

학습과정명	텍스타일디자인실습													
학습목표	<p>오늘날은 소재의 전성시대라고 일컬어질 만큼 패션에 있어서 소재는 중요한 영역을 차지하고 있다. 이러한 소재를 효과적으로 사용하기 위해서는 텍스타일 디자인의 개발이 선행되어야 한다. 본 교과에서는 섬유 시장의 조사 및 분석을 토대로 실제 패션 시장에서 사용되고 있는 소재의 기획이 어떤 과정을 거쳐서 개발되고 있는지도 학습해 보도록 한다. 또한 텍스타일 디자인에 대한 표현기법, 용도 등의 전반적인 이론을 중심으로 옷감의 성분, 품질, 실의 종류, 색상, 조직의 형태, 무늬 등의 여러 가지 기법을 실습해 보고 그것을 바탕으로 나만의 텍스타일 디자인을 개발해 본다.</p> <p>개발에 필요한 실습을 바탕으로 문양, 색채, 재질 등을 미적 관점에서 연구하며 소재 개발과 창작미를 바탕으로 작품을 완성하는 능력을 갖도록 실습한다.</p>													
주교재	패션디자인을 위한 texpro computer fashion design, (주)영우씨앤아이, 도서출판와이북, 2015													
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		
제1주	1	<p>※ 오리엔테이션: 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물, 조별과제 안내 포함)을 설명한다</p> <p>1. 강의주제: 오리엔테이션</p> <p>2. 강의목표: - 한 학기의 커리큘럼을 이해할 수 있다. - 수업방식의 이해와 프로그램에 대한 기본적인 지식을 숙지 한다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) Textile의 필요성과 중요함 설명 2) 챗터소개로 앞으로의 학습내용을 간략히 설명 3) 컴퓨터 패션 디자인 운용 마스터 자격증의 안내 4) 목차를 통한 Texpro 프로그램의 주 내용 숙지</p>										<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서 교재 소개 오리엔테이션용 PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>		
	2	<p>1. 강의주제: texpro 개요</p> <p>2. 강의목표: - texpro 프로그램의 프로그램 모듈을 이해할 수 있다.. - texpro 프로그램의 활용 범주를 이해할 수 있다</p> <p>3. 강의세부내용 1) texpro의 프로그램을 구성의 학습 2) 분야별 texpro의 디자인 소개 및 학습 3) texpro를 활용한 Textile 예시 디자인 소개 4) texpro를 활용한 Weave 예시 디자인 소개 5) texpro를 활용한 Knit예시 디자인 소개</p>												
	3	<p>1. 강의주제: texpro 화면구성(texpro 설치하기, 실행하기)</p> <p>2. 강의목표: - texpro 프로그램을 다운로드할 수 있다. - texpro 프로그램을 실행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) CrpKey Version 프로그램 설치 방법 학습 2) HASP Key Version 프로그램 설치 방법 학습 3) 이동식디스크(usb)를 사용한 프로그램 사용법 학습 4) Version에 따른 프로그램 업데이트구성 안내 5) texpro 실행방법 학습</p>												
	4	<p>1. 강의주제: texpro 화면구성(texpro 작업환경, 메뉴아이콘 설명)</p> <p>2. 강의목표: - texpro의 작업환경 레이아웃 구성을 이해하고 활용할 수 있다. - texpro의 아이콘의 기능과 단축키를 이해하고 활용할 수 있다.</p>												

		<p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) texpro Textile, Weave, Knit의 작업환경 학습 2) texpro의 메뉴 아이콘 설명 및 실습 3) Textile program의 주메뉴 학습 4) Weave program의 주메뉴 학습 5) Knit program의 주메뉴 학습 	
	5	<p>1. 강의주제: texpro 파일관리(새컨버스 만들기, 파일불러오고 저장하기, texpro의 저장 포맷, 종료하기)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 새컨버스 제작 및 작업 파일 저장 방법을 이해하고 활용 할 수 있다.. - 파일관리 및 파일 포맷들을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Top메뉴를 사용한 새 컨버스 만드는 법 학습 2) Textile,Weave,Knit에 따른 규격 및 해상도 학습 3) 파일 불러오기 저장하기 기능의 이해 4) texpro의 저장 포맷 구성 학습 5) texpro 데이터, 비트맵 데이터, 벡터 데이터별 파일 포맷 설명 및 이해 	
	1	<p>1. 강의주제: texpro의 환경설정</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - texpro의 기본 환경설정을 이해하고 활용할 수 있다.. - texpro의 마우스를 사용법을 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Directory, Language 기능 설정 및 세팅 2) Tablet, Size Type/DPI 설정 및 이해 3) Main Image Unit, File open 기능 이해 및 활용 4) 마우스를 기능 속지 및 실습 	<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>
제2주	2	<p>1. 강의주제: texpro의 TOP메뉴(textiles-이미지관리 및 크기조절, 캔버스 여백 조절, 프린트설정)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Top메뉴를 활용하여 이미지 관리 및 사이즈 조절을 할 수 있다. - 프로그램의 기본 환경 절정을 통해 다양한 설정을 세팅 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 새 캔버스에 이미지를 열기 및 크기 조정 학습 2) 캔버스 여백조정을 통해 이미지 crop방법 활용 3) 스캐너 및 프린트의 기본 설정 학습 4) 환경설정을 통해 기본 작업환경 변경법 학습 5) 주메뉴 구성 변경을 통한 아이콘 추가 및 삭제법 이해 	
	3	<p>1. 강의주제: texpro의 TOP메뉴(textiles-벡터오브젝트의 비트맵화, 이미지효과)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> -TOP메뉴를 활용하여 벡터오브젝트의 비트맵화, 이미지 벡터화를 할 수 있다. - TOP메뉴를 통해 이미지 효과기능을 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 벡터 오브젝트 비트맵화 기능 학습 및 활용 2) 이미지 벡터화 기능 학습 및 활용 3) 다양한 이미지 효과기능의 이해와 활용 4) 작업한 이미지를 texpro 데이터로 저장 및 Library 설정 5) Design Library 인스톨 기능을 사용하여 디자인 적용 	

	<p>실습</p> <p>1. 강의주제: ttexpro의 TOP메뉴(weave-환경설정, 실밥기, 용지설정)</p> <p>2. 강의목표: - Weave의 Top메뉴를 이해하고 활용할 수 있다. - Textile과의 다른 점을 파악하고 이를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 격자 및 자동저장 기능 이해 및 활용 2) 실밥기 조절 기능 이해 및 활용 3) 용지설정 기능 이해 4) 총량보정 수식 및 보정계수 속지 및 계산</p>	
	<p>1. 강의주제: texpro의 TOP메뉴(knit-새캔버스, 편집)</p> <p>2. 강의목표: - Knit의 Top메뉴를 이해하고 활용할 수 있다. - . Textile과의 다른 점을 파악하고 이를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 새 캔버스를 통한 WPI,CPI밀도구성 이해 2) 편집 기능을 통한 Program간 이동 방법 이해 및 활용</p>	
제3주	<p>1. 강의주제: texpro의 특수펜</p> <p>2. 강의목표: - 특수 펜의 메인기능과 서브기능을 이해 및 활용할 수 있다. - 디지털타이저의 스타일의 펜을 활용하여 다양한 효과 표현을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 특수 펜 종류와 용도의 이해 2) 표준 펜, 스프레이 펜, 크레용 펜의 사용과 활용 3) 수채화 펜, 가스리 펜의 사용과 활용 4) 보호펜의 기능 학습과 실습</p>	<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>
	<p>1. 강의주제: texpro의 격자, 자, 겹침방법, 확대모드의 학습</p> <p>2. 강의목표: - 격자와 자의 기능을 이해하고 활용할 수 있다. - 겹침방법과 확대모드의 기능을 이해하고 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 격자틀의 기능과 작업 순서의 이해와 활용 2) 자와 각도 기능의 이해와 활용 3) 겹침 방법의 3가지 형식을 이해하고 의류에 활용 4) 확대모드의 단계의 이해와 활용</p>	
	<p>1. 강의주제: texpro의 팔레트 정보, 컬러북</p> <p>2. 강의목표: - 팔레트의 기능을 이해하고 컬러 제작 및 선택을 할 수 있다. - RGB, CMY, HSL값의 모드를 이해하고 직물에 맞는 색상값을 지정할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 팔레트 틀의 기본 요소의 파악과 이해 2) CMY,RGB 원색의 컬러 별 색상과 혼합의 이해 3) HLS를 이용한 색상환 컬러 조정의 이해 4) 3가지 색상 값을 이용한 컬러 추출 실습 5) 다양한 컬러북 포맷의 설명과 사용자 정의 컬러북 실습</p>	
	<p>1. 강의주제: texpro의 파일, 색도표, 색보호</p> <p>2. 강의목표:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - 팔레트에 지정된 컬러나 사용자 정의 컬러를 추가 할 수 있다. - 컬러도표의 색상에 컬러 코드 번호와 CMY값을 확인 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 팔레트 파일관리자를 통한 팔레트 읽기 혹은 합성 기능의 활용 2) 색도표를 이용한 코드 번호 및 CMY값 확인 3) 색도표 출력 후 출력물과 CPU 색상 비교 4) 색보호 툴을 이용한 캔버스 색보호 기능 on/off 활용 5) 다색상자 사용법 학습 	
5	<p>1. 강의주제: texpro의 재배열, 컬러환원</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재배열과 컬러환원의 기능을 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 재배열을 활용한 캔버스에 사용된 색상 추출 실습 2) 컬러환원 기능을 활용한 팔레트의 컬러 추출 오류를 파악 및 복구 실습 	
1	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴1 (작업구역, 이동 및 복사)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작업구역 설정 기능을 이해하고 활용할 수 있다. - 이동 및 복사 기능을 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 256컬러 캔버스 작업구역 설정 학습 및 실습 2) Full컬러 캔버스 작업구역 설정 학습 및 실습 3) 이동/복사 툴을 이용한 작업물의 다양한 배치 및 효과 활용 4) 키보드를 이용한 위치 세부조정 실습 5) 단축키 기능을 통한 작업 학습 및 실습 	<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서, 교재 소개, PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p> <p>*수시평가1: 1-4주차 내용으로 수시평가 실시</p>
제4주	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴2 (색바꾸기, 색정리)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 캔버스 모티브 혹은 팔레트 컬러를 변경할 수 있다. - 컬러 도수가 많은 이미지를 그룹화하여 컬러 도수를 줄일 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 256 컬러 캔버스 색 바꾸기 기능 학습 2) Full 컬러 캔버스 색 바꾸기 기능 학습 3) 256컬러 캔버스 색정리 방법 학습 4) Full컬러 캔버스 색정리 방법 학습 5) 팔레트 변경 및 색정리를 통한 이미지 컬러 변경 실습 	
3	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴3 (수동반복, 자동반복)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 이미지를 활용하여 원 리피트를 맞출 수 있다. - 이미지의 다양한 분할법을 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 수동반복 툴을 이용해 표준 반복 실습 2) 세로분할 및 가로분할 설명 및 이해 3) 분할 형식에 따른 원리피트 맞추기 기능 설명 및 실습 4) 자동반복 툴을 활용한 원리피트 맞추기 실습 5) 돋보기 아이콘을 통한 확대/축소 이미지 확인 	

	4	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴4 (비트맵 반전 그리기, 그리기)</p> <p>2. 강의목표: - 비트맵 반전기능을 통해 효율적인 이미지 반복을 할 수 있다. - 직선과 곡선그리기기능을 통해 원하는 선을 그릴 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 반전그리기를 활용한 상하,좌우 같은 그림 그리기 실습 2) 이미지 가져오기를 활용한 이미지의 데칼코마니 효과 실습 3) 선 툴을 이용한 선 긋기 실습 4) 채우기 기능을 통한 도형 채우기 실습 5) 곡선 툴을 이용한 곡선 긋기 실습</p>	
	5	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴5 (그리기 및 채우기)</p> <p>2. 강의목표: - 그리기 툴의 사각형과 원그리기 기능을 활용할 수 있다. - 채우기 기능을 통하여 다양한 색상 및 패턴을 채울 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 그리기 툴을 활용하여 사각형과 원 추가 방법 실습 2) 단색, 다색 구역 채우기 설명 및 실습 3) 에어브러쉬, 전체 영역 자동 반복구역 채우기 설명 및 실습 4) Full컬러 캔버스에서 채우기를 활용한 패턴 채우기 설명 및 활용</p>	
제5주	1	<p>1. 강의주제: 텍스타일 디자이너소개</p> <p>2. 강의목표: - 텍스타일의 기본 소양 및 개념을 이해할 수 있다. - 텍스타일의 범주를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 텍스타일의 기본 개념 설명 2) 텍스타일의 작업 범위 설명 3) 텍스타일 디자이너 소개</p>	<p>※특강: 텍스타일디자이너를 초빙하여 특강 실시 ○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서, 교재 소개, PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린</p> <p>※성적과제1 : 과제부여 특강 후 느낀 점과 함께 시즌 텍스타일 트렌드를 조사한 후 분석하고 이를 이용하여 텍스타일이 표현된 디자인스케치를 1점 작업하여 레포트 형식으로 6주차에 제출 ①특강 후 느낀 점 ②시즌 텍스타일 트렌드 조사와 분석 ③분석내용을 토대로 이를 활용한 디자인스케치1점</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자이너의 준비와 역할</p> <p>2. 강의목표: - 텍스타일 디자이너의 업무를 파악하고 이해할 수</p>	

	<p>있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 텍스타일 디자이너의 필요 요소들을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 텍스타일 디자이너의 업무와 내용 설명 2) 디자이너가 되기위한 기본소양 설명 3) 텍스타일 디자이너의 업무환경 소개 	
3	<p>1. 강의주제: 텍스타일 디자인의 기획</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 텍스타일 디자인의 기획 단계를 파악하고 이해할 수 있다. - 텍스타일 디자인 프로세서를 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 기획에 필요한 요소들의 소개 및 설명 2) 텍스타일 디자인 프로세서 소개 및 설명 	
4	<p>1. 강의주제: 텍스타일 디자인의 제작 과정</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 텍스타일의 디자인 과정을 파악하고 이해할 수 있다. - 텍스타일의 종류 별 제작과정의 차이를 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 제작과정에서의 공정 소개 및 설명 2) 종류별 공정에 따른 제작 방법 설명 3) 종류별 섬유의 특징과 차이점 설명 	
5	<p>1. 강의주제: 질의응답</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현직 텍스타일 디자이너에게 궁금했던 점을 질문하여 궁금증을 해소할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 질의 응답을 통한 궁금증 해소 	
제6주	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴6 (점묘, 도식화)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 점묘기능을 이해하고 활용할 수 있다. - 도식화 기능을 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 점묘법의 형태와 종류 시연 2) 점묘기능 창의 구성요소 설명 및 실습 3) 도식화 툴의 기능 설명 및 실습 4) 도식화 기능 활용 및 이미지 저장 	<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>
	<p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴7 (패턴반복, 3D시뮬레이션)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 패턴반복을 사용하여 다양한 패턴을 제작할 수 있다. - 3D시뮬레이션을 통해 실제 사진에 패턴을 입혀 볼 수 있다. <p>2. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 패턴반복의 요소 설명 및 시연 2) 패턴반복 기능을 활용하여 꽃 모양 패턴 실습 3) 3D시뮬레이션 기능을 활용한 결선 잡기 시연 및 학습 4) 패턴 파일 불러오기 및 입혀보기 기능 학습 5) 실물 사진에 3D시뮬레이션 기능을 활용한 패턴 입혀보기 실습 	

	<p>3</p> <p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴8 (후가공 확대 및 축소)</p> <p>2. 강의목표: - 후가공 기능을 활용하여 패턴의 완성도를 높힐 수 있다. - 확대 및 축소 기능을 활용하여 원근감 표현을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 후가공 파일 제작방법 시연 및 학습 2) 후가공 입혀보기 기능 설명 3) 당기기 기능을 활용한 형태 변형 학습 4) X/Y축 원근화법 기능을 통한 세부적인 원근법 표현 학습 5) 당기기 기능을 활용하여 쇼핑백 디자인 실습</p>	
	<p>4</p> <p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴9 (줄무늬, 색분해)</p> <p>2. 강의목표: - 줄무늬 기능을 활용하여 원하는 줄무늬 혹은 체크무늬를 제작할 수 있다. - 색분해 기능을 활용하여 원하는 색상 분리를 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 줄무늬 만들기 창 툴 설명 및 시연 2) 수정메뉴 툴 설명 3) 각자 본인 개인의 줄무늬 혹은 체크무늬 제작 실습 4) 색분해 기능 소개 및 시연 5) 지정된 이미지에서 지정된 색상 분리 및 분해 실습</p>	
	<p>5</p> <p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴10 (봉제선, 문자, 컬러웨이)</p> <p>2. 강의목표: - 봉제선 및 문자 기능을 이해하고 활용할 수 있다. - 컬러웨이 기능을 활용하여 다양한 색상전개를 선보일 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 봉제선 기능 소개 및 다양한 봉제 선 종류 시연 2) 문자 기능의 설명 및 실습 3) 컬러웨이 기능 중 색4전개법 설명 및 시연 4) 컬러웨이 기능 중 다색전개 설명 및 시연 5) 컬러웨이 기능을 활용하여 본인의 색상전개 구성</p>	
<p>제7주</p>	<p>1</p> <p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴11 (선정리, 굵기주기)</p> <p>2. 강의목표: - 선정리 기능을 활용하여 패턴 외곽선 정리를 할 수 있다. - 굵기주기 기능을 활용하여 패턴에 다양한 효과를 줄 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 선정리 창의 구성요소 설명 2) 선정리 기능을 활용한 실습 3) 굵기 기능 설명 및 시연 4) 굵기 기능을 활용한 실습</p>	<p>○수업방법: 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 실습, 시청각자료</p> <p>○학습자료: 강의계획서 교재 소개 PPT</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p> <p>※성적과제1 제출</p>
	<p>2</p> <p>1. 강의주제: texpro의 주메뉴12 (자카드)</p> <p>2. 강의목표: - 자카드 원단의 특성을 이해하고 구분할 수 있다. - texpro의 기능을 활용하여 자카드 원단효과를 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용</p>	

		<ol style="list-style-type: none"> 1) 자카드원단의 직조 방법 및 특징 설명 2) 프로그램 내 자카드 창의 구성요소 설명 3) 자카드 원단효과 시연 및 학습 4) 특정 이미지에 자카드 원단효과 실습 	
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: texpro의 주메뉴13 (프린터, 스캐너) 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 프린터의 기능을 이해하고 활용할 수 있다. - 스캐너의 기능을 이해하고 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 프린팅의 기능의 설명 2) 스캐너 기능의 설명 3) 프린트 상태 확인법 설명 	
	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: texpro의 주메뉴14 (이미지맞추기, 지우기) 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 이미지 맞추기 기능을 활용하여 분할된 이미지를 수정할 수 있다. - 지우기 기능을 활용하여 캔버스 내 그림을 지울 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 이미지 맞추기 틀 설명 및 시연 2) 이미지 맞추기 틀을 활용하여 분할된 이미지 수정 실습 3) 지우기 틀 설명 및 시연 4) 지정된 구역의 이미지 삭제 실습 	
	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: texpro의 주메뉴15 (그림자, 환원, 레이어) 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 그림자 기능을 활용하여 텍스트에 그림자를 삽입 할 수 있다. - 환원과 레이어 기능을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 그림자 기능 시연 및 실습 2) 환원기능 설명 3) 레이어 창의 구성요소 설명 4) 레이어 창의 기능 시연 및 실습 	
제8주	1~5	<p>○중간고사(30점)</p> <p>-평가내용 : texpro의 주메뉴를 활용하여 트렌드 컨셉에 따른 텍스타일 디자인 전개 결과물 제출</p> <p>-평가방법 : 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가</p> <ol style="list-style-type: none"> ①트렌드 컨셉과 컬러의 적절성, ②디자인 전개의 표현력 ③완성도 	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>
제9주	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: weave의 주메뉴 학습 (실 배열, 실 염색, 조직선택, 조직배열) 2. 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - Weave아이콘의 화면 구성을 이해할 수 있다. - 실배열과 조직배열 기능을 이해하고 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) Weave 창 화면 구성의 이해 2) 실 목록과 실 배열 기능의 시연과 학습 3) 자카드 조직 창 조직 분류 학습 4) 조직 배열을 통한 조직구성의 이해 	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>
	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: weave의 주메뉴 학습 (직물짜기 시뮬레이션,방모효과, 방향, 비율) 	

		<p>2. 강의목표: - 직물짜기 창의 구성요소를 파악하고 이를 활용할 수 있다. - 방모 효과 및 시어서커 효과를 사용하여 직물에 표현할 수 있다..</p> <p>3. 강의세부내용 1) 직물 짜기 창의 구성요소 학습 및 시연 2) 방모 효과를 활용하여 직물의 밀도 조절 이해 3) 시어서커 효과를 활용한 밀도와 농도 조절 이해 4) 시뮬레이션을 통한 효과 확인 5) 색바꾸기를 활용한 패턴의 색상 변경 시연 및 실습</p>	
	3	<p>1. 강의주제: weave의 주메뉴 학습 - 실설계 (실만들기, 실의 굵기, 실 스캔)</p> <p>2. 강의목표: - 다양한 실의 종류의 특징을 이해하고 프로그래밍을 통한 실 만들기를 할 수 있다. - 실만들기의 과정을 이해하고 주어진 실 이미지를 재현할 수 있다..</p> <p>3. 강의세부내용 1) 실의 종류 소개 및 각 실 종류별 특징 설명 2) 단사와 합사 설명 3) 프로그래밍을 통한 실 만들기 과정 시연 4) 세부설정을 통한 실의 수치 조절 방법 시연 5) 이하 과정을 기반한 실 만들기 실습</p>	
	4	<p>1. 강의주제: weave의 주메뉴 학습 - 조직설계(조직메뉴)</p> <p>2. 강의목표: - 조직설계 창을 이해하고 이를 활용할 수 있다. - 조직메뉴 틀을 이해하고 이를 활용한 다양한 섬유 조직을 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 조직설계 창의 구성요소 설명 2) 평직, 능직, 수자직의 설명 및 특징 소개 3) 조직메뉴 틀을 설명 및 시연 4) 조직메뉴 틀을 활용한 평직, 능직, 수자직 만들기 실습 5) 작업된 조직도 저장법 실습</p>	
	5	<p>1. 강의주제: weave의 주메뉴 학습 - 조직설계(시뮬레이션)</p> <p>2. 강의목표: - 조직설계에 대한 이론을 이해할 수 있다. - 분식 표기법을 활용하여 원 리피트 조직을 설계 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 조직설계의 기본 개념 학습 2) 분식표기법 기능 설명 및 시연 3) 평직 조직 설계 학습 및 실습 4) 능직 조직 설계 학습 및 실습 5) 수자직 조직 설계 학습 및 실습</p>	
제10주	1	<p>1. 강의주제: Knit의 실, 마크 (마크차트, 마크라이브러리, 케이블배열)</p> <p>2. 강의목표: - Knit창의 구성요소를 이해할 수 있다. - Knit의 실과 마크 기능을 이해하고 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) Knit 창의 구성요소 설명 2) Knit 프로그램의 실 기능 설명 3) 마크 기능 중 차트와 라이브러리 기능 설명</p>	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>

		<p>4) 케이블 배열 방법 설명 및 시연 5) 라이브러리 기능 내용 설명</p>	
	2	<p>1. 강의주제: Knit의 편물짜기 기능(컬러조정, 배경색, 실선택을 통한 편물짜기 시뮬레이션)</p> <p>2. 강의목표: - 편물짜기 기능의 구성요소를 이해할 수 있다. - 편물짜기 시뮬레이션을 활용하여 컬러조정 및 실 설정 요소 변경을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 편물짜기 기능 및 구성요소 소개 2) Knit프로그램 내 Yarn의 종류 파악 및 학습 3) 굵기와 배경색, 실 선택 기능 시연 4) 음영강조 및 Special 기능 소개 5) 지정된 수치 값으로 편물짜기 시뮬레이션 실습</p>	
	3	<p>1. 강의주제: Knit의 주메뉴(이동,복사, 색바꾸기,색정리)</p> <p>2. 강의목표: - Knit 주메뉴 틀인 이동, 복사, 색바꾸기, 색정리 기능을 이해 및 활용 할 수 있다. - 색정리 기능을 이용하여 스캔받은 이미지 색정리 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) Knit의 주메뉴 틀 설명 2) 작업구역 설정기능 시연 3) 작업구역 내 실,마크 이동 복사 실습 4) 캔버스네 모티브 컬러 변경 시연 및 실습 5) 색정리 기능을 이용한 스캔 받은 그림 색정리 시연</p>	
	4	<p>1. 강의주제: Knit의 주메뉴(무늬그리기, 줄무늬표현)</p> <p>2. 강의목표: - 그리기 기능을 활용하여 실과 마크 디자인을 할 수 있다. - 줄무늬 만들기 기능을 활용하여 체크 도안을 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 그리기 기능을 활용하여 실과 마크 디자인 실습 2) Textile 프로그램과 Knit프로그램의 그리기 기능 차이점 이해 3) Knit프로그램에서의 줄무늬 기능 설명 및 시연 4) 줄무늬 기능을 활용한 지정된 체크무늬 제작 실습</p>	
	5	<p>1. 강의주제: Knit의 주메뉴(패턴반복, 이미지크기조절, 프로덕트 데이터 작업지시서)</p> <p>2. 강의목표: - 패턴반복 기능을 활용한 도안 제작을 할 수 있다. - 작업지시서 기능을 활용하여 작업지시서를 작성할 수 있다 .</p> <p>3. 강의세부내용 1) 패턴 반복을 활용한 지정된 도안 제작 실습 2) 작업지시서 구성요소 설명 3) 작업지시서 작성요령 학습 4) 작업지시서에 이미지 추가 및 확대/축소법 설명 5) 작업지시서 작성 실습</p>	
제11주	1	<p>1. 강의주제: 벡터를 활용한 스타일 작업 (도식화 불러오기, 세부선그리기, 색바꾸기)</p> <p>2. 강의목표: - 벡터 창을 활용하여 기존 도식화의 일부를 수정할 수</p>	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p>

	<p>있다. - 작업한 벡터 파일을 다양한 파일 포맷으로 저장할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 벡터를 활용한 비트맵 도식화 불러오기 학습 2) 비트맵 도식화 > 벡터화 작업 시연 3) 도식화 내 디테일 수정 및 추가 방법 시연 및 실습 4) 벡터 파일 이미지 저장 방법과 다른 포맷으로의 저장 방법 시연 및 실습</p>	<p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro ※수시평가2: 9-11주차 내용으로 수시평가 실시</p>
2	<p>1. 강의주제: 비트맵 도식화 그리기 및 저장하기(저장되어 있는 도식화 아이콘 활용, 완성 도식화 저장하기)</p> <p>2. 강의목표: - 비트맵 그리기 기능 내 저장되어있는 도식화 요소들을 파악하고 이해할 수 있다. - 비트맵 그리기 기능을 이용하여 원하는 의상의 도식화를 구현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 그리기 기능 내 도식화 소개(칼라, 포켓) 2) 그리기 기능 내 도식화 소개(숄더, 슬리브) 3) 각 도식화 아이콘 별 불러오기 기능 설명 4) 도식화 아이콘을 이용한 각자 도식화 제작 실습 5) 제작된 도식화를 저장방법 시연 및 실습</p>	
3	<p>1. 강의주제: 벡터 도식화 채우기(도식화 그리기, 세부선인 닥트선,재봉선, 스티치등 그리기, 색상 채우기)</p> <p>2. 강의목표: - 벡터 도식화 기능을 활용하여 도식화를 그릴 수 있다. - 완성된 도식화에 색상을 채울 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 도식화 틀들을 활용한 의상 외곽선 그리기 시연 및 실습 2) 도식화 틀들을 활용한 의상 세부선 그리기 시연 및 실습 3) 도식화 틀들을 활용한 스티치 및 닥트선, 재봉선 그리기 시연 및 실습 4) 완성된 도식화 내 색상 채우기 시연 및 실습 5) 벡터 오브젝트 내 도식화 분할 방법 설명</p>	
4	<p>1. 강의주제: 하의 도식화 연습</p> <p>2. 강의목표: - 벡터 도식화 기능을 활용하여 기본형 바지 도식화를 제작할 수 있다. - 기본형 바지 도식화를 활용한 본인만의 스타일로 도식화 수정을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 기본형 바지 도식화 소개 및 설명 2) 기본형 바지 도식화 제작 실습 3) 바지 도식화를 활용한 도식화 수정 및 디테일 추가 실습 4) 바지 도식화 컬러링 실습 5) 도식화 컨펌 및 저장</p>	
5	<p>1. 강의주제: 자켓 도식화 연습</p> <p>2. 강의목표: - 벡터 도식화 기능을 활용하여 기본형 자켓 도식화를 제작할 수 있다. - 기본형 자켓 도식화를 활용한 본인만의 스타일로 도식화 수정을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 기본형 자켓 도식화 소개 및 설명</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> 2) 기본형 자켓 도식화 제작 실습 3) 자켓 도식화를 활용한 도식화 수정 및 디테일 추가 실습 4) 자켓 도식화 컬러링 실습 5) 도식화 컨펌 및 저장 	
제12주	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 (색정리 기능을 활용한 컬러도수 정리)</p> <p>2. 강의목표: - 흐리기 아이콘을 활용하여 블러 효과를 줄 수 있다. - 스캔받은 이미지의 컬러 도수 정리를 할 수 있다..</p> <p>3. 강의세부내용 1) 스캔 받은 이미지 블러 효과 적용 실습 2) 색정리 아이콘을 이용한 컬러 도수 선택 실습 3) 하프 톤 아이콘을 이용한 색상 별 하프 톤 기능 적용 실습 4) 색정리 완료 후 정리된 스캔 이미지 저장</p>	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p> <p>*성적과제2 : 과제부여 - 최신 트렌드 조사후 자수 텍스타일 디자인 전 개해보기</p>
	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 - 색단계 기능으로 꽃 패턴 그리기(곡선기능 활용, 스프레이켄 활용하여 색 채우기)</p> <p>2. 강의목표: - 곡선 기능을 활용하여 꽃 이미지를 제작 할 수 있다.. - 제작된 꽃 이미지에 색상을 채워 입체적인 꽃 패턴을 디자인 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 그리기 아이콘을 활용한 꽃 이미지 제작 실습 2) 그라데이션 아이콘을 활용한 색상 채우기 실습 3) 스프레이 펜 아이콘을 활용한 꽃의 수술 표현 실습 4) 패턴 저장 및 이미지 내보내기</p>	
	<p>1. 강의주제 텍스타일디자인 실습 - 자수 디자인, 다마스쿠 디자인(스티치 표현, 원리필 맞추기, 반복하기, 다마스쿠디자인 조칙 채우기)</p> <p>2. 강의목표: - texpro를 활용하여 스캔 받은 이미지를 자수화 시킬 수 있다. - texpro를 활용하여 벡터 파일을 다마스쿠 자카드로 제작 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) texpro내 아이콘을 활용한 이미지 자수표현 실습 2) 작업구역 원리피트 설정 후 원단 표현 실습 3) texpro내 아이콘을 활용한 이미지 표현 실습 4) 자카드 아이콘을 활용한 이미지 자카드 표현 실습 5) 작업구역 원리피트 설정 후 원단 표현 실습</p>	
	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 - 3D group 설정하기 및 3D Set point 기능 이용</p> <p>2. 강의목표: - texpro-3d기능을 이해하고 활용할 수 있다. - 3d기능을 활용하여 샘플의 그룹지정 후 각 다른 원단을 입힐 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 3d툴의 그리드와 그룹 설정 설명 2) 각 그룹별 입혀보기 설명 및 시연 3) 그리드 순서별 원단 시뮬레이션 순서 설명 및 시연 4) 3d set point 기능 설명 및 사용법 학습 5) 3d set point 기능을 활용한 이미지 삽입 실습</p>	

5	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 - 침장 시뮬레이션 (침장에 맵핑하여 시뮬레이션 하기)</p> <p>2. 강의목표: - 침장 샘플의 그룹을 나누어 각 다른 원단으로 시뮬레이션 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 보호패 기능을 활용한 이미지 영역 보호기능 실습 2) 그리드 그룹별 원단 입혀보기 실습 3) 시뮬레이션을 통한 원단 확인 및 저장</p>	
1	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (WEAVE) - 하운드투스 디자인</p> <p>2. 강의목표: - 하운드투스 패턴의 모양을 이해 할 수 있다. - texpro를 활용하여 하운드투스 패턴을 제작 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 실 선택 아이콘을 활용한 패턴 제작 실습 2) 조직 선택 아이콘을 활용한 패턴 제작 실습 3) 직물짜기 아이콘을 활용한 패턴 제작 실습 4) 완성된 하운드투스 패턴 샘플 확인 및 저장</p>	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p>
2	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (WEAVE) - 글렌체크 디자인</p> <p>2. 강의목표: - 글렌 체크 패턴의 모양을 이해할 수 있다. - texpro를 활용하여 글렌 체크 패턴을 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 실 선택 아이콘을 활용한 패턴 제작 실습 2) 조직 선택 아이콘을 활용한 패턴 제작 실습 3) 직물짜기 아이콘을 활용한 패턴 제작 실습 4) 완성된 글렌 체크 패턴 샘플 확인 및 저장</p>	
제13주 3	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (WEAVE) - 도비직물에 시어서커 효과 넣기</p> <p>2. 강의목표: - 도비 직물 패턴의 모양을 이해할 수 있다. - texpro를 활용하여 도비직물에 시어서커 효과를 추가 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용 1) 도비 직물 패턴 소개 및 설명 2) 실 선택 아이콘을 활용한 시어서커 효과 넣기 실습 3) 조직 선택 아이콘을 활용한 시어서커 효과 넣기 실습 4) 직물 짜기 아이콘을 활용한 시어서커 효과 넣기 실습 5) 완성된 시어서커 효과 패턴 샘플 확인 및 저장</p>	
4	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (WEAVE) - 응용 및 활용하여 타탄 체크 디자인 제작하기</p> <p>2. 강의목표: - 타탄 체크 패턴의 모양을 이해할 수 있다. - texpro를 활용하여 본인만의 타탄 체크 패턴을 제작 할 수 있다..</p> <p>3. 강의세부내용 1) 다양한 타탄 체크 무늬 소개 2) texpro의 아이콘을 활용하여 타탄 체크 디자인 제작 3) 완성된 샘플 확인 및 저장</p>	
5	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (WEAVE) - 김영체크 디자인에 시어서커 효과 넣어 응용하기</p> <p>2. 강의목표:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - 킨트 체크 패턴의 모양을 이해할 수 있다. - texpro 프로그램을 활용하여 킨트 체크 디자인을 제작 할 수 있다. - 본인이 제작한 디자인에 시어셔커 효과를 추가 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 킨트 체크 소개 및 설명 2) texpro의 아이콘을 활용한 킨트 체크 패턴 제작 3) 제작된 킨트 체크 패턴에 시어셔커 효과 추가 실습 4) 완성된 샘플 확인 및 저장 		
제14주	1	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (KNIT) - 거울니트 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 이미지와 유사한 거울니트 제작을 할 수 있다. - 방모 효과 사용을 통한 샘플의 완성도를 높일 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 실 아이콘을 활용한 도안 제작 2) 마크 아이콘을 활용한 니트효과 추가 실습 3) 편물짜기 아이콘을 활용하여 니트 시뮬레이션 확인 4) 방모효과를 활용하여 니트의 완성도 높이기 5) 완성된 샘플 확인 및 저장 	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터, texpro</p> <p>※성적과제2 제출</p>
	2	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (KNIT) - 케이블니트 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 이미지와 유사한 케이블 니트 제작을 할 수 있다. - 음영강조 효과 사용을 통한 샘플의 완성도를 높일 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 실 아이콘을 활용한 도안 제작 2) 마크 아이콘을 활용한 케이블 니트 효과 추가 실습 3) 편물짜기 아이콘을 활용하여 니트 시뮬레이션 확인 4) 음영강조 효과를 활용하여 니트의 완성도 높이기 5) 완성된 샘플 확인 및 저장 	
	3	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (KNIT) - 캐릭터 니트 디자인</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제시된 이미지와 유사한 캐릭터 니트 제작을 할 수 있다. - 색정리 아이콘을 활용하여 캐릭터의 이미지의 완성도를 높일 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 색정리 아이콘을 활용한 색상 도수 줄이기 실습 2) 색바꾸기 기능을 통한 외곽선 정리 실습 3) 마크 아이콘을 활용한 니트 효과 추가 실습 4) 편물짜기 아이콘을 활용하여 니트 시뮬레이션 확인 5) 완성된 샘플 확인 및 저장 	
	4	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (KNIT) - 응용 및 활용하여 아가일 니트 디자인 제작하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아가일 니트 디자인의 직조요소를 파악하고 이해할 수 있다. - texpro를 활용하여 아가일 니트 디자인을 제작 할 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 실 아이콘을 활용한 도안 제작 	

		<p>2) 마크 아이콘을 활용한 아가일 니트 효과 추가 실습</p> <p>3) 편물짜기 아이콘을 활용하여 니트 시뮬레이션 확인</p> <p>4) 음영강조 효과를 활용하여 니트의 완성도 높이기</p> <p>5) 완성된 샘플 확인 및 저장</p>	
	5	<p>1. 강의주제: 텍스타일디자인 실습 2 (KNIT) - 응용 및 활용하여 본인만의 캐릭터 디자인 제작하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 색정리 아이콘을 활용하여 캐릭터의 이미지의 완성도를 높힐 수 있다. - 제작된 캐릭터의 다양한 컬러웨이를 선보일 수 있다. <p>3. 강의세부내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 색정리 아이콘을 활용한 색상 도수 줄이기 실습 2) 색바꾸기 기능을 통한 외곽선 정리 실습 3) 마크 아이콘을 활용한 니트 효과 추가 실습 4) 편물짜기 아이콘을 활용하여 니트 시뮬레이션 확인 5) 4색전개 기능을 활용한 다양한 컬러웨이 확인 및 저장 	
제15주	1~5	<p>○기말고사(30점)</p> <p>-평가내용 : 9주~14주 내용을 포트폴리오로 정리하여 제출</p> <p>-평가방법 : 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가</p> <ol style="list-style-type: none"> ①디자인기획력, ②내용의 독창성 ③주차별 디자인의 완성도 ④포트폴리오 구성의 완성도 	<p>○수업방법: 학습자간의 토론 및 발표</p> <p>○학습자료: 평가준비자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터</p>
첨부자료			