

패션디자인학과



패션디자인은 의상 및 의류를 소재로 고부가가치를 디자인하며 인문사회, 예술문화, 과학기술 등과 유기적으로 연관되어 있습니다. 패션디자인학과는 의상디자인 뿐만 아니라 일상생활에 활용되는 각종 섬유디자인에 대한 학습을 포함합니다. 그 중 의상디자인학과는 의상의 문화적 가치를 익히고 의상디자인에 대한 이론과 실무를 공부합니다. 또한, 합리적이고 창의적인 의상디자인을 위해 의복의 형태, 소재 및 색채에 대한 전문적인 이론을 배우고, 한국과 서양의 다양한 의상을 직접 디자인해봄으로써 표현 감각을 키웁니다.

적성 및 흥미



모든 사물에 내재된 고유한 아름다움을 발견할 수 있는 미적 감수성과 추상적인 이미지를 의상으로 표현해 낼 수 있어야 합니다. 디자인, 의복에 대한 지식뿐만 아니라 사회현상, 트렌드, 사람들의 심리에도 관심과 흥미가 있다면 전공공부에 유리합니다. 유행에 민감한 분야를 공부하므로 디자인 감각뿐만 아니라, 패션의 전체적인 흐름을 파악할 수 있는 능력도 있어야 합니다. 또한 디자인의 많은 부분이 컴퓨터 작업으로 이루어지므로 각종 디자인툴을 능숙하게 다룰 수 있어야 합니다.

관련학과



- 의상디자인학과
- 패션디자인학과
- 섬유패션디자인전공
- 텍스타일디자인학과
- 섬유디자인전공
- 패션디자인산업학과

취득자격



- **국가자격** 섬유디자인산업기사, 한복산업기사, 의류기사, 컬러리스트기사, 컬러리스트산업기사, 패션디자인산업기사, 패션머천다이징산업기사, 섬유기사, 섬유산업기사, 문화예술교육사 등

진출직업



디자인

- 비주얼 머천다이저(VMD)
- 사진작가
- 패션디자이너
- 일러스트레이터
- 컬러리스트
- 가방디자이너
- 주얼리디자이너
- 직물디자이너(텍스타일디자이너)
- 패션에디터
- 패션머천다이저



교육

- 예체능계열교수
- 디자인강사



마케팅

- 패션코디네이터
- 이미지컨설턴트



연구

- 섬유공학기술자
- 디자인연구원



기자

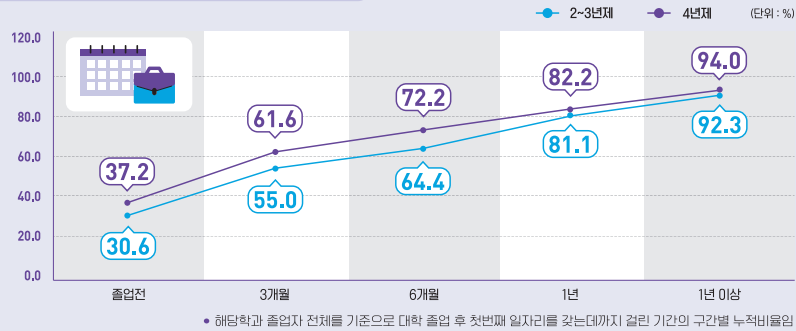
- 잡지기자

통계로 보는 학과별 진출직업 정보

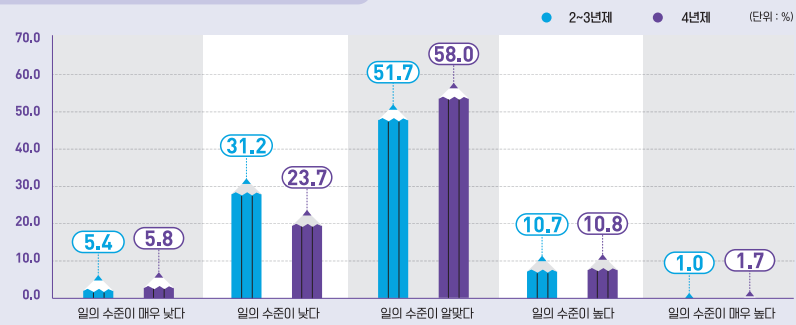
대학졸업 후 첫 일자리 진출직업(상위5개)



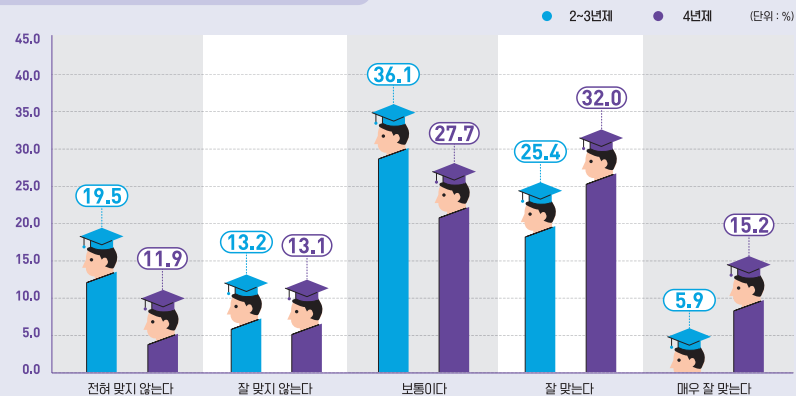
첫 일자리 입직 소요 기간(누적)



첫 일자리 업무수준과 교육수준의 일치 정도



첫 일자리 업무내용과 전공과의 일치 정도



- 「통계로 보는 학과별 진출직업 정보」는 한국고용정보원의 「대졸자직업이동경로조사(GOMS)」(정부공식통계 제327004호)를 바탕으로 작성한 것임.
 - 대졸자직업이동경로조사는 매해 전년도 2월 및 전전년도 8월 대학 졸업자를 조사 대상으로 함(EX. 2019년도 조사시 2018년 2월 및 2017년 8월 졸업자를 조사대상으로 함).
 - 2014년부터 2018년 전문대 및 4년제, 교육대 졸업자를 대상으로 워크넷 학과정보에서 제공하는 131개 학과 기준에 따라 분류하여 분석.
 - 전체 표본 가운데 매해 조사기준일(9월 1일) 당시 만35세 미만인 경우만 분석하였음.
- 첫 일자리란 「대졸자직업이동경로조사」가 표집틀로 사용하는 교육개발원 취업통계의 졸업년월을 기준으로 하여 해당 대학을 졸업한 이후 처음으로 가진 일자리를 말함.
- 본 자료에 사용된 첫 일자리 진출직업의 직업분류는 한국고용정보원의 「2018년 한국고용직업분류(KECO)」 세분류 기준임.
- 첫 일자리 입직소요기간은 「대졸자직업이동경로조사」의 조사 기준대학을 졸업 한 이후 첫 일자리에 입직한 시기까지를 개월로 환산하여 구간화함.
- 첫 일자리의 업무수준-교육수준 일치 정도, 업무내용-전공(주전공)과의 일치 정도는 기준 대학 졸업 후 첫 일자리의 업무 수준과 내용을 응답자가 주관적으로 판단하여 답한 내용임.