

# 캡스톤 디자인을 활용한 패션 모델의 교과목 개발

박근정<sup>1</sup>, 김장현<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>대경대학교 K-모델연구과, <sup>2</sup>디자인 팩토리

## Subject Development of Fashion Model utilizing Capstone Design

Keun-Jung Park<sup>1</sup>, Jang-Hyeon Kim<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Division of K-model Acting, Daekyeung University, <sup>2</sup>Design Factory

**요약** 최근 사회적·교육적 패러다임의 변화 속에 capstone design을 활용한 교육적 접근이 점진적으로 확대되고 있는 추세이다. Capstone design이 접목된 모델학과의 교과목 개발은 패션쇼 현장에서 패션모델로서의 실무 역량을 증진시켜 줌과 동시에 패션쇼와 관련된 다양한 분야에 대한 시야를 확장시켜준다는 측면에서 긍정적인 효과를 창출할 수 있다. 본 연구는 패션모델학과의 모델작품발표 교과목에 캡스톤 디자인 교수법을 적용한 교육 과정을 개발 및 그 성과를 제시하고, 교수자 측면에서 고려해야할 함의점을 제언하는데 목적이 있다. 연구 목적을 달성하기 위한 연구 방법은 캡스톤 디자인 교수법과 모델작품발표 교과목에 관련된 이론적 연구 및 캡스톤 디자인이 반영된 모델작품발표 교과목의 과정을 안내하기 위한 모형개발연구를 병행하였다. 본 연구의 결과, capstone design을 접목한 모델작품발표 교과목에 대한 학습자들의 수업 수행 방식이나 과정 및 학습 성과에 대한 만족도는 매우 높은 것으로 나타났으며, 특히, 수업 수행 과정에 대해 매우 큰 만족감을 나타내는 것으로 파악되었다. Capstone design을 활용한 모델작품발표 교과목을 진행함에 있어 교수자의 측면에서 고려해야할 함의점으로, 패션과 관련된 심층적·융합적인 관점에서의 교육에 대한 필요, 공간에 대한 시간적·공간적 활용도의 개선, 다양한 분야의 전문가 및 산업체들간의 연계성에 대한 깊이 있는 고민과 산업체와 지속적인 교류와 협력을 통한 교육 범위의 확장이 필요하다고 판단된다.

**Abstract** The educational approach using Capstone Design is gradually expanding with the change in social and educational paradigms. Course development utilizing the Capstone Design in models in the department of fashion can create a positive effect in that it enhances the practical capabilities of the fashion model and expands the perspective of various fields related to fashion shows. This study proved the educational efficacy by applying the Capstone Design to the model work presentation course and investigating the implications of the design from the instructor's perspective. The research methods used to guide this course utilizing the Capstone Design were theatrical research and model development research. This study showed that learners' satisfaction for this course combined with Capstone Design was very high, and students were very satisfied with the progress of the class. The instructor's point of view in progressing this course showed the need for education from an in-depth and convergence perspective related to fashion, improvement of temporal and spatial utilization of space, concerns about establishing connections with experts and various industries, and expanding the scope of education through continuous exchanges and cooperation with industry.

**Keywords** : Capstone Design, Educational Effects, Fashion Model Course, Model Work Presentation, Implications

---

\*Corresponding Author : Jang-Hyeon Kim(Design Factory)

email: jamie8122@naver.com

Received March 22, 2021

Accepted May 7, 2021

Revised April 13, 2021

Published May 31, 2021

## 1. 서론

4차 산업 혁명 시대의 도래는 과거 산업 혁명의 생산과 기술적 역량을 넘어 융합과 창조적 역량의 필요성을 요구하게 되었다. 즉, 현대 산업에서 필요로 하는 인재의 방향성은 전공 분야뿐만 아니라 여러 분야의 지식을 통합하고 새로운 발전 방향성을 모색할 수 있는 창의·융합형 사고의 역량이 필요함을 뜻한다. 이 같은 시대적 흐름의 변화 속에서 대학의 교육 역시 창의·융합형 인재 육성을 위한 교육적 방법론의 도입을 모색하고 있다. 특히, capstone design의 접목을 통한 교과목의 개발은 학습자들의 융합적 역량을 강화하고, 창의적 사고를 증진시켜 줌으로써 사회적 문제의 해결 능력 증진 및 다양한 진로 개발이 가능하다는 점에서 여러 대학의 다양한 학문 분야에서 적용되고 있다[1]. 팀 기반으로 이루어지는 capstone design은 실제 학부 과정에서 학습한 지식들을 종합하여 사회 현장에서 요구되는 프로젝트의 총체적 과정에 대한 설계·기획·제작 및 최종적인 결과물 도출, 더 나아가 도출된 결과물을 학습자 스스로 평가까지 진행하는 수업 모형[2]을 일컫는다. 이를 통하여 학습자들은 문제해결, 의사소통, 통합적 해결 능력 및 팀워크의 능력까지도 향상시킬 수 있으며, 이는 결과적으로 학습자들을 실무적인 역량을 갖춘 인재로 거듭나도록 한다는 것이 capstone design 교수법의 효과이자 목적[3]이라 할 수 있다. 이 같은 capstone design은 도입 초기 공학 분야에서 주로 활용한 교육 과정이었지만, 점차 교육, 경제, 예술 등 다양한 분야로 그 폭을 확대해나가고 있다. 사회적·교육적 패러다임의 변화 속에 capstone design과 관련된 연구들은 지속적으로 발표되고 있지만, 패션모델 학문 분야에서 capstone design과 관련된 연구의 진행은 현재까지 이루어지지 않는 실정이다. Capstone design이 접목된 모델학과의 교과목 개발은 패션쇼 현장에서 패션모델의 실무적 역량을 증진시켜줄 수 있으며, 패션모델이 참여하는 패션쇼와 관련된 다양한 분야에 대한 시야를 확장시켜준다는 측면에서 긍정적인 효과를 창출할 수 있으며, 이에 대한 연구의 필요성이 제기된다.

본 연구는 패션모델학과의 교과목 중 <모델작품발표> 교과목에 capstone design 교수법의 수업 설계 및 진행 과정 및 성과를 제시하고, 교수자 측면에서 고려해야 할 함의점을 제시하는데 목적이 있다. 이를 토대로 capstone design 교수법이 패션모델학과의 실기 교과목에 어떻게 적용할 수 있는지에 대한 가능성과 필요성을 인지시킬 수 있으며, 패션모델학과의 교과목에

capstone design을 적용하기 위한 기초 자료를 제시하는데 의의가 있다.

연구의 방법은 이론적 연구와 모형개발연구를 병행하였다. 이론적 연구는 capstone design 및 패션모델학과의 교과목인 <모델작품발표>와 관련된 국내·외 단행본, 선행 연구 논문, 전문서적 및 인터넷을 토대로 고찰을 수행하였다. 모형개발연구[4]는 교수 과정을 안내하기 위한 모형을 개발하는 연구로, D대학의 패션모델학과 실기 교과목 중 <모델작품발표> 교과목에 반영된 capstone design 수업의 설계와 진행 방법과 그 성과를 제시하였다. 최종적으로 <모델작품발표>교과목에서 capstone design 수업의 재설계시 교수자가 고려해야 할 함의점을 제시하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 Capstone design에 대한 일반적인 고찰

“최종적으로 거두는 최고의 업적”을 뜻하는 capstone[5]과 “계획, 의도, 설계”를 의미하는 design[6]의 사전적 의미에서 유추해볼 수 있듯이, capstone design은 최종 성과물을 도출함에 있어서 직면할 수 있는 문제들을 학생들이 해결할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 기획, 설계, 제작 등 일련의 과정을 경험할 수 있도록 하는 교육 과정을 뜻한다[7]. capstone design은 대학 교육에서 주로 졸업 프로젝트를 위한 교수법으로 활용되고 있으며, 학습자들은 본 과정을 통하여 실무 현장에 바로 적용할 수 있는 다양한 역량을 함양할 수 있다[2].

Capstone design과 관련된 다양한 학자들의 견해를 살펴보면, Wagenaar[8]는 학습자들이 전공분야에서 익힌 지식을 비판하고 확장하며 응용하는 일련의 과정에 대한 체험을 통하여 최종적으로 통합적인 사고를 이끌어 낼 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 하는 교육이라고 언급하였다. Moore[9]의 연구에서는 하나의 전공지식과 다른 전공지식을 서로 연계시키면서, 전공분야의 책임감과 관련 분야의 책임감, 더 나아가 사회 일원으로서 책임감까지도 인지시킬 수 있는 교육이라고 기술하였다. 또한, Ryu[10]에 의하면 통합적 학문의 성격을 내포하고 있는 capstone design은 산업체가 요구하는 인재를 육성하기 위한 가장 효과적인 교수법이며, 팀워크 역량과 의사소통 역량, 문제해결역량뿐만 아니라 창의성까지도 향상시킬 수 있다고 하였다.

이처럼 capstone design에 대한 다양한 학자들의 견

해에 비쳐볼 시, capstone design은 결과중심보다는 과정중심의 교수법으로, 대학 과정에서 배운 지식들을 실제 현장에 적용시켜보는 실학적인 성격을 갖는다. 즉, capstone design은 전공에 대한 이론과 산업 현장의 실무에서 발생할 수 있는 간극을 최소화하여 학습자들이 사회 현장에서 보다 용이하게 적용할 수 있도록 하는 디딤돌의 역할을 수행한다고 할 수 있다. 또한, 하나의 팀을 구성하여 이루어지는 capstone design은 학습자들이 서로간의 차이를 이해하고, 이를 통합·발전시켜나가고자 하는 인지적 역량을 증진시켜주어 업무적인 역할과 함께 사회 일원으로서의 역할을 원활하게 수행할 수 있도록 도와주는 조력자의 의미를 내포한다고 할 수 있다.

Capstone design과 관련된 선행연구들을 살펴보면, 크게 두 가지로 양분할 수 있는데, 첫 번째로, capstone design을 접목한 교과목 개발 및 그 사례나 성과를 제시하는 연구가 수행되었다[11-13]. 두 번째로, capstone design을 적용한 강의를 통하여 학습자의 인식이나 만족도, 그 효과성을 파악하는 연구가 진행되었다[14-16].

이처럼 새로운 교육적 변화를 모색하기 위한 일환으로 도입된 capstone design은 공학 계열에서 주로 사용되었지만, 현재에는 교육부의 주도하에 보다 다양한 학문 분야로 그 범위를 넓혀가고 있는 추세이다[3]. 이는 capstone design이 내포하고 있는 교육적 실효성이 매우 높다는 측면을 보여주는 결과라고 할 수 있다. 이처럼 다양한 학문 분야에서 capstone design의 도입을 통한 교육적 가치를 높이고 있는 시점에서 패션모델학과에서도 capstone design의 실효성을 인지하고, 이를 적극적으로 반영한 교과목 개발에 대한 연구의 필요성이 제기된다.

## 2.2 <모델 작품 발표> 교과목에 대한 일반적인 고찰

패션모델이란 패션디자이너가 창작한 의상을 착용하고 패션쇼 무대 위에서 워킹이나 포즈를 통하여 대중들에게 가장 효과적으로 연출하는 전문가를 지칭한다[17,18]. Kim[19]은 모델학의 저서에서 패션모델이란 “대사 없는 배우”라고 명명하며, 패션모델의 자질은 의복에 생동감을 부여하고, 감성적인 측면까지도 신체를 활용하여 표현할 수 있는 역량이라 기술하였다. Sa[20]의 연구에서도 패션모델의 역량은 매해 패션쇼 컬렉션에 발표되는 패션디자이너의 의상을 얼마나 효과적으로 표현해 내는가에 따라 평가되었다고 언급하고 있다. 즉, 대학의 학문에서 미래를 선도하는 패션모델을 육성하기 위해서는 패션모델의 워킹이나 포즈 등 신체를 활용한 표현력

을 증진시키는 역량의 개발이 가장 핵심적으로 요구된다. 이와 함께 패션모델이 최종적으로 워킹을 진행하는 패션쇼와 관련된 업무의 역량 또한 요구되는데, 패션쇼는 무대의 전반적인 연출을 통하여 시·청각적 효과를 극대화하는 하나의 공연이자, 패션쇼에서 표출하고자 하는 이미지나 메시지를 함양하고 있기 때문이다[21,22]. 즉, 패션모델이 패션쇼에서 나타내고자 하는 효과, 무대의 연출 및 패션쇼가 지향하는 이미지 또는 메시지를 파악하는 부분은 패션쇼의 무대 위에서 의상을 효과적으로 표현하기 위한 매우 중요한 요소라고 할 수 있다. 이에 따라 다수의 패션모델학과에서는 패션쇼의 기획 및 연출과 관련된 학문을 학습할 수 있는 교과목을 진행하고 있다[20,23].

본 연구에서 capstone design을 진행하고자하는 <모델 작품 발표>교과목은 패션쇼와 관련된 음악, 무대, 연출, 조명 등 다양한 요소들을 이해하고, 그 역할들에 대한 일련의 과정들을 실제 체험하여 최종적으로 패션쇼 무대를 선보이고자 함에 그 목표를 두고자 한다. capstone design을 통하여 기대되는 학습 성과는 첫째, 학습자들이 단순히 의상만을 보여주는 전달자로서의 직무가 아닌, 패션쇼의 구성과 관련된 총체적인 방향성을 표현하는 상징체로서의 역할을 인지시킬 수 있으며, 이는 학습자들에게 직무에 대한 이해도뿐 만 아니라 자존감을 높일 수 있는 효과를 창출할 수 있다. 둘째, 패션모델의 실무 현장이라고 할 수 있는 패션쇼의 주체의 설정, 콘셉트의 기획, 이에 적합한 의상, 음악, 워킹이나 포즈 및 퍼포먼스의 구성 등 일련의 과정을 경험하고, 최종적으로 패션모델이 되어 무대에 출연함으로써 패션쇼와 관련된 분야들을 보다 실제적으로 이해할 수 있으며, 실무에서 직면할 수 있는 문제점들에 대하여 능동적으로 대처하고 해결할 수 있는 능력을 증진시킬 수 있다. 셋째, 팀을 구성하여 이루어지는 capstone design은 일련의 과정들을 수행함으로써 다양한 의견들을 조율·통합하는 상호간의 의사소통 능력을 높일 수 있으며, 최종 결과물에 대한 검증과 평가를 진행하여 비판적 견해에 대한 수용 태도의 함양 및 이를 기반으로 보다 새로운 방향성을 모색할 수 있는 창의적 설계 역량까지도 증진시킬 수 있다. 최종적으로, 학습자들은 과거 패션모델에 국한된 직무군에서 벗어나 패션디자이너 및 패션쇼와 관련된 다양한 직무군으로까지 미래의 직무에 대한 범위를 확장시킬 수 있는 효과까지 창출시킬 수 있다.

패션모델학과 교과목과 관련된 선행연구를 살펴보면, Kim[23]은 패션모델학과의 교육 품질이 학생들의 만족도나 충성도에 미치는 영향을 탐색하는 연구를 진행하여

패션모델학과의 교육에 대한 질적 제고의 필요성을 언급하였다. Lee[24]는 대학 모델 교육의 체계화를 위한 교육 과정 연구를 진행하였는데, 모델 교육뿐만 아니라 패션쇼와 관련된 다양한 분야의 지식 습득이 필요함을 기술하였다. 또한, Bae[25]는 패션모델 교육과정분석에 따른 미래방향을 연구에서 직업모델뿐만 아니라 패션 모델학과에 재학하고 있는 학생들 또한 패션모델의 교육에 대한 관심도가 매우 높은 것으로 파악되었다.

이처럼 선행연구들은 패션모델학과의 교육 과정에 대한 체계화나 패션모델 교육의 질적 향상을 위한 노력들이 필요함을 언급하고 있다. 또한, 직업모델 뿐만 아니라 패션 모델학과에 재학하고 있는 학생들 또한 향후 패션 모델을 위한 교육을 수행하고 싶다는 요구도를 고려해본다면, 패션모델의 교육의 다각적인 접근을 통한 연구가 필요하다고 판단된다. 현재 패션모델 학문 분야에서 capstone design에 기반을 둔 교과목 개발에 관한 연구는 진행되지 않고 있으며, 패션모델에게 가장 관련성이 높은 패션쇼 구성과 관련된 연구 또한 전문함을 고려해볼 시, 패션모델 교육에 있어 <모델작품발표> 교과목에 capstone design 교수법을 활용한 교과목 개발에 관한 연구가 필요하다고 판단된다.

### 3. Capstone design을 활용한 <모델 작품 발표> 교과목의 수업 설계 및 수업 과정

본 연구는 2019년 D대학의 패션모델학과 교과목 중 <모델작품발표>에 capstone design 교수법을 적용하여 수업 설계를 진행하였다. capstone design 교수법을 적용하게 된 배경으로 학습자들이 패션쇼와 관련된 일련의 다양한 분야들을 이해하고, 실제적으로 총체적인 과정들을 직접 수행해봄으로써 산업 현장의 패션모델, 더 나아가 패션쇼나 공연과 관련된 직무까지도 원활히 수행할 수 있는 실무형 인재를 육성하기 위함이다. 본 교과목에 참여한 인원은 20명으로 최종 졸업을 앞두고 있는 학습자들로 구성되었다. 이는 capstone design이 대학 교육에서 주로 졸업 프로젝트를 위한 교수법으로 활용되고 있는 측면[2]과 본 교과목이 그 맥락을 함께 한다고 할 수 있다.

Capstone design이 접목된 <모델작품발표> 교과목의 설계는 강의 시작 전 본 교과목과 관련된 분야의 산업체 관계자 및 교수진과의 자문을 통하여 각 주차별 단계에 따른 강의 계획서를 수정·보완하였다. 본 교육 과정의

주차별 진행 과정은 선행연구[14,26,27]에서 프로젝트 수행을 위한 capstone design의 단계별 내용을 참고하였으며, 크게 1.교과목 소개-2.패션쇼 주제 설정-3.주제별 패션쇼 설계-4.주제별 패션쇼 수행-5.주제별 패션쇼 리허설-6.주제별 패션쇼 발표-7.패션쇼 평가의 7단계 과정을 구성하였다. Capstone design이 접목된 <모델작품발표> 교과목의 15주에 관련된 강의 설계 내용은 Table 1과 같다.

Table 1. Curriculum operation overview of <Model work presentation> course utilizing capstone design

week	Capstone design course	Topic & Content
1	Course introduction	Orientation of this course and team composition
2	Setting the theme of the fashion show	Setting the major theme of the fashion show
3		Setting sub-themes related to the major theme of the fashion show
4		Setting the storytelling by sub-theme of the fashion show
5	Design of thematic fashion shows	Planning and direction of fashion shows by sub-theme(Walking and performance, facial expressions, music, clothes, video)
6		
7	Practice for performing thematic fashion shows	Practice and preparation process for performing the fashion show by theme according to the fashion show direction
8		
9		
10		
11		
12		
13	Rehearsal of thematic fashion shows	Rehearsal of fashion shows according to major and sub-themes
14	Presentation of the fashion show	Presentation of the Fashion show according to major and sub-themes
15	Evaluation of the capstone process	Evaluation of the fashion show and the progress of each part

각 주차별 세부적인 학습 내용을 살펴보면, 1주차는 capstone design을 적용한 본 교과목의 진행 내용에 대한 교수자의 오리엔테이션을 진행하고, 총 4개의 스테이지를 구성하였다. 각 스테이지별 진행상황의 보고는 강의 시작 전 이루어졌으며, 이후 각 주차별 단계의 교육내용에 따라 강의를 진행되었다.

2~4주차는 패션쇼의 전체적인 주제의 설정과 각 스테이지별 쇼테마의 설정을 진행하였다. <모델작품발표>의

패션쇼를 위한 대주제의 선정은 학습자들이 전체적인 희의를 통한 의견 수렴을 통하여 “Cosmos in solar”(우주의 중심에 선 우리들의 이야기)로 최종 선정하였다. 선정 배경은 졸업을 앞두고 있는 학습자들의 미래와 희망을 우주의 행성들 이미지와 결부하여 표현하고자 하는 견해에 비롯되었으며, 대주제 아래 소주제는 수성, 금성, 목성, 화성의 4개 무대로 분할하고, 이에 따른 스토리텔링을 진행하였다.

5주차~6주차는 팀별로 앞서 설정한 소 테마별 패션쇼의 기획 및 연출 방향 설계를 진행하였는데, 워킹과 퍼포먼스, 표정, 음악, 의상, 영상에 대한 세부적인 방향성을 설정하였다. 7주차~12주차는 앞서 설정한 방향성에 따라 테마별 패션쇼 수행을 위한 연습 및 준비 과정을 진행하였으며, 13주차는 테마별 패션쇼 리허설 및 14주차는 최종 패션쇼를 발표하였다. 15주차는 최종적으로 패션쇼의 영상을 교수자와 함께 시청하고, 패션쇼의 진행 과정이나 결과물에 대한 평가 및 제언으로 구성하였다.

#### 4. Capstone design을 활용한

##### 〈모델 작품 발표〉 교과목의 최종 성과

Capstone design을 활용한 〈모델작품발표〉 교과목에 대한 최종 성과는 14주차 무대 위의 패션쇼를 통하여 완성되었으며, 패션쇼의 주제와 인원, 스토리텔링, 워킹과 퍼포먼스, 음악, 의상을 포함한 패션쇼의 전체적인 내용은 다음과 같다.

첫 번째 스테이지는 남성 7인과 여성 12인의 총 19명으로 구성된 수성으로, “Potential of freewheeling(자유분방 속 잠재력)”의 심층적인 의미를 담아내었다(Fig. 1). 학습자들은 아무도 일어나지 않은 새벽 잠깐 보이는 수성의 특성에 착안하여 본 스테이지의 스토리텔링을 구성하였는데, “우리 모습은 지금은 미래가 없고 캄캄하지만 미래의 희망을 위해 자신감과 우리의 잠재력을 가지고 새벽의 보이는 수성처럼 아무도 모르게 열심히 해나가는 당당한 모습을 표현하는 스테이지”라는 세부적인 스토리텔링 내용을 설정하였다. 워킹과 퍼포먼스 연출은 오프닝 시작으로 참여한 인원 전체가 절도 있는 군무를 통한 퍼포먼스를 시작으로 하여 웅장한 느낌을 자아내기 위한 무겁고, 카리스마 있는 워킹을 선보였으며, 후반부에는 전반부에 진행하였던 무게감보다는 밝고 신나는 뮤지컬과 같은 분위기를 자아내기 위하여 활동적인 퍼포먼스와 함께 밝은 표정 변화 및 가벼운 워킹으로 분위기 전

환을 유도하고자 하였다. 음악은 하나의 뮤지컬적인 분위기를 자아내는 스토리텔링을 고려하여 'This is me'를 선정하였다. 의상은 뮤지컬적인 분위기와 개개인의 다름을 강조하기 위해 난색 계열의 화려한 색상과 다채로운 아이템들이 어우러진 의상을 활용하였다.

두 번째 스테이지는 여성 12인으로 구성된 금성으로, “Sexual of shining beauty(아름다움이 가장 빛날 때)”의 심층적인 의미를 담아내었다(Fig. 2). 학습자들은 가장 밝게 빛나는 금성의 외형적인 특징과 함께 여신의 이미지와 결부하여 본 스테이지의 스토리텔링을 구성하였는데, “아프로디테의 사랑에 대한 아름다움을 가장 밝게 보여줄 섹시하고 화려한 스테이지”라는 세부적인 스토리텔링 내용을 설정하였다. 워킹과 퍼포먼스 연출은 이성을 유혹한다는 느낌으로 워킹하면서 표정, 손짓, 눈빛 등의 연출을 하였으며, 최종적인 포즈의 경우, 학습자들 개개인의 사교에 기반을 두어 에로티즘을 표출할 수 있는 탑 포즈를 취하였다. 음악은 남성을 유혹하는 듯 한 분위기를 연출하기 위해 탱고풍의 음악을 선정하였다. 의상은 비너스나 아프로디테와 같이 사랑과 여성의 우아미를 연상할 수 있는 보라색의 색상에 관능미를 자아낼 수 있는 타이트 미니 드레스나 오프숄더 미니 드레스를 선정하였다.

세 번째 스테이지는 남성 7인과 여성 12인의 총 19명으로 구성된 목성으로, “Get up and go(거대한 움직임)”의 심층적인 의미를 담아내었다(Fig. 3). 학습자들은 목성의 크고 빠른 움직임에서 본 스테이지의 스토리텔링을 구성하였는데, “우리의 열정과 패기를 목성의 크고 빠른 움직임처럼 거침없고 당당한 모습을 보여준다. 우리가 앞으로 나아가는 모습을 제우스신의 웅장함과 비장함에 빚대어 표현한 무대구성을 보여주며 목성의 칼라와 연결되는 색상 트렌드를 함께 표현하는 스테이지”라는 세부적인 스토리텔링 내용을 설정하였다. 워킹과 퍼포먼스 연출은 목성의 신인 제우스가 번개의 신인데 착안하여, 번개의 속도감을 반영한 빠른 워킹과 번개의 형태감이 반영된 지그재그 동선을 선보였다. 퍼포먼스의 경우, 검정 우산에 화이트 스프레이로 번개모양을 그린 후 우산을 빠르게 접었다 폈다를 반복하여 번개가 시간의 간격을 두고 나타나는 장면을 표현하고자 하였다. 음악은 제우스의 신의 웅장한 분위기를 반영하여 비트감있는 음악을 선정하였으며, 빗소리와 번개 소리는 효과음을 믹싱하여 음악의 전반부에 삽입하였다. 의상은 퍼를 가미한 가죽소재의 의상을 통하여 무겁지만 가볍고 속도감 있는 느낌을 자아내고자 하였다.

마지막 스테이지는 남성 7인과 여성 3인의 총 10명으

로 구성된 화성으로, “Conquer an endless war(끝없는 전쟁의 정복)”의 심층적인 의미를 담아내었다(Fig. 4). 학습자들은 목성의 밝고 어두운 이중적인 지형의 특성에서 본 스테이지의 스토리텔링을 구성하였는데, “모델이라는 꿈을 가지고 수많은 오디션을 겪고 떨어지며 좌절하는 전쟁과 같은 어둡고 공포스러운 현실을 표현하고자 하는 스테이지”라는 세부적인 스토리텔링 내용을 설정하였다. 워킹과 퍼포먼스 연출은 골뱅이 동선으로 역동적인 효과를 부여하고, 사선대형과 일자형 대형의 직선적인 배치와 강직한 워킹을 통하여 딱딱하고 어두운 분위기를 자아내었다. 최종적인 퍼포먼스의 경우, 무대의 계단에 걸쳐 앉고 축 쳐진 듯 한 행위를 취하여 어두운 현실감 속에 절망하는 자아를 표현하였다. 음악의 경우, 워킹과 퍼포먼스를 위해 밝은 분위기의 음악을 선정하였으며, 스테이지의 어두운 측면을 고려하여 슬픈 가사의 내용을 반영한 음악을 최종 선정하였다. 의상은 ‘전쟁의 신’이라는 콘셉트에 따라 남자들은 블랙 그리고 봉대를 연상시키는 하얀 셔츠를 가미한 의상, 여자들은 여전사 느낌의 가죽이 가미된 의상으로 선정하였다.



Fig. 1. Final stage of “Mercury” utilizing capstone design



Fig. 2. Final stage of “Venus” utilizing capstone design



Fig. 3. Final stage of “Jupiter” utilizing capstone design



Fig. 4. Final stage of “Mars” utilizing capstone design

## 5. Capstone design을 활용한

### 〈모델 작품 발표〉 교과목의 교육적 효과

Capstone design을 활용한 〈모델 작품 발표〉 교과목의 교육적 효과를 탐색하기 위해 본 교과를 수강한 20명

의 학습자들에게 설문조사를 수행하였다. 본 연구의 수집된 자료의 통계처리는 SPSS v.21.0 통계 프로그램을 활용하여 도출되었다. 수업에 대한 만족도에 관한 설문 구성은 선행연구[7, 15, 16]에서 사용한 도구를 수정·보완하여 크게 수업 수행 방식에 대한 만족도, 수업 수행 과정에 대한 만족도, 학습 성과에 대한 만족도로 구성하고, likert 5점 척도의 빈도분석을 수행하였다.

Capstone design 학습법의 교육적 효과를 파악하기 위한 요인들의 평균과 평균의 편차를 살펴보면, Table 2에서 보는 바와 같이 수업 수행 방식에 대한 만족도 4.3600, 수업 수행 과정에 대한 만족도 4.6000, 학습 성과에 대한 만족도는 4.1300로 나타나 학습자들이 capstone design에 대해 매우 긍정적으로 평가하고 있었으며, 특히, 수업 수행 과정에 대해 큰 만족감을 나타내는 것으로 파악되었다. 이처럼 capstone design을 활용한 패션모델 교과목의 높은 만족도는 다양한 분야에서 시도하였던 capstone design관련 연구에서 나타난 긍정적인 결과와도 유사한 결과를 도출함에 있어 패션모델 교과목에서도 capstone design의 효과성이 있음을 확인할 수 있었다.

Table 2. Average and Standard deviation of survey for 〈model work presentation〉 course based on capstone design (N=20)

Factor	Average	Standard deviation
Satisfaction with the teaching method	4.3600	.64381
Satisfaction with the process of the class	4.6000	.568566
Satisfaction with learning outcomes	4.1300	.581332

## 6. Capstone design을 활용한

### 〈모델 작품 발표〉 교과목에 대한 함의점

본 연구는 패션모델학과의 학생들에게 성공적인 패션쇼 제작의 경험적 가치를 증진시키기 위한 보다 효율적인 강의를 모색하기 위해 capstone design을 활용한 〈모델작품발표〉 교과목을 설계·적용하여 성공적인 패션쇼의 성과를 도출하였다. 본 장에서는 교수자 측면에서 〈모델작품발표〉 교과목에 capstone design을 활용하는데 고려해야할 함의점을 제언하고자 하며, 이는 다음과 같다.

첫째, 패션에 관련된 심층적인 교육의 필요가 제기된다. <모델 작품 발표> 교과목은 패션쇼의 전반적인 과정을 이해함을 목표로 두고 있는데, 패션쇼의 무대나 동선 관련 부분들은 산업체 및 관련 교수들과의 협업을 통하여 원활하게 수행되었지만, 패션쇼를 위한 의상의 경우, 교수자와의 의사소통에만 의존하여 협찬을 받거나 개별적으로 구매를 진행함에 있어 통일성에 기반을 둔 전체적인 분위기를 형성하거나 비용적인 측면에서 한계점이 제기되었다. 이는 패션모델이 패션디자이너가 새롭게 디자인한 의상을 착장하고 이를 효과적으로 표현하는데 중점을 두고 있음에 기인한다고 할 수 있다. 즉, 학습자들이 패션디자이너의 관점에서 패션쇼의 주제와 결부하는 의상을 직접적으로 기획 및 선정하는데 어려움을 느끼고 있다는 측면을 반증하는 것으로 패션모델의 교과목에서 의상과 관련된 심층적인 교육을 진행하거나, 패션학과와의 학제적 융합을 통하여 이를 해소해줄 수 있는 교육적 접근이 필요하다고 할 수 있다. 이 같은 교육적 측면을 고려한다면, 현재 패션모델이 직무를 수행함에 있어 패션쇼나 패션디자이너가 지향하고자 하는 의미를 보다 표현할 수 있는 역량을 향상시켜줄 수 있을 뿐만 아니라 향후 패션모델에서 패션디자이너로의 직업군을 확장시킬 수 있는 가능성을 열어줄 수 있다고 판단된다.

둘째, 공간에 대한 활용도의 시간적·공간적 개선의 필요성이 제기된다. <모델 작품 발표> 교과목을 진행함에 있어 동선과 퍼포먼스 연출을 위한 실제적인 연습과 성공적인 결과물 도출을 위한 다수의 리허설 과정이 요구된다. 하지만, 본 교과과정을 수행함에 있어 부족한 연습 공간과 공간대여를 위한 학교 행정 절차의 어려움으로 인하여 학습자들은 최종결과물에 대한 아쉬움을 느끼고 있는 것으로 파악되었다. 또한, 패션쇼 리허설의 경우, 무대 설치 후 일회 이루어졌는데, 무대 동선에 따른 음악편집이나 스테이지별 콘티의 갑작스러운 변경이 이루어짐에 따라 애초에 기획하였던 패션쇼의 연출 포인트를 놓치는 결과를 초래하였다. 이는 연습공간의 장소와 패션쇼가 이루어지는 실제 무대와 거리감이 존재함을 의미하며, 최종 패션쇼가 진행되기 전 다수의 리허설 과정이 필요함을 뜻한다. 패션모델 분야뿐만 아니라 어떠한 분야든 성공적인 결과물을 도출하기 위해서는 끊임없는 연습과 결과물을 점검하는 과정이 필요하다. 특히, 신체를 직접적으로 활용하고 타자의 관점에서 연출에 대한 점검이 필수적으로 요구되는 패션모델에게는 연습의 공간과 리허설에 대한 시간적 확보가 매우 중요하다. 즉, 교수자가 선제적으로 대학교 내의 연습 공간 및 리허설 무대의 활

용에 대한 필요성을 이해시키고, 학습자들이 직면한 시간적·공간적 문제점을 점진적으로 개선해나간다면 학습자들에게 capstone design의 교육적 도입에 부합하는 패션모델의 역량을 증진시키는데 도움이 되리라 판단된다.

셋째, 패션모델 학문 분야에서 capstone design을 설계하는 교수자는 다양한 분야의 전문가 및 산업체들간의 연계성에 대한 깊이 있는 고민과 외부 활동에 대한 폭을 넓혀야만 한다. Son[28]는 capstone design을 수행함에 있어서 가장 필수적으로 요구되는 측면에 대해 교과목과 관련된 분야의 전문가들 및 산업체와의 연계성이라고 기술하였다. 특히, 본 교과목은 하나의 문화공연이라고 명명되고 있는 패션쇼의 수행에 있어서 조명이나 음향, 무대, 조명, 의상과 관련된 분야의 전문가들 및 산업체와의 연계가 필수적으로 요구된다. 이같이 세분화되어있는 각각의 분야들의 총체적으로 융합되어 있는 <모델작품발표> 교과목의 운영에서 학습자들이 다양한 분야의 학문지식과 현장실무와 관련된 내용들을 분석하고, 연계시키며, 실제 적용할 수 있는 역량을 향상시키기 위해서는 어떠한 분야의 전문가나 산업체가 요구되는지 또는 어떠한 상호연관성을 갖는지 판단할 수 있는 교수자의 시각과 이를 연계할 수 있는 역량이 요구된다. 역설적으로 이를 실현하지 못한다면, capstone design의 교과목은 종전에 진행되었던 교과목과의 차별성 부재로 인하여 표면적인 학습만 이루어질 것이며, 결과적으로 capstone design 교육의 목적에 대한 방향성을 상실할 것이기 때문이다. 최근 대학 교육의 방향성은 학습자들에게 산업 현장에서 요구되는 능력을 함양하도록 하여 스스로 자립할 수 있는 발판을 마련해주는 실학적인 성격을 띠고 있다[29]. 즉, 현대사회에서 교수자는 학습자에게 전공에 대한 이론적인 교육뿐만 아니라 실제 산업에서 활용도가 높은 교육을 위해 정진해야함을 의미한다. 특히, capstone design 교육을 수행함에 있어 교과목과 관련된 전문가나 산업체와의 연계는 매우 핵심적인 부분이며, 이를 위해서는 교수자가 대학내부의 국한된 활동뿐만 아니라 전공 교과목과 관련된 산업체와의 지속적인 교류와 협력을 통한 연계를 통하여 capstone design 교과목의 실효성을 높이기 위한 노력을 기울이는 것이 제일 중요하다. 결과적으로, 교수자가 개발한 capstone design 교과목의 특성에 부합하는 산업체와의 연계는 사회수요 맞춤형 인재를 양성하기 위한 대학 교육의 본질적인 의미에 부합할 수 있으며, 더 나아가 학습자에게도 관련 분야의 발전에 이바지할 수 있다는 자존감을 고취시킬 수 있다.

## 7. 결론

본 연구는 패션모델학과의 실기 교과목 중 <모델작품 발표> 교과목에 capstone design 교수법을 적용한 수업 개발 및 그 성과를 제시하고, 교수자 측면에서 고려해야 할 함의점을 제시하고자 하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, capstone design을 접목한 <모델 작품 발표>의 교과목에 대한 학습자의 만족도를 실시해본 결과, 수업 수행 방식이나 과정 및 학습 성과에 대한 만족도는 매우 높은 것으로 나타났다. 특히, 수업 수행 과정에 대해 매우 큰 만족감을 나타냄으로써 capstone design에 대한 효과성을 확인할 수 있었다.

둘째, 교수자의 측면에서 capstone design을 <모델 작품 발표>의 교과목에 접목하는데 있어 고려해야 할 함의점으로 세 가지 사항을 제안하고자 한다. 첫째, 패션과 관련된 심층적·융합적인 관점에서의 교육적 도입이다. 패션모델은 패션디자이너가 제시한 의상을 착장하고 표현하는데 중점을 두고 있어 학습자들이 패션디자이너의 관점에서 패션쇼의 주제와 결부하는 의상을 직접적으로 기획 및 선정하는데 한계점이 존재한다. 특히, 패션모델에게 있어서 의상은 필수불가결한 요소임으로 패션모델의 교과목에서 의상과 관련된 심층적인 교육을 진행하거나, 패션학과와의 학제적 융합을 통하여 이를 해소해줄 수 있는 교육적 접근을 시도한다면, 패션모델로서의 표현 역량을 증진시킬 수 있음과 동시에 향후 패션디자이너로의 직업군을 확장시킬 수 있는 긍정적인 효과를 창출할 수 있다. 둘째, 공간에 대한 시간적·공간적 활용도의 개선이다. 본 교과목의 진행에 있어 동선과 퍼포먼스 연출을 위한 실제적인 연습과 콘셉트에 따라 패션쇼를 구성하는 다양한 요소들의 점검을 통한 다수의 리허설 과정이 요구된다. 이에 따라 교수자는 대학에 이에 대한 필요성을 인지시키고, 대학교 내의 연습 공간 및 리허설 무대의 시간적·공간적 문제점을 개선해나가야만 한다. 이는 학습자들의 교육적 만족도를 높여줄 뿐만 아니라, 과정에 중점을 capstone design의 교육 목적에 부합하는 성공적인 결과를 창출할 수 있을 것이다. 셋째, 다양한 분야의 전문가 및 산업체들간의 연계성에 대한 깊이 있는 고민과 산업체와 지속적인 교류와 협력을 통한 교육 범위의 확장이 요구된다. capstone design 교육을 수행함에 있어 가르치는 강의 내용과 관련된 전문가나 산업체와의 연계나 효과적인 구성은 최종적으로 사회수요 맞춤형 인재를 양성하기 위한 capstone design의 핵심적인 방향성임으

로, 교수자는 전공 교과목과 관련된 산업체와의 연계를 위한 숙고와 노력을 기울이고, 이에 대한 역량을 키워 나가야만 하는 것이 필요하다고 판단된다.

이처럼 패션모델학과의 교과목에서 capstone design의 도입을 통한 새로운 교육의 실효성은 무대 위에서 직접 모델로서의 역할을 수행함으로써 학생들의 개인적인 역량 증진시킬 수 있음과 동시에 성공적인 패션쇼의 완성을 위해 연출, 의상, 영상, 조명, 음향 등 패션쇼 무대를 구성하는 다양한 분야들과의 협업과 소통의 능력을 향상시킬 수 있음을 파악할 수 있었다. 이처럼 capstone design의 성공적인 정착을 위해서는 교수자의 질적 제고를 위한 교육적 방향성과 의지, 대학 차원의 행정적·물질적 지원의 병행이 요구된다고 사료된다. 또한, 대학의 구성원뿐만 아니라 패션쇼에 요구되는 다양한 분야의 외부 산업체와의 연계를 시도한다면, 자연스럽게 대학학과 현장과의 간극을 줄일 수 있는 실학중심의 교육적 생태계를 구축할 수 있을 것이다. 본 연구는 패션 모델 교과목 중 단일 교과목을 대상으로 capstone design을 적용함에 있어 한계점이 있다. 향후 후속 연구에서는 패션모델의 다양한 교과목에 capstone design이나 보다 다양한 교수법의 접목을 통하여 그 실효성에 대한 검증이나 차이점을 밝히는 연구가 폭넓게 진행되어 패션모델 학문 분야의 학문적 성장의 기틀을 마련하기를 기대하는 바이다.

## References

- [1] J. Tae, I. Koh, J. Park, C. Kim, "Recognition and needs about a capstone design course for university students who major in nonengineering", *Journal of Curriculum Integration*, vol. 11, no. 3, pp.109-130, 2017.
- [2] T. Lee, Y. Jun, D. Lee, B. Chang, "Present situation and student satisfaction of engineering capstone design course in engineering colleges of Korea", *Journal of Engineering Education Research*, Vol.12, No.2, pp.36-50, 2009.  
DOI: <https://dx.doi.org/10.18108/jeer.2009.12.2.36>
- [3] H. Park, *Analysis of trends of research on capstone design*, Master's thesis, Hannam University, Daejeon, Korea, pp.1-64, 2020.
- [4] R. C. Richey, J. D. Klein, Design and development research (H. M. Jung, K. S. Kim, Trans.), pp.1-286, Hakjisa, 2012.
- [5] Capstone [Internet]. Naver dictionary [cited n. d.], Available From:



- <https://en.dict.naver.com/#/entry/enko/019e8077a1ae4f6f9a90e68075c22f58> (Accessed January. 11, 2021)
- [6] Design [Internet]. Naver dictionary [cited n. d.], Available From: <https://en.dict.naver.com/#/entry/enko/ec61ca27d6224495bbeb6a90f58b1a58> (Accessed January. 11, 2021)
- [7] Capstone design [Internet]. hankyung.com dictionary [cited n. d.], Available From: <https://dic.hankyung.com/economy/view/?seq=9939> (Accessed January. 11, 2021)
- [8] T. C. Wagenaar, "The capstone course", *Teaching Sociology*, Vol.21, No.3, pp.209-214, 1993. DOI: <https://doi.org/10.2307/1319011>
- [9] R. Moore, "Taking action: Assessing the impact of preservice teaching on learning", *Action in Teacher Education*, Vol.28, No.3, pp.53-60, 2012. DOI: <https://dx.doi.org/10.1080/01626620.2006.10463419>
- [10] Y. Ryu, *Development of a capstone design teaching activity support model to improve the quality of engineering design curriculum*, Ph.D dissertation, Pusan National University, Pusan, Korea, pp.1-221, 2008.
- [11] N. Jang, "Fashion design in higher education using industry-university capstone design -Focused on Sustainable fashion-", *Journal of the Korean Society of Fashion Design*, Vol.15, No.1, pp.1-14, 2015.
- [12] M. Kim, "A study on the development and performance of capstone design curriculum using 3D printing", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol.69, No.-, pp.34-43, 2019. DOI: <https://doi.org/10.25111/jcd.2019.69.03>
- [13] J. Lee, "An analysis and improvement plan of converged capstone design training for the promotion of converged talent", *Journal of the Korean Society of Design Culture*, Vol.25, No.4, pp.429-438, 2019.
- [14] J. Kim, "Difference between learning experience and learning outcome recognition of university students in a capstone design class of education and non-education major field", *Journal of Curriculum Integration*, Vol.12, No.4, pp.227-250, 2018.
- [15] B. Wang, "A study on current situation and student satisfaction of capstone design courses for suggestion of its improvement plan", *Journal of Korean institute of intelligent systems*, Vol.29, No.2, pp.130-135, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5391/KIIS.2019.29.2.130>
- [16] S. Kim, "The effect on learning satisfaction among dental hygiene students following a capstone design on oral health education", *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, Vol.7, No.8, pp.655-667, 2017. DOI: <https://dx.doi.org/10.35873/aimahs.2017.7.8.062>
- [17] Fashion model [Internet]. Naver dictionary [cited n. d.], Available From: <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/4af9ea0059694a039c109e0819a0dcac> (Accessed January. 11, 2021)
- [18] H. J. Lee, Y. S. Lee, *Fashion business dictionary*, pp.1-1264, Kyohakyeongusa, 1997.
- [19] D. S. Kim, *Model*, pp.1-258, Goldenbough, 2002.
- [20] E. Sa, *Study on expansion of fashion models' performance boundary -Focused on activities of modeltainers-*, Master's thesis, Hongik University, Seoul, Korea, pp.1-103, 2015.
- [21] Y. Shin, *An analysis of the characteristics and preference of fashion event spectators: Focused on a fashion show*, Master's thesis, Baejae University, Daejeon, Korea, pp.1-109, 2006.
- [22] J. Kim, *Studies on fashion shows' impacts on brand image: Focusing on audience's self-concept*, Master's thesis, Hongik University, Seoul, Korea, pp.1-86, 2004.
- [23] J. Lee, *A study of curriculum to systematize the university's education for fashion models*, Ph.D dissertation, Chung-Ang University, Seoul, Korea, pp.1-166, 2016.
- [24] T. Kim, *The effect of service quality of education on student's satisfaction and loyalty in the department of fashion model*, Master's thesis, Chung-Ang University, Seoul, Korea, pp.1-91, 2011.
- [25] S. Bae, *Comparative analysis and prospects of curriculums in fashion model majors*, Master's thesis, Dongduk Womens University, Seoul, Korea, pp.1-133, 2010.
- [26] C. Shin, O. Kweon, "Application of capstone design to design education program -Focused on interaction design subject", *Journal of Digital Design*, Vol.14, No.1, pp.33-42, 2014.
- [27] Y. Sur, H. Sim, "Development and effectiveness Analysis of Global Capstone Design Program for Students Majoring in Visual Design", *Journal of Basic Design & Art*, Vol.17, No.2, pp.183-194, 2016.
- [28] E. Son, *A study on industry-academia cooperation and capstone design courses in physical education*, Master's thesis, Sookmyung Women's University, Seoul, Korea, pp.1-88, 2018.
- [29] I. Gil, "Contents and teaching methods of university education: The role of professors", *Higher education*, Vol.130, No.-, pp.65-70, 2004.

박 근 정(Keun-Jung Park)

[정회원]



- 2017년 2월 : 중앙대학교 일반대학원 패션예술학과 (패션예술학석사)
- 2017년 3월 : 중앙대학교 일반대학원 디자인학과 박사 수료
- 2019년 3월 ~ 현재 : 대경대학교 K-모델연기과 조교수

<관심분야>

패션모델, 패션모델심리, 패션쇼연출

---

김 장 현(Jang-Hyeon Kim)

[정회원]



- 2010년 8월 : 중앙대학교 일반대학원 의류학과 (의류학석사)
- 2015년 8월 : 중앙대학교 일반대학원 패션디자인학과 (패션예술학박사)
- 2019년 8월 ~ 현재 : 디자인 팩토리 대표

<관심분야>

패션디자인, 스포츠패션디자인, 디지털패션디자인