

# 강의계획서

<b>학습과목명</b>	비주얼 머천다이징	<b>담당 교수명</b>	(인)
--------------	-----------	---------------	-----

## 1. 수업목표(※ 구체적으로 기술하세요)

비주얼 머천다이징은 패션산업의 가장 중요한 고객과의 커뮤니케이션 부분으로 패션을 이해하고, 고객의 니즈에 맞추어야 한다. 따라서 비주얼 머천다이징 수업에서는 패션정보 분석을 통한 마켓의 현황과 브랜드의 타겟, 제품에 대한 이해를 고양하고, 매장의 이미지 전략수립을 위한 매장구성, 연출, 예산 등의 기획능력을 배양하는데 목적이 있다.

비주얼 머천다이징은 브랜드의 상품기획의도에 맞추어 소비자에게 브랜드 이미지를 전달하고 매장의 운용계획을 실행하며, 고객과의 커뮤니케이션을 통해 판매를 지원하는 복합 분야이다.

이를 통해서 패션 디자인과 패션 비즈니스의 분야에서 Visual Merchandising 기본 이론지식 및 실습을 통해 실무에 적합한 내용을 선행 학습함으로써, 패션 디자인, 상품 기획 및 마케팅에 응용할 수 있는 창의적인 태도를 함양하는데 의의가 있다.

## 2. 수업진행(※ 해당란에 O표 하세요)

이론	O	실습	O	실험		설계	
----	---	----	---	----	--	----	--

## 3. 수업방법(※ 해당란에 O표 하세요)

강의	토의/토론	세미나	실험/실습	시청각	유인물	견학/현장강의	팀별/개별발표	온라인강의	기타
O			O	O	O		O		

## 4. 성적 평가방법 및 비율

중간고사/30점 만점	기말고사/30점 만점	기타(과제물)/20점 만점	출석/20점 만점
30%	30%	20%	20%

## 5. 교재

주교재	교 재 명	저 자 명	출판사	발행년도
	비주얼머천다이징	강수경, 사공수연	시스컴	2009
부교재 및 참고자료	비주얼머천다이징 & 디스플레이	심낙훈	우용출판사	2015

## 6. 주별 강의계획서

주차	강 의 주 제	강 의 내 용	※ 과제물
1	VMD의 이해	(강의)오리엔테이션, 과제물 공지, VMD의 개념 & 발생 배경 (강의)VM의 이해(주교재 1권 p10~23) (실습)투시도의 이해 (1점 투시도 그리기) (실습)투시도의 이해 (2점 투시도 그리기)	과제물 공지/설명 투시도 작성 재료:자, 연필

2	VM 계획	(강의)VM 계획 (주교재 1권 p24~32) (강의)VM의 효과적 전략요소 (주교재 1권 p33~51) (실습)1점 투시에 의한 매장 그리기 (실습)1점 투시에 의한 윈도우 디스플레이 시안 작성	실습준비 : 1점 투시 도안 양식 기본 도안 작업 재료
3	연출과 진열	(강의)연출과 진열 (주교재 1권 p52~68) (강의)연간 VM 계획 (주교재 1권 p69~77) (실습)페이싱플랜 전개 시안 작성 (실습)VMD 연간계획서 작성	실습준비 : 페이싱플랜 연출 도안, 연간계획서 양식 기본 도안 작업 재료
4	VM 컨셉계획과 실행	(강의)VM 컨셉계획 (주교재 1권 p78~86) (강의)VM 시행 (주교재 1권 p87~97) (실습)시즌 VM 컨셉 작성 (실습)시즌 윈도우 연출 계획안 작성	실습준비 : 시즌 VM 연출 계획서, 윈도우 연출 도안 기본 도안 작업 재료
5	색채의 이해	(강의)색채의 이해 (주교재 1권 p100~111) (강의)색채 이미지 (주교재 1권 p112~122) (실습)감성에 따른 색채 이미지에 의한 행거 구성1 (실습)감성에 따른 색채 이미지에 의한 행거 구성2	실습준비 : 행거 구성용 이미지 자료 스크랩 작업 재료 : 칼, 가위, 풀, 테이프 등
6	색채 연출	(강의)색채 연출 (주교재 1권 p123~134) (강의)배색 (주교재 1권 p135~141) (실습)그래데이션 행거 연출 (실습)레피데이션 행거 연출	실습준비 : 행거 구성 용 이미지 자료 스크랩 작업 재료 : 칼, 가위, 풀, 테이프 등
7	조명계획	(강의)조명계획의 개념 (주교재 1권 p142~154) (강의)조명방식에 의한 분류 (주교재 1권 p155~173) (실습)백라이트를 활용한 윈도우 디스플레이 시안 (실습)팬던트 조명을 활용한 윈도우 디스플레이	실습준비 : 윈도우 연출 도안 기본 도안 작업 재료
8	<b>중 간 고 사</b>		
9	디스플레이	(강의)디스플레이의 요소 (주교재 2권 p10~19) (강의)집기 및 소도구 (주교재 2권 p19~29) (실습)중앙 행어 디자인 (실습)벽면 행어 디자인	실습준비 : 중앙 행어, 벽면 행어 참고 이미지 기본 도안 작업 재료
10	POP 와 MQ	(강의)POP (주교재 2권 p30~35) (강의)마네킹 (주교재 2권 p36~39) (실습)신상품 입점 POP 기획 (실습)시즌 세일 POP 기획	실습준비 : POP 참고 이미지 기본 도안 작업 재료
11	쇼윈도우 디스플레이	(강의)매장 외부 디스플레이 (주교재 2권 p40~47) (강의)쇼윈도우 디스플레이 (주교재 2권 p48~66) (실습)매장 파사드 디자인 (실습)시즌 쇼윈도우 기획안	실습준비 : 매장 외부, 쇼윈도우 참고 이미지 기본 도안 작업 재료
12	매장구성	(강의)매장 내부 디스플레이 (주교재 2권 p67~82) (강의)매장 구성의 전개 (주교재 2권 p83~96) (실습)매장 동선 계획 (실습)패션매장 플로어 플랜 작성	실습준비 : 매장 동선 참고 이미지 기본 도안 작업 재료
13	패션매장 연출	(강의)패션매장 연출의 조건 (주교재 2권 p100~116) (강의)장소에 따른 디스플레이 (주교재 2권 p117~139) (실습)패션매장 미니어처 만들기 1 (실습)패션매장 미니어처 만들기 2	실습준비 : 미니어처 작업용 우드락, 발사나 무, 철사 등 기본 도안 작업 재료 과제물 제출
14	패션디스플레이 기법과 유형	(강의)패션 디스플레이 기법 (주교재 2권 p140~159) (강의)디스플레이 유형 (주교재 2권 p160~172) (실습)개인별 패션매장 구성 PPT발표 1 (실습)개인별 패션매장 구성 PPT발표 2	과제물 발표(14주)
15	<b>기 말 고 사</b>		

7. 과제	과제 제출 마감일	※ 개별 선정 브랜드의 기획안 발표 (20점)
	13 주차	선정브랜드(국내외 브랜드 및 개인 창업)의 컨셉과 고객 특성, 시즌 등을 고려하여 매장 VMD 전개 방향 설정(컨셉 및 테마, 동선, 조명, 집기, 색상 등 선정), 매장 구성계획, 페이싱플랜, IP 색채구성 등 수업시간에 작업한 내용과 WINDOW 시안, 패키지 디자인, POP 디자인 등과 매장 미니어처를 제작하여 제출 & 발표하기. ※ naver 블로그 : <a href="https://blog.naver.com/shims911">https://blog.naver.com/shims911</a> : 수업 자료, 질의/응답 등의 창구로 활용