

역량기반 교육과정 개발 사례연구: 광주·전남 패션디자인
전공을 중심으로김지연¹ · 오현정²¹호남대학교 패션디자인학과 교수 · ²광주대학교 패션·주얼리학과 교수

HER

Human
Ecology
ResearchA Case Study for the Development of a Competency-Based Fashion Design
Curriculum in Gwangju Metropolitan City and Jeollanam-doJie Yurn Kim¹ · Hyun Jeong Oh²¹Department of Fashion Design, Honam University, Professor · ²Division of Fashion and Jewelry Design, Gwangju University, Professor

Abstract

This case study is centered on the developing process for the curriculum of fashion design major that is focused on the concept of competency, which is becoming increasingly more important in universities. The purpose of this study is to develop a competency-oriented curriculum for fashion design majors based on recent social changes that accentuate the importance of competency in such programs. In order to establish a competency-oriented curriculum of the Department of Fashion Design, the researchers examined environmental trends within the fashion industry, the curriculum and major competencies of other universities were examined. As a result, the key ability types of the Department of Fashion Design at A University, a local private university, were determined to be: communication and consideration, creativity and convergence, digital fashion, and practical adaptability. Four major abilities were selected to develop competencies suitable for the aforementioned ability types. These abilities are design planning and development, creative and convergent thinking, integrated information search and utilization, and field expertise application. From there, the curriculum was organized with these four major abilities in mind, and curriculum completion plans were developed for each grade and semester according to the stage and level of contents for each subject. To ensure the validity of the curriculum, it is necessary to develop a back-flow system that demonstrates whether the target competency has been acquired through a competence-based curriculum.

Keywords

competency, curriculum, major ability, fashion design

Received: September 22, 2023

Revised: October 13, 2023

Accepted: October 22, 2023

This article was presented as a poster session at the Conference of the Korean Home Economics Association on June 3, 2023.

Corresponding Author:

Jie-yurn Kim

Department of Fashion Design,
Honam University, 120, Honamdae-gil,
Gwangsan-gu, Gwangju 62399, Korea
Tel: +82-62-940-3847
Fax: +82-62-940-3806
E-mail: jieyeon@honam.ac.kr

서론

4차산업 시대로 변화함에 따라 각 산업 분야에서 직무의 내용과 직업인의 역할에 대한 수요가 변화하고 있으며 이러한 변화에 대응하기 위해 대학의 교육과정에서도 과거와 다른 새로운 접근과 변화가 시도되고 있다. 이러한 사회변화에 따라 최근 대학 교육과정을 개발하는 데 있어 주목받고 있는 개념 중 하나는 '역량'이라고 할 수 있다. '역량'이라는 개념은 Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)가 1990년대 말에 Definition and Selection of Key Competencies (DESECO) 프로젝트, 즉 핵심역량을 정의하고 선택하는 프로젝트를 통해 학교 교육의 맥락에서 역량교육의 의미와 필요성을 제기하면서 관심을 받게 되었고, 이후 역량 중심 교육과정과 관련된 여러 가지 변화가 이루어지기 시작했다(Lee & So, 2019). 우리나라에 역량개념이 도입되기

시작한 시점은 2006년 교육부와 한국직업능력개발원이 협업하여 대학생 핵심역량 진단 도구인 Korea Collegiate Essential Skills Assessment (K-SESA)를 개발하고 시행하면서부터로 간주된다. 이후 2010년 '잘 가르치는 대학'을 육성, 지원하고자 하는 정부의 교육정책에 따라 학부 교육 선도대학 육성사업(Advancement of College Education)이 전국적으로 시행되면서 대학 교육과정에서도 과거와 다른 개선과 변화가 이루어지기 시작했고, 이 시점에서 고등 교육과정의 패러다임이 기존의 학문 중심 교육에서 '역량' 중심의 교육과정으로 전환되기 시작했다(Lee & Kim, 2018). 과거와는 다르게 인터넷을 통하여 많은 새로운 지식생성과 공유가 교수자뿐 아니라 학습자에게도 대중화되는 현 시기에서는 교육과정에서 더 다양한 지식을 보유하는 것보다는 지식을 활용하는 복합적이고 총체적인 능력이 필요함을 고려할 때, 교육과정에서 역량에 관한 관심과 논의의 의미는 크다(Jin, 2016).

역량기반 교육과정에 대한 중요성이 증가함에 따라 각 대학은 대학의 인재상, 학과의 인재상을 고려한 전공역량 등을 도출하는 작업을 진행하기 시작했고, 개발된 역량을 학생들에게 키워주기 위한 새로운 교육과정을 개발하여 운영하려고 노력하고 있다. 기존의 산업변화에 바탕을 둔 학문적 지식을 독립된 교과별로 깊고 폭넓게 전달하고자 하는 교육목표에서 이제는 학문 간 융합과 연계에 대한 개방적 사고를 갖추고 새로운 협업에 도전하며 새로운 시대변화와 산업현장에 필요한 인재를 양성하기 위해 다양한 역량들의 제시와 교육과정과의 연계 연구가 요구되나, 역량기반 교육과정에 대한 개발과정 관련 연구나 특히 패션디자인학과의 역량기반 교육과정 개발에 관련된 연구는 아직 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 변화하는 사회적 수요를 바탕으로 한 역량 중심 교육과정의 개발사례로서, 특히 패션디자인학과에 대한 역량 중심의 교육과정 개발을 위한 과정을 탐색적으로 살펴보기 위해 특정 대학의 개발사례를 중심으로 연구하였다. 패션디자인전공에 대한 역량기반 교육과정 연구 및 사례들이 적은 상황에서 역량기반 교육과정 사례연구 결과는 패션디자인전공 관련 역량을 갖춘 인재를 길러낼 수 있는 패션디자인 전공 교육과정을 개선 및 개발할 수 있는 기초자료가 될 것으로 생각한다.

문헌 고찰

1. 패션산업환경 동향

A 대학 패션디자인학과의 인재양성 방향과 역량의 설정하는데 영향을 줄 패션산업 환경 동향을 조사하였다. 패션산업은 디자

인 개발, 패턴 제작, 재단 및 봉제, 유통 및 판매 등 다양한 단계별 직무가 포함되어 있으며, 높은 부가가치를 창출할 수 있는 산업이다. 국내 패션 시장 규모는 45조 7,787억 원으로 전년보다 5.2% 정도 상승할 것으로 전망되었고, COVID-19 상황 이후 빠른 일상 회복과 소비심리 회복으로 최근 2년 연속 플러스 성장을 계속했다(Ktnews, 2022). 제조업을 중심으로 수출중심의 패션 산업은 최근에는 중국, 베트남, 인도 등 후발 개도국들과의 가격 경쟁력에서 밀리고 있는 것처럼 보이고, 이탈리아를 비롯한 유럽 등 패션 선진국에 대해서는 상표가치에 밀려 국제 경쟁력과 수익성을 내기가 어려운 상황에 직면해 있다. 2022섬유패션산업동향 보고서에 따르면, 2022년 상반기부터 의류 생산은 COVID-19의 위기 완화로 인한 경기회복으로 생산 및 출하가 증가하면서 재고가 감소하였다(Itnk, 2022). 의류 소매 판매액도 온라인 쇼핑의 증가세가 지속되고 백화점 등 유통업체의 마케팅 활성화, 기저효과 등으로 전년보다 10% 이상 증가세를 보였다.

섬유·의류산업 내수시장 동향은 온라인 쇼핑액이 매우 증가했는데도 불구하고 COVID-19 영향으로 오프라인 판매액이 줄어 들었다가 최근에 서서히 증가하고 있다. 따라서 최근 2~3년 동안의 오프라인 판매액이 과거와 비교해 감소되는 경향을 확인할 수 있었고, 이에 비해 다양한 소셜 커머스가 증가하고 있으며, 모바일 및 인터넷을 통한 가격 비교 후 구매하는 소비 동향이 두각을 나타냈다. 2022년 12월 통계청 조사에 따르면 온라인 쇼핑 거래액 총 18조 7,423억 원 중에서 의복 쇼핑액은 1조 9,197억 원(10.2%)으로 음·식료품(13.0%), 음식 서비스(12.0%), 여행 및 교통서비스(10.3%)에 이어 네 번째로 큰 거래액을 차지하는 거래군으로 나타났다. 전체 온라인 쇼핑 거래액 중 모바일 쇼핑 거래액은 13조 8,031억 원으로 온라인 전체 거래액 중 73.6%를 차지하는 것으로 나타났고, 운영 형태별 온라인 쇼핑 거래액은 전년 같은 달보다 온라인몰에서 2.2% 증가, 온·오프라인 병행 몰에서는 2.9% 증가한 것으로 조사되었다(Korean Statistical Information Service, 2022).

스포츠의류 시장은 과거 아웃도어의 유행 이후 한동안 매출 내림세를 타다가 최근 SNS를 통해 '과시 소비' 성향을 보이는 MZ 세대를 중심으로 애슬레저를 포함한 스포츠의류가 다시 급속하게 성장하고 있으며, '스포츠케이션'이라는 신조어까지 등장할 정도로 스포츠에 관심이 많고 자기 관리를 열심히 하는 세대 특성 때문에 백화점 매장구성도 바뀌고 있다(Hankyung, 2023). 특히 2022년 국내 패션 시장에서 캐주얼복 시장은 가장 큰 규모를 차지하며 시장을 주도하고 있고, 새로운 성장동력이 된 스트리트 감성 패션 캐주얼과 스포츠 캐주얼을 포함한 캐주얼 시장이 패션 시

장의 가장 큰 비중을 차지하여 패션 시장의 성장을 주도하고 있다 (Itnk, 2022). 나이키, 아디다스를 주축으로 하는 전통 경기용 스포츠웨어 브랜드뿐 아니라 요가, 필라테스, 피트니스, 워터 스포츠 등 과거에는 특정 애호가층에만 국한되었던 스포츠 종류가 일반 대중 스포츠로 되면서 애슬레저 웨어가 젊은 세대의 주요 패션 아이템으로 되고 있다. 테니스나 골프 등 과거 같은 연령대에서 별로 인기가 없었던 스포츠에 관한 관심이 두드러지게 나타났고, 골프보다 비용이 저렴하고 운동량이 많은 테니스의 경우 SNS 인 증사진을 찍기 좋은 화려한 복장 탓에 인기가 높아져 테니스복뿐 아니라 관련 용품의 매출도 증가하고 있으며 기존 패션 브랜드의 상품 확장에도 영향을 주고 있다(Newsis, 2022). 제조, 유통 일괄 브랜드인 SPA 업체들의 매출은 여전히 증가 중이며, 특히 매년 1위를 차지했던 유니클로 대신 토종 SPA브랜드인 신성통상의 탑텐이 매출 1위로 올라섰고, 이랜드의 스파오도 2년 연속 성장세를 기록하고 있어 국내 토종 SPA브랜드들이 호황을 맞고 있다 (Speconomy, 2022).

MZ소비자들의 리셀 시장에 관한 관심 덕분에 전 세계 패션 재 판매시장의 추이는 소매 의류 시장보다 3배 더 빠른 속도로 성장하고 있고 톨루레몬의 경우 정상 오프라인 매장 내에서 중고 판매를 시작하는 첫 브랜드가 되고 있다. 이에 따라 리세일 시장을 주도하는 고가 상표의 대표 아이템인 스니커즈를 전문으로 하는 크림(Kream), 엑스엑스블루(xxBlue), 프로그(frog), 솔드아웃(soldout) 등 리테일 플랫폼들의 성과가 늘어나고 있어 향후 리세일 플랫폼은 필수 생활 플랫폼으로 성장하여 2026년까지 2배 이상 증가할 것으로 예측된다(Fpost, 2023).

디지털 패션 시장의 성장도 급속하게 진행되고 있는데, 국내에서 대표적인 메타버스 서비스인 제페토(ZEPETO)의 2018년 출범 이후 메타버스에 대한 수요와 개발은 계속해서 증가하고 있으며, 이에 따라 디올, 구찌, 나이키, 랄프로렌 등 세계적인 패션기업뿐 아니라 시스템, MCM, 로우클래식, MLB 등 국내 패션업체들도 메타버스를 활용한 다양한 서비스를 개발 운영하고 있다(Park, 2021). 정부도 '메타버스 신산업 선도전략'(Kspnews, 2022)을 발표하면서 메타버스 전문가 육성에 적극적으로 나서고 있으며, 일상생활과 경제활동 등 다양한 영역에서 기존 플랫폼과 차별화되면서 새로운 유형의 메타버스 플랫폼을 발굴·지원하기로 하였고, 한류 콘텐츠 경쟁력을 메타버스 경쟁력으로 이어 가기 위해 전통문화와 예술, 게임·애니메이션, 패션, 스포츠 등 다양한 분야에서 맞춤형 사업까지 지원할 예정이어서 향후 디지털 기술 인재에 대한 수요는 늘어날 것으로 전망된다.

패션산업은 COVID-19라는 과거 경험하지 않은 시기를 지나

면서 여러 가지 변화가 생겼다. 특히 온라인 중심 시장의 확대, 소셜커머스 등 상거래 방식, 오프라인 시장의 혁신적 변화, 재판매 등 새로운 판매형태, MZ소비자의 구매 특성, 디지털 관련 기술의 융합에 대한 요구 등 새로운 환경변화에 적합한 직무를 요구하고 있으며, 대학은 이러한 역량을 교육과정에 반영할 필요가 있다.

2. 역량의 개념

최근 교육과정에서 관심을 받는 역량(competency)이라는 개념은 '조직이라는 환경에서 탁월하면서도 효과적으로 업무를 수행할 수 있는 구성원의 특성 및 가치체계'라고 정의되거나, '적성이나 지능보다도 성공적인 삶이나 우수한 성과를 예측할 수 있는 좋은 변인'으로 정의된다(McClelland, 1973). 역량은 선천적인 요소인 특질이나 동기와 함께 학습과 경험으로 습득할 수 있는 지식, 기술, 태도 등을 모두 포함하는 총체적인 개념이다. 'Education 2030' 프로젝트에 따르면, '역량은 오늘날의 복잡한 사회에서 개인이 성공적으로 살아가기 위해서 꼭 필요'하며 (OECD, 2005), '특정 맥락의 복잡한 요구를, 지식과 인지적·실천적 기능뿐 아니라 태도·감정·가치·동기 등과 같은 사회적·행동적 요소를 가동함으로써 성공적으로 충족시키는 능력'이라고 정의했다(Rychen, 2003).

4차 산업혁명으로 인해 교육과정에도 많은 변화가 일어났고, 특히 새로운 지식 전달을 주목적으로 하던 기존의 교육에서 벗어나 스스로 필요한 지식을 찾아 재구조화하여 무언가 할 수 있는 자발적 실천 능력을 갖추는 것이 강조되고 있다(Lee, 2020). 이러한 역량 중심의 사회 분위기와 변화 흐름 속에서 학습자가 반복적인 경험이나 훈련 등을 통해 지식과 기술, 태도 등을 배워서 학습한 결과가 학습자를 성과로 이끄는 역량기반 교육과정이 대두되고 있는데, 역량기반 교육과정의 질을 높이기 위해서는 단과대학 및 학과에서 기업 및 산업체, 교육수요자 등의 요구와 사회적 트렌드를 교육과정 개발에 반영해야 함이 강조되었다(Kang, 2021). 역량기반 교육의 중요성을 강조하는 여러 학자는 교육의 중심을 '하는 것'에서 '할 수 있는 능력'으로 옮겨져야 한다고 주장한다. 따라서, 복합적인 상황에 직면했을 때 놓인 문제를 해결할 수 있는 역량을 키우면서, 동시에 해당 분야의 학문적 탐구를 위한 역량, 나아가 생애 역량까지 개발하는 역량기반 교육 커리큘럼을 개발하는 것에 대한 이론적 검토가 필요하다(Ko et al., 2013).

지금까지 패션디자인전공영역에서 역량과 관련된 선행연구들은 많지 않다(Jang, 2018). Jung 등(2023)의 연구에서는 AI 패션 디자이너와 인간 패션디자이너에 대해 두 가지 인지된 디자인 주제별 패션디자이너 역량 및 제품 품질 지각에 관한 연구에서 패션

디자이너의 역량에 대해 다뤄졌다. 응답자들은 AI 패션디자이너보다 인간 패션디자이너의 역량인 창의력, 공감력이 더 높다고 지각하였으며, 인간 패션디자이너가 디자인한 제품의 품질인 기능성, 심미성, 상징·사회성이 더 높은 것으로 지각하였다. 창의적 패션디자인 프로세스가 제4차 산업혁명 시대 필요한 핵심역량에 미치는 영향에 관한 연구에서는 창의적 패션디자인 프로세스 프로그램이 패션디자인 전공 대학생들의 창의적 자기 효능감, 협력적 자기 효능감, 문제해결 능력, 의사소통 능력을 향상시키고, 적극적으로 문제를 해결하는 과정에서 학습수행 역량을 높일 수 있을 것이라 했다(Choi & Shon, 2021). Lee (2016)는 우수한 수행자와 평범한 수행자의 차이가 분명히 존재하는 개인의 내적 특성인 역량 중 하나인 '패션 감각'을 심층적으로 규명한 결과, 시각적 능력, 미적 경험, 미적 인식 능력, 직관력, 자아개념, 자기 효능감, 패션적 경험, 패션 관여, 창의성, 선천적 감각, 환경적 지지, 교육에 의한 발달 가능성 등 패션 감각의 12개 핵심 요소와 42개 세부 항목을 도출하였다.

제조업 중심의 과거 패션산업의 특징도 이제는 정보화, 디지털 중심으로 급속하게 변화했고, 이러한 산업의 변화가 가져온 패션 산업에서의 직업, 직무에 대한 수요 변화를 가져왔다. 디자인 전문인력 교육을 위한 지침이 되는 역량을 설계하는 연구가 소수 이루어지고 있으나, 시각 또는 제품디자이너의 역량에 관한 연구들이 많고(Kim, 2016; Oh et al., 2018), 패션디자인 관련 전공 교육과 관련한 연구들이 미흡하여, 향후 다양한 실증적 연구 노력이 필요하다.

3. 역량기반 교육과정

역량기반 교육과정을 개발하기 위한 여러 가지 시도들이 디자인 관련 분야에서 실시되었으며 방법론에 있어 참고할 만한 연구 결과들을 제시하였다. Kang 등(2019), Seo와 Yun (2019)의 선행연구는 공통으로 역량기반 교육과정 개발을 위한 핵심 요소로 사회수요분석 및 교육수요자 요구분석, 기존 교육과정의 현황 분석, 요구분석 및 현황 분석을 토대로 한 교육과정 개발 방향 설정, 교육과정 개발 방향에 따른 이수 체계도 개발을 강조하고 있다. Choi와 Shon (2021)은 전공역량 개발이 미흡한 채 전공역량을 기반으로 한 교육과정이 편성되면 전문적 역량이 취약해질 수 있을 뿐 아니라 전문성이 낮은 전공 교육과정은 핵심역량에도 부정적인 영향을 줄 수 있으므로 전공 교육과정 개선 및 개발 시에는 학과 자체적으로 전공에 대한 특화된 역량을 수립하고, 이에 따라서 교육과정을 구성할 것을 강조하였다.

시각디자인 분야의 전공역량 교육과정을 연구한 Kang (2021)

은 국내 디자인 대학 중 3개 대학 디자인 학과를 선정하여 전공역량을 검토한 결과 기획 및 분석 능력, 창의적 발상 능력, 조형 능력, 제작 능력, 프로젝트 운용 능력, 사용자 중심 디자인 능력, 기획력, 제작 소프트웨어 사용 능력, 문서 작성 및 프레젠테이션 능력 등의 역량 키워드들이 사용되고 있음을 밝혔다. Oh 등(2018)은 디자인 직무를 기획, 전략, 디자인, 관리, 신산업의 5개 구분으로 분류하고 있으며, 각 직무 구분별로 요구되는 실무 역량을 정의하였다. 기획 직무에서 요구되는 실무 역량은 디자인 경영관리 역량, 프로젝트 기획 역량이었으며, 전략 직무에서 요구되는 실무 역량은 디자인 리서치 역량, 사용자 조사 역량, 전략/컨셉 수립 역량이었다. 디자인 직무에서 요구되는 실무 역량은 아이디어 발상 역량, 소프트웨어 활용 역량, 디자인 역량, 목업(프로토타입) 제작 역량, 사용성 평가 역량으로 제시하고 있으며, 관리 직무에서 요구되는 실무 역량은 지적 재산권 확보 역량, 디자인 마케팅 역량, 디자인 연구 역량을 제시하였고, 마지막으로 신산업 직무에서 요구되는 역량으로는 3D프린팅 역량, IoT 디자인 역량, VR/AR 디자인 역량, 빅데이터 시각화 역량을 제시하였다.

패션디자인학과의 전공역량 중심 교육과정을 개발한 Kim (2020)의 연구에서는 전체 전공 모듈을 5가지 영역으로 구분하여, 패션디자인 및 산업체 현장실습, 패션 콘텐츠 및 산업체 현장실습, 의복 구성, 잡화 및 라이프스타일 디자인, 패션 테크놀로지로 구성하였다. 성공적인 패션디자이너에게 필요한 역량을 도출하여 역량 모델링을 구축한 연구에서는 국내 패션 제조 기업의 디자인실장 이상 15명과의 인터뷰를 시행하여 패션디자이너의 역량은 문제해결, 리서치, 대인관계, 자기 계발 역량으로 나타났다(Jang, 2018). 해외 대학 교육과정을 비교 분석하고, 역량을 도출하고자 했던 연구들도 몇몇 있었다. 한국 내 52개, 미국 내 62개 패션 관련 전공학과의 교과과정을 분석한 Kim (2015)의 연구에서 한국 대학은 디자인과 소재 교과목의 비중이 높고, 미국 대학은 비즈니스와 기타 교과목의 비중이 높은 것으로 분석되었다.

패션산업 내 전문인력에 대한 역량을 알아보는 연구들에서는 패션디자이너에 국한된 역량에 관한 연구들(Jang, 2018; Jung et al., 2023)이 몇몇 있었고, 이를 교육과정과 연결하는 연구는 별로 없다. 패션디자인, 기획, 유통 전반에 있어서 컴퓨터의 활용이나 패션 정보의 새로운 축적과 해석, 새로운 소비자에 대한 접근방법의 변화 등 패션산업에서 필요로 하는 인재들에 대해 새롭게 요구되는 실질적인 기량을 길러주는 역량기반 교육의 중요성은 점점 커지고 있고, 이에 대한 많은 실질적 연구가 필요한 시점이다.

연구 범위 및 방법

본 연구는 지역 사립대학인 A 대학 패션디자인학과의 역량 중심 교육과정 개발에 대한 사례연구이며, 대학 및 학과의 상황과 특성을 고려하여 교육과정 개발이 진행되었다. 전공역량 중심 교육과정을 개발하기 위해 Kang 등(2019), Seo와 Yun (2019) 등의 연구 절차를 바탕으로 먼저 역량과 역량기반 교육과정 개발에 관한 선행연구를 고찰하였고, 디자인 관련 전공의 전공역량 내용을 확인하였다.

또한 A 대학의 인재 양성 방향과 교육과정 개발에 영향을 줄 수 있는 패션산업 환경 동향에 대해 뉴스를 중심으로 고찰하였다. 전공역량을 도출하기 위한 시사점을 얻기 위해 타 대학 교육과정을 조사하였으며, 조사 대상으로는 수도권 대학, 네 군데의 전공 역량 설정 현황을 대학 홈페이지를 통해 조사하였고, 광주와 전남 지역 대학 패션디자인 관련 학과의 교과과정 편성에 대해서도 대학 홈페이지를 통해 조사, 분석하여 인재상과 전공능력을 설정하였다.

현장에서 필요한 인재를 양성하는 교육과정에 대한 산업체 수요를 조사하기 위해 학과와 유관한 산업체 인사담당자 8명을 대상으로 온라인 설문 형식을 활용하여 학과의 인재상과 전공능력에 대한 의견을 수집하였다. 이때 활용된 질문지는 간단한 의견을 묻는 내용으로 연구자가 개발하였으며, 모든 응답자료는 빈도와 백분율을 제시하였다. 다음으로는 재학생 42명 및 졸업생 22명에 대해 온라인 설문 형식을 활용하여 2022년 11월 28일부터 2022년 12월 10일까지 인재상과 전공 능력에 대한 의견을 수렴하였다. 응답에 참여한 재학생은 1학년 14명, 2학년 8명, 3학년 2명, 4학년 9명이었으며, 5점 척도로 응답하였다. 졸업생은 2021년도 이전 졸업생 중 22명에 대해 조사하였고, 모든 응답자료는 빈도 분석하여 백분율을 제시하였다.

이론적 연구 및 인재상에 따라 도출된 전공능력에 대해 업체의 타당도 의견을 조사하기 위해 학과와 유관한 업체 5곳 인사채용자에 대해 간단한 온라인 설문형식을 사용하여 5점 만족도로 조

사하였다. 단계적 의견 수렴 및 조사내용 결과에 따라 최종적으로 완성된 전공역량에 따른 교과목들을 학년별, 학기별로 편성하여 교육과정 이수체계도를 완성하여 제시하였다.

연구 결과

1. 패션디자인 전공능력 현황

패션디자인 관련 학과의 교육목표와 전공역량 설정 현황을 살펴보고 A 대학의 전공능력을 도출하는 데 참고하기 위해 수도권에 있는 4개의 사립대학 패션관련학과의 2023년도 교과과정을 홈페이지를 통해 조사하였다(Table 1).

수도권의 4개 사립대학의 교육목표 및 전공역량을 살펴본 결과 교육목표의 특징은 현장 실무중심의 인재 양성을 강조하고, 전문적 소양과 미래지향적 인재 양성을 목표로 하며, 스마트 기술이나 4차산업 관련 기술의 습득을 제시하고 있었다. 교육목표 및 역량과 연계한 교육과정을 위해 단계별로 다양한 전공 교과를 운영하고 있으며, 현대에 맞는 교과목 명칭을 사용하고 있는 것으로 나타났다.

S여자대학교 패션산업 학과의 경우 국제화, 정보화, 디지털 화되어 가는 패션산업에 대응할 수 있는 창조적 감각과 전문적 기술을 겸비한 패션전문가 양성을 교육목표로 두고 있다(Seoul women's University, 2023). S여대의 경우 인재상은 글로벌 실무인재로 설정하고 있고, 교육과정 편성을 위해 감성적 패션 표현능력, 패션 상품 기획 능력, 디지털 패션 구현 능력으로 전공역량을 정하고 있다. H대학교 예술대학 의생활학부에는 패션디자인전공과 의류 패션산업 전공 등 2개의 전공으로 분류되어 있다. 패션디자인전공의 교육목표는 한국적인 가치관과 한국미를 패션을 통해 표현할 수 있는 능력 배양, 세계적 미적 가치 기준에 부합하는 인성과 자질을 겸비한 의상인 양성, 패션 정보매체를 통하여 창의력을 갖춘 패션전문인 양성으로 정하고 있다(Hansung University, 2023a). 의류 패션산업 전공의 교육목표는 패션교

Table 1. Competencies for the Department of Fashion Design

구분	전공역량
S대 패션산업학과	감성적 패션 표현능력, 패션 상품 기획 능력, 디지털 패션 구현 능력
H대 패션디자인전공	글로벌 트렌드 해석 역량, 소비자 심리 및 시장 리서치 역량 패턴 디자인 역량, 창의적 디자인 발상과 표현 역량
H대 의류패션산업 전공	글로벌 산업환경과 트렌드 분석 역량, 패션 상품 기획 및 마케팅 역량, 패션 소재 지식과 활용 역량, 패션디자인 발상과 표현 역량
D여대 의상디자인전공	종합적 디자인 능력, 전문적 의복설계 능력, 분석적 마케팅 전략 수립 능력, 창의적 표현능력
K대 의상디자인학과	리더십 능력, 마케팅 소통 능력, 조형 분석 능력, 종합적 디자인 사고력, 종합적 마케팅 사고력, 종합적 의복 구성 사고력, 패션 창의 역량, 패션의 융합적 수행 능력

Table 2. Curriculum of the Department of Fashion Design

구분	교과목 영역	교과목(개설 학년)	개수(%)	총합
J대	디자인	패션디자인론(1), 의류봉제기법(1), 패션컬러와이미지메이킹(1), 패션디자인기초및드로잉(1), 테크니컬디자인(2), 서양복식사(2), 의복구성실습(2), 패션일러스트레이션(2), 전통의상디자인아이템(2), 테일러링(2), 민속의상디자인워크샵(2), 드레이핑(3), 패션디자인워크샵(2), 한국의상제작기초(2), 스마트패션실습(3), 한국복식문화의이해(4)	16 (41)	39
	마케팅, 머천다이징	패션마케팅과소비자(1), 패션브랜딩(2), 패션정보분석및디자인(3), 디지털패션비즈니스(3), 의류소재기획실무(3), 의류학기초통계및연구(4), 글로벌패션비즈니스(4), 패션미디어제작(2), VMD와커뮤니케이션(4)	9 (23)	
	섬유, 소재	섬유과학(1), 스마트의류기술(2), 의류산업과신소재(2), 스마트텍스타일개론(2), 섬유세탁및관리(2), 의류소재염색및프린팅실습(3)	6 (15)	
	IT융합	IT융합프로그래밍기초(1), 패션디자인CAD(3), IT Fashion(3), 텍스타일CAD(3), 패턴CAD(4), 직물기반웨어러블전자소자(4)	6 (15)	
	창업	패션스타트업(4), 업사이클링디자인창업실무(4)	2 (5)	
G대	디자인	의복구성기초(1), 패션디자인스튜디오(2), 테일러링(3), 입체재단(2), 패션크로키(1), 테크니컬디자인(2), 패션디자인실습(1), 의상디자인발상(2), 패션공예(1), 색채학(1), 패션디자인워크샵(3), 패션컬렉션(4), 한국의상디자인(3), 신한복디자인(4), 캡스톤디자인1(3), 캡스톤디자인2(3), 민속의상디자인(2), 한국의상사(2), 복식문화와디자인융합(3)	19 (58)	33
	마케팅, 머천다이징	패션마케팅(3), 패션머천다이징(3), 패션트렌드분석(1), 의상사회심리(1)	4 (12)	
	섬유, 소재	의상소재(2)	1 (3)	
	IT융합	컴퓨터그래픽(1), 컴퓨터패션일러스트(2), 패턴캐드(3), 컴퓨터드로잉(2), 패션디자인캐드(3), IT융합세미나(4), IT융합제품개발(4)	7 (21)	
	창업	패션창업포트폴리오(3), 취업지도(4)	2 (6)	
C대	디자인	발상과표현1(1), 공간디자인(1), 스케치기법(1), 디자인색채(1), 섬유패션디자인전공1(2), 섬유패션디자인전공2(2), 직조1(2), 직조2(2), 염색디자인1(2), 염색디자인2(2), 패턴메이킹(2), 의복구성원리및실습(2), 모델리듬판타지(2), 패션드로잉(2), 캡스톤디자인1(3), 캡스톤디자인2(3), 니트디자인1(3), 패션드레이핑(3), 패션일러스트레이션(3), 니트디자인2(3), 테크니컬테일러링(3), 패션디자인프로세스(3), 캡스톤디자인3(4), 캡스톤디자인4(4), 어패럴디자인(4)	25 (74)	34
	마케팅, 머천다이징	의류상품기획(3), 섬유브랜드개발(4), 마케팅&VMD(4)	3 (9)	
	섬유, 소재	특수섬유소재개발(3), 기초텍스타일디자인(3)	2 (6)	
	IT융합	CAD1(1), CAD2(1), 텍스타일디자인CAD(3)	3 (9)	
	창업	온라인패션창업(4)	1 (3)	
M대	디자인	의류봉제기법(1), 패션과색채설계(1), 패션일러스트레이션 I (1), 패션디자인(2), 패션일러스트레이션 II (2), 평면의복구성, 산업패턴설계(2), 패션디자인스튜디오(2), 드레이핑(3), 패션스타일링(3), 한복구성및실습(3), 공예염색(3), 테일러링(3), 빠르게포르테디자인(4), 오프꾸르디자인(4), 테크니컬디자인워크샵(4), 패션포트폴리오(4), 한국복식문화사(4)	18 (56)	32
	마케팅, 머천다이징	패션의이해(1), 서양복식문화사(2), 패션소비자행동(2), 패션상품기획(3), 패션마케팅커뮤니케이션(3), 비주얼머천다이징(4)	6 (19)	
	섬유, 소재	패션소재의이해(1), 스마트의류소재와기술(2), 의류소재산업실습(4), 의복과건강(4)	4 (13)	
	IT융합	텍스타일CAD(2), 패션리테일테크놀로지(3), 디지털패션디자인(3), 어패럴패턴CAD와3D(3)	4 (13)	
	창업	-	-	
S대	디자인	역사속의우리옷(1), 패션문화사(1), 패션디자인론(1), 기초봉제법(1), 전통장식공예(2), 패션일러스트레이션(2), 의복구성 I (2), 패션디자인프로세스(2), 전통의상디자인기초(2), 의복구성 II (2), 염색기법(2), 고급전통의상디자인(3), 전통과창의디자인(3), 패션드레이핑 I (3), 패션드레이핑 II (3), 패션문화상품디자인(3), 예술의상(4), 패션캡스톤디자인컬렉션 I (4), 패션캡스톤디자인컬렉션 II (4)	19 (63)	30
	마케팅, 머천다이징	패션마케팅(2), 브랜드전략과상품기획(3), 패션디자인리서치(3), 패션프로모션(4), 패션사회심리(4), 브랜드전략과상품기획(4)	6 (20)	
	섬유, 소재	의복재료와관리(2), 섬유소재실습(3)	2 (7)	
	IT융합	패턴CAD(2), 패션디자인CAD(3)	2 (7)	
	창업	패션스타트업스튜디오(3)	1 (3)	

출처: 각 대학 홈페이지

육의 체계화와 전문화, 인성과 창의력을 갖춘 세계화된 패션인의 양성, 글로벌 환경에 적합한 전공지식 함양으로 정하고 있다 (Hansung University, 2023b). D여자대학교 의상디자인 전공의 경우 통합적 디자인 능력을 갖춘 글로벌 패션 전문 인재를 인재상으로 설정하고 있고, 분석적 관찰과 창의적 사고력 함양을 통

한 역량 강화 교육, 패션·문화·기술의 통합교육을 통한 전공 특화 교육, 글로벌 협업 기반의 실무중심교육을 목표로 하고 있다 (Duksung Women's University, 2023). K대학교 의상디자인학과의 경우 인간·의복·환경의 관계를 예술적, 사회과학적, 자연과학적인 접근방식을 통해 통합적인 관점으로 연구하고 변화를

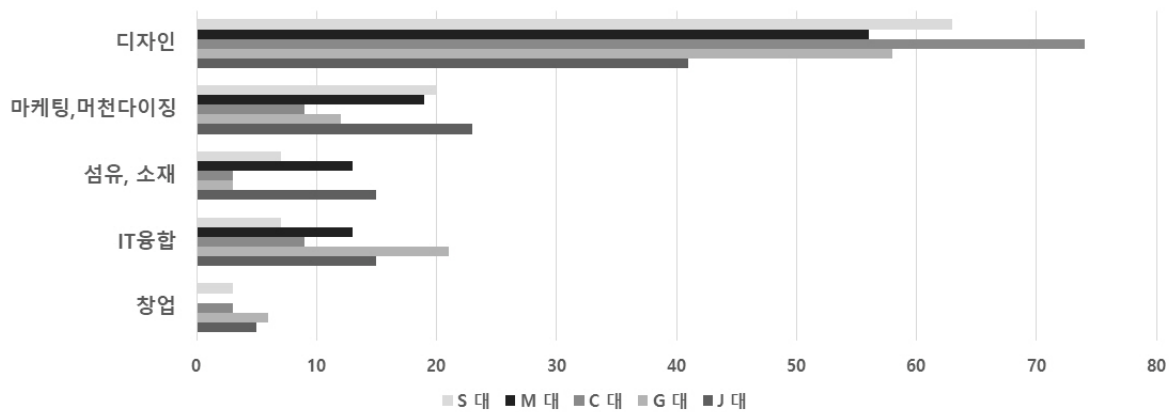


Figure 1. Curriculum of the fashion design major in Gwangju metropolitan city and Jeollanam-do.

실천하며 글로벌 패션산업계 발전을 리드하는 유능한 패션 전문 인재 양성을 교육목표로 두고 있다(Konkuk University, 2023). 5개 대학의 전공역량은 전문성, 실무 관련 능력, 창의적 사고, 표현능력 등 전공과 관련한 특정한 직업, 직무에 필요한 전문적이고 세분된 역량으로 정하고 있으며, 기술 능력이나 관련 지식 학습능력, 전문성 능력과 관련된 역량으로 구축되어 세부적인 교육과정에 반영시키고 있는 것으로 나타났다.

2. 지역 패션디자인 관련학과 교과과정

지방 사립대인 A대학 패션디자인학과 재학생들의 진로 및 취업지역이 공통되는 지역 인근 유사 학과들의 2023학년도 교육과정을 학과 홈페이지에서 조사하였다(Table 2). 각 대학의 교과과정 편성내용을 보면 대학 및 학과의 인재양성 방향과 전공영역의 범위를 알 수 있다. J대 의류학과의 경우 총 39개의 교과목이 4년간에 걸쳐 편성되어 있고, 교과과정은 홈페이지에서 발췌하였다(Chonnam National University, 2023). C대 섬유패션디자인 전공은 미술체육대학 내 라이프스타일학부에 소속된 전공으로 교과과정이 패션디자인이나 의류학과의 교과목 편성내용과는 다소 차이가 있었으며(Chosun University, 2023), G대학 패션디자인 전공의 경우 융합 관련 교과목들이 상대적으로 많이 개설되어 있었다(Gwangju University, 2023). A대학이 위치한 시외 인근 대학 중 유사 전공학과를 가지고 있는 M대학과 S대학의 교과과정까지 모두 5건의 교과과정을 종합해 본 결과, 모든 대학에서 디자인 개발 및 제작 영역에 가장 많은 교과목을 편성하여 집중적인 교육을 진행하고 있었다(Mokpo National University, 2023). 디자인 영역 외에 마케팅·머천다이징, 섬유·소재, 디지털융합, 창업 분야에 대해 교과목들을 편성하고 있었다(Sunchon National University, 2023).

광주·호남지역에 위치한 패션디자인학과의 교과과정을 영역별로 비교해 본 결과는 Figure 1과 같다. A 대학 패션디자인학과가 위치한 지역에는 패션제조업이나 프로모션 업체가 거의 없고, 유니폼 제작 업체나 웨딩드레스 업체, 한복집과 맞춤 양장점들이 있으며, 크고 작은 소매점들이 다수를 차지하고 있는 지역 패션산업 특성상 디자인 관련 취업 인력과 소매점 관련 취업 인력이 주로 필요하다.

조사 대상 지역 대학 대부분은 디자인 실기 관련 교과목의 편성 비율이 다른 교과목에 비해 높았고, 다음으로 마케팅·머천다이징 관련 교과목, 섬유·소재관련 교과목, 디지털 융합교과목, 창업 교과목의 순으로 편성되어 있는 것을 알 수 있었다. 디자인 관련 교과목들의 비중은 대부분 대학에서 다른 교과목 영역보다 숫자가 많은 것으로 공통적으로 나타났다. 특히 미술 계열 전공에 속하는 C대의 경우 디자인 실기 관련 교과목이 월등하게 많이 편성되었다. 5개 대학은 디자인 영역의 교과목 다음으로 마케팅, 머천다이징 교과목, IT융합 영역 교과목, 섬유·소재 영역 교과목, 창업 영역의 순으로 편성 비율이 나타났다.

IT융합 관련 교과목은 최근 4차산업에 대한 사회문화적 변화추세에 비추어 볼 때 증가추세가 예상되며 현재는 G대의 경우 타 대학에 비해 가장 높은 비율로 편성되었다. 마케팅·머천다이징 영역 교과목들은 C대와 G대가 비교적 편성비율이 낮았고, 섬유·소재 관련 교과목들은 국립대인 M대와 J대에서 특히 비율이 높게 나타났다. 최근 학생들의 취업 진로 영역 중에 수요도가 높아가면서 VMD 관련 교과가 일부 대학에 편성되어 있었고, 재학생이나 졸업생 창업에 대한 청년들의 관심이 높아지면서 창업과 관련된 교과목을 별도로 편성했다.

3. 인재상과 산업체 수요

Table 3. Fashion Design Talent Type

대학 장학이념	인간화 교육, 민족화 교육, 현대화 교육					
대학 교육목적	인간미가 있는 교양인, 개방적인 주체인, 미래지향적 전문인을 양성함으로써 지역사회와 국가 및 인류사회에 기여함을 목적으로 함					
핵심역량	사회적인성	자기주도	의사소통	문화적소양	창의융합	문제해결
학과 교육목적	4차산업 시대 패션산업에서 필요한 HCTC—Humanity, Creativity, Technological skill, Collaboration 역량을 갖춘 패션 스페셜리스트를 양성					
학과 교육목표	· 타인 및 타문화와 원만하게 소통하고 지역과 사회를 위해 협업·나눔을 실천하는 능력을 길러준다.					
	· 창의적 감성과 사고를 강화하고 타 학문과 융합에 도전하는 변화와 혁신 능력을 길러준다.					
	· 4차산업 시대 패션산업에 필요한 디지털 기술과 전문지식을 길러준다.					
학과 인재상	소통·배려형 인재		창의·융합형 인재		디지털패션 전문 인재	실무 적응형 인재

Table 4. Major Competency of Fashion Design

전공능력 1: 디자인 기획·개발	급변하는 사회문화의 변화를 개방적으로 수용하며 창의적인 감성적 사고를 기반으로 소비자 수요에 부응하는 유무형의 가치와 비즈니스 측면의 실용적 디자인상품을 기획, 개발할 수 있는 능력
전공능력 2: 창의·융합적사고	디지털 기술을 습득하여 IT 기술을 디자인작업에 활용할 수 있고, 다양한 분야와의 융합을 통해 새로운 가치와 성과를 도출해 낼 수 있는 능력
전공능력 3: 통합적 정보탐색·활용	국내외 사회변화와 패션산업과 연관된 다양한 정보를 탐색하고 수집할 수 있으며, 이를 미래지향적 예측과 계획을 수립하는데 활용할 줄 아는 능력
전공능력 4: 현장전문지식적용	산업체 현장실습 및 실무상황에 신속하고 효율적이며 합리적으로 대처할 수 있는 현장 중심 능력

A대학 패션디자인학과에서는 패션제품 전반에 대한 디자인을 학습하고 연구하며, 옷을 구성하는 섬유의 원료부터 기획, 디자인, 생산, 판매에 이르는 패션산업의 단계별 직무내용에 대한 통합적인 지식과 실무내용을 교육하고 있다. A대학 패션디자인학과의 교육목표는 대학의 장학이념과 교육목표에 부합하는 동시에, 타 대학의 교육과정 분석, 패션산업 현황조사를 바탕으로 하여 ‘따뜻한 나눔과 배려’, ‘지역사회에 봉사하는 인성’을 갖추고 ‘전문적 전공지식과 현장실무역량을 습득’하여 ‘창의·융합하는 디지털 패션 인재’를 양성하는 것을 학과의 교육목표로 정했다(Table 3).

대학의 교육목적 및 핵심역량과 연계하고 타 대학의 인재상에 대한 내용을 참고하여 A대학 패션디자인학과의 인재상은 소통·배려형 인재, 창의·융합형 인재, 디지털패션 전문 인재, 실무 적응형 인재 등 총 4개의 인재상으로 설정하였다. ‘소통·배려형 인재’는 타인 및 타문화와 원만하게 소통하고 지역과 사회를 위해 협업할 줄 알고, 나눔을 실천하는 능력 가진 인재를 의미한다. ‘창의·융합형 인재’는 창의적 감성과 사고를 강화하고 타 학문과 융합에 도전하는 변화와 혁신 능력을 갖춘 인재를 의미한다. ‘디지털패션 전문 인재’는 4차산업 시대 패션산업에 필요한 디지털 기술과 전문지식을 함양한 인재를 의미하며, ‘실무적응형 인재’는 패션산업 현장실무에 필요한 능력을 갖추어 현장 실무에 바로 적용

할 수 있는 역량을 갖춘 인재를 의미한다.

패션디자인 관련 전공이 있는 타 대학의 전공역량 및 교육과정을 종합하고 산업체와 졸업생, 재학생들에 대한 수요조사를 반영하여 A대학 패션디자인학과의 전공역량은 4개로 설정하였다. 4개의 전공능력은 ‘디자인 기획·개발 능력’, ‘창의·융합적 사고 능력’, ‘통합적 정보탐색·활용 능력’, ‘현장전문지식적용 능력’으로 설정하였다(Table 4).

디자인 기획·개발 능력은 창의적 디자인 개발 및 기획 관련 역량이고, 창의·융합적 사고 능력은 4차산업으로의 변화에 발맞춘 디지털 기술력뿐 아니라 타 전공영역과의 연계·융합적 사고 능력과 관련된 역량이다. 통합적 정보탐색·활용 능력은 패션 직무에 필요한 트렌드 및 최신 정보를 탐색, 분석 및 활용할 줄 아는 능력과 관련된 역량이다. 마지막으로 현장전문지식활용 능력은 현장 직무별 실무를 잘 익혀 적용할 줄 아는 역량에 대한 것이다. 4개의 전공능력에 대해 기대되는 학습 성과 내용과 연계한 교과목들을 편성한 결과는 Table 5와 같다.

전공능력 중 디자인 기획·개발 능력은 서양의복구성, 의복구성학을 포함한 총 7개의 교과목으로 구성되었고, 디자인상품을 기획하고 제작할 수 있는 능력을 함양할 수 있는 교과목으로 구성되었다. 창의·융합적 사고 능력의 경우 패션산업에서 활용되는

Table 5. Competencies and Subjects

	학습 성과	교과목
디자인 기획·개발 능력	나는 디자인 원리와 요소를 이해하였고 이를 다양하게 활용하여 창의적 디자인 개발 및 기획을 할 수 있다. 나는 국내외 사회문화변화에 대한 이해와 분석을 통해 사회와 소비자가 원하는 디자인상품을 기획, 개발, 제작할 수 있다.	서양의복구성, 의복구성학, 패션일러스트레이션, 패턴메이킹, 니트웨어디자인, 드레이핑, 한복구성 등 총 7개
창의·융합적 사고 능력	나는 패션산업에서 활용되는 첨단기술의 변화에 적응하는 것이 중요하다고 생각하고 있고, 컴퓨터적 사고와 디지털 패션 기술을 익혀 다양한 융합과 협업을 시도할 수 있다. 나는 패션산업에서 필요한 IT기술을 학습하였으며, 이를 기반으로 패션산업에서 필요한 패션 예측이나 기획, 생산, 유통 서비스 분야에 적용할 수 있다.	디자인CAD, 스마트패션과시, 패턴CAD, 패션디자인CAD, 섬유재료학, 복식디자인, 패션리테일과빅데이터, 의상프로젝트 등 총 9개
통합적 정보탐색·활용 능력	나는 패션 직무에 필요한 기본전공지식정보를 이해하였고, 이를 다양한 패션 직무에 적용하고 활용할 수 있는 능력이 있다. 나는 국내외의 다양한 트렌드를 이해하였고, 전공 진로에 대한 정보를 탐색하여 패션 직무와 관련하여 능동적 미래 설계를 할 수 있다.	복식사, 패션트렌드, 대학생활과전공이해, 인성함양과 진로탐색, 진로설계, 역량개발, 비주얼머천다이징, 패션소재기획, 온라인쇼핑몰운영, 패션과3D 등 총 9개
현장전문지식적용 능력	나는 실무현장에서 필요한 전공지식을 알고 있으며, 직무별 실무능력을 갖추고 소통과 협업을 통해 패션제품을 디자인 기획, 생산하고 유통할 수 있다. 산업현장에서 요구되는 직업윤리를 갖추고, 소통과 갈등관리를 통해 직무별, 상황별 발생하는 문제에 대처할 수 있다.	패션마케팅, 패션도식화실무, 여성복디자인, 테크니컬패션디자인, 패션머천다이징, 남성복디자인, 캡스톤디자인, 패션컬렉션, 어패럴디자인 등 총 9개

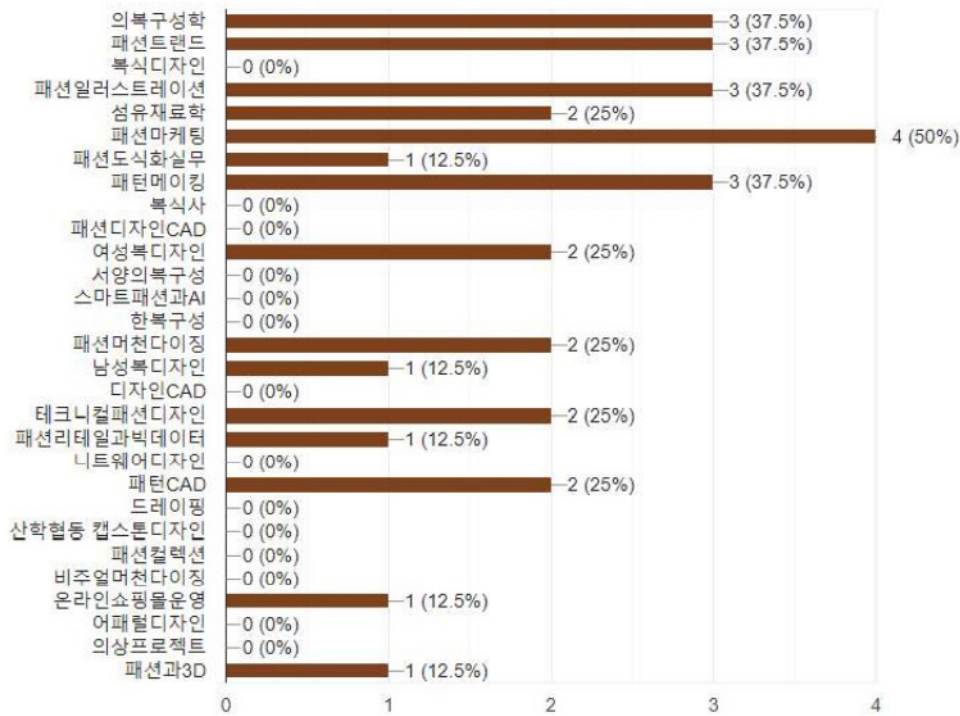


Figure 2. Demand survey for fashion companies.

디지털 기술을 익히고 다양한 분야와 융합할 줄 알고, 패션 예측이나 기획, 생산, 유통, 서비스 분야에 적용할 줄 아는 것과 관련된 교과목 9개로 구성하였다. 패션디자인CAD, 스마트패션과시, 패션리테일과빅데이터, 패턴CAD 등의 교과목들이 포함되었다.

통합적 정보탐색·활용 능력의 경우 패션 직무에 필요한 전공 지식정보의 탐색과 활용에 관한 능력으로 복식사, 패션트렌드, 패션소재기획 등을 포함한 9개의 교과목으로 구성되었다. 현장전문지식적용 능력의 경우 실무현장 내용을 주로 다루는 교과목으로 테

크니컬패션디자인, 패션머천다이징, 캡스톤디자인 등 9개의 교과목으로 구성되었다.

4. 산업체 및 졸업생 수요조사

1) 산업체 수요조사

지역 유관 업체 인사 채용 담당자 8명을 대상으로 2021년 12월-2022년 1월 기간 중 인재상과 인재 유형 설정에 대한 온라인 수요조사를 한 결과는 다음과 같다. 8개 업체는 A대학 졸업생들이 취업이나 현장실습 프로그램에 참여한 적이 있는 회사들이었으며, 패션아울렛, 남성복 맞춤샵, VMD 회사, 패션프로모션, 온라인쇼핑몰 등이었다.

응답 결과를 보면, 패션산업체에서 요구되는 패션디자인학과 인재상 및 인재의 유형은 소통과 배려, 공감 이해력, 성실, 창의 융합, 디지털 기술, 실무 적응 능력, 현장 요구 교육, 미래 지향적·능동적 사고, 융통성·눈치 빠른 감각 등과 관련된 것으로 나타났다. 대학의 인재상에 따라 도출된 학과의 4가지 인재상은 매우 적합하거나(37.5%) 적합한 것(50%)으로 나타났다. 응답한 업체 관계자들은 A대학 패션디자인학과 전공역량은 현장에서 요구하는 능력을 잘 키워줄 수 있다고 생각하고 있었고(62.5%), 현장실무에서 우선되는 패션디자인학과의 전공역량에 대한 수요는 현장전문지식 적응 능력을 가장 중요하게 생각하고 있었고(50%), 다음으로는 모두 동일하게 중요하다(37.5%), 디지털 기술활용, 융합 능력(12.5%)의 순으로 나타났다. 그 외 추가로 보강되어야 할 능력으로는 흐름을 잘 읽고 주변의 변화에 적절하게 대처하는 능력과 같은 트렌드의 이해 및 분석에 대한 능력, 기본적인 MS오피스 사용 능력과 같은 기초 직무 소양, 사회성과 비즈니스 능력과 같은 의사소통 및 마케팅 능력, 패션 트렌드를 캐치하고 응용하는 방법 등이 필요한 전공능력 내용으로 조사되었다(Figure 2).

교과목에 대한 강의계획서 내용을 제시하지 않고 교과목명만 제시되어 결과에 대한 해석할 때 이점을 고려하는 것이 필요하다. 제시된 교과목들 외에 추가되길 희망하는 산업체의 수요교과목은 창업 실무나 온라인쇼핑몰의 이해, 의류제품의 유통구조 등에 관한 내용으로 조사되었다. 최근 4차산업 관련 패션산업에서의 다양한 AI 및 빅데이터 관련 인재 양성 필요성에 대해서도 조사한 결과 62.5%가 필요하다고 응답하여, 지역 패션산업체에서도 AI 및 빅데이터 역량 인재 양성에 대한 수요가 있는 것으로 조사되었다.

2) 재학생과 졸업생 교육과정 수요조사

재학생 42명에 대해 인재상과 교육과정에 대한 의견을 조사한

결과, 패션디자인학과의 교육과정은 패션전문가로 성장하고 취업 진로에 도움이 된다고 생각하는 응답자는 83.3%로 나타났고, 4가지 인재상에 대한 교육과정 편성의 적절성에 대해서는 70% 이상의 응답자가 긍정적으로 생각하고 있었다. 응답자들은 전반적인 교육과정에 대한 만족도는 71.5%가 긍정적으로 생각하고 있는 것으로 나타났다. 4가지 전공능력 중에서 중요하게 생각하는 전공능력은 디자인기획·개발 능력(45.2%), 기술활용·융합 능력(18.7%), 현장전문지식적용 능력(31%), 정보탐색·활용 능력(5.1%)의 순으로 나타났다. 현재 교육과정에서 양성하는 전공능력 중에서 중 더 보강되거나 강화될 필요가 있다고 생각되는 전공능력은 디자인 기획·개발(36.7%), 기술활용·융합(26.2%), 현장전문지식적용(21.4%), 정보탐색·활용(16.4%)의 순으로 나타났는데, 이는 학년별 전공 교육과정을 경험한 정도가 다르다는 것을 고려하고 해석할 필요가 있다. 전공능력을 구성하는 세부능력 중 중요도는 현장 실무능력(35.7%)을 가장 중요하게 생각하고 있었고, 창의적 사고(26.2%), 디자인표현력(21.4%), IT기술활용능력(9.5%), 정보수집 및 활용(7.2%) 순으로 중요하게 생각하고 있었다.

재학생들이 추후 교육과정을 개선할 때 추가되길 희망하는 교과목 내용은 현장전문지식 능력, 컴퓨터 관련 전공능력, 마케팅, 기업탐방, 창의적 기획 개발, 경영사무, 디자인 발상 등으로 나타나 취업에 직접 적용되는 실무내용에 대한 수요가 높은 것을 알 수 있다. 재학생들의 추후 졸업 후 취업할 진로 트랙에 대한 선호도는 패션디자인·제작(51.4%), 패션마케팅·상품 기획 유통(42.9%), 디지털 기술융합(5.7%) 순으로 나타나 전통적으로 패션 디자인 실기 교육이 강한 학과의 특성과 연관되어 패션디자인 관련 직무 진로에 대한 선호를 유사하게 나타냈다. 향후 추가되길 희망하는 교과목 내용은 유통, 남성복, 패턴 제작, 색채 관련, 기초 코딩, 상품 실무 기획, 실습 교과목의 추가 등에 관한 응답이 나타났다.

졸업생 대상 인재상과 전공능력에 대한 조사는 22명이 참여하였으며, 조사에 참여한 졸업생 22명 중 취업 기간이 1년 미만인 13명, 2~3년인 경우는 7명, 4~5년인 경우는 2명이었다. 패션디자인학과의 교육과정이 사회진출 및 취업 진로 준비에 도움 되는 정도는 '매우 그렇다'가 8명(36.4%), '그렇다'가 9명(40.9%), '보통이다' 응답은 4명(18.2%), '그렇지 않다' 응답은 1명(4.5%)으로 나타나, 교육과정이 취업이나 진로 준비에 도움 되는 것으로 유추된다. 응답자들이 재학 중에 접한 교육과정에 대해 만족한 정도는 '매우그렇다'(54.5%), '그렇다'(36.4%) 순으로 나타나 비교적 만족하고 있는 것으로 보였다.

학과의 인재상이 사회진출 및 진로 준비에 도움 되는 정도는

전공능력 \ 학기	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
디자인기획·개발	의복구성학	패션일러스트레이션	패턴메이킹		서양의복구성 니트웨어디자인	한복구성	드레이핑	
창의·융합적 사고		복식디자인	섬유재료학	디자인CAD	스마트패션과 AI 패턴CAD	패션리테일과 빅데이터 패션디자인 CAD		의상프로젝트 패션과3D
통합적 정보탐색·활용	대학생활과진공이해 패션트렌드	인성함양과진로탐색	진로설계 복식사		역량개발 패션머천다이징	패션소재기획	비주얼머천다이징	
현장전문지식적용			패션도식화실무	패션마케팅 여성복디자인		여성복디자인 테크니컬패션디자인	캡스톤디자인	어패럴디자인 온라인쇼핑몰운영 패션컬렉션

Figure 3. Fashion design systematic curriculum completion chart.

‘매우 그렇다’가 36.4%, ‘그렇다’가 59.1%로 나타나 학과의 인재상에 대해서 비교적 만족하는 것을 알 수 있다. 전공능력에 대한 중요도에서는 ‘디자인기획, 개발 능력’을 가장 중요하게 생각했고 (40.9%), 다음으로는 ‘디지털 기술활용·융합능력’(27.3%), ‘현장전문지식적용 능력’(22.7%), ‘정보탐색·활용 능력’(9.1%)의 순으로 중요하게 생각하는 것으로 나타났다. 추가되거나 보강되길 희망하는 전공능력으로는 사업계획서 작성, 디자인실무CAD, 현장실무 관련, 문제해결 능력, 디자인툴, 취업 포트폴리오, 기획 마케팅 관련 내용 등인 것으로 나타났다. 학과에서 취업지도를 주로 하고 있는 진로트랙 3가지인 패션디자인 및 제작 트랙, 패션마케팅·상품 기획과 유통 트랙, 디지털 기술활용 디자인 트랙 중에서 향후 교육과정 운영 시 더 강화되어야 할 필요가 있다고 생각되는 트랙은 디지털 기술활용 디자인 트랙(59.1%), 패션마케팅·상품 기획과 유통 트랙(22.7%), 패션디자인 및 제작 트랙(18.2%)의 순으로 나타나 향후 교육과정의 개선과 개편 시 이 결과를 활용해야 할 필요가 있다.

3개의 진로 트랙 외에 관심있는 진로트랙에 대한 자유응답 내용에서는 현장 연계 분야, 소비자 구매상품 트렌드 분석, 실무 관련 능력, 공장 핸들링 등 실무 및 창업에 바로 적용할 수 있는 내용에 대한 수요가 있었다. 취업 진로에 도움 될 교과목이나 진로 분야에 대한 의견으로는 액세서리 등 의상, 어패럴 외 다양한

분야의 진로를 준비할 수 있는 교과목이나 상품 기획, CAD, 복식사, 패션마케팅 등에 대한 의견이 있었다. 현 시점에서 대학의 교육과정 편성에 대한 지침에 따른 편성이므로, 교과목의 학기별, 학년별로 더 다양한 교과 편성에 다소 제한점이 있으나, 수요조사에서 도출된 의견들은 추후 교육과정 개선에 반영할 계획이다.

5. 교과목 이수체계도

전공역량을 바탕으로 편성된 교육과정을 수준별, 단계별 이수체계도를 제시했다(Figure 3). A대학의 교과과정 편성 지침에 따라 학년별, 학기별 전공교과목 편성 수의 제한이 있지만, 4개의 전공역량에 따른 교과목들이 학년별, 학기별로 단계별로 편성되도록 구성했다.

저학년 시기에는 디자인 기획·개발 능력과 통합적 정보탐색·활용 능력을 중심으로 교과를 편성하였고, 2학년부턴 창의·융합적 사고 능력과 현장전문지식적용 능력과 연계된 교과목을 편성하기 시작했다. 현장전문지식적용 능력은 고학년에 치중하여 편성시켜 저학년 때부터 학습한 여러 역량들을 기반으로 현장실무에 적용할 수 있는 능력을 갖추도록 하였다. 4학년 2학기에는 재학생들이 조기 취업 발생의 경우나 전공학점 기취득의 경우가 다수 발생하여 교과목의 편성을 최소화시키고 있다.

결론 및 논의

최근 직업이나 직무와 관련하여 역량의 중요성이 두드러지면서 대학에서 추구하는 교육 방향으로 핵심역량, 전공역량 등 역량에 대한 전문 교육과정으로 변화하는 시도가 이루어지고 있다. 역량기반 교육과정은 학문과 지식의 전달 중심의 교육과정에서 사회변화와 요구를 반영하기 위한 교육과정 대안으로 관심받고 있다. 역량기반 교육과정에 대한 중요성이 강조되면서 여러 대학과 학과들이 인재상을 고려한 역량을 도출하고 이를 학생들에게 전달하기 위해 교육과정 개선을 위해 노력하고 있다. 따라서 본 연구는 변화하는 사회적 수요를 바탕으로 패션디자인학과에 대한 역량 중심의 교육과정 개발을 위한 과정을 살펴보기 위해 사례연구로 수행되었다. 패션산업의 새로운 변화와 수요에 맞춘 역량기반 교육과정을 개발하는 것은 지역과 패션산업의 새로운 인재 수요를 찾아보고, 관련 역량을 갖춘 인재를 길러낼 수 있는 교육과정 수립에 도움을 줄 수 있는 기초자료가 될 수 있을 것이다.

먼저, 역량기반 교육과정에 대한 선행연구들을 참고하여 교육과정 개선을 위한 산업 환경 동향 파악, 타 대학 전공능력 설정 현황 조사, 지역 인근 대학의 전공 교육과정 조사, 산업체 수요조사, 재학생과 졸업생 수요조사를 통해 역량중심 교육과정을 완성하였다.

대학의 교육목적과 인재상에 따라 학과의 인재상을 설정하였으며, 소통·배려형 인재, 창의·융합형 인재, 디지털패션전문인재, 실무적응형 인재 등 4가지 인재상으로 설정하였다. 인재상에 바탕을 두고 A대학교 패션디자인학과와 전공역량은 디자인 기획·개발 능력, 창의·융합적 사고 능력, 통합적 정보탐색·활용 능력, 현장전문지식적용능력 등 4개의 전공능력으로 설정되었다. 4개의 전공능력에 따라 교과목들을 비슷한 비율로 편성하였으며, 교과별 내용의 단계 및 수준에 따라 학년별, 학기별 교육과정 이 수체계도 및 로드맵이 완성되었다.

결과로서 대학의 전공 교육과정을 역량 중심으로 개발하였고, 새로운 교육과정을 통해 대학의 전공 교육이 시대적 인력 수요에 부응하고, 더불어 학생들에게 특성화된 역량을 함양하여 급변하는 패션산업에 적용할 수 있도록 하고자 개선하였다.

연구의 한계점으로는 대학 내 학년별 학기별 교육과정 편성의 자율성, 예를 들어 학기별, 학년별 개설 교과목 학점 수 등에 대한 학과의 자율성이 한정되어 있어 이상적인 역량 교육과정을 편성하기에 약간의 부족함이 현실적으로 나타났다. 역량기반 교육과정의 편성이 최종적인 결과가 아닌 향후 실제 교육과정을 통해 역량이 제대로 키워지고 있는지에 대한 교과 내용의 설정 및 검증, 수요자들의 만족도 변화, 역량 기반 교수법의 개발, 교육과정

의 평가 및 환류 체계 등이 추후 연구되거나 보완되어야 할 필요가 있다.

Declaration of Conflicting Interests

The author declares no conflict of interest with respect to the authorship or publication of this article.

References

- Choi, H., & Shon, Y. (2021). The Influence of creative fashion design process on core competencies in the fourth industrial revolution era-Focusing on creative self-efficacy, self-efficacy for group work, problem solving ability, and communicative ability. *Fashion & Textile Reserch Journal*, 23(1), 1-12. <https://doi.org/10.5805/SFTI.2021.23.1.1>
- Chonnam National University. (2023). Curriculum of the department of clothing and textiles. Retrieved September 28, 2023, from <https://clothing.jnu.ac.kr/clothing/index.do>
- Chosun University. (2023). Curriculum of the major of fiber fashion design. Retrieved September 27, 2023, from https://www4.chosun.ac.kr/sites/design/down/011_2023_art_design_003.pdf
- Duksung Women's University. (2023). Curriculum of the major of fiber fashion design. Retrieved September 27, 2023, <https://www.duksung.ac.kr/fashion/contents/contents.do?cildx=2154&tmenuId=3309>
- Fpost. (2023, April 27). Can the fashion used market continue to grow? *Fashion Post*. Retrieved July 29, 2023, from https://fpost.co.kr/board/bbs/board.php?bo_table=special&wr_id=1153
- Gwangju University. (2023). Curriculum of the major of fashion and jewelry. Retrieved September 28, 2023, from <https://fd.gwangju.ac.kr/html/course01.php>
- Hankyung. (2023, July 9). As soon as the new term for sportsmanship came up, department stores change the store. Retrieved July 30, 2023, from <https://www.hankyung.com/article/202307093275g>
- Hansung University. (2023a). Curriculum of the major in fashion design. Retrieved September 28, 2023, from <https://hansung.ac.kr/college-old/2142/subview.do>
- Hansung University. (2023b). Curriculum of the major in apparel & business. Retrieved September 18, 2023, from <https://hansung.ac.kr/college-old/2146/subview.do>
- itnk. (2022, November 30). Domestic fashion market size KRW 45,787 trillion won in 2022. Retrieved December 10, 2023, from <https://www.itnk.co.kr/news/article View.html?idxno=70484>
- Jang, N. (2018). Fashion designer competency modelling, *Fashion &*

- Textile Research Journal*, 20(4), 369-378. <https://doi.org/10.5805/SFTI.2018.20.4.369>
- Jin, M. (2016). Can core competency be the new answer to the old question in education? *The Journal of Core Competency Education Research*, 1(1), 35-48.
- Jung, J., Jang, S., & Lee, Y. (2023). Perception of fashion designer's capability and product quality: AI vs. AI+Human vs. Human. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 47(4), 743-759. <https://doi.org/10.5850/JKSC.2023.47.4.743>
- Kang, J., Lee, B., & Kwon. (2019). A Exploratory of design strategies for competency-based curriculum of the educational objective-curriculum-assessment consortium in higher education. *Journal of Educational Technology*, 35(2), 527-549. <https://doi.org/10.17232/KSET.35.2.527>
- Kang, M. J. (2021). A study on job-oriented design competencies -Focused on design department in university K-. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 22(1), 1-12. <https://doi.org/10.47294/KSBDA.22.1.1>
- Kim, H. J. (2020). *Proposal of revision for education process of major in fashion merchandise design at the college of design and establishment of education environment following the demand of time -Focusing on the fashion m erchandise design* (Unpublished master's thesis). Dankook University, Seoul, Korea.
- Kim, S. (2016). Designing the designers' competencies. Korea Institute of Design Promotion. Retrieved January 17, 2022, from https://www.designdb.com/usr/upload/board/zboardphotogallery176/20200612014452807_8176.0.pdf
- Kim, S. R. (2015). A curricula comparison study of undergraduate fashion-related majors between the universities in Korea and those in the United States. *Journal of Fashion Business*, 19(1), 1-16. <https://doi:10.12940/jfb.2015.19.1.1>
- Ko, J. K., Chung, M. S., Choi, M. A., Park, Y. I., Bang, K. S., Kim, J. A. et al. (2013). Modeling of nursing competencies for competency-based curriculum development. *The Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*, 19(1), 87-96. <https://doi.org/10.5977/jkasne.2013.19.1.87>
- Konkuk University. (2023). Curriculum of the major in apparel design. Retrieved September 27, 2023, from <https://bulletins.konkuk.ac.kr/ko-KR/department/ART>
- Korea Federation of Textile Industries. (2022). A report on the current labor force in textile manufacturing and fashion industries, 2022. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.kofoti.or.kr/textile/boardView.do>
- Korean Statistical Information Service. (2022). Report of online shopping survey in december 2022. Retrieved January 23, 2023, from <https://kosis.kr>
- Kspnews. (2022, January 21). Ministry of science and ICT announces leading strategies for digital new continent metaverse new industry. Retrieved February 10, 2022, from <https://www.kspnews.com/841816>
- Ktnews. (2022, November 30.). 2022 Domestic fashion market up 5.2% to 45.8 trillion...the second consecutive year of growth. Retrieved June 20, 2023, from <https://www.ktnews.com/news/articleView.html?idxno=126297>
- Lee, G. (2016). *'Fashion senses' as a competency: An exploratory study* (Unpublished doctoral dissertation). Korea University, Seoul, Korea.
- Lee, M., & Kim, S. (2018). A study on evaluation for competency-based curriculum in higher education-Focusing on D University in South Korea. *Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, 8(5), 759-767. <https://doi.org/10.21742/AJMAHS.2018.05.25>
- Lee, S. E., & So, K. H. (2019). Analysis of change trends on OECD's competencies frameworks for curriculum redesign: Focused on "Education 2030". *The Journal of Curriculum Studies*, 37(1), 139-164.
- Lee, S. H. (2020). A Study on the development of the competency-based curriculum for college liberal arts education. *Korean Journal of General Education*, 14(2), 233-246. <https://doi.org/10.46392/kjks.2020.14.2.233>
- Mcclelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for intelligence. *American Psychologist*, 28(1), 1-14.
- Mokpo National University. (2023). Curriculum of the department of clothing and textiles. Retrieved September 28, 2023, from <https://fashion.mokpo.ac.kr/fashion/4272/subview.do>
- Newsis. (2022, August 25). MZ is fascinated by tennis, this time. "Green is far and court is close". Retrieved December 2, 2022, from https://www.newsis.com/view/?id=NISX20220824_0001989535
- OECD. (2005). The definition and selection of key competencies: executive summary. Key DeSeCo Publications, Paris, France. Retrieved January 15, 2022, from <https://www.deseco.ch/bfs/deseco/en/index/02.parsys.69356.downloadList.26477.DownloadFile.tmp/2000.desecocontrib.inesg.a.pdf>
- Oh, B., Lee, B., & Chang, Y. (2018). Needs analysis of field job-oriented design competencies. *Archives of Design Research*, 31(1), 111-122. <https://doi.org/10.15187/adr.2018.02.31.1.111>
- Park, G. S. (2021). A case study of virtual fashion industry of fashion brands through convergence with metaverse. *The Korean Society of Science & Art*, 49(4), 161-178. <https://doi.org/10.17548/ksaf.2021.09.30.161>
- Rychen, D. S. (2003). Investing in Competencies-but which competencies and for what? A Contribution to the ANCLI/AEA Conference on Assessment Challenges for Democratic Society. Lyon: OECD Project DeSeCo.
- Seo, K., & Yun, Y. (2019). A Case study on the development of competency-based curriculum focused on the key competencies of university and department. *Journal of Multimedia Services*

- Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, 9(7), 163-173, <https://doi.org/10.35873/ajmahs>. 2019.9.7.015
- Speconomy. (2022, August 28). UNIQLO filled the vacancy of 'Top Ten and Spao'... the sprint of the native SPA. Retrieved April 7, 2023, from <https://www.speconomy.com/news/articleView.html?idxno=311578>
- Sunchon National University. (2023). Curriculum of the department of clothing and textiles. Retrieved September 28, 2023, from <https://www.scnu.ac.kr/fashion/na/ntt/selectNttlInfo.do?nttSn=281157187&mi=3445&currPage=1>
- Seoul Women's University. (2023) A report on competence for major. Retrieved September 10, 2023, from https://www.swu.ac.kr/www/futureb_3.html