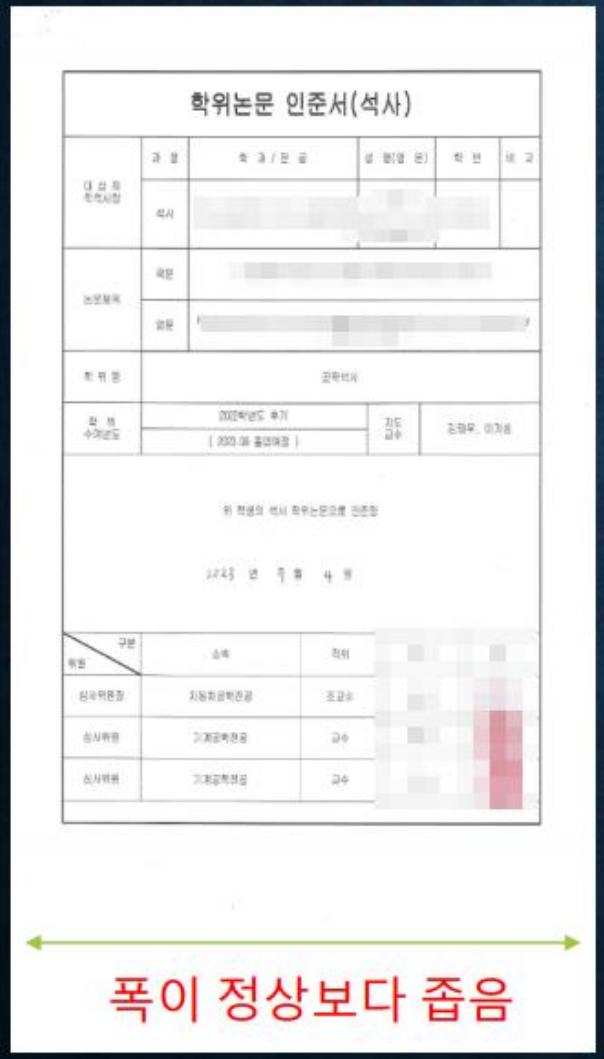
위 학생의 박사 학위논문으로 인준함

2023 년 7 월 3 일

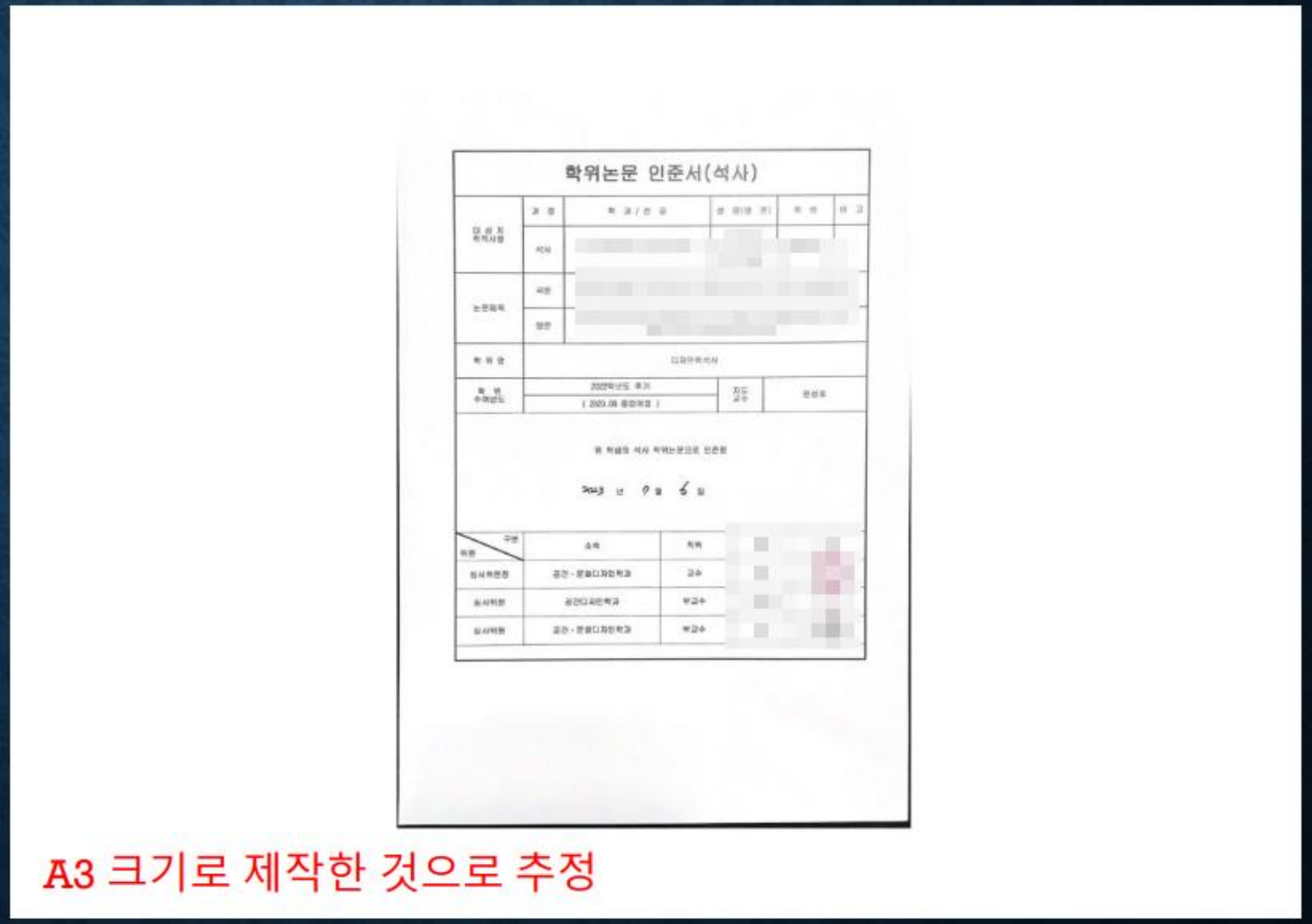
구분 위원	소속	직위	성명	날인
심사위원장	동의대학원일반대학	조교수		
심사위원	국민대학교	겸사		
심사위원	국민대학교	교수		
심사위원	단국대학교	조교수		
심사위원	국민대학교	조교수		

☞ 스캔이 아닌 스마트폰 촬영에 따른 구겨짐과 일그러짐 등이 발생

4. 규격 문제



폭이 정상보다 좁음



A3 크기로 제작한 것으로 추정

☞ 규격이 A4 사이즈의 정상 범위에서 벗어나는 경우 발생

5. ON국민 인준서 대신 논문을 올림

박사 학위논문

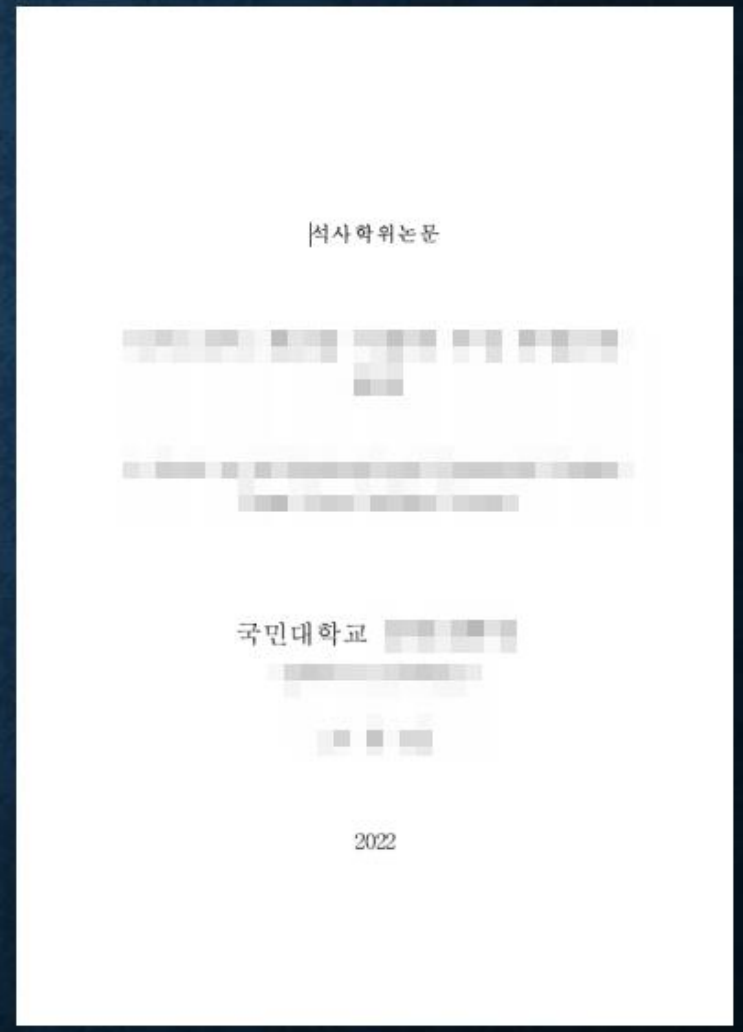
국민대학교

2022

석사학위논문

국민대학교

2022

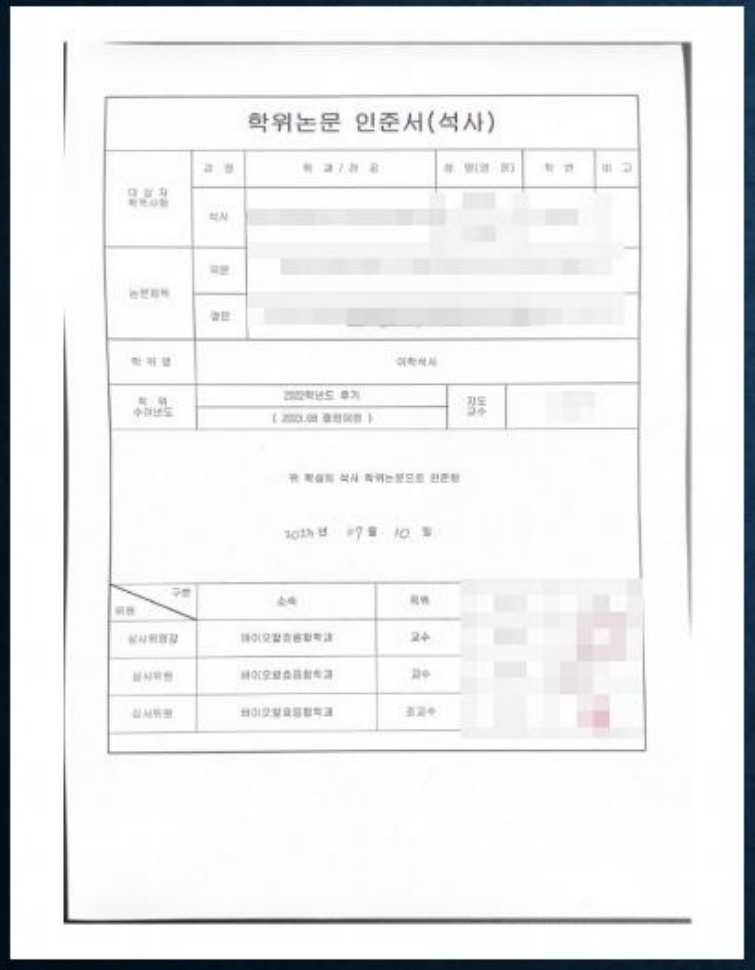

석사학위논문

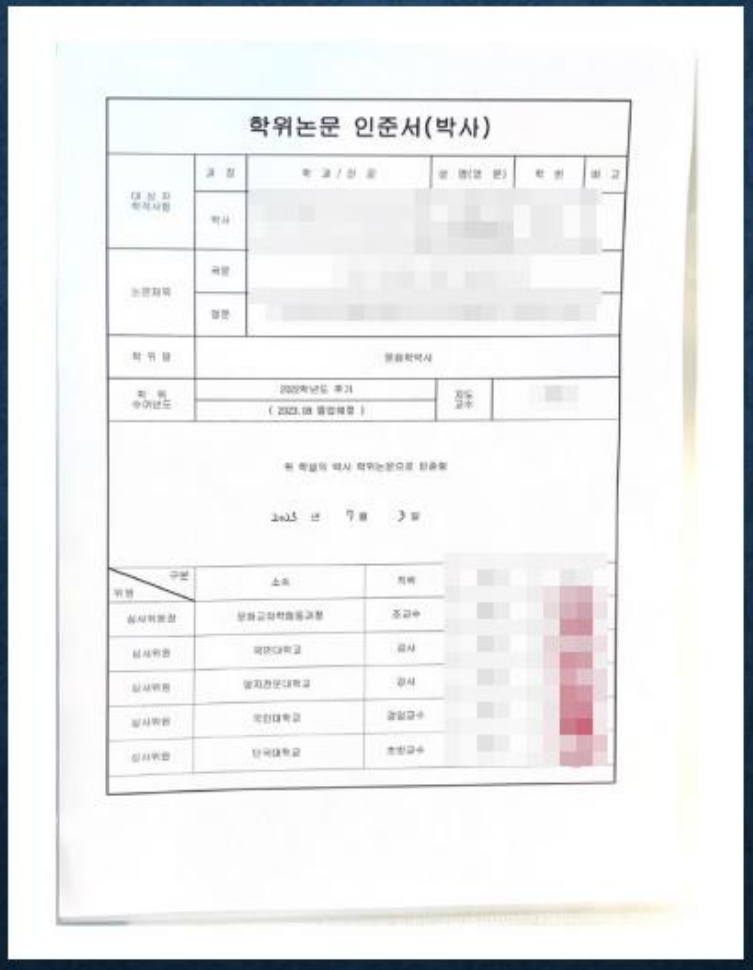
국민대학교

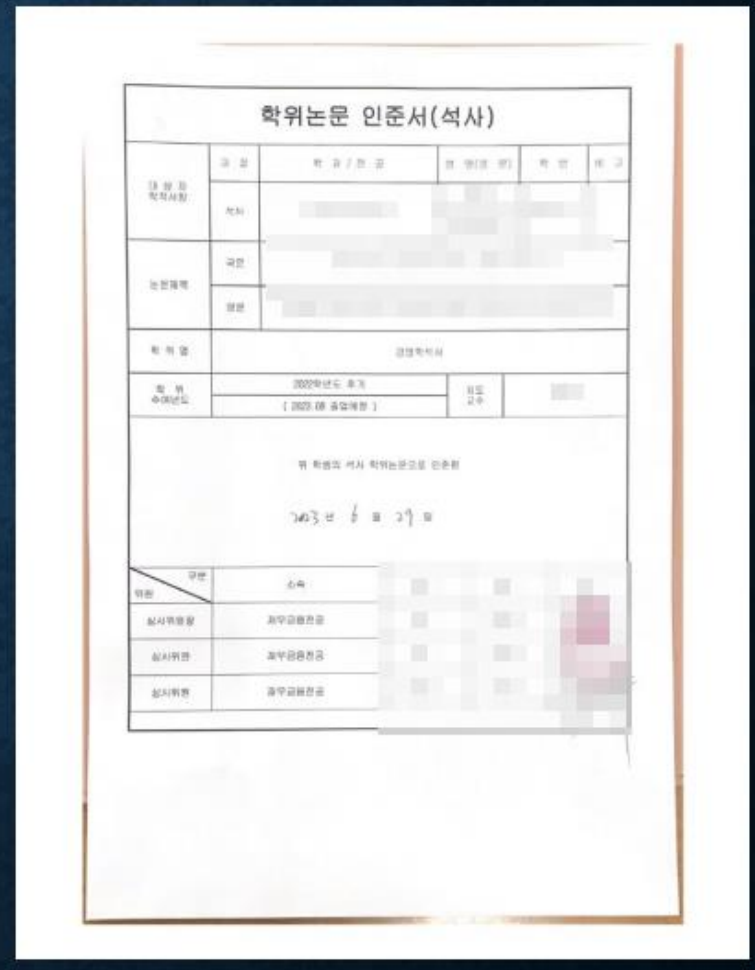
2022

☞ 인준서 업로드 자리에 논문을 업로드한 경우

6. 사진 촬영 후 테두리

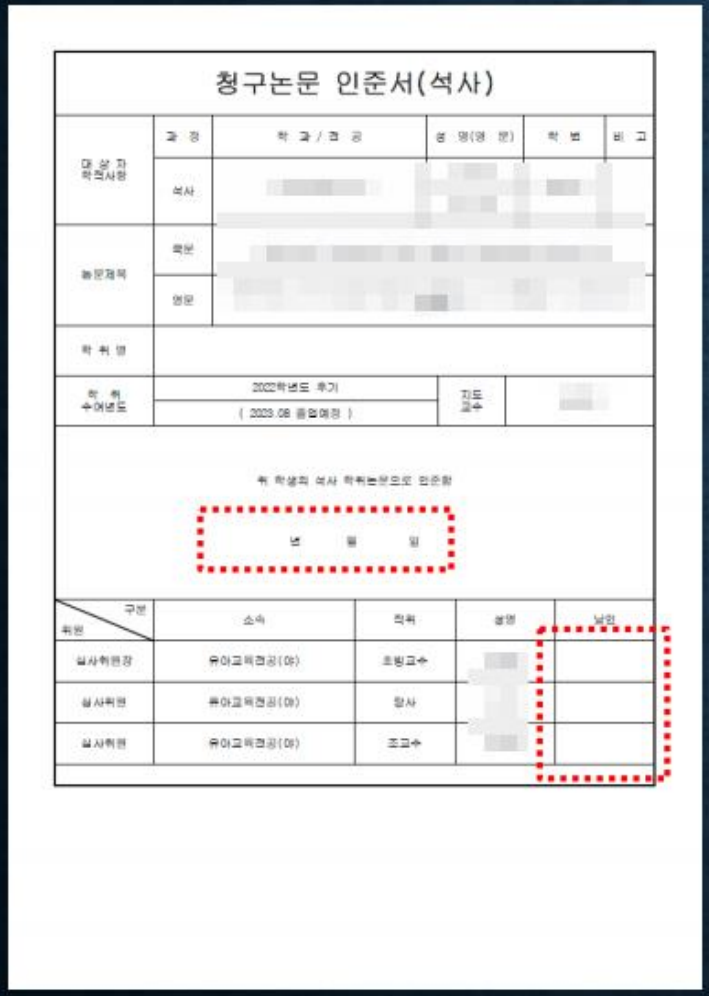

학위논문 인준서(석사)


학위논문 인준서(박사)


학위논문 인준서(석사)

☞ 스마트폰 촬영 후 테두리를 없애지 않음

7. 날인, 날짜, 심사위원 정보 누락



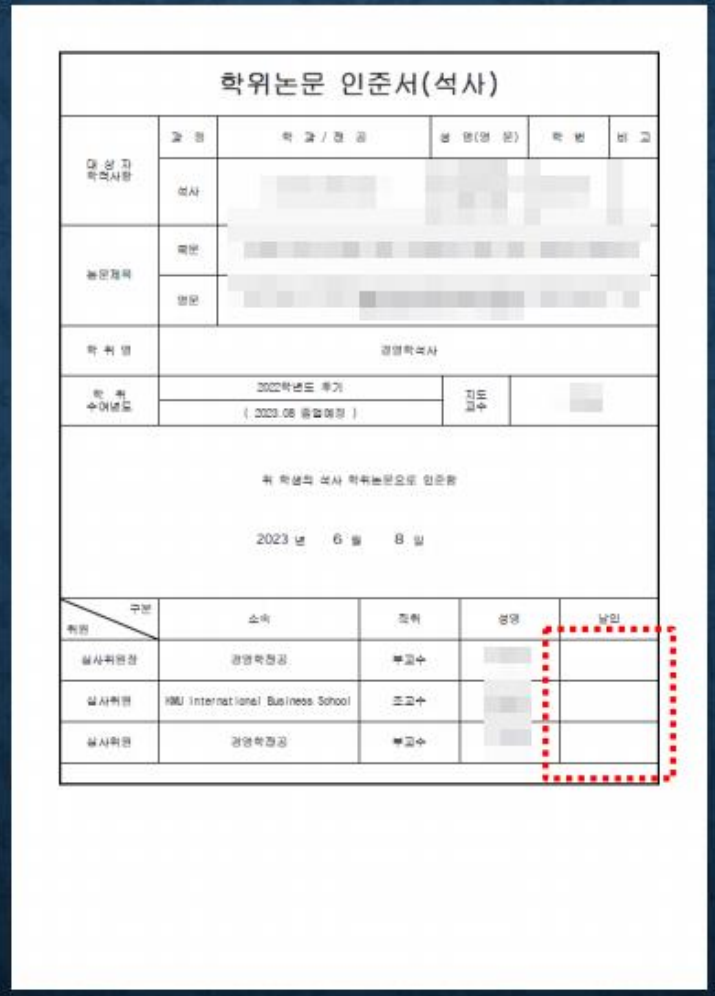
청구논문 인준서(석사)

구분	과정	학과/전공	성명(영문)	학번	비고
대상자 학적사항	석사				
논문제목	국문				
	영문				
학위명					
학위 수여년도	2022학년도 후기 (2023.08 졸업예정)		지도교수		

위 학생의 석사 학위논문으로 인준함

년 월 일

구분 / 위원	소속	직위	성명	날인
심사위원장	유아교육전공(야)	초빙교수		
심사위원	유아교육전공(야)	강사		
심사위원	유아교육전공(야)	조교수		



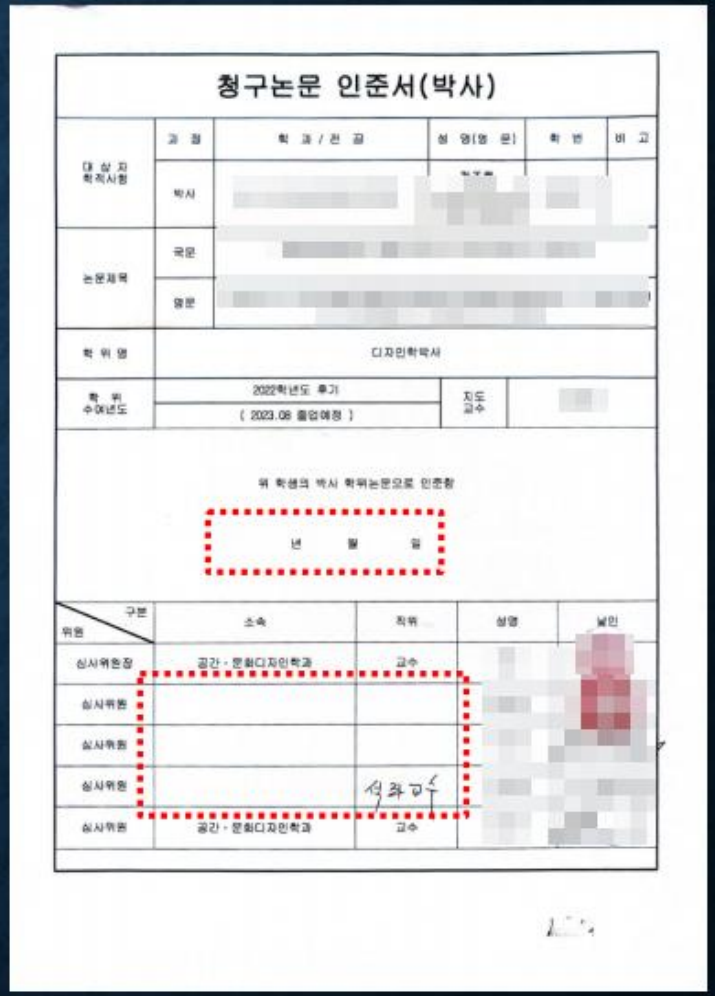
학위논문 인준서(석사)

구분	과정	학과/전공	성명(영문)	학번	비고
대상자 학적사항	석사				
논문제목	국문				
	영문				
학위명	경영학석사				
학위 수여년도	2022학년도 후기 (2023.08 졸업예정)		지도교수		

위 학생의 석사 학위논문으로 인준함

2023 년 6 월 8 일

구분 / 위원	소속	직위	성명	날인
심사위원장	경영학전공	부교수		
심사위원	KMU International Business School	조교수		
심사위원	경영학전공	부교수		



청구논문 인준서(박사)

구분	과정	학과/전공	성명(영문)	학번	비고
대상자 학적사항	박사				
논문제목	국문				
	영문				
학위명	디자인학박사				
학위 수여년도	2022학년도 후기 (2023.08 졸업예정)		지도교수		

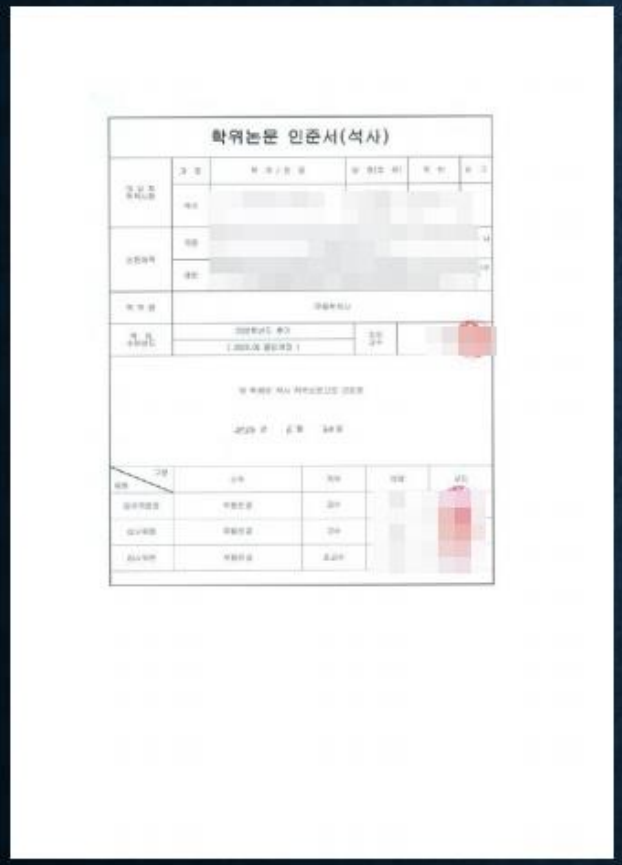
위 학생의 박사 학위논문으로 인준함

년 월 일

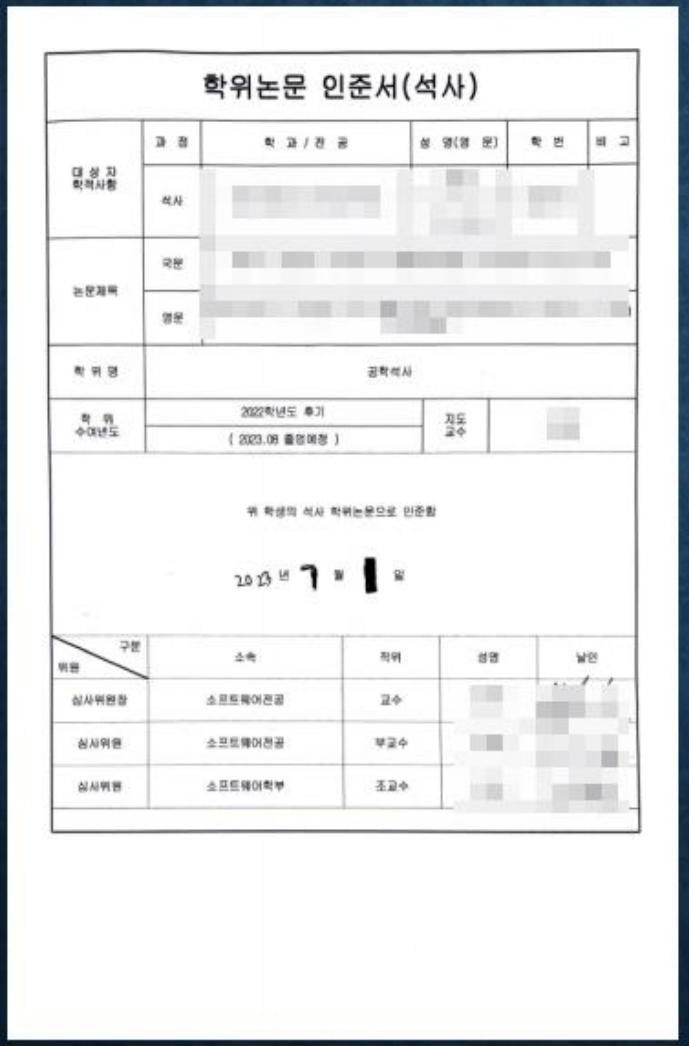
구분 / 위원	소속	직위	성명	날인
심사위원장	공간·문화디자인학과	교수		
심사위원				
심사위원				
심사위원				
심사위원	공간·문화디자인학과	교수		

☞ 날짜, 서명, 심사위원 정보를 기재하지 않고 제출하는 경우

8. 기타

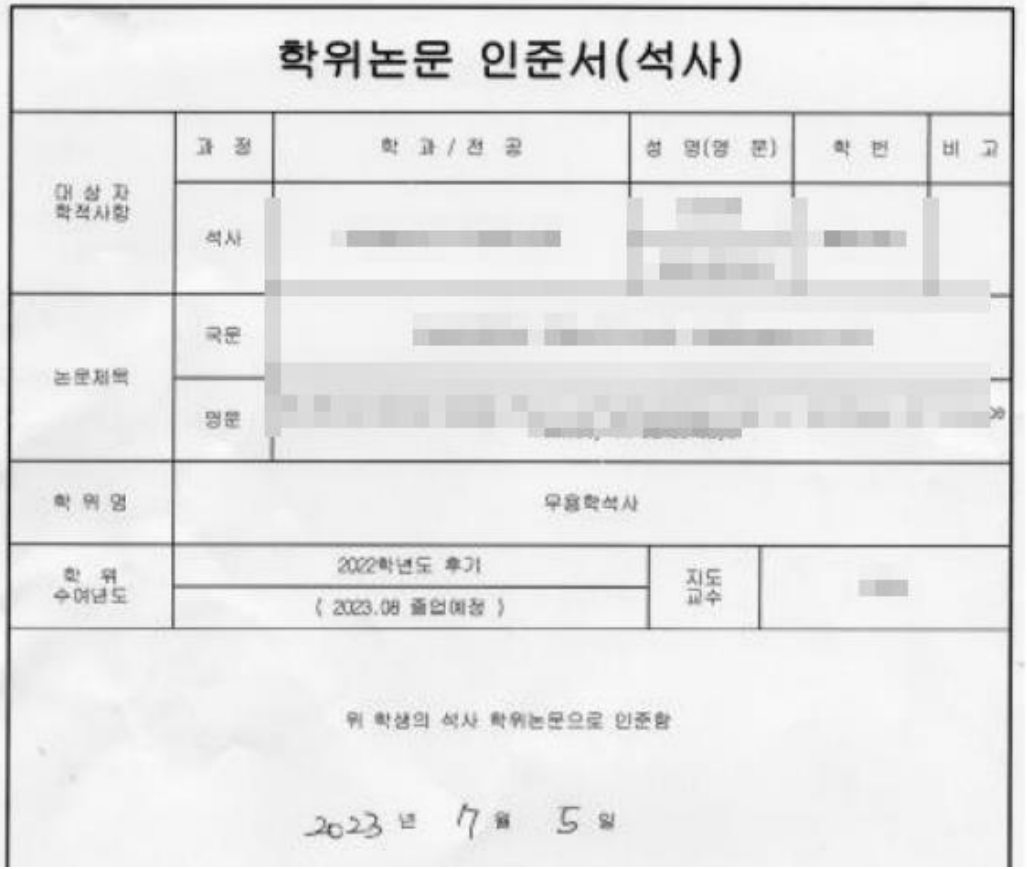


▲ 스캔이 너무 작음



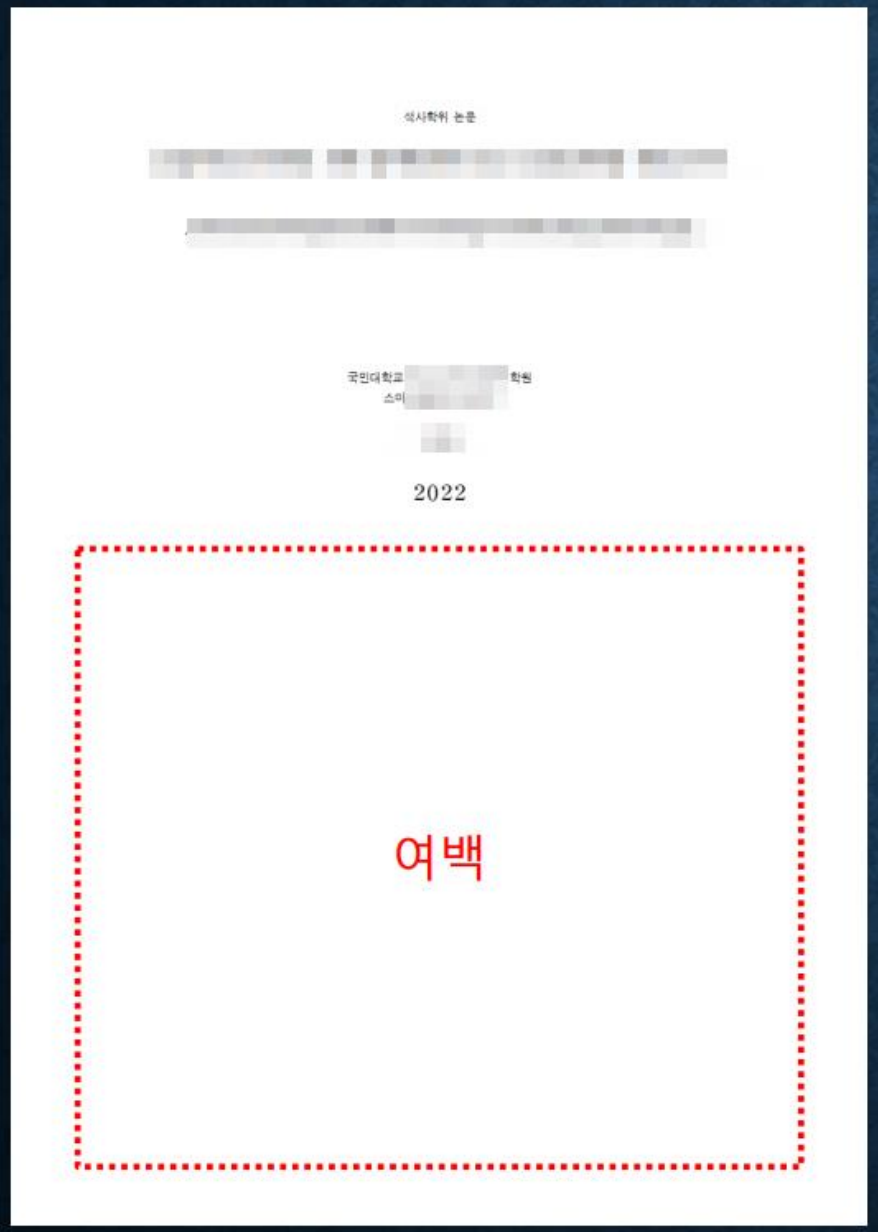
▲ 날짜를 떡칠해서 적음

▼ 스캔이 작아 화질이 매우 떨어짐(아래는 확대본)



학위논문 문제 사례(2)

학위논문 편집 문제


석사학위 논문

[redacted]

[redacted]

국민대학교 [redacted] 학원

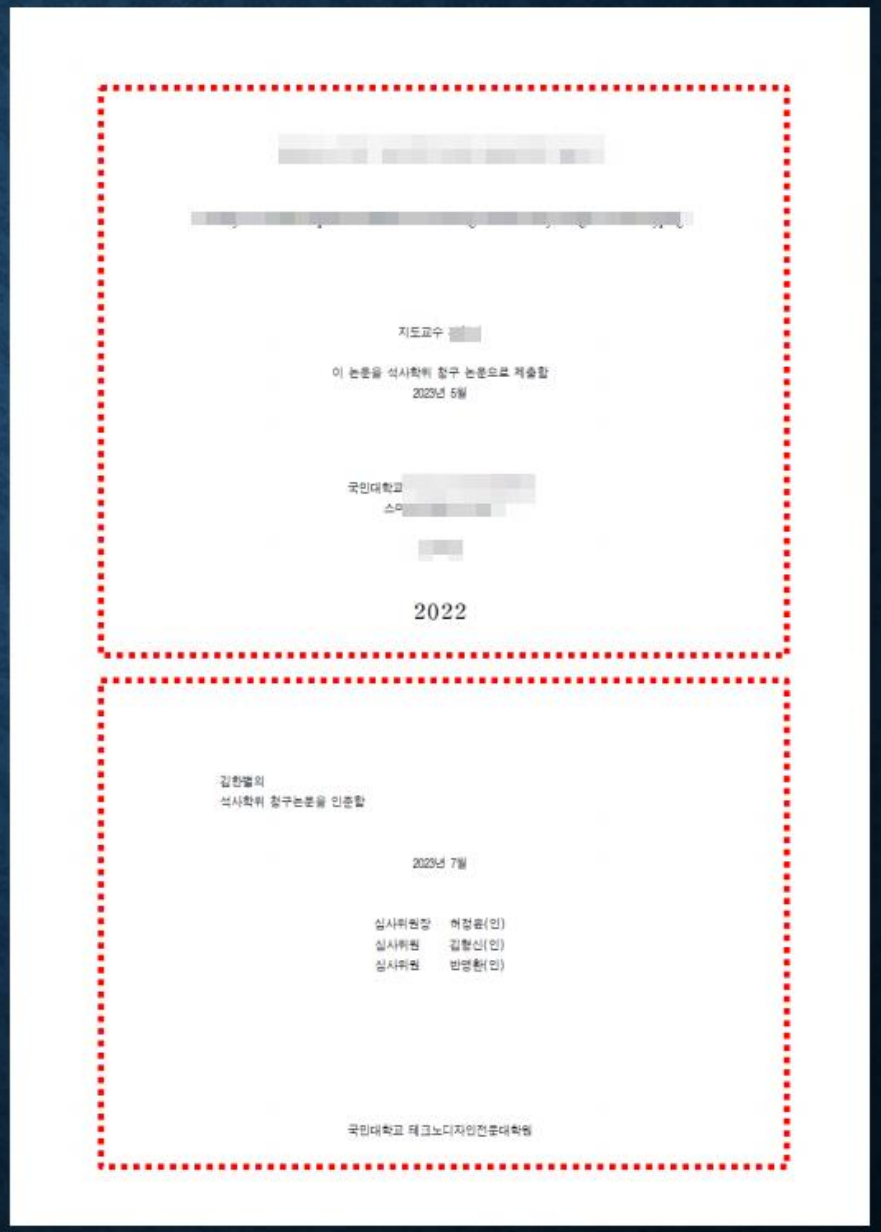
스마[redacted]

[redacted]

2022

여백

▲ 표지가 위로 쏠림


[redacted]

[redacted]

지도교수 [redacted]

이 논문을 석사학위 청구 논문으로 제출함

2025년 5월

국민대학교 [redacted]

스마[redacted]

[redacted]

2022

김한별의

석사학위 청구논문을 인준함

2025년 7월

심사위원장 허정윤(인)

심사위원 김형신(인)

심사위원 반명환(인)

국민대학교 테크노디자인전문대학원

▲ 심사청구서, 인준서가 1장에 수록

제 3장

3.1 오프라인 사례와 한계점

대표적인 오프라인 공공서비스 디자인 개발디자인 사례로 금빛디자인단 사례가 있다. 이
는 은 정
책추 자인
방법 협력
하여 지
중 1 과
제와 중
하나 두기
도 지 한
계점 일부
시민들은 물리적이나 시간적 제약으로 인해 참여하기 어렵다는 제한적인 면이 있다.

3.2 온라인 사례와 한계점

최근 비대면 서비스가 뉴-노멀(new normal)로 자리함에 따라[18] 정부에서는 시민들의 다
양한 참여와 러한 플랫폼의 실제 효
과는 한계가 지식이 부족한 경우가
많아 정책 제 자인 시민 의견 수렴 플
랫폼에서는 다 여도와 플랫폼 활성화
역시 낮은 편 자인 시민 의견수렴 플
랫폼 현황은

[표 1] 중앙정부 및 지자체 운영 주요 온라인 정책참여 플랫폼

운영주체	명칭	제안 방식
행정안전부	정책문 1번가	정책제안, 정책참여(설문, 심사 등), 열린소통포럼 참여청구 안내
서울시	민주주의 서울	참여하기(시민제안, 시민토론, 서울시가 묻습니다), 서울시민회의
대구시	토크대구	제안, 토론, 투표, 설문, 오픈소스 소개

[12] 행정안전부(2017), "국민디자인단" [https://www.mois.go.kr/frt/sub/a06/b02/ gov5ServiceDesign/ screen.do]
[13] 채수진, 차문경(2022), "교수자집담감이 교수실재감을 매개로 4년제 대학 재생학습자의 온라인 강의만족에 미치는 영향," 소비문화연구, 25(2), 181-200.
[14] 이다혜(2021), "도시계획 온라인 참여 플랫폼 운영사례와 시사점, 정보제공 및 정책제안 온라인 플랫폼을 중심으로," 국토연구 위원제이제, 21(25), 7.

글자를 읽을 수가 없음

[표 3] 심층인터뷰 세부내용

구분	대상	심층인터뷰 세부내용
전문가 그룹	노00 (가) 교육사업	"생소 분야 실제 수업 분야와 상당히 많은 중소업 프로젝트를 지나 있어요. 사회에도 기발한 창의적인 활동을 하고 싶은데 어떻게 참여하면 좋을지 모르겠어요."
	최00 (나) 교육사업	"현업전문 교육을 시행하고 있어요. (각) 사업을 진행하고 있는데 참여하기 좋겠을 듯." 전부터 (사업) 사업은, 현재사업 여부 확인이 안되었어 안타깝게 참여하면 안됨은 업에서 년일 분에서 어려워요"
	하00 (다) 디자인	"지금 시민참여단자인을 진행하고 있어요. 참여 평가 시점 같이 진행진행에 대해 업무 시간도 확보 되어야 해서 참여하는 현업단체에 대한 선정에 있는데 느낌에 어렵게 참여하셨으시 보입니다."
정책기주직	심00 (라) 정년퇴직	"현업단체가 공기관관서 현업중이 이것은 중간 진행가 위탁하기 진입하는 주민을 하고 있어요. 사업 대비를 업은 사회참여활동에 참여 있는 현업 그입니다요. 참업에 하는 유업분에 사업성을 느끼고 하므로 사회 참업을 만나는 게 참석 한이주."
	서00 (마) 사회복	"참획사업사 업단계서 참획 진행도 안 돼 그런점을 활동 참획하요서요 지난업 사업에 비업하고자 하고, 주민 참획에는 전혀 없 사업의 '주민참여주민 진행하다보니' 는 참여하는 참획단체성 지업별 요구조건 이주민 사업을 반영하지 못한 한계가 있어요."
	김00 (바) 정년퇴직	"심기업장이 큰 내용 이상으로 사업을 확대하다 진행하면 지금 구축이 다른 분야에서도 그러나 어려울 때 이 심기 한계에 산업하는 한업들이 하려면 심층 참여활동과 참석하고자 하는 사업을 하기고 해주세요. 제시하는 참획활동과 참석하고자 하는 사업을 하기고 해주세요."
학계/커뮤니케이션	박00 (사) 교육사업	"홍콩 서비스 업기 이 조선조업이 참획 하면부분 서비스부분이가 (참획) - 조 금기업가 참여하는 일 등 이업은 업기가 넓기 업기이 참기업 하기고 하려하는 참기 서업비전에이(제) 업업에서 어려운 상부가 안업 있어 좋겠어요"
	백00 (아) 교육사업	"구조나무 위해 프로젝트팀 진행이 확대하기 위해 프로젝트팀이 참획 (기) 업업에서 업업 선정에서 있어요. 그업이 참여업업으로 하는 부분을 좀 더 설명해 주면 좋을 것 같아요."

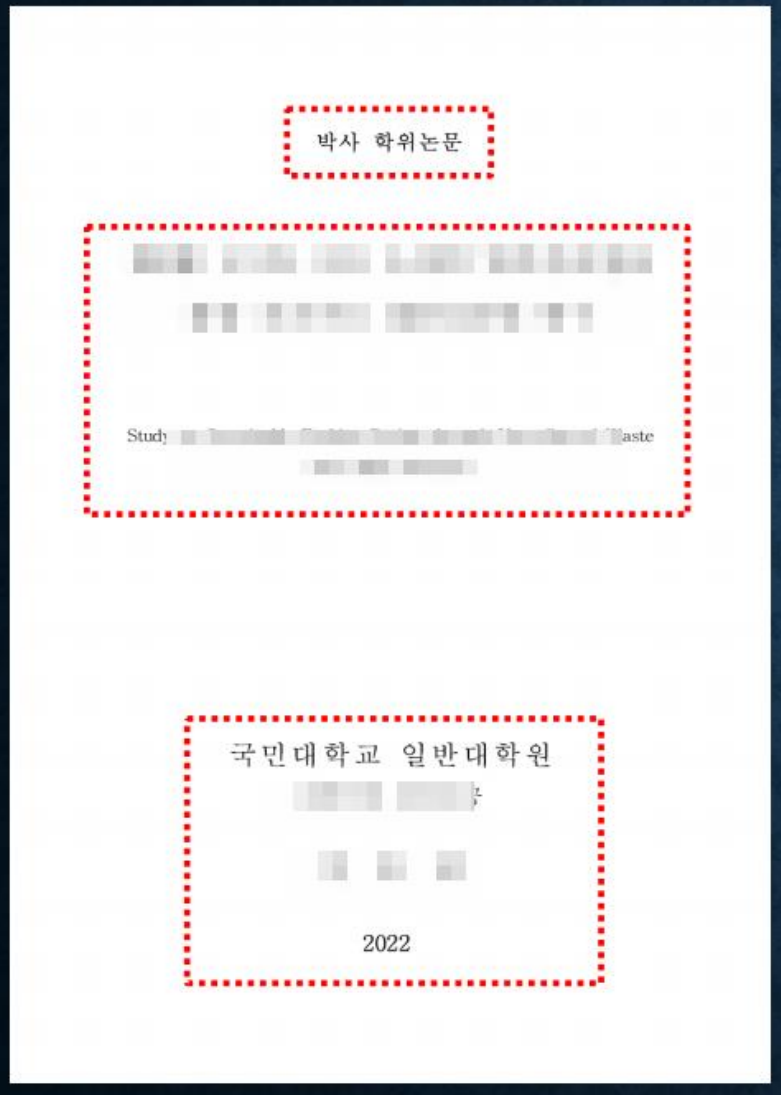
4.3 여[illegible] 디자인개발을 통한 의사결정 도출

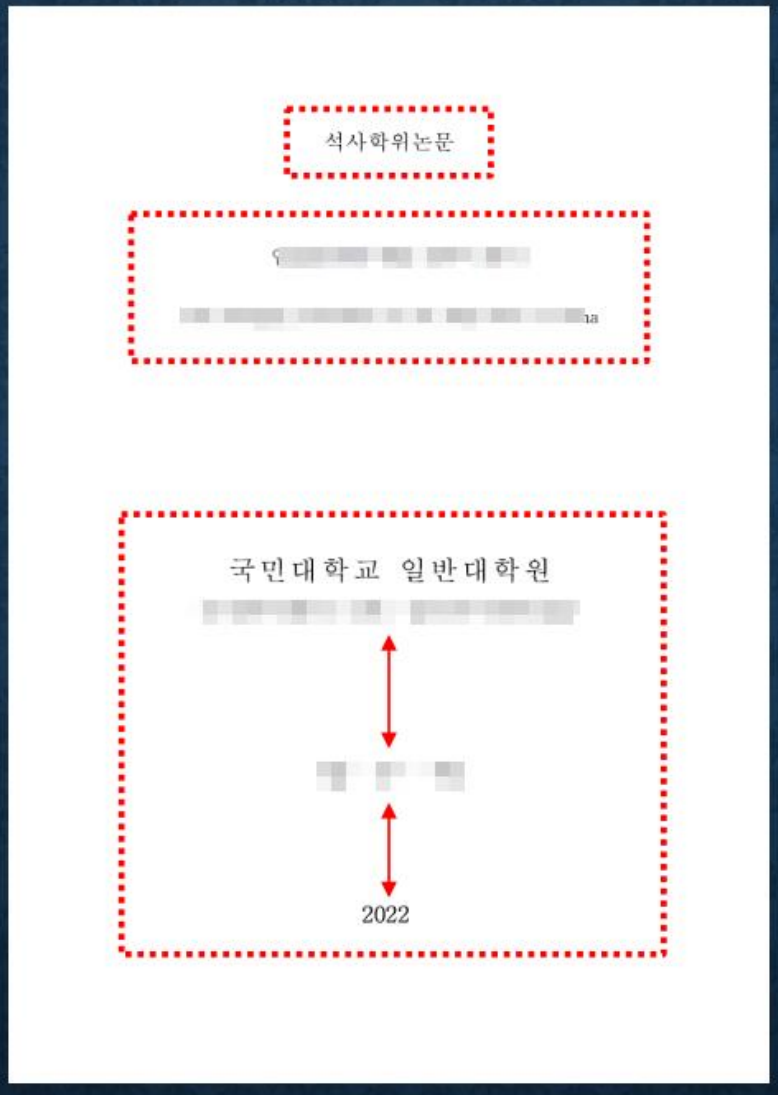
심[illegible] 자인 문제점을
[표 4[illegible]

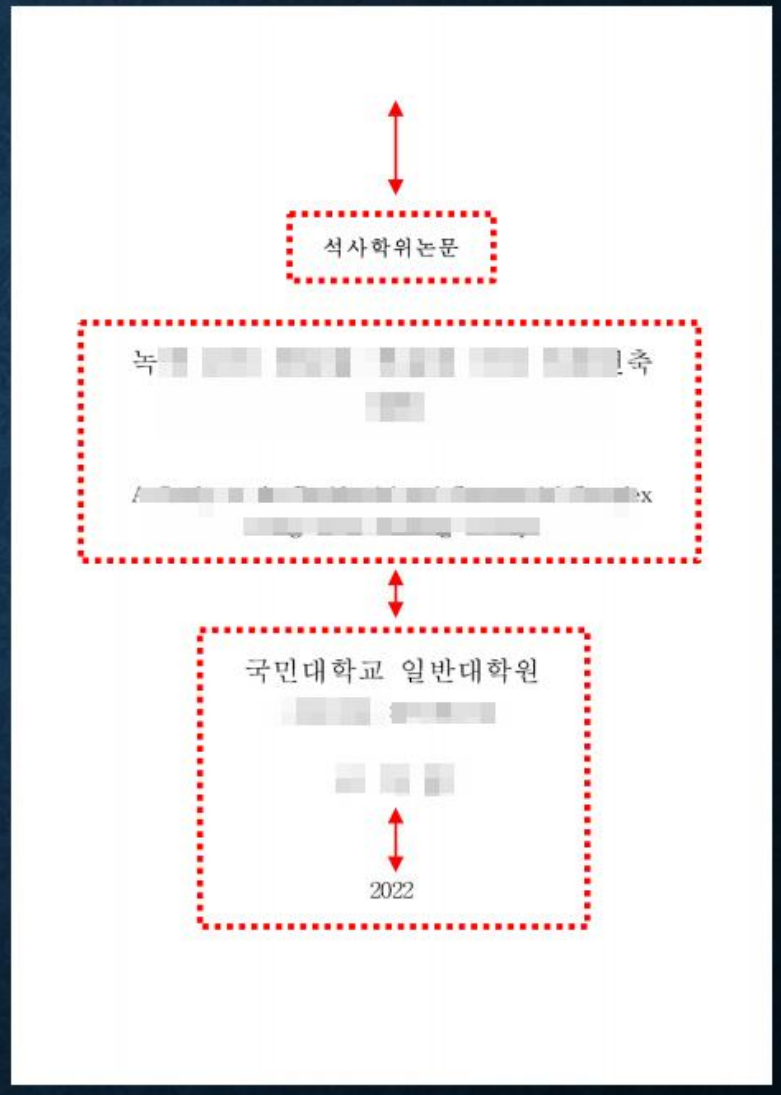
[illegible]

[16] 김한별(2023),"폴디(FolD): 디자인씽킹 기반 온라인 정책디자인 툴 개발",한국소비문화학회,26(1), 59.
[17] 김한별(2023),"폴디(FolD): 디자인씽킹 기반 온라인 정책디자인 툴 개발",한국소비문화학회,26(1), 60.

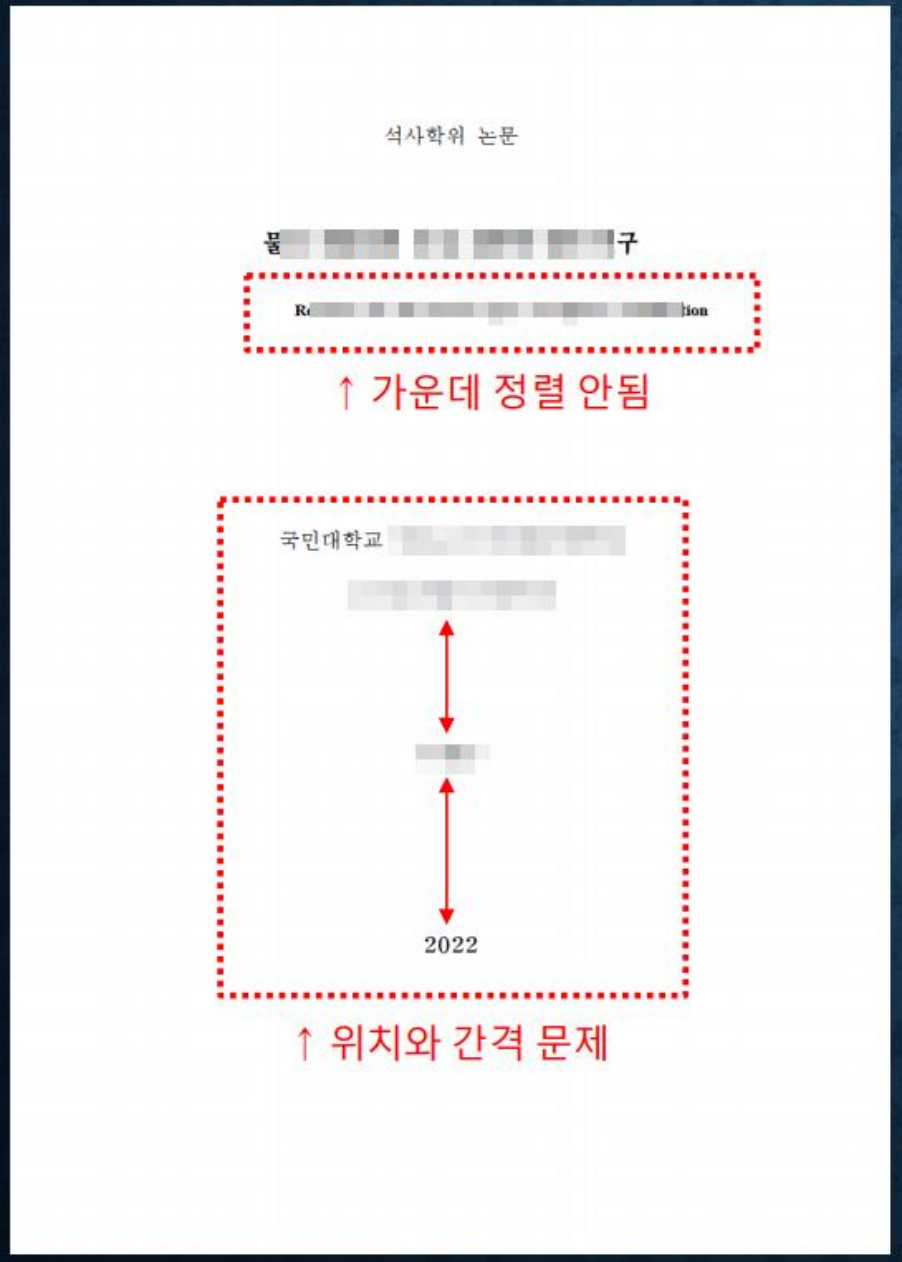
▲ 본문 번호 오타 및 페이지 수 위치 오류, 판독 불가 글자

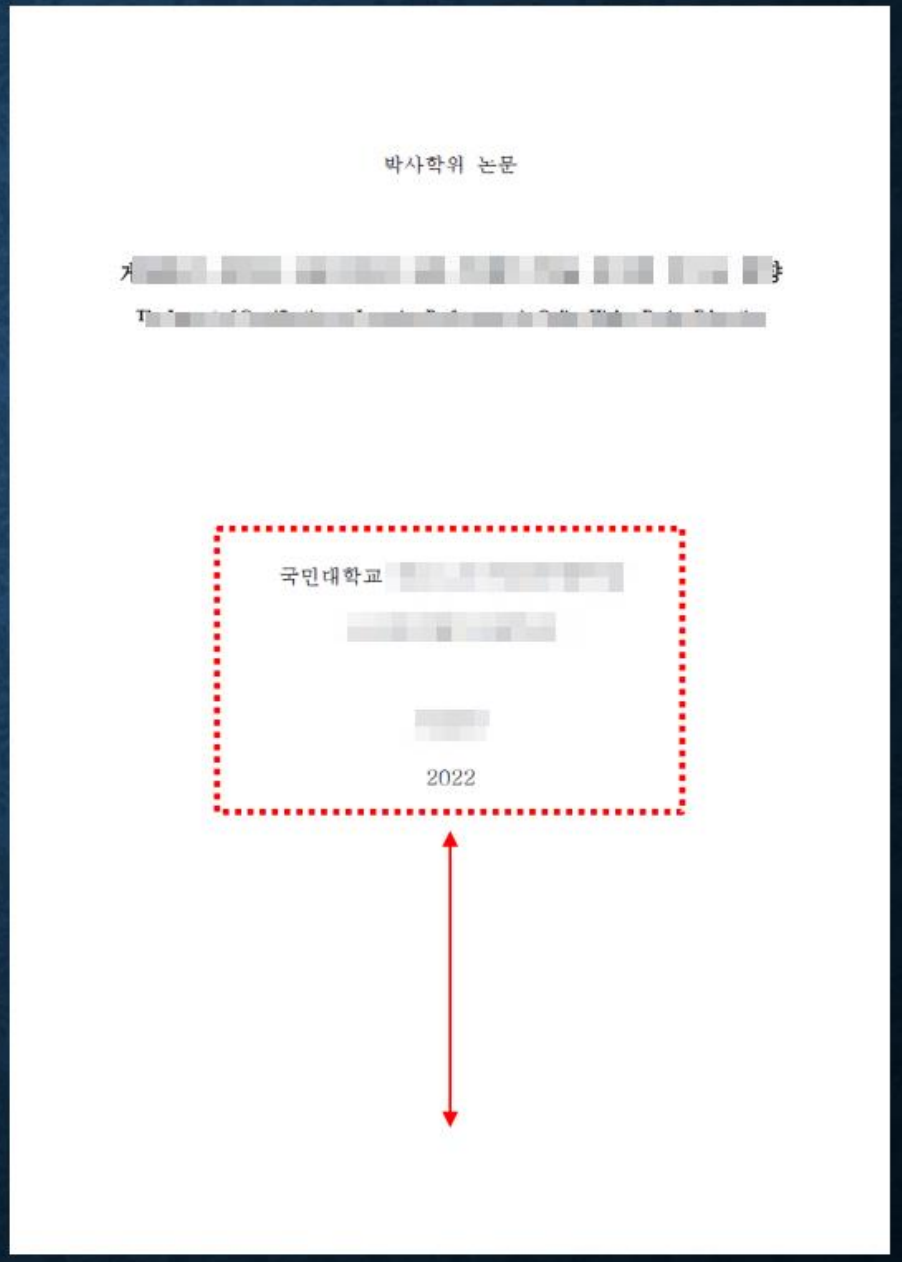






▲ 동일한 대학원임에도 각 요소들의 위치가 모두 다름





▲ 정렬이 맞지 않고 위치가 하단이 아닌 경우

▌목 차▐

제 1장 Introduction 7
1.1 Research Background 8
1.2 Research purposes and method 10

제 2장 Literature Review 13
2.1 Definition of gamification 14
2.1.1 Gamified reward mechanism 14
2.1.2 Elements of gamification design 16
2.2 Reward types for logistics gamification 20

제 3장 hypothetical development 26
3.1 Theory Development 27
3.2 Exploration of Hypotheses 30
3.2.1 User repurchase rate 30
3.2.2 User viscosity 32
3.2.3 Ranking of reward factors 35

제 4장 Exploration and Research 36
4.1 Exploration of the questionnaire 37
4.1.1 Satisfaction - USE 39
4.1.2 Loyalty - NPS 41
4.2 Questionnaire design 43

제 5장 Validation and Analysis 47
5.1 Data analysis 48
5.2 Reliability and validity analysis 50
5.2.1 Reliability analysis 50
5.2.2 Validity analysis 52
5.3 Descriptive factor analysis 55

제 6장 Conclusion 65
6.1 Research results 66
6.2 Future Development 67

↓ 목차와 기재가 다름

제1장 서론

1.1 Research Background

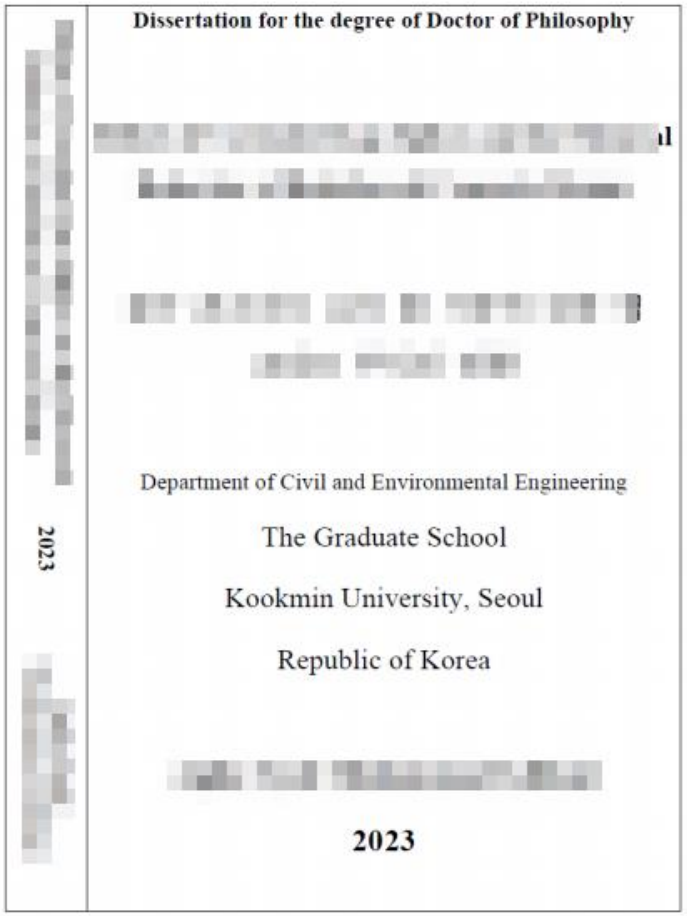
In recent years, with the development of the industry 4.0 era. The development of the I nternet of Things, ICT technology and big data has made our daily life intelligent, includi ng the logistics industry. Intelligent logistics is based on basic logistics, through informati on and communication technology, Internet of Things, big data and other technologies an d means, to improve the analysis, decision-making and intelligent execution capabilities of the logistics system, as well as the intelligence and automation level of the entire logi stics system. In layman's terms, this means integrating big data, artificial intelligence, the Internet of Things, and other technologies to get what you want to your face faster and more efficiently (그림 1-1) .

From a commercial point of view, smart logistics (collectively referred to as logistics in this study) can be divided into two categories: industrial production logistics and commer cial circulation logistics. The com mercial circulation logistics system provides services such as warehousing, sorting, and distribution for com modity circulation. Industrial pro duction logistics mainly serves the production, storage and transfer of raw materials, se mi-finished products, finished products and parts in factories. By bringing together produ cers, traders, and consumers, goods can be delivered to specific areas in a timely mann er.

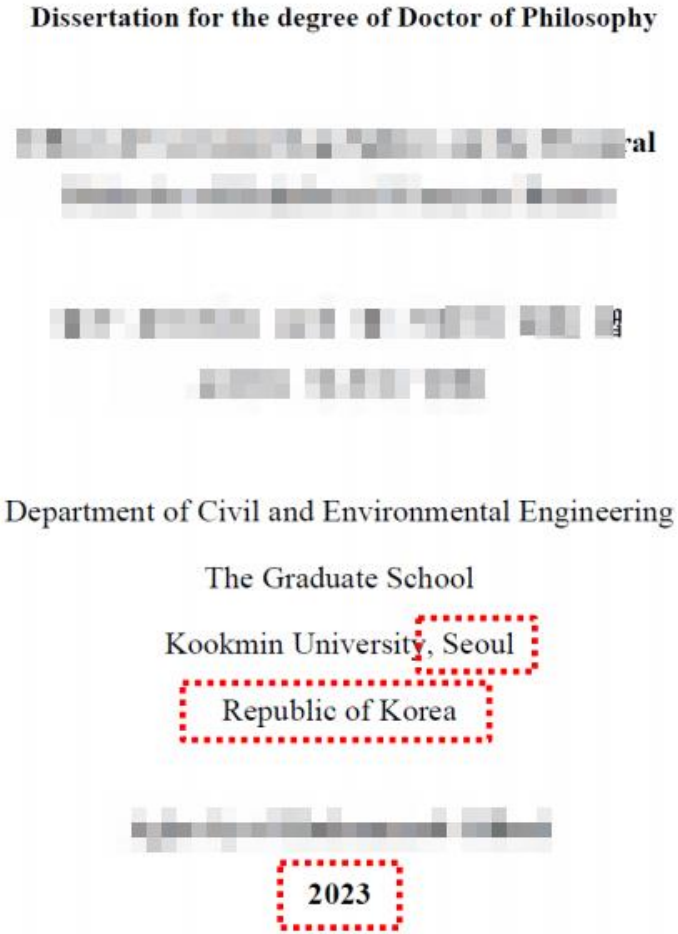
The logistics industry "connects production at one end and consumption at the other end ". The emergence of smart logistics has accelerated the development of the logistics ind ustry and improved the efficiency of transportation. Gamification is the application of ga me elements and game design techniques to non-gaming areas, and smart logistics gami fication has become a promising tool to increase employee motivation and engagement i

하단 편집 오류

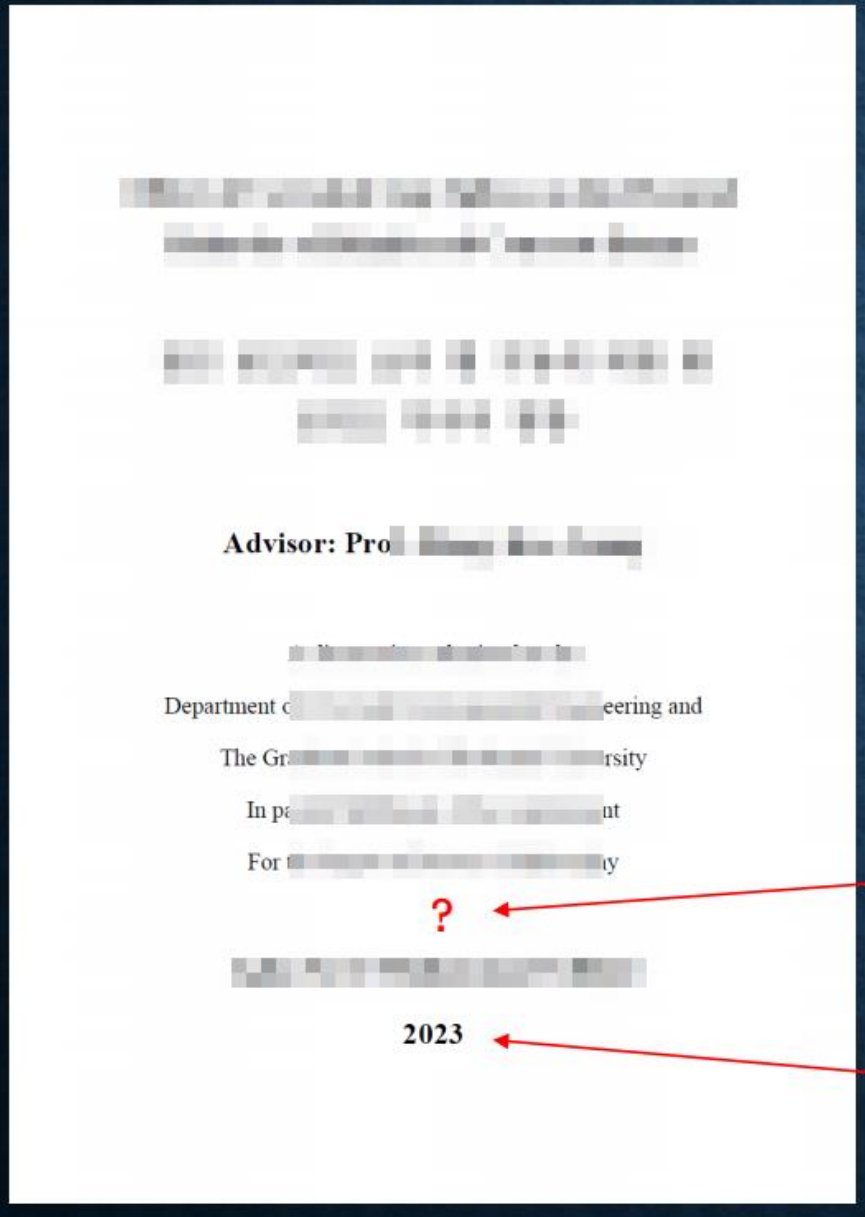
▲ 본문이 영어임에도 국문 표지를 사용했고, 국문 · 영문이 계속 혼용되고 있음



▲ 인쇄본용 표지 삽입



▲ 표준 양식 미준수, 학위년도 틀림



Advisor: Pro

Department c eering and

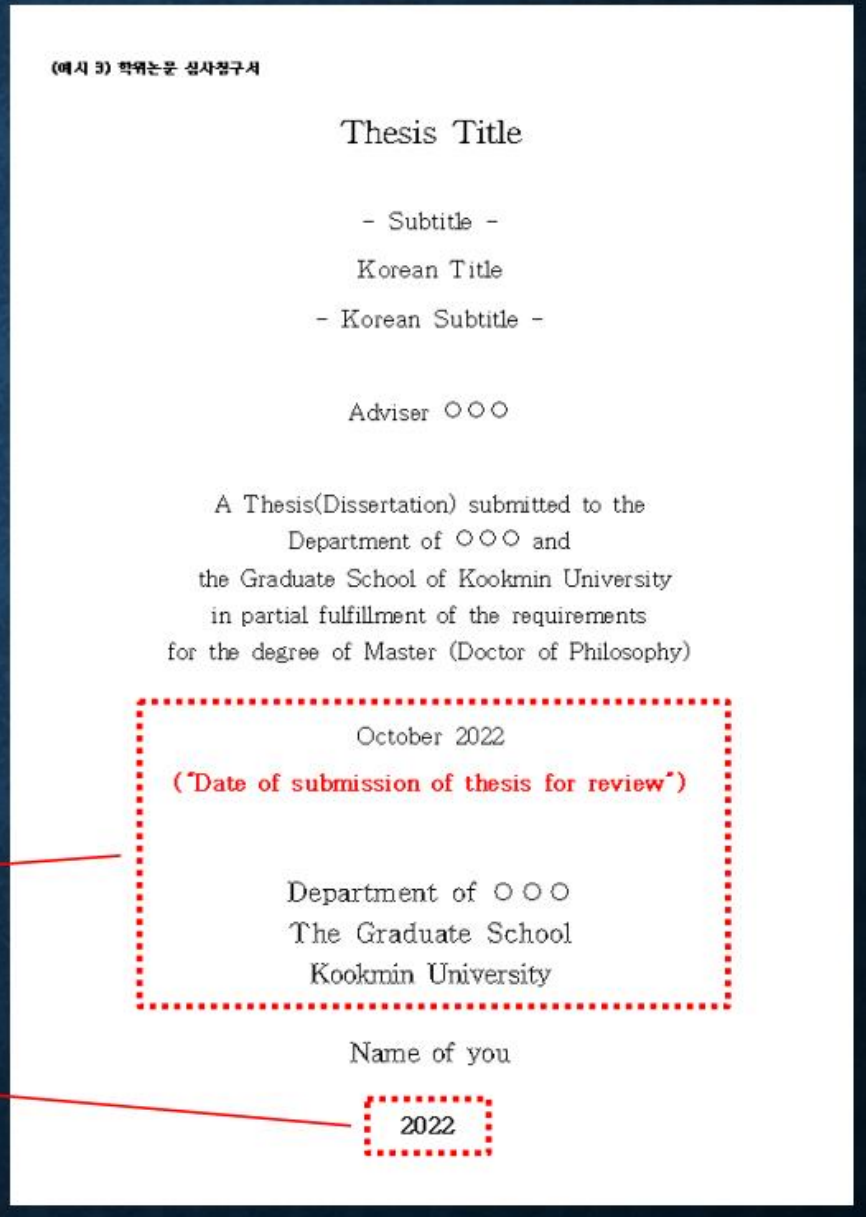
The Gr rsity

In pa nt

For t y

?

2023



(예시 3) 학위논문 심사청구서

Thesis Title

- Subtitle -

Korean Title

- Korean Subtitle -

Adviser ○○○

A Thesis(Dissertation) submitted to the
Department of ○○○ and
the Graduate School of Kookmin University
in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master (Doctor of Philosophy)

October 2022

("Date of submission of thesis for review")

Department of ○○○
The Graduate School
Kookmin University

Name of you

2022

▲ 심사청구서의 요소가 누락 / 학위년도 오류

Effe[redacted]lexural

B[redacted]ams

By

[redacted]

The undersigned have examined this thesis/dissertation and

hereb[redacted]l

degre[redacted]

August 2023

Prof. [redacted]

Pro[redacted]

Prof. [redacted]

Pro[redacted]

Prof. [redacted]

?

(예시 4) 학위논문 인준서

Thesis Title

Name of you

The undersigned have examined this thesis/dissertation and hereby certify that it is worthy of acceptance for a master's/doctoral degree from The Graduate School of Kookmin University

January 2023

("Date of thesis approval")

Commitee Chair (Seal)

Commitee Member (Seal)

Commite Member (Seal)

Commite Member (Seal) Doctoral case

Commite Member (Seal) Doctoral case

The Graduate School
Kookmin University

▲ 인준서의 요소가 누락 / 불필요한 요소 삽입

https://doi.org/10.1016/j.engstruct.2012.09.021.

[81] A. A. Almusallam, A. S. Al-Gahtani, A. R. Aziz, F. H. Dakhil, Rasheeduzzaffar, Effect of reinforcement corrosion on flexural behavior of concrete slabs, Journal of Materials in Civil Engineering, 25 (1995) 105–113.

[82] A.A. Torres-Acosta, S. Navarro-Gutierrez, J. Terán-Guillén, Residual flexure capacity of corroded reinforced concrete beams, Engineering Structures. 29 (2007) 1145–1152. https://doi.org/10.1016/j.engstruct.2006.07.018.

[83] J. Rodriguez, L.M. Ortega, J. Casal, Load carrying capacity of concrete structures with corroded reinforcement, Construction and Building Materials. 11 (1997) 239–248. https://doi.org/10.1016/S0950-0618(97)00043-3.

[84] S. Yoon, K. Wang, W.J. Weiss, S.P. Shah, Interaction between loading, corrosion, and serviceability of reinforced concrete, ACI Materials Journal. 97 (2000) 637–644. https://doi.org/10.14359/9977.

[85] M. Otieno, H. Beushausen, M. Alexander, Prediction of corrosion rate in reinforced concrete structures-A critical review and preliminary results, Materials and Corrosion. 63 (2012) 777–790. https://doi.org/10.1002/maco.201106282.

[86] L. Chung, S.H. Cho, J.H.J. Kim, S.T. Yi, Correction factor suggestion for ACI development length provisions based on flexural testing of RC slabs with various levels of corroded reinforcing bars, Engineering Structures. 26 (2004) 1013–1026. https://doi.org/10.1016/j.engstruct.2004.01.008.

[87] D. Bamić, D. Grandić, D. Bjegović, Bond characteristics of corroding reinforcement in concrete beams, Proceedings of the International Conference on Application of Codes, Design and Regulations. 32 (2005) 203–210.

[88] H. Lin, Y. Zhao, Effects of confinements on the bond strength between concrete and corroded steel bars, Construction and Building Materials. 118 (2016) 127–138. https://doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2016.05.040.

[89] Dacuan, Cecielle N., and Virgilio Y. Abellana. "Bond deterioration of corroded-damaged reinforced concrete structures exposed to severe aggressive marine environment." International Journal of Corrosion 2021 (2021): 1-13.

[90] Wight JK, MacGregor JG. Reinforced concrete Mechanics and Design sixth Ed., Pearson Education UK, 2012.

[91] Stanish K, Hooton R.D., Pantazopoulou S. J., Corrosion effects of bond strength in reinforced concrete. ACI Structural Journal, 1999;96(6):915–21

no. 7 (2008): 603-611.

[95] Mazzoni, S., McKenna, F., Scott, M. H., & Fenves, G. L. (2006). OpenSees command language manual. Pacific Earthquake Engineering Research (PEER) Center, 264(1), 137-158.

[96] Mander, J. B., Priestley, M. J. N., & Park, R. (1988). Observed stress-strain behavior of confined concrete. Journal of structural engineering, 114(8), 1827-1849.

[97] Tarverdilo, S., A. Farjadi, and M. Barkhordary. 2009. "Fragility curves for reinforced concrete frames with lap-spliced columns." Int. J. Eng. Trans. A: Basics 22 (3): 213.

[98] Zhang, Y., DesRoches, R., & Tien, I. (2019). Impact of corrosion on risk assessment of shear-critical and short lap-spliced bridges. Engineering Structures, 189, 260-271.

[99] Zhang, Y., & Tien, I. (2020). Methodology for regularization of force-based elements to model reinforced concrete columns with short lap splices. Journal of Engineering Mechanics, 146(7), 04020073.

[100] Barkhordary, M., & Tarverdilo, S. (2011). Vulnerability of ordinary moment resistant concrete frames. Earthquake Engineering & Engineering Vibration, 10(4).

[101] Zhang, Yijun, Reginald DesRoches, and Iris Tien. "Impact of corrosion on risk assessment of shear-critical and short lap-spliced bridges." Engineering Structures 189 (2019): 260-271.

[102] Shima, H., CHOU, L. L., & OKAMURA, H. (1987). Bond-slip-strain relationship of deformed bars embedded in massive concrete. Doboku Gakkai Ronbunshu, 1987(378), 165-174.

국문 초록?

Appendix A: Beam cracking patterns

(a) Side 1

(b) Side 2

(a) Side 1

(a) Side 2

(c) Top

▲ 참고문헌 뒤에 국문 초록이 들어가야 하나 누락된 경우

▌Abstract ▌

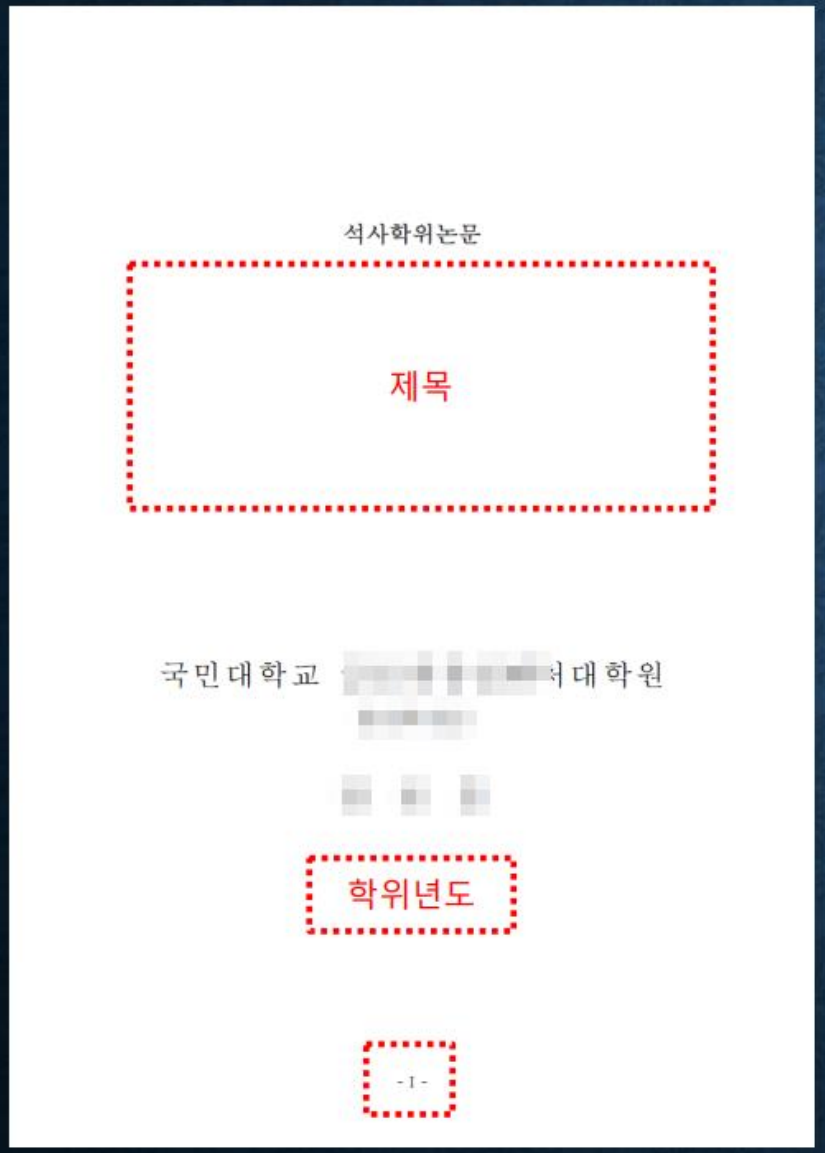
Degree thesis name(English ver.)

(If the title is long, write it in two lines)

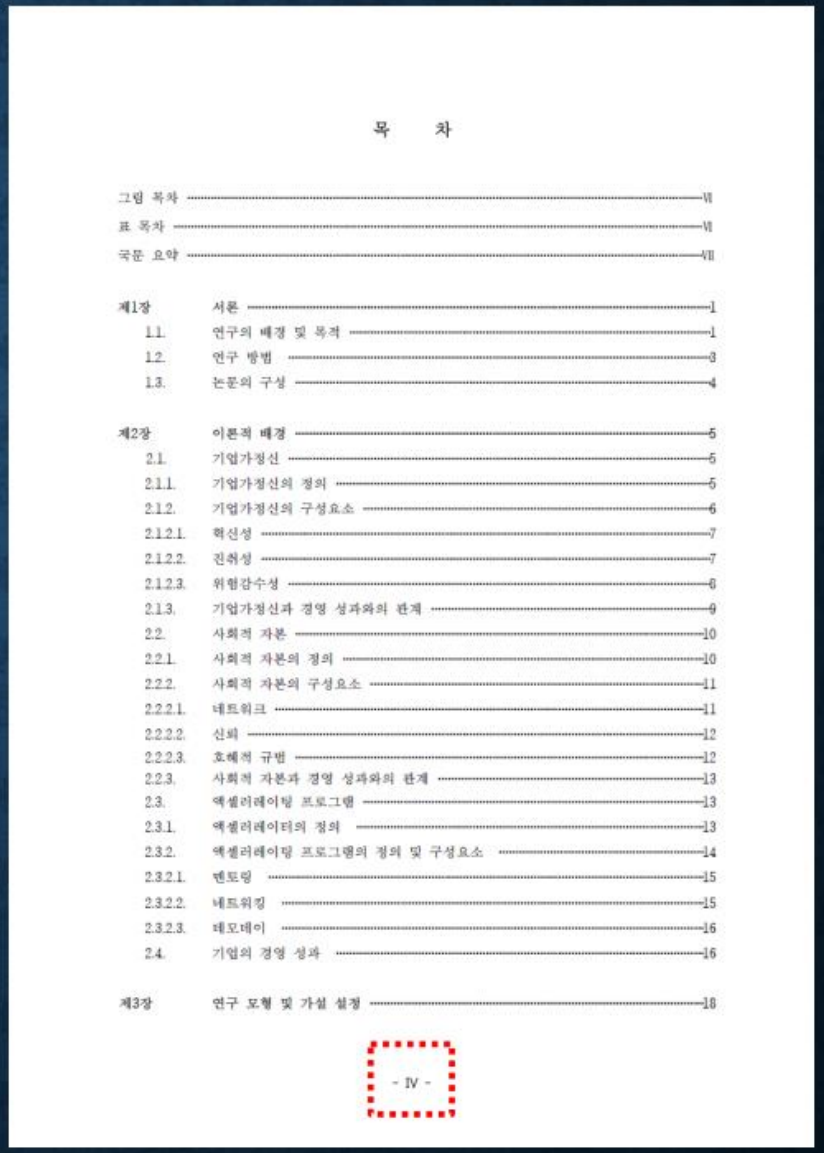
"Logistics Gamification" (Logistics Gamification) refers to the application of gamification thinking and design to the logistics field to promote the optimization of logistics business and improve employee participation and satisfaction. At present, most of the research on logistics gamification focuses on the front-end of logistics, and the application population is mainly employees, but there is little research on users.

Therefore, this article will study the reward types of logistics gamification from the perspective of users. Using a combination of qualitative research methods such as literature reviews and quantitative methods such as spss analysis, explore the use of different types of rewards used in logistics gamification projects, and the basis for designing and implementing these types of rewards in logistics gamification programs. Different types of rewards, conduct research on these types of rewards, and explore what types of rewards have higher user satisfaction in logistics gamification, so as to improve user viscosity and user experience, and then improve company benefits.

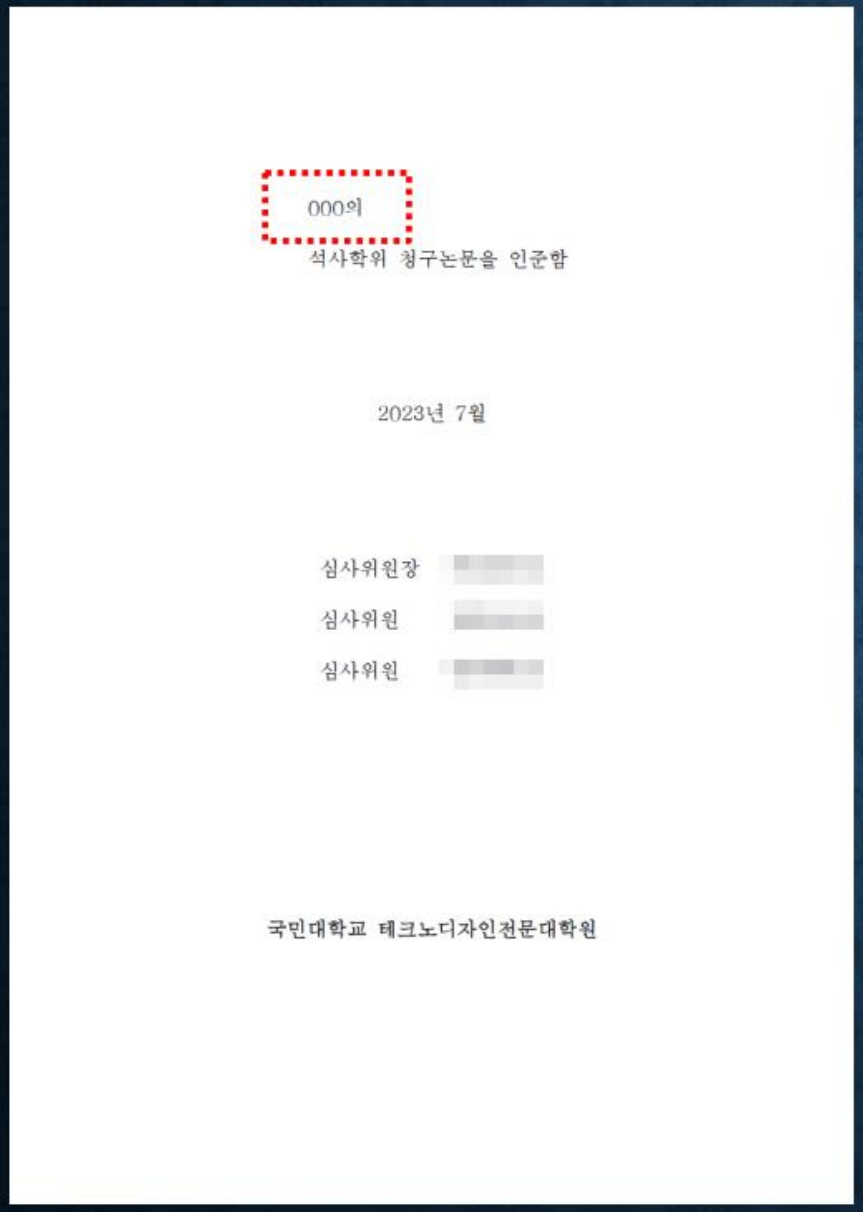
▲ 편집 지시사항을 그대로 남겨둔 경우



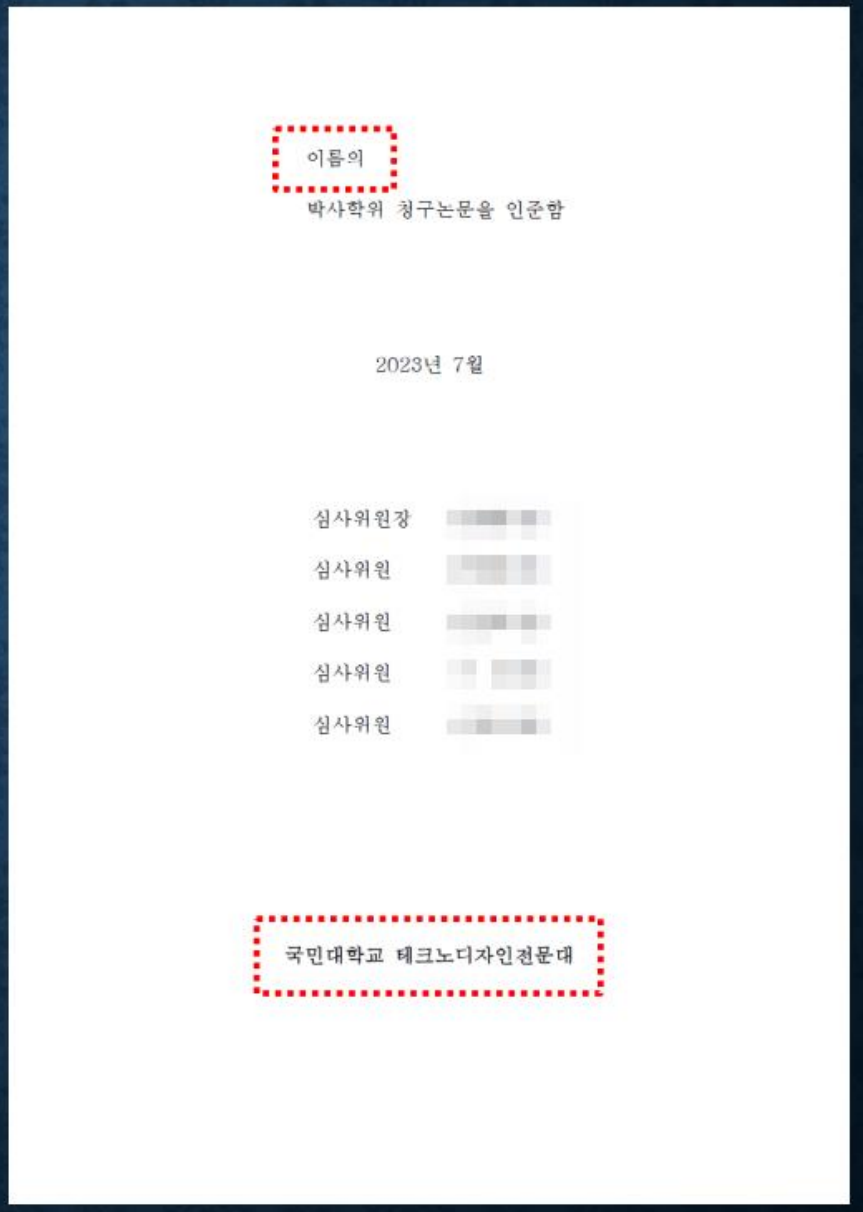
▲ 표지 요소 누락 / 페이지 수 기재



▲ 목차 페이지 기재 오류(i로 시작해야 함)



▲ 성명 미기재



▲ 성명 미기재 / 대학원명 오류

in improving learning performance was verified through a teaching experiment conducted with a control group. A corresponding pedagogical application was designed and tested for feasibility in conjunction with the guidance as a case study to verify the effectiveness of the model and guidance.

Finally, it is hoped that the strategy will first and foremost help teachers to design subject courses online and to develop collaborative project-based lessons that will provide them with pedagogical advice and motivate students to build their own teaching. At the same time, the app designed for the study hopes to receive more applications and tests to validate its ease of use and iterate on better uses to inspire student motivation and satisfaction. Finally, this study extends the scope of gamified education research to the discipline of design, expanding the disciplinary scope of gamified education research, innovatively combining teaching and learning with the willingness to work in teams in management, proposing gamified online learning models and instructional guides to improve learning performance, and providing apps for teachers to use as a reference .

▌Keywords▐

Gamification

Online design education

Team-project based learning

Learning performance

▌목 차▐

위치 오류

Chapter 1. Introduction 1
1.1 Research Background 1
1.2 Research Purpose 1
1.3 Research Method 2
1.4 Research Meaning 2
1.5 Research Scope 3
1.6 Research Framework 4

Chapter 2. Literature Review 6
2.1 Systematic overview of gamification online education 6
2.2 Online Education 7
2.2.1 Several models of online education 7
2.2.2 learning performance study of online education 8
2.3 Higher Design Education 9
2.3.1 Teaching methods and characteristics of higher design education 10
2.3.2 Study on the current status of online higher design education development
2.3.3 Characteristics and main teaching methods of Team project-based learning in online higher design education 11
2.4 Gamification education and student's learning performance 12
2.4.1 Gamification Education 12
2.4.2 Learner's learning performance 13
2.5 Chapter conclusion 14

Chapter 3. Model Construction of Gamification Online Higher Design Education with Influence Performance 15
3.1 Measurement of variables 19
3.1.1 Gamification measurement 20
3.1.2 Cooperate measurement 28
3.1.2 Performance measurement 31
3.2 Questionnaire design and distribution recovery 34
3.2.2 Questionnaire pre-survey 40
3.2.2 Questionnaire distribution and return 44
3.3 Data analysis of the questionnaire 45
3.3.1 Sample learner characteristics analysis 49

페이지 수 미기재

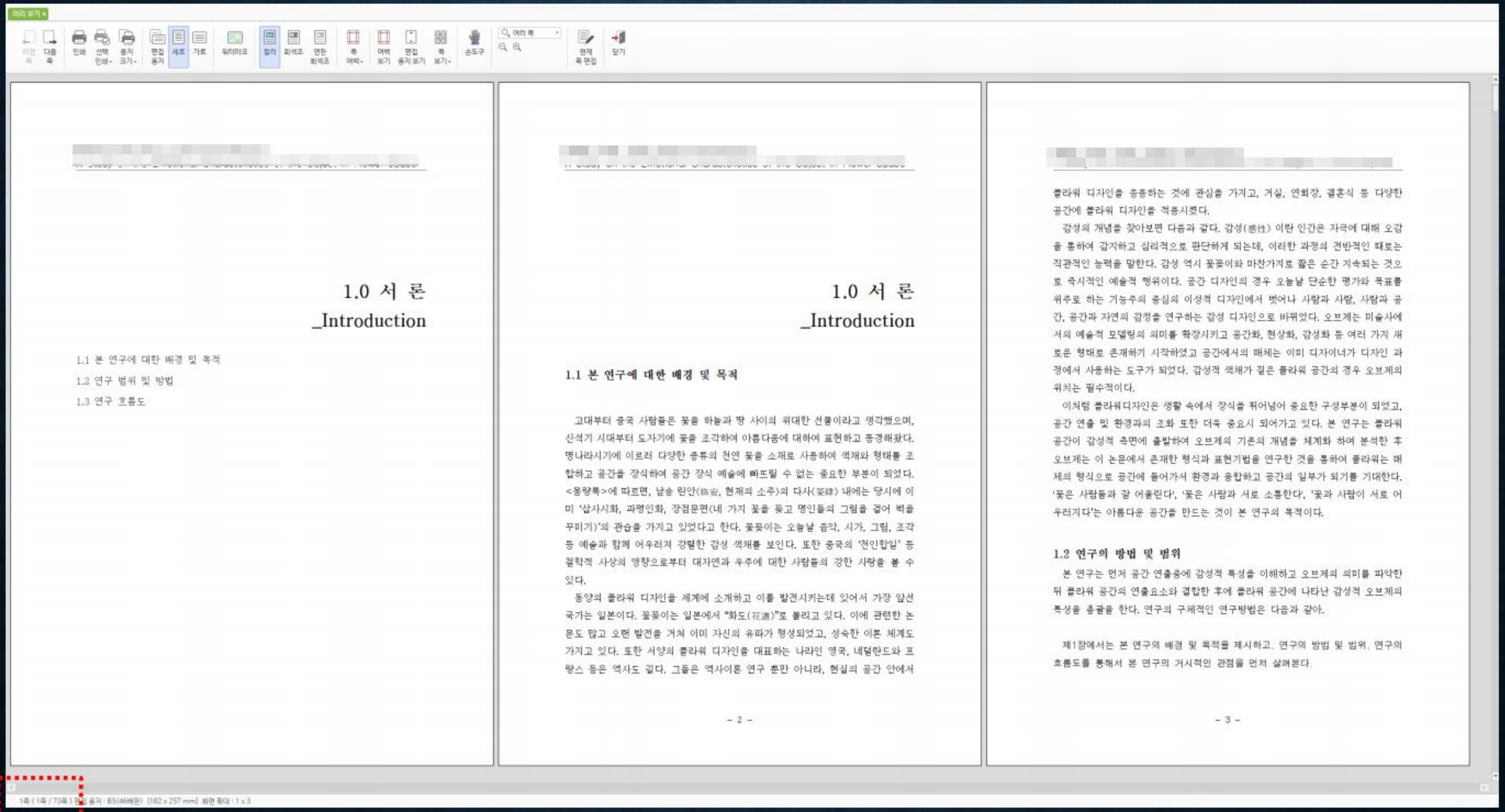
목차 항목의 쪽수 미기재

3.3.2 Descriptive statistical analysis of sample measurement question items 55
3.4 Selection of conceptual models 56
3.5 Propose the hypotheses 58
3.6 SEM testing-Validating the Model 62
3.6.1 Correlation Analysis of Model Data 64
3.6.2 Common method biases test 69
3.6.3 SEM testing 70
3.7 Chapter conclusion 78

Chapter 4. Propose the Directions to Improve Performance in Online Higher Design Education (Team project-based learning) 79
4.1 The needs and pain points of the students in TPBL (Team project-based learning) 89
4.1.1 Personal interviews with learners based on Grounded Theory 89
4.1.2 Gamification needs of learners 91
4.2 Learners' specific preferences for gamification principles based on gamification needs 91
4.2.1 Research sample and questionnaire analysis 92
4.2.2 Learner's preferences for gamification needs 93
4.3 Propose the directions to improve the performance in online higher design education (Team project-based learning) 94
4.4 Chapter conclusion 94

Chapter 5. Class Teaching Practice Combining the Models and Directions and Control Group Experimental Verification 94
5.1. Course type and course situation 96
5.1.1 Course type 97
5.1.2 Teaching situation and course situation 98
5.1.3 Learners teaching performance evaluation 99
5.2 Gamification online higher design education process based on Team project-based learning 102
5.2.1 In class 103
5.2.2 Out of class 106
5.3 Whether gamification online design course based on models and directions can increase learning performance 107

▲ 초록이 목차의 앞에 위치하고 있으며, 전반적으로 오류가 매우 많음



1.0 서 론
_Introduction

1.1 본 연구에 대한 배경 및 목적
1.2 연구 범위 및 방법
1.3 연구 흐름도

1.0 서 론
_Introduction

1.1 본 연구에 대한 배경 및 목적

고대부터 중국 사람들은 꽃을 하늘과 땅 사이의 위대한 선물이라고 생각했으며, 신석기 시대부터 도자기에 꽃을 조각하여 아름다움에 대하여 표현하고 동경해왔다. 명나라시기에 이르러 다양한 종류의 천연 꽃을 소재로 사용하여 색채와 형태를 조합하고 공간을 장식하여 공간 장식 예술에 빠뜨릴 수 없는 중요한 부분이 되었다. <몽량록>에 따르면, 남송 린안(临安, 현재의 소주)의 다사(茶肆) 내에는 당시에 이미 '삽사시화, 과명인화, 장점문면(네 가지 꽃을 꽂고 명인들의 그림을 걸어 벽을 꾸미기)'의 관습을 가지고 있었다고 한다. 꽃꽂이는 오늘날 음악, 시가, 그림, 조각 등 예술과 함께 어우러져 강렬한 감성 색채를 보인다. 또한 중국의 '천인합일' 등 철학적 사상의 영향으로부터 대자연과 우주에 대한 사람들의 강한 사랑을 볼 수 있다.

동양의 플라워 디자인을 세계에 소개하고 이를 발전시키는데 있어서 가장 앞선 국가는 일본이다. 꽃꽂이는 일본에서 "화도(花道)"로 불리고 있다. 이에 관련한 논문도 많고 오랜 발전을 거쳐 이미 자신의 유파가 형성되었고, 성숙한 이론 체계도 가지고 있다. 또한 서양의 플라워 디자인을 대표하는 나라인 영국, 네덜란드와 프랑스 등은 역사도 길다. 그들은 역사이론 연구 뿐만 아니라, 현실의 공간 안에서

- 2 -

플라워 디자인을 응용하는 것에 관심을 가지고, 거실, 연회장, 결혼식 등 다양한 공간에 플라워 디자인을 적용시켰다.

감성의 개념을 찾아보면 다음과 같다. 감성(感性) 이란 인간은 자극에 대해 오감을 통하여 감지하고 심리적으로 판단하게 되는데, 이러한 과정의 전반적인 때로는 직관적인 능력을 말한다. 감성 역시 꽃꽂이와 마찬가지로 짧은 순간 지속되는 것으로 즉시적인 예술적 행위이다. 공간 디자인의 경우 오늘날 단순한 평가와 목표를 위주로 하는 기능주의 중심의 이성적 디자인에서 벗어나 사람과 사람, 사람과 공간, 공간과 자연의 감정을 연구하는 감성 디자인으로 바뀌었다. 오브제는 미술사에서의 예술적 모델링의 의미를 확장시키고 공간화, 현상화, 감성화 등 여러 가지 새로운 형태로 존재하기 시작하였고 공간에서의 매체는 이미 디자이너가 디자인 과정에서 사용하는 도구가 되었다. 감성적 색채가 짙은 플라워 공간의 경우 오브제의 위치는 필수적이다.

이처럼 플라워디자인은 생활 속에서 장식을 뛰어넘어 중요한 구성부분이 되었고, 공간 연출 및 환경과의 조화 또한 더욱 중요시 되어가고 있다. 본 연구는 플라워 공간이 감성적 측면에 출발하여 오브제의 기존의 개념을 체계화 하여 분석한 후 오브제는 이 논문에서 존재한 형식과 표현기법을 연구한 것을 통하여 플라워는 매체의 형식으로 공간에 들어가서 환경과 융합하고 공간의 일부가 되기를 기대한다. '꽃은 사람들과 잘 어울린다', '꽃은 사람과 서로 소통한다', '꽃과 사람이 서로 어우러지다'는 아름다운 공간을 만드는 것이 본 연구의 목적이다.

1.2 연구의 방법 및 범위

본 연구는 먼저 공간 연출중에 감성적 특성을 이해하고 오브제의 의미를 파악한 뒤 플라워 공간의 연출요소와 결합한 후에 플라워 공간에 나타난 감성적 오브제의 특성을 총괄을 한다. 연구의 구체적인 연구방법은 다음과 같아.

제1장에서는 본 연구의 배경 및 목적을 제시하고, 연구의 방법 및 범위, 연구의 흐름도를 통해서 본 연구의 거시적인 관점을 먼저 살펴본다.

- 3 -

▲ 표지, 심사청구서, 인준서, 목차, 초록 등이 아무것도 없고 본문만 있음(위가 파일의 1~3페이지)