

# 교과목 개요

## ◎ 의류산업과 융합창업 (Clothing Industry & Convergence Start-up) 4-0-8-0

취업과 창업을 준비하는 예비 졸업생들을 위하여 의류산업과 융합 창업 교육 및 창업상품개발을 지도하며, 전문가 컨설팅과 멘토링, 섬유 및 의류관련 업체 현장견학 등을 통하여 실무지향적인 의류산업인의 능력을 배양한다.

## ◎ 지역산업개발 (Development of Regional Industry) 4-0-8-0

지역사회 또는 지역산업체와 협력을 통하여 지역 패션관련 상품의 문제를 파악하고 해결할 수 있는 팀별 프로젝트를 수행하게 함으로써 학생들 스스로 지역사회에 서비스 할 수 있는 능력을 배양한다.

## ◎ 의류상품개발 1 (Development of Apparel Products 1) 3-2-2-0

판매가능한 의류상품을 개발하여 상품화하는 일련의 과정을 실습함으로써 패션 스페셜리스트로서의 능력을 기른다. 패션 트렌드와 상품 분석을 통하여 실루엣, 칼라, 소재의 유행 경향을 파악하고 컨셉과 테마에 따라 작품을 디자인하고 패턴제작, 머슬린테스트, 본봉을 거쳐 상품가치가 높은 기성복을 제작한다.

## ◎ 의류상품개발 2 (Development of Apparel products 2) 3-2-2-0

의류상품개발 1에서 설계하고 제작하던 작품에 대한 본봉의 질을 엄격히 관리하여 상품가치가 높은 기성복으로 완성하는 능력을 배양하며, 2차 피팅을 통하여 맞춤새를 향상시키는 능력을 기른다. 또한 졸업작품전에 대비하여 아이템별 조화를 점검하고 작품의 가치를 높일 수 있는 코디네이팅을 실습한다. 졸업작품전 이후에는 상품개발 단계를 포트폴리오로 작성해봄으로써 상품을 설계하고 생산하는 일련의 과정을 습득하게 한다.

## ◎ 의복설계 및 제작 1 (Apparel Pattern & Making 1) 3-2-2-0

블라우스, 스커트, 셔츠, 슬랙스, 원피스드레스 등 다양한 아이템의 디자인을 구조적으로 분석하여 구성하는 기법을 배우는 과정으로, 디자인 발상 단계에서부터 패턴제작, 의복제작, 평가 등을 통하여 의복 설계 및 제작 능력을 향상시키게 된다.

## ◎ 의복설계 및 제작 2 (Apparel Pattern & Making 2) 3-2-2-0

의복구성의 마지막 단계로 의복구성과 의복설계 및 제작 1에서 학습한 의복구성 원리를 바탕으로 테일러드재킷의 패턴과 실물을 제작함으로써 겹옷의 설계, 재단, 봉제과정을 터득한다. 이를 통하여 졸업작품 중 의류상품개발 파트의 작품을 설계하고 완성할 수 있는 능력을 배양한다.

## ◎ 어패럴 CAD 1 (Apparel CAD 1) 3-2-2-0

어패럴 CAD 시스템 사용을 위한 기초 지식을 습득하게 하고 CAD를 이용하여 바디스, 스커트, 팬츠 및 블라우스 패턴 등을 제작해 봄으로써 의류업체에서 사용하고 있는 어패럴 CAD 시스템을 운용할 수 있는 능력을 함양하고 의류 패턴의 데이터베이스화를 가능하게 한다.

◎ **어패럴 CAD 2 (Apparel CAD 2) 3-2-2-0**

어패럴 CAD 1에서 습득한 어패럴 CAD 시스템 운용능력을 기반으로 Grading, Marking능력을 함양하며, 디자인한 의류의 패턴 설계와 보정 과정을 통하여 전문 모델리스트로서의 기본 능력을 갖추게 된다. 나아가 3D 가상 피팅 교육으로 디지털 의류작품을 제작하는 능력을 배양한다.

◎ **의복구성학 (Clothing Construction) 3-2-2-0**

의복은 착용자의 목적에 부합할 때 비로소 의복으로서의 가치가 발휘되므로 인체와 의복과의 관계를 이해하고 인체의 형태를 파악하여 의복 패턴에 응용할 수 있는 능력을 배양하며, 설계한 의복 패턴으로 스커트와 원피스를 실제로 제작함으로써 기본적인 의복 설계와 제작능력을 함양한다.

◎ **인체와 의복 (Human Body & Clothing) 3-3-0-0**

의복설계에 필요한 인체의 구조, 즉 골격, 관절, 근육 등을 이해하고 동작에 따른 체형의 변화를 분석하여 신체 크기 요소뿐만 아니라 형태적 요소를 파악하게 함으로써 형태와 기능성에 있어서 적합도가 높은 의복구성을 위한 기초지식을 습득하게 한다.

◎ **의복위생학 (Clothing & Comfort) 3-3-0-0**

피복재료의 물리적, 화학적 성질을 기초로 하여 감각적, 생리학적, 실험심리학적 측면에서 착용한 의복이 인체에 어떠한 영향을 미치며, 또 그것에 대한 인체의 반응을 학습함으로써 인간-피복-환경의 유기적이며 종합적인 관계를 파악하게 한다. 이것은 궁극적으로 피복의 제작, 착용, 처리를 효율적으로 할 수 있게 하며 건강을 유지, 증진시킬 수 있는 과학적인 의생활을 가능하게 한다. 수업 내용은 환경요소, 인체의 온도조절, 피복의 생물학적 기능, 기능복의 종류와 적용, 의료장해 등이다.

◎ **패션스튜디오 1, 2 (Fashion Studio 1, 2) 3-2-2-0**

창의적이고 실험적인 아이디어 발상을 위해 패션의 다양한 오브제를 인체 위에 감각적으로 구현할 수 있도록 하며 예술적이고 독창적인 실루엣 및 디자인의 개발을 통해 작품을 완성함으로써 패션 조형의 능력을 기르고 최종에는 다양한 전시회 및 컨테스트 등에 출품할 수 있도록 한다.

◎ **패션아트 & 디자인 (Fashion Art & Design) 2-0-4-0**

한복의 기본 원형과 서양복의 기본 원형을 접목시켜 서양복의 소재와 한복의 소재를 이용하여 아름다운 실루엣을 창출해낼 수 있는 능력을 기르도록 교육한다. 뿐만 아니라 한복과 서양복의 디자인을 응용하여 폭넓고 깊이 있는 창의적인 작품을 만들어낼수 있도록 지도하며 나아가 고급기술연마에 주력한다.

◎ **패션디자인 프로세스 (Process of Fashion Design) 3-2-2-0**

패션디자인을 감각적으로 전개하기 위한 응용단계로 사전 리서치 및 컬러, 소재의 선정 및 디자인 아이디어를 발상, 전개시켜보는 실험적 과정으로, 산업현장에서 행해지는 유행분석, 테마 선정, 아이디어 발상을 현실화하여 실무에서 이루어지는 디자인 프로세스를 실제로 전개 해본

다.

◎ **드레이핑 (Draping) 3-2-2-0**

바디에 직접 옷감을 대고 작업하는 입체재단으로 입체재단 기법의 습득을 통하여 의도한 디자인이 인체 위에서 직접 패턴, 재단되어질 수 있도록 한다. 나아가 숙련된 드레이핑 기술은 창의적 디자인의 아이디어를 풍부하게 하는 예술적이며 조형적인 발상의 도구가 되므로 다양하고도 폭넓은 복식의 패턴을 제작, 재단 해본다.

◎ **패션디자인 및 테크닉 (Fashion Design and technique) 3-2-2-0**

실제적 디자인 수행능력을 키우기 위해 복식디자인의 프로세스의 테크닉을 단계별로 익힌 후 패션의 감성테마의 이해를 토대로 그에 따른 칼라, 소재, 실루엣, 디테일, 아이템 구성 방법 등의 숙련을 통해 패션디자인의 총체적 감각을 익힌다.

◎ **패션디자인의 이해 (Understanding of Fashion Design ) 3-3-0-0**

복식은 인류생활의 발자취로서 시대적 생활상과 사회상 및 미적 가치관을 반영한다. 각 시대 별 유럽의 사회와 문화적 배경을 토대로 복식의 종류와 형태, 머리모양 등을 고찰하고 오늘날의 복식과 비교하며 앞으로의 변화 양상을 전망하면서 연구한다.

◎ **도식화전개 및 발상 (Developing and Idea of Flats) 3-2-2-0**

실무현장에서 이루어지는 디자인 스케치의 총합으로써 디자인이 정확히 이해할 수 있도록 약속된 규칙, 지시내용의 기재 및 표현방법을 익힌다. 또한 다양한 주제를 통해 도출한 아이디어가 조형적이고 창의적으로 실현가능할 수 있도록 패션디자인의 아이디어 발상 및 전개 능력을 기른다.

◎ **패션 일러스트레이션 (Fashion Illustration) 3-2-2-0**

패션 일러스트레이션은 패션 디자인을 시각적으로 표현하는 기술로써 인체의 다양한 포즈에 따른 의복을 묘사하는 방법을 훈련한다. 또한 의복의 표현방법으로써 다양한 사용재료의 활용법을 익혀 다양한 소재와 스타일을 효과적으로 표현할 수 있게 한다.

◎ **서양복식사 (History of Western Costume) 3-3-0-0**

복식은 인류생활의 발자취로서 시대적 생활상과 사회상 및 미적 가치관을 반영한다. 각 시대 별 유럽의 사회와 문화적 배경을 토대로 복식의 종류와 형태, 머리모양 등을 고찰하고 오늘날의 복식과 비교하며 앞으로의 변화 양상을 전망하면서 연구한다.

◎ **패션마케팅 (Fashion Marketing) 2-2-0-0**

패션 상품은 소비자의 사회심리적 만족이 중요시되기 때문에 의복의 사회심리학적 측면의 지식을 갖추고 패션 상품에 대한 소비자의 행동 특징을 이해함으로써 패션마케팅 전문인으로서의 능력을 갖게 하는 것을 목표로 한다.

◎ **아트패브릭 1, 2 (Art-fabric 1,2) 3-2-2-0**

섬유가공과 텍스타일디자인 소재개발을 기초로 하여 다양한 섬유패션제품을 제작하는 과정이

다. 섬유의 특성에 맞는 염색, 프린팅 등의 각종 텍스타일 디자인가공 기법을 적용하여 미적 감각과 자유로운 구상으로 표현한 텍스타일디자인을 활용한 패션의 전반적인 작품제작을 실시한다.

◎ **섬유가공 (Textile Material Finishing) 3-2-2-0**

섬유제품의 가공 목적, 기본 원리, 방법에 대해 학습하여 패션제품의 기능성, 심미성 등을 증가시키기 위한섬유가공의 기본원리에 대해 공부하고, 이를 이용하여 패션제품의 결점을 보완과 부가가치를 높일 수 있는 직물 가공에 대하여 학습한다. 또한 섬유제품의 목적에 맞는 가공방법을 선택할 수 있는 능력을 배양한다.

◎ **니트 & 텍스타일소재개발 (Knit & Textile material development) 3-2-2-0**

니트(Knit)란 하나의 실로 이루어지는 루프(고리)를 연결하여 만들지는 편성물을 사용하여 Knitting의 원리를 이해와 섬유패션 소재에 활용할 수 있는 다양한 텍스타일디자인 기법을 연구 개발하여, 패션소재로 응용할 수 있도록 학습한다.

◎ **텍스타일디자인 메이킹 (Textiledesign Making) 3-2-2-0**

텍스타일디자인은 패션을 포함한 미술 인테리어 등 산업전반에 걸쳐 대상체의 표면을 아름답게 장식하고 있다. 이러한 텍스타일디자인의 독특한 표현방법에 대한 조형적 특징과의 관계를 살펴보고, 디자인제작의 발상과정에 대한 이론과 실습을 실시하여, 텍스타일디자인을 아날로그적 표현기법에서 디지털 효과에 이르기까지 다양한 디자인 응용방법에 대하여 학습한다.

◎ **패션재료학 (Fashion Materials Science) 3-3-0-0**

패션재료의 소재가 되는 섬유에 대한 과학적인 원리와 특성을 이해한다. 섬유 전반에 걸친 기초적인지식과 다양하고 빠르게 변화하고 있는 섬유패션기술과 패션의 흐름에 따라 적합한 섬유재료의 선택과 활용이 이루어 질 수 있도록 학습 한다.

◎ **한국 의상 고증 및 디자인 1 (Research and Design of Korean Costume 1) 3-2-2-0**

기초적인 남녀 전통 한복 구성 능력을 바탕으로 시대와 상황에 맞는 전통 복식을 고증하고 제작한다. 다양한 의례에 활용할 수 있는 예복을 실물 크기로 제작함으로써 전통을 재현 혹은 활용한 디자인의 원리를 연구하게 한다.

◎ **한국 의상 고증 및 디자인 2 (Research and Design of Korean Costume 2) 3-2-2-0**

전통 의상의 고증 및 제작을 심화하여 전개하고 각 의상에 맞는 전통 장신구에 대해 연구하고 이해한다. 또한 전통 의상의 특징을 현대 감각에 맞게 재해석하고 상품화할 수 있는 가능성을 연구한다.

◎ **한복구성 1 (Construction of Traditional Costume 1) 3-2-2-0**

어린이가 착용하는 한복을 제작해 봄으로써 한복의 구조적 특징을 이해한다. 또한 전통 직물의 특성과 색의 배합을 익히고, 패턴제작과 봉제과정 작업을 통해 평면구성법을 학습한다.

◎ **한복구성 2 (Construction of Traditional Costume 2) 3-2-2-0**

성인 여자가 착용하는 한복을 제작해 봄으로써 여자 한복의 구조적 특징을 이해한다. 전통적인 디자인을 바탕으로 착용이 가능한 아름다운 한복을 제작하고, 그 지식을 활용하여 신한복의 디자인까지 제시할 수 있도록 한다.

◎ **규방공예 (Sewing craft-wokrs) 3-2-2-0**

염색, 자수, 매듭, 침선 등의 전통 섬유공예를 모두 포함하는 규방공예는 전통복식 구성을 처음 접하는 학생들이 먼저 배워야할 기초적인 바느질 기법을 익혀 주머니, 보자기, 조각보 등의 소품을 제작해봄으로써 전통복식제작에 입문하는 과정이다.

◎ **한국복식사 (History of Korean Costume) 3-3-0-0**

역사의 흐름에 따른 사회상과 문화상의 전반적인 흐름을 잘 파악하게 하고 문헌자료와 유물 자료 등을 통하여 복식사의 의미와 변천의 방향을 제시한다.

◎ **현장실습 1, 2, 3 (Field Training 1, 2, 3) 3-0-6-0**

학교에서 배운 이론과 실습을 토대로 전공과 관련된 산업체 및 패션 필드에서 현장실무 능력을 기른다.

◎ **(교직) 의류교과교육론 (Introduction to Theories of Clothing Education) 3-3-0-0**

중등학교의 의류과 교육에 대한 일반적 정의와 영역 그리고 학문적 성격을 이해하여 의류과 교육에 대한 기초를 함양하는데 있다.

◎ **(교직) 의류교과교재연구 및 연구법 (Studies on Clothing Education Teaching Materials) 3-3-0-0**

의류과 교재에 대한 일반 이론을 습득하고, 의류과 교육에 이용 가능한 유·무형의 각종 자료를 발굴하여, 보다 효과적인 의류과 교재의 개발 방안을 모색하고 기존 교재의 보다 효과적인 활용 방안을 탐구한다.

◎ **(교직) 의류교과논리 및 논술 (Logic and Essay Writing for Clothing Education) 3-3-0-0**

의류과가 지향하는 교육적 논리 구조에 대한 심층적인 이해를 도모하고, 의류과 교육목표를 효과적으로 구현할 수 있는 체계적인 글쓰기 능력을 함양하여, 이를 통해 학생들의 고등사고능력을 촉진할수 있도록 한다.

◎ **융합·창업종합설계 I, II (Convergence-Startup Capstone design I, II) 3-0-0-3**

사회 또는 산업체가 필요로 하는 문제에 대해서 학생들이 팀을 이뤄 스스로 기획, 설계, 제작하여 종합적인 문제해결에 다다른 프로젝트 방식으로 전공 간 융복합적 주제를 다루며, 창업으로 연계할 수 있는 실용적 교과이다.

◎ **웰니스생활융합과학 (Wellness Life Convergence Science) 3-3-0-0**

삶의 질 향상을 위한 식생활, 의생활 및 스포츠 활동을 전공 간 융합적으로 탐색하는 교과목이다.

## □ 역량기반 교육과정 로드맵 (이수체계도)

