

# 예 술 체 육 학 부

- 조형예술학과
- 시각정보디자인학과
- 스포츠과학과
- 연극영화학과
- 의류디자인학과

## 조형예술학과

### ■ 학과 소개

조형예술학과(Visual Arts)는 최근 미술 현장의 변화에 발맞춰 작가, 큐레이터, 이론가 등 진로의 다양화를 통해 창의적 인재를 키우고 삶과 예술, 사회와 예술을 이어주는 전문가를 양성하고자 한다.

조형예술학은 순수미술을 중심으로 하되 동시대 미술이 타 예술분야, 공학 및 인문학 등 융합적 사고를 확장할 수 있는 프로그램을 강화하여 미래를 견인할 수 있는 예술가상을 제시한다.

현 조형예술학과는 1979년에 문예연 미술교육과에서 출발하여 2003년 순수미술과 디자인과로 분리된 후, 2004년부터 회화와 조소 매체를 중점적으로 교육하는 미술 전공에서 2017년부터 조형예술학과로 개칭되었다. 학과 설립 이래 현재까지 조형예술학과는 미술가, 교육자, 영화감독, 애니메이터, 큐레이터 등을 배출하였으며 2000년도부터 학부수업을 보다 전문화하는 심화과정으로 일반대학원 조형예술과(Department of Visual Arts) 석사과정이 개설 되어있다.

### ■ 학과 인재상

- 예술적 창의성과 융합적 합리성을 바탕으로 전문성을 가진 인력 양성한다.
- 미술시장의 세계화에 필요한 인재 양성한다. (작가, 비평가, 기획자, 큐레이터 등)
- 과학기술 및 새로운 미디어 환경과 융합해 가능성과 상상력을 개발하는 미래예술산업을 선도할 수 있는 인력 배출한다.

### ■ 교육 목표

- 실기와 이론, 전공과 다학제간 프로그램의 균형을 맞춘 학생중심교육을 통해 융합적이고 창의적으로 사고하고 실천하는 인재를 키운다.
- 미래사회의 수요 변화에 발맞춘 예술인 양성한다. (작가, 복합미디어아티스트, 크리에이터, 다양한 영역의 기획자 및 큐레이터 등)
- 현장실습, 인턴십 및 문화예술전문기관과의 협력을 통해 상호적인 교육과 진로를 다양화한다.
- 공공미술프로젝트, 지역문화예술 복지 프로그램 기획 및 참여를 통하여 통해 예술의 공적 가치를 실천한다.

### ■ 졸업 후 진로

- 세계화에 부응하는 미술계가 원하는 21세기형 전방위 예술가로서의 활동
- 미술관 및 갤러리 큐레이터, 아트컨설턴트 등 예술매개자로서의 활동
- 기업 및 지방자치문화재단(서울문화재단, 경기문화재단, 인천문화재단, 부천문화재단, 성남문화재단, 파라다이스문화재단 등)의 학예사, 행정가
- 시각문화를 이끄는 비주얼 크리에이터 및 공공미술가

■ 연락처 :전화 032-860-8160 팩스 032-864-5622

■ 위치 :서호관-322



## 조형예술학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학점 소계	수업 시수
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실용 실습	실기		
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기						
작가 (창작)	FAT1011	창작드로잉	전선	기반	○											3	2	3
	FAT1012	입체와공간	전선	기반	○											3	2	3
	FAT1013	평면조형	전선	기반		○										3	2	3
	FAT1014	입체조형	전선	기반		○										3	2	3
	FAT2001	기초한국화	전선	기반			○									3	2	3
	FAT2701	기초서양화	전선	기반			○									3	2	3
	FAT2003	기초조소	전선	기반			○									3	2	3
	FAT2704	현대수묵	전선	핵심				○								3	2	3
	FAT2705	현대회화	전선	핵심				○								3	2	3
	FAT2706	조형	전선	핵심				○								3	3	3
	FAT3200	현대채색화1	전선	핵심					○							3	2	3
	FAT3201	현대회화이해1	전선	핵심					○							3	2	3
	FAT3203	현대채색화2	전선	핵심						○						3	2	3
	FAT3204	현대회화이해2	전선	핵심						○						3	2	3
	FAT4201	한국회화세미나1	전선	핵심							○					3	2	3
	FAT4202	현대회화스튜디오1	전선	핵심							○					3	2	3
	FAT4205	한국회화세미나2	전선	핵심								○				3	2	3
	FAT4206	현대회화스튜디오2	전선	핵심								○				3	2	3
	예술 기획	FAT1701	미술이란무엇인가1	전선	핵심	○							3				3	3
		FAT1702	미술이란무엇인가2	전선	핵심		○						3				3	3
FAT2116		동양미술사	전필	핵심			○					3				3	3	
FAT2901		이미지와글쓰기	전선	핵심			○					3				3	3	
FAT2902		서양미술사	전필	핵심				○				3				3	3	
FAT3901		현대작가론	전선	핵심				○				3				3	3	
FAT3701		작가발언과자료연구1	전선	핵심					○			3				3	3	
FAT3702		작가발언과자료연구2	전선	핵심						○		3				3	3	
FAT3902		전시와큐레이팅	전필	핵심					○			3				3	3	
FAT4901		미술경영과기획	전필	집중							○	3				3	3	
FAT4902		현대미술의쟁점	전필	집중							○	3				3	3	
FAT4903		포트폴리오세미나	전선	핵심							○	3				3	3	

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학점 소계	수업 시수
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실 험 합 계	실기		
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기						
예술 산업 전문화	FAT1115	미술교육론	전선	기반	○								2				2	2
	FAT1116	미술교육 프로그램개발	전선	기반		○							2				2	2
	FAT2119	미술교수학습방법	전선	핵심			○						2				2	2
	FAT2702	디지털사진의활용	전선	핵심			○									3	2	3
	FAT2014	컴퓨터아트기초	전선	핵심				○								3	2	3
	FAT2707	프린트미디어1	전선	핵심			○									3	2	3
	FAT2708	프린트미디어2	전선	핵심				○								3	2	3
	FAT3202	도시와조형	전필	핵심					○							3	3	3
	FAT3015	뉴미디어아트1	전선	핵심					○							3	2	3
	FAT3205	다차원조형	전필	핵심						○						3	3	3
	FAT3016	뉴미디어아트2	전선	핵심						○						3	2	3
	FAT3014	금속조표현	전선	핵심						○						3	2	3
	FAT3903	현대미술의현장	전필	핵심							○		3				3	3
	FAT4203	복합매체표현1	전필	집중								○				3	3	3
	FAT4204	미디어와인터랙션1	전선	집중								○				3	2	3
	FAT4207	복합매체표현2	전필	집중									○			3	3	3
	FAT4208	미디어와인터랙션2	전선	집중									○			3	2	3

### 조형예술학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
교 양	기초 교양	영어일반 (지정1)	글쓰기와 토론	영어심화 (택1)					
		인하세내기 세미나	생활한문						
		크로스오버2	크로스오버3						
	핵심 교양	인간과 문화영역 (택1)							
	사회와 가치영역 (택1)								
	자연과 과학 (택1)								
계열 교양	계열교양영역 교과목 중 선택이수 (3학점 이수)								
전 공	SW 창의 영역	창의영역	SW영역						
	창작	창작드로잉	평면조형	기초한국화	현대수묵	현대채색화1	현대채색화2	한국회화 세미나1	한국회화 세미나2
		입체와공간	입체조형	기초서양화	현대회화	현대회화 이해1	현대회화 이해2	회화 스튜디오1	회화 스튜디오 2
				기초조소	조형				
예술 기획	미술이론 무엇인가1	미술이론 무엇인가2	동양미술사	서양미술사	작가발언과 자료연구1	작가발언과 자료연구2	미술경영과 기획	현대미술의 쟁점	
			이미지와 글쓰기	현대작가론	전시와 큐레이팅			포트폴리오 세미나	
예술 산업 전문 화	미술교육론	미술교육 프로그램개발	디지털사진의 활용	컴퓨터아트 기초	도시와조형	다차원조형	복합매체표현 1	복합매체표현 2	
			프린트미디어 1	프린트미디어 2	뉴미디어아트 1	뉴미디어아트 2	미디어와 인터랙션1	미디어와 인터랙션2	
			미술교수 학습방법			금속조표현			
						현대미술의 현장			

전공필수교과목 음영표시

## 조형예술학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
작가 (창작)	주요 내용	미술환경의 변화를 선도하는 도전정신과 실험정신을 기른다. 작가로 성장하기 위한 심화교육을 통해 현대미술의 창작자로 핵심적인 역할을 할 수 있다.			
	관련 진로 분야	작가(진로), 대학원진학, 아카데미, 전시활동, 미술공간운영, 창업		○	○
예술기획	주요 내용	예술경영, 비평, 기획, 큐레이팅 등 작가와 시장, 전시와 대중, 학교와 미술 현장을 이어줄 수 있는 이론 및 현장 경험통해 미술시장에 필요한 전문성을 키운다.			
	관련 진로 분야	미술관, 학예사, 행정가, 국공립, 민간문화재단, 예술후원관련, 전문가(기획자), 예술기획진로	○	○	
예술산업 전문화	주요 내용	과학기술 및 새로운 미디어 환경과 융합해 가능성과 상상력을 개발하는 미래예술산업을 선도할 수 있는 인력 배출 한다.			
	관련 진로 분야	미디어랩, 영상연구소, 특수효과, 공공미술가	○	○	○

## 부/복수/연계전공 이수 교과과정

부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전선 + 전필 21학점 이수								

복수전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	FAT4203	복합매체표현1	3	○			○	전필 6학점 전선+전필 36학점 이수(총 42학점) 졸업작품 심사 합격 및 졸업전시회 출품
전필	FAT4902	현대미술의쟁점	3		○	○		
필수 교과목 계			6					

## 졸업관련사항

### □ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	32	65	33
복수전공	130	32	42	56
부전공	130	32	48	50
단일전공, 복수전공 필수 이수 조건	● 졸업작품 심사 합격 및 졸업전시회 출품			

### □ 경과조치

대 상	구분	경과조치 내역						
2014년도- 2016년도 입학자	핵심 교양 영역	2014년-2016년도 입학자는 핵심교양 1,2,4영역에서 영역을 달리하여 각 한 과목씩 총 9학점 이수하여야함. (인간과 문화, 사회와 가치, 미적체험과 표현) *2017학년도 입학자는 핵심교양 제1,2,3영역(인간과 문화, 사회와 가치, 자연과 과학)에서 각 1과목씩 총 9학점 이수하여야함.						
2013년도- 2016년도 입학자	계열 교양 영역	<table border="1"> <thead> <tr> <th>과목명</th> <th>이수 학점</th> <th>경과조치</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>세계디자인여행 애니메이션의 이해 영화와 대중문화 공연예술의 이해 여가와 삶 파워바디플랜 현대사회와 스포츠 오페라 속의 삶과 예술 패션브랜드의세계 패션디자인과스타일</td> <td>15  9  3</td> <td>·2013학년도 이전 입학자는 5과목이수  ·2014-15학년도 입학자 는 3과목이수  ·2016학년도 입학자는 1과목이수</td> </tr> </tbody> </table>	과목명	이수 학점	경과조치	세계디자인여행 애니메이션의 이해 영화와 대중문화 공연예술의 이해 여가와 삶 파워바디플랜 현대사회와 스포츠 오페라 속의 삶과 예술 패션브랜드의세계 패션디자인과스타일	15  9  3	·2013학년도 이전 입학자는 5과목이수  ·2014-15학년도 입학자 는 3과목이수  ·2016학년도 입학자는 1과목이수
과목명	이수 학점	경과조치						
세계디자인여행 애니메이션의 이해 영화와 대중문화 공연예술의 이해 여가와 삶 파워바디플랜 현대사회와 스포츠 오페라 속의 삶과 예술 패션브랜드의세계 패션디자인과스타일	15  9  3	·2013학년도 이전 입학자는 5과목이수  ·2014-15학년도 입학자 는 3과목이수  ·2016학년도 입학자는 1과목이수						
2009년도- 2013년도 입학자	전공 필수	교과과정 개편에 따라 종별 및 교과목 변경으로 2017학년도 현재 미수강한 학생 혹은 재수강을 희망하는 학생은 변경된 아래의 학수번호로 반드시 이수하여야함. FAT1011 창작드로잉, FAT1012 입체와공간, FAT1013 평면조형, FAT1014 입체조형, FAT2001 기초한국화, FAT2701 기초서양화, FAT2003 기초조소 (*JD502 <FAT2004> 사진은 교과목 변경 및 종별 변경으로 이수하지 않아도 졸업에 이상 없음)						
2014년도- 2016학년도 입학자		교과과정 개편에 따라 종별 및 교과목 변경으로 2017학년도 현재 미수강한 학생 혹은 재수강을 희망하는 학생은 변경된 아래의 학수번호로 반드시 이수하여야함. FAT1701 미술이란무엇인가1, FAT1702 미술이란무엇인가2, FAT3901 현대작가론, FAT2116 동양미술사, FAT2902 서양미술사, FAT3701 작가발언과자료연구1, FAT3702 작가발언과자료연구2 (*JD001 <FAT2111>한국미술사 교과목이 폐지되어 미수강자는 수강의무 없음.)						



수여학위

수여학위	미술전공 (미술학사)
------	-------------

## 시각정보디자인학과

### ■ 학과 소개

- 시각정보디자인은 시각디자인의 영역을 디지털을 기반으로 한 정보디자인의 개념과 통합한 것으로 이미지, 텍스트, 멀티미디어 등 복합적 시각정보를 효과적으로 구성하고 커뮤니케이션 할 수 있는 능력을 지닌 전문 디자이너를 배출하는 것을 목표로 함.
- 아이덴티티, 타이포그래피 및 편집디자인, 광고디자인 등 전통적인 그래픽 디자인의 영역에서의 역량을 강화하는 한편 디지털 미디어와 콘텐츠의 발전 등 시대의 변화와 함께 게임, 애니메이션, 모바일 콘텐츠, 인터랙티브 UI/UX 등 다방면의 창조적 분야로 그 영역을 확장하고 있음.

### ■ 학과 인재상

시각정보디자인 전공에서는 디자인 이론과 실기가 자연스럽게 연계되도록 하는 한편 타 분야와의 교류와 융합을 확대함으로써 보다 조화롭고 통합적인 관점에서 창조적인 디자인 교육이 이루어지도록 하고 있다. 인하대 시각정보디자인전공에서 배출하고자 하는 디자이너상은 다음과 같다.

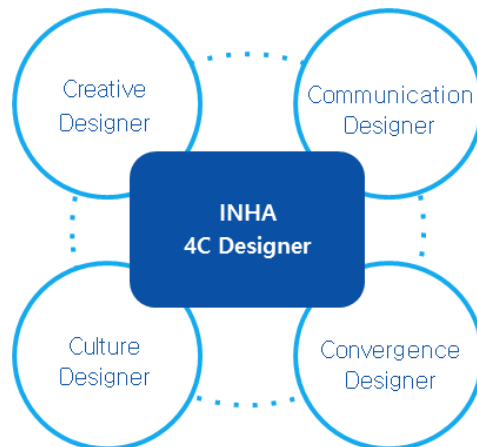
#### 4C Designer

Communication Designer: 실용적 기술과 문제해결 능력을 갖춘 소통하는 디자이너

Creative Designer : 창조적 사고능력과 혁신적인 도전정신을 가진 디자이너

Culture Designer: 국제적 안목과 문화적 정체성을 갖춘 디자이너

Convergence Designer : 개방과 공유의 정신으로 세상을 융합하는 디자이너



■ 교육 목표

시각정보디자인 학과의 교육목표는 전문적인 디자인 교육을 통한 미래지향적 시각커뮤니케이션 전문가와 디자이너를 양성하는 것이다.

4D Education

Design Thinking

- 탄탄한 실기와 디자인적 사고능력을 갖춘 디자이너
- 국제적 안목으로 실용적이고 합리적인 사고를 갖춘 디자이너

Design Innovation

- 창의적이고 혁신적인 문화 생산자이자 제안자로서의 디자이너
- 현대 대중문화에 대한 통찰력과 디자인 비즈니스 역량을 갖춘 디자이너

Design Leadership

- 시대환경과 사회변화에 능동적으로 대처하는 디자인 리더십을 갖춘 디자이너
- 디자인의 공공성과 사회적 역할을 인식하는 디자이너

Design Services

- 디자인을 넘어 커뮤니티와 사람을 중시하는 휴먼 디자이너
- 국가와 지역사회 발전을 위해 책임을 다하는 디자이너

■ 졸업 후 진로

- 디자인 에이전시, 브랜드 디자인, 영상 및 방송 콘텐츠 기업, 광고대행사, 모바일 IT기업에서 아이덴티티, 편집, 애니메이션, 게임, 인터랙티브, UI/UX 등 다양한 분야의 전문 디자이너로 활동.
- 디자인 큐레이터, 전시기획, 디자인 행정, 디자인 교육 및 매니지먼트 전문가 등 기획 부분에서 디자인을 응용할 수 있는 산업 및 비즈니스 영역으로의 진출.

가. 브랜드 및 그래픽 디자인 취업 모델

나. 영상콘텐츠 및 미디어 디자인 취업 모델

다. 디자인 기획, 연구, 행정, 교육 취업 모델

라. ICT 융합 디자인 창업 및 취업 모델



## 시각정보디자인학과 교육과정

구분	내용	학수번호	교 과 목 명	학 점	1학년		2학년		3학년		4학년			
					1	2	1	2	1	2	1	2		
교 양	기초 교양	영어 일반 GEB1107 GEB1108 GEB1109	의사소통영어	3	○									
			의사소통영어: 중급											
			의사소통영어: 고급											
		영어 심화 GEB1203 GEB1201 GEB1202	고급대학영어	3			○							
			실용영어 L/S											
			실용영어 R/W											
		소계	GEB1125	인문사회계열 글쓰기와 토론	3		○							
	GEB1131		생활한문	1		○								
	GEB1111		인하 새내기 세미나	1	○									
	GEB1113		크로스오버 2: 자연의 탐색	2		○								
	GEB1114		크로스오버 3: 사회의 탐색	2		○								
					15									
	핵심 교양 영역		인간과 문화 영역	택1	3									
			사회와 가치 영역	택1	3									
			자연과 과학	택1	3									
	소계			9										
	계 열 영역		ARS1001	미술과여행	3									
			ARS1002	디지털시대의미술										
			ARS1113	영화와대중문화										
			ARS1114	공연예술의이해										
ARS1103			여가와삶											
ARS1104			파워바디플랜											
ARS1105			현대사회와스포츠											
ARS1505			오페라속의삶과예술											
ARS1600			패션브랜드의세계											
ARS1601			패션디자인과 스타일											
소계		3												
합 계				27										
전 공	필수		각 전공교과목 참조	24										
			전공심화과정	41										
	선택		복수/연계전공과정	18										
			부전공과정	24										
	합계		전공심화과정	65										
			복수/연계전공과정	42										
일반 선택			전공심화과정	38										
			복수/연계전공과정	61										
			부전공과정	55										
총 이수학점				130										

### 시각정보디자인학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수	
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험·실습	실기			
					1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기							
Design Thinking	CDN1124	디자이너사	전선	기반		○								3				3	3
	CDN2126	디자인세미나	전선	핵심			○							3				3	3
	CDN2400	비주얼에세이	전필	핵심				○								3		3	3
	CDN3115	지역사회와디자인	전필	핵심					○							3		3	3
	CDN4100	디자인비즈니스와 창업	전필	집중							○					3		3	3
	CDN4200	디자인과 혁신	전선	집중								○				3		3	3
그래픽 커뮤니케이션 디자인	CDN1310	디자인의원리	전선	기반	○											3		3	3
	CDN1305	기초시각디자인	전선	기반		○										3		3	3
	CDN2314	타이포그래피	전선	핵심			○									3		3	3
	CDN2315	타이포그래피심화연구	전선	핵심				○								3		3	3
	CDN2316	브랜드디자인	전필	핵심				○								3		3	3
	CDN3317	아이덴티티디자인	전필	핵심					○							3		3	3
	CDN3330	편집디자인	전선	핵심					○							3		3	3
	CDN3257	일러스트레이션	전선	핵심						○						3		3	3
	CDN3328	광고디자인	전선	핵심							○					3		3	3
	CDN3353	아이덴티티심화연구	전선	핵심							○					3		3	3
	CDN4347	그래픽프로젝트	전선	집중								○				3		3	3
	CDN4408	포트폴리오	전선	핵심									○			1		1	1
CDN2332	디자인프로그래밍	전선	핵심			○									3		3	3	

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	실기		
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기						
인터랙 티브 ICT디자 인	CDN2347	인터랙티브디자인	전필	핵심				○							3		3	3
	CDN3333	피지컬 컴퓨팅	전선	핵심					○						3		3	3
	CDN3348	UI/UX 디자인	전선	핵심						○					3		3	3
영상콘 텐츠디 자인	CDN1320	사진과영상	전선	기반	○										3		3	3
	CDN1247	애니메이션&스토리텔링	전선	기반		○									3		3	3
	CDN2248	애니메이션&캐릭터 디자인	전필	핵심			○								3		3	3
	CDN2251	모션그래픽스	전선	핵심				○							3		3	3
	CDN3252	방송영상디자인	전선	핵심					○						3		3	3
	CDN3355	엔터테인먼트디자인	전필	핵심						○					3		3	3
	CDN4356	미디어콘텐츠프로젝트	전선	집중							○				3		3	3

## 시각정보디자인학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년			
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
교양	기초교양		영어심화							
	영어일반	글쓰기와 토론								
	인하세내기 세미나	생활한문								
	크로스오버2									
	크로스오버3									
핵심교양			인간과 문화영역 (택1)							
			사회와 가치영역 (택1)							
			자연과 과학 (택1)							
계열교양	계열교양영역 교과목 중 선택 이수 3학점 이수									
전공	Design Thinking		디자인사	디자인 세미나	비주얼에세이	지역사회와 디자인	디자인비즈니스와 창업	디자인과 혁신		
	그래픽커뮤니케이션디자인		디자인의 원리	기초시각 디자인	타이포그래피	브랜드디자인	아이덴티티 디자인	아이덴티티 심화연구	그래픽 프로젝트	포트폴리오
					타이포그래피 심화연구	편집디자인	광고디자인	일러스트레이션		
	인터랙티브ICT디자인			디자인 프로그래밍	인터랙티브 디자인	피지컬 컴퓨팅	UI/UX디자인			
영상콘텐츠디자인		사진과영상	애니메이션&스토리텔링	애니메이션&캐릭터디자인	모션그래픽스	방송영상 디자인	엔터테인먼트 디자인	미디어콘텐츠 프로젝트		

전공필수교과목 음영표시

## 시각정보디자인학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
브랜드 및 그래픽 디자인	주요 내용	급변하는 기업의 환경에서 상품의 기획과 가치의 확산을 위한 전반적인 시각적 표현의 총체를 다루는 심화분야로서 특히 창의성과 문화가 강조되는 융복합 시대 미래 인재로서의 디자이너를 배출하기 위해 필요한 분야			
	관련 진로 분야	그래픽디자인을 바탕으로 기업 및 상품의 가치를 향상시키는 디자인 창조력이 요구되며 브랜드, 상품개발, 광고, 패키지 디자인 분야로 진출	○	○	○
영상 및 콘텐츠 디자인	주요 내용	테크놀로지를 기반으로 이미지와 텍스트, 영상과 사운드 등을 결합하여 상호작용하는 혁신적인 디자인을 탐구하는 영역으로 산업 전반에 응용 가능성이 크고, 사회적 수요가 증가하고 있는 분야			
	관련 진로 분야	디지털 및 미디어를 기반으로 영상 창작 및 콘텐츠 기획력이 요구되며 영상콘텐츠, 캐릭터 애니메이션, 게임, 모바일 콘텐츠 분야로 진출	○	○	○
ICT 인터랙티브 디자인	주요 내용	모바일 및 스마트폰 사용의 급증으로 스마트기기에 대한 사용자 서비스 경험의 중요성이 커지고 있어 이와 연관된 프로그래밍과 피지컬 컴퓨팅과 같은 전문 수업이 필요한 분야			
	관련 진로 분야	UI/UX 등 첨단 미디어 디자인 능력 및 VR 등 새로운 기술 융합 창조력이 요구되며 인터랙티브 디자인, 웹 퍼블리싱, UI/UX 디자인 분야로 진출	○	○	○
디자인 리서치 및 서비스	주요 내용	디자이너의 활동 분야가 조형적인 차원의 디자인만이 아니라 리서치 및 플래닝의 중요성이 커지고 있으며 커뮤니티 디자인, 문화디자인 전반으로 확장되고 있는 분야			
	관련 진로 분야	고객 중심의 유무형의 경험 디자인 능력과 디자인 워크 프로세스에 대한 응용력이 요구되며 서비스 디자인, 디자인행정, 교육, 커뮤니티 디자인 분야로 진출	○	○	○



### 부/복수/연계전공 이수 교과과정

부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1학기	하계 계절	2학기	동계 계절	
전필	CDN2400	비주얼에세이	3			○	○	전필 12학점 전선 9학점 이수 (총 21학점)
전필	CDN2347	인터랙티브디자인	3			○	○	
전필	CDN2316	브랜드디자인	3			○	○	
전필	OCN2248	애니메이션&캐릭터 디자인	3	○	○			
필수 교과목 계			12					

복수전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1학기	하계 계절	2학기	동계 계절	
전필	CDN2400	비주얼에세이	3			○	○	전필 21학점 전선 21학점 이수 (총 42학점)
전필	CDN3115	지역사회와디자인	3	○	○			
전필	CDN2316	브랜드디자인	3			○	○	
전필	CDN3317	아이덴티티디자인	3	○	○			
전필	CDN2347	인터랙티브디자인	3			○	○	
전필	OCN2248	애니메이션&캐릭터 디자인	3	○	○			
전필	OCN3355	엔터테인먼트디자인	3			○	○	
필수 교과목 계			21					

## 졸업관련사항

### □ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	27	65	38
복수/연계전공	130	27	42	61
부전공	130	27	48	55

### □ 경과조치

대 상	구분	경과조치 내역		
2014년도 이전 입학자	기초교양 영어	취득학점	2015년까지 이수	2016년 이후 수강시
		0학점	일반과목군(3학점) + AER(2학점)	일반과목군(3학점) + 심화과목군(3학점)
		2학점	일반과목군(3학점) 또는 AER(2학점) 중 1과목 선택 이수	일반과목군(3학점) 또는 심화과목군(3학 점) 중 1과목 선택 이수
		4학점	이수하지 않아도 됨	
2014년도 -2016년도 입학자	핵심교양 영역	2017학년도 교과과정 개편에 따라 핵심교양 과목이 변경되었음에도 불구하고, 2014년~2016년도 입학자는 핵심교양 1,2,4영역에서 영역을 달리하여 각 한과목씩 총 9학점 이수한다. (인간과 문화, 사회와 가치, 미적체험과 표현) 2017학년도 입학자는 핵심교양 제1,2,3영역(인간과 문화, 사회와 가치, 자연과 과학)에서 각 1과목씩 총 9학점 이수한다.		
2013년도 -2016년도 입학자	계열교양 영역	미술과 여행, 디지털시대의미술, 세계디자인여행, 애니메이션의이해, 영화와대중문화, 공연예술의이해, 여가와삶, 파워바디플랜, 현대사회와스포츠, 오페라속의삶과예술, 패션브랜드의세계, 패션디자인과스타일 중에서 2013학년도 이전 입학자는 5과목을 택하여 총15학점 이상 반드시 이수하여야한다. 2014학년도-2015학년도 입학자는 3과목을 택하여 총 9학점을 이수하여야한다. 2016학년도 입학자부터는 1과목 택하여 총3학점을 이수하여야 한다 (단, 2017학년도 교과과정 개편에 따라 <패션브랜드의 세계>, <패션디자인과 스타일> 과목이 추가 되었으므로 수강한 학생은 학점 인정된다. )		
2013년도 이전 입학자	전공필수 교과목	디자인사1,2, 디자인세미나1,2, 지역사회와디자인1,2 그래픽디자인 1,2,3,4을 이수 총 30학점을 이수해야 한다.(단, 2013년 기준으로 그래픽디자인 3,4(2학점)을 이수한 학생은 총 28학점을 이수해야한다.)		

### □ 수여학위

수여학위	시각정보디자인학과(미술학사)
------	-----------------

## 스포츠과학과

### ■ 학과 소개

스포츠과학과는 21세기 건강에 대한 사회적 관심의 증대와 국민들의 삶의 질 향상 추구 측면에서 신체활동, 운동, 스포츠, 레저 등에 대한 체계적이고 과학적인 지식과 함께 실기 지도능력을 겸비한 스포츠과학 전문 인력을 양성하는데 그 목적이 있다. 즉, 스포츠과학과는 복지사회 구현의 측면에서 새로운 스포츠과학 및 문화를 창조하기 위하여 운동 및 스포츠 현장을 지도, 관리, 운영할 수 있는 전문 자격 자질을 갖춘 지도자를 양성하는데 그 교육적 목표를 두고 있다.

### ■ 학과 인재상

- 전문성 : 인간의 움직임에 대한 사회과학 및 자연과학의 실천적 지식과 이론을 익히고, 이를 바탕으로 현대 사회가 요구하는 스포츠산업과 스포츠의학 현장의 전문가로 활동한다.
- 실용적 창의성 : 현대사회가 요구하는 ‘여가선용 및 건강증진을 통한 삶의 질 향상’을 위해 필요한 스포츠과학의 전문지식을 심도 있게 연구하여 운동 및 스포츠 현장에서 실용적이고 창의적인 전문가로 활동한다.
- 국제화 : 국내외 교환교육 및 현장실습을 강화하여 글로벌 경쟁력을 갖춘 국제적 스포츠 전문가로 활동한다.

### ■ 교육 목표

- 글로벌 스포츠레저산업과 스포츠의학 건강관리산업 현장을 선도하는 국제적 수준의 지식과 기술을 갖춘 전문 인력을 양성한다.
- 신체활동, 운동, 스포츠, 레저에 대한 과학적 지식과 현장경험을 토대로 현대사회와 미래사회에 요구되는 실용적 건강운동전문가 및 스포츠관련 산업전문가를 양성한다.

### ■ 졸업 후 진로

- 스포츠레저행정 : 공무원, 행정직원, 지도자, 기획실무담당자
- 스포츠지도사 : 전문체육, 생활체육, 노인, 유소년, 장애인 스포츠지도사
- 건강운동관리사: 병원, 보건소, 피트니스센터 등 보건의료분야 건강운동관리사 및 운동처방사
- 스포츠경영관리사 : 경영관리사, 마케팅 전문가, 기획실무 담당자
- 스포츠해양레저산업 분야 : 지도자, 관리운영자
- 여가교육복지 분야 : 지도자, 관리자
- 스포츠과학 융합분야 : 공학, 의학, 영양 등 융합전공을 통한 전문 지도자 및 관리자
- 프로팀, 실업팀 및 기업체 : 스포츠 트레이너, 선수 트레이너 및 스포츠 재활사
- 노인 및 장애인 복지관 등의 유관기관 : 건강운동관리사, 운동재활사
- 초, 중, 고, 대학 : 체육지도자 또는 종목별 트레이너
- 스포츠센터 및 건강관리 센터 : 헬스 트레이너, 체력 트레이너
- 운동상해, 응급처치 분야의 전문가 등

■ 연락처 : 전화 032-860-8180 팩스 032-860-8188

■ 위치 : 5W554B

## 스포츠과학과 교육과정

구분	내용	학수번호	교 과 목 명	학 점	1학년		2학년		3학년		4학년			
					1	2	1	2	1	2	1	2		
교 양	기초 교양	영어 일반	GEB1107	의사소통영어 의사소통영어: 중급 의사소통영어: 고급	3	○								
			GEB1108											
			GEB1109											
		영어 심화	GEB1203	고급대학영어 실용영어 L/S 실용영어 R/W	3			○						
			GEB1201											
			GEB1202											
			GEB1125			인문사회계열 글쓰기와 토론	3		○					
			GEB1131			생활한문	1		○					
	GEB1111	인하 새내기 세미나	1	○										
	GEB1113	크로스오버 2: 자연의 탐색	2		○									
	GEB1114	크로스오버 3: 사회의 탐색	2		○									
	소계			15										
	핵심 교양 영역		인간과 문화영역	택1	3									
			사회와 가치영역	택1	3									
			자연과 과학	택1	3									
	소계			9										
	계열 교양 영역	ARS1001	미술과 여행	3	이 중 선택하여 <u>1과목</u> 이수  *스포츠과학과 학생의 경우 <여가와삶>, <파워바디플랜>, <현대사회와 스포츠>는 학점 불인정과목									
		ARS1002	디지털시대의 미술											
		ARS1500	세계디자인 여행											
		ARS1501	애니메이션의 이해											
ARS1113		영화와 대중문화												
ARS1114		공연예술의 이해												
ARS1103		여가와 삶												
ARS1104		파워바디플랜												
ARS1105		현대사회와 스포츠												
ARS1505		오페라속의 삶과 예술												
ARS1600		패션브랜드의 세계												
ARS1601		패션디자인과 스타일												
	창의 영역	3	○											
	SW 영역	3				○								
소계			9											
합	계			33										
전 공	필수	각 전공교과목 참조		24										
		전공심화과정		41										
	선택	복수/연계전공과정		18										
		부전공과정		24										
	합계	전공심화과정		65										
		복수/연계전공과정		42										
일반 선택	전공심화과정		32											
	복수/연계전공		55											
	부전공과정		49											
총 이수학점				130										

### 스포츠과학과 전공 교과목 편성표

세부영역	학수번호	교과목명	종별	전공단계구분	이수학기								학점(시수)구성					학점소계	수업시수	
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험·실습	실기	현장실습			연구프로젝트
					1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기								
공통	KIN1001	스포츠과학개론	전필	기반	0								3(3)					3	3	
	KIN1009	수영	전필	기반	0										2(2)			1	2	
	KIN2011	건강교육	전선	기반	0								3(3)					3	3	
	KIN1010	응급처치및안전	전선	기반		0							2(2)		1(1)			3	3	
	KIN1004	인체기능해부학	전선	기반		0							3(3)					3	3	
	KIN1012	스포츠교육학	전선	기반		0							3(3)					3	3	
	KIN1013	동계스포츠세미나	전필	기반		0									2(3)			2	3	
	KIN2012	하계스포츠세미나	전필	기반			0								2(3)			2	3	
	KIN2009	스포츠전문직상담	전선	기반			0						2(2)					2	2	
	KIN3003	스포츠심리학	전선	핵심			0						3(3)					3	3	
	KIN2016	스포츠경영학	전필	핵심			0						3(3)					3	3	
	KIN1002	여가학	전필	핵심				0					3(3)					3	3	
	KIN2014	테니스	전필	핵심				0							1(2)			1	2	
	KIN2015	운동처방	전필	핵심				0					3(3)					3	3	
	KIN2103	운동생리학	전필	핵심				0					3(3)					3	3	
	KIN3010	골프	전필	핵심					0						1(2)			1	2	
	KIN3007	웨이트트레이닝	전선	핵심					0						1(2)			1	2	
	KIN3016	스포츠전문영어	전선	핵심					0				2(2)					2	2	
	KIN2003	운동역학	전선	핵심					0				3(3)					3	3	
	KIN3011	유아체육론	전선	핵심					0				2(2)		1(1)			3	3	
	KIN3001	스포츠사회학	전필	집중						0			3(3)					3	3	
	KIN3013	건강체력평가및실습	전선	집중						0					2(2)			2	2	
	KIN3009	뉴스포츠	전선	집중						0					1(2)			1	2	
	KIN3017	스포츠과학현장실습	전선	집중						0					2(2)			2	2	
	KIN3015	노인체육론	전선	핵심						0			2(2)		1(1)			3	3	
	KIN4001	스포츠측정평가	전선	집중							0		3(3)					3	3	
	KIN4003	스포츠의학	전선	집중							0				1(1)			1	1	
	KIN4004	스포츠레저산업	전선	집중								0	1(1)					1	1	
	KIN2301	한국무용심화	전선	핵심			0								2(3)			2	3	
	KIN2302	외국무용심화	전선	핵심				0							2(3)			2	3	
	KIN3301	통합예술실기	전선	핵심					0				1(1)		1(2)			2	3	
	KIN3302	무용교수학습방법론	전선	핵심						0			1(1)		1(2)			2	3	
	KIN3303	창의적방법을 통한 무용교수법	전선	핵심					0				1(1)		1(2)			2	3	
	KIN4301	무용교수학습프로그램개발	전선	핵심							0		1(1)		1(2)			2	3	
KIN2303	스포츠문화예술교육실습	전선	핵심				0							2(2)			2	2		

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성					학 점 소 계	수 업 시 수					
					1학년		2학년		3학년		4학년		이 론	실 계	실 습· 실 습	실 기	현 장· 실 습			연 구· 프 로 젝 트				
					1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기												
스 포 츠 산 업	KIN3206	스포츠산업	전선	핵심													3(3)					3	3	
	KIN3205	해양관광론	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN2205	아웃도어 레크리에이션 (캠핑,승마)	전선	핵심														1(1)				1(2)	2	3
	KIN3207	재활승마	전선	핵심														2(2)				1(1)	3	3
	KIN3208	스포츠마케팅	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN4206	스포츠레저현장실습	전선	핵심																		2(2)	2	2
	KIN4203	여가교육상담	전선	핵심														1(1)				2(2)	3	3
	KIN4204	스포츠와 IoT	전선	핵심														2(2)				1(1)	3	3
	KIN4205	스포츠시설	전선	핵심														3(3)					3	3
KIN4002	스포츠행정 및 관리실무	전선	핵심														3(3)					3	3	
스 포 츠 의 학	KIN3101	트레이닝방법론	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN3105	운동손상학	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN1101	발육발달및노화	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN3106	운동상해및테이핑	전선	핵심														1(1)				1(1)	2	2
	KIN3103	운동영양학	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN3110	특수집단과운동	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN4102	임상운동검사 및 처방	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN4103	병태생리학	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN4104	운동치료방법론	전선	핵심														3(3)					3	3
	KIN4105	건강관리실습	전선	핵심																		2(2)	2	2
KIN3104	운동손상평가 및 재활	전선	핵심														3(3)					3	3	

## 스포츠과학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년							
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기						
교양	영역(택1) 인해서내기 세미나 크루스오버 2차원의 탐색		인문계열 토론 생활한문 크루스오버 2차원의 탐색 크루스오버 2차원의 탐색		영어심화 (택1)									
	인간과 문화영역 (택1)													
	사회와 가치영역 (택1)													
	자연과 과학 (택1)													
핵심교양	계열교양영역 교과목 중 선택 이수 3학점 이수													
계열교양														
SW창의영역	창의영역		SW영역											
전공	스포츠과학개론 수명 건강교육		응급처치 및 안전 인체기능 해부학 스포츠교육학 등계스포츠 세미나		하계스포츠 세미나 스포츠전문직 상담 스포츠심리학 스포츠경영학		여가학 테니스 운동처방 운동생리학		골프 웨이트트레이닝 스포츠전문영어 운동역학 유아체육론		스포츠사회학 건강체력평가 및 실습 스포츠과학 현장실습 뉴스포츠 노인체육론		스포츠측정평가 스포츠의학 스포츠레저산업	
					한국무용심화 외국무용심화 스포츠문화 예술교육실습		통합예술실기 창의적방법을 통한 무용교수법		무용교수학습 방법론		무용교수학습 프로그램개발			
	스포츠산업						스포츠산업 해양관광론 아웃도어 레크리에이션 (캠핑, 스마)		재활승마 스포츠마케팅		스포츠레저 현장실습 여가교육상담 스포츠와 IoT		스포츠시설 스포츠행정 및 관리실무	
스포츠의학						트레이닝방법론 운동손상학 발음발달및노화		운동상해 및 테이핑 운동영양학 특수집단과운동		임상운동검사 및 처방 병태생리학 운동치료방법론		건강관리실습 운동손상평가 및 재활		

전공필수교과목 음영표시

## 스포츠과학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
스포츠 산업	주요 내용	스포츠산업 트랙은 스포츠시설, 스포츠마케팅, 스포츠레저산업의 활성화에 따른 스포츠경영, 여가 및 레크리에이션 등의 분야에서 전문가적 자질을 가진 스포츠산업 및 레저 전문가를 양성한다.			
	관련 진로 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시도체육회 등의 유관기관 : 운동 및 스포츠전문 행정가 및 관리자</li> <li>- 대한체육회 및 시도단체 스포츠행정 및 레저 담당부서 : 공무원, 행정직원, 지도자</li> <li>- 국내외 해양 마리나 리조트 : 시설운영자, 안전관리자</li> <li>- 국내외 요트기업 : 딜러, 관리자, 제조업자</li> <li>- 스포츠 및 레저 서비스 관련기관 : 경영관리사, 마케팅 전문가</li> <li>- 스포츠산업 및 레저 아카데미, 연수원 등의 유관기관 : 스포츠경영 및 레저 지도자</li> <li>- 재활승마기관 : 재활승마 지도자, 재활승마 관리자</li> </ul>	○	○	○
스포츠 의학	주요 내용	스포츠의학 트랙은 건강을 위한 운동 및 스포츠의 과학적 역할을 탐구하여 일반인의 건강증진 및 유지, 다양한 만성질환자(비만, 당뇨병, 심장질환, 호흡질환, 근골격계질환 등)의 운동재활과 선수들의 경기력 및 체력 향상을 위한 임상 운동처방 및 건강운동관리 전문가를 양성한다.			
	관련 진로 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 병원, 보건소 등의 보건의료 분야 : 운동처방사 및 건강운동관리사</li> <li>- 프로팀, 실업팀 및 기업체 : 체력트레이너(PT) 및 스포츠재활사(AT)</li> <li>- 노인 및 장애인 복지관 등의 유관기관 : 운동재활사</li> <li>- 초, 중, 고, 대학 : 스포츠지도자 및 종목별 트레이너</li> <li>- 스포츠센터 및 건강관리센터 : 퍼스널 트레이너</li> <li>- 스포츠개발원 및 스포츠의학 분야: 연구원</li> </ul>	○	○	○

## 부/복수/연계전공 이수 교과과정

부전공

종 별	학수 번호	교과목명	학 점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전 필	KIN1001	스포츠과학개론	3(3)	○	○			전공 필수 7개 교과목 (19학점)은 모두 이수하여야 하며, 그 외 학점(2학점)은 <b>응급처치 및 안전, 스포츠전문직상담 2과목 중 한 과목을 선택하여 총 21학점을</b> 이수하여야 한다.
	KIN1002	여가학	3(3)		○	○		
	KIN2016	스포츠경영학	3(3)	○			○	
	KIN2014	테니스	1(2)		○	○		
	KIN2015	운동처방	3(3)			○	○	
	KIN2103	운동생리학	3(3)		○	○		
	KIN3001	스포츠사회학	3(3)			○	○	
<b>필수 교과목 계</b>			<b>19</b>					
전 선	KIN1010	응급처치및안전	3(3)			○		
	KIN2009	스포츠전문직상담	2(2)	○				

\* 필수 교과목 : 년 1회 이상 계절학기(하계 또는 동계)에 설강 필수



□ 복수전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1학기	하계계절	2학기	동계계절	
전필	KIN1001	스포츠과학개론	3(3)	○	○			전공 필수 7개 교과목 (19학점)은 모두 이수하여야 하며, 그 외 학점(23학점)은 스포츠산업트랙, 스포츠의학트랙에서 과목을 자유롭게 선택하여 총 42학점을 이수하여야 한다.
	KIN1002	여가학	3(3)		○	○		
	KIN2016	스포츠경영학	3(3)	○			○	
	KIN2014	테니스	1(2)		○	○		
	KIN2015	운동처방	3(3)			○	○	
	KIN2103	운동생리학	3(3)		○	○		
	KIN3001	스포츠사회학	3(3)			○	○	
필수 교과목 계			19					
전선 (스포츠산업)	KIN3206	스포츠산업	3(3)	○				
	KIN3205	해양관광론	3(3)	○				
	KIN2205	아웃도어레크리에이션 (캠핑,승마)	2(3)	○				
	KIN3207	재활승마	3(3)			○		
	KIN3208	스포츠마케팅	3(3)			○		
	KIN4206	스포츠레저현장실습	2(2)	○				
	KIN4203	여가교육상담	3(3)	○				
	KIN4204	스포츠와 IoT	3(3)	○				
	KIN4205	스포츠시설	3(3)			○		
	KIN4002	스포츠행정및관리실무	3(3)			○		
전선 (스포츠의학)	KIN3101	트레이닝방법론	3(3)	○				
	KIN3105	운동손상학	3(3)	○				
	KIN1101	발육발달및노화	3(3)	○				
	KIN3106	운동상해및테이핑	2(2)			○		
	KIN3103	운동영양학	3(3)			○		
	KIN3110	특수집단과운동	3(3)			○		
	KIN4102	임상운동검사및처방	3(3)	○				
	KIN4103	병태생리학	3(3)	○				
	KIN4104	운동치료방법론	3(3)	○				
	KIN4105	건강관리실습	2(2)			○		
KIN3104	운동손상평가및재활	3(3)			○			

※ 필수 교과목 : 년 1회 이상 계절학기(하계 또는 동계)에 설강 필

□ 연계전공

주관학과인 식품영양학과와 아동심리학과에서 교과과정 제출 예정.

※ 필수 교과목 : 년 1회 이상 계절학기(하계 또는 동계)에 설강 필수

## 졸업관련사항

### □ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	33	65	32
복수/연계전공	130	33	42	55
부전공	130	33	48	49

### □ 경과조치

#### 가. 핵심교양영역 (반드시 영역을 달리하여 9학점 이상을 이수하여야 함)

개편 이전 교과과정			교과과정 개편에 따른 경과조치
영역	과목명	이수학점	
핵심 교양 영역	인간과 문화, 사회와 가치, 미적 체험과 표현영역 각 1과목씩 총 3과목	9	2017학년도 교과과정 개편에 따라 핵심교양 영역이 변경되었음에도 불구하고, *2014년~2016년도 입학자는 핵심교양 1,2,4영역(인간과 문화, 사회와 가치, 미적체험과 표현)에서 영역을 달리하여 각 1과목씩 총 9학점 이수 *2017학년도 입학자는 핵심교양 제 1,2,3영역(인간과 문화, 사회와 가치, 자연과 과학)에서 각 1과목씩 총 9학점 이수

#### 나. 계열교양영역

영역	학수번호	과목명	이수 학점	경과조치
<b>2013학년도 이전 입학자</b>				
계열 교양영역	ARS1001 ARS1002 ARS1500 ARS1501 ARS1113 ARS1114 ARS1505 ARS1600 ARS1601	미술과 여행 디지털시대의 미술 세계디자인 여행 애니메이션의 이해 영화와 대중문화 공연예술의 이해 오페라속의 삶과 예술패션브랜드의 세계 패션디자인과 스타일	15	·총 9개 과목 중 5개 과목을 선택하여 총 15학점 이수 ·2017학년도 교과과정 개편에 따라 <패션브랜드의 세계>, <패션디자인과 스타일> 과목이 추가 되었으므로 수강한 학생은 학점 인정됨
<b>2014~2015학년도 입학자</b>				
계열 교양영역	ARS1001 ARS1002 ARS1500 ARS1501 ARS1113 ARS1114 ARS1505 ARS1600 ARS1601	미술과 여행 디지털시대의 미술 세계디자인 여행 애니메이션의 이해 영화와 대중문화 공연예술의 이해 오페라속의 삶과 예술패션브랜드의 세계 패션디자인과 스타일	9	·총 9개 과목 중 3개 과목 선택하여 총 9학점 이수 ·2017학년도 교과과정 개편에 따라 <패션브랜드의 세계>, <패션디자인과 스타일> 과목이 추가 되었으므로 수강한 학생은 학점 인정됨

영역	학수번호	과목명	이수 학점	경과조치
<b>2016학년도 입학자</b>				
계열 교양영역	ARS1001 ARS1002 ARS1500 ARS1501 ARS1113 ARS1114 ARS1505 ARS1600 ARS1601	미술과 여행 디지털시대의 미술 세계디자인 여행 애니메이션의 이해 영화와 대중문화 공연예술의 이해 오페라속의 삶과 예술패션브랜드의 세계 패션디자인과 스타일	3	·총 9개 과목 중 1개 과목 선택하여 총 3학점 이수 ·2017학년도 교과과정 개편에 따라 <패션브랜드의 세계>, <패션디자인과 스타일> 과목이 추가 되었으므로 수강한 학생은 학점 인정됨

**다. 전공필수 이수에 대한 경과조치**

개편 이전 교과과정				교과과정 개편에 따른 경과조치
종별	학수번호	과목명	이수 학점	
<b>2009~2013학년도 입학자</b>				
전공 필수	JB364	수영1	1	해당 교과목은 2014년도 교과과정 개편으로 인해 수영초급(KIN1005)로 대체수강 할 수 있었으나, 2017교과과정 개편으로 인하여 수영(KIN1009)로 변경되었으므로 미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 수영(KIN1009)로 대체수강하여야 함.
	JB365	육상	1	해당 교과목은 2014년도 교과과정 개편으로 인해 전공선택으로 종별이 변경되었으나, ~13학번까지는 전공필수 교과목으로 유지. 하지만, 2015년에 해당 교과목이 폐지되었으므로 미수강자는 대체교과목 없이 과목 수강 하지 않아도 졸업에 이상 없음.
	JB366	생활체조	1	해당 교과목은 2014교과과정 개편으로 인해 춤과리듬(KIN1003)으로 대체 수강하도록 지정되었으나, 2017교과과정 개편 당시 교과목이 폐지되었으므로 미수강자는 대체교과목 없이 과목 수강 하지 않아도 졸업에 이상 없음.
	JB367	스키1	2	미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 동계스포츠세미나(KIN1013)으로 대체 수강하여야 함.
	JB368	스키2	2	해당 교과목은 전공필수에서 전공선택으로 종별이 변경되었으나, ~13학번까지는 전공필수 교과목으로 반드시 이수하여야 함. 하지만, 2017년에 해당 교과목이 폐지되었으므로 미수강자는 대체교과목 없이 과목 수강 하지 않아도 졸업에 이상 없음.
	JB275	여가학	3	미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 여가학(KIN1002)로 반드시 대체수강 하여야 함.
	JB276	스포츠과학개론	3	미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 스포츠과학개론(KIN1001)로 반드시 대체수강 하여야 함.
	JB211	스포츠전문직상담	2	해당 교과목은 전공필수에서 전공선택으로 종별이 변경되었으나, ~13학번까지는 전공필수 교과목으로 반드시 이수하여야 함. 미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 스포츠전문직상담(KIN2009)로 대체 수강하여야 하며, 전공선택으로 표기되나, 추후 졸업사정 시 전공필수로 간주함.
	JB277	기초생리학	3	해당 교과목은 2014년도 교과과정 개편으로 인해 기초생리학(KIN2001)로 대체 수강하도록 지정되었으나, 2017교과과정 개편 당시 교과목이 폐지되었으므로 미수강자는 운동생리학(KIN2103)으로 반드시 대체수강 하여야 함.

개편 이전 교과과정				교과과정 개편에 따른 경과조치
종별	학수번호	과목명	이수 학점	
<b>2014~2016학년도 입학자</b>				
전공 필수	KIN1001	스포츠과학개론	3	변동사항 없음
	KIN3001	스포츠사회학	3	변동사항 없음
	KIN2001	기초생리학	3	2017교과과정 개편 당시 교과목이 폐지되었으므로 미수강자는 운동생리학(KIN2103)으로 반드시 대체수강 하여야 함.
	KIN1002	여가학	3	변동사항 없음
	KIN3002	특수집단과운동	3	2017교과과정 개편 당시 종별이 전공선택으로 변경되었으나, 2014~2016학년도 입학생들은 반드시 수강하여야 함.(KIN3110) 성적증명서 상 종별은 전공선택으로 표기되나, 추후 졸업사정 시 전공필수로 인정하여 졸업할 수 있음.
	KIN1003	춤과 리듬	2	2017교과과정 개편 당시 교과목이 폐지되었으나, 대체수강 과목이 없으므로 해당 교과목을 수강하지 못하였어도 졸업에 이상 없음.
	KIN2004	스포츠전문영어	2	2017교과과정 개편 당시 종별이 전공선택으로 변경되었으나, 2014~2016학년도 입학생들은 반드시 수강하여야 함.(KIN3016) 성적증명서 상 종별은 전공선택으로 표기되나, 추후 졸업사정 시 전공필수로 인정하여 졸업할 수 있음.
	KIN1005	수영초급	1	교과목명이 변경됨에 따라 현재까지 미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 수영(KIN1009)로 반드시 수강하여야 함.
	KIN2005	테니스초급	1	교과목명이 변경됨에 따라 현재까지 미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 테니스(KIN2014)로 반드시 수강하여야 함.
	KIN3004	골프초급	1	교과목명이 변경됨에 따라 현재까지 미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 골프(KIN3010)로 반드시 수강하여야 함.
KIN1007	스키초급	2	교과목명이 변경됨에 따라 현재까지 미수강자 혹은 재수강을 희망하는 자는 동계스포츠세미나(KIN1013)로 반드시 수강하여야 함.	

 수여학위

수여학위	스포츠과학과 (체육학사)
------	---------------

## 연극영화학과

### ■ 학과 소개

연극과 영화는 공연과 영상 분야로 확산되어 독자적 또는 융합적 협력과정을 통하여 인간 행위의 다양한 측면을 창의적으로 재현하는 예술분야이다. 날로 복잡해져가는 사회에서 야기될 수 있는 갈등의 모든 요소들을 창조적으로 해소시킨다. 그리하여 사람들의 감정을 순화시키는 기능을 갖는다.

연극영화학과는 관련 이론에 대한 이해와 함께 연극과 영화, 뮤지컬 등의 제작에 실질적으로 필요한 지식을 쌓고 실습 경험을 통해서 실무적 역량을 기르도록 한다. 전공은 연극과 영화 영역으로 크게 구분하여 각 분야에서 이론과 실기를 겸비한 기획자, 연기자 등 창의적 실무인력을 양성한다.

### ■ 학과 인재상

연극영화학과는 공연과 영상의 특성을 이해하며 다양한 활용을 실천할 수 있는 예술 인재를 양성한다.

### ■ 교육 목표

연극영화학과와 교과과정은 공연과 영상매체의 특성, 문화·산업적 활용에 대한 이론적 기반을 갖추며, 창조적으로 실행 할 수 있는 실무 역량을 높이는 데 필요한 교과를 구성한다.

### ■ 졸업 후 진로

연극 또는 다양한 공연의 기획·제작자, 연출가, 연기자, 텔레비전 프로그램의 연출자, 연기자, 연극평론가, 영화감독, 시나리오작가, 카메라 감독, 리포터 등 연극, 영화, 방송의 다양한 분야로의 진출이 가능하다. 또한 엔터테인먼트 산업의 영역이 기존의 극장 또는 무대에서 인터넷 분야로 확대됨에 따라 웹상에서의 영상 및 공연물 제작과 유통 등 새로운 직업영역의 개발과 운영이 가능하다.



### 연극영화학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수		
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실 습	실 용			실 기	
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기								
연 극 영 화 학 과	IPS1511	영화개론	전선	기반	○									3(3)				3	3	
	IPS1512	한국영화사	전선	기반	○									3(3)				3	3	
	IPS2625	세계영화사	전선	기반			○							3(3)				3	3	
	IPS3587	웹드라마-제작실습	전선	핵심					○								3	2	3	
	IPS2321	시나리오작법 1	전필	핵심			○							1			2	3	3	
	IPS2308	영화 연출론	전필	핵심		○								1			2	3	3	
	IPS3322	시나리오작법 2	전선	핵심				○						1			2	3	3	
	IPS3474	프로덕션디자인	전선	핵심					○					2			1	3	3	
	IPS4332	홍보마케팅입문	전선	집중						○				3(3)				3	3	
	IPS4333	영화이슈/비평세미나	전선	핵심							○			3(3)				3	3	
	IPS4335	미디어와사회	전선	핵심							○			3(3)				3	3	
	IPS1342	영상론	전선	기반		○								3(3)				3	3	
	IPS1343	사진론	전선	핵심		○								1			2	3	3	
	IPS2645	디지털영상편집 1	전선	핵심			○										3	2	3	
	IPS2646	디지털영상편집 2	전선	핵심				○									3	2	3	
	IPS2349	촬영조명 1	전선	핵심			○										3	2	3	
	IPS2350	촬영조명 2	전선	핵심				○									3	2	3	
	IPS3501	영화제작 1	전필	핵심					○								3	3	3	
	IPS3353	영화제작 2	전선	핵심						○							3	2	3	
	IPS4354	영화제작 3	전선	핵심							○						3	2	3	
	IPS4512	영화제작 4	전선	집중								○					3	3	3	
	IPS1341	방송의 이해	전선	기반		○									3(3)				3	3
	연극	IPS1442	연극개론	전필	기반	○									3(3)				3	3

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실 험 합 계	실 기		
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기						
영역	IPS1444	기초연기 1	전필	기반	○											3(6)	3	6
	IPS4318	공연예술과대중문화	전선	핵심						○		3(3)					3	3
	IPS1443	연극사	전선	기반		○						3(3)					3	3
	IPS1445	기초연기 2	전선	기반		○										3(6)	3	6
	IPS2446	무대연기 1	전선	핵심			○									3(6)	3	6
	IPS2447	무대연기 2	전선	핵심				○								3(6)	3	6
	IPS3473	미디어연기 1	전선	핵심					○							3(3)	3	3
	IPS3481	미디어연기 2	전선	핵심						○						3(3)	3	3
	IPS4620	오디션연기실습 1	전선	집중							○					3(3)	3	3
	IPS4621	오디션연기실습 2	전선	집중								○				3(3)	3	3
	IPS3454	기초연출실습	전선	핵심					○			1				2	2	3
	IPS2471	무대기술	전선	핵심			○									2(3)	2	3
	IPS2458	무대미술	전선	핵심				○				1				2	2	3
	IPS3472	움직임 1	전선	핵심					○							2(3)	2	3
	IPS3480	움직임 2	전선	핵심						○						2(3)	2	3
	IPS2469	뮤지컬연기실습 1	전선	핵심			○									2(3)	2	3
	IPS2470	뮤지컬연기실습 2	전선	핵심				○								2(3)	2	3
	IPS4583	연극기획과제작	전선	핵심							○					3(3)	3	3
	IPS4476	연극감상과비평	전선	집중							○	3(3)					3	3
	IPS4584	졸업작품/공동창작 제작실습	전선	집중								○				3(3)	3	3



### 연극영화학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
교양	기초교양 영어일반 / 글쓰기와 토론 / 인하새내기 세미나 / 생활한문 / 크로스오버2 / 크로스오버3		영어심화						
			인간과 문화영역 (택1)		사회와 가치영역 (택1)		자연과 과학 (택1)		
			계열교양영역 교과목 중 선택 이수 (3학점 이수)						
	SW창의역		SW영역 / 창의영역						
전공	영화영역								
	영화개론 한국영화사	영상론 방송의 이해 사진론	영화연출론 촬영조명1 디지털 영상편집1	시나리오작법 1 세계영화사 촬영조명2 디지털 영상편집2	시나리오작법 2 영화제작1 프로덕션 디자인	웹드라마 제작실습 영화제작2 홍보마케팅 입문	영화이슈/비평세미나 미디어와 사회 영화제작3 영화제작4		
연극영역									
연극개론 기초연기1	연극사 기초연기2	무대연기1 뮤지컬 연기실습1 무대기술	무대연기2 뮤지컬 연기실습2 무대미술	미디어연기1 움직임1 기초연출실습	미디어연기2 움직임2	오디션연기 실습1 연극 기획과 제작	공연예술과 대중문화 오디션연기 실습2 졸업작품/공동영상제작 실습		

전공필수교과목 음영표시

## 연극영화학과 세부영역(Track) 안내

세부 영역 (Track)	내용	진로유형		
		① 취업	② 창업	③ 진학
영화 영역	주요 내용	<p>영화는 누구나 쉽게 접하고 자신의 창작물을 만들 수 있는 예술 장르이자 대표적인 영상콘텐츠로 인식되고 있다. 영상 테크놀로지의 발전으로 인하여 생산자와 수용자의 역할을 동시에 수행하게 되면서 영화에 대한 일반인들의 관심은 날로 높아지고 있다. 세대를 아우르는 영화는 효과적인 자기표현의 한 수단으로써 인식하며, 쉽게 활용 가능한 미디어와 장비들을 이용해 개성적인 표현들을 만들어낸다. 생활문화와 창의 콘텐츠로서의 무한 가치를 만들어내고 있다. 또한 다양한 직업군을 개발한다는 점에서 산업적으로도 그 가치를 인정받고 있다. 최근 한국영화가 질적으로 도약하고 국내외적으로 위상을 새롭게 하면서 경쟁력을 높여나가고 있는 점은 영상시대에서도 영화의 콘텐츠적 가치가 무한하다는 사실을 실증하고 있는 것이다. 문화와 예술, 콘텐츠와 산업의 조화, 성장의 무한 가능성을 가진 분야다.</p>		
	관련 진로 분야	<p>기획, 경영, 제작, 마케팅 등 영화제작과 관련한 현장 스태프로서의 전문 직무와 작가, 평론가, 교수 등</p>	○	○
연극 영역	주요 내용	<p>공연 예술은 연극 및 뮤지컬을 포함하며, 새로운 미디어와의 융합을 통하여 새로운 가능성을 실현하고 있다. 그 중에서도 창의성을 갖춘 연기 인력은 공연예술 창작의 기반을 이룰 뿐만 아니라 영화나 TV드라마 같은 영상 콘텐츠 산업에서도 중요한 요소로 작용한다. 연극영역에서는 이러한 연기 예술 분야를 특성화하여 전문적인 연기자들을 집중적으로 양성하고자 한다. 이를 위해 연기를 위한 음성, 신체 등 각종 기초훈련 및 성악과 무용 실기를 통한 기초 역량의 연마, 희곡의 분석과 해석에 기초한 인물 구축과 역할 창조, 제작 실습을 통한 현장경험, TV, 영화, 광고 등의 영상 연기를 위한 매체 적응의 기술, 연극사 및 비평이론을 통한 배경적 지식의 습득 등 연기에술에 관련된 모든 분야의 교육을 통해 유능한 자질과 능력을 갖춘 다매체 연기자를 배출한다.</p>		
	관련 진로 분야	<p>연극 공연의 기획, 연기 등 순수연극을 비롯해서 뮤지컬, 각종 이벤트, 각종 영상, 이미지, 광고 등 다양한 분야에서 인력 수요가 발생하고 있는 바, 학생들에게는 무대 연기자를 비롯하여 영화나 TV 등 각종 매체의 연기자, 연출가, 무대미술가, 무대기술자, 기획자, 평론가, 학자로 사회에 진출할 가능성이 열려져 있다</p>	○	○

## 부/복수/연계전공 이수 교과과정

 부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	IPS2321	시나리오작법1	3			○	○	전필 6학점 전선 15학점 이수 (총 21학점)
전필	IPS1442	연극개론	3	○	○			
필수 교과목 계			6					

 복수전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	IPS2321	시나리오작법1	3			○	○	전필 6학점 전선 36학점 이수 (총 42학점)
전필	IPS1442	연극개론	3	○	○			
필수 교과목 계			6					

## 졸업관련사항

### □ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	33	65	32
복수/연계전공	130	33	42	55
부전공	130	33	48	49

### □ 경과조치

대 상	구분	경과조치 내역
2009~2013 입학자	기초 교양	교양영어 총 2과목, 글쓰기와 토론, 생활한문을 이수해야한다.
	핵심 교양	일반교양영역 총 6개 영역에서 3개 과목을 선택 이수하여 총 9학점을 이수한다. 단, 13년도까지 9학점을 이수하지 못한 학생들은 3영역 (인간과 문화영역, 사회와 가치영역, 자연과 과학영역)에서 택 1씩 하여 총 9학점을 이수한다.
	계열 교양	미술과 여행, 디지털시대의 미술, 세계디자인여행, 애니메이션의 이해, 여가와 삶, 파워바디플랜, 현대사회와 스포츠, 오페라속의 삶과 예술, 패션브랜드의 세계, 패션디자인과 스타일 중에서 5과목을 이수한다.
	전공 필수	한국영화사, 세계영화사, 영화개론, 영화제작, 영화제작2를 이수한다. 2017학년도에는 교과과정 개편으로 인해 <한국영화사(IPS1512)>, <세계영화사(IPS2625)>, <영화개론(IPS1511)>, <영화제작 II(IPS3533)>은 전공선택으로 되어있으나, 2009~2013학년도 입학생들은 반드시 수강하여야 하며 전공필수로 인정하여 졸업할 수 있다.
2014~2015 입학자	기초 교양	교양영어 2과목, 총 6학점 (일반영어 택1/영어심화 택1), 글쓰기와 토론, 생활한문을 이수해야한다.
	핵심 교양	인간과 문화, 사회와 가치, 미적체험과 표현 영역에서 총 9학점을 이수한다. 단, 16년도까지 9학점을 이수하지 못한 학생들은 3영역 (인간과 문화영역, 사회와 가치영역, 자연과 과학영역)에서 총 9학점을 이수한다.
	계열 교양	미술과 여행, 디지털시대의 미술, 세계디자인여행, 애니메이션의 이해, 여가와 삶, 파워바디플랜, 현대사회와 스포츠, 오페라속의 삶과 예술, 패션브랜드의 세계, 패션디자인과 스타일 중에서 3과목을 이수한다.
	전공 필수	한국영화사, 세계영화사, 영화개론, 시나리오작법1, 영화연출론, 연극개론, 기초연기1을 이수한다. 2017학년도에는 교과과정 개편으로 인해 <한국영화사(IPS1512)>, <세계영화사(IPS2625)>, <영화개론(IPS1511)>은 전공선택으로 되어있으나, 2014~2016학년도 입학생들은 전공필수로 인정하여 졸업할 수 있다.

2016 입학자	기초 교양	교양영어 2과목, 총 6학점 (일반영어 택1/영어심화 택1), 글쓰기와 토론, 생활한문, 인하 새내기 세미나, 크로스오버 2 : 자연의 탐색, 크로스 오버 3 : 사회의 탐색 총 15학점을 이수해야한다.
	핵심 교양	인간과 문화, 사회와 가치, 미적체험과 표현 영역에서 총 9학점을 이수한다. 단, 16년도까지 9학점을 이수하지 못한 학생들은 3영역 (인간과 문화영역, 사회와 가치영역, 자연과 과학영역)에서 총 9학점을 이수한다.
	계열 교양	미술과 여행, 디지털시대의 미술, 세계디자인여행, 애니메이션의 이해, 여가와 삶, 파워바디플랜, 현대사회와 스포츠, 오페라속의 삶과 예술, 패션브랜드의 세계, 패션디자인과 스타일 중에서 1과목을 이수한다.
	전공 필수	한국영화사, 세계영화사, 영화개론, 시나리오작법1, 영화연출론, 연극개론, 기초연기1을 이수한다. 2017학년도에는 교과과정 개편으로 인해 <한국영화사(IPS1512)>, <세계영화사(IPS2625)>, <영화개론(IPS1511)>은 전공선택으로 되어있으나, 2014~2016학년도 입학생들은 전공필수로 인정하여 졸업할 수 있다.
2017 입학자	기초 교양	교양영어 2과목, 총 6학점 (일반영어 택1/영어심화 택1), 글쓰기와 토론, 생활한문, 인하 새내기 세미나, 크로스오버 2 : 자연의 탐색, 크로스 오버 3 : 사회의 탐색 총 15학점을 이수해야한다.
	핵심 교양	3영역 (인간과 문화영역, 사회와 가치영역, 자연과 과학영역)에서 택 1씩 하여 총 9학점을 이수한다.
	계열 교양	미술과 여행, 디지털시대의 미술, 세계디자인여행, 애니메이션의 이해, 여가와 삶, 파워바디플랜, 현대사회와 스포츠, 오페라속의 삶과 예술, 패션브랜드의 세계, 패션디자인과 스타일 중에서 1과목을 이수한다.
	전공 필수	시나리오작법1, 영화연출론, 영화제작1, 연극개론, 기초연기1을 이수한다.

 수여학위

수여학위	연극영화전공 (문학사)
------	--------------

## 의류디자인학과

### ■ 학과 소개

의류디자인학과는 의류의 섬유 원료에서부터 기획, 디자인, 생산, 판매에 이르는 패션 산업의 구성 요소에 대한 통합적인 지식을 갖춘 전문인을 육성하기 위하여 의류섬유 및 소재, 패션 상품 기획 및 디자인, 생산설계 및 의복 구성, 마케팅, 유통 및 판매 등 다양한 분야의 교과과정을 제공한다. 또한 세계화, 전문화, 특성화에 중점을 두고, 의류 산업 및 연구 분야에서 요구되는 창조적이고 능동적인 인재를 양성하기 위하여 실무 중심의 교육 및 심도 있는 연구를 수행하고 있다. 학생들은 전공심화과정을 통해 의류디자인학 각 분야에서의 전문성을 갖추 수 있으며, 복수전공 및 연계 교과과정을 통해 다양한 분야로 진출할 수 있다.

### ■ 학과 인재상

- 전문지식을 바탕으로 새로운 패러다임을 이끌어가는 창조적 혁신 인재
- 실용 교육을 통한 산업 및 사회적 요구에 부합하는 전문성을 갖춘 인재
- 변화하는 글로벌 패션산업에 능동적으로 대처하는 미래지향적 글로벌 인재
- 글로벌 리더로서 환경과 윤리의식을 갖춘 사회적 책임 인재

### ■ 교육 목표

- 의류디자인학 분야의 이론과 지식을 탐구하고 전문지식 및 기술을 습득하여 응용할 수 있도록 한다.
- 실무 중심 교육을 통해 패션 산업의 요구와 사회 변화에 능동적으로 대처하도록 한다.
- 글로벌화 된 세계 패션 산업 속에서 적극적으로 활동할 수 있는 미래지향적이고 창조적인 능력을 기르도록 한다.

### ■ 졸업 후 진로

졸업 후 대학원에 진학하여 보다 심도있는 연구를 할 수 있으며, 그 외 의류 소재, 기획, 디자인, 생산, 유통 관련 산업체, 또는 연구/교육기관의 다양한 전문분야로 진출 할 수 있다.

분야	진로	기관
소재	섬유소재 개발, 원단 기획 컨버터, 의류관리사, 섬유제품 품질 관리사, 섬유특허 상표권 변리사	섬유 대기업, 신소재 및 염색가공 업체, 수출입 의류제조 및 무역업체, 벤더, 세탁기 등 가전제품 대기업, 의류시험소
패션	패션 디자이너, 액세서리디자이너, 패션 머천다이어, 모델리스트/ 패터너, 컬러리스트, 스타일리스트/코디네이터, 비주얼 머천다이어, 기획/홍보, 테크니컬 디자이너	패션업체, 프로모션업체, 의류 제조업체, 바잉 오피스/에이전트, 의류 수출입 업체
유통	리테일 바이어, 글로벌 소싱 바이어, 리테일 머천다이어, 상품기획, 리테일 슈퍼바이저, 온라인 창업	패션업체, 백화점, 홈쇼핑/ 카탈로그 쇼핑, 할인점, 인터넷 쇼핑몰
연구/교육	연구원, 교사, 교수	패션연구소/패션 정보 분석 업체, 의류시험연구소/소재시험연구소, 섬유, 의류 업체 연구소, 소비자보호원, 중고교/전문대/대학교
기타	패션전문 기자, 패션 사진/광고, 큐레이터	신문/잡지/방송사, 홍보/광고사, 박물관/미술관

### 의류디자인학과 교육과정

구분	내용	학수번호	교 과 목 명	학 점	1학년		2학년		3학년		4학년			
					1	2	1	2	1	2	1	2		
교 양	기초 교양	영어 일반	GEB1107	의사소통영어 의사소통영어: 중급 의사소통영어: 고급	3	○								
			GEB1108											
			GEB1109											
		영어 심화	GEB1203 GEB1201 GEB1202	고급대학영어 실용영어 L/S 실용영어 R/W	3		○							
						GEB1125	인문사회계열 글쓰기와 토론	3		○				
						GEB1131	생활한문	1		○				
						GEB1111	인하 새내기 세미나	1	○					
	GEB1113	크로스오버 2: 자연의 탐색	2	○										
	GEB1114	크로스오버 3: 사회의 탐색	2		○									
	소개			15										
	핵심 교양 영역		인간과문화영역	택1	3									
			사회와가치영역	택1	3									
			자연과과학영역	택1	3									
	소개			9										
	계열 교양 영역		ARS1001	미술과여행	3									
			ARS1002	디지털시대의미술										
			ARS1500	세계디자인여행										
			ARS1501	애니메이션의이해										
			ARS1113	영화와대중문화										
ARS1114			공연예술의이해											
ARS1103			여가와삶											
ARS1104			파워바디플랜											
ARS1105			현대사회와스포츠											
ARS1505			오페라속의삶과예술											
소개			3											
창의영역	영역내 지정 교과목 중 선택		3			○								
SW영역	영역내 지정 교과목 중 선택		2	○										
합 계				32										
전 공	필수		이론과목	3										
			실험, 실습과목	12										
	선택		전공심화과정	50										
			복수/연계전공과정	27										
			부전공과정	33										
	합계		전공심화과정	65										
		복수/연계전공과정	42											
일반선택		부전공과정	48											
		전공심화과정	33											
		복수/연계전공과정	56											
	부전공과정	50												
총 이수학점				130										

## 의류디자인학과 전공 교과목 편성표

세 부 영 역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설 계	실 험 · 실 습	실 기		
					1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기						
의 복 설 계	FDT1101	패턴과디자인	전선	기반		○									3(4)		3	4
	FDT2102	서양의복구성실습	전필	핵심			○								3(4)		3	4
	FDT2103	드레이핑	전선	핵심				○							3(4)		3	4
	FDT3104	테일러링	전선	핵심					○						3(4)		3	4
	FDT3105	패턴캐드와 테크니컬 디자인실습	전선	집중						○					3(4)		3	4
	FDT3106	서양복식문화사	전선	기반					○			3(3)					3	3
	FDT3107	한복구성실습	전선	핵심						○					3(4)		3	4
	FDT4108	한국의복문화사	전선	핵심							○	3(3)					3	3
의 류 과 학	FDT1201	직물과편성물	전선	기반		○						3(3)					3	3
	FDT2202	의류소재섬유	전선	기반	○							3(3)					3	3
	FDT2206	의류생산과품질시험	전필	핵심					○				3(3)				3	3
	FDT2207	의류소재실험	전선	핵심				○					3(4)				3	4
	FDT2205	패션소재기획	전선	핵심				○			3(3)						3	3
	FDT3209	의복환경학	전선	핵심			○					3(3)					3	3
	FDT3207	의류신소재와관리	전선	핵심					○			3(3)					3	3
	FDT3208	염색	전선	집중						○			3(4)				3	4
FDT4209	3D어패럴캐드	전선	핵심						○			3(4)				3	4	
패 션 마 케 팅	FDT1304	패션비즈니스의이해	전필	기반	○						3(3)						3	3
	FDT2305	패션마케팅	전선	기반			○				3(3)						3	3
	FDT2306	패션리테일기획	전선	핵심				○			3(3)						3	3
	FDT2304	의상사회심리	전선	핵심				○			3(3)						3	3
	FDT3305	패션머천다이징	전선	핵심					○			3(4)					3	4
	FDT3306	글로벌패션소싱	전선	집중					○		3(3)						3	3
	FDT4307	비주얼머천다이징	전선	핵심						○		3(4)					3	4
	FDT4308	패션채널매니지먼트	전선	집중						○	3(3)						3	3
	FDT4310	글로벌패션산업이슈	전선	핵심							○	3(3)					3	3
FDT3307	패션브랜드매니지먼트	전선	핵심				○			3(3)						3	3	



세 부 영 역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설 계	실험 · 실습	실 기		
					1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기						
패 션 디 자 인	FDT1401	패션드로잉	전선	기반	○										3(4)	3	4	
	FDT1404	패션디자인론	전선	기반	○							3(3)				3	3	
	FDT1403	패션일러스트레이션	전선	핵심		○									3(4)	3	4	
	FDT2404	패션캐드	전선	핵심				○							3(4)	3	4	
	FDT2408	패션디자인아이디에이션	전선	핵심				○							3(4)	3	4	
	FDT2410	패션 디자인 분석 및 프로세스	전선	핵심				○							3(3)	3	3	
	FDT2407	패션과색채디자인	전선	기반		○									3(4)	3	4	
	FDT3412	패션디자인1	전필	핵심					○						3(4)	3	4	
	FDT3409	디자인트렌드와문화	전선	핵심						○		3(3)				3	3	
	FDT3410	입체디자인스튜디오	전선	핵심						○					3(4)	3	4	
	FDT3413	패션디자인2	전선	집중						○					3(3)	3	3	
	FDT4412	패션엑세서리디자인	전선	집중							○				3(4)	3	4	
	FDT4413	패션사진과스타일링	전선	핵심								○			3(4)	3	4	
	FDT1405	기초컴퓨터디자인	전선	기반				○							2(2)	2	2	
	공 통	FDT4902	의류디자인학프로젝트	전필	핵심							○			4(4)	4	4	
공 통	FDT4903	의류디자인학연구방법론	전선	핵심							○	3(3)			3	3		

### 의류디자인학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
교양	영어일반 (자정1)		인문사회계열 글쓰기와토론		영어심화 (택1)			
	인하새내기 세미나		생활한문					
	크로스오버2: 자연의탐색		크로스오버3: 사회의탐색					
	해심교양		인간과문화		사회와가치		자연과 과학	
	계열교양		계열교양영역 교과목 중 선택 이수 (3학점 이수)					
	SW 창의영역		SW 영역		창의 영역			
전공	공통						의류디자인학 프로젝트 의류디자인학 연구방법론	
	의복설계		패턴과 디자인		서양의복 구성실습		서양복식 문화사	
			드레이핑		테일러링		한복 구성실습	
					패턴카드와 테크니컬 디자인실습		한국의복 문화사	
의류과학	의류소재섬유		직물과 편성물		의복환경학		의류소재시험	
			패션소재기획		의류생산과 품질시험		염색	
패션마케팅	패션비즈니스의이해		패션마케팅		패션리테일 기획		패션브랜드 매니지먼트	
			의상 사회심리		패션머천다이징		비주얼 머천다이징	
			글로벌패션 소싱		패션채널 매니지먼트		글로벌패션 산업이슈	
패션디자인	패션드로잉		패션일러스트레이션		기초컴퓨터 디자인		패션디자인 분석 및 프로세스	
	패션과색채 디자인		패션디자인 아이디어이션		패션캐드		디자인트렌드 와문화	
	패션디자인론				디자인트렌드 와문화		입체디자인 스튜디오	

전공필수교과목 음영표시

## 의류디자인학과 세부영역(Track) 안내

세부 영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
의복 설계	주요 내용	패턴과디자인, 서양의복구성실습 등 의복설계 기초지식을 바탕으로 테일러링, 패턴카드와테크니컬디자인 등의 심화지식을 갖추게 된다. 또 서양복식문화사, 한국의복문화사, 한복구성실습의 연구를 통해 의복구성 및 디자인에 대한 종합적인 해석과 설계 능력을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 패션디자이너, 패턴너, 테크니컬디자이너 등을 포함하여 다양하다.	○	○	○
의류 과학	주요 내용	의복재료 전반에 걸쳐 체계적인 학습을 통하여 의류섬유 패션산업에서 요구하는 전문지식을 갖추도록 한다. 의복재료의 자연과학적 지식을 근간으로 인체와 환경까지 아우르는 종합 응용력을 배양한다. 섬유, 직물의 물리화학적 성질, 염색가공 및 세탁부터 시작하여 신소재 개발, 인체 쾌적성에 대해 연구하고 의복의 과학적 접근 및 의류산업에 걸쳐 심화하고자 하는 학생을 위해 의류과학연구실을 운영하고 있다.			
	관련 진로 분야	섬유이류 패션산업체에서 요구하는 여러 직종의 종사자들의 기반 지식을 제공하며 관련 전문인, 신소재 개발 전문가, 소재기획 전문가, 생산기획 전문가, 의류시험소 및 기업의 연구원, 의류기사, 기술사, 품질관리사 등을 포함하여 다양하다.	○	○	○
패션 마케팅	주요 내용	패션마케팅 트랙은 글로벌 패션산업 현장에서 경쟁력 있는 패션머천다이스터와 마케터를 목표로 한다. 본 트랙은 상품기획MD분야, 유통기획MD분야, 글로벌 무역 및 바잉 분야에 진출하고자 하는 학생들을 위해 패션현장중심의 글로벌 커리큘럼으로 이루어져 있다. 세부적으로는 패션비즈니스의이해, 패션마케팅 등 기초 지식을 바탕으로 패션리테일기획, 패션머천다이징 등을 거쳐 패션마케팅 분야에 대한 전문지식을 갖추게 된다.			
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 분야는 상품기획MD, 영업MD, 리테일MD, 비주얼MD, 리테일 바이어, 글로벌 소싱 바이어, 벤더, 바잉 에이전트, 리테일 슈퍼바이저, 패션 홍보 및 커뮤니케이터, 온라인 창업 등을 포함한 다양한 분야로의 진출이 가능하다.	○	○	○
패션 디자인	주요 내용	패션디자인론의 기초이론과 패션일러스트레이션, 카드 등 디자인을 위한 표현 능력 그리고 디자인 아이디어이션과 프로세스 등에서 기초 창작능력을 습득하여, 패션디자인 1, II, 약세서리디자인 등을 통해 산업체에 필요한 다양한 디자인 개발 능력과 업무 프로세스를 익힌다. 또한 입체 디자인 스튜디오에서 최종 디자인 완성도와 설계, 피팅능력을 함양한다.			

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 패션 디자이너, 액세서리디자이너 모델리스트, 컬러리스트, 스타일리스트, 코디네이터, 비주얼머천다이저, 기획, 홍보 등을 포함하여 다양하다.		○	○	○

## 부/복수/연계전공 이수 교과과정

### 부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필, 전선 상관없이 취득			21					
필수 교과목 계			21					

※ 필수 교과목 : 년 1회 이상 계절학기(하계 또는 동계)에 설강 필수

### 복수전공

종 별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필, 전선 상관없이 취득			42					
필수 교과목 계			42					

※ 필수 교과목 : 년 1회 이상 계절학기(하계 또는 동계)에 설강 필수

□ 연계전공

패션비즈니스 연계전공 교과과정

관련전공	종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
					1학기	하계계절	2학기	동계계절	
경영학 전공	교필	CBA1102	경영학원론	3	○				3학점
	전선	BUS2101	재무관리	3	○		○		3과목, 9학점
	전선	BUS3204	인적자원관리	3			○		
	전선	BUS2301	재무회계	3			○		
	전선	BUS2401	오퍼레이션스 매니지먼트	3	○				3과목, 9학점
	전선	BUS2501	마케팅원론	3	○				
	전선	BUS2601	경영정보론	3	○				
	전선	BUS3501	소비자행동론	3			○		3과목, 9학점
	전선	BUS2502	마케팅조사론	3	○				
	전선	BUS4501	광고론	3			○		
	전선	BUS3503	제품관리	3	○				
	전선	BUS3504	유통관리	3	○				
	전선	BUS4201	국제경영	3	○				
의류 디자인 학전공	전선	FDT1304	패션비즈니스의이해	3	○				3과목, 9학점
	전선	FDT2202	의류소재섬유	3	○				
	전선	FDT3409	디자인트렌드와문화	3	○				
	전선	FDT3106	서양복식문화사	3	○				
	전선	FDT2304	의상사회심리	3			○		4과목, 12학점
	전선	FDT2305	패션마케팅	3	○				
	전선	FDT3305	패션머천다이징	3			○		
	전선	FDT2306	패션리테일기획	3			○		
	전선	FDT3306	글로벌패션소싱	3			○		
	전선	FDT4308	패션채널매니지먼트	3	○				
전선	FDT3307	패션브랜드매니지먼트	3	○					

※ FDT1304 패션비즈니스의이해 : 전필과목이나 연계전공에서는 전선으로 표기.

※ FDT2102 서양의복구성실습 : 전필과목이나 연계전공에서는 전선으로 표기.

### 무대의상디자인 연계전공 교과과정

관련전공	종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
					1학기	하계계절	2학기	동계계절	
연극영화전공	전필	IPS1442	연극개론	3	○				4과목, 12학점
	전선	IPS1443	연극사	3			○		
	전선	IPS2458	무대미술	2			○		
	전선	IPS4476	연극감상과비평	3	○				
	전선	IPS4468	졸업작품/공동창작제작실습	3			○		
	전선	IPS4475	연극기획과제작	2	○				
	전선	IPS2471	무대기술	2	○				3과목, 9학점
	전선	IPS3454	기초연출실습	2	○				
	전필	IPS2308	영화연출론	3	○				
	전선	IPS4333	영화이슈/비평세미나	3			○		
	전선	IPS1512	한국영화사	3	○				
	전선	IPS2625	세계영화사	3			○		
	전선	IPS3474	프로덕션디자인	3	○				
	전선	IPS4332	홍보/마케팅입문	3	○				
	전선	IPS4354	영화제작3	2	○				
	전선	IPS4512	영화제작4	3			○		
의류디자인학전공	전선	FDT1404	패션디자인론	3	○				4과목, 12학점
	전선	FDT2410	패션디자인분석및프로세스	3			○		
	전선	FDT1401	패션드로잉	3	○				
	전선	FDT4412	패션액세서리디자인	3	○				
	전선	FDT1403	패션일러스트레이션	3			○		
	전선	FDT2407	패션과색채디자인	3			○		
	전선	FDT2408	패션디자인아이디어이션	3	○				3과목, 9학점
	전선	FDT3409	디자인트렌드와문화	3	○				
	전선	FDT3104	테일러링	3	○				
	전선	FDT2103	드레이핑	3			○		
	전선	FDT2102	서양의복구성실습	3	○				
	전선	FDT2202	의류소재섬유	3	○				
	전선	FDT3106	서양복식문화사	3	○				
전선	FDT3410	입체디자인스튜디오	3			○			

※ FDT2102 서양의복구성실습 : 전필과목이나 연계전공에서는 전선으로 표기.

패션그래픽디자인 연계전공 교과과정

관련 전공	종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
					1학기	하계 계절	2학기	동계 계절	
시각 정보 디자인 전공	전선	CDN1124	디자인사	3			○	○	이론영역 6학점 이상 이수  실기 영역 15학점 이상 이수
	전선	CDN2126	디자인세미나	3	○	○			
	전선	CDN1310	디자인의원리	3	○	○			
	전선	CDN2314	타이포그래피	3	○	○			
	전필	CDN2316	브랜드디자인	3			○	○	
	전필	CDN3317	아이덴티티디자인	3	○	○			
	전선	CDN3330	편집디자인	3	○	○			
	전선	CDN3252	방송영상디자인	3	○	○			
	전필	CDN3355	엔터테인먼트디자인	3			○	○	
의류 디자인 학전공	전선	FDT2410	패션디자인분석및프로세스	3			○		4과목, 12학점
	전선	FDT1401	패션드로잉	3	○				
	전선	FDT1404	패션디자인론	3	○				
	전선	FDT3413	패션디자인 II	3			○		
	전선	FDT1403	패션일러스트레이션	3			○		
	전선	FDT3412	패션디자인 I	3	○				
	전선	FDT2407	패션과색채디자인	3			○		3과목, 9학점
	전선	FDT3409	디자인트렌드와문화	3	○				
	전선	FDT2205	패션소재기획	3			○		
	전선	FDT4209	3D어패럴캐드	3	○				
	전선	FDT2305	패션마케팅	3	○				
	전선	FDT4413	패션사진과스타일링	3			○		
	전선	FDT4307	비주얼머천다이징	3	○				
	전선	FDT3305	패션머천다이징	3			○		
전선	FDT2404	패션캐드	3			○			
전선	FDT2408	패션디자인아이디어이션	3	○					

※ FDT3412 패션디자인1 : 전필과목이나 연계전공에서는 전선으로 표기.

## 졸업관련사항

### □ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점		
단일전공	130	32	65	33		
복수/연계전공	130	32	42	56		
부전공	130	32	48	50		
필수이수조건	<b>■ 학과 영어 졸업인증 기준점수</b>					
	TOEIC	TOEIC Speaking	TOEFL ( PBT )	TOEFL ( CBT )	TOEFL ( IBT )	TEPS
	600 ↑	110 ↑	500 ↑	173 ↑	61 ↑	480 ↑
<b>■ 단일/복수전공의 경우 졸업작품전 또는 졸업논문 과목 이수</b>						

### □ 경과조치

대 상	구분	경과조치 내역																		
2013년 이전 입학자	핵심 교양 영역	일반교양영역 2, 3, 4영역에서 각 1과목을 이수하여 총 9학점을 이수한다. 단, 2013학년도까지 총 9학점을 이수하지 못한 학생은 2014학년도 교양 교육과정 중 핵심교양영역의 4개 영역(인간과 문화, 사회와 가치, 자연과 과학, 미적체험과 표현) 또는 일반교양영역의 4개 영역(인문·사회·자연과학, 의사소통·외국어, 실용·진로산학·봉사, 예술·스포츠·건강) 중 영역을 달리하여 과목을 선택 이수, 총 9학점을 이수한다.																		
	계열 교양 영역	<p>기존 계열교양영역에서 12학점을 이수해야 하나, 2017년 개편 교육과정을 적용하여 계열교양영역에서 총 3학점을 이수한다. 단, 2016학년도까지 3학점을 이수하지 못한 2016학년도 이전 입학생은 2017년 개편 교육과정 중 아래표의 계열교양영역의 8과목 중 1과목을 자유롭게 선택하여 총 3학점을 이수한다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>학수번호</th> <th>교과목명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ARS1001</td> <td>미술과 여행</td> </tr> <tr> <td>ARS1002</td> <td>디지털시대의 미술</td> </tr> <tr> <td>ARS1500</td> <td>세계디자인여행</td> </tr> <tr> <td>ARS1501</td> <td>애니메이션의 이해</td> </tr> <tr> <td>ARS1103</td> <td>여가와 삶</td> </tr> <tr> <td>ARS1104</td> <td>파워바디플랜</td> </tr> <tr> <td>ARS1105</td> <td>현대사회와 스포츠</td> </tr> <tr> <td>ARS1505</td> <td>오페라 속의 삶과 예술</td> </tr> </tbody> </table> <p>·구 교과과정 : 식품과영양, 패션과인간생활, 소비자자와아동발달, 생활과학기초영어, 세계음식문화, 미래의소비자와아동, 패션과디자인</p>	학수번호	교과목명	ARS1001	미술과 여행	ARS1002	디지털시대의 미술	ARS1500	세계디자인여행	ARS1501	애니메이션의 이해	ARS1103	여가와 삶	ARS1104	파워바디플랜	ARS1105	현대사회와 스포츠	ARS1505	오페라 속의 삶과 예술
	학수번호	교과목명																		
ARS1001	미술과 여행																			
ARS1002	디지털시대의 미술																			
ARS1500	세계디자인여행																			
ARS1501	애니메이션의 이해																			
ARS1103	여가와 삶																			
ARS1104	파워바디플랜																			
ARS1105	현대사회와 스포츠																			
ARS1505	오페라 속의 삶과 예술																			
전공 필수	<p>서양의복구성실습, 의류소재실습, 의복과 환경(의복환경학), 서양복식사, 패션머천다이징, 패션일러스트레이션, 의상디자인1(패션디자인1), 패션디자인아이디어이션, 패션상품마케팅, 패션리테일기획, 패션디자인론 과목 중 5과목 선택하여 15학점 이상 이수해야 함.</p> <p>*2017 교과과정 개편에 따라 일부 전공필수의 과목명 또는 종별이 변경되었으므로 2017학년도 이후 수강하는 학생은 아래의 변경 교과목으</p>																			



	<p>로 반드시 이수해야 함</p> <p>① ‘전필 → 전선’ 종별 변경 (전선으로 표기되나 졸업사정 시 전필로 간주)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의류소재실험: GP211(FDT2204)→FDT2207</li> <li>- 의복과환경(의복환경학): GP212(FDT3206)→FDT3209</li> <li>- 서양복식사(서양복식문화사): GP324(FDT3106)→FDT3106</li> <li>- 패션머천다이징: GP325(FDT3305)→FDT3305</li> <li>- 패션일러스트레이션: GP465(FDT1403)→FDT1403</li> <li>- 의상디자인1(패션디자인1): GP466(FDT3408)→FDT3412패션디자인1</li> <li>- 패션디자인아이디어이션: FDT2405 → FDT2408</li> <li>- 패션리테일기획: FDT2303 → FDT2306</li> <li>- 패션디자인론: FDT1402 → FDT1404</li> </ul> <p>② 과목명 변경. ‘전필 → 전선’ 종별 변경 (전선으로 표기되나 졸업사정 시 전필로 간주)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패션상품마케팅: FDT2302 → FDT2305패션마케팅</li> </ul> <p>③ 서양의복구성실습(FDT2102) : 변동사항 없음</p> <p>*2014학년도 추가된 전필 교과목 4과목 [패션디자인아이디어이션, 패션마케팅, 패션리테일기획, 패션디자인론]은 2014년 이후 수강 시에만 전필로 인정됨</p> <p>*[패션디자인론]은 [패션과 디자인] 재수강과목으로 수강 시 전필 인정 안됨, 기수강자 전필 불인정</p>																										
<p>2014-2016년 도 입학자</p>	<p><b>핵심 교양 영역</b></p> <p>핵심교양 제2,3,4영역(사회와 가치, 자연과 과학, 미적체험과 표현)에서 각 1과목씩 총 9학점 이수</p> <p><b>계열 교양 영역</b></p> <p>기존 계열교양영역에서 12학점을 이수해야 하나, 2017년 개편 교육과정을 적용하여 계열교양영역에서 총 3학점을 이수한다. 단, 2016학년도까지 3학점을 이수하지 못한 2016학년도 이전 입학생은 2017년 개편 교육과정 중 아래표의 계열교양영역의 8과목 중 1과목을 자유롭게 선택하여 총 3학점을 이수한다.</p> <table border="1" data-bbox="487 1288 1220 1590"> <thead> <tr> <th>학수번호</th> <th>교과목명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ARS1001</td> <td>미술과여행</td> </tr> <tr> <td>ARS1002</td> <td>디지털시대의 미술</td> </tr> <tr> <td>ARS1500</td> <td>세계디자인여행</td> </tr> <tr> <td>ARS1501</td> <td>애니메이션의 이해</td> </tr> <tr> <td>ARS1103</td> <td>여가와 삶</td> </tr> <tr> <td>ARS1104</td> <td>파워바디플랜</td> </tr> <tr> <td>ARS1105</td> <td>현대사회와 스포츠</td> </tr> <tr> <td>ARS1505</td> <td>오페라 속의 삶과예술</td> </tr> </tbody> </table> <p>·구 교과과정 :</p> <p>①14~16학번 : 생활과학의이해, 생활과학기초통계, 컴퓨터활용과정 보분석, 커리어설계와준비</p> <table border="1" data-bbox="487 1713 1259 1789"> <thead> <tr> <th colspan="2">구 교과목</th> <th colspan="2">재수강 인정 교과목</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HUE1001</td> <td>생활과학의이해</td> <td>ARS1500</td> <td>세계디자인여행</td> </tr> </tbody> </table>	학수번호	교과목명	ARS1001	미술과여행	ARS1002	디지털시대의 미술	ARS1500	세계디자인여행	ARS1501	애니메이션의 이해	ARS1103	여가와 삶	ARS1104	파워바디플랜	ARS1105	현대사회와 스포츠	ARS1505	오페라 속의 삶과예술	구 교과목		재수강 인정 교과목		HUE1001	생활과학의이해	ARS1500	세계디자인여행
학수번호	교과목명																										
ARS1001	미술과여행																										
ARS1002	디지털시대의 미술																										
ARS1500	세계디자인여행																										
ARS1501	애니메이션의 이해																										
ARS1103	여가와 삶																										
ARS1104	파워바디플랜																										
ARS1105	현대사회와 스포츠																										
ARS1505	오페라 속의 삶과예술																										
구 교과목		재수강 인정 교과목																									
HUE1001	생활과학의이해	ARS1500	세계디자인여행																								

		HUE1002	생활과학기초통계	FDT4903	의류디자인학연구방법론
		HUE1003	컴퓨터활용과정정보분석	GEG3058	비즈니스도구의 이해와활용
		HUE1004	커리어설계와준비	GEG3043	취업을위한글쓰기
	전공 필수	<p>*서양의복구성실습, 의류소재실험, 의복환경학, 패션마케팅, 패션리테일 기획, 패션디자인론, 패션디자인아이디어이션, 의류디자인학프로젝트의 총 8과목 24학점을 이수해야 함.</p> <p>*2017 교과과정 개편에 따라 일부 전공필수의 과목명 또는 종별이 변경되었으므로 2017학년도 이후 수강하는 학생은 아래의 변경 교과목으로 반드시 이수해야 함(14~16학번)</p> <p>① '전필 → 전선' 종별 변경 (전선으로 표기되나 졸업사정 시 전필로 간주)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의류소재실험 (FDT2204 → FDT2207)</li> <li>- 의복환경학(FDT3206 → FDT3209)</li> <li>- 패션리테일기획(FDT2303 → FDT2306)</li> <li>- 패션디자인론(FDT1402 → FDT1404)</li> <li>- 패션디자인아이디어이션(FDT2405 → FDT2408)</li> </ul> <p>② 과목명 변경, '전필 → 전선' 종별 변경 (전선으로 표기되나 졸업사정 시 전필로 간주)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패션상품마케팅(FDT2302) → 패션마케팅(FDT2305)</li> </ul> <p>③ 학수번호 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의류디자인학 프로젝트(FDT4901 → FDT4902)</li> </ul> <p>④ 서양의복구성실습(FDT2102) : 변동사항 없음</p>			

 수여학위

수여학위	의류디자인학사
------	---------