

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	패션디자인 실습 I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	패션디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
패션 디자인의 이론과 더불어 실습을 통하여 패션 디자인의 요소와 원리, 패션 디자인의 발상법, 표현기법, 패션 스타일링의 내용을 중심으로 다루어 패션 디자인을 위한 창작력과 기술력을 증진한다. 21세기 패션 산업의 첨단화와 글로벌화로 인하여 패션업계에서는 더욱 창의적이며 빠르게 변화하는 패션 산업에 능동적으로 대처하는 우수한 인재를 필요로 하게 되었다. 본 교과목에서는 패션디자인 표현을 위하여 인체, 의복 일러스트레이션과 패션 디자인 실무, 패션 상품 아이템을 다룬다. 또한 이론적 바탕을 통하여 콘셉트에 맞는 기획부터 디자인작업 전반을 아우르는 공정을 실습하고 최종적으로 프레젠테이션 과정을 진행한다. 이를 바탕으로 기획력, 표현력, 전달력을 배양하여 창조적인 디자이너로서의 역량과 시장과의 소통능력을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	패션디자인	저자	한성지 외 1인	출판사	교학연구사	출판년도	2014
부교재(참고문헌)	패션디자인 플러스 발상	저자	이경희 외 1인	출판사	교문사	출판년도	2011
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1] 강의제목: 패션디자인의 이해			- 주교재 p16-29, p164-188 - 컴퓨터, 빔 프로젝트, 패션잡지		
	2	2] 강의주제: 디자인의 요소와 원리를 디자인 스키치에 활용					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 패션디자인 개념 및 관련용어 설명					
	5	② 패션디자인 요소 및 원리 학습 ③ 디자인의 도식화 표현 능력개발					
제 2 주	1	1] 강의제목: 색을 활용한 디자인 발상			-주교재 p84-127 - 컴퓨터, 빔 프로젝트, 패션잡지 과제1-형태(선, 실루엣)를 이용한 패션디자인발상 맵		
	2	2] 강의주제: 디자인개발의 시초가 되는 색의 활용					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 색의 원리와 조화에 대한 이론 학습					
	5	② 배색의 원리와 톤에 대한 이해. ③ 색채와 형용사 이미지 배색 ④ 색채 트렌드 이해하고 디자인 스케치 연습					
제 3 주	1	1] 강의제목: 소재를 활용한 디자인 발상			-주교재 p130-161 - 컴퓨터, 빔 프로젝트, 패션잡지		
	2	2] 강의주제: 디자인 개발의 주요 재질감, 무늬의 활용					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 재질감, 소재 특성, 무늬 이론 학습					
	5	② 디자인과 프린트 무늬의 활용 ③ 소재와 디자인의 연계성에 대한 이해 ④ 소재 트렌드 이해하고 디자인 스케치 연습					
제 4 주	1	1] 강의제목: 선과 실루엣에 따른 디자인 발상			-주교재 p32-54 - 컴퓨터, 빔 프로젝트, 패션잡지		
	2	2] 강의주제: 디자인 개발의 기본인 선과 실루엣의 활용					

	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 선의 종류와 감성	
		② 실루엣의 종류와 명칭	
	5	③ 선과 실루엣 분석을 통해 컨셉에 따른 디자인 스케치연습	
		4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 5 주	1	1] 강의제목: 디테일에 따른 디자인 발상	-주교재 p55-76 - 컴퓨터, 빔 프로젝트, 패션잡지
	2	2] 강의주제: 복식의 구조와 장식을 위한 디테일의 활용	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 네크라인, 슬리브의 종류	
	5	② 커프스, 포켓의 종류 ③ 장식을 위한 디테일 ④ 구조적 디테일과 장식을 활용한 디자인 스케치연습	
		4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 6 주	1	1] 강의제목: 트리밍에 따른 디자인 발상	-주교재 p77-81 - 컴퓨터, 빔 프로젝트, 패션잡지
	2	2] 강의주제: 트리밍을 활용한 디자인 개발	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 트리밍의 개념 및 종류	
	5	② 트리밍을 이용한 디자인 스케치 연습 4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 7 주	1	1] 강의제목: 패션테마에 따른 디자인 발상	-주교재 p214-242 -컴퓨터, 빔 프로젝트, 트렌드북
	2	2] 강의주제: 패션테마를 이용한 디자인 개발	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 패션테마와 패션이미지	
	5	② 패션테마와 예술양식 ③ 패션테마와 하위문화 ④ 패션테마를 활용한 디자인 스케치 4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2	실기평가	
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1] 강의제목: 디자인개발의 프로세스	-주교재 p246-285 -컴퓨터, 빔 프로젝트, 트렌드북 과제2-예술양식을 이용한 패션디자인 발상 맵
	2	2] 강의주제: 실무를 위한 디자인 발상연습을 통해 디자인을 개발	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 디자인 프로세스디자이너의 작업들과 실무	
	5	② 패션디자인 프로세스 ③ 패션디자인 업무 프로세스 ④ 패션디자인 프로세스 실무사례 ⑤ 지금까지 학습한 내용을 토대로 실제 디자인실에서 진행되는 업무내용을 실습을 통해 체험한다	
		4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 10 주	1	1] 강의제목: 최신 패션의 경향 분석	-패션 트렌드북 컴퓨터 빔 프로젝트 트렌드북
	2	2] 강의주제: 패션트렌드를 이용한 디자인 활용	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 소비자 경향 트렌드 분석	
	5	② 컬러, 소재 트렌드 분석 ③ 실루엣 및 아이템 트렌드 분석 ④ 패션의 흐름 파악하고 디자인 스케치 4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 11 주	1	1] 강의제목: 테마잡기와 보드제작	-패션 트렌드북 컴퓨터 빔 프로젝트
	2	2] 강의주제: 테마를 선정하고 그에 맞는 이미지 보드를 제작	
	3		

	4	3] 강의세부내용: ① 패션테마 분석 ② 디자인의 원리, 요소를 통해 테마에 맞는 이미지 보드 제작 및 디자인 스케치	트렌드북
	5	4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 12 주	1	1] 강의제목: 스타일보드잡기	-패션 트렌드북 컴퓨터 빔 프로젝트 트렌드북
	2	2] 강의주제: 테마를 선정하고 그에 맞는 스타일보드 제작	
	3	3] 강의세부내용: ① 디자인의 원리, 요소를 통해 테마에 맞는 디자인을 스케치	
	4	② 지난 시간에 선정된 디자인의 원리, 요소를 통해 테마에 맞는 스타일 보드를 제작한다.	
	5	4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 13 주	1	1] 강의제목: 보드를 사용한 아이템 기획	-패션 트렌드북 컴퓨터 빔 프로젝트 트렌드북
	2	2] 강의주제: 테마를 선정하고 그에 맞는 아이템 기획	
	3	3] 강의세부내용: ① 디자인의 원리, 요소를 통해 테마에 맞는 디자인을 스케치	
	4	② 지난 시간에 제작한 이미지 보드와 스타일 보드	
	5	4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답 를 보고 아이템을 스케치	
제 14 주	1	1] 강의제목: 샘플 지시서 작성법 익히기	-주교재 p270-282 -패션 트렌드북 컴퓨터 빔 프로젝트 트렌드북
	2	2] 강의주제: 스케치를 도식화로 표현하여 샘플지시서 작성	
	3	3] 강의세부내용: ① 디자인의 원리, 요소를 통해 테마에 맞는 디자인 스케치	
	4	② 디자인을 실제 상품으로 제작하기 위해 필요한 샘플 지시서 작성하는 방법을 학습하고 실제로 작성	
	5	4] 수업방법: 강의 및 토론, 개인별 질의응답	
제 15 주	1	기 말 고 사	이론평가 객관식 20점 주관식10점 총 30점
	2		
	3		
	4		
	5		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 각자 학습의 이해력을 주차별로 계획성있고 짜임새 있게 체크하여 개인별 능력과 집중력을 향상시킨다.
- 개인별 실습을 통한 1:1 컨폼과정을 통하여 디자인능력을 개발시킨다.
- 사전에 학습한 예제를 이해하고 응용하는 방법으로 수업을 진행한다.
- 전체 학습자의 개별발표와 토론 질의응답의 과정을 통하여 디자인의 능력을 개발시킨다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 이론적인 디자인의 요소나 원리에 대한 이해력의 정도를 파악한다.
- 결과물도 중요하지만 중간과정에 있어서 전반적인 작업 프로세서를 이해하고 있는지를 파악한다.
- 개인 작업물의 아이디어와 참신성, 학습자의 기본적인 인성과 수업태도, 기획과 자료수집에 있어서 효율성과 다양성을 파악한다.
- 수업과 연관된 PPT 자료 및 인터넷을 통한 패션관련 사이트 정보를 충분히 활용하도록 한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 주차별 수업을 시작 전 지난 시간에 배운 내용을 정리하고 확인하며 각자의 학습 예제를 검사해서 잘못된 점과 잘된 점을 파악하여 개인의 능력을 향상시킨다.
- 패션관련 정보물을 비치하여 항상 패션 업계의 동정 및 변화에 익숙하도록 하여 디자인능력을 실무에 적용할 수 있도록 한다.