

생활과학대학 의상학과 교육과정 요약표(2026)

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, 디지털 기술발달에 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		
				전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점			
				전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계	전공 필수	전공 선택	계	
의상학과	-	일반	120	1	18	45	64	0	1	18	18	37	0	18	3	21
		패션크리에이션 스페셜리스트트랙	120	1	18 (9)	45 (9)	64 (18)	0	-	-	-	-	-	-	-	-
		패션상품기획 스페셜리스트트랙	120	1	18 (0)	45 (18)	64 (18)	0	-	-	-	-	-	-	-	-
		패션테크융합 스페셜리스트트랙	120	1	18 (0)	45 (15)	64 (15)	0	-	-	-	-	-	-	-	-

※()안은 트랙과정 이수를 위한 지정 교과목 이수학점임

4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학과/전공명		편성 교과목						전공계 (A+B+C)			
		전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)					
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수				
의상학과		2	2	7	18	29	87	38	107		

생활과학대학 의상학과 교육과정 시행세칙(2026)

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 120학점이다.

- 제5조(전공이수학점) ① 의상학과에서 개설하는 전공과목은 '별표1 교육과정 편성표'와 같다.
② 의상학과를 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
1) 단일전공과정 : 의상학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 1학점, 전공필수 18학점을 포함하여 전공학점 64학점 이상 이수하여야 한다.
2) 다전공과정 : 의상학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 의상학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 1학점, 전공필수 18학점을 포함하여 전공학점 37학점 이상 이수하여야 한다.
③ 의상학과에서 개설한 패션 이노베이션 스페셜리스트 트랙, 패션 마케팅 스페셜리스트 또는 디지털 패션 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 [표5]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 [표5]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) 5학기 이상 수강한 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공 선택학점으로 인정한다.

제9조(편입생 전공이수학점) 일반편입생은 단일전공과정을 이수하여야 하며, 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다. 단, 학생이 다전공과정 이수를 승인받은 경우에는 다전공과정 이수를 허용한다.

- 제10조(트랙과정) ① 의상학과에서 개설한 패션크리에이션 스페셜리스트 트랙 과정을 이수하고자 하는 학생은 [표1]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.
- ② 의상학과에서 개설한 패션상품기획 스페셜리스트 트랙 과정을 이수하고자 하는 학생은 [표2]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.
- ③ 의상학과에서 개설한 패션테크융합 스페셜리스트 트랙 과정을 이수하고자 하는 학생은 [표3]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

[표1] 의상학과 패션크리에이션 스페셜리스트 트랙 개요 및 이수 과목표

운영목적	국제적 수준의 AI · 3D 솔루션 기업과의 산학연 협력을 통해 학생들의 창의적 문제 해결력과 혁신적 디자인 역량을 실무와 글로벌 무대에서 겸중하는 창의·혁신 중심 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 표준 현장실습학기제 시행세칙에 따른 교과목만 인정함				
트랙 구성 과목	구분	과목명	학점	개설학년	개설학기
	필수이수	창작패션스튜디오1	3	3	2
		패션창업스튜디오1	3	3	2
		창작패션스튜디오2	3	4	1
		패션창업스튜디오2	3	4	1
	선택이수 (2과목 이상)	캡스톤디자인1(의상학)	3	3	2
		캡스톤디자인2(의상학)	3	4	1
		현장실습	3	3,4	1,2

[표2] 의상학과 패션상품기획 스페셜리스트 트랙 개요 및 이수 과목표

운영목적	패션산업 전반에 대한 이해를 토대로 상품기획, 유통, 판매까지 전 과정을 아우르는 커리큘럼을 운영하여, 산업체가 요구하는 실무형 인재를 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 표준 현장실습학기제 시행세칙에 따른 교과목만 인정함				
트랙 구성 과목	구분	과목명	학점	개설학년	개설학기
	필수이수	패션비지니스의이해	3	1	2
		패션리테일링	3	2	1
		어페럴디자인기획	3	2	2
		패션소재트렌드와기획	3	3	2
	선택이수 (2과목 이상)	캡스톤디자인1(의상학)	3	3	2
		캡스톤디자인2(의상학)	3	4	1
		현장실습	3	3,4	1,2

[표3] 의상학과 패션테크융합 스페셜리스트 트랙 개요 및 이수 과목표

운영목적	패션 테크놀로지 기반의 디지털 패션제품 개발 역량 강화 교육을 통해 디지털 패션 산업의 창조적이고 융합 가능한 패션인재를 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 표준 현장실습학기제 시행세칙에 따른 교과목만 인정함				
트랙 구성 과목	구분	과목명	학점	개설학년	개설학기
	필수이수	디지털패션일러스트레이션	3	2	1
		테크니컬3D패턴설계	3	2	2
		텍스타일디자인CAD	3	3	1
	선택이수 (2과목 이상)	캡스톤디자인1(의상학)	3	3	2
		캡스톤디자인2(의상학)	3	4	1
		현장실습	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 통하여 졸업패션쇼에 참가한 자에게 한하여 부여한다. 세부 운영지침은 [표 4]와 같다.
 ③ 졸업작품 발표를 위해서는 [표5]의 <디자인 관련 선수강 과목> 중 2과목 이상과, <의복구성 관련 선수강 과목> 중 3과목 이상을 수강하는 것을 원칙으로 한다. 휴복학, 교환학생파견, 다전공, 편입 등의 경우, 5과목 중 1과목은 졸업작품 발표를 위한 수업이 진행되는 학기에 동시에 수강 허용 여부를 의상학과 교수회의를 통해 결정한다.
 ④ 졸업작품 준비 이수 과목은 최소 5학기 이상 수강완료한 자에 한하여 수강할 수 있다. 단, 조기졸업 요건을 갖춘 자는 적용에서 제외할 수 있다.

[표4] 졸업작품 운영지침

	구분	일정	세부사항
절차	작품 준비	졸업패션쇼 발표 해당학기와 직전학기	<졸업작품 준비 이수과목> 창작패션스튜디오1/창작패션스튜디오2 패션창업스튜디오1/패션창업스튜디오2
	준비과정 평가회	패션쇼 개최 2, 3주 전	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 pass 후 졸업패션쇼 참가		
증빙자료	팜플렛		
기타사항	증빙자료는 3년간 보관한다.		

[표5] 졸업작품 발표수업을 위한 선수강 및 필수 과목표

순번	분야 구분	과목					
		과목코드	교과목명	이수 구분	개설 학년-학기	비고	
1	디자인 관련 선수강 과목	168311	색채트렌드와디자인	전선	1-1	5과목 중 1과목 이상 필수 수강	
2		721741	패션디자인기초		1-1		
3		186821	패션일러스트레이션		1-2		
4		186841	디지털패션일러스트레이션		2-1		
5		089281	디지털패션디자인워크샵		2-2		
6		362711	어페럴디자인기획	전선	2-2	2과목 중 1과목 이상 필수 수강	
7		380431	패션디자인발상		3-1		
8	의복구성 관련 선수강 과목	257511	의복구성기초	전선	1-1	3과목 이상 수강	
9		380661	평면패턴디자인1		1-2		
10		380681	평면패턴디자인2		2-1		
11		271591	드레이핑1		2-2		
12		271601	드레이핑2		3-1		
13		174461	테일러링		3-1		
14		340541	창작패션스튜디오1	전필	3-2	* 4과목 중 3과목 이상 필수 수강	
15	*졸업작품 준비 이수과목	721711	패션창업스튜디오1	전필			
16		340561	창작패션스튜디오2	전필	4-1		
17		721842	패션창업스튜디오2	전선			

제12조(SW교과목이수) ① 2018학년도 의상학과 입학생(편입생, 순수외국인 제외)부터 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다.

② 생활과학대학은 생활과학대학에서 개설한 교과목과 후마니티스칼리지에서 개설한 교과목만 SW기초교육 졸업요건으로 인정하며, 구체적인 SW교양 및 SW코딩 교과목 목록은 매 학기 본부 학사지원팀에서 발행하는 종합강의시간표 안내책자의 소프트웨어(SW) 기초교육 이수안내를 따른다.

제 4 장 기 타

제13조(マイ크로디그리 이수) 의상학과는 경영학과와 「패션마케팅 매니지먼트」 융합 마이크로디그리 과정을 운영하며, 해당 과정을 이수하고자 하는 학생은 [별표5]에서 지정한 5개 교과목 중 4과목(12학점) 이상을 이수하여야 한다.

제14조(외국인 학생의 한국어 능력 취득) 한국어트랙 외국인 학생은 졸업 전까지 한국어능력시험(TOPIK) 4급 이상을 취득하여야 한다.

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 재학생에게 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.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(트랙과정 경과조치) 제10조(트랙과정)은 2022학년 이전 입학생에 대해서도 적용한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 2023학년도 이전 입학생의 경우, 전공필수 또는 전공선택 중 한 과목을 전공기초 과목으로 대체인정 받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(트랙과정 경과조치) 제10조(트랙과정)은 2024학년도 이전 입학생에 대해서도 적용할 수 있다.

제3조(졸업논문 경과조치) 제11조(졸업논문) 개정사항은 2025학년도 이후 입학생부터 적용한다. 단, ④항은 2024학년도 이전 입학생에 대해서도 적용한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2026년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 제10조(트랙과정) 및 제13조(마이크로디그리 이수)는 본 세칙 개정 이전 입학생에 대해서도 적용할 수 있다.

[별표]

1. 의상학과 교육과정 편성표 1부.
2. 의상학과 교과목 해설 1부.
3. 의상학과 교육과정 이수체계도 1부.
4. 의상학과 전공능력 1부.
5. 의상학과 마이크로디그리 이수체계도 1부.

[별표1]

의상학과 교육과정 편성표

전공명: 의상학 [Clothing of Textiles]

구분	순번	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수학년	개설학기		교과구분				비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	부전공	영어전용트랙	문제해결형교과	교직기본이수교과	
학부과정	1	전기	진로탐색세미나	HE106	1	1				1	○	○					○
	2	전기	지능형생활과학의미래	HE107	1	1				1	○	○					
	3	전필	서양복식사	CT1001	3	3				1	○						
	4	전필	의류소재의이해	CT2002	3	3				1		○					
	5	전필	복식미학	CT2001	3	3				2	○						
	6	전필	창작패션스튜디오1	CT3001	3	2	2			3		○					
	7	전필	패션창업스튜디오1	CT3002	3	2	2			3		○					
	8	전필	창작패션스튜디오2	CT4002	3	2	2			4	○						
	9	전선	색채트렌드와디자인	CT1002	3	2	2			1	○						
	10	전선	패션디자인기초	CT1004	3	2	2			1	○						
	11	전선	의복구성기초	CT1003	3	2	2			1	○						
	12	전선	패션일러스트레이션	CT1006	3	2	2			1		○					
	13	전선	평면패턴디자인1	CT1007	3	2	2			1		○					
	14	전선	패션비지니스의이해	CT1005	3	3				1		○					
	15	전선	디지털패션일러스트레이션	CT2006	3	2	2			2	○						SW
	16	전선	평면패턴디자인2	CT2010	3	2	2			2	○						
	17	전선	하이테크소재와의복	CT3009	3	3				2	○						
	18	전선	패션리테일링	CT3007	3	3				2	○						
	19	전선	디지털패션디자인워크샵	CT2012	3	2	2			2		○					SW
	20	전선	패션브랜드관리	CT4015	3	3				2		○					
	21	전선	드레이핑1	CT2004	3	2	2			2		○					
	22	전선	어패럴디자인기획	CT3005	3	2	2			2		○					
	23	전선	테크니컬3D패턴설계	CT4006	3	2	2			2		○					SW
	24	전선	패션디자인밸상	CT2009	3	2	2			3	○						
	25	전선	텍스타일디자인CAD	CT2007	3	2	2			3	○						SW
	26	전선	드레이핑2	CT3004	3	2	2			3	○						
	27	전선	테일러링	CT3006	3	2	2			3	○						
	28	전선	글로벌패션마케팅	CT3003	3	3				3	○						
	29	전선	패션소재트렌드와기획	CT3008	3	3				3		○					
	30	전선	캡스톤디자인1(의상학)	CT3011	3					3	3		○				○
	31	전선	캡스톤디자인2(의상학)	CT4009	3					3	4	○					○
	32	전선	패션창업스튜디오2	CT4003	3	2	2			4	○						
	33	전선	Future Fashion PBL	CT4017	3					3	4	○					○
	34	전선	한국복식사	CT2003	3	3				4		○					한국의복 구성과 격년 교차 개설
	35	전선	한국의복구성	CT2011	3	2	2			4		○					한국복식사 와 격년 교차 개설
	36	전선	패션과염색	CT2008	3	2	2			4		○					
	37	전선	패션산업혁신PBL	CT4016	3					3	4	○	○				○
	38	전필	졸업논문(의상학)	CT4001	0					4	○	○					○

[별표2]

의상학과 교과목 해설

• 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 교육시키는데 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.

• HE107 지능형생활과학의미래 (The Future of Intelligent Human Ecology) 1-1-0

인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 빅데이터 등 지능형 기술이 인간의 삶과 생활환경 전반에 가져올 변화를 탐구하고, 생활과학 각 전공 분야의 미래 방향성을 모색하는 전공기초 교과목이다. 아동가족학, 주거환경학, 의상학, 식품영양학 등 생활과학의 다양한 영역을 통합적으로 다루며, 기술혁신이 인간, 가정, 사회, 환경에 미치는 영향을 이해하고 비판적으로 성찰한다. 이를 통해 학생들은 디지털 전환 시대에 필요한 융합적 사고력과 인간 중심의 지능형 생활과학의 가치를 구현할 수 있는 역량을 함양한다.

This foundational course explores how intelligent technologies—such as artificial intelligence (AI), the Internet of Things (IoT), and big data—are transforming human life and living environments, and seeks to identify future directions for various disciplines within human ecology. Integrating diverse areas such as child and family studies, housing and interior design, clothing and textiles, and food and nutrition, the course examines and critically reflects on the impact of technological innovation on humans, families, society, and the environment. Through this course, students will develop integrative thinking skills and cultivate the ability to realize the value of human-centered, intelligent human ecology in the era of digital transformation.

• 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 예전하고자 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.

• 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.

• CT3001 창작패션스튜디오1 (Creative Fashion Studio 1) 3-2-2

패션트렌드와 개인의 창의성을 접목하여 구성한 디자인 컨셉에 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 패션창업스튜디오1 (Fashion Startup Studio 1) 3-2-2

패션창업을 목적으로 디자인 컨셉 구상에서 작품개발에 이르기까지 패션디자인의 전 과정을 배운다.

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

• CT4002 창작패션스튜디오2 (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 색채트렌드와디자인 (Color Trend and Design) 3-2-2

패션 트렌드를 이해하고 색채의 원리와 개념을 이해하여 패션디자인 분야에서 색채를 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 익힌다.
Study the ability to effectively use color in the fashion design field by understanding fashion trends and the principles and concepts of color.

• 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.

• 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 평면패턴디자인1 (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.

• CT1005 패션비즈니스의이해 (Fashion Business) 3-3-0

패션과 비즈니스의 핵심 개념과 이론을 이해하고 이를 실제 사례에 적용하여 분석하며, 창의적이고 실무적인 패션 비즈니스 기획 능력을 함양한다.
This course fosters the ability to understand key concepts and theories of fashion and business, apply them to real-world cases for analysis, and cultivate creative and practical skills in fashion business planning.

• 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.

• CT2010 평면패턴디자인2 (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.

• CT3009 하이테크소재와의복 (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.

• CT3007 패션리테일링 (Fashion Retailing) 3-3-0

패션상품의 유통과 판매 과정을 이해하기 위한 이론을 바탕으로, 다양한 유통 채널과 상권 특성을 분석하고, VMD를 활용한 매장 기획 학습을 통해 효과적인 패션 리테일 전략을 수립할 수 있도록 한다.

Based on theories for understanding the distribution and sales processes of fashion products, this course analyzes various retail

channels and market characteristics and provides learning in store planning through visual merchandising (VMD) to enable the development of effective fashion retail strategies.

- CT2012 디지털패션디자인워크샵(Digital Fashion Design Workshop) 3-2-2

최신 패션 트렌드에 부합하는 디지털 도구와 다양한 소재를 활용하여 창의적인 패션 디자인을 기획·표현·제작하는 능력을 기른다. Develop the ability to plan, express, and produce creative fashion designs using digital tools and various materials aligned with current fashion trends.

- 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.

- CT2004 드레이핑1 (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.

- CT3005 어페럴디자인기획 (Apparel Design Planning) 3-2-2

패션산업실무에서 적용할 수 있는 의류디자인 기획을 위하여 패션 산업환경을 탐색하고 실무에 적합한 디자인 프로세스에 대한 지식과 커뮤니케이션 능력을 기른다.

In order to plan clothing designs that can be applied in fashion industry practice, students explore the fashion industry environment and develop knowledge and communication skills about the design process appropriate for practice.

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

글로벌 시장에서 의류제품개발을 위한 테크니컬 디자인 과정을 이해하고 어페럴 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.

- CT2009 패션디자인발상 (Fashion Design Development) 3-2-2

패션이미지와 예술적 영감을 활용한 다양한 디자인 접근방식과 프로세스를 습득하여 창의적인 패션디자인을 실습함으로써 디자이너로서의 패션감각과 독창성을 키운다.

Develop fashion design sense and creativity by learning various design approaches and processes based on fashion sources and artistic inspirations, and practicing creative fashion design.

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

텍스타일 패턴 디자인의 기초원리, 표현기법 및 레이아웃을 이해하고 컴퓨터를 이용한 DTP (Digital Textile Printing) 디자인으로 다양한 표현을 시도해본다. 제직 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.

- CT3004 드레이핑2 (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

패션산업의 생산과 소비를 둘러싼 글로벌 다이내믹을 이해하고, 패션상품의 글로벌 소싱 및 마케팅 전략을 학습하며, 다양한 문화와 지역적 특성을 반영한 글로벌 패션 비즈니스의 분석과 문제 해결 능력을 함양한다.

This course aims to cultivate the ability to understand the global dynamics of fashion production and consumption, explore global sourcing and marketing strategies for fashion products, and analyze global fashion businesses by incorporating cultural and regional specificities to develop effective problem-solving skills.

- CT3008 패션소재트렌드와기획 (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.

- CT3011 캡스톤디자인1(의상학) (Capstone Design 1(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 개발한다.

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 Design 2(Clothing & Textiles)) 3-3-0

캡스톤 디자인(의상학)1에서 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 발표한다.

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.

- CT4003 패션창업스튜디오2 (Fashion Startup Studio 2) 3-2-2

패션창업스튜디오1에서 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.

- CT4017 Future Fashion PBL (PBL for Future Fashion) 3-3-0

디지털 및 3D 기술, 빅데이터, 인공지능 등 패션산업과 관련된 미래기술을 패션 supply chain에 융합하여 패션산업에서 필요로 하는 솔루션을 개발한다.

This class aims to solve current issues in the fashion industry. Digital technologies, big data, and AI are fused into the fashion supply chain to develop solutions needed by the fashion industry.

- 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.

- 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.

- 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.

- CT4016 패션산업혁신PBL (PBL for Fashion Industry Innovation) 3-3-0

패션산업 분야의 현안 해결을 목표로, 패션산업에서 제기되고 있는 문제를 파악하고 이를 해결하기 위하여 전공지식을 융합하여 솔루션을 개발한다. 산업계와 연계된 PBL (Project-based learning) 방식으로 수업이 운영된다.

With the goal of solving current issues in the fashion industry, students identify problems arising in the fashion industry and develop solutions by combining major knowledge and practical skills to solve them. Classes are operated using a PBL (Project-based learning) method linked to industry.

[별표3]

의상학과 교육과정 이수체계도

전공명: 의상학 [Clothing of Textiles]

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	1 또는 2학기	지능형생활과학의미래(전공기초)
	1학기	색채트렌드와디자인(디자인), 패션디자인기초(디자인), 의복구성기초(구성), 서양복식사(디자인,마케팅)
	2학기	패션일러스트레이션(디자인), 평면패턴디자인1(구성), 패션비즈니스의이해(마케팅), 의류소재의이해(소재)
2학년	1학기	디지털패션일러스트레이션(디자인), 평면패턴디자인2(구성), 하이테크소재와의복(소재), 패션리테일링(마케팅), 복식미학(디자인, 마케팅)
	2학기	어패럴디자인기획(디자인), 드레이핑1(구성), 테크니컬3D패턴설계(구성), 디지털패션디자인워크샵(디자인), 패션브랜드관리(마케팅)
3학년	1학기	패션디자인발상(디자인), 드레이핑2(구성), 템플러링(구성), 텍스타일디자인CAD (소재), 글로벌패션마케팅(마케팅)
	2학기	창작패션스튜디오1(디자인), 패션창업스튜디오1(디자인), 패션소재트렌드와기획(소재), 캡스톤디자인1(의상학)
4학년	1학기	창작패션스튜디오2(디자인), 패션창업스튜디오2(디자인), 캡스톤디자인2(의상학), Future Fashion PBL
	2학기	패션산업혁신PBL, 한국복식사(디자인, 마케팅), 한국의복구성(구성), 패션과염색(디자인)

[별표4]

의상학과 전공능력

■ 의상학과 교육목표 및 인재상

구분	세부내용																	
학과(전공) 교육목표	미래 사회에 기여할 수 있는 진취적, 협동적, 민주적인 사고와 예술적 소양을 갖춘 인성과 소질을 갖춘 지도자 양성 (1) 패션 산업구조 변화에 따른 미래 지향적인 실무중심 교육 (2) IT 및 SMART 기술을 기반으로 한 융합 교육 (3) 지속가능 패션산업 환경에 적합한 지식과 역량을 갖춘 창의적 인재양성																	
학과(전공) 인재상	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>학과 인재상</th> <th>세부내용</th> <th>본교 인재상과의 연계성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>패션산업 분야의 전문성을 갖춘 실무형 인재</td> <td>패션 산업 스트림 전반의 전문적인 지식을 갖춘 인재 필요</td> <td>비판적 지식탐구 인재</td> </tr> <tr> <td>문화 예술과 기술의 융복합을 통한 창의적 인재</td> <td>창의성과 유연성을 바탕으로 관련분야의 전문적 기술을 갖춘 인재 필요</td> <td>비판적 지식탐구 인재</td> </tr> <tr> <td>패션산업 관련 지구적 난제에 대한 인식 공유 및 해결방안을 제시할 수 있는 인재</td> <td>인류의 복지와 미래의 비전에 대한 탐구형, 도전형, 문제 해결형 인재 필요</td> <td>주도적 혁신융합 인재</td> </tr> <tr> <td>건설적 협동을 통해 차이의 공존을 실현하는 인재</td> <td>공동체의 일원으로서 필요한 소통, 협업, 배려, 나눔의 인재 필요</td> <td>사회적 가치추구 인재</td> </tr> </tbody> </table>			학과 인재상	세부내용	본교 인재상과의 연계성	패션산업 분야의 전문성을 갖춘 실무형 인재	패션 산업 스트림 전반의 전문적인 지식을 갖춘 인재 필요	비판적 지식탐구 인재	문화 예술과 기술의 융복합을 통한 창의적 인재	창의성과 유연성을 바탕으로 관련분야의 전문적 기술을 갖춘 인재 필요	비판적 지식탐구 인재	패션산업 관련 지구적 난제에 대한 인식 공유 및 해결방안을 제시할 수 있는 인재	인류의 복지와 미래의 비전에 대한 탐구형, 도전형, 문제 해결형 인재 필요	주도적 혁신융합 인재	건설적 협동을 통해 차이의 공존을 실현하는 인재	공동체의 일원으로서 필요한 소통, 협업, 배려, 나눔의 인재 필요	사회적 가치추구 인재
학과 인재상	세부내용	본교 인재상과의 연계성																
패션산업 분야의 전문성을 갖춘 실무형 인재	패션 산업 스트림 전반의 전문적인 지식을 갖춘 인재 필요	비판적 지식탐구 인재																
문화 예술과 기술의 융복합을 통한 창의적 인재	창의성과 유연성을 바탕으로 관련분야의 전문적 기술을 갖춘 인재 필요	비판적 지식탐구 인재																
패션산업 관련 지구적 난제에 대한 인식 공유 및 해결방안을 제시할 수 있는 인재	인류의 복지와 미래의 비전에 대한 탐구형, 도전형, 문제 해결형 인재 필요	주도적 혁신융합 인재																
건설적 협동을 통해 차이의 공존을 실현하는 인재	공동체의 일원으로서 필요한 소통, 협업, 배려, 나눔의 인재 필요	사회적 가치추구 인재																

■ 의상학과 전공능력

인재상	전공능력	전공능력의 정의
패션산업 분야의 전문성을 갖춘 실무형 인재	전략적 사고능력	다양한 분야의 지식들을 종합하고 통찰하여 현상을 제대로 이해하고 새로운 방향을 도출하는 능력
	문제해결능력	정확한 원인을 파악하고 적절한 정보 및 자원을 활용하여 적기에 문제를 해결·처리하는 능력
문화 예술과 기술의 융복합을 통한 창의적 인재	창의력	문화 예술적 감각과 훈련을 바탕으로 새로운 것을 창조하는 능력
	융합능력	Technology를 문화 예술 분야에 활용할 수 있는 융합능력
패션산업 관련 지구적 난제에 대한 인식 공유 및 해결방안을 제시할 수 있는 인재	포괄적 사고능력	다양한 분야의 지식들을 종합하고 통찰하여 현상을 제대로 이해하고 새로운 방향을 도출하는 능력
	문제해결 능력	정확한 원인을 파악하고 적절한 정보 및 자원을 활용하여 적기에 문제를 해결·처리하는 능력
건설적 협동을 통해 차이의 공존을 실현하는 인재	의사소통 능력	상대방의 의견을 경청하고 공감하며 자신의 정보와 생각을 효과적으로 전달 할 수 있는 역량
	협업능력	공동체의 목표를 달성하기 위하여 상호 신뢰를 바탕으로 함께 돋고 함께 생활할 수 있는 역량

■ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립

가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
창의, 융합	1	1	색채트렌드와디자인, 의복구성기초
포괄적사고	1	1	서양복식사
창의, 문제해결	1	1	패션디자인기초
전략적, 포괄적 사고	1	2	의류소재의이해
전략적사고, 문제해결	1	2	패션비지니스의이해
창의, 융합	1	2	패션일러스트레이션
창의, 문제해결	1	2	평면패턴디자인1
전략적, 포괄적 사고	2	1	복식미학
창의, 융합	2	1	디지털패션일러스트레이션
창의, 문제해결	2	1	평면패턴디자인2
전략적사고, 융합, 문제해결	2	1	하이테크소재와의복
전략적사고, 문제해결	2	1	패션리테일링
포괄적사고	2	2	한국복식사, 한국의복구성
창의, 문제해결	2	2	드레이핑1, 패션과염색, 어패럴디자인기획
창의, 융합, 문제해결	2	2	테크나컬3D패턴설계
창의, 문제해결	3	1	드레이핑2, 테일러링, 패션디자인발상
전략적사고, 문제해결	3	1	글로벌패션마케팅
창의, 융합, 문제해결	3	1	텍스타일디자인CAD
창의, 문제해결	3	2	창작패션스튜디오1, 패션창업스튜디오1
전략적사고, 문제해결	3	2	패션소재트렌드와기획, 캡스톤디자인1
창의, 문제해결	4	1	창작패션스튜디오2, 패션창업스튜디오2
전략적사고, 문제해결	4	2	패션브랜드관리
문제해결	4	1	캡스톤디자인2, Future Fashion PBL
창의, 융합	4	2	디지털패션디자인워크샵, 패션산업혁신PBL
문제해결	4	2	졸업논문

나. 전공 교육과정 체계도

전공역량		교육과정			
		1학년	2학년	3학년	4학년
전공 지식 활용 능력	교과과정	의복구성기초 서양복식사 의류소재의이해 패션디자인기초 패션비즈니스의이해	복식미학 한국복식사 한국의복구성 어패럴디자인기획 패션리테일링	테일러링	창작패션스튜디오II 패션창업스튜디오II 캡스톤디자인II
	특별 프로그램	해외전공연수프로그램, 현장학습 프로그램			
창의 융합 능력	교과과정	색채트렌드와디자인 패션일리스트레이션	하이테크소재와의복 디지털패션일러스트레이션 테크니컬3D패턴설계	패션디자인발상 텍스타일디자인CAD 창작패션스튜디오 I 패션창업스튜디오 I	디지털패션디자인워크샵 창작패션스튜디오II 패션창업스튜디오II
	특별 프로그램	해외전공연수프로그램, 현장학습 프로그램, 전문가 초청 특강, 졸업작품패션쇼, 화이트프로젝트 전시회, 디자인 공모전, 창업경진대회			
문제 해결 능력	교과과정	평면패턴디자인 I	드레이핑 I 평면패턴디자인 II 패션과염색	캡스톤디자인 I 드레이핑II 글로벌패션마케팅 패션소재트렌드와기획	패션브랜드관리 캡스톤디자인II Future Fashion PBL 패션산업혁신PBL
	특별 프로그램	졸업작품 패션쇼를 통한 개인 브랜드 기획 및 라인업 구성 디자인 공모전, 창업경진대회, 캡스톤디자인 전시회, 현장실습, 장단기 인턴쉽			
소통과 협업 능력	교과과정	패션비즈니스의이해 의류소재의이해	한국복식사 한국의복구성	캡스톤디자인 I 패션창업스튜디오 I 창작패션스튜디오 I	캡스톤디자인II 창작패션스튜디오II 패션창업스튜디오II
	특별 프로그램	패션산업 업계 협력 프로그램 및 멘토/멘티 네트워크 구축을 위한 의상학과 동문 홈커밍데이, 오픈 어드바이징데이, 멘토멘티 제도, 전문가 특강 프로그램, 졸업작품 패션쇼 기획 및 진행, 동아리 활동(땀, KHUCTS)			

[별표5]

의상학과 마이크로디그리 이수체계도

마이크로디그리명	패션마케팅 매니지먼트 (Fashion Marketing Management)					
마이크로디그리 목표	패션 창의와 체계적 분석력 융합을 통한 패션 특화 마케팅 전문가 양성					
마이크로디그리 소개	본 마이크로디그리는 패션산업의 특수성을 반영하여, 소비자행동, 시장분석, 브랜드 전략, 유통 및 리테일 운영 역량을 종합적으로 기를 수 있도록 설계된 교육과정이다. 다양한 패션기업 사례와 실무 데이터를 활용한 학습을 통해 데이터 분석력, 사례 기반의 통찰력, 전략적 문제 해결 능력을 체계적으로 배양한다. 특히, 패션산업이 지난 빠른 트렌드 변화, 짧은 소비주기, 문화적 맥락 속 브랜드 가치, 글로벌 공급망과 소비자 행동의 상호작용을 탐구함으로써, 변화하는 글로벌 패션산업 환경에 민감하게 대응할 수 있는 전문성을 확보할 수 있다.					
진로와 전망	패션머천다이저(MD), 브랜드매니저, 비주얼머천다이저(VMD), 글로벌벤더매니저, 트렌드애널리스트, 브랜드창업 등					
이수체계도	개설 학과명	학수번호	교과목명	학점	개설학년	개설학기
	의상학과	CT3007	패션리테일링	3	2	1
	경영학과	MGMT2008	소비자행동론	3	2	1,2
	의상학과	CT4015	패션브랜드관리	3	2	2
	경영학과	MGMT3008	마케팅조사론	3	3	1,2
	의상학과	CT3003	글로벌패션마케팅	3	3	1
*교육과정에 포함된 5개 교과목 중 4개(총 12학점) 이상을 이수해야 함						
이수역량 및 자격	<ol style="list-style-type: none"> 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리의 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한 초과자는 신청할 수 없음) 경영학과 학생의 경우, 마케팅 관련 전공기초 및 전공필수 과목을 수강 후 해당 마이크로디그리에서 제공하는 경영학과 과목 수강을 권고한다. 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 실감미디어융합전공 이수자의 경우 실감미디어 혁신공유대학에서 운영하는 마이크로디그리를 추가로 이수할 수 있다. 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다. 최종 이수 화정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다. 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다. 					