

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.

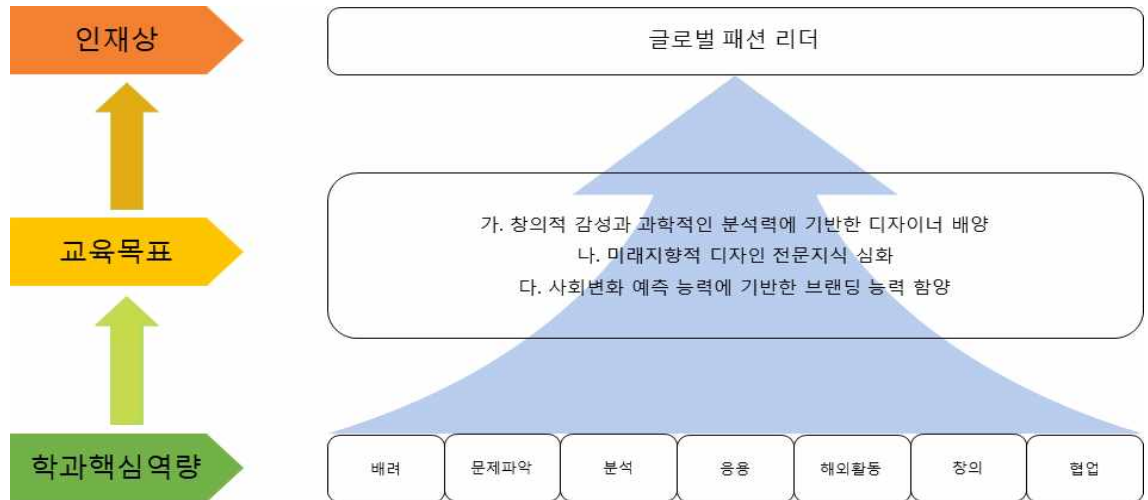
라. 졸업 후 진로

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, 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	패션산업 전반의 트렌드 분석을 바탕으로 한 창의력 요구
재학생 교수방법 변화	개인별 진로 및 성향을 파악하여 맞춤형 개별지도 강화
재학생 의견	글로벌 영역의 강화를 위해 해외 취업 적극적 추진
졸업생 의견	컴퓨터 활용 능력 향상을 통해 패션산업 변화에 대응
학부모 의견	공모전 및 대외 활동 활성화를 통해 취업 역량 강화
관련기관(기업) 요구	패션쇼 기획 및 진행을 통해 협업 능력 배양
기타	패션산업 전반에서 요구되는 조형능력 및 AI 활용 능력 고취

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

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

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 교육목표 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

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
글로벌 패션 리더	사회 변화 예측 능력에 기반 한 브랜딩 능력 함양	글로벌	해외 활동	다양한 해외 활동을 통한 글로벌 마인드 고취
		의사 소통	문제 파악	정확한 문제를 파악함으로써 원활한 의사소통
	미래지향적 디자인 전문 지식 심화	협업	협업	개인별 장점을 살린 협업을 통해 공동의 목표 달성
		개척 도전	전문인 소양	전문인으로서의 소양을 바탕으로 한 진로 개척
	창의적 감성과 과학적인 분석력에 기반한 디자이너 배양	문제 해결	분석	철저한 분석을 통한 문제의 해결 방안으로서의 창의력
		인성	배려	문제의 해결은 타인에 대한 이해와 배려가 바탕이 됨
		지식 융복합	응용력	다양한 분야의 지식 응용을 통해 창조적 디자인 개발
		특화역량1	창의	창의적 사고를 통한 디자인 저작 활동
		특화역량2	조형	심미적 가치 상승을 위한 조형능력 향상
		특화역량3	개성	개인의 특화된 능력 계발을 통해 디자인 자질 향상

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

패션 디자인 및 브랜딩 학과	구 분 대학핵심역량 학과핵심역량 과목명	기초핵심역량							전공핵심역량		
		인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2	특화3
		배려	문제 파악	분석	응용력	해외 활동	전문인 소양	협업	조형	개성	창의
전교	베이직패션리서치		●	●	●						
	디자인사		●	●							
전필	패션아트				●				●		●
	패션디지털프린팅				●				●		●
	패션디자인스튜디오1		●				●				●
	지속가능패션디자인				●					●	●
	남성복테일러링						●		●		
	졸업작품프로젝트						●	●			●
전선	패션컬러링						●				●

비교과 프로그램	쏘잉워크샵				☉		☐		☉		
	패션조형연습							☐	☉	☉	
	베이직패턴커팅						☐	☐			
	디지털패션		☐		☐						
	3D 드레이핑						☐	☐			
	서양패션문화				☉	☉	☐				
	동양패션문화				☉	☉	☐				
	색채기법				☐				☐		
	패션크리에이티브디자인							☐			☐
	AI패턴스튜디오				☐		☉		☉		
	패션스타일화기법				☐				☐		
	섬유패션소재				☐		☐				
	크리에이티브패턴메이킹						☐		☐		
	패션머천다이징		☐	☐							
	패션브랜드기획		☐	☐							
	어패럴프로덕션				☉					☉	☐
	액티브패션랩				☐		☉		☉		
	패션소재기획				☐		☐				
	패션디자인스튜디오2		☉				☉				☐
	기능성의상제작		☉		☉		☐				
	패션컬렉션1	☉						☉		☐	
	패션컬렉션2	☉						☉		☐	
	패턴메이킹&의상제작1							☐	☐		
	패턴메이킹&의상제작2							☐	☐		
	런웨이작품제작1	☉						☉	☉		☉
	런웨이작품제작2	☉						☉	☉		☉
	AI패션머티리얼				☐				☉		☉
비교과 프로그램	천연염색실험실습							☐		☐	
	국내공모전출품						☐			☐	
	해외공모전출품					☉	☉			☐	
	해외패션쇼	☐				☐					
	현장학습및산업체견학		☉		☉		☐				
	패션쇼출품및스텝활동	☐						☐			
	가족동아리활동	☉					☐				☉
	상품개발	☐	☉	☉							
	해외패션산업연수					☐	☐				
	해외취업프로그램					☐					
합산		275%	375%	200%	675%	275%	900%	375%	650%	325%	550%

가. 교과과정표

권장 학년	이수 구분	1학기				2학기			
		교과목명	학점	시수	캡스톤디자인	교과목명	학점	시수	캡스톤디자인
1	전교	베이직패션리서치	3	3		디자인사	3	3	
	전필								
	전선	패션컬러링* 쏘잉워크샵	3 3	3 3		패션조형연습* 베이직패턴커팅	3 3	3 3	
2	전필	패션아트	3	3		패션디지털프린팅	3	3	
	전선	디지털패션	3	3		패션크리에이티브디자인	3	3	
		3D드레이핑	3	3		AI패턴스튜디오	3	3	
		서양패션문화	3	3		동양패션문화	3	3	
		색채기법	3	3		패션스타일화기법	3	3	
3	전필	패션디자인스튜디오1* 지속가능패션디자인	3 3	3 3	○	남성복테일러링	3	3	
	전선	섬유패션소재	3	3		액티브패션랩	3	3	○
		크리에이티브패턴메이킹	3	3		패션소재기획	3	3	
		패션머천다이징	3	3		패션디자인스튜디오2	3	3	
		어패럴프로덕션	3	3		패션브랜드기획	3	3	
4	전필					졸업작품프로젝트	3	0	
	전선	패션컬렉션1	3	3		패션컬렉션2	3	3	
		패턴메이킹&의상제작1	3	3		패턴메이킹&의상제작2	3	3	
		런웨이작품제작1	3	3		런웨이작품제작2	3	3	
		AI패션머티리얼	3	3					

나. 2026학년도 교과과정 개편현황

1) 신설

NO	과목명	이수 구분	학년	학기	학점	시수
1	베이직패턴커팅	전선	1	2	3	3
2	3D드레이핑	전선	2	1	3	3
3	패션디지털프린팅	전필	2	2	3	3
4	패션크리에이티브디자인	전선	2	2	3	3
5	AI패턴스튜디오	전선	2	2	3	3
6	동양패션문화	전선	2	2	3	3
7	지속가능패션디자인	전필	3	1	3	3
8	크리에이티브패턴메이킹	전선	3	1	3	3
9	어패럴프로덕션	전선	3	1	3	3
10	남성복테일러링	전필	3	2	3	3
11	액티브패션랩	전선	3	2	3	3
12	기능성의상제작	전선	3	2	3	3
13	런웨이작품제작1	전선	4	1	3	3
14	AI패션머티리얼	전선	4	1	3	3

2) 폐지

NO	과목명	이수 구분	학년	학기	학점	시수
1	패션평면조형	전선	1	2	3	3
2	드레이핑스튜디오1	전선	2	1	3	3
3	패션그래픽	전필	2	2	3	3
4	패션아트2	전선	2	2	3	3
5	드레이핑스튜디오2	전선	2	2	3	3
6	패션스타일링&히스토리2	전선	2	2	3	3
7	브랜드디자인1	전필	3	1	3	3
8	테일러링1	전선	3	1	3	3
9	남성복패턴메이킹1	전선	3	1	3	3
10	테일러링2	전필	3	2	3	3
11	브랜드디자인2	전선	3	2	3	3
12	남성복패턴메이킹2	전선	3	2	3	3
13	런웨이작품제작	전선	4	1	3	3
14	패션창업전략	전선	4	1	3	3

3) 변경

NO	과목명	변경내역	변경 전 이수구분/학년/학기/ 학점/시수	변경 후 이수구분/학년/학기/ 학점/시수
1	ICT와패션	베이직패션리서치 (과목명 변경)	전교/1/1/2/2	전교/1/1/2/2
2	베이직소잉	쏘잉워크샵 (과목명 변경)	전선/1/1/3/3	전선/1/1/3/3
3	패션아트1	패션아트 (과목명 변경)	전필/2/1/3/3	전필/2/1/3/3
4	패션스타일링&히스토리1	서양패션문화 (과목 통합)	전선/2/1/3/3	전선/2/1/3/3
5	패션머천다이징1	패션머천다이징 (과목명 변경)	전선/3/1/3/3	전선/3/1/3/3
6	패션머천다이징2	패션브랜드기획 (과목명 변경)	전선/3/2/3/3	전선/3/2/3/3
7	패션스타트업	런웨이작품제작2 (과목명 변경)	전선/4/2/3/3	전선/4/2/3/3

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황(예시)

구분	요구내용 (예시)	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	디지털 패션	3D CLO·DTP를 활용한 디지털 기반 제작 교육 강화	3D드레이핑 패션디지털프린팅	지식 융복합
	실무 중심	기능성·스포츠웨어·특수 봉제 중심의 실무형 실습 강화	액티브패션랩 남성복테일러링	전문인 소양
	기초 이론 및 리서치	리서치 기반의 기획·분석 중심 수업 강화	베이직패션리서치 서양패션문화 동양패션문화	문제 해결 글로벌
	디자인 개발	소재 실험·텍스타일 개발을 중심으로 한 디자인 개발 역량 강화	패션아트 패션크리에이티브디자인 패션디지털프린팅	창의, 조형
졸업생	실무 제작 역량	패턴·봉제·마감 중심의 실무 제작 교육 강화 및 착용 가능한 스포츠·캐주얼 의상 제작 능력 고도화	쏘잉워크샵 베이직패턴커팅 크리에이티브패턴커팅 런웨이 작품제작 1 런웨이 작품제작 2	문제 해결, 전문인 소양
	AI 기반	AI 기반 가상	AI패션머티리얼	지식 융복합,

	패션 교육	샘플링·가상 피팅·텍스타일 제작 교육 확대	시패턴스튜디오	개척·도전
	기획·브랜드· 머천다이징 기반 이해	브랜드 기획·상품개발·머천다 이징을 통합한 프로젝트 중심 기획 교육 강화	패션머천다이징 패션브랜드기획 지속가능패션디자인	창의, 개척·도전
	상품개발	기획·소재·샘플 제작·검토까지 연계된 실무형 상품개발 교육 강화	어패럴프로덕션 기능성의상제작	문제 해결, 인성·협업

라. 교육과정 과목별 해설

1) 전공기초교양(전교)

베이직 패션리서치 (Basic Fashion Research)

본 교과목은 패션 전공자가 반드시 알아야 할 기본 패션 용어를 정확히 이해하고, 이를 바탕으로 패션 트렌드 기초조사(Trend Research) 능력을 기르기 위한 수업이다. 학생들은 컬러·실루엣·패턴·소재 등 패션을 구성하는 핵심 개념과 용어를 익히며, 시즌별 국내외 패션 트렌드 자료를 분석해 트렌드 흐름을 읽는 기초 역량을 체득한다.

디자이너사 (Design History)

디자이너사는 근대 디자인 형성기부터 현대에 이르기까지 디자인의 변화와 발전 흐름을 체계적으로 탐구하는 과목이다. 산업혁명 이후 등장한 다양한 디자인 사조와 이론, 사회·문화적 배경, 기술 발전이 디자인에 미친 영향을 분석하며, 각 시대의 시각언어가 어떻게 형성되고 변화해 왔는지를 학습한다. 특히 아트앤크래프트, 바우하우스, 모더니즘, 포스트모더니즘 등 주요 사조를 중심으로 디자인 개념의 확장 과정을 살펴보고, 이를 현대 디자인과 연결하여 비판적 시각을 기른다.

2) 전공필수(전필)

패션아트 (Fashion Art)

본 교과목은 패션과 예술의 경계를 확장하는 창의적 아트 소재 개발에 중점을 둔다. 학생들은 예술적 감각과 실험적 접근을 바탕으로 다양한 표현 기법과 신소재를 탐구하며, 독창적 텍스타일을 제작하는 능력을 기른다. 질감·색채·형태 등 조형 요소의 창의적 해석을 통해 예술성 높은 아트 패브릭을 완성하는 것이 핵심 목표이다. 또한 아트 패션에 있어서 예술적인 형태의 조형능력을 고취시키기 위하여 소재의 창의적 이미지와 질감 및 색상 등을 다양하게 습득하는 것을 목적으로 한다.

패션디지털프린팅 (Fashion Digital Printing)

본 교과목은 디지털 기반의 텍스타일 프린팅 기술(DTP: Digital Textile Printing)을 활용하여 패션디자인을 실현하는 실습 중심 수업이다.

학생들은 컴퓨터 프로그램을 이용한 문양 패턴·이미지 제작, 색상 관리, 프린팅 시뮬레이션 등을 배우며, 디지털 프린팅이 패션산업에서 갖는 정확성, 생산 효율성, 창의성 확대의 중요성을 이해하게 된다. DTP 기술을 직접 다루고 출력 과정까지 경험함으로써 디지털 텍스타일 디자인 역량을 강화하는 것을 목표로 한다.

패션디자인스튜디오 1 (캡스톤디자인) (Fashion Design Studio 1)

본 교과목은 조형적 감각과 실용적 디자인 능력을 통합하여 실제 패션 산업과 연계된 캡스톤 프로젝트 중심으로 운영된다. 학생들은 체계적인 디자인 프로세스(리서치-기획-스타일 개발-브랜딩)를 직접 수행하며, 산업체와의 협업을 통해 실무 환경에서 요구되는 문제해결 능력과 창의적 제안 능력을 기른다. 특히 의상 아이템, 디테일, 실루엣, 소재 개발 등을 패션 콘셉트에 맞게 세분화하여 디자인하는 실습을 진행하며, 최종적으로 실제 브랜드나 기업 요구에 기반한 완성도 높은 패션 제품 및 브랜드 콘셉트를 제시하는 것을 목표로 한다.

지속가능패션디자인 (Sustainable Fashion Design)

본 교과목은 급격한 환경 변화와 책임 있는 소비 가치가 강조되는 현대 패션산업에서 요구되는 지속가능한 디자인 전략을 이론과 실습을 통해 학습하는 것을 목표로 한다. 학생들은 에코 패션(Eco Fashion) 개념을 기반으로 친환경 소재와 순환 패션(Circular Fashion) 트렌드 등을 이해하며, 실제 산업에서 적용되는 지속가능 패션의 최신 흐름을 탐구한다. 특히 업사이클링(Upcycling), 리폼(Reform), 재사용(Re-use) 등 자원 순환 기반의 창의적 제작 실습을 통해 폐기 자원을 새로운 디자인 가치로 전환하는 능력을 강화한다. 또한 지속가능성을 핵심 브랜드 전략으로 확장하여 에코 디자인 기획-제작-평가-브랜딩까지 연계하는 실무형 프로젝트로 운영된다.

남성복테일러링 (Men's Tailoring)

본 교과목은 남성복의 구조적 이해와 테일러링 기술을 바탕으로 의상 제작 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 수업에서는 패턴 제작 이후 재단, 봉제, 심지 작업, 프레스, 마무리 등 남성복 제작 전 과정을 다루며, 재킷·코트·팬츠를 중심으로 실습이 진행된다. 학생들은 패턴 분석과 봉제 실습을 통해 라펠, 소매, 안감 등 핵심 디테일의 구조와 완성 공정을 익히고, 이를 토대로 패턴을 변형·응용하는 능력을 기른다. 본 과목은 고급 메이킹 테크닉을 기반으로 한 창의적 활용 능력과 전문 제작 역량을 강화하는 데 중점을 둔다.

바) 졸업작품프로젝트 (Graduation Fashion Project)

본 교과목은 졸업 필수 과목으로, 학생들이 4년간 습득한 전공지식과 디자인 기술을 기반으로 개인 창의성과 전문성을 반영한 졸업작품을 제작하는 데 중점을 둔다. 리서치, 콘셉트 개발, 디자인, 소재 선정, 패턴 제작, 샘플링 등 패션디자인 전 과정을 수행하며, 완성된 작품은 조형성·창의성·기술력·완성도를 기준으로 평가되어 졸업 자격 결정의 핵심 요소로 활용된다. 이 과정은 학생들의 전문 역량을 검증하는 최종 포트폴리오이자 졸업 프로젝트이다.

3) 전공선택(전선)

패션컬러링 (Fashion Coloring)

본 교과목은 창의적 드로잉과 컬러링 실습을 통해 학생들의 패션디자인 표현 능력과 실기력을 향상시키는 데 중점을 둔다. 학생들은 다양한 형태와 색채를 활용하여 아이디어를 시각적으로 구현하며, 창의적 드로잉 능력과 패션디자인의 기본 구성 능력을 체계적으로 습득한다.

쏘잉워크샵 (Sewing Workshop)

본 교과목은 패션 전공의 기초가 되는 봉제 기술을 단계적으로 학습하는 실습 수업이다. 학생들은 기본 상의와 하의 제작을 통해 옷의 구조를 이해하고, 재단·봉제·손바느질을 포함한 핵심 기술들을 익힌다. 수업에서는 바디스 제작 등 기본 공정을 실습하며, 기초 봉제 능력뿐 아니라 옷을 제작하는 기초 역량을 키운다. 이를 바탕으로 이후 메이킹 심화 과목과 창의적 디자인을 실물로 구현하는 데 필요한 기술적 기반을 마련한다.

패션조형연습 (Fashion Formative Practice)

본 교과목은 학생들의 창조적 조형성과 독창성을 바탕으로, 종이와 머슬린을 활용한 실험적 아트 작품 제작에 중점을 둔다. 학생들은 찢기, 골라주, 주름 잡기, 뚫기 등 다양한 재료와 기법을 활용하여 독창적 질감과 형태를 표현하며, 이를 통해 바디의 조형성과 형태 구현 능력을 연구한다. 이러한 과정을 통해 창의적 디자인 발상과 조형 실험 능력을 강화하고, 실험적 소재 활용을 통한 구체적 작품 제작 역량을 습득한다.

베이직패턴커팅 (Basic Pattern Cutting)

본 교과목은 패턴의 기본 원리와 기하학적 구조를 이해하고 이를 의복 형태로 전개하는 능력을 기르는 기초 패턴 수업이다. 학생들은 원형 제작과 기본 아이템 패턴 커팅을 바탕으로 패턴 조각을 변형·재구성하며 새로운 볼륨과 디자인을 탐색한다. 이러한 기초적 패턴 실험을 통해 옷의 구조 형성 원리를 체득하고, 이후 의상 제작 심화 제작 과정에 필요한 구조적 형태 구성 능력과 창의적 디자인 역량의 기반을 마련한다.

디지털패션 (Digital Fashion)

본 교과목은 포토샵(Photoshop)과 일러스트레이터(Illustrator) 등 컴퓨터 그래픽 툴을 활용하여 디지털 패션디자인 기초 역량을 익히는 실습 중심 수업이다. 학생들은 브랜드 디자인과 패션 제품 디자인에 필요한 비주얼 자료 제작, 레이아웃 구성, 텍스타일 패턴 디자인 등을 실습하며, 창의적인 패션디자인 과정을 디지털 환경에서 구현할 수 있는 능력을 기른다.

3D드레이핑 (3D Draping)

본 교과목은 인체라는 3차원 구조 위에 2차원 원단을 drape하여 실루엣을 형성하는 입체재단의 기본 원리를 학습하는 수업이다. 학생들은 바디 드레이핑을 통해 구조 형성 과정을 이해하고 이를 디자인에 응용한다. 또한 3D CLO 시뮬레이션을 활용해 가상 환경에서 드레이핑과 볼륨 조절을 실험하며, 실물·디지털 제작 능력을 함께 강화한

다.

서양패션문화 (Western Fashion Culture)

서양패션문화는 고대부터 현대에 이르는 서양 복식사 전반을 다루며, 그 시대의 사회·문화·예술·기술이 패션에 미친 영향과 상호작용을 분석한다. 특히 현대 패션의 발전에 결정적 역할을 한 디자이너들의 작품세계와 철학을 학습하여 디자인 사조 및 스타일의 변천을 깊이 이해한다. 또한 각 시대의 패션 요소가 오늘날 패션디자인, 브랜드 콘셉트, 스타일링에 어떻게 활용되는지 탐구함으로써, 창의적 디자인 연구에 필요한 기반 지식을 구축한다.

색채기법 (Colour Methods)

패션 컬러 기획은 패션 디자이너뿐 만 아니라 패션 산업에서 중요한 키워드로 인식됨에 따라 각 섬유패션업체들의 다양한 컬러 기획에 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, 패션 감각, 색채와 디자인, 색채 이미지맵, 컬러 정보 등 실제적인 컬러 기획 능력을 고취시키는데 목적을 둔다.

패션크리에이티브디자인 (Fashion Creative Design)

본 교과목은 학생들이 독창적 아이디어와 창의적 영감을 바탕으로 오리지널 패션 창작물을 개발하는 과정에 중점을 둔다. 학생들은 트렌드 조사와 리서치를 기반으로 개인적 영감(Inspiration)을 구체화하며, 소재, 형태, 디테일 등을 창의적으로 결합하여 독자적인 디자인 언어를 구축한다. 이러한 과정을 통해 학생들은 창의적 사고력과 오리지널리티 구현 능력을 강화하며, 전문 디자이너로서 경쟁력 있는 창작물 제작 역량을 체계적으로 습득한다.

AI패턴스튜디오(AI Pattern Studio)

평면패턴과 입체패턴을 통합적으로 다루며 인체 구조와 실루엣 형성의 원리를 이해하는 수업이다. 바디 드레이핑을 통해 삼차원 형태가 만들어지는 과정을 경험하고 이를 패턴으로 전환하는 감각을 익힌다. 동시에 AI 기반 가상피팅을 활용하여 볼륨과 실루엣의 변화를 디지털 공간에서의 구조 변화를 탐구한다.

동양패션문화 (Eastern Fashion & Culture)

동양패션문화는 동아시아(한국·중국·일본)를 중심으로, 아시아·중동·아프리카 등 제3세계 문화권의 패션과 복식 문화를 폭넓게 다루는 문화 기반 교과목이다. 각 지역의 역사, 종교, 미의식, 사회 구조가 복식에 어떤 영향을 주었는지 탐구하고, 전통 의복의 상징성과 현대 패션에서의 재해석 방식을 학습한다. 또한 글로벌 패션산업에서 확대되는 K-패션 및 아시아적 감성의 가치, 문화적 다양성 이해, 문화 혼종성 등을 현대 패션 트렌드와 연결하여 분석한다.

패션스타일화기법 (Fashion Styling & Flat Sketch)

패션스타일화기법은 패션디자인에 있어 시각적 이미지를 전달하기 위한 중요한 표현

수단이라 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 작업 과정의 반복 훈련을 통하여 패션 디자이너가 필요로 하는 시각적 표현 능력을 고취시킨다. 특히 패션 산업체에서 요구하는 스타일링, 도식화 과정을 습득하고 다양한 작품 제작을 통해 창작 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

섬유패션소재 (Textile & Fashion Material)

섬유패션소재는 패션 소재의 특성과 구조, 제조 공정, 기능성, 감성적 표현 등 소재 전반에 대한 기초 지식을 학습하는 이론 중심 과목이다. 천연섬유와 인조섬유의 특성 비교, 소재별 조직 및 가공법 이해, 촉감·드레이프·광택 등 기능 및 감성 요소 파악 등 소재 선택의 기준을 익힌다. 이를 통해 패션 상품 설계와 제작에서 소재를 전략적으로 활용할 수 있는 기반 역량을 기른다.

크리에이티브패턴메이킹 (Creative Patternmaking)

본 교과목은 여성복을 중심으로 다양한 아이템의 패턴을 기본 원형에서부터 응용·창의적 변형까지 학습하는 수업이다. 학생들은 다양한 패턴을 제도하며, 실루엣 변화와 디자인 요소에 따른 조정 방법을 익힌다. 창의적 패턴 기법을 실습하여 디자인을 구조적으로 해석하고 패턴으로 구현하는 능력을 기른다.

패션머천다이징(Fashion Merchandising)

본 과목은 패션 상품의 특성, 브랜드 가치, 시장 세분화, 소비자 행동의 구조를 이해하고 이를 기반으로 상품기획·운영 전략을 수립하는 능력을 기르는 과목이다. 산업체 사례 조사, 시장 분석, 트렌드 정보 수집 등을 통해 패션 시장의 변화 흐름을 해석하고, 소비자 니즈를 반영한 상품 구성·가격 전략·유통 전략 등을 학습한다. 궁극적으로 브랜드 포지셔닝 및 패션 마케팅, 상품 개발에 필요한 분석력과 실무적 판단 능력을 함양한다.

어패럴프로덕션 (Apparel Production)

본 교과목은 패션 실무와 상품 제작 역량을 강화하기 위한 실습 중심 수업으로, 학생들이 졸업 작품 제작과 연계하여 의류 상품 개발 전 과정을 체계적으로 학습하는 데 중점을 둔다. 학생들은 디자인 콘셉트에 맞는 소재 선정, 패턴 제작, 샘플링, 봉제 공정, 품질 관리 등 패션 상품 제작의 실무 과정을 수행하며, 이를 통해 졸업 작품에 적용가능한 완성도 높은 의류 상품 개발 능력을 기른다. 또한, 실제 산업 환경과 유사한 프로젝트 경험을 통해 실무 적응력과 제작 기술을 강화하며, 창의적 디자인을 구체적 제품으로 구현하는 능력을 습득한다.

액티브패션랩 (Active Fashion Lab)

본 교과목은 액티비티 의류 패턴 개발의 전문성을 강화하는 실습 중심 수업이다. 학생들은 스포츠웨어, 캐주얼, 레저웨어 등 다양한 활동성 의류를 대상으로 체형과 움직임에 최적화된 패턴 설계, 입체재단, 소재 특성 분석, 봉제 기술 등을 심화 학습한다.

실제 제작 과정을 통해 패턴 완성도와 기능성을 검증하며, 액티브웨어 제작의 전 과정을 체계적으로 경험한다. 이를 통해 학생들은 실무 수준의 패턴 개발 능력과 제품 제작 역량을 강화한다.

패션소재기획 (Fashion Material Planning)

패션소재기획은 패션산업 현장에서 요구되는 소재 기획 실무를 중심으로 진행된다. 국내외 소재 트렌드 분석, 시즌별 소재 콘셉트 개발, 컬러·텍스처 방향성 설정, 소재 맵(Material Map) 제작, 브랜드 맞춤 소재 제안서 작성 등 실제 패션기업의 프로세스를 기반으로 학습한다. 또한 전시회(프리미에르 비종 등) 리서치 방법, 공급업체 소싱 전략, 지속가능 소재 기획 등 최신 산업 이슈를 반영하여 기획 역량을 강화한다.

패션디자인스튜디오 2 (캡스톤디자인) (Fashion Design Studio 2)

본 교과목은 패션디자인 스튜디오 1에서 습득한 종합적 디자인 역량을 기반으로, 졸업 작품 제작의 첫 단계 작업을 중점적으로 수행하는 실습 중심 수업이다. 학생들은 리서치, 콘셉트 개발, 디자인 기획, 아이템 실루엣·소재 선정 등 졸업 작품 제작의 기초 설계 과정을 체계적으로 경험하며, 이를 바탕으로 자신의 아이디어를 구체적 작품으로 발전시키는 능력을 강화한다. 또한 산업체 협업 및 캡스톤 프로젝트 방식을 통해 실무 적응력과 디자인 실행력을 동시에 향상시킨다.

패션브랜드기획(Fashion Brand Planning)

본 과목은 실제 패션브랜드 운영 과정에서 요구되는 핵심 실무능력을 집중적으로 다루는 과목이다. 브랜드 콘셉트 개발, 타깃 분석, 경쟁 브랜드 분석, 브랜드 아이덴티티 구축, 제품 라인 개발, 프로모션·판촉·홍보 방법 구상 등 실무형 프로젝트를 통해 브랜드 기획 전 과정을 경험한다. 또한 디지털 기반 프로모션 전략, 콘텐츠 설계, 시즌 기획서 작성 등 현장에서 활용되는 문서와 프로세스를 직접 실습한다. 이를 통해 브랜드 개발 및 시장 진입 전략을 수립할 수 있는 역량을 갖춘다.

기능성의상제작 (Functional Apparel Construction)

기능성의상제작은 착용자의 활동 환경과 목적을 분석하여, 성능 중심의 의복 구조를 설계하고 제작하는 수업이다. 인체공학적 패턴 구성, 소재 특성 연구, 동작 적합성 평가 등을 기반으로 기능적 요구를 충족하는 의복을 개발한다. 스포츠웨어, 워크웨어, 보호복 등 다양한 기능성 아이템을 사례로 삼아 패턴 설계와 봉제 기법을 실습하며, 착의 테스트를 통해 성능 향상 방안을 도출한다. 이를 통해 학생들은 디자인 감성과 공학적 사고를 융합한 실무 중심의 기능성 의상 제작 능력을 갖추게 된다.

패션컬렉션 1, 2 (Fashion Collection 1,2)

본 교과목은 졸업 필수 코스로, 학생들이 4년간 축적한 전공 지식과 디자인 역량을 종합하여 졸업 작품을 직접 제작하고 평가받는 수업이다. 학생들은 리서치, 콘셉트 개발, 디자인, 소재 및 패턴 선정, 제작 등 패션디자인 전 과정을 실무 수준으로 수행하며, 작품의 조형성, 창의성, 기술력, 브랜드 표현력 등을 기준으로 심사를 통해 졸업 자격이 결정된다. 이 과정을 통해 학생들은 자신의 디자인 역량을 종합적으로 검증받는 최종 포트폴리오를 완성하며, 졸업 후 실무와 산업 현장에서 요구되는 전문성을

갖춘 디자이너로 성장할 수 있다.

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 의복 구성 원리를 적용하여 다양한 패턴 메이킹 방법으로 활용해 봄으로써 의복 구성 능력의 기초를 다진다.

런웨이작품제작 1 (Runway Design Project 1)

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, 소재 개발, 디테일 연구, 디자인 발상과 전개, 도식화 표현을 통해 실무적 디자인 감각을 익히고 창의적인 졸업 패션쇼 작품 제작을 목표로 한다.

AI패션머티리얼 (AI Fashion Materials)

본 교과목은 인공지능(AI) 기반 패션 디자인과 소재 개발을 실습 중심으로 학습하는 과목이다. 학생들은 AI 프린팅 기법을 활용하여 디지털 텍스타일과 패턴을 제작하고, 이를 실제 패션 제품 디자인에 적용한다. 또한 제작된 디자인과 작품을 클로 포트폴리오(CLO Portfolio) 형태로 정리하여, 디지털 환경에서 아이디어를 시각화하고 체계적으로 발표할 수 있는 능력을 기른다. 이를 통해 학생들은 AI 기술을 활용한 창의적 패션 소재 개발 및 디지털 디자인 표현 능력을 전문적으로 습득한다.

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

패턴메이킹&의상제작1에서 습득한 의상 제작 패턴 기법과 다양한 종류의 봉제 기기의 구조와 원리, 봉제법을 익혀 의류 제품의 생산 공정과 창작에 대한 원리를 습득한다. 이를 바탕으로 졸업패션쇼 작품 제작에 활용할 수 있는 다양한 응용력을 향상한다.

런웨이작품제작 2 (Runway Collection Production 2)

본 교과목은 졸업 작품의 완성도를 높이는 심화 제작 수업이다. 학생들은 패턴 개발, 소재·디테일 보강, 실루엣 조정 등을 통해 작품을 고도화하며, 프로토타입 제작부터 수정, 최종 룩 완성까지의 과정을 단계적으로 수행한다. 또한 피팅, 마감 퀄리티 등을 점검하고 최종 작품의 완성도를 높이는 데 목적이 있다.

패션시뮬레이션 (Fashion Simulation)

본 교과목은 3D 의상 설계 프로그램을 활용하여 디지털 프로토타입을 제작하고 의복의 구조와 실루엣을 가상 환경에서 검증하는 과정을 학습한다. 학생들은 패턴 입력, 소재 물성 적용, 가상 피팅 및 보정 과정을 실습하며 실제 제작 전에 디자인의 형태·핏·기능성을 효율적으로 분석하는 능력을 기른다. 이를 통해 패션 제품 개발 과정에서 디지털 시뮬레이션을 활용한 신속하고 정확한 디자인 검증 역량을 강화한다.

비주얼머천다이징 (Visual Merchandising)

본 교과목은 매장 인테리어와 공간 연출을 중심으로 브랜드의 시각적 아이덴티티를 효과적으로 구현하는 비주얼머천다이징 기법을 학습한다. 학생들은 매장 레이아웃 구성, 동선 계획, 조명·컬러·소재 활용, 집기·디스플레이 설계 등 실내 공간 디자인 요소를 실무적으로 익히며, 상품과 공간이 조화를 이루는 판매 환경을 기획하는 역량을 기른다. 또한 브랜드 콘셉트에 따른 공간 전략과 연출 기획을 실습함으로써 실제 리테일 환경에서 적용 가능한 매장 인테리어 기반 VM 실무능력을 강화한다.

4) 비교과과정

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 머천다이지, 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 컴퓨터그래픽스운용기능사
기타 패션산업 관련분야	의류업체 CEO, 3D패션버추얼디자이너, 디지털패션디자이너, 소재기획전문가, e-비즈니스 사업가, 모델리스트, 각종 연구기관 및 교육기관, 대학교수 등	모델리스트 웹디자인기능사

바. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목(예시)

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
패션 디자이너	베이직패션 리서치 패션컬러링 쏘잉워크샵	디자인사 패션조형 연습 베이직패턴 커팅	패션아트 디지털패션 3D드레이핑 서양패션문화 색채기법	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 시패턴스튜 디오 동양패션문화	패션디자인 스튜디오1 지속가능패션 디자인 섬유패션소 재 크리에이티브 패턴메이킹	남성복테일러 링 액티브패션 랩 패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1 런웨이작품 제작1 시패션머터 리얼	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2 런웨이작품 제작2

				패션스타일 화기법	패션머천다 이징 어패럴프로 덕션	패션브랜드 기획 기능성의상 제작		
무대의상 디자이너	베이직패션 리서치 패션컬러링 쏘잉워크샵	디자인사 패션조형 연습 베이직패턴 커팅	패션아트 디지털패션 3D드레이핑 서양패션문화 색채기법	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 시패턴스투 디오 동양패션문화 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 지속가능패션 디자인 섬유패션소 재 크리에이티브 패턴메이킹 어패럴프로 덕션	남성복테일러 링 액티브패션 랩 패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1 런웨이작품 제작1 시패션머터 리얼	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2 런웨이작품 제작2
패션 액세서리 디자이너	베이직패션 리서치 패션컬러링 쏘잉워크샵	디자인사 패션조형 연습 베이직패턴 커팅	패션아트 디지털패션 3D드레이핑 서양패션문화 색채기법	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 동양패션문화 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 지속가능패션 디자인 섬유패션소 재 크리에이티브 패턴메이킹	남성복테일러 링 패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1 런웨이작품 제작1	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2 런웨이작품 제작2
패션 VMD	베이직패션 리서치 쏘잉워크샵	디자인사 패션조형 연습	패션아트 디지털패션 3D드레이핑 서양패션문 화	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 동양패션문화	패션디자인 스튜디오1 지속가능패션 디자인 섬유패션소 재 패션머천다 이징	패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2
샵 마스터	베이직패션 리서치 쏘잉워크샵	디자인사 패션조형 연습 베이직패턴 커팅	패션아트 디지털패션 3D드레이핑 서양패션문 화 색채기법	동양패션문 화 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 섬유패션소 재 크리에이티 브패턴메이 킹 패션머천다 이징	패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1 런웨이작품 제작1	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2 런웨이작품 제작2
스타일 리스트	베이직패션 리서치 패션컬러링	디자인사 패션조형 연습	패션아트 3D드레이핑	패션디지털 프린팅 패션크리에	패션디자인 스튜디오1 지속가능패션	남성복테일러 링 액티브패션	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2

	쏘잉워크샵	베이직패턴 커팅	서양패션문 화 색채기법	이티브디자 인 AI패턴스튜 디오 동양패션문화 패션스타일 화기법	디자인 섬유패션소 재 크리에이티 브패턴메이 킹 패션머천다 이징	랩 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획 가능성의상 제작	런웨이작품 제작1 AI패션머터 리얼	런웨이작품 제작2
패션전문 웹기획자	베이직패션 리서치 패션컬러링	디자이너사 패션조형 연습	패션아트 디지털패션 서양패션문화 색채기법	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 동양패션문화 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 섬유패션소 재 패션머천다 이징	패션디자인 스튜디오2 패션소재기 획 패션브랜드 기획	패션컬렉션1 AI패션머터 리얼	패션컬렉션2
모델 리스트	베이직패션 리서치 쏘잉워크샵	디자이너사 패션조형 연습 베이직패턴 커팅	패션아트 디지털패션 3D드레이핑 서양패션문화 색채기법	패션크리에 이티브디자 인 AI패턴스튜 디오 동양패션문화	패션디자인 스튜디오1 섬유패션소 재 크리에이티 브패턴메이 킹	남성복테일러 링 액티브패션 랩 패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2	패션컬렉션1 패턴메이킹& 의상제작1 런웨이작품 제작1	패션컬렉션2 패턴메이킹& 의상제작2
패션 그래픽 디자이너	베이직패션 리서치 패션컬러링	디자이너사 패션조형 연습	패션아트 디지털패션 서양패션문화 색채기법	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 섬유패션소 재	패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획	패션컬렉션1 AI패션머터 리얼	패션컬렉션2
패션상품 기획	베이직패션 리서치 패션컬러링 쏘잉워크샵	디자이너사 패션조형 연습	패션아트 디지털패션 서양패션문화	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 동양패션문화	패션디자인 스튜디오1 지속가능패 션디자인 섬유패션소 재 패션머천다 이징 어패럴프로 덕션	패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획 가능성의상 제작	패션컬렉션1 런웨이작품 제작1 AI패션머터 리얼	패션컬렉션2 런웨이작품 제작2

패션 브랜드 론칭	베이직패션 리서치 쏘잉워크샵	디자인사 패션조형 연습	패션아트 디지털패션 서양패션문화 색채기법	패션디지털 프린팅 패션크리에 이티브디자 인 동양패션문화 패션스타일 화기법	패션디자인 스튜디오1 섬유패션소 재 패션머천다 이징 어패럴프로 덕션	패션소재기 획 패션디자인 스튜디오2 패션브랜드 기획 브랜드 디자인2	패션컬렉션1 런웨이작품 제작1 AI패션머터 리얼	패션컬렉션2 런웨이작품 제작2
-----------------	-----------------------	--------------------	---------------------------------	---	--	--	--	------------------------