

【 강의 계획서 】

과목명 : 플랫폼디자인II	시 수 : 5시수	학 점 : 3학점
교수명 : 이주영 외 3명		
성적평가 : 중간고사 30%, 기말고사 30%, 출석 20%, 과제물 20%		

교과목 학습목표 1. 의복제작의 기초가 되는 체형에 대한 이해를 토대로 실전을 위한 패턴 디자인 능력을 기르고, 다양한 패턴 메이킹 방법의 습득 및 활용을 통해 의복구성능력을 배양한다. 2. 고난도 아이템의 스타일링을 연구하며 이를 통해 독창적 아이디어를 개발할 수 있게 한다. 3. 창작에 대한 기본적인 원리를 배우고, 의류 제품의 생산 공정의 습득을 위해 가봉법과 다양한 봉제방법을 익힌다. 4. 다양한 의복아이템의 패턴 제작방법의 실습과 디자인적 감각을 키워 모델리스트로서의 전문적 능력을 키운다. 5. 산업현장에서 사용되고 있는 실무패턴을 활용한 제도방법을 학습함으로써 패턴 디자인 분야의 전문가를 양성한다.
--

주 별	강의(실습·실기·실험) 내용	비고(과제)
제 1 주	·강의주제 : 패턴 모델리즘의 개요와 다양한 의복 아이템의 원형구성 ·강의내용 : 패턴아이템에 따른 다양한 의복구성의 원리를 이해하고 각 아이템의 원형 제도방법을 실습한다.	오버록 사용법 습득
제 2 주	·강의주제 : 다양한 의복아이템의 패턴 메이킹① ·강의내용 : 다양한 의복아이템의 디자인에 따른 원형의 응용과 다양한 제도 방법을 실습한다.	원형COPY본 준비
제 3 주	·강의주제 : 다양한 의복아이템의 패턴 메이킹② ·강의내용 : 가봉완성후 피팅을 진행하고 패턴수정과 보정방법을 학습한다.	
제 4 주	·강의주제 : 다양한 의복아이템의 패턴 메이킹③ ·강의내용 : 각 아이템에 따라 재단패턴제작을 위한 시접량과 표기사항 등을 학습한다.	
제 5 주	·강의주제 : 다양한 의복아이템의 실물제작 실습① ·강의내용 : 다양한 아이템의 실물 제작의 단계별 과정에 대해 학습한다.	수업필기 화일제출
제 6 주	·강의주제 : 다양한 의복아이템의 실물제작 실습② ·강의내용 : 실물 제작의 단계별 과정에 대해 학습하고, 피팅 후 패턴을 수정, 보완한다.	
제 7 주	·강의주제 : 창작 디자인 패턴 메이킹① ·강의내용 : 디자인과 원단의 특성에 따른 패턴구성방법을 학습한다.	
제 8 주	중간고사	
제 9 주	·강의주제 : 창작 디자인 패턴 메이킹② ·강의내용 : 광목가봉과정에 따른 실루엣수정과 패턴보정방법을 학습한다.	
제 10 주	·강의주제 : 창작 디자인 패턴 메이킹③ ·강의내용 : 원단가봉과정에 따른 실루엣수정과 패턴보정방법을 학습한다.	
제 11 주	·강의주제 : 고난이도 의복아이템의 패턴 메이킹① ·강의내용 : 아이템에 따른 제도방법을 정확하게 익히고, 제작과정을 학습한다.	
제 12 주	·강의주제 : 고난이도 의복아이템의 패턴 메이킹② ·강의내용 : 창작모델의 광목가봉을 진행하고 모델 피팅을 통해 실루엣 수정법과 패턴 보정법을 학습한다.	
제 13 주	·강의주제 : 고난이도 의복아이템의 패턴 메이킹③ ·강의내용 : 창작모델의 원단가봉을 진행하고 모델 피팅을 통해 실루엣 수정법과 패턴 보정법을 학습한다.	
제 14 주	·강의주제 : 고난이도 의복아이템의 패턴 메이킹④ ·강의내용 : 원단가봉과정을 통해 패턴을 수정하고 이를 토대로 안감을 부착하여 실물 제작을 완성한다.	수업필기 화일제출
제 15 주	기말고사	