

大邱 女性服 生産業體 디자이너들의 職務實態

金 順 粉

大邱大學校 衣裳디자인學科 教授

Job Characteristics of the Fashion Designers of Women's Wear Industries in Taegu

Soon-Boon Kim

Professor, Dept. of Fashion Design, Taegu University

Abstract

The purpose of this study is to provide some useful references to the educational field in terms of providing on analysis of job characteristics of fashion designers working in the women's wear industries. The data were collected from 102 fashion designers working in women's wear industries through the questionnaire and were analyzed by SPSS packages of frequencies and percentiles for comparative study, and the results are as follows:

1. The demographic characteristics of the fashion designers are; unmarried (80.4%), working less than 2 years (20.2%), completion of junior college(68.6%), majority ages between 20-24 yrs(43.1%). An average length of working in one company was less than 6 months.
2. The ratio computer usage of the design room was approx. 52.0% especially in the management of sales (52.9%) and the ratio in fashion design was approx. 17.6% in merchandising planning.
3. 76.4% of respondents was working 10 hours a day, and 50% of them was dissatisfied on the job caused by excessive working hour (31.4%) and job over load (35.3%).

In the developing fashion design with the relation of actual job, insufficient knowledges of the concerned technical and production fields (68.6%) were indicated as the most difficult area. In addition, fashion magazines were considered as the most helpful resource(94.1%).

4. It was noted that the target age groups for the brand were clearly divided into two groups, notably the early and middle of twenties and the early and middle forties. Among the produced items, formal wears were accounted for 52.9%.
5. As far as the contents of job are concerned, the fashion designers are mostly engaged in purchasing textile, collecting informations of fashion, quality control, whereas their actual job is apparel design.
6. The training that the fashion designer received beside formal education includes attendance of private institutes(62.7%), OJT(7.8%), seminars(4.9%). Regarding formal education, the respond indicated that they had least opportunity to received computer training.
7. The necessary subjects in the schools for the fashion designers in relation to the current job were fashion information, merchandising planning, pattern making, cutting, fashion marketing, knowledges of clothing material in sequence. Subjects which are necessary for the further development include pattern making(21.6%), fashion marketing(14.7%), and designing with computer(7.8%).

I. 서론

패션산업은 현대 인간생활의 4대요소인 의·식·주·레저의 하나에 관여하는 산업으로 의류제품은 생활필수품임과 동시에 디자인·패션제품이며 인력의존도가 높은 노동집약

적 산업이며 또한 기술·지식집약적 산업이다.

현재 소비자의 라이프스타일과 가치관의 변화는 패션의 다양화를 추구하고 있고 더불어 사회구조의 변화는 패션의 고급화를 요구하고 있다. 이와 같은 패션의 다양화·고급화가 생산현장에 있어서는 『다품종·고품질·단싸이클·소롯

트』화로 변화를 요구하고 있다¹⁾. 현재는 브랜드의 독자성 및 컨셉의 차별성 유지 전략이 필요하므로 의류제품에 보다 나은 디자인 개발력을 필요로 하며 이를 담당하고 있는 실무 디자이너들의 역할이 크게 기대되고 있는 시점이다. 국가적으로는 정책적으로 현재의 대구를 이태리 밀라노와 같은 섬유패션도시로 특성화시키고자하는 논의가 활발히 이루어지고 있는 현실이다. 이러한 때 대구여성기성복업체의 생산현장이나 이에 근무하는 종사자들에 대한 파악이나 연구는 거의 없는 실정이다.

한편 대구지역 대학의 23개 섬유관련학과가 있는데 이들 중 대부분이 패션디자인 전공학과로 매년 1000여명 이상의 예비디자이너가 배출되고 있다²⁾. 대학의 의상전공학생들은 대다수가 의상디자이너를 꿈꾸고 있는 현실에서 실무현장의 의상디자이너들이 어떠한 일을 어떻게 수행하고 있는가하는 실태를 파악함이 무엇보다 우선되어야 하리라고 본다. 또한 의상전공학생들을 교육하는 대학의 입장에서 현장에서 요구되는 분야를 교과과정에 삽입하여 현장중심의 교육을 하여야함은 물론 그 필요성이 어느 때보다 절실히 대두되고 있는 실정이다.

이에 현장디자이너들이 어떠한 환경 속에서 무슨 일을 어떻게 하며 배운 지식은 어떻게 쓰이고 있고 또한 더욱 필요로 하는 분야는 어떠한 것인지를 조사분석 해봄으로써 의상 관련 교육자들에게 그 정보를 제공하고자 이 연구를 시도하였다.

II. 연구방법

1. 조사대상 및 기간

조사대상은 대구시내 백화점 입점업체 및 여성복 의류업체가 밀집해 있는 대봉동, 봉덕동 부띠끄에 근무하는 디자이너를 대상으로 질문지를 배부하여 회수하였으며, 조사기간은 1998년 5월 초순에서 6월 초순에 걸쳐 실시하였고 질문에 응답한 사람은 총 102명이었다.

2. 조사내용 및 방법

조사내용은 선행연구³⁾⁴⁾를 참조하여 본 연구자가 작성하였으며 현장디자이너들에 대한 일반적인 사항 7문항 외에 ① 환경설비 및 노동조건에 관한 근무환경분야 8문항 ② 디자인실무내용관련분야 9문항 ③ 직무와 관련된 교육 및 지식 분야 5문항 등에 관한 질문지로 총 29문항이며, 문항은 예비

조사를 거쳐 보완하였으며 조사방법은 직접 업체를 방문하여 질문지를 배부하고 회수하였다.

3. 자료처리

질문지에 의한 자료처리는 SPSS 통계프로그램을 이용하여 빈도 및 백분율을 산출하였으며 비율이 높은 순서대로 경향을 분석하였다.

III. 결과 및 고찰

1. 조사대상자의 일반적인 특성

조사대상자에 대한 일반적인 특성은 <표 1>과 같다.

대구시내 의상디자이너들의 일반적인 사항은 거의가 여성 디자이너이며 미혼이 80.4%정도였고 경력은 1년 미만이 20.6%로 가장 많았고 1년 이상 2년 미만 경력이 18.6%, 4년 이상 5년 미만이 12.7%였다. 학력은 전문대졸이 68.6%였고 연령은 20세-29세 사이가 83.3% 였으며 35세 이상의 디자이너는 3%밖에 없었다. 이상의 결과로 볼 때 3년 미만의 경력자가 전체의 48%, 5년 미만의 경력자가 전체의 71.5%를 차지하고 있는 것으로 보아 대구 시내 여성복 디자이너의 경력은 무척 짧은 것으로 나타났으며 연령과 비교하여 볼 때 취업기간이 너무 짧아 그후의 방향모색에 대한 문제가 제기된다. 또한 현장에서의 경력은 1년미만이 44.1%나 되어 아직이 잦은 직종임을 또한 알 수 있었다.

직급은 디자인실장이 21.6%이며 그 밖의 디자이너는 팀장, 과장, 차장, 중간, 막내, 보조디자이너 등의 이름으로 불려지고 있었다.

2. 근무환경분야

1) 환경 설비

디자인실에서의 컴퓨터 사용현황은 <표 2>와 같으며 컴퓨터를 사용하는 경우가 전체의 52.0%. 사용하지 않는 경우는 48.0%로 사용하는 경우가 더 많았다. 컴퓨터의 사용내역은 공문서작성 43.1%, 판매 및 유통관리 52.9%, 봉제사양서, 생산지시서 3.9%, 고객관리 38.2%, 상품기획17.6%, 기타 품질관리 표시 및 Tag작업 11.8% 등이었다.

질문지에서의 물음은 제품디자인에 활용, 봉제 사양서(샘플제작), 생산지시서, 패턴제작, 그레이딩, 마킹 등의 선택항목을 주었으나 위의 사항들은 패턴제작자들이 주로 담당하

<표 1> 조사대상자의 일반 사항

구 분		사례수(%)
성 별	남	4(3.9)
	녀	98(96.1)
결 혼	미혼	82(80.4)
	기혼	20(19.6)
디자인실 경력	1년 미만	21(20.6)
	1년 이상 - 2년 미만	19(18.6)
	2년 이상 - 3년 미만	9(8.8)
	3년 이상 - 4년 미만	11(10.8)
	4년 이상 - 5년 미만	13(12.7)
	5년 이상 - 6년 미만	4(3.9)
	6년 이상 - 7년 미만	1(1.0)
	7년 이상 - 8년 미만	5(4.9)
	8년 이상 - 9년 미만	5(4.9)
	9년 이상 - 10년 미만	8(7.8)
	10년 이상 - 15년 미만	4(3.9)
16년 이상 - 19년 미만	1(1.0)	
직 위	팀 장	3(2.9)
	실 장	22(21.6)
	디자이너	69(67.6)
	무 응 답	7(6.9)
	대 표	1(1.0)
연 령	20세 - 24세	44(43.1)
	25세 - 29세	41(40.2)
	30세 - 34세	14(13.7)
	35세 - 39세	2(2.0)
	40세 이상	1(1.0)
학 령	고졸	4(3.9)
	전문대졸	70(68.6)
	대졸	28(27.5)
현직장에서의 경력	6개월 미만	24(23.5)
	1년 미만	21(20.6)
	1년 6개월 미만	19(18.6)
	2년 미만	10(9.8)
	2년 6개월 미만	7(6.9)
	3년 미만	5(4.9)
	4년 미만	3(2.9)
	5년 미만	6(5.9)
	8년 미만	3(2.9)
	10년 미만	2(2.0)
	19년 미만	1(1.0)
25년	1(1.0)	

<표 2> 디자인실 업무의 컴퓨터 활용여부

컴퓨터 활용	사례수(%)
활용한다	53(52.0)
활용 안 한다	49(48.0)
계	102(100.0)

<표 3> 사용내역

사 용 내 역	사례수(%)
공문서 작성	44(43.1)
판매 및 유통관리	54(52.9)
봉제사양서, 생산지시서	4(3.9)
고객관리	39(38.2)
상품기획	18(17.6)
기타(품질관리표시, Tag작업)	12(11.8)

고 디자인실에서 직접 제품디자인을 위하여 컴퓨터를 활용하는 경우는 그리 많지 않은 것으로 나타났다. 이는 디자이너들의 컴퓨터 활용능력의 문제도 있겠지만 학교교육에서 컴퓨터를 디자인에 응용할 수 있는 CAD System의 교육역사가 너무 짧고 충분한 교육이 이루어지지 않아 디자이너가 컴퓨터를 사용하는 능력이 미흡한 이유도 있겠고 사용 가능한 인력수급의 문제 등 업체에서도 비용에 대한 사용의 효율성면에서 디자인실 및 패턴개발실의 컴퓨터시스템 구입을 꺼리는 결과라고 사료된다.

그밖에 디자인실에서 사용하고 있는 설비에 대한 자유응답은 Body, FAX, 타자, 행거, CATV, 비디오, 색채도구, 현황판, 가봉도구, 재단대, 거울 등이었다.

이러한 설비내용으로 보면 디자인 발상을 위해 패션쇼 등을 볼 수 있는 비디오, CATV 등의 시설이 있으며 가봉을 할 수 있는 가봉도구와 거울을 갖추고 있어 샘플제작을 통한 가봉에 디자이너가 참여하므로, 디자인 교육에 있어서 그림으로서의 표현만이 아닌 의복제작과 가봉능력을 필요로 함을 알 수 있다.

그밖에 제품의 생산 판매 현황을 한눈에 볼 수 있는 현황판과 사무기기등으로 디자인실은 상품기획 및 판매유통관련 업무분야와도 같이 사용되고 있음을 알 수 있다.

2) 근무현황

조사에 참여한 업체의 형태는 업주가 디자이너로서 디자인 일을 겸하는 경우는 전체의 43.1%였고, 업주는 경영만 하고 디자인업무는 디자이너가 하는 경우는 56.9%였다.

디자인실 근무인원은 4명 근무가 가장 많은 41.2%였고, 그 다음 5명 근무 18.6%, 2명 근무 14.7%를 차지하고, 3명 근무

<표 4> 직무형태

구 분	사례수(%)
디자인만 한다	58(56.9)
경영도 겸한다	44(43.1)
계	102(100.0)

<표 5> 디자인실 근무인원

근무인원	사례수(%)
1명	1(1.0)
2명	15(14.7)
3명	13(12.8)
4명	42(41.2)
5명	19(18.6)
6명	8(7.8)
7명	3(2.9)
8명	1(1.0)

<표 6> 일일 근무시간

근무시간	사례수(%)
3시간	1(1.0)
4시간	6(5.9)
8시간	1(1.0)
9시간	4(3.9)
10시간	78(76.4)
11시간	11(10.8)
12시간	1(1.0)
계	102(100.0)

<표 7> 근무조건의 만족도

근무만족도	사례수(%)
만족	1(.0)
대체로 만족	13(12.7)
그저 그렇다	37(36.3)
다소 불만족	37(36.3)
불만족	14(13.7)
계	102(100.0)

<표 8> 근무조건의 불만족 사유

불만족 사유	사례수(%)
근무시간 과다	16(31.4)
임금 불만족	11(21.5)
작업환경	8(15.7)
과중한 업무	13(25.5)
업체자금난	3(5.9)
계	51(100.0)

<표 9> 근무시 애로사항(가장 힘든 부분)

애로사항	사례수(%)
인간관계	32(31.4)
적성부적합	3(2.9)
기술력, 능력부족	27(26.5)
과중업무	36(35.3)
기 타	4(3.9)

<표 10> 급여상황

급여(월)	IMF이전 사례수N(%)	IMF이후 사례수N(%)
40만원 미만	2(1.9)	6(5.9)
40 - 69만원	37(36.3)	39(38.2)
70 - 99만원	21(20.6)	22(21.6)
100 - 129만원	9(8.8)	6(5.9)
130 - 159만원	6(5.9)	8(7.9)
160 - 189만원	7(6.9)	3(2.9)
200만원 이상	5(4.9)	3(2.9)
무응답	15(14.7)	15(14.7)

12.8%, 6명 근무 7.8% 그밖에 7명 근무 2.9%, 8명, 1명 근무가 각각 1.0%로 한 업체에 평균 4.5명의 디자인 일을 맡아내고 있었다.

디자이너들의 1일 근무시간은 <표 6>과 같이 76.4%가 10시간 근무를 조건으로 하고 있었으며 그 이상 근무하는 사례도 10.8%나 되어 1일 10시간 이상 근무가 전체의 88% 이상을 차지하고 있었다.

근로기준법¹⁰⁾에 의하면 5인 이상 사업장의 근무시간은 1일 8시간, 주 44시간을 기준으로 볼 때 디자이너들은 매우 과중한 업무에 시달리고 있다고 할 수 있다. 이는 4인 이하는 근로기준법 시행령¹¹⁾에 따르면 근로시간의 조항이 없어 의류산업체도 사업장마다 선택적이거나 탄력적인 노동시간제를 적용하고 있어 <표 8>과 같은 불만족의 원인이 되고 있는 것으로 사료된다.

디자이너들의 근무조건 만족정도는 <표 7>과 같다. 업무조건에 만족하는 사람은 전체의 13.7%였고 그저 그렇다가

36.3% 불만족하는 정도는 50.0%로 응답자의 반 이상이 불만족하고 있었다.

근무조건의 불만족 사유는 <표 8>과 같이 근무시간 과다가 31.4%로 가장 많았고 그 다음이 임금불만족 21.5%, 과중한 업무가 25.5%였다. 그밖에 작업환경과 업체의 자금난 등이 불만족 사유였다.

근무시의 가장 힘든 점은 <표 9>와 같으며 역시 과중한 직무가 35.3%로 가장 큰 문제였으며 그 다음엔 인간관계가 31.4%로 힘든 문제였고, 다음이 기술력과 능력부족(26.5%)을 들었다.

이처럼 인간관계가 근무시 애로사항의 큰 부분을 차지하는 이유 중 하나는 대구 여성복 의류업체 자체가 부서별 분업화된 큰 사업체의 형태라기보다는 서로 밀착된 교감으로 일을 해야하는 팀력의 중요성이 요구되는 직종임을 나타내

주는 결과로 사료된다.

〈표 10〉은 디자이너들의 월급여 현황이다.

급여현황은 IMF이전까지는 40-69만원까지가 36.3%로 가장 많았는데 특히 50-59만원 정도를 받는 봉급자가 15.5%로 가장 많았고 다음이 70-99만원 미만인 20.6%였으며 100만원 이상의 봉급자는 26.5%였다. 이는 디자이너의 연령과 직급과 직책, 경력과 관련되어 많은 차이가 있겠으나 우리 나라 대졸 평균초임을 생각할 때 디자이너의 급여수준은 상당히 미흡한 실정이다. 이러한 실정에도 불구하고 특히 IMF이후 급여가 삭감된 경향을 보이고 있어 안타깝다. 특히 160만원 이상의 높은 소득이 줄어든 것을 알 수 있다.

3. 디자인 실무 관련분야

현장디자이너들이 디자인 개발시 가장 어려운 점은 〈표 11〉과 같이 기술 생산관련 분야 지식의 부족이 68.6%로 가장 높게 나타났고, 그 다음이 취급소재의 지식부족 40.2%, 아이디어 발상의 어려움 25.5% 순이었다. 복수로 응답한 경우를 그대로 나타내었는데, 이상의 결과에서 보여주듯이 디자이너

를 배출하는 교육과정에서 디자인 발상과 표현 전개에 관한 교육뿐 아니라 소재 및 의복 생산관련 분야의 지식과 기술의 교육이 동반되어 이루어져야 하며 또한 날로 새롭게 생산되는 신소재에 관한 정보와 취급방법에 대한 재교육 등의 프로그램이 절실히 필요한 것을 잘 나타내주고 있다. 그러므로 특히 이 부분을 디자이너 양성 교육기관에서 특히 참조하여야 할 것이다.

디자인 실무에 있어 도움받는 원천에 대한 1, 2, 3순위까지의 내용은 〈표 12〉와 같다. 제일 도움을 많이 받는 것은 패션잡지로 응답자의 94.1%가 사용하고 있었으며, 1순위로 꼽는 경우도 64.7%나 되었다. 그 다음이 타브랜드의 시장조사를 통하여 69.6%가 도움을 받고 있었으며, 트렌드 정보지를 보는 경우가 60.8%로서 많은 비중을 차지하고 있었다.

디자인 개발에 도움을 받기 위해 각 업체나 개인이 보고 있는 구독잡지나 정보지는 〈표 13〉과 같이 2종류 정도로 구독하고 있는 경우가 44.1%로 가장 많았고, 3종류 이상 구독하는 사례도 31.4%나 되었다.

디자인 개발시 입체재단을 활용하는 경우는 〈표 14〉와 같이 전체의 21.6%정도로 적은 비중을 차지하고 있었으며 그

〈표 11〉 디자인 개발의 어려운 점

디자인 개발시 어려운 점	사례수(%)
기술·생산관련 분야의 지식부족	70(68.6)
소재지식부족	41(40.2)
아이디어 발상의 어려움	26(25.5)
디자인 전개방법의 미숙	20(19.6)
스타일 표현방법의 미숙	5(4.9)

〈표 13〉 구독잡지, 정보지

구독잡지, 정보지	사례수(%)
1종류	25(24.5)
2종류	45(44.1)
3종류이상	32(31.4)
계	102(100.0)

〈표 15〉 입체재단을 활용 못하는 이유

이유	사례수(%)
입체재단의 지식부족	43(53.8)
입체재단의 비용 때문	8(10.0)
시간 부족	14(17.5)
업주의 인식부족	12(15.0)
기타	3(3.7)
계	80(100.0)

〈표 12〉 디자인 개발시 도움받는 원천(1, 2, 3순위까지)

내 용	1순위	2순위	3순위	계
패션잡지	66(64.7)	10(9.8)	20(19.6)	96(94.1)
타브랜드 시장조사	8(7.8)	20(19.6)	46(45.1)	71(69.6)
트렌드 정보지	26(25.5)	8(7.8)	28(27.5)	62(60.8)
비디오, TV의 패션쇼	·	24(23.5)	10(9.8)	34(33.3)
트렌드 설명회	4(3.9)	10(9.8)	·	14(13.7)
컬렉션, 현장 패션쇼	·	5(4.9)	5(4.9)	10(9.8)
인터넷, 컴퓨터 통신	3(2.9)	7(6.9)	·	10(9.8)
각종 전시회, 문화행사	·	3(2.9)	·	3(2.9)

〈표 14〉 디자인 개발시 입체재단의 활용여부

활용 여부	사례수(%)
활용한다	22(21.6)
활용 안 한다	76(74.5)
무응답	4(3.9)
계	102(100.0)

〈표 16〉 디자인 개발시 입체재단의 필요성

내 용	사례수(%)
필요하다	96(94.1)
필요없다	4(3.9)
무응답	2(2.0)
계	102(100.0)

<표 17> 취급하는 브랜드 수

이유	사례수(%)
1개브랜드	78(76.4)
2개브랜드	20(19.6)
3개브랜드	2(1.9)
4개브랜드	2(1.9)
계	102(100.0)

<표 19> 생산브랜드의 종류

브랜드 종류	사례수(%)
포멀	54(52.9)
캐릭터 캐주얼	29(28.4)
미씨 캐주얼	11(10.8)
업소용(홀복)	8(7.9)
계	102(100.0)

이유는 <표 15>와 같이 입체재단을 활용할 만큼의 지식부족이 53.8%를 차지하고 있었으며 시간 부족이 원인인 경우가 17.5%였고, 입체재단이 의상디자인에 필요하다는 인식은 <표 16>과 같이 94.1%를 차지하고 있었다.

응답디자이너들이 생산에 관여하는 브랜드의 수는 <표 17>과 같다. 1개의 브랜드만을 취급하는 경우는 76.4%, 2개의 브랜드를 취급하는 경우가 19.6%, 3개 또는 4개의 브랜드를 취급하는 경우도 각각 1.9% 였다.

이는 한 사업주 아래 표적 연령과 컨셉이 다른 몇 개의 브랜드를 같이 생산하는 경우와 응답디자이너 자신이 프리랜서로서 몇 개의 브랜드 일을 맡고 있는 경우가 있기 때문이다.

생산브랜드의 주된 표적 연령층은 <표 18>과 같으며 20대 초(36.3%), 중반(30.4%)의 젊은층을 표적군으로 하는 경우와 30대 후반(25.5%)에서 40대 초(42.2%), 중반(22.5%)의 중년층을 표적군으로 하는 경우로 크게 대별되어 나타났다. 이는 조사 대상이 백화점입점업체와 봉덕동의 패션가의 업체를 중심으로 분포되어 양분화된 결과로 보이며 이는 또한 현 생산유통의 양상을 그대로 나타내기도 한다. 그리하여 이러한 생산 제품중 소비자의 마인드에 따라 크게 Miss브랜드와 Mrs(부인복)브랜드로서 표적 연령과 상관없이 선택되고 있는 실태라 할 수 있다.

그러므로 이 비어있는 연령층을 표적으로 니치마켓을 공략하는 방법도 IMF를 이기는 생산업체의 전략이 될 수 있을 것이다.

생산브랜드의 의복의 종류는 <표 19>와 같다.

포멀웨어가 전체의 52.9%를 차지하여 제일 많고, 캐릭터

<표 18> 생산브랜드의 표적연령

연령층	사례수(%)
20대 초반	37(36.3)
20대 중반	31(30.4)
20대 후반	15(14.7)
30대 초반	21(20.6)
30대 중반	17(16.7)
30대 후반	26(25.5)
40대 초반	43(42.2)
40대 중반	23(22.5)
40대 후반	23(22.5)

<표 20> 업무의 실행형태

업무실행 형태	사례수(%)
디자인 개발 업무만	7(6.9)
디자인 개발이외의 업무도 함	95(93.1)
계	102(100.0)

캐주얼이 28.4%, 미씨캐주얼이 10.8%, 특수계층인 유흥접객업소의 홀복(현장표현)이 7.9%였다. 본 조사 대상업체의 절반이 백화점 입점업체로 백화점 입점업체의 대부분이 중년의 포멀웨어를 생산하고 있으므로 이러한 결과가 나타났다고 볼 수 있다.

또한 디자인과 캐릭터성이 강한 스타일에 중점을 둔 캐릭터 캐주얼웨어와 업소용은 봉덕동 거리에서, 또한 미씨캐주얼은 20대 젊은 연령층과 40대 중년층 사이의 30대초반을 표적중심으로 하여 30대 전후반에 걸친 사람들을 위하여 백화점 입점브랜드들에서 생산되고 있는 실태였다.

『홀복』이라는 업소용 맞춤복은 서울에서도 캐릭터성이 강한 『SEXY룩』지향으로 막강파워의 소비그룹으로 대두되고 있는데 소비계층이 확대되어 서울의 강남백화점에 캐릭터성 브랜드로서 입점하여 매출상위를 유지하고 있는 현실이다¹²⁾.

대구에서는 캐릭터성이 강한 의복생산지인 봉덕동지역에서 파워를 형성하고 있는 실정이다.

각 디자이너들의 업무실행형태는 <표 20>과 같다.

디자인 업무만 하는 경우는 6.9%이고 디자인 이외의 업무 참여를 하는 경우는 93.1%나 되었다.

디자인 이외의 업무참여 내용은 <표 21>과 같으며 원단구입 65.7%, 패션정보수집, 완제품 품질검사 66.7%, 상품기획 67.6%, 원단소재결정 65.7%, 고객주문 받기, 안감심지 부자재 구입 60.8%, 생산지시서 작성 57.8%, 서류결제정리 54.9%, 불량체코 예방담당 47.1%, 매장상품 진열관리 51.0%, 샘플사양서 작성 41.2%였으며, 가봉 39.2%, 생산관리 담당 28.4%, 원단

<표 21> 제품디자인 이외의 업무참여 내용

업무실행 형태	사례수(%)
원단구입	67(65.7)
패션정보수집	68(66.7)
상품기획	69(67.6)
원단소재결정	67(65.7)
완제품 품질검사	68(66.7)
서류결제 정리	56(54.9)
고객주문받기	62(60.8)
안감심지 부자재 구입	62(60.8)
생산지시서 작성	59(57.8)
불량체크 예방담당	48(47.1)
매장상품 진열관리	52(51.0)
가봉	40(39.2)
봉제(샘플)사양서 작성	42(41.2)
생산관리담당	29(28.4)
원단요척산출	26(25.5)
판매, 판촉활동	23(22.5)
샘플제작	15(14.7)
잡지, 광고관련일	3(2.9)
사이즈 전개(그레이딩)	4(3.9)
패턴제작	0(0.0)
재단	0(0.0)
기타(재고현황작성,배달수선 등)	10(9.8)

요척 산출 25.5% 등의 일과 판매촉진활동 22.5%와 샘플제작 14.7%정도 관여하였고 그밖에 광고, 잡지관련일 2.9%, 사이즈 전개(3.9%)일에도 참여하였다. 그밖에 기타항목으로 원부자재 결제작성, 디자인실정리, 재고현황작성, 배달 및 수선 등 (9.8%)에 관련된 업무도 수행하고 있었다.

교육현장도 전문성과 차별화가 요구되고 있는 현시점에서 의류업체에서의 디자이너의 업무가 광범위함을 알 수 있다. 그러므로 위의 내용과 관련지어 디자이너를 배출하는 교육 현장에서 현장업무와 관련된 내용을 교육시켜 현장에 투입 하자면 디자인 고유의 교육내용 이외에도 이상의 업무수행에 관련된 교과를 삽입하거나 선택이수하도록 권유할 필요가 있다고 할 수 있다. 그러므로 이 내용은 크게 상품기획부 문과 생산관리 업무 부분으로 볼 수 있는데 각 파트에 따른 패션 스페셜리스트가 잇기는 하지만 아직 소규모의 생산업

<표 22> 정규교육외의 교육받은 경험

교육종류	사례수(%)
학원수강	64(62.7)
개인지도	8(7.8)
연 수	8(7.8)
세 미 나	5(4.9)
계	85(83.2)

체에서는 디자이너의 역할이 광범위하게 걸쳐있음을 알 수 있으며 특히 상품기획과 생산관리면의 교육이 보장되면 많은 도움을 받을 수 있으리라 사료된다. 그러므로 교육현장에서는 디자이너를 지망하는 경우는 이상의 관련과목을 선택으로 이수하도록 하여야 할 것이다.

4. 교육 및 지식 분야

대구시내 디자이너의 학력은 <표 1>에서와 같이 전문대졸이 68.6%로 가장 많고 4년제 대졸이 27.5%였으며 고졸은 3.9%였다.

정규학력이외에 전공과 관련되며 현재의 업무와 관련되어 교육받은 경험은 <표 22>에서와 같이 학원수강이 62.7%, 연수나 개인지도가 각각 7.8%, 세미나 참석 4.9%정도였으며 재교육이나 심화교육 프로그램인 관련기관의 연수나 세미나 참석은 극히 저조한 것으로 나타났다.

현재의 직무와 관련시켜 교육이 꼭 필요하다고 생각되는 분야를 순서대로 세 가지씩 자유응답형으로 기록하게 하였는데 그 내용은 <표 23>과 같다.

제 1순위로 가장 많이 지목한 분야를 순위별로보면 패턴제도 재단분야이며 그 다음이 패션정보와 상품기획, 패션 마케팅 순이었으며 3순위까지 직무수행에 필요하다고 가장 많이 선택한 분야는 패션정보 상품기획 52.9%이며 그 다음이 패턴제도·재단 29.4%, 패션마케팅, 의복소재지식 분야가 각각 27.5%이며, 그 다음이 봉제·구성기술 분야 22.5%, 코디네이트 19.6%, 디스플레이 16.7%, 입체재단 14.7%, CAD 10.8% 등의 순이었다.

그밖에 기타항목이 11.8%로 텍스타일, 메이크업, 자수, 기상정보 등이 필요하다고 하였다.

이 결과로 보았을 때 의상디자인은 디자인만 교육할 수

<표 23> 직무수행에 필요한 분야(3순위까지)

내 용	1 순위	2 순위	3 순위	계
패션정보, 상품기획	24(23.5)	19(18.6)	11(10.8)	54(52.9)
재단, 패턴제도	24(23.5)	5(4.9)	1(1.0)	30(29.4)
패션 마케팅	5(4.9)	3(2.9)	20(19.6)	28(27.5)
의복소재지식	4(3.9)	13(12.7)	11(10.8)	28(27.5)
봉제, 구성기술	4(3.9)	16(15.7)	3(2.9)	23(22.5)
코디네이트	3(2.9)	9(8.8)	8(7.8)	20(19.6)
디스플레이	1(1.0)	4(3.9)	12(11.8)	17(16.7)
입체재단	5(4.9)	8(7.8)	2(1.9)	15(14.7)
CAD	8(7.8)	1(1.0)	2(1.9)	11(10.8)
기타(텍스타일, 자수 메이크업, 기상정보)				12(11.8)

〈표 24〉 패션전문인이 되기 위한 교육희망분야

교육희망분야	사례수(%)
패턴메이킹/입체재단	22(21.6)
패션마케팅	15(14.7)
코디네이트/텍스타일	8(7.8)
컴퓨터디자인	8(7.8)
색채구성/컬러링	8(7.8)
재단/봉제	7(6.9)
어 학	6(5.9)
디스플레이	4(3.9)
일러스트/염색	3(2.9)
기타(쇼연출, art의상, 세계문화, 마케팅, 모니터링)	5(4.9)
무응답	8(7.8)

없고 관련분야의 지식 즉 구성(패턴·봉제) 및 소재지식과 마케팅 등의 분야가 업무수행에 필요하다고 하였으므로 미래의 디자이너 교육에 참고로 하여야 할 것이다.

그밖에 패션분야의 전문인이 되기 위하여 더 공부한다면 어떤 것을 공부하고 싶은가를 자유 응답형으로 조사하였는데 하나 또는 두 분야를 적은 것을 정리하면 〈표 24〉와 같다.

가장 많이 공부하고 싶은 분야의 제 1순위가 패턴메이킹으로 21.6%, 제 2순위가 패션마케팅 14.7%, 제 3순위가 코디네이트, 텍스타일, 컴퓨터 디자인, 색채구성, 컬러링 각각 7.8%를 차지하였으며, 제 4순위가 재단, 봉제 각각 6.9%, 제 5순위가 어학 5.9%, 기타 디스플레이, 염색, 미술, 쇼연출 등이었다.

이상의 결과로 볼 때에 산업체에서 디자인을 담당하는 디자이너가 더 필요로 하는 공부를 패턴메이킹을 1순위로 선택한 것은 선행연구에서 이태리의 패션교육은 기술훈련에 치중하는데 비하여 우리 나라에서는 감성을 훈련시키는 디자인 영역에 치중하는 경향이 있다⁹⁾고 한 것과 같이 디자인 업무영역에서도 패턴메이킹을 앞으로써 업무수행이 보다 효율적인 것을 반영해주는 결과라 할 수 있다.

IV. 요약 및 결론

대구시내 의류업체에서 종사하는 실무 디자이너를 대상으로 근무환경 분야, 실무내용 관련분야, 실무와 관련된 교육 및 지식 분야에 관한 실태조사를 한 결과는 다음과 같다.

1. 조사대상 디자이너의 일반적인 사항은 여성이 96.1%를 차지하였으며 미혼이 80.4%였고 연령은 20-24세가 43.1%로 가장 많았다. 경력은 1년 미만이 가장 많았고 학력은 68.6%가 전문대 졸업을 하였으며 현 직장에서의 경력은 6개월 미만이 23.5%로 가장 많고 2년 미만이 전체의 72.5% 였다.

2. 근무환경은 업주가 디자이너인 경우는 43.1%였고, 디자인실의 근무인원은 4명근무가 41.2%로 가장 많았다. 디자인실의 컴퓨터 사용율은 52.0%정도이고 사용내역은 공문서 판매 유통관리가 52.9%였으며, 컴퓨터의 디자인 활용도는 상품 기획에 17.6%로 극히 미비하였다. 디자이너들의 1일 근무시간은 76.4%가 10시간 근무를 하고 있었으며 급여는 50-59만원 월급자가 가장 많았고 업무조건의 만족사례는 13.7%였고 불만족사례는 50.0%였다. 불만족 사유는 근무시간 과다가 31.4% 로 가장 많았고 근무시의 애로사항은 역시 과중한 업무가 35.3%로 가장 많았다.

3. 실무내용과 관련되어 디자인 개발시 가장 어려운 점은 기술, 생산관련 분야의 지식부족이 68.6%였으며 디자인 개발시 가장 도움받는 원천은 패션잡지로 94.1%였다.

디자이너들의 직무실태는 1개의 브랜드 취급이 76.4%였으며 생산브랜드의 표적 연령층은 20대 초중반과 40대 초 중반으로 크게 대별되어 나타났다. 의복의 종류는 포멀웨어가 52.9%를 차지하였고 각 디자이너들의 직무실행상태는 디자인실무 이외의 직무참여가 93.1%나 되었으며 직무참여내용은 상품기획, 패션정보수집, 완제품 품질 검사, 원단 소재결정, 원단 구입, 부자재 구입 등이 참여도가 높았다.

4. 실무와 관련된 교육 및 지식 분야에서 학교외 교육경험은 학원수강이 62.7%로 가장 많았고 연수가 7.8%, 세미나 참석 4.9% 등의 기회는 극히 적었으며 연수, 세미나 내용은 패션전반에 걸친 교육(8.3%)이 가장 많았고 학교교육과정에서 교육받은 경험이 가장 적은 것은 컴퓨터(디자인, 패턴제작)관련 교과목이었다.

디자이너로서 현재의 업무와 관련시켜 디자인분야 이외에 필요하다고 생각하는 교육으로서는 순위별로 패션정보/상품 기획, 패턴제도, 재단, 패션 마케팅, 의복소재지식 순이었으며 패션 전문인이 되기 위해 후속교육 희망분야는 순위별로 패턴메이킹이 21.6%, 패션마케팅 14.78%, 디자인 컴퓨터, 재단봉제, 색채구성이 각각 8.3% 등이었다.

이상의 결과로서 볼 때 대구시내 여성복 의류업체에 근무하는 의상디자이너들의 경력은 짧은 편이며 직무가 과중하고 재교육의 기회가 희박하고 과중한 직무로 인하여 교육의 기회를 갖기 어려운 문제점이 있으므로 패션도시인 대구를 만들기 위해서는 실무를 담당하고 있는 현장디자이너들에게 재충전과 재교육을 위한 시간적 여유를 주고 희망하는 교육 프로그램을 활성화하여 부가가치가 높은 패션제품을 만드는 밑거름이 되도록 하여야 할 것이며 또한 교육현장에 있어서도 실무와 관련된 패션정보, 기획, 기술분야 및 소재 관련교육도 디자인감성교육과 병행하여 충실히 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

1. 어미경, 손희순, 김정훈, 숙녀복 봉제업계 실태연구(Ⅰ), 패션비지니스, Vol.1, No.1, 한국패션비지니스학회, 1996, P.100.
2. 국제섬유신문, 제 311호 15면, 1999. 11. 8
3. 小野辛一, 宮本教雄, 宮崎和子, 伊藤きよ子, 安藤文子, ファッション産業における新入社員の特門知識に関する調査, 繊維誌, Vol.37, No.3, 1996, pp.129-134.
4. 도규희, 최경순, 이정옥, 조차, 복식산업발전을 위한 패션 전문교육에 관한 연구, 복식, 제23호 한국복식학회, 1994, pp.225-248.
5. 김효은, 의류산업체의 직무분석에 따른 실무교육 실천방안 및 교수방향에 관한 연구, 96학년도 정책과제 연구결과보고서, 계명전문대학, 1996, pp.1-13.
6. 어미경, 손희순, 숙녀복 봉제업계 실태연구(Ⅱ), 패션비지니스, Vol.1, No.2, 한국패션비지니스학회, 1996, pp.46-54.
7. 김효은, 김순분, 봉제기술자를 통해서본 대구시 숙녀복업계의 현황, 패션비지니스, Vol.2, No.2-4, 한국패션비지니스학회, 1998, pp.102-111
8. 장석환, 21C의류산업 발전방향, 1998년도 한국 의류학회, 제 22회 정기총회 및 춘계학술발표회, 1998.
9. 김소현, 이태리 패션 교육에 관한 고찰, 복식27호, 1996.2, pp.147-160
10. 근로기준법 제 49조 1항2항, 법현사법자료실, 노동관계 법령집, 1998, P.9
11. 근로기준법 시행령 10조 2항, 법현사법자료실, 노동관계법령집, 1998, pp.3-4
12. SPECIAL REPORT, 글래머 마켓 'NAGAYO FASHION', TEXJOURNAL, 1998. 10, pp.78-95.