

시대적 요구에 따른 디자인 대학 패션디자인 학과의  
전공 교육과정 개편과 교육환경 구성안  
- 단국대학교 예술디자인대학 패션산업디자인과를 중심으로 -

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 Merchandise Design,  
College of Arts & Design at Dankook University -

주저자

김현주 (Kim, Hyun-joo) hyunjookim@dankook.ac.kr

단국대학교 패션산업디자인과 부교수

Professor, Dankook University

투고일	2020.01.10	심사일	2020.01.27	게재확정일	2020.01.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 연구는 2018학년도 단국대학교 대학연구비 지원으로 연구되었음.

The present research was conducted by the research fund of Dankook University in 2018.

# 시대적 요구에 따른 디자인 대학 패션디자인 학과의 전공 교육과정 개편과 교육환경 구성안

-단국대학교 예술디자인대학 패션산업디자인과를 중심으로 -  
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 Merchandise Design,  
College of Arts & Design at Dankook University -

## 목 차

1. 서론
    - 1-1. 연구목적 및 배경
    - 1-2. 연구방법 및 범위
  2. 산업트렌드와 취업 진로 분석에 따른 고등교육의 인재상
    - 2.1. 산업트렌드 분석
    - 2.2. 취업·진로 분석
    - 2.3. 시대적 요구에 따라 예술·디자인 분야의 고등교육이 길러주어야 하는 역량과 인재상
  3. 세계 교육의 동향과 현행 고등 교육과정의 비판적 분석
    - 3-1. 세계 교육의 동향
    - 3-2. 현행 고등 교육과정의 비판적 분석
  4. 단국대학교 인재상 및 교육목표
    - 4.1. 단국대학교의 비전과 인재상
    - 4.2. 단국대학교의 교육이념 및 목표
  5. 패션산업디자인 학과 비전과 교육목표 설정
    - 5.1. 학과의 비전과 목표
    - 5.2. 학과의 미래 발전계획
    - 5.3. 단국대학교 교육목표와 패션산업디자인학과 교육목표의 유기적 연계성
  6. 패션산업디자인 학과 교육과정 개편
    - 6.1. 학과 교육목표 구현을 위한 전공역량기반 교육과정 개편과 경력개발체계
    - 6.2. 비교과 과정
  7. 결론
- 참고문헌

## Abstract

The current higher education system depends on the education system for conveying and acquiring knowledge and information without responding to the drastically changing demand of time, and the system produces more designers than the human resources in design required in the market today that there is a critical need for changing the major education process following the higher education paradigm to lead the new environment. Therefore, under this study, with the subject of the Department of Fashion Merchandise Design at Dankook University, the revision of the major education program has to be made to respond to the demand of time, structure the responsive education environment, and establish the program specialization strategy as appropriate for the global era. Based on the analysis of industrial trend carried out for such objective, benchmarking of education programs in relevant fields of outstanding universities at home and abroad, human resource image of Dankook University, analysis of relativity with education objective, and critical analysis on the current education program, the vision of the Fashion Merchandise Design and its education objective are established for 'Leaping into the top world fashion industry design school to advance the creative convergence human resources to lead the Big Tech •Big Wave Era'. The detailed contents for the foregoing are shown as follows. First, development and standardization of arts, design convergence, and tech based education programs are undertaken. Second, the human resources to flexibly respond to the demand of drastically changing industrial field of the 4th industrial revolution era as referred to Big Wave are nurtured and advanced. And third, the practical industrial and academic collaboration-based global advancement projects are specialized. As for building up the education environment, it may be summarized by the design and operation of win-win education program in base majors of convergence multi-academic learning system + art design, strengthening of industrial and academic collaboration-based practical education based on family company-based, creativeness for each major, building up the infra based on specialization of mentoring education, strengthening of digital contents education, AR, VR, MR education facilities and equipment structuring, 3-phase education program circulating structure for shape, shift and share. The major curriculum revised through this study will be continuously supplemented through the questionnaire survey of faculty and students, and through ensuing studies in the future, the improvement plan for education program will be studied through the non-curriculum specialization to link to mentoring and coaching education that would be difficult to handle in the major curriculums in diverse ways.

### keyword

Education program, curriculum, fashion design education, digital art design education, education objective, technology strategy

현재의 고등교육 체계는 급변하는 시대의 요구에 부응하지 못한 채 지식 및 정보의 전달과 습득을 위한 교육 시스템에 의존하며, 현재 시장에서 필요한 디자인 인력보다도 많은 수의 디자이너를 배출하고 있는 바, 새로운 환경을 이끌어갈 고등교육 패러다임에 따른 전공 교육과정의 변화는 필수적이다. 이에 본 연구에서는 단국대학교 패션산업디자인과를 대상으로 시대적 요구에 부응하는 전공 교육과정을 개편하고 이에 따른 교육환경을 구성하며, 글로벌 시대에 걸맞는 학과 특성화 전략을 수립하고자 하였다. 이를 위한 기반연구로 수행한 산업 트렌드 분석, 국내외 우수대학 관련학과의 교육과정 벤치마킹, 단국대학교의 인재상 및 교육목표와의 연계성 분석 그리고 현행 교육과정에 대한 비판적 분석 결과에 기반하여 패션산업디자인학과의 비전과 교육목표를, 'Big Tech ·Big Wave 시대를 선도할 수 있는 창의융합 인재를 양성하는 세계 일류 패션산업디자인 스쿨로의 도약'으로 수립하였다. 이를 위한 세부 추진 내용은 다음과 같다. 첫째, 예술·디자인 융합, 테크(tech) 기반 교육과정의 개발과 표준화한다. 둘째, Big Wave, 즉, 4차산업혁명 시대의 급변하는 산업현장의 요구에 탄력적으로 대응할 수 있는 인재를 양성하고 배출한다. 셋째, 실질적 산학협력 기반의 글로벌 진출 프로젝트를 특성화한다. 이를 위한 교육환경 조성으로는 융합다학제 + 예술디자인 기초전공 상생 교육프로그램 설계 및 운영, 가족회사 기반으로 한 산학협력 기반의 실무 교육 강화, 전공별 창의, 멘토링 교육 특성화 기반 인프라 조성, 디지털 콘텐츠 교육 강화, AR, VR, MR 교육 시설 및 장비 구축, Shape, Shift, Share의 3단계 교육 프로그램 선순환구조 구축으로 요약할 수 있다. 본 연구를 통해 개편된 전공 커리큘럼은 교수, 학생 설문조사를 통해 지속적으로 보완될 것이며, 향후 후속연구를 통해 비교과 과정 특성화를 통한 교육과정 개선 방안을 연구하여 전공커리큘럼에서 다루기 힘든 멘토링 및 코칭 교육을 다각도 접목시킬 것이다.

주제어

교육과정, 커리큘럼, 패션디자인교육, 디지털 예술·디자인 교육, 교육목표, 기술전략

1. 서론

1-1. 연구목적 및 배경

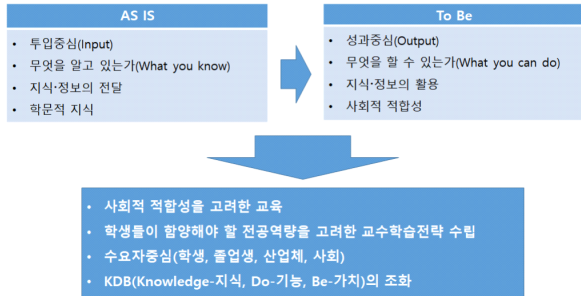
4차 산업혁명으로 시대가 변화함에 따라 고등교육의 패러다임은 투입중심 교육(Input)에서 성과중심 교육(Output)으로 전환되고 있다.

단국대학교 미래혁신교육원(2019)에 따르면, 투입중심 교육에서는 교수자가 '무엇을 가르칠 것인가'가 중요했다면, 성과중심 교육에서는 교육의 결과로써 '학습자가 무엇을 할 수 있게 되었는가'에 초점을 둔다. 이로써 '무엇을 알고 있는가(what you know)'가 아닌 '무엇을 할 수 있는가(what you can do)'가 교육의 핵심이 된다. 즉, 투입중심 교육에서는 교수자가 어떠한 '지식과 정보를 전달'했는지, 학습자가 어떠한 '지식과 정보를 습득'했는가 강조되었지만, 성과중심 교육에서는 직면한 문제를 해결하기 위해 '습득한 지식

과 정보를 학습자가 실질적으로 활용'할 수 있는 가를 강조한다. 하지만 현재의 고등교육 체계는 급변하는 시대의 요구에 부응하지 못한 채 지식 및 정보의 전달과 습득을 위한 교육 시스템에 의존하며, 현재 시장에서 필요한 디자인 인력보다도 많은 수의 디자이너를 배출하고 있는 바, 새로운 환경을 이끌어갈 고등교육 패러다임에 따른 전공 교육과정의 변화는 필수적이다. 이에 본 연구에서는 기존의 패션디자인 전공교육 커리큘럼 개편과 비교과과정 등을 활용한 교육환경 구성을 통해, 지식활용, 창의적 문제해결, 지식융합 등 역량 함양을 위한 교육시스템의 확립을 위한 체계적 연구를 진행하고자 한다.

1-1. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 상기와 같은 고등교육 패러다임의 변화에 효과적으로 대응하기 위하여 단국대학교



〈그림 1〉 고등교육 패러다임의 변화 (출처: 단국대학교 미래교육혁신원)

예술디자인대학 패션산업디자인학과를 연구의 대상으로 하여, 학사구조 개편에 따른 전공교육과정 개편과 그에 따른 교육환경 개선에 관한 세부적 연구를 실시하고자 한다. 연구의 방법은 다음과 같다. 첫째, 패션디자인 및 관련 분야의 산업 트렌드를 분석한다. 둘째, 국내외 관련 대학 및 유사 학과의 교육과정을 비교·분석한다. 셋째, 단국대학교의 인재상 및 교육목표를 분석한다. 넷째, 현행 학과 교육과정의 비판적 분석 등을 고려하여 전공교육과정을 개편한다. 상기의 기초 연구를 통하여, 단국대학교 패션산업디자인학과가 현 시대적 요구에 부응하고 단국대학교의 교육목표와 인재상에 걸맞으며, 국내외 패션디자인 고등교육 분야에서 독보적인 위치를 차지할 수 있도록, KDB(Knowledge-지식, Do-기능, Be-가치)의 조화로운 발달을 가능하게 하는 특성화된 교육과정을 수립하는 것이 본 연구의 궁극적 목표이다. 즉, 학문적 지식을 넘어, 현 시대가 요구하는 사회적 적합성까지 고려한 전공 교육과정 수립하고 학생들이 함양해야 할 전공역량을 고려한 교수학습전략 및 교육환경을 갖추어 학생들에게 보다 우수한 교육을 제공하고, 시대적·사회적 요구에 부응하는 인재를 양성하고자 한다. 또한 학생뿐만 아니라 졸업생, 졸업생, 산업체를 비롯한 사회의 관점에서 교육의 의미나 결과를 재조명하고자 한다.

## 2. 산업트렌드와 취업 진로 분석에 따른 고등교육의 인재상

### 2-1. 산업트렌드 분석

본 연구의 범위인 단국대학교 예술디자인대학 패션산업디자인과의 졸업생이 졸업 후 활동할 산업 트렌드의 주요 키워드는 단연 4차산업혁



〈그림 2〉 교육과정 개편 프로세스 (출처: 단국대학교 미래교육혁신원)

명을 기반으로 한 기술(technology)과 디지털 격차라고 할 수 있다. 제4차 산업혁명의 도래로 향후 전 세계적으로 산업 및 경제 구조의 대대적 혁신과 변화가 예측되며, 국가 뿐 아니라 각 산업 분야에서도 이에 대한 대응이 요구된다. 세계경제포럼에 따르면 제4차 산업혁명이란, ‘디지털·물리적·생물학적 영역의 경계가 없어지면서 기술이 융합되는 시대적 변화’로 정의한다. 이와 함께, 인더스트리 4.0에서는 ‘IoT·CPS 등에 의해 현실 시스템과 가상 시스템 간의 경계가 사라지면서, 자원조달에서 설계·유통·서비스에 이르는 기업의 공급사슬 전체 과정을 연결하는 새로운 산업혁명’으로 정의하고 있다. 이와 같은 4차 산업혁명의 도래를 앞두고 세계 각국은 적극적인 대응에 나서고 있는데, 독일은 ‘인더스트리 4.0 전략’, 미국은 ‘산업인터넷을 중심으로 한 제조업 재건 및 혁신 전략’, 일본은 ‘로봇신전략’, 중국은 ‘제조 2025 전략’, 한국은 ‘제조업 혁신 3.0 전략’ 등을 마련하여 추진하고 있다.<sup>1)</sup>

산업통상자원부, 한국디자인진흥원의 연구보고서에 따르면, 제4차 산업혁명은 향후 디자인 산업 분야에 디자인 가치와 패러다임의 변화와 함께 이에 따른 산업적 대응책이 요구된다고 하며, 디자인 분야에서의 대응책으로 아래의 세 가지를 제시하였다.

첫째, IoT와 제조서비스화라는 산업 환경의 변화에 따라, 디자인 산업 분야에는 ‘컴퓨터이셔널 디자인’으로의 디자인 패러다임 전환이 요구된다. 둘째, 다품종 적량생산 시스템을 통한 소비자 맞춤형 생산에 따라 높아진 디자인 산업 수요에 대비해야 한다. 셋째, 3D 프린팅 기술을 통해 디자인산업 역시 소비자 주문 생

산 및 직접 제조 산업으로의 진입을 준비해야 한다.<sup>2)</sup>

2018년 전세계의 최대 화두였던 4차 산업혁명 명을 기점으로 정치·경제·사회·기술 등 현재의 단면과 변화하는 미래상을 정리한 박봉권 외 3인(2018)의 '2018 다보스포럼, 빅테크 빅웨이브 : 블록체인 시대 거장들의 해법'에 따르면 현 시대의 소용돌이는 빅테크(Big Tech)와 빅웨이브(Big Wave)의 두 가지 이슈로 정리할 수 있으며 미래사회는 이 두 가지 이슈에 대해 어떻게 대비하고 디지털 격차를 어떻게 해소하느냐에 따라 생존이 결정된다고 한다. 또한, 상기 저서의 저자는 4차 산업혁명 시대를 맞이한 한국의 인적자원 경쟁력이 최근 수년째 30위 안팎에서 등락을 반복하며 상위권으로 치고 들어가지 못하는 것에 대한 우려를 표명하고 있다. 실제로 유럽명문 경영대학원 인시아드(INSEAD)와 스위스계 세계 최대 인력 공급 업체 아데코(ADECO)는 기자회견을 열고 '세계 인적자원 경쟁력 지수(The Global Talent Competitiveness Index, GTCI 2018)'를 공개하였는데, 한국의 인적자원 경쟁력은 2017년에 이어 퇴보하고 있고, 4차산업혁명 시대를 주도할 인적자원 경쟁력에서 세계 11위의 경제규모에 걸맞지 않은 평가를 받은 것으로 나타났다. 반면 한국을 제외한 동북아시아 이웃들의 인적자원 경쟁력은 개선추세를 보였다.

한편 패션 분야에서의 글로벌 이슈는, 기존에 제조를 중심으로 경제를 이끌어가던 중국이 신흥 강대국으로 부상하며 예술·디자인 부문에서도 강세를 보이고 있는 반면, 아시아에서 한국의 제조 경쟁력은 추락하였으며, 문화 예술 분야 역시 그 경쟁력이 약화되고 있는 상황이다. 국내 패션의류산업은 높은 부가가치와 대규모 고용을 창출하는 산업으로 내수 시장 규모가 2018년 기준으로 61조원 (전체 내수의 13.1%)에 달하는 매우 큰 시장을 형성하고 있다. 하지만 업체들의 영세화 및 인력 고령화 등으로 생산기반이 약화된 가운데 수익성과 생산성이 낮은 수준을 나타내는 등 많은 어려움에 직면해 있다. 또한 중국, 베트남

등 후발개도국들에 비해서는 가격경쟁력 열세, 이탈리아, 일본 등 선진국에 대해서는 브랜드 이미지 및 디자인 열세로 글로벌 시장 개척에도 많은 어려움을 겪고 있다. 따라서 국내 패션의류산업은 앞으로 글로벌 경쟁력을 강화하고 수익성과 생산성을 높일 수 있는 전략 마련이 필요하다. 구체적으로는 디자이너 창업 활성화 및 글로벌화 지원, 패션 제조기반 강화, ICT와 4차 산업혁명 기술을 활용한 신성장 동력 창출 노력이 필요하다.<sup>3)</sup>

## 2-2. 취업·진로 분석

본 연구의 범위인 단국대학교 예술디자인대학 패션산업디자인학과 내부 조사 및 정책연구 결과 고용보험 가입을 제외한 순수 취업률을 계상하면 최근 5년간 취업률은 95% 이상이다. 취업률이 높은 이유는 패션산업디자인학과 특성화된 커리큘럼 운영으로 인하여, 패션디자이너 뿐 아니라 가방디자이너, 신발디자이너, 패션디자이너, 속옷디자이너, 직물디자이너(텍스타일디자이너), 머천다이저(MD), 시각디자이너, 일러스트레이터, 패션 에디터, 홈쇼핑 쇼호스트, 비주얼머천다이저(기업의 VMD담당부서, 패션디자인회사, 기업의 마케팅/홍보실, 인테리어 회사, 백화점, VM 관련 물품 외주 및 제조회사), 창업 등 다양한 분야로 진출하고 있기 때문인 것으로 사료된다. 특히 기획 관련 능력을 배양하는 것을 교육의 목표로 하며, 패션 뿐 아니라 화장품, 식품 등 다양한 분야로 졸업생들의 활동영역이 확대되고 있다.

한국 고용정보원의 정책연구보고서에 따르면, 패션에 대한 관심은 남녀 구분 없이 높으며, 패션 뿐 아니라 의상에 반영되는 패턴이나 그래픽 디자인 등의 요소들 역시 다양해지고 있기 때문에 패션디자이너와 그와 관련된 직종의 수요는 앞으로도 지속될 전망이다. 향후 5년간 패션 디자이너의 고용은 현 상태를 유지할 것으로 전망하고 있다. 그러나 경기침체에 따른 소비 위축과 기업의 경영 악화에 따른 디자인 용역에 대한 감소는 패션 및 관련된 직종군의 고용에 부정적인 영향을 미칠 것으로 예상하고 있다.

한편, 현재까지 국내에서 연구된 NCS 평생경력개발 콘텐츠는 패션디자인 분야에서 디지털 기술 및 콘텐츠를 활용하고 있는 신종 직종군이 기

재되어 있지 않아, 앞으로 해당 분야가 정리 및 제시 되어야 할 것으로 보인다.

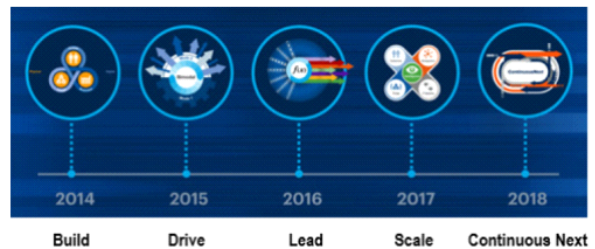
### 2-3. 시대적 요구에 따라 예술·디자인 분야의 고등교육이 길러주어야 하는 역량과 인재상

본 연구의 범위인 단국대학교 예술디자인대학 패션산업디자인과의 졸업생이 활동할 산업 분야와 글로벌 트렌드를 바탕으로 예술·디자인 부분에서의 대학 교육은, 기존의 예술·디자인 선진국 교육의 모방과 답습으로는 더 이상 비전이 없으며, IT·SW 및 제조 산업간 융합을 통한 창의 혁신 인재양성 전략이 필요하다. IT 기술을 기반으로 한 문화 예술·디자인 시장은 무궁무진한 성장 가능성을 가지고 있는데, 지금의 위기를 기회로 삼아 '진정한 변화'를 꾀하지 않으면 신흥 선진국들과의 '기술과 디지털 격차'는 더욱더 벌어질 것이며, 나아가 글로벌 시장에서 대한민국의 산업과 문화예술 분야는 경쟁력을 상실할 것이다. 이렇게 4차 산업혁명으로 인한 시장의 변화에 따른 대학 교육의 역할 변화가 시급히 요구된다. 이에, 앞서 언급한 바 있는 빅 테크 시대에는 빅 웨이브형 인재, 즉, 인간을 뛰어넘는 기술을 이끌어가고 미래를 디자인할 수 있는 창의·융합형 글로벌 리더 양성 교육이 절실하다 하겠다.

14~16세기 유럽에서 일어난 르네상스 운동은 인본주의로 돌아가자는 것이 핵심이었다. 한편, 4차 산업혁명과 블록체인 혁명은 인간을 뛰어넘는 기술의 출현을 예고하고 있다. 이렇 수록 인간 중심의, 인간이 이끌어가는 창의·융합형 인재 양성 교육은 더욱더 필수적이다. 또한 우리 대한민국 경제는 그동안 노동과 자본의 요소 투입형 대량생산체제로 단기간 압축성장에 성공하였으나, 이제는 사실상 한계에 직면하였다. 일본, 중국 등의 주변국들은 평균 5년 내에 1인당 GNI(국민총소득)가 꾸준히 성장하고 있으나, 대한민국은 '07년 2만불 진입 이후, 사실상 정체가 지속되고 있다. 이는 대규모 자본을 축적한 중국의 부상과 요소 투입형 성장을 대체할 창의성·혁신성이 취약한데 기인한다고 볼 수 있다. 이러한 국내·외

적 상황에서 전통 예술이나 디자인을 기반으로 한 기존의 대학 교육으로는 급속하게 변화하는 세계 질서에 대응하기 어렵다. 이에, 시대적 요구에 따라 고등교육이 학생에게 길러주어야 하는 역량은 첫째, 유연한 사고력을 기반으로 한 기획력, 둘째, 산업현장 중심의 실무력, 셋째, 글로벌 진출형 리더 양성으로 요약할 수 있겠다.

본 연구에서는 상기의 내용을 4차 산업혁명 시대에 대비한 대학교육과 대학이 길러주어야 하는 역량과 연관시킨 인재상을 '기술전략\_디자인 융합 주도형 인재'로 제시하고자 한다. 앞으로 미래사회를 이끄는 IT 트렌드는 한마디로 'Continuous Next'로 정의할 수 있는데, Continuous Next를 끊임없는 변화에 대한 준비 정도로만 해석한다면 앞으로의 대학 교육은 빠르게 변화하는 시대상에 따라가기에 급급하다가 낙오될 것이다. 즉, '기술전략\_디자인 융합 주도형 인재'는 Digital Transformation(DX) 시대의 트렌드 테마와 기술전략 그리고 본인의 전공을 융합, 통섭할 수 있는 생각하는 힘을 가진 예술·디자인 리더라고 정의하고자 한다.



<그림 3> Gartner Symposium ITxpo Main Theme Chronicles (출처: Gartner)

상기와 같은 관점에서 앞으로 예술·디자인계의 고등교육이 Digital Transformation(DX) 시대에 대비한 방향성을 설정하기 위한 변천사 관점을 살펴보면 위의 <그림 3>과 같다. 위 그림을 설명하자면, 2014년에는 클라우드, 빅데이터, 사물인터넷(IoT), 모바일을 축으로 하는 새로운 IT 인프라가 구축되었다. 2017년도부터는 DX가 특정 학문이나 비즈니스 영역에서 작게 실험하는 단계가 아니라 기업 전반적으로 확대(Scale)되었으나 학문 영역에서는 그 변화속도가 미미하다. 이에

2019년도 이후의 고등교육에서는 새로운 예술디자인과 비즈니스 유형과 그를 선도할 수 있는 새로운 유형인 디지털 예술·디자인 교육을 준비하고, 만들어야 한다(DX Build). 이는 DX가 전사적으로, 또 학문·기업간 외부 협업까지 확대(Scale)된 후 다음 단계인 Continuous Next는 이러한 디지털\_예술·디자인 융합 사례의 발굴 및 확산을 학계에서 조직적·시스템적·방법론적으로 지속시켜 나가는 단계, 즉, 학계에서 DX의 변화 자체를 체질화·내재화 해야 한다는 의미이다. 즉, DX가 더 이상 선도 대학, 기업들만의 화두가 아니라, 모든 학문의 커리큘럼과 산업 프로세스 내에서 자연스럽게 고민해야 하는 화두가 되었다는 것이다. 이처럼 예술·디자인계를 비롯한 모든 학계에서는 DX기술 발전에 따른 예술·디자인의 방법론, 디자인씽킹, 디자인 프로세스, 교육 프로그램 자체를 프로세스화 하여 끊임없이 고등교육과 산학협력이 변화가 일어나도록 DX를 체질화해야 한다고 볼 수 있다.

즉, 기술전략적 판단을 통하여 DX를 학문에 체질화하기 위한 방법론을 도입하고 학생들의 Insight를 향상시키고 사고의 축을 만들 수 있는 디자인-예술 통합 교육 (지식, 경험, 문화, 교양의 기초교육)을 통해 경쟁력을 강화하고 이를 빠르게 실천에 적용할 수 있도록 산·학 협력 체제를 공고히 해야 할 것이다.

여기서 중요한 것은, 기술전략/기획이란 향후 3년 후를 위해 현재 기술이 아닌, 미래 대응 방향을 고민해야 하는 기술/기획을 의미한다는 것이다. 한마디로 이머징 테크(Emerging Tech)가 급부상하는 신기술임은 맞지만, 내일 바로 학문에 투입하고 예술디자인 사업에 활용되거나하는 기술은 아니고, 오히려 활용 시기와 활용 방법을 잘못 정하여 학문이나 기업의 경쟁력을 잃을 수 있는 기술이다. 즉, 기술전략이란 이 기술이나 기획이 앞으로의 학문, 교육에 어떠한 가치가 있을지, 어떻게 도입하면 좋을지, 학문과 교육과정의 로드맵 구성 차원에서 지금부터 고민을 시작하고 미리 준비해야 하는 기술들이라는 뜻이다.

DX를 학문에 체질화 하기 위한 방법론으로 단국대학교 패션산업디자인과에서는 Shape, Shift, Share라는 3단계 발전방안을 실천하고자 함. 즉,

Shape- 타깃을 정하여, Shift- 빠르게 적용해 보고, Share- 실패사례는 개선하고, 성공경험을 학문 내 다른 영역으로 점차 확대하여 예술디자인대학과 디자인학부, 패션산업디자인과 내에 DX 문화와 역량을 확산시키는 방법이다.

### 3. 세계교육의 동향과 현행 교육과정의 비판적 분석

#### 3-1. 세계교육의 동향

서 언급한 4차산업혁명과 이에 관련한 변화와 관련하여 특히 실용학문인 패션디자인 분야에서 주목해야 할 부분은 교육분야이다. 가속화하고 있는 기술발달이 대학 교육에는 어떤 영향을 미칠까에 대한 물음에 대한 명확한 답을 가지고 있는 교육기관은 전 세계의 어디에도 없을 것이다. 이에, 교육은 사물을 분별하는 센싱(Sensing) 기술이 발달하면서 고도로 민감해지고 점점 인간을 닮아가는 로봇과 기계 앞에서 과연 우리교육은 어떤 모습을 가져야 하는가에 대한 물음에 대한 답을 찾아가는 과정이 될 것이라는 주장이 점점 설득력을 얻어가고 있다. 예를 들면, 클라우드 슈باط은 제4차 산업혁명은 “우리가 ‘하는 일’을 바꾸는 것이 아니라 ‘인류 자체’를 바꿀 것이라고 하여 우리의 행동양식뿐 아니라 정체성의 변화까지도 예고하고 있다. 이러한 전망은 역설적으로 그러나 본질적으로 결국 ‘우리는 누구인가?’ 하는 인간 존재의 본질에 대한 의문을 불러일으킬 것으로 보인다. 구체적으로 말하자면, ‘변화가 가속화되는 시대에 교육은 어떻게 전개될 것인가?’, ‘변화하는 미래를 살아갈 학생들에게 무엇을 가르쳐야 할 것이며, 필요한 역량은 무엇인가?’ 등등의 의문 들이다.

이에 본 연구에서는 ‘20세기 말부터 시작된 역량중심의 교육 등 세계의 주요 교육연구기관들이 강조하고 있는 교육의 동향 및 방향에 대해 살펴보고자 한다.

20세기말 세계의 주요 교육연구기관들은 새로운 세기를 맞이하면서 교육에 대해 저마다의 전망을 내놓았다. 이러한 전망은 우리의 교육 내용 및 방향과도 밀접한 연관을 가진다. 대표적인 교육연구기관의 연구로는 OECD의 DeSeCo(Definition and Selection of

Competencies, 2002) 프로젝트를 들 수 있다. DeSeCo 프로젝트는 OECD의 12개국이 참여하여 만든 미래사회에 필요한 핵심역량에 관한 논의로 미래사회를 살아갈 개인 들은 도구의 지적활용 능력, 사회적 상호작용 능력, 자율적으로 행동하는 능력을 갖추어야 한다고 강조하고 있다. 즉, 학교가 미래사회를 살아갈 학생들에게 핵심적인 능력을 길러주기 위해 도구의 지적활용 능력이라든지 학생들의 자율성과 의사소통 능력을 길러주어야 한다는 점은 미래사회가 급격 하게 변한다 하더라도 꼭 필요한 일이 될 것이다. DeSeCo에 의하면, 미래사회는 도구의 활용(Using tools interactively), 이질적 그룹과의 상호작용 역량(Interacting in heterogeneous groups), 자율적 행동 역량(Acting autonomously)이 중요한데 한국의 전반적인 교육은 이러한 역량을 키우는 것과는 거리가 먼 상황이라 할 수 있다.<sup>4)</sup>

2019년 기준, 세계 3대 패션 명문 스쿨인 파슨스 더 뉴 스쿨 오브 디자인(Parsons the new school of design), 센트럴 세인트 마틴(Central saint martins college of art and design), 앤트워프 왕립예술학교(Antwerp royal academy of fine arts) 또한 4차산업혁명을 대비한 미래형 인재 양성 교육 커리큘럼은 아직 도입되지 않았고, 각 학교가 추구하는 인재상에 따른 목표가 확실하고 그에 따른 커리큘럼이 특성화, 세분화, 전문화된 것을 볼 수 있다. 먼저, '파슨스 더 뉴 스쿨 오브 디자인'에서는 아카데미한 부분 보다는 실무적인 부분을 확실히 끌어올려 학생들이 졸업한 후 완벽한 패션실무자의 모습으로 전향되는 것을 목표로 한다. 다음으로, 센트럴 세인트 마틴(Central saint martins college of art and design)은 개개인의 창의성을 중시하면서도 상업적인 부분에서도 밸런스를 유지하도록 하는 것을 목표로 한다. 이에 2015, 16년도 비즈니스 오브 패션(BOF)에서 선정한 '탑 글로벌 패션 스쿨'에서 2년 연속 1위를 차지하였다. 만여 명 이상의 학생과 졸업생 및 데이터 설문조사를 기반으로 한 조사에서 세인트 마틴은 커리큘럼과 교수들에 대한 학생들의 만족도가 다른 학교보다 현저히 높게 나타

났고, 현재 세계적인 패션 하우스들의 수장들이 거의 모두 센트럴 세인트마틴 학교 출신이다. 마지막으로 앤트워프 왕립예술학교(Antwerp royal academy of fine arts)는 세계 3대 패션 스쿨들 중에서도 가장 실험적이고 아방가르드한 디자인을 하며 대중성 보다는 디자이너 개인의 개성이 더욱 돋보일 수 있도록 창의성을 중시하는 곳이다. 또한 이런 예술적인 면과 더불어 입학하기도 매우 어렵지만 졸업하기는 더욱 어려워 입학생 대비 졸업생은 10% 수준이다.<sup>5)</sup>

상기의 3대 패션스쿨을 보면, 커리큘럼 자체의 특이성 보다는 각각 각 학과에서 추구하고자 하는 부분에 대한 철저한 멘토링과 특성화가 주요한 부분인 것을 알 수 있다.

### 3-2. 현행 고등 교육과정의 비판적 분석

한국의 4년제 대학에서 패션디자인을 다루는 주요 대학은 이화여자대학교, 홍익대학교, 국민대학교, 건국대학 등 유수의 대학들이 있지만, 해당 학과만의 특별한 교육과정을 지니고 있는 학교는 없이 거의 비슷한 커리큘럼을 진행하고 있으며, 2020년 현재, 패션 시장이 필요로 하는 디자이너의 수보다 훨씬 더 많은 졸업 인원을 배출하고 있음

한편 한국의 2015 초,중,고 교육과정은 창의·융합형 인재양성을 목표로 문·이과를 통합하여 인문·사회·과학에 대한 기본소양을 갖추도록 하고 있다. 또한 각 교과와 핵심개념과 원리를 제시하고 학습량을 적정화하여 토론, 실험 등 학생 참여중심의 학습활동을 하도록 하고 있다. 이러한 과정을 통하여 학생들에게 미래사회가 필요로 하는 핵심역량을 기를 수 있도록 하고 있다. 즉, 고등교육보다 초,중,고 교육이 먼저 세계의 주요교육기관에서 주장하는 미래사회를 대비한 교육목표에 부합하려고 그에 상응하는 핵심역량 교육을 위해 여러 가지 시도를 하고 있다.

한국교육의 패러다임이 세계교육의 흐름과 맞물려 돌아가기 위해서는 미대입시의 방법부터 바뀌어야 한다. 하지만 한국의 교육시스템이 이러한 패러다임의 전환에 즉각적으로 반응하지는 못하고 있는 것이 현실이다.

앨빈 토플러는 조직이나 단체의 변화에 대해서 다음과 같이 말하고 있다. 기업이 시속 100마일로 변한다면 NGO는 90마일, 가정은 60 마일, 정부조직은 25마일로 변한다고 하면서 학교는 10마일로 변한다고 하였다. 토플러의 이런 지적은 벌써 개정되었어야 할 한국의 교육관련 법규나 산업시대의 학교운영 등 19 세기의 잔재들이 아직도 교육현장에 남아 있는 점을 감안하면 대체적으로 옳다고 볼 수 있다.

특히 교육현장의 권위적이고 관료적인 대학 운영시스템과 모든 학교가 거의 동일하게 운영하고 있는 20세기의 패션디자인 및 도제식 패턴 제작 교육방법 등의 교육 여건을 볼 때 본질적으로 고등교육은 변한 것이 거의 없는 것으로 보인다. 특히 21세기를 살아갈 학생들을 20세기의 교사가 가르치고 있다는 지적 또한 무시할 수 없는 부분이다.

#### 4. 단국대학교 인재상 및 교육목표

##### 4-1. 단국대학교의 비전과 인재상

단국대학교의 비전은 ‘세계로 도약하는 민족사학’이다. 이는 개교 80주년이 되는 2027년에 이르러 단국대학교가 세계수준의 경쟁력을 확보할 수 있는 체제와 환경을 갖추으로써 미래사회의 변화에 능동적으로 대응하는 동시에 창조적인 가치 창출을 선도하고자 하는 실천의지를 담고 있다.<sup>6)</sup>

##### 4-2. 단국대학교의 교육이념 및 목표

구국·자주·자립을 교육이념으로 하는 단국대학은 교시(校是)인 진리·봉사를 실현하기 위하여 ‘민족애를 바탕으로 인류사회에 공헌하는 능동·혁신·헌신의 D3 인재 양성’을 대학교육의 목표로 설정하였다. ‘능동·혁신·헌신의 D3 인재’는 단국대학의 교육목표를 구체화한 실천적 목표로서, 개인의 성장과 사회의 발전을 함께 추구하는 시대적 요청을 반영한 것이다.<sup>7)</sup> <그림 4>

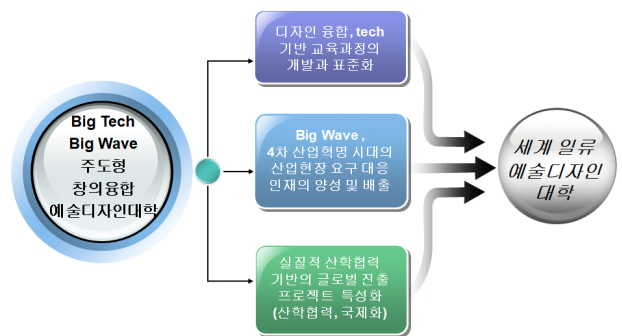
#### 5. 패션산업디자인 학과 비전과 교육목표 설정

##### 5-1. 학과의 비전과 목표

산업 트렌드 분석, 국내외 우수대학 관련학과의 교육과정 벤치마킹, 단국대학교 인재상 및 교육목표 분석 그리고 현행 교육과정에 대한 비판적 분석 결과에 기반한 패션산업디자인학과의 비전과 교육목표는 다음의 <그림 5>와 같은 영역을 바탕으로 한 ‘Big Tech, Big Wave 주도형 창의융합 예술·디자인 인재양성’이다.



<그림 4> 단국대학교의 교육이념과 목표 (출처: www.dankook.ac.kr)



<그림 5> 단국대학교 패션산업디자인과 학과 비전

즉, 학과 특성화 및 IT와 디자인 인문학, 산학협력을 기반으로 한 예술·디자인 융합 교육에 특화된 글로벌 브랜드 대학(Global University Brand) 도약하고자 한다. 이를 바탕으로, 첫째, 대한민국 문화예술·디자인계를 선도할 “기획+개

념 설계+기술 활용+실무” 능력을 가진 글로벌 창의융합 예술·디자인 리더 육성하고, 둘째, 글로벌 가치를 창출하는 교육 시스템을 확립하며, 셋째, 지식정보 시대를 선도하는 연구 역량을 확보하고, 마지막으로 단국 브랜드를 구축하는 국제화를 실현하고자 한다.

이를 위하여 첫째, Big tech, 즉, 패션 테크놀로지 기반의 디자인 융합 교육과정 개발과 표준화를 실시하고, 둘째, Big Wave, 즉 4차 산업혁명 시대의 산업현장 요구에 탄력적으로 대응하는 인재를 양성 및 배출하며, 셋째, 패션 뿐 아니라 잡화 및 부가 가치를 창출할 수 있는 패션 주변 영역으로 교육 과정을 확대하여 실질적 산학협력 기반의 글로벌 진출 프로젝트를 특성화 한다.

이를 위하여 첫째, 전공기초교육, 전공심화교육 등 일련의 체계적 교육과정을 통해 디자인 기초 지식과 예술적 소양을 함양하도록 하는 동시에 패션디자이너에게 필수적인 창의적 사고력 및 감성표현력을 개발한다.

둘째, 패션디자인, 잡화 디자인, 패션을 기반으로 한 라이프스타일 디자인(리빙 디자인), 디지털 패션디자인, 의복 구성에 관련된 전문 교육을 집중적으로 실시한다.

셋째, 글로벌 인재양성을 위한 참여중심의 다양한 산학협력 프로젝트를 실시, 디자인 현장교육을 통해 실무 능력과 전문성을 키운다.

다섯째, 또한 자기주도형 글로벌 인재 양성을 위해서는 개별적인 디자인 코칭 훈련을 통해, 전문 교육을 심화시킨다.

### 5-2. 학과의 미래 발전계획

상기의 단국대학교 패션산업디자인학과와 비전과 목표에 맞는 인재상은 다음과 같다. 첫째, 기초지식 및 이론, 응용능력을 겸비한 인재, 둘째, 상호협력과 공동체 의식, 시민윤리의식을 갖춘 패션디자인 전문 인력, 셋째, 교육현장의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 자기주도형 인재, 넷째, 교육현장에 대한 적응력 및 문제 상황을 해결할 수 있는 창의적 문제 해결 능력을 가진 인재이다.

이를 위하여 수립한 3단계의 중,장기 미래 발전계획과 추진 방향은 다음의 <표 1>과 같이, 융합다학제 + 예술디자인 기초전공 상생 교육프로그램 설계 및 운영, 가족회사 기반으로 한 산학협력 기반의 실무 교육 강화, 전공별 창의, 멘토

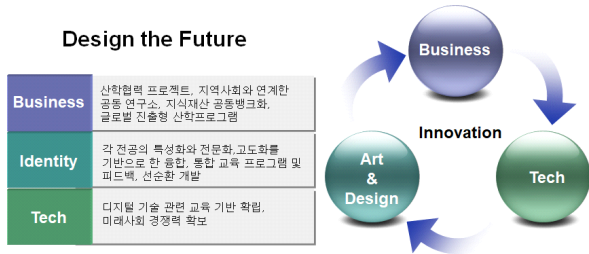
링 교육 특성화 기반 인프라 조성, 디지털 콘텐츠 교육 강화, AR, VR, MR 교육 시설 및 장비 구축, Shape, Shift, Share의 3단계 교육 프로그램 선순환구조 구축으로 요약할 수 있으며, 세부 내용은 다음과 같다.

첫째, 융합다학제+ 예술디자인 기초전공 상생 교육프로그램 설계 및 운영을 위하여 디자인 인문학/기술/디자인의 상호 융합교과과정과 빅테크 기반의 전공 심화 교육과정 (전공심화/융합/프로젝트수업)을 개발하고, 빅테크/전공심화/융합/프로젝트의 3단계 교육과정을 추진하며, 학부-대학원 연계과정을 구축한다.

둘째, 가족회사를 기반으로 한 산학협력 기반의 실무 교육을 강화한다. 이를 위하여 1년에 1세부전공 당 5개 이상 업체와 프로젝트를 설계 (기업참여세부설계)하고 발표한다. 또한, 4개 학기 이상 아우를 수 있는 Long-Term기반의 글로벌 산학프로젝트 설계한다. 그리고, 미래주도형 빅데이터 산학 응용 교육을 개발하여 캡스톤디자인 교과 커리큘럼에 적용한다.

<표 1> 학과의 미래발전계획, 단기개선 계획

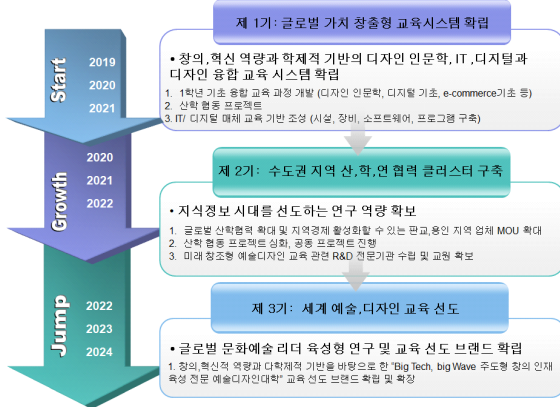
학과의 미래 발전계획, 단기 개선 계획 (미래형 교육과정 개발 및 단,중,장기 계획)		
<p>융합다학제+예술 디자인 기초전공 상상생교육 프로그램 개발</p>	<p>산학협력 주도 및 창업 프로젝트 개발 및 멘토링 커리큘럼 운영</p>	<p>국내,국외 학생의 다양성과 교육과정 만족도 및 취업률 제고</p>
<p>■ 디자인 인문학을 기반으로 한 다학제적 교육시스템 개발</p> <p>■ 예술디자인대학 5개 전공 학생과 국제학생들을 아우를 수 있는 다학제적 융합 교수진 확보</p> <p>■워킹그룹 기반 다학제적 팀티칭과 심화전공 교수 및 미래형 빅테크 활용 및 빅데이터 응용 교육 개발</p>	<p>■ 가족회사(협력기업)와 산학협력 프로그램 공동설계</p> <p>■ 그룹별/전공별 학생과 최소 4학기 동안 아우를 수 있는 long-term 기반 프로젝트 설계</p> <p>■ 신입생 대상으로 한 특별한 Novitas 프로그램 운영 (Ideation-기획-3D 소프트웨어 tool 교육 및 활용-온라인 퍼블리싱-시상까지의 단계 총체적 운영)</p>	<p>■ 유학생 선발에 있어 해외 거점대학 활용 및 해외 교류작품발표 활성화</p> <p>■ 특별교육과정 운영에 국내외 기업 산학협력 진행하여 실증적 커뮤니케이션 유도</p> <p>■ 학생, 교수, 참여기업 별 교육과정 만족도 조사 후 커리큘럼에 반영하는 선순환 교육 수행</p>



<그림 6> 발전계획 추진 방향

셋째, 패션산업디자인 내의 세부 전공별 창의, 멘토링 교육 특성화 기반의 인프라를 조성한다. 전체 커리큘를 패션디자인, 디지털디자인, 패턴디자인, 잡화디자인, 패션컨텐츠의 총 5가지 영역으로 세부 전공화 및 모듈화 하고 각 세부전공 모두 담임 교수제를 운영한다.

넷째, 빅테크 기반의 Digital Transformation (DX) AR,VR,MR 연구실/실습실을 3실 확보(55.44 m<sup>2</sup> X 3)하여 IT 실습실과 실습실 상주 테크니션을 확보하고, 창의융합 산학프로젝트를 실시하며, 산업 융합특성화 인재양성사업단을 구축하여 국내·외 학회를 주도한다.



<그림 7> 단계별 추진 계획

상기의 <그림 7>은 단국대학교 패션산업디자인과의 향후 5년간의 단계별 발전계획과 순서를 나타낸다. 1단계로는 창의·혁신 역량과 다학제적 기반을 바탕으로 융합 예술·디자인 교육 시스템을 확립하고, 2단계로는 인문학/디지털, IT/디자인의 다학제적 창의 융합 교육 과정과 산업 밀착형 프로젝트를 설계 및 실시하고, 마지막으로 3단계는 디자인 인문학과 철학, IT, 디자인 전문지식과 실무능력에 모두 능통한 차세대 예술·디자인계 리더급 인재 양성의 기반을 확립하고자 한다.

### 5-3. 단국대학교 교육목표와 패션산업디자인학과 교육목표의 유기적 연계성

단국대학교 교육 목표와 패션산업디자인학과 교육 목표의 유기적 연계성을 파악하고자 패션산업디자인과 교수 4명, 예술디자인대학 타과 교수 4명, 2019년도 패션산업디자인과 학생회 5명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과는 다음의 <표 2>와 같다. 즉, 인문학적 기초지식 및 전공실무능력 배양과, 기술을 기반으로 한 응용능력을 겸비한 인재를 양성하고 교육현장의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 자기주도 능력을 배양하고자 하는 패션산업디자인학과 교육목표는 특히 미래 사회의 변화에 대응하기 위하여 자율적으로 판단하고 행동하는 능동적 인재와 국가·사회의 지속 가능한 발전을 위하여 끊임없이 도전하고 창조하는 단국대학교의 혁신적 인재 양성과 강한 연계성이 있다고 볼 수 있다.

<표 2> 단국대학교 교육목표와 학과 교육목표의 유기적 연계성

	단국대학교 교육목표	학과 교육목표				연계성 지수
		1	2	3	4	
1	미래 변화에 대응하기 위하여 자율적으로 판단하고 행동하는 능동적 인재	◎	○	◎	○	16
2	국가·사회의 지속 가능한 발전을 위하여 끊임없이 도전하고 창조하는 혁신적 인재	◎	○	△	◎	14
3	인류의 보편적 가치와 세계평화를 수호하기 위하여 봉사하고 희생하는 헌신적 인재	△	◎	○	△	10

이를 바탕으로 본 연구에서는 단국대학교 인재상에 기반한 학과의 인재상을 설정하였다. 다음의 <표 3,4,5>를 보면, 패션산업디자인학과가 설정한 전공역량에 기반한 인재상은 '교육현장의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 자기주도 능력 배양'과 '기초지식 및 이론, 응용능력을 겸비한 인재 양성'이라는 교육목표와 가장 강한 연계를 보이고 있음을 확인할 수 있는데, 4개의 교육목표와 10개 전공역량의 연계성 지수는 26:22:28:24로 비교적 균등한 것으로 나타났다. 이로써 패션산업디자인학과 학생이 전공역량을 함양함으로써 학

과의 교육목표를 고르게 달성할 수 있다고 예측할 수 있다.

<표 3> 단국대학교 인재상 (출처: 단국대학교 미래교육혁신원)

D <sup>3</sup> 인재상	10대 전공역량	의미
능동적 인재	자기주도 역량	전공과 관련한 다양한 활동을 주도적이고 능동적으로 수행할 수 있는 능력
	의사소통 역량	대화를 통해 다양한 의견을 조율하고 합의를 이끌어 낼 수 있는 능력
	지식활용 역량	전공 관련 지식을 필요에 따라 다양하게 적용하고 활용할 수 있는 능력
	논리적사고 역량	주어진 상황과 문제에 대해 논리적으로 파악하고 분석할 수 있는 능력
혁신적 인재	창의적 문제해결 역량	주어진 상황과 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력
	지식융합 역량	전공 지식을 새로운 분야와 융합하고 아우를 수 있는 능력
	도전역량	새로운 분야를 개척하거나 도전적으로 임할 수 있는 능력
헌신적 인재	세계시민 역량	전공 지식을 가진 세계 공동체 구성원으로서 국제적 이슈에 대응할 수 있는 능력
	상호협력 역량	전공과 관련한 다양한 활동에서 공동의 목적 달성을 위해 타인과 상호협력을 할 수 있는 능력
	공동체역량	전공지식을 가진 공동체의 구성원으로서 필요한 태도와 윤리의식을 가질 수 있는 능력

<표 4> 단국대학교 패션산업디자인과의 인재상

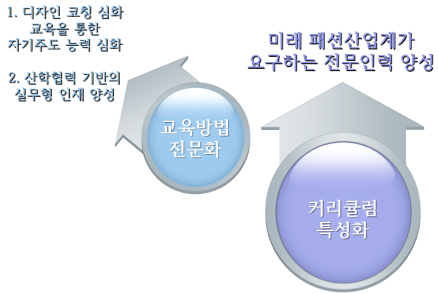
D <sup>3</sup> 인재상	10대 전공역량	의미
능동적 인재	자기주도 역량	- 주어진 상황과 문제를 정확하게 파악하고 이성적으로 판단하여 능동적으로 이끌어갈 수 있는 능력 - 다양한 환경에서 발생하는 문제를 정확하게 파악하고 이성적으로 판단하여 문제 해결 과정을 디자인적으로 주체적으로 이끌어갈 수 있는 능력
	의사소통 역량	- 언어, 디자인 언어(이미지) 또는 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통할 수 있는 능력 - 적절한 매체를 활용하여 클라이언트나 고객들과 효율적으로 소통할 수 있는 능력
	지식활용 역량	- 인문학, 디지털 능력을 기반으로 한 전문적인 디자인력을 바탕으로 창의적으로 사고하고 탐구할 수 있는 능력
	논리적사고 역량	- 주어진 상황과 문제에 대해 논리적, 수리적으로 파악하고 분석할 수 있는 능력 - 패션산업디자인과 교수학습 과정에서 발생하는 문제의 본질을 논리적으로 파악하고 분석할 수 있는 능력

		역량
혁신적 인재	창의적 문제해결 역량	- 문제의 본질을 정확하게 이해하고 분석하여 창의적 디자인으로 해결할 수 있는 능력 - 디자인 프로세스 과정에서 발생하는 문제의 본질을 다양한 관점에서 파악하고 분석하여 합리적으로 해결할 수 있는 능력
	지식융합 역량	- 인문학, 디지털 기반의 지식을 기반으로 디자인을 해석하고 융합할 수 있는 능력 - 디자인을 기반으로 새로운 학문분야와 융합하고 아우를 수 있는 능력
	도전역량	- 변혁기 시대를 맞이한 패션 업계의 변화 및 개선에 도전적으로 임할 수 있는 능력
헌신적 인재	세계시민 역량	- 다양한 언어와 문화, 역사에 대한 이해를 바탕으로 글로벌 이슈에 대응할 수 있는 능력 - 전 세계의 문화, 사회, 정치 등 전반에 대한 이해를 바탕으로 글로벌 시장에 효율적으로 진출할 수 있는 실무 능력
	상호협력 역량	- 공동의 목적과 가치를 추구하기 위하여 열린 마음과 균형적인 안목을 가지고 돕고 헌신할 수 있는 능력 - 투철한 교직원 및 교육공동체 의식을 토대로 열린 마음과 균형적인 안목을 가지고 디자인 팀과 협력하며 헌신할 수 있는 능력
	공동체역량	- 공동체의 구성원으로서 필요한 태도와 윤리의식을 가질 수 있는 능력 - 학교 조직의 구성원으로 동료애와 지역사랑을 실천할 수 있는 능력

<표 5> 단국대학교 패션산업디자인학과 전공역량과 학과 교육목표의 유기적 연계성

	전공역량								연계성지수		
	능동적 인재		혁신적 인재		헌신적 인재		공동체				
	자기주도	의사소통	지식활용	논리적사고	창의적문제해결	지식융합				도전	세계시민
1. 패션산업디자인학의 기초 지식 및 이론, 응용능력을 겸비한 인재를 양성한다.	○	△	◎	◎	○	○	○	△	△	△	26
2. 상호협력과 공동체 의식, 시민윤리의식을 갖춘 패션전문인력을 양성한다.	△	◎	△	△	△	△	△	○	◎	◎	22
3. 교육현장의 변화에 능동적	◎	△	◎	◎	○	○	○	△	△	△	28





〈그림 9〉 단국대학교 패션산업디자인과 전공교육 변화의 방향성 특성화와 전문화

상기의 과정들은 2019 동계 방학 기간인 2019년 1월~2월 동안 각 파트 실무 경력 10년 이상의 산-학-연 자문위원단을 구성하여 심층 인터뷰를 실시, 커리큘럼을 추가적으로 재정비 해나가며 전공 교육을 심화시키고, 2020년부터 2023년까지 1년마다 교수와 학생 설문조사와 심층 인터뷰를 통하여 수정, 보완하는 단계를 거칠 것이다.

## 6-2. 비교과과정

본 패션산업디자인학과에서 커리큘럼 대개편의 근간으로 삼고 있는 ‘기술전략적 판단을 통하여 DX를 학문에 체질화하기 위한 방법론’과 ‘학생들의 인사이트(Insight)를 향상시키고 사고의 축을 만들 수 있는 디자인·예술 통합 교육(지식, 경험, 문화, 교양 기반의 기초교육)’을 통해 경쟁력을 강화하고 이를 빠르게 실전에 적용할 수 있도록 산-학 협력체제를 통한 비교과 과정을 심화시키고자 한다. 앞서 언급한 바 있듯이, 글로벌 인재 양성을 위한 참여중심의 다양한 산학협력 프로젝트를 실시, 디자인 현장교육을 통해 실무 능력과 전문성을 키우기 위한 세부적인 비교과 과정 커리큘럼을 다양화 및 세분화 하기 위하여 코칭 교육을 진행할 예정이며, 이에 해당하는 세부 연구는 후속연구로 진행할 예정이다.

## 5. 결론

2016년 1월 스위스 다보스에서 개최된 제4차 산업혁명에 관한 세계경제 포럼에서 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은, 4차 산업혁명이 어떤 방식으로 전개될지는 아직 불분명하다고 하지만, 좁게

는 개인의 일상생활에서부터 넓게는 경제, 사회, 정부, 문화, 국가안보 등 세계의 생태계 전반에 걸쳐 대변혁을 예고하고 있다. 지금까지의 산업혁명과는 다르게 우리가 알아채기도 힘든 기하급수적인 속도로 변화의 물결이 순식간에 전 지구에 물려올 것으로 전망하고 있다.<sup>8)</sup> 이러한 흐름 속에서 오진영(2019)은 ‘조류가 바뀌면 어종이 바뀌고, 어종이 바뀌면 어선을 바꿔야 한다.’고 하며 디지털 기술의 발달에 따른 급격한 생태계의 변화를 직시하고, 진화하는 고객니즈에 부응하는 새로운 경험을 제시하기 위해서는 코어에 집중하고 거기에 디지털을 입히는 방식의 혁신이 필요하다고 하였다.

이러한 맥락에서 본 연구에서는 단국대학교 예술디자인대학 패션산업디자인과의 교육과정 개편을 통하여 시대적 요구에 부응하고 더불어 학과 특성화와 전문화를 꾀할 수 있는 교육과정 개선안 및 교육환경 구성안을 제시하였다.

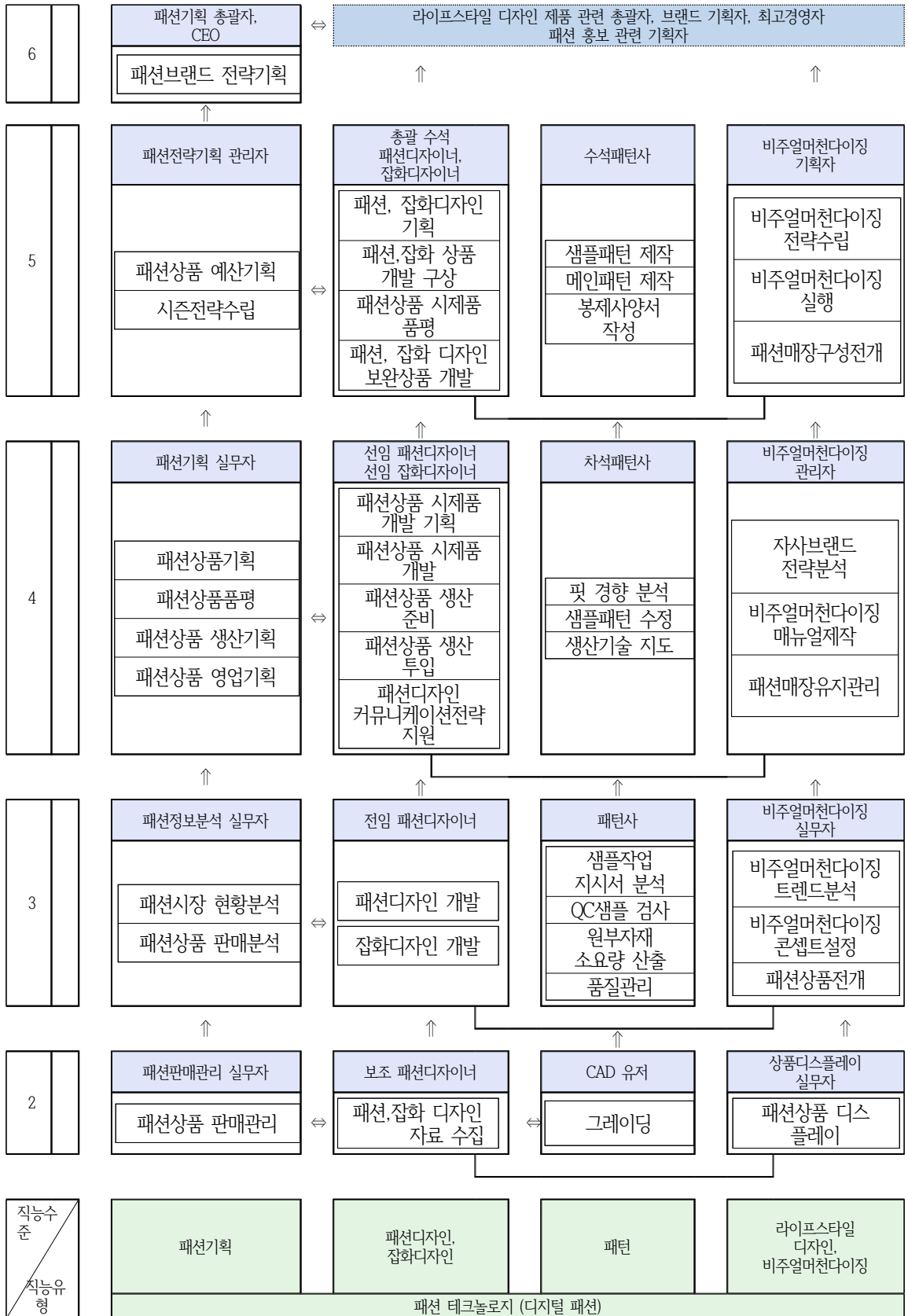
이를 위한 기반 연구로 진행한 글로벌 산업 트렌드 분석, 국내외 우수대학 관련학과의 교육과정 벤치마킹, 단국대학교 인재상 및 교육목표와의 연계성 분석 그리고 현행 교육과정에 대한 비판적 분석 결과에 기반한 패션산업디자인학과의 비전과 교육목표는 ‘Big Tech ·Big Wave 시대를 선도할 수 있는 창의융합 인재를 양성하는 세계 일류 패션산업디자인 스쿨로의 도약’으로 수립하였다. 이를 위한 세부 추진계획은 다음과 같다. 첫째, 예술·디자인 융합, 테크(tech) 기반 교육과정을 개발하고 표준화한다. 둘째, Big Wave, 즉, 4차산업혁명 시대의 급변하는 산업현장의 요구에 탄력적으로 대응할 수 있는 인재를 양성하고 배출한다. 셋째, 실질적 산학협력 기반의 글로벌 진출 프로젝트를 특성화한다. 이를 위한 교육환경 조성으로는 융합다학제 + 예술디자인 기초전공 상생 교육프로그램 설계 및 운영, 가족회사 기반으로 한 산학협력 기반의 실무 교육 강화, 전공별 창의, 멘토링 교육 특성화 기반 인프라 조성, 디지털 콘텐츠 교육 강화, AR, VR, MR 교육 시설 및 장비 구축, Shape, Shift, Share의 3단계 교육 프로그램 선순환구조 구축으로 요약할 수 있다.

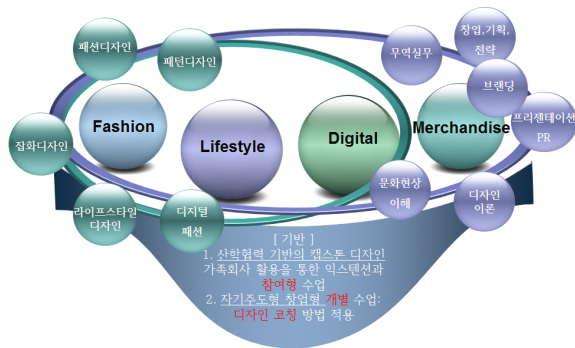
<표 6> 단국대학교 패션산업디자인학과 교육과정표

과정	교양과정		전공과정						응비과정	졸업요구 학점
	공통	영역별	전공소양		전공 필수	전공선택				
			노비 타스	학과 기초		심화	최소	편성		
이수단위	22	12	1	18	18	45+	—	54	0	130
비교과과정	① 졸업패션쇼		② 사회봉사(32시간 이상)			③ 졸업인증제				

이수 구분	교과목명	학 점					시 간					권장편성/학년-학기							
		이 론	실 험	실 습	실 기	설 계	이 론	실 험	실 습	실 기	설 계	1 1	2 1	1 2	2 2	1 3	2 3	1 4	2 4
노비타스	노비타스	1				1					1								
	소 계	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
학과 기초	디자인 컨스트럭션	1			2	1			2	3									
	패션드로잉 테크닉	1			2	1			2	3									
	디자인과 색채	1			2	1			2		3								
	크리에이티브 패션 비주얼	1			2	1			2		3								
	예술과공감	3				3				3									
	예술세미나	3				3					3								
	소 계	10	0	0	8	0	10	0	0	8	0	9	9	0	0	0	0	0	0
전공 필수	디지털디자인 기초	1			2	1			2				3						
	패션디자인1	1			2	1			2					3					
	디자인 마케팅	1			2	1			2					3					
	패션디자인 워크숍	1			2	1			2							3			
	캡스톤 패션디자인출업연구1	1			2	1			2								3		
	캡스톤 패션디자인출업연구2	1			2	1			2									3	
	소 계	6	0	0	12	0	6	0	0	12	0	0	0	3	6	0	3	3	3
전공 선택	패션디자인입문	1			2	1			2				3						
	패션히스토리 앤 컬처	1			2	1			2				3						
	어패럴 패턴 메이킹 1	1			2	1			2				3						
	디자인 이슈와 컨텐츠	1			2	1			2				3						
	어패럴 패턴 메이킹 2	1			2	1			2					3					
	디지털 패션디자인	1			2	1			2					3					
	패션프로덕트 디자인 개발 1	1			2	1			2					3					
	패션디자인2	1			2	1			2						3				
	테크니컬 어패럴 캐드	1			2	1			2						3				
	패션 테크놀로지	1			2	1			2						3				
	패션 프로덕트 디자인 개발 2	1			2	1			2						3				
	테크니컬디자인 컨스트럭션	1			2	1			2							3			
	패션 테크놀로지 활용	1			2	1			2							3			
	디자인 전략과 기획	1			2	1			2							3			
	캡스톤디자인 이도메이션 1	1			2	1			2								3		
	크리에이티브 컨스트럭션1	1			2	1			2								3		
캡스톤디자인 이도메이션 2	1			2	1			2									3		
크리에이티브 컨스트럭션2	1			2	1			2									3		
	소 계	18	0	0	36	0	18	0	0	36	0	0	0	12	9	12	9	6	6

<표 7> 단국대학교 패션산업디자인학과 교육과정표에 따른 경력개발 체계도  
 (NCS 평생경력개발 콘텐츠 (retrived from: <https://www.ncs.go.kr/>) 를 패션산업디자인과 커리큘럼에 맞게 변형하여 활용함.)





〈그림 10〉 패션산업디자인과 학과 커리큘럼 특성화 내용과 전문화의 기반

특성화와 전문화를 기반으로 한 미래형 커리큘럼 연구 결과, ‘디지털 디자인’, ‘패션 디자인’, ‘라이프스타일 디자인’, ‘의복구성’, ‘디자인 콘텐츠’의 5가지 축으로 이루어진 커리큘럼 대개편을 실시하였다. 또한 비교과과정을 중심으로 한 산업체 현장실습과 학생 개개인의 인사이트를 향상시킬 수 있는 학생 참여형 코칭 수업은 후속연구에서 세부적으로 제시할 예정이다.

- 1) 산업통상자원부, 한국디자인진흥원. 『제4차 산업혁명과 디자인의 미래』. 디자인이슈리포트 vol1\_2nd. 2016. p.3
- 2) 앞의 보고서. p.3
- 3) 박훈, 이자연. 『한국 패션의류산업의 구조고도화 전략』. 산업연구원 KIET 연구보고서. 2018. p.35
- 4) 김기표. 「4차산업혁명과 학교교육」. 평화학논총. Journal of Peaceology Vol.6, No.2. 2016
- 5) Retrieved from : <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=10143576&memberNo=1620872> (검색일: 2019.11.8.)
- 6) 단국대학교 홈페이지. Retrieved from: <http://www.dankook.ac.kr/web/kor/-571> (검색일: 2019. 11.30)
- 7) 앞의 사이트.
- 8) 클라우드 슈밥, 송경진 역. 『클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명. 새로운 현재』. 2017. pp.10~15

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 오진영. 『감성에 디지털을 입혀라\_디지털 트랜스포메이션 시대, 어떻게 생존할 것인가. KMAC』. 2019

- 클라우드 슈밥, 송경진 역. 『클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명. 새로운 현재』. 2017

### 논문, 정기간행물

- 교육부. 한국대학교육협의회(2019). 『2020년도 학부·과 및 전공 표준분류체계에 따른 자율분류 지침 및 가이드라인』.
- 김기표(2016). 『4차산업혁명과 학교교육』. 평화학논총. Journal of Peaceology Vol.6, No.2.
- 김현주.(2019). 『캠퍼스별 특성을 고려한 패션산업디자인과 학사구조 개편 연구』. 대학혁신지원사업 프로그램\_교육 혁신전략. 관리번호 2019-01-04
- 김현주.(2019). 『혁신적 교육과정 운영을 통한 학생의 전공선택권 확대 연구』. 대학혁신지원사업 프로그램\_교육 혁신전략. 관리번호 2019-02-04
- 과학기술정책연구원.(2016). 『2016 다보스포럼: 다가오는 제4차 산업혁명에 대한 우리의 전략은』. 과학기술정책(2016-2호)
- 박훈, 이자연(2018.12). 『한국 패션의류산업의 구조고도화 전략』. 산업연구원 KIET
- 산업통상자원부, 한국디자인진흥원(2016). 『제4차 산업혁명과 디자인의 미래』. 디자인이슈리포트 vol1\_2nd.
- 정보통신기술진흥센터.(2016). 『주요 선진국의 4차 산업혁명 정책동향, 어떻게 생존할 것인가』. 해외 ICT R&D 정책동향(2016-4호)
- 한국개발연구원(2016). 『제4차 산업혁명이 온다: 우리 삶을 근본적으로 바꿀 기술혁명』. 월간나라경제(2016-3호).
- 현대경제연구원(2016). 『2016 다보스포럼의 주요내용과 시사점: 2-4차산업혁명』. 글로벌시장 원동력으로 현안과 과제(2016-3호).

### 웹사이트

- 국가직무능력표준(National Competency Standards) <https://www.ncs.go.kr/>
- 단국대학교 홈페이지 ([www.dankook.ac.kr](http://www.dankook.ac.kr))

