

1. 강의개요

학습과정명	패션디자인실습 II	학점	3	교강사명	-	교강사 전화번호	-
강의시간	5(이론1-실습4)	강 의 실	-	-	-	E-mail	-

2. 교육과정 수업목표

어패럴 기업의 패션디자인 실무 프로세스를 실습함으로써 디자인의 발상과 기획의 과정을 체험하도록 하고, 또한 실무 능력의 향상과 독창적이고 전문적인 디자이너로서의 능력을 함양한다. 구체적으로는 패션 디자인의 중요 요소에 따른 발상법과 디자인 도식화 스케치를 실습하고, 다양한 실무 기획서의 양식을 작성 하며, 컬렉션 완성을 위한 스타일 기획을 실습 및 채득함으로써 패션 제품의 효율적 해석과 조형적 표현 및 독창적 디자인을 제안할 수 있는 전문 디자이너의 자질을 기르고 학습한다.

3. 교재 및 참고문헌

주교재 : 패션상품 디자인 기획, 엄소희 외, 교문사, 2015
 부교재 : 패션디자인 플러스 발상, 이경희 외, 교문사, 2008
 *참고문헌: 패션 포트폴리오 이렇게 만든다, 스티븐 포럼, 디자인하우스, 2013

4. 주차별 강의(실습·실기·시험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·시험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 01 주	1	[] 강의개요 및 패션디자인 실무 개요	컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 실무 프로세스 및 기획 시스템에 대해 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 디자인 프로세스와 디자인 기획 시스템에 대한 체계적인 학습을	
	4	통해 패션 디자인 기획의 필요성과 중요성을 이해하고 실무 사례를 통해 학습한다.	
	5	[수업방법] 강의 및 토론	
제 02 주	1	[강의주제] 프로세스 I - 디자인 컨셉 설정 1	[과제 1] 과제 제시 색상 및 소재 트렌드 보고서 작성 컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 디자인 목표를 설정하여 독창적인 디자인 컨셉을 확립하는 과정을 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 디자인 컨셉 설정을 위해 자료를 리서치하고, 목표하는 인스피레이션 무드를 표현하기 위해 자료를 분석하며 이미지를 구체화하는 Map 작업을 실습한다.	
	4	[강의세부내용] 디자인 컨셉 설정을 위해 자료를 리서치하고, 목표하는 인스피레이션 무드를 표현하기 위해 자료를 분석하며 이미지를 구체화하는 Map 작업을 실습한다.	
	5	[수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	
제 03 주	1	[강의주제] 프로세스 I - 디자인 컨셉 설정 2	컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 디자인 목표를 설정하여 독창적인 디자인 컨셉을 확립하는 과정을 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 패션테마, 실루엣 등 구체적 패션디자인 요소를 점검하여 디자인 컨셉을 구체화하며 컨셉 기획서를 완성한다. 최종적으로 디자인 컨셉 Map을 작성하고 시각화하는 작업을 실습한다.	
	4	[강의세부내용] 패션테마, 실루엣 등 구체적 패션디자인 요소를 점검하여 디자인 컨셉을 구체화하며 컨셉 기획서를 완성한다. 최종적으로 디자인 컨셉 Map을 작성하고 시각화하는 작업을 실습한다.	
	5	[수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	
제 04 주	1	[강의주제] 프로세스 II - 색채 기획 1	컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 디자인 컨셉에 부합하는 체계적인 색채 기획 프로세스를 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 완성된 디자인 컨셉 및 인스피레이션 Map에서 나타나는 색상을 도출하고, 트렌드 자료에서 제시하는 색상의 경향과 비교 분석하여 컨셉을 대표하는 색상칩을 작성한다.	
	4	[강의세부내용] 완성된 디자인 컨셉 및 인스피레이션 Map에서 나타나는 색상을 도출하고, 트렌드 자료에서 제시하는 색상의 경향과 비교 분석하여 컨셉을 대표하는 색상칩을 작성한다.	
	5	[수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	
제 05 주	1	[강의주제] 프로세스 II - 색채 기획 2	컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 디자인 컨셉에 부합하는 체계적인 색채 기획의 프로세스를 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 색상칩을 사용하여 색상의 역할(중요, 보조, 강조)을 구분하고, 각 색상별 코디네이션을 고려하여 색채기획 Map을 완성한다.	
	4	[강의세부내용] 색상칩을 사용하여 색상의 역할(중요, 보조, 강조)을 구분하고, 각 색상별 코디네이션을 고려하여 색채기획 Map을 완성한다.	
	5	[수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	
제 06 주	1	[강의주제] 프로세스 III - 소재 기획 1	[과제 1] 과제 제출 컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 디자인 컨셉에 부합하는 체계적인 소재 기획의 프로세스를 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 디자인 컨셉 및 인스피레이션 Map에 근거한 강성의 소재를 리서치하여 소재 스와치를 수집하고, 트렌드 자료에서 제시하는 소재의 경향과 비교 분석하여 컨셉을 대표하는 소재를 결정한다.	
	4	[강의세부내용] 디자인 컨셉 및 인스피레이션 Map에 근거한 강성의 소재를 리서치하여 소재 스와치를 수집하고, 트렌드 자료에서 제시하는 소재의 경향과 비교 분석하여 컨셉을 대표하는 소재를 결정한다.	
	5	[수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	
제 07 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 08 주	1	[강의주제] 프로세스 III - 소재 기획 2	과제 2] 과제 제시 엑세서리 디자인 자료 조사 컴퓨터, 빔 프로젝트
	2	[강의목표] 디자인 컨셉에 부합하는 체계적인 소재 기획의 프로세스를 학습한다.	
	3	[강의세부내용] 결정된 소재 스와치를 아이템 별로 분류하고, 각 소재의 감성에 적합한 소재 코디네이션 Map을 제작하여 소재 기획을 완성한다.	
	4	[강의세부내용] 결정된 소재 스와치를 아이템 별로 분류하고, 각 소재의 감성에 적합한 소재 코디네이션 Map을 제작하여 소재 기획을 완성한다.	
	5	[수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	
제 09 주	1	[강의주제] 프로세스 IV - 디자인 기획 1 [강의목표] 다양한 요소에 의해 디자인 발상을 실습하고 발상을 통해 얻어진 디자인의 코디네이션 작업을 학습한다. [강의세부내용] 패션 테마, 색상, 소재 등의 요소에 의해 디자인 발상을 전개하여 스케치로 표현하고, 다양한 아이템별 디자인을 구성하도록 하여 디자인 코디네이션법을 실습한다. [수업방법] 강의와 실습 및 개인 지도	컴퓨터, 빔 프로젝트