

2026학년도 섬유패션디자인전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

디자인학부 공통 전공능력	
전공능력명	정의
기초디자인 이해와 수행 능력	- 디자인학부의 학부 공통기초과목은 다양한 디자인 분야에서 필수적인 기초 지식과 기술을 습득하는 과정이다. 이 과목들은 모든 디자인 전공 학생들이 기본적으로 알아야 할 디자인 원리, 표현 방법, 문제 해결 능력 등을 다루며, 전공 심화 과정에 앞서 세부전공탐색, 이에 따른 디자인 영역 학문적 기초를 다지는 역할을 한다.

섬유패션디자인전공 인재상

창의력과 독창력으로 변화를 주도하고 글로벌 패션산업과 소통하는 섬김의 섬유패션디자인 전문 인재

섬유패션디자인전공 교육목표

- 폭넓고 다양한 섬유패션디자인 학문적 이론을 총체적으로 이해할 수 있다.
- 패션산업을 리드하는 첨단 스킬과 테크놀로지를 습득할 수 있다.
- Creative, Unique, Wearable, Salable Fashion Design 개발 능력을 갖춰 패션산업의 다양한 마켓에 부응할 수 있다.
- 나눔, 배려, 공존을 추구하며, 글로벌 시민으로서 윤리적 패션디자인을 실천할 수 있다.
- 학생-교수-산업체 전문가 네트워크를 통해 맞춤형 미래를 설계할 수 있다.

섬유패션디자인전공 전공능력	
전공능력명	정의
소재기획 및 개발	- 다양한 패션소재에 대한 이해를 바탕으로 디자인과 브랜드에 최적화된 소재 전략을 기획하고, 개발할 수 있는 능력
리서치 및 디자인	- 전통, 역사, 문화, 예술, 사회 등 다양한 영감의 원천을 탐구, 정보를 수집/분석하여, 새로운 아이디어를 발굴, 융합적 사고를 통하여 창의적인 섬유패션 디자인을 구현할 수 있는 능력
의류 제작 이해 및 활용	- 디자인에 따른 제작 기법(봉제, 드레이핑, 패턴 드레프팅 등)을 활용하고 전개할 수 있는 능력
마케팅 및 브랜딩	- 섬유패션산업의 트렌드, 마켓/소비자 분석을 바탕으로 마켓세분화, 마케팅, 포지셔닝 등 마케팅 전략을 수립하고, 성공적으로 브랜드를 창출하고 관리하는 능력
디지털 패션 테크 이해 및 활용	- 디지털 패션에 필수적인 소프트웨어(그래픽, 영상, CAD)와 섬유패션과 관련 4차산업 핵심기술(레이저커팅, 3D프린터, 디지털 프린팅 기술 등)을 이해하고, 디자인 실무에 적용하는 능력
지속가능 윤리적 패션 사고	- (친환경/윤리적)지속가능한 디자인의 배경과 필요성, 이를 위한 다양한 방법론을 이해함으로써 디자인의 모든 전개 과정에 적용할 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 미술학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 섬유패션디자인전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		전공기초	전공필수	전공선택		
130	16	10	8	34	6	17	22	45	30

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
0	9	33	42	0	6	18	24

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 섬유패션디자인전공의 복수·부전공 이수시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 심화전공, 복수전공 이수자는 졸업패션쇼 또는 전시 참여, 패션컬렉션, 졸업작품심사 및 커리어개발 I, II Pass

※ 타학과에서 섬유패션디자인전공로 다전공 이수를 위해서는 소정의 심사 통과 필수

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
(학부공통) 기초디자인 이해와 수행능력	컴퓨터그래픽	디자인모티브	포토스튜디오		색채디자인				의상디자이너, 가상 패션디자이너, 텍스타일 디자이너, 엑세서리 디자이너, 테크니컬 디자이너, 패턴메이커, 머천다이저, 비주얼 머천다이저, 패션마케터, 컬러리스트, 스타일리스트	컴퓨터 패션디자인 운용마스터, 스타일리스트, 컬러리스트, 패션캐드
	AI와디자인	디자인이야기								
	전공탐색세미나									
소재기획 및 개발	아트패브릭메이킹		Low-Tech메이커 섬유패션디자인		니트&서피스디자인	소재기획및소싱실무				
리서치 및 디자인		영화영상으로읽는 패션	복식문화사		패션디자인 스튜디오 I	캡스톤디자인: 패션디자인 스튜디오 II	패션컬렉션	독립연구		
					캡스톤디자인: 슈즈&핸드백디자인	남성복컬렉션				
의류 제작 이해 및 활용			크리에티브테크니컬 스튜디오 I	드레이핑 크리에티브테크니컬 스튜디오 II			패션3D모델링	졸업전시		
마케팅 및 브랜딩			섬유패션 직무와커리어	패션마케팅	취창업특강및 현장학습	캡스톤디자인: 머천다이징	졸업작품심사및 커리어개발 I	졸업작품심사및 커리어개발 II		
디지털 패션 테크 이해 및 활용			패션디지털 스튜디오	패션디지털 스튜디오	패턴CAD	Virtual패션 II				
				High-Tech메이커 섬유패션디자인	Virtua패션 I					
					어드밴스디지털 디자인스튜디오					
지속가능 윤리적 패션 사고						캡스톤디자인: 서스테이너블패션				
연계 비교과			Low-Tech메이커섬유패션디자인 공모전 High-Tech메이커섬유패션디자인 공모전 전문가세미나/워크숍		학생주도 비교과 3D 디지털패션디자인		디자인현장실습 3D 가상패션디자인			

전공기초(18)

전공필수(20)

전공선택(78)

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	전공탐색세미나	3	이론실기	2	1	P/N				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전선	아트패브릭메이킹	3	실기	0	3	절대				소재기획 및 개발	리서치 및 디자인	
	전기	컴퓨터그래픽*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전기	SI와디자인*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
2	전선	Low-Tech메이커섬유패션디자인	3	실기	0	3	상대				소재기획 및 개발	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	복식문화사	3	이론실기	2	1	상대				리서치 및 디자인	마케팅 및 브랜딩	
	전선	크리에이티브테크니컬스튜디오 I	3	이론실기	1	2	상대				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	
	전선	섬유패션직무와커리어	3	이론실기	2	1	상대				마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	패션디지털스튜디오	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전기	포토스튜디오*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
3	전필	패션디자인스튜디오 I	3	이론실기	1	2	절대				리서치 및 디자인	마케팅 및 브랜딩	
	전필	취창업특강및현장학습	3	이론실기	2	1	P/N				마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	니트&서피스디자인	3	이론실기	1	2	상대				소재기획 및 개발	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	캡스톤디자인:슈즈&핸드백디자인	3	실기	0	3	상대				리서치 및 디자인	디지털 패션 테크 이해 및 활용	
	전선	패턴CAD	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	Virtual패션 I	3	이론실기	1	2	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	어드벤스디지털디자인스튜디오	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전기	색채디자인*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
4	전필	졸업작품심사및커리어개발 I	2	이론	2	0	P/N	복수필수			마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전필	패션컬렉션	4	이론실기	1	3	절대	복수필수			리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	남성복컬렉션	4	이론실기	1	3	절대				리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	패션3D모델링	3	이론실기	1	2	상대				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	영화영상으로 읽는 패션	3	이론실기	2	1	절대				리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전기	디자인모티브*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전기	디자인이야기*	3	이론실기	2	1	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
2	전선	드레이핑	3	실기	0	3	상대				의류 제작 이해 및 활용	소재기획 및 개발	
	전선	크리에티브테크니컬스튜디오 II	3	이론실기	1	2	상대				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	
	전선	패션마케팅	3	이론	3	0	상대				마케팅 및 브랜딩	지속가능 윤리적 패션 사고	
	전선	패션디지털스튜디오	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	High-Tech메이커섬유패션디자인	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
3	전필	캡스톤디자인: 패션디자인스튜디오 II	3	이론실기	1	2	절대				리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	소재기획및소싱실무	3	이론실기	1	2	상대				소재기획 및 개발	리서치 및 디자인	
	전선	캡스톤디자인:머천다이징	3	이론실기	1	2	상대				마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	캡스톤디자인:서스테이너블패션	3	이론실기	1	2	상대				지속가능 윤리적 패션 사고	마케팅 및 브랜딩	
	전선	Virtual패션 II	3	이론실기	1	2	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
4	전필	졸업작품심사및커리어개발 II	2	이론	2	0	P/N	복수필수			마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	독립연구	4	이론실기	1	3	상대				리서치 및 디자인	마케팅 및 브랜딩	
	전선	졸업전시	4	이론실기	1	3	P/N				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	

◆ 섬유패션디자인전공 교과목 개요

<디자인학부 공통>

* 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics)

컴퓨터그래픽의 기초 이론 및 실기를 학습하는 과정으로서 포토샵 프로그램과 일러스트레이터 프로그램을 학습한다. 포토샵은 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행되며, 일러스트레이터는 캐릭터디자인, 로고/심볼디자인, 포토몽타주 등의 응용학습으로 진행된다.

* 전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 포토스튜디오 (Photo Studio)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 색채디자인 (Color&Design)

색채의 현상과 본질에 대한 이해를 위해 디자인 작업 활용에 있어서 중요한 원리로서 기초지식과 이론을 학습하고 간단한 실습을 통해 이론을 활용하는 능력을 키운다.

* 디자인모티프 (Design Motif)

시각디자인의 조형원리를 이해하고 평면적 조형요소의 특성과 시각 언어적 지각기능을 실험하여 소정의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 조형감각의 기초과정을 훈련한다.

* 디자인이야기 (Design Stories)

디자인 전공의 분야별 제 요건을 이해하고 다양한 디자인의 기능과 과정을 익히며 전달매체의 이론적 연구와 기초를 훈련한다. 또한 사회 환경 및 시대의 흐름에 따른 디자인의 특성 및 변천과정을 이론적으로 고찰하고 그에 따른 디자인 방향을 모색할 수 있도록 분석, 연구한다.

* AI와디자인 (AI and Design)

AI 활용에 따른 저작권, 데이터 편향, 창작의 책임 등 윤리적 쟁점을 함께 다루며, 기술을 비판적으로 인식하는 태도를 기른다. 이를 바탕으로 AI를 응용해 아이디어를 빠르게 시도·변형·비교하고, 결과보다 과정과 선택의 이유를 스스로 설명할 수 있는 디자인 사고를 훈련한다. 나아가 디지털 환경에서도 주체적인 판단과 비판적 시선을 유지하는 기초 디자인 역량을 형성한다.

<섬유패션디자인전공>

* 아트패브릭메이킹 (Art Fabric Making)

섬유재료와 기법을 응용하여 2차원적인 개념에서의 디자인 전개 방법과 다양한 기법에 따른 공정과정을 습득하고 이를 바탕으로 기초적인 섬유조형작품을 제작하는 능력을 키운다.

* 영화영상으로읽는패션 (Reading Fashion on Movie)

패션 이론, 역사, 글로벌 사회와 문화, 과학기술 등 패션과 관련된 다양한 시각을 습득한다. 세미나에서는 토론과 글쓰기, 시각화, 발표를 통해 학습내용을 소통하고 공유하며 실기실습을 진행한다.

* Low-Tech메이커섬유패션디자인 (Low-Tech Maker Textile & Fashion Design)

디자인적사고과정과 메이커디자인교육이 융합하여 설계된 교육과정이며 소재개발 공정의 기초가 되는 기초염색실습 및 소재의 이해랩, 실크스크린프린팅실습랩, 열전사프레스기응용실습랩의 메이커랩 활동으로 서로간의 협력과 소셜네트워크를 구축하고 공모전 참여 등으로 작업과정 및 방법, 결과물 발표 공유를 통해 메이커 정신 가치공유 및 자아성찰을 목적으로 한다.

* 복식문화사 (History of Costume Culture)

복식의 형성부터 현재에 이르기까지의 변천과정을 학습하여, 전통복식에 대한 이해와 보존 및 발전시킬 수 있는 기초를 다지며 전통복식요소를 현대복식디자인에 응용토록 한다.

* 크리에티브테크니컬스튜디오 I , II (Creative Technical Studio I , II)

평면패턴 제작 및 제도에 관한 이론적 개념을 강의하며 처음 시작하는 의복구성의 원리를 이해한다. 실제 구성작업에 필요한 sloper와 간단한 응용패턴제작을 통해 디자이너가 되기 위한 창의력과 더불어 의복 구성능력을 함양한다.

* 섬유패션직무와커리어 (Textile Fashion Task & Career)

섬유패션 관련 산업에 있는 다양한 직업과 직무에 대해 알아보고, 학업계획 및 진로설정에 도움을 줄 수 있도록 한다.

* 패션디지털스튜디오 (Fashion Digital Studio)

컴퓨터의 2D 프로그램(일러스트레이터, 포토샵) 습득 후 프로그램을 활용한 패션디자인(도식화) 표현, 소재표현, 그리고 일러스트 레이션 표현방법을 익히며 이미지 리터칭과 드로잉 등의 기능을 활용해 패션 디자인 맵을 구성하는 컴퓨터 패션디자인 활용 능력을 함양한다.

* 드레이핑 (Draping)

패턴 제작 방법 중 하나인 Draping의 기본 원리와 기능을 이해한다. Dress Form(body)을 사용하여 Muslin으로 직접 디자인을 개발하고 동시에 Pattern 제작과 Fitting의 기술을 습득한다. 이를 통해 3차원 인체적합성 능력, 창의적 디자인 개발 및 제작 능력을 기른다.

* 패션마케팅 (Fashion Marketing)

섬유, 직물, 의류, 유통, 소비자에 이르는 패션산업의 각 영역에 대해 공부하고, 21세기 고부가가치 산업인 패션 비즈니스의 생존과 성장 전략에 대해 학습한다.

* High-Tech메이커섬유패션디자인 (High-Tech Maker Textile & Fashion Design)

High-Tech 기술을 활용한 디지털텍스타일프린팅(DTP)랩, 레이저커팅&마킹랩, 3D프린팅 메이커랩 기반의 메이커활동을 통해 지속가능한 친환경 및 디니털 패션테크 공정 과정을 이해한다. 교과연계 비교과 공모전 프로그램 참여로 다양한 공모전 준비와 학생 간 상호 협력 작업과정을 통해 커뮤니케이션 역량 함양을 목적으로 한다.

* 니트&서피스디자인 (Knit & Surface Design)

우리나라 패션산업 중 미래가치가 충분한 니트 패션산업 분야의 고급 전문인력을 양성하고자 니트웨어에 대한 전문적인 이론과 실제적인 응용 방법을 습득하고 니트웨어 디자인 프로세스를 익힌다.

* 패션디자인스튜디오 I (Fashion Design Studio I)

창의적인 아이디어를 패션디자인으로 형상화하는 과정이다. 창의적 재능과 능력을 개발하여 다양한 마켓에 적합한 오리지널 패션을 디자인하다. 창의적인 조형능력과 함께 실제적인 디자인 환경, 즉 제작 및 생산방법, 경제적 이슈, 소비자 요구사항이 조화된 디자인 개발능력을 기른다. 디자인 영역은, 여성복, 남성복, 아동복, 캐주얼웨어, 스포츠웨어, 니트웨어, 란제리, 액세서리 등이 포함되며, 트렌드에 따라 새로운 디자인 영역이 추가된다.

* 캡스톤디자인:슈즈&핸드백 디자인 (Capstone Design : Shoes & Handbag design)

신발과 가방 등 패션잡화 카메이 성장함에 따라 이에 대응하는 교과목으로 리서치, 디자인, 작업지시서, 샘플제작 등 패션잡화 개발 프로세스를 익힌다.

* 취창업특강및현장학습 (Special Lecture of Job Requirement & Field trip)

인재개발원과 학과 공동으로 구성된 교과목으로 전문가 특강 및 멘토링을 통해 섬유패션 산업분야의 직무 분석 및 면접, 자기소개, 이력서, 프리젠테이션 등 창업/취업 전략 학습을 통해 진로를 설정하고 관리할 수 있는 능력을 함양한다.

* 패턴CAD (Pattern CAD)

uttu CAD 프로그램을 이용하여 디지털 방법으로 패턴을 개발한다. 또한 Digitizer와 Plotter를 활용하여 평면패턴 또는 드레이핑으로 제작한 패턴을 디지털로 변화하여 최적의 패턴을 구현한다.

* Virtual패션 I, II (Virtual Fashion I, II)

z-weave 프로그램을 학습하여 3D 가상의상 샘플을 제작하고 디자인을 변형하여 패션디자인에 활용한다. 나아가 가상공간에서 모델에게 착장하여 품평회 및 패션쇼 과정을 학습함으로써 패션산업에서 필요한 디지털 역량을 함양한다.

* 어드벤스디지털디자인스튜디오 (Advanced Digital Design Studio)

디지털 디자인 스튜디오 심화 과정으로 디지털 디자인 시각화에서 영상 디자인에 이르기까지 창의성과 심화된 디지털 기술역량 함양을 목적으로 한다.

* 소재기획및소싱실무 (Material Planning & Sourcing Practice)

섬유 감별과 특성, 이에 맞는 다양한 기법을 더하여 여러 가지의 새로운 느낌의 고부가가치의 섬유의 특성을 이해하고 실무와 연계하여 기획, 소싱하여 소비자 및 마켓 트렌드에 대해 이해하고 수요자의 요구를 파악함으로써 이에 최적화된 소재 전략을 세우는 능력을 기른다.

* 캡스톤디자인:패션디자인 스튜디오 II (Capstone Design : Fashion Design Studio II)

캡스톤 디자인 교수법 적용 수업으로 패션 컬렉션을 기획하여 컨셉, 디자인연구, 실물제작, 발표, 평가함에 따라 컬렉션의 응집력과 개별 디자인의 창의성과 다양성을 동시에 추구하며 이에 패션 실무과정을 위한 적응력을 키운다. 현 트렌드가 반영된 ICT융·복합 스마트기술과 바이오섬유패션, 메타버스&3D가상디자인을 섬유패션디자인 콘텐츠를 융·복합하여 3개의 모듈수업으로 구성된다.

* 캡스톤디자인:머천다이징 (Capstone Design : Merchandising)

경쟁력 있는 패션 비즈니스 분야의 전문가를 양성하기 위한 전반적인 이론 지식을 확립하고 이를 기반으로 이론과 현장의 연계를 지향한다. 소비자 시장 분석을 기초로 패션 상품의 기획, 상품 구성 계획, 작업지시서 작성, 상품 생산, 판매의 전반적인 과정을 익히도록 한다. 아울러 급변하는 패션 트렌드를 읽어내어 글로벌 패션 마케팅 전략을 수립하고 적용 및 현장에서의 활용 방법에 적용할 수 있도록 한다.

* 캡스톤디자인:서스테이너블 패션 (Capstone Design : Sustainable Fashion)

캡스톤 디자인 교수법 적용 수업으로 산업체가 가지고 있는 문제를 수업시간의 학습과 과제를 통해 해결한다. 친환경과 윤리적 디자인의 의미와 방법에 대해 이해하고, 이를 패션디자인에 적용하여 탐구한다. 이를 통해 21세기 미래지향적인 지속가능한 패션 디자인 모델을 확립한다.

* 패션컬렉션 (Fashion Collection)

졸업작품 컬렉션의 준비과정으로 운영된다. 전공기초 및 심화과정에서 습득한 내용을 토대로 아트디렉팅 방향에 부합되도록 컨셉에서 마감까지 디자인을 연구, 기획, 실행하고 실물을 제작, 발표, 평가한다. 스케치와 스토리보드 기술을 탐구함으로써 컬렉션의 응집력과 개별 디자인의 창의성과 다양성을 통해 취업포트폴리오 구성능력을 함양한다.

* 남성복컬렉션 (Men's Wear Collection)

남성정장과 캐주얼웨어를 포함한 남성복 리서치 디자인, 작업지시서 작성 제작방법 등 상품개발 프로세스를 익힌다. 이를 통해 남성복 패턴 및 구성에 필요한 전반적인 지식을 습득하며 향후 컬렉션에 적합한 의상을 디자인하고 제작하는 데 도움을 줄 수 있다.

* 패션3D모델링 (Fashion 3D Modeling)

산업 패턴 드레프팅 & CAD의 고급 과정으로 개별 디자인에 따른 창의적인 의상의 패턴을 설계하고 최적의 봉제방법을 찾아 실물 제작하는 과정을 통해 산업 패턴제작능력을 함양하고자 한다.

* 졸업작품심사및커리어개발 I , II (Evaluation of Graduation Work & Career Development I , II)

졸업 작품과 연계된 개인, 또는 공동연구 과제를 진행하며 창의적이고 전문성 있는 작품제작을 통하여 사회와 연계성 있는 작품을 유도한다. 졸업 후 관련 업체에 취업할 수 있는 능력을 배양하고 실무과정에서 전문디자이너로서 자질을 갖추 수 있도록 토론과 프리젠테이션 능력을 키운다. 또한 학생 개인의 능력과 관심, 소질에 기초한 맞춤형 과목으로 직업 탐색 및 설계 등 졸업 후 장기적인 커리어를 개발할 수 있는 방법을 모색한다.

* 독립연구 (Independent Study)

1-4학년 전공 교육에 기반하여 각자 원하는 주제를 정한 후 관련 이론, 예술, 역사, 철학, 사회, 문화, 과학기술 등 다양한 분야를 통합하여 심도 있게 다루어 본다. 이를 통해 다학제적 접근과 통합적 사고 능력을 훈련함은 물론, 보다 구체적인 진로 설계에 따른 자기 계발역량을 강화한다.

* 졸업전시 (Graduation Exhibition)

창의적이고 전문성있는 졸업컬렉션 구성과 다양한 패션 공간에 대한 조사와 학습을 통해 패션 공간의 기획 및 연출방법을 연구하고, 실습을 통해 기획 및 연출력을 배양하는 데 도움을 주고자 설계되었다.

◆ 섬유패션디자인전공 비교과 프로그램 개요

* 전문가세미나/워크숍 (Seminar & workshop with Fashion marketing expert)

패션산업과 관련 분야 전문가를 초청하여 미래 디자인 환경을 리드해가는 현장 실무 지식을 습득하고, 이를 바탕으로 한 실습 워크숍을 통해 실제적인 디자인 및 마케팅 역량을 향상한다.

* 학생주도비교과 (Student Oriented Activity)

유사한 관심과 요구를 가진 학생들이 자체적으로 주제를 결정하여 프로그램을 기획, 운영한다. 교수는 운영방법과 방향을 제시하는 조력자 역할을 수행한다.

* 디자인현장실습 (Design Practical Training)

목표하고자 하는 진로에 대한 실무역량을 함양하고, 학교 교육과의 접목을 통해 본인이 가지고 있는 전공 역량을 고취한다.

* Low-Tech메이커섬유패션디자인공모전 (Low-tech Maker Textile & Fashion Design Contest)

Low-Tech메이커 섬유패션디자인 교과연계 비교과 공모전 지원프로그램으로 공모전 참여와 작업과정 및 방법, 결과물 발표 공유를 통해 메이커 정신 가치공유 및 자아성찰을 목적으로 한다.

* High-Tech메이커섬유패션디자인공모전 (High-tech Maker Textile & Fashion Design Contest)

High-Tech메이커 섬유패션디자인 교과연계 비교과 공모전 지원프로그램으로 학생 간 상호 협력 작업 과정을 통해 메이커 정신 가치공유와 커뮤니케이션 역량 함양을 목적으로 한다.

* 3D디지털(가상)패션디자인 (3D Digital Fashion Design)

패션산업에서 실시간으로 요구되는 소프트웨어를 집중적으로 익히는 디지털 관련 심화프로그램이다.