

생활과학대학 교육과정 요약표 (의상학과)

시행일 : 2022.03.01

1. 대학 교육목적

본 대학교는 전문 학술에 관한 심오한 이론과 응용방법을 교수, 연구하며, 전인교육을 통해 고매한 민주적 품격도야를 기함으로써 문화, 복지사회건설에 역군이 될 수 있는 지도자 양성을 목적으로 한다.

2. 대학 교육목표

본 대학은 경희대학교의 교육목적인 민주교육 전인교육, 정서교육, 과학교육의 바탕 하에 인간과 환경의 상호문제를 교육 연구하는 대학으로서, 디지털기술발달에 가려져 소외되기 쉬운 현대인들의 삶의 질을 향상시켜 줄 수 있으며 더 나아가 새로운 생활문화 창조에 기여하고 있다. 이러한 시대적 사명과 더불어 경희대학교 생활과학대학은 생활과학, 생활문화, 생활 산업 발전에 기여할 수 있는 전문 인력 양성을 교육목표로 하고 있다.

3. 전공별 교육과정 기본구조

학부/학과/전공/트랙명(프로그램명)			졸업 학점	단일전공 과정					다전공 과정					부전공 과정		
학부명 /학과명	전공명 (학부인 경우)	트랙명		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공 과정		
				전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
의상학과	-	일반	130	4	18	42	64	0	4	18	33	55	0	18	3	21

4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학과/전공명	편성 교과목						전공필수+전공선택 (B+C)	
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
의상학과	4	10	7	18	28	84	35	102 (캡스톤교과목 포함)

의상학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적)

의상학과 교육목적은 미래사회에 기여할 수 있는 진취적·협동적·민주적인 사고와 예술적 소양을 갖춘 인성을 교육하고 글로벌시대 패션산업의 발전을 위하여 패션산업환경에 필요한 제반 전문 지식과 기술을 갖춘 패션산업의 지도자적 인재를 육성하는데 있다.

제2조(일반원칙)

- ① 의상학과를 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정으로 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
- ③ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.
- ④ 모든 전공과목은 과목당 3학점이며 필수와 선택으로 구분한다.
- ⑤ 모든 전공과목은 1년에 1회씩 정해진 학기에 개설함을 원칙으로 한다.
- ⑥ 전공과목은 의상학과 교수회의의 의결과 관련부서의 승인에 의해 개폐된다.
- ⑦ 전공 교수회의에서 해당학기 교과과정 평가를 실시하고 그 결과를 차기 학사운영에 반영한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점)

교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 의상학과 최저 졸업이수학점은 130학점이다.

제5조(전공이수학점)

- ① 의상학과에서 개설하는 전공과목은 '별표1 교육과정편성표'와 같다.
- ② 의상학과를 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
 - 1) 단일전공과정 : 의상학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 4학점, 전공필수 18학점을 포함하여 전공학점 64학점 이상 이수하여야 한다.
 - 2) 다전공과정 : 의상학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 의상학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 4학점, 전공필수 18학점을 포함하여 전공학점 55학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 의상학과에서 개설한 패션 이노베이션 스페셜리스트 트랙 또는 패션 마케팅 스페셜리스트 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙이수학점을 충족하여야 한다.

제6조 (다전공과정)

- ① 타전공자가 의상학을 다전공으로 이수하고자 하는 경우는 다음의 이수요건을 만족하여야 한다.
 - 1) 2학년 1학기부터 다전공 이수하고자 하는 학생은 제11조 [표 4]의 <디자인 관련 선수강 과목> 및 <의복구성 관련 선수강 과목> 을 각각 1과목 이상, 총 2과목 이상. 2학년 2학기부터 이수하고자 하는 학생은 각각 1과목 이상, 총 3과목 이상을 이수 완료하거나 수강 중이어야 한다.
 - 2) 3학년 1학기부터 다전공 이수하고자 하는 학생은 제11조 [표 4]의 <디자인 관련 선수강 과목> 2과목 이상, <의복구성 관련 선수강 과목> 3과목 이상, 총 5과목 이상을 이수 완료하거나 수강 중이어야 한다.
 - 3) 본 규정은 2015년도 1학기 다전공 선발자부터 적용한다.

제7조 (부전공이수학점)

- ① 의상학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 18학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.
- ② 부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않으며, 이수자에 대해서는 학위기에 부기한다.

제8조 (대학원과목 이수)

- ① 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공 선택학점으로 인정한다.
- ② 단, 학·석사 연계과정 및 대학원 예약입학 합격자에 한하여 제 1항의 성적 기준을 적용하지 아니한다.

제9조 (편입생 전공이수학점)

- ① 일반편입생은 단일전공과정을 이수하여야 하며, 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정 받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다. 단, 학생이 다전공과정 이수를 승인받은 경우에는 다전공과정 이수를 허용한다.

제10조 (트랙과정)

- ① 의상학과에서 개설한 패션 이노베이션 스페셜리스트 트랙 과정을 이수하고자 하는 학생은 [표 1]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.
- ② 의상학과에서 개설한 패션 마케팅 스페셜리스트 트랙 과정을 이수하고자 하는 학생은 [표 2]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

[표 1] 의상학과 패션이노베이션스페셜리스트 트랙 개요 및 이수 과목표

운영목적	패션 산업의 능동적이고 창조적인 패션인재 양성 미래 기술기반 패션 디자인 스타트업 교육				
이수요건	1.트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함 2.트랙교육과정의 구성 과목으로 지정된 과목들을 반드시 이수해야 함 3.현장실습은 LINC+에서 실시하는 교과목만 인정함				
트랙 구성 과목	구분	과목명	학점	개설학년	개설학기
	필수이수	창작패션스튜디오 1	3	3	2
		패션창업스튜디오 1	3	3	2
		창작패션스튜디오 2	3	4	1
		패션창업스튜디오 2	3	4	1
		캡스톤디자인 1(의상학)	3	3	2
	선택이수 (1과목 이상)	캡스톤디자인 2(의상학)	3	4	1
현장실습(LINC+ 실시)		3	3,4	1,2	

[표 2] 의상학과 패션마케팅스페셜리스트 트랙 개요 및 이수 과목표

운영목적	패션산업 각 분야의 연계기업과의 산학협력 교육 비판적 사고와 미래지향적인 통찰력을 가진 글로벌 패션산업 맞춤형 인재 양성				
이수요건	1.트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함 2.트랙교육과정의 구성 과목으로 지정된 과목들을 반드시 이수해야 함 3.현장실습은 LINC+에서 실시하는 교과목만 인정함 4.2018년 이전 이수자는 패션브랜드관리 대신 패션저널리즘을 이수하여도 인정함				
트랙 구성 과목	구분	과목명	학점	개설학년	개설학기
	필수이수	패션비즈니스의 이해	3	1	2
		글로벌 패션마케팅	3	3	1
		패션리테일링	3	3	2
		패션브랜드관리	3	4	2
		캡스톤디자인 1(의상학)	3	3	2
	선택이수 (1과목 이상)	캡스톤디자인 2(의상학)	3	4	1
현장실습(LINC+ 실시)		3	3,4	1,2	

제11조 (졸업논문)

- ① 졸업논문은 졸업작품으로 대체하나 졸업하는 마지막 학기에 수강신청하여 성적(Pass)을 받아야한다.
- ② 졸업논문 학점은 졸업작품 준비과정 평가회를 통과하여 졸업패션쇼에 참가한 자에게 한하여 부여한다. 세부 운영지침은 [표 3]과 같다.
- ③ 졸업작품발표를 위해서는 [표 4]의 <디자인 관련 선수강 과목> 중 3과목 이상과, <의복구성 관련 선수강 과목> 중 3과목 이상을 수강하는 것을 원칙으로 한다. 휴복학, 교환학생파견, 다전공, 편입 등의 경우, 6과목 중 1과목은 졸업작품발표를 위한 수업이 진행되는 학기에 동시 수강 허용 여부를 의상학과 교수회의를 통해 결정한다.

[표 3 : 졸업작품 운영지침]

절차	구분	일정	세부사항
	작품 준비	졸업패션쇼발표 해당학기와 직전학기	<졸업작품 준비 이수과목> 창작패션스튜디오1 /창작패션스튜디오 2 패션창업스튜디오 1 /패션창업스튜디오 2
	준비과정 평가회	패션쇼 개최 2, 3 주전	1인 2점 이상의 개별 의상 실물작품 평가 -평가위원: 의상학과 교수 4인 이상 -평가항목 작품창의성(30), 작품완성도(30), 수업참여도(30), 발표(10) -합격기준 : 70점 이상
	졸업패션쇼	매년 5,6월 중	준비과정 평가회를 통과한 작품만 참가
통과기준	준비과정 평가회 pass후 졸업패션쇼 참가		
증빙자료	팜플렛		
기타사항	증빙자료는 3년간 보관한다		

[표 4] 졸업작품 발표수업을 위한 선수강 및 필수 과목표

순번	분야 구분	과목				비고
		과목코드	교과목명	이수 구분	개설 학년-학기	
1	디자인 관련 선수강 과목	168311	색채와디자인	전선	1-1	3과목 이상 수강
2		186821	패션일러스트레이션		1-2	
3		721741	패션디자인기초		1-2	
4		186841	디지털패션일러스트레이션		2-1	
5		089281	디지털패션발상		1-2	
6		380431	패션디자인		2-2	
7		362711	어패럴디자인		3-1	
8	의복구성 관련 선수강 과목	257511	의복구성기초	전선	1-1	3과목 이상 수강
9		380661	평면패턴디자인 1		1-2	
10		380681	평면패턴디자인 2		2-1	
11		271591	드레이핑 1		2-2	
12		271601	드레이핑 2		3-1	
		174461	테일러링		3-1	
13		380572	테크니컬3D패턴설계		4-2	
14	*졸업작품 준비 이수과목	340541	창작패션스튜디오 1	전필	3-2	* 4과목 중 3과목 이상 필수 수강
15		721711	패션창업스튜디오 1	전필		
16		340561	창작패션스튜디오 2	전필	4-1	
17		721842	패션창업스튜디오 2	전선		

제12조(SW교과목이수)

①2018학년도 의상학과 입학생(편입생, 순수외국인 제외)부터 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. 구체적인 SW교양 및 SW코딩 교과목 목록은 소프트웨어교육 교과운영시행세칙을 따른다.

제 4 장 기 타

제13조(트랙이수방법)

① 의상학과에서에서 운영하는 패션 이노베이션 스페셜리스트 트랙 및 패션 마케팅 스페셜리스트 트랙 과정을 이수하기 위해서는 신청기간에 본인이 직접 신청하고 졸업 시 트랙 이수 여부 확인 후 트랙이수를 인증한다.

부 칙

본 시행세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2018년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 시행세칙은 2019년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(졸업능력인증제 폐지에 따른 경과조치) ① 졸업능력인증제 폐지는 2020학년도부터 모든 재적생에게 적용한다.

② 2020년 2월 이전 수료자는 희망자에 한하여 졸업능력인증을 이수면제 처리한다.

제3조(이수구분 변경에 따른 경과조치) 2019학년도 이전 입학생은 본 교육과정 시행세칙 개편 후 ‘한국복식사’ 교과목을 이수한 경우 전공필수로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(졸업논문 경과조치) 제11조(졸업논문)은 2021학년도 이전 입학생에 대해서도 적용한다.

제3조(트랙과정 경과조치) 제10조(트랙과정)은 2021학년도 이전 입학생에 대해서도 적용한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 전공 교과목 해설 1부.
3. 교육과정 이수체계도 1부.

구분	순번	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수학년	개설학기		교과구분					비고	
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	부전공	영전트어용랙	문제결형교과	교직기 이수교과	PN평가		
	34	전선	패션브랜드관리	CT4015	3	3				4		○							
	35	전선	테크니컬3D패턴설계	CT4006	3	2		2		4		○							
	36	전선	패션업체인턴쉽	CT4004	3			6		4	○	○						○	
	37	전필	졸업논문(의상학)	CT4001	0					4	○	○						○	
	38	전선	캡스톤디자인1(의상학)	CT3011	3				3	3		○						○	
	39	전선	캡스톤디자인2(의상학)	CT4009	3				3	4	○							○	

의상학과 교과목 해설

학수번호 국문과목명(영문과목명) 학점-이론/설계-실습

HE104 인간과 미래생활환경 (Human and Future Life) 3-3-0

생활환경의 변화에 따른 아동, 가족, 주거 공간에 관한 개념을 이해하고 주거, 패션, 식품 등 생활환경 사업의 트렌드를 탐색한다.

This course is designed to develop new concepts regarding children & family and their life styles accompanied by human life circumstance changes, and to explore new business trends in housing, fashion and food and the possibilities for future applications.

HE105 생활산업과 지속가능성(Human Ecology and Sustainability) 3-3-0

생활과학적 관점에서 지속가능한 삶의 가치와 실제에 대해 살펴보고, 지속가능한 삶에 적합한 생활산업을 위한 전략과 방안은 무엇인지 탐색한다.

This course is designed to understand the values and practices of sustainable life styles in human ecological perspectives, and to explore strategies and measures for successfully building business models suitable to sustainable life styles.

HE1003 디지털시대의창의적사고 (Creative Thinking in Digital Context) 3-3-0

아동가족, 주거환경, 의상, 식품영양 전공을 중심으로 생활과학과 연관된 디지털 인문학, 이론, 기술, 적용사례들을 소개하고 창의적 사고법을 가르침으로써, 생활과학 전공자들이 디지털 맥락에서 생활과학을 이해하고 스스로 생각하며 전공을 디자인 할 수 있는 능력을 배양하는 것에 그 목표를 둔다. 본 강좌를 통해 학생들은 디지털 맥락에서 사고를 창의적으로 할 수 있는 방법을 배우고, 전공영역에서의 디지털 기술 활용과 콘텐츠 개발능력을 기를 수 있으며, 다른 전공들에 대한 이해를 통해 융합능력과 다양한 시각을 배양할 수 있을 것으로 기대된다.

This course is designed for students who major in child & family, housing & interior design, clothing & textiles and food & nutrition. The aim of the course is to teach students how to think creatively in digital context by providing lectures on digital humanities, theory, technologies and applications associated with the field of Human Ecology. On completion of this course, students will have an understanding of their majors in digital context, think critically with an interdisciplinary perspective and utilize digital contents and technologies in constructing their expertise.

HE106 진로탐색세미나(Career Startup Seminar) 1-1-0

저학년 학생들이 직업의 의미와 진로에 대하여 고찰할 수 있는 기회를 제공하고, 진로탐색 위한 다양한 정보와 함께 향후 취업시장에 접근할 때 필요한 핵심적인 경력 관리 스킬을 교시키는 데 목적을 둔다.

This course helps students explore their future career suitable to their individual aptitudes and develop core career management skills which are required for the job market providing various information on career exploration and career development.

CT2001 복식미학 (Aesthetics of Dress) 3-3-0

복식을 대상으로 한 인간의 미에 대한 인식 및 의지와 표현이 이루어진 과정 및 형태를 분석, 고찰함으로써 복식디자인의 조형성을 이해하여 미적 감각을 기른다.

Analysis of human desires to express beauty through dress in terms of their processes and forms to develop aesthetic senses.

CT1001 서양복식사 (History of Western Costume) 3-3-0

고대에서 현대에 이르기까지의 서양복식을 당대의 사회문화사적 배경과의 맥락 속에 종시적으로 고찰함으로써 현대 복식을 보다 깊이 이해하고 미래의 복식변화를 예견하고자 한다.

Analysis of transition of costumes in the past in relation to their social and cultural background to better understand modern costume and to forecast the developmental direction of costume in the future.

CT2002 의류소재의 이해 (Understanding Textile Materials) 3-3-0

패션에 있어서 소재의 중요성을 인식하고 다양한 의류소재의 구성 원리와 그에 따른 소재별 특성을 학습한다. 시대별 의류소재가 개발된 동기와 역사를 배움으로써 새로운 소재 개발의 흐름을 이해할 수 있으며 타겟 마켓과 소비자 요구에 따라 의류소재를 선택하고 사용할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

Through this course, students will understand the importance of the role of textile materials in fashion industry and get a solid knowledge of textile components (fiber, yarns, fabrics, and finishes), the interrelationships among these components, and their impact on product performance and serviceability.

CT2003 한국복식사 (History of Korean Traditional Costume) 3-3-0

한국 전통 복식의 기원과 변천과정을 이해하고, 사적 측면에 나타난 한국 전통 의생활 문화의 특성을 파악하여 이를 현대 복식생활에 활용케하여 의생활의 주체 의식을 고양한다.

A chronological study of Korean traditional costumes and textiles from ancient civilization to modern times, with consideration of cultural forces that affected the development.

CT3001 창작패션스튜디오 1 (Creative Fashion Studio 1) 3-2-2

패션트렌드와 개인의 창의성을 접목하여 구성된 디자인 콘셉트에 따라 창의적인 패션디자인 작품을 제작한다.

This course enables students to integrate their creativity with current fashion trends, develop their own original design ideas and construct their garments.

CT3002 패션창업스튜디오 1 (Fashion Startup Studio 1) 3-2-2

패션창업을 목적으로 디자인 컨셉구상에서 작품개발에 이르기까지 패션디자인의 전과정을 배운다.

Students study the entire process of fashion design for startup, from initial concept development to creating clothes.

CT4002 창작패션스튜디오 2 (Advanced Fashion Design 2) 3-2-2

디자인기획에서 실물작품제작까지 패션쇼 과정을 실습하며 독창적아이디어가 강조된 패션디자인작품을 제작한다. Students develop a collection of their own creative fashion designs and present it via fashion show.

CT1002 색채와 디자인 (Color and Design) 3-2-2

색채이론과 실습을 통하여 패션디자인 분야에서 색채를 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 익힌다.

Study the basic elements and principles of color and learn how to apply them to practices in fashion design.

CT1003 의복구성기초 (Fundamentals in clothing construction) 3-2-2

의복구성의 원리와 개념을 이해하고, 의복구성에 필요한 각종 기초공정 기술을 익히며, 작업공정과정 분석의 기초를 다진다.

Study of fundamental techniques and principles of clothing construction.

CT1006 패션일러스트레이션 (Fashion Illustration) 3-2-2

Designed to study how to deliver fashion information in fashion illustration.

Various fashion images, expressions of materials for garment, proportion variations are also practiced.

CT1007 평면패턴디자인 1 (Flat Patternmaking 1) 3-2-2

평면패턴 구성법을 이용하여 바디스, 스커트, 바지 원형을 제작하고 원형을 활용하여 다양한 디자인을 설계해 봄으로써 의복구성의 기본 응용 능력을 기른다.

Draft basic slopers and develop original design concepts based on understanding of principals of flat patternmaking and construction techniques.

CT1004 패션디자인기초 (Basic Fashion Design) 3-2-2

디자인의 기본적인 요소와 원리를 익혀 인간의 내면적인 미적 표현과 감각을 패션디자인에 바르게 적용하여 창작하는 능력을 키운다.

Study the basic elements and principles of design and apply them to the costume together with the internal aesthetic expression and sense.

CT1005 패션비즈니스의 이해 (Fashion Business) 3-3-0

패션산업의 발달사, 현황분석, 경영전략, 의류상품 기획에 대해서 System Approach를 통하여 이해한다.

Forces affecting the textile and apparel industries and their impact on the economy and consumers. System-oriented approach to strategies involved in product development and techniques for synthesizing information.

CT2006 디지털패션일러스트레이션 (Digital Fashion Illustration) 3-2-2

컴퓨터를 사용하여 창의적인 패션일러스트레이션 표현방법을 배운다

Practice creative expression techniques of fashion illustration by using CAD (computer-aided design) software.

CT2012 디지털패션발상 (Digital Fashion Design and Practices) 3-2-2

창의적인 패션디자인을 가능하게하기 위하여 다양한 소재를 사용한 아이디어 발상과 디지털 표현방법을 배운다.

Obtain the ability to develop ideas and explore their digital expression ways utilizing a variety of materials for creative fashion design.

CT2010 평면패턴디자인 2 (Flat Patternmaking 2) 3-2-2

심화된 평면패턴 구성 과정으로 고도의 원형 응용 기법을 습득하고 다양한 의복 아이템 및 디자인을 제도 및 제작함으로써 창의적이고 총체적인 의복구성능력을 기른다.

As an advanced flat patternmaking course, students proceed application of the basic principles of flat patternmaking to a more comprehensive view of design within flat pattern methods and principles.

CT2009 패션디자인(Fashion Design)3-2-2

패션이미지와 예술적 영감을 활용하여 창의적인패션디자인을 실습함으로써 디자이너로서의 패션감각과 독창성을 키운다.

Develop creative fashion designs based on fashion sources and artistic inspirations, and increase fashion senses and originality.

CT2008 패션과염색 (Fashion and Dyeing) 3-2-2

염색에 대한 기초적인 이론과 기법을 익혀 개성적인 디자인을 만들어 내는 능력을 길러 준다.

Study the fundamentals and principals of dyeing on fabrics, explore a variety of related techniques to be utilized, and cultivate the ability to express individuality in his/her own way.

CT2004 드레이핑 1 (Draping 1) 3-2-2

입체재단의 기초이론과 다양한 의복 제작방법을 익히고 이 방법을 응용하여 창작함으로써 창의적인 재단법과 특수기술을 습득하게 한다.

Designed to study basic draping techniques and principles. Creativity and skills are developed by carrying out numerous projects.

CT2011 한국의복구성 (Korean Costume Construction) 3-2-2

우리 옷의 전통적인 구성과 색 그리고 본질을 학습하고 우리 옷의 미적 가치와 표현방법을 미적 기준과 비교하여 여러가지 구성방법을 다룬다. Study of the aesthetic principles and construction philosophy underlying Korean costumes. Various items of Korean costumes are constructed according to these principles.

CT2007 텍스타일디자인 CAD (Textile Design CAD) 3-2-2

텍스타일 패턴 디자인의 기초원리, 표현기법 및 레이아웃을 이해하고 컴퓨터를 이용한 DTP (Digital Textile Printing) 디자인으로 다양한 표현을 시도해본다. 제작 원리를 이용한 컴퓨터 직물설계디자인 프로그램을 사용해 실의 효과, 조직의 효과, 색상 및 문양의 효과를 학습하고 창의적인 디자인을 제작해 본다. 학습 과정 중 완성된 디자인을 실물 사진에 맵핑하여 포트폴리오를 완성한다.

Students are exposed to various techniques for developing DTP (Digital Textile Printing) design and digital weaving. Emphasis is placed on the effects of yarn, effects of weaving structure, and color and pattern arrangement. 2D mapping of textiles design works are included in the final

portfolio.

CT3005 어패럴디자인 (Apparel Design) 3-2-2

패션산업실무에서 적용할 수 있는 의류 디자인 제품개발을 위하여 패션트렌드분석에서 디자인개발까지 어패럴디자인의 전 과정을 실습한다.

Practice the whole production process of apparel designs from trend analysis, design concept, through production, which is conducted in the apparel industry.

CT3004 드레이핑 2 (Draping 2) 3-2-2

입체재단의 기초지식 및 기법을 응용하여 고도의 기법을 습득하고 다양한 소재, 주제를 창작함으로써 다양한 입체 재단법 및 창작능력을 기른다. Designed to develop advanced skills and design senses by utilizing various materials and draping methods.

CT3006 테일러링 (Tailoring) 3-2-2

평면패턴디자인의 후속과목으로 자켓 패턴을 제도하고 테일러링 기법을 이용하여 자켓 제작을 한다.

Learn how to draft jacket patterns and construct a jacket utilizing classic tailoring techniques.

CT3003 글로벌패션마케팅 (Global Fashion Marketing) 3-3-0

세계각국의 전통의상을 기능적, 시대 사회적, 심미적 측면에서 고찰하여 이들의 문화사적 가치와 의의를 이해함과 아울러 이를 현대복식문화 발전에 효율적으로 활용할 수 있는 안목과 역량을 기른다. Study of national, regional and ethnic dress in relation to culture, available resources, and technology.

CT3008 패션소재 트렌드와 기획 (Fashion Textile Trend and Planning) 3-3-0

문화 사회 기술에 영향을 받는 패션 소재의 트렌드를 분석하고 감성/기능성 소재의 특성과 구현 원리를 학습한다. 다양한 패션 소재들을 시장 조사하고 타겟 마켓을 설정하여 모의 브랜드를 런칭해 봄으로써 패션소재산업에서의 실무능력을 함양한다.

In this class, fabric trend and consumer preference of fashion materials are investigated. Studies contains sensitivity of textile materials in terms of color, texture, hand, and pattern based on the fiber contents, yarn type, fabric structure, as well as dyeing and finishing. From the project on market search and investigation on the various fashion items, students can have the ability to select and plan textiles on market demands and a realistic view of the commercially marketable textile materials.

CT3007 패션리테일링 (Fashion Retailing) 3-3-0

패션상품 판매를 위한 바이전략 및 소매경영의 과정, 전략 및 환경적 요인에 미치는 영향에 대해 학습한다. A comprehensive study of policies and procedures of buying and organizing retail stores for fashion products. Environmental factors affecting the buying and retail management are also studied.

CT3009 하이테크소재와 의복 (High-Tech Textiles and Clothing) 3-3-0

어패럴산업 실무에서 사용되고 있는 패션소재를 이해하기 위해 다양한 미적, 실질적 기능을 제공하는

가공을 통한 패션신소재와 기능성 소재의 종류와 개발원리, 응용 예 등을 학습한다.

This course provides review of various finishes and innovative materials of fashion textiles in the apparel industry. The purpose of this class is to improve understanding of apparel textiles and provide insights for novel fashion products.

CT4003 패션창업스튜디오 2 (Fashion Startup Studio 2) 3-2-2

패션창업스튜디오 1에서 배운 패션창업의 역량을 기반으로 가상 브랜드 런칭을 위한 컬렉션을 기획하고 패션쇼로 발표한다,

Students create their own collections for mock fashion brands based on the skills learned in Fashion Startup Studio 1 and showcase their developed clothes on the catwalk.

CT4015 패션브랜드관리(Fashion Brand Management) 3-3-0

패션브랜드의 성공적인 관리전략을 통해 브랜드가치를 증진시킬 수 있는 방안을 이론적으로 배우고, 이를 실제 패션브랜드들에 적용, 분석하여 미래전략을 제시해 본다.

Deepen a theoretical knowledge of improving customer brand equity through successful branding strategies, and analyze actual fashion cases critically for suggesting their future directions.

CT4006 테크니컬3D패턴설계 (Technical 3D Patternmaking CAD) 3-2-2

글로벌 시장에서 의류제품개발을 위한 테크니컬 디자인 과정을 이해하고 어패럴 패턴메이킹 CAD와 3D 가상착의 CAD를 이용하여 실습한다. 패턴메이킹 CAD를 이용하여 패턴제작, 그레이딩과 마커메이킹 기법을 익히고 3D 가상착의 CAD를 이용하여 가상피팅 모델 개발, 피팅 및 3D 가상착의 실습과정을 배운다.

Understand the technical design process for apparel product development in the global market using apparel pattern-making CAD and 3D virtual fitting CAD software. Students will learn pattern making, grading and marker making techniques using pattern-making CAD, and develop virtual fitting model, apparel patterns, and 3D virtual fitting techniques using 3D virtual wearing CAD.

CT4004 패션업체인턴쉽 (Internship in fashion industries) 3-0-6

패션업체에서 직접 현장경험을 쌓을 수 있는 기회를 제공하여 산업체의 실태와 업무에 대한 이해도를 높힘으로써, 자신의 적성에 맞는 업무선정 및 실무처리 능력을 겸비한 경쟁력의 양성과 취업기회 확대에 기여한다. Student will have an opportunity to get some first hand experience in the field through this internship program.

CT3011 캡스톤디자인1 (의상학) (Capstone Design1 (Clothing & Textiles)) 3-3-0

패션산업에서 필요로 하는 제품개발을 목적으로 학생들이 자체적으로 팀을 구성하여 패션 마켓 환경, 패션 트렌드, 소비자행동을 조사하여 창업을 위한 가상 패션브랜드를 런칭하고 그 브랜드를 위한 디자인을 개발함.

Each team develops a series of product designs and production plans for launching mock fashion brands based on research in fashion trend, consumer behaviors, and fashion industry.

CT4009 캡스톤디자인2 (의상학) (Capstone Design2 (Clothing & Textiles)) 3-3-0

캡스톤 디자인(의상학)1 에서 함양된 패션산업 창업의 역량과 창의적 문제해결 능력으로 제품의 패턴, 기능성, 생산성 및 브랜드 마케팅전략을 수립하고 각각의 가상 브랜드 런칭을 위한 제품 컬렉션을 기획하고 기획된 작품을 실제 제작한 후 의상학과 졸업패션쇼와 연계하여 발표함

Each team makes a collection of garments for each of launched mock fashion brands based on the production plan. For each product, productivity, patterns, functional aspects will be checked for marketability. Developed products will be presented in a fashion show for graduation. This course will help students apply their creativity and problem-solving ability to develop start-up business.

[별표3]

교육과정 이수체계도

전공명 : 의상학과

과정명 : 일반형

▣ 교육과정의 특징

- 시대적 패러다임변화를 적용한 교과명과 교육내용
- 패션산업 세부구조에 따른 교육 프로세스 운영
- 정보화시대에서 요구되는 디지털기기 활용 수업 강화

▣ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	색채와 디자인(디자인), 의복구성기초(구성)
	2학기	패션일러스트레이션(디자인), 패션디자인기초(디자인), 평면패턴디자인1(구성), 패션비즈니스의이해(마케팅), 서양복식사(마케팅), 디지털패션발상(디자인)
2학년	1학기	디지털패션일러스트레이션(디자인), 평면패턴디자인2(구성), 복식미학(마케팅), 의류소재의 이해(소재), 패션과염색(디자인)
	2학기	패션디자인(디자인), 드레이핑1(구성), 한국의복구성(구성), 한국복식사(마케팅), 하이테크소재와 의복(소재)
3학년	1학기	어패럴디자인(디자인), 드레이핑2(구성), 테일러링(구성), 글로벌패션마케팅(마케팅), 텍스타일디자인CAD (소재)
	2학기	창작패션스튜디오1(디자인), 패션창업스튜디오1(디자인), 패션리테일링(마케팅), 패션소재트랜드와기획(소재), 캡스톤 디자인1(의상학)
4학년	1학기	창작패션스튜디오2(디자인), 패션창업스튜디오2(디자인), 패션업체인턴십(공통), 캡스톤 디자인2(의상학)
	2학기	패션브랜드관리(마케팅), 테크니컬3D패턴설계(구성), 패션업체인턴십(공통)