

# 주얼리·패션디자인학과

- 소속: ERICA [디자인대학 주얼리패션디자인학과](#)
- 유형: ERICA 대학
- 영문명: DEPARTMENT OF JEWELRY & FASHION DESIGN
- 중문명: .
- 홈페이지: <http://idesign.hanyang.ac.kr/>
- 이 글은 홈페이지와 [ERICA전공소개서](#)를 바탕으로 작성됨

□

## 목차

- [1 소개](#)
  - [1.1 주요활동 분야](#)
  - [1.2 연혁](#)
  - [1.3 세부전공](#)
  - [1.4 주요 활동](#)
  - [1.5 필요 자질](#)
- [2 학년별 교육과정](#)
- [3 학회](#)

## 소개

- 주얼리·패션디자인학과는 미래 성장가치를 인정받고 있는 주얼리, 패션, 패션 액세서리 분야와 관련된 융복합 교육을 함으로써 관련분야에서 요구하는 융복합형 전문능력을 갖춘 디자이너를 육성함을 목표로 함
- 창의력, 추진력, 감성, 리더쉽 등을 통한 디자인 개발능력을 습득시켜 세계화에 적합한 인재 배출
- 세부 교육분야는 커머셜주얼리, 커스텀주얼리, 주얼리 CAD, 의상디자인, 패션액세서리디자인, 패션소재디자인, 패션아트디자인, 패션코디네이션, 패션 MD 및 VMD, 패션프로모션 등

## 주요활동 분야

- 금속공예가, 장신구 작가 및 주얼리 디자이너, 제품 및 용기디자이너, 리빙 디자이너 또는 관련 분야의 MD 등 금속디자인에 연관된 일품생산 및 다품종 소량생산등을 직접 생산하고 기획 마케팅할 수 있는 분야 등에 진출할 수 있음

## 연혁

- 2013 주얼리·패션디자인학과로 개편
- 2012 금속디자인학과, 섬유디자인학과로 학과제 전환 및 명칭변경
- 1999 디자인학부와 조형디자인학부를 디자인학부로 통합, 5개 전공으로 편제개편

- 1997 학부제 실시로 디자인학부(공예디자인 전공, 산업디자인 전공)로 변경
- 1988 예체능대학에서 산업미술대학으로 분리, 독립
- 1982 미술계열 공예과 신설

## 세부전공

1. 패션디자인 기획
  - 패션분야 중 여성복, 남성복 및 가방, 구두 디자인분야의 상품기획부터 디자인, 코디네이션, 프로모션까지 기획부터 판매까지의 전 과정을 학습
  - 기초교과목으로 패션일러스트레이션, 패션복식사, 패션드레이핑 등을 다룸
2. 의상제작 실기
  - 여성복, 남성복 디자인된 의상을 직접 제작하는 방법을 학습하며 최근 부각되고 있는 엔터테인먼트 분야의 의상 제작과정을 심도 있게 다룸
  - 가수들의 무대의상, 연극무대의상, 드라마의상, 영화의상 등 각 분야별 의상제작과정을 훈련
3. 패션소재 및 VMD Fashion Fashion materials and VMD Fashion
  - 패션소재인 섬유의 물리, 화학적 특성 및 직조와 니트 등 생성 조직에 대해 학습
  - 상품화된 섬유 소재의 기획 및 활용법과 VMD를 포함한 패션 머천다이징의 전 과정을 다루게 됨
4. 커머셜 주얼리
  - 현대 커머셜주얼리의 새로운 유행과 경향에 적합한 디자인 요소를 학습
  - 국내외 주얼리 시장의 유통을 조사, 분석하여 독창적이고 창의적인 커머셜 주얼리를 디자인하고 제작
5. 커스텀 주얼리
  - 상품으로서의 주얼리 디자인 및 브랜드화와 다양한 패션 관련 장신구에 대해 새로운 디자인의 개발 가능성을 모색
  - 미래지향적이며 창의적인 디자인을 개발 할 수 있는 역량을 키우는데 주력
6. 주얼리 CAD
  - Rhino 3D를 사용하여 디자인, 제작, 렌더링을 하며, 캐속 조형작업을 통해 정밀한 3D 실물 원본 제작에서 주조 결과물까지 전 과정을 학습, 주얼리 디자이너로서의 디자인 해결능력과 경쟁력을 높임

## 주요 활동

졸업전시, 과제전, 학회 등

## 필요 자질

- 디자인에 대한 열정

## 학년별 교육과정

학  
년

학습 내용

1학 주얼리 기초, 패션그래픽, 패션일러스트레이션, 의상디자인설계 디자인, 3D CAD 디자인, 패션복식사, 주얼리웍스카빙

2학 주얼리와 보석, 3D CAD 디자인, 주얼리 디자인, 아트패션소재표현, 패션 디자인기획, 패션드레이핑, 가방디자인, 패션악세서리디자인

3학 주얼리 디자인, 가방디자인, 패션장식 디자인, 캡스톤디자인, 텍스타일 디자인스튜디오, 3D 패션 CAD, 패션주얼리, 패션 장식 디자인, 패션소재스타일링, 엔터테인먼트무대의상 디자인, 테일러링, 주얼리와 컴퓨터, 교과교육론 (교직), 논리 및 논술 (교직)

4학 패션주얼리, 아트주얼리, 크리에이티브패션 디자인, 주얼리 브랜딩과창업, 주얼리기프트프로젝트, 주얼리 리패션포트폴리오, 교과교재연구 및 지도 (교직)

## 학회

- 이름 : ELAB
- 2015년도 학과 융·복합 개편으로섬유디자인학과 학회 'Silk road' 와 금속디자인학과 학회 'Siutter Factory' 가 통합되며 만들어짐
- ELAB'은 매 해 선, 후배 간의 긴밀한 멘토링으로 신입생의 적응을 도움
- 주요 행사로는 정기적 패션쇼, 룩북 촬영, 전시 기획 및 참여 등이 있으며 학회원들의 실무경험과 역량 강화에 중요한 역할을 함

### 1. 주얼리 파트

- 2019년도 커리큘럼 개편으로 세공파트와 모델링 팀으로 나뉘어 수업 진행
- 세공팀은 금속을 주 재료로 공예기법에 기초하여 금속의 다양한 성질로 금속을 다루는 사람의 손, 재주, 만들고자 하는 의도와 감성에 따른 주얼리, 악세서리를 만들
- 모델링 팀은 모델링 프로그램인 라이노를 활용하여 모델링 프로그램 특성상 정확하고 만들고자 하는 결과물의 재현의 폭을 넓힐 수 있음
- 현대 시장의 대량생산에 걸맞는 모델링과 프로그램을 이용한 주얼리 분야 밖의 여러가지의 활용 또한 가능 한 것이 장점

### 2. 패션 파트

- 수업과 팀프로젝트로 진행
- 수업은 평면패턴 제도 수업, 입체패턴 드레이핑 수업, 봉제 수업 세가지 분야로 구성되어 있으며 재학 팀과 신입팀으로 나뉘어 수준별 수업과 함께 선배 멘토링 진행
- 학회원들은 학회 수업을 통해 의류 제작방법을 배운 후, 선후배가 함께하는 팀 프로젝트인 룩북 촬영, 전시, 패션쇼 등의 행사에 참여하여 선후배 간의 활발한 소통과 함께 다양한 실무경험을 익히고 개인의 역량을 강화할 수 있음