

2022-1학기 DU-도전학기 계획서

| | | | | |
|---------|--|--------|----|----|
| 과제명 | 취업, 트렌드를 저격한 패션메이킹 | | | |
| 신청 유형 | <input type="checkbox"/> 개인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀(팀명:짜공) | | | |
| 신청 학점 | 3학점 | | | |
| 도전 영역 | <input checked="" type="checkbox"/> 전공(주전공 또는 복수전공) <input type="checkbox"/> 일반선택 | | | |
| 참여자 | 성명 | 소속 | 학번 | 비고 |
| | 김 | 패션디자인과 | | 팀장 |
| | 신 | 패션디자인과 | | 팀원 |
| | 김 | 패션디자인과 | | 팀원 |
| 지도교수 의견 | <p>학생들의 기술 습득과 디자인 발전에 중점을 둔 교과 과정과 달리 실무에서 필요로 하는 웨어러블한 디자인을 할 수 있는 좋은 기회라고 판단한다.</p> <p>의류 생산 단계에서 중요한 텍스타일 디자인 개발 과정에 학생들이 직접 참여하여 제작, 기획하여 실무에 필요한 전공 역량을 강화 할 수 있는 과제로 판단된다.</p> <p>디자인 기획 및 실물 제작 단계에서 많은 시간과 비용이 소요될 것으로 판단되며 개인 및 팀원들이 각자의 일정 조율과 회의를 통해 파트너십 과정을 배울 수 있는 좋은 기회가 될 것이라고 판단된다.</p> <p>디자인 기획 단계부터 생산까지 실무에 필요한 전 공정을 배울 수 있는 좋은 주제의 과제라고 판단한다.</p> <p style="text-align: center;">(소속) 패션디자인과 (성명) :</p> | | | |

1. 도전 배경

패션디자인학과에 졸업을 하게 되면 다양한 직군으로 취업을 할 수 있게 되는데, 학교에서 진행되는 메이킹의 수업은 대부분 작품을 만드는거에 치중되어있다. 하지만 취업시장은 아트적인 디자인 보다는 상업적인 디자인을 추구하기에, 학교에서 배운 작품들을 포트폴리오에 넣지 못하는경우가 태반이다. 취업에 성공적으로 다가가기 위해 2022년 트렌드에 맞는 소재, 색상, 텍스타일 패턴 등 여러 패션 아이템들을 분석하고자 한다. 아트적인 작품의 유포와 상품성을 가진 작품의 차이점을 습득하여 이로써 배운 부분을 바탕으로 제작까지 진행하여 취업 포트폴리오 제작을 하고자 한다.

2. 도전 과제의 목표

취업을 목표로 깊이 배우고자 하는 패션의 방향성을 보여주기 위해 포트폴리오 제작을 하려고 한다. 그에 따라 먼저 현대적인 디자인과 상품성을 목표로 한 트렌드를 읽어나가하고자 한다. 예로 졸업작품과 같은 아트적인 패션과 기업에서 추구하는 현대적 소비자의 패션의 차이점을

보면서 현대적 트렌드를 명확하게 이해하고자 한다. 아트와 소비되는 디자인의 차이가 특히 두각이 나타나는 텍스타일 디자인의 차이를 확인하고, 하고자 하는 패션을 기반으로 상업적 디자인을 하여 본인의 발전가능성을 나타내고자 한다. 또한 이를 활용한 현대적 트렌드에 맞는 의상을 소비자의 관점을 참고하며 디자인을 하려한다. 효율성의 높은 여러 소재에 대한 선호도를 파악한 후 제작에 집중하여 본인의 역량을 평가하는 것을 목표로 하고자 한다.

3. 도전 과제 내용

본인의 포트폴리오에 들어갈 현대적 의류 제작에 관한 소재 선정과 제도, 재단, 제작과정과 더불어 소비자의 관점을 습득하며, 의류생산의 전반적인 과정에 대한 이해를 좀 더 심도있게 배움으로써 역량을 키워나가고자 한다. 섬유 산업 발달과 더불어 상품성이 있는 텍스타일 설계와 작품 제작과정에 필요한 패턴완성단계를 밟아가며 효율성이 뛰어난 디자인 창조 능력을 높이는데 목적을 둔다. 많이 소비되는 문양이나 글씨 그림 등을 단순히 베끼는 것이 아닌 각자의 개성을 더해 크리에이티브한 디자인을 연구해서 의복이나 패션 악세서리등에 프린팅하여 생활에 필요한 아이템을 제작해 보며 다양한 프린팅 기법연구와 실무에 적용할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

| 팀원 성명 | 소속 | 담당 업무 |
|-------|---------|--|
| 김 | 패션디자인학과 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 소비자 관점에서의 시장조사 ▪ 여러 소재에 대한 선호도 조사 ▪ 상업성 있는 패턴제작 ▪ 텍스타일 패턴 디자인 및 제작 ▪ DTP 업체 선정 ▪ 실물 제작 ▪ 트렌디한 소재 개발 및 연구 |
| 신 | 패션디자인학과 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 현장 답사 ▪ 모델 에이전시 미팅 및 컨택 ▪ 원단 셀렉 ▪ 패턴 제단 ▪ 실물 제작 ▪ 촬영장소 답사 및 섭외 ▪ 실제 소비자들의 패션 선호도 조사 |
| 김 | 패션디자인학과 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 포트폴리오 콘티 제작 및 총괄 ▪ 포트폴리오 디자인 ▪ 촬영 소품 협찬 업체 선정 및 대어 ▪ 촬영 장비 대어 ▪ 촬영 디렉터 ▪ 촬영 콘티 제작 ▪ 실물 제작 |

4. 도전 과제 추진일정

| 주차 | 활동 목표 | 활동 내용 | 투입 시간 |
|------|-------------------|--|-------|
| 1주차 | 패션 프로세스 과정 | 소비자관점의 트렌드 디자인 조사 패션 아이템별 선호도 및 가격대 조사 | 3시간 |
| 2주차 | 국내 패션 브랜드 시장 조사 | DTP 아이디어 및 상업적 트렌드 조사 아트적 패션/상업적 패션의 차이점 조사 브랜드의 상업적 타겟 및 메인 테마 조사 | 4시간 |
| 3주차 | 소비자 선호도 조사 | 실제 소비자들의 패션 선호도 조사 (텍스타일 패턴, 디자인, 컬러, 부자재 등...) | 3시간 |
| 4주차 | 국내 원단 시장 답사 | 국내 최대 규모인 서울 동대문 시장 답사 대구 서문시장 답사 | 25시간 |
| 5주차 | 메이킹 과정 _디자인 1 | 소비자 관점을 바탕으로 디자인 방향성 설정 상품성을 위한 아이디어 선정 패션 상품의 디자인을 위한 세부적인 회의 진행 | 4시간 |
| 6주차 | 메이킹 과정 _디자인 2 | 디자인 일러스트 제작 및 도식화 텍스타일 패턴 디자인 시안 제작 | 2시간 |
| 7주차 | 메이킹 과정 _디자인 3 | 지도 교수님 컨펌 2회 진행 피드백 반영 후 디자인 수정 | 1시간 |
| 8주차 | 메이킹 과정 _디자인 4 | 일러스트 실사화를 위한 패턴 제작 샘플 제작 원단 개발 | 5시간 |
| 9주차 | 메이킹 과정 _재료 구매 | 동대문 시장 - 원단 셀렉 DTP 업체 선정 및 발주 | 2시간 |
| 10주차 | 메이킹 과정 _실물제작 1 | 지도 교수님 컨펌 실물 제작 전 사이즈 별 가봉 | 4시간 |
| 11주차 | 메이킹 과정 _실물제작 2 | 지도 교수님 컨펌 피드백 반영 후 실물 제작 | 7시간 |
| 12주차 | 메이킹 과정 _실물제작 3 | 패션 아이템 업체 선정 의상 실물 제작 촬영 업체 선정 및 장비 대여 | 15시간 |
| 13주차 | 메이킹 과정 _실물제작 4 | 스타일링 아이템 구매 의상 실물 제작 촬영 답사 및 섭외 | 4시간 |
| 14주차 | 촬영 | 지도 교수님 컨펌 모델 에이전시 미팅 및 컨택 촬영 콘티 제작 | 4시간 |
| 15주차 | 촬영 | 의상 실물 촬영 | 4시간 |
| 16주차 | 포트폴리오 제작 | 포트폴리오 콘티 제작 포트폴리오 디자인 최종 포트폴리오 완성 | 3시간 |

5. 활동 지원비 상세 내역

| 활동 지원비 신청내역 | | |
|-------------|--------------------|-----------|
| 항 목 | 산출근거 | 금액(원) |
| 텍스타일 프린팅 비용 | DTP (디지털 텍스타일 프린팅) | 500.000 원 |

| 활동 지원비 신청내역 | | |
|-------------|--|-------------|
| 항 목 | 산출근거 | 금액(원) |
| | 1야드당 15,000~20,000원 x 25 | |
| 부자재 구입 | 단추, 지퍼, 제봉 도구 등 | 50,000 원 |
| 광목 구입 | 광목 1야드당 8,000원 x 25 | 200,000 원 |
| 카탈로그 제작비 | 화보 촬영물 카탈로그 제작 | 40,000 원 |
| 실물 제작 원단 구입 | 코튼 10마 (1야드당 10,000원 x 10) 니트 6마 (1야드당 12,000원 x 6) 가죽 8마 (1야드당 21,000원 x 8) | 340,000 원 |
| 전공 도서 구입 | 도서관 확인 후 없을 시 구매 | 30,000 원 |
| 소재 개발 재료 비용 | 직조물 소재 개발을 위한 재료 구매 면, 옥스퍼드, 니트, 가죽 구매 후등 활용 및 개발 | 100,000 원 |
| 교통비 | 동대문 답사 위한 교통편 KTX (동대구-서울) 왕복 80,000원 x 3회 | 240,000 원 |
| 합계(원) | | 1,500,000 원 |

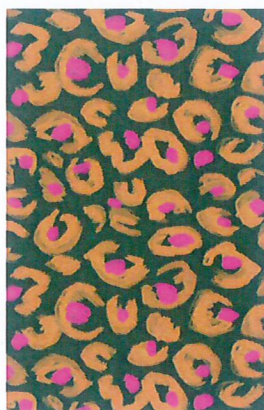
6. 과제 수행 후 제출할 수 있는 결과물

1. 국내외 브랜드 동향 및 소비자들의 수요 조사

국내외 브랜드 조사, 트렌드 분석 리스트 자료 엑셀 제출

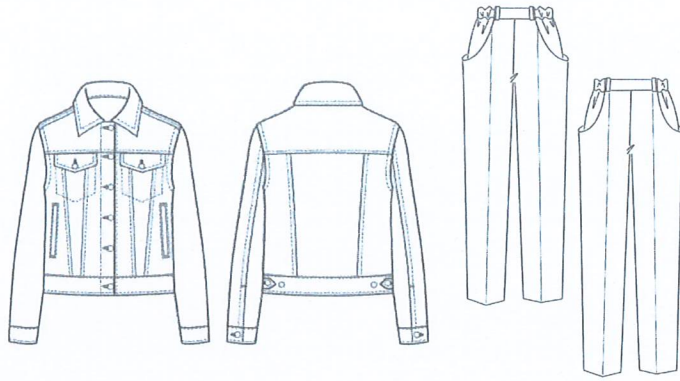
2. 텍스타일 패턴

트렌드 반영 한 텍스타일 패턴 시안 PPT/PDF 제출



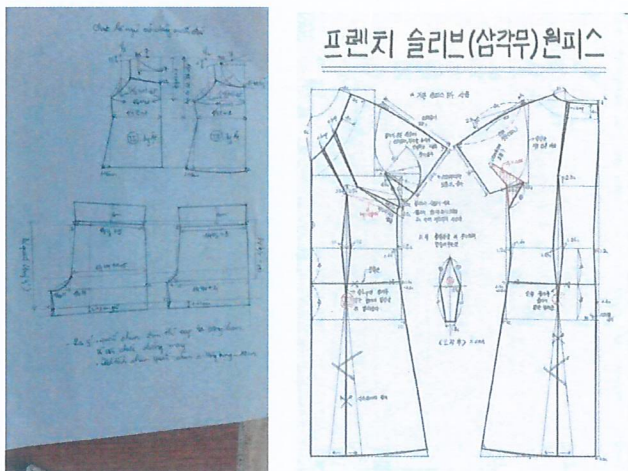
3. 일러스트 및 도식화 파일

트렌드 반영한 의상 디자인 후 일러스트, 도식화 파일 PPT/PDF 제출



4. 의상 제작 패턴

실물 제작을 위한 변형 패턴 PPT/PDF 제출



5. 제작 의상 실물

실물 제작 과정에 따른 결과물 PPT/PDF 제출

6. 화보 촬영 사진물

촬영물 카탈로그 제작 후 PPT/PDF 제출



DU-도전학기 결과보고서

| | | | |
|---------|---|---------|----|
| 과제명 | 취업, 트렌드를 저격한 패션메이킹 | | |
| 참여자 | 성명 | 소속 | 학번 |
| | 김 | 패션디자인학과 | |
| | 김 | 패션디자인학과 | |
| | 신 | 패션디자인학과 | |
| 지도교수 의견 | <p>학생들이 직접 처음부터 트렌드 조사와 시장조사를 하여 직접 실물 제작까지 상업적 디자인에 맞추어 실천한 것에 큰 의미가 있다고 생각된다. 또한 각자 취업 방향에 맞게 업무분담을 잘 나누었기에 각 인원의 역량이 향상 되었다고 볼 수 있다. 자율적으로 고급 봉제에 대한 개념도 이해하고 직접 의상에 적용하는 것도 좋은 기회였다고 생각 한다. 앞으로도 자율적인 실습을 통하여 의상 공정 과정에 관심을 가지면 좋을 것 같다.</p> <p style="text-align: center;">(소속) 패션디자인학과 (성명)</p> | | |

1. 도전 과제 내용

본인의 포트폴리오에 들어갈 현대적 의류 제작에 관한 소재 선정과 제도, 재단, 제작과정과 더불어 소비자의 관점을 습득하며, 의류생산의 전반적인 과정에 대한 이해를 좀 더 심도있게 배움으로써 역량을 키워나가고자 한다. 섬유 산업 발달과 더불어 상품성이 있는 텍스타일 설계와 작품 제작과정에 필요한 패턴완성단계를 밟아가며 효율성이 뛰어난 디자인 창조 능력을 높이는데 목적을 둔다. 많이 소비되는 문양이나 글씨 그림 등을 단순히 베끼는 것이 아닌 각자의 개성을 더해 크리에이티브한 디자인을 연구해서 의복이나 패션 악세서리등에 프린팅하여 생활에 필요한 아이템을 제작해 보며 다양한 프린팅 기법연구와 실무에 적용할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

2. 도전 과제 수행 결과 및 성과

실무에서 이루어지는 트렌드 분석 및 시장조사를 거치고, 직접 디자인을 선택하는 과정을 거쳤다. 또한 선택한 디자인으로 직접 의상 패턴을 제작하고 이를 3D CLO 프로그램을 활용하여 실제 사람에게 맞는 디자인인지도 확인하는 과정을 배울 수 있었다. 이후 조사 내용을 바탕으로 직접 텍스타일 패턴을 제작하고 실물을 제작하였다. 이에 맞는 악세서리도 제작해보았고, 직접 코디네이팅을 하여 촬영함으로써

포트폴리오를 제작하는 과정을 진행하였다. 조원들 전반적으로 의류 공정 프로세스를 전체적으로 이해할 수 있는 계기가 되었고 직접 의상 봉제를 함으로써 실무에서 쓰이는 고급봉제 능력을 키울 수 있었다. 또한, 각자 취업과 관련된 부분에 맞추어 자잘한 공정 과정은 나누어서 하였기에 적절한 분담을 통하여 일처리 향상과 각 인원의 능률 또한 향상 되었다고 볼 수 있다.

| | |
|---|---|
| 김 | 트렌드 조사와 컬러웨이 텍스타일 제작으로 소비자의 니즈를 공부할 수 있었다. 또한 의상 패턴 제작과 악세사리(가방)제작으로 심화 패턴 과정을 접목하는 기회가 되었기에 실용적인 의상의 패턴의 변형에 흥미를 느끼게 되었다. |
| 김 | 원단 및 시장조사를 통하여 현재 우리 시장에서는 어떤 원단이 트렌드인지 직접 경험해보고 공부하는 기회가 될 수 있었다. 이 경험을 바탕으로 컬러 및 텍스타일 디자인을 함으로써 연계가 되었기에 보다 직접적으로 다가오는 공정 과정을 배울 수 있었다. |
| 신 | 네이버 폼을 통한 소비자 선호도 조사를 통하여 주변인들의 소비 심리를 파악 할 수 있어서 좋은 경험이었다. 직접 제작한 패턴을 3D CLO를 통하여 피드백하는 과정을 거침으로써 실무에서 어떻게 쓰이는지 스스로 터득하고 배울 수 있었다. |

3. 자기 평가

| | |
|---|---|
| 김 | 학교 강의에서는 아트적인 디자인들만 해왔어서 정작 소비자들이 원하는 공급에는 신경을 쓰지 못하였다. 하지만 이번 도전학기를 통하여서 소비자들의 소비심리를 공부 해볼 수 있는 좋은 기회가 될 수 있었고, 디자인에 맞는 의상패턴을 디자인 해봄으로써 어렵게 느껴졌었던 패턴 변형에 능숙해질 수 있는 기회였다. |
| 김 | 상업적 디자인에 대하여 직접 옷을 제작해보고 조사도 하여 결과를 도출해보는 과정을 경험 할 수 있는 시간이였다. 다만 금전적 비용에서 모델을 섭외하지 못하여 우리가 직접 입고 촬영한 부분에서 아쉬움이 남는다. 그래도 직접 텍스타일을 제작하여 원단을 출력하는 과정을 경험하였기에 차후 더 완성도 있는 결과물을 가져 올 수 있을 것 같다. |
| 신 | 이번 DU 도전학기를 통하여 팀원들과 함께 시장조사를 하여 소비자의 니즈에 맞는 디자인을 해볼 수 있어서 좋은 경험이었다. 3D CLO를 사용하여 의상 디자인을 해보았지만 직접 실물을 만들어 본 적은 이번이 처음이었지만 결과물이 성공적으로 나왔다고 생각한다. 취업 이후 실무에서 도움이 될 경험이라고 생각한다. |

4. 최종 결과물



홈 웨어 룩





컬러웨어 룩