

ICT교육 기반의 사이버 의상디자인 교육과정 설계

김이영^{*} · 정은숙[†]

요 약

컴퓨터 및 정보통신 기술의 발달은 의류산업 현장 시스템에 많은 변화를 가져왔으며 교육현장에서도 양질의 의상디자인 전문 인력을 양성하기 위하여 컴퓨터를 활용한 다양한 교과가 개설되어 있는 실정이다. 그러나 학습자의 ICT소양의 부족으로 인하여 교육내용 중 상당부분을 ICT교육에 할애해야 한다. 이는 초·중등 교육과정 및 대학의 교양교육과정에서 ICT교육이 제대로 이루어 지지 않았기 때문이다. 본 연구는 급변하는 산업 환경과 그에 따른 교육환경에서 의상디자인 전문 교육과정을 이수하기 위하여 학습자가 갖추어야 할 ICT소양능력을 규정하고, 그러한 ICT소양능력이 갖추어졌다는 전제하에 정보화 사회에 적합한 ICT를 활용한 의상디자인 교육과정을 설계하였다.

키워드 : ICT교육, 의상디자인 교육과정, 사이버대학

Design of Cyber Fashion Design Curriculum based on ICT Education

LeeYoung Kim* · Eunsook Jung[†]

ABSTRACT

Development of information & communication technologies brought a lot of changes into a fashion industry system. Based on this advancement, various classes which utilized a computer is opened in the educational field. However, because of the shortages of ICT quality of leaner, It must spare a section equivalent for ICT literacy during educational contents. In secondary education and the culture process of a university It is because ICT literacy education was not realized directly.

This study is purposed to present more desirable direction the curriculum of Fashion Design, in order to study like the fashion design technical education division, defined the ICT literacy ability that leaner must have and under the tyrannies that that kind of ICT quality ability was had, designed a educational process in the fashion design that utilized the ICT which was suitable for information oriented society.

Keywords : ICT, Cyber Education, Fashion Design Education, Teaching-Learning Methods

1. 서론

첨단정보통신기술 및 컴퓨터 통신망, 멀티미디어 등 관련 기술들의 급속한 발전은 정보가 사회

의 주요자본이 되어 정보의 창출과 유통이 사회의 중심이 되는 21세기 지식기반사회(knowledge-based society)로 변화시키고 있다[1]. 특히 교육분야는 가상공간을 주 학습장으로 하여 누구나 언제 어디서라도 제약 없이 교육받을 수 있는 온라인교육사회, 평생교육사회의 전설에 주력하여 21세기 신지식기반사회 전문인을 배양하는데 목적

^{*} 정희원: 경희대학교 강사(교신저자)[†] 비희원: 명지대학교 교수

논문 접수: 2005년 10월 11일, 심사완료: 2005년 11월 11일

을 두고 있다[2]. 이러한 패러다임은 사이버대학이라는 새로운 교육체제를 등장시켰으며 사이버 교육을 새로운 학습형태로 수용하는 문화가 급속히 확산되는 추세이다. 이와 같이 사이버대학이 자리매김하고 있는 현 실정에서 사이버대학의 발전 가능성이 높은 교육과정 영역을 도출하고 사회적 수요에 따른 유연한 교육과정의 개발이 가능하다는 강점에 기반을 두어 사회에서 요구하는 실무 능력 중심의 평생교육과정을 개발할 필요성이 검토되어야 할 필요가 있다[3].

의상디자인 교육은 전문화, 다양화, 국제화 및 기술의 고도화에 즉각 대처할 수 있도록 세분화되고 체계적인 교과과정을 개설하여 현대의 패션 계를 이끌어갈 이론과 실기를 겸비한 우수한 전문인을 양성하는데 그 목적이 있다[4]. 따라서 타 학문보다 실용학문이라는 측면에서 새로운 기술과 지식이 빠르게 도입, 적용되며 학제적 속성상 산업과의 연계가 큰 실용학문이다.

우리나라에서는 1980년대부터 본격적으로 의류 업체에서 컴퓨터 시스템을 도입하고 있으며 이러한 컴퓨터의 활용은 의류산업을 노동 집약적 산업에서 기술·정보 집약적 산업으로 변화시키는데 기여하였다[5]. 이와 더불어 학계에서는 80년대 중반부터 의복디자인 및 패턴매이킹의 자동 설계 프로그램을 사용하고 있으며 최근에는 작업 능률 및 효과 향상 이상의 창의적 사고력 확장 도구로서 컴퓨터 및 정보통신 기술을 활용한 교육과정이 개설되고 있다. 그러나 이러한 수업 과정 중 학습자의 ICT소양 부족으로 인하여 교육 내용 중 상당부분을 ICT교육에 할애해야 하는 문제점이 발생하고 있다. 이는 초중등 교육과정 및 대학의 교양교육과정에서 ICT교육이 제대로 이루어 지지 않았기 때문이다.

본 연구는 산업체 동향 보고서를 통하여 디지털 기술 및 정보통신기술 발달에 따른 패션산업 체의 환경을 살펴보고 전국 50개 4년제 의상관련 학과 교육과정 분석[6]을 통하여 ICT교육 현황을 파악하고 실제 수업에서 나타나는 문제점을 통하여 의상디자인 전문 교육과정을 이수하기 위하여 학습자가 갖추어야 할 ICT소양능력을 규정하였다. 또한 그러한 ICT소양능력이 갖추어졌다는 전제하에 정보화 사회에 적합한 ICT를 활용한 의

상디자인 교육과정을 설계하였다.

2. 교육과정 개발을 위한 현황분석

국내 의상 및 의류관련학과에 개설되어 있는 교과목으로는 디자인 영역으로는 디자인원리, 기초디자인, 패션일러스트레이션, 복식디자인, 직물디자인, 복식사, 복식 미학, 디자인CAD등의 교과가 있고, 피복과학 분야에는 의류소재의 개발, 성능의 평가, 염색, 가공, 피복관리, 피복위생, 봉제성, 특수 기능복, 의복과 환경에 관한 교과목을 포함하고 있으며, 의복구성분야에는 인체측정, 의복치수체계, 의복제작 및 평가, 의류생산기술 및 관리, 패턴 CAD와 CAM을 포함한다. 패션마케팅 분야는 패션마케팅, 복식사회심리, 소비자행동의 교과목을 포함하고 있다[7].

국내 4년제 대학 50개 의상관련학과의 개설된 교과목은 패션산업 현장의 프로세스에 의하여 기획(패션디자인 영역), 생산(의복구성의 영역), 유통·판매(생산 유통 및 마케팅)단계로 분류가 가능하며 이러한 구분 하에 컴퓨터나 첨단 정보통신기기 도입의 디지털 환경에서의 패션산업 현황을 파악하고 나아갈 방향 등을 살펴보았다.

기획 (디자인영역)

생산 유통.판매 (의복구성영역) (유통 및 마케팅)

<그림1> 패션산업의 분류

2.1 디자인기획

가. 정보를 이용한 디자인 발상

패션 디자인에서 컴퓨터는 정보를 수집하고, 분류하고 저장하며 프로그램의 신속한 현시성을 통하여 많은 작업들 중에서 최적으로 디자인을 선택해 하는 일, 디자인 발상의 도구로서 시간과 경비를 절감하는 일 등을 하고 있다[8].

트랜드분석, 디자이너별 작품, 아이템별, 디자인(일러스트), 디테일, 실루엣, 액세서리, 패션사 등 디자인 발상에 필요한 패션정보를 통하여 완성된 스타일화를 Item별, 디테일별로 도식화 및 데이터베이스화하는 일련의 작업들은 새로운 디자인 창작에 도움이 된다. 또한 각종 컬렉션의 화상 데이터베이스, 디자인 디테일의 화상 데이터베이스와 시뮬레이션 시스템, 역사복, 민속의상, 의상소재 등의 데이터베이스 구축도 필요하다.

나. 그래픽프로그램을 통한 디자인 구현

DB화된 패션정보자료를 통한 디자인 표현 방법은 컴퓨터 그래픽 툴(Adobe Photoshop, Illustrator, Fractal Painter, Rumenna 등)을 이용하여 신속, 다양, 정확하게 작업할 수 있다.

컴퓨터그래픽은 현실에서 시각화하기가 불가능하다고 생각되었던 것들을 구체화할 수 있는 방법을 제안하며, 기존의 방법을 디지털화함은 물론 새로운 표현 형식을 생성하기도 한다[9]. 정확한 묘사와 입체적 표현이 용이하고, 수정작업의 용이성, 시간의 효율성 등은 컴퓨터 활용의 대표적인 장점이다. 컴퓨터는 기존의 도구와 비슷한 기능은 물론 컴퓨터만의 새로운 표현방법을 추구 할 수 있다[10].

다. 3차원 퍼팅 시뮬레이션을 통한 가상 체험

디자인 기획단계에서 가상현실기술을 엿볼 수 있는 부분은 디자인구체화 후 퍼팅 효과를 보는 것이다. 자신의 아이디어를 구체화하여 실제 입어보지 않고도 다양한 디자인, 소재, 색상을 고려 한 의상을 가상 모델의 움직임에 맞추어 시뮬레이션 함으로써 착장의 느낌과 매무새를 볼 수 있다는 장점이 있다. 미래형 패션산업에서 소비자는 3차원 인체 스캔데이터와 이를 통한 개인의 의류, 패션제품제작을 위한 3차원 인체(parametric body)나 더미(dummy), 그리고 자동계측에 의한 개인의 정밀 인체데이터를 보유하게 되며 이를 이용하여 2차원 디지털평면패턴으로 원단의 물성치를 감안하여 가상착의를 하고 나아가서는 3차원 인체를 의복형태(스커트, 바지 등)로 적용하여 3차원 의복 패턴을 자동 생성할 수 있게 된다[11].

패션 전자상거래에서 소비자의 욕구를 만족시키기 위해서는 가상 착용이 필수적이며, 3차원 및 동영상 기능을 추가해 패션쇼 등에서 모델이 입고 있는 옷을 고객이 입어 볼 수 있게 하는 서비스 개발도 필요하다.

2.2 생산(의복 구성학 영역)

제품 생산에서의 컴퓨터 도입은 수작업에 의한 의류생산에 속도와 정확성의 문제점을 해결시킴으로써 의류제품의 대량생산화 및 원가절감을 가져왔으며 유행주기의 단축화와 생산성과 품질을 향상시키고 있다.

어패럴 CAD/CAM 시스템은 대기업은 물론 중소기업에 이르기까지 다양하게 도입되어 의류 제조를 위한 패턴 제작, 그레이딩, 마킹(원단 소요량 산출용, 재단용) 및 패턴 재단에 사용되고 있으며 패턴 제작실과 재단실(마킹 부분) 업무에 크게 활용되고 있다.

의류 설계 공정, 봉제 준비과정, 본 공정으로 분류되는 의류 제조 공정에 있어서 CAD/CAM이 적용되는 과정은 상품 기획 및 디자인 단계에서부터 패턴을 배열하는 마킹 단계까지 CAD 시스템이 활용되고 연단 단계에서부터 봉제 단계까지 CAM 시스템이 활용된다.

가. 어패럴 CAD 시스템

어패럴 CAD 시스템의 활용부분을 구체적으로 살펴보면 크게 용도별로 디자인CAD, 패턴CAD 시스템으로 나눌 수 있다.

① 디자인CAD : 제품 기획, 직물 디자인 단계에서 디자인 과정에 사용되어 드로잉 펜으로 직접 디자인하거나 수 작업된 것을 스캐너로 읽어 수정, 직접 디자인 한 것을 프린트하여 실제 견본을 만들지 않고 실제와 같은 색, 스타일, 코디네이션, 직물디자인의 변화를 통해 상품개발시간을 단축하여주고 작업의 효율성을 높여준다.

② 패턴CAD : 디자인을 패턴으로 작성하는 기본 패턴 제작 시에, 패턴 입력이나 샘플 패턴 제작, 디자인 패턴을 양산화에 맞게 가공하는 공업용 패턴 제작 시에, 소비자의 체형에 맞게 사이즈를 축소 및 확대하는 그레이딩, 원단의 손실을 줄이기 위해서 다양한 사이즈의 공업용 패

턴을 최적으로 배치시키는 마커 제작의 공정에 이르기까지 준비 공정에 활용되고 있다.

어페럴 CAD 시스템의 도입효과는 원단 절감, 작업의 신속성, 작업공정의 용이함, 재고 발생 예방, 자료 보관 및 관리용이, 제품의 표준화 및 품질 향상, 인건비 절감 등 유·무형의 도입효과를 지닌다.

나. 어페럴 CAM 시스템

어페럴 CAM 시스템이란 의류 산업 생산 공정 중 봉제 준비 공정인 연단, 겹단 공정에서부터 CAD 정보를 바탕으로 하여 패턴 설계에서 생산 공정의 재단 공정까지 연속적으로 컴퓨터를 통해 자동화되는 컴퓨터 마킹 및 재단 시스템을 뜻한다.

국내에 공급되고 있는 재단 단계의 자동화 기기를 살펴보면, CAD를 통한 재단 계획과 마커 제작 소프트웨어를 비롯하여 전자동 연단기, 자동재단기, 자동 labeling 시스템, 자동 matching 시스템 등이 있다. 마킹(원단 소요량 산출용, 재단용) 및 패턴 재단에 사용되고 있으며, 패턴 제작실과 재단실(마킹 부분) 업무에 컴퓨터를 이용하여 의류 생산속도의 고속화, 정밀화, 다양화, 개성화, 고급화 등을 꾀하고 있다. 어페럴 CAD 시스템의 완전 자동화는 기획에서부터 완성에 이르기까지 컴퓨터에 의한 생산 제어가 가능한 컴퓨터 통합 생산 체제인 CIM(Computer Integrated Manufacturing) 구축의 일환으로 앞으로 의류업체가 나아갈 방향이며, 이를 위해서는 의류업체의 경영자와 실무자, 공급업체, 대학 및 교육기관, 그리고 정부 모두의 확고한 연계체제의 구축이 우선되어야 한다[12].

2.3 유통·판매(생산유통 및 마케팅 영역)

유통과 판매영역에서 컴퓨터 시스템 체제를 SCM((Supply Chain Management)과 QR(Quick Response)의 생산유통체계와, 전자상거래 EC(Electronic Commerce)와 관련하여 크게 두 가지로 분류하였다.

생산자 중심에서 소비자 중심의 시장 환경변화, 생산 기술의 평준화, 성숙화는 상품력이나 생

산기술만을 원천으로 우위를 지키기가 어려워져 기업은 소비자가 제품구매를 위해 소비하는 시간을 단축시키는 부가가치와 서비스를 제공해야 하며, 소비자의 요구가 고도화되어 가고 있는 현 시점에서 의류산업의 세계화 추세에 맞추어 좀 더 미래 지향적인 패션산업의 리엔지니어링 구축의 필요성에 대해 인식하고 소비자를 위한 신속대응시스템 도입을 통한 구축방안을 마련할 필요가 있다.

QR 시스템은 소비자의 욕구에 즉시 대응할 수 있도록 소비자의 욕구를 조사, 분석, 이해, 예측, 대응하는 것을 기본으로 한다. 현재 의류업계에서 SCM(Supply Chain Management)과 QR(Quick Response)과 QR이 목표로 하는 것은 전자 시장이고 크게는 EC(Electronic Commerce: 전자상거래)라고 할 수 있다. EDI(Electronic Data Interchange)를 통한 회사 간에 전자적 연계는 '정보 파이프라인'을 형성하며, 모든 공급망 파트너들은 사업계획, 예측, POS(point of sales) 정보, 재고, 그리고 제품 흐름의 조정에 관련된 다른 활동과 정보를 공유하게 된다.

인터넷은 최근 정보교환 뿐 만 아니라 전자상거래의 수단으로 그 잠재력을 인정받고 있으며, 전통적인 물적 시장(physical marketplace)과 부상하는 가상의 시장 공간(virtual marketplace)에서 새로운 방향으로 사업을 형성하고 추진시키는 핵심요소가 되었다.

2.4 의상디자인 교육계 현황

현재 의상디자인 관련 교육계에서도 컴퓨터 및 정보통신 기술은 각 교과의 영역에서 도입이 되고 있는 실정이다.

전국 50개의 4년제 대학 의상관련학과의 개설 교과 중 컴퓨터 또는 디지털 기기 활용에 중점을 두고 있는 교과목들을 고찰한 결과는 <표1>과 같다.

다수의 대학에서 패션일러스트레이션이나 패션 디자인 과정 중 일부 과정에서 2D 컴퓨터그래픽스를 활용하고 있다. 국내 대학 의상디자인 관련 학과 중 컴퓨터그래픽스 활용 교과가 활발히 운

영되고 있는 대학에서는 <패션드로잉>^[13], <컴퓨터 패션>^[14], <컴퓨터 패션일리스트레이션>^[15], <컴퓨터 패션디자인>^[16] 등의 교과 명으로 강좌가 개설되어 있다. 또한 직물디자인용과 패턴 자동화 CAD프로그램도 대부분의 대학에 개설되어 있다.

<표1> 컴퓨터 활용교과목 현황

구분	교과	교과 특징	관련 교과
	패션색 채디자 인과 컬러플 래닝	디자인 구성요소로서의 색채의 본질과 이론을 이해하고 다양한 시각자료와 색채구성 실습을 통해 미적 측면에 대한 감각을 배양함으로써 패션디자인상의 효율적인 색채적용능력을 키운다.	* 패션 코디네이 션 * 패션 색 채
디	패션 드로잉	컴퓨터 2D 프로그램을 통해 패션디자인의 기초가 되는 패션드로잉의 새로운 방향을 습득하고 응용력을 키워 패션드로잉의 표현력을 극대화 시킬 수 있도록 하는 것이다. 실기실습을 중심으로 하며, 컴퓨터 2D - illustrator 9.0, 포토샵을 활용한 프로그램 조작 습득, 창의적 드로잉작업 등이 추가 되고 있다.	* 기초조 형실습 * 기초디 자인
자	패션 일리스 트레이 션	Photoshop - Map 제작을 목표로 하여 Illustrator - CAD를 이용하여 스타일화, 도식화를 그릴 수 있도록 한다.	* 패션 일 리스트 * 패션 포 토풀리오
인	직조와 설계	직기를 사용하여 기본 조직 및 여러 가지 문양적 물을 제작하고, 타피스트리의 기법 및 CAD 등을 실습함으로써, 창조적인 직물문양의 설계 및 다양한 소재 개발에 기여할 수 있는 능력을 익힌다.	* 직물의 이해. * 직물 디 자인
자	텍스 타일 디자인	텍스타일 디자인에 대한 최신정보를 제공하고, 기초부터 용용까지 여러 종류의 텍스타일 디자인 기법을 실습하고 CAD와 접목시킴으로서 현장감 있는 디자이너로서 자질을 향상 시킨다	* 프린트 디자인 * 닉트 디 자인
의	패턴 캐드	Fashion 산업에서 활용되는 CAD, CAM에 대한 전반적인 지식 및 정보를 이해하고 Auto Cad와 Opti - Tex clothing system의 Technique을 습득하여 이해하고 실습한다.	* 의복구 성 * 모델리 즘
복	마킹, 그레 이팅	Fashion 산업에서 활용되는 CAD, CAM에 대한 전반적인 지식 및 정보를 이해하고 실습한다.	* 의복 패 턴설계
구	도식화	작업지시서에 쓰이는 도식화를 CAD를 활용하여 실습하도록 한다.	* 패션 디 자인 * 패션 포 토풀리오
성			

3. 사이버대학 교육과정 개설방안

3.1 의상디자인 ICT교육

국내 의상디자인 컴퓨터 활용관련 교과의 특징

은 크게 두 가지로 구분 지을 수 있다.

첫째는 포토샾이나 일러스트레이터, 페인터 등 2D 컴퓨터그래픽스를 활용한 드로잉 관련교과에서의 활용이다. 컴퓨터는 종이, 연필, 물감 등의 도구에서 새로운 기능이 첨부된 전자용구로 표현 용구가 확장된다. 또한 물리적 용구의 확장에서 나아가 형태와 공간 영역으로 범위가 확장되어 컴퓨터를 단순히 도구로서 제한하는 것이 아닌 논리적 디자인 사고능력 도구로서의 활용이다.

둘째는 직물디자인용(Textile design, 4D BOX), 패턴메이킹(Pattern making) 등의 CAD시스템을 활용하는 교과들이다. 이러한 프로그램들의 특징은 기능 틀만 익히면 간단히 주어진 과제를 해결할 수 있도록 편리하게 만들어져 있다. 따라서 작업의 신속성, 다양성, 시간의 효율성 등이 수작업에 비해 효과적이라고 할 수 있다.

현재 그래픽프로그램이나 CAD시스템은 사용법을 숙지하는 데는 별다른 어려움이 없다. 오히려 학생들은 파일의 크기에 대한 개념부족, 파일 경로, 저장의 문제, 불러오기 등, 컴퓨터 자체에 관한 기초적 지식의 부족으로 생기는 문제해결에 더 많은 시간을 할애하고 있다.

의상디자인에서의 컴퓨터교육은 일반적인 교육에서의 컴퓨터의 역할과는 차이가 있다. 창조적인 디자인 작업은 지식을 전달하고 훈련하는 측면이 아닌 학습자 스스로 정리된 지식체계를 활용하여 창조적인 도구로써 활용하는 측면이 중요하다.

창의적인 정보활동을 위해서는 기존의 응용프로그램의 활용에 그치지 않고 새로운 문제에 대한 적극적인 해결 자세가 요구된다. 의상디자인 분야에서도 이와 같은 요구는 필연적이며 요구되는 ICT교육내용을 나열하면 다음과 같다.

- 1) 지적재산권 및 정보통신윤리
- 2) 컴퓨터의 작동 원리 : 컴퓨터구조, 운영체계, 네트워크 등에 관한 기본 지식
- 3) 응용 프로그램의 작동 원리 : 전공에서 활용

하는 패키지 이외에 각종 정보가공에 활용되는 응용 소프트웨어의 활용

4) 인터넷 활용 : 정보검색의 원리 및 웹서버 등의 운영 등

5) 정보보호 기술 : 암호화 및 개인정보 관리 등에 관한 기본 지식

6) 컴퓨터그래픽에 대한 깊은 지식 : 이미지나 동영상 등 그래픽 관련 분야에 대한 전문지식

7) 의상디자인 분야의 새로운 요구 사항을 각종 패키지나 응용 프로그램에 반영 : 실제로 구현하지 못하더라도 어떠한 기능이 구현될 수 있는지를 알 수 있는 능력 배양

8) 프로그래밍에 대한 기본 지식

한국교육학술정보원에서 2005년 11월에 제시한 ICT운영지침을 참고로 정보통신윤리에 관한 부분을 제외한 의상디자인 분야에서 필요로 하는 영역별 학습내용을 정리하면 다음과 같다[17].

정보기기의 이해	
(1) 운영체제의 원리	
(2) 네트워크의 장치 구성과 원리	
(3) 컴퓨터 내부 구조의 이해	
(4) 서버와 네트워크 구조	
정보처리의 이해	
(1) 다양한 정보의 표현 방법	
(2) 프로그래밍의 이해와 기초	
(3) 알고리즘의 이해와 표현	
(4) 입·출력 프로그래밍	
(5) 데이터베이스의 이해	
(6) 데이터베이스의 활용	
(7) 프로그램 제작과정의 이해	
(8) 응용프로그램 제작	
정보가공과 공유	
(1) 사이버 공간 생성, 관리 및 교류	
(2) 수자 자료 처리	
(3) 발표용 문서 작성	
(4) 정보 공유 및 협력	
(5) 정보 교류 환경의 설정	
(6) 웹문서 제작	
(7) 멀티미디어 자료의 활용	
(8) 멀티미디어 자료의 가공	
(9) 웹사이트 운영 및 관리	

3.2 의상디자인 교육과정 제안

이러한 ICT 소양능력이 전제되었을 때 의상디자인 교과목구성을 <그림2>와 같이 제안하였다.

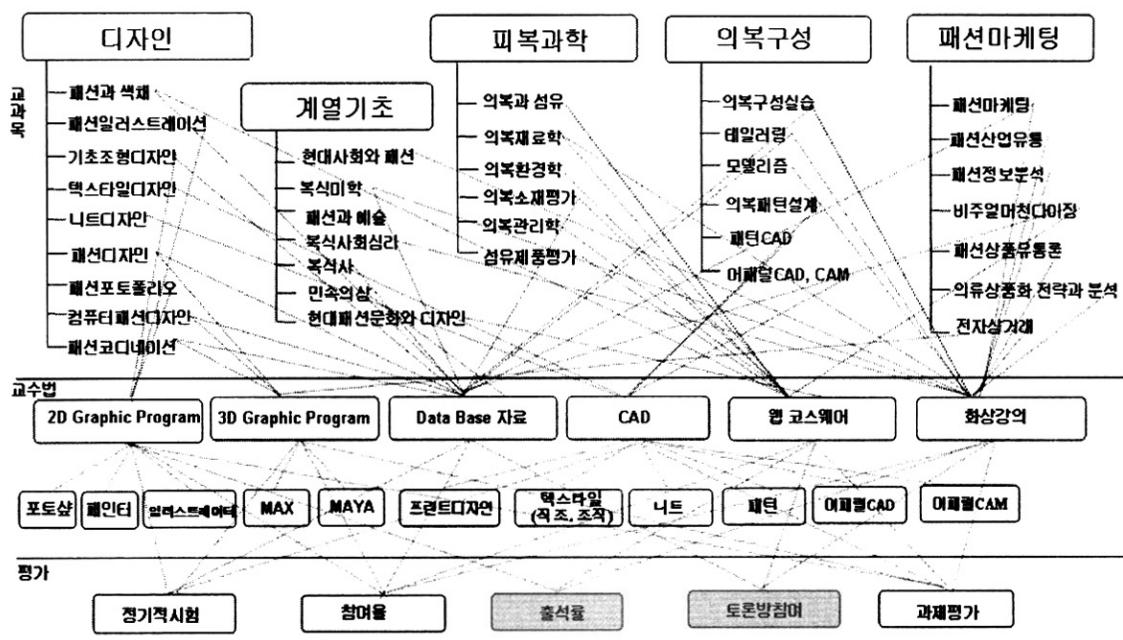
다양한 컬러를 표현하고 익힐 수 있는 색채 관련 교과에서부터, 기초 디자인, 기초드로잉, 패션 일러스트레이션, 패션 디자인, 직물디자인, 패턴 제작, 포트폴리오제작, 프레젠테이션에 이르는 디자인 프로젝트 및 CAD/CAM전문 프로그램을 활용하여 다양한 전개가 가능한 의복구성분야, 화상강의의 활용이 큰 계열기초과정 등 의상디자인 전 분야에서 컴퓨터를 활용하여 새로운 교육과정을 전개할 수 있다.

4. 결론

의상디자인은 학제적 속성상 산업과의 연계성이 큰 실용학문으로서 디지털 기술의 발달에 따른 현 의류산업의 현황과 변화하는 학계의 교과과정을 살펴보고 그에 대응하는 효과적인 교육과정을 모색하고자 하였다.

산업현장에서의 컴퓨터 도입은 직물 디자인에서부터 의류디자인, 패턴, 봉제공정의 자동화, 유통단계의 판매에 이르기까지 모든 단계에서 이루어지고 있다. 디자인 교육에 있어서도 이러한 산업화에 맞추어 CAD의 활용 범위가 점차 증가하여 많은 대학에서 관련교과가 개설되어 있다. 그러나 학습자의 ICT소양능력 부족으로 인해 발생하는 문제해결의 측면 그리고 의상디자인 교육의 특징인 창조적인 도구로서 컴퓨터를 활용하기 위한 측면에서 의상디자인 교육과정에 ICT 기본소양능력을 위한 교양과정이 반드시 필요하다. 이러한 ICT소양능력이 갖추어졌다는 전제하에 컴퓨터를 기반으로 하는 의상디자인 전문 교육과정의 커리큘럼의 편성과 운영이 원활히 전개될 수 있다.

사이버대학은 직업 현장의 요구를 신속히 교육과정에 반영할 수 있는 e-learning체제를 갖추고 있기 때문에 기업체와 위탁 연수기관으로 활용될 수 있는 가능성을 모색할 수 있고, 산업사회가 요구하는 직업교육의 원리를 적용하는데 유리하다. 뿐만 아니라 일반 대학의 교육과정안에 사이버 강의 병행을 위해서도 의상디자인 전문 교육과정에 ICT소양능력을 위한 교육과정은 반드시 필요하다.



<그림2> 의상디자인 교육과정 제안

참 고 문 헌

- [1] 김재웅, 방명숙, 원격교육학 개론, 교육과학사, 2000.
- [2] 임철일, 원격교육과 사이버교육 활용의 이해, 교육과학사, 2003.
- [3] 이준, 교육과정 특성화를 통한 사이버대학 발전 방안 연구, 컴퓨터교육학회논문지, VOL.8, NO.1, January 2005.
- [4] 나수임, 우리나라 의상디자인 관련학과의 패턴디자인 교과과정, 디자인연구7호, 상명대학교 디자인연구소, 1999.
- [5] 신상무, 박영옥, CAD를 이용한 패션일러스트레이션의 회화적 입체표현에 관한 연구. 복식 44호, 131-141, 1999.
- [6] 김이영, 양방향 웹기반 의상디자인 원격교육 시스템 활용방안 연구, 경희대학교 대학원 박사학위논문, 2004.
- [7] 도규희 외, 복식산업발전을 위한 패션전문 교육에 관한 연구, 복식23호, 225-248, 1994.
- [8] 김혜영, 3D 디지털 애니메이션 모델을 활용한 의상시뮬레이션에 관한 연구. 복식,
- [9] 이승영, 디지털 일러스트레이션의 환경과 경향에 관한 연구, 한양대학교 대학원 박사학위 논문, 2000.
- [10] 최혜정, 미술교육에 있어서 컴퓨터그래픽스 역할에 관한 연구, 대구카톨릭교육대학원 석사학위논문, 2000.
- [11] 박창규, 의류패션산업에서의 3차원 및 디지털 응용기술의 현황, 패션정보와 기술지, VOL.1, 96-100, 2004.
- [12] 김윤희, 패션산업의 디지털화, Tech Report 2002-79, 2002.
- [13] <http://www.duksung.ac.kr/~idesign/>
- [14] <http://www.duksung.ac.kr/~idesign/>
- [15] http://www.cju.ac.kr/university/arts/main.html?M_category=16501&mo_de=1
- [16] <http://www.sookmyung.ac.kr/>
- [17] KERIS, "ICT 운영지침 개정안", 2005. 11.



김 이 영

1992 경희대학교 학사
1999 이화여자대학교
디자인대학원 (M.F.A)
2004 경희대학교 대학원 (Ph.D)

현재 경희대학교 강사

관심분야: 의상디자인, 의상디자인교육, WBI,
email: seriejun@hotmail.com



정 은 숙

1987 Parsons school of design
1990 Longisland University
(M.F.A)
1999 숙명여자대학교 대학원
(Ph.D)

현재 명지대학교 의상디자인학과 교수

관심분야: 의상디자인, 의상디자인교육
email: eschung@mju.ac.kr