

Ⅰ 무대패션전공 Ⅰ
 (Major of Stage Fashion)

1. 교육목표

서경대학교 공연예술학부 무대패션 전공은 우리 대학교의 교육목표인 ‘창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성’에 부응하도록 현장실무형 프로덕션 시스템과 공연예술 특성화인 HUB를 통해 협업에 단련된 ‘통합형 공연예술 창의인재 양성’을 목표로한다. 4차 산업 혁명 시대, 패션디자이너, 무대의상 제작능력과 디지털전환 실무 능력을 갖춘 창의실용인재를 양성하고 있다. 이는 ‘학술이론과 응용방법의 연구·교수’를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성’이라는 우리대학의 교육목적을 반영한 것이며, 세 가지의 실천목표를 가진다.

- 1) **‘지(智)’** 산업현장의 프로덕션 시스템을 전 교육과정에 적용하여 패션산업과 무대영상 실무에서 창의적이고 미래지향적 자재를 지닌 창의실용인재 양성을 목표로 무대 패션의 디자인 및 제작을 위한 기본 전공 지식뿐만 아니라 공연예술 전반에 대한 풍부한 경험과 감각을 함양한 혁신적이고 창조적인 탐구인을 양성한다.
- 2) **‘인(仁)’** K-CULTURE와 문화다양성, 지속가능한 윤리적 미래는 글로벌 공연예술의 키워드이다. ‘패션 · 예술 · 과학 · 인문교육’에 대한 폭넓은 교양, 인간주의적 가치관, 심미적 안목과 표현력이 풍부해 종합적 판단력을 가진 문화예술인재 양성을 목표로 다양한 분야와의 협업이 가능하고 지역사회 상생을 통한 봉사과 나눔의 인성을 지닌 세계적 교양인을 양성한다.
- 3) **‘용(勇)’** 창의성, 전문성, 예술성, 도전정신으로 공연예술단체, 패션기업, 글로벌 기업 등과의 교류를 통해 국제적 경쟁력을 갖춘 글로벌 공연예술 창의인재 양성을 목표로 현장에서의 경쟁력 있는 인재, 전문적 실무 능력을 지닌 실천하는 전문인을 양성한다.



〈무대패션전공 특성화 모형도와 공연예술 특성화 HUB 2.0 모형도〉

2. 전공과정 이수방법

무대패션전공의 교육과정은 4차 산업혁명시대, 현장실무형 창작 기술력을 갖춘 창의실용인재 양성을 위해 창작콘텐츠 기반 산업현장형 프로덕션 시스템을 교과과정에 도입하여 패션디자인(브레다파르데:대량생산방식) 트랙과 무대의상(오토쿠튀르: 수공예, 핸드메이드 특수상의제작방식) 트랙을 운영하고 있다. 또한 Art & Tech, Style & Tech, 디지털전환능력 확보를 위한 패션빅데이터분석가 트랙은 패션디지털트랜스포메이션 융합전공과 연계하여 운영되고 있다.

- 1) 무대패션 전공의 졸업에 필요한 최소 학점은 120학점 이상이며, 교양 교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택 총 33학점), 전공 교육과정(최저 48학점 이상: 전공기초, 전공핵심, 전공심화), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 융합전공(36학점)으로 구분된다. .
- 2) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
- 3) 융합전공을 이수하면 졸업 시 제1전공 학위와 융합전공 학위를 받게 된다. 단, 제1전공 졸업요건 미 충족 시 융합전공 졸업요건을 충족하였더라도 졸업은 불가하다. (융합전공 만으로는 졸업 불가)
- 4) 부전공, 복수전공, 융합전공은 해당 전공에서 요구하는 모든 교육과정을 이수해야 하며, 내규에 준하는 졸업조건을 이수하여야 한다.
- 5) 제1전공과 융합전공 모두 각각의 전공에서 '졸업작품 및 시험'을 신청하고 이수하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

□ 필수과목 이수계획표

학기 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	내인생의성공학·실패학*	2	상상력에의초대*	2
	직무리허설*	2	문제해결의힘*	2
	Global English 1*	2	홀리스틱리더십*	2
	핵심역량교양선택(택1)**	2~3	Global English 2*	2
	전공 및 기타		핵심역량교양선택(택1)**	2~3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)**	2~6	기초학문교양선택(택1~2)**	2~6
	World English1*	2	World English2*	2
	전공 및 기타		전공 및 기타	
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타****	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	졸업논문(작품)및시험***	P
			합 계	19

* 핵심역량교양필수 : Global English 1-2, World English 1-2, 상상력에의초대, 문제해결의힘, 홀리스틱리더십, 내인생의성공학·실패학, 직무리허설 9과목 18학점 이수

** 기초학문교양선택 : 인문과 예술, 사회와 세계, 과학과 기술, 미래와 융합, 인성과 체육 5개 영역 15학점 이수 / 교양필수+ 교양선택 총 33학점 이수

*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

**** 전공 48학점 이수

□ 전공능력 이수계획표

전공 능력	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	창작기초능력	■ 패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	패션디자인론, 의복구성1
	기획·실무능력	■ 무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	대본 및 캐릭터분석,

1-2	창작기초능력	■패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	디자인 발상과 표현, 의복구성2,
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	지속가능윤리적패션HUB1, 패션마케팅,
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	무대분장1
	통합형 공연예술 창의능력	■공연예술단체, 패션기업 등과의 교류를 통해 국제적인 경쟁력을 갖춘 인재	한국의상구성1
2-1	창작기초능력	■패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	의복과 색채,
	창의적 활용능력	■다양한 분야와의 협업이 가능한 창의융합형 인재	패션디자인실습1
	심미적 감성능력	■패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상드레이핑1,
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	창신동 꽃할배와 K-Culture1,
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	무대분장2
	통합형 공연예술 창의능력	■창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	Costume 드로잉1
2-2	창작기초능력	■패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	색채구성실습
	창의적 활용능력	■다양한 분야와의 협업이 가능한 창의융합형 인재	패션디자인실습2,
	심미적 감성능력	■패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상드레이핑2, Costume 디자인1, 통합공연예술프로젝트1,
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	창신동 꽃할배와 K-Culture2
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	테일러링
	통합형 공연예술 창의능력	■창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	특수소재 의복제작
3-1	창의적 활용능력	■다양한 분야와의 협업이 가능한 창의융합형 인재	텍스타일디자인실습,
	심미적 감성능력	■패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상제작실습1, Costume 디자인2, 통합공연예술프로젝트2,
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	지속가능윤리적패션HUB2
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	방송영화의상1
	통합형 공연예술 창의능력	■패션·무대의상 및 디지털 테크놀로지 실무역량을 갖춘 Art&Tech 창의인재	Costume드로잉2

3-2	심미적 감성능력	■패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상제작실습2, Costume 디자인3, 통합공연예술프로젝트3
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	내사수는 데님명장1, 컴퓨터패션디자인
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	통합공연프로젝트 응용 캡스톤디자인
	통합형 공연예술 창의능력	■창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	창작디자인실습
4-1	심미적 감성능력	■패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상제작실습3, Costume 디자인4 통합공연예술프로젝트4
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	내사수는 데님명장2, 패션CAD실습
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	통합공연프로젝트 심화 캡스톤디자인
	통합형 공연예술 창의능력	■창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	공연기획 및 실습
4-2	심미적 감성능력	■패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	패션포트폴리오, 무대의상제작실습4, 패션창업실무
	기획·실무능력	■무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	패션산업체연수실습
	기술적 제작능력	■패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	패션창업실무
	통합형 공연예술 창의능력	■공연예술단체, 패션기업 등과의 교류를 통해 국제적인 경쟁력을 갖춘 인재	프로젝트실무, 졸업작품 및 시험

□ 전공 이수체계도

1) 무대패션전공은 학계와 실무가 연계된 특성화 교육으로 독창성, 전문성, 예술성을 갖추어 종합적으로 사고하는 무대패션 전문인재를 양성하기 위해 교육 과정은 전공기초, 전공핵심, 전공심화로 실기교육은 분류했다. 산업현장의 프로덕션 시스템을 교육과정에 도입하여 패션디자인 트랙과 무대의상 트랙, 패션 빅데이터분석가 트랙으로 운영하고 있다.

2) 무대패션전공의 졸업 필수 전공과목은 무대의상제작실습Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ, Costume디자인Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ, 졸업작품 및 시험이다. 전공은 개설되어있는 교과목 중 최저 48학점 이상을 이수하여야 한다.

3) 본 학부는 원칙적으로 타과생의 복수전공이나 부전공을 허용하지 않고 있으며 개별강좌에 대한 수강 신청도 실기과목 및 장비를 사용하는 과목은 허용하지 않고 단지 이론 과목에만 국한하고 있다.



〈무대패션 전공 이수체계도〉

※ 패션디지털트랜스포메이션 융합 전공과 연계된 패션빅데이터분석가 트랙 일부:
창업과 포토샵, Style Tech와 일러스트, HUB와 영상제작

□ 진로 분야



〈무대패션 전공능력 & 직업군〉

▶ 직무적용(진출)분야

▷ 패션디자인 트랙

패션디자이너/스타일리스트/텍스타일디자이너/패션머천다이어/모델리스트/테크니컬디자이너/패션크리에이티브디자이너

녀/패션에디터/패션일러스트레이터/패션포토그래퍼/패션저널리스트/디스플레이리어/컬러시스트/패션 브랜드매니저/샵마스터/패션바이어/글로벌 패션 바잉및 소싱전문가/인터넷쇼핑몰CEO/패션 기업 바이어/ 교수

▷ 무대의상디자인 트랙

의상감독 /무대의상디자이너/영화의상디자이너/뮤지컬의상디자이너/공연무대의상기획/교수

▷ 패션빅데이터분석가 트랙 (패션디지털트랜스포메이션 융합전공과 연계)

패션빅데이터분석가/Art&Tech창작콘텐츠개발자/Style Tech 전문가

패션 크리에이티브 분석가/패션 디지털 컨설턴트/패션 콘텐츠 디렉터/패턴CAD디자이너/미디어 크리에이터/미디어 홍보 마케터

4. 교과목 해설

TH1001 패션디자인론 (Theory of Fashion Design) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

패션디자인의 이해를 위한 이론 과목으로 의복의 개념, 의복디자인의 발상, 패션과 디자인, 색채, 재질, 장식 등을 배운다. 패션디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 활용하여 창작 능력을 기르며 실제에 적용할 수 있도록 한다.

TH1002 의복구성 1 (Clothing Construction 1)

실습 3시간 3학점

평면재단에 의해 만들어진 의복이 입체인 인체에 착용되는 과정을 이해하고, 의도하는 디자인을 정확히 표현하기 위한 올바른 제도법과 봉제방법을 터득하여 좀 더 합리적인 봉제와 패턴 제작 능력을 배양한다.

TH1003 의복과 색채 (Fashion&Color)

실습 3시간 3학점

색채이론과 점, 선, 면 등 조형요소의 구성이론을 바탕으로 디자인에 접근하는 기초과정이다. 특히 색채와 형태에 대한 기본구성 능력을 실제로 실습하고 분석함으로써, 패션디자인의 기초가 되고자 한다.

TH1004 패션마케팅 (Fashion Marketing)

강의 1 및 실습 2시간 3학점

의복의 상품화에 따른 복식 산업의 기본 개념 및 환경적인 요인을 파악하고, 유행의 속성을 지닌 패션상품과 관련하여 상품과 소비자를 이해하며, 패션 상품의 기획, 생산, 판매 등의 과정을 학습한다.

TH1005 복식미학 (Aesthetics of Costume)

강의 1 및 실습 2시간 3학점

복식의 조형적 아름다움과 정신적 가치의 미를 이해하고 창의적인 디자인의 감성을 발휘할 수 있는 능력을 갖춘다.

TH1006 무대분장 1 (Theatrical Make-up 1)

실습 3시간 3학점

무대 위의 캐릭터를 위한 기초 분장법을 익히고 분장의 원리와 요소, 분장 일러스트레이션을 학습한다.

TH1007 Costume 드로잉 1 (Costume Drawing 1)

실습 3시간 3학점

인체구조에 대한 연구와 패션사진 분석을 통해 의상 표현력을 기르며, 컬러링을 위한 다양한 재료와 기법을 응용·개발한다. 일러스트레이션의 기초를 터득함으로써 독창적인 무대의상 디자인의 시각적 표현능력을 기른다.

TH1008 무대의상드레이핑1 (Costume Draping 1) 실습 3시간 3학점

바디를 통한 입체재단의 기본 원리와 기능을 익히고 이를 통한 인체 적합성 능력, 디자인 개발 및 제작의 기초적인 능력을 기른다.

TH1009 서양복식사 (History of Western Costume) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

복식의 기원에서부터 20세기 패션에 이르기까지의 복식의 변천사를 공부한다. 각 시대의 문화와 역사적 배경, 착용된 의복 및 장신구 등을 공부하고 디자인에 적극 활용하도록 한다.

TH1010 패션소재연구 (Fashion Fabric Study) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

패션 소재를 검토하여 시대적 경향에 적합한 소재를 선정하고 개발할 수 있는 능력을 배양한다. 의복 재료의 기본 원리를 이해하고, 종류 및 제조 과정과 특성을 학습한다.

TH1011 의복구성 2 (Clothing Construction 2) 실습 3시간 3학점

의복구성 I의 심화과정으로서, 인체와 의복구성, 기본원형, 패턴과 봉제방법 등에 대한 지식을 기반으로 인체의 각 부분에 해당하는 의복을 제작해 보고, 다양한 기법을 익혀 실무 제작 능력을 배양한다.

TH1012 색채구성실습 (Color Composition Practice) 실습 3시간 3학점

색채 실습과정을 통해 색채감각을 익히며, 색채계획, 관리, 교정 및 표현방법 등의 실기 능력을 키우고 조화롭게 색채를 활용하는 능력을 기른다.

TH1013 무대분장 2 (Theatrical Make-up 2) 실습 3시간 3학점

무대공연의 예술적 이미지의 표현으로 분장의 방향을 제시하고 실제 작품구상에 있어 구체적 표현 방법을 실습한다. 이를 통해 적합한 작업구상에 도달하는 능력을 수행할 수 있다.

TH1014 Costume 드로잉 2 (Costume Drawing 2) 실습 3시간 3학점

다양한 의복 소재의 효과적인 표현방법을 배우고 패션CAD(Illustrator, Photoshop)를 통해 의복의 디테일을 자세히 묘사하여 이를 도식화, 창작화로 표현하며 개발해 낼 수 있는 능력을 기른다.

TH1015 무대의상드레이핑 2 (Costume Draping 2) 실습 3시간 3학점

입체재단의 이론과 실기능력을 바탕으로 다양한 복식디자인의 정확한 표현 방법을 익힘으로써 창의력 있는 디자인의 설계가 가능하도록 하고, 입체재단의 응용 능력을 배양한다.

TH1016 텍스타일디자인실습 (Textile Design Practice) 실습 3시간 3학점

직물의 문양, 색채, 재질 등을 미적 관점에서 연구하며, 소재개발을 통해 작품으로 완성하는 능력을 갖도록 실습한다.

TH1017 디자인발상과 표현 (Design Ideas and Expression) 실습 3시간 3학점

새로운 아이디어를 복식에 적용시켜 아이디어를 전개하고 발전시키는 과정을 훈련한다. 복식에 대한 아이디어의 폭을 넓히며 패션 경향을 반영하는 디자인을 개발하여 창의적인 디자인 능력을 향상시킨다.

TH1018 패션트렌드분석 (Fashion Trend Analysis) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

패션 트렌드를 종합적으로 분석하고 미래 패션을 예측할 수 있는 능력을 기른다. 다양한 시각 자료를 통하여 패션경향의 특성을 비교 분석하여, 패션 트렌드 변화를 이해하고, 소비자에게 전달할 수 있도록 한다.

TH1019 Costume디자인 1 (Costume Design 1)**실습 4시간 3학점**

패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1020 Costume디자인 2 (Costume Design 2)**실습 4시간 3학점**

패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1021 Costume디자인 3 (Costume Design 3)**실습 4시간 3학점**

패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1022 Costume디자인 4 (Costume Design 4)**실습 4시간 3학점**

패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1023 무대의상제작실습 1 (Stage Costume Design Practice 1)**실습 4시간 3학점**

등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1024 무대의상제작실습 2 (Stage Costume Design Practice 2)**실습 4시간 3학점**

등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1025 무대의상제작실습 3 (Stage Costume Design Practice 3)**실습 4시간 3학점**

등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1026 무대의상제작실습 4 (Stage Costume Design Practice 4)**실습 4시간 3학점**

등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1027 방송영화의상 1 (Broadcasting & Film Costumes 1)**실습 4시간 3학점**

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1028 방송영화의상 2 (Broadcasting & Film Costumes 2) 실습 4시간 3학점

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1029 방송영화의상 3 (Broadcasting & Film Costumes 3) 실습 4시간 3학점

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1030 방송영화의상 4 (Broadcasting & Film Costumes 4) 실습 4시간 3학점

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1031 소품 디자인 및 제작 (Design and Making of Props) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

가방, 슈즈, 액세서리 등 장신구로 인물의 이미지를 개성적으로 표현할 수 있는 창의적이고 독창적인 소품을 디자인하여 제작한다.

TH1032 한국복식사 (History of Korean Costume) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

한국복식의 시대적 변천과정을 이해하고 복식의 특징과 의복의 종류를 연구 고찰함으로써 한국복식 전반에 걸친 개괄적인 내용을 배운다.

TH1033 대본 및 캐릭터분석 (Script&Character Analysis) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

작품 및 인물을 분석하고 인물 구축의 이론과 실제에 이르는 과정을 연구함으로써 인물의 역할과 성격, 상황에 맞는 무대의상을 표현할 수 있다.

TH1034 테일러링 (Tailoring) 강의 1 실습 2시간 3학점

의복 제작의 기초 과정에서 발전하여 체형에 따른 고급 패턴을 제작할 수 있으며, 응용과 창작을 병행하는 디자인 실력을 갖출 수 있도록 실습한다.

TH1035 패션머천다이징 (Fashion Merchandising) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

패션머천다이징의 개념과 필요성을 이해하고, 실제 시장조사와 정보를 바탕으로 브랜드 런칭의 전 과정을 직접 기획해봄으로써 소비자의 구매심리를 이해하고 이에 따른 상품 및 판매 연출 기법의 이론과 실제를 전개한다.

TH1036 한국의상구성1 (Korean Costume Construction 1) 실습 3시간 3학점

한복의 전통적인 미적가치를 인식하고 실습을 통하여 한복의 구조적 특징과 한복 바느질법의 중요성을 익혀 합리적으로 봉제할 수 있는 기능을 습득한다. 또한 시대적 감각을 지닌 한복을 구성할 수 있다.

TH1037 창작디자인실습 (Creative Design Practice) 실습 4시간 3학점

평면과 입체 오브제 작업을 통해 이미지 전환 능력을 기르고 창작의상을 통해 더욱 예술적인 의상으로 접근하는 능력을 기른다. 또한 동서양의 창작의상 작품을 감상하며 국제적 안목을 갖춘다.

TH1038 공연기획 및 연출(Performance Planning&Directing) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
무대상에서의 가장 기본적인 연출 작업인 무대구성의 원리를 습득하고, 무대의 종류와 콘셉트에 맞춰 공연 및 무대를 기획하고 표현하는 방법을 배운다.

TH1039 특수소재의복제작 (Special Material Costumes Making) 실습 3시간 3학점
경쟁력 있는 특수소재의복을 제작하기 위해 다양한 특수소재의 종류와 특성에 대하여 파악하고 이를 의복으로 직접 연구 제작한다. 이를 통해 의류소재의 발전 방향성에 대한 안목을 기르고 차세대 기술 선도를 위한 기본지식을 함양한다.

TH1040 패션디자인세미나 (Fashion Design Seminar) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션문화, 패션정보 등을 통해 패션디자인의 흐름을 파악하고 서양복식사에서 익힌 복식 유형을 응용하여 여성복, 남성복, 아동복 등 다양한 디자인 표현능력을 개발함으로써 전문패션디자이너가 될 수 있는 능력을 키운다.

TH1041 패션 포트폴리오 (Fashion Portfolio) 실습 3시간 3학점
테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 키워 산업체의 요구에 적합한 능력을 기른다. 학업 과정에서 습득한 지식과 기술을 바탕으로 자신의 능력을 최대한 실증할 수 있는 포트폴리오를 제작함으로써 취업과 경력관리에 도움이 되도록 한다.

TH1042 프로젝트 실무 (Project Working) 실습 3시간 3학점
주제에 따른 디자인을 입체로 완성하는 제작과정과 방법을 연습함과 동시에 패션 컬렉션의 과정을 이해한다. 현대 패션의 경향과 변화, 다양한 민속 복식들에 대한 고찰, 유명 디자이너의 작품 세계에 대한 연구 등 다양한 시각으로 복식디자인에 접근함으로써 실무 감각을 높인다.

TH1045 패션이미지메이킹 (Fashion Image Making) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션을 통한 이미지 메이킹은 자신의 정체성을 표현하는 수단이다. 외모에 대한 이해 및 감성에 대한 학습을 바탕으로 더욱 전문적인 패션의 연출 방법을 다양한 측면에서 시도해 본다.

TH1046 미술사 (Art History) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
서양미술사를 중심으로 고대부터 현대까지 미술의 역사를 시대별 특정 작가와 작품을 통해 학습한다. 서양문화의 흐름에 따른 예술의 내적변화와 양식적 변화를 이해하고 현장에서 필요한 기본적 미술사적 지식을 습득한다.

TH1047 의상사회심리 (Social Psychology of Clothing) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
의상과 사회심리간의 이론적 고찰을 통해 소비자 행동 변화에 유연하게 대처하는 능력을 증진시키고자 한다. 나아가 개인, 집단, 문화 간에 차이를 보이는 의복 및 외모 행동과 관련된 기본적인 이론과 사항들을 미시적, 거시적 관점에서 고찰하여 체계적으로 이해하도록 한다.

TH1048 인체와 의복 (Human Body&Clothing) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
인체에 적합한 의복은 입기 쉽고 활동하기 편하도록 인간의 특성에 적합한 피복으로 설계되어야 한다. 인체에 대한 보다 과학적인 이해를 기반으로 환경적·인간공학적 요인과 운동기능적인 특성을 모두 충족할 수 있는 의복의 표현이 가능하도록 한다.

TH1049 식물조직학 (Textile Histology)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

소재 분석 및 소재 기획 방법의 기본이 되는 식물의 조직에 대해 학습한다. 식물 삼원 조직을 기초로 변화조직 등 식물의 구조를 이해하고 식물디자인 이론을 배우며 식물 제작과정과 디자인 방법을 배워 새로운 디자인 개발에 응용할 수 있도록 한다.

TH1050 패션바잉&리테일링 (Fashion Buying&Retailing)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

온, 오프라인 패션 리테일링에 대해 익히며, 리테일링의 조직구조, 패션 소비자, 리테일 조사방법 등에 대해 다룬다. 나아가 패션 마케팅 영역 중에서 상품구매계획에 따라 판매 상품과 제조업자를 탐색, 평가, 선택하여 계획한 상품을 구매하는 활동인 패션바잉의 개념을 이해한다.

TH1051 패션사진 (Fashion Photography)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션 사진가들을 각 시기별, 경향별로 나누어 살펴보고, 패션사진의 역사와 마케팅까지 다룬다. 이를 통하여 패션을 해석하는 다양한 시각을 갖추도록 하며 패션분야에 대한 또 하나의 예술 장르로서 패션사진을 이해하는 기회를 제공한다.

TH1052 패션프로모션기획 (Fashion Promotion Planning)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

마케팅 원칙에 근거한 프로모션을 진행하기 위하여 소비자, 시장, 제품을 분석하고, 이를 바탕으로 합리적인 전략 수립 방법론을 익히도록 한다. 패션프로모션의 다양한 유형과 성격, 특징, 효과에 대해 학습하고 타깃 소비자층에게 어필할 수 있는 판촉 전략과 기술을 익혀 차별화 된 패션프로모션전략을 수립할 수 있는 일련의 과정을 학습한다.

TH1053 패션코디네이션 (Fashion Coordination)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

코디네이션의 기초 지식과 색채 등 코디네이션의 개론에 대해 다루고, 의복과 패션, 체형과 코디네이션, 체형 보완을 위한 코디네이션, 액세서리 코디네이션 등을 통해 코디네이션과 패션의 전반적인 연관 관계에 대해 학습한다.

TH1054 패션액세서리디자인 (Fashion Accessory Design)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

시대적 트렌드에 맞춰 디자인의 요소와 원리를 활용하여 신발, 가방, 모자 등의 액세서리를 콘셉트에 맞게 디자인하고 제작한다. 이를 통해 전체적인 디자인의 맥락 속에서 패션을 더욱 돋보이게 표현할 수 있는 미감을 기른다.

TH1055 20세기복식론 (20th Century Costume)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

20세기 복식의 변천사를 각 연대기별로 살펴보고 사회 환경과 예술 그리고 패션과의 연관관계를 고찰함으로써 패션의 전반적인 흐름을 이해하고, 패션 현장 속에서 보다 유연하고 창의적인 작품생산을 할 수 있도록 돕는다.

TH1056 비주얼 머천다이징 (Visual Merchandising)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

비주얼 머천다이징의 개념, 목적, 흐름과 의미, 상품연출과 진열, 색채, 조명에 대해 알아본다. 또한 비주얼 머천다이징의 성공 전략과 사례 분석을 통하여 보다 구체적인 연구를 진행함으로써 고객의 필요와 욕구를 전략적으로 구현하여 시장에 제공하는 관리기술력을 증진하도록 한다.

TH1057 외국전통의복 (Foreign Traditional Clothing) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

각국 전통 의상들의 의미와 특징들을 살펴보고 서로 다른 문화의 차이와 그 지역의 특색 나아가 그러한 환경적 요인들이 어떻게 의복과 접목되어 나타나는가를 고찰해 본다. 이를 통하여 문화와 의복과의 연계성 및 다양성을 이해할 수 있으며 패션 디자인을 함에 있어서 더욱 창의적인 아이디어 발상을 유도한다.

TH1058 의류제품의 평가 (Evaluation of Apparel Products) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

의류제품의 최종 목적인 심미성과 기능성 수행에 영향을 주는 의류 제품의 최종 검사에 필요한 품질, 디자인, 가격의 요소를 학습한다. 또한 색상, 디자인, 재질감을 통한 제품의 미적인 부분을 분석하며 평가할 수 있는 능력을 배양하여 보다 나은 패션디자인 작업을 진행할 수 있도록 한다.

TH1059 컴퓨터패션디자인 (Computer Fashion Design) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

일러스트레이터, 포토샵 등의 프로그램 사용법을 이해하고 실례를 통해 학습한다. 이를 바탕으로 창조적인 아이디어를 미감을 갖춘 작품으로 완결하는 능력을 배양하고 기본 컴퓨터 활용기술을 습득하여 실무적인 감각을 기를 수 있다.

TH1060 패션기업경영론(Fashion Corporate Management) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

기업 혹은 개인들의 이윤 활동을 위한 전반적인 지식과 이해를 쌓도록 한다. 기업경영과 관련된 제반 핵심 주제들을 살펴보고 패션 기업 경영인이 갖추어야할 기본 소양을 기르며 경영학적으로 사고하는 방법을 익힌다. 이를 바탕으로 패션비즈니스에 응용, 접목시키도록 하여 창의적인 패션디자인경영 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

TH1061 패션CAD실습 (Fashion CAD Practice) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

CAD실습을 통해서 직물의 조직을 파악하고 패션디자인 공정 전반에 대한 기술을 습득하여 실무능력을 향상시킨다. 패턴제작에서부터 그레이딩, 마킹, 연단 및 재단의 모든 과정을 CAD 시스템을 활용하여 보다 과학적이고 체계적으로 의복을 구성하도록 하여 패션 산업계의 전문인을 양성한다.

TH1062 패션드로잉실습 (Fashion Drawing Practice) 실습 3시간 3학점

패션드로잉은 패션디자인을 위한 필수 요소이자 보다 창의적인 디자인을 위한 표현법이다. 패션 피겨, 패션 스타일과 도식화 위주로 학습하여 패션에 대한 이해를 높이고 다양한 재료들의 자유로운 활용을 가능하게 하는 드로잉 테크닉을 연마한다. 창의적인 패션디자인을 위한 감각적인 감성을 발휘하고 표현력을 증진하도록 한다.

TH1063 패션디스플레이 (Fashion Display) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

디스플레이는 패션을 더욱 효과적으로 전시, 진열하고 나아가 구매까지 영향을 미치는 패션디자인의 중요한 요소이다. 효과적이고 주위 환경과 유기적인 조화를 이루는 전시를 위해 디스플레이와 마케팅 개념을 강화시키고 독특한 전시공간을 제안할 수 있는 패션디스플레이 기법을 이론을 기반으로 한 프로젝트 실습을 통해 학습한다.

TH1064 패션디자인실습 1 (Fashion Design Practice 1) 실습 3시간 3학점

패션 디자인의 이론과 더불어 실습을 통하여 패션 디자인의 요소와 원리, 패션 디자인의 발상법, 표현기법, 패션 스타일링의 내용을 중심으로 다루어 패션 디자인을 위한 창작력과 기술력을 증진한다. 이를 바탕으로 기획력, 표현력, 전달력을 배양하여 창조적인 디자이너로서의 역량과 시장과의 소통능력을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.

TH1065 패션디자인실습 2 (Fashion Design Practice 2)**실습 3시간 3학점**

패션디자인 실습1에서 배운 이론과 실습의 심화 과정으로 기획서, 컬렉션, 스케치, 드로잉에 관한 실무적인 내용을 실습으로 체득하도록 한다. 또한 직물 선택, 가봉, 재단과 재봉, 포트폴리오, 프레젠테이션, 마케팅과 판매 등에 관한 소개를 체계적으로 진행하여 작업 중 발생하는 문제점에 대한 적극적인 대처능력을 기를 수 있도록 한다.

TH1066 패션미디어 (Fashion Media)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션산업에서 차지하는 각종 미디어의 중요성을 인지하고 신문, 패션전문지, TV, 컴퓨터 등의 활용방안 및 특성을 학습한다. 또한 패션 미디어의 역사에 대해 고찰하고 패션잡지의 현황과 문제점을 파악하여 이를 기반으로 방송 및 인터넷 패션 저널리즘 등의 특성을 활용할 수 있는 방법을 모색한다.

TH1067 패턴그레이딩 (Pattern Grading)**실습 3시간 3학점**

입체재단이나 평면제도에 의해서 제작된 한 가지 사이즈의 패턴을 등차적으로 확대 또는 축소하는 작업으로 패턴 그레이딩을 산출하는 다양한 방식을 익히도록 한다. 디자이너의 아이디어를 의복의 형태로 실체화하여 개발해 내는 능력을 기르고 실제 소비자의 특성을 적용, 파악하는 피팅 방법과 보정과정을 평가한다.

TH1068 남성복구성실습 (Construction Practice of Menswear)**실습 3시간 3학점**

남성복의 기초 지식과 기술을 습득하여 국제 시장에서 경쟁력 있는 남성복 전문 디자이너를 배양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 평면제도를 통하여 남성의 바지, 셔츠, 재킷, 베스트 등 아이템별로 원형을 개발하고 제작한다. 더불어 원단, 액세서리 및 기타 소품의 활용 및 개발에 힘쓴다.

TH1069 염색 (Dyeing)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

직물 디자인에 있어서 중요한 염색기법을 이론과 실습을 병행하며 익힌다. 염색의 원리, 직물의 종류에 따른 염료 및 염색방법에 대해 알아보고 산성 및 염기성 염료에 의한 염색, 분산염료에 의한 염색, 세탁견뢰도 시험, 천연염색, 홀치기염, 스텐실, 유염, 묘염 등 다양한 염색 기법을 실습한다.

TH1070 패션상품기획 (Fashion Product Planning)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션의 개념에서 발생과 흐름을 탐구하며 패션 상품 기획의 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다. 아울러 시대적 트렌드를 읽어내어 시장이 요구하는 패션상품을 프로모션하고 그 이미지를 브랜드화 하여 마케팅 전략을 수립하는 능력과 안목을 키운다.

TH1071 글로벌패션비즈니스 (Global Fashion Business)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션 분야의 활동 범위가 국제시장으로 확장됨에 따라 기존의 마케팅 활동을 글로벌기업의 차원에서 수행하는 비즈니스 전략이 중요하게 되었다. 따라서 마케팅과 관련된 개념 및 원리를 중심으로 오늘날 급변하는 글로벌 패션 시장에 보다 효과적으로 대응할 수 있는 마케팅 전략 수립의 틀을 학습한다.

TH1072 패션스타일링 (Fashion Styling)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션에 관한 기초 지식과 실전에서 활용할 수 있는 패션 코디네이션의 구체적인 스타일링 기법을 배우고 응용력을 기른다. 아울러 현장에서 활동하고 있는 패션 전문 스타일리스트들의 패션 스타일링 노하우를 분석하고, 컬렉션부터 패션 매거진, 일반 숍 디스플레이의 스타일링까지의 사례를 연구하여 실무 감각을 높인다.

TH1073 패션소재기획 (Fashion Material Planning)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션소재의 종류와 특성을 이해하고 이를 기반으로 창의적인 상품을 제작할 수 있는 패션소재를 기획할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 통해 각기 다른 소재의 특성을 파악하고 하나로 조합하여 기능적, 심미적, 경제적, 사회적으로 모두 적합한 패션제품을 기획하는 능력을 함양한다.

TH1074 패션제품생산관리 (Fashion Production Management)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션산업의 생산과정을 알아보고 패션산업의 경향, 그리고 미래의 가능성 등을 파악한다. 패션산업 생산 시스템에 대한 이론을 바탕으로 업무 프로세스를 익혀 패션디자이너와 산업체간의 소통을 도모하고, 대량생산에 효율적인 조형성과 기능성을 갖춘 작품을 생산하도록 한다.

TH1075 패션정보기획 (Fashion Information Project)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

의류 디자인에서부터 생산 프로세스에 걸친 패션정보의 형성과정을 고찰한다. 패션디자인의 기본조건인 패션정보의 분석을 실행하여 시장의 다양한 상품 개발기획에 적용해 볼 수 있는 능력을 함양한다.

TH1076 패션컬렉션 (Fashion Collection)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

총체예술로서 표현되는 컬렉션의 기원과 역사, 특징 그리고 시장에 대해 연구하고, 현재 곳곳에서 진행 중인 컬렉션에 대한 분석을 한다. 이를 통해 컬렉션의 진행과정을 이해하고 패션디자인 작업과 대중과의 소통능력을 향상시키고 전체적인 기획력을 증진시키는 것을 목적으로 한다.

TH1077 니트디자인 (Knit Design)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

니트 디자인은 한 가닥의 실로 다양한 조직을 만들어 내야 하기 때문에 실습을 통해 니트 원사를 보고 조직을 디자인함으로써 패션 상품이 도출되기까지의 과정을 이해하도록 한다. 또한 편성의 기초 이론과 편직 기구 및 편조직을 이해하고 조직의 기하학을 숙지하여 편성기술의 제반 문제 해결에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

TH1078 패션소비자행동론 (Fashion Consumer Behavior)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션업계는 예술성 및 시장성을 중요시 하는 분야로 소비자에 대한 이해를 필요로 한다. 따라서 소비자행동의 주요부분들을 학습함으로써 패션소비자행동의 여러 측면과 이에 따른 마케팅 시사점을 이해하여 표적 소비자들에게 보다 효과적인 마케팅 전략수립을 할 수 있도록 한다.

TH1079 패션아웃소싱 (Fashion Outsourcing)**강의 1 및 실습 2시간 3학점**

아웃소싱의 의미, 형태, 효과, 현황 등에 대해 다루고, 전략적 아웃소싱의 방법을 위하여 아웃소싱 도입절차를 이해한다. 또한 패션과 아웃소싱에 대한 고찰을 위하여 패션비즈니스의 핵심 역량과 전략적 제휴, 패션 아웃소싱의 방법, 글로벌 아웃소싱의 현황을 파악한다.

TH1082 패션프레젠테이션 (Fashion Presentation) 강의 1 및 실습2시간 3학점

패션 디자인 능력을 연구 개발하여 발표하기 위해 창의적인 프레젠테이션을 위한 기술적인 기법과 함께 전략적인 접근방법을 학습한다. 다양한 기술적 아이디어를 이용하여 디자이너로서 보여줄 수 있는 주요한 과정인 프레젠테이션을 효율적으로 사용하는 방법을 익힘으로써 공모전, 패션 쇼, 전시를 위한 프레젠테이션 능력을 체득하도록 한다.

TH1083 패션산업체연수실습 (Fashion Business Internship) 실습 3시간 3학점

패션산업현장을 직접 방문하여 그동안 한국 패션 산업의 발달과정을 알아보고, 현 시점에서의 한국 패션산업의 경향, 그리고 미래의 가능성 등을 파악해 본다. 구체적으로 패션산업 시스템에 대한 이론적 이해를 바탕으로 직접 실제 현장을 방문하여 실제업무 프로세스를 익힌 후에 실무적인 기능을 배양하고 기술력을 향상시키기 위한 교육을 실시한다.

TH1084 한국의상구성 2 (Korean Costumes Construction 2) 실습 3시간 3학점

한국 전통복식의 구성에 대한 지식을 바탕으로 전통 의상을 재구성함으로써 현대적인 복식에 응용한다. 전통 복식의 고유성이 현대적 미와 결합할 수 있는 부분을 조형적으로 살리는 창의적 과정에 중점을 둔 현대화된 한국 의상 창작을 위한 심화과정이다.

TH1087 통합공연예술프로젝트 1(Integrated Performing Arts Project 1) 실습 3시간 3학점

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1088 통합공연예술프로젝트 2(Integrated Performing Arts Project 2) 실습 3시간 3학점

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1089 통합공연예술프로젝트 3(Integrated Performing Arts Project 3) 실습 3시간 3학점

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1090 통합공연예술프로젝트 4(Integrated Performing Arts Project 4) 실습 3시간 3학점

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1091 통합공연프로젝트 응용 캡스톤디자인 실습 3시간 3학점
(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)

본 강좌는 '창의적 종합 설계' 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TH1092 통합 공연 프로젝트 심화 캡스톤디자인 실습 3시간 3학점
(Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects)

본 강좌는 '창의적 종합 설계' 과목으로 '통합공연프로젝트 응용 캡스톤 디자인'의 심화과정이다. 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 자기주도적이고 창의적인 융합형 능력을 키우기 위해 프로덕션 시스템을 활용하며, 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다. 팀 구성과 협업의 수업형태를 통해 인성, 지식, 역량을 갖춘 인재로 성장 할 수 있도록 한다.

TH1093 패션창업실무 (Hands-on Operations in Fashion Startup) 실습 3시간 3학점

본 과목은 패션 브랜드 만들기 실무과정을 학습하여 창업에 필요한 전문적인 직무능력을 향상시키기 위한 것이다. 이를 위해 본 교과목은 패션 브랜드 창업자로 살아남는 전략을 찾기 위해 '패션 브랜드 창업을 위한 시장조사, 브랜드 만들기, 수익구조 예측하기, 패션 제품의 생산 프로세스 등' 일련의 과정을 학습하고, 향후 패션 시장에서 자신의 브랜드를 창업하기 위한 사업계획서를 작성할 수 있는 능력을 갖춘다.

TH1094 창신동 K-Culture 1 실습 3시간 3학점
원제: 창신동 옷할배와 K-Culture 중심으로1
(Focusing on fashion grandpas in Changsin-dong and K-culture 1)

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.
공연무대의상 중 뮤지컬의상분야의 창업을 목표로 현장실무형 프로덕션 시스템으로 진행된다. 공연에 적합한 의상을 구성하기 위해 작품분석을 하고 기획의도에 따른 컨셉을 설정하여 디자인을 전개하고 의상을 제작하여 무대화한다. 봉제 명인 멘토링을 통해 제작능력을 향상시키고 무대의상활용 및 상품화 능력을 배양하여 창업생태계 구축을 목표로 한다.

TH1095 창신동 K-Culture 2**원제: 창신동 옷할배와 K-Culture 중심으로2****실습 3시간 3학점****(Focusing on fashion grandpas in Changsin-dong and K-culture 2)**

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.

공연무대의상 중 뮤지컬의상분야의 창업을 목표로 현장실무형 프로덕션 시스템으로 진행된다. 공연에 적합한 의상을 구성하기 위해 작품분석을 하고 기획의도에 따른 컨셉을 설정하여 디자인을 전개하고 의상을 제작하여 무대화한다. 봉제 명인 멘토링을 통해 제작 능력을 향상시키고 무대의상활용 및 상품화 능력을 배양하여 창업생태계 구축을 목표로 한다.

TH1096 내 사수는 데님 명장 1(원제: 내 사수는 데님 명장! 1)**(My instructor is a denim master! 1)****실습 3시간 3학점**

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.

데님 분야 창업을 위해 청바지 전문가와 연계하여 디자인, 봉제, 워싱까지 산업밀착형으로 실무과정을 진행한다. 창업 아이디어를 의상디자인에 반영하여 기획 의도에 따른 컬러, 소재, 디자인을 전개하고 의상을 제작한다. 의상 및 소품 코디까지의 전 작업을 토론하여 아이디어를 나누고 작업지시서를 작성함으로써 판매 가능한 완성도 높은 의상을 제작할 수 있으며창업생태계 구축을 목표로한다.

TH1097 내 사수는 데님 명장 2(원제: 내 사수는 데님 명장! 2)**(My instructor is a denim master! 2)****실습 3시간 3학점**

본 강좌는 '창의적 종합 설계' 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TH1098 지속가능 윤리적 패션 HUB 1**(원제: 지속가능 윤리적 패션 HUB, 창신·송인 옷할배들과! 1)****(Sustainable and ethical fashion with fashion grandpas in****실습 3시간 3학점****Changsin-dong and Sungin-dong! 1)**

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.

지속가능한 윤리적 패션 분야 창업을 목표로 아이템을 개발하고 의상을 제작하여 통합형 공연예술 창의인재양성 프로그램(HUB)을 통해 발표한다. 윤리적 패션에 대한 이해를 바탕으로 현장을 탐방하고 관련 전문가의 멘토링 프로그램을 진행하여 패션디자인에 가치를 더한 친환경적이고 윤리적인 상품을 개발함으로써 고부가가치 창출이 가능한 창의적이고 전문적인 인재를 양성하고 창업생태계를 구축한다.

TH1099 지속가능 윤리적 패션 HUB 2

(원제: 지속가능 윤리적 패션 HUB, 창신·송인 옷할배들과! 2)

(Sustainable and ethical fashion with fashion grandpas in

Changsin-dong and Sungin-dong! 2)

실습 3시간 36점

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.

지속가능한 윤리적 패션 분야 창업을 목표로 아이템을 개발하고 의상을 제작하여 통합형 공연예술 창의인재양성 프로그램(HUB)을 통해 발표한다. 윤리적 패션에 대한 이해를 바탕으로 현장을 탐방하고 관련 전문가의 멘토링 프로그램을 진행하여 패션디자인에 가치를 더한 친환경적이고 윤리적인 상품을 개발함으로써 고부가가치 창출이 가능한 창의적이고 전문적인 인재를 양성하고 창업생태계를 구축한다.

TH1999 졸업작품 및 시험 (Graduation Project & Examination)

P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 무대패션전공 졸업예정자들은 졸업작품을 해야 졸업을 할 수 있다. 또한 졸업작품의 학점을 이수하기 위해서는 선 조건으로 Costume Design 1, 2, 3, 4, 무대의상제작실습 1, 2, 3, 4를 반드시 이수해야만 한다.(Pass/Non-pass)

□ 졸업요건

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 무대패션전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “졸업논문 및 시험 (P/NP)” 교과의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.
3. CREOS 졸업인증제(전공인증, 교양인증, 비교과인증, 캠프인증)의 4개 영역과 공연예술 특성화 공연무대 의상제작 및 HUB 참여)를 충족하여야 졸업이 가능하다. (2017학번부터 시행)
4. 주전공은 최저 48학점 이상을 이수하여야 한다.
5. 전공 필수과목 Costume Design 1, 2, 3, 4, / 무대의상제작실습 1, 2, 3, 4를 이수하여야 한다.
6. 연극, 뮤지컬 공연 6회 이상 (뮤지컬 2회 필),
HUB(통합형 공연예술 창의융합인재 양성 프로그램) 3회 이상 참여하여야 한다.
7. 편입) 뮤지컬 2회나 연극 3회 참여 중 선택 가능 / HUB 3회 이상 참여

무대패션 전공 졸업조건

구 분		출 입 요 건	비 고
C R E O S 출 입 인 증 제	전 공	1) 48학점 이상 이수 2) 필수과목 Costume Design 1, 2, 3, 4, 무대의상제작실습 1, 2, 3, 4	무대패션 전공, 편입생 동일 조건
	교 양	2017~2019 학년도 입학자	2020학년부터 시행
		2020 학년도 입학자	
		2021 학년도 입학자 이후	
	비 교 과	1) 전공역량강화프로그램 3회 이상 이수 2) 핵심역량진단검사 1-4학년별 연 1회 실시	
	캠 프	1) 학년별(CREOS, SKON, DREAM)캠프 모두 참여 2) 학년별 캠프 미 이수 시 별도 요건을 충족하여야 함	
특 성 화	공연무 대의상 제작 및 HUB 참여	연극, 뮤지컬 공연 6회 이상 (뮤지컬 2회 필) 참여 HUB(통합형 공연예술 창의융합인재 양성 프로그램) 3회 이상 참여	※ 편입 1. 뮤지컬 2회, 연극 3회 중 선택 가능 2. HUB 3회 이상 참여