

패션비즈니스 제23권 2호

ISSN 1229-3350(Print)
ISSN 2288-1867(Online)

J. fash. bus. Vol. 23,
No. 2:48-61, May. 2019
[https://doi.org/
10.12940/jfb.2019.23.2.48](https://doi.org/10.12940/jfb.2019.23.2.48)

Corresponding author

Seunghee Suh
Tel : +82-2-760-0516
E-mail : shsuh@skku.edu

패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법 연구

서승희[†]

성균관대학교 의상학과

Study on Derivation of Creative Thinking Techniques for the Fashion Design Development Task

Seunghee Suh[†]

Dept. of Fashion Design, Sungkyunkwan University, Korea

Keywords

creative thinking techniques,
fashion design development
task, scamper
발상법, 패션디자인개발 직무,
스캠퍼

Abstract

The objective of this study was to derive a list of creative thinking techniques applied with the requirements of the appropriate technique for the task of fashion design development among the process of fashion product planning. This was done through the analysis of thinking techniques by the type of thinking and idea method. Also, the study presented how each creative thinking technique derived is applied to the task of developing fashion design. The scope of the study was 'Fashion Design Development Task', which corresponds to the design sketch of a fashion item based on the seasonal design concept derived through the fashion design planning stage. Research on the thinking techniques consisted largely of the process of idea thinking, the elements of creative thinking, the patterns and types of thinking. Four studies by Makoto, Michalko, De Bono, and Cox suggesting that the patterns and types of thinking techniques were analyzed for the purpose of this study as empirical studies through FGI of a group of five fashion experts. The analysis results showed that the thinking techniques suitable for the development of fashion design were derived from the technique of fractionation, attributive listing, scamper, morphological analysis, mind mapping, lotus blossom, pattern language, provocative operation, and forced connection. In particular, it can be confirmed that the scamper was treated as an efficient and practical technique in the many studies.

I. 서론

패션은 시대의 감성을 반영한 미적인 요소가 담겨있으며, 현대 패션 디자이너에게 있어서는 덧붙여 창의적인 발상을 실현하는 대상이기도 하다. 패션 디자인 개발은 디자인 개발 과정에 대한 지식을 적용하여 창의적인 발상을 바탕으로 감성의 발현이라는 예술적 요소를 실현하는 작업이므로 사고의 확장과 창의적인 사고가 요구되는 직무 분야이다. 디자인 개발 작업에 작동하는 창의성은 감성이라는 비언어적 요소 이기에 가시적인 개념과 개발의 방법이 절대적일 수는 없으므로, 추상적인 개념을 언어로 해설하고 사고의 발현 또는 확장함으로써 발상을 이끌어내는 다양한 발상법들이 개발 제시되고 있다. 또한 발상법에 따라 요구되는 사고의 형태와 유형에 차이가 있기에 디자이너의 개인적인 성향과 적용 분야, 직무의 성격에 따라 효과적인 결과를 이끌어낼 수 있는 발상법은 다르다고 할 수 있다.

패션디자인 분야에서의 발상법에 대한 선행연구는 새로운 발상법을 개발 제안한 연구(Im & Park, 2017; Kim, 2014), 패션디자인 개발 단계의 사고 유형별 적합한 발상 기법을 도출한 연구(Oh & Lee, 2007), 패션 디자이너의 작품 사례 분석을 통한 사고의 발상법을 도출해낸 연구(Lee, Park, & Lee, 2018; Choi, 2001; Kong, & Chae, 2005), 특정 발상법을 적용한 사례분석 연구(Kim, & Lim, 2012; Choi & Kim, 2014), 특정 발상법의 특성을 분석한 연구(Nam, Kim, & Lee, 2012; Kim & Lim, 2014) 등이 있다.

이들 선행연구는 다수의 사례 연구를 통한 발상법 분석 연구와 발상법에 대한 기본 원리와 절차에 대한 분석 연구로 이루어져 있으며 패션디자인에 적합한 발상법 개발 제시가 일부 진행되어 있으나 패션 디자인 개발 단계별 직무의 유형에 부합하는 발상법의 연구 제시는 부족한 편이다. 패션 디자인 작업은 여러 단계의 직무 과정으로 구성되어 있으며, 세분화된 패션 디자인 개발 단계 중 패션디자인 개발 직무는 특히나 패션 디자이너의 창의적인 사고가 요구되는 단계이므로 이 직무의 성격에 효과적인 발상법에 대한 연구가 필요하나 이에 대한 연구 또한 미미하다. 개발된 다양한 발상법들은 보편적인 문제 해결이라는 목표를 두거나 또는 특정 분야에서의 문제 해결을 목적으로 개발되었으며 디자인은 발상법에서 문제 해결의 특별한 종류에 해당하기에(De Bono, 2015), 패션 디자인 개발 작업을 위해 효율적인 창의적인 발상법을 채택할 수 있도록 패션디자인 분야의 특성에 맞는 발상법 목록이 필요한 것으로 파악되었다.

본 연구의 목적은 이러한 효율적인 발상법 채택을 위해

사고의 유형과 발상 기법에 따른 발상법 분석으로 패션 상품 기획의 과정 중 패션 디자인 개발 직무에 적합한 발상법의 요건을 적용한 발상법 목록을 도출하고, 도출한 각 발상법을 패션디자인 개발 직무에 적용하는 방법을 제시하는 것이다. 본 연구는 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법 목록을 제시함으로써 디자이너 개인의 성향과 사고의 유형에 맞는 발상법을 채택하여 발상의 효과를 극대화 할 수 있도록 발상법 채택의 적용 범위를 좁혀줄 수 있다는 점에 연구의 의의가 있다.

연구방법은 발상법 및 패션디자인 관련 전문 서적과 선행 연구를 중심으로 한 문헌연구와 5인의 패션 전문가 집단의 FGI를 통한 실증연구로 이루어졌다. 본 연구는 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법을 도출을 위해 경력 5년 이상의 패션 디자이너 3인과 대학원 과정의 패션 디자인 전공자 2인으로 구성된 패션 전문가 집단의 FGI를 2018년 12월 22일과 29일, 2019년 1월 5일에 걸쳐 각각 5시간 동안 실시하였다.

진행 절차는 첫째, 발상법의 분류와 종류에 대해 다룬 네 편의 연구에서 추출한 총 54개의 발상 기법의 특징과 진행 절차를 파악하였다. 둘째, NCS를 기반으로 한 패션디자인의 직무 절차 중 본 연구에서 선정한 직무인 '패션디자인 개발' 직무의 세부적인 내용에 대한 파악을 통해 직무에 적합한 발상법 요건을 도출하였다. 셋째, 4편의 발상법 연구별로 발상법의 분류 유형과 종류를 파악하고 도출된 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법 요건을 적용하여 발상법을 도출하였다. 넷째, 연구자에 따라 사용하는 발상법의 내용이 유사하나 용어 사용이 다른 경우에는 도출한 결과를 바탕으로 보다 포괄적인 개념을 포함하고 있는 발상법 용어로 통일시켰다.

본 연구에서는 발상법이 적용될 수 있는 다양한 패션디자인 직무 과정 중 패션디자인 기획 단계를 거쳐 도출된 시즈 디자인 컨셉을 바탕으로 진행되는 패션 아이템의 디자인 스케치 작업에 해당하는 '패션디자인 개발 직무'를 연구 범위로 설정하였다. 이 직무 단계는 패션 디자인 개발의 여러 단계 중 디자이너 개인의 창의적인 사고를 통한 디자인 능력이 특히나 요구되기 때문이다.

II. 창의적 발상법에 관한 고찰

1. 창의적 발상법의 개념

아이디어는 생각을 움직이게 하는 정신의 발화장치와 같은

것이다(Crawford, 1954). 창의성은 인류 역사의 중심에서 이러한 아이디어를 전개하는 활동으로(Cox, 2013), 이전에 존재하지 않은 아이디어나 그 아이디어를 만들어 내는 과정을 통해 주제에 적합하게 구체적이고 실현 가능한 기능을 할 수 있도록 하는 능력이다. 이러한 창의성은 설명하기 어려운 일종의 재능으로 여겨지기도 하나, 타고난 특별한 능력이 아니라 개념적 사고, 지각, 기억, 자기 비평 등과 같은 일상생활에서의 지적 능력의 단면이다(Boden, 2004). 따라서 교육과 훈련을 통해 충분히 발전시킬 수 있는 기술(skill)이며, 다양한 발상법을 활용한다면 창의적인 아이디어를 전개할 수 있는 능력을 발휘할 수 있다.

창의적 발상법은 창의력을 향상시키기 위해 많은 양의 독창적인 아이디어를 낼 수 있도록 고안된 체계적인 방법으로(Choi & Kim, 2014), 기존의 아이디어를 자극하여 일반적으로 생각하지 못한 방법으로 의도적으로 새로운 아이디어를 만들어 내는 기법이다("How do creative thinking techniques work?", 1997). 따라서 창의적 발상법은 일반적으로 생각하는 논리적인 인식방법에서 벗어나으로써 사고의 전환을 이끌어 내기 위해 고안되었으며, 창의적인 결과물은 무에서 유를 창조한 것이 아니라 기존의 아이디어를 활용하여 새로운 방식이나 형태로 만들고 활용 가능한 구체화 과정을 거친 결과물로 제시되어야 한다.

2. 창의적 발상법 분석

발상법 전문가들이 발표한 관련 서적을 종합 분석한 결과, 발상법에 대한 연구는 크게 아이디어 발상의 과정, 창의적인 발상의 요소, 발상법의 유형과 종류에 대한 제시로 이루어져 있다. 본 연구에서는 창의적인 발상법의 유형 분석을 통해 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법의 종류를 도출하고자 하며 이에 부합되는 발상법의 유형과 종류를 제시한 Makoto, Michalko, De Bono, Cox의 연구 총 네 편을 추출하여 분석하였다.

Makoto(2004/2005)에 따르면, 문제 해결이나 주제를 위한 발상의 방법을 크게 문제에 대한 해결안을 창출하기 위해 주어진 조건에서 다양한 발상을 구하여 사고를 확대해나가는 '발산 기법'과 사실이나 원인의 범위를 좁혀 해결책을 정리해 가는 '압축 기법', 발산과 압축을 반복하는 '종합 기법'으로 분류하였다. 그는 발상의 단계상 발산 기법을 통해 아이디어를 도출하고, 발산적 사고를 통해 도출된 아이디어를 정리하는 두 번째 단계에서는 압축 기법을 활용하거나, 문제 해결 단계별로 다양한 발산 기법과 압축 기법을 활용

하는 종합기법이 효율적이라고 하였다.

Makoto(2004/2005)가 분류한 발산 기법에는 자유 연상과 강제 연상, 비교 발상의 3가지 유형이 있으며, 주제에 대해 자유롭게 떠오르는 생각을 열거하여 사고를 이끌어내는 자유 연상법에는 브레인스토밍, 카드 BS법, 브레인라이팅, 결점·희망점 열거법, 주제의 연상 범위를 강제적으로 제한하여 구체적인 사고를 이끌어내는 강제 연상법에는 속성 열거, 스킵퍼, 매트릭스, 주제와 본질적으로 닮은 힌트를 바탕으로 사고를 이끌어내는 비교 발상법에는 시네틱스, 고든법(goden), NM법이 있다. 또한 그는 압축 기법으로 KJ법, 크로스법, 블록법, 특성요인도법, 스토리법, 카드PERT법을 제시하였으며, 종합기법으로 워크 디자인법(work design), 하이브리지(high-bridge)법을 제시하였다(Table 1).

발상법의 유형을 사고의 확대와 축소와 같은 사고의 유형에 따라 분류한 Makoto와는 달리, Michalko는 조작하거나 즉흥적이거나 재구성과 같은 발상의 전개 방법에 따라 분류하였다. Michalko(2006)에 따르면, 발상법은 기존의 정보를 구성하는 선형 발상법과 상상력, 직관, 통찰력을 이용하여 새로운 정보를 발전시켜나가는 직관적 발상법이 있으며, 선형 발상법은 과학자, 작가, 수학자들과 같이 좌뇌를 사용한 발상법이고, 직관적 발상법은 예술가, 공예가와 같이 우뇌를 사용하는 발상법이다.

Michalko가 분류한 발상법의 종류와 특징으로, 선형 발상법의 유형에는 첫째, 발상을 열거하거나 나누고 결합하거나 조합함으로써 문제 해결을 위한 새로운 발상을 도출하는 유형에는 반전, 속성 열거, 분할, 마인드 맵핑(mind mapping), 스킵퍼 기법이 있다. 둘째, 주제에 맞는 즉흥적인 발상을 이끌어 내어 구체적인 틀을 제시하는 발상의 유형으로는 장애 구역분석(force field analysis), 형태 분석, FCB 그리드(FCB grid), 로터스기법(lotus blossom), 피닉스 체크리스트(phoenix checklist), 매트릭스, 미래 시나리오(future scenarios) 기법이 있다. 셋째, 명확하고 합리적인 관점에서 탈피하여 정보를 재구성하는 발상의 유형에는 무작위 자극, 강제 결합, 패턴 언어(pattern language), 대화를 통한 발상 기법이 있다(Michalko, 2006).

Michalko가 분류한 직관적 발상법은 깨닫지 못했던 이미 알고 있던 아이디어를 무의식을 이용하여 찾아내는 발상의 유형으로, 휴식(relaxation), 직관(intuition), 배양(incubation), 유추, 공상 문항(fantasy questions), 야누스식 사고(janusian thinking), 꿈(dreams), 드로잉(Drawing), 최면 이미지(Hypnagogic imagery), 상상(imagery), 정신 종합(psychosynthesis), 상형문자(hieroglyphics) 기법이 있다. 이상으로 Table 2는 Michalko

Table 1. Patterns and Types of Creative Thinking Techniques by Makoto

Types	Contents
Free-association	
Brainstorming	A technique of drawing rich ideas out of the free speech through idea generation sessions with group
Card brainstorming	A technique for brainstorming group members in order using cards
Brainwriting	A kind of brainstorming technique in which each member of the group write three ideas on one sheet of paper and write the sheet in turn, thereby stimulating the ideas of other members
Bug-hope point listing	A kind of brainstorming technique that enumerates the defects (or points of hope) of a subject and selects the main defects (or points of hope) to draw out ideas.
Force-association	
Attribute listing	A technique of generating ideas from each characteristic by dividing the attributes of a subject, such as element, nature, and function
SCAMPER	A technique to create an idea by questioning and checking all the variations that can be applied to existing elements, such as adding and modifying improvement items, rather than thinking vaguely about solving the problem
Matrix	A technique that presents multiple elements that are subdivided into two variables in order to narrow down the variables of an idea and brings together elements from each variable
Analogy	
Synectics	A technique for solving problems by forcing them to combine unrelated ideas from an analogy on a topic
Goden	A technique by which group leaders link hints from abstract topics that do not clarify topics to actual topics to organize ideas.
NM	A technique for setting keywords of the verb or adjective that relates to the subject and to obtain the ideas connected with the subject by reifying the background of the words inferred from the keywords
Compression techniques	
KJ	A technique of using card BS method, which write ideas related to the subject on each card and group them together to form a large group, and organize the ideas
Cross	A technique to organize ideas by narrowing the scope of subjects by putting ideas related to themes on the card, spreading out all the cards, grouping items into the same content, and sorting the cards in order of importance
Block	A technique in which members divide cards with ideas derived by card BS method or brainwriting method evenly among members, and each member collects papers that bind the cards together with the same type of content, group items together, and evaluate the ideas
Fishbone Diagram	A technique of finding the solution by figuring out the cause of the problem by plotting the fish bone shape according to the importance of the factors
Story	A technique for organizing ideas by separating the main actions, content or examples, and details of a topic into a card, placing them on a paper, and then marking them with an arrow between cards, an equal sign (=), a link line and making them into sentences to create a flow of the story
Card PERT	A project management technique that calculates all the details of the project, schedule, and the time required to complete the project by writing it on the card
Integration technique	
Work design	Techniques for designing specific systems through function deployment by defining elements of functions to eliminate the problem factors and envision an ideal new system through reform
high-bridge	A technique of solving problems in the process of setting problem through free discussion, identifying problem through card BS method and cause-and-effect analysis, determining problem solving direction through free discussion, drawing solutions through brainwriting method, and planning by story method

(Researcher reorganized the study of Makoto(2004/2005))

가 분류한 발상법을 정리한 것으로 선행된 Table 1에서도 다루어진 발상법은 중복을 고려하여 표기를 생략하였다.

창의력과 통찰력을 위해 정보를 이용하는 과정인 측면사고(lateral thinking)의 방법에 대해 연구해온 De Bono(2015)는 측면사고를 전통적인 방법의 논리적인 사고인 수직사고(vertical thinking)와는 달리 정확한 사고의 연속성을 막아 다른 각도에서의 혁신적인 사고를 이끌어내는 체계적인 과정이라고 하였다. 수직사고는 적절한 정보를 선택하여 옳은 해결책에 도달하는 결과 중심의 사고인 반면, 측면사고는 기존의 전통적인 경직된 방법이 아닌 사고의 패턴을 재구성하여 새로운 정보를 보다 효과적으로 발전시키는 과정과 관련되며 수직사고의 대체가 아닌 상호보완적으로 작용할 수 있다. De Bono는 디자인 작업 과정이 측면사고의 아이디어 전개에 편리한 형식이라고 하였으며, 측면사고법으로 분할, 반전, 브레인스토밍, 유추, 무작위 자극, PO

기법을 제시하였다.

Cox(2013)는 광범위한 실험을 통해 가장 실용적인 발상법은 기본적으로 창의적인 사고의 흐름에 제한을 주지 않는 비구조적인 기법과 창의적인 사고의 단계를 풍성하게 할 수 있는 범위 안에서 틀을 사용한 구조적인 기법으로 구성되어 있다고 보았다. 그는 이러한 발상법으로 브레인스토밍, 시네틱스, 스텝퍼, PO기법, 6개의 생각하는 모자 기법(6 thinking hats)을 제안하였다. 이중 6개의 생각하는 모자 기법은 De Bono가 개발한 측면사고법으로, 각 구성원은 사실 기반의 정보를 담은 흰색 모자, 감정·직관과 관련된 빨간 모자, 주의관리와 관련된 검정 모자, 추측·궁정적인 사고와 관련된 노란 모자, 창의적인 사고와 관련된 초록 모자, 사고의 최종 결론에 도달하는 파란 모자의 역할을 각각 맡아 아이디어를 도출하고, 각 모자의 단계로 이동하며 아이디어를 정리하여 문제를 해결할 수 있다.

Table 2. Patterns and Types of Linear & Intuitive Thinking Techniques by Michalko

Types	Contents
Linear thinking Group 1	
Attribute listing	-
SCAMPER	-
Reversal	A technique to drive innovative thinking based on the hypothesis of a reversal from the viewpoint that it can lead to perceptual changes when reversing conventional thinking
Fractionation	A technique to derive ideas by deriving new meaning and characteristic words that are not related to existing words by combining words that disassemble themes or describe its individual features
Mind mapping	A technique to map out various information or ideas on a topic, using keywords, pictures, colors, and symbols, to create an organic connection
Linear thinking Group 2	
force-field analysis	A technique of plotting the strengths and weaknesses of a topic to maximize its advantages and minimize its disadvantages
Morphological analysis	A technique to derive new pattern idea through new combination of elements such as material, accessories, form, finish, use, kind, attribute, type, production method, production process
FCB grid	A techniques using coordinates for market analysis, forecasting market demand for new products, advertising strategies, re-positioning of a business or product
Lotus blossom	A technique for developing ideas by writing down a subject in the middle of a diagram and making a crust by writing key elements related to the subject in the eight charts around it, and develop the idea by creating a crust by writing ideas derived from around eight columns around eight key elements
Phoenix checklist	A technique for finding answers to information, solutions, evaluation and analysis in 18 questions designed to view topics from various angles
Matrix	-
Future scenarios	A technique for setting up future scenarios of 4-5, based on factors to determine specific issues to prepare for the future, then developing scenarios and assessing the possibilities for each scenario, taking into account future situations

Table 2. Continued

Types	Contents
Linear thinking Group 3	
Random stimulation	A kind of forced connection technique of deriving ideas by forcibly linking two different randomly extracted words
Forced connection	A technique to develop ideas by selecting idea stimulus from phrases and thoughts spoken by others, or by associating the subject with words extracted from free associations in the subject's attributes
Pattern language	A visual thinking technique that expresses the attributes of a subject in a pattern language composed of abstract graphic symbols, draws ideas by randomly varying combinations of symbols
Talk to a stranger	A Technique to gain ideas by increasing the number and type of people to discuss on topics such as people in an area of no relevance to the subject, an idea-oriented person, people who meet by chance
Intuitive thinking	
Relaxation	Clearing your mind by consciously emptying your mind, recalling the peaceful point of the past, relaxing your body's muscles, or remembering your spiritual resting place.
Intuition	Being able to be developed and should work with logic. Brainwriting is a technique of problem solving using intuition.
Incubation	Coming up with a latent idea by collecting all the information on the subject, instructing the brain to find a solution to the problem, and taking a break with forgetting about the problem for a period of time
Analogies	Solving problems through anthropological analogy to a subject or object, direct analogy to a subject and a keyword related to a completely different field, symbolic analogy to a subject using imagination to think about visual images instead of language thinking about the subject, and fanciful analogy using imagination
Fantasy questions	Gaining ideas from a rich imagination by creating scenarios with many what if and answering questions in each scenario
Janusian thinking	Based on the idea that contradictions and paradoxical thinking are characteristics of creative thinking, paradoxically changing the subject from the point of view of the opposite, to lead to an efficient analogy for ideas
Dreams	Getting ideas from symbolic analogy that reminds you of images and ideas you saw in your dreams because you can get what you did not know to know through your dreams
Drawing	Analyzing various aspects of the subject, creating intuitive and unconscious images and symbols through relaxation, then combining words that come up here to create paragraphs in free association and finding solutions associated with subjects
Hypnotic imagery	Recording and combining autonomous inner images emerging from unconsciousness through relaxation of the eyes, mind and body to derive meaningful ideas
Imagery	Conjuring up images of a topic unconsciously through relaxation, and creating ideas in free associations related them as stimuli
Psychosynthesis	Finding problem solutions by imagining mental mentors that guide you through deep relaxation and communicating with meditation
Hieroglyphics	Solving the subject matter by scanning the picture of hieroglyphics and interpreting each hieroglyphic character as free association line by line

(Researcher reorganized the study of Michalko(2006))

III. 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법

1. 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법 요건

NCS의 패션디자인 학습모듈에 따르면, 패션디자인 개발 과정은 크게 패션디자인 자료 수집, 패션상품개발구상, 패션디

자인 기획, 패션디자인 개발, 패션 상품 시제품 개발 기획 및 개발, 패션 상품 시제품 품평, 패션 상품생산 준비 및 투입의 절차로 진행된다(Suh & Lee, 2018). 이 중 패션상품 개발구상, 패션디자인 기획, 패션디자인 개발의 단계는 디자이너의 창의성이 극대로 요구되는 직무의 성격을 가지고 있다. 포괄적인 의미에서 패션디자이너 업무의 전 과정이 패션

디자인 개발의 과정이라고 할 수 있으나 NCS에서 구분한 패션디자인 개발 직무는 협소한 의미에서 디자인 기획 방향을 바탕으로 아이디어를 구체화 시키는 디자인 스케치 작업에 해당한다. 본 연구에서는 패션산업체에서 시즌별로 이루어지는 상품개발을 위한 패션디자인 개발 직무를 위한 발상법 분석을 목적으로 하므로 패션디자인 개발 직무의 범위를 NCS에서 분류한 협소한 의미로 제한하였다.

패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법 도출의 요건으로 첫째, 모든 디자인은 기존에 이미 보아온 기본적인 요소를 일부 담고 있을 수밖에 없으며, 디자인 작업의 시작은 필수적인 구성 요소에서 시작하여 다음 단계로 나아가 창의적이고 혁신적인 디자인의 결과에 도달한다. 이를 위한 방법으로 필수적인 기본 요소만 남을 때까지 필요 없는 부분을 잘라내거나 필수적인 요소를 인식하고 그 부분마저 제거하기도 한다. 또는 여러 곳에서 분리시킨 진부한 요소들을 조합하여 새로운 요소를 만들기도 한다(De Bono, 2015). 즉 패션디자인 개발 직무는 수집한 자료의 정보의 선택과 함께 기존의 구성 요소를 재정리하는 작업인 패션디자인 요소의 적용 작업으로 이루어진다. 따라서 패션 디자인 개발은 패션디자인을 구성하는 요소를 활용하여 이루어지므로 디자인 요소나 구성 요소, 속성을 활용할 수 있는 발상법이 패션디자인 개발에 적합하다.

둘째, 패션상품개발구상과 패션디자인 기획 단계는 시즌의 상품 개발의 지침이 되는 전체 방향을 설정하는 단계로서, 구성원들 간에 주제에 대한 서로 다른 관점을 가지고 있다면 함께 공동의 디자인 작업을 이끌어나가기 어렵기 때문

에 구성원간의 소통을 통해 구상되고 결정되는 직무이다. 반면, 패션디자인 개발 직무는 기획된 콘셉트에 대한 이해를 바탕으로 디자이너 개인의 독립적인 작업으로 진행되는 단계이므로 집단 발상의 형식보다는 독립적인 발상을 통해 시각적으로 표현하는 단계이다. 따라서 집단 발상의 형식으로 개발된 발상법은 본 연구의 요건에서 배제한다. 집단 발상법 중에 독립적인 발상의 형식으로 변형 적용이 가능한 발상법인 경우 발상법 적용의 효율성이 떨어진다고 판단되는 발상법은 개별적으로 판단하여 적용한다.

셋째, 패션디자인 개발 직무는 예술 작업의 영역이므로 작업의 성격상 상상과 직관을 통한 작업의 성격이 강하다. 이러한 작업은 과학적이고 논리적인 좌뇌보다는 감성적이고 예술적인 우뇌 사용을 통해 이루어지므로 주로 사용하는 직관적인 발상에 과학적인 사고를 이끌어내는 선형 발상법을 활용한다면 발상의 영역과 폭을 넓힐 수 있다. Michalko에 따르면 직관적인 사고와 선형적인 사고는 상호보완적인 작용을 하므로 우뇌와 좌뇌를 함께 활용하는 만큼 효과적인 것은 없다. 그러나 직관적인 사고법은 무의식을 이용하여 아이디어를 떠올리게 하는 기법이므로 논리적인 기법에 비해 직접적인 문제 해결을 위해 독립적으로 사용하기에는 효율성에 한계가 있다. 따라서 디자인 작업에서 주제에 보다 명확한 접근을 통해 창의적인 문제 해결을 이끌기 위해서는 좌뇌의 활용을 높이는 것이 필요하므로 직관적인 사고법은 배제한다.

이상으로 패션디자인 개발 직무의 특징을 반영하여 도출한 발상법의 요건은 Table 3과 같다.

Table 3. Derivation of Requirements of Appropriate Creative Thinking Techniques for the Tasks of Fashion Design Development

Characteristics of Fashion Design Development Task	Application	Requirements of Appropriate Technique for Creative Thinking
- This is the process of applying fashion design elements that reorganize existing components together with the selection of information from collected data.	→	- Design elements, components, and properties should be available for the development of ideas.
- Based on an understanding of the concept planned, it is a step that is carried out by the independent work of the individual designer.	→	- It should have a form of independent thinking rather than a form of collective thinking.
- Intuitive ideas through the use of emotional and artistic right brain rather than scientific and logical left brain are mainly used.	→	- By using linear thinking techniques that lead to scientific thinking, the scope and breadth of thinking can be expanded. - Intuitive thinking methods that use unconsciousness to conjure up ideas are limited in efficiency to be used independently for direct problem solving compared to logical techniques, excluding intuitive thinking.

2. 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법 도출

이상의 발상법 도출 요건을 다섯 편의 발상법 연구에 적용하였다. 도출 요건의 적용 순서는 결과에 영향을 미치지 않으므로 임의로 적용하였으며, 도출 요건의 적용이 도출 결과에 변화를 주지 않는 요소인 경우에는 적용 단계를 생략하였다. 또한, 각 연구에서 중복적으로 다루어진 발상법이 있는 경우에는 각 연구자의 전체적인 발상법 분류를 파악하기 위해 중복적으로 분석하였다.

첫째, Makoto의 발상기법 중 카드 BS법, 브레인라이팅, 결점·희망점 열거법과 같은 브레인스토밍의 일종과 브레인스토밍 일종의 형식을 통해 추출된 아이디어를 정리하는 압축기법, 시네틱스, 고든법, 하이브리짓법은 집단 발상의 형식과 절차를 갖추었기에 패션디자인 개발 직무의 형식에는 적합하지 않다. 브레인스토밍은 집단의 사고를 통해 아이디어를 전개하는 기법으로 발상법의 활용 효과를 위해서는 집단 발상이 필수적이므로(De Bono, 1992) 개별적인 작업의 성격을 가진 패션디자인 개발 직무에는 적합하지 않으므로 배

제하였다.

발상기법 중 비교발상은 유추를 통해 아이디어를 전개하는 형식으로, Michalko(2006)에 따르면 유추는 우뇌를 사용하는 직관적 발상법의 유형에 해당한다. 따라서 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법에서 유추 발상을 사용한 비교 발상법은 제외하였다.

이상의 과정을 거쳐 도출된 발상법 중 워크 디자인법은 새로운 시스템 개발에 적합한 발상법이며 패션디자인 요소를 발상의 요소로 활용하는 디자인 개발 작업에는 적합하지 않다. 또한 매트릭스법은 주제의 범위를 2개의 변수로 범위를 좁히는 과정으로 전개되므로 다양한 패션디자인 요소들 중 2개의 변수 내에서 디자인을 구성하는 결과물을 도출하게 되므로 소재, 색상, 형식, 디테일 등의 다양한 패션디자인 요소들이 필수적으로 구성되는 패션디자인 개발 직무에는 적합하지 않다.

따라서 Makoto가 분류한 발상법 중 속성 열거법과 스펙 퍼가 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법으로 분석되었다(Figure 1).

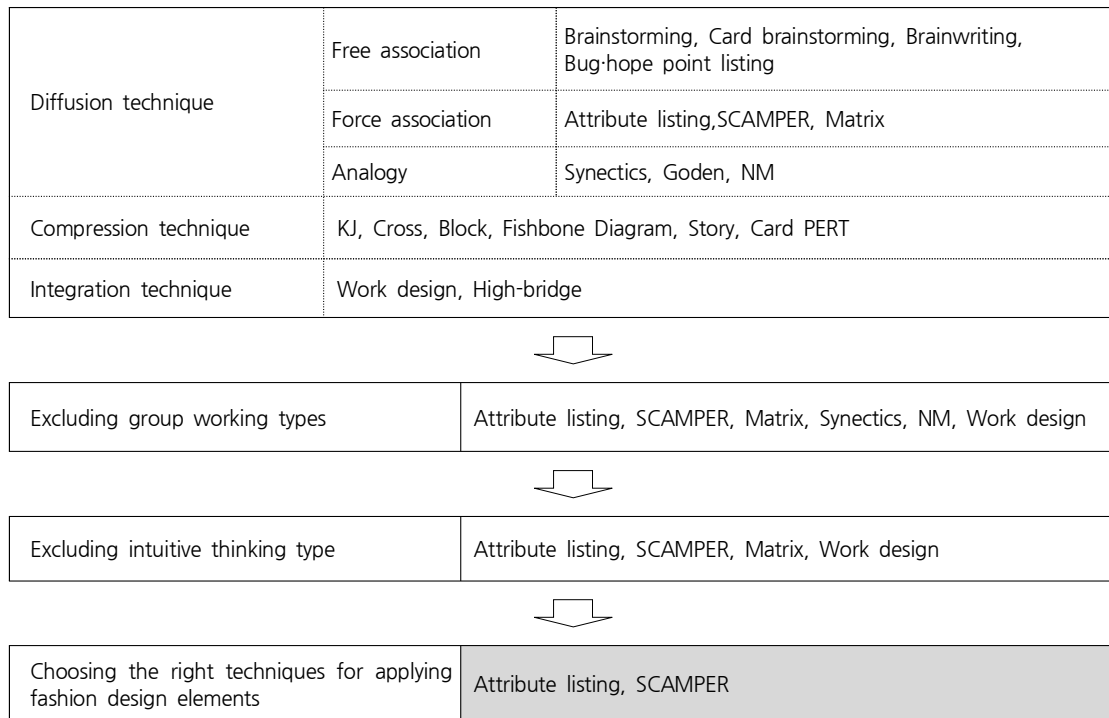


Figure 1. Derivation of Creative Thinking Techniques for the Tasks of Fashion Design Development among Makoto's Classification

둘째, Michalko가 분류한 선형 발상법과 직관적 발상법 중, 직관적 발상법을 제외한 선형 발상법으로 연구의 범위를 좁혔다. 또한, 주제의 장단점을 활용하는 장애구역분석, 브랜드의 포지셔닝 맵과 같은 좌표를 이용하는 FCB 그리드, 주제의 요소 변수를 좁히는 매트릭스법, 디자인과 연결이 적합하지 않은 문제 해결 문항을 이용하는 피닉스 체크리스트, 기업이나 브랜드의 미래의 문제 개선을 위한 미래 시나리오는 패션디자인 요소를 이용한 아이디어 전개로는 적합하지 않다. 대화를 통한 발상 역시 비전문가의 비전문적인 사고를 발상의 자극제로 사용하여 사업의 방향이나 브랜드 이미지와 같이 큰 방향의 주제 유형에 적합하며 디자인 요소와 같은 세부적이고 구체적인 요소의 아이디어를 이끌어내기에는 한계가 있다. 또한, 무작위 자극은 광범위한 범위의 아이디어 개발에 적합하여(De Bono, 1992), 세부적인 디자인 요소 적용 작업보다는 새로운 디자인 컨셉 작업에 효과적이다. 따라서 Michalko의 연구에서 분류한 발상법 중 패션디자

인개발 직무에 적합한 발상법은 반전법, 속성 열거법, 스캐퍼, 분할법, 마인드 맵핑, 형태분석법, 로터스 기법, 강제 결합법, 패턴 언어이다(Figure 2).

셋째, De Bono가 분류한 측면사고에는 분할법, 반전법, 브레인스토밍, 유추법, 무작위 자극, PO기법이 있으며, 이 중 직관적 발상법에 속하는 유추법을 배제하고, 패션디자인 개발 직무의 독립성을 고려하여 집단 발상의 형식을 갖춘 브레인스토밍을 제외하였다. 무작위 자극은 패션디자인 요소 적용에는 적합하지 않은 발상법이므로 배제하고, 이를 통해 분할법, 반전법, PO기법이 도출되었다(Figure 3).

넷째, Cox(2013)는 효율적이고 실용적으로 사고의 폭을 넓히는 발상법으로 브레인스토밍, 스캐퍼, 유추법, PO기법, 여섯 개의 생각하는 모자 기법을 제시하였다. 이 중 유추법은 직관적 발상법이라 제외하였고, 브레인스토밍과 6개의 생각하는 모자 기법은 집단 사고법이므로 배제하였다(Figure 4).

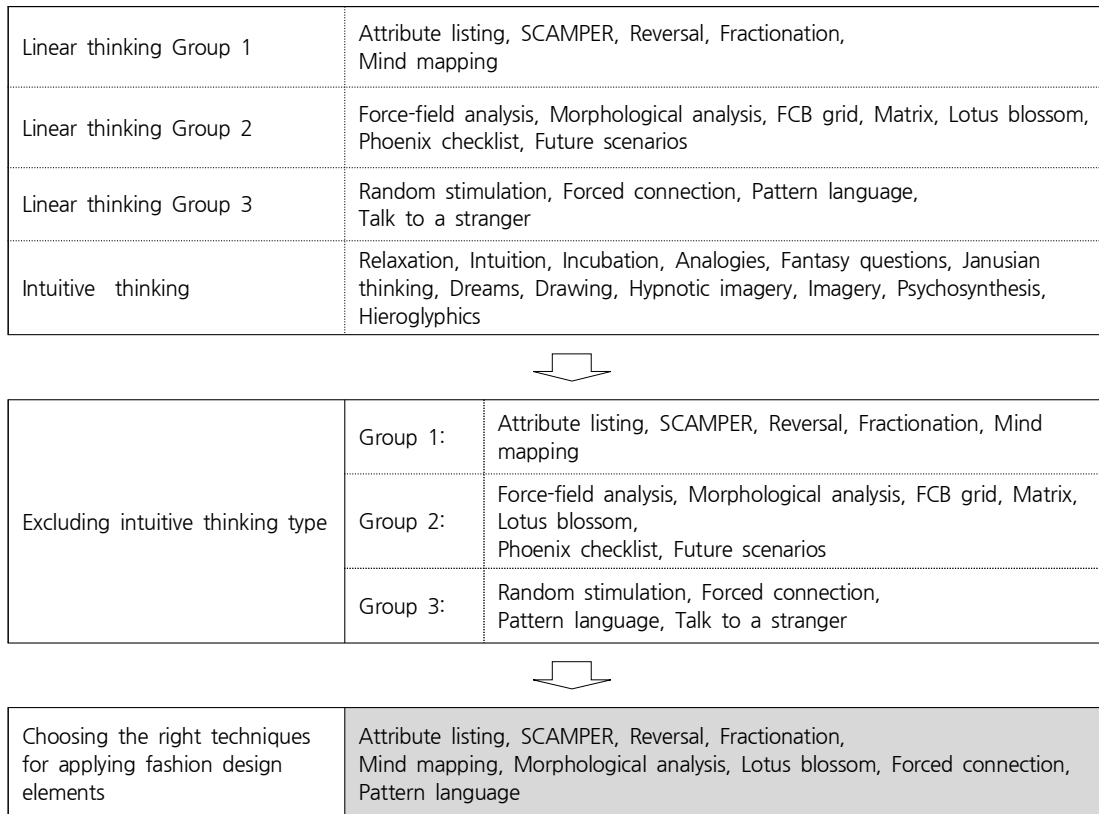


Figure 2. Derivation of Creative Thinking Techniques for the Tasks of Fashion Design Development among Michalko's Classification

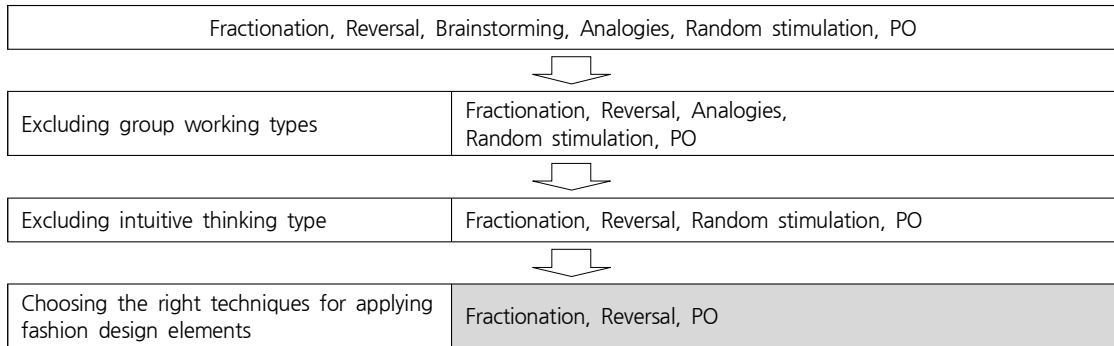


Figure 3. Derivation of Creative Thinking Techniques for the Tasks of Fashion Design Development among De Bono's Classification

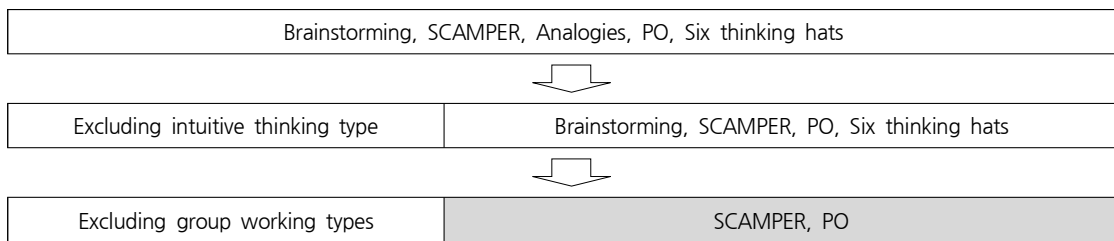


Figure 4. Derivation of Creative Thinking Techniques for the Tasks of Fashion Design Development among Cox's Classification

3. 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법

이상의 분석을 종합하여 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법으로 반전법, 분할법, 속성열거법, 스캬퍼, PO기법, 형태분석법, 강제결합법, 마인드 맵핑, 로터스기법, 패턴 언어가 정리되었다.

이중 De Bono(1992)가 개발한 PO법에는 현실도피 기법과 반전법·과장법·왜곡법(distortion)으로 구성된 디딤돌 기법(stepping stone method)을 포함한다. 또한 스캬퍼는 7가지 기법인 대체(substitute), 결합(combine), 변경(adapt), 수정(modify), 용도 변경(put to another use), 제거(eliminate), 반전(reverse)으로 구성되어 있어, 반전법은 스캬퍼의 일부로도 구성되어 있다. 따라서 도출된 발상법 중 반전법은 PO법과 스캬퍼의 일부로 간주되어 제외하였다.

결과적으로 본 연구에서 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법으로 도출된 발상법은 강제결합법, 로터스기법, 마인드 맵핑, 분할법, 속성열거법, 스캬퍼, 패턴 언어, 형태분석법, PO기법이다. 특히, 스캬퍼는 다수의 발상법 연구에서

효율적이고 실용적인 발상법으로 다루어지고 있음을 확인할 수 있었다(Figure 5).

강제 결합법(forced connection)은 강제 연결한다는 점에서 무작위 자극, 무작위 단어, 무작위 그림, 무작위 웹사이트와 유사하다. 무작위 단어는 무작위로 단어를 뽑아내고 제시된 문제에 추출한 단어를 적용하여 문제를 해결하는 기법이며(“How to use the random word technique”, 1997), 무작위 그림은 무작위 단어 기법과 비슷한 절차와 내용으로 진행되며 무작위 단어 기법에서의 단어 대신 그림으로 대체된다. 차이점은 그림을 응시하고 편안하게 그림의 내용이 얼마나 좋은지만을 생각하여 새로운 아이디어를 도출할 수 있다(“How to use the random picture technique”, 1997). 무작위 웹사이트는 수만 가지의 사이트 중 무작위로 한 사이트를 찾고 그 사이트에서 아이디어를 추출하거나 주제와 유사한 제품을 생각해보는 방법으로 아이디어를 정리하는 기법이며(“How to use the random website technique”, 1997), 무작위 자극은 발상의 자극제가 될 수 있는 매체를 무작위로 추출하는 어떠한 방법을 사용하여 발상을 이끄는

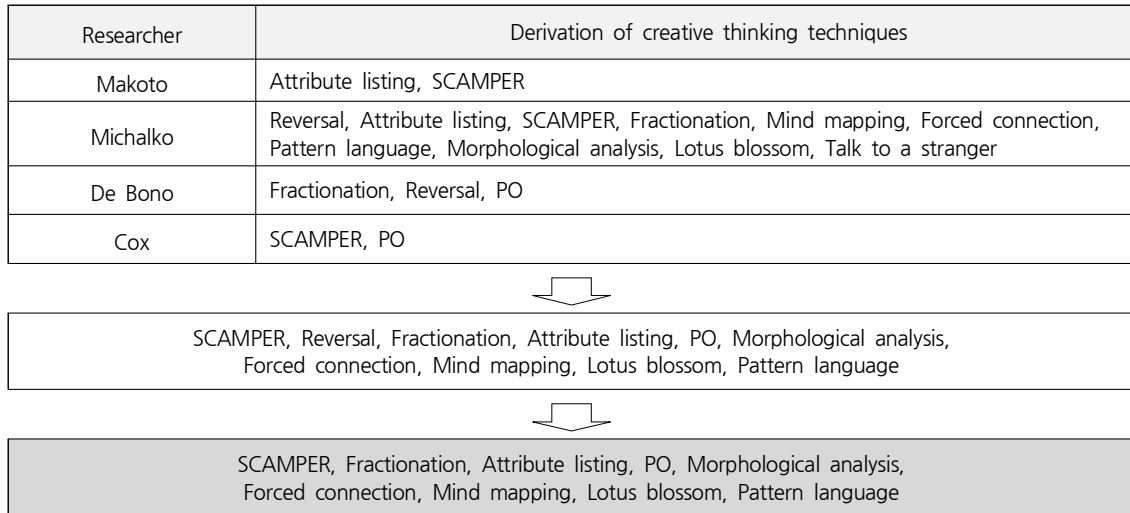


Figure 5. Derivation of Thinking Techniques for the Task of Fashion Design Development

방법이므로 무작위 단어, 무작위, 그림, 무작위 웹사이트를 모두 포함한 기법이라고 할 수 있다.

본 연구에서 도출한 강제 결합법은 다른 이의 말과 사상을 주제와 관계지어 봄으로써 아이디어를 얻거나 주제의 구조, 색상, 형태, 재질, 기능, 유통 등의 다양한 면에서의 일반적인 속성 사이에 연결 고리를 강제함으로써 아이디어를 얻는 기법으로, 무작위 자극과 분리하여 보았다. 무작위 자극은 주제와 전혀 상관없는 의도되지 않은 단어를 아이디어의 자극제로 활용하기 위해 무작위로 추출하는 반면, 강제 결합법은 주제와 연결될 수 있는 범위에서의 대상에서 선택적으로 추출하는 차이점이 있다. Whiting(1958)은 강제 관계법(force relationship)을 카탈로그기법(catalog technique), 목록기법(listing technique), 집중 대상법(focused object technique)으로 구분하고, 무작위 자극과 같은 형식인 카탈로그기법과 목록기법은 특정 문제나 주제에 적용하기에는 불가능하며 광범위한 분야에서 아이디어가 필요할 때 유용하다고 하였다. 반면, 그가 개발한 집중 대상법은 특정 목적을 염두에 두고 관계되는 요소를 선택하고 주제의 구성요소와 강제적으로 연결시킴으로써 문제를 해결할 수 있어 특정 주제에 적용하기에 유용하다고 하였다. 즉, 강제 관계법은 무작위 자극과 강제 결합법을 포함한 개념이며, 강제 결합법은 집중 대상법과 유사한 기법으로 볼 수 있다. 따라서 기획된 디자인 콘셉트라는 문제의 주제를 고려하여 강제 결합법을 적용해본다면 논리적이고 이성적인 사고로는 도출할

수 없는 기발한 키워드를 추출함으로써 사고를 확장시켜 창의적인 디자인을 이끌어낼 수 있다.

로터스기법은 도표의 한가운데 주제를 적고 그 주위 8개의 도표 칸간에 주제와 관련된 주요 요소를 적어 크리스트를 만들고, 8개의 주요 요소를 중심으로 주위 8개 칸에 파생된 아이디어를 적어 크리스트를 만드는 방법으로 아이디어를 연결하고 발전하는 기법이다(Michalko, 2006). 브레인 스토밍을 체계적인 틀 속에서 전개하는 기법이라고 볼 수 있으며, 도표의 한가운데에 기획된 디자인 콘셉트를 위치하고 요소를 세분화 시켜 크리스트를 만들어 나간다면 체계적이면서도 분석적인 방법으로 디자인을 전개할 수 있다.

마인드 맵핑은 주제에 대한 다양한 정보나 아이디어를 키워드, 그림, 색, 부호를 사용하여 유기적인 연결이 되도록 사고의 흐름을 지도로 그리듯 정리하는 기법이다. 기획된 디자인 콘셉트를 주제로 맵의 한가운데에 위치시키고, 비선형적으로 유기적인 관계의 키워드와 시각적 이미지를 가지치기의 형식으로 도출하고 세부적으로 가지를 만들어가며 분석적으로 도출해나간다. 이렇게 적용한 아이디어는 실용적이면서도 창의적이고 이성적인 결과를 도출할 수 있다(Buzan, 2018).

분할법은 주제를 분해하고 재조합하여 새로운 의미로 도출하거나 개별적인 특징을 묘사하는 단어를 조합하여 기존의 단어와는 상관없는 새로운 의미와 특징의 단어를 도출할 수 있다(De Bono, 2015). 분할의 목적은 주제의 내용을

분석하기 위해서가 아니라 고정된 사고를 깨기 위함이므로 패션디자인 요소와 속성의 세분화된 분할과 조합을 통해 새로운 형태로 변형하여 재구성할 수 있다.

속성열거법에 대해 Michalko(2006)는 묘사적 속성, 과정에 관한 속성, 사회적 속성, 생태학적 속성으로 구분하였는데, 이중 패션디자인 개발 직무와 관련된 묘사적 속성에는 재료·구조·색상·형태·재질·소리·맛·냄새·공간·밀도 등이 있다. 패션디자인의 묘사적 속성인 디자인 요소를 세부적으로 분석하고, 각 속성별로 개선하거나 수정할 수 있는 아이디어를 내고, 그 아이디어를 어떻게 수행할 수 있을지, 그 방법을 수행해야 하는 이유 등을 생각하여 구체적인 디자인 아이디어로 정리할 수 있다.

스캠퍼는 문제 요소를 파악하고 일정한 지표에 따라 문제를 해결하는 발상법인 오스본의 체크리스트(Checklist) 지표 중 유효한 지표를 축약하여 제시한 7가지의 기법인 대체(substitute), 결합(combine), 변경(adapt), 수정(modify), 용도 변경(put to another use), 제거(eliminate), 반전(reverse)으로 구성되어 있다(Cox, 2013). 7가지의 기법은 세부 문항들로 구성되어 있으므로 각 기법의 세부 문항에 패션디자인 요소를 적용하여 정리한다면 재구성할 수 있는 사고의 항목을 빠짐없이 적용할 수 있어 효율적으로 디자인을 전개할 수 있다.

패턴 언어는 시각적 사고법으로, 주제의 속성들을 나누어 추상적인 그래픽 기호들로 구성된 패턴 언어로 표현하고 기호들을 무작위로 다양하게 재조합하고 강제 연결하여 새로운 패턴의 아이디어를 이끌어낸다(De Bono, 2015). 디자인 콘셉트의 주제와 관련된 속성들을 분해하여 추상적인 기호와 이미지 그림으로 나열하고 무작위로 연결하여 새로 만들어진 그림을 통해 디자인을 만들어 나갈 수 있다.

형태분석법은 기존의 재질, 부속품, 형태, 마감, 용도, 종류, 속성, 유형, 제작 방법, 제작 과정, 유통 등의 변수별 요소의 새로운 조합을 통해 거의 우연성에 가까운 새로운 패턴의 아이디어를 도출해낼 수 있는 기법이다. 주제의 변수를 정하고 각 변수별 세부적인 요소를 작성하여 각 변수별로 하나 또는 그 이상의 요소를 무작위로 선택하여 새로운 형태로 조합한다. 이를 통해 새로운 형태에서 적합한 요소를 점진적으로 제한해나간다면 유용한 아이디어를 도출할 수 있으므로, 패션디자인 요소의 항목을 각 변수로 하여 변수의 세부 요소를 작성하고 무작위로 연결한다면 우연성의 원리로 디자인 아이디어를 얻을 수 있다.

PO법은 De Bono(1992)가 개발한 측면사고법으로, 현실 도피법(escape technique) 또는 반전(reverse) · 과장(exaggeration)

· 왜곡(distortion)으로 구성된 디딤돌 기법(stepping stone technique)으로 아이디어를 전개할 수 있다(De Bono, 1992). 즉, 새로운 관점에서 주제를 벗어나보거나, 주제의 다른 요소를 통한 결과를 탐구해보거나, 또는 다른 관점에서 주제를 역으로 생각해보으로써 아이디어를 얻을 수 있으므로, 이들 도발적인 사고를 패션디자인 요소를 적용한다면 새로운 패턴을 만들거나 기존의 요소를 재구성하여 디자인할 수 있다.

이들 발상법은 기획된 콘셉트 표현이라는 지정된 목표와 인체에 입혀지는 패션 아이템이라는 목표의 기능이 지정된 조건 속에서 논리적이거나 이성적인 사고의 흐름을 벗어나게 함으로써 창의적인 사고로 새로운 디자인을 전개할 수 있게 한다.

하나의 발상법이 창의적인 사고의 모든 면을 해결할 수는 없으며(Cox, 2013), 각 발상법은 사용자 개인의 선호와 성격, 직무의 성격에 따라 효과가 다를 수 있으므로 어느 특정 발상법의 효율성의 우위를 판단할 수도 없다. 따라서 주제의 성격과 문제 해결 단계별로 효율적인 발상법의 종류를 선택하여 적용하여야 사고의 폭을 넓혀 창의적으로 문제를 해결할 수 있으며, 단독으로서 뿐만 아니라 여러 개의 발상법을 함께 사용함으로써 효과를 극대화할 수 있다. 또한, 본 연구에서 도출한 발상법 활용을 통해 사고의 폭을 넓힐 수 있는 훈련이 될 수 있으며 디자이너 개인의 성향에 따라 발상의 효과를 극대화 할 수 있는 발상법을 채택할 수 있다.

IV. 결론

발상법을 통해 해결을 요하는 문제는 수학 공식과 같은 정답이 존재하는 문제 유형이 있는 반면, 명확히 정답을 규정할 수 없는 문제의 유형도 있다. 패션 디자인 작업에서 소방관복이나 군복과 같이 해결해야 할 정확한 기능을 문제로 설정하고 개발하는 경우도 있지만, 대부분의 패션 디자인 작업은 비즈니스적 측면에서 기업의 이익을 극대화한다는 공식과도 같은 문제 설정을 가지고 디자인 측면에서 시즌의 기획 과정을 거쳐 창의적인 작업으로 이루어지는 경우가 대부분이다. 따라서 본 연구에서는 디자이너 개인의 창의적인 사고를 통한 디자인 능력을 높이기 위해 활용될 수 있는 시즌의 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법을 도출하였다.

이를 위해 패션디자인 개발 직무의 성격은 독립적이고 개별적인 발상이 가능하여야 하며, 직관적인 발상에 더하여 논리적인 발상이 요구되며, 패션디자인 요소 적용을 통해 이루어진다. 따라서 패션디자인 개발 직무에 적합한 발상법의 요

건으로 디자인 요소나 구성 요소, 속성을 활용할 수 있는 발상법, 집단 발상의 형식보다는 독립적인 발상의 형식으로 개발된 발상법이 요구된다. 또한, 디자인 작업에서 주제에 보다 명확한 접근을 통해 창의적인 문제 해결을 이끌기 위해서는 좌뇌의 활용을 높이는 것이 필요하므로 직관적인 사고법은 배제함으로써 각 요건에 부합하는 발상법을 도출하였다.

연구 결과, 디자인 스케치 작업을 중심으로 한 패션디자인 개발에 적합한 발상법으로 강제 결합법, 로터스기법, 마인드 맵핑, 분할법, 속성열거법, 스캠퍼, 패턴 언어, 형태분석법, PO기법이 도출되었다. 특히, 스캠퍼는 대부분의 발상법 연구에서 효율적이고 실용적인 발상법으로 다루어지고 있었다.

도출된 발상법의 패션디자인 개발 직무에 적용에 있어서, 강제 결합법은 기획된 디자인 콘셉트라는 문제의 주제를 고려하여 논리적이고 이성적인 사고로는 도출할 수 없는 기발한 키워드를 추출함으로써 사고를 확장시킬 수 있다. 로터스기법은 도표의 한가운데에 기획된 디자인 콘셉트를 위치하고 요소를 세분화시켜 크러스트를 만들어 나가면서 체계적이면서도 분석적인 방법으로 디자인을 전개할 수 있다. 마인드 맵핑은 기획된 디자인 콘셉트를 주제로 맵의 한가운데에 위치시키고, 비선형적으로 유기적인 관계의 키워드와 시각적 이미지를 가지치기의 형식으로 도출하고 세부적으로 가치를 만들어가며 분석적으로 디자인 아이디어를 낼 수 있다. 분할법은 패션디자인 요소와 속성의 세분화된 분할과 조합을 통해 새로운 형태로 변형하여 디자인을 재구성할 수 있다. 속성열거법은 패션디자인의 묘사적 속성인 디자인 요소를 세부적으로 분석하고, 각 속성별로 개선하거나 수정할 수 있는 아이디어를 내고, 그 아이디어를 어떻게 수행할 수 있을지, 그 방법을 수행해야 하는 이유 등을 생각하여 디자인을 전개할 수 있다. 스캠퍼는 7가지 각 기법의 세부 문항에 패션디자인 요소를 적용한 문항을 재구성하여 사고의 항목을 빠짐없이 적용함으로써 디자인을 전개할 수 있다. 패턴 언어는 디자인 콘셉트의 주제와 관련된 속성들을 분해하여 추상적인 기호와 이미지 그림으로 나열하고 무작위로 연결하여 새로 만들어진 그림을 통해 디자인을 전개할 수 있다. 형태분석법은 패션디자인 요소의 항목을 각 변수로 하여 변수의 세부 요소를 작성하고 무작위로 연결함으로써 우연성의 원리로 디자인 아이디어를 얻을 수 있다. PO법은 새로운 관점에서 주제를 벗어나보거나, 주제의 다른 요소를 통한 결과를 탐구해보거나, 또는 다른 관점에서 주제를 역으로 생각해봄으로써 아이디어를 얻을 수 있으므로, 이들 도발적인 사고를

패션디자인 요소에 적용하여 새로운 패턴을 만들거나 기존의 요소를 재구성하여 디자인할 수 있다.

본 연구는 연구 목적에 부합하는 발상법 연구 분석을 위해 패션디자인 개발 직무라는 특정 작업 설정과 발상법 유형과 종류를 다룬 연구 자료를 분석 대상으로 연구 범위를 설정하였기에 도출된 발상법 목록이 제한된 연구 범위의 결과임을 밝힌다. 도출된 발상법 목록은 패션디자인 개발 작업에 효율적인 발상법을 채택하고자 하는 연구의 기초 자료로 활용될 것으로 기대한다. 또한, 본 연구에서 분석한 발상법에 대한 정보를 바탕으로 패션 디자인 작업의 여러 단계별 직무에 적합한 발상법 도출과 본 연구를 통해 도출된 각각의 발상법에 대한 깊이 있는 분석 연구가 후속 연구로 이어진다면 창의적인 발상법이 패션디자인 작업에 보다 확대되어 활용될 것이다.

References

- Boden, M. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). London, UK: Routledge.
- Buzan, T. (2018). *Mind map mastery: The complete guide to learning and using the most powerful thinking tool in the universe*. London, UK: Watkins.
- Choi, S., & Kim, M. (2014). Creative idea and an analysis of fashion design on Korean image through the SCAMPER technique. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(1), 1-17. Retrieved December 29, from <http://dx.doi.org/10.7233/jksc.2014.64.1.001>
- Choi, Y. (2001). *Generating creative idea and developing model in fashion design* (Unpublished doctoral dissertation). Seoul National University, Seoul, Korea.
- Cox, D. (2013). *Creative thinking for dummies*. Chichester, UK: John Wiley & Sons.
- Crawford, R. (1954). *The techniques of creative thinking: How to use ideas to achieve success*. New York, NY: Hawthorn Books.
- De Bono, E. (1992). *Serious creativity: Using the power of lateral thinking to create new ideas*. New York, NY: Harper Collins.
- De Bono, E. (2015). *Lateral thinking: Creativity step by step*. New York, NY: Harper Colophon.
- How do creative thinking techniques work?. (1997). *Infinite Innovations Ltd*. Retrieved December 21, 2018,

- from <http://brainstorming.co.uk/tutorials/howcreativethinkingworks.html>
- How to use the random picture technique. (1997). *Infinite Innovations Ltd*. Retrieved December 22, 2018, from <http://brainstorming.co.uk/tutorials/randompicturetutorial.html>
- How to use the random website technique. (1997). *Infinite Innovations Ltd*. Retrieved December 22, 2018, from <http://brainstorming.co.uk/tutorials/randomwebsitetutorial.html>
- How to use the random word technique. (1997). *Infinite Innovations Ltd*. Retrieved December 22, 2018, from <http://brainstorming.co.uk/tutorials/randomwordtutorial.html>
- Im, M., & Park, J. (2017). Study on idea conception method of creative fashion design; Focused on NM method (T type) & Syntetics. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 41(1), 71-83. doi:10.5850/JKSCT.2017.41.1.71
- Kim, M., & Lim, J. (2012). Analysis of trench coat design by the checklist method. *Journal of the Korean Society of Costume*, 62(7), 97-116. Retrieved December 29, from <http://dx.doi.org/10.7233/jksc.2012.62.7.097>
- Kim, M., & Lim, J. (2014). Study on fashion design ideas using SCAMPER. *KSDC Journal*, 20(3), 137-151. Retrieved December 28, from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE06543087>
- Kim, S. (2014). *Fashion design ideation educational model by converging divergent and analytical methods* (Unpublished doctoral dissertation). Seoul National University, Seoul, Korea.
- Kong, M., & Chae, K. (2005). Study on the expansion methodology of creative fashion design. *Journal of the Korean Society of Costume*, 55(2), 45-57. Retrieved December 28, from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE06675017>
- Lee, H., Park, J., & Lee, J. (2018). Study on the development of fashion design practice model applying the methodology of the Design Cycle: Focused on Demna Gvasalia's design method. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 42(1), 40-57. doi:10.5850/JKSCT.2018.42.1.40
- Makoto, T. (2005). *Rival ni sa wo tsukeru hon sokko! Business hassouho*. [Develop your creativity]. (Y. Jung, Trans.). Seoul: MK Book. (Original work published 2004).
- Michalko, M. (2006). *Thinkertoys: A handbook of creative-thinking techniques* (2nd ed.). Berkeley, US: Ten Speed.
- Nam, M., Kim, Y. & Lee, K. (2012). The formative characteristic of the creative fashion design by the Check-list method. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 36(8), 849-859. Retrieved December 28, from <http://dx.doi.org/10.5850/JKSCT.2012.36.8.849>
- Oh, N., & Lee, S. (2007). A study on creative fashion design processes. *Journal of Fashion Business*, 11(2), 129-144.
- Suh, S. & Lee, H. (2018). 패션 디자인 개발 구상 [Fashion design development plan]. NCS. Retrieved January 3, from file:///C:/Users/user/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/TA0V8SBF/LM1802010211-2,LM1802010212-2_패션상품개발구상.pdf
- Whiting, C. (1958). *Creative thinking*. New York, NY: Reinhold.

Received (January 15, 2019)

Revised (February 27, 2019; April 11, 2019)

Accepted (April 16, 2019)