

1 학과(전공) 소개

가. 학과역사

글로벌 패션 리더 양성을 목적으로 하는 본 학과는 전 세계적으로 고부가가치 산업으로 성장하고 있는 패션산업의 시대적 흐름에 맞추어, 보다 진취적이고 우수한 인재를 양성하기 위하여 창의성, 예술성, 전문성을 바탕으로 패션과 예술, 사회, 문화 전반을 이해하고 활용하는 패션 전문인으로서의 자격과 경쟁력을 갖추기 위한 체계적인 교육프로그램을 구성하여 진행하고 있다.

나. 교육목표

- 1) 창의적 감성과 과학적인 분석력을 키우는 디자인 기초능력 배양
- 2) 커뮤니케이션 원리를 이해하고, 풍요로운 인간사회 건설에 기여하는 디자인관 확립
- 3) 다양한 영역과 연계하여 현장에서 적용될 수 있는 디자인 실무경험 체득
- 4) 고도의 테크놀로지와 창의력을 결합하는 미래지향적 디자인 전문지식 심화

다. 주요영역(세부전공 및 핵심교과목 등)

패션디자인및브랜딩학과는 패션디자인교육과 더불어 브랜드 이미지관리 및 패션상품기획교육을 병행함으로써 패션 브랜드런칭을 활성화하고 자기 주도적 패션인을 양성합니다.

- 1) 창의력과 조형능력 향상을 위한 교과과정을 통해 패션디자이너로서의 예술적 자질을 개발하도록 운영하고 있습니다.
- 2) 창의적 아이디어의 완성도 높은 결과물 구현을 위해 아이디어에서 최종 패션제품 완성에 이르는 전과정을 실습위주의 교육을 실시합니다.
- 3) 브랜드이미지관리 및 패션상품기획관련 교과과정을 통해 브랜드 런칭을 활성화하고 세계를 무대로 하는 패션리더 양성 프로그램을 진행합니다.

라. 졸업 후 진로

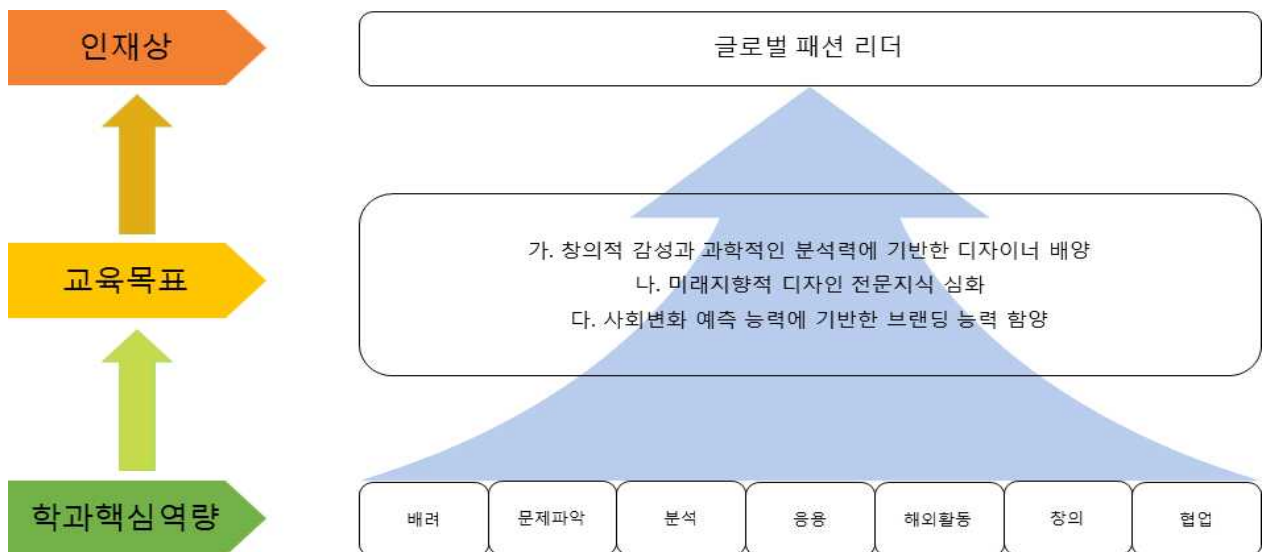
패션디자인및브랜딩학과에서는 패션디자인 및 브랜드 이미지 구축·관리에 대한 교육을 통해 패션산업에서 요구하는 다양한 분야의 전문가를 양성합니다. 이러한 과정을 통해 거의 모든 졸업생이 패션 관련업체에 취업하거나 자신의 패션브랜드를 런칭하여 창업합니다.

졸업 후 진로영역으로는 패션디자이너, 텍스타일 디자이너, 패션 액세서리 디자이너

너, 공연의상 디자이너 등 패션디자인분야와 패션 VMD, 패션 상품기획, 샵 마스터, 패션저널리스트, 패션에디터, 패션그래픽디자이너, 신소재개발전문가, 소재기획전문가 등 패션과 관련한 다양한 영역에서 활동하게 됩니다.

2 학과(전공) 교육 체계

가. 학과 교육 체계도



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	트렌드분석을 바탕으로 한 창의력 요구
재학생 교수방법 변화	개인별 진로 및 성향을 파악하여 맞춤형 개별지도 강화
재학생 의견	글로벌 영역의 강화를 위해 해외취업 적극적 추진
졸업생 의견	컴퓨터 활용능력 향상을 통해 패션산업 변화에 대응
학부모 의견	공모전 및 대외활동 활성화를 통해 취업역량 강화
관련기관(기업) 요구	패션쇼 기획 및 진행을 통해 협업능력 배양
기타	패션산업 전반에서 요구되는 조형능력 배양

3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량(교육목표의 수는 학과에 따라 변경가능)

가. 학과 인재상 : 창의적 디자인과 브랜딩 능력을 바탕으로 글로벌 패션산업을 리드하는 인재 양성

나. 학과 교육목표 및 실천방안

1) 학과 교육목표

- 가) 창의적 감성과 과학적인 분석력을 키우는 디자인 기초능력 배양
- 나) 다양한 영역과 연계하여 현장에서 적용될 수 있는 디자인 실무경험 체득
- 다) 고도의 테크놀로지와 창의력을 결합하는 미래지향적 디자인 전문지식 심화
- 라) 현재와 미래 사회의 변화에 대한 예측능력을 기반으로 한 브랜딩 능력 함양

2) 학과 교육목 실천방안

- 가) 분석에 기반을 둔 창의력을 키우는 교과과정 운영
- 나) 사회와 인간 습성에 대한 분석과 토론을 수반한 작품 제작 실습
- 다) 산학협력 프로그램 및 협업 프로젝트 진행
- 라) ICT와 패션디자인 접목
- 마) 상품기획과 브랜드디자인 교육 강화

다. 학과(전공) 핵심역량

1) 학과(전공) 핵심역량

대학	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2	특화3
학과	배려	문제 파악	분석	응용력	해외 활동	전문인 소양	협업	조형	개성	창의

2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성(예시)

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
글로벌 패션 리더	사회변화 예측능력에 기반 한 브랜딩 능력 함양	글로벌	해외 활동	다양한 해외활동을 통한 글로벌 마 인드 고취
		의사 소통	문제 파악	정확한 문제를 파악함으로써 원활한 의사소통
	미래지향적 디자인 전문지식 심화	협업	협업	개인별 장점을 살린 협업을 통해 공 동의 목표달성
		개척 도전	전문인 소양	전문인으로서의 소양을 바탕으로 한 진로 개척
	창의적 감성과 과학적인 분석력에 기반한 디자이너 배양	문제 해결	분석	철저한 분석을 통한 문제의 해결방안으 로써의 창의력
		인성	배려	문제의 해결은 타인에 대한 이해와 배려가 바탕이 됨
		지식 융복합	응용력	다양한 분야의 지식 응용을 통해 창 조적 디자인 개발
		특화역량1	창의	창의적 사고를 통한 디자인저작 활동
		특화역량2	조형	심미적 가치 상승을 위한 조형능력 향상
		특화역량3	개성	개인의 특화된 능력 계발을 통해 디 자인 자질 향상

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량 과목명	배려	문제파악	분석	응용력	해외활동	전문인소양	협업	조형	개성	창의
전교	ICT와패션				●						
	디자인사						●				
전필	패션아트1				●				●		●
	패션그래픽				●				●		●
	패션디자인스튜디오1		●				●				●
	브랜드디자인1			●	●				●		
	테일러링2							●	●		
	졸업작품프로젝트							●	●		●
전선	패션컬러링							●			●
	베이직쏘잉		●					●			
	패션조형연습								●	●	●
	패션평면조형							●	●		
	디지털패션		●		●						
	드레이핑스튜디오1				●						
	드레이핑스튜디오2				●						
	패션스타일링&히스토리1							●			
	패션스타일링&히스토리2							●			
	색채기법				●				●		
	패션아트2							●			●
	패션스타일화기법				●				●		
	섬유패션소재				●			●			
	테일러링1							●	●		
	패션머천다이징1		●	●							
	패션머천다이징2		●	●							
	브랜드디자인2			●	●				●		
	패션소재기획				●			●			
	패션디자인스튜디오2		●					●			●
	패션컬렉션1	●							●		●
	패션컬렉션2	●							●		●
	패턴메이킹&의상제작1								●	●	
	패턴메이킹&의상제작2								●	●	
	런웨이작품제작	●							●		●
	패션창업전략						●				
	패션스타트업						●				
	남성복패턴메이킹1			●	●						●
	남성복패턴메이킹2			●	●						●
	패션시뮬레이션				●			●			
	비주얼머천다이징							●			
비교과 프로그램	천연염색실험실습							●		●	
	국내공모전출품							●		●	
	해외공모전출품					●	●			●	
	해외패션쇼	●				●					
	현장학습및산업체견학		●		●			●			
	패션쇼출품및스탭활동	●						●			
가족동아리활동	●						●			●	

	상품개발	●	○	○							
	해외패션산업연수					●	●				
	해외취업프로그램					●					
	합산	250%	300%	275%	800%	425%	1000%	450%	550%	375%	375%

학과 : 문화예술대학 패션디자인및브랜딩학과

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	전선	베이직포잉 (Basic Sewing)	실험실습 실기수업		3		3		3			패션평면조형 (Plan Composition for Fashion)	이론수업	3		3		3			
		패션컬러링 (Fashion Coloring)	실험실습 실기수업		3		3		3			패션조형연습 (Fashion Formative Practice)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
	전교	ICT와패션 (ICT and Fashion)	실험실습 실기수업		2		2		2			디자인사 (Design History)	이론수업	2		2		2			
2	전필	패션아트 I (Fashion Art I)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2			패션그래픽 (Fashion Graphic)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
	전선	드레이핑스튜디오1 (Draping Studio 1)	실험실습 실기수업		3		3		3			패션스타일링&히스토리2 (Fashion Styling History 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	2	1	2	1	2	1		
		디지털패션 (Digital Fashion)	실험실습 실기수업		3		3		3			비주얼머천다이징 (Visual Merchandising)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		패션시뮬레이션 (Fashion simulation)	실험실습 실기수업		3		3		3			드레이핑스튜디오2 (Draping Studio 2)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		색채기법 (Colour Methods)	실험실습 실기수업		3		3		3			패션스타일화기법 (Fashion Styling Fat Sketch)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		패션스타일링&히스토리1 (Fashion Styling & History 1)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	2	1	2	1	2	1			패션아트2 (Fashion Art 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2		
3	전필	브랜드디자인1 (Brand Design 1)	실험실습 실기수업		3		3		3		Y	테일러링2 (Tailoring 2)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		패션디자인스튜디오1	통합수업																		

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기											
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인		
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기				
3	전필	(Fashion Design Studio 1)	이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2		Y												
	전선	섬유패션소재 (Textile Fashion Material)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	2	1	2	1	2	1			패션소재기획 (Fashion Material Planning)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	2	1	2	1	2	1				
		패션머천다이징1 (Fashion Marketing 1)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	2	1	2	1	2	1			패션디자인스튜디오2 (Fashion Design Studio 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2			Y	
		남성복패턴메이킹1 (Mans-wear pattern making 1)	실험실습 실기수업		3		3		3			브랜드디자인2 (Brand Design2)	실험실습 실기수업	0	3		3		3				
		테일러링1 (Tailoring 1)	실험실습 실기수업		3		3		3			패션머천다이징2 (Fashion Marketing 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	2	1	2	1	2	1				
		남성복패턴메이킹2 (Mans-wear pattern making 2)	실험실습 실기수업		3		3				남성복패턴메이킹2 (Mans-wear pattern making 2)	실험실습 실기수업	0	3		3		3					
4	전필											졸업작품프로젝트(패션디자인및브랜딩학과) (Graduation Fashion Show)	실험실습 실기수업	0	3		3		3	Y			
	전선	런웨이작품제작 (Runway Design Project)	실험실습 실기수업		3		3		3			패턴메이킹&의상제작2 (Pattern Making & Apparel Production 2)	실험실습 실기수업	0	3		3		3				
		패션창업전략 (Fashion Enterprise Start-up Strategies)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2			패션스타트업 (Fashion Start-up)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2				
		패턴메이킹&의상제작1 (Pattern Making & Apparel Production 1)	실험실습 실기수업		3		3		3			패션컬렉션2 (Fashion Collection 2)	실험실습 실기수업	0	3		3		3				

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
4	전선	패션컬렉션1 (Fashion Collection 1)	실험실습 실기수업		3		3		3												

나. 2025학년도 교과과정 개편현황(교과과정 변경내용이 없을 경우 미작성)

구분	2024학년도				2025학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설									
폐지									
변경									

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황(예시)

구분	요구내용 (예시)	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	현장실습			
졸업생	실무능력			
	이론적 지식			
학부모	취업			
관련기관	기초컴퓨터능력			
	기초 영어능력			

라. 2025학년도 교육과정 과목별 해설

1) 전공기초교양(전교)

가) ICT와패션 (ICT and Fashion)

제4차 산업혁명을 목전에 둔 현 시점에서 ICT(Information and Communications Technologies)는 생활 전 분야에 걸쳐 영향을 미치고 있다. 본 과정에서는 패션디자이너가 반드시 갖추어야 할 ITC활용능력을 배양하고 전공영역 접목을 위한 기초 능력을 함양한다.

나) 디자인사 (Design History)

근대의 디자인 형성기로부터 현대까지 디자인 흐름 변화에 대한 학습을 통해 디자인의 개념을 이해함으로써 디자이너의 사명의식을 고취시킨다. 이를 위해 시기별로 나타난 사조, 현상 등의 변화 과정을 및 이론적, 사회적 배경을 사회 및 생활 환경변화와 연계하여 살펴본다.

2) 전공필수(전필)

가) 패션아트 1 (Fashion Art 1)

패션과 아트는 현대 사회에서 중요한 문화 아이콘으로 등장함에 따라 창의적인 idea를 표현하는데 있어 다양한 기법의 도입과 이미지 표현, 신소재 개발에 의한 독창적인 아트 패브릭을 개발에 중점을 둔다. 또한 아트패션에 있어서 예술적인 형태의 조형능력을 고취시키기 위하여 소재의 창의적 이미지와 질감 및 색상 등을 다양하게 습득하는 것을 목적으로 한다.

나) 패션그래픽 (Fashion Graphic)

본 교과목은 다양한 컴퓨터 프로그램을 활용하여 패션 트렌드 보드, 홈페이지 제작, 캐릭터 개발, 패션 광고 기획, 패션 정보지 기획 등 패션 전반의 그래픽 작업과 레이아웃 테크닉을 습득하여 패션 및 비주얼 디자인 전반에 걸친 그래픽 관련 지식과 디자인 감각 훈련을 통하여 실제적인 작업을 할 수 있도록 한다.

다) 패션디자인스튜디오 1(캡스톤디자인) (Fashion Design Studio 1)

패션디자인 스튜디오는 조형적인 측면과 실용적인 측면의 두 가지 양상을 강조하여 체계적이고 구체적인 디자인 과정을 이해한 후 직접 패션 제품을 기획하고 브랜딩한다. 특히 의상의 아이템, 디테일, 소재개발, 실루엣 등 패션 컨셉에 맞는 스타일을 세분화하여 디자인하는 능력을 고취시킨다. 패션업체와의 콜라보레이션 및 캡스톤 수업방식으로 진행한다.

라) 브랜드디자인 1(캡스톤디자인) (Brand Design 1)

패션 산업에 있어서 브랜드 이미지는 해당 브랜드의 성패를 좌우하는 중요한 요소로 작용한다. 본 과정에서는 브랜드 런칭 및 관리를 위한 브랜드 이미지 컨셉 설정과 이를 실제로 소비자에게 인식시키기 위한 방법론을 실습을 통해 익힌다. 이를 위해 브랜드의 특성을 로고를 비롯한 부속 시각요소를 통해 소비자들이 브랜드가 의도하는 방향으로 브랜드에 인식하도록 설계한다.

마) 테일러링 2 (Tailoring 2)

주어진 대상에 딱 맞게 줄이거나 늘리는 것을 말한다. 원래는 남성 양복을 고객의 몸에 딱 맞도록 재단 한다는 뜻인데 현재는 패턴 제작이후 재단, 재봉, 마무리 작업을 하여 제품으로 만들

어 내는 과정을 나타낸다. 테일러링 시간에는 위에서 언급한 바와 같이 옷을 만드는 전박적인 심화과정을 학습하고 실습함으로써 실무 현장에 쉽게 적응할 수 있다.

바) 졸업작품프로젝트 (Graduation Fashion Project)

졸업에 필수로 부과된 과목으로서 4년간 습득한 전공 관련 지식을 바탕으로 학생들이 자신의 개성을 살린 졸업작품을 제작하고 이를 패션쇼를 통해 발표하는 과정이다. 패션쇼를 통해 발표된 작품을 바탕으로 심사를 거쳐 평가를 받아 졸업 여부가 판단된다.

3) 전공선택(전선)

가) 패션컬러링 (Fashion Coloring)

조형의 원리와 요소를 바탕으로 한 색채이론 및 디자인 이론을 익히고 색채와 형태에 대한 기본 구성 능력을 드로잉 및 컬러링 실기를 통해 습득함으로써 패션디자인을 위한 실기력을 향상시킨다.

나) 베이직쏘잉 (Basic Sewing)

의복구성의 기초가 되는 봉제기법을 습득하기 위하여 기초 손바느질에서부터 재봉틀의 구조와 정확한 사용법을 체계적으로 익히고, 다양한 패션 소품을 개발함으로써 쏘잉 테크닉을 익힐 뿐만 아니라 작품 완성방법을 습득하여 의상제작의 기반을 확립한다.

다) 패션조형연습 (Fashion Formative Practice)

본 교과목은 개인의 창조적 조형성과 독창성에 바탕을 두고, 새로운 디자인 발상과 새로운 소재의 실험, 그리고 조형적 형태의 구현을 통해 구체적인 작품을 제작해 나가는 과정이다. 이러한 과정을 통하여 조형의 원리를 이해하고 창의력과 예술적 실험정신을 기르며, 종이 및 다양한 재료를 이용하여 찢기, 콜라주, 주름잡기, 뚫기 등 새로운 재질감과 형태를 표현하는데 중점을 두어 바디의 조형성을 연구한다.

라) 패션평면조형 (Plan Composition for Fashion)

개인의 창조적 조형성과 독창성을 바탕으로 형태, 색채, 질감, 균형감 등 제반 조형 요소들을 평면상에 구현·적용해가는 과정이다. 이러한 과정을 통해 평면상의 조형의 원리를 이해하여 작품의 표현 가능성을 확장한다.

마) 디지털패션 (Digital Fashion)

컴퓨터 프로그램을 활용하여 기초적인 프로그램 활용법을 익히고 브랜드디자인을 위한 실기력을 향상시킨다. 또한 각종 프레젠테이션을 위한 비주얼 자료제작 등의 레이아웃 능력을 체계화시키는 컴퓨터 그래픽 기초 과정을 익히며, 텍스타일 디자인에서부터 패션 제품디자인에 이르기까지의 실제적인 지식을 습득하여, 창의적인 패션디자인의 모든 과정을 디지털화하여 작업할 수 있도록 한다.

바) 드레이핑스튜디오 1, 2 (Draping Studio 1, 2)

인체바디를 활용한 다양한 실습을 통해 3차원 공간에서 구현되는 의복의 입체성에 대한 이해를 도모하고 예술적이고 창의적인 디자인을 정확한 의상으로 표현할 수 있는 능력을 키우기 위하

여 입체재단의 기본원리와 기능을 익히고 이를 통한 인체적합성 능력, 디자인 개발 능력, 의상 제작능력을 기른다.

사) 패션스타일링&히스토리 1, 2 (Fashion Styling & History 1, 2)
고대부터 현대에 이르는 서양 패션 히스토리에 대한 지식 습득 및 현대 패션역사에 큰 영향을 미친 패션디자이너들의 작품세계와 그들의 사상과 철학을 이해하고 현대 패션에 활용할 수 있는 지식 기반을 형성하는데 중점을 둔다. 특히 서양복식사를 이해를 바탕으로 각 시대적 상호 영향을 분석하여 21세기 현대패션디자인 연구에 도움이 되도록 한다.

아) 색채기법 (Colour Methods)
패션 컬러 기획은 패션 디자이너뿐 만 아니라 패션 산업에서 중요한 키워드로 인식됨에 따라 각 섬유업체들의 다양한 컬러기획에 대한 연구가 활발하다. 본 교과목에서는 전반적인 컬러에 대한 이론적 원리와 체계를 습득하여 패션에 접목하고 응용할 수 있는 다양한 이론과 실습을 통한 과정을 익힌다. 특히, 패션의 특성, 패션문화, 패션감각, 색채와 디자인, 색채이미지맵, 컬러정보 등 실제적인 컬러기획 능력을 고취시키는데 목적을 둔다.

자)패션아트2 (Fashion Art 2)
패션아트1에서 습득한 아트 패브릭 제작과 조형 능력을 바탕으로 패션 오브제에 대한 다양한 실험을 통해 고감도의 예술작품을 제작한다. 또한 이러한 훈련을 통해 인체 바디와의 조화를 이룰 수 있는 예술적 조형성을 강조한 의상을 기획, 제작하는 능력을 고취시킨다.

차) 패션스타일화기법 (Fashion Styling & Fat Sketch)
패션스타일화기법은 패션디자인에 있어 시각적 이미지를 전달하기 위한 중요한 표현수단이라 할 수 있다. 본 과정에서는 다양한 스타일의 옷의 구조적 이해와 표현을 통해 자신의 디자인을 현실적으로 표현할 수 있도록 기초를 세우는데 목표를 둔다. 또한 스타일화에서 도식화로 이어지는 작업과정의 반복 훈련을 통하여 패션디자이너가 필요로 하는 시각적 표현 능력을 고취시킨다. 특히 패션 산업체에서 요구하는 스타일링, 도식화 과정을 습득하고 다양한 작품제작을 통해 창작능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

카) 섬유패션소재 (Textile & Fashion Material)
패션소재의 기초 지식을 함양하고 스타일에 적합한 소재를 선택하는 능력을 축적한다. 이를 통해 소재 전반의 흐름을 파악하여 소재 기획에 응용하고자 한다.

타) 테일러링 1 (Tailoring 1)
주어진 대상에 딱 맞게 줄이거나 늘리는 것을 말한다. 원래는 남성 양복을 고객의 몸에 딱 맞도록 재단 한다는 뜻인데 현재는 패턴 제작이후 재단, 재봉, 마무리 작업을 하여 제품으로 만들어 내는 과정을 나타낸다. 테일러링 시간에는 위에서 언급한 바와 같이 옷을 만드는 전박적인 기초과정을 학습하고 실습함으로써 실무 현장에 쉽게 적응할 수 있다.

파)패션머천다이징 1, 2 (Fashion Merchandising 1,2)
패션상품의 특성, 브랜드의 인지도, 시장세분화 등 패션상품의 소비자행동특성을 이해하고 패션 산업체의 실태조사 및 정보수집을 통해 분석 및 예측하여 패션상품에 대한 소비자행동의 특징

파악 등 패션 마케팅에 활용할 수 있는 이론적, 실제적 능력을 습득한다.

하) 브랜드디자인 2 (Brand Design 2)

패션 산업에 있어서 브랜드 이미지는 해당 브랜드의 성패를 좌우하는 중요한 요소로 작용한다. 본 과정에서는 Brand Identity System과 연계한 브랜드 이미지 관리를 위한 홍보물 디자인을 실습한다.

A) 패션소재기획 (Fashion Material Planning)

패션상품 기획에 있어 중요한 요소 중 하나인 패션소재의 트렌드 분석을 바탕으로 소재의 특성과 감성을 이해하고 그에 맞는 패션 이미지를 표현하는 실무 과정으로서, 패션 산업의 흐름을 반영한 패션상품 기획 전문가의 양성을 목적으로 한다.

B) 패션디자인스튜디오 2(캡스톤디자인) (Fashion Design Studio 2)

패션디자인스튜디오1에서 습득한 총체적인 패션디자인 프로세스를 바탕으로 보다 실질적인 작품 제작을 익히는 과정으로 패션쇼, 공모전 등 각종 전시에 활용할 수 있는 의상 제작을 통해 본인의 디자인을 작품으로 실현화 시키는 작업과정으로 산업체와 실무 적응력을 고취시킨다. 패션 업체와의 콜라보레이션 및 캡스톤 수업방식으로 진행한다.

C) 패션컬렉션 1, 2 (Fashion Collection 1,2)

본 교과목은 졸업 패션쇼를 준비함에 있어 실제적인 패션디자인 트레이닝수업으로 다양한 정보의 수집과 트렌드분석을 통해 개인의 창의력 개발과 개성있는 디자인과정을 통해 졸업작품전 의상제작을 목표로 한다. 또한 졸업작품전을 위한 컨셉에 따른 디자인 맵 제작과 포트폴리오 작업을 수행하고 선발된 디자인을 졸업작품전에 출품할 작품을 제작한다.

D) 패턴메이킹&의상제작 1 (Pattern Making & Apparel Production 1)

의복의 착용 목적과 기본 형태를 고려하여 의복의 개요를 이해하고, 의복 패턴을 만드는 기본 원리와 과정을 습득함으로써 의복의 기본 원형을 제작하고 원형을 활용하여 보다 다양한 의복의 디자인을 창작하고 용도에 따른 패턴을 광범위하게 활용하기 위한 과정이다. 이를 통해 기본 패턴 디자인 이후 의복구성 원리를 적용하여 다양한 패턴 메이킹 방법으로 활용해 봄으로써 의복구성 능력의 기초를 다진다.

E) 런웨이작품제작 (Runway Design Project)

국내외 패션산업에 대한 이해를 바탕으로 트렌드를 접목시킨 주제 발상과 디자인 전개 및 작품 제작을 하는 수업이다. 특히, 조형적 요소가 큰 작품 제작을 목표로 하며, 주제 선정, 소재개발, 디테일 연구, 디자인 발상과 전개, 도식화 표현을 통해 실무적 디자인 감각을 익히고 창의적인 졸업 패션쇼 작품 제작을 목표로 한다.

F) 패션창업전략 (Fashion Enterprise Start-up Strategies)

4차 산업혁명 시대에 요구되는 패션기업 창업을 위한 마케팅 개념과 새로운 market research의 중요성과 방법을 숙지하고 소비자 행동론을 살펴본 후 BCG 매트릭스 전략, SWOT 분석을 통한 사업 확대전략, 축소전략 등 다양한 상황에서의 실천 전략을 연구한다. 마지막으로 4차 산업혁명과 패션산업의 변화를 살펴본 후 그에 따른 대처방안을 연구한다.

G) 패턴메이킹&의상제작 2 (Pattern Making & Apparel Production 2)

패턴메이킹&의상제작1에서 습득한 의상 제작 패턴 기법과 다양한 종류의 봉제기기의 구조와 원리, 봉제법을 익혀 의류 제품의 생산 공정과 창작에 대한 원리를 습득한다. 이를 바탕으로 졸업 패션쇼 작품제작에 활용할 수 있는 다양한 응용력을 향상한다.

H) 패션스타트업 (Fashion Start-up)

4차 산업혁명시대의 패션 start-up에 필요한 사업계획서 내용 중 웨어러블 IT 패션소재의 진화와 활용법 및 제품전략, 가격전략, 신유통전략, 광고 홍보 전략을 중점적으로 살펴본 후 그에 따른 경영의 결과를 예측해 본다. 또한 패션 start-up에 필요한 웨어러블 IT 디자이너로서의 역량 및 인재상을 학습한 후 패션기업의 인재교육 현황을 Case study한다.

I) 남성복패턴메이킹 1, 2 (Mans-wear pattern making 1, 2)

글로벌 남성복 패션 산업에서 남성복 패턴메이킹은 필수적인 과정이라고 할 수 있다. 남성 인체의 특징을 파악하고 그에 따른 패턴을 제작하는 것을 목적으로 하고 있다. 패턴메이킹과 가봉의 과정을 통합하여 완성도 있는 작품을 제작하고, 졸업패션작품에 활용할 수 있는 패턴 변형 능력을 학습한다.

J) 패션시뮬레이션 (Fashion Simulation)

디자인의 설계 과정에서 상상에 의존하여 완성된 결과물의 상태를 예측하는 것은 한계가 있다. 본 과정에서는 패션관련 디자인 프로젝트의 예상 결과물을 컴퓨터를 통한 시뮬레이션 방법을 익힘으로써 창의적 아이디어에 대한 실현가능성을 예측하게 하고 다양한 조형적 접근을 수월하게 한다.

K) 비주얼머천다이징 (Visual Merchandising)

브랜드 컨셉에 부합하는 패션매장은 마케팅의 목적을 효율적으로 달성하는데 긍정적 요소로 작용한다. 본 과정에서는 패션매장의 익스테리어, 인테리어, 상품 디스플레이 등 성공적 마케팅을 위해 시각적으로 연출하고 관리하는 방법을 익힌다.

4) 비교과과정

마. 졸업 후 진로 및 관련 자격증(구체적 직업 또는 자격증 위주로 기술)

분야별 진로	직업	관련 자격증
패션 디자이너 분야	패션디자이너, 니트웨어 디자이너, 텍스타일 디자이너, 패션 액세서리 디자이너, 패션생활용품 디자이너, 공연의상 디자이너, 영화 및 드라마 의상디자이너 등	컬러리스트 패션스타일 리스트
패션 마케팅 분야	패션 VMD, 패션 머천다이저, 패션 정보 분석 및 패션 컨설턴트, 패션 상품기획, 해외바이어 전문 컨설턴트, 소비자 및 시장분석가, 샵 마스터 등	패션머천다이징 산업기사 샵마스터
패션아트 & 그래픽 분야	패션디자인 및 아트 디렉터, 패션 큐레이터, 패션 일러스트레이터, 패션 저널리스트, 패션 포토그래퍼, 패션 에디터, 디스플레이어, 스타일리스트, 코디네이터, 컬러리스트, 패션 캐릭터 디자이너, 패션전문 웹기획자, 패션광고기획자 등	컴퓨터 그래픽 포토샵 일러스트레이터 엑셀 컴퓨터그래픽스운 용기능사
기타 패션산업 관련분야	의류업체 ceo, 신소재개발전문가, 소재기획전문가, e-비즈니스 사업가, 모델리스트, 각종 연구기관 및 교육기관 등	모델리스트 웹디자인기능사

바. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목(예시)

(자격증은 구분사항 내 괄호 안에 표기, 칸 추가 가능)

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
패션 디자이너	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쏘잉	디자인사 패션컬러 링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑 스튜디오1 패션 스타일링& 히스토리1 색채기법	패션아트2 드레이핑 스튜디오2 패션 스타일링& 히스토리2 패션스타 일화기법	패션디자 인스튜디 오1 테일러링1 패션머천 다이징1 브랜드디자 인 섬유패션 소재	패션디자 인스튜디 오2 테일러링2 패션머천 다이징2 브랜드디 자인2 패션소재 기획	패션컬렉 션1 패션메이킹 &의상제작 1 런웨이작 품제작	패션컬렉 션2 패션메이킹 &의상제작 2

무대의상디자이너	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너사 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑 스튜디오1 패션스타일 링&히스토 리1 색채기법	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션스타일 링&히스토 리2 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 테일러링1 패션머천 다이징1 브랜드자 인 섬유패션 소재	패션디자인 스튜디오2 테일러링2 패션머천 다이징2 브랜드자 인2 패션소재 기획	패션컬렉션 1 패턴메이킹 &의상제작 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2 패턴메이킹 &의상제작 2
패션 액세서리 디자이너	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너사 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑 스튜디오1 패션스타일 &히스토리 색채기법	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션 스타일링 &히스토리 2 패션그래픽 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 테일러링1 브랜드자 인 섬유 패션소재	패션디자인 스튜디오2 테일러링2 브랜드자 인2 패션소재 기획	패션컬렉션 1 패턴메이킹 &의상제작 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2 패턴메이킹 &의상제작 2
패션 VMD	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너사 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션 패션스타일 링&히스토 리1	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션그래픽 패션스타일 링&히스토 리2	패션디자인 스튜디오1 테일러링1 패션머천 다이징1 브랜드자 인 섬유패션 소재	패션디자인 스튜디오2 테일러링2 패션머천 다이징2 브랜드자 인2 패션소재 기획	패션컬렉션 1 패턴메이킹 &의상제작 1 패션 창업 전략	패션컬렉션 2 패턴메이킹 &의상제작 2 패션 스타트업
샵 마스터	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너사 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션 패션스타일 링&히스토 리1 색채기법	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션그래픽 패션스타일 링&히스토 리2 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 테일러링1 브랜드 디자인1 패션머천다 이징1	패션디자인 스튜디오2 테일러링2 브랜드 디자인2 패션머천다 이징2	패션컬렉션 1 패턴메이킹 &의상제작 1 런웨이작품 제작 패션 창업 전략	패션컬렉션 2 패턴메이킹 &의상제작 2 패션 스타트업
스타일 리스트	ICT와 패션 패션조형	디자이너사 패션컬러링 패션평면	패션아트1 드레이핑스 튜디오1	패션아트2 드레이핑스 튜디오2	패션디자인 스튜디오1 테일러링1	패션디자인 스튜디오2 테일러링2	패션컬렉션 1 런웨이작품	패션컬렉션 2

	연습 베이직쓰잉	조형	패션스타일링&히스토리1 색채기법	패션스타일링&히스토리2 패션스타일화기법	패션머천다이징1	패션머천다이징2	제작	
패션전문 웹기획자	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 디지털패션 패션스타일링&히스토리 색채기법	패션아트2 패션그래픽 패션스타일링&히스토리2 패션스타일화기법	패션디자인 스튜디오1 브랜드 디자인 패션머천 다이징1	패션디자인 스튜디오2 브랜드 디자인2 패션머천 다이징2	패션컬렉션 1 패턴메이킹 &의상제작 1 패션 창업 전략	패션컬렉션 2 패턴메이킹 &의상제작 2 패션 스타트업
모델 리스트	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션 패션스타일링 &히스토리 1 색채기법	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션스타일링 &히스토리 2 패션스타일화기법	패션디자인 스튜디오1 테일러링1 섬유패션 소재	패션디자인 스튜디오2 테일러링2 패션소재 기획	패션컬렉션 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2
패션 그래픽 디자이너	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 디지털패션 색채기법	패션아트2 패션그래픽 패션스타일화기법	브랜드 디자인1	브랜드 디자인2		
패션상품기획	ICT와 패션 패션조형 연습 베이직쓰잉	디자이너 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 디지털패션 패션스타일링 &히스토리 1	패션아트2 패션스타일링 &히스토리 2 패션그래픽	패션디자인 스튜디오1 브랜드 디자인1 패션머천 다이징1 섬유패션 소재	패션디자인 스튜디오2 브랜드 디자인2 패션머천 다이징2 패션소재 기획	패션컬렉션 1 패션 창업 전략	패션컬렉션 2 패션 스타트업
패션 브랜드 론칭	ICT와 패션 패션조형 연습	디자이너 패션컬러링 패션평면 조형	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션	패션아트2 드레이핑 스튜디오2 패션스타일	패션디자인 스튜디오1 테일러링1 브랜드	패션디자인 스튜디오2 테일러링2 브랜드	패션컬렉션 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2 패션 스타트업

	베이직쏘잉		패션스타일 링 &히스토리 1 색채기법	링 &히스토리 2 패션그래픽 패션스타일 화기법	디자인1 패션머천 다이징1	디자인2 패션머천 다이징2	패션 창업 전략	
--	-------	--	----------------------------------	--	----------------------	----------------------	-------------	--