
전공능력기반 전공교육과정 개선보고서(요약본)

패션마케팅학과

Dept. of Fashion Marketing

2021. 12.

계명대학교

패션마케팅학과 전공교육과정

1. 패션마케팅학과 교육과정위원회 구성 및 운영

□ 패션마케팅학과 교육과정위원회 구성

성명	소속 및 직위	구분
김문영	패션마케팅학과	교수
여은아	패션마케팅학과	교수
박한힘	패션마케팅학과	조교수
조현진	패션마케팅학과	조교수
Jan, Umar Hassan	패션마케팅학과	조교수
박효은	(주)캐치클라우드	현장 전문가(SME)
유은지	지야	현장 전문가(SME)
김세은	꼬그코리아	현장 전문가(SME)
강유림	리아	현장 전문가(SME)

2. 전공능력 설정 및 정의

□ 패션마케팅학과의 전공능력 및 정의

전공능력	정의
1.의사소통능력	패션기업은 다양한 분야의 전문인이 유기적인 소통을 통해 상품을 생산하고 판매하는 직무로 기업내부 및 외부와의 협력관계가 중요한 전공으로 타인과의 협업을 위한 능력
2.문제해결능력	패션기업 다양한 분야의 전문인이 유기적인 소통을 통해 상품을 생산하고 판매하는 직무로 각 과정에서 일어나는 문제의 즉각적인 해결을 할 수 있어야함
3.대인관계능력	원부자재에서 제품의 생산 및 판매까지 다양한 직종의 업무가 연관된 산업으로 직무를 수행하기 위한 각 산업의 담당자와 원활하고 유연한 관계유지가 필수임
4.계수처리능력	제품의 생산과 판매를 통한 이익을 창출하는 직종으로 상품기획을 위한 예산의 수립 및 판매 후 결산을 통한 평가 등 회계 지식이 필요
5.정보수집 및 처리능력	패션시장의 변화 및 상품의 유행변화, 기술의 변화 등이 빠르게 반영되는 산업의 특성으로 상품기획을 위한 정소 수집과 분석, 기획의 반영 등 분석적 사고가 필요
6.조직이해 능력	상품의 원부자재와 디자인, 유통 등 다양한 조직의 유기적 협력으로 이루어진 산업으로 각 조직의 특성을 이해하고 협력할 수 있는 조직 중심의 사고능력이 필요
7.외국어 능력	패션시장은 해외 상품의 유입과 해외 생산이 일반화된 글로벌 시장중심의 산업으로 종사자의 외국어 능력은 매우 중요함
8.패션상품 관련 전문지식	패션상품은 원자재의 가공을 통한 새로운 제품으로 지속적으로 발전하는 산업으로 패션상품이 갖는 특성에 대한 이해가 상품의 부가가치를 부여하고, 제품의 판매를 활성화하기 위한 전략구축에 필수적인 요소임

□ 패션마케팅학과 교육목표와 전공능력 간의 상관관계

전공능력	교육목표							
	1	2	3	4	5	6	7	8
• 혁신적인 사고를 추구하는 창의적인 지성인 육성	●	●		●	●	●	●	●
• 사회정의를 구현하는 윤리적지도자 육성	●	●	●			●		
• 글로벌 시대를 선도하는 국제적 전문가 육성	●	●	●		●		●	●

※연관성을 ●로 표시

3. 교과목과 전공능력 간 연계성

□ 전공 교과목과 전공능력, 관련 직무 간 연계성

교과목	학년 학기	학점	전공능력								관련 직무					
			1. 의사 소통 능력	2. 문 해 결 능 력	3. 대 인 관 계 능 력	4. 제 수 리 능 력	5. 정 보 수 집 및 처 리 능 력	6. 조 직 해 능 력	7. 외 국 어 능 력	8. 패 션 품 관 련 문 화 지 식	기획 MD	프로 덕 트 메 니 저 (생 산 MD)	영업 MD	벤더 MR	유통 마 이 어	홍보 메 니 저
서양복식사	1-1	3					○		○	●	●					○
디자인드로잉	1-1	3	●	○						○	○	●		○		
브랜드이해	1-1	3	○	○	○				○	●	●	○	○	○	○	○
패션CAD	1-2	3		○			○		●		○	○		○		●
패션과사회문화	1-2	3	○	○	○		○			●	●				○	○
색채기획	1-2	3		○						●	●	○		○		○
유행경향분석	2-1	3		○	○		●		○	○	●	○	○			○
소재정보기획(1)	2-1	3		○			○			●	●	○		○		○
패션과산업	2-1	3	○	○		○	○	●		○	●		○			
고급패션CAD	2-1	3		○			○		●		○	○		○		●
소재정보기획(2)	2-2	3	○	○			○			●	●	○		○		
의상제작	2-2	3		●			○				○	●		○		
패션마케팅	2-2	3		○		○	●						○		●	○
패션미디어	2-2	3	●	○			○			○			○		○	●
브랜드매니지먼트	2-2	3		○			○	●		○	●		○		○	
의복구성의이해	2-2	3		●		○	○			●	○	●		○		
소비자구매행동	3-1	3	○	○	●		○	○		○			○		●	○
패션머천다이징	3-1	3	○	●		○	○			○	●	○	○	○		
글로벌패션비즈니스	3-1	3	○	○			○	○	●		○		○	●		
패션유통	3-1	3		○	○	○	○	○	●		○		○		●	○
섬유패션국제무역	3-1	3	○	○		○	○		●			○	○	●		
패션전시기획	3-1	3	○	●			○		○	○	●				○	○
패션제품생산관리(1)	3-1	3				○	○			●	○	●		○		
의상사회심리	3-2	3	○		●			○			○		○		○	●
비주얼머천다이징	3-2	3	●	○			○					●			○	○
패션e-비즈니스	3-2	3	○	○		○	●		○	○	○		○		●	
패션마켓리서치	3-2	3		○		○	●				●		○		○	○
기업맞춤형상품기획실무	3-2	3	○	●		○	○			○	●	○		○		
패션제품품질관리	3-2	3		●						○		●		○	○	
패션제품소싱	3-2	3	○		○	●				○		●		○	○	
패션액세서리제품기획	3-2	3		○						●	●					
포트폴리오구성	4-1	3	●	○	○	○	○	○		○	●	○	○	○	○	○
세일즈프로모션	4-1	3			●	○	○	○		●			●		○	○
패션스타일링	4-1	3			○					●	○		○		○	●
리테일마케팅	4-1	3		○		●				○		●		○	○	○
고객관리론	4-2	3	○		●			○				●		○	○	○
예산물량기획	4-2	3		○		●				○	●	○	○	○		
패션마케팅융합캡스톤디자인	4-2	3	○	●	○		○			○	●	○	○	○		
합계			19	31	12	15	28	10	8	27	28	19	22	19	19	21

※연계성: 매우연관(●)-1개만, 연관(○)으로 표시

4. 교육과정 로드맵



5. 교육과정 개선 사항

가. 교과목 운영

	2019		2020		2021		계
	1	2	1	2	1	2	
개설 강좌 수	28	28	24	29	28	28	165
신설 과목 수	3		1		2		5
폐지 과목 수	2		1		3		5
융합과목 개설 수	0	2	0	0		2	4
개설 교과목 교체 수	17		0		2		19

나. 신규 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용(개발·개편의 근거)
패션빅데이터리서치	42016	2021년 1학기	패션업계에서 요구하는 빅데이터 자료수집 및 분석 기술 습득을 위한 교과목 신설
3D 패션모델링	42015	2021년 2학기	3D 컴퓨터 프로그램을 활용하여 3D 디지털 이미지를 통해 시제품 및 프레젠테이션 구현을 위한 교과목 신설
ICT패션제품기획	42017	2022년 2학기	ICT기반 패션제품에 대한 아이디어를 개발 및 제품화하는 교과목 신설

다. 융복합 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용
의복구성의 이해	37036	2019년 2학기	의복과 건축의 융합 교과목
ICT패션제품기획	42017	2022년 2학기	패션제품과 산업디자인적 테크닉의 융합 교과목

라. 교과목 폐지

교과목 명	교과목 번호	시기	사유
패션전시기획	23553	2021년 1학기	산업계 수요를 반영한 교육과정개선
고객관리론	23541	2021년 1학기	산업계 수요를 반영한 교육과정개선
섬유패션국제무역	23550	2021년 1학기	산업계 수요를 반영한 교육과정개선

마. 강의개선 정도

년도	비율	개선 내용
2019	88.89(A)	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서를 통하여 개선되는 강의 개선 사항들이 강의계획서 및 수업 운영에 반영되고 있음 • 학과평가 결과에서도 A 등급을 받음
2020	97.14(A)	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서를 통하여 개선되는 강의 개선 사항들이 강의계획서 및 수업 운영에 반영되고 있음 • 학과평가 결과에서 계열 1위 하였음

바. 교육과정 개선사항

- 포스트 코로나 시대의 적극적 대응을 위해 2022-23년 사이 신규 교과목 개설 논의 예정

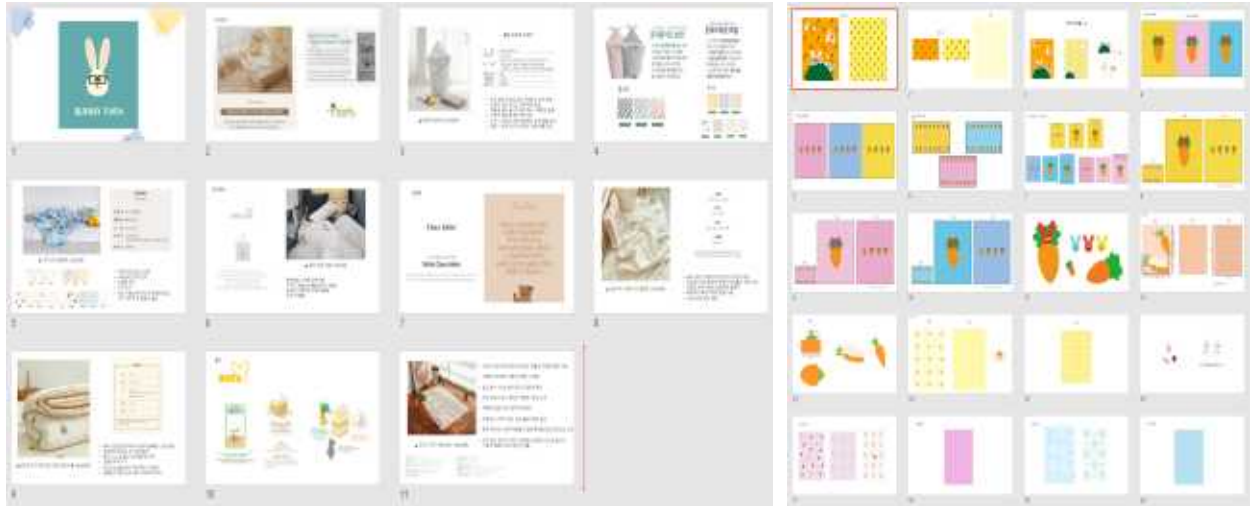
교과목명	학점	교과목 내용
가칭(3D디지털 아바타 패션제품기획)	3	3D 프로그램을 활용하여 3D 가상세계 디지털 아바타의 패션제품기획 및 프레젠테이션 구현 메타버스 시장과 패션브랜드의 접목이 활발히 이루어지는 상황에서 디지털 아바타와 패션제품기획 교육을 통해 해당 분야 진출 인력 양성

- 현장실무 인력양성 위해 교과목별로 산학협력 프로젝트에 접목

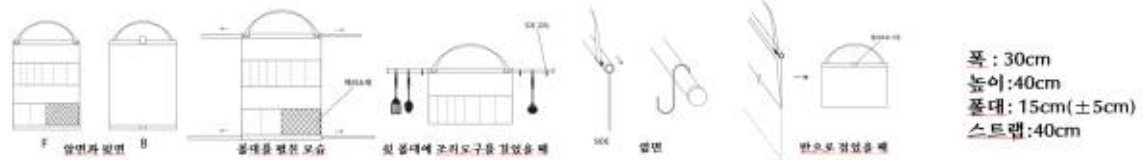
교과목명(예시)	학점	온라인/디지털 접목 내용 예시
패션마케팅융합실무	3	패션침구전문기업 엠에이치글로벌의 2022년 신제품기획 및 개발 - 3D 모델링을 활용한 40건의 시제품 개발 및 프레젠테이션
패션마케팅학캡스톤디자인	3	세양섬유의 항균제품을 활용한 패션문화상품 개발 - 시제품 4건 개발 완료 및 특허 출원 준비 중
3D패션모델링	3	경상북도와 계명대학교 실크로드중앙아시아연구원이 공동 개최한 실크로드복식전시회의 전시기획 및 전시디자인, 전시 제작, 3D실크로드 중앙아시아 복식 패션쇼 제작; 한국의류산업학회 공모전 3건 수상
패션빅데이터리서치	3	패션브랜드를 선정하여 기업과 소비자의 빅데이터를 분석하여 2021 생활과학과 건강 융합학술대회 포스터 7건 발표; 2021 한국의류산업학회 춘계학술대회 학부생 연구포스터 우수상 수상
패션마케팅프로젝트	2	머랭쿠키 전문기업 아리감성의 제품 패키지 기획 및 4건 개발

* 프로젝트 결과물

- 패션마케팅융합실무



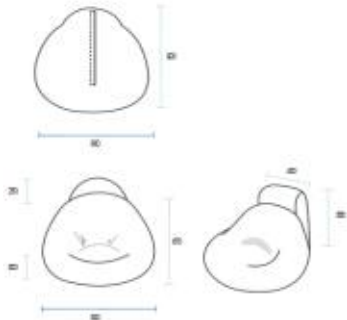
- 패션마케팅학캡스톤디자인



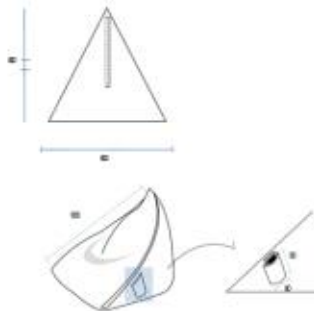
- 지천물이 직접 닿는 부분은 항바이러스 소재 사용하고 매쉬 부분은 공망이 방지 매쉬를 사용
- 제품의 위 아래에 양쪽으로 꿰고 끼울 수 있는 줄대를 추가하여 개인의 필요성에 따라 다양하게 활용
- 줄대를 활용하여 설거지 후 건조, 다소 부피가 큰 지천물 보관 기능 추가

- 줄대는 10cm-20cm까지 조절이 가능
- 줄대에 S자형 고리 자유롭게 달부착
- 이동시 벨크로를 사용하여 반으로 접어 가방처럼 사용

디자인 1. 의자 형태 + 목받침
- 원형모양의 의자 형태로 목받침이 있다



디자인 2. 삼각형태 + 주머니
- 삼각 3면으로 이루어진 등받이와 주머니를 추가하여 수납성이 있다.

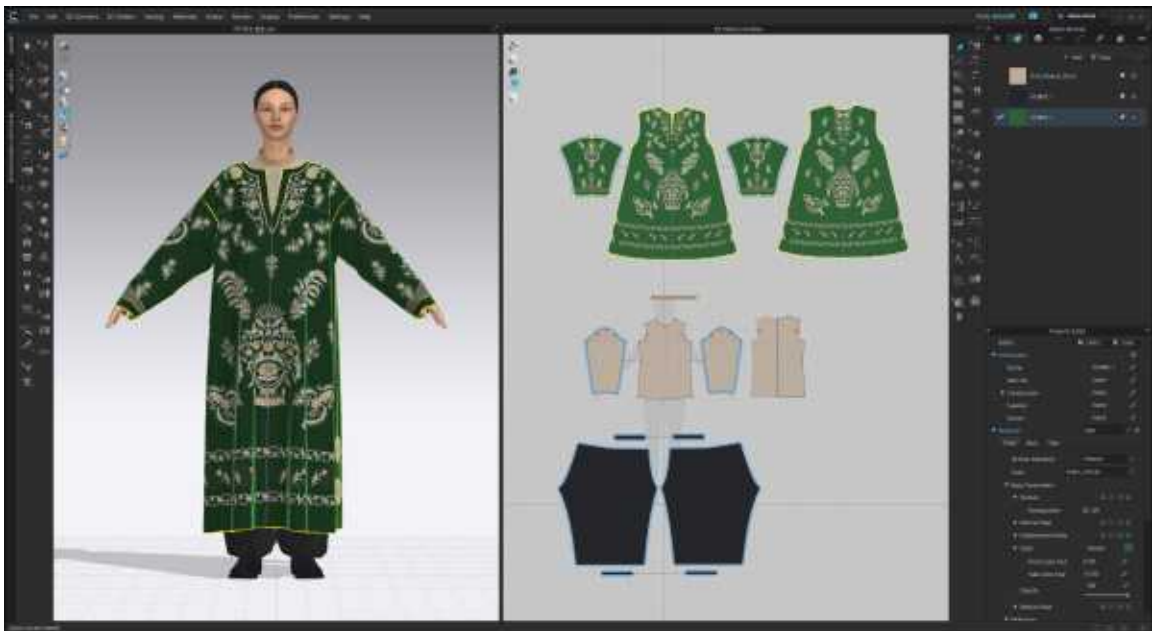
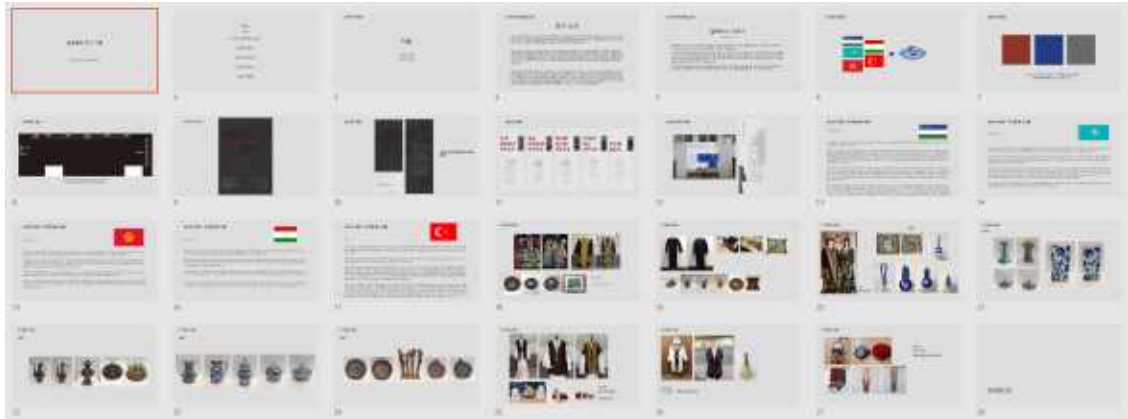


3. 침대형태 + 베개 달부착
- 기장이 긴 침대형이며 베개 달부착 기능이 있다.



단위 : mm

- 3D패션모델링



- 패션빅데이터리서치



- 패션마케팅프로젝트

