

※ 최종 수정일 : 2017. 06. 14

※ 반 영 일 : 2017. 09. 01

## 생활과학대학 교육과정 요약표 (의상학과)

### 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	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
학부명 /학과명	전공명 (학부인 경우)	트랙명		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점			
				전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계				
의상학과	-	일반	130	6	21	39	66	0	6	21	30	57	0	21	15	36

### 4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학과/전공명	편성 교과목								전공필수+전공선택 (B+C)	
학과명	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)		전공선택(교직) (D)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
의상학과	3	9	8	21	30	90	3	9	38	111 (캡스톤교과목 포함)

### 5. 졸업능력인증제

의상학과는 내국인 학생의 경우 [1. 외국어능력, 2. 전공 및 그에 준하는 능력]의 요건 중 하나 이상 충족해야하며 [3. 취업 관련] 요건은 모든 학생이 충족해야한다. 외국인 학생은 나. 외국인 학생 기준을 충족해야한다. 또한 졸업 예정 학기에 해당 요건의 증빙 서류를 학과로 제출하여야 한다.

#### 가. 내국인 학생 기준

1) 공인 영어능력 시험성적증명서를 제출한 자로 최소 성적은 아래와 같다.

가) 외국어능력

- 공인 TOEIC 750, TOEFL 213(구 550), TEPS 656 이상 성적 제출자

- 중국어 HSK 6급 또는 일본어 JLPT 2급, 이탈리아어 CILS B1,B2 이상, 프랑스어 DELF B1, B2이상 취득자
- 의상학과 원어 전공강의 B학점 이상 취득자
- 해외 대학에서 전공 관련 학점 3학점 이상 취득자

2) 전공 및 그에 준하는 능력

- 자격증(정보처리사 1급, 칼라리스트산업기사, 양복산업기사)취득자
- 전국 규모의 대학생 논문 대회 입상자 및 패션 경진 대회 입상자
- 의상학과 교수회의에서 상기 기준에 준하는 자격이 있다고 인정되는 자

3) 취업 관련 요건 : 재학 중 취업 진로지원처에서 실시하는 취업스쿨 과목 중 최소 1과목 이상 수강

**나. 외국인 학생 기준**

: 의상학과에서 개설한 전공필수 또는 전공선택 영어강좌를 1과목 이상 수강하고 B이상 취득한 자

**다. 경과규정 (2008년도 이전 신입생 및 편입학생 적용)**

2008년도 3월 1일 이전 입학생에 대해서는 신규 CRS 제도 적용을 면제하고, 본 졸업인증 자격제도를 준수하도록 권장한다. 단, 일정 수준 이상의 학습능력이 인정되는 경우, 교수회의 결의로 졸업자격을 포괄적으로 인정할 수 있다.

※ 최종 수정일 : 2017. 06. 14

※ 반 영 일 : 2017. 09. 01

## 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, 부전공하고자 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’ 과 같다.
- ② 의상학과를 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
  - 1) 단일전공과정 : 의상학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점, 전공필수 21학점을 포함하여 전공학점 66학점 이상 이수하여야 한다.
  - 2) 다전공과정 : 의상학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 의상학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 6학점, 전공필수 21학점을 포함하여 전공학점 57학점 이상 이수하여야 한다.

## 제6조 (다전공과정)

① 타전공자가 의상학을 다전공으로 이수하고자 하는 경우는 다음의 이수요건을 만족하여야 한다.

- 1) 2학년 1학기부터 다전공 이수하고자 하는 학생은 제10조 3항의 [표1] 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 제10조 3항의 [표1] 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.

[표1 : 졸업작품 발표수업을 위한 선수강 및 필수 과목표]

순 번	분야 구분	과목				
		과목코드	교과목명	이수 구분	개설 학년-학기	비고
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	디자인발상		2-1	
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 I		1-2	
10		380681	평면패턴디자인 II		2-1	
11		271591	드레이핑 I		2-2	
12		271601	드레이핑 II		3-1	
13		174461	테일러링		3-1	
14	*졸업작품 발표 필수 과목	340541	창작패션스튜디오 I	전필	3-2	* 4과목 중 3과목 이상 필수 수강
15		376551	패션아트스튜디오 I	전필		
16		340561	창작패션스튜디오 II	전필	4-1	
17		376571	패션아트스튜디오 II	전선		

## 제7조 (부전공이수학점)

- ① 의상학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 21학점을 포함하여 전공학점 36학점 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 허용

된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공 선택학점으로 인정한다.

#### 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.
- ② 학사편입생은 최소전공인정학점제에 의거 다전공과정에서 지정한 학점을 이수하여야 한다.

#### 제10조 (졸업논문)

- ① 졸업논문은 졸업작품으로 대체하나 졸업하는 마지막 학기에 수강신청하여 성적(Pass)을 받아야한다.
- ② 졸업논문 학점은 <창작패션스튜디오 I, II> 와 <패션아트스튜디오 I, II> 과목의 성적이 B학점 이상이고 졸업작품발표회에 참가한 자에게 한하여 부여한다.
- ③ 졸업작품발표를 위한 수업을 수강하기 위해서는 아래 [표1] 의 <디자인 관련 선수강 과목> 중 3과목 이상 과, <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.

#### 제 11 조(졸업능력인증제)

- ① 의상학과 학생은 졸업능력인증제 조건을 충족해야 한다.
- ② 의상학과 학생의 졸업능력인증 요건은 ‘별표4 졸업능력인증제도’ 와 같다.

### 제 4 장 기 타

제12조 (시행세칙 적용상의 학년별, 연도별 특기사항) 2004학년도 이전 입학자에 대해서는 해당 입학년도의 학과내규를 적용한다.

#### 부 칙

1. 본 시행세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
2. 본 시행세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.
3. 본 시행세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.
4. 본 시행세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

#### [별표]

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

[별표1]

## 교육과정 편성표

학과명: 의상학과/Department of Clothing of Textiles

구분	순번	이수구분	과목구분	교과목명	학수번호	과목코드	학점	시간			이수학년	개설학기		교과구분			비고
								이론	실기	실습		1학기	2학기	부전공	영어강의	PF평가	
학 부 과 정	1	전기	2	인간과생활환경	HE1001	260241	3	3			1	○	○				
	2	전기	2	현대사회와소비자	HE1002	593991	3	3			1	○	○				
	3	전기	2	디지털시대의창의적사고	HE1003	065741	3	3			1	○	○				
	4	전필	2	복식미학	CT2001	137631	3	3			2	○					
	5	전필	2	서양복식사	CT1001	173931	3	3			1	○			○		
	6	전필	2	의류소재의이해	CT2002	721691	3	3			2	○			○		
	7	전필	2	한국복식사	CT2003	392391	3	3			2		○				
	8	전필	3	창작패션스튜디오1	CT3001	721701	3	2		2	3		○				
	9	전필	3	패션아트스튜디오1	CT3002	721711	3	2		2	3		○				
	10	전필	3	창작패션스튜디오2	CT4002	721721	3	2		2	4	○					
	11	전선	2	색채와디자인	CT1002	463591	3	2		2	1	○			○		
	12	전선	2	의복구성기초	CT1003	257511	3	2		2	1	○					
	13	전선	2	패션일러스트레이션	CT1006	721901	3	2		2	1		○		○		
	14	전선	2	평면패턴디자인1	CT1007	721731	3	2		2	1		○		○		
	15	전선	2	패션디자인기초	CT1004	721741	3	2		2	1		○				
	16	전선	2	패션비즈니스의이해	CT1005	721751	3	3			1		○				
	17	전선	2	디지털패션 일러스트레이션	CT2006	721761	3	2		2	2	○					
	18	전선	2	디자인발상	CT2005	089281	3	2		2	2	○					
	19	전선	2	평면패턴디자인2	CT2010	721771	3	2		2	2	○			○		
	20	전선	2	패션디자인	CT2009	380431	3	2		2	2		○				
	21	전선	2	패션과염색	CT2008	721781	3	2		2	3	○			○		
	22	전선	2	드레이핑1	CT2004	721791	3	2		2	2		○				
	23	전선	2	한국의복구성	CT2011	374143	3	2		2	2		○		○		
	24	전선	2	텍스타일디자인CAD	CT2007	721801	3	2		2	2		○		○		
	25	전선	3	어패럴디자인	CT3005	362711	3	2		2	3	○					
	26	전선	3	드레이핑2	CT3004	721811	3	2		2	3	○					
	27	전선	3	테일러링	CT3006	721821	3	2		2	3	○			○		

구분	순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수 번호	과목 코드	학점	시간			이수 학년	개설학기		교과구분			비고
								이론	실기	실습		1학 기	2학 기	부 전공	영어 강의	PF 평가	
학 부 과 정	28	전선	3	글로벌패션마케팅	CT3003	257921	3	3			3	○			○		
	29	전선	3	패션소재트렌드와 기획	CT3008	702781	3	3			3		○				
	30	전선	3	패션리테일링	CT3007	721831	3	3			3		○				
	31	전선	3	기능성의류와 패션신소재	CT3010	065751	3	3			3	○					
	32	전선	3	패션아트스튜디오2	CT4003	721841	3	2		2	4	○					
	33	전선	3	현장실습	CT4007	594761	3			2	4	○				○	
	34	전선	3	패션저널리즘	CT4005	721851	3	3			4		○				
	35	전선	3	패턴CAD	CT4006	380572	3	2		2	4		○		○		
	36	전선	3	패션업체인턴쉽	CT4004	593981	3			2	4		○			○	
	37	전선	3	연구연수활동	-	723561	3			2	4	○				○	
	38	전선	3	전공실천프로젝트	CT4009	723631	3			2	4					○	
	39	전필	3	졸업논문	CT4001	312461	0				4	○	○			○	
	40	전선	3	캡스톤디자인1 (의상학)	신규발급		3		3		3		○				신규
	41	전선	3	캡스톤디자인2 (의상학)	신규발급		3		3		4	○					신규
	42	전선 (교직)	2	교과교육론(의상)	CT2012	496732	3	3			2	○					교직 이수 자, 격년 개설
	43	전선 (교직)	3	교과교재연구및지도법 (의상)	EDU3111	440632	3	3			3		○				
	44	전선 (교직)	3	교과논리및논술 (의상)	EDU3112	703361	3	3			3		○				

※참고사항 :

- 교과교육론(의상), 교과교재연구및지도법(의상), 교과논리및논술(의상)  
해당과목은 교직과목으로 교직이수자 수강 대상 과목이며, 격년 개설됨

## 의상학과 교과목 해설

### 260241 인간과 생활환경(Human and Environment) 3-3-0

생활과학은 인간이 생활하는 인접환경의 질을 향상시킴으로써 궁극적으로 삶의 질을 증진시키는데 학문적 목적을 두고 있다. 「인간과 생활환경」은 생활과학의 다양한 전공영역을 엮어줄 수 있는 중심과목으로써, 연구대상을 생활전반으로 규정하고 인간과 가족을 둘러싼 환경과 사용 자원들, 그리고 이들의 상호작용 등에 관한 제 문제를 다룬다. 본 강의에서는 구체적으로 아동가족, 의상, 식품영양, 주거환경 분야의 주제와 최근 논의가 되고 있는 이슈를 살펴봄으로써 생활과학 전공자들의 학문에 대한 이해와 관심을 높이는데 목표를 둔다.

This course is designed for freshman and sophomore before they develop an academic goals at a undergraduate level. In accordance, this course provides students with interdisciplinary perspectives of each dimension on human ecology including human development, apparel, food, and housing. The students enrolled in this course are expected to learn various subjects and participate in relevant learning experiences.

### 593991 현대사회와 소비자 (Consumers in Modern Society) 3-3-0

본 강좌는 오늘날 소비자들이 부딪히는 제반 시장 환경의 문제를 이해하고 이를 해결할 수 있는 능력 배양에 그 목표를 둔다. 현대사회는 소비의 사회로 생활에서 차지하는 소비생활의 비중은 점점 더 커지고 있으며, 급진전하는 세계화와 정보화의 물결 속에서 소비자의 역할을 올바르게 이해하고 그 권익을 지키려는 노력이 그 어느 때보다 중요하다. 본 강좌는 오늘날 소비자들이 부딪히는 제반 시장 환경의 문제를 이해하고 이를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위해, 유통, 기업의 마케팅 전략, 소비자 정보, 소비자 피해구제방법, 소비자 관련 법규 및 제도 등으로 구분하여 접근하고자 한다.

This course is designed to help students understand basic economic concepts related to consumers' roles in modern society. Contents includes most updated information which will help students to become rational, competent decision makers and informed and effective consumers as well as responsible participating citizens and effective participants in the global economy. Students enrolled in this course are expected to develop basic understandings of a variety of issues including marketing strategies at workforce, related policies and rules, and consumer rights and responsibilities.

### 065741 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.

### **13763 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.

### **17393 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.

### **38415 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.

### **39239 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.

### **34054 창작패션스튜디오 I (Creative Fashion Studio I) 3-2-2**

패션트렌드와 개인의 창의성을 접목하여 구성한 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.

**37655 패션아트스튜디오 I (Fashion Art Studio I) 3-2-2**

특수 소재나 의상을 주제로 창의적 소재개발과 특수 의상 작품을 제작한다.

Students create artistic fashion designs inspired by unique materials and costumes.

**34056 창작패션스튜디오 II (Advanced Fashion Design II) 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.

**16831 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.

**25751 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.

**18682 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.

**38066 평면패턴디자인 I (Flat Patternmaking I) 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.

**13777 패션디자인기초 (Basic Fashion Design) 3-3-0**

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.

**25715 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.

#### **18684 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.

#### **08928 디자인발상 (Apparel Design and Practices) 3-2-2**

창의적인 패션디자인을 가능하게하기위하여 다양한 소재를 사용한 아이디어 발상과 표현방법을 배운다.

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

#### **38068 평면패턴디자인 II (Flat Patternmaking II) 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.

#### **08949 패션디자인(Fashion Design)3-2-2**

패션이미지와 예술적 영감을 활용하여 창의적인패션디자인을 실습함으로써 디자이너로서의 패션감과 독창성을 키운다.

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

#### **23259 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.

#### **27159 드레이핑 I (Draping I) 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.

#### **39416 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.

#### **46833 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.

#### **36271 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.

#### **271600 드레이핑 II (Draping II) 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.

#### **17446 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.

#### **50079 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.

#### **43480 패션소재 트렌드와 기획 (Fashion Textile Trend and Planning) 3-2-2**

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.

#### **58252 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.

#### **065751 기능성의류와 패션신소재 (Functional Clothing and Textiles) 3-3-0**

스포츠, 아웃도어웨어 뿐 아니라 패션의류에서도 비중이 커지며 중요한 트렌드로 자리잡고 있는 기능성 소재의 종류와 원리, 응용에 대해 학습하고 새로운 기술과 결합된 국내외 텍스타일 제품의 개발과 적용 예를 탐색하고 공유한다.

This course provides concrete knowledge of technical / functional fashion materials and clothing. It also focuses on various applications of functional textiles to outdoor wear, fashion items, and other textile products.

#### **37657 패션아트스튜디오 II (Fashion Art Studio II) 3-2-2**

디자인 기획에 따라 발상된 특수소재나 용도에 따라 독창적인 패션디자인작품을 제작한다.

Students construct creative fashion designs based on knowledge of advanced application methods of design elements and principles.

#### **59476 현장실습 (Field Practicum in Clothing and Textiles) 3-3-0**

현장실습을 통해 현장 적응능력을 키운다.

Improve field competency with the following for four-weeks practicum at industries, research centers, and educational institutes related to clothing and textiles.

#### **721815 패션 저널리즘 (Fashion Journalism) 3-3-0**

실제 패션저널의 사례를 통해 콘텐츠 구성, 디자인 전략 등 브랜드 개성의 특성을 비교, 분석하고, 스타일 및 커뮤니케이션 컨셉 이미지 창출 색채 코디네이션 기획, 에디팅 등의 기획 과정 및 구체적인 운영관리 체계에 대해 연구한다.

Students will analyze current fashion journalism, and develop skills for planning and carrying out research, writing and editing contents, and coordinating visual materials.

#### **47274 패턴 CAD (Computer aided pattern design) 3-3-0**

어패럴 패턴 CAD를 이용하여 패턴제작, 그레이딩, 마킹, 디지털라이징을 배운다. Learn how to use of CAD (computer-aided design) system for patternmaking, grading, and marker-making for apparel production.

#### **59398 패션업체인턴쉽 (Internship in fashion industries) 3-3-0**

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.

#### **신규발급 캡스톤디자인1 (의상학) (Capstone Design1 (Clothing & Textiles)) 3-0-3**

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.

### 신규발급 캡스톤디자인(의상학) (Capstone Design2 (Clothing & Textiles)) 3-0-3

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.

## 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), 서양복식사(마케팅)
	2학기	패션일러스트레이션(디자인), 패션디자인기초(디자인), 평면패턴디자인 I (구성), 패션비즈니스의이해(마케팅)
2학년	1학기	디지털패션일러스트레이션(디자인), 디자인발상(디자인), 평면패턴디자인 II (구성), 복식미학(마케팅), 의류소재의 이해(소재)
	2학기	패션디자인(디자인), 드레이핑 I (구성), 한국의복구성(구성), 한국복식사(마케팅), 텍스타일디자인CAD(소재)
3학년	1학기	어패럴디자인(디자인), 패션과염색(디자인), 드레이핑 II (구성), 테일러링(구성), 글로벌패션마케팅(마케팅), 기능성의류와패션신소재(소재)
	2학기	창작패션스튜디오 I (디자인), 패션아트스튜디오 I (디자인), 패션리테일링(마케팅), 패션소재트랜드와기획(소재), <b>캡스톤 디자인1(의상학)</b>
4학년	1학기	창작패션스튜디오 II (디자인), 패션아트스튜디오 II (디자인), 현장실습(공통), <b>캡스톤 디자인2(의상학)</b>
	2학기	패션저널리즘(마케팅), 패턴CAD(구성), 패션업체인턴십 (공통)

## 졸업능력인증제도

(1) 2008학년도 이전 입학자

2008년 3월 1일 이전 입학자에 대해서는 졸업능력인증제도 적용을 면제한다. 단, 일정 수준 이상의 학습 능력이 인정되는 경우, 교수회의 결의로 졸업자격을 포괄적으로 인정할 수 있다.

(2) 2009학년도 ~ 2013학년도 입학자

**가. 내국인 학생 기준**

내국인 학생의 경우 [1. 외국어능력, 2. 전공 및 그에 준하는 능력]의 요건 중 하나 이상 충족해야한다.

1) 외국어능력: 다음 기준들 중 한 가지 이상을 충족한 자

- ① 공인 TOEIC 750, TOEFL 213(구 550), TEPS 656 이상 취득자
- ② 중국어 HSK 6급 또는 일본어 JLPT 2급, 이탈리아어 CILS B1,B2 이상, 프랑스어 DELF B1, B2이상 취득자
- ③ 의상학과에서 개설한 전공필수 또는 전공선택 영어강좌를 1과목 이상 수강하고 각 B이상 취득한 자
- ④ 해외 대학에서 전공관련학점 3학점 이상 취득자

2) 전공 및 그에 준하는 능력

- ① 자격증(정보처리사 1급, 칼라리스트산업기사, 양복산업기사) 취득자
- ② 전국 규모의 대학생 논문 대회 입상자 및 패션 경진 대회 입상자
- ③ 의상학과 교수회의에서 상기 기준에 준하는 자격이 있다고 인정되는 자

**나. 외국인 학생 기준**

: 의상학과에서 개설한 전공필수 또는 전공선택 영어강좌를 1과목 이상 수강하고 각 B이상 취득한 자

3) 2014학년도 이후 입학자

**가. 내국인 학생 기준**

내국인 학생의 경우 [1. 외국어능력, 2. 전공 및 그에 준하는 능력]의 요건 중 하나 이상 충족해야하며 [3. 취업 관련] 요건은 모든 학생이 충족해야한다.

1) 외국어능력 : 다음 기준들 중 한 가지 이상을 충족한 자

- ① 공인 TOEIC 750, TOEFL 213(구 550), TEPS 656 이상 취득자
- ② 중국어 HSK 6급 또는 일본어 JLPT 2급, 이탈리아어 CILS B1,B2 이상, 프랑스어 DELF B1, B2이상 취득자
- ③ 의상학과에서 개설한 전공필수 또는 전공선택 영어강좌를 1과목 이상 수강하고 각 B이상 취득한 자
- ④ 해외 대학에서 전공관련학점 3학점 이상 취득자

2) 전공 및 그에 준하는 능력

- ① 자격증(정보처리사 1급, 칼라리스트산업기사, 양복산업기사) 취득자
- ② 전국 규모의 대학생 논문 대회 입상자 및 패션 경진 대회 입상자
- ③ 의상학과 교수회의에서 상기 기준에 준하는 자격이 있다고 인정되는 자

3) 취업 관련 요건 : 재학 중 취업진로지원처에서 실시하는 취업스쿨 과목 중 최소 1과목 이상 수강

**나. 외국인 학생 기준**

: 의상학과에서 개설한 전공필수 또는 전공선택 영어강좌를 1과목 이상 수강하고 각 B이상 취득한 자