

패션디자인 및 머천다이징 전공의 역량 추출에 대한 기초 연구

이하나* · 이예영**†

*고려대학교 생활과학연구소 연구교수 · **고려대학교 가정교육과 교수

A Preliminary Study on Competency Extraction for Fashion Design and Merchandising Majors

Lee, Hana* · Lee, Yhe-Young**†

*Research Professor, Human Ecology Research Center, Korea University

**Professor, Dept. of Home Economics Education, Korea University

Abstract

The aim of this study is to identify the competencies required for fashion-related majors that meet contemporary demands, align with the objectives of university education, and reflect the qualities desired in graduates. To achieve this goal, we conducted content analysis of relevant data and in-depth interviews with experts. First, the content analysis involved coding key information from the introductions, educational goals, desired qualities of graduates, and curricula published on the websites of both South Korea and international fashion-related universities. Additionally, we analyzed the National Competency Standards (NCS) and the Meta-goals of higher education programs set by the International Textile Apparel Association (ITAA), extracting six core competencies. Second, in-depth interviews were conducted with six experts, each with 23 to 31 years of experience in Korean and international apparel industry and academia. The interviews were recorded, transcribed, and keywords were extracted. To ensure the validity of the coding results, cross-checks were performed among the researchers. The analysis identified the following competencies: empathic communication, social responsibility, professional thinking, creative and integrative thinking, global perspective, and challenging leadership. Based on these findings, establishing competencies that meet contemporary demands and developing corresponding curricula are essential steps towards creating a feedback system. Future research should focus on developing and implementing curricula that foster a virtuous cycle, ultimately enhancing students' competency levels.

Key words: 내용분석(content analysis), 심층면접(in-depth interview), 역량 기반 교육(competency-based learning), 전공역량(major competency), 패션 분야(fashion field)

I. 서론

고등교육의 전환은 거시적으로 산업구조의 변화가 가속되는 미래사회의 모습과 직결되어 중요성이 강조되며, 미시적으로는 학생의 일자리 및 취업에 가장 큰 영향력을 미친다(Choi, 2019). 교육부의 4차 산업혁명 혁신선도대학 사업과 고용노동부의 4차 산업혁명 인력 양성사업 등의 실시는 정부주도의 4차 산업혁명 인재 양성에 대한 노력을 엿볼 수 있다. 패션 관련 분야 또한 생성형 인공지능, 메타버스 환경, AR과 VR 환경 등과의 관련성이 가파르게 상승하고 있는 추세이다. 초개인화, 환경적 지속가능성, 생산성이라는 3가지 문제가 패션 산업의 주요 화두로 떠오르고 있으며(Jin & Shin, 2021), 로봇공학 및 지능형 제조, 3D 프린팅, 가상 및 증강 현실, 인공지능 등 패션 산업의 기술적 변화 또한 다양하게 논의되고 있다(Braglia et al., 2020). 이러한 산업 환경의 변화는 직업현장에 진출하게 되는 학생들이 갖추어야 할 능력에 대한 요구를 변화시키며 이는 곧 고등교육기관의 교육여건 정비를 필요로 한다. 실제로 팬데믹 이후 국내외 대학에서 디지털 패션 관련 교과목의 개설과 3D시각화 기반 가상 의상 관련 수업의 수가 증가하여 커리큘럼의 변화를 확인하였다(Min & Lee, 2024). 또한, 시대적 요구에 부합하는 지속가능성 관련 커리큘럼 개발(Kwon & Son, 2021), 디지털 패션필름 제작 커리큘럼 개발(Kim & Yim, 2023), 메타버스 기반 교육 프로그램 개발(Lim, 2022) 등 변화의 시도가 다양하게 진행되고 있다. 즉, 고등교육의 전환은 거시적으로 산업구조의 변화가 가속되는 미래사회의 모습과 직결되어 중요성이 강조되며, 미시적으로는 학생의 일자리 및 취업에 가장 큰 영향력을 미친다. 특히, 한국디자인진흥원의 디자인산업 인력 현황 분석 보고서에 따르면 패션 디자인 분야의 경우 디자인 활용업체에서 판단하는 대학교육의 기여도가 50%로 나타나 패션 관련 학과의 전공역량 재설정과 교육 내용의 시의적절한 변화가 필요함을 시사한다(Korea Institute of Design Promotion [KIDP], 2018).

역량은 인간의 인지적, 정서적 수준의 능력을 포괄하는 개념으로 어떤 작업을 수행하는 데 발현하는 능력을 평가하기 위해 사용된 개념이다(Son et al., 2021). 실용주의에 입각하여 실제 삶 속에서 경험하고 실천할 수 있어야 한다는 주장에 입각하여 논의되었으며 이는 기존의 학문 분과 중심의 지식교

육에 대한 비판과 함께 등장하였다. 이러한 비판은 학령인구의 감소와 지역사회 기여에 대한 대학의 책무성 강화, 비대면 교육환경의 필요성 등 다양한 차원에서 고등교육의 질과 경쟁력을 제고하기 위한 움직임과 흐름을 같이하였다. 이에 따라 역량을 기반으로 한 변화지향적이고 미래지향적 새로운 프레임의 필요성이 제기되었다. 이러한 역량기반 교육체제의 필요성은 교육과정 개선의 필요성과 함께 강조되었다.

즉, 시대적 요구와 대학교육의 목적 및 인재상에 부합하는 전공역량의 재설정과 이를 바탕으로 한 교육과정의 개발 및 실행을 통해 학생들의 전공역량 수준의 향상이 이루어지는 선순환구조를 구축할 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 패션 디자인 및 머천다이징 전공 분야에서의 역량을 “패션디자인 및 머천다이징 전공자의 인지적, 정서적 수준에서 패션 분야의 업무를 수행하는데 필요한 능력”으로 정의하고, 선순환구조의 첫 단계라 할 수 있는 전공역량의 재설정을 위한 기초연구를 진행하였다. 대외적 환경의 변화 및 필요성을 반영하고 패션 산업체와 학계 및 연구분야에서 요구하는 미래지향적 역량체계를 구축하였다.

II. 이론적 배경

1. 고등교육 기관의 전공역량 관련 선행연구

역량은 본래 직업이나 직무에서 논의되어온 개념이었으나 OECD의 DeSeCo Project를 통해 일반적인 삶의 질 향상과 관련한 개념으로 발전하였다(Lee, 2019). 전통적인 학교교육의 목적과 내용은 변화하는 사회를 살아갈 인재를 양성하는 데 한계가 뒤따르기 때문에 미래 학교교육은 역량 중심으로 전환할 필요가 있다는 의견이 등장하였다(Lee & So, 2019). 4차 산업혁명, AI의 발달, 지식기반사회의 도래, 세계화, 그리고 환경오염 등 시대적 변화에 대응하기 위해서는 새로운 교육 패러다임이 필요하다는 것이다. 이는 전통적인 학문 중심 지식교육을 벗어나 사회가 요구하는 능력을 대학에서도 가르쳐야 한다는 요청으로 이어져 고등교육기관의 역량기반 교육

도입의 시발점이 되었다(Shon, 2006).

이러한 시대적 흐름에 부합하여 국내의 고등교육기관에서는 전공역량 설정과 관련한 다양한 선행연구가 진행되었다. 미국에서는 역량기반 교육 확대를 위해 ESSA(Every Student Succeeds Act) 법을 제정하였으며(Seol, 2020), 약 600개의 대학이 역량 기반 교육 프로그램을 제공하고 있다(Alssid, 2016). 미국경영협회에서는 회계학 전공에서 필요한 역량으로 4C를 설정하여 의사소통(communication), 협업(collaboration), 창의성(creativity), 비판적 사고(critical thinking)를 강조하였고 이는 미국교육협회에서 대학과 직장에서 성공하기 위해 강조한 역량과 동일하다(Gerstein & Friedman, 2016). 프랑스는 ‘대학 전공별 역량(Referentiels de competences des mentions de licence)’을 통해 대학들이 역량기반 교육을 진행했으며(Son & Shin, 2020), 독일에서는 국가 교육 패널 연구의 주요 과제로 평생학습 관점에서 역량의 선택과 측정을 논의하였다. 역량을 성공적이고 책임감 있는 개인의 삶뿐만 아니라 현대 민주주의 사회와 관련이 있는 것으로 보고 전 생애에 걸쳐 다양한 역량의 습득과 상호작용을 주요 연구 과제로 보았다. 언어 역량과 인지적 역량 외에 메타역량과 사회적 역량을 구분하여 설명하였다(Weinert et al., 2011).

국내의 선행연구는 전공역량 개발 및 개편에 대한 연구, 전공역량 중심 교육과정 개발 연구, 전공역량 진단도구 개발과 관련한 연구 등이 진행되었다. 전공역량체계 개편에 대한 연구로 Kim과 Kang(2023)은 유아교육과의 전공역량체계 개편을 위해 전체 재학생의 요구도를 분석하였다. 글로벌역량, 창의적사고 및 문제해결력, 교과 수업전문성, 교육과정 전문성, 현장실무능력, 교사소양 및 공감능력, 대인관계 및 협동능력과 같이 7개의 전공역량을 바탕으로 전공분야에서 각 역량이 얼마나 중요하다고 생각하는지, 본인의 역량 수준은 어느 정도인지를 조사하였다. 학생들이 생각하는 각 역량에 대한 중요도를 평가하였으며, The Locus for Focus Model을 활용하여 중요도를 상대적으로 파악해 유아교육 전공에서는 현장실무역량이 최우선 역량임을 분석하였다. Lee(2022)는 한의과대학의 전공역량을 설정하기 위해 한의과대학 전공역량 관련 선행연구를 분석하고 한의과대학의 사례를 분석하였으며, 한의사의 직무를 분석해 전공역량을 도출했다. 작업자 중심 직무 분석 기법인 DACUM을 활용해 한의사의 직무를 정의하고

관련 과업을 논의하였으며 도출된 내용을 바탕으로 전문가 집단의 초점집단인터뷰(FGI)를 통해 네 개의 전공역량을 도출하였다. 통합적 진찰 역량, 최선의 진료 역량, 윤리적 의료 경영 역량, 의료 전문성 계발 역량을 바탕으로 8개의 하위역량과 24개의 구성요소를 도출하였으며, 각 역량에 대한 정의와 역량지표까지 확정하여 제시하였다.

더불어 이렇게 개발된 전공역량을 교육과정과 연계한 선행연구로 Park과 Park(2023)은 전공역량기반 교육과정 개발 및 운영을 위해 설계 단계별 주요 점검 요소를 포함한 템플릿을 개발하였다. 전공역량정의서 도출, 역량진단 도구와 평가 방법 정의서 도출, 역량기반 교육과정로드맵 도출이라는 세 가지 과정을 거쳐 개발된 교육과정 및 교과목을 실질적 운영에 도움이 될 것으로 기대되었다. 특정 교과와 관련한 교육과정을 연구한 Baek(2021)은 한문교육과 전공의 교육과정을 전공역량을 기반으로 하여 재구성하였다. 예비 한문 교사가 갖추어야 할 전공역량에 대해 정립하고, 해당 전공역량에 따라 강좌를 구분하고, 각 강좌의 교육목표를 중등교육 한문과 교수 역량에 부합할 수 있도록 재설계하였다. 이를 통해 한문을 도구로 다양한 진로를 설계할 수 있는 역량을 증진시키는 방안을 제시하였다.

전공역량의 진단도구 개발 연구로는 사회복지학, 의학공학 등의 분야에서 진행되었다. 역량기반 교육과정을 구축하기 위해 역량을 측정하는 시스템이 선행되어야 하기에(Hwang et al., 2021) 전공역량 개념을 정의하고 전공능력 측정모델을 개발한 연구들이 선행되었다. Lim과 Lee(2024)는 사회복지학 전공의 전공역량 진단도구를 개발하기 위해 4대 전공역량 및 8대 하위역량을 측정할 수 있는 예비문항을 개발하고 전문가 패널 집단 델파이 조사를 통해 내용타당도를 분석하는 사례연구를 진행하였다. 또한 의학공학 분야의 전공역량 진단도구를 개발한 Oh와 Kwon(2024)는 전문가 집단의 타당도 분석을 통해 19개의 진단문항을 도출하고 이를 전공 학생을 대상으로 한 설문조사를 진행하여 4개의 전공역량 분야에 대한 일관성과 타당도를 분석하였으며, 이를 통해 전공 교육과정의 성과를 체계적으로 관리하고자 하였다.

이와 같이 고등교육기관에서 전공역량을 바탕으로 한 선행연구는 다양한 주제를 통해 진행되었음을 확인할 수 있다. 이는 역량에 대한 사회적 관심과 시대적 요구도가 반영된 것

으로 타 전공뿐만 아니라 패션 관련한 전공에서도 역량중심 교육에 대한 논의가 필요함을 증명하는 바이다.

2. 패션 관련 전공역량 선행연구

패션 관련 전공역량의 선행연구도 전공역량 개발 및 개편에 대한 연구, 전공역량 중심 교육과정 개발 연구, 전공역량 진단도구 개발과 관련한 연구로 구분하여 살펴볼 수 있다. 패션감각을 역량으로 정의하기 위한 탐색적 연구를 진행한 Lee와 Lee(2018)는 14명의 패션전문가 인터뷰를 통해 시지각 능력, 미적 경험, 미적 인식능력, 패션에 대한 직관력, 자의식, 자기효능감, 패션에 관련된 경험, 패션 관여, 창의성, 선천적 감각, 환경적 지지, 교육적 영향 등 12개의 핵심요소와 42개의 세부 항목을 도출하였다. 12개의 역량을 인지적 경험 요인과 자아 관련 요인, 환경적 요인으로 구분하여 범주화할 수 있다고 제안하였으나 12개의 핵심요소가 지나치게 광범위하여 실효성이 부족하다는 한계가 있다. 전공역량 개발과 관련한 연구로 Jang(2018)은 국내 패션제조기업의 디자인실장 이상 15인과의 개별 인터뷰를 실시해 패션디자이너의 역량과 이를 위한 지식, 기술, 태도를 도출하였다. 패션디자이너의 역량은 문제해결, 리서치, 대인관계, 자기계발 역량이며 지식으로는 전공관련 학문, 기능, 전공 외 지식을 설정하였고, 기술로는 감각, 분석, 통합, 커뮤니케이션 기술을 설정하였으며, 태도로는 관심, 즐거움, 인내심, 인성이 포함되었다. 이는 각 역량과 해당 역량에 필요한 지식, 기술, 태도를 분리하여 설정하여 각 내용을 통합하여 살피는 데 한계가 있다.

전공역량 관련 교육과정 개발 연구로 Kim과 Oh(2023)는 광주·전남 지역의 사례를 중심으로 패션디자인 전공 교육과정 개발 사례연구를 진행하였다. 전공역량은 총 4개로 디자인 기획·개발 능력, 창의·융합적 사고 능력, 통합적 정보탐색·활용 능력, 현장전문지식적용 능력으로 구성하였으며 이에 해당하는 학습 성과와 관련 교과목을 분류해 제시하였다. 산업체의 수요조사와 재학생 및 졸업생의 수요조사를 통해 전공역량을 바탕으로 교육과정에 대한 수준별, 단계별 이수체계도를 제시하였다. 창의·융합적 사고 능력, 통합적 정보탐색·활용 능력은 전 학년에 골고루 편성되었으나 저학년에서 고학

년으로 갈수록 디자인 기획·개발 능력보다 현장전문지식적용 능력이 강조되었다.

전공역량 진단도구와 관련한 연구로 Oh(2024)는 패션디자인 전공의 역량기반 교육과정의 성과를 측정할 수 있는 진단도구를 개발하였다. 충청도 소재의 K대학의 사례를 통해 진행된 연구로 전공역량은 패션디자인역량, 패션제품설계역량, 패션기획역량, 패션소재개발역량으로 구성되었다. 각 역량에는 4-5개의 진단문항이 구성되었으며, 내용은 전문지식과 기능을 중심으로 구성되었다. 예를 들어, 패션디자인역량의 문항은 패션디자인을 위한 정보수집능력, 디자인 개발 능력, 전체 디자인 스케줄을 조율하는 능력, 컨셉과 아이디어에 맞는 디자인 도출 능력, 시제품 제작을 통해 최종 상품 선정 능력 등이 주요 내용이다. Oh(2024)는 확인적 요인분석을 통해 타당도와 내적일관성 및 신뢰도가 상당함을 증명하였으나, 전공과 관련한 전문지식을 중심으로 문항을 구성하여 태도와 사회적 역량과 관련한 내용을 간과하였다는 한계가 있다.

이와 같이 패션 분야 전공의 역량과 관련한 선행연구를 살펴보았다. 관련한 선행연구의 수가 절대적으로 부족함은 물론이거니와 패션 관련 고등교육을 위한 다양한 시도를 위한 연구가 미비하므로 관련 연구의 필요성이 제기된다. 이에 따라 본 연구는 연구자의 소속기관에 개설된 패션디자인 및 머천다이징 전공의 교육과정 수립 및 환류 체계 구축을 위한 역량 추출에 대한 기초연구로서 패션디자인 및 머천다이징 전공역량의 재설정을 위한 연구를 진행하였다.

III 연구 방법

1. 연구절차 및 분석 대상

본 연구는 내용분석과 전문가 심층면접을 함께 진행하였다. 내용분석은 다양한 연구 자료에 담긴 메시지에서 타당한 추론을 도출하기 위해 필요한 연구 기법으로(Krippendorff, 2004), 질적 내용분석은 코딩을 통해 내용을 범주화하고, 그 의미를 파악하여 내용의 패턴과 주제를 규명할 수 있다(Choi

et al., 2016). Elo와 Kyngäs(2008)는 내용분석을 귀납적 접근법과 연역적 접근법으로 분류하였다. 본 연구에서는 Elo와 Kyngäs(2008)가 제시한 연역적 내용분석 방법을 활용하여 준비, 조직화, 보고의 3단계로 구분하여 자료를 분석하였다. 준비 단계에서 분석 대상을 선택하고 분석 단위를 설정하였다. 분석대상은 글로벌화 되어있는 패션 업계의 추세를 반영하고 국제적 수준의 교육 기준 정립을 위해 국내외 패션 관련 교육 내용을 선정하였으며, 내용 파악이 가능해 의미단위로 파악할 수 있는 키워드인 단어와 절을 분석단위로 설정하였다. 조직화 과정에서는 개방 코딩, 범주 형성, 추상화의 과정을 거쳤다. 개방 코딩 과정에서 분석대상에 해당하는 내용을 분석단위로 정리하였다. 범주 형성 과정에서는 개방 코딩된 내용을 연구자의 소속 기관인 대학이 제시하고 있는 핵심역량의 하위역량 12개를 참고하여 범주화하였다. 하위역량은 공감력, 의사소통, 윤리의식, 사회공헌, 전문기적 사고, 통합적 사고, 창의적 사고, 문제해결, 다문화 포용, 갈등통합, 자기실현, 변화주도이다. 추상화 과정에서는 내용과 특징에 따라 범주를 묶어 6개의 전공역량을 1차적으로 설정하였다.

연구에 활용한 분석 대상은 다음과 같다. 첫째, 국내외 대학의 패션관련 전공의 학과소개, 교육목표, 인재상, 교육과정 등의 내용을 홈페이지를 통해 자료조사를 진행하였다. 연구대상에 포함된 국내 대학은 서울 시내에 위치한 4년제 종합대학으로 패션관련 전공을 운영하고 있는 서울대, 연세대, 연세대(생활디자인), 이화여대, 성균관대, 한양대, 중앙대, 경희대, 건국대, 국민대, 홍익대로 총 11개 대학이며, 해외 대학은 세계 10대 패션스쿨(Gil, 2015)과 아트와 디자인 분야에서 우수한 대학으로 선정된 대학(QS top university, 2021) 중 학부과정에서 패션 관련 전공이 개설되어 있는 대학을 포함하여 총 17개 학교를 조사였다. 조사대상에 포함된 해외 대학은 Fashion Institute of Technology, Parsons, Pratt Institute, Iowa State University, University of Minnesota (Twin City), Ohio State University, University of Texas at Austin, North Carolina State University at Greensboro, Central Saint Martins, London College of Fashion, Instituto Marangoni, Polimoda, ESMODE, Royal Academy of Fine Arts Antwerp, Bunka Fashion College, National Institute of Fashion Technology, Westphal College of Media Arts & Design at Drexel University이다. 둘째, 국가직무능력표준(National

Competency Standards [NCS], n.d.)의 직무에 대해 분석하였다. 제직 의류, 편직 의류, 가죽모피, 패션소품, 한복 등의 패션 제품 생산과 관련한 5개 직무와 의류, 가죽모피, 신발, 패션소품의 유통관리에 대한 제품 유통 직무와 관련한 4개 직무를 분석하여 활용하였다. 셋째, 미국의 의류학회(International Textile Apparel Association [ITAA], 2008)가 제시한 고등교육 프로그램 Meta-goal의 내용을 분석에 활용하였다. 구체적인 분석내용은 패션산업, 인간행동과 외모, 미학과 디자인 프로세스, 글로벌 상호의존의 네 가지 분야에 대한 설명; 윤리와 사회적 책임, 비판적 사고와 창의적 사고, 전문성 개발의 세 가지 필요기술이다.

연구자는 위 분석 대상의 내용을 키워드를 중심으로 코딩하는 과정에서 연구자 간 교차점검을 실시하여 신뢰도와 타당도를 검토하였다. 교차점검은 키워드를 유사한 내용으로 범주화한 조직화의 과정에서 타당성을 점검하였다. 내용분석을 통해 1차적으로 6개의 전공역량을 도출했으며, 이를 중심으로 반구조화된 질문을 구성하여 전문가에게 미리 송부한 후 심층면접을 진행하였다. 전문가 심층면접에 참가한 연구대상의 정보는 <Table 1>과 같으며, 국내외 의류업체와 학계에 종사 중인 경력 23년에서 31년 사이의 전문가 6인을 대상으로 진행하였다. 본 연구의 목적이 앞서 언급한 바와 같이 패션디자인 및 머천다이징 전공역량을 설정하는 데 있다는 점을 감안하여 디자이너 및 머천다이어, 테크니컬 디자이너 등 관련 경력을 가진 교육자와 업계 종사자를 선정하였다. 질문 내용은 최근 패션산업의 변화내용, 도출된 전공역량과 직무능력의 연관성, 패션산업의 직무 환경에서 필요한 지식, 기능, 태도는 무엇인지에 대한 내용으로 구성하였다. 면접은 대면 또는 비대면으로 진행되었으며 2022년 1월부터 2월 사이에 진행되었다. 면접시간은 60분에서 90분 정도 진행되었다. 면접 내용은 전사한 후 핵심어를 도출했으며, 산출한 코딩 결과의 신뢰도와 타당도 확보를 위해 연구자 간 교차점검을 실시하였다(Creswell & Poth, 2016). 이를 통해 최종적으로 패션 관련 전공역량을 설정하였으며, 심층면접 참가자의 최종 확인을 거쳐 심층면접 분석결과와 신뢰성을 확보하였다.

Table 1.
In-depth Interview Subjects

대상자명	경력	직위	비고
A	27년	상무	머천다이저
B	26년	국내대학 교수	디자이너 경력
C	23년	미국대학 교수	테크니컬 디자이너 경력
D	27년	디자인 디렉터	디자이너
E	25년	총괄이사	바이어
F	31년	이사	디자이너

2. 연구윤리

본 연구는 연구대상자 선정부터 결과 분석에 이르는 연구 절차의 전 과정을 고려대학교 기관생명윤리위원회(IRB No. KUIRB-2022-0031-01)의 승인을 받아 실시하였다. 연구자는 연구참여자의 자발적 참여의사를 확인하기 위해 연구참여 설명서, 연구참여 동의서, 개인정보활용 동의서 등을 수집하였고 연구참여자들이 응답한 설문 조사 결과는 연구 자료로만 사용할 것을 밝혔다. 또한, 연구에 참여한 연구참여자들에게는 소정의 사례비를 제공하였다.

IV. 연구 결과

1. 내용분석을 통한 1차 전공역량 도출

자료의 내용분석은 국내외 패션 관련 전공의 홈페이지에 공개된 학과소개, 교육목표, 인재상, 교육과정 등의 내용은 물론, 국가직무능력표준(NCS)과 미국 의류학회(ITAA)의 고등교육프로그램 Meta-goal의 내용을 키워드 중심으로 코딩한 후 여섯 개의 핵심역량을 추출하였다.

분석 결과를 살펴보면, 국내 대학의 경우, 패션관련 전문지식, 협업과 의사소통, 국제적 경쟁력과 같은 역량을 공통적으로 강조하고 있으며, 융합 학문으로서 패션 교육의 중요성을 논하였다(<Table 2> 참고). 해외 대학의 경우, 창의성과 혁신 등을 강조하며 전문성을 갖춘 인재 양성에 방점을 두었다

(<Table 3> 참고). NCS의 경우에는 의사소통능력, 수리능력, 문제해결능력, 자기개발능력, 자원관리능력, 대인관계능력, 정보능력, 기술능력, 조직이해능력, 직업윤리의 하위 능력을 각 직무에 필요한 능력으로 연결하여 설명하였으며, ITAA의 Meta-goal은 패션산업, 인간행동과 외모, 미학과 디자인 프로세스, 글로벌 상호의존의 네 가지 분야에 대한 설명과 윤리와 사회적 책임, 비판적 사고와 창의적 사고, 전문성 개발의 세 가지 필요기술을 설명하였다. NCS 및 ITAA Meta-goal의 세부 분석 키워드는 <Table 4>와 같다.

내용분석을 통해 1차적으로 추출된 예비전공역량은 공감소통, 사회적 책임, 융합적 사고, 창의적 문제해결, 글로벌, 도전적 리더로 총 6개이다. 공감소통 역량은 상호 이해와 존중을 기반으로 타인과의 개방된 의사소통을 통해 공동체의 공유 가치를 이해시키고 설득하는 능력을 의미하며, 사회적 책임 역량은 사회정의를 위해 사사로운 이익보다 공익을 우선시하며, 공유가치 창출을 위해 자신의 역할과 소명을 다하는 능력을 의미한다. 융합적 사고 역량은 전공지식 및 다학제적 소양을 갖추고 여러 분야의 지식과 기술을 통합하여 새로운 융복합 지식을 창출하는 능력을 의미하며, 창의적 문제해결 역량은 새롭고 다양한 관점으로 진리를 탐구하고 독창적인 아이디어로 문제를 해결할 수 있는 능력을 의미한다. 글로벌 역량은 국제적 감각을 갖추고 글로벌 공동체와 지식 나눔과 협업을 통해 국제사회의 변화에 유연하게 적응하고 공헌하는 능력은, 도전적 리더 역량은 자유의지로 도전적인 목표를 설정하고 그에 대한 열의를 불러일으키도록 공동체에게 영향력을 발휘하는 능력을 뜻한다.

Table 2.
Analysis of Educational Goals of Fashion-Related Departments at Major Korean Universities

순번	대학명	핵심어
1	서울대	지식을 축적하고 확산, 세계적 경쟁력, 전문인, 섬유패션산업에 기여, 응용과학이자 종합과학
2	연세대	의류산업발전에 기여, 의류학을 발전시키고 패션산업을 이끌어 나갈 인재, 전문지식 습득, 의류산업의 제반현상을 과학적으로 분석하는 능력, 인간과 의류의 상호작용을 과학적으로 분석하고 인식할 수 있는 능력을 형성
3	연세대 (생활디자인)	인간과 환경의 상호작용, 창의적으로 제안, 통합디자인, 기초 조형과 디자인 이론, 전문디자인 지식, 통합디자인 등을 종합적으로 교육, 인간 생활문화의 비전 제시, 창의적 디자인을 기획 및 실현, 통합적 기획 교육, 전문인을 배출, 새로운 가치와 문화, 디자인 사고 기반 문제해결, 시대적 가치
4	이화여대	경쟁력을 지닌 패션 전문가, 실무중심형, 국제교육, 창의적 사고방식, 글로벌 경쟁력, 현장적응력 제고, 융합교육의 시너지, 산업연계
5	성균관대	패션 핵심 인재, 학문적·실문적 경쟁력, 글로벌 패션 산업
6	한양대	종합적, 이론과 실습 병행, 전문지식, 기능적·미적·경제적인 모든 문제를 취급, 다각적이고 유기적인 접근, 의생활 향상 도모, 전반적인 의복문화의 향상 및 발전
7	중앙대	창의적이고 체계적, 전문인이 갖추어야 할 실용적 지식, 미래지향적, 열린 사고 방식, 글로벌 패션인재양성
8	경희대	유연하게 대처, 지속 가능한 창의와 융합의 글로벌 패션 스페셜리스트 양성, 진취적·협동적·민주적인 인성과 소질을 갖춘 지도자, 4차 산업혁명을 대비하는 스마트 기술 융합, 산업실무형 인재, 글로벌 인재, 패션스타트업 지원, 창의와 융합, 스마트 기술, 빅데이터, 사회맞춤, 지속가능성
9	건국대	유능하며 독창성 있는 전문 인력, 글로벌 패션, 예술적·사회과학적·자연과학적인 접근방식을 통한 통합적 관점, 글로벌 창의 인재, 종합적, 창의, 문제해결, 소통, 리더십
10	국민대	시대의 정신과 문화, 전문인, 수공예와 테크놀로지, 조형표현과 구현 테크니, 인문사회, 예술, 미학, 역사, 심리에 대한 고찰, 현실적 비즈니스 감각의 조화를 포괄, 국제적 수준, 트렌드와 테크놀로지 환경에 능동적으로 대응, 글로벌 최고의 위상, 디자인 감각과 인문예술적 소양, 시대적 통찰력과 비판적 사고력, 낙천적 도전의식과 순수한 열정, 윤리의식과 포용적 리더십을 갖춘 균형잡힌 글로벌 패션 전문인, 현실적이고 미래지향적인 목표, 빛나는 도전과 성취를 독려, 가능성과 독창성
11	홍익대	패션을 아우르는 분야, 예술가로서 활동할 수 있는 능력, 고부가 가치를 창출하는 창작패션 분야를 주도, 전문적 교육, 자신의 개성을 강화

Table 3.
Analysis of Educational Goals of Fashion-Related Departments at Major Overseas Universities

순번	대학명	핵심어
1	Fashion Institute of Technology	creative and innovative leaders, global fashion industry, creative vision, professional, challenging field
2	Parsons	global, design thinking and creative problem-solving strategies, including social and environmental imperatives, create beautiful, sustainable, responsibly produced fashion, integrated approach, innovation and diversity, unlocking the power of apparel to spark systemic positive change in society, develop your design sensibility
3	Pratt Institute	self-reflection and engaged critique, students to seek beyond the conventional, innovative collections, international exchange programs and intensives abroad, innovative, diverse embodied approaches, sustainable practices, issues of justice, equity and social responsibility, leaders of the creative community
4	Iowa State University	innovator, creative and analytics, fashion influencer
5	University of Minnesota (Twin City)	theory and practice, human behavior, creative, critical, and technical thinking skills, practical, unique
6	Ohio State University	the world, integrate knowledge, communication—visualization and interpretation, worldwide
7	University of Texas at Austin	global, integrating academics and experiential learning, critical knowledge and the entrepreneurial skills to thrive as leaders, national and global competition, enhances human life and fosters sustainable economic and technological growth, intersections of environment, sustainability, and optimization

Table 3.
Continued

순번	대학명	핵심어
8	North Carolina State Univ. at Greensboro	broad scope of the industry and produces, global fashion career, consumer demand, professional business person, professional development opportunities, professional, leadership skills, professional development opportunities, global competencies, abroad
9	Central Saint Martins	different ways of thinking, making and doing, creative practice combines, imagine new futures, global challenges, uncertainty, using their compassion and vision, connected to others, beyond, beyond borders, global, work together, generate real, productive change
10	London College of Fashion	creative talent, reinvent the fashion industry, inclusive, inventive, assertive, challenge social and political agenda, skills, opportunities - and above all, the freedom - to put those ideas into practice, boundary-pushing research, unite, collaborations
11	Instituto Marangoni	professionals, creativity, professionalism, aesthetics, consumer voices, innovation, bicultural world, investigate new trends in the industry, a wide variety of essential business skills and knowledge, sustainability
12	Polimoda	expert and detailed training in the various fields
13	ESMODE	professionally, unique expertise, analyze
14	Royal Academy of Fine Arts Antwerp	experiment without limits, encouraged to push yourself creatively, professional, international, working and thinking together, traditional and innovative techniques
15	Bunka Fashion College	professional, broad range of fundamental and and professional knowledge, international, expertise
16	National Institute of Fashion Technology	deep disciplinary knowledge, problem solving, leadership, communication and interpersonal skills, personal health and well-being, diverse, world-class talent, collaborative environment, free exchange of ideas, where research, creativity, innovation, and entrepreneurship can flourish, ensuring individuals can achieve their full potential, regionally, nationally, and globally
17	Westphal College of Media Arts & Design at Drexel University	leaders, rapidly changing creative industries, community of creatives, professionals, ability to develop their own creative pursuits and passions, co-op program

Table 4.
Keywords Extracted from NCS and ITAA Meta-goals

순번	대상	핵심어
1	NCS	경청, 기초외국어, 문서이해, 문서작성, 의사표현, 기초연산, 기초통계, 도표분석, 도표작성, 문제처리, 사고력, 경력개발, 자기관리, 자아인식, 물적자원관리, 시간자원관리, 예산자원관리, 인적자원관리, 갈등관리, 고객서비스, 리더십, 팀워크, 협상, 정보처리, 컴퓨터활용, 기술선택, 기술이해, 기술적용, 경영이해, 국제감각, 업무이해, 조직체제이해, 공동체윤리, 근로윤리
2	ITAA Meta-goal	human; communicate ideas; ethically; support quality of life, social responsibility, and sustainability; ethics; contribute to organizations in the global textile and apparel complex; creative, knowledgeable, and effective professionals; professional attitudes and skills; nature of the industry and the theories, concepts, principles, and processes; various industry sectors; social, economic, and political boundaries; dynamic and diverse; diverse industry opportunities; use the design process to create; diverse perspectives; critical and creative thinking skills; problem solving; intra and inter-cultural interactions; socio-cultural, and psychological factors in aesthetic expression; global; culturally diverse environments; critique one self and others constructively; team members and leaders

2. 심층면접을 통한 전공역량 내용 확인

전문가들은 최근 패션산업의 주요 변화를 Covid-19 이후 사회의 변화, 소비자의 다양화 및 소비자 라이프 스타일의

변화, 온라인 중심의 유통의 변화, 디지털화를 주요 쟁점으로 꼽았다.

예전에는 트렌드를 제시를 했어요. 이게 유행이에요. 그리고 옷을 막 똑같이 만들거나 아니면 그것들을

많이 했는데, 지금은 그게 아니라 소비자가 뭘 쫓아 가고 있는지를 바라보고 그 끝에서 물건을 만들거나 그 끝에서 어떤 머천다이징 행위라든가 아니면 마케팅 행위를 하고 있는 거예요. 그러니까 예전과 다르게 주도권이 브랜드에서 소비자한테 이동을 해버리는 (A)

패션산업 변화 중에서 지금 유통의 변화가 가장 크죠 유통의 환경이 바뀌고 있고 또 한편 그 환경 과 형태가 바뀌는 가운데 소비자들이 또 그 기존에 저희가 이렇게 예측할 수 있는 수준의 변화를 변화 속도가 굉장히 빨라졌다고 해야 될까요? 그래서 산업의 가장 큰 변화는 소비자와 유통 환경 이런 부분들인 거 같아요. (B)

요즘은 그래서 많이 전체적인 구조가 많이 바뀐 거 같아요 전 세계에 다 영향을 주는 거지만 뭐 당연히 covid 영향이 중요하다고 생각하구요 그것과 관련해 글로벌 sourcing 프로덕션 이런 게 다 영향을 주는 거가 큰 거 같아요. 그리고는 당연히 digitalization 디지털화되는 게 큰 영향을 줘서 뭐 NFT, 요즘 저희도 학생들이 NFT 되게 관심 많거든요. 그래서 메타버스랑 NFT해서 뭐 어떻게 생산해서 옷 팔지 그런 거 관심 많고 그래서 당연히 digitalization하고 covid, covid가 definitely boost해서 digitalization을 빨리 더 하게 해서 그런 영향이 많이 큰 거 같아요. (C)

요즘에 환경이 많이 변화하고 있어서 사실은 이제 패션산업에서 이 코로나 팬데믹 이후로 오프라인 매장에서 보다 온라인에서 이루어지는 행위들이 훨씬 많아진 거 같아요. 근데 사실은 코로나 이전에 이미 그렇게 변화가 시작되고 있었는데 그게 코로나로 인해서 훨씬 더 가속화되고 그다음에 그 비중이 이제 많이 옮겨졌다고 보이거든요. (D)

라이프 스타일이 굉장히 많이 변화했기 때문에 고객들이 니즈도 달라졌고 그다음에 이제 필요로 하는

품목이라든지 그런 거가 굉장히 많이 바뀐 거 같아요. (D)

또한, 앞서 제시한 6가지 예비전공역량에 대해 전문가들은 공통적으로 필요성을 인정하였다. 전문가 심층면접의 내용은 전사 후 코딩하여 내용을 분석하였으나 특정 중요 내용을 살펴보면 다음과 같다. 공감소통 역량과 관련해 유관부서와의 협업과 설득, 팀워크 활동, 효율적이고 명확한 의사소통, 서로의 이해관계를 맞춰 나가는 것에 대한 중요성이 언급되었다.

의견을 도출하는 과정 내에서 사실 회의가 굉장히 많고 내가 디자인을 하지만 머천다이징이랑 마케팅 이랑 특히 이제 제일 중요한 그 물건을 팔아야 되는 영업부서하고의 의견을 나눴을 때 내가 바라보고 있는 업무적인 특성을 유관 부서에 이해할 수 있게 설득하는 것도 사실 제일 중요하거든요. (A)

패션이야말로 개인이 혼자 일하는 게 아니고 팀워크 해야 되니까 그리고 팀워크라는 게 국내 한 그 인하우스 사람들만 팀워크 하는 게 아니라 그 아웃사이드에 있는 그 관계된 모든 사람들 (C)

공감 소통이라는 건 굉장히 이제 제가 해를 거듭할수록 굉장히 중요한 덕목이라 일거란 생각이 들고 그니까 소통 공감 소통 그니까 다른 부서라든지 아니면 같은 부서 안에서도 명확한 소통이 이루어질려면 아무래도 뭐 공감을 하면 그니까 서로 그 정확한 소통이 효율적인 소통을 하려면 공간 소통이 이제 필수적인 역량이라는 생각은 들고요 (D)

아무리 훌륭한 그 크리에이티브 디렉터가 있고 디자이너가 있어도 그거를 서로 서로에게 설득시키고 그 전체에 완성된 결과를 위해 각 다른 파트의 사람들이 움직여서 공감을 하고 서로 동의를 하고 이렇게 움직여야 되는 부분이 엄청 크거든요. (E)

사회적 책임 역량은 윤리 의식을 바탕으로 ESG 경영과 관련한 이슈 등 최근 지속가능성, 동물보호 등의 이슈들의

중요성이 언급되었다:

ESG 경영이니 아니면 환경적인 경향이니 이런 거에 대해서 굉장히 많이 노출이 되어 있고 소비자들도 괜히 인식이 되어 있기 때문에 이 어떤 프로모션을 진행한다면가 (A)

환경 문제라든지 뭐 동물 문제 동물 학대 문제라든지 그런 이슈들이 있기 때문에 그런 이슈들에 대한 (B)

윤리의 지식을 갖고 있는 이런 것들이 요즘 되게 중요한 요소기 때문에 이해하고 (F)

심층면접에 참여한 전문가들은 융합적 사고 역량과 창의적 문제해결 역량을 동일한 내용으로 보았다. 비판적이고 융합적인 사고를 통해 새로운 아이디어를 제시하고 문제를 해결할 수 있다는 의견이 지배적이었다. 이에 따라 본 연구자는 융합적 사고와 창의적 문제해결 역량의 내용을 통합하는 방안을 강구하였다:

융합적 사고하고 그다음에 창의적 문제 해결이 있더라고요. 저는 사실 이걸 같이 봤거든요. 네 그래서 창의적 문제 해결이 이제 새롭고 다양한 관점으로 진리를 탐구하고 독창적인 아이디어 문제를 해결할 수 있는 능력인데 사실 어떻게 보면 저희 현업에서는 이걸 같이 보는 거예요. (A)

창의적으로 문제해결 능력은 그야말로 대학에서 어떻게 경험하고 그 기간을 지내느냐에 따라서 그 능력의 편차가 큰 그런 역량을 생각이라 뭐 생각이 들어요. 그래서 교육에서는 정말 이 독창적인 아이디어로 문제를 해결할 수 있는 어떤 그 좋은 방법들 예 그 방법들을 좀 만들어 내야 된다고 생각해요. (B)

크리틱 영역, 비판적 사고력이라고 생각합니다. 모든 사물이나 현상이나 뭐 예 뭐 사회의 변화 이런 것들을 바라볼 때 그것을 수동적으로 그냥 받아들이는 게 아니라 뭔가 혼자서라도 비판해보고 그냥 뭔가 다른 부분들을 고려해 보고 그러면서 하나의 정보를

받았지만 그 하나의 정보에 가둘 수 있는 가치들을 키워나가는 (B)

세상이 너무 금방 변화하니까 거기에 맞춰서 다 수업을 해 줄 순 없으니까 애들이 그 변화에 맞출 수 있는 능력을 자신이 개발할 수 있어야 될 거 같아요. critical thinking analysis, creative thinking 그거를 하지 못하면 아무리 변화가 돼도 수업으로 다 가르쳐 줄 수 있는 건 아니니까 (C)

어차피 이게 디자인 패션디자인이라는 게 비즈니스이기 때문에 사회와 다 연관되어 있는 거고 판매를 하려면 그 사람들의 현재 라이프스타일의 흐름, 사회적 환경 전반적인 내용에 대한 이해하고 있어야 되고 그리고 또 실제로 이거를 상품을 구현해내는 과정에 있어서도 굉장히 여러 가지 과정이 들어가는데 이게 그니까 융합적인 사고를 하지 않으면은 어쨌든 진행할 수가 없어요. (D)

어떤 문제든지 간에 문제를 풀어나가는 데 있어서 창의성이라는 그런 사고력이 적용되지 않는 문제 해결은 없다고 생각이 되거든요. (D)

이러한 과정에서 패션과 관련한 전문가적 사고의 중요성이 강조되었다. 패션 산업 전반에 대한 이해와 트렌드, 소재, 구성학 등과 관련한 내용을 이해하고 지식을 갖추는 것이 패션디자인 및 머천다이징 전공역량에 필수적인 요소로 확인되었다. 따라서 본 연구에서는 전문가적 사고를 하나의 역량으로 규정하였다:

세계적으로 유명한 디자이너의 흐름이나 컬렉션 쇼 같은 거랑 분명히 그건 기본적으로 정보를 습득해야 되는 (A)

패션 전문지, 전문 매체 이런 것들을 정기적으로 보면서 네 업계동향을 파악하고 트렌드를 파악하고 이런 것들 (B)

industry에 대한 이해가 있어야 되고 그리고 fit 같은 거, product development, textiles 당연히 알아야 되고 market research, 소비자에 대한 sensitivity, trend에 대한 이해, global sourcing이나 trade information도 당연히 (C)

화학은 정말 꼭 알아야 되는 게 이게 어떻게 섬유의 저런 성질을 가지게 되는지 물론 그거 모르고 화학적인 그런 기본 지식을 모르고 실크는 이런 특성이 있어 뭐 옳은 저런 특성이 있어 라고 알 수도 있지만 그 백그라운드를 알고 가는 건 좀 다르더라고요. (D)

글로벌 역량과 관련한 내용으로는 타 문화에 대한 개방성과 정보 습득능력, 외국어 스킬 등에 대한 논의가 언급되었다. 서로 다른 나라의 그런 문화라든지 패션이라든지 변화라든지 이런 거에 대해서 꼭 패션뿐만 아니라 어떤 라이프 스타일에 대한 그런 교류 같은 거는 기본적으로 패션에서 되게 중요한 부분인 거 같아요. (D)

국제적 감각을 키우고 네 사실 굉장히 약간 제너럴한 애한테 기본적으로는 언어가 되면서 약간 오픈 마인드 그냥 뭐 각 나라가 다 다르잖아요. (E)

마지막으로 도전적 리더 역량은 변화를 주도하는 능력으로 목표를 설정하고 열정적인 태도로 노력하는 자세를 의미한다. 우리 학생이 바로 졸업해서 리더가 바로 되지는 않지만 그 리더 교육이라는 것이 리더가 되었을 때는 절대 할 수 없는 거라는 거죠 리더가 되었을 때 본인이 리더로서 갖춰야 될 것들을 자기는 그동안 한 번도 경험해보지 못한 거죠. (B)

예를 들면 패션 브랜드를 예를 들면 브랜드는 성장기가 있고 정점을 찍고 다시 쇠퇴기가 있잖아요. 그 쇠퇴하는 브랜드를 다시 지속 가능하게 만들려면 변화가 꼭 필요한데 그 변화는 도전적 리더만을 할 수 있다고 생각이 됩니다. (D)

1차적으로 제시된 6개의 역량 이외에 추가로 패션 산업에 진출하기 위해 학생들이 갖춰야 할 역량에 대해서 E는 디지털 역량을 언급하였다. 디지털 마케팅 분야의 역할이 매우 커지는 현재 업계 상황을 고려하여 브랜드 기획에서부터 디지털 콘텐츠 환경에 대한 이해의 필요성을 제기하였다. 시대적 요구도와 맞물려 패션을 전공하는 학생들에게 새로운 전문가적 지식으로 그 중요성이 강조될 수 있어 본 연구에서는 새로운 역량으로 규정하지 않고 전문가적 사고에 포함하였다.

종합하면, 학계 및 산업계 전문가 인터뷰를 통해 1차적으로 제시된 6개의 예비 전공역량을 검증한 결과 6개의 전공역량은 패션 전공을 통해 성취할 필요성이 있는 역량임이 검증되었다. 다만, 융합적 사고와 창의적 사고의 연계성에 대해 논의한 전문가들의 의견을 반영하여 창의융합적 사고 역량을 새롭게 설정하여 최종적으로 6개의 전공역량을 도출하였다. 각 역량에 대해 전문가 인터뷰에서 제시한 키워드는 다음과 같다(Table 5).

3. 최종 설정 전공역량

분석 결과 패션디자인 및 머천다이징 전공에 필요한 핵심 역량 여섯 개를 도출하였다. 핵심역량은 공감소통, 사회적 책임, 전문가적 사고, 창의융합적 사고, 글로벌, 도전적 리더 역량으로 나타났다(Table 6). 첫째, 공감소통 역량은 시대의 흐름에 따른 패션산업과 의생활의 가치 변화에 공감하고 상호 이해와 존중을 바탕으로 명확한 의사소통을 통해 성공적으로 협업을 진행하는 능력으로 유관부서와의 업무 협업, 공동체 내 의사소통, 타인과 타 직무에 대한 이해, 이해관계를 맞춰 설득하고 동의를 얻는 과정 등을 이룰 수 있는 역량이다. 둘째, 사회적 책임 역량은 지속가능한 패션산업과 의생활의 가치를 실현하고, 사회의 긍정적 변화에 기여하는 능력이다. 지속가능성의 사회, 환경, 경제의 각 관점에서 패션기업의 ESG 경영, 디자인 저작권 이슈, 기업의 이윤추구와 지속가능성 고려, 봉제업체나 협력업체와의 상생 문제 등을 아우른다. 셋째, 전문가적 사고 역량은 패션산업과 의생활에 대한 전문적 지식과 기술을 갖추고 시대의 변화에 맞춰 스스로 발전시키는 능력이다. 이는 섬유와 텍스타일을 바탕으로 디자인과 비즈니스적

Table 5.
In-depth Interview Keywords

전문가	역량	심층면접 키워드
A	공감소통	유관부서 업무 이해, 유관부서 설득, 디자인+마케팅+영업, 광고 아이디어 제시, 세대 통합, 다양한 개인 및 업체와 협업, 시장 변화 캐치, 다수 회의 참가, 조직 문화 내 의견 도출, 다양한 개인 및 업체와 협업
	사회적 책임	브랜드의 ESG 이슈, Copy issue, 대기업과 스타트업의 협업(효성의 리첸 사례)
	전문가적 사고	소비자 분석(세분화), 시장 변화 캐치, 업무의 통합, 디자인+머천다이징+소비자, 디자인+재고관리+판매 예측+이익산출, 전문 자료 습득 및 분석, 컬렉션 기초자료, 국내의 패션 정보 흐름 파악, 경험과 경력을 바탕으로 한 정보력, 업무에 따른 기술, 결과 분석 능력 및 원인 파악, 업무 플로우에 대한 이해
	창의융합적 사고	소비자 분석(세분화), 시장 변화 캐치, 업무의 통합, 디자인+머천다이징+소비자, 디자인+재고관리+판매 예측+이익산출, 사회 이슈에 대한 관심, 정보수집 능력, 여러 부서의 업무 경험, 디자인+마케팅+영업, 광고 아이디어 제시, 다양한 경험 기반 창의적 사고, 결과 분석 능력 및 원인 파악, 경험 기반 창의적 사고, 스타트업 대표같은 마인드, 수익 관리, 서비스 관리 및 경험을 통한 문제해결, 소비자 데이터 분석, 전문 자료 분석, 해외 트렌드와 국내 소비자 사이의 조율
	글로벌	브랜드의 ESG 이슈, 전 세계적 흐름
B	도전적 리더	스타트업 대표같은 마인드, 꾸준한 성장, 경험과 경력을 통해 꾸준히 준비, 실패 개선, 인내를 통한 다양한 경험, 경험을 통한 반쯤 시스템 변경, 대기업과 스타트업의 협업(효성의 리첸 사례), 회사 내 의견 제시, 적극성
	공감소통	사람 간 협업, 타자와 의견 공유, 사회 흐름과의 공감, 대화 주도, 비평, 주변 환경에 대한 관심, 공동체 내 의사소통
	사회적 책임	환경문제 이슈, 동물학대 이슈, 사회적 책임
	전문가적 사고	소비자 분석 및 예측, 패션디자인 전공 관련 스킬 및 이해, 역사교육, 업무에 따른 기술, 업계 동향, 패션 전문지나 전문 매체를 통한 업계 동향 파악, 트렌드 파악, 의복의 구조나 구성법 등 전문 지식 안목, 일러스트나 도식화를 비롯한 기술
	창의융합적 사고	소비자 분석 및 예측, 다양한 분야의 교육, 통찰력, 확산적 사고, 인문학적 교양, 독창적 사고, 비평(크리틱), 사회현상을 비롯한 다양한 것에 대한 비판적 사고, 사물을 바라보는 다양하고 독특한 시각, 문제해결 능력
C	글로벌	온라인 시대 타 문화에 대한 이해, 세계적 흐름 파악
	도전적 리더	맡은 바 책임(막내로서도 리더의 역할 가능), 반복된 활동을 통한 깨우침 및 변화 발견, 목표하는 바를 이루고자 하는 노력, 고집 관철, 비수용적 태도, 신선함을 불러 일으키는 역할, 본인의 경험 전파
	공감소통	팀워크, 내외부인력, 존중, 사회변화, 언어적 의사소통
	사회적 책임	사회적책임, 지속가능성
	전문가적 사고	국제 정세, 무역 규제, 패션산업에 대한 이해, 기초 지식, 전공관련 지식, 소비자에 대한 이해, 텍스타일, 포토샵 및 일러스트레이션 등 컴퓨터 스킬, 의복구성 및 패턴
D	창의융합적 사고	패션의 디지털화, 교양 교육, 기초 지식, 각각의 지식을 연결하는 능력, 변화에 맞출 수 있는 능력, 개방성, 융통성, 창의적 사고 분석, 새로운 문제에 대한 새로운 해결책 제시, 문제해결(뫼트 이슈, 소싱 등), 주어진 문제 해결
	글로벌	글로벌 마켓에 대한 이해, 국내외 영향, global sensitivity, cultural sensitivity, 국제 정세, respect other people, world togethe
	도전적 리더	목표 설정 후 달성을 위한 노력, 도전적 리더와의 만남, 멘토링 프로그램, 사회변화(디지털화 등)
D	공감소통	협업, 효율적이고 명확한 소통, 변화에 대한 이해, 의견 공유, 타인 및 타 직무에 대한 이해, 협업에 대한 이해
	사회적 책임	지속가능성, 고객의 관심을 이끌어 내는 역할, 소재사용, 기업의 이윤추구와 배제되거나 환경과 윤리 고려, 봉제업체 및 협력업체와의 관계

Table 5.
Continued

전문가	역량	심층면접 키워드
E	전문가적 사고	비즈니스적 관점, 사회 전반의 이해, 패션상품 구현 과정, 패션디자인에 대한 이해, 브랜드 쇄신, 구조적 논리, 프레임이나 단계에 따른 기획, 업무 플로우에 대한 이해, 패션 산업계의 역사, 디자인사(동시대 유의미한 브랜드나 기업 사례), 컨셉도출, 일러스트레이션, 도식화, 소재
	창의융합적 사고	사회 전반의 이해, 패션상품 구현 과정, 비즈니스 구현, 논리적 사고, 구조적 논리, 다양한 기초 지식, 폭 넓은 사고, 타 직무에 대한 이해, 협업에 대한 이해, 창의성, 디자인 변화, 상품 구성 변화, 상품 기획 변화, 변치 않는 부분을 지켜나가면서 끊임없이 변화시키는 새로운 방법 모색, 국내 브랜드의 글로벌화라는 문제, 브랜드 쇄신, 프레임이나 단계에 따른 기획
	글로벌	글로벌, 다른 나라 문화, 나라별 라이프스타일과 지역적 특성 이해 국내 브랜드의 글로벌화, 다름을 인정하는 태도, 개방성
	도전적 리더	지속가능성 이슈를 통한 사회변화, 쇠퇴하는 브랜드의 쇄신
	공감소통	사회현상 이해, 설득과 동의, 공감, 이해관계를 맞춰 나가는 것
	사회적 책임	환경문제 이슈, 개인의 사회적 책임 고려, 개인의 사명감, 소속 회사의 지향점, 사람 중심 지속가능성
	전문가적 사고	사회현상 이해, 구조적 이해, 섬유 및 텍스타일, 염색 공법, 모티브 활용, 새로운 비즈니스, 색에 대한 이해
	창의융합적 사고	기초 학문, 연관 지식, 통합적 사고, 가구 및 인테리어 패브릭을 통한 컬러 조사, 다양한 인풋을 통한 아웃풋, 모티브 활용, 연결, 새로운 비즈니스 도출, 큰 그림을 보는 능력, 인문학적 소양, 끊임없이 무언가를 알아보려는 태도, 나의 업무가 미치는 영향과 상호작용 고려, 사고력(생각하는 힘), 다른 문화권 실패 사례 도입, 새로운 방법 모색, 새로운 것을 추구, 호기심
	글로벌	각 문화권 별 고유성 이해, 개방성, 편견 없는 수용
	도전적 리더	개인의 목표 설정, 목표 달성을 위한 노력, 본인의 시간과 열정을 투자, 개인의 사명감, 개인의 비전 제시, 도전 의지, 새로운 것의 추구
	공감소통	협업, 설득과 이해, 내외부 소통, 변화에 민감, 사회환경 변화 이해
	사회적 책임	온난화, ESG
F	전문가적 사고	디지털 산업 변화에 대한 이해, 트렌드에 대한 이해, 콘텐츠 이해 및 생성, 마케팅, 생산, 영업 등에 대한 이해, 변화된 환경과 이러한 환경에 적용할 새로운 지식
	창의융합적 사고	패션비즈니스 전반에 대한 이해, 새로운 아이디어를 산업에 적용, ESG 적용, 디지털 변화 적용, 변화 트렌드 적용, 전도현상(콘텐츠를 만들고 그에 맞는 옷 생산), 전통적 생산 순서 탈피, 새로운 아이디어, 새로운 관점으로 보기, 수용하는 태도, 개방적인 태도, 새로운 관점을 통한 문제해결
	글로벌	타 문화에 대한 이해
	도전적 리더	패션벤처(도전), 수용하는 태도, 개방적인 태도

Table 6.
Fashion Design & Merchandising Major Competencies and Contents

역량	내용
공감소통	시대의 흐름에 따른 패션산업과 의생활의 가치 변화에 공감하고 상호 이해와 존중을 바탕으로 명확한 의사소통을 통해 성공적으로 협업을 진행하는 능력
사회적 책임	지속가능한 패션산업과 의생활의 가치를 실현하고, 사회의 긍정적 변화에 기여하는 능력
전문가적 사고	패션산업과 의생활에 대한 전문적 지식과 기술을 갖추고 시대의 변화에 맞춰 스스로 발전시키는 능력
창의융합적 사고	패션산업과 의생활에 대한 다양한 정보와 지식을 통합적으로 이해하여 사고를 확장하고, 비판적이고 논리적인 시각으로 문제에 대한 새로운 해결방안을 제시하는 능력
글로벌	타문화에 대한 이해와 국제적 감각을 바탕으로 글로벌 경쟁력을 갖추어 패션산업과 의생활 발전에 기여하는 능력
도전적 리더	도전적인 목표를 설정하고 자기주도적 성장을 통해 패션산업과 의생활의 변화를 주도하는 능력

관점, 업무 플로우, 소비자 분석, 국내외 패션 정보 흐름과 트렌드 분석 능력 등을 비롯한 IT 및 스마트 기술에 대한 습득 등을 의미한다. 넷째, 창의융합적 사고 역량은 패션산업과 의생활에 대한 다양한 정보와 지식을 통합적으로 이해하여 사고를 확장하고, 비판적이고 논리적인 시각으로 문제에 대한 새로운 해결방안을 제시하는 능력이다. 다양한 경험과 기초지식을 바탕으로 새로운 아이디어를 제시하고 통찰력을 바탕으로 문제를 해결하는 능력을 포함한다. 다섯째, 글로벌 역량은 타 문화에 대한 이해와 국제적 감각을 바탕으로 글로벌 경쟁력을 갖춰 패션산업과 의생활 발전에 기여하는 능력이다. 영어 능력을 바탕으로 글로벌 마케팅에 대한 이해, 다른 문화권 고유의 특성을 이해하고 수용하는 능력, 다름을 받아들이고 인정하는 태도 등이 이에 해당한다. 마지막으로 도전적 리더 역량은 도전적인 목표를 설정하고 자기주도적 성장을 통해 패션산업과 의생활의 변화를 주도하는 능력이다. 열정을 지닌 적극적인 자세, 목표 달성을 위한 노력, 개방적이고 능동적인 태도, 포용적 리더십 등을 포함한다.

V. 결론 및 제언

교육을 통해 학생이 학업과 직업, 생활에서 과업과 역할을 능숙하게 수행할 수 있도록 하는 것은 국가경쟁력에 기여하는 바가 상당하기에 역량 기반 교육의 필요성이 강조되어 왔다. 패션 관련 전공 분야에서도 패션산업체의 뉴 노멀을 설정하고 변화에 대응하기 위해 새로운 전공역량을 설정할 필요성이 제기되었다. 이러한 사회적 요구와 대학 내 환경 변화를 바탕으로 본 연구에서는 역량 기반 교육을 위한 패션디자인 및 머천다이징 전공역량을 설정하였다.

첫째, 국내외 대학과 NCS, ITAA의 Meta-goal을 분석한 결과, 패션관련 전문지식, 협업과 의사소통, 국제적 경쟁력, 창의성과 혁신, 융합학문, 디자인 프로세스, 글로벌 상호존중, 윤리와 사회적 책임 등이 도출되었다. 이를 바탕으로 논의된 6개의 전공역량은 공감소통, 사회적 책임, 융합적 사고, 창의적 문제해결, 글로벌, 도전적 리더이다.

둘째, 전문가 심층면접을 통해 6개의 전공역량에 대해 검토한 결과, 융합적 사고와 창의적 문제해결은 유사성을 지닌 내용으로 파악되어 패션관련 전문가적 사고를 분리하여 융합적 사고와 창의적 문제해결을 통합하였다. 이를 통해 제시된 패션 관련 전공역량은 공감소통, 사회적 책임, 전문가적 사고, 창의융합적 사고, 글로벌, 도전적 리더이다. 새롭게 제시된 역량은 기존 패션관련 역량을 제시한 선행연구의 결과와 유사성을 보인다. 특히 Jang(2018)은 문제해결, 리서치, 대인관계, 자기계발로 역량을 제시하였는데 문제해결과 리서치가 전문가적 사고와 창의융합적 사고와 내용이 유사하며, 대인관계가 공감소통, 자기계발이 도전적 리더와 그 맥락을 같이 한다. Kim과 Oh(2023)가 제시한 역량은 전문가적 사고와 창의융합적 사고에 해당되는 내용으로 구성되어 있으며, Oh(2024)가 제시한 전공역량은 본 연구에서 도출한 역량 중 전문가적 사고에 해당하는 내용뿐이다. 따라서 본 연구에서 도출한 패션 관련 전공역량은 전공과 관련한 인지적 영역 뿐만 아니라 기술 및 태도와 관련한 내용도 상당하여 그 의미가 크다 할 수 있다.

역량 기반 교육의 중요성이 교육과정, 교수학습, 교육평가의 각 과정에서 강조되고 있다는 점에서 본 사례 연구가 패션디자인 및 머천다이징 관련 전공의 교육 방향에 시사하는 점이 클 것으로 기대된다. 또한 본 연구는 현재 패션 분야의 좀 더 많은 대학과 그 안의 다양한 세부 전공의 교육과정이 추구하는 역량을 충분히 고려하지 못했다는 한계점이 존재한다. 시대적 요구에 부합하는 역량 설정과 이를 달성하기 위한 교육과정 수립은 환류 체계 구축을 위한 중요한 시도로 향후 좀 더 폭넓은 현행 교육과정에 대한 자료 분석을 바탕으로 새로운 교육과정의 개발 및 실행, 학생들의 전공역량 수준 향상이 이루어지는 선순환 구조를 위한 후속 연구 진행이 필요하다.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declare no conflict of interest with respect to the authorship or publication of this article.

참고문헌

- Alssid, J. (2016, January 20). *5 best practices for building a competency-based education program*. Association for Talent Development. <https://www.td.org/Publications/Blogs/Learning-Executive-Blog/2016/01/5-Best-Practices-for-Building-a-Competency-Based-Education-Program>
- Baek, K-H. (2021). A study on restructuring major curriculum of the department of Chinese classics education based on major competency. *Dong-Bang Korean Chinese Literature Society*, 66, 441-466. <https://doi.org/10.17293/dbkcls.2021.88>
- Braglia, M., Marrazzini, L., Padellini, L., & Rinaldi, R. (2020). Managerial and Industry 4.0 solutions for fashion supply chains. *Journal of Fashion Marketing and Management*, 25(1), 184-201.
- Choi, J. Y. (2019, November 6). *미래사회변화와 고등직업교육의 혁신* [Future social change and innovation of higher vocational education]. University News Network. <https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=221675>
- Choi, S., Jung, J-H., & Jung, S. W. (2016). Concept and procedures of qualitative content analysis. *Journal of Qualitative Inquiry*, 2(1), 127-155.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107-115. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x>
- Gerstein, M., & Friedman, H. H. (2016). Rethinking higher education: Focusing on skills and competencies. *Psychosociological Issues in Human Resource Management*, 4(2), 104-121.
- Gil, N. (2015). The world's top 10 fashion schools for undergraduates. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/education/gallery/2015/aug/24/the-worlds-top-10-fashion-schools-for-undergraduates-in-pictures>
- Hwang, J.-Y., Lee, K.-N., Park, K.-M., & Choi, J.-E. (2021). Derivation of common core competencies in major fields based on the educational goals of a 4-year university: A case study of “C University” in Korea. *The Korean Institute of Industrial Educators*, 46(1), 208-228. <https://doi.org/10.35140/kiiedu.2021.46.1.208>
- International Textile and Apparel Association (2008). *ITAA Four-year baccalaureate program meta-goals 2008*. <https://itaonline.org/page/Metagoals>
- Jang, N. (2018). Fashion designer competency modeling. *Fashion & Textile Research Journal*, 20(4), 369-378. <https://doi.org/10.5805/SFTI.2018.20.4.369>
- Jun, B. E., & Shin, D. C. (2021). The power of 4th industrial revolution in the fashion industry: what, why, and how has the industry changed? *Fashion and Textiles*, 8(1), 1-25. <https://doi.org/10.1186/s40691-021-00259-4>
- Kim, H. S., & Kang, J. E. (2023). Exploring reorganization of major competency system based on analysis of needs of pre-service early childhood teacher. *Journal of Holistic Education*, 27(4), 307-326. <https://doi.org/10.35184/kshce.2023.27.4.307>
- Kim, J. Y., & Oh, H. J. (2023). A case study for the development of a competency-based fashion design curriculum in Gwangju metropolitan city and Jeollanam-do. *Human Ecology Research*, 61(4), 585-598. <https://doi.org/10.6115/her.2023.038>
- Kim, M., & Yim, E. (2023). Curriculum design for digital fashion film making. *Fashion and Textile Research Journal*, 25(4), 429-438. <https://doi.org/10.5805/SFTI.2023.25.4.429>
- Korea Institute of Design Promotion (2018). *2018 디자인산업 인력 수급 실태 및 교육훈련 수요 조사 결과 보고서* [2018 design industry human resources supply and demand status and education and training demand survey results report]. Seoul: Korea Institute of Design Promotion.
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Kwon, S.-H., & Son, H.-J. (2021). The phased linkage in interdisciplinary education plan for sustainable design: Focused on fashion and interior design curriculum. *Journal of Communication Design*, 76, 234-247. <https://doi.org/10.25111/jcd.2021.76.17>
- Lee, H. (2022). Modelling of the major competencies and developing of competency indicatives for Korean medicine colleges. *Journal of Teaching & Learning Research*, 15(4), 57-84.
- Lee, S. Y. (2019). *A study on the OECD DeSeCo and education*

- 2030 project: Some implications for school education. Unpublished master's thesis, Seoul National University of Education, Seoul, Korea.
- Lee, S.-E., & So, K.-H. (2019). Analysis of change trends on OECD's competencies frameworks for curriculum redesign: Focused on 'Education 2030'. *The Journal of Curriculum Studies*, 37(1), 139-164.
- Lim, H. (2022). A proposal of an educational program based on case analysis of fashion in the metaverse. *Journal of Fashion Design*, 22(4), 1-17. <http://dx.doi.org/10.18652/2022.22.4.1>
- Lim, S. O., & Lee, J. Y. (2024). An exploratory study on the development and validation of a major competency diagnosis tool in the department of social welfare: Focusing on the case of U University. *The Journal of Welfare and Counselling Education*, 13(1), 185-215. <https://doi.org/10.20497/jwce.2024.13.1.185>
- Min, S. Y., & Lee, J. H. (2024). Adapting fashion design education to the digital era: A comparative study of curriculum evolution in local and international universities before and after COVID-19 (2019-2022). *Journal of Fashion Design*, 24(1), 53-70. <http://dx.doi.org/10.18652/2024.24.1.4>
- National Competency Standards (n.d.). *Sectoral qualifications framework*. <https://ncs.go.kr/sqf/index.do>
- Oh, B. (2024). Validation study of fashion design major competency diagnostic tool. *Journal of Next-generation Convergence Technology Association*, 8(5), 1257-1263. <https://doi.org/10.33097/JNCTA.2024.08.5.1257>
- Oh, B., & Kwon, Y. A. (2024). Validation of engineering major competency diagnostic tool: A case study in the medical engineering field. *Journal of Next-generation Convergence Technology Association*, 8(2), 431-438. <https://doi.org/10.33097/JNCTA.2024.08.2.431>
- Park, S., & Park, J. (2023). A study on how to standardize design forms for the development and implementation of major competency-based curriculum in universities. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 23(22), 727-744. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2023.23.22.727>
- QS Top University (2021). *QS world university rankings by subject 2021: Art & design 2021*. QS World University Rankings. <https://www.qschina.cn/en/university-rankings/university-subject-rankings/2021/art-design>
- Seol, Y.-K. (2020). Transformational competency-based education according to future-oriented educational design plans. *Korean Journal of General Education*, 14(3), 25-38. <http://doi.org/10.46392/kjge.2020.14.3.25>
- Shon, M. H. (2006). Competence, and everydayness of practical knowledge as its practical foundation. *The Journal of Curriculum Studies*, 24(4), 1-25.
- Son, S. N., Kim, I. Y., Song, H. S., Lee, J. S., & Choi, Y. J. (2021). Competency-Based education and core competencies in higher education. *Korean Journal of General Education*, 15(1), 11-30. <https://doi.org/10.46392/kjge.2021.15.1.11>
- Son, Y., & Shin, S. (2020). A case study on competency-based curriculum at college level in France. *The Journal of Core Competency Education Research*, 5(2), 67-81.
- Weinert, S., Artelt, C., Prenzel, M., Senkbeil, M., Ehmke, T., & Carstensen, C. H. (2011). 5 Development of competencies across the life span. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 2(14), 67-86.

<국문요약>

본 연구의 목적은 시대적 요구와 대학교육의 목적 및 인재상에 부합하는 패션디자인 및 머천다이징 전공역량을 도출하는 데 있다. 이를 위하여 자료에 대한 내용분석과 전문가 심층면접을 진행하였다. 첫째, 자료의 내용분석은 국내외 패션 관련 전공 학교의 홈페이지에 공개된 학과소개, 교육목표, 인재상, 교육과정 등의 내용은 물론, 국가직무능력표준(National Competency Standards, NCS)과 미국 의류학회(International Textile Apparel Association, ITAA)의 고등교육프로그램 Meta-goal의 내용을 키워드 중심으로 코딩한 후 여섯 개의 핵심역량을 추출하였다. 둘째, 전문가 심층면접은 국내외 의류업체와 학계에 종사 중인 경력 23년에서 31년 사이의 전문가 6인을 대상으로 진행하였다. 면접 내용은 녹화하여 전사한 후 핵심어를 도출하였으며, 산출한 코딩 결과의 적절성을 확보하자 연구원 간 교차점검을 실시하였다. 분석결과 도출된 전공역량은 다음과 같다. 공감소통, 사회적 책임, 전문가적 사고, 창의융합적 사고, 글로벌, 도전적 리더. 이를 바탕으로 시대적 요구에 부합하는 역량 설정과 이를 달성하기 위한 교육과정 수립은 환류 체계 구축을 위한 중요한 시도로 향후 교육과정의 개발 및 실행, 학생들의 전공역량 수준 향상이 이루어지는 선순환 구조를 위한 후속 연구 진행이 필요하다.

■논문접수일자: 2024년 6월 20일, 논문심사일자: 2024년 7월 9일, 게재확정일자: 2024년 7월 17일