

XI. 조형예술학부

1. 융합디자인전공 / 1114
2. 회화전공 / 1132
3. 의류학전공 / 1140

조형예술학부

융합디자인전공

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요연혁	비고
1978	문리과학대에 응용미술과 신설인가	
1979	문리과학대에 응용미술과 개설	
1993	일반대학원 석사과정에 미술학과 산업미술 전공 신설	
1997	인문과학연구소 개설(조형예술연구부 설치)	
1998	응용미술과 입학정원 40명에서 60명으로 증원	
1999	회화과와 학부를 구성하여 미술·조형디자인학부로 개편 응용미술과를 공예·디자인전공으로 명칭변경	
2000	미술·조형디자인학부를 조형예술학부로 학부명칭변경 공예·디자인전공을 디자인전공으로 전공명칭변경	
2002	미술대학을 목표로 대학자체정원 조정에 따라 이부대학에 40명 정원의 디지털·문화이벤트전공 신설	
2004	미술대학으로 승격 디자인전공을 디자인학과로 명칭변경 디지털·문화이벤트전공을 디자인학과 야간으로 개편	
2007	미술대학에 예술문화학과 신설인가	
2006	야간디자인학과, 디자인학과 주간으로 개편	
2016	디자인학과와 예술문화학과의 디자인예술문화전공으로 통합	학과통합 신설
2017	디자인예술문화전공이 융합디자인전공으로 명칭변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
이병훈	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인
박동교	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형 캡스톤디자인
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	시각캡스톤디자인, 편집디자인, 광고캡스톤디자인
오성진	서울대	숭실대	연세대 박사수료	경영학석사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 디자인창업
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	기초가구디자인, 가구조형과구조, 생활가구캡스톤디자인
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	문화예술교육현장의이해와실습, 미술교수학습방법캡스톤디자인, 문화예술교육연구
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	인테리어디자인 I, 인테리어디자인 II, 인테리어캡스톤디자인
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	기초도자, 제품도자, 물레조형캡스톤디 자인
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	시각캡스톤디자인, 편집디자인, 광고캡스톤디자인
유경아	홍익대	홍익대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일패턴디자인, 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
배성희	충남대	한남대	한남대 박사수료	미술학석사	시각디자인	기초드로잉, 평면조형
이윤주	한남대	홍익대		미술학석사	산업공예	기초조형, 입체조형

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실(12)	가구제작실	1	.냉·난방, 대패기, 집진기	440101
	스프레이실	1	냉·난방, 에어컴프레샤, 집진기, 원형샌더, 샌더(소)	440201
	모형제작실	1	냉·난방, 압막	70401
	가구설기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	70406
	칠실기실1	1	냉·난방, 압막	70403
	칠실기실2	1	냉·난방, 압막	70402
	컴퓨터실기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70412
	컴퓨터실기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70413
	컴퓨터실기실3	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70424

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	제품실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70422
	제품실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70423
	섬유실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70415
	인테리어실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70416
	도자성형실	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터 전기가마,	440102
	석고제형실	1	냉·난방	440103
	가마실	1	냉·난방 전기가마	440202
	1학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70320
	1학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70321
	1학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70322
	2학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70305
	2학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70308
	대학원실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린	70304A
	시각·커뮤니 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70301
	시각·커뮤니 실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70302
	시각·커뮤니 실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70303
	예술문화 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70306
	예술문화 실기실2	1	냉·난방, 스크린, LCD 프로젝터	70307

2.교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계[디자인]

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.
-------------	--



대 학 교육목적	진리 · 자유 · 봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.
-------------	---



대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
-------------	-----------------------	---------------------	--------------------------



학과(전공) 교육목적	지역의 산업 · 문화 · 교육을 선도하는 지역맞춤형 인재양성	다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합교육을 통해 독창적인 문제해결능력을 갖춘 융합형 인재 양성	실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재
----------------	-----------------------------------	--	--



학과(전공) 교육목표	내실 있는 기초디자인 교육을 통해 어떤 매체를 적용하더라도 응용이 가능한 기본적인 디자인능력 함양.	디자인 분야에 있어서 다양한 매체를 경험하고 이것을 융합하여 새로운 영역을 개척할 수 있는 토대 마련.	공학, 경영, 인문학적 지식을 함양하여 실무프로세스에서 통합적으로 운용할 수 있는 능력 배양.
	인간, 문화, 환경, 테크놀로지에 이르는 다양한 주제 중심으로 문제해결능력 함양.	실무에서 사용하고 있는 다양한 디지털 도구들의 활용 능력 확장.	지역의 문화와 산업을 이해하고 선도할 수 있는 기회를 제공.

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	1. 지역의 산업·문화·교육을 선도하는 지역 맞춤형 인재를 양성한다. 2. 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합 교육을 통해 독창적인 문제 해결능력을 갖춘 융합형 인재를 양성한다.	1. 내실 있는 기초디자인 교육	디자인론, 기초조형, 평면조형, 색채학, 입체조형, 기초드로잉
		2. 다양한 매체 융합교육	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 기초가구디자인, 가구조형과구조, 생활가구캡스톤디자인, 인테리어디자인 I, 인테리어디자인 II, 인테리어캡스톤디자인, 그래픽디자인, 브랜드디자인, 시각캡스톤디자인, 편집디자인, 포장디자인, 광고캡스톤디자인, 문화예술교육현장의이해와실습, 문화예술교육연구, 미술교수학습방법캡스톤디자인, 칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형캡스톤디자인, 기초도자, 제품도자, 물레조형캡스톤디자인, 텍스타일패턴디자인, 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
		3. 공학·경영·인문학을 연계하는 학제간 융합교육	창의적 공학설계, 디자인창업, 소셜서비스디자인
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	3. 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.	4. 주제(인간·문화/환경/테크놀로지) 중심의 융합교육	유니버설디자인, 공공디자인, 지속가능한디자인, 인터랙티브 디자인
		5. 수준 높은 디지털 실무교육	컴퓨터그래픽 I/II, 디지털드로잉 I/II, 디지털모델링 I/II,
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		6. 지역문화·산업 및 산학연계 교육	산업기반캡스톤디자인, 콘텐츠기반캡스톤디자인, 문화기반캡스톤디자인, 산업기반융합디자인 I/II, 콘텐츠기반융합디자인 I/II, 문화기반융합디자인 I/II, 디자인과 지식재산

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉯)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학 강 실
						24706디지털드로잉 II 24707디자인교과논리및논술	212 220
3	1					24708창업제품캡스톤디자인 24203생활가구캡스톤디자인 24709인테리어캡스톤디자인 24710시각캡스톤디자인 24204광고캡스톤디자인 24210미술교수학습방법캡스톤디자인 24207칠예조형캡스톤디자인 24209물레조형캡스톤디자인 24217텍스타일캡스톤디자인 24047디지털모델링 I 23727디자인교과교육론 24711소셜서비스디자인 23931영상디자인	212 212 212 212 212 212 212 212 212 212 330 322 212
	2					24712문화기반캡스톤디자인 23992디지털모델링 II 24713디자인교과교재연구및지도법 24714유니버설디자인 24715지속가능한디자인 24724산업기반캡스톤디자인 24725콘텐츠기반캡스톤디자인	322 212 330 212 212 322 322
	1			24057산업기반융합디자인 I 24293콘텐츠기반융합디자인 I 24716문화기반융합디자인 I	322 322 322	23999창의적공학설계 24717공공디자인 24718인터랙티브디자인	212 212 212
4	2					24719산업기반융합디자인 II 24720콘텐츠기반융합디자인 II 24721문화기반융합디자인 II 24722디자인창업 24723디자인과지식재산	212 212 212 212 212
학점 계		학점(12) - 강의(6) - 실험(12)		학점(9) - 강의(6) - 실험(6)		학점(108) - 강의(61) - 실험(94)	

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황

1. 교직이수기준

구분		주전공	다전공	
항목	입학 년도		1전공	2전공
전공 이수 학점	2018 ~	60학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함	50학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함	50학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함
교직이수학점		22학점(11과목) -교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	22학점(11과목) -교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	면제
교육실습 (학교현장실습, 교육봉사활동)		필히 이수	주전공(1전공) 과목으로 한번만 실시하며, 다전공(2전공)의 교육실습은 면제함. 단, 교과외 특성상 부득이한 경우 다전공으로 실시 가능.	
기본이수영역		21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상
자격증 발급기준		-사범대학과, 교직일반학과 모두 전공 평균성적75점 이상, 교직 평균성적 80점 이상 -식품영양학과: 영양사면허증 취득후 교원자격증발급 교부 -외국어관련학과(영문,일본,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함 -교직 적·인성검사 적격판정 2회 -응급처치및심폐소생술 실습 2회 -폭력예방교육 I, II, III (3개) 이수 -한남 예비교사 역량 향상 프로그램 이수		
<ul style="list-style-type: none"> ♣ 사범대학은 입학년도를 기준으로 2018학년도 입학자부터 적용하고, 교직과정 일반학과는 2019학년도에 교직이수자로 선발된 학생부터 적용(선발년도 기준으로 적용) ♣ 전공학점 이수 시 사서교사(2급), 영양교사(2급) 취득 학과는 교과교육영역 8학점(3과목) 면제 ♣ 2011학년도 입학자부터 교과교육영역 과목 중'기타교과교육과목'을 추가 지정한 학과는'기타교과교육과목'도 반드시 이수해야 함 ♣ 기본이수과목이 전공과목으로 지정되어 있으면 전공학점에 포함되고, 교양과목으로 지정되어 있으면 전공과 별도로 이수해야 함. ♣ 기본이수과목 중'00교과교육론'에 해당하는 과목을 교과교육영역으로 이수하는 경우 중복하여 인정할 수 있으나, 전체 전공학점에는 중복하여 합산할 수 없음 				

2. 교직 기본이수과목표 (2016학년도 입학자 기준) _디자인예술문화전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2016	디자인·공예	디자인·공예교육론	디자인·공예교과교육론	3		
			기초소묘	기초소묘	3		
			기초조형	기초조형	2		
			색채학	색채학	3		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			시각디자인	기초시각디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인 I	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			도자공예	기초도자	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	1	택1	
				컴퓨터그래픽 II	1		
합계	15과목	31학 점					

3. 교직 기본이수과목표 (2017학년도 입학자 기준) __융합디자인전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2017	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3	필수	(1)필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초소묘	3	필수	
			색채학	색채학	3	필수	
			(2) 조형	기초조형	3		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	1	택1	
				컴퓨터그래픽 II	1		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인 I	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			시각디자인	시각디자인	2		
합계	14과목	30					

3. 교직 기본이수과목표 (2017학년도 입학자 기준) _
 융합디자인전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2019	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1) 필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초드로잉	2		
			색채학	색채학	2		
			(2) 조형	기초조형	2		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	2	택1	
				컴퓨터그래픽 II	2		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 I	2	택1	
				인테리어디자인 II	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구조형과구조	2		
공공디자인	공공디자인	2					
합계	14과목	31					

교과목개요

기초드로잉

2-1-2

Basic Drawing

수업을 통해 기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있다. 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 윤곽선의 강조, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 자신만의 표현도구로 활용할 수 있도록 한다.

컴퓨터그래픽 I

2-1-2

Computer Graphic I

컴퓨터로 제작하는 그래픽환경을 이해시키기 위하여 컴퓨터그래픽 전반에 관한 개념, 특성을 이해하고 디자인 과정에서 컴퓨터를 도구로 이용하여 자신의 아이디어를 효율적으로 제시할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 이를 위해 컴퓨터그래픽의 전반적인 소프트웨어들에 관한 일반론을 이해하고 2D(평면) 프로그램을 중심으로 다양한 표현기법을 익힌다.

컴퓨터그래픽 II

2-1-2

Computer Graphic II

컴퓨터그래픽 I 과정에 관한 이해를 바탕으로 한 전문화, 심화과정으로 교육된다. 디자인, 제작능력을 갖출 수 있도록 하며 실제 현장실습작업에 적응능력도 기르도록 한다.

색채학

2-1-2

Practice of Color

색채의 속성, 기능, 그리고 기본적인 색채이론, 체계적인 색채연구과정을 통하여 디자인에 색채를 효율적으로 활용할 수 있도록 색채의 심리적, 문화적, 환경적 문제, 색채의 의미, 색채와 환경에 관한 연구와 다양한 내용의 색채표현 실기연습을 한다.

색채에 관한 이론적 접근과 실제 작품의 색채계획, 분석을 통해 창의적인 색채 제안능력을 함양한다.

디자인론

2-2-0

Theories of Design

디자인전반에 걸쳐 이해를 도모하는 이론적 탐구와 실제 디자인 전개와 작업과정에서 뚜렷한 개념정리와 이론적 기반을 바탕으로 디자인에 대한 넓은 통찰력을 갖도록 한다. 이는 디자인의 의미, 디자인의 영역, 디자인의 예술, 디자인의 역사 등과 디자인과 환경, 디자인방법론 등을 익히고 디자인에 대한 해석과 비평 등을 통해서 이론적으로 체계화 하도록 한다.

기초조형

2-1-2

Basic Formative Art

조형예술에 대한 본질과 특성을 이론적으로 이해 하도록 하기 위해 미적 체험, 미적 대상과 범주, 미적가치 등 조형예술의 미학적 접근과 조형예술의 역사적 과정에 대한 해석과 비평을 통해 명확한 이해를 돕는다. 이로써 우리의 삶과 예술, 그리고 세계에 대한 보다 넓은 이해와 깊은 통찰력을 함양시킬 수 있으며 조형예술에 대한 본질적 이해와 더불어 현대예술의 흐름도 파악하여 실제적 작업과 연계하여 예술적 표현의 가능성을 확장할 수 있도록 한다.

평면조형

2-1-2

Two-Dimensional Composition

2차원적인 평면을 통해 지각되어지는 미적 효과를 창조적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다. 점, 선, 면, 입체, 질감, 색채 등의 조형적 요소를 통일, 변화, 조화, 균형, 율동, 강조, 비례 등의 조형원리 속에서 독창적으로 표현할 수 있도록 조형대상물에 대한 다시각적이고 논리적인 해석력을 기른다. 또한 표현재료나 실기용구 등의 효율적 사용법을 익히고, 조형요소들에 관한 다양한 표현기법을 통해 실기능력을 길러 이 과정에서 개발된 감각, 지각능력이 창의적으로 표현될 수 있도록 한다.

입체조형

2-1-2

Three-Dimensional Composition

입체조형상에 나타나는 근본적인 문제해결을 위한 조형요소, 조형원리 등에 관해 이론적으로 탐구

하여 입체조형의 이론적 배경을 이해하도록 한다. 또한 다양한 표현재료와 조형요소의 조합, 분해, 재조직 등 조형연습을 통해 조형표현 재료를 이해하고 조형 감각을 익히도록 하며 시각언어를 체득하여 어떤 구체적 조건하에서도 창조적이고 합리적인 조형능력을 발휘할 수 있도록 한다.

기초제품디자인 2-1-2

Basic Product Design

제품디자인의 기초 교과목으로 제품디자인의 기본적인 개념의 이해와 기초적인 디자인프로세스를 경험하고, 구조적 기능, 미적 조형성의 실체화를 위한 기초적인 아이디어 스케치, 렌더링, 도면 등의 기초실기를 배양한다.

제품디자인 2-1-2

Product Design

제품디자인의 입문과목으로써 생활환경에서 사용되는 간단한 제품을 선정하여 사용자에게 부합되도록 디자인 과정으로부터 최종적인 실체화 단계까지 일련의 기본적인 창조적 조형과정을 습득하고, 향후 제품디자인 프로젝트를 수행하기 위한 기본 능력을 함양한다.

창업제품캡스톤디자인 2-1-2

Start Up Product Capstone Design

창의적인 신제품이나, 일반 생활환경에서 사용되는 제품에서 개선이 필요한 제품을 선정하여, 문제점 파악과 소비자의 욕구에 부합되고 제품의 가치를 향상시킬 수 있도록 체계 있는 프로세스를 통한 디자인 개발로, 실제 디자인개발이 가능한 프로젝트 수행능력을 함양하게 된다.

기초가구디자인 2-1-2

Basic Furniture Design

가구제작에 필요한 목재의 종류와 특성을 이해하고, 도구의 사용 및 관리, 가구 설계제도의 기본능력을 체득하고, 가구디자인을 위한 디자인 프로세스와 방법을 배양한다.

가구조형과구조 2-1-2

Furniture Plastics & Structure

가구의 종류, 기능, 구조적 특징, 재료에 관한 이해도를 높이고, 우리 전통가구의 제작기법인 짜임과 이음의 구조와 역학, 시각적인 효과, 기능 등을 이용하여 가구디자인 및 제작능력을 체득하는데 주목적이었다.

생활가구캡스톤디자인 2-1-2

Living Furniture Capstone Design

목재를 주재료로 하여 각종 소품가구, 생활용품 및 문화상품등을 새로운 조형감각과 양산이 가능하도록 디자인함으로써 창의적인 디자인능력을 배양하고, 발상부터 완성까지 목제품디자인의 전 과정을 체득한다.

인테리어디자인 I 2-1-2

Interior Design I

실내디자인에 관한 전반적인 이해를 목적으로 실내디자인의 기본이 되는 가구, 조명, 색채, 재료 등의 실내구성요소와 구체적인 실내디자인 프로세스를 경험함으로써 공간계획에 요구되는 이론적 토대를 마련한다.

인테리어디자인 II 2-1-2

Interior Design II

실내디자인 설계에 필요한 기초제도와 공간의 3차원적 표현 수단인 투시도법을 이해하고 실습한다. 이를 통해 공간감을 익히고 자신의 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키워 기초적인 실내 공간을 계획해본다.

인테리어캡스톤디자인 2-1-2

Interior Capstone Design

주거공간을 비롯하여 오피스, 재택근무를 위한 주거와 업무공간이 복합된 형태의 공간계획요소를 이해한다. 공간계획을 위한 데이터의 수집과 체계적인 분석법을 토대로 사용자의 요구에 적합한 공간디자인의 통합적 계획이 가능하게 한다. 이를 통하여 합리적이고 기능적이며 조형적인 주거 및 업무공간의 계획이 가능한 디자인 능력을 배양한다.

그래픽디자인 2-1-2

Graphic Design

그래픽디자인의 역사와 개념을 이해하고 매체에 적용이 가능토록 시각적 표현능력을 기르도록 하며, 포스터 TV, 신문, 잡지광고 등 영상매체에서 인쇄매체의 전반에 이르기까지 적합한 표현양식을 학습 한다. 또한 시각정보 전달요소에서 그래픽디자인이 갖는 비중의 중요성을 인식하고 다양한 표현기법과 조형능력을 체득케 하여 각 미디어에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

편집디자인 2-1-2

Editorial Design

편집에 대한 기본적 이론을 바탕으로 편집물이 시각적으로 수용자에게 미치는 영향 등을 다양하게 연구, 학습하고 타입 및 그리드시스템의 이해와 적용, 인쇄과정 등 편집에 관련된 전반의 내용을 학습하며, 편집 프로그램을 활용한 다양한 편집능력을 함양토록 한다.

칠에기초조형 2-1-2

Basic Lacquer Art

칠의 특성과 표현기법을 이용한 조형물 제작을 통하여 목칠공예의 조형성을 탐구하고 새로운 방향을 모색하는데 있다. 한국, 중국, 일본 등에서 발달해 온 목칠공예의 기법적 흐름속에 드러나는 조형미를 순수예술의 조형적 시각 속에서 파악하여 칠 기법을 이용한 다양한 조형적 표현의 가능성을 가늠 체득하게 한다. 그럼으로써 전통칠에 대한 다시각적인 조형적 요소를 파악하게 함으로써 새로운 범주의 현대화, 새로운 조형성의 가능성 모색으로 공예품과 실내장식품의 디자인 및 제작 능력을 기른다.

칠에기법연구 2-1-2

Studies in Lacquer Art Technique

칠공예 전반에 관한 기본적인 이론을 바탕으로 고유한 나전문양의 디자인과 나전 칠기법, 제작방법 등의 실제 작업을 통하여 다양한 나전칠 기법을 익히고 이를 바탕으로 한 전통적 기법의 계승으로 현대적 생활 감각 속에서 동시대적 감각을 유도할 수 있는 칠공예 전반에 관한 창의적이고 다양하며 폭넓고 깊이 있는 시문기법을 체득 한다.

칠에조형캡스톤디자인 2-1-2

Lacquer Art Molding Capstone Design

현대 생활 공간속에서 드러나는 디자인적 특성을 파악하여 칠공예 현대화의 방향성을 탐구하도록 한다. 디자인 제작과정에서는 합성재태(胎), 목심태(胎), 토태(土胎)등 다양한 태의 형태적 조형 연구와 주제를 선택하여 탁월한 완성도와 미적, 실용성을 겸비한 제작능력을 함양하도록 한다. 이 과정을 통하여 칠공예의 우수성과 경제성, 신소재로써의 활용가치를 포함한 다양한 특성을 연구하고 이를 바탕으로 한 창작적 기반을 넓힌다.

기초도자 2-1-2

Basic Ceramics

도자과목의 기본적인 학습요소를 설명하고 자기주도 실기를 통해 이해하는 과정으로 기초적 도자소양을 수련하는 과정이다.

제품도자 2-1-2

Industrial Ceramic Arts

석고 작업을 통해 디자인 요소인 제품생산을 하는것으로 설계, 도면, 성형, 소성등을 한다. 도자제품은 다양한 작업을 통해 많은 성형 종류를 완성할 수 있다. 디자인 영역에서 용의하게 사용된다.

물레조형캡스톤디자인 2-1-2

Wheel Throwing Capstone Design

회전물레를 사용하여 작품을 구성하는 과정으로 물레작업의 원리와 흙반죽으로 중심잡기, 성형등을 전개하여 대칭작품을 완성한다. 조형원리를 논하고 구성하여 작품의 완성도를 높인다.

텍스타일패턴디자인 2-1-2

Textile Pattern Design

텍스타일분야를 이해하기 위한 기초 입문 과정으로서 트렌드, 칼라, 의상디자인, 텍스타일 상품에 관한 전반적인 지식을 습득할 수 있도록 하며 디자인으로서의 패턴소재, 예술로서의 섬유미술을 이해하도록 한다.

텍스타일디자인

2-1-2

Textile Design

소재와 문양을 포함한 전반적인 텍스타일디자인의 특성을 이해하여 패션&인테리어에 있어서의 텍스타일 디자인의 새로운 가능성을 모색하고 컴퓨터를 통해 다양한 색채, 소재 및 텍스타일디자인개발과 디지털프린팅을 실습함으로써 산업사회에 대처하는 능력을 기른다.

텍스타일캡스톤디자인

2-1-2

Textile Capstone Design

텍스타일제품의 디자인 과정에서 알아야 할 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 악세서리 등 텍스타일제품이 만들어지는 과정과 완성도를 경험해본다.

디지털드로잉 I

2-1-2

Digital Drawing I

디자인 프로세스에서 요구되는 결과물에 대한 2차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 함양한다.

디지털드로잉 II

2-1-2

Digital Drawing II

3D의 기본적인 개념을 이해하고 모델링 방법을 발전시켜나가도록 한다. 디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 기르는 역할을 담당하며 자신의 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 학습할 수 있도록 한다.

디지털모델링 I

2-1-2

Digital Modeling I

디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 심화시키는 과정으로 산업현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어와의 호환성을 고려한 3D 프로그램의 활용법을 위주로 학습한다.

디지털모델링 II

2-1-2

Digital Modeling II

2D, 3D 프로그램을 활용한 프리젠테이션 기법을 통

해 각 전공의 디자인 프로세스를 효과적으로 구현할 수 있는 방법을 학습하고 디자인에 실제로 적용하여 발전시켜 나간다.

문화예술교육현장의 이해와 실습

2-1-2

Understanding Art Education and Research

현장에대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량 개발할 수 있는 능력을 기르며, 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한 자체평가서를 작성하면서 지속적으로 자신의 교육 실천을 반성하고 개선한다.

문화예술교육연구

2-1-2

Development of Creative Art Education Program

문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.

미술교수학습방법캡스톤디자인

2-1-2

Art Teaching Methodology for Instructor Capstone

다양한 미술교수학습방법을 기반으로 활용하여 실제 수업에 적절하고 효과적으로 적용할 수 있는 미술교수학습 프로그램개발 역량을 높이고자 한다. 우수한 미술교수학습 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 미술교수학습 과정안을 작성하고 실제 미술교수학습 프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다.

브랜드디자인

2-1-2

Brand Design

언어적인 표현과 시각적인 표현전략을 통해 효율적인 브랜드 이미지를 체계적으로 관리해 가는 과정을 익힌다. 브랜드 네임, 로고 디자인 개발, 그래픽 시스

템, 마케팅 커뮤니케이션 활동에 이르기까지 일련의 과정들을 학습하고, 특히 아아텐티티 형성과정에서 시각적 요소의 중요성을 인식케 하며, 디자인 개발 능력을 함양토록 한다.

포장디자인 2-1-2

Package Design
포장디자인에서 가장 중요한 시각정보 요소를 창의적으로 개발하고 구성, 배치하는 감각을 익히며, 다양한 지기구조 및 재질 등을 익힌다. 또한 포장의 프로세스를 실무적으로 익힐 수 있도록 현장학습을 병행한다.

시각캡스톤디자인 2-1-2

Visual Capstone Design
편집에 대한 기본적 이론을 바탕으로 편집물이 시각적으로 수용자에게 미치는 영향 등을 다양하게 연구, 학습하고, 타입 및 그리드시스템의 이해와 적용, 인쇄과정 등 편집에 관련된 전반의 기본적인 내용을 학습하며, 뉴미디어에 이르기 까지 텍스트와 시각적 요소의 역할과 상관관계들을 탐구하고, 그 응용에 대해 편집프로그램을 활용한 다양한 편집디자인 능력을 함양토록 한다.

광고캡스톤디자인 2-1-2

Advertising Capstone Design
광고의 본질과 개념, 역사, 분류 등의 기본적 광고이론을 정립하고 광고기획력, 발상력, 창의력과 다양한 매체의 이해력, 제작 역량, 매체 응용력 등의 능력을 습득하고 다양한 광고매체에 적용할 수 있는 효과적인 광고 디자인 능력을 함양토록 한다. 또한 지면광고, 영상광고, 뉴미디어 광고에 이르기 까지 매체의 특성에 따라 독창적이고 창의적인 방법과 표현력을 익히도록 한다.

영상디자인 2-1-2

Motion Graphics Design
멀티미디어시대에서는 인간의 다채로운 시각적 체험과 인식의 확장을 위해 영상적 표현방식과 그 기능이 더욱 더 확대되고 있다. 특히 영상디자인 분야에서는 나날이 매체 주변환경의 발전에

가속도가 붙어있는 만큼 원론적 이해 외에도 실천에 적용가능한 제작기술을 시대적 변화에 맞게 전반적이면서도 체계적으로 습득하도록 한다. 또한 콘티작성에서 촬영, 편집과정에 이르기까지 컴퓨터프로그램과 연결, 첨단영상매체에 있어서의 영상적 표현능력을 향상, 실용화하는데 도움이 되도록 한다.

소셜서비스디자인 3-2-2

Social Service Design
물적 재화가 아닌 다양한 서비스에 디자인 요소를 가미해보고 그로 인해 나타날 수 있는 효과에 대해 평가한다. 시각적 또는 비시각적 서비스에 디자인적인 방법으로 접근하는 방법을 익히고, 향후 서비스산업의 발전 방향에 맞추어 디자인의 변모에 대해서도 고찰하고자 한다.

문화기반캡스톤디자인 3-2-2

Culture Capstone Design
문화산업현장의 수요에 맞는 인력을 양성하기 위해 기업과 연계하여 실무 프로젝트 중심으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험함으로써 실무능력을 함양한다.

유니버설디자인 2-1-2

Universal Design
모든 사람을 위한 디자인으로 어린이, 노인, 장애인, 임산부, 짐 가진 사람, 다친 사람, 외국인도 스스로 생활이 가능한 환경으로 디자인을 변경시켜 모두가 살기 좋은 생활환경을 만들고자 하는 것이 이 수업의 목표이다. 이 수업에서는 유니버설디자인을 알게 하여 생활공간의 일부에서 부터 그런 환경을 넓혀 갈 수 있도록 하고자 한다.

지속가능한디자인 2-1-2

Sustainable Design
디자인 프로세스에 있어서 환경적 측면을 고려하여 디자인 해결을 다각적으로 실험한다. 환경과 유기적 관계 속에서 디자인의 목적, 기능, 구조, 재료, 형태 등을 모색하고 생태학적 디자인 해결안을 제안할 수

있는 능력을 함양한다.

산업기반융합디자인 I 3-2-2

Industry Convergence Design I

졸업프로젝트 수행을 위한 기초단계로서 산업기반의 디자인 아이টে을 발굴하여 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합을 통한 독창적인 프로세스를 진행함으로써 창의적 문제해결능력을 배양한다.

산업기반융합디자인 II 2-1-2

Industry Convergence Design II

산업실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 응용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

콘텐츠기반융합디자인 I 3-2-2

Contents Convergence Design I

졸업프로젝트 수행을 위한 기초단계로서 콘텐츠기반의 디자인 아이টে을 발굴하여 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합을 통한 독창적인 프로세스를 진행함으로써 창의적 문제해결능력을 배양한다.

콘텐츠기반융합디자인 II 2-1-2

Contents Convergence Design II

콘텐츠산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 응용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

문화기반융합디자인 I 3-2-2

Culture Convergence Design I

졸업프로젝트 수행을 위한 기초단계로서 문화기반의 디자인 아이টে을 발굴하여 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합을 통한 독창적인 프로세스를 진행함으로써 창의적 문제해결능력을 배양한다.

문화기반융합디자인 II 2-1-2

Culture Convergence Design II

문화산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 응용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

창의적공학설계 2-1-2

Creative Engineering Design

공학설계에 대해 일반적인 사항을 소개한다. 공리적 설계를 중심으로 설계이론에 대해 공부하고 이의 응용을 익힌다. 설계 시 기능적 사고를 강조하고 기능요구와 설계파라미터의 정의 방법을 배운다. 기능요구와 설계파라미터의 관계설정을 통해 좋은 설계를 도출하는 방법을 소개하고 설계 시 사고하는 방법, 해결하는 과정과 최종 마무리 방법을 공부한다.

공공디자인 2-1-2

Public Design

도시환경과 시각적 이미지 및 기능적 측면을 종합적으로 고려하여 생활공간에 적절한 공공시설물을 디자인한다.

인터랙티브디자인 2-1-2

Interactive Design

디자인 제품과 인간, 인간과 제품디자인의 상호관계를 학습하며, 이를 기반으로 다양하게 요구되는 인터페이스와 사용자의 인터랙션 요소를 디자인한다.

디자인창업 2-1-2

Design Start Up

창업을 위한 실무적 타당성을 검증하기 위해 성공적인 비즈니스의 기초지식을 학습한다. 창업의 성공사례를 연구하고 새로운 아이টে을 발굴과 창업전략 수립을 통해 디자인 아이디어를 사업화할 수 있는 구체적인 실습을 체험한다.

디자인과 지식재산 2-1-2

Design and Intellectual Property

디자인 권리 보호의 개념과 중요성을 이해하고 지식 재산화를 통해 디자인 권리 보호를 실천할 수 있는 방법을 학습할 수 있도록 한다. 나아가 이렇게 보장된 권리의 활용 방법과 방안에 대해서도 학습하여 향후 디자이너로서 자신의 디자인에 대한 권리를 효율적으로 지식재산화하고 또 지식재산화된 권리를 충분히 활용할 수 있도록 하는 것에 목적을 둔다.

디자인교과논리및논술 2-2-0

The Logic and Statement of Design

디자인 논리 및 논술은, 디자인에 관련된 말이나 글에서 사고나 추리 따위를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 배우고, 어떤 문제에 대해 자신의 의견이나 주장을 여러 가지 타당하고 객관적인 근거에 따라 다른 사람을 체계적으로 설득하는 논리적인 글쓰기를 학습하는 과목이다.

디자인교과교육론 3-3-0

The Design Education

디자인 교육론은, 디자인 교육의 목적과 방법 등에 대해 이해하고 교육의 중요성에 대한 인식을 이해한다. 현장실무에 대해 이해하고 대비할 수 있는 능력을 배양하여 디자인 교육의 특성과 이론적, 실천적 능력을 기른다.

디자인교과교재연구및지도법 3-3-0

Teaching Materials for Design

디자인 교재연구 및 지도법은, 디자인 교육에 교재를 연구하고 직접 실습해 보면서 새로운 교재와 지도법을 익히는 능력을 기르는데 중점을 둔다. 특히 획일적이고 정형화된 교재연구보다는 다양한 디자인에 중점을 두고 개발할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

회화전공

1. 학과현황

1.1 연혁

연 도	주요연혁	비고
1985	회화과 신설 인가	
1986	문과대학 회화과 개설	
1989	대학원 미술학과 석사과정 개설	
1999	미술·조형디자인학부 회화전공으로 개편	
2000	조형예술학부 회화전공으로 개편	
2005	미술대학 회화과로 개편	
2012	조형예술대학 회화과로 개편	
2014	대학원 미술학과 박사과정 개설	
2016	조형예술학부 회화전공으로 개편	

1.2 교수진

이름	생년	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
이재호 (명예교수)	1953	한남대	동국대		미술교육석사	한국화	한국화 실기
강구철	1959	한남대	대만문화대		예술학석사	한국화	한국화 실기
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
박경범	1975	한남대	한남대	단국대수료	미술학석사	서양화	서양화 실기
이주형	1974	서울대	서울대	서울대	미술학박사	서양화	서양화 실기
이종우	1973	한남대	한남대	홍익대수료	미술학석사	서양화	서양화 실기
이상욱	1979	한남대	한남대	단국대수료	미술학석사	한국화	한국화 실기
진혜윤	1980	성신여대	서울대	빙엄턴 뉴욕주립대	미술사학박사	미술이론	미술이론

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	기초실기실 1A (회화)	1	회화 수업 실기장비	70518
	기초실기실 1B (회화)	1	회화 수업 실기장비	70517
	한국화실기실 1	1	한국화 수업 실기장비	70217-0
	한국화실기실 2	1	한국화 수업 실기장비	70511-0
	서양화실기실 2A	1	서양화 수업 실기장비	70509
	서양화실기실 2B	1	서양화 수업 실기장비	70510
	서양화실기실 3A	1	서양화 수업 실기장비	70512
	서양화실기실 3B	1	서양화 수업 실기장비	70506
	서양화실기실 4A	1	서양화 수업 실기장비	70502
	서양화실기실 4B	1	서양화 수업 실기장비	70501
	이론강의실	1	PC, 스크린, 프로젝터, 이론강의 장비	70508
	판화실	1	제작용 책상, 프레스, 건조대	70203
	자료실	1	실기자료 보관 및 관리 장비	70507
	세미나실	1	프레젠테이션용 TV, 세미나 장비	70519

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.		
↓			
대 학 교육목적	진리 · 자유 · 봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.		
↓			
대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
↓			
학과(전공) 교육목적	자신의 독창적인 미적 세계를 구축하고 이를 표현할 수 있는 개성적인 작가 양성		
↓			
학과(전공) 교육목표	폭넓은 기초실기 기능 연마와	창의적 개성적인 미적세계의 표현능력 함양	균형 감각의 작품 해석과 비평 능력 배양

2.2 교육과정편제

학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
1. 회화전반의 기초이론을 폭넓게 습득하고 다양한 표현기법을 탐구한다. 2. 자신의 독창적인 미적 세계를 구축하고 이를 표현할 수 있는 개성적인 작가를 양성하는 것을 목적으로 한다. 3. 전문지식을 바탕으로 독창적이고 개성적인 작품 활동을 함으로써 지역과 사회의 문화발전에 기여하도록 한다.	1. 폭넓은 기초실기 기능 축적	기초서양화, 기초한국화 조형의이해와실습, 기초실기 I, II 전공실기 I, II, 서양화연구 I, II 한국화연구 I, II, 미술해부학 인체연구, 재료연구, 색채연구
	2. 창의적인 조형 언어를 이해하고 이를 표현할 수 있는 능력 함양	주재와소재연구 I, II 형상과표현, 창작방법연구 I, II 서사표현연구 I, II, 개념과의미표현 I, II 드로잉연구 I, II, 작품연구 I, II 사진과영상, 혼합매체, 판화
	3. 작품의 해석과 비평 및 실 무적 영역으로의 이를 확장할 수 있는 능력 배양	동양미술사, 서양미술사, 한국미술사 작가와작품연구, 회화와출판 이동미술교육 I, II, 캘리그래피연구 졸업작품종합설계, 현대미술세미나 I, II

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목				교 양 과 목						졸업최저 이수학점
		기초	필수	선택	소계	필수			선택			
						공통 필수	선택 필수	학부 기초	계	부전 공	교직	
조형예술 학부	회화전공	10	14	42	66	22	7	0	29	21-	-	128

2.4 회화과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉮)	학강실	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	23967 기초서양화1 23990 기초한국화1	212 212	24112 기초실기1	212		
	2	24071 기초서양화2 24068 기초한국화2 24181 조형의이해와실습	212 212 212	24113 기초실기2	212		
2	1			24151 전공실기1	212	24152 서양화연구1 24153 한국화연구1 23310 미술해부학 24154 재료연구 14257 서양미술사	212 212 212 212 330
	2			24155 전공실기2	212	24156 서양화연구2 24157 한국화연구2 24158 인체연구 24159 색채연구 23323 동양미술사	212 212 212 212 330
3	1			24160 주제와소재연구1	212	24182 표현기법연구1 24162 드로잉연구1 24163 사진과영상 24164 창작방법연구1 24165 서사표현연구1 23324 한국미술사	212 212 212 212 212 330
	2			24161 주제와소재연구2	212	24183 표현기법연구2 24167 드로잉연구2 24168 혼합매체 24169 창작방법연구2 24170 서사표현연구2 24166 작가와작품연구	212 212 212 212 212 330
4	1			24184 형상과표현	212	24171 작품연구1 24172 개념과의미표현1 23923 판화 24173 아동미술교육1 24147 캘리그래피연구 24175 현대미술세미나1	212 212 212 212 110 330
	2					24176 작품연구2 24177 개념과의미표현2 24178 회화와출판 24179 아동미술교육2 23988 졸업작품종합설계 24180 현대미술세미나2	212 212 212 212 322 330
학점계		10-5-10		14-7-14		74-47-54	

교과목개요

기초서양화 I 2-1-2

Basic painting I

서양화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 서양화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

기초서양화 II 2-1-2

Basic painting II

서양화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 서양화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

기초한국화 I 2-1-2

Basic Korean painting I

한국화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 한국화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

기초한국화 II 2-1-2

Basic Korean painting II

한국화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 한국화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

조형의이해와실습 2-1-2

Understanding and practice the element of fine arts

조형의 요소와 이러한 요소가 화면을 구성하는 방식에 대해 이해하고, 이를 제한적인 공간에서 의도에 맞게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

기초실기 I 2-1-2

Painting practice I

1. 대상을 관찰하고 재현하는 미술사적 방법들을 학습하고, 이를 참고하여 스스로 재현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 대상을 의도에 맞게 변형하고 표현 할 수 있는 능력을 기른다.

기초실기 II 2-1-2

Painting practice II

1. 대상을 관찰하고 재현하는 미술사적 방법들을 학습하고, 이를 참고하여 스스로 재현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 대상을 의도에 맞게 변형하고 표현 할 수 있는 능력을 기른다.

전공실기 I 2-1-2

Painting class I

1. 다양한 소재를 관찰하고 표현법을 습득하며, 이를 관심사에 따른 주제와 연관지어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 목적에 맞게 화면전체를 구성할 수 있는 능력을 기른다.

전공실기 II 2-1-2

Painting class II

1. 다양한 소재를 관찰하고 표현법을 습득하며, 이를 관심사에 따른 주제와 연관지어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 목적에 맞게 화면전체를 구성할 수 있는 능력을 기른다.

주제와소재연구 I 2-1-2

Themes and subject matters I

주제와 소재에 대한 심도 깊은 연구를 통해 완성도 있는 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

주제와소재연구 II 2-1-2

Themes and subject matters II

주제와 소재에 대한 심도 깊은 연구를 통해 완성도 있는 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

형상과 표현 2-1-2

Shape and representation

현대 회화에서 사용된 조형 언어에 대해 연구하고, 사용하는 형상과 표현하는 방법에 대한 연구를 통해 완성도 있는 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

서양화연구 I 2-1-2

Studies in painting I

서양화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

서양화연구 II 2-1-2

Studies in painting II

서양화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

한국화연구 I 2-1-2

Studies in Korean painting I

한국화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

한국화연구 II 2-1-2

Studies in Korean painting II

한국화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

미술해부학 2-1-2

Anatomy in fine arts

1. 인체의 구조와 작동원리를 이해한다.
2. 미술 작품에 내재된 인체의 직접적, 은유적 의미에 대해 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기른다.

재료연구 2-1-2

Study in art materials

다양한 미술 재료의 역사와 생산 과정 및 성질을 이

해하고, 이를 직접적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

서양미술사 3-3-0

European and American art history

서양의 미술사에서 이루어진 중요한 논의를 이해하고, 이를 현대적으로 해석할 수 있는 능력을 기른다.

동양미술사 3-3-0

Asian art history

동양의 미술사에서 이루어진 중요한 논의를 이해하고, 이를 현대적으로 해석할 수 있는 능력을 기른다.

인체연구 2-1-2

Study in human body and movement

1. 인체를 관찰하고 묘사할 수 있는 능력을 기른다.
2. 미술 작품에 나타난 인체의 형상과 의미에 대해 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기른다.

색채연구 2-1-2

Study in colors

색채의 원리를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.

표현기법연구 I 2-1-2

Painting technique studio I

1. 회화의 전통적 표현기법을 이해하고, 재현할 수 있는 능력을 기른다.
2. 전통적 표현기법을 현대적으로 변용하고, 스스로의 주제에 맞춰 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

표현기법연구 II 2-1-2

Painting technique studio II

1. 회화의 전통적 표현기법을 이해하고, 재현할 수 있는 능력을 기른다.
2. 전통적 표현기법을 현대적으로 변용하고, 스스로의 주제에 맞춰 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

드로잉연구 I 2-1-2**Drawing studio I**

1. 드로잉의 개념을 이해하고, 다양한 드로잉 표현방식을 연구 및 실습한다.
2. 주제와 개념을 표현하는 드로잉에 대해 이해하고, 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

드로잉연구 II 2-1-2**Drawing studio II**

1. 드로잉의 개념을 이해하고, 다양한 드로잉 표현방식을 연구 및 실습한다.
2. 주제와 개념을 표현하는 드로잉에 대해 이해하고, 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

사진과영상 2-1-2**Photos and videos**

사진과 영상의 원리와 미술사적 의의를 이해하고, 미술 매체로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

창작방법연구 I 2-1-2**creative ways of paintings I**

회화창작의 다양한 방법에 대해 실험하고, 효과적인 창작방법을 개발한다.

창작방법연구 II 2-1-2**creative ways of paintings II**

회화창작의 다양한 방법에 대해 실험하고, 효과적인 창작방법을 개발한다.

서사표현연구 I 2-1-2**narrative representation in painting I**

회화의 서사적 표현 방식에 대해 이해하고, 작품을 제작할 수 있다.

서사표현연구 II 2-1-2**narrative representation in painting II**

회화의 서사적 표현 방식에 대해 이해하고, 작품을 제작할 수 있다.

한국미술사 3-3-0**Korean art history**

1. 한국의 미술사에서 이루어진 중요한 활동과 성과를 이해한다.
2. 한국 현대 미술에서 이루어진 미술적 활동을 이해하고, 현재의 한국 미술을 해석할 수 있는 능력을 기른다.

혼합매체 2-1-2**Mixed media**

다양한 매체의 속성을 이해하고, 이를 활용하여 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

작가와작품연구 3-3-0**Artists and works**

1. 해외의 주요 작가와 작품에 대해 이해한다.
2. 한국 현대 미술의 주요 작가와 작품에 대해 이해한다.
3. 이러한 이해를 바탕으로 자신의 작업을 비평적 관점에서 설명할 수 있는 능력을 기른다.

작품연구 I 2-1-2**Painting studio I**

자신이 선택한 주제를 바탕으로 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

작품연구 II 2-1-2**Painting studio II**

자신이 선택한 주제를 바탕으로 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

개념과의미표현 I 2-1-2**Concept and meaning I**

개념과 의미를 표현하는 여러 가지 방법을 실험하고, 이를 통해 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

개념과의미표현 II 2-1-2

Concept and meaning II

개념과 의미를 표현하는 여러 가지 방법을 실험하고, 이를 통해 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

아동미술교육 I 2-1-2

Juvenile Art I

아동발달단계와 심리에 대한 이해를 바탕으로 다양한 아동작품을 분석 및 검토, 그리고 제작 및 교육할 수 있는 능력을 기른다.

아동미술교육 II 2-1-2

Juvenile Art II

아동발달단계와 심리에 대한 이해를 바탕으로 다양한 아동작품을 분석 및 검토, 그리고 제작 및 교육할 수 있는 능력을 기른다.

현대미술세미나 I 3-3-0

Seminar in contemporary art I

현대미술에 대한 이론과 현장에 대한 학습 및 연구를 통하여 현대미술의 주요 담론을 이해하고, 개인의 창작 방향을 설정한다.

현대미술세미나 II 3-3-0

Seminar in contemporary art II

현대미술에 대한 이론과 현장에 대한 학습 및 연구를 통하여 현대미술의 주요 담론을 이해하고, 개인의 창작 방향을 설정한다.

판화 2-1-2

Print making

다양한 판화적 기법에 대한 학습을 통해 판화의 원리를 이해하고, 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

캘리그래피연구 1-1-0

Calligraphy

다양한 방식의 캘리그래피를 실습하여 목적에 맞게 제작할 수 있는 능력을 기른다.

회화와출판 2-1-2

Painting and book making

출판 영역에서 이루어지는 회화의 제반 활동들을 이해하고, 이를 직접적으로 시행할 수 있는 실무적 능력을 기른다.

졸업작품 종합설계 3-2-2

Capstone design

졸업 작품의 제작과 설치, 전시 진행에 대해 이해하고, 작품을 효과적으로 발표하고 설명할 수 있는 능력을 기른다.

의류학전공

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요 연혁	비고
1988. 11	이공대학 의류학과 설립	
1990. 3.	이과대학 의류학과로 개편	
1999. 3.	이과대학 응용과학부 의류학전공으로 개편	
2001. 3	이과대학 응용과학부에서 의류학과로 전공분리	
2012. 3	조형예술대학 의류학과로 개편	
2016. 3	조형예술학부 의류학전공으로 개편	

1.2 교수진

성명	출신교			학위	전공	주요담당과목
	학사	석사	박사			
장수경	연세대	Purdue Univ.	충남대	이학박사	의류학	의류상품학, 직물디자인
김천희	서울대	서울대	The Univ. of Texas at Austin	이학박사	의류학, 화학	의복재료학, 기능성의복과환경
김정신	한남대 P.A.A	이화여대	.	미술학석사	디자인	패션디자인, 드레이핑
김윤희	서울대 S.A.I.C.	서울대	서울대	이학박사	의류학	패션디자인, 패션일러스트레이션
김정아	한남대	이화여대	이화여대	문학박사	한국복식	한국의복구성, 한국복식사
이은영	이화여대	이화여대	이화여대	의류학박사	의복구성학	의복구성, 어패럴CAD
정병은	청주대	연세대	.	이학석사	패션 산업정보	의류상품학 패션창업캡스톤디자인

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
5	실험실습실	9	LCD프로젝터, 직기, 편물기, 컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀, 인장강도시험기, 좌열강도시험기, 마모강도시험기, 염색견뢰도시험기(세탁, 마찰, 승화, 땀, 일광), 전기로, 링거, 섬유장력측정기, 내수도시험기, 세척력시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 순수제조기, 예감온습도계, 예감온습도계, 컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀	
	실습준비실	4		
	복식보관실	2		

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목적 체계

대학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.		
↓			
대학 교육목적	진리·자유·봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.		
↓			
대학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
↓			
학과(전공) 교육목적	다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성		
↓			
학과(전공) 교육목표	기초 지식의 활용 능력을 배양하여 섬유 패션 산업 발전에 기여할 수 있는 전문인의 자질을 개발	다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	한국의 섬유, 패션 산업과 패션 문화에 대한 총체적 시각과 능력을 갖춘 국제적 감각의 인재 양성

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	의류학과 교육목적	의류학과 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	기초 지식의 활용 능력을 배양하여 섬유 패션 산업 발전에 기여할 수 있는 전문인의 자질을 개발	기초드로잉, 기초조형, 색채학, 패션트렌드와문화, 의류학의이해, 기초의복재료, 의류소재의이해와평가, 고감성텍스타일가공, 의복재료학, 기능성의복과환경
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	기초의복구성, 니트, 패션일러스트레이션, 패션디자인워크샵, 소재기획, 의복구성, 드레이핑, 염색, 기초한복구성, 한복구성, 테일러링, 디자인CAD, 어패럴CAD, 테크니컬디자인생산실무, 패션디자인발상, 컴퓨터그래픽, 패션디자인, 비주얼머천다이징, 패션디자인종합설계I,II, 한복디자인종합설계I,II, 패션액세서리캡스톤디자인
국가와 지역사회 발전에 이바지하는 지도자 양성		한국의 섬유, 패션 산업과 패션 문화에 대한 총체적 시각과 능력을 갖춘 국제적 감각의 인재 양성	패션스타일링, 의류상품학, 한국복식사, 서양복식사, 패션창업캡스톤디자인, 패션포트폴리오, 지역사회패션캡스톤디자인, 글로벌패션산업과유통, 패션무역영어

2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소개	필수			선택			
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
조형예술학부	의류학전공	15	51	66	22	7	9	38	(21)		128

2.4 의류학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			학강실
		교과목명	학강실	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	기초드로잉	3-2-2	기초의복구성	3-2-2	기초의복재료 니트	3-3-0 2-1-2
	2	기초조형 색채학	3-2-2 3-2-2			의복구성 패션일러스트레이션 의류학의이해	3-2-2 3-2-2 3-3-0
2	1			의복재료학 의류상품학	3-3-0 3-3-0	패션디자인발상 한국복식사 드레이핑 염색	3-2-2 3-3-0 3-2-2 3-2-2
	2			기초한복구성 패션디자인	3-2-2 3-2-2	서양복식사 의류소재의이해와평가 테크니컬디자인생산실무 컴퓨터그래픽 소재기획	3-3-0 3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
3	1					한복구성 패션디자인워크샵 테일러링 고감성텍스타일가공 패션창업캡스톤디자인 디자인CAD	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 2-1-2
	2					패션디자인종합설계I 한복디자인종합설계I 어패럴CAD 패션트렌드와문화 기능성의복과환경 *패션엑세서리캡스톤디자인	3-2-2 2-1-2 2-1-2 3-3-0 3-3-0 3-2-2
4	1					패션디자인종합설계.II 한복디자인종합설계.II *패션스타일링 *비주얼머천다이징	3-2-2 2-1-2 3-2-2 2-1-2
	2					패션포트폴리오 지역사회패션캡스톤디자인 글로벌패션산업과유통 *패션무역영어	2-1-2 3-2-2 3-3-0 2-2-0

* (*)는 격년제 개설과목임

교과목개요

기초드로잉

3-2-2

Basic Drawing

교육 목표	패션 일러스트레이션을 위한 기초 학습과정으로 의복을 착용한 인체를 패션 드로잉으로 표현할 수 있도록 한다. 인체의 기본 형태 및 비례, 인체의 힘의 이동과 균형, 방향과 각도에 따라 달라지는 인체의 형태, 인체 세부 표현, 의복을 착용한 인체형태의 사실적 표현과 변형 또는 과장된 표현을 다룬다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인체의 구조와 근육을 이해하고 인체의 비례에 맞춘 기본 포즈를 그린다. 2. 인체의 포즈에 따른 무게 중심의 이동과 균형 그리고 방향과 각도에 따라 달라지는 인체 형태를 표현한다. 3. 얼굴, 손, 발 등의 인체 세부를 그릴 수 있도록 연습한다. 4. 의복의 디자인을 그림으로 정확히 옮기고, 의복을 착용한 인체 형태의 표현을 익힌다. 5. 연필, 펜 등을 이용한 소묘를 연습한다.

기초조형

3-2-2

Basic design theory

교육 목표	창의성 이론과 창의적 사고 기법을 바탕으로 하여 디자인의 기초가 되는 디자인 요소와 원리를 학습한다. 학기 내내 문제를 프로젝트로 제시함으로써 학생들의 창의적인 아이디어가 실제의 디자인으로 실현함으로써 문제해결 능력을 배양한다. 한국적 디자인에 대한 프로젝트를 제시함으로써 한국전통의 디자인 요소를 재해석하여 창의적으로 문제해결을 할 수 있는 능력을 배양토록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 창의성 이론과 창의적 사고 기법을 통해 창의적인 아이디어 발상을 할 수 있도록 한다. 2. 디자인 요소와 원리를 바탕으로 한 디자인 능력을 배양한다. 3. 한국 전통을 활용한 창의적인 디자인 발상 능력을 배양한다.

색채학

3-2-2

Chromatics

교육 목표	디자인요소 중 색상이 갖는 중요성을 인지시키고, 색상 이론, 색 상배색, 색상 이미지, 색상 기획을 내용으로 한 철저한 이론 교육과 이에 바탕을 둔 실기를 실시한다. season trend에 따른 색 기획의 전 과정을 행함으로써 현 시대의 trend를 반영하는 색 기획 작업을 할 수 있는 능력을 배양토록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 색에 대한 이론을 학습한다. 2. 색 배색 이론과 실기를 통해 색상조화 능력을 배양한다. 3. 이미지 이론과 실기를 통해 색에 대한 감성 판단 능력을 배양한다. 4. 미래의 trend를 활용한 색상 기획을 통해 색상 기획 능력을 갖추도록 한다.

기초의복구성

3-2-2

Basic Clothing Construction

교육 목표	의복구성학은 평면의 직물을 인체에 맞게 입체화하는 전 과정을 과학적인 방법으로 검토, 연구하는 학문이다. 기초의복구성은 인체 치수를 측정하고, 이에 맞는 스커트와 다양한 부분봉제를 제작하는 과목으로, 이를 통하여 의복구성을 위한 기초적인 능력을 갖추도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스커트와 다양한 부분봉제에 필요한 기초 바느질 방법과 봉제 방법을 터득한다. 2. 솔기, 부분봉, 지퍼 및 포켓의 다양한 제작 방법을 익혀서 이를 응용하는 능력을 터득한다. 3. 스커트 디자인 제작 및 제작에 필요한 인체 치수의 측정방법과 체형에 따른 보정 및 수정방법을 터득한다. 4. 소재에 따른 재봉틀 활용능력을 기른다. 5. 의복아이템과 소재에 따른 부자재 활용방법과 의복구성능력을 기른다.

기초의복재료

3-2-2

Basic Textiles

교육 목표	의복재료학을 공부하기 위해 필요한 기초유기화학과 섬유 및 직물 분야를 선별적으로 지도하여 이 분야를 공부하는데 필요한 기본적인 지식을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 즉, 섬유의 화학적 특성 및 직물 조직에 대한 지식과 이해를 높여서 앞으로 의복과학 분야를 학습하는데 필요한 기초 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 유기화학의 기초개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 섬유의 분류, 섬유의 형태와 구조에 대해 설명할 수 있다. 3. 천연섬유와 인조섬유(재생섬유, 합성섬유)의 특성을 비교, 설명할 수 있다. 4. 화학의 기초실험방법을 활용할 수 있다. 5. 직물 조직의 이해: 조직도 그리기, 색종이 직조연습 등으로 직물을 이해하고 설명할 수 있다.

니트

3-2-2

Knit

교육 목표	knit에 대한 실기와 이론을 조화시킨 교육을 통해 knit를 이용한 직물 개발능력을 습득하도록 한다. 기초 편물의 제작법 및 응용법을 습득하도록 하여 니트 소재에 대한 이해를 높이도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. hand knitting의 기초와 knitting 기법에 대한 이론과 실기를 학습한다. 2. crochet의 기초와 knitting 기법에 대한 이론과 실기를 학습한다. 3. hand knitting 과 crochet를 활용하여 knit 제품 디자인을 실시하고 제작한다.

의복구성

3-2-2

Clothing Contruction

교육 목표	블라우스와 슬렉스를 제작하는 방법을 배우는 과목으로, 블라우스, 슬렉스의 다양한 디자인을 응용하여 제작할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 블라우스, 슬렉스 제작에 필요한 기초 바느질 방법과 부분별 구성방법을 터득한다. 2. 블라우스, 슬렉스 제작에 필요한 인체 치수의 측정방법과 패턴 및 구성방법을 터득한다. 3. 의복 아이템에 따른 부분별 부자재 활용 방법을 터득한다. 4. 블라우스, 슬렉스 디자인 제작 및 응용능력을 기른다.

패션일러스트레이션

3-2-2

Fashion Illustration

교육 목표	패션일러스트레이션은 패션디자인을 보여주기 위한 수단 중의 하나이다. 본 수업에서는 인체의 기본 구조와 형태를 파악하고, 이를 토대로 인체에 입혀진 복식의 표현을 배운다. 다양한 색채 도구를 활용하여, 인체와 복식을 표현한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 의복 소재에 따른 의복 외곽선 표현을 연습한다. 2. 인체의 자세, 움직임에 따라 다르게 보이는 의복의 형태에 대해 이해한다. 3. 직물의 질감, 직물의 문양, 의복의 명암을 패션 일러스트레이션으로 표현하는 방법을 연습한다. 4. 패션 도식화를 그리는 방법을 터득한다. 5. 다양한 색채 도구를 활용하여 패션일러스트레이션의 완성도를 높일 수 있다.

의류학의이해

3-3-0

Understanding Clothing & Textiles

교육 목표	의류학 전 분야에 걸친 기본지식과 연구영역들을 검토하고 학습하여 의류학 전반에 대한 개괄적인 이해를 도모하며, 각 분야들 간의 연계성과 특수성을 고찰하여 앞으로 의류학 분야를 공부하는데 있어서 필수적인 기본지식을 습득한다. 즉 의류학 제분야인 의복재료학, 의복환경학, 의복구성학, 복식사, 복식디자인 및 패션마케팅 분야 등의 내용을 분석 종합하고 최근의 의류학 분야 연구동향을 파악하여 의류학을 개괄적으로 이해하는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 의복과학 분야(의복재료, 의복환경, 의복관리)의 기본지식을 이해하고 활용할 수 있다. 2. 복식디자인 분야(디자인 목표, 요소, 원리)의 기본지식을 이해하고 활용할 수 있다. 3. 의복구성학 분야(인체계측, 서양복구성, 한복구성)의 기본지식을 설명하고 활용할 수 있다. 4. 복식사회학 분야(서양복식사, 한국복식사, 패션마케팅)의 기본지식을 이해하고 활용할 수 있다.

의복재료학

3-3-0

Textile Science

교육 목표	의복재료로 사용되는 섬유와 섬유제품에 관한 올바른 지식을 갖고 이러한 의복재료들이 어떻게 만들어지고, 어떠한 특성을 가졌으며 어떤 곳에 사용되는지 학습한다. 즉 섬유의 성질과 이들 섬유로 만들어지는 실, 직물, 편물 및 기타 섬유제품의 특성을 학습하여 의복에서 필요로 하는 성능들이 재료의 어떠한 요소에 의하여 나타나는가를 알아서 적절히 선택, 사용할 수 있는 능력을 기른다. 다양한 종류의 섬유제품에 대한 이해를 높인다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 섬유의 형태, 구조, 성질, 용도, 관리 등을 이해하고 활용할 수 있다. 2. 실과 방적에 대해 설명할 수 있다. 3. 피륙의 종류, 구성원리, 특성을 비교, 설명할 수 있다. 4. 의류소재를 종합적으로 분석하고 활용할 수 있다.

의류상품학

3-3-0

Fashion Marketing & Merchandising

교육 목표	패션산업의 전반적인 현황과 세부적인 구조를 이해하고 패션기업의 스페셜리스트로서 기능과 역할을 파악, 경쟁력 있는 인재양성에 기초를 다진다. 패션상품의 개념과 소비자에 이르기까지의 기획, 생산, 유통의 일련의 과정을 학습, 실제적인 패션산업의 경쟁우위전략 세분화 요소를 파악하고 신규브랜드 런칭 프로세스의 학습과 사례 연구를 통하여 구체적이고 실질적인 업무능력을 키운다. 패션이 산업과 연결되어 무한한 가치창출의 에너지를 갖게 되는 업 스트림에서 다운 스트림까지의 상호 관련성을 파악한다. 마케팅 이론과 패러다임의 따른 최근 현황 분석을 통하여 국, 내외 패션 환경의 추세와 변화를 통하여 패션 비즈니스의 생산에서 소비자까지의 개념적 프로세스를 이해하고 가치창출의 마케팅 지식을 습득한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패션마케팅과 머천다이징에 대한 전반적인 Process를 이해한다. 2. 마켓 리서치를 통해 산업의 현재를 이해한다. 3. 산업의 이해도를 높임으로 경쟁력 있는 능력을 배가시킨다.

패션디자인발상

3-2-2

Fashion Design theory and idea

교육 목표	복식디자인을 시각디자인의 한 분야로 접근하며 복식의 기능적, 구조적, 장식적 측면을 학습한다. 또 복식디자인의 요소와 원리에 관한 개념 정의 및 제측면, 다각적 효과 등을 이해한 후 복식디자인에 적용시켜 응용할 수 있는 능력을 갖도록 함을 그 목적으로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패션 디자인요소와 원리를 이해하고 응용능력을 기른다. 2. 의복 디테일과 트리밍명칭과 활용방법을 터득한다. 3. 의복아이템의 명칭을 이해하고 패션 디자인 응용능력을 기른다.

	4. 다양한 디자인 아이디어 발상방법을 이해하고 응용능력을 기른다. 5. 다양한 디자인 발상원을 이용한 디자인 전개 방법을 터득한다.
--	---

한국복식사 3-3-0

History Of Traditional Costume

교육 목표	우리 민족은 오랜 역사 속에서 기후와 지형 조건에 맞는 의복을 발전시켜왔다. 동아시아라는 지역적 특징과 인접한 다른 나라들과의 관계 속에서 우리 고유 복식이 형성되어 가는 과정을 학습하며, 시대의 흐름에 따른 복식의 변천과정을 알아본다. 이를 통해 우리나라 전통 복식을 이해하고 세계 속의 한국패션을 이끌 창의적 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 기준)	1. 우리나라의 중요한 역사적인 사건의 흐름을 파악한다. 2. 한국 복식문화의 변천과정과 시대별복식에 대해 배운다. 3. 한국 전통복식의 특징을 이해하고, 전통복식을 연구할 수 있는 기초적 능력을 익힌다. 4. 한국 전통복식의 구성적인 특징과 미적인 아름다움을 이해한다.

드레이핑 3-2-2
Draping

교육 목표	입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 이 과정에서 Dart Variations, Flared Skirt, Princess Waist 등 다양한 디자인의 드레이핑을 배우고, 자유롭고 독창적인 design idea를 정확하게 패턴화할 수 있는 능력을 키운다.
교육 성과 (수행 기준)	1. Dart Variations, Flared Skirt, Princess Waist 등 패턴 제작 방법을 터득한다. 2. draping에서 직물의 grain의 중요성을 이해하도록 한다. 3. 평면적인 옷감 소재의 입체화 과정을 통해 조형적인 디자인구성 및 패턴 제작능력을

	갖게 된다. 4. 의복이 인체에 입혀졌을 때의 proportion, balance, fit을 평가할 수 있는 감각을 키운다.
--	--

염색 3-2-2

Dyeing

교육 목표	다양한 염색기법을 통해 창의적인 소재를 개발함으로써 염색을 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하도록 한다. 다양한 염색기법과 공정을 터득함으로써 염색을 이용한 직물을 제작할 수 있도록 하며 이를 다양한 텍스타일 소재로 사용할 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 기준)	1. 염료를 사용하는 다양한 염색기법에 대한 이론과 실기를 학습한다. 2. 안료를 사용하는 다양한 염색기법에 대한 이론과 실기를 학습한다. 3. 염색기법에 따른 디자인을 fabric에 적용하여 텍스타일 소재를 제작한다.

기초한복구성 3-2-2

Design of Korean Traditional Costume

교육 목표	한복은 우리문화를 대표하는 것 중의 하나로 입체적인 서양의복과는 달리 평면적인 옷이며, 입고 난 후 의복의 선이나 주름의 아름다움이 살아나는 특징을 가진다. 한복을 직접 만드는 과정을 통해 한복의 구성 원리와 우리 전통문화를 이해하는 계기가 될 것이다. 기초한복구성에서는 남자어린이의 전통복식인 저고리, 바지, 조끼, 마고자, 오방장두루마기 등을 직접 만들어 완성한다.
교육 성과 (수행 기준)	1. 본 과정을 통하여 남자어린이 한복을 만들 수 있다. 2. 한국복식의 기본형과 바느질 방법을 익혀 한복의 미적인 아름다움을 이해한다. 3. 한국 전통복식의 특징을 이해하고, 전통복식을 연구할 수 있는 기초적 능력을 익힌다. 4. 한국 전통복식의 구성적인 특징과 미적인 아름다움을 이해한다.

패션디자인

3-2-2

Fashion Design

교육 목표	오늘날 패션디자인은 기능, 감성, 기술 등 다른 요소들이 복합적으로 상호작용하여 나타나는 새로운 감성적 독창성이 요구된다. 따라서 새롭고 독창적인 아이디어를 구체화하는 창조적인 디자인 개발 능력 함양을 목표로 한다. 패션디자인발상의 개념과 과정을 이해하고, 다양한 발상원을 이용한 구체적인 이미지 창출 과정과 패션이미지에 따른 디자인 전개 방법에 대해 학습한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 디자인 발상원과 발상 방법을 토대로 패션 디자인전개 방법을 터득한다. 2. 다양한 재료에 의한 조형연습을 통해 조형적인 패션 디자인 개발 능력을 기른다. 3. 다양한 장식 기법을 활용한 디자인 개발 능력을 기른다. 4. 패션이미지에 따른 맵 구성 능력을 기른다. 5. 글로벌한 여러 상황과 이슈 들을 주제로 한 패션 디자인 창출 능력을 기른다.

서양복식사

3-3-0

History of the Western Clothing

교육 목표	고대이후 서양복식의 흐름을 각 시대의 정치, 경제, 사회, 종교와 연관시켜 이해하여 복식문화에 대한 총체적 시각을 갖도록 한다. 이집트, 그리스, 로마, 비잔틴, 고딕을 거쳐, 르네상스, 바로크, 로코코, 신고전주의 시대, 19세기의 서양복식의 변천을 다룬다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 서양 복식의 역사를 서양 문화사의 흐름과 관련시켜 파악한다. 2. 서양의 각 시대의 복식 형태와 색채, 재료의 변화에 대해 통시적으로 이해한다. 3. 서양 복식의 변화를 이끌었던 각 시대의 인물에 대해 연구한다. 4. 서양의 각 시대 복식미를 분석함으로써 패션디자인의 기초를 익힌다.

의류소재의이해와평가

3-2-2

Textile Testing

교육 목표	의류소재를 올바르게 선택하고 용도에 맞게 활용하며 나아가 제품의 성능을 확인하고 올바르게 사후 관리하기 위해 각 소재에 대한 성능을 이해하고 평가하는데 필요한 지식과 기술을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 즉 섬유, 실, 직물의 성능을 평가 분석하여 제품에 따라 올바른 소재를 선택하고 제품의 품질을 적절히 관리하여 이를 의복제작에 적용하는 능력을 기른다. 또한 다양한 종류의 fabric swatch 를 분석하여 실제 섬유제품에 대한 이해를 높인다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 의류소재 실험의 기본조건 및 각 실험에 대한 이론을 설명할 수 있다. 2. 섬유를 분류하고 감별하며 그 특성을 이해하고 평가할 수 있다. 3. 실의 특성을 이해하고 평가할 수 있다. 4. 피륙의 성능(내구성, 외관특성, 쾌적성, 관리성)을 평가하고 분석할 수 있다. 5. Textile Swatch Book을 사용하여 의류소재를 종합적으로 분석하고 활용할 수 있다.

컴퓨터그래픽

2-1-2

Computer Graphic

교육 목표	의류학 분야에서 필요로 하는 컴퓨터 활용능력을 키우기 위한 기초 과목으로, 대표적으로 포토샵, 일러스트레이터 프로그램에 대해 배운다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 포토샵의 다양한 도구를 사용하는 방법을 익힌다. 2. 일러스트레이터의 다양한 도구를 배우고, 이를 사용하는 방법을 연습한다. 3. 포토샵과 일러스트레이터의 각 특징을 알고, 기능을 활용할 수 있도록 한다.

소재기획

2-1-2

Textile Product Planning

교육 목표	전반적인 소재기획 과정과 소재감성, 소재 trend 감성에 대해 학습하며, 이를 활용하여
----------	---

	trend에 맞는 소재기획을 실시한다. 시즌별 color와 소재 trend를 바탕으로 하여 concept별로 소재를 기획한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 소재기획과정에 대해 학습한다. 2. 소재감성과 소재 trend 감성에 대해 학습한다. 3. 시즌에 맞춰 소재 기획을 실시한다.

테크니컬디자인생산실무 3-2-2
Technical Design in Apparel Production and Practical Field

교육 목표	의류산업에서 테크니컬 디자이너의 역할과 의류 핏, 테크니컬 패키지에 대해 소개한다. 학생들은 의류제품의 치수 측정 방법, 사이즈 스펙(size specs) 작성 방법에 대해 배우고 의류 핏을 분석하는 방법을 학습한다. 또한 테크니컬 디자이너로서 바이어와 커뮤니케이션하는 방법을 배우고 이해한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 어패럴 산업에서 테크니컬 디자이너의 업무에 대해서 이해한다.. 2. 테크니컬 패키지(technical package)을 작성하는 방법을 학습하고 실습한다.. 3. 의류제품의 치수 측정 방법, 사이즈 스펙(size specs) 작성 방법 학습하고 의류 핏을 분석한다. 4. 테크니컬 디자이너로서 바이어와 커뮤니케이션하는 방법을 배우고 이해한다. 5. 칼라, 소매 등 디테일 패턴 제작 능력을 터득한다.

한복구성 3-2-2
Design of Korean Traditional Costume

교육 목표	한복은 우리문화를 대표하는 것 중의 하나로 입체적인 서양의복과는 달리 평면적인 옷이며, 입고 난 후 의복의 선이나 주름의 아름다움이 살아나는 특징을 가진다. 한복을 직접 만드는
-------	--

	과정을 통해 한복의 구성 원리와 우리 전통문화를 이해하는 계기가 될 것이다. 한복구성에서는 성인여자의 전통복식인 저고리, 치마, 당의, 속옷 등을 직접 만들어 완성한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 본 과정을 통하여 성인여자의 한복을 만들 수 있다. 2. 한국복식의 기본형과 바느질 방법을 익혀 한복의 미적인 아름다움을 이해한다. 3. 한국 전통복식의 특징을 이해하고, 전통복식을 연구할 수 있는 기초적 능력을 익힌다. 4. 한국 전통복식의 구성적인 특징과 미적인 아름다움을 이해한다.

패션디자인워크샵 3-2-2
Fashion Design Workshop

교육 목표	패션 디자인에 영향을 주는 정치, 경제, 사회문화, 예술적 요인과 패션트렌드와 브랜드를 조사하고 분석하는 방법을 학습한다. 이를 토대로 패션브랜드와 패션컬렉션 기획능력을 갖도록 한다. 패션디자인에 있어서 중요한 요소인 선, 형태뿐만 아니라, 색채, 소재, 패턴 등에도 집중하여, 보다 완성된 패션 디자인을 개발할 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 디자인 아이디어 발상 및 이미지 맵핑 방법을 터득한다. 2. 디자인 주제에 따른 디자인의 전개를 학습한다. 3. 패션 디자인에 있어서 색채, 소재를 사용하는 방법을 연습한다. 4. 패션 브랜드 조사를 통하여 패션 시장과 상품에 대한 이해를 높인다.

테일러링 3-2-2
Tailoring

교육 목표	테일러링은 복식의 미적 표현성, 기능성, 적합성을 충족시키기 위한 고급과정의 의복제작을 학습하는 과목이다. 겉옷이자, 겹옷인 재킷과 드레스를 다루며, 패턴과, 의복 제작, 그리고 착장 평가의 전 과정을 이론과 실습 교육을 통해 체험한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 다양한 부자재를 활용한 구성방법을 터득하고 이에 따른 디자인의 변화에 대해 체험한다. 2. 여성복 재킷의 패턴 제작 및 의복구성능력을 기른다. 3. 인체의 형태나 움직임에 따른 의복의 부분별 부자재 활용능력을 기른다. 4. 소재에 따른 부자재 활용능력과 봉제 방을 터득한다.

고감성텍스타일가공

3-2-2

Textile Finishing for Aesthetic Expression

교육 목표	섬유제품의 외관, 성능 및 촉감 등을 변화시키는 가공의 원리와 가공된 직물에 대하여 학습하여 의복의 부가가치를 높일 수 있는 새로운 의복소재에 대한 정보와 지식을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 특히 소재의 외관을 여러 가지 다양한 물리 화학적 가공 방법에 의하여 변화시켜서 새로운 의복소재를 개발하고 이를 의복제작에 적용시키는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 다양한 혼방소재를 사용하여 burn-out 가공에 의한 소재를 제작할 수 있다. 2. 양모의 축융/방축 가공에 의한 소재를 개발할 수 있다. 3. 직물에 양모 펠트를 적용한 소재를 개발할 수 있다. 4. 주름효과, Angelina fiber, DTP, 열전사염, stitchbond, fabric 수축기법을 이용한 소재를 개발할 수 있다.

패션창업캡스톤디자인

3-2-2

Company Design for Fashion Business Start-Up

교육 목표	패션전문인으로 패션머천다이징과 패션마케팅에 대한 기본개념과 이론을 이해하고 패러다임에 따른 최근 마케팅 현황분석을 통해 국.내외 패션 환경의 추세와 변화를 인지한다, 패션산업의 생산에서 소비에 이르는 개념적 프로세스를 이해하고 가치창출의 마케팅 지식의 습득을 통해 전문가 집단으로의 유입에서의 성공요인을 찾아본다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 소비자 및 패션시장을 이해하고 분석할 수 있다. 2. 마케팅 전략 및 마케팅 전략의 극대화를 위한 디지털 마케팅 전략을 수립할 수 있다. 3. 상품 기획 및 제작, 디스플레이, 물류 관리 과정을 설명하고 활용할 수 있다. 4. 패션 브랜드 런칭 및 On/Off-line 쇼핑몰을 창업할 수 있다. 5. 창업의 성공과 실패에 대한 결과를 분석할 수 있다.

디자인CAD

2-1-2

Computer Aided Design for Clothing & Textiles

교육 목표	디자인CAD는 패션 디자인 작업에서 컴퓨터를 활용하여 다양한 결과물을 쉽고 빠르게 구현하는 능력을 갖도록 하는데 목적이 있다. CAD 프로그램을 이용한 도식화 그리기, 텍스타일 디자인 및 창의적인 이미지 작업 능력을 길러 컴퓨터를 이용한 패션디자인에 자신감을 가지도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. Photoshop 프로그램을 통해 창의적인 이미지 작업을 수행할 수 있는 능력을 기른다. 2. Illustrator 프로그램을 이용하여 다양한 도식화를 그릴 수 있는 능력을 기른다. 3. Illustrator 프로그램과 Photoshop 프로그램을 함께 이용하여 독창적이며 경쟁력 있는 포트폴리오를 만드는 능력을 기른다. 4. 다양한 프로그램을 호환하여 사용할 수 있는 능력을 기른다.

패션디자인종합설계 3-2-2
Capstone Design for Fashion Design I

교육 목표	패션 컬렉션을 위하여 패션디자인기획 및 무대연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패션 컬렉션 구성능력을 기른다. 2. 정치, 경제, 문화 예술, 환경 등에 대한 트렌드를 바탕으로 한 창의적인 주제 설정 능력을 터득한다. 3. 디자인에 따른 패턴 제작과 모델 가봉 과정을 통하여 착장 평가 능력을 기른다. 4. 무대별 주제에 따른 의복아이템 구성능력과 디자인에 따른 소재 및 트리밍 활용능력을 기른다. 5. 기업체와의 연계를 통하여 실무적 감각을 익힌다.

한복디자인종합설계 2-1-2
Capstone Design for Korean traditional Costume I

교육 목표	학과 졸업 작품 발표회에 발표할 한복 의상 제작을 위하여 디자인 발상에서 작품제작 완성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위하여 시대별 전통복식을 연구하고 이를 바탕으로 고증한복과 전통한복을 응용한 디자인 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행과 협업의 과정을 학습한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 졸업작품발표회를 위한 전통복식 무대의 주제를 정하고, 이에 따라 무대를 구성할 수 있다. 2. 시대별 전통복식의 종류와 특징을 이해할 수 있다. 3. 전통한복을 응용하여 새로운 디자인의 한복을 만들 수 있다. 4. 전통복식 및 디자인 한복의 구조를 이해하고, 디자인에 따른 설계를 할 수 있다.

	5. 무대 구성을 위한 그룹 활동을 통하여 그룹 내 개인의 역할수행과 협동의 과정을 이해할 수 있다.
--	--

어패럴CAD 2-1-2
Computer Aided Design for Apparel

교육 목표	패턴 CAD 프로그램 및 3D 가상착의 프로그램(3D virtual try-on system)을 사용하는 방법을 배운다. 이 수업을 통해 학생들은 의류 CAD 시스템들이 패션산업에서 어떻게 활용되는지에 대해 익힌다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패턴CAD 및 3D CAD 시스템의 활용능력을 터득한다. 2. 패턴CAD 프로그램을 이용하여 의복 패턴 제작 및 응용능력을 기른다. 3. 다양한 의복패턴의 설계 및 제작능력을 기른다. 4. 의복패턴을 입력하고 출력하는 방법을 터득한다. 5. 3D 가상착의 프로그램을 이용하여 시물레이션하는 방법을 배운다.

패션트렌드와문화 3-3-0
Fashion Trend and Culture

교육 목표	패션에 대한 분석과 이해를 위하여 복식 전반, 또는 20세기 이후 최근까지의 패션을 주제별로, 시기별로 학습한다. 패션 트렌드, 문화와 관련한 주요 키워드를 주제로 한국과 서양의 패션 현상에 대해 분석하고, 20세기 이후 시기별 패션에 대해 사회, 문화, 정치, 경제 등의 요인과 관련하여 고찰한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패션이 지닌 미학적, 문화적인 측면을 살펴봄으로써 현대 패션 현상 및 현대 패션 디자인에 대한 분석 능력을 키운다. 2. 20세기 이후 패션의 흐름을 다양한 시대 배경과 연관시켜 고찰함으로써 패션과 시대 배경과의 상호작용을 이해한다. 3. 현대 패션 시장을 분석하는 연습을 통하여 현대 패션 분석 및 예측의 시각을 가질 수 있도록 한다. 4. 현대 패션 저널리즘에 대한 비평적 시각을

	갖는다.
--	------

기능성의복과환경 3-3-0
Functional Clothing & Environment

교육 목표	인간의 생리와 인체의 형태 및 운동 등 의복 위생과 인간공학적 지식을 바탕으로 쾌적하고 안전한 의복설계에 필수적인 과학적 지식을 학습하며, 특히 기능성 신소재와 이를 이용한 특수복에서 필요로 하는 기능성과 쾌적성을 다룬다. 즉 의복이라는 특수한 환경을 대상으로 하여 의복 재료의 여러 가지 성질을 학습함과 동시에 환경조건과 그 환경조건에서의 인체의 생리적인 변화를 학습하여 쾌적하고 기능적인 의복을 디자인하기 위한 과학적 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인체생리 및 환경을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 의복의 기능: 의복의 기후조절, 의복의 피부청결유지 개념을 설명하고 활용할 수 있다. 3. 의복의 기능: 의복의 동작 적응성 개념을 설명하고 활용할 수 있다. 4. 의복의 기능: 의복의 신체보호, 의복의 유행성 개념을 설명하고 활용할 수 있다. 5. 스포츠웨어를 이해하고 아이템별 생산 과정을 설명할 수 있다.

패션액세서리캡스톤디자인 3-2-2
Capstone Design for Fashion Accessory

교육 목표	패션 액세서리는 패션 스타일& 룩 등의 복장미를 완성시키는 중요한 요소이다. 따라서 패션스타일에 따른 패션 액세서리 디자인기획 (모자, 브로치, 목걸이 등)과 제작 능력 개발을 목표로 한다. 패션 트렌드와 소비자의 요구조사에 따른 패션악세서리 상품개발 과정을 통하여 패션 산업현장에서의 실무적응 및 문제 해결 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 캡스톤 디자인 과목의 취지를 이해한다. 2. 팀별 악세서리 시장조사 및 분석을 토대로 패션 악세서리 상품기획 방법을 학습한다.

준거)	<ol style="list-style-type: none"> 3. 패션산업 전문가와 연계한 실습과정을 통하여 패션 산업현장에 대해 이해한다. 4. 디자인 아이디어 발상원에 따른 디자인전개방법과 디자인에 따른 소재개발 방법에 대해 학습한다. 5. 팀별 패션 악세서리 아이템을 선정하고 차별화된 패션악세서리 상품을 개발한다.
-----	---

패션디자인종합설계II 3-2-2
Capstone Design for Fashion Design II

교육 목표	패션 컬렉션을 위하여 패션디자인기획 및 무대연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패션디자인에 따른 소재의 선택과 구성방법, 트리밍 선택과 부자재의 활용방법을 터득한다. 2. 모델 착장과정을 통해 체형에 따른 패턴 보정 및 수정 능력을 기른다. 3. 조별 무대의 이미지에 따른 패션악세서리 제작 및 토탈 코디네이션 감각을 기른다. 4. 무대별 주제에 따른 이미지의 음악, 조명, 영상 등의 선별 과정을 통해 무대 연출 능력을 기른다. 5. 기업체와의 연계를 통하여 실무적 감각을 익힌다.

한복디자인종합설계II 2-1-2
Capstone Design for Korean traditional dress II

교육 목표	학과 졸업 작품 발표회에 발표할 한복 의상 제작을 위하여 디자인 발상에서 작품제작 완성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위하여 시대별 전통복식을 연구하고 이를 바탕으로 고증한복과 전통한복을 응용한 디자인 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행
----------	--

	과 협업의 과정을 학습한다
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 졸업작품발표회를 위한 전통복식 무대의 주제를 정하고, 이에 따라 무대를 구성할 수 있다. 2. 시대별 전통복식의 종류와 특징을 이해할 수 있다. 3. 전통한복을 응용하여 새로운 디자인의 한복을 만들 수 있다. 4. 전통복식 및 디자인 한복의 구조를 이해하고, 디자인에 따른 설계를 할 수 있다. 5. 무대 구성을 위한 그룹 활동을 통하여 그룹 내 개인의 역할수행과 협동의 과정을 이해할 수 있다.

패션스타일링 3-2-2
Fashion Styling

교육 목표	패션스타일링은 사람의 감성과 라이프스타일에 따라 토탈 스타일을 완성하고 새로운 스타일을 기획할 수 있는 능력을 갖도록 하는 과목이다. 소비자의 라이프스타일 및 트렌드 분석, 모델요인 분석, 패션 코디네이션 방법에 관하여 학습한다. 이를 토대로 다양한 요소를 통합하고 조화시킬 수 있는 능력을 함양하고, 새롭고 독창적인 감성을 가진 창의적인 패션 스타일리스트로서의 자질을 갖도록 함을 목적으로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 체형과 피부색에 따른 의복소재 및 색상선택 능력을 터득한다. 2. 체형의 장점을 부각시키고 단점을 보완하기 위한 패션 악세서리 활용능력을 기른다. 3. 다양한 직업과 라이프 스타일에 따른 새로운 패션 스타일 기획 및 연출 능력을 기른다. 4. 다양한 지역과 상황에서의 패션 스타일을 조사 분석하고 제안 한다.

비주얼머천다이징 2-1-2
Visual Merchandising

교육 목표	현대 패션산업계의 경쟁이 날로 치열해짐에 따라 참신한 마케팅 전략이 요구되고 있으며,
----------	---

	비주얼머천다이징은 소비자에게 보다 쉽게 브랜드 이미지를 전달하고 홍보할 수 있는 방법이라 할 수 있다. 즉 비주얼머천다이징은 매장에 진열된 상품을 효과적으로 보여주어 판매촉진효과를 목적으로 하는 전략계획이라 할 수 있으며, 이에 대한 이론적 접근과 함께 다양한 실례를 보고 실습함으로써 패션전문인으로서의 자질을 개발한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 패션기업 및 리테일 비즈니스 비주얼머천다이징 전략을 수행할 수 있다. 2. 의류 매장에 관한 이해와 비주얼머천다이징 방법론을 통해 상품제안 방법과 매장구성을 계획할 수 있다. 3. 비주얼머천다이징 직종의 실무에서 요구하는 소프트웨어를 활용한 기획안 제작할 수 있다. 4. 비주얼머천다이징 산업체에서 요구하는 능력을 배양할 수 있다.

패션포트폴리오 2-1-2
Fashion Portfolio

교육 목표	4년 동안 패션에 대하여 배우고 익힌 다양한 지식과 경험을 바탕으로 졸업 후 자신의 적성에 맞는 전문 분야의 취업 또는 진학 준비를 위해 필요한 포트폴리오를 제작한다. 패션업계에서 성공적으로 진출하기 위하여 패션 트렌드와 업체의 성향을 연구하고 자신의 개성과 창의적인 디자인 감각을 포트폴리오를 통하여 표현할 수 있는 방법을 배운다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털 프로그램과 다양한 도구를 활용하여 자신의 디자인 아이디어를 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다. 2. 작업을 정리하여 디자인 정보를 전달하는 방법을 터득한다. 3. 졸업작품발표회의 작품을 포트폴리오를 통해서 효과적으로 발전시키는 방법을 결정한다.

4. 창의적이고 향상된 프리젠테이션의 방법을 연구한다.

지역사회패션캡스톤디자인 3-2-2
Capstone Design for Local Communities

교육 목표	패션관련 산업은 디자인 뿐 아니라 소재, 기획, 제작, 판매에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 있고, 특히, 우리나라는 산업 구조상 패션 산업의 비중이 크다. 대전은 교통의 중심지로서의 장점을 가지면서, 지역 중심의 패션산업 또한 발달해 있다. 본 교과목을 통해 대전 · 충청 지역 패션에 대한 연구와 발전 방향 모색, 지역 패션산업체, 단체들과의 긴밀한 네트워크 형성, 그리고 일자리 창출을 목표로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 지역사회의 시장조사를 통해서 패션산업환경을 이해할 수 있다. 2. 패션분야에서 필요로 하는 전문 지식을 경험하면서 실무에서의 문제해결능력을 배양한다. 3. 제조업, 유통업, 정보산업 등 다양한 의류 산업의 현장에서 경험을 지닌 전문가들과 네트워크를 형성하고, 관련업체를 견학하는 등 다각적인 방법으로 산업현장에 대한 이해를 도모한다. 4. 다양한 패션 채널을 활용하여 지역 패션산업을 둘러싼 (대내외적) 상황과 환경을 인지하고, 필요한 정보를 학습함으로써 취창업의 경쟁력을 강화한다

글로벌패션산업과유통 3-3-0
Global Fashion Industry and Distribution

교육 목표	패션유통은 패션제품의 생산과 소비를 연결하여 부가가치를 창출하고 상품의 원활한 흐름을 유도하는 기능을 수행하는 것으로, 글로벌 유통경로의 유형과 특징, 설계과정, 물적 유통 및 물류시스템 등에 대해 학습하며, 도·소매상의 패션유통관리에 대해 학습한다.
교육 성과	1. 패션산업의 유통구조를 이해하고 설명할 수 있다.

(수행 준거)	2. 패션산업에서 유통의 중요성을 이해하고 활용할 수 있다. 3. 다양한 형태의 패션유통 구조를 확인하고 각각의 특성을 비교, 분석할 수 있다. 4. 사례분석을 통해 실제 패션유통 회사들의 성공과 실패의 이유를 분석할 수 있다.
------------	---

패션무역영어 2-2-0
Technical Fashion English

교육 목표	패션을 공부하고 패션업계에서 일을 하기 위해 필요한 영어를 학습한다. 패션 전문분야의 용어 이해와 실용적인 영어 회화능력을 함양함으로써 영어 구사능력을 갖게 하는 과목이다. 패션 디자이너뿐만 아니라 테크니컬 디자이너, 패션 머천다이지 등 패션에 관련된 다양한 분야에서 활동하는 패션 전문인이 되려는 학생들에게 도움을 주어 패션분야에서 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 섬유 패션산업에서 국제화에 대해 설명할 수 있다. 2. 영어 회화능력을 향상할 수 있다. 3. 신용장, 사양서, 인코텀즈, 무역 정책 및 무역 협정에 대해 이해하고 활용할 수 있다. 4. 의류 착취 공장의 근절과 공정 거래를 포함한 지속 가능한 공급망에 대해 이해하고 설명할 수 있다.