

디자인학부 패션디자인전공 교과목 해설

<전공교육과정>

□ 드로잉 I (Drawing I)

1-1-2-2

디자이너가 갖추어야 할 기초적인 스케치 표현능력을 배가시키기 위하여 각종 드로잉 기법과 재료의 활용방법, 도구사용법 등을 통해 오브제의 모습 그대로 표현하는 표현기법을 배양하여 디자이너의 자질을 함양한다.

In order to enhance the basic sketching skills that a designer must have, we cultivate the skills of a designer by cultivating expressive techniques that express the true form of an object through various drawing techniques, methods of utilizing materials, and methods of using tools.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 모든 스케치를 통한 디자인의 이미지를 창조하는 과목으로서 디자인회사에서 스케치와 관련 스페셜리스트로 활동이 가능하다.

□ 컴퓨터디자인 I (Computer Design I)

1-1-2-2

디자인의 기초실습을 위한 포토샵 프로그램의 활용 능력을 배양하는 교과목으로서, 보다 진보적이고 미래지향적인 디자인 기술과 새로운 디자인 방법을 스스로 개발시킬 수 있는 능력과 제작기법을 익힘으로서 미래 디자이너로서의 기초 소양을 갖추는 것을 목적으로 한다.

This course cultivates the ability to utilize the Photoshop program for basic design practice. It aims to equip students with the basic skills to become future designers by acquiring the ability to develop more advanced and future-oriented design technologies and new design methods on their own, as well as the production techniques.

■ 전공능력과의 연계성

모든 관련 디자인 분야로 진출하기 위한 기초 교과목이다.

□ 디자인기초 I (Basic Design Major I)

1-1-2-2

전공기초 교과목으로서 디자인 관련 다양한 매체에 적용할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

As a basic major subject, it aims to cultivate the ability to apply design to various media.

■ 전공능력과의 연계성

모든 디자인 분야로 진출하기 위한 기초 교과목이다.

□ 와이즈진로탐색(WISE Career Exploration)

1-1-2-2

본 교과목은 학생들이 자신의 흥미, 가치관, 성향, 강점을 탐색하고 이해함으로써 자기 자신에 대한 인식을 확장하고, 개인의 진로 적성을 발견하도록 돕는 교과목이다. 다양한 자기탐색 활동과 성찰 과정을 통해 학생들은 스스로의 특성과 가능성을 객관적으로 이해하고, 삶과 학습 전반에 대한 방향

성을 모색한다. 또한 자기이해를 바탕으로 한 진로 성찰과 목표 설정을 통해 주체적인 삶의 태도를 기르고, 변화하는 환경 속에서도 흔들리지 않는 자기 성장의 기반을 마련하는 것을 목적으로 한다.

□ 드로잉 II (Drawing II)

1-2-2-2

디자이너가 갖추어야 할 기본적인 스케치 표현능력을 배가시키기 위하여 각종 드로잉 기법과 재료의 활용방법, 도구사용법 등을 통해 오브제의 모습 그대로 표현하는 표현기법을 배양하여 디자이너의 자질을 함양한다.

In order to enhance the basic sketching skills that a designer must have, we cultivate the skills of a designer by cultivating expressive techniques that express the exact appearance of an object through various drawing techniques, methods of utilizing materials, and methods of using tools.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 모든 스케치를 통한 디자인의 이미지를 창조하는 과목으로서 디자인회사에서 스케치와 관련 스페셜리스트로 활동이 가능하다.

□ 컴퓨터디자인 II (Computer Design II)

1-2-2-2

디자인의 기초실습을 위한 일러스트프로그램 능력을 배양하는 교과목으로서, 보다 진보적이고 미래지향적인 디자인 기술과 새로운 디자인 방법을 스스로 개발시킬 수 있는 능력과 제작기법을 익힘으로써 미래 디자이너로서의 기초 소양을 갖추는 것을 목적으로 한다.

This course aims to cultivate the skills of illustration programs for basic design practice, and to equip students with the basic qualities of a future designer by acquiring the ability to develop more advanced and future-oriented design technologies and new design methods on their own, as well as the production techniques.

■ 전공능력과의 연계성

모든 관련 디자인 분야로 진출하기 위한 기초 교과목이다.

□ 디자인기초 II (Basic Design Major II)

1-2-2-2

전공기초 I의 과정을 통하여 습득한 능력을 좀 더 업그레이드하는 교과목으로서 디자인 관련 다양한 매체에 적용할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

This course aims to further upgrade the skills acquired through the Major Foundation I course and cultivate the ability to apply them to various design-related media.

■ 전공능력과의 연계성

모든 디자인 분야로 진출하기 위한 기초 교과목이다.

□ 동서양복식재해석 (Eastern and Western Clothing Reinterpretation) 2-1-3-3

고대로부터 중세, 근세, 근대, 현대까지의 패션 역사와 한국 전통 복식의 기원과 변천 과정을 알아보고 패션디자인의 영감의 원천이 되는 시대정신 및 문화에 대하여 고찰한다. 동서양 복식사 이론 중심의 수업을 확장하여 시대별 복식의 미적 특징을 현대 패션디자인 전개에 새롭게 응용 및 활용할 수 있도록 디자인 창작 실습을 수행한다.

This course examines the history of fashion from ancient times to the Middle Ages, modern times, modern times, and the present, as well as the origin and transition process of Korean traditional clothing, and examines the spirit and culture of the times,

the sources of inspiration for fashion design. By expanding the class focusing on Eastern and Western clothing theory, design creative practice is conducted so that the aesthetic characteristics of each era can be newly applied and utilized in the development of modern fashion design.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 현대패션의 패션 트렌드와 패션사의 연도별 패션디자인요소의 특징들을 학습, 응용할 수 있는 능력을 함양하여 창의적인 패션디자인의 발상을 할 수 있도록 돕는 과목이다.

□ 패션섬유소재트렌드 (Fashion Material & Textile Trend)

2-1-3-3

텍스타일 스페셜리스트 육성을 위한 패션 소재 기초이자 핵심 과목으로 실과 직물의 종류, 성질, 직물구조, 가공방법 등 패션 소재의 특성 이해 및 관리 방법에 대한 전문적 지식 학습 능력하는 과목이다.

As a basic and core course for fashion materials for nurturing textile specialists, this course provides students with the ability to understand and manage the characteristics of fashion materials such as yarn and fabric types, properties, fabric structure, and processing methods.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 이론과 실습을 통한 섬유의 원단과 원료의 구조 등을 통해 기초적인 섬유특성을 이해하고 파악하여 패션디자인 제품제작에 필요한 소재를 적절하게 사용하고 관리방법 등을 알 수 있는 능력을 키운다.

□ 플랫패턴메이킹 (Flat Pattern Making)

2-1-3-3

인체의 구조 및 동작체형의 관찰을 토대로 할 인체계측과 각종 패턴디자인 및 제도법을 연구하여 제반제도에 대한 공통원리를 이해한다. 그리고 제도된 원형으로 다양한 디자인의 길, 소매, 칼라, 스커트 패턴을 전개할 수 있도록 한다.

Study the human body measurement and various pattern designs and drafting methods based on the observation of the structure and movement of the human body to understand the common principles of all systems. In addition, it is possible to develop various designs of length, sleeve, collar, and skirt patterns with a drafted circle.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 의상의 제작을 위한 의복의 구성원리 및 각종 패턴 디자인 그리고 제도법을 익히기 위한 평면재단의 실기 교과목이다. 패션디자이너, 패터너, 생산담당 등의 직무 분야의 기초 과목이다.

□ 패션마케팅 (Fashion Marketing)

2-1-3-3

패션의 확산과 소비자 행동에 대해 이해하고 환경분석, 소비자분석, STP 등 패션마케팅 조사 방법을 학습한다. 패션가격 관리, 패션 커뮤니케이션 방법 등 패션 마케팅 믹스 관리에 대해 학습하고, 마케팅 기획서를 작성하여 제안한다. 패션상품의 실제적 기획 및 노출을 위한 패션디자인 전공의 핵심교과이자 전공필수과목이다.

Students can understand fashion diffusion and consumer behavior, and learn fashion marketing research methods such as environmental analysis, consumer analysis, and STP. Students learn about fashion marketing mix management such as fashion price

management and fashion communication methods, and make and propose a marketing plan. It is a core subject and compulsory subject of the Fashion Design major for practical planning and exposure of fashion products.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션비즈니스의 영역별 직무 학습 및 상품, 유통, 가격, 프로모션의 마케팅요소들을 전개해 나가는 마케팅 전략을 학습하고 기획함으로써 패션 기획, 패션 영업, 패션 홍보, 패션 마케터, 패션 바이어의 직무능력을 함양할 수 있다.

□ 학업설계와역량개발 I (Academic Planning & Competency Development I) 2-1-0-1

교육과정을 능동적으로 해석하고 대학 생활의 장애 요인을 예측하고 이를 극복하기 위한 방안을 모색하며, 자신의 진로 목표에 부합하는 전공·교양·비교과 활동을 통합한 진로 로드맵을 설계한다.

□ 패션스타일링실습 (Fashion Styling Practice)

2-2-3-3

패션 코디네이션에 대한 올바른 이해를 통해 스타일리스트로 활동하는데 필요한 기본적 소양을 쌓는다. 퍼스널 스타일을 분석을 통하여 스타일링 목적이나 콘셉트에 맞게 관련 요소를 조합하고, 인물이나 상품의 차별적 패션이미지 창출을 위한 스타일링 실습을 통해 패션정보문화능력을 습득한다.

Students will acquire basic knowledge necessary to work as stylists through a correct understanding of fashion coordination. Through personal style analysis, relevant elements are combined according to the styling purpose or concept, and fashion information culture skills are acquired through styling practice to create a differentiated fashion image of a person or product.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 스타일리스트, 패션연출업체, 방송코디네이터, 이미지 컨설팅업체에 진출할 수 있는 과목으로 패션 트렌드, 패션 아이템을 시즌 별로 나누어 진행하고, 요소별 특성 및 연출 방법적 측면을 연구하여 코디네이터로서의 실무능력을 익힌다.

□ 텍스타일디자인 (Textile Design)

2-2-3-3

텍스타일디자인은 디자인의 요소를 이용하여 디자인의 원리에 따라 패턴을 제작하는 수업으로 학생들은 섬유에 필수적인 문양과 소재를 이해하고 디자인하여 염색, 실크스크린 등의 방법으로 패턴디자인된 원단을 실물로 제작하는 과정을 학습하여, 우수한 텍스타일 디자인 능력을 개발할 수 있다.

Textile design is a class that uses design elements to create patterns according to the principles of design. Students understand and design essential patterns and materials for textiles, and then use methods such as dyeing and silkscreening to produce patterned fabrics in real life. By studying the course, you can develop excellent textile design skills.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션디자이너, 섬유디자이너가 될 수 있도록 패션전공에 필요한 텍스타일의 창의적 실무능력을 도와주는 교과목이다.

□ 어패럴메이킹 (Apparel Making)

2-2-3-3

크리에이티브 디자인 개발을 위하여 패션디자인의 기본적인 원리와 요소를 응용하는 과목으로 도식화를 이용하여 패션 트렌드에 맞는 창의적 어패럴 디자인을 수행하는 과목이다.

This course applies the basic principles and elements of fashion design for creative design development. Students can perform creative apparel design in line with fashion trends by using schematics.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션디자이너가 될 수있도록 패션디자인에 필요한 원리를 습득하여 패션디자이너가 될 수 있는 창의적 디자인 개발에 필요한 아이디어 발상과 디자인개발 실무능력을 배양한다.

□ 20세기패션문화 (20th Century Fashion and Culture)

2-2-3-3

대중문화와 패션의 개념, 패션 하위문화에 관련되는 이론을 이해하며, 영화, 스포츠, 팝음악, 아트 분야 등 여러 장르의 대중문화가 당대 패션스타일에 미친 영향을 알아본다. 또한 수업에서 사회 문화적 요소와 패션과의 연관성을 조사하고 이해한다. 융합적 사고를 가진 창의적 패션인재를 배출하는데 기초가 되는 과목이다.

Students will understand popular culture, the concept of fashion, and theories related to the fashion subculture, and examine the influence of various genres of popular culture, including movies, sports, pop music, and art, on contemporary fashion styles. It also investigates and understands the relationship between socio-cultural factors and fashion in class. This course is the basis for producing creative fashion talents with convergence thinking.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션 산업분야에서 요구하는 중요한 자질인 문화에서 패션의 텍스트를 읽어내게 하는 능력을 기를 뿐 아니라 현시대의 사회, 문화를 이해하고 문화 융합적 사고를 가진 창의적인 패션인재를 배출하는데 기초가 되는 과목이다.

□ AI패션테크놀로지 (AI Fashion Technology)

2-2-3-3

4차 산업혁명 시대의 첨단 테크놀로지(AI, VR, AR, 메타버스, 3D, 스마트기술 등)를 패션 산업에 융합 적용하여 디지털 패션콘텐츠와 스마트 패션제품 개발 역량을 기르는 교과목이다.

Students learn to integrate cutting-edge technologies—AI, VR, AR, metaverse, 3D, and smart systems—into fashion industries, fostering competencies in digital fashion content and smart fashion product development.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션AI융합능력 함양을 위한 핵심 교과목으로, 테크놀로지를 활용한 창의적 패션콘텐츠 제작 및 문제해결능력을 강화한다. AI 기반 디자인 구현, 디지털 패션 제품 시뮬레이션, 스마트소재 응용 등을 통해 미래 패션산업의 융복합 전문성을 배양하며, 산업 현장에서 요구되는 디지털 패션 실무 역량을 체계적으로 발전시킨다.

□ 학업설계와역량개발 II (Academic Planning & Competency Development II)2-2-1-1

대학의 핵심 역량을 기반한 자신의 역량 수준을 진단 및 개발하고, 다양한 활동을 통해 자신의 역량을 강화하기 위한 구체적인 계획을 수립하고 실행하는 단계이다.

□ 아트패브릭디자인 (Art Fabric Design)

3-1-3-3

섬유와 패브릭(직물, 니트)의 다양한 표현 기법 연구와 실습을 통한 실험적이고 창조적인 조형능력과 구성 능력을 배양하고, 패션 분야에 응용할 수 있는 디자인 개발과 텍스타일 스페셜리스트 능력을 키운다.

Students cultivate experimental and creative formative and compositional abilities through research and practice of various expression techniques of textiles and fabrics (fabric, knit), and develop design development and textile specialist abilities that can be applied to the fashion field.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션디자이너, 섬유디자이너 등이 될 수 있도록 소재의 조형적 재해석과 창의적인 디자인 개발을 할 수 있는 디자인 실무능력을 배양하는 과목이다.

□ 테일러링캡스톤디자인(Tailoring Capstone Design)

3-1-3-3

플랫패턴메이킹과 어패럴메이킹의 후속과목으로 슈트 제작에 사용되는 테일러링의 전반적인 제작과정을 배우고 익히는 고급 심화 봉제 과정의 기술을 학습한다. 패션디자인 산업현장의 실무 능력을 키우기 위하여 캡스톤디자인 프로젝트 수업으로 진행한다.

As a follow-up course to flat pattern making and apparel making, students learn the techniques of advanced and advanced sewing process to learn and learn the overall manufacturing process of tailoring used to make suits. In order to develop practical skills in the fashion design industry, it is conducted as a capstone design project class.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션테크니컬디자인 능력에 필요한 프로젝트 수행능력에 필요한 실기교과목으로 패턴메이킹과 어패럴메이킹과 연계하여 패션디자이너, 테크니컬디자이너, 생산 MD 등 의 직무분야에 필요한 과목이다.

□ 패션머천다이징 (Fashion Merchandising)

3-1-3-3

패션 머천다이저, 즉 패션 상품 기획자로서 마켓의 유통·조직 등을 습득한 후 패션 상품 기획, 패션 매장 관리, 패션 VMD, 패션 리테일링을 포함하는 패션기업 운영 기획 전반 이론을 습득하고 자신만의 패션 브랜드 런칭 기획서를 구성함으로써 실무 적용 능력을 기른다.

Students learn the distribution and organization of markets as fashion merchandisers, that is, fashion product planners. Next, students learn the overall theory of fashion company operation planning including fashion product planning, fashion store management, fashion VMD, and fashion retailing, and develop their practical application skills by composing their own fashion brand launch plan.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션상품을 기획하는 기획MD와 디자이너가 알아야 할 패션 기획과 생산, 유통 등의 지식을 알고 자신만의 신규 브랜드 런칭을 실행 할 수 있는 능력을 함양한다.

□ ICT패턴카드 (ICT Pattern CAD)

3-1-3-3

의상제작에 사용되는 패턴설계를 다양한 ICT CAD 프로그램을 이용하여 다양한 실질 패턴을 제작 및 출력하여 설계 방법을 학습할 수 있다.

Students can learn how to design patterns used in garment making by making and

outputting various actual patterns using various ICT CAD programs.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 손으로 제작하던 패턴 설계를 컴퓨터 SW를 활용하여 설계 할 수 있는 능력을 갖추어 IT와 연계한 다양한 패션 결과물에 활용할 수 있게 된다.

□ 경력개발과취 · 창업준비 I (Career Prep & Pathways I)

3-1-0-1

교과목은 학업을 넘어 경력의 관점에서 기업의 요구사항을 분석하고, 희망 직무를 분석하여 자신의 역량을 향상시키기 위해 실질적인 준비를 시작한다.

□ 패션디자인스튜디오 (Fashion Design Studio)

3-2-2-3

패션디자인의 실무영역을 습득하기 위하여 패션기업체와 함께 개인 또는 팀별로 디자인기획, 디자인 스케치 및 시장조사, 소재선정 등 디자인 전반에 걸친 실무를 프로젝트 형태로 진행하는 과목이다.

In order to acquire the practical field of fashion design, it is a course in which individuals or teams with a fashion company conduct design planning, design sketching and market research, and material selection in the form of a project.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션업계의 전체 실무과정을 이해함으로써 현장 적응 능력을 획기적으로 높일 수 있는 실무 교과목이다. 전반적인 디자인의 실무영역을 파악하여 다양한 분야의 패션디자이너 등의 취업으로의 진출기반을 마련할 수 있다.

□ 드레이핑 (Draping)

3-2-3-3

입체재단의 기초이론과 다양한 의복 제작방법을 익히고 이를 통해서 창의적인 디자인 개발과 패턴 개발에 그 원동력과 독창성을 발휘할 수 있도록 한다.

Students learn the basic theory of three-dimensional foundation and various methods of making clothes, and through this, they can show their driving force and originality in creative design development and pattern development.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 보다 다양한 창의적인 의상 디자인 프로젝트 수행능력에 필요한 실기 교과목으로 패션디자이너, 패턴너, 스타일리스트, 모델리스트 등의 직무 분야에 기초 과목이다.

□ 3D가상의상디자인 (3D Virtual Costume Design)

3-2-3-3

2D로 제작한 의상 패턴을 활용하여 3D로 가상의상으로 제작하고 피팅을 할 수 있는 능력을 학습한다.

Students learn the ability to make and fit virtual costumes in 3D using 2D costume patterns.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 다양한 의상을 제작하기 전에 가상으로 피팅을 볼 수 있으며 패턴 수정이 가능하므로 의상제작 관련 능력을 키울 수 있게 된다.

□ AI패션디자인기획 (AI Fashion Design Planning)

3-2-3-3

4차 산업혁명 시대에 요구되는 인공지능(AI) 기반 패션 디자인 기획 역량을 함양하고, 데이터 분석 및 디지털 트렌드를 활용한 패션 상품 기획과 시각적 콘텐츠 전략을 학습한다.

Students develop AI-based fashion design planning skills required in the era of the Fourth Industrial Revolution and learn fashion product planning and visual content strategies using data analysis and digital trends.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션AI융합능력(4-2) 함양을 위한 핵심 교과목으로, 인공지능 기술을 패션 기획 및 디자인 개발 과정에 적용하는 실무적 사고력과 문제해결능력을 기른다. 데이터 기반의 디자인 트렌드 분석, AI 이미지 생성, 브랜드 기획 프로젝트 수행을 통해 패션 테크놀로지 시대에 부합하는 융합형 전문인력 양성에 기여한다.

□ 경력개발과취 · 창업준비 II (Career Prep & Pathways II)

3-2-1-1

앞서 수행한 산업군 분석과 역량 진단을 바탕으로 구체화한 진로 경로를 바탕으로 직무별 맞춤형 이력을 설계하고 직무별 포트폴리오를 시각화하고, 취업전략을 완성한다.

□ 졸업패션컬렉션 (Graduation Fashion Collection)

4-1-3-3

졸업작품을 통한 4년간의 패션디자인 전공 분야 교육을 총체적으로 완성해 나가는 교과이다. 학생들은 최종 졸업작품들을 제작하고 패션쇼를 통해 프리젠테이션하여, 취업 포트폴리오를 완성한다.

This course completes the four-year fashion design major education through graduation works. Students complete their job portfolio by producing their final graduation works and presenting them through a fashion show.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션디자이너, 무대의상디자이너, 연출기획 등의 직무를 수행 할 수 있도록 그동안에 배운 모든 지식을 통틀어 작품을 기획하고 제작하여 패션쇼를 진행하는 총체적인 실무 교과목으로 미래역량을 함양 할 수 있다.

□ 패션액세서리디자인 (Fashion Accessory Design)

4-2-3-3

패션 액세서리인 가방, 신발 모자와 같은 제품의 역사와 종류 등 기본 이론을 이해하고, 텍스타일 스페셜리스트가 되기 위한 소품을 제작하는 과목이다. 패션 액세서리의 트렌드를 파악하고 여러 텍스타일 소재와 기법을 활용하여 창의적 디자인 소품을 제작한다.

This course is to understand basic theories such as the history and types of fashion accessories such as bags, shoes and hats, and to make accessories to become a textile specialist. It grasps the trends of fashion accessories and produces creative design props using various textile materials and techniques.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션디자이너, 패션코디네이션, 액세서리 디자이너에게 필요한 여러 유형의 액세서리의 소재와 기법을 습득하여 패션소품 디자인에 필요한 실무능력을 배양한다.

□ 패션인더스트리 (Fashion Industry)

4-1-3-3

패션 테크니컬 디자인 실무인 업체(인더스트리) 매뉴얼과 생산관리, 패션기획 등을 학습한다.

You will learn fashion technical design practices, such as company (industry) manuals, production management, and fashion planning.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션테크니컬디자인 실무인 업체 매뉴얼과 생산관리, 패션기획 등을 학습함으로써 패

선테크니컬디자이너의 실무능력을 증진한다.

□ 지속가능패션창업캡스톤디자인(Fashion Promotion Start-up Capstone Design) 4-1-3-3

패션 산업의 사회적 역할에 대하여 고민하고, 지속가능한 패션의 성공 사례와 구현 기술에 대하여 학습한다. 캡스톤 디자인을 도입하여 친환경 의생활 추구 및 지속가능 패션상품 개발과 연계된 산학 프로젝트 수행을 통해 실무 역량을 키워 학생들의 취업 준비 및 전문적 경력 개발에 기여한다. 테크니컬 디자인 실무를 위한 창업실무 과목으로 패션창업의 구성요소, 창업방법 및 실무과정을 이해하고, 패션창업에 필요한 아이템을 개발하는 과목이다.

Students consider the social role of the fashion industry and learn about the success stories and implementation techniques of sustainable fashion. Students implementation of industry-university projects linked to the pursuit of eco-friendly clothing and the development of sustainable fashion products through capstone design classes. it is intended to enhance the practical competency of fashion promotion in the industrial field, and to prepare students for employment and develop their professional careers. This is a business start-up practical course for technical design practice. This is a course to understand the components of fashion start-up, start-up methods and practical processes, and to develop items necessary for a fashion start-up.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 지속가능한 상품을 적극적으로 소비하는 Z세대가 추구하는 미래 가치에 부응하여 지속가능한 패션을 실현하고, 이와 관련한 패션 아이템을 개발하는 시도를 산학 프로젝트로 수행함으로써 실무 능력을 함양할 수 있다.

□ 미래설계와사회진출 I (Future Design & Career Transition I) 4-1-0-1

실제 기업의 채용 전형에 맞춘 서류 전형과 브랜딩 전략을 통해 면접 전형을 집중적으로 훈련하며, 실전에서 즉각 활용 가능한 역량을 준비한다.

□ 패션포트폴리오 (Fashion Portfolio) 4-2-3-3

학생이 선정한 향후 취업목표와 분야에 적합한 포트폴리오를 제작하는 과정으로, 재학기간 동안 배우고 실습한 학습 자료를 시각적이고 효과적으로 정리하여 디자이너로서의 능력과 비전이 표현될 수 있도록 한다. 학생들은 취업 면접시 자신의 역사와 능력을 소개하는 매체인 시각적 자료를 제작함으로써 평가에 중요한 작품집을 제작할 수 있다.

This is the process of creating a portfolio suitable for the future employment goals and fields selected by the student, and visually and effectively organizes the learning materials learned and practiced during the school year so that the ability and vision as a designer can be expressed. Students can create a collection of works that are important for evaluation by creating visual materials that are a medium to introduce their history and abilities during job interviews.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 학교에서 배운 지식과 실력을 총정리 하여 취업 자료로 활용할 수 있게 패션 포트폴리오를 작성할 수 있는 창의적인 능력을 함양한다.

□ K패션디자인 (K-Fashion Design)

4-2-3-3

K패션디자인의 전통적인 구성과 색, 그리고 본질을 학습하고 한국의상의 미적가치와 표현방법을 통한 다양한 K패션 상품을 디자인하고 제작한다.

Students learn the traditional composition, color, and essence of Korean clothing, and deal with various technical Korean costume designs through the aesthetic value and expression methods of Korean clothing.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 창의적인 패션능력을 위한 서양의복과 연계한 한국의상의 디자인 능력과 봉제방법을 배우고 익혀 한복의상디자이너, 패션디자이너, 브랜드 매니저, 생산담당 등의 직무분야에 필요한 과목이다.

□ 패션VMD공간디자인 (Fashion Visual Merchandising Design)

4-2-3-3

학생들은 패션기업의 패션브랜드 전략을 이해하고 컨셉에 맞게 제품을 스타일링하고 디스플레이 하는 과정들을 익힌다. 하나의 패션브랜드가 런칭 되기까지의 과정인 BI작업과 컨셉 및 타겟의 설정, 포지셔닝, 제품개발, 프로모션의 각 단계별 기획과 실행방안을 학습한다.

Students understand the fashion brand strategy of fashion companies and learn the process of styling and displaying products according to the concept. Students learn BI work, the process of launching a fashion brand, concept and target setting, positioning, product development, and planning and execution at each stage of promotion.

■ 전공능력과의 연계성

상기 교과목은 패션VMD로서 기업의 콘셉트에 맞게 제품을 스타일링하고, 디스플레이 및 매장을 관리 할 수 있는 창의적이고 실무적인 능력을 키운다.

□ 미래설계와사회진출Ⅱ(Future Design & Career TransitionⅡ)

4-2-1-1

성공적인 사회 안착과 지속 가능한 성장을 준비하기 위해 실제 채용과정을 정밀 분석하고, 사회 초년생으로서 겪을 수 있는 변화에 대비한다.

〈산학실무과정교육교과〉

□ 스타트업인큐베이팅(Start-up Incubating)

잠재력과 열정을 가진 창업인재를 발굴하여 사업 아이디어 개발에 끝나지 않고 좋은 아이디어에 대하여 사업계획서 작성, 시제품 제작, 창업 등으로 이어지게 하고, 스타트업 벤처기업을 다양하고 전문적인 네트워크와 연결시키며 자금을 지원하는 등 기회의 제공과 경쟁력을 갖춘 인재를 인큐베이팅하는 실천교육 프로그램이다.

□ 창업현장실습(Start-up Practice)

창업준비활동을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 창업동아리 활동 등 창업 과정을 학점으로 인정

□ 현장실습Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅳ(Co-opⅠ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅳ)

전공 관련 산업체에서 일정 기간 이상 근무하면서 실제 현장에서 이루어지는 업무를 경험한다. 산업체 현장에서의 업무 내용 및 흐름을 파악하고, 업무해결 방법 및 팀워크에 대해 이해한다. 현장의 주요 업무를 실제 수행함으로써 기본적인 실무능력을 배양하는 데 중점을 둔다.

3학점 이수조건 (실습기간 4주 이상)

□ 현장실습Ⅴ,Ⅵ(Co-opⅤ,Ⅵ)

산업체에서 한 학기 동안 계속 근무하면서 실제 현장에서 이루어지는 업무에 전념하도록 한다. 산업체에서 이루어지는 제반 업무를 폭넓고 깊이 있게 수행함으로써 현장 실무지식을 제고하고 더불어 다양한 문제를 독자적으로 해결할 수 있는 능력을 함양한다.

6학점 이수조건 (실습기간 6주 이상)

□ 현장실습Ⅶ,Ⅷ(Co-opⅦ,Ⅷ)

산업체에서 한 학기 동안 계속 근무하면서 실제 현장에서 이루어지는 업무에 전념하도록 한다. 산업체에서 이루어지는 제반 업무를 폭넓고 깊이 있게 수행함으로써 현장 실무지식을 제고하고 더불어 다양한 문제를 독자적으로 해결할 수 있는 능력을 함양한다.

15학점 이수조건 (실습기간 14주 이상)

□ 창업활동실습(Start-up Field Practice)

창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소하여 창업으로 인한 학업 중단을 최소화하고 창업 준비활동 및 창업을 한 재학생들의 활동을 학점으로 인정하는 것으로 대학 내에서 실시하는 다양한 분야의 창업 아카데미를 이수하고 창업활동에 대한 구체적인 결과물을 제출하여 수료한 활동 및 창업을 통해 학습목표를 달성 하고 제반 규정 및 절차를 준수할 경우 창업교육지원센터 운영위원회의 평가를 통하여 학점으로 인정하는 교과목이다.