

< 2016년도 2학기 >

1. 강의개요							
학습과정명	패션 액세서리디자이너	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5	강의실		수강대상	패션디자이너	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
변화하는 패션트렌드 정보를 활용하여 패션디자이너가 최대한 아름답게 표현 될 수 있도록 패션 토탈코디네이션의 아이템인 신발, 가방, 모자, 액세서리에 대한 이론적인 지식을 학습하고, 액세서리 산업과 시대적 트렌드를 파악하여 학습자들이 패션디자인과 조화를 이룰 수 있는 액세서리 아이템을 창작하여 디자인하고 제작할 수 있도록 실기실습을 통해 실기능력을 배양한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	패션액세서리	저자	Celia Stall-Meadows	출판사	시그마프레스	출판년도	2008
부교재(참고문헌)	톡톡튀는 나만의 모자만들기	저자	최인려 외 1인	출판사	교문사	출판년도	2006
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1] 강의주제: 패션 액세서리			주교재 p4-43 개별 프린트 빔 프로젝트, 스크린을 사용한 이론수업		
	2	2] 강의목표: 패션액세서리 개요					
	3	3] 강의세부내용: ① 액세서리 산업의 개념 및 필요성					
	4	② 액세서리산업의 종류 및 마케팅					
	5	③ 액세서리 산업의 flow 및 전시회 ④ 액세서리 상품개발과정 ⑤ 복식과 액세서리의 코디네이션 원리 4] 수업방법 : 질의응답PPT를 사용한 이론 수업					
제 2 주	1	1] 강의주제: 패션액세서리와 텍스타일			주교재 p47-68 빔 프로젝트, 스크린 코바늘, 대바늘, 실		
	2	2] 강의목표: 텍스타일과 트리밍 기초 봉					
	3	3] 강의세부내용: ① 텍스타일 종류 및 생산 공정					
	4	② 텍스타일과 트리밍 산업현황					
	5	③ 코바늘, 손뜨개 기초 봉 ④ 창작 모티브 샘플 제작 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습					
제 3 주	1	1] 강의주제: 가죽과 모피 I			주교재 p69-122 빔 프로젝트, 스크린 스케치북, 연필		
	2	2] 강의목표: 가죽과 모피 액세서리					
	3	3] 강의세부내용: ① 가죽과 모피의 특성 및 종류					
	4	② 패션 가죽, 모피 산업 및 트렌드					
	5	③ 가죽과 모피를 이용한 액세서리 제작 디자인 스케치 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습					
제 4 주	1	1] 강의주제: 가죽과 모피 II 2] 강의목표: 가죽과 모피 액세서리 제작			주교재 p68-122 개별 프린트 빔 프로젝트. 스크린		

	2	3] 강의세부내용: ① 가죽과 모피 손질법	가죽, 모피, 봉제도구 과제: 2015 F/W 악세서리 트렌드조사
	3	② 가죽과 모피 봉제 설명	
	4	③ 가죽과 모피를 이용한 액세서리 디자인 제작	
	5	4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습	
제 5 주	1	1] 강의주제: 보석	주교재 p124-152 개별 프린트 빔 프로젝트 스크린, 스케치북, 연필
	2	2] 강의목표: 금속과 보석의 개론	
	3	3] 강의세부내용: ① 보석과 금속의 역사	
	4	② 보석과 금속의 종류 및 특성 ③ 보석 산업 현황 및 트렌드 ④ 보석디자인의 렌더링 기법	
	5	4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습	
제 6 주	1	1] 강의주제: 구두와 양말	주교재 p154-188, p227-251 빔 프로젝트, 스크린 스케치북, 연필, 잡지
	2	2] 강의목표: 구두와 양말 개론 및 디자인	
	3	3] 강의세부내용: ① 신발과 양말의 역사	
	4	② 신발과 양말의 명칭 및 분류 ③ 신발 및 양말의 산업 현황 ④ 신발디자인을 위한 스크랩 및 디자인 스케치	
	5	4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습	
제 7 주	1	1] 강의주제: 가방과 벨트	주교재 p189-226 빔 프로젝트, 스크린 스케치북, 연필, 잡지
	2	2] 강의목표: 가방, 벨트 개론 및 디자인	
	3	3] 강의세부내용: ① 가방 및 벨트의 역사	
	4	② 가방의 구조 및 분류 ③ 벨트의 특징 및 분류 ④ 가방과 벨트의 산업 현황 ⑤ 가방 디자인 스크랩 및 창작디자인	
	5	4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습	
제 8 주	1		중간고사
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1] 강의주제: 스카프, 타이, 손수건	주교재 p254-274 개별 프린트 빔 프로젝트, 스크린 스카프, 타이, 손수건
	2	2] 강의목표: 스카프, 타이, 손수건 개론	
	3	3] 강의세부내용: ① 스카프, 타이, 손수건의 역사 및 개론	
	4	② 스카프, 타이, 손수건의 산업현황 ③ 스카프 종류별 연출법 ④ 타이 매듭 방법 ⑤ 포켓 스퀘어 접는 방법	
	5	4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습	
제 10 주	1	1] 강의주제: 모자, 헤어드레스 2] 강의목표: 모자, 헤어드레스 개론 및 모자제작 I	주교재 p276-303 부교재 p53-65

	2	3] 강의세부내용: ① 모자와 헤어드레스 역사	빔 프로젝트, 스크린 인체계측용구, 제도용구, 자, 제도지			
	3	② 모자의 명칭과 종류				
	4	③ 모자의 산업현황				
	4	④ 모자 제작을 위한 실측				
	5	⑤ 모자 제작 패턴제도 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습				
제 11 주	1	1] 강의주제: 모자, 헤어드레스	주교재 p276-303 부교재 p81-83 빔 프로젝트, 스크린 원단, 심지, 봉제용구, 재봉틀			
	2	2] 강의목표: 모자제작 II				
	3	3] 강의세부내용: ① 모자 원단 재단				
	4	② 모자 심지 부착				
	5	③ 모자 봉제 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습				
제 12 주	1	1] 강의주제: 장갑, 우산, 안경, 시계	주교재 p306-343, p402-424  빔 프로젝트, 스크린 스케치북, 연필, 잡지			
	2	2] 강의목표: 장갑, 우산, 안경, 시계의 개론				
	3	3] 강의세부내용: ① 장갑, 우산, 안경, 시계의 역사				
	4	② 장갑, 우산, 안경, 시계의 각 아이템별 명칭과 종류				
	5	③ 장갑 디자인 스크랩 및 창작디자인 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습				
제 13 주	1	1] 강의주제: 주얼리	주교재 p346-399 빔 프로젝트, 스크린 스케치북, 연필, 잡지			
	2	2] 강의목표: 파인, 코스튬 주얼리 개론 및 디자인 I				
	3	3] 강의세부내용: ① 액세서리 주얼리 역사				
	4	② 파인, 코스튬 주얼리 명칭 및 종류				
	5	③ 코스튬 주얼리 창작디자인 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습				
제 14 주	1	1] 강의주제: 주얼리	주교재 p346-399 개별 프린트 빔 프로젝트, 스크린 주얼리, 제작용구, 다양한 비즈 스팽글 수시평가: 액세서리 제작 작품 사진촬영 및 포트폴리오작성			
	2	2] 강의목표: 파인, 코스튬 주얼리 개론 및 디자인 II				
	3	3] 강의세부내용: ① 도구 사용법				
	4	② 비즈 연결 방법				
	5	③ 주얼리 제작 4] 수업방법 : PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습				
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고

30%	30%	10%	20%	10%	100%
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)					
- PPT를 사용한 이론 수업 및 팀티칭, 개인지도를 통한 실습					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
- 수업자료 미 준비 시 수업진행이 어려우므로 학습자가 디자인하여 제작하는 액세서리는 미리 디자인을 점검한 후 액세서리 제작 전 주차에 재료를 준비하였는지 점검한다.					
- 최신 액세서리 동향 트렌드는 패션컬렉션 트렌드에 따라 같이 변화하므로 수업 전 패션트렌드에 대한 조사를 충분히 한 후 학습자들이 디자인을 할 수 있는 정보들을 서로 공유할 수 있도록 준비한다.					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
- 실습에 필요한 기초 재료는 학과에서 준비한다.					
- 학습자들의 디자인에 따른 액세서리 패턴을 지도한 후 완성 제작할 수 있도록 수업마다 진도상황을 체크하여 학생들의 수업시간 활용도를 높인다.					
- 포트폴리오 제작을 통해 학습자들이 디자인하고 제작한 패션액세서리를 자료화 할 수 있도록 실기 실습과정을 적고 완성사진을 제출하도록 하여 수시평가에 반영한다.					