

패션디자인학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요 연혁	비고
1988. 11	이공대학 의류학과 설립	
1990. 3.	이과대학 의류학과로 개편	
1999. 3.	이과대학 응용과학부 의류학전공으로 개편	
2001. 3	이과대학 응용과학부에서 의류학과로 전공분리	
2012. 3	조형예술대학 의류학과로 개편	
2016. 3	조형예술학부 의류학전공으로 개편	
2022. 3	아트&디자인테크놀로지대학 의류학과로 개편	
2023. 3	아트&디자인테크놀로지대학 패션디자인학과로 개편	

1.2 교수진

성명	출신교			학위	전공	주요담당과목
	학사	석사	박사			
김천희	서울대	서울대	The Univ. of Texas at Austin	이학박사	의류학, 화학	의복재료학, 기능성의복과환경
김정신	한남대 P.A.A	이화여대	.	미술학석사	디자인	패션디자인, 패션디자인 종합설계
김윤희	서울대 S.A.I.C.	서울대	서울대	이학박사	의류학	패션디자인, 패션일러스트레이션
김정아	한남대	이화여대	이화여대	문학박사	한국복식	한복구성, 한국복식문화사
이은영	이화여대	이화여대	이화여대	의류학박사	의복구성학	의복구성, 어패럴CAD
정병은	청주대	연세대	.	이학석사	패션 산업정보	의류상품학, 패션창업캡스톤디자인

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
15	패션디자인실	1	디자인, 미술 실기장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60417
	의복설계실	1	의복구성 실기장비(재봉틀 등) PC, 스크린, 프로젝터,	60419
	의복구성실	1	의복구성 실기장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60420
	특수의복구성실	1	컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀, 오버록, 인터록 재봉틀	60425
	드레이핑실	1	직조, 편물, 드레이핑 실기장 비 및 보관관리장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60424
	전통복식실	1	한복 실기자료 보관 및 관리 장비	60425
	한복보관정리실	1	한복 실기자료 보관 및 관리 장비	60426
	서양의복구성보관실	1	실기자료 보관 및 관리 장비	60427
	서양의복 준비실	1	전시설치 장비(마네킹, 바디) 실기재료 및 자료 보관	60428
	의복재료실험준비실 의복재료실험실 의복환경실험실	3	인장강도시험기, 파열강도시험기, 마모강도시험기, 염색건뢰도시험기(세탁, 마찰, 승화, 땀, 일광), 전기로, 링거, 섬유장력측정기, 내수도시험기, 세척력시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 순수제조기, 예감온습도계, 예감온습도계,	60430, 60431, 60431
	CAD실	1	PC, 스크린, 프로젝터, 이론강 의 장비	60433
	염색실습실 염색실습준비실	2	염색 및 직조 소재 개발 장비, 건조기, 가스대	60434, 60435

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목적 체계

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.
---------------------	--



대 학 교육목적	진리·자유·봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.
---------------------	---



대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
---------------------	-----------------------	---------------------	--------------------------



학과(전공) 교육목적	미래 패션산업의 새로운 패러다임에 대응해 나갈 혁신형 패션산업 인재 양성
------------------------	--



학과(전공) 교육목표	유기적이고 통합적인 교육과정을 통해 패션과 다양한 콘텐츠를 결합하는 통섭능력을 함양하고, 4차 산업혁명의 디지털 혁신기술과 융합할 수 있는 전문인 자질 개발	다변화되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 창의 · 융합 능력 육성	패션 산업에 대한 총체적 시각과 능력을 갖추도록 지도하여 글로벌 문화 콘텐츠를 주도하는 국제적 감각의 비즈니스 인재 능력 강화
------------------------	---	--	--

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	일류학과 교육목적	일류학과 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	미래 패션산업 의 새로운 패러 다임에 대응해 나갈 혁신형 패 션산업 인재 양 성	유기적이고 통합적인 교육과정을 통해 패션과 다양한 콘텐츠를 결합하는 통섭능력을 함양하고, 4차 산업혁명의 디지털 혁신기술과 융합할 수 있는 전문인 자질 개발	조형연구 I II, 표현연구 I II, 미디어의이해, 의복재료학, 패션아이콘탐구, 디지털텍스타일디자인, 패션소재의이해와활용, 패션아트페브리
시대를 선도하 는 창의적 전 문인 양성		다변화되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 창의 · 융합 능력 육성	기초의복구성, 디자인CAD, 의복구성, 패션디자인발상, 패션일러스트레이션, 기초한복구성, 한복구성, 패션디자인, 남성복디자인설계, 드레이핑 I II, 디지털패션디자인, 테크니컬디자인생산실무, 패션디자인워크샵, 테일러링, 패션소재기획, 패션융합디자인, 생활한복디자인, 패션디자인종합설계 I II, 한복디자인종합설계 I II, 창작의상종합설계 I II, 3D어패럴CAD, 니트디자인설계, 리테일머천다이징, 비주얼머천다이징
국가와 지역사 회 발전에 이 바지하는 지도 자양성		패션 산업에 대한 총체적 시각과 능력을 갖추도록 지도하여 글로벌 문화 콘텐츠를 주도하는 국제적 감각의 비즈니스 인재 능력 강화	패션마케팅, 한국복식문화사, 서양복식사, 패션머천다이징, 패션트렌드와문화, 패션아트상품개발, 패션창업스튜디오, 패션스타일링

2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수			선택			
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
아트&디자인테크놀로지대학	패션디자인학과	15	87	102	21	7	9	37	(21)	-	128

2.4 패션디자인학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		교과목명	학-강-실	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
1	1	조형연구 I 표현연구 I 미디어의이해	2-1-2 2-1-2 1-1-0			패션아이콘탐구 디자인CAD	2-2-0 2-1-2
	2	조형연구 II 표현연구 II	2-1-2 2-1-2	의복재료학	3-3-0	기초의복구성	3-2-2
2	1			의복구성 패션마케팅	3-2-2 3-3-0	한국복식문화사 디지털텍스타일디자인 패션디자인발상 패션일러스트레이션 패션소재의이해와활용	3-3-0 2-1-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
	2			기초한복구성 패션디자인	3-2-2 3-2-2	남성복디자인설계 드레이핑 I 디지털패션디자인 패션아트패브릭	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
3	1					서양복식사 테크니컬디자인생산실무 드레이핑 II 한복구성 패션디자인워크샵 패션머천다이징	3-3-0 3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2					패션트렌드와문화 테일러링 패션소재기획 패션아트상품개발 패션융합디자인 *생활한복디자인(격년)	3-3-0 3-2-2 3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
4	1					패션디자인종합설계 I 한복디자인종합설계 I 창작의상종합설계 I 패션창업스튜디오 3D어패럴CAD *패션스타일링(격년) *니트디자인설계(격년)	3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
	2					패션디자인종합설계 II 한복디자인종합설계 II 창작의상종합설계 II 리테일머천다이징 *비주얼머천다이징(격년)	3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-3-0 2-1-2

교과목 개요

표현연구 I

2-1-2

Basic Expression I

형과 이미지를 구성하는 점, 선, 면의 개념과 조형 원리를 이해하고, 디자인 개념을 2차원에서 효과적으로 전달하기 위한 표현 능력을 함양한다. 다양한 형태와 패턴, 구성을 창조할 수 있는 표현법을 탐색하며 개인의 시각 표현 방식을 개발한다.

조형연구 I

2-1-2

Basic Formation I

조형영역에서 색채가 지닌 중요성을 인지시키고 체험을 바탕으로 색지각에 도달하도록 하며, 색의 종류, 대비 배색, 감정, 지각 등을 실습을 통하여 이해하여 조형영역에서 색채가 지닌 중요성을 인식하고 개성적인 작품 창작을 할 수 있도록 한다.

표현연구 II

2-1-2

Basic Expression II

목표 구상 및 계획된 조형 요소를 다양한 매체에 표현할 수 있는 능력을 기르고, 이에 대한 비판적 토의를 통해 결과물을 개선할 수 있는 능력을 기른다.

조형연구 II

2-1-2

Basic Formation II

입체조형상에 나타나는 근본적인 문제해결을 위한 조형 요소, 조형원리 등에 관해 이론적으로 탐구하여 입체조형의 이론적 배경을 이해하도록 한다. 또한 다양한 표현재료와 조형요소의 조합, 분해, 재조직 등 조형연습을 통해 조형표현 재료를 이해하고 조형 감각을 익히도록 하며 시각언어를 체득하여 어떤 구체적 조건하에서도 창조적이고 합리적인 조형능력을 발휘할 수 있도록 한다.

미디어의이해

1-0-2

Media literacy

현대사회는 정보가 폭발적으로 증가하고 있으며, 이는 다양한 디지털 플랫폼을 통해 재생산되고 있다. 이에 따라 학생들은 정보를 비판적인 사고로 수용할 수 있는 능력을 갖추어야 하며 디지털 정보의 시대를 살아가기 위해서는 디지털 미디어 리터러시 역량이 필수로 요구된다. 학생들은 스마트 기기를 쉽게 접하며 성장했지만 단순하게 기기, 앱 등을 다루는 경우가 대부분으로 자신에게 필요한 정보를 찾거나 그 정보가 옳은지를 판단하는 등의 활동은 익숙하지 않다. 따라서 본 교과목을 통해 디지털 미디어 환경을 이해하고 다양한 미디어의 콘텐츠와 서비스를 경험함으로써 디지털 미디어 리터러시 역량을 강화한다

패션아이콘탐구

2-2-0

Exploring Fashion Icons

현대 패션 산업을 이해하기 위한 첫걸음으로, 현대 패션 산업의 태동과 변화를 이끌어간 인물 중심의 시대 아이콘에 대해 살펴본다.

디자인CAD

2-1-2

Design CAD

의류학 분야에서 필요로 하는 컴퓨터 활용능력을 키우기 위한 기초 과목으로, 대표적으로 포토샵, 일러스트레이터 프로그램에 대해 배운다.

의복재료학

3-3-0

Textile Science

의복재료로 사용되는 섬유와 섬유제품이 어떻게 만들어지고 어떠한 특성을 가졌으며 어떤 곳에 사용되는지 학습하여 이에 대한 올바른 지식을 습득한다. 또한 필요로 하는 성능들이 재료의 어떠한 요소에 의하여 나타나는가를 알아서 적절히 선택, 사용할 수 있는 능력을 기른다.

기초의복구성

3-2-2

Basic Clothing Construction

의복구성의 기초과정으로 의복제작을 위한 손바느질과 재봉틀 사용법 그리고 솔기, 부분봉, 지퍼 및 포켓 등의 다양한 제작방법을 배우고, 여기에서 발전하여 인체 측정방법과 Basic Skirt 제작방법을 통해 다양하게 변경된 의상을 제작할 수 있는 기초 능력을 키우도록 한다.

의복구성

3-2-2

Clothing Construction

인체와 패턴과의 관계를 이해하고, 원형패턴 제작 및 보정을 통해 인체와 패턴과의 기본적인 관계를 깨달아가도록 한다. 또한 이러한 이해를 바탕으로 셔츠 및 슬랙스 제작을 통해 재단부터 봉제까지의 과정을 학습한다.

패션마케팅

3-3-0

Fashion Marketing

패션전문인으로서의 패션마케팅과 패션머천다이징에 대한 기본개념을 이해하며, 패션마케팅의 기본 개념, 머천다이징 프로세스, 패션관련정보 조사, 시장조사 등을 통해 좀 더 실무적인 면에서 패션산업의 현장을 이해하고 적용할 수 있도록 하며, 패션산업에서 패션 마케팅과 머천다이징의 중요성을 재인식하도록 한다.

한국복식문화사

3-3-0

History Of Korea Traditional Costume

우리 민족은 오랜 역사 속에서 기후와 지형조건에 맞는 의복을 발전시켜왔다. 동아시아라는 지역적 특징과 인접한 다른 나라들과의 관계 속에서 우리 고유 복식이 형성되어 가는 과정을 학습하며, 시대의 흐름에 따른 복식의 변천과정을 알아본다. 이를 통해 우리나라 전통 복식을 이해하고 세계 속의 한국패션을 이끌 창의적 능력을 기른다.

디지털텍스타일디자인

3-2-2

Digital Textile Design

디지털기술의 혁신적인 발전으로 다양한 소재와 문양을 포함한 텍스타일디자인의 특성을 이해하여 섬유, 패션 상품에 있어서의 텍스타일디자인의 새로운 가능성을 모색하고, 고부가가치 패턴개발과 디지털프린팅을 활용함으로써 4차 산업사회에 대처하는 디자이너로서의 능력을 배양한다.

패션디자인발상

3-2-2

Fashion Design Theory and Idea

패션 디자인의 기능적, 구조적, 장식적 측면에 대해 학습한다. 패션 디자인의 요소와 원리, 패션디자인의 여러 측면, 다양한 효과 등을 이해한 후 패션 디자인에 적용시켜 응용할 수 있는 능력을 갖도록 함을 그 목적으로 한다.

패션일러스트레이션

2-1-2

Fashion Illustration

패션일러스트레이션은 패션 디자인을 보여주기 위한 수단의 하나이다. 본 수업에서는 인체의 기본 구조와 형태를 파악하고, 이를 토대로 인체에 입혀진 복식의 표현을 배운다. 다양한 색채 도구를 활용하여, 인체와 복식을 표현한다.

패션소재의이해와활용

2-1-2

Fashion Material Practice

섬유, 의류 및 패션 산업의 섬유 구성 요소(직물, 실, 직물 및 마감)에 대한 확실한 이해가 필요합니다. 이러한 구성 요소 간의 상호 관계 및 제품 성능에 미치는 영향 등을 학습합니다. 이를 통해 패션산업에 필요한 소재에 대한 이해를 높여 경쟁력을 강화합니다.

기초한복구성

3-2-2

Construction of Basic Korean Traditional Costume

한복은 우리문화를 대표하는 것 중의 하나로 입체적인 서양의복과는 달리 평면적인 옷이며, 입고 난 후 의복의 선이나 주름의 아름다움이 살아나는 특징을 가진다. 한복을 직접 만드는 과정을 통해 한복의 구성 원리와 우리 전통문화를 이해하는 계기가 될 것이다. 기초한복 구성에서는 남자어린이의 전통복식인 저고리, 바지, 조끼, 마고자, 오방장두루마기 등을 직접 만들어 완성한다.

패션디자인

3-2-2

Fashion Design

패션디자인은 기능, 감성, 기술 등 다양한 요소들이 상호작용하여 나타나는 감성적이고 창의적인 작업이다. 따라서 본 과목에서는 새롭고 독창적인 아이디어를 구체화하는 창조적인 디자인 개발 능력 함양을 목표로 한다. 패션디자인발상의 개념과 과정을 이해하고, 다양한 발상원을 이용한 구체적인 이미지 창출 과정과 패션이 미지에 따른 디자인 전개 방법에 대해 학습한다.

남성복디자인설계

2-1-2

Men's Clothing Design Construction

남성복 디자인 설계는 남성 체형에 대한 이해, 치수에 대한 정보를 익히고, 남성복 아우터 및 슬랙스를 중심으로 Pattern Making, Marking, Fitting, Sewing 등의 제작기술을 실습한다.

드레이핑 I

2-1-2

Draping I

입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 여성복의 기본이 되는 Basic Bodice와 Basic Skirt를 배우고 여기에서 발전하여 다양한 Dart variations와 Flared Skirt, Princess Waist 등 다양한 디자인의 드레이핑을 배운다. 이와 같은 기본 드레이핑을 배움으로써 보다 다양한 디자인의 자유롭고 독창적인 design idea를 정

확하게 패턴화할 수 있는 능력을 키우도록 한다.\

디지털패션디자인

2-1-2

Digital Fashion Design

디지털패션디자인은 패션 디자인 작업에서 컴퓨터를 활용하여 다양한 결과물을 쉽고 빠르게 구현하는 능력을 갖도록 하는데 목적이 있다. 컴퓨터 프로그램을 이용한 도식화 그리기, 텍스타일 디자인 및 창의적인 이미지 작업 능력을 길러 컴퓨터를 이용한 패션디자인 구현 능력을 배양 한다.

패션아트패브릭

2-1-2

Fashion Art Fabric

염색, 펠트, 다양한 후처리 가공법과 장식기법을 활용한 패브릭 개발 방법을 학습하고 이를 토대로 패션디자인의 가치를 높일 수 있는 독특하고 창의적인 패션 패브릭 개발 능력을 배양한다.

서양복식사

3-3-0

History of the Western Clothing

고대 이후 서양복식의 흐름을 각 시대의 정치, 경제, 사회, 종교와 연관시켜 이해하여 복식문화에 대한 총체적 시각을 갖도록 한다. 이집트, 그리스, 로마, 비잔틴, 고딕을 거쳐, 르네상스, 바로크, 로코코, 신고전주의 시대, 19세기의 서양복식의 변천을 다룬다.

테크니컬디자인생산실무

3-2-2

Technical Design in Apparel Production and Practical Field

의류산업에서 테크니컬 디자이너의 역할과 의류 핏, 테크니컬 패키지에 대해 소개한다. 학생들은 의류제품의 치수 측정 방법, 사이즈 스펙 작성 방법에 대해 배우고 의류 핏을 분석하는 방법을 학습한다. 또한 테크니컬 디자이너로서 바이어와 커뮤니케이션하는 방법을 배우고 이해한다.

드레이핑 II

2-1-2

Draping II

드레이핑에서 배운 기본 draping 기법을 기초로 고급

단계의 technique을 익힘으로서, 다양한 style image를 보다 정확하게 입체패턴화할 수 있는 능력을 키운다.

한복구성 3-2-2

Construction of Korean Traditional Costume

한복은 우리문화를 대표하는 것 중의 하나로 입체적인 서양의복과는 달리 평면적인 옷이며, 입고 난 후 의복의 선이나 주름의 아름다움이 살아나는 특징을 가진다. 한복을 직접 만드는 과정을 통해 한복의 구성 원리와 우리 전통문화를 이해하는 계기가 될 것이다. 한복구성에서는 성인여자의 전통복식인 저고리, 치마, 당의, 속옷 등을 직접 만들어 완성한다.

패션디자인워크숍 3-2-2

Fashion Design Workshop

패션 브랜드를 만들고 발전시키는 다양한 방식과 과정을 체험한다. 패션 디자인에 영향을 주는 사회 문화 경제적 요인과 트렌드를 참조하며, 패션 브랜드, 패션 시장에 대해 조사한다. 패션 디자인에 있어서 중요한 요소인 선, 형태 뿐만 아니라, 색채, 소재 등에도 집중하여, 보다 완성된 패션 브랜드와 패션 디자인 컬렉션을 발전시킬 수 있도록 한다.

패션머천다이징 3-2-2

Fashion Merchandising

의류제품의 상품화와 마케팅, 유통/판매/매장관리 등을 통합적으로 학습한다. 의류상품의 기획으로부터 On-Line, Off-Line 패션유통관리에 이르는 전 과정을 학습하여 창업 및 취업을 활성화한다. 조별 프로젝트를 수행한다.

패션트렌드와문화 3-3-0

Fashion Trend and Culture

패션에 대한 분석과 이해를 위하여 복식 전반, 또는 20세기 이후 최근까지의 패션을 주제별로, 시기별로 학습한다. 패션 트렌드, 문화와 관련한 주요 키워드를 주제로 한국과 서양의 패션 현상에 대해 분석하고, 20세기 이후 시기별 패션에 대해 사회, 문화, 정치, 경제 등의 요인과 관련하여 고찰한다.

테일러링 3-2-2

Tailoring

테일러링은 복식의 미적 표현성, 기능성, 적합성을 충족시키기 위한 고급과정의 의복제작을 학습하는 과목이다. 의복의 구성설계, 복식디자인, 의복 재료학 등의 원리와 특성을 기초로 하여 Contemporary Tailoring Technique의 제작기술을 배우는데 목적이 있다.

패션소재기획 3-2-2

Fashion Fabric Planning

전반적인 소재기획 과정과 소재감성, 소재 Trend 감성에 대한 학습을 하며, 이를 활용하여 실제적인 소재 기획을 실시한다. 시즌별 Color와 소재 Trend를 바탕으로 하여 Concept별로 소재를 기획한다.

패션아트상품개발 3-2-2

Fashion Art Product Development

본 과목에서는 패션 디자인과 관련된 모든 요소를 통합적으로 반영하여, 창의성과 시장성을 갖춘, 보다 완성도 있는 패션아트상품을 개발한다. 이를 위해 필요한 이론적 배경을 탐색하고 시장과 소비자에 대해 분석, 이해하며, 실제 상품을 디자인, 생산해 본다. 이 과정을 통해 사회에서 필요로 하는 패션 디자이너의 필수적인 자질을 갖춘다.

패션융합디자인 2-1-2

Fashion Convergence Design

전공 내의 세부 전공 간의 통합적 교과로, 창의적인 패션 디자인을 개발하기 위한 과정을 학습하고 통합적 사고를 키운다. 학생들은 전공수업을 통하여 학습했던 패션디자인에 관한 다양한 지식을 기본으로 이를 사회문화적 요소와 결합하고 재해석, 연구하여 패션융합디자인을 개발한다. 이 과정을 통하여 창의적 디자이너의 능력을 발굴하고 글로벌 패션의 융합 인재로 성장한다.

생활한복디자인

2-1-2

Design of Saenghwal Hanbok

다양한 전공지식과 인문학적 소양을 바탕으로 통합적 사고를 키우고 창의적인 생활한복디자인을 개발하기 위한 과정을 학습한다. 학생들은 한복관련 교과목을 통해 학습했던 선과 색채, 형태 등의 디자인 요소와 역사자료에 나타났던 문양을 현대적으로 재해석하고 다양한 소재개발을 통하여 생활한복디자인을 개발한다. 이 과정을 통하여 창의적 디자이너의 능력을 발굴하고 글로벌 패션의 융합인재로 성장한다.

패션디자인종합설계

3-2-2

Capstone Design for Fashion Design I

패션 컬렉션을 위하여 패션 디자인 기획 및 무대 연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문가로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

한복디자인종합설계

2-1-2

Capstone Design for Korean traditional Costume I

학과 졸업 작품 발표회에 발표할 한복 의상 제작을 위하여 디자인 발상에서 작품제작 완성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위하여 시대별 전통복식을 연구하고 이를 바탕으로 고증한복과 전통한복을 응용한 디자인 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행과 협업의 과정을 학습한다.

창작의상디자인종합설계

3-2-2

Capstone Design for Creative Costume Design I

서양 복식형태의 구조적 특징에 대해 조사하고, 그 구조적 특징을 응용한 창의적인 디자인 개발능력을 함양하고 디자인 계획, 소재 개발, 패턴 제작, 구성 및 보정, 착장 평가에 대해 총체적으로 학습한다. 또한, 무대별 그룹 활동을 통하여 패션 전문가로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한

다.

패션창업스튜디오

3-2-2

Fashion Startup Studio

패션 디자인 전공과 타 분야 전공의 융합 교과로, 창의적인 패션 디자인을 개발하고 이를 토대로 창업하고자 할 때 필요한 지식을 배우고 실습을 하는 과목이다. 학생들은 전공수업을 통하여 학습했던 패션 디자인에 관한 다양한 지식을 기본으로 이를 다른 전공의 지식, 기술과 결합하고, 재해석, 연구하며 창업 아이템을 개발하여 브랜드를 런칭하는 과정까지 실습한다.

3D어패럴CAD

3-2-2

Computer-Aided Design for 3D Apparel

패턴 CAD 프로그램 및 3D 가상착의 프로그램(3D virtual try-on system)을 사용하는 방법을 배운다. 이 수업을 통해 학생들은 의류 CAD 시스템들이 패션산업에서 어떻게 활용되는지에 대해 익힌다.

패션스타일링

2-1-2

Fashion Styling

감성과 라이프 스타일에 맞는 패션 스타일을 기획하고, 완성하기 위하여 소비자의 라이프 스타일 및 트렌드를 분석하고 패션 코디네이션 방법에 대하여 학습하는 과목이다. 이를 토대로 다양한 요소를 통합하고 조화시킬 수 있는 능력을 함양하여, 새롭고 독창적인 감성을 가진 패션 스타일리스트로서의 자질을 갖도록 함을 목적으로 한다.

니트디자인설계

2-1-2

Knit Design Construction

니트디자인 설계는 신축소재를 활용한 디자인 패턴을 위해 니트의 패턴 특성을 익히고, 다양한 디자인으로 응용 가능한 니트 패턴을 중심으로 Pattern Making, Marking, Fitting, Sewing 등의 제작기술을 실습한 후, 니트 원단으로 자신만의 디자인을 제작할 수 있는 능력을 키운다.

패션디자인종합설계II

3-2-2

Capstone Design for Fashion Design II

패션 컬렉션을 위하여 패션디자인기획 및 무대연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문가로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

한복디자인종합설계I

2-1-2

Capstone Design for Korean traditional dress II

학과 졸업 작품 발표회에 발표할 한복 의상 제작을 위하여 디자인 발상에서 작품제작 완성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위하여 시대별 전통복식을 연구하고 이를 바탕으로 고증한복과 전통한복을 응용한 디자인 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행과 협업의 과정을 학습한다.

창작의상디자인종합설계I

3-2-2

Capstone Design for Creative Costume Design I

서양 복식형태의 구조적 특징에 대해 조사하고, 그 구조적 특징을 응용한 창의적인 디자인 개발능력을 함양하고 디자인 계획, 소재 개발, 패턴 제작, 구성 및 보정, 착장 평가에 대해 총체적으로 학습한다. 또한, 무대별 그룹 활동을 통하여 패션 전문가로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

리테일머천다이징

3-3-0

Retail Merchandising

패션유통은 패션제품의 생산과 소비를 연결하여 부가가치를 창출하고 상품의 원활한 흐름을 유도하는 기능을 수행하는 것으로, 글로벌 유통경로의 유형과 특징, 설계 과정, 물적유통 및 물류시스템 등에 대해 학습하며,

도·소매상의 패션유통관리에 대해 학습한다.

비주얼머천다이징

2-1-2

Visual Merchandising

비주얼머천다이징은 매장에 진열된 상품을 효과적으로 보여주어 판매 촉진의 효과를 목적으로 하는 전략적 계획으로 소비자에게 보다 쉽게 브랜드 이미지를 전달하고 홍보할 수 있는 방법이다. 본 과목에서는 비주얼머천다이징에 대한 이론적 탐색과 함께 다양한 실례를 보고 실습함으로써 패션전문인으로서의 자질을 개발한다.

창작한복종합설계I

2-1-2

Capstone Design for Creative Hanbok I

학과 졸업 작품 발표회에 발표할 창작한복 의상 제작을 위하여 디자인 발상에서 작품 제작 완성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위하여 전통한복을 연구하고 전통 디자인 요소를 응용하여 창작 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행과 협업의 과정을 학습한다

창작한복종합설계II

2-1-2

Capstone Design for Creative Hanbok II

학과 졸업 작품 발표회에 발표할 창작한복 의상 제작을 위하여 디자인 발상에서 작품 제작 완성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위하여 전통한복을 연구하고 전통 디자인 요소를 응용하여 창작 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행과 협업의 과정을 학습한다

어패럴생산관리종합설계

2-1-2

Fashion Products Management

패션 산업현장에서 일어나는 실무학습을 통해 생산현장에서 능동적으로 움직일 수 있는 인재를 양성하는데 있다. 원가관리, 품질관리, 생산계획, 일장관리, 공정관리, 재고관리 등으로 나누어 패션제품의 생산관리를 단계별로 함양시킨다.