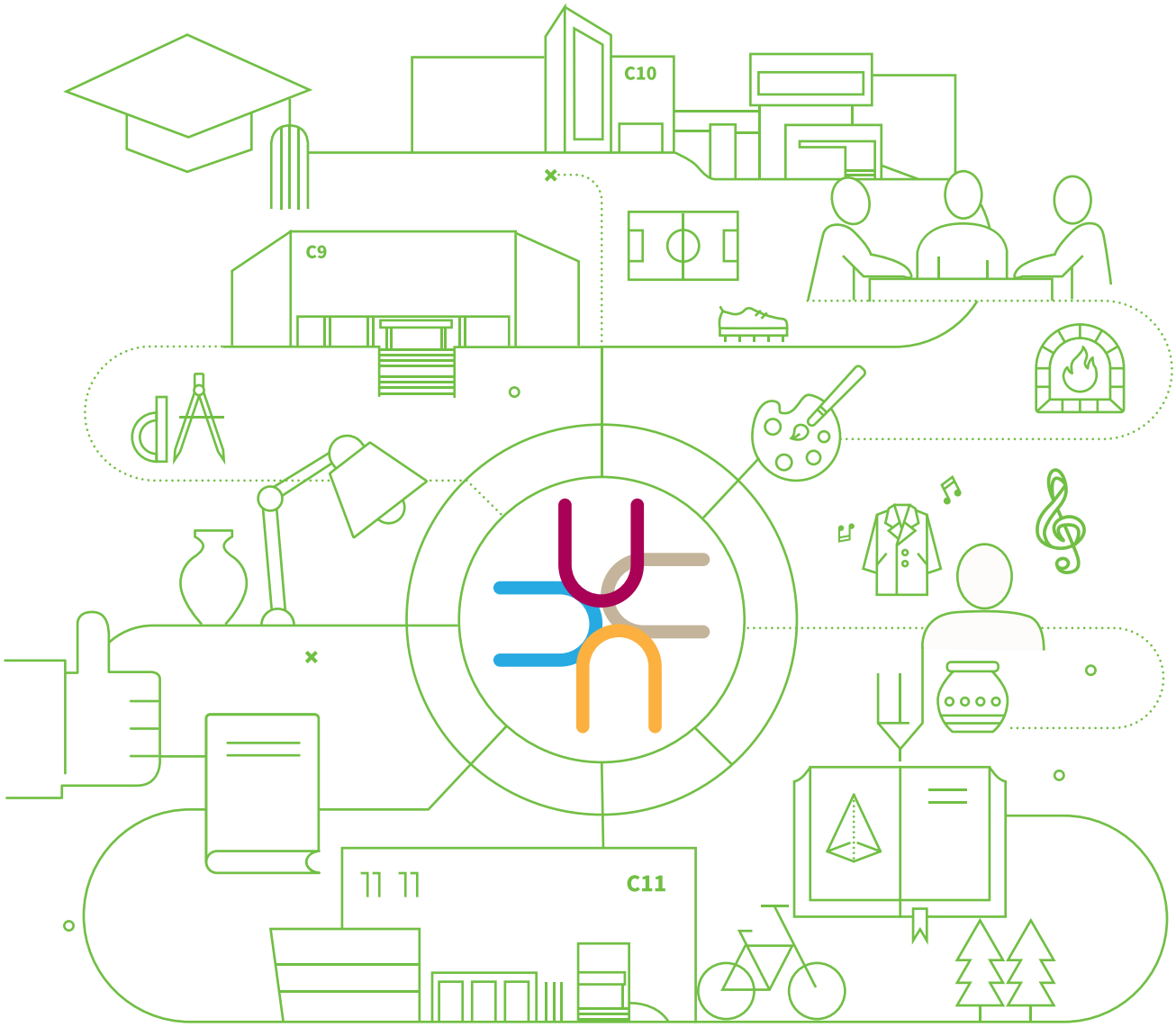
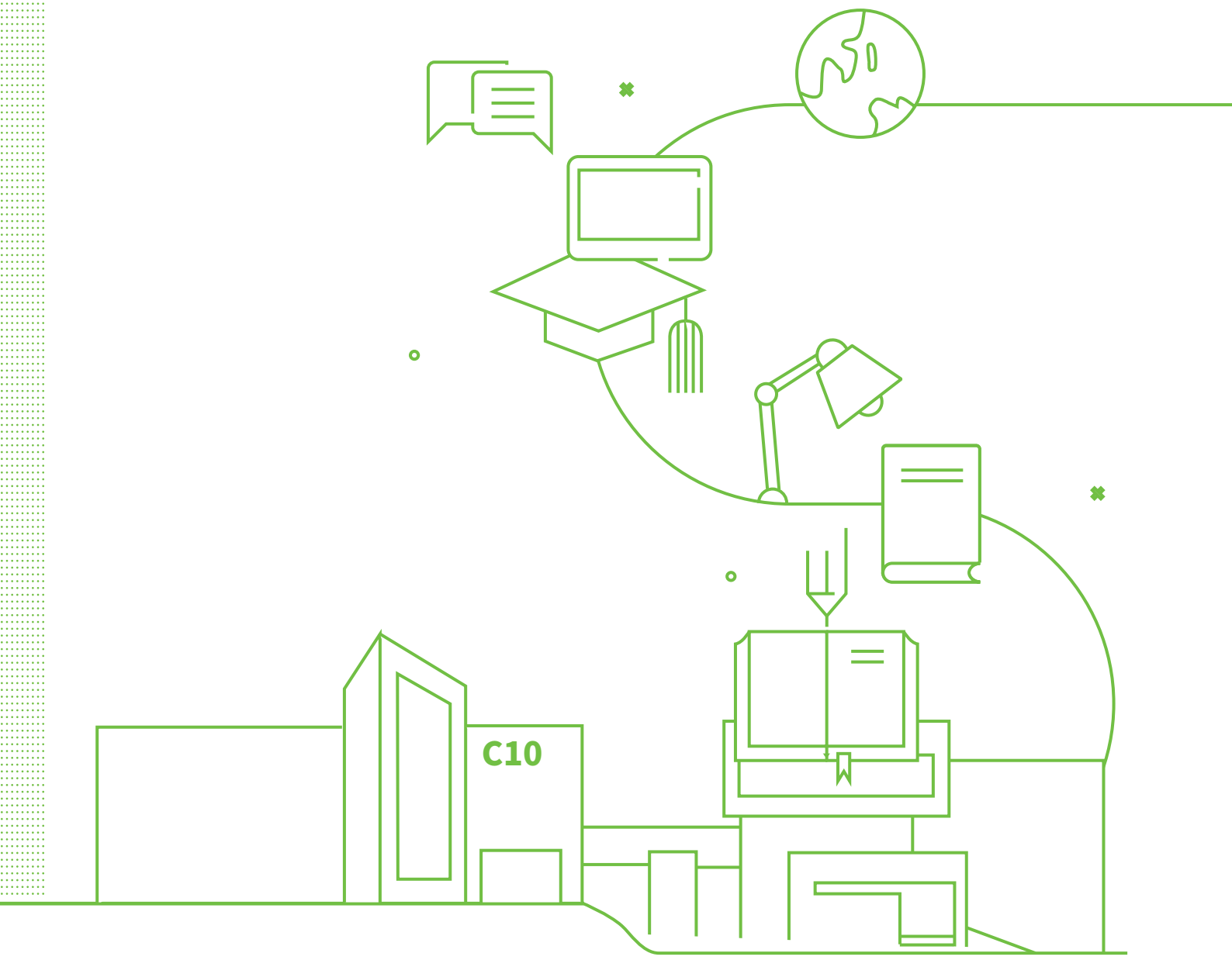
2025 GWNU
전공능력사전

예술체육대학



국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

2025 GWNU
전공능력사전



예술·체육대학

05 조형예술·디자인학과 미술전공

09 조형예술·디자인학과 도자섬유디자인전공

13 체육학과

17 패션디자인학과

21 음악학과

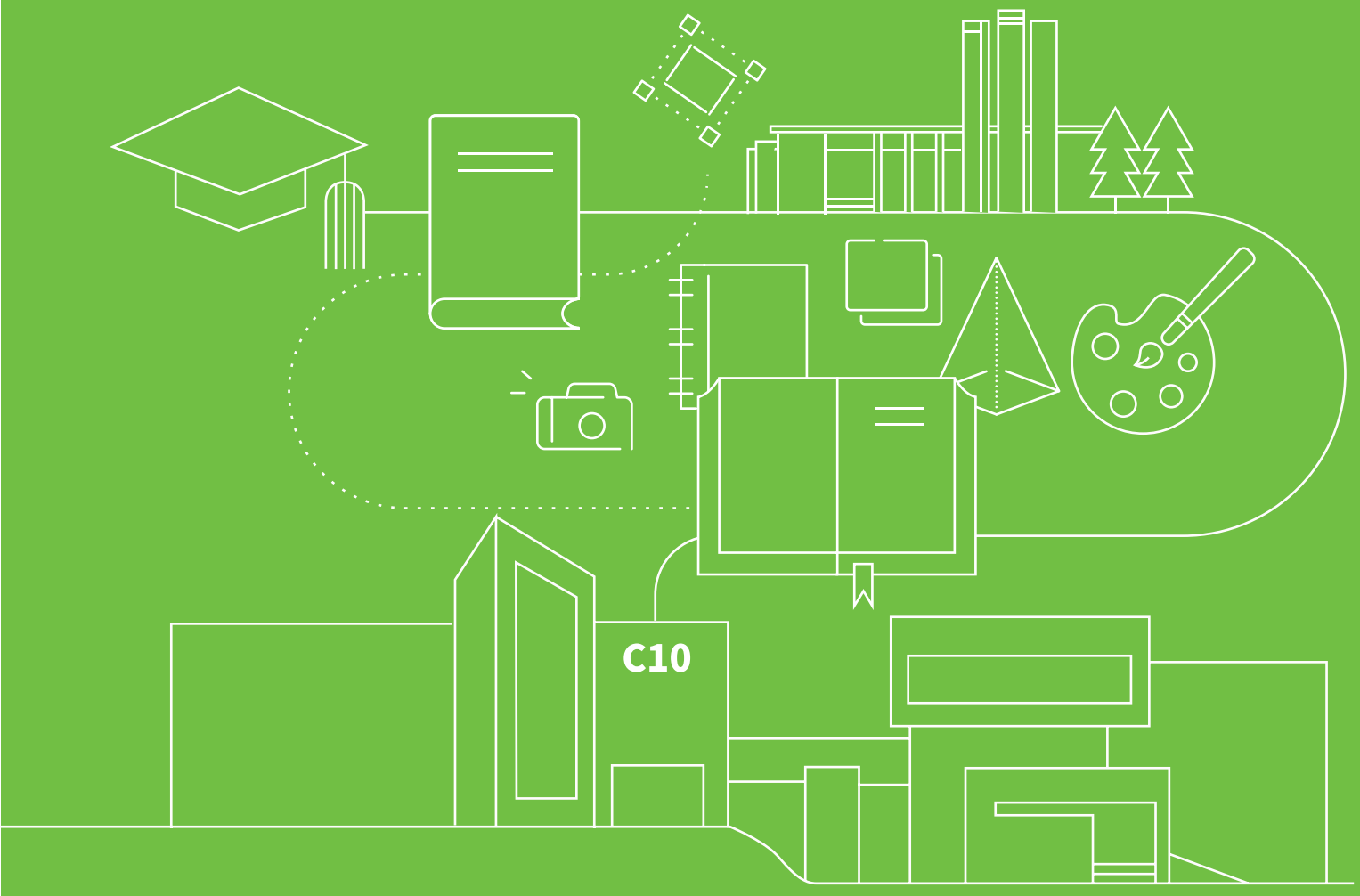
국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

11 11
C11

2025 GWNU
전공능력사전

예술체육대학

조형예술·디자인학과 (미술전공)



국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

대학이념 및 인재상

자유 · 진리 · 창조

교육 목적

창의적인 학문연구와 인간존중 교육을 통해 역량과 인성을 갖춘 인재를 양성하고 지역발전을 견인하여 국가와 인류에 공헌

교육 목표

창의적인 학문연구 | 인간 존중 교육 | 역량과 인성을 갖춘 인재

인재상

창의·도전하는 인재 | 소통·협력하는 인재 | 자기주도적인 인재

학과교육체계

교육 목적

예술의 원리를 현대산업사회에 적용하여 전통 예술의 가치와 혁신적 공예디자인을 실현하며, 변화하는 시각 문화를 비판적으로 해석하여 다양한 예술 활동을 통해 세상과 소통하고, 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 통해 창의적으로 표현하여 급변하는 현대사회를 선도하는 조형예술·디자인 전문가를 양성

인재 양성 유형

미술 창작 전문가	미술 교육 전문가	문화예술 기획 전문가
교육 목표		
다양한 매체를 비판적으로 해석하고 타 분야의 지식과 예술을 연계하여 새로운 가능성을 발견하며 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하는 조형예술 전문가를 양성	유연하고 개방적인 태도를 통해 인간을 깊이있게 이해하고 원활한 의사소통을 기반으로 다양한 예술 교육 프로그램을 운영하며 나아가 여가생활의 발전에 기여하는 조형예술 전문가를 양성	예술적 역량 향상을 위해 자신을 지속적으로 개발하고 예술 및 문화예술 연구활동에 자기주도적으로 참여하여 실기 역량과 전문지식을 보유한 조형예술 전문가를 양성

전공 능력

A. 조형예술·디자인 기초 이해 및 수행
B. 작품 컨셉 기획 및 구현
C. 확장된 매체 표현 및 응용
D. 작품 창작
E. 미술 교육 프로그램 기획·운영
F. 문화예술 콘텐츠 기획·개발

인재양성유형 및 진출(진로)분야

인재양성유형	미술 창작 전문가	미술 교육 전문가	문화예술 기획 전문가
	조형예술의 실기 및 이론에 대한 지식을 바탕으로 작가 분석을 통해 작품의 컨셉을 도출·구현하며, 다양한 매체의 이해와 표현 방법 연구를 기반으로 매체 표현에 응용하고 나아가 창작 기법을 고도화하여 창의적인 순수예술 및 디자인 작품을 구현하는 전문가	조형예술 실기 및 이론에 대한 지식을 기반으로 작가 분석을 통해 작품의 컨셉을 도출·구현 하고, 미술의 역사와 재료의 이해를 바탕으로 대상과 공간을 표현하는 방법을 지도하는 전문가	조형예술에 대한 지식을 바탕으로 미술의 역사와 동시대적 의미를 교육하고, 미학과 예술에 대한 전문지식을 통해 전시와 문화 기획을 수행하는 전문가
진출(진로)분야	전업작가(한국화, 서양화, 조소), 일러스트레이터, 북커버디자인, 컬러리스트, 애니메이터, 게임 및 캐릭터 개발, 피규어 제작자, 컴퓨터 영상 제작, 디스플레이 설계 디자인 등	대학교수 및 강사, 미술교사, 아동 및 성인 미술 지도, 장애인 미술지도, 미술 치료 전문가 등	국공립·사립 미술관 큐레이터, 문화예술 프로그램 기획자, 문화예술재단, 문화예술센터, 아트디렉터, 무대·영화 미술 감독 등

전공능력

http://fineart.gwnu.ac.kr

인재양성유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
학과공통	**A. 조형예술·디자인 기초 이해 및 수행** 한국화·서양화·조소·도자디자인·섬유디자인 기초 방법을 이해하고 작품 제작에 적용하는 능력	기초실기Ⅳ 기초실기Ⅵ 기초실기Ⅴ	A-1. 조형예술·디자인 기초기법 이해 및 수행 A-2. 조형예술·디자인 심화기법 이해 및 수행
미술전공 공통	**B. 작품 컨셉 기획 및 구현** 작가 분석을 통해 작품 컨셉을 도출하고 작품 제작에 적용하는 능력	전공실기Ⅰ 전공실기Ⅱ 디자인실기Ⅳ / 인디비주얼워크Ⅱ	B-1. 작가 분석 및 연구 B-2. 작품 컨셉 도출 B-3. 작품 컨셉 구현
미술 창작 전문가	**C. 확장된 매체 표현 및 응용** 매체에 대한 이해를 기반으로 조형과 표현방법을 작품에 적용하는 능력	디자인실기Ⅱ / 조형실습Ⅱ 리빙디자인Ⅰ / 매체와 표현Ⅰ 리빙디자인Ⅱ / 매체와 표현Ⅱ	C-1. 다양한 매체 이해 및 표현 방법 연구 C-2. 매체를 활용한 조형 및 표현 방법 응용 C-3. 확장된 매체 표현
	D. 작품 창작 예술작품 구현에 필요한 아이디어를 자신만의 기법을 통해 창의적으로 작품에 적용하는 능력	전공실기Ⅴ 졸업작품연구Ⅱ / 졸업작품워크샵	D-1. 아이디어 도출 및 조형 언어 구축 D-2. 창작 기법 고도화 D-3. 창의적 작품 구현
미술 교육 전문가	**C. 확장된 매체 표현 및 응용** 매체에 대한 이해를 기반으로 조형과 표현방법을 작품에 적용하는 능력	디자인실기Ⅱ / 조형실습Ⅱ 리빙디자인Ⅰ / 매체와 표현Ⅰ 리빙디자인Ⅱ / 매체와 표현Ⅱ	C-1. 다양한 매체 이해 및 표현 방법 연구 C-2. 매체를 활용한 조형 및 표현 방법 응용 C-3. 확장된 매체 표현
	E. 미술 교육 프로그램 기획·운영 미술의 역사적 가치, 다양한 매체 활용에 대한 이해를 기반으로 대상 및 공간을 다양하게 표현하고, 이를 구현하는 방법을 교육 프로그램으로 기획하여 수업을 지도하는 능력	공간디자인 /공간표현연구Ⅰ 공예디자인창업 / 공간표현연구Ⅱ	E-1. 미술사 이해 E-2. 미술 재료 이해 E-3. 대상 분석 및 표현 방법 구현 지도 E-4. 공간 분석 및 표현 방법 구현 지도
문화예술 기획 전문가	**E. 미술 교육 프로그램 기획·운영** 미술의 역사적 가치, 다양한 매체 활용에 대한 이해를 기반으로 대상 및 공간을 다양하게 표현하고, 이를 구현하는 방법을 교육 프로그램으로 기획하여 수업을 지도하는 능력	공간디자인 /공간표현연구Ⅰ 공예디자인창업 / 공간표현연구Ⅱ	E-1. 미술사 이해 E-2. 미술 재료 이해 E-3. 대상 분석 및 표현 방법 구현 지도 E-4. 공간 분석 및 표현 방법 구현 지도
	F. 문화예술 콘텐츠 기획·개발 미학과 예술에 대한 이해를 기반으로 미술의 트렌드를 분석하고 다양한 문화예술 프로그램을 기획·전시하고 다양한 예술작품을 비평하는 능력	전시기획 실습	F-1. 미학과 예술 이해 F-2. 시대별·지역별 미술 경향 분석 F-3. 전시기획 및 미술비평

교육과정 로드맵

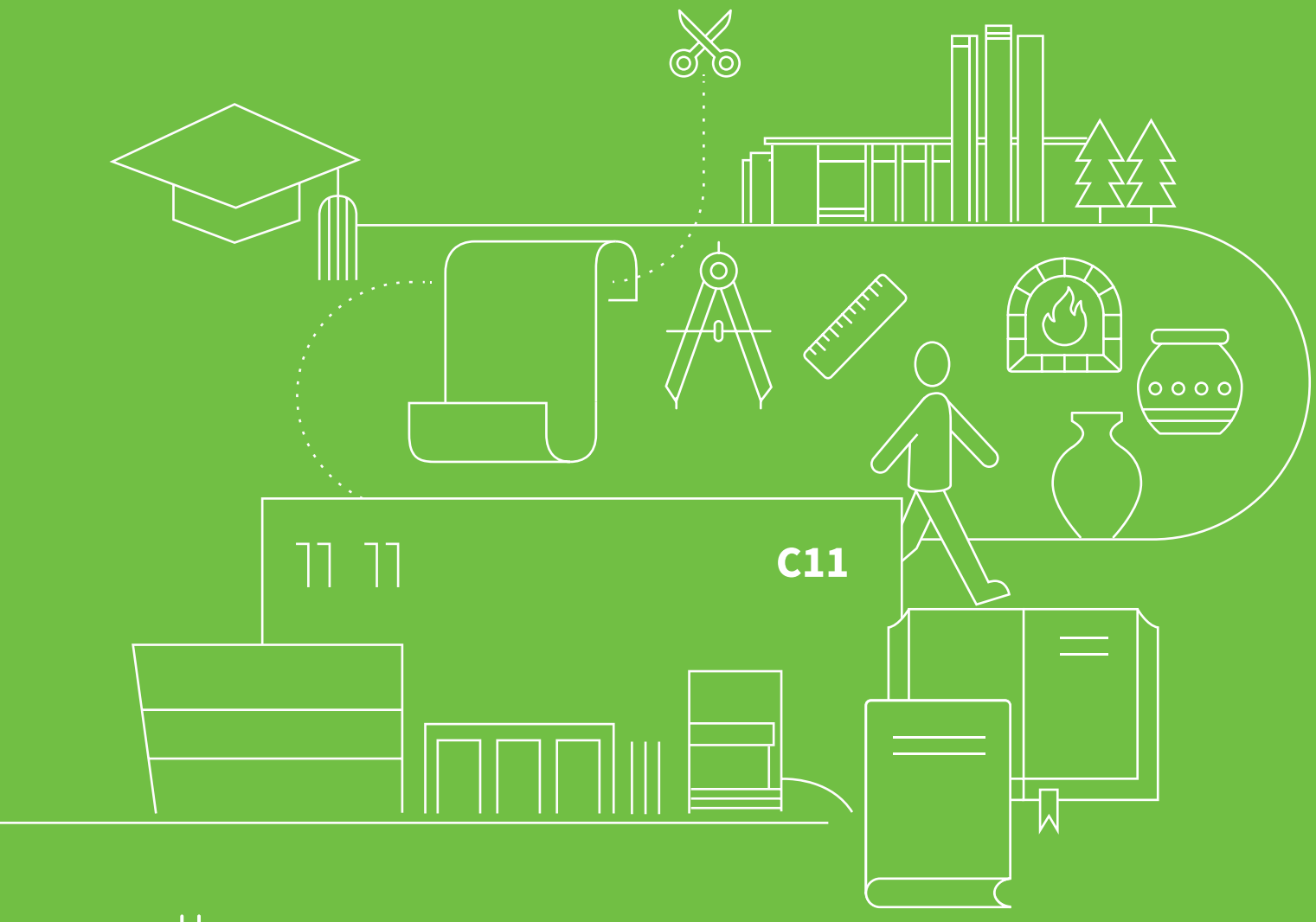
인재유형	학과 공통	미술 전공 공통	미술 창작 전문가		미술 교육 전문가		문화예술 기획 전문가	
전공능력	조형예술·디자인 기초 이해 및 수행	작품 컨셉 기획 및 구현	확장된 매체 표현 및 응용	작품 창작	확장된 매체 표현 및 응용	미술 교육 프로그램 기획·운영	미술 교육 프로그램 기획·운영	문화예술 콘텐츠 기획·개발
1학년	기초실기 I 기초실기 II 기초실기 III					미술사입문	미술사입문	
	기초실기 IV 기초실기 V 기초실기 VI							디자인의 이해 /미학입문
2학년		전공실기 I	디자인실기 I /조형실습 I 표현기법 I /표현연구 I		디자인실기 I /조형실습 I 표현기법 I /표현연구 I	미술사 미술의논리와 논술연구 형상표현 I	미술사 미술의논리와 논술연구 형상표현 I	
		전공실기 II	디자인실기 II /조형실습 II 표현기법 II /표현연구 II		디자인실기 II /조형실습 II 표현기법 II /표현연구 II	재료연구 /한지조형 형상표현 II	재료연구 /한지조형 형상표현 II	이미지학
3학년		공예디자인론 /작가연구 디자인실기 III/ 인디비주얼워크 I	리빙디자인 I /매체와 표현 I	전공실기 III _캡스톤디자인	리빙디자인 I /매체와 표현 I	공간디자인/ 공간표현연구 I 미술교육론	공간디자인/ 공간표현연구 I 미술교육론	공예디자인론 /미술비평연습
		디자인실기 IV/ 인디비주얼워크 II	리빙디자인 II /매체와 표현 II	전공실기 IV _캡스톤디자인	리빙디자인 II /매체와 표현 II	공예디자인창업/ 공간표현연구 II	공예디자인창업/ 공간표현연구 II	디자인마케팅 /근현대미술론
4학년				전공실기 V 졸업작품연구 I /창작표현		미술교재 연구및지도법	미술교재 연구및지도법	전시기획 실습
				전공실기 VI 졸업작품연구 II /졸업작품워크샵				현대예술과 미학

조형예술·디자인학과(미술전공) 예술체육대학 1호관 208호(C10-208호) Tel. 033.640.2526 http://fineart.gwnu.ac.kr

2025 GWNU
전공능력사전

예술체육대학

조형예술·디자인학과
(도자디자인, 섬유디자인)



국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

대학이념 및 인재상

자유 · 진리 · 창조

교육목적

창의적인 학문연구와 인간존중 교육을 통해 역량과 인성을 갖춘 인재를 양성하고 지역발전을 견인하여 국가와 인류에 공헌

교육목표

창의적인 학문연구 | 인간 존중 교육 | 역량과 인성을 갖춘 인재

인재상

창의·도전하는 인재 | 소통·협력하는 인재 | 자기주도적인 인재

학과교육체계

교육목적

예술의 원리를 현대산업사회에 적용하여 전통 예술의 가치와 혁신적 공예디자인을 실현하며, 변화하는 시각 문화를 비판적으로 해석하여 다양한 예술 활동을 통해 세상과 소통하고, 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 통해 창의적으로 표현하여 급변하는 현대사회를 선도하는 조형예술·디자인 전문가를 양성

인재양성유형

도자디자인 전문가 | 섬유디자인 전문가

교육목표

도자디자인 전문가	섬유디자인 전문가
창의적 사고와 디자인을 바탕으로 다양한 소비자의 니즈를 고려한 혁신적 디자인 제품을 기획하며 나아가 새로운 가치를 창출하는 공예디자인 전문가를 양성	개인의 다양성에 대한 이해를 기반으로 개성적인 디자인을 기획하고 나아가 지역친화적 소통과 친환경 문화·예술 트렌드를 선도하는 공예디자인 전문가를 양성	다양한 소재와 제작 기술에 대한 전문지식을 끊임없이 학습하여 상품기획자로서 역량을 개발하고 다양한 분야에서 실무를 수행하며 생활산업의 발전을 이끄는 공예디자인 전문가를 양성

전공능력

A. 조형예술·디자인 기초 이해 및 수행
B. 디자인 기초 이해 및 표현
C. 디자인 기초 Tool 활용
D. 작품 창작
E. 분야별 디자인 실무 적용
F. 디자인 연구 및 산업 융합

인재양성유형 및 진출(진로)분야

	도자디자인 전문가	섬유디자인 전문가
인재양성유형	조형예술·디자인에 대한 지식을 바탕으로 도자 디자인을 위한 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 분야의 도자 디자인을 수행하는 전문가	조형예술·디자인에 대한 지식을 바탕으로 섬유 디자인을 위한 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 분야의 섬유 디자인을 수행하는 전문가
진출(진로)분야	전문도예가, 전업작가, 도자상품디자이너, 도예상품마케팅, 도자상품 VMD 등	섬유 디자이너, 의류 소재 디자이너, 상품 VMD, 섬유 공예가, 소품 디자이너 등

학과 공통

컬러리스트, 방과 후 강사 및 개인 공방 운영, 공예·문화상품 제작 및 판매, 문화예술교육사, 디자인강사, 큐레이터 등

전공능력

인재양성유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
학과공통	**A. 조형예술·디자인 기초 이해 및 수행** 한국화·서양화·조소·도자디자인·섬유디자인 기초 방법을 이해하고 작품 제작에 적용하는 능력	기초실기Ⅳ 기초실기Ⅵ 기초실기Ⅴ	A-1. 조형예술·디자인 기초기법 이해 및 수행 A-2. 조형예술·디자인 심화기법 이해 및 수행
도자 디자인 전문가 / 섬유 디자인 전문가	**B. 디자인 기초 이해 및 표현** 디자인과 드로잉에 대한 이해를 기반으로 다양한 재료를 활용하여 작품에 적용하는 능력	디자인실기Ⅱ /조형실습Ⅱ	B-1. 컬러와 선의 이해 및 표현 B-2. 디자인 개념과 재료 이해 B-3. 디자인 표현
	C. 디자인 기초 TOOL활용 자신의 디자인 컨셉을 소프트웨어를 활용하여 구현하고 작품제작에 적용하는 능력	CADⅡ	C-1. 디자인 기초 tool 이해 C-2. 디자인 표현기법과 tool 활용 C-3. 3D 디자인 tool 활용
	D. 작품 창작 트렌드 분석을 통해 작품의 컨셉을 결정하고 독창적인 표현방법을 연구하여 자신만의 작품을 제작하는 능력	전공실기Ⅰ 전공실기Ⅱ 전공실기Ⅴ	D-1. 작품 트렌드 분석 및 기초 조형 D-2. 작품 컨셉 설정 및 제작 D-3. 작품 조형
	E. 분야별 디자인 실무 적용 디자인 지식을 기반으로 실생활과 연계된 다양한 분야의 제품을 기획하고 제작하는 능력	공간디자인 /공간표현연구Ⅰ 리빙디자인Ⅰ /매체와 표현Ⅰ 리빙디자인Ⅱ /매체와 표현Ⅱ 디자인실기Ⅳ /인디비주얼워크Ⅱ	E-1. 조형디자인 적용 E-2. 리빙디자인 적용 E-3. 공예디자인 적용 E-4. 공간디자인 적용 E-5. 색채디자인 적용
	F. 디자인 연구 및 산업 융합 전문지식 기반의 작품연구 능력을 바탕으로 독창적인 제품 개발, 제품 마케팅, 창업 등 다양한 실무를 수행하는 능력	졸업작품연구Ⅱ /졸업작품워크샵 공예디자인창업 /공간표현연구Ⅱ	F-1. 작품연구 F-2. 디자인 마케팅 및 창업 F-3. 디자인 현업 적용

교육과정 로드맵

인재유형	학과 공통	도자디자인 전문가 / 섬유디자인 전문가				
전공능력	조형예술·디자인 기초 이해 및 수행	디자인 기초 이해 및 표현	디자인 기초 TOOL활용	작품 창작	분야별 디자인 실무 적용	디자인 연구 및 산업 융합
1학년	기초실기 I 기초실기 II 기초실기 III	드로잉				
	기초실기IV 기초실기 V 기초실기 VI	CAD I 색채연구 I	디자인의 이해 /미학입문			
2학년		디자인실기 I /조형실습 I	CAD II 표현기법 I /표현연구 I	전공실기 I		
		디자인실기 II /조형실습 II 재료연구/한지조형	3D디자인 표현기법 II /표현연구 II 프린팅디자인	전공실기 II		
3학년				전공실기 III _캡스톤디자인	공간디자인 /공간표현연구 I 공예디자인론 /미술비평연습 공예디자인론 /작가연구 디자인·공예교육론 디자인실기 III /인디비주얼워크 I 리빙디자인 I /매체와 표현 I	
				전공실기IV _캡스톤디자인	디자인실기IV /인디비주얼워크 II 리빙디자인 II /매체와 표현 II	공예디자인창업 /공간표현연구 II 디자인마케팅 /근현대미술론
4학년				전공실기 V	디자인·공예교과교재 연구및지도법 색채연구 II	졸업작품연구 I /창작표현
					디자인·공예논리 및 논술에관한교육	졸업작품연구 II /졸업작품워크샵 포트폴리오

2025 GWNU
전공능력사전

예술체육대학

체육학과

국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

대학이념 및 인재상

자유 · 진리 · 창조

교육목적

창의적인 학문연구와 인간존중 교육을 통해 역량과 인성을 갖춘 인재를 양성하고 지역발전을 견인하여 국가와 인류에 공헌

교육목표

창의적인 학문연구 | 인간 존중 교육 | 역량과 인성을 갖춘 인재

인재상

창의·도전하는 인재 | 소통·협력하는 인재 | 자기주도적인 인재

학과교육체계

교육목적

지속적인 자기개발을 통해 체육학 전문지식을 함양하고 타인에 대한 배려와 소통을 기반으로 다양한 스포츠 현장의 실무를 경험하며 나아가 사회와 지역사회에 책무를 수행하는 체육학전문가를 양성

인재양성유형

체육건강관리 전문가 | 체육지도 전문가

교육목표

체육건강관리 전문가	체육건강관리 전문가	체육지도 전문가
체육학 전문지식을 바탕으로 스포츠 현장에서 실무를 경험하여 창의적인 스포츠 프로그램을 기획·개발하고, ICT를 활용한 건강 서비스를 제공하여 국민건강관리를 실천함으로써 스포츠산업의 창의융합을 선도하는 체육 전문가를 양성	인간에 대한 존중을 바탕으로 윤리적 의사결정을 실천하며 원활한 의사소통 능력으로 고객의 니즈를 파악하여 운동을 지도하고, 인간의 생애주기에 적합한 지도방법을 활용하여 배려와 협력을 실천하는 체육 전문가를 양성	전문지식을 지속적으로 학습하여 전문성을 함양하고, 개인의 건강에 대한 관심을 바탕으로 자신을 꾸준히 관리하며, 스포츠 제반 지식을 바탕으로 운동 프로그램을 기획·운영하는 체육 전문가를 양성

전공능력

A.체육지도 기초 이해 | B.건강·운동관리 | C.스포츠 지도
D.교육 프로그램 기획 및 운영 | E.스포츠 융복합

인재양성유형 및 진출(진로)분야

	체육건강관리 전문가	체육지도 전문가
인재양성유형	체육지도에 대한 기초 이해를 바탕으로 운동처방 및 상해관리와 운동트레이닝 및 컨디셔닝을 지도하며 나아가 스포츠 융복합을 선도하는 전문가	체육지도에 대한 이해를 바탕으로 개인·단체·계절·창작·예술 운동을 지도하고 운동 프로그램을 기획·개발하며 나아가 스포츠 융복합을 선도하는 전문가
진출(진로)분야	운동처방사, 건강 및 운동 콘텐츠 기획자, 선수 스포츠 컨디셔닝 지도자, 퍼스널트레이너, 스포츠 심리상담가 등	스포츠 프로그램 기획 및 지도, 선수 스포츠 지도자, 일반인 체육지도자, 중등학교 체육교사, 유아체육지도자, 노인체육지도자, 장애인체육지도자, 스포츠시설 경영 관리자 등

학과 공통

스포츠지도사, 건강운동관리사, 생활체육지도사 등

전공능력

인재양성유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
학과공통	**A. 체육지도 기초 이해** 운동과학, 스포츠의 사회과학적 역할 및 스포츠 역사를 이해하고 관련된 윤리적 의사결정을 할 수 있는 능력	운동생리학 스포츠사회학	A-1.운동과학 기초 이해 A-2.스포츠의 사회과학적 이해 A-3.스포츠 역사와 윤리적 의사결정
학과공통	**E. 스포츠 융복합** 체육학 전문지식을 바탕으로 응급상황에 대처할 수 있고, 스포츠산업 현장에서 현장실무를 수행하며 ICT 기반 건강관리 프로그램을 기획·운영하는 능력	스포츠과학_캡스톤디자인_KCC	E-1.응급처치 E-2.스포츠산업 실무 적용 E-3.헬스케어 디바이스 기반 건강 관
체육건강관리 전문가	**B. 건강·운동관리** 사람의 인체에 대한 해부학적 지식을 바탕으로 운동처방 및 상해관리와 운동 트레이닝 및 컨디셔닝을 할 수 있는 능력	스포츠건강관리 트레이닝론	B-1.인체해부학적 이해 B-2.운동처방 및 상해관리 B-3.운동 트레이닝 및 컨디셔닝
체육지도 전문가	**C. 스포츠 지도** 다양한 스포츠(개인, 단체, 계절, 창작·예술)의 특성에 대한 이해와 기술을 바탕으로 적합한 운동방법을 지도할 수 있는 능력	배드민턴 한국무용	C-1.개인 스포츠 지도 C-2.단체 스포츠 지도 C-3.계절 스포츠 지도 C-4.창작·예술 운동 지도
체육지도 전문가	**D. 교육 프로그램 기획 및 운영** 운동 프로그램 기획 능력을 바탕으로 프로그램을 개발 하여 나아가 퍼스널트레이닝 프로그램을 운영할 수 있는 능력	여가프로그램기획_코너스톤_KCC	D-1.운동 프로그램 기획 D-2.운동 프로그램 개발 D-3.퍼스널트레이닝 프로그램 운영

교육과정 로드맵

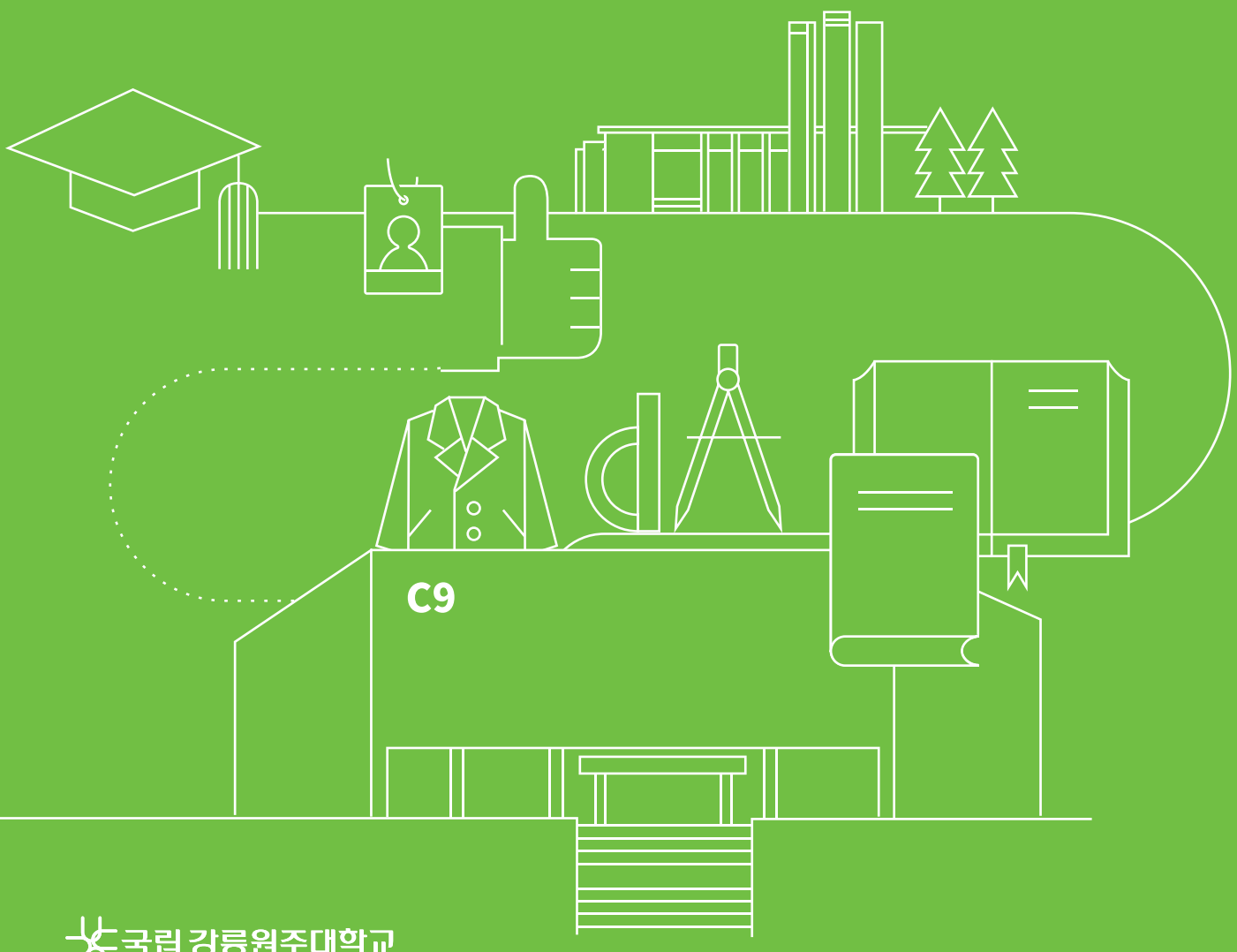
인재유형	학과공통		체육건강관리 전문가	체육지도 전문가	
전공능력	체육지도 기초 이해	스포츠 융복합	건강·운동관리	스포츠 지도	교육 프로그램 기획 및 운영
1학년	스포츠윤리학		체육해부학	리듬운동 수영I 축구 I	
			체육기능해부학	스키 I 축구 II 한국무용	체육학글쓰기
2학년	운동생리학 운동역학			배드민턴 I 야구 해양스포츠 I	여가프로그램기획 _코너스톤_KCC 퍼스널트레이닝 I
	스포츠사회학 스포츠심리학		트레이닝론	농구 배드민턴 II 스키 II 에어로빅스	
3학년			스포츠건강관리 스포츠컨디셔닝	골프I 댄스스포츠 테니스I	스포츠경영및마케팅 퍼스널트레이닝 II
		스포츠과학 _캡스톤디자인_KCC	운동처방	골프II 배구 수영II 요가 테니스II 필라테스	
4학년			운동상해및재활	무도 무용개론_창의·인성 해양스포츠 II	스포츠상담과코칭
	체육사	응급처치 현장실습	스포츠의학및실습		유아·노인체육론

체육학과 예술체육대학 2호관 214호(C11-214호) Tel. 033.640.2544 http://pe.gwnu.ac.kr

2025 GWNU
전공능력사전

예술체육대학

패션디자인학과



국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

대학이념 및 인재상

자유 · 진리 · 창조

교육 목적

창의적인 학문연구와 인간존중 교육을 통해 역량과 인성을 갖춘 인재를 양성하고 지역발전을 견인하여 국가와 인류에 공헌

교육 목표

창의적인 학문연구 | 인간 존중 교육 | 역량과 인성을 갖춘 인재

인재상

창의·도전하는 인재 | 소통·협력하는 인재 | 자기주도적인 인재

학과교육체계

교육 목적

인간과 복식에 관한 전문적이고도 실용적인 지식을 습득하고 창의적인 감각을 함양하여 4차산업혁명 시대의 글로벌 패션 산업에 능동적으로 대처하며 과학·예술·경영 마인드가 융합된 첨단 패션산업의 전문인으로서 글로벌 소양과 패션 실무 능력을 겸비한 패션디자인 전문가 양성

인재 양성 유형

패션디자인 시스템 전문가	의복 설계·제작 시스템 전문가	패션스마트 기술 & 정보 시스템 전문가
교육 목표		
4차 산업혁명 기반의 첨단 패션산업 변화에 대응하기 위해 창의적 감성과 과학적 분석력을 함양하고 다양한 테크놀로지를 패션디자인에 활용하는 스마트 패션디자인 전문가 양성	인간에 대한 이해를 기반으로 소비자의 니즈를 충족하는 패션 마케팅 전략을 수립하고 다양한 실무경험을 통해 빠르게 변화하는 패션산업을 주도하는 패션디자인 전문가 양성	지속적인 자기개발을 통해 개성 있는 디자인 역량을 함양하고 패션 트렌드 분석을 기반으로 개성적인 디자인 실무를 수행하며 나아가 글로벌 패션산업을 선도하는 패션디자인 전문가 양성

전공 능력

A.패션디자인 기초 이해 | B.패션디자인 표현 | C.패션디자인 응용
D.의복설계 및 구성 | E.패션 프로젝트 수행 | F.스마트 패션디자인 활용
G.패션 비즈니스 융복합

인재양성유형 및 진출(진로)분야

인재양성유형	패션디자인 시스템 전문가	의복 설계·제작 시스템 전문가	패션스마트 기술 & 정보 시스템 전문가
	패션산업에 기초가 되는 디자인, 소재, 의복 구성, 디지털 설계에 대한 지식을 바탕으로 디자인 리서치 과정을 통해 컨셉을 발상하고 적합한 소재를 통해 디자인을 개발하여 패션디자인을 수행하는 전문가	패션산업에 기초가 되는 디자인, 소재를 바탕으로 의복구성, 디지털 설계에 대한 지식을 반영하여 의복을 설계·제작하고 나아가 패션 분야의 다양한 프로젝트를 수행하는 전문가	패션산업에 기초가 되는 디자인, 소재, 의복 구성, 디지털 설계에 대한 지식을 바탕으로 다양한 패션디자인 tool을 활용하고 나아가 패션 제품의 기획·개발·창업 등 융복합을 선도 하는 전문가
진출(진로)분야	패션디자이너(아동복, 여성복, 남성복, 스포츠 의류, 한복 등), 텍스타일 디자이너, 패션 일러스트레이터, 컬러리스트, 패션 코디네이터 등	모델리스트, 의복 패턴 제작, 테일러, 양장 및 양복 제조, 패션 제품 생산 등	가상착의· 3D 패션 전문가, 패션 브랜딩 전문가, 테크니컬디자이너, 패션 VMD, 온라인유통 MD 등

전공능력

인재양성유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
학과공통	**A. 패션디자인 기초 이해** 의류소재, 색채, 의복설계 구성에 대한 활용지식을 이해하고 습득함으로써 디자인 및 제작의 기반에 적용하고, 또한 디자인 구현을 위한 그래픽 프로그램을 활용하는 능력	색채디자인	A-1.의류소재 및 염색 이해 A-2.색채와 디자인 이해 A-3.의복설계 구성 이해 A-4.패션 디지털디자인 이해
패션디자인 시스템 전문가	**B. 패션디자인 표현** 인체의 특징을 의상에 적용하여 표현하고 다양한 소재를 활용하여 패션상품으로 구현하는 능력	디자인발상과표현	B-1.패션디자인 발상과 표현 B-2.패션드로잉 및 일러스트레이션 B-3.패션 소재 표현 및 텍스타일디자인
	C. 패션디자인 응용 동·서양의 복식문화 변화과정 이해를 기반으로 현대 패션트렌드를 분석하여 창의적인 상품 및 브랜드를 개발하는 능력	패션디자인리서치 _어드벤처디자인	C-1.복식문화 이해 및 디자인 리서치 C-2.패션디자인 분석 및 기획 C-3.글로벌 패션 응용
의복 설계·제작 시스템 전문가	**D. 의복설계 및 구성** 인체의 특징을 의상에 적용하여 표현하고 다양한 소재를 활용하여 패션상품으로 구현하는 능력	기초패턴메이킹	D-1.의복 설계 D-2.의복 구성 D-3.의복 제작
	E. 패션 프로젝트 수행 동·서양의 복식문화 변화과정 이해를 기반으로 현대 패션트렌드를 분석하여 창의적인 상품 및 브랜드를 개발하는 능력	패션조형연구 _캡스톤디자인	E-1.패션 프로젝트 기획 E-2.패션 프로젝트 개발 및 운영
패션스마트 기술 & 정보 시스템 전문가	**F. 스마트 패션디자인 활용** 다양한 패션디자인 프로그램을 활용하여 트렌드에 적합한 창의적인 의복을 디자인·제작하는 능력	패션디지털 콜라보레이션 _캡스톤디자인	F-1.패션디자인 tool 활용 F-2.스마트 패션디자인 F-3.가상 패션디자인 응용
	G. 패션 비즈니스 융복합 패션디자인을 산업의 다양한 분야와 연계하여 새로운 패션 비즈니스 영역을 개척하는 능력	패션비즈니스와 마케팅 _캡스톤디자인	G-1.패션 마케팅 G-2.비주얼 머천다이징 G-3.패션 산업 적용

교육과정 로드맵

인재유형	학과 공통	패션디자인 시스템 전문가		의복 설계·제작 시스템 전문가		패션스마트 기술 &정보 시스템 전문가	
전공능력	패션디자인 기초 이해	패션디자인 표현	패션디자인 응용	의복설계 및 구성	패션 프로젝트 수행	스마트 패션디자인 활용	패션 비즈니스 융복합
1학년	기초직물염색 색채디자인 의류제작이론및실습 자기관리와 진로설계 _패션디자인학과 패션디지털디자인						
	의류소재의이해 패션이미지플래닝 패션페인팅&테크닉	기초패션 일러스트레이션		기초패턴메이킹			
2학년		응용패션드로잉 _어드벤처디자인 패션도식화테크닉 패션패브릭아트	서양복식문화사	기초의복구성 응용패턴메이킹			
		디자인발상과표현 텍스타일디자인 _어드벤처디자인	패션디자인리서치 _어드벤처디자인	응용의복구성 _어드벤처디자인 패션드레이핑 _어드벤처디자인		패션디자인CAD	
3학년		패션텍스타일 굿즈디자인 _캡스톤디자인	한복구성 현대패션과디자인 _캡스톤디자인			스마트패션 제품디자인 _캡스톤디자인 어패럴패턴CAD _캡스톤디자인	패션비즈니스와 마케팅 _캡스톤디자인
			패션브랜드 컬렉션기획 _캡스톤디자인 한국복식과 글로벌패션디자인 _캡스톤디자인	테일러링 _캡스톤디자인		3D패션디자인 _캡스톤디자인 테크니컬디자인 _캡스톤디자인 패션디지털 콜라보레이션 _캡스톤디자인	
4학년					패션스튜디오I _캡스톤디자인 패션조형연구I _캡스톤디자인	3D가상패션 프리젠테이션	글로컬패션 창업실무
					패션스튜디오II _캡스톤디자인 패션조형연구II _캡스톤디자인		글로컬패션 실무트레이닝 패션VMD와 프리젠테이션

패션디자인학과 교육지원센터 419호(C9-419호) Tel. 033.640.1650 http://fdesign.gwnu.ac.kr

2025 GWNU
전공능력사전

예술체육대학

음악학과

국립 강릉원주대학교
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY

대학이념 및 인재상

자유 진리 창조

교육 목적

창의적인 학문연구와 인간존중 교육을 통해 역량과 인성을 갖춘 인재를 양성하고 지역발전을 견인하여 국가와 인류에 공헌

교육 목표

창의적인 학문연구 | 인간 존중 교육 | 역량과 인성을 갖춘 인재

인재상

창의·도전하는 인재 | 소통·협력하는 인재 | 자기주도적인 인재

학과교육체계

교육 목적

음악에 대한 기초지식과 연주 역량을 지속적으로 개발하고 미래지향적 태도를 바탕으로 소리를 통해 자연과 인간 본성의 결정체인 영혼의 세계를 표현하는 예술분야를 선도하며 나아가 다양한 문화예술 교육프로그램을 기획·운영하는 음악 전문가를 양성

인재 양성 유형

연주 전문가 | 음악교육 전문가

교육 목표

창의성을 기반으로 다양한 음악 콘텐츠를 개발하고 변화하는 미래 예술 산업에 능동적으로 대처하여 융복합 문화예술 프로그램을 운영하는 음악 전문가를 양성	소통과 협업을 바탕으로 인문학적 소양을 개발하는 문화행사를 기획하고 공연문화 대중화 및 지역사회 봉사를 실천하는 음악 전문가를 양성	음악적 전문성 개발을 위해 음악이론을 지속적으로 학습하고 연주 전문성을 개발하며 끊임없는 자기관리를 통해 문화예술 분야에서 필요한 국제적인 경쟁력을 갖춘 음악 전문가를 양성

전공 능력

A.음악 기초 이해	B.연주	C.오케스트라 및 앙상블
D.소규모 앙상블	E.피아노 연주 응용	F.음악교육 개발 및 운영

인재양성유형 및 진출(진로)분야

	연주 전문가	음악교육 전문가
인재양성유형	음악에 대한 이해를 바탕으로 자신의 분야의 연주를 하며 오케스트라 합주 및 앙상블 연주를 하는 전문가	음악에 대한 이해를 바탕으로 음악실습 교육 프로그램을 기획하여 운영하며, 음악교육 이론을 지도하는 전문가
진출(진로)분야	개인 연주가 및 전문 반주자, 오케스트라 연주자, 관악기 전문 연주자, 현악기 전문 연주자, 전문 피아니스트, 실내 악단 연주가 등	대학 교수 및 강사, 중·고등학교 음악 교사, 개인 교습 전문가(아동, 일반인 등), 방과후 음악교사, 음악교재 출판 기획자 (교재 제작 및 집필) 등

학과 공통

문화예술교육사, 전문 예술인 단체 반주자, 악기수리 및 조율전문가, 음향기술자(사운드 편집, 사운드 디자인, 녹음전문가) 등

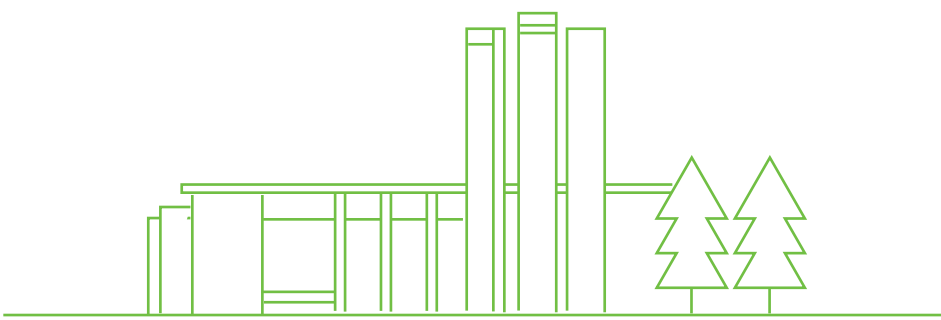
전공능력

인재양성유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
학부공통	**A. 음악 기초 이해** 서양음악과 현대음악의 역사를 이해하고 시창·청음과 화성법을 적용하는 능력	음악사 I, 음악사 II, 음악사 III, 음악사 IV, 화성법 I, 화성법 II	A-1.시창·청음 이해 및 적용 A-2.화성법이해 및 적용 A-3.현대음악 이해 A-4.서양음악역사 이해
	B. 연주 연주가에 필요한 기교를 이해하고 다양한 곡을 연주할 수 있도록 곡의 해석과 표현 능력을 기르며 다양한 곡의 시연을 통해 악기 연주와 무대 매너를 발휘하는 능력	연주I, 연주II, 연주 III, 연주 IV, 연주 V, 연주 VI, 전공실기II, 전공실기III, 전공실기IIII, 전공실기IIV, 전공실기IV, 전공실기VI, 전공실기VII, 전공실기VIII,	B-1.전공기초실기 B-2.전공심화 실기 B-3.전공기초 연주 B-4.전공심화 연주 B-5.부전공 실기
연주 전문가	**C. 오케스트라 및 앙상블** 악보를 읽고 해석하여 오케스트라에서 자신의 역할을 이해하고 지휘에 따라 여러 악기와 조화롭게 연주하는 능력	관현악 VI – 캡스톤디자인, 관현악 VIII – 캡스톤디자인, 관현악I, 관현악II, 관현악III, 관현악IV, 관현악V, 관현악VII, 합창I, 합창II, 합창III, 합창IV, 합창V, 합창VI, 합창VII, 합창VIII	C-1.관현악 기초 연주 C-2.관현악 심화 연주 C-3.관현악 오디션 C-4.지휘 C-5.합창 기초 연주 C-6.합창 심화 연주
	D. 소규모 앙상블 소규모 인원과 음색을 조화롭게 만들어 기악 합주곡을 연주하는 능력	실내악 I, 실내악 II, 실내악 III, 실내악 IV, 관악합주 V – 캡스톤디자인, 관악합주 VII – 캡스톤디자인, (관)관악합주I, (관)관악합주II, (관)관악합주III, (관)관악합주IV, (관)관악합주VI, (관)관악합주VIII	D-1.앙상블기초 D-2.앙상블 심화 D-3.실내악 기초 연주 D-4.실내악 심화 연주
	E. 피아노 연주 응용 다양한 음악 문헌을 해석하여 피아노 연주에 적용하고 피아노 교육 방법을 적용하여 지도하는 능력	피아노반주법 I – 캡스톤디자인 피아노반주법 II – 캡스톤디자인	E-1.피아노 반주 E-2.피아노 음악 해석 E-3.피아노 지도 및 교수법 개발
음악교육 전문가	**F. 음악교육 개발 및 운영** 중등학교 음악교육에 필요한 지식을 바탕으로 음악 교수학습모형을 이해하여 다양한 교육 프로그램을 개발하고 운영하는 능력	음악교육프로그램개발	F-1.음악교육 이론 지도 F-2.음악실습 교육프로그램 기획 및 운영 F-3.국악실기지도

교육과정 로드맵

인재유형	학과 공통		연주 전문가			음악교육 전문가
전공능력	음악 기초 이해	연주	오케스트라 및 앙상블	소규모 앙상블	피아노 연주 응용	음악교육 개발 및 운영
1학년	시창·청음 I 음악 기초이론 I	전공실기I	관현악I 합창I	(관)관악합주I		
	시창·청음 II 음악 기초이론 II	연주I 전공실기II	관현악II 합창II	(관)관악합주II		
2학년	음악사 I 화성법 I	기초실기 I 연주II 전공실기III	관현악III 오케스트라 엑섭 I 합창III	(관)관악합주III 실내악 I		
	음악사 II 화성법 II	기초실기 II 연주 III 전공실기IV	관현악IV 오케스트라 엑섭 II 합창IV	(관)관악합주IV 실내악 II		
3학년	악기론 음악사 III	연주 IV 전공실기V	관현악V 오케스트라 엑섭 III 지휘법I 합창V	관악합주 V – 캡스톤디자인 실내악 III	건반화성 I 피아노반주법 I – 캡스톤디자인	음악교육론
	음악사 IV	연주 V 전공실기VI	관현악 VI – 캡스톤디자인 오케스트라 엑섭 IV 지휘법II 합창VI	(관)관악합주VI 실내악 IV	건반화성 II 피아노반주법 II – 캡스톤디자인	국악실기지도법 음악논리및 논술에관한교육
4학년		연주 VI 전공실기VII	관현악VII 합창VII	관악합주 VII – 캡스톤디자인	피아노 교수법 I – 캡스톤디자인 피아노문헌I	음악교수학습방법 음악교재 연구및지도법
		전공실기VIII	관현악 VIII – 캡스톤디자인 합창VIII	(관)관악합주VIII	피아노 교수법 II – 캡스톤디자인 피아노문헌II	음악교육 프로그램개발

음악학과 예술체육대학 1호관 219호(C10-219호) Tel. 033.640.2517 http://music.gwnu.ac.kr



GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY
1946
국립강릉원주대학교

2025 GWNU 전공능력사전

예술·체육대학