

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

1.3 교육시설 및 설비

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

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목적 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	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, 패션엑세서리캡스톤디자인
국가와 지역사회의 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) 대학	졸업소요 학과, 부(전공)	전공과목			2.4 의류학과 교육과정 편성표						졸업 최저 이수 학점
			배정표 필수	선택	소계	필수				선택		
						공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
	조형예술학부	의류학전공	15	51	66	22	7	9	38	(21)		128

학 년	학 기	전공기초		전공일반			학-강-실
		교과목명	학-강-실	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
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					패션디자인종합설계II 한복디자인종합설계II *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

Basic Drawing

3-2-2

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)	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)	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, 색
----------	--

	상 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)	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 갖도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	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 지
----------	--

	식과 이해를 높여서 앞으로 의복과학 분야를 학습하는데 필요한 기초 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	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.

교육 성과 (수행 준거)	1. 블라우스, 슬렉스 제작에 필요한 기초 바느질 방법과 부분별 구성방법을 터득한다. 2. 블라우스, 슬렉스 제작에 필요한 인체 치수의 계측방법과 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**니**

3-2-2

Knit**트**

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)	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.

교육 목표	패션일러스트레이션은 패션디자인을 보여주기 위한 수단의 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)	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.

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.
----------	---

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 분
----------	---

	야를 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)	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)	1. 섬유의 형태, 구조, 성질, 용도, 관리 등을 이해하고 활용할 수 있다. 2. 실과 방직에 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	패션전문인으로서의 패션마케팅과 패션머천다이징에 대한 기본개념을 이해하며, 패션마케팅의 기본 개념, 머천다이징 프로세스, 패션관련 정보 조사, 시장조사 등을 통해 좀 더 실무적
----------	---

	인 면에서 패션산업의 현장을 이해하고 적응할 수 있도록 하며, 패션산업에서 패션 마케팅과 머천다이징의 중요성을 재인식하도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 패션마케팅에 대해 학습한다. 2. 패션머천다이징에 대해 학습한다. 3. 머천다이징 프로세스에 따라 머천다이징을 실시한다.

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)	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 지형조건에 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 전통복식을 이해하고 세계 속의 한국패션을 이끌 창의적 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 우리나라의 중요한 역사적인 사건의 흐름을 파악한다. 2. 한국 복식문화의 변천과정과 시대별복식에 대해 배운다. 3. 한국 전통복식의 특징을 이해하고, 전통복식

	을 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 준거)	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 개발 능력을 습득하도록 한다. 다양한 염색기법과 공정을 터득함으로써 염색을 이용한 직물을 제작할 수 있도록 하며 이를 다양한 텍스타일 소재로 사용할 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	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 준거)	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)	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)	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.

의류소재의 이해와 평가

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)	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	의류학 분야에서 필요로 하는 컴퓨터 활용능력
----	--------------------------

목표	을 키우기 위한 기초 과목으로, 대표적으로 포토샵, 일러스트레이터 프로그램에 대해 배운다.
교육 성과 (수행 준거)	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	패션 디자인에 영향을 주는 정치, 경제, 사회
----	---------------------------

목표	문화, 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	섬유제품의 외관, 성능 및 촉감 등을 변화시키
----	---------------------------

목표	는 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 증거)	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. 5. 3D pattern simulation, 3D printing을 이해하고 활용할 수 있다.

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 증거)	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**패션창업캡스톤디자인**

3-2-2

Company Design for Fashion Business

교육 목표	의류제품의 상품화와 마케팅, 유통/판매/매장 관리 등을 통합적으로 학습한다. 의류상품의 기획으로부터 on-line, off-line 패션유통관리에 이르는 전 과정을 학습하여 창업 및 취업을 활성화한다. 조별 프로젝트를 수행한다.
교육 성과 (수행 증거)	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-line, off-line 쇼핑물을 창업할 수 있다. 5. 창업의 성공과 실패에 대한 결과를 분석할 수 있다.

Start-Up

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 역할수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.
교육 성과 (수행 증거)	1. 패션 컬렉션 구성능력을 기른다. 2. 정치, 경제, 문화 예술, 환경 등에 대한 트렌드를 바탕으로 한 창의적인 주제 설정능력을 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.

디자인CAD

2-1-2

Computer Aided Design for Clothing & Textiles**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)	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)	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 시뮬레이션하는 방법을 배운다.

패션트렌드와문화

3-3-0

Fashion Trend and Culture

교육	패션에 대한 분석과 이해를 위하여 복식 전반,
----	---------------------------

목표	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)	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 의복위생과 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)	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 유해성 개념을 설명하고 활용할 수 있다. 5. 스포츠웨어를 이해하고 아이템별 생산 과정을 설명할 수 있다.

패션엑세서리캡스톤디자인

3-2-2

Capstone Design for Fashion Accessory

교육 목표	패션 액세서리는 패션 스타일& 룩 등의 복 장미를 완성시키는 중요한 요소이다. 따라서 패션스타일에 따른 패션 액세서리 디자인기 획 (모자, 브로치, 목걸이 등)과 제작 능력 개발을 목표로 한다. 패션 트렌드와 소비자 의 요구조사에 따른 패션엑세서리 상품개발 과정을 통하여 패션 산업현장에서의 실무적 응 및 문제 해결 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 캡스톤 디자인 과목의 취지를 이해한다. 2. 팀별 액세서리 시장조사 및 분석을 토대로 패션 액세서리 상품기획 방법을 학습한다. 3. 패션산업 전문가와 연계한 실습과정을 통 하여 패션 산업현장에 대해 이해한다. 4. 디자인 아이디어 발상원에 따른 디자인전 개방법과 디자인에 따른 소재개발 방법에 대해 학습한다. 5. 팀별 패션 액세서리 아이টে를 선정하고 차 별화된 패션엑세서리 상품을 개발한다.

패션디자인종합설계II

3-2-2

Capstone Design for Fashion Design II

교육 목표	패션 컬렉션을 위하여 패션디자인기획 및 무대 연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일 링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무 대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동 을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목 적으로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 패션디자인에 따른 소재의 선택과 구성방 법, 트리밍 선택과 부자재의 활용방법을 터득한다. 2. 모델 착장과정을 통해 체형에 따른 패턴 보정 및 수정 능력을 기른다. 3. 조별 무대의 이미지에 따른 패션엑세서리 제작 및 토탈 코디네이션 감각을 기른다. 4. 무대별 주제에 따른 이미지의 음악, 조명,

영상 등의 선별 과정을 통해 무대 연출 능
력을 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 완 성에 이르기까지의 과정을 학습한다. 이를 위 하여 시대별 전통복식을 연구하고 이를 바탕 으로 고즈한복과 전통한복을 응용한 디자인 한복을 제작한다. 수업의 전체 과정은 그룹으 로 진행되며, 단체 내에서의 개인의 역할 수행 과 협업의 과정을 학습한다
교육 성과 (수행 준거)	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 한 복을 만들 수 있다. 4. 전통복식 및 디자인 한복의 구조를 이해 하고, 디자인에 따른 설계를 할 수 있다. 5. 무대 구성을 위한 그룹 활동을 통하여 그 룹 내 개인의 역할수행과 협동의 과정을 이해할 수 있다.

패션스타일링

3-2-2

Fashion Styling

교육 목표	패션스타일링은 사람의 감성과 라이프스타일 에 따라 토탈 스타일을 완성하고 새로운 스 타일을 기획할 수 있는 능력을 갖도록 하는 과목이다. 소비자의 라이프스타일 및 트렌드 분석, 모델요인 분석, 패션 코디네이션 방법 에 관하여 학습한다. 이를 토대로 다양한 요 소를 통합하고 조화시킬 수 있는 능력을 함 양하고, 새롭고 독창적인 감성을 가진 창의적 인 패션 스타일리스트로서의 자질을 갖도록 함을 목적으로 한다.
교육	1. 체형과 피부색에 따른 의복소재 및 색상선

성과 (수행 준거)	택 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)	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
----------	---

교육 성과 (수행 준거)	위해 필요한 포트폴리오를 제작한다. 패션업계 에 성공적으로 진출하기 위하여 패션 트렌드와 업체의 성향을 연구하고 자신의 개성과 창의적 인 디자인 감각을 포트폴리오를 통하여 표현할 수 있는 방법을 배운다.
	1. 디지털 프로그램과 다양한 도구를 활용하 여 자신의 디자인 아이디어를 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.
	2. 작업을 정리하여 디자인 정보를 전달하는 방법을 터득한다.
	3. 졸업작품발표회의 작품을 포트폴리오를 통 해서 효과적으로 발전시키는 방법을 결정 한다. 4. 창의적이고 향상된 프리젠테이션의 방법을 연구한다.

지역사회패션캡스톤디자인

3-2-2

Capstone Design for Local Communities

교육 목표	패션관련 산업은 디자인 뿐 아니라 소 재, 기획, 제작, 판매에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 있고, 특히, 우리나라는 산 업 구조상 패션 산업의 비중이 크다. 대 전은 교통의 중심지로서의 장점을 가지 면서, 지역 중심의 패션산업 또한 발달 해 있다. 본 교과목을 통해 대전 · 충청 지역 패션에 대한 연구와 발전 방향 모 색, 지역 패션산업체, 단체들과의 긴밀한 네트워크 형성, 그리고 일자리 창출을 목표로 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 지역사회의 시장조사를 통해서 패션산업환 경을 이해할 수 있다. 2. 패션분야에서 필요로 하는 전문 지식을 경 험하면서 실무에서의 문제해결능력을 배양 한다. 3. 제조업, 유통업, 정보산업 등 다양한 의류 산업의 현장에서 경험을 지닌 전문가들과 네트워크를 형성하고, 관련업체를 견학하는 등 다각적인 방법으로 산업현장에 대한 이 해를 도모한다. 4. 다양한 패션 채널을 활용하여 지역 패션산 업을 둘러싼 (대내외적) 상황과 환경을 인 지하고 , 필요한 정보를 학습함으로써 취

	창업의 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, 물적유통 및 물류시스템 등에 대해 학습하며, 도·소매상의 패션유통관리에 대해 학습한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 패션산업의 유통구조를 이해하고 설명할 수 있다. 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.

자유전공학부

1. 교육목표

사회 전반에 대하여 이해, 분석, 예측하여 산업의 국제화를 선도할 수 있는 자질을 갖추고, 사회적 수요에 부합하는 전공을 선택하여 해당 분야의 전문가가 될 수 있는 기초실력과 안목을 배양한다.

2. 교육목표

2.1 교육목표

- 1) 과학 및 공학의 다양한 학문 분야의 전문지식을 이용하여 사회 전반의 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다.
- 2) 본인의 적성, 능력, 산업동향의 변화, 사회적 수요 등을 종합적으로 고려하여 알맞은 전공을 찾아내고 그에 대한 대비를 할 수 있는 기회를 제공한다.
- 3) 기술, 정보, 환경의 변화에 맞추어 새로운 직업의 패러다임을 만들어 낼 수 있는 창의성을 함양한다.

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	사회 전반에 대하여 이해, 분석, 예측하여 산업의 국제화를 선도할 수 있는 자질을 갖추고, 사회적 수요에 부합하는 전공을 선택하여 해당 분야의 전문가가 될 수 있는 기초실력과 안목을 배양		
↓			
학과(전공) 교육목표	과학 및 공학의 다양한 학문 분야의 전문지식을 이용하여 사회 전반의 문제를 해결할 수 있는 능력 배양	본인의 적성, 능력, 산업동향의 변화, 사회적 수요 등을 종합적으로 고려하여 알맞은 전공을 찾아내고 그에 대한 대비를 할 수 있는 기회 제공	기술, 정보, 환경의 변화에 맞추어 새로운 직업의 패러다임을 만들어 낼 수 있는 창의성 함양

2.3 학습성과 (졸업하는 시점에 갖추어야 할 능력) - 해당사항없음

3. 학과현황

3.1 연혁

연도	주요연혁	비고
2016	자유전공학부 신설(정원 52명, 정원 외 2명)	

3.2 교수진

성명	전공분야		출신학교		
	대전공	세부전공	학사	석사	박사
이영희	기계공학	열공학	고려대	고려대	고려대

4.1 운영 프로그램 및 학위 명칭

학과, 부(전공)	프로그램 명칭	학위 명칭		비고
		국문	영문	
자유전공학부	-	선택 전공	선택 전공	

4.2 교육과정 편성표

가. 교과과정

▶ 계열기초 교과목 편성표

학부(과)	이수 구분	과목명	학-강-실	주관학부(과)	적용 학부(과)	개설 학기
자유전공	계열 기초	대학수학 I	3-3-0	자유전공학부	자유전공학부	1-1
	계열 선택	전산개론	3-3-0	자유전공학부	자유전공학부	1-1
		대학수학 II	3-3-0	자유전공학부		1-2
		일반물리학 및 실험 I	3-2-2	자유전공학부		1-1
		창의적공학설계 실험 I	2-1-2	자유전공학부		1-2
		일반화학 및 실험 I	3-2-2	자유전공학부		1-1
		생명과학 및 실험 I	3-2-2	자유전공학부		1-1
		통계학개론	3-3-0	자유전공학부		1-2
		경제학개론	3-3-0	자유전공학부		1-1
		경영학개론	3-3-0	자유전공학부		1-1
		프로그래밍 실습	3-2-2	자유전공학부		1-2

*1학년 1학기, 2학기의 계열선택 교과목은
희망선택전공에 따라 지도교수의 상담을 거
친 후 아래 진로트랙 중 선택하여 수강

트랙	1학기 교과목	2학기 교과목	전공배정 대상 학과
track 1	일반물리학및실험I 일반화학및실험I	대학수학II 창의적공학설계	전자계열, 기계계열, 토목건축계열 학과
track 2	일반화학및실험I 생명과학및실험I	대학수학II	화학 및 바이오계열 학과
track 3	일반물리학및실험I 전산개론	대학수학II 프로그래밍실습	컴퓨터, 멀티미디어계열, 수학, 산업 경영공학과
track 4	경제학개론 경영학원론	통계학개론	인문, 사회, 경상계열 및 기타학과