

25. 패션디자인및브랜딩학과 교육과정

● 패션디자인및브랜딩학과 ●

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

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

다. 주요영역(세부전공 및 핵심교과목 등)

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

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

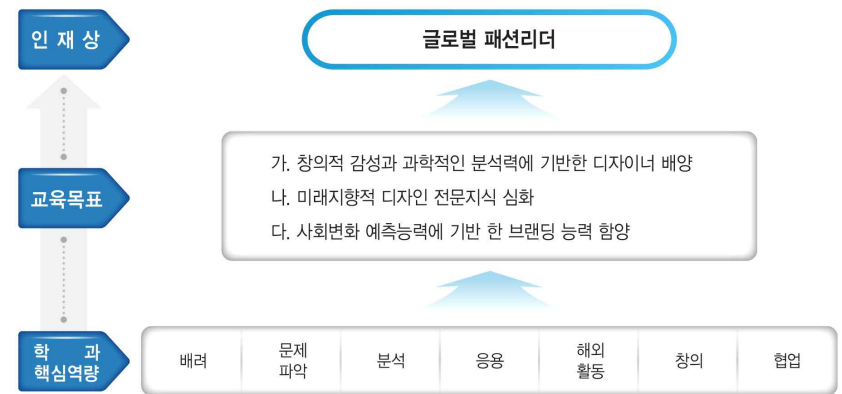
라. 졸업 후 진로

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

2 학과(전공) 교육 체계

가. 학과 교육 체계도



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

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

3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

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) 커뮤니케이션 원리를 이해하고, 풍요로운 인간사회 건설에 기여하는 디자인관 확립
- (다) 다양한 영역과 연계하여 현장에서 적용될 수 있는 디자인 실무경험 체득
- (라) 고도의 테크놀로지와 창의력을 결합하는 미래지향적 디자인 전문지식 심화
- (마) 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) 산학 협력 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 패션리더	창의적 감성과 과학적인 분석력에 기반한 디자인어 배양	문제 해결	분석	철저한 분석을 통한 문제의 해결방안 으로서의 창의력
		인성	배려	문제의 해결은 타인에 대한 이해와 배려가 바탕이 됨
		지식 융복합	응용력	다양한 분야의 지식 응용을 통해 창조적 디자인 개발
		특화역량3	창의	창의적 사고를 통한 디자인저작 활동
	미래지향적 디자인 전문지식 심화	개척 도전	전문인 소양	전문인으로서의 소양을 바탕으로 한 진로 개척
	사회변화 예측능력에 기반 한 브랜딩 능력 함양	글로벌	해외 활동	다양한 해외활동을 통한 글로벌 마인드 고취
		의사 소통	문제 파악	정확한 문제를 파악함으로써 원활한 의사소통
		협업	협업	개인별 장점을 살린 협업을 통해 공동의 목표달성
		특화역량1	조형	심미적 가치 상승을 위한 조형능력 향상
		특화역량2	개성	개인의 특화된 능력 계발을 통해 디자인 자질 향상

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량 과목명	배려	문제파악	분석	응용력	해외활동	전문인소양	협업	조형	개성	창의
전교	디자인사						●				
	ICT와 패션				●						
전필	패션조형연습								●	●	●
	패션컬러링						●				●
	패션아트1				●				●		●
	비주얼머천다이징		●	●					●		
	패션디자인스튜디오1		●				●				●
	패턴메이킹&의상제작2							●	●		
	브랜드디자인			●	●				●		
	디스플레이디자인2			●	●						●
	졸업작품프로젝트						●	●			●
	패션평면조형						●		●		
전선	배이직소잉		●				●				
	디지털패션		●		●						
	패션시뮬레이션				●				●		●
	드레이핑스튜디오1				●						
	드레이핑스튜디오2				●						
	패션일러스트레이션1						●			●	
	패션일러스트레이션2						●			●	
	패션스타일링&히스토리1						●				
	패션스타일링&히스토리2						●				
	색채기법1				●				●		
	색채기법2				●				●		
	패션아트2							●			●
	패션그래픽				●				●		●

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량 과목명	배려	문제파악	분석	응용력	해외활동	전문인소양	협업	조형	개성	창의
	섬유패션소재1				●		●				
	섬유패션소재2				●		●				
	패턴메이킹&의상제작1							●	●		
	패션머천다이징1		●	●							
	패션머천다이징2		●	●							
	디스플레이디자인1			●					●		●
	패션사진				●						●
	패션디자인스튜디오2		●				●				●
	온라인패션샵			●	●						
	패션컬렉션1	●						●		●	
	패션컬렉션2	●						●		●	
	브랜드프로젝트1	●						●		●	
	브랜드프로젝트2	●						●		●	
	런웨이작품제작	●						●		●	
	글로벌 패션마케팅1					●					
	글로벌 패션마케팅2					●					
비교과 프로그램	천연염색 실험실습										
	공모전 출품						●			●	
	해외 패션쇼	●				●					
	현장학습및산업체견학		●		●		●				
	패션쇼 출품 및 스텝활동	●						●			
	가족동아리활동	●					●				●
	상품개발	●	●	●							
	해외패션산업연수					●	●				
	해외취업프로그램					●					
	합 산	300%	325%	300%	850%	400%	925%	350%	500%	425%	550%

5 교육과정

가. 2018학년도 교과과정표

권장 학년	이수 구분	1학기				2학기			
		교과목명(영문명)	학점	시수	캡스 톤디 자인	교과목명(영문명)	학점	시수	캡스 톤디 자인
1	전교	디자인사(Design History)	2	2		ICT와 패션(ICT & Fashion)	2	2	
	전필	패션조형연습	3	3		패션컬러링	3	3	
	전선	패션평면조형	3	3		베이직소잉	3	3	
2	전필	패션아트1	3	3	○	비주얼머천다이징	3	3	
	전선	디지털패션	3	3		패션아트2	3	3	○
		패션시물레이션	3	3		패션그래픽	3	3	
		드레이핑스튜디오1	3	3		드레이핑스튜디오2	3	3	
		패션일러스트레이션1	3	3		패션일러스트레이션2	3	3	
		패션스타일링&히스토리1	3	3		패션스타일링&히스토리2	3	3	
		색채기법1	3	3		색채기법2	3	3	
3	전필	패션디자인스튜디오1	3	3	○	패턴메이킹&의상제작2	3	3	
	전선	브랜드디자인	3	3	○	디스플레이디자인2	3	3	
		섬유패션소재1	3	3		섬유패션소재2	3	3	
		패턴메이킹&의상제작1	3	3		패션디자인스튜디오2	3	3	○
		패션머천다이징1	3	3		패션머천다이징2	3	3	
		디스플레이디자인1	3	3		온라인패션샵	3	3	○
4	전필					졸업작품프로젝트	0	P	
	전선	패션컬렉션1	3	3	○	패션컬렉션2	3	3	
		브랜딩 프로젝트1	3	3	○	브랜딩 프로젝트2	3	3	
		런웨이작품제작	3	3	○	글로벌 패션마케팅2	3	3	
		글로벌 패션마케팅1	3	3					

나. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	글로벌	미국 현지 패션쇼 및 미국 패션산업에 다수 취업 중이므로 현재 사업을 지속	해외취업프로그램(비교과), 해외 패션쇼(비교과), 해외 산업연수(비교과)	해외활동(글로벌)
학부모	취업	공모전 참가권유 및 지도를 통한 경쟁력 강화	공모전 지도활동 (비교과)	개성/전문인 소양
졸업생 및 관련기관	컴퓨터능력	2017학년도부터 컴퓨터 응용과목 대폭 확대	ICT와 패션, 디지털패션, 패션시물레이션, 비주얼머천다이징	응용(지식융복합)
	영어능력	영어회화 프로그램 운영	해외취업프로그램 운영(비교과)	해외활동(글로벌)

다. 2018학년도 교육과정 과목별 해설

➔ 전공기초교양(전교)

디자인사 (Design History)

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

ICT와 패션 (ICT and Fashion)

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

➡ 전공필수(전필)

패션조형연습 (Fashion Formative Practice)

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

패션컬러링 (Fashion Coloring)

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

패션아트1 (Fashion Art 1)

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

비주얼머천다이징 (Visual Merchandising)

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

패션디자인스튜디오1 (Fashion Design Studio 1)

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

패턴메이킹&의상제작2 (Pattern Making & Apparel Production 2)

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

브랜드디자인 (Brand Design)

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

디스플레이디자인2 (Display Design 2)

패션매장디자인 1의 심화과정으로 단순한 패션매장 내·외부의 분위기 연출을 넘어, 이러한 연출이 브랜드 콘셉트에 부합하도록 하며 고객의 동선을 고려한 전략적 패션상품 디스플레이 방법을 익힌다.

졸업작품패션쇼 (Graduation Fashion Show)

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

➡ 전공선택(전선)

패션평면조형 (Plan Composition for Fashion)

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

패션아트 2 (Fashion Art 2)

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

베이직쏘잉 (Basic Sewing)

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

드레이핑스튜디오 1,2 (Draping Studio 1,2)

인체바디를 활용한 다양한 실습을 통해 3차원 공간에서 구현되는 의복의 입체성에 대한 이해를 도모하고 예술적이고 창의적인 디자인을 정확한 의상으로 표현할 수 있는 능력을 키우기 위하여 입체재단의 기본원리와 기능을 익히고 이를 통한 인체적합성 능력, 디자인 개발 능력, 의상제작능력을 기른다.

디지털패션 (Digital Fashion)

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

패션시뮬레이션 (Fashion simulation)

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

패션그래픽 (Fashion Graphic)

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

패션일러스트레이션 1,2 (Fashion Illustration 1,2)

패션 일러스트레이션은 패션디자인에 있어 이미지를 전달하기 위한 표현수단이다. 본 과정에서는 브레인 스토밍을 통한 독창성, 창의성, 객관성 등의 다양한 학습과정과 여러

가지 재료와 표현기법을 익힘으로써 패션이미지를 시각화하는데 있어 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

색채기법 1,2 (Colour Methods 1,2)

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

섬유패션소재 1,2 (Textile & Fashion Material 1,2)

패션소재의 기초 지식을 함양하고 스타일에 적합한 소재를 선택하는 능력을 축적한다. 이를 통해 소재 전반의 흐름을 파악하여 소재 기획에 응용하고자 한다.

패션스타일링&히스토리 1,2 (Fashion Styling & History 1,2)

고대부터 현대에 이르는 서양 패션 히스토리에 대한 지식 습득 및 현대 패션역사에 큰 영향을 미친 패션디자이너들의 작품세계와 그들의 사상과 철학을 이해하고 현대 패션에 활용할 수 있는 지식 기반을 형성하는데 중점을 둔다. 특히 서양복식사를 이해를 바탕으로 각 시대적 상호영향을 분석하여 21세기 현대패션디자인 연구에 도움이 되도록 한다.

패션사진 (Fashion Photography)

패션제품 프로모션에 있어서 사진은 브랜드의 이미지를 전달하는 중요한 요소로 작용한다. 이 때문에 산업체 웹디자인, 인쇄물 등의 홍보물에서 브랜드 이미지 컨셉에 부합하는 사진의 중요성이 날로 커지고 있다. 본 과정에서는 패션작품의 컨셉에 부합하는 사진의 연출 및 활용을 실습한다.

패션디자인스튜디오2 (Fashion Design Studio 2)

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

패턴메이킹&의상제작1 (Pattern Making & Apparel Production 1)

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

패션머천다이징1, 2 (Fashion Marketing 1,2)

패션상품의 특성, 브랜드의 인지도, 시장세분화 등 패션상품의 소비자행동특성을 이해하고 패션산업체의 실태조사 및 정보수집을 통해 분석 및 예측하여 패션상품에 대한 소비자행동의 특징 파악 등 패션 마케팅에 활용할 수 있는 이론적, 실제적 능력을 습득한다.

온라인패션샵 (Online Fashion Shop)

디지털 환경의 발전으로 전자상거래 시장의 규모가 나날이 증가하고 있다. 본 교과목에서는 온라인 쇼핑몰의 구축 및 관리에 대한 종합적으로 이해하고 이를 바탕으로 한 웹사이트의 설계 및 제작을 실습한다.

패션컬렉션 1,2 (Fashion Collection 1,2)

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

런웨이작품제작 (Runway Design Project 1,2)

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

글로벌 패션마케팅 1,2 (Global Fashion Marketing 1,2)

글로벌 패션시장이 요구하는 패션상품의 특성, 브랜드의 인지도 등 글로벌 패션상품의 소비자행동특성을 이해하고 세계의 패션산업체의 실태 및 정보 수집을 통해 분석 및 예측하여 패션 마케팅에 활용할 수 있는 이론적, 실제적 능력을 습득한다.

브랜딩 프로젝트1 (Branding Project 1)

브랜드 이미지 관리의 중요성과 방법론의 이해를 바탕으로 브랜드 콘셉트와 패션제품의 성향에 부합하는 시각적 공간적 연출을 실습하는 수업이다. 이를 위해 디자인 전략을 수립하고, 이에 따른 B.I. 및 S.I. Program을 개발한다.

브랜딩 프로젝트2 (Branding Project 2)

브랜딩프로젝트1에서 개발한 B.I. 및 S.I. Program을 바탕으로 Application Program을 개발하는 과정이다. 즉, 브랜딩프로젝트1에서 개발한 브랜드로고 등 기본적인 시각요소들을 사무용품, 제품 라벨 및 패키지, 샵 디자인 등에 적용하는 실습을 통해 브랜드이미지 컨셉트의 구체적인 활용방법을 익히는 과정이다.

인턴십1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (Internship Studio 1,2,3,4,5,6,7,8)

다양한 패션 관련 기관에서의 실습을 통하여 현장에 대한 이해를 넓히고 이론을 효과적으로 실제에 적용하는 능력을 습득한다. 의복구성 및 디자인에 대한 기본지식을 습득한 학생을 대상으로 인턴십 프로그램을 통해 현장에서 실습하도록 하여 이론적 지식과 현장과의 차이점을 알게 하고 현장에서의 실습을 토대로 졸업 후 취업으로 연결시킬 수 있도록 자신감을 배양시키고 진취적인 자세를 함양시킨다.

➡ 비교과과정

천연염색 실험실습

다양한 천연염색의 종류 및 기법 등을 습득할 뿐만 아니라, 우리나라 전통 천연염색 기법의 전수와 문화계승이라는 차원으로 이론정립 및 천연염색기법을 활용한 상품개발, 디자인 개발에 중점을 두고 있다.

공모전 출품

국내외 다양한 전공 관련 공모전 출품을 통해 자신의 역량을 검토하고 객관적 평가에 의한 전문인으로서의 능력을 검증받음으로써 향후 진로설계에 도움을 받는다.

현장학습 및 산업체견학

패션산업 현장을 방문하여 직간접적으로 분야별, 직무별 특성을 습득하여 실무적인 감각을 익히고 패션산업에 대한 이해를 높여 졸업 후 진로 선택에 대비한다.

패션쇼 출품 및 스텝활동

이론과 실습을 통한 전공교육의 지식을 종합적으로 정리하는 과정으로서 각자의 개성 있는 작품을 통해 취업과 창업을 위한 포트폴리오로 활용한다. 또한 졸업패션쇼를 돕는 스텝활동을 통해 패션쇼에 대한 간접 경험을 얻고 협동심을 고취시킨다.

가족동아리활동

가족 상품에 대한 디자인, 제조, 마케팅 등 실무적인 활동을 통해 상품개발의 방법을 습득하고, 고부가가치 산업과 연관하여 특화된 브랜드의 창업에 대한 준비과정을 경험한다.

상품개발

상품화 계획 및 제품기획, 머천다이징 등 개발할 상품에 대한 기획 과정의 전반을 경험해 봄으로써 취업과 창업에 대비한 실무 감각을 익힌다.

해외산업연수

4학년 여름방학기간을 이용해 상호협력협정을 체결한 해외 패션관련 기관 및 기업에서의 산업연수프로그램을 통해 글로벌 패션산업에 대한 이해를 넓히고 해외 취업의 기회를 넓힌다.

해외 패션쇼

로스앤젤레스 패션디스트릭 등 해외 패션산업의 중심지에서 현지 패션산업관계자를 초빙하여 패션쇼를 개최함으로써 학과의 위상을 높이고, 글로벌 패션인으로서의 자질을 쌓는다.

해외취업프로그램

상호협력협정을 체결한 해외 패션관련 기업 취업을 위해 해외취업 지원기금 등을 활용하여 해외취업에 요구되는 직무능력과 외국어 능력을 배양한다.

라. 졸업 후 진로 및 관련 자격증

패션디자이너, 무대의상디자이너, 패션 액세서리 디자이너, 패션 VMD, 샵 마스터, 스타일리스트, 패션전문 웹기획자, 모델리스트, 패션그래픽디자이너, 패션상품기획, 패션 브랜드 론칭

마. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
패션 디자이너	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 패션일러스트 레이션1 패션 스타일링& 히스토리1 색채기법1	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션일러스트 레이션2 패션 스타일링& 히스토리2 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹& 의상제작1 패션머친 다이징1 브랜드디자인 섬유패션 소재1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹& 의상제작2 패션머친 다이징2 섬유패션 소재2	패션컬렉션 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2
무대의상 디자이너	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 패션일러스트 레이션1 패션스타일링 &히스토리1 색채기법1 패션시물 레이션	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션일러스트 레이션2 패션스타일링 &히스토리2 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 패션머친 다이징1 브랜드디자 인 섬유패션 소재1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 패션머친 다이징2 섬유패션 소재2	패션컬렉션 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2
패션 액세서리 디자이너	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 패션일러스트 레이션1 패션스타일링 &히스토리1 패션시물 레이션 색채기법1	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션일러스트 레이션2 패션 스타일링 &히스토리2 패션그래픽 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹& 의상제작1 브랜드 디자인 섬유 패션소재1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹& 의상제작2 섬유패션소 재2	패션컬렉션 1 런웨이작품 제작	패션컬렉션 2

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
패션 VMD	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션그래픽	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 브랜드 디자인	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 온라인 패션샵	패션컬렉션1 브랜딩 프로젝트1 글로벌 패션마케팅1	패션컬렉션2 브랜딩 프로젝트2 글로벌 패션마케팅2
			패션일러스트 트레이션1 패션스타일 링&히스토 리1 패션시물레 이션	패션일러스트 트레이션2 패션스타일 링&히스토 리2	패션머천 다이징1 섬유패션 소재1 디스플레이 디자인1 패션사진	패션머천 다이징2 섬유패션 소재2 디스플레이 디자인2		
샵 마스터	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션그래픽	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 브랜드 디자인	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 온라인 패션샵	패션컬렉션1 브랜딩 프로젝트1 글로벌 패션마케팅1	패션컬렉션2 브랜딩 프로젝트2 글로벌 패션마케팅2
			패션스타일 링&히스토 리1 패션시물레 이션 색채기법1	패션스타일 링&히스토 리2 비주얼머천 다이징 색채기법2	패션머천다 이징1 디스플레이 디자인1	패션머천다 이징2 디스플레이 디자인2		
스타일 리스트	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 패션일러스트 트레이션1 패션스타일 링&히스토 리1 패션시물레 이션 색채기법1	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션일러스트 트레이션2 패션스타일 링&히스토 리2 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 패션머천다 이징1 패션사진	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 패션머천다 이징2	패션컬렉션1 런웨이작품 제작	패션컬렉션2

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
패션전문 웹기획자	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 디지털패션 패션일러스트 트레이션1 패션스타일링 &히스토리1 색채기법1	패션아트2 패션그래픽 패션일러스트 트레이션2 패션일러스트 트레이션1 패션스타일링 &히스토리2 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 섬유패션 소재1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 섬유패션 소재2	패션컬렉션1 온라인 패션샵 패션머천 다이징1 패션사진	패션컬렉션2 온라인 패션샵 패션머천 다이징2 패션사진
모델 리스트	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션 패션일러스트 트레이션1 패션스타일링 &히스토리1 색채기법1	패션아트2 드레이핑스 튜디오2 패션일러스트 트레이션2 패션스타일링 &히스토리2 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 섬유패션 소재1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 섬유패션 소재2	패션컬렉션1 런웨이작품 제작	패션컬렉션2
패션 그래픽 디자이너	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 디지털패션 패션일러스트 트레이션1 패션시물 레이션 색채기법1	패션아트2 패션그래픽 패션일러스트 트레이션2 비주얼머천 다이징 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 패션머천다 이징1 디스플레이 디자인1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 패션머천다 이징2 디스플레이 디자인2	패션컬렉션1 브랜딩 프로젝트1 글로벌 패션마케팅1	패션컬렉션2 브랜딩 프로젝트2 글로벌 패션마케팅2
패션상품 기획	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 디지털패션 패션일러스트 트레이션1 패션스타일링 &히스토리1 패션시물 레이션	패션아트2 패션일러스트 트레이션2 패션스타일링 &히스토리2 비주얼머천 다이징 패션그래픽	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 패션머천다 이징1 디스플레이 디자인1 패션사진	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 패션머천다 이징2 온라인 패션샵	패션컬렉션1 브랜딩 프로젝트1 글로벌 패션마케팅1	패션컬렉션2 브랜딩 프로젝트2 글로벌 패션마케팅2

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
패션 브랜드 론칭	디자인사 패션조형 연습 패션평면 조형	ICT와 패션 패션컬러링 베이직쏘잉	패션아트1 드레이핑스 튜디오1 디지털패션 패션일러스트 레이션1 패션스타일링 &히스토리1 패션시물 레이션 색채기법1	패션아트2 드레이핑 스튜디오2 패션일러스트 레이션2 패션스타일링 &히스토리2 비주얼머천 다이징 패션그래픽 색채기법2	패션디자인 스튜디오1 패턴메이킹 &의상제작1 브랜드 디자인 패션머천 다이징1 디스플레이 디자인1	패션디자인 스튜디오2 패턴메이킹 &의상제작2 디스플레이 디자인2 패션머천 다이징2 온라인 패션샵	패션컬렉션1 브랜딩 프로젝트1 런웨이작품 제작 글로벌 패션마케팅1	패션컬렉션2 브랜딩 프로젝트2 글로벌 패션마케팅2