

학습과정명	창작디자인실습													
학습목표	<p>본 교과목에서는 의미내용에 대한 해석을 토대로 이를 이미지로 표현하는 일러스트레이션의 개념 이해와 표현 방법적 측면을 탐구하여 고유한 구조적 특징, 즉 본질을 보는 행위를 가능케 하는, 효과적인 시각커뮤니케이션을 끌어내는 시각이미지 창작법을 다양하게 학습한다. 캐릭터, 배경, 글자의 활용, 캐리커처, 클리셰 변형, 상징과 메타포 사용, 테이터 시각화 등의 학습 주제를 통해 다양한 일러스트레이션 표현을 익힐 수 있도록 실습한다. 이로써 일러스트레이션에 대한 조형 요소들과 전체 레이아웃의 관계, 작품 콘셉트와 조형 표현의 연관성 등을 고려하여 독창적이고 설득력 있는 이미지를 표현하는 기본적인 조형 감각을 갖추고, 공감을 불러일으키는 시각커뮤니케이션 역할로서의 독창적인 일러스트레이션 응용 능력을 함양할 수 있다.</p>													
주교재	<p>포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북. 이경희, 이은령, 김윤경, 교문사, 2019 크리에이티브 패션디자인. 이예영, 권유진, 박주희, 한국방송통신대학교출판문화원, 2024</p>													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<p>※오리엔테이션: 학습과정에 대한 소개, 강의진행방식, 성적평가방식, 과제물, 특강 등 전반적인 강의계획 설명</p> <p>1. 강의주제: 창작디자인의 개념 및 아이디어 발상법 2. 강의목표: 1) 창작디자인의 개념에 대하여 이해할 수 있다. 2) 아이디어 발상의 종류를 분류하고 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 창작디자인의 개념 2) 아이디어 발상-특성열거법 3) 아이디어 발상-브레인스토밍 4) 아이디어 발상-시네틱스 5) 아이디어 발상-결점열거법과 희망점열거법</p>										<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 수업계획서, 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.2~11), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터(CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>		
	2	<p>1. 강의주제: 아이디어 발상법 및 디자인 방법론 2. 강의목표: 1) 아이디어 발상의 종류를 분류하고 수행할 수 있다. 2) 디자인 발상법 중 1,2,3,4세대를 비교분석하고 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 아이디어 발상-형태분석법 2) 아이디어 발상-KJ법 3) 아이디어 발상-스캠퍼법 4) 아이디어 발상-마인드맵핑 5) 디자인 발상법-1, 2세대 방법론 6) 디자인 발상법-3, 4세대 방법론</p>										<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.12~14), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터(CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>		

	<p>1. 강의주제: 패션디자인 프로세스</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 다양한 패션디자인 프로세스의 종류를 이해하고 실습할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 데이비스 패션디자인 프로세스</p> <p>2) 디용과 왓킨스의 패션디자인 프로세스</p> <p>3) 램과 칼랄의 패션디자인 프로세스</p> <p>4) 디펜바허의 디자인 사이클</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.15~25), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3	<p>1. 강의주제: 아이디어 전개와 콘셉트 설정</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 패션컬렉션 구성을 위한 디자인 개발 과정을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 다양한 아이디어 콘셉트 사례를 이해하고, 콘셉트에 따른 전개 과정을 수행할 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 아이디어와 콘셉트 사례</p> <p>- 예술(추상표현주의, 사진예술)</p> <p>2) 아이디어와 콘셉트 사례</p> <p>- 예술(인물)</p> <p>3) 아이디어와 콘셉트 사례</p> <p>- 자연물</p> <p>4) 아이디어와 콘셉트 사례</p> <p>- 내러티브</p> <p>5) 아이디어와 콘셉트 사례</p> <p>- 추상적 개념</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.26~42), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4	<p>1. 강의주제: 디자인 결정</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 패션컬렉션 구성을 위한 디자인 개발 과정을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 아이디어 콘셉트에 따른 최종 디자인의 사례를 이해하고, 디자인 전개 과정을 수행할 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 아이디어 콘셉트에 따른 최종 디자인의 사례</p> <p>- 예술</p> <p>2) 아이디어 콘셉트에 따른 최종 디자인의 사례</p> <p>- 자연물</p> <p>3) 아이디어 콘셉트에 따른 최종 디자인의 사례</p> <p>- 내러티브</p> <p>4) 아이디어 콘셉트에 따른 최종 디자인의 사례</p> <p>- 추상적 개념</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.43~50), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디</p>

			<p>자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위 한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.8~15) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디 자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 2 주	1	<p>1. 강의주제: 자연조형에 의한 디자인 발상(식물) 2. 강의목표: 1) 크리에이티브 디자인 발상의 다양한 방법을 설명할 수 있다. 2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 식물에 의한 디자인 발상의 예시 - 식물의 잎 열매 등의 디자인적 표현 - 식물에 의한 디자인의 장점 및 효과 2) 식물에 의한 디자인 발상을 수행</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위 한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.8~15) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디 자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 자연조형에 의한 디자인 발상(동물) 2. 강의목표: 1) 크리에이티브 디자인 발상의 다양한 방법을 설명할 수 있다. 2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 동물에 의한 디자인 발상의 예시 - 동물의 문양 및 스킨에 의한 디자인적 표현 - 동물에 의한 디자인의 장점 및 효과 2) 동물에 의한 디자인 발상을 수행</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위 한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.8~15) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디 자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 자연조형에 의한 디자인 발상(자연환경) 2. 강의목표: 1) 크리에이티브 디자인 발상의 다양한 방법을 설명할 수 있다. 2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 자연환경에 의한 디자인 발상의 예시 - 하늘, 대지, 암석 등에 의한 디자인적 표현 2) 자연환경에 의한 디자인 발상을 수행</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위 한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.8~15) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p>

			<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 자연조형에 의한 디자인 발상(자연환경) 2. 강의목표: 1) 크리에이티브 디자인 발상의 다양한 방법을 설명할 수 있다. 2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 자연환경에 의한 디자인 발상의 예시 - 색채, 형태, 무늬, 재질 등의 디자인적 표현 2) 자연환경에 의한 디자인 발상을 수행</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.8~15) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	5	<p>1. 강의주제: 자연조형을 모티브로 한 실루엣 2. 강의목표: 1) 크리에이티브 디자인 발상의 다양한 방법을 설명할 수 있다. 2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 패션트렌드에 나타난 자연조형에 의한 디자인 발상 - 트렌드에 의한 디자인발상의 콘셉트, 패브릭의 예 2) 자연조형을 모티브로 하여 실루엣을 개발</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.8~15) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 3 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 발상을 위한 워밍업 2. 강의목표: 1) 자연조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 디자인 발상 워밍업 및 콘셉트를 정할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 디자인 발상 워밍업 2) 테마(콘셉트) 정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상</p>

			<p>& 기획 워크북 pp.16~24) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
2		<p>1. 강의주제: 테마 이미지 맵, 컬러 및 소재 맵 2. 강의목표: 1) 자연조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 테마 이미지 맵, 컬러 및 소재 맵을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 테마 이미지 맵 수행 2) 컬러 및 소재 맵 수행</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.16~24) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3		<p>1. 강의주제: 디자인 전개를 위한 리서치 및 스타일 맵 2. 강의목표: 1) 자연조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스타일 맵 수행 2) 디자인 전개를 위한 리서치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.16~24) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정</p>

			필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
	4	<p>1. 강의주제: 자연조형에 의한 디자인 전개</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 자연조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다.</p> <p>2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디자인을 전개(스타일화로 표현)</p> <p>2) 디자인을 전개(스타일화를 채색으로 표현하기)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.16~24) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	5	<p>1. 강의주제: 자연조형에 의한 디자인 전개</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 자연조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다.</p> <p>2) 자연조형에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디자인을 도식화로 전개1</p> <p>2) 디자인을 도식화로 전개2</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.16~24) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※과제(10점): -디자인에 맞는 소재 스와치 수집 후 정리하여 제출 -4주차 제출</p>
제 4 주	1	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(원시적 양식)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>2) 원시적 양식을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1) 원시적 양식에 의한 디자인 리서치 <ul style="list-style-type: none"> - 컬러, 뼈, 장신구, 원주민의 의상에 대한 리서치 2) 원시적 양식을 적용한 현대 디자인 리서치 	<p>패션디자인 pp.33~35), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(고대 양식) 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 고대 양식(이집트)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 고대 양식(이집트)에 의한 디자인 리서치 <ul style="list-style-type: none"> - 이집트 양식의 컬러, 벽화, 피라미드 등의 리서치 2) 고대 양식(이집트)을 적용한 현대 디자인 리서치 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.122~132), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(고대 양식) 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 고대 양식(그리스 로마)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 고대 양식(그리스 로마)에 의한 디자인 리서치 2) 고대 양식(그리스 로마)을 적용한 현대 디자인 리서치 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.122~132), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터,</p>

		<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(중세 비잔틴 양식)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>2) 중세 비잔틴 양식을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 중세 비잔틴 양식에 의한 디자인 리서치</p> <p>2) 중세 비잔틴 양식을 적용한 현대 디자인 리서치</p>	<p>카메라, 작업대 등등)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.133~142), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(근세 르네상스 양식)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>2) 근세 양식(르네상스)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 근세 양식(르네상스)에 의한 디자인 리서치</p> <p>2) 근세 양식(르네상스)을 적용한 현대 디자인 리서치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.143~149), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 5 주	1	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(근세 바로크 양식)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>2) 근세 양식(바로크)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 근세 양식(바로크)에 의한 디자인 리서치</p> <p>2) 근세 양식(바로크)을 적용한 현대 디자인 리서치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.150~159), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC</p>

		프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
2	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(근세 로코코 양식)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 근세 양식(로코코)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 근세 양식(로코코)에 의한 디자인 리서치 2) 근세 양식(로코코)을 적용한 현대 디자인 리서치 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.160~167), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개(신고전주의)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 신고전주의를 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 신고전주의에 의한 디자인 리서치 2) 신고전주의를 적용한 현대 디자인 리서치 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.168~172), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인전개(낭만주의)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 낭만주의 양식(왕정복고시대의 복식)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 낭만주의 양식(왕정복고시대의 복식)에 의한 디자인 리서치 2) 낭만주의 양식(왕정복고시대의 복식)을 적용한 현대디자인 리서치 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.173~182), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>

		<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인전개(낭만주의) 2. 강의목표: 1) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 낭만주의 양식(크리놀린과 버슬스타일)을 적용한 현대 디자인을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 낭만주의 양식(크리놀린과 버슬스타일)에 의한 디자인 리서치 2) 낭만주의 양식(크리놀린과 버슬스타일)을 적용한 현대디자인 리서치</p>	<p>빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.182~189), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 발상을 위한 워밍업 2. 강의목표: 1) 역사성에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 디자인 발상 워밍업 및 콘셉트를 정할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 패션 트렌드에 나타난 역사성에 의한 디자인 발상 2) 디자인 발상 워밍업 3) 테마(콘셉트) 정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.53~64) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 테마 이미지 맵, 컬러 및 소재 맵 2. 강의목표: 1) 역사성에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 테마 이미지 맵, 컬러 및 소재 맵을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 테마 이미지 맵 수행 2) 컬러 및 소재 맵 수행</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상</p>

		<p>& 기획 워크북 pp.53~64) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3	<p>1. 강의주제: 디자인 전개를 위한 리서치 및 스타일 맵 2. 강의목표: 1) 역사성에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스타일 맵 수행 2) 디자인 전개를 위한 리서치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.53~64) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4	<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개 2. 강의목표: 1) 역사성에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 디자인을 전개(스타일화로 표현) 2) 디자인을 전개(스타일화를 채색으로 표현하기)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.53~64) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정</p>

		<p>1. 강의주제: 역사성에 의한 디자인 전개</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 역사성에 의한 스타일을 전개할 수 있다.</p> <p>2) 역사성에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디자인을 도식화로 전개1</p> <p>2) 디자인을 도식화로 전개2</p>	<p>필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.53~64) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 현대 예술 양식과 작품(아르누보)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 아르누보의 주요 특징을 이해하고, 아르누보 패션 디자인의 주요 특징을 설명할 수 있다.</p> <p>2) 아르누보 예술 양식과 패션디자인이 2000년 이후 패션컬렉션에 끼친 영향을 설명하고, 디자인을 전개할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 아르누보의 예술 양식</p> <p>2) 아르누보 패션디자인 - 코르셋, S커브복식</p> <p>3) 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 아르누보 패션</p> <p>4) 아르누보를 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.190~202), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 현대 예술 양식과 작품(아르데코)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 아르데코의 주요 특징을 이해하고, 아르데코 패션 디자인의 주요 특징을 설명할 수 있다.</p> <p>2) 아르데코 예술 양식과 패션디자인이 2000년 이후 패션컬렉션에 끼친 영향을 설명하고, 디자인을 전개할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 아르데코의 예술 양식</p> <p>2) 아르데코 패션디자인 - 폴푸아레, 샤넬, 비오네</p> <p>3) 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 아르데코 패션</p> <p>4) 아르데코를 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.203~215), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>

		빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
3	1. 강의주제: 현대 예술 양식과 작품(초현실주의) 2. 강의목표: 1) 초현실주의의 주요 특징을 이해하고, 초현실주의 패션디자인의 주요 특징을 설명할 수 있다. 2) 초현실주의 예술 양식과 패션디자인이 2000년 이후 패션컬렉션에 끼친 영향을 설명하고, 디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 초현실주의 운동 2) 초현실주의 패션 3) 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 초현실주의 패션 4) 초현실주의를 활용하여 패션디자인 전개	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.216~227), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지) ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
4	1. 강의주제: 현대 예술 양식과 작품(추상표현주의) 2. 강의목표: 1) 추상표현주의의 주요 특징을 이해하고, 추상표현주의 패션디자인의 주요 특징을 설명할 수 있다. 2) 추상표현주의 예술 양식과 패션디자인이 2000년 이후 패션컬렉션에 끼친 영향을 설명하고, 디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 추상표현주의 운동 2) 추상표현주의 패션 3) 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 추상표현주의 패션 4) 추상표현주의를 활용하여 패션디자인 전개	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.228~236), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지) ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
5	1. 강의주제: 현대 예술 양식과 작품(팝아트) 2. 강의목표: 1) 팝아트의 주요 특징을 이해하고, 팝아트 패션디자인의 주요 특징을 설명할 수 있다. 2) 팝아트 예술 양식과 패션디자인이 2000년 이후 패션컬렉션에 끼친 영향을 설명하고, 디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 팝아트 예술 운동 2) 팝아트 패션 3) 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 팝아트 패션	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.237~244), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)

		4) 팝아트를 활용하여 패션디자인 전개	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	<p>※수업방법: 중간고사 시행, 학습자간의 토론 및 발표</p>
	2	1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 포트폴리오로 정리하여 제출	<p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p>
	3	2. 평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	4	3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 ①디자인 기획력, ②내용의 독창성, ③콘셉트에 따른 디자인 표현력, ④포트폴리오 구성의 완성도를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가	
	5	4. 결과활용: 결과에 대한 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	<p>1. 강의주제: 현대 예술 양식과 작품(옵아트) 2. 강의목표: 1) 옵아트의 주요 특징을 이해하고, 옵아트 패션디자인의 주요 특징을 설명할 수 있다. 2) 옵아트 예술 양식과 패션디자인이 2000년 이후 패션 컬렉션에 끼친 영향을 설명하고, 디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 옵아트 예술 운동 2) 옵아트 패션 3) 2000년 이후 패션컬렉션에 나타난 옵아트 패션 4) 옵아트를 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.245~249), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 하위문화 스타일(테디보이) 1) 하위문화의 개념을 이해할 수 있다. 2) 테디보이 특징을 이해하고, 테디보이 스타일에서 영감을 얻은 패션디자인을 분석할 수 있다. 3) 테디보이 스타일을 활용하여 패션디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 하위문화 2) 테디보이 패션 3) 패션컬렉션에 나타난 테디보이 패션 4) 테디보이 스타일을 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.266~274), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p>

		<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디 자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3	<p>1. 강의주제: 하위문화 스타일(모즈) 1) 모즈 특징을 이해하고, 모즈 스타일에서 영감을 얻은 패션디자인을 분석할 수 있다. 2) 모즈 스타일을 활용하여 패션디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 모즈 패션 3) 패션컬렉션에 나타난 모즈 패션 4) 모즈 스타일을 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.275~278), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디 자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4	<p>1. 강의주제: 하위문화 스타일(히피) 1) 히피 특징을 이해하고, 히피 스타일에서 영감을 얻은 패션디자인을 분석할 수 있다. 2) 히피 스타일을 활용하여 패션디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 히피 패션 3) 패션컬렉션에 나타난 히피 패션 4) 히피 스타일을 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.279~284), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디 자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
5	<p>1. 강의주제: 하위문화 스타일(펑크) 1) 펑크 특징을 이해하고, 펑크 스타일에서 영감을 얻은 패션디자인을 분석할 수 있다. 2) 펑크 스타일을 활용하여 패션디자인을 전개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 펑크 패션 3) 패션컬렉션에 나타난 펑크 패션 4) 펑크 스타일을 활용하여 패션디자인 전개</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재2(크리에이티브 패션디자인 pp.285~290), 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프,</p>

		<p>스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>	
제 10 주	1	<p>1. 강의주제: 인공조형에 의한 디자인 전개(건축물) 2. 강의목표: 1) 인공조형에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 인공조형(건축물)을 적용한 현대 패션을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 건축물에 의한 디자인 발상 - 건축물 리서치 2) 건축물을 적용한 현대 패션에 대한 리서치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.84~101) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 인공조형에 의한 디자인 전개(조각) 2. 강의목표: 1) 인공조형에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 2) 인공조형(조각)을 적용한 현대 패션을 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 조각에 의한 디자인 발상 - 조각 리서치 2) 조각을 적용한 현대 패션에 대한 리서치</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.84~101) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 발상을 위한 워밍업 2. 강의목표:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1) 인공조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 디자인 발상 워밍업 및 콘셉트를 정할 수 있다.. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 패션 트렌드에 나타난 인공조형에 의한 디자인 발상 2) 디자인 발상 워밍업 3) 테마(콘셉트) 정하기 	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.84~101) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 테마 이미지맵, 컬러 및 소재 맵, 스타일 맵 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 인공조형에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다. 2) 테마 이미지 맵, 컬러 및 소재 맵, 스타일 맵을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 테마 이미지 맵 수행 2) 컬러 및 소재 맵 수행 3) 스타일 맵 수행 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.84~101) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 인공조형에 의한 디자인 전개 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 인공조형에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) 인공조형에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인을 전개(스타일화로 표현) 2) 디자인을 전개(스타일화를 채색으로 표현하기) 3) 디자인을 도식화로 전개 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.84~101) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드,</p>

			빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
제 11 주	1	<p>1. 강의주제: IT에 의한 디자인 전개</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) IT에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다.</p> <p>2) 패션에 IT를 접목한 웨어러블 컴퓨터, 스마트 웨어 사례를 찾아보고 디자인을 위한 워밍업을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웨어러블 컴퓨터에 대한 조사</p> <p>2) 스마트 웨어에 대한 조사</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디지털을 사용한 의복 - 인공지능 소재 - 하이테크 기능성 스마트 섬유 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.102~111) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	2	<p>1. 강의주제: IT에 의한 디자인 전개</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) IT에 의한 디자인 발상을 연습하고, 스타일을 전개할 수 있다.</p> <p>2) IT를 적용한 현대 패션을 찾아보고 디자인 발상을 위한 워밍업을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) IT를 응용한 디자인 전개를 적용한 현대 패션 리서치</p> <p>2) 패션 트렌드에 나타난 IT에 의한 디자인 발상</p> <p>3) 디자인발상 워밍업</p> <p>4) 테마(콘셉트) 정하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.102~111) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 테마 이미지맵, 컬러 및 소재 맵, 스타일 맵</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) IT에 의한 디자인 발상을 수행할 수 있다.</p> <p>2) 테마 이미지 맵, 컬러 및 소재 맵, 스타일 맵을 수행할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1) 테마 이미지 맵 수행 2) 컬러 및 소재 맵 수행 3) 스타일 맵 수행 	<p>& 기획 워크북 pp.102~111) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: IT에 의한 디자인 전개 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) IT에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) IT에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인을 전개(스타일화로 표현) 2) 디자인을 전개(스타일화를 채색으로 표현하기) 3) 디자인을 도식화로 전개1 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.102~111) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: IT에 의한 디자인 전개 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) IT에 의한 스타일을 전개할 수 있다. 2) IT에 의한 디자인 발상을 연습할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인을 도식화로 전개1 2) 디자인을 도식화로 전개2 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.102~111) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정</p>

			필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
제 12 주	1	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 현직 패션디자이너의 패션디자인 기획 프로세스</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 현직 패션디자이너의 근무 현장을 직접 방문하여 실제 디자이너가 하는 일과 과정을 살펴볼 수 있다.</p> <p>2) 브랜드 디자인 기획 프로세스 중 디자인 콘셉트와 색채 기획에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 견학 장소 및 특강자 패션디렉터 소개</p> <p>2) 패션디자이너의 업무 파악 및 이해</p> <p>3) 브랜드 디자인 기획 프로세스1</p> <p>- 디자인 콘셉트</p> <p>4) 브랜드 디자인 기획 프로세스2</p> <p>- 색채 기획</p>	<p>※수업방법:</p> <p>견학, 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※주교재1 참고:</p> <p>포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.112~129</p>
	2	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 현직 패션디자이너의 패션디자인 기획 프로세스</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 현직 패션디자이너의 근무 현장을 직접 방문하여 실제 디자이너가 하는 일과 과정을 살펴볼 수 있다.</p> <p>2) 브랜드 디자인 기획 프로세스 중 소재 기획과 아이템 기획에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 브랜드 디자인 기획 프로세스3</p> <p>- 소재 기획</p> <p>2) 브랜드 디자인 기획 프로세스4</p> <p>- 아이템 기획(셔츠, 블라우스/스커트/팬츠/재킷/원피스)</p>	<p>※수업방법:</p> <p>견학, 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※주교재1 참고:</p> <p>포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.112~129</p>
	3	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 현직 패션디자이너의 패션디자인 기획 프로세스</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 패션디자이너의 전반적인 업무 내용과 실무 프로세스에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>2) 디자인을 전개할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 브랜드에 맞는 디자인 전개1</p> <p>- 스커트 혹은 바지</p> <p>2) 도식화1</p> <p>- 스커트 혹은 바지</p>	<p>※수업방법:</p> <p>견학, 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※주교재1 참고:</p> <p>포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.112~129</p>
	4	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 현직 패션디자이너의 패션디자인 기획 프로세스</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 패션디자이너의 전반적인 업무 내용과 실무 프로세스에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>2) 디자인을 전개할 수 있다.</p>	<p>※수업방법:</p> <p>견학, 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※주교재1 참고:</p>

	<p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드에 맞는 디자인 전개2 - 셔츠 혹은 블라우스 2) 도식화2 - 셔츠 혹은 블라우스</p>	<p>포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.112~129</p>
5	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 현직 패션디자이너의 패션디자인 기획 프로세스</p> <p>2. 강의목표: 1) 패션디자이너의 전반적인 업무 내용과 실무 프로세스에 대하여 이해할 수 있다. 2) 평소 패션디자이너에게 궁금했던 점을 질문하여 궁금증을 해소할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 디자인 결과에 대한 크리틱 2) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 견학, 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※주교재1 참고: 포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.112~129</p> <p>※수시평가(10점): -시즌 트렌드를 조사 후 분석하고 이를 이용하여 브랜드에 맞는 디자인을 전개 -13주차 제출</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	<p>1</p> <p>1. 강의주제: 패션브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 브랜드 디자인 기획 프로세스에 대해서 이해할 수 있다. 2) 브랜드 디자인 플러스 발상과 전개를 수행할 수 있다. 3) 기존 브랜드의 콘셉트나 오리지널리티를 분석하여 나만의 브랜드 디자인을 위해 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드 디자인 기획 프로세스 2) 브랜드 디자인 플러스 발상과 전개를 위한 기존 브랜드 디자인 리서치 3) 기존 브랜드의 콘셉트, 오리지널리티 분석 4) 시즌 테마, 색채, 소재, 아이템 분석</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.130~166) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※수시평가 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
	<p>2</p> <p>1. 강의주제: 패션브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 브랜드 디자인 플러스 발상과 전개를 수행할 수 있다. 2) 기존 브랜드의 콘셉트나 오리지널리티를 분석하여 나만의 브랜드 디자인을 위해 활용할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위</p>

		<p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드 디자인 플러스 발상과 전개를 위한 기존 브랜드 디자인 리서치 2) 기존 브랜드의 텍스타일 분석 3) 스타일링, 디테일 분석</p>	<p>한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.130~166) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3		<p>1. 강의주제: 패션브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 브랜드 디자인 플러스 발상과 전개를 수행할 수 있다. 2) 기존 브랜드의 액세서리와 디자인을 분석하여 나만의 브랜드 디자인을 위해 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드 디자인 플러스 발상과 전개를 위한 기존 브랜드 디자인 리서치 2) 기존 브랜드의 액세서리 디자인 분석 3) 디자인 분석</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.130~166) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4		<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 나만의 뉴 브랜드의 디자인을 기획할 수 있다. 2) 브랜드 네이밍 및 로고 디자인을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드 네이밍 및 로고 2) 브랜드 콘셉트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디</p>

		<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 나만의 뉴 브랜드의 디자인을 기획할 수 있다. 2) 브랜드 테마 및 트렌드 분석을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드 테마 2) 트렌드 분석</p>	<p>자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 14 주	5	<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 나만의 뉴 브랜드의 디자인을 기획할 수 있다. 2) 실루엣 및 디테일 디자인을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1 실루엣 및 디테일 2. 컬러</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
	1	<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 나만의 뉴 브랜드의 디자인을 기획할 수 있다. 2) 액세서리 및 텍스타일디자인을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 액세서리 2) 텍스타일 및 패턴</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프,</p>

		<p>스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
3	<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 나만의 뉴 브랜드의 디자인을 기획할 수 있다. 2) 하의 아이템을 디자인할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 디자인 무드 2) 아이템별 디자인 전개(하의)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
4	<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p> <p>2. 강의목표: 1) 나만의 뉴 브랜드의 디자인을 기획할 수 있다. 2) 상의 아이템을 디자인할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 아이템별 디자인 전개(상의1) 2) 아이템별 디자인 전개(상의2)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
5	<p>1. 강의주제: 뉴 브랜드 디자인 기획</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

		<p>2. 강의목표: 1) 아우터 아이템을 디자인할 수 있다. 1) 라벨 및 패키지 디자인을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 아이템별 디자인 전개(아우터) 1) 라벨 및 패키지</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 주교재1(포트폴리오를 위한 패션 디자인 발상 & 기획 워크북 pp.167~255) 강의 PPT, 시청각 자료, 실습 재료(가위, 테이프, 스케치북, 채색 도구, 연필, 지우개, 잡지)</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)</p>
제 15 주	1	※기말고사 시행(30점)	※수업방법: 기말고사 시행, 학습자 간의 토론 및 발표
	2	1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 포트폴리오로 정리하여 제출	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	2. 평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 ①디자인 기획력, ②내용의 독창성, ③콘셉트에 따른 디자인 표현력, ④포트폴리오 구성의 완성도를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (CLO 3D, 어도비 CC 프로그램 포함), 창작디자인실습 평가인정 필수 기자재(프린터, 카메라, 작업대 등등)
	4	4. 결과활용: 결과에 대한 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
	5		
첨부자료			