

예술·디자인대학 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 교육과정 요약표(2026)

1. 교육목적

웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공은 최첨단 디지털 기술과 디자인 사고의 융합을 기반으로, 웨어러블 기술, 스마트 의류, 신소재 기반 제품 및 인터랙티브·서비스를 통합적으로 다루는 디자인 교육을 지향한다. 또한 인간 중심의 사용자 경험을 바탕으로, 웨어러블 디바이스, 디지털 패션, 인간형 로봇 인터페이스 등 기술과 감성의 경계를 연결하는 인터랙티브 디자인 능력과 미래 지향적 기획 역량을 강화한다. 이를 통해 디지털 대전환 시대의 새로운 라이프스타일 생태계에서 혁신적 가치를 창출할 수 있는 융합형 미래 인재를 양성한다.

2. 교육목표

1. 웨어러블 제품 및 디지털 패션 설계 역량 배양 - 인체 착용성을 고려한 의류디자인과 산업디자인적 구조 설계를 통합하여, 웨어러블 디바이스, 스마트 의류, 디지털 패션 콘텐츠를 창의적으로 기획·제작할 수 있는 능력을 함양한다.
2. 스마트 소재·센서·인터랙티브 기술 통합 능력 강화 - 신소재, 전도성 섬유, 센서 및 임베디드 시스템 등 웨어러블 핵심 기술 요소를 분석·적용하여 제품, 패션, 서비스 디자인에 적합하게 통합하는 기술 융합 능력을 기른다.
3. 사용자 경험(UX) 기반의 인터페이스 및 서비스 디자인 역량 확보 - 사용자 감성, 행동, 사용 맥락을 이해하고, 휴먼-기술 간 상호작용 흐름을 설계하여 디지털 패션 경험, 스마트 헬스케어 웨어러블, 인간형 로봇 인터페이스 등의 인터랙티브 서비스 UI/UX 디자인 역량을 강화한다.
4. 미래 라이프스타일 변화에 대응하는 융합 기획·문제해결 능력 배양 : 사회·문화·기술 트렌드를 분석하고, 패션 생태계와 제품 서비스 시스템(PSS) 관점을 연결하여 신규 가치와 지속 가능한 사용자 경험을 제안하는 전략적 기획 역량을 함양한다.

3. 교육과정 기본구조표

학부/학과/전공/트랙명(프로그램명)			졸업 학점	단일전공과정					다전공과정				부전공과정		
학부(과)명	전공명	트랙명		전공학점				타 전공 인정 학점	다전공과정				부전공과정		
				전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계	전공 필수	전공 선택	계
웨어러블 디자인 테크놀로지	웨어러블 디자인 테크놀로지	일반	120	-	-	-	-	-	6	-	36	42	-	-	-

4. 교육과정 편성 교과목 현황

학부(과)/전공명		편성 교과목 현황								전공필수+전공선택 (B+C)	
학부(과)명	전공명	전공기초(A)		전공필수(B)		전공선택(C)		전공선택(교직)(D)			
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
웨어러블 디자인 테크놀로지	웨어러블 디자인 테크놀로지	3	9	1	0	18	54	-	-	24	69

5. 기타 졸업에 필요한 사항

4학년 때 졸업작품을 제작하여 통과하여야 함.

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함(다전공 진입만 허가).

기타 졸업에 필요한 사항은 단과대학 기본교육과정에 따름

예술·디자인대학 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 교육과정 시행세칙(2026)

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 웨어러블 디자인 테크놀로지 전공의 교육목적은 최첨단 디지털 기술과 디자인 사고의 융합을 바탕으로 웨어러블 기술, 스마트 의류, 신소재 기반 제품 및 인터랙티브 서비스를 통합적으로 설계할 수 있는 사용자 중심의 디자인 역량을 기르는 데 있다. 이를 통해 디지털 대전환 시대의 새로운 라이프스타일과 패션 생태계에서 혁신적 가치를 창출할 수 있는 융합형 미래 인재를 양성하고자 한다.

제2조(일반원칙) ① 웨어러블 디자인 테크놀로지 전공은 단일전공, 다전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 모든 교과목은 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 웨어러블 디자인 테크놀로지 전공에서 개설하는 전공과목은 '[별표1] 교육과정편성표'와 같다.

② 웨어러블 디자인 테크놀로지 전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공 학점을 이수하여야 한다.

1) 다전공과정 : 타전공 학생으로서 웨어러블 디자인 테크놀로지 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점 제에 의거 하여 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 42학점 이상 이수하여야 한다.

③ 본 전공으로 진입 이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.

④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제 4 장 기 타

제7조(졸업논문) 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공을 다전공으로 이수하는 학생은 졸업하는 학기에 졸업논문 교과목을 수강 신청 한 후 졸업작품을 제작하여야 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2026년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 교과목 해설 1부.
3. 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 전공능력 1부.
4. 교육과정 이수체계도 1부.
5. 마이크로디그리 이수체계도 1부.

[별표1]

교육과정 편성표

학과(전공)명: 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 [Wearable Design Technology Convergence]

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간					이수 학년	개설학기		교과구분				참여 학과	
					이론	설계	실습	실기	임상		1 학기	2 학기	부 전공	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수 교과		PN 평가
1	전공 기초	입체디자인	FD111	3	2			2		1	○							의류디자인 산업디자인
2	전공 기초	드로잉	FD101	3	2			2		1	○							의류디자인 산업디자인
3	전공 기초	현대미술사	FD109	3	3					1	○	○						산업디자인
4	전공 필수	패션스튜디오1	TC313	3	2			2		3	○					○		의류디자인
5	전공 필수	조형디자인1	ID2013	3	2			2		2	○							산업디자인
6	전공 필수	졸업논문 (웨어러블디자인 테크놀로지)	WDT4001	0						4	○	○					○	웨어러블 디자인 테크놀로지
7	전공 선택	패션스튜디오2	TC320	3	2			2		3		○						의류디자인
8	전공 선택	드레이핑	TC204	3	2			2		2		○						의류디자인
9	전공 선택	염색및염색공예	TC208	3	2			2		2	○	○						의류디자인
10	전공 선택	텍스타일가공과디자인	TC319	3	2			2		3	○					○		의류디자인
11	전공 선택	웨어러블테크놀로지	TC321	3	2			2		3	○	○						의류디자인
12	전공 선택	홈퍼니싱스타일링	TC434	2	2			2		4	○							의류디자인
13	전공 선택	텍스타일경영	TC431	3	2			2		4		○						의류디자인
14	전공 선택	디지털이미징	ID2002	3	2			2		2		○						산업디자인
15	전공 선택	디지털입체디자인1	ID2019	3	2			2		2	○							산업디자인
16	전공 선택	리빙제품디자인	ID2023	3	2			2		2	○							산업디자인
17	전공 선택	실내공간디자인1	ID3014	3	2			2		3		○						산업디자인
18	전공 선택	이노베이티브디자인1	ID3015	3	2			2		3	○							산업디자인
19	전공 선택	실내공간디자인2	ID3019	3	2			2		3		○						산업디자인
20	신설	버추얼피팅스튜디오	WDT3001	3	2			2		3		○						의류디자인
21	신설	패션테크놀로지큐레이션	WDT3002	3	2			2		3	○							의류디자인
22	신설	컬처엔브랜딩	WDT2001	3	2			2		2		○						의류디자인
23	신설	사용자경험디자인	WDT4002	3	2			2		4	○							산업디자인
24	신설	헬스케어디자인	WDT4003	3	2			2		4		○						산업디자인

웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 교과목 해설

• TC313 패션스튜디오1 (Fashion Studio-Clothing Construction 1) 3-2-2

인체계측을 통해 인체의 구조와 체형의 특성을 이해하고, 기본원형 제작 및 피팅, 그레이딩, 다탈매니플레이션을 통해 패턴제작의 원리를 학습한다. 의복구성 및 설계의 원리를 터득하여 슬리브리스 원피스, 슬랙스, 셔츠블라우스 등 기본 아이템을 제작 가능하게 한다.

Understanding human body structures and unique characteristics of different physical forms by performing human scale measurements, as well as investigating principle of pattern making through developing preliminary patterns/fitting, grading, and dart-manipulation. The course ultimately allows students to design basic garments such as sleeveless dress, slacks, and shirt/blouse based on their knowledge of Clothing construction/structure and design principles.

• TC320 패션스튜디오2 (Fashion Studio-Clothing Construction 2) 3-2-2

패션스튜디오1의 Advanced 과정으로, 고급 의복 구성 및 제작을 통해 패턴제작 및 의복구성 능력을 향상시킨다.

As an advanced course of Fashion Design Studio 1, the course leads to students' enhanced pattern making and Clothing construction ability through designing high end Clothing.

• TC321 웨어러블테크놀로지 (Wearable Technology) 3-2-2

다양한 아이템 및 디테일의 패턴 변형을 학습하고, 어패럴 CAD 시스템을 이용하여 패턴제작 및 Grading, Marker Making을 실습한다. 나아가 3D 가상착의시스템인 Clo를 사용하여 가상 착의 의상 제작을 학습하며 다양한 디자인의 3D 시뮬레이션을 통해 웨어러블 테크놀로지를 학습한다.

Investigating pattern manipulation of various items and details, as well as practicing pattern making/grading and marker making using apparel CAD system. In addition, students learn virtual Clothing design using 3D garment modeling program, Clo, as well as they form understanding of wearable technologies through simulating different designs using 3D softwares.

• TC434 홈퍼니싱스타일링 (Home Furnishing Styling) 2-1-2

웰빙 트렌드를 홈패션에 적용해 본다. 이미지별 홈패션 제품을 coordination해보며, 커튼, 침장, 쿠션 등을 중심으로 각 이미지에 맞게 직접 제작해 본다.

Design concepts, fashion trends and textile lines are developed for a wide range of markets. focus is on the home furnishing, specially for domestics and bed and bath markets, and decorative stuffs such as cushion, curtain and runners. Students learn styling technique according to an image. Student try to make several items.

• TC204 드레이핑 (Draping) 3-2-2

바디를 사용하여 기초적인 입체재단을 하는 방법을 습득하는 과정으로 기본원형의 제작 및 의복 각 부분의 디테일을 바디 위에서 직접 재단하는 방법을 통하여 의복 패턴을 만들어 내는 능력을 기르도록 한다.

Introduces the fundamental principles in developing basic silhouettes of skirts, blouses, bodices, and collars by draping and patternmaking techniques. Studies the characteristics and drapability of fabric and its effect on the development of silhouette and style. Students use draping methods and flat pattern techniques to resolve complex problems in design development. Learn to develop silhouettes on a dress form. Basic drawing techniques are covered for creating collars, sleeves, bodices and skirts. Explore more intricate draping exercises such as tailored jackets, dresses, collars and sleeves.

• TC431 텍스타일경영 (Textile Management) 3-2-2

텍스타일 제조업체와 생산 공장의 운영에 대한 기업의 경영기초에 대하여 배우고 원가계산 등에 대한 기본 지식을 터득하게 하며 글로벌 텍스타일 비즈니스를 하는 방법 등에 대하여 논한다.

Provides enterprise management to manage textile manufacturing companies and factories. Studies the textile industry and how its various products are marketed. Case studies involving both fiber producers and textile mills are analyzed. Students examine both the domestic and internal textile market places.

• TC208 염색및염색공예 (Dye and Dyeing) 3-2-2

염색과정과 각종 합성염료와 천연 염료에 대한 기본지식과 염료에 따른 염색방법의 기본지식을 이해한다. 정확한 데이터에 의한 침염을 기본적으로 교육한다.

Understand basics of synthetic and artificial dyes, as well as natural dyes. Apply dyeing methods, with correct data, such as a dip-dyeing.

• TC319 텍스타일가공과디자인 (Textile Finishing & Design) 3-2-2

각 섬유의 특성에 따른 가공원리를 바탕으로 직물의 외관, 성능 및 촉감을 변화시키는 가공방법과 가공된 직물에 대하여 배우며 새로운 첨단 기술에 대하여 연구한다. 그리하여 의복의 부가가치를 높일 수 있는 신소재에 대한 정보와 지식을 사회현장에 응용하도록 한다. Presents the aesthetic and functional values of textile finishing. Finishing methods and their feasibility with respect to appearance, performance expectations, quality, and effects on hand are covered. Emphasis is placed on finish practicality, quality, and longevity.

• ID2013 조형디자인1 (Formative Design 1)

입체디자인의 기본적 시각 구성요소인 선, 면, 입체와 조형적 상관관계의 분석을 통한 이해와 학습을 한다. 시각적으로 아름다운 것의 창조를 통한 심미적인 감각을 향상을 목적으로 한다. 향후 실무에서 구체적으로 표현되는 제품 및 환경 디자인의 조형에 있어 기초가 되는 수업으로 공간에서 3차원 입체가 내포하는 형태적 의미를 이해하고 분석함으로써 자신의 생각을 인간의 감성언어로 조명하고 다양한 재료를 통해 형태적 언어로서 표현하는 과정을 학습한다.

Understand and learn through analysis of the basic visual components of three-dimensional design, such as lines, surfaces, and solids, and their formative correlations. The purpose is to improve aesthetic sense through the creation of visually beautiful things. This class is the basis for shaping product and environmental design that will be specifically expressed in future practice. By understanding and analyzing the morphological meaning implied by three-dimensional solids in space, you can illuminate your thoughts in human emotional language and use various materials. Learn the process of expressing it as a morphological language.

• ID2002 디지털이미징 (Digital Imaging)

디지털 시대의 산업디자인에 필요한 컴퓨터 모델링과 영상 이미지 제작의 기초적 지식과 방법을 학습하고 실무적인 콘텐츠 및 시뮬레이션 제작 등 전문적인 역량강화를 목표로 한다.

The goal is to learn the basic knowledge and methods of computer modeling and video image production necessary for industrial design in the digital era and to strengthen professional capabilities such as producing practical contents and simulations.

• ID2019 디지털입체디자인1 (Digital Three-Dimensional Design 1)

산업디자인분야에서 프로토타이핑, 시뮬레이션 제작 등을 위하여 기본적으로 요구되는 3차원 모델링, 가상현실, 증강현실 등을 위하여 컴퓨터 프로그램을 학습한다. 다양한 기기 조작법과 기초적 지식을 이론적 배경의 이해와 실무적인 학습을 통해 습득한다.

Learn computer programs for 3D modeling, virtual reality, and augmented reality, which are basically required for prototyping and simulation production in the industrial design field. Learn how to operate various devices and basic knowledge through understanding the theoretical background and practical studies.

- ID2023 리빙제품디자인 (Living Product Design)

다양한 소비자의 욕구를 파악하여 우리의 실제 삶에 필요한 디자인 제품을 개발을 목표로 한다. 효과적인 디자인 과정을 학습하고 제품 개발의 전반적 흐름을 이해하고 생산되기까지 적용시키는 방법을 기르도록 하며, 형태와 기능 및 재료와의 유기적 관계를 터득한다. This course aims to identify the needs of various consumers and develop design products necessary for our real lives. Learn effective design processes, understand the overall flow of product development, learn how to apply it until production, and learn the organic relationship between form, function, and materials.

- ID3014 실내공간디자인1 (Interior Space Design 1)

실내 공간 디자인은 공간을 디자인하고 개발하는 과정에 필요한 다양한 기술과 개념을 학습한다. 실내 디자인의 기초적인 이론과 디자인 원칙을 이해하고, 사용자의 편의성, 안전성 및 디자인의 아름다움을 고려하여 공간을 효과적으로 계획, 구현하는 방법과 디자인 트렌드, 색상 이론, 공간 계획 및 배치, 구조 설계, 조명, 재료 및 가구 텍스처 연구 등과 관련된 공간 디자인 개념을 학습한다. Interior space design learns the various skills and concepts needed in the process of designing and developing a space. Understand the fundamental theory and design principles of interior design, and learn how to effectively plan and implement space and design trends, color theory, spatial planning and layout, structural design, lighting, materials and furniture texture research, etc. in consideration of user convenience, safety and design beauty.

- ID3015 이노베이티브디자인1 (Innovative Design 1)

이노베이티브 디자인은 다양한 문제들을 창의적으로 해결하는 디자인 기술을 개발하는 방법을 학습한다. 이를 위하여 디자인적 사고 프로세스, 디자인 3차원 설계, 3D 프린팅, 프로토타입 제작, 피지컬 컴퓨팅, 기초 파이썬 등 다양한 창의적 기법과 접근법을 통해 본질적 문제를 해결하고 혁신적인 솔루션을 제품 또는 서비스로 프로토타입을 제작하는 디자인 기술과 과정을 학습한다. Innovative design learns how to develop design techniques that creatively solve various problems. To this end, through various creative techniques and approaches such as design thinking processes, design three-dimensional design, 3D printing, prototype fabrication, physical computing, and basic pi-seon, we learn design techniques and processes to solve essential problems and prototype innovative solutions into products or services.

- ID3019 실내공간디자인2 (Interior Space Design 2)

실내 공간 디자인 프로세스를 통하여 새로운 공간디자인 개념 정의와 설계를 학습한다. 공간 디자인 설계 원칙, 2D, 3D 도면 제작과 방법 그리고 심화된 실무적 표현 방법과 프로토타입 제작 등을 학습한다. Through the indoor space design process, new spatial design concept definitions and designs are learned. Learn spatial design principles, 2D and 3D drawing production and methods, and deep practical expression methods and prototypes production.

- WDT3001 버추얼피팅스튜디오 (Virtual Fitting Studio) 3-2-2

3D CLO를 활용해 패턴 제작부터 소재 물성, 시뮬레이션, 렌더링, 프레젠테이션까지 디지털 의복 제작 전 과정을 실습한다. 이를 통해 패션테크 기반의 가상 의류 제작 능력과 웨어러블 디자인 시뮬레이션 역량을 강화한다. This course provides hands-on training in the full digital garment workflow using CLO 3D, from pattern development and fabric simulation to rendering and presentation. Students build practical digital fashion production skills and develop virtual simulation competency for wearable design.

- WDT3002 패션테크놀로지큐레이션 (Fashion Technology Curation) 3-2-2

패션테크놀로지 큐레이션은 어패럴 CAD, 3D CLO, VR/AR 등 최신 패션테크를 활용해 창의적 디자인 기획 역량을 기르는 수업이다. 웨어러블스마트 의류-디지털 패션 등 기술 동향을 탐구하고, 트렌드 분석·사례 연구·기획 프레젠테이션을 통해 기술 기반 패션 디자인을 큐레이션 하는 비판적 사고와 미래지향적 기획 능력을 개발한다.

Fashion Technology Curation develops creative design planning skills using apparel CAD, CLO 3D, and VR/AR. The course explores trends in wearable design, smart textiles, and digital fashion, and enhances students' ability to curate

technology-based fashion through trend analysis, case research, and concept presentations.

- WDT2001 컬처앤브랜딩 (Culture & Branding) 3-2-2

웨어블 디자인과 패션테크 산업에서 브랜드가 문화적 감각과 기술 기반 라이프스타일을 어떻게 형성하는지를 탐구한다. 문화 트렌드, 사용자 경험(UX), 기술 수용 양식의 변화 등을 분석하고 이를 바탕으로 웨어러블 및 패션테크 제품·서비스의 가치 제안과 스토리텔링 전략을 기획한다. 국내외 사례 연구와 기획 실습을 통해 테크 기반 브랜드 경험을 설계하는 전략적 사고와 창의적 기획 능력을 강화한다.

This course examines how brands in wearable design and fashion technology construct cultural meaning and shape technology-driven lifestyles. Students analyze cultural trends, user experience patterns, and technology adoption behaviors, and apply these insights to value proposition and storytelling strategies for wearable and fashion-tech products and services. Through case studies and project-based exercises, the course cultivates strategic thinking and creative planning skills for designing technology-driven brand experiences.

- WDT4002 사용자경험디자인 (User Experience Design) 3-2-2

UX(사용자 경험)디자인은 제품, 웹사이트, 애플리케이션 또는 모든 디지털 기기의 물리적 사용자 인터페이스 디자인 개발 과정을 연구하고 사용자의 새로운 경험과 디자인 프로세스를 학습한다. 사용자 인터뷰, 관찰, 설문 조사 및 사용성 테스트, 사용자 요구 사항, 경험, 사용성 분석 등을 바탕으로 정보 아키텍처, 인터페이스 디자인, 사용자 테스트, 프로토타입 제작, 사용자 경험 디자인, 정보 시각화 디자인 등을 학습한다.

User Experience(UX) design studies the physical user interface design development process of products, websites, applications, or all digital devices, and learns new experiences and design processes of users. Based on user interviews, observation

- WDT4003 헬스케어디자인 (Health Care Design) 3-2-2

인간의 수명 연장파 빠르게 발전하고 있는 기술은 우리의 라이프 스타일에 많은 영향을 끼치고 있다. 현대 사회에서의 헬스케어 제품의 중요성은 더욱 증대되고 있다. 헬스케어 제품의 사용 환경 및 사용자와 중요성과 필요성에 대하여 토론과 실습을 통해 헬스케어디자인의 전문적인 창의성과 분석능력을 키운다.

The extension of life span and rapidly developing technology has tremendous effects on our life style. The relative importance of Health care products is growing largely in contemporary society. extension of life span. In response to this growth students are to understand the user environment and between the user and the Health care product. In this course students learn to cultivate creativity and analyzing ability through completing the speciality of health care design.

[별표3]

웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 전공능력

▣ 학과(전공) 교육목표 및 인재상

구분	세부내용		
학과(전공) 교육목표	웨어러블 기술과 디자인을 융합하여, 사용자 중심의 스마트 제품·디지털 패션·인터랙티브 경험을 설계할 수 있는 미래형 창의 융합 인재를 양성한다.		
학과(전공) 인재상	학과 인재상	세부내용	본교 인재상과의 연계성
	신 기술과 디자인과의 관계를 비판적으로 해석하고 혁신을 주도하는 미래 지향형 인재	기술의 의미와 가치를 새로운 디자인 관점으로 재해석할 수 있는 인재	비판적 지식탐구 인재
	소재·기술·사용자 경험을 통합하여, 산업 현장에서 적용 가능한 실천적 설계·기획 능력을 갖춘 인재	사용자 중심 사고를 바탕으로 제품·서비스를 구체적으로 구현할 수 있는 인재	사회적 가치추구 인재
	기존의 한계를 넘는 창의적인 디자인과 프로토타이핑을 통해 새로운 가치로 재구성할 수 있는 융합적 통찰을 지닌 인재	실험적 사고와 구현 능력을 바탕으로 새로운 디자인 솔루션을 제안할 수 있는 인재	주도적 혁신융합 인재

▣ 학과(전공) 전공능력

인재상	전공능력	전공능력의 정의
신 기술과 디자인과의 관계를 비판적으로 해석하고 혁신을 주도하는 미래 지향형 인재	<ul style="list-style-type: none"> 미래기술 이해 및 분석 능력 디자인 비판·해석 표현 능력 	<ul style="list-style-type: none"> 신기술의 원리와 흐름을 이해하고 문화·사회적 의미를 해석하는 능력 기술과 디자인의 관계를 다각도로 분석하고 새로운 관점으로 재구성하는 능력
소재·기술·사용자 경험을 통합하여, 산업 현장에서 적용 가능한 실천적 설계·기획 능력을 갖춘 인재	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 경험(UX) 설계 능력 기술·소재 적용 능력 	<ul style="list-style-type: none"> 신체, 감각, 행동 기반의 사용자 중심 인터페이스 및 착용성 설계 능력 스마트 섬유, 센서, 인터랙션 기술 등을 제품/의류디자인에 실질적으로 통합하는 능력
기존의 한계를 넘는 창의적인 디자인과 프로토타이핑을 통해 새로운 가치로 재구성할 수 있는 융합적 통찰을 지닌 인재	<ul style="list-style-type: none"> 통합 표현 및 시각화 능력 융합 혁신 실행 능력 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 방향성을 논리적으로 구조화하고 시각적·경험적으로 전달하는 능력 실험적 시도와 반복적 개선을 통해 새로운 가치·경험을 실현하는 능력

■ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립
가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
기초 지식 역량	1	1,2	드로잉, 입체디자인, 현대미술사
	1	1,2	드로잉, 입체디자인, 현대미술사
디자인 이해 및 표현 역량	2	1	조형디자인1, 염색및염색공예
	2	2	드레이핑, 염색및염색공예, 컬러엔브랜딩
	3	1	패션스튜디오1, 텍스타일가공과디자인
	3	2	패션스튜디오2
공학적 기술 소재 적용 역량	2	1	디지털입체디자인1, 리빙제품디자인
	2	2	디지털이미징
	3	1	웨어러블테크놀로지, 패션테크놀로지큐레이션, 실내공간디자인1, 이노베이티브디자인1
	3	2	웨어러블테크놀로지, 버추얼피팅스튜디오, 실내공간디자인2
창의 융합적 혁신 사고 역량	3	1	패션테크놀로지큐레이션
	3	2	버추얼피팅스튜디오
	4	1	사용자경험디자인, 홈퍼니싱스타일
	4	2	헬스케어디자인, 텍스타일경영

나. 전공 교육과정 체계도

학기 구분	1-1.1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	3-3	3-4
기초 지식 역량	드로잉, 입체디자인, 현대미술사						
디자인 이해 및 표현 역량		조형디자인1, 염색및 염색공예	드레이핑, 염색및 염색공예, 컬러엔브랜딩	패션스튜디오1, 텍스타일가공과디자인,	패션스튜디오2		
공학적 기술 소재 적용 역량		디지털 입체디자인1, 리빙제품디자인	디지털이미징	웨어러블테크놀로지, 패션테크놀로지큐레이션, 실내공간디자인1, 이노베이티브디자인1	웨어러블 테크놀로지, 버추얼피팅스튜디오, 실내공간디자인2		
창의 융합적 혁신 사고 역량				패션테크놀로지큐레이션	버추얼 피팅 스튜디오	사용자경험디자인, 홈퍼니싱스타일	헬스케어디자인, 텍스타일경영

[별표4]

교육과정 이수체계도

학과(전공)명: 웨어러블 디자인 테크놀로지 융합전공 [Wearable Design Technology Convergence]

과정명: 일반형

■ 교육과정의 특징

- **문제해결 기반 프로젝트 중심 교육 운영** : 단순한 기술 학습이 아니라, 인간의 생활, 신체, 감각 경험에서 발생하는 문제들을 분석하고 이를 해결할 수 있는 디자인-테크 솔루션을 도출하는 프로젝트형 수업 중심으로 구성
- **다학제적 협업 경험 강화** : 디자인, 공학, 재료, 인터랙션, UX 등 다양한 전공 학생들과의 협업을 통해 진정한 융합적 창의 역량을 길러내는 교육 환경 제공
- **글로벌 산업 현장 연계 및 트렌드 리서치 강화** : 패션테크 스타트업, 글로벌 브랜드, 기술 연구소와의 공동 워크숍·세미나·인턴십 등을 통해 국제적 시야와 실무 감각을 갖추도록 지원
- **지속가능성(Sustainability) 및 책임 있는 디자인 지향** : 미래 소재 개발, 디지털 패션, 제로웨이스트 프로세스 등 지속가능한 가치 창출을 지향하는 교육 내용과 실습 환경 제공
- **디지털 크리에이티브 제작 능력 강화** : 3D 가상 피팅, 트라이 온 시스템, AR/VR 기반 사용자 경험 프로토타이핑 등 디지털 기반의 창작 역량을 핵심 역량으로 설정

■ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	드로잉, 입체디자인, 현대미술사
	2학기	드로잉, 입체디자인, 현대미술사
2학년	1학기	조형디자인1, 디지털입체디자인1, 리빙제품디자인, 염색및염색공예
	2학기	디지털이미징, 드레이핑, 염색및염색공예, 컬러앤브랜딩
3학년	1학기	실내공간디자인1, 이노베이티브디자인1, 패션스튜디오1, 텍스타일가공과디자인, 웨어러블테크놀로지, 패션테크놀로지큐레이션
	2학기	실내공간디자인2, 패션스튜디오2, 웨어러블테크놀로지, 버추얼피팅스튜디오
4학년	1학기	사용자경험디자인, 홈퍼니싱스타일
	2학기	헬스케어디자인, 텍스타일경영

[별표5]

마이크로디 이수체계도

■ 마이크로디그리명: AI 패션테크(AI Fashion Tech)

■ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표 : 패션과 첨단기술의 융합적 이해를 바탕으로 인공지능(AI)·3D가상기술·스마트웨어 등 신기술을 창의적으로 활용할 수 있는 디지털 패션 혁신 인재를 양성한다. 이를 통해 패션산업의 디지털 전환(Digital Transformation)을 주도하고, 데이터 기반의 디자인 사고와 기술적 문제 해결 역량을 겸비한 패션 테크 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다.

나. 마이크로디그리 소개 : AI 패션테크 마이크로디그리는 인공지능(AI), 가상현실(VR), 3D 시뮬레이션, 웨어러블 디바이스 등 패션디자인과 첨단기술의 융합적 접근을 중심으로 구성된다. 본 전공은 디지털 패션 제작, 어패럴 CAD 시스템 활용, 3D 가상 피팅, 스마트 의류 개발에 이르는 패션 테크놀로지 전반의 실무 역량을 체계적으로 함양하도록 설계되었다. 이를 통해 AI 기반 디자인, 스마트웨어 기획 및 개발, 가상 콘텐츠 제작 등 새로운 영역을 창출할 수 있는 실무형 전문가로서의 역량을 강화한다. 나아가 데이터 리터러시, 프로토타이핑, 사용자 경험 중심(UX)의 문제 해결 능력을 바탕으로 패션산업의 디지털 전환(Digital Transformation)을 선도할 수 있는 미래형 인재로 성장할 수 있도록 한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

- 1) 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)
- 2) 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.
- 3) 이수중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.
- 4) 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.
- 5) 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업 유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

- AI 패션디자이너 : 인공지능 기반 디자인 생성 및 트렌드 분석
- 패션 테크니컬 디자이너 : 3D 가상 의상제작, 버추얼 피팅 및 메타버스 패션콘텐츠 기획
- 스마트웨어·웨어러블 테크놀로지 전문가 : 센서 융합형 의류 및 IoT 기반 패션제품 개발
- 패션테크 스타트업 창업자 또는 기획자 : 기술기반 패션서비스·플랫폼 개발 및 비즈니스 모델 기획
- 패션산업 데이터 분석가 및 AI 코디네이터 : 패션 데이터 분석, 소비자 맞춤형 추천 시스템 설계

■ 교육과정 이수체계도

가. 연극영화학과 ‘퍼포밍아츠연구(3)’, 포스트모던음악학과 ‘보컬양상불&퍼포먼스(3)’, 대중음악사(3), K-퍼포밍아트융합전공 ‘K-Pop Dacnce(3)’ 중 총 9학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명(또는 이수내용)	학점
예술디자인대학	의류디자인학과	TC313	패션스튜디오1	3
		TC321	웨어러블테크놀로지	3
	웨어러블 디자인 테크놀로지	신규	버추얼피팅스튜디오	3
총계				9