

# 강의계획서

<b>학습과목명</b>	패션디자인실습II	<b>담당 교수명</b>	<b>(인)</b>
--------------	-----------	---------------	------------

## 1. 수업목표(※ 구체적으로 기술하세요)

패션디자인 실습II는 패션디자인론의 이론을 바탕으로 패션디자인의 발상과 디자인을 실물제작으로 이어지도록 하기 위해 패션에 대한 개념과 목표를 명확하게 이해하고 디자인의 요소를 익혀 디자인 발상과 표현 스타일링의 통해 자신의 아이디어를 이미지별 디자인을 전개하는 실습을 하도록 한다. 이를 바탕으로 실무 디자인에 적극 반영할 수 있도록 지도하는 것을 수업의 목표로 한다.

## 2. 수업진행(※ 해당란에 O표 하세요)

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

## 3. 수업방법(※ 해당란에 O표 하세요)

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

## 4. 성적 평가방법 및 비율

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

## 5. 교재

	교 재 명	저 자 명	출판사	발행년도
주교재	패션디자인 플러스 발상	이경희, 이은령	교문사	2011
부교재 및 참고자료				

6. 주별 강의계획서(※ 학점은행제 규정 : 과제를 부과시 해당 주에 대한 과제 명을 기입하세요)			
주차	강 의 주 제	강 의 내 용	※ 과제를 부과시 해당주에 기입하세요
1	오리엔테이션 패션디자인 발상의 이해	강의진행 설명 창의적인 아이디어를 패션디자인으로 접목시키는 방법과 과정을 훈련하는 방법을 배운다.	
2	패션디자인원리	균형, 리듬, 강조, 비례; 균형, 리듬, 강조, 비례,을 사용한 다양한 디자인을 찾아보고 이를 응용하여 디자인 작업을 해본다.	
3	패션디자인의 다양한 연출	코디네이션별 패션이미지: 다양한 코디네이션 방법을 통해 독창적인 아이디어를 얻을 수 있는 근원이 되는 이미지들을 배우고 학습함으로써 주변에 있는 소재들을 응용하고 창의적인 디자인으로 연결할 수 있도록 한다.	
4	디자인 요소에 의한 발상 및 연출1	선에 의한 디자인 발상: 장식적 디자인선과 의복 아이템을 이용하여 다양한 디자인 연출을 하여 디자인범위를 확장 시킬 수 있도록 학습하고 각 아이템들의 특징으로 새로운 디자인을 스타일링하며 믹스 매치하여 크로스 코디 디자인 연습을 한다.	
5	디자인 요소에 의한 발상 및 연출2	형태에 의한 디자인 발상: 서로 같거나 또는 다른 형태에 의한 디자인 연출에 대하여 혼합형과 부정형의 실루엣을 알아보고 실루엣을 익혀 패션 디자인의 영역을 확장시키고 아이디어를 표현하는데 활용한다	
6	디자인 요소에 의한 발상 및 연출3	색채에 의한 디자인 발상: 톤인톤 배색, 톤온톤 배색, 세퍼레이션 배색, 액센트 배색, 그라데이션 배색, 콤플렉스 배색 등 패션디자인에서 다양하게 사용되고 있는 배색을 알아보고 패션디자인에 적용시켜 본다.	
7	디자인 요소에 의한 발상 및 연출4	소재와 무늬에 의한 디자인 발상: 동일한 재질의 조합, 유사한 재질의 조합, 이질적인 재질의 조합에 의한 연출들을 살펴보고 패션디자인 발상으로 연결 시켜 본다 또한 무늬와 무늬의 구성을 통해 얻을 수 있는 효과를 이미지의 결합으로 표현해본다.	
8	<b>중 간 고 사</b>		
9	이미지에 의한 발상1	역사성에 의한 디자인 발상: 원시적 양식, 이집트, 그리스 로마 등의 이미지를 차용한 고대 양식, 비잔틴 문화를 비롯한 중세 양식, 르네상스 시대부터 로코코 시대까지 근세 시대 양식, 19세기 복식 양식 등에서 볼 수 있는 특징을 현대 패션디자인에 응용하여 디자인 발상을 해본다.	
10	이미지에 의한 발상2	민속성에 의한 디자인 발상: 민속성에 근원으로 둔 현대 패션에는 에스닉,오리엔탈, 포클로어, 트로피칼 등 크게 네가지 이미지로 분류할 수 있으며 각각의 민속적 이미지를 바탕으로 패션 디자인 발상을 연구한다.	
11	이미지에 의한 발상3	자연조형에 의한 디자인 발상: -자연에서 받는 이미지를 패션 디자인의 모티브로 이용하여 디자인 발상을 연구한다.	
12	이미지에 의한 발상4	인공조형에 의한 디자인 발상: 주변의 다양한 조형물을 직접 디자인 발상의 원천으로 표현하거나 조형물을 재해석 하는 방법으로 패션디자인 발상 실습을 한다.	
13	패션디자인 발상과 표현	이론을 기본으로 패션 테마에 따른 창의적 패션디자인: 창의적인 패션디자인을 위해 테마를 정하고, 그에 따른 디자인을 컨셉받고 스타일화를 그리고 실물제작을 위해 도식화로 정리한다.	
14	패션디자인 프리젠테이션	테마에 따른 패션디자인 실제: 완성된 디자인의 스타일화와 도식화를 참조하여 패턴을 완성, 가봉을 통해 패턴 수정을 하고 실물로 제작해보도록 한다.  -완성된 작품으로 프리젠테이션을 한다.	
15	<b>기 말 고 사</b>		