

패션드레이핑 수업계획서							
1. 강의개요							
학습과정명	패션드레이핑 I	학점	3	교강사명	-	교강사 전화번호	-
강의시간	5(이론1-실습4)	강 의 실	-	수강대상	-	E-mail	-
2. 교육과정 수업목표							
드레이핑의 기초과정에 필요한 이론을 중심으로 의복제작을 위한 기초 드레이핑 기법을 익힌다. 여기에 기본적인 기법을 활용하여 창의력 있는 디자인을 실습한다. 그리고 패션 디자이너로서의 능력을 갖추기 위하여 바디를 통한 입체재단의 원리와 기능을 익히고 이를 통한 인체적 합성 능력, 디자인 개발, 제작능력을 기른다. 또한 한 아이템을 여러 형태로 변형시키는 고난이도의 테크닉을 습득할 수 있는 기본 드레이핑법을 익힌다. 나아가 2차원 공간에서의 작업이 아닌 3차원 공간에서 구현되는 의복의 입체성에 대한 이해를 도모하고 좋은 태를 지닌 의복으로 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓히며, 자신의 아이디어를 바디에 표현할 수 있는 기초 지식을 실습을 통해 익힌다.							
3. 교재 및 참고문헌							
①주교재 : 입체재단, 서완석, 강승희 공저, 경춘사, 2010							
②부교재 : 드레이핑 이해와 응용 입체패턴구성, 양경희 저, 예코리브르, 2009							
4. 주차별 강의(실습·실기·시험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·시험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 01 주	1	[] 패션드레이핑의 개요 및 기초선 두르기				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[강의목표] 위한 준비과정을 학습하고 기초선 두르는 방법을 알고 실습하여 준비한다.					
	3	[강의세부내용] 패션드레이핑의 개념을 살펴보고 드레이핑 시 필요한 준비물에 대해 알아보고 바디에 기초선을 두르는 실습을 한다.					
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
	5	[강의주제] 기초선 두르는 방법을 알고 실습하여 준비한다					
제 02 주	1	[강의목표] 균형잡힌 바디에 기초선 두르기				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[강의세부내용] 바디에 입체구성에 필요한 기초선을 결정하여 line을 두른다.					
	3	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
	4	[강의주제] 상의 변형2, 스커트(A-line) 응용1, 스텐드 칼라 드레이핑					
	5	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 어깨 다트로 변형할 수 있으며, 기본 스커트인 타이트 스커트를 드레이핑 할 수 있다. 또한 차이나칼라를 드레이핑 할 수 있다.					
제 03 주	1	[강의세부내용] 상의 변형으로 어깨 다트를 드레이핑하고 기본 스커트인 타이트 스커트와 칼라로 차이나 칼라를 바디에 드레이핑하여 완성한다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
	3	[강의주제] 상의 변형1, 기본 스커트, 차이나 칼라 드레이핑					
	4	[강의목표] 어깨 다트 상의와 타이트 스커트, 차이나 칼라로 완성된 드레이핑 작품을 패턴화할 수 있으며, 이를 가봉시침하는 방법을 실습하고 완성된 작품을 확인 점검하여 보정할 수 있다.					
	5	[강의세부내용] 드레이핑 완료된 작품을 각각 마킹한 후 패턴화하고 가봉시침하여 완성하고 보정할 부분이 있는지 확인하고 보정에 대해 학습한다.					
제 04 주	1	[수업방법] 시범, 1:1 지도				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[강의주제] 상의 변형3, 스커트(플레이어) 응용2, 셔츠칼라 드레이핑					
	3	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 플레이어 스커트를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.					
	4	[강의세부내용] 상의 변형으로 양쪽 다트를, 스커트 응용으로 플레이어 스커트를, 그리고 셔츠칼라를 드레이핑하는 방법을 알고 각각을 바디에 드레이핑하여 완성한다.					
	5	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
제 05 주	1	[강의주제] 상의 변형4, 스커트(플레이어) 응용3, 플랫칼라 드레이핑				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 프렌치 다트로 변형할 수 있으며, 플리츠 스커트, 플랫칼라를 드레이핑 할 수 있다.					
	3	[강의세부내용] 상의 변형으로 프렌치 다트를, 스커트 응용으로 플리츠 스커트를 그리고 플랫칼라를 드레이핑하는 방법을 알고 각각을 바디에 드레이핑하여 완성한다.					
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
	5	[강의주제] 상의 변형5, 스커트(플레이어) 응용4, 셔츠칼라 드레이핑					
제 06 주	1	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트를 그리고 스텐드 칼라를 드레이핑하여 완성한다.					
	3	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
	4	[강의주제] 상의 변형6, 스커트(플레이어) 응용5, 셔츠칼라 드레이핑					
	5	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.					
제 07 주	1	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트를 그리고 스텐드 칼라를 드레이핑하여 완성한다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트	
	2	[수업방법] 시범, 1:1 지도					
	3	중간고사					
	4						
	5						

제 08 주	1	[강의주제] 상의 변형2, 스커트(A-line) 응용1, 스텐드 칼라 드레이핑				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 네크라인 다트 상의와 A-line 스커트, 스텐드 칼라로 완성된 드레이핑 작품을 패턴화하고 이를 가봉시침하여 최종 완성된 작품을 확인 점검해 보정할 수 있다.				
	3	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트, 스텐드 칼라를 드레이핑하고 각각 마킹한 후 가봉시침하여 완성한다. 그리고 보정할 부분이 있는지 확인하고 보정에 대해 학습한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5	[강의주제] 상의 변형3, 스커트(플레이어) 응용2, 셔츠칼라 드레이핑				
제 09 주	1	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 플레이어 스커트를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의세부내용] 상의 변형으로 양쪽 다트를, 스커트 응용으로 플레이어 스커트를, 그리고 셔츠칼라를 드레이핑하는 방법을 알고 각각을 바디에 드레이핑하여 완성한다.				
	3	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	4	[강의주제] 상의 변형4, 스커트(플레이어) 응용3, 플랫칼라 드레이핑				
	5	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 프렌치 다트로 변형할 수 있으며, 플리츠 스커트, 플랫칼라를 드레이핑 할 수 있다.				
제 10 주	1	[강의세부내용] 상의 변형으로 프렌치 다트를, 스커트 응용으로 플리츠 스커트를 그리고 플랫칼라를 드레이핑하는 방법을 알고 각각을 바디에 드레이핑하여 완성한다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	3	[강의주제] 상의 변형5, 스커트(플레이어) 응용4, 셔츠칼라 드레이핑				
	4	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.				
	5	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트를 그리고 스텐드 칼라를 드레이핑하여 완성한다.				
제 11 주	1	[강의주제] 상의 변형6, 스커트(플레이어) 응용5, 셔츠칼라 드레이핑				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.				
	3	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트를 그리고 스텐드 칼라를 드레이핑하여 완성한다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5	[강의주제] 상의 변형7, 스커트(플레이어) 응용6, 셔츠칼라 드레이핑				
제 12 주	1	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트를 그리고 스텐드 칼라를 드레이핑하여 완성한다.				
	3	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	4	[강의주제] 상의 변형8, 스커트(플레이어) 응용7, 셔츠칼라 드레이핑				
	5	[강의목표] 기본 상의를 이용하여 디자인에 맞게 양쪽 다트로 변형할 수 있으며, 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다. 또한 셔츠칼라를 드레이핑 할 수 있다.				
제 13 주	1	[강의세부내용] 상의 변형으로 네크라인 다트를 드레이핑하고 스커트 응용으로 A-line 스커트를 그리고 스텐드 칼라를 드레이핑하여 완성한다.				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	3	[강의주제] 창작 디자인 드레이핑1				
	4	[강의목표] 학습한 실습 내용을 토대로 개별적으로 창작 디자인을 하고 이에 맞게 드레이핑 할 수 있다.				
	5	[강의세부내용] 상의 변형, 스커트 응용, 여러 가지 네크라인과 칼라를 활용하여 각자 디자인해 보고 디자인한 작품을 드레이핑하여 완성해 본다.				
제 14 주	1	[수업방법] 시범, 1:1 지도				바디, 다리미, 다리미대, 컴퓨터, 빔프로젝트
	2	[강의주제] 창작 디자인 드레이핑2				
	3	[강의목표] 학습한 실습 내용을 토대로 개별적으로 창작 디자인을 하고 이에 맞게 드레이핑 할 수 있다.				
	4	[강의세부내용] 상의 변형, 스커트 응용, 여러 가지 네크라인과 칼라를 활용하여 각자 디자인해 보고 디자인한 작품을 드레이핑하여 완성해 본다.				
	5	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
제 15 주	1	[강의주제] 창작 디자인 드레이핑3				[과제2] 과제 제출
	2	[강의목표] 학습한 실습 내용을 토대로 개별적으로 창작 디자인을 하고 이에 맞게 드레이핑 할 수 있다.				
	3	[강의세부내용] 상의 변형, 스커트 응용, 여러 가지 네크라인과 칼라를 활용하여 각자 디자인해 보고 디자인한 작품을 드레이핑하여 완성해 본다.				
	4	[수업방법] 시범, 1:1 지도				
	5	기말고사				
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	20%	20%	%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
토론 및 실기						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
-						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						