

전주대학교 2018-2학기 i-class 우수사례보고

과목명:
염색디자인 (현: 컬러 기획과 제품개발)

2019. 10. 21

전주대학교 문화관광대학 패션산업학과
주 정 아





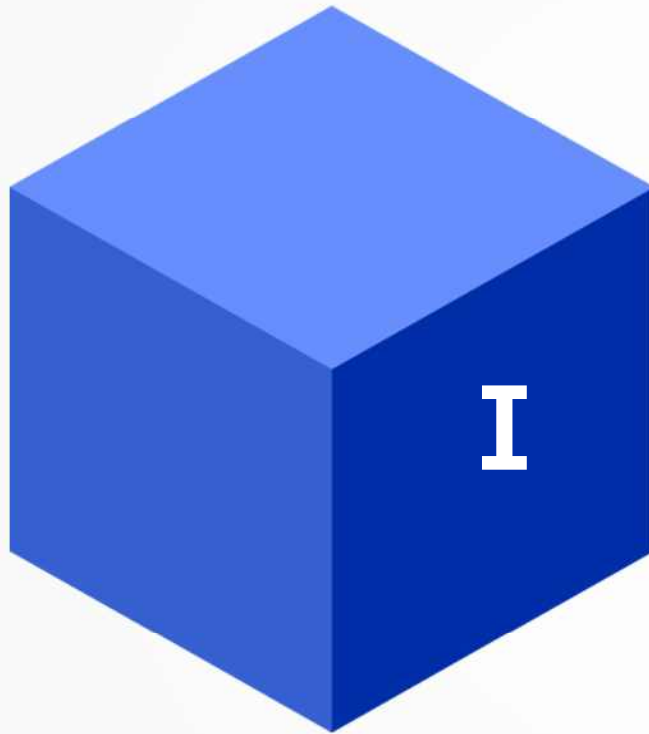
CONTENTS

01 들어가기

02 수업 설계 및 강의계획서

03 수업 운영

04 마무리



들어가기

Why?

1. [염색 디자인] 강좌의 특징 및 문제

- 2학년 2학기. Fashion을 사랑하는 학생들 : 팀 프로젝트는 싫어!/ 틀에 박힌 스타일은 지양!
- 30명 수준의 실습 강좌 - 1:1 지도가 어려운 환경 : 정신없는 분위기.
- 패션을 공부하고 싶어하는 학생들에게 과학이 융합된 내용을 가르치는 교과 : 지루하고 어려워!
- 강좌의 포지셔닝 선택 (이론과 실습, 실험의 비중): 공예 디자인? or 상품기획? or 소재과학?
- 기법과 기술을 전달(전수)하는데 그치는 실습 수업

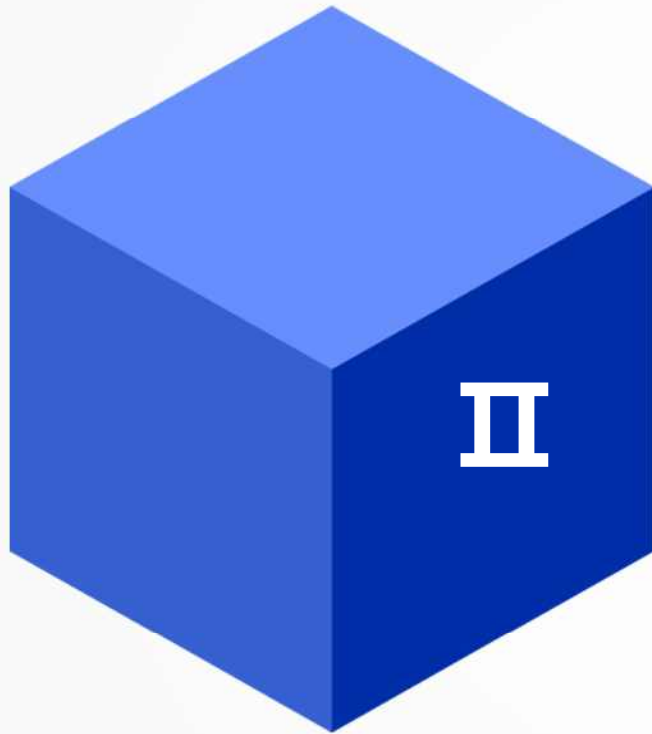


학생의 수준과 입맛에 맞도록 개선? - 갈팡질팡하는 수업의 목표, 내용

- 팀으로 일하는 패션산업에서 협업역량 강화가 필수지만 개인 작업을 선호
- Creative & Logical Thinking- 창의적이며 논리적 사고의 조화 필요
- 실제 학생들이 실무에서 필요한 내용과 거리가 먼 : 실무지향 효율적 강의필요
- 너무 어렵고 지루할까봐 교수자가 눈치보는, 그러나 섬유산업의 실무에 필요한 기초과학과 이론

2. 강좌 개선의 목표

- 섬유패션산업에서 필요한 **핵심** 과학 이론을 충분히 이해할 수 있도록
- 협업 역량과 공정한 **평가** (팀 프로젝트의 평가 시 Free-rider가 없도록 평가법 개선)
- **문제**해결 능력 강화
- 창의력 (개성) 과 논리적 사고가 적절한 **조화**
- 학습에 대한 흥미와 **도전**정신 강화
- **Communication** 능력 강화



수업 설계 및 강의 계획서

강의 계획서

- 조금은 긴 강의 계획서 / 학기 중 반복체크
- 성적 평가 방법은 매우 자세하게



- 학습목표, 운영, 평가를 지속적으로 학생들과 공유

2019학년도 2학기 컴퓨터학과 제품개발 수업계획서

패션산업학과

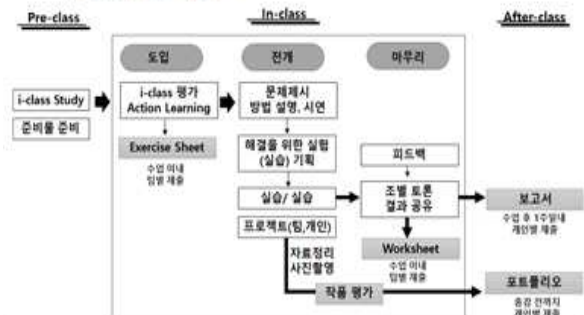
수업목표 및 학습내용

교과번호	14208-01	교과구분	전공선택 과목 (4학사영과 1/FH-Class)
교과명	컴퓨터학과 제품개발		
학점 및 시간	3학점 (이론0, 실습4)간		
수업 전수교육	필수전공		
담당교수	주영아	연구실	저명혁신관 724호
		연락처(연구실)	220-2017

수업방법

수업재료	- 소재에 대한 기초 지식을 기반으로 하며, 다양한 염색 기법 및 소재 특성 이해, 가공 가능성을 학습하고, 소재 및 패턴 제품 개발을 위한 지식을 습득한다. - 소재 특성과 외부 자극에 의한 변화, 가공의 가능성 등을 설명하여 본인 이 기획한 새로운 소재를 개발하는 창의적 능력을 키운다. - 필드 프로젝트와 연계한 해결 방식의 수업 과정을 통해 창의적 의사결정 의 방법론과 협업의 중요성을 학습한다. - 미디어 및 실습의 결과물을 누리집에 공개하고, 다른 사람과 소통할 수 있는 비주얼 커뮤니케이션을 학습할 수 있다.
내용 및 기대효과	Knowledge(지식) Skill (기술) Attitude (태도)
교재	염색의 이해 (교과서)
수업방식	1-class (Pre-class, PBL(Problem/Project based learning), TBL(Team based learning), 실습 및 실사, 개별지도

수업 방식 : 1-class (Pre-class, PBL(Problem/Project based learning), TBL(Team based learning), 실습 및 실사, 개별지도



성적평가방법 (%)

항목	출석	사전학습	수시	보고서	프로젝트	프로젝트
	평가	시험	Worksheet	평가	평가	평가
비율	10	20	10	20	15	10
반영	30	130	100	100	100	100

- 출석
 - 전체 30명 중 결석 2명, 1명, 2명, 3명, 4명, 5명, 6명, 7명, 8명, 9명, 10명, 11명, 12명, 13명, 14명, 15명, 16명, 17명, 18명, 19명, 20명, 21명, 22명, 23명, 24명, 25명, 26명, 27명, 28명, 29명, 30명
- 사전 학습 평가 (Exercise sheet)
 - 1-class 과제 또는 Exercise sheet 등 포함한 수업 전 사전 평가 및 학습을 통해 종합 평가
 - 간 1-class별 평가 10점/100점 중 3회 중점 80점 반영
 - 최종 평가 및 피드백을 통해 종합 평가
- 수시 시험
 - 수시 시험 2회 중점 평가 점수를 100점을 환산한 후 10% 비율로 중점에 반영
- After class 활동 보고서(Worksheet) 및 Worksheet
 - Worksheet 6회 : 실습 후 수업 후 작성하는 노트 양식의 작성 (필드 프로젝트 준비)
 - 제출양식은 수업 중 피드백
 - 발표 작성, 제출은 수업 마다 피드백 시간에 사이바일리스 업로드 간 10점
 - 보고서 3회 : 실습 및 실습 이후 제출하는 개인별 보고서로 관련양식 참조 간 20점
 - 개인별 작성, 제출은 자료를 수업 전까지 사이바일리스 업로드
 - 평가 기준 : 양식 및 기한 준수, 내용 충실성, 논리성, 표현의 정확성, 편집 정리 등을 종합적으로 평가하며, 전체 100점 반영으로 평가 후, 최종 상의평가 규정에 따라 전체 5등급 반영
- 프로젝트
 - 수업 중 진행한 팀별, 개인 프로젝트 작품을 대한 프로젝트로 제출, 자유양식
 - 제출 : 기말 마지막 수업 시간 6시까지 사이바일리스 업로드
 - 포함 내용 : 디자인 기획을 위한 선행 자료 조사 - 디자인 기획안 (개요 및 소개) - 작품 제작 과정 (사진 포함) - 최종 결과물 - 의견
 - 평가 기준 : 양식 및 기한 준수, 내용 충실성, 논리성, 표현의 정확성, 비주얼의 전문성 등을 종합적으로 평가하며, 전체 100점 반영으로 평가 후, 최종 상의평가 규정에 따라 전체 5등급 반영
- 프로젝트 작품 (팀)
 - 수업 중 팀 단위로 제작한 작품에 대해 팀 단위 점수 부여
 - (이때 팀 작품에 대한 개인 기여도는 별도 평가)
 - 팀 프로젝트 작품 완료 후 수업시간 중 평가 (별도 작품 제출은 필요없음)
 - 팀 프로젝트 작품은 담당교수에게 기한에 평가 / 최종 종합성, 창의력 및 기술 및 작품성 등)와 Peer(동료) 평가(상호성, 디자인요소성 등) 이루어짐
 - (간 프로젝트 100점 반영 (교수30, 동료30)으로 평가 후 합산점수에 따라 다시 등급 부여)
 - 각 팀의 최종 순위를 5단계로 평가하며 5등급 차등 점수 부여
- 프로젝트 작품 (개인)
 - 개인별 작품기획에 따라 가장(아이디어)는 수주 변경 가능을 디자인하고 개별 작품 개발 후 Presentation 실행
 - 제출 : 기말 마지막 수업 시간 중 Presentation과 함께 평가 (별도 작품 제출은 없음)
 - 평가 기준 : 개인 프로젝트 작품은 담당교수에게 기한에 평가 / 최종 종합성, 창의력 및 기술 및 작품성 등)와 Peer(동료) 평가(상호성, 디자인요소성 등) 이루어짐
 - 5등급으로 상의평가 실시

수업 수업내용

주제	1-class	수업 주제	주요내용 (수업) 내용	After-class
	내용			
1	✓	전반 소개 및 오리엔테이션	전반 소개 및 오리엔테이션	N/A
2	✓	1. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 1
3	✓	2. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 2
4	✓	3. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 3
5	✓	4. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 4
6	✓	5. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 5
7	✓	6. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 6
8	✓	7. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 7
9	✓	8. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 8
10	✓	9. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 9
11	✓	10. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 10
12	✓	11. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 11
13	✓	12. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 12
14	✓	13. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 13
15	✓	14. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 14
16	✓	15. 실용 디자인의 기초	실용 디자인의 기초	Worksheet 15

+ 1. Lecture (강의) : 1. Fashion Business / 2. Test (시험) - 2회
 ++ After Class : 수업 후 제출 자료 (필드노트 3종 + 리포트 6종)

주별 수업내용에는 전체적인 주제와 활동 내용과 함께

- i-class 유무
- 제출해야하는 보고서 양식

을 기재하여 학생 참여 유도

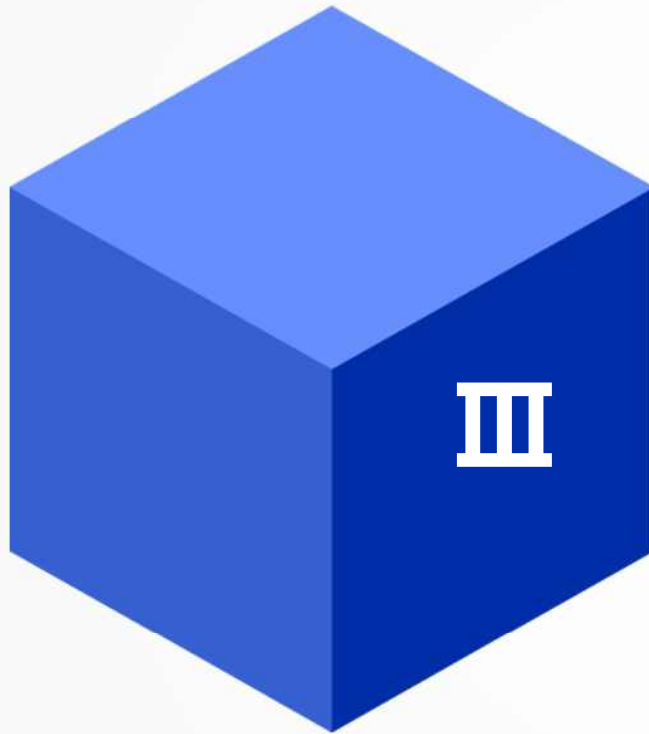
※ 주별 수업내용

주차	i-class 유무	학습 주제	주요학습 (수행) 내용		After- class **
			Pre-class	In-class *	
1	✓	강좌소개(수업방식 및 오리엔테이션)	강좌 소개 수업방법	- L:강좌소개(개요, 목표, 방침, 평가 기 준 등) - I-class 학습방법, 사이버캠퍼스 소개 - 코그닝 및 팀 Building - 학습자 이해를 위한 조사	N/A
2	✓	1. 섬유 이차원적 특성 2. 섬유적 강도와 원성	- 섬유이차원과 특성 - 섬유성질의 강도	- P: Burning test / Multifiber Staining에 의한 섬유 강도 - 피프렛 : 실험노트/포괄 토론	Work sheet 1
3	✓	염료와 염색의 기초	염료와 염색방법	- L: 염색 단계 및 용어 설명 - P: 염료 종류 및 섬유 종류별 염색 -프 로파일링 그래프에 따라 실험 - 피프렛: 포괄 토론, 실험노트 작성 및 발표	Work sheet 2
4	✓	염색요인 및 조건에 따른 염색효과	섬유별 염색성과 염색 조건 (온도, 농도, pH, 시간)	- P: 포괄 실험 설계 - 염색조건별 염색 실험 실시 - 결과 정리 - 결과정리 및 토론, 피프렛	Work sheet 3
5	✓	방염 방법 1- 불치기	방염 및 불치기	- L: 불치기의 종류, 방염 소개 - P: 포괄 실험 설계 - 불치기 실험- 판 제별 사진 촬영 - 피프렛 : 염색방법과 결과를 공유, 실험 노트 작성	Work sheet 4
6	✓	방염 방법 2- 납염	방염 - 납염	- L: 납염의 종류, 그라데이션법 시험 - P: 포괄 실험 설계 - 그라데이션 실험- 판제별 사진 촬영 - 피프렛 : 염색방법과 결과를 공유, 실험 노트 작성	Work sheet 5
7	✓	필드프로젝트 1 : 방염을 이용한 피스조 디자인	방염방법을 이용한 필드프로 젝트 디자인 및 피스조 제작 (포괄)	- T: 소시 공간 워크 1 - P: 필드 프로젝트 디자인안 기획 - 기 획서 작성 및 환경 - 준비를 통한 예 비 실험 실시	필드 프로 젝트
8		필드프로젝트 2 : 방염을 이용한 피스조 디자인	- 기초적 제작 - 포괄 실험 방법	- P: 필드 기획안에 따라 방염을 이용한 피스조 제작 - 작품 완성 및 결과 사 진촬영 - 평가 : 포스 및 동료 작품평가	
9	✓	염색원리 현장 견학	섬유 염색 및 가공 설비	Field Trip - 현장견학 피프렛 작성	Work sheet 6
10	✓	천연염색	천연염색의 역사와 염색의 종류	- L: 천연 염색법 방법 - P: 포괄 실험 설계 - 천연염색- 판제 별 사진 촬영 - 피프렛 : 포괄 결과를 공유, 발표	Work sheet 7
11	✓	납염(프린팅)	납염의 종류 및 방법	- P: 포괄 전사방법(2종) / 스텝 / 워크 스크린 - 사진촬영 - 피프렛 : 실험노트, 포괄 결과를 공유	Work sheet 8
12	✓	섬유소재 가공	인공 및 천연 섬유를 활용한 가공의 종류	- L: 가공법의 종류와 방법, 실제 활용 - P: 열가소성 섬유를 이용한 폴리코 가공 - 세팅가공 - 말린한 활용 열처리 - 피프렛 : 실험노트, 포괄 결과를 공유	Work sheet 9
13	✓ DTP	개인 프로젝트 1	개인별 가람 디자인 기획안 제출	- T: 소시 공간 워크 2 - P: 워크스크린 실험 - 개인제- 기획안과 준비과정 등 개인 별 피프렛 진행 - 개인별 작업 실시 - 사진 촬영	Work sheet 10
14	✓ Color	개인 프로젝트 2		개인별 작업 실시 - 사진 촬영	
15		프로젝트 평가	N/A	작품 최종 평가 및 피프렛	개인 프로

•성적평가방법 (%)

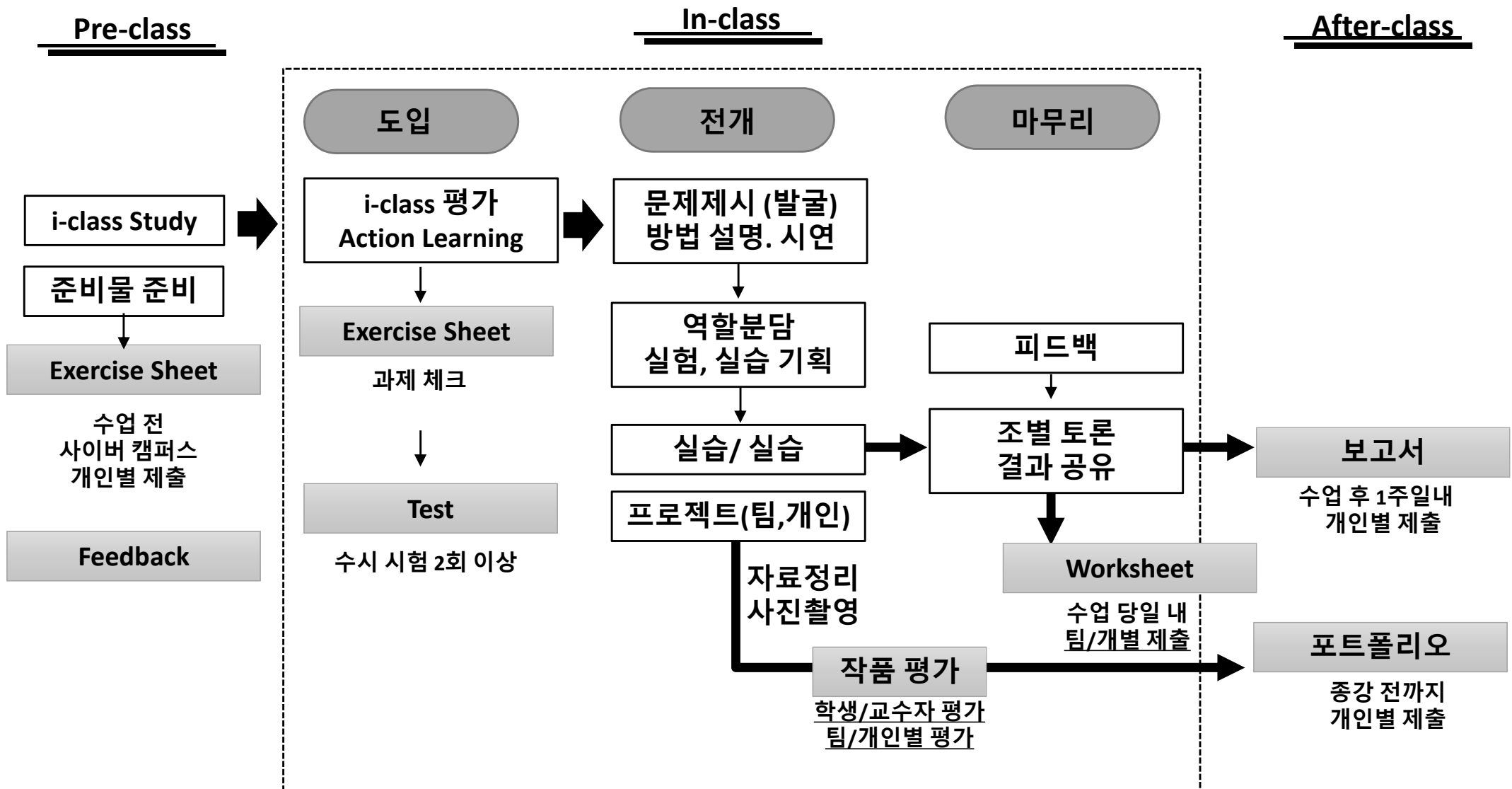
항목	출석	사전학습 평가	수시 시험	보고서 Worksheet	포트폴리오	프로젝트 작품	
						팀	개인
비율	10	20	10	20	15	10	15
만점	30	130	100	100	100	100	100

1. 출석
 - 전체 30점 총점에서 결석 2점 감점/ 지각 1점 감점 (Fail 주차 수는 대학 규정에 따름)
 - 지각 시간은 전체 수업시간 기준 5% 이후 (예: 4시수 50분 기준으로 200분일 경우 10분부터)
2. 사전 학습 평가 (Exercise sheet)
 - I-class 과제 또는 Exercise sheet 등 포함한 수업 전 사전 평가 및 학습을 등을 종합 평가
 - 각 I-class별 평가 10점으로 총 13회 총점 130점 반영
 - 미 참여 및 태도 미흡 등으로 감점
3. 수시 시험
 - 수시 시험 2회 등은 절대 평가 점수를 100점을 환산한 후 10% 비율로 총점에 반영
4. After class 활동 보고서(레포트) 및 Worksheet
 - Worksheet 6회 : 실습 후 수업 중 작성하는 노트로 양식에 작성 (팀별 노트북 준비)
 - : 제출양식은 수업 중 배포.
 - : 팀별 작성, 제출은 수업 마무리 시간에 사이버캠퍼스 업로드. 각 10점
 - 보고서 3회 : 실습 및 실습 이후 제출하는 개인별 보고서로 관련양식 참조. 각 20점
 - : 개인별 작성, 제출은 다음주 수업 전까지. 사이버캠퍼스 업로드
 - 평가 기준 : 양식 및 기한 준수. 내용의 충실성. 논리성. 표현의 정확성. 편집 상태 등을 종합적으로 평가하며, 전체 10-20점 만점으로 평가 후, 총점 기준으로 최종 5등급 상대평가판정
5. 포트폴리오
 - 수업 중 진행한 팀별 및 개인 프로젝트 작품에 대한 포트폴리오를 제출. 자유양식
 - 제출 : 기말 마지막 주 금요일 오후 6시까지 사이버캠퍼스 업로드
 - 포함 내용 : 디자인 기획을 위한 선행 작품 조사 - 디자인 기획안 (개요 및 소개) - 작품 제작 과정 (사진 포함) - 최종 결과물 - 의견
 - 평가기준 : 양식 및 기한 준수. 내용의 충실성. 논리성. 표현의 정확성. 비주얼의 전문성 등을 종합적으로 평가하며, 전체 100점 만점으로 평가 후, 최종 상대평가 규정에 따라 전체 5등급 판정
6. 프로젝트 작품 (팀)
 - 수업 중 팀 단위로 제작한 작품에 대해 팀 동일 점수 부여.
 - (이때 팀 작품에 대한 개인 기여도는 팀내 평가)
 - 팀 프로젝트 작품 완료일 수업시간 중 평가 (별도 작품 제출은 필요없음)
 - 팀 프로젝트 작품은 담당교수평가(기획서 평가/ 목표 정합성, 참여도 및 기술 및 작품성 등)와 Peer(동료) 평가(상품성, 디자인우수성 등)로 이루어짐.
 - (각 프로젝트당 100점 만점 (교수70. 동료30)으로 평가 후 합산점수에 따라 다시 등급 부여)
 - 각 팀의 최종 순위를 5단계로 평가하여 5등급 차등 점수 부여.
7. 프로젝트 작품 (개인)
 - 개인별 상품기획에 따라 가방(아이템은 추후 변경 가능)을 디자인하고 개별 작품 개발 후 Presentation 실행
 - 제출 : 기말 마지막 수업 시간 중 Presentation과 함께 평가, (별도 작품 제출은 없음)
 - 평가기준 : 개인 프로젝트 작품은 담당교수평가(기획서평가/ 목표 정합성, 참여도 및 기술 및 작품성 등)와 Peer(동료) 평가(상품성, 디자인우수성 등)로 이루어짐.
 - 5등급으로 상대평가 실시



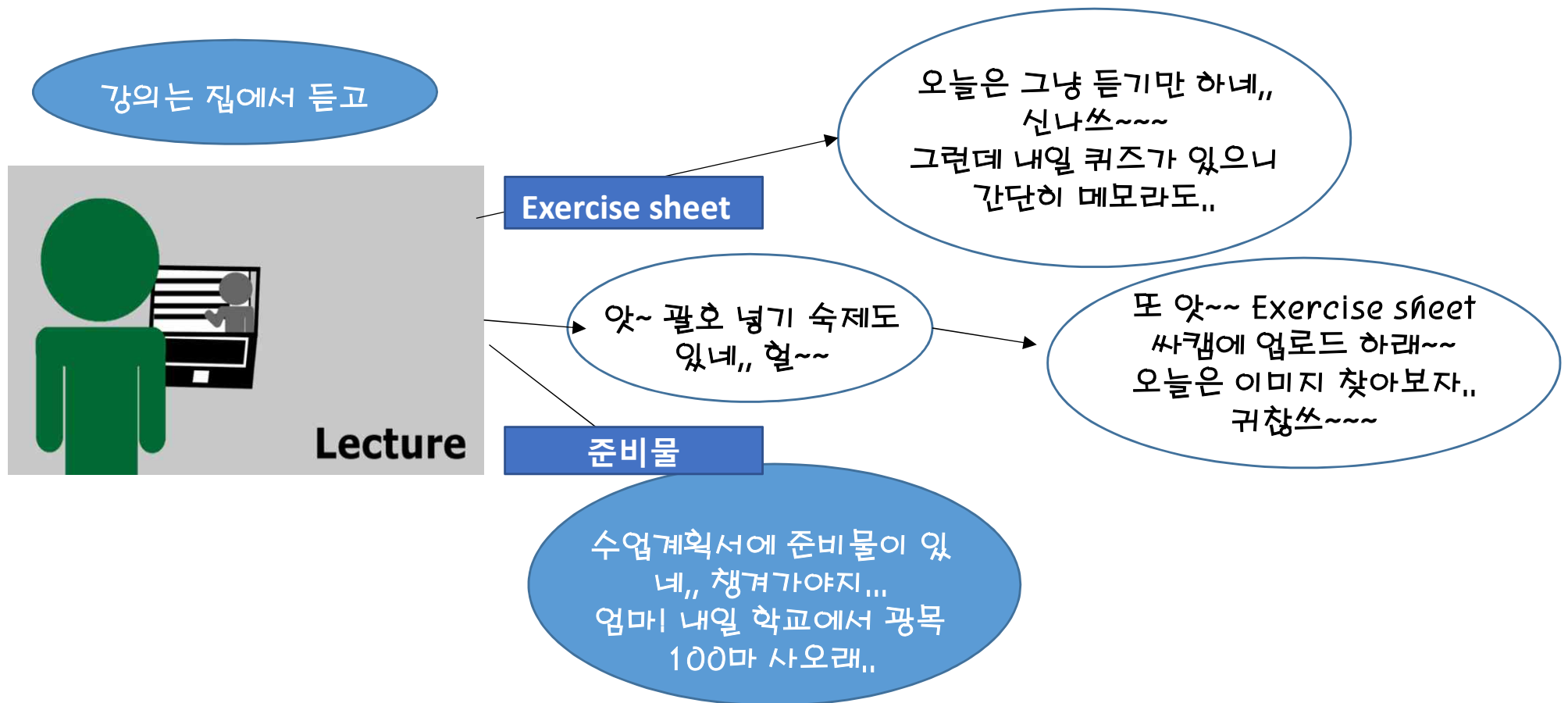
수업 운영

❖ I-class (Pre-class). PBL(Problem/Project based learning). TBL(Team based learning). 실습 및 실험. 개별지도



Pre-class

- ❖ 2018년도 i-class 영상 8개 – 2019년도 13개
- ❖ 주당 15분 ~25분
- ❖ 주요 내용 : 염색 이론 / 염색기술의 이해 / 산업용 염색방법 / 기타 섬유 가공 이론 및 실제



Cyber Campus 구성

3주차 [9월16일 - 9월22일]

-  염료와 염색방법 기간 제한 없음 ~ 2019-09-18 10:30:00, 16:05
-  Exercise sheet_3주차 47KB
-  Exercise sheet 업로드 2019-08-26 00:00:00 ~ 2019-09-18 09:30:00
-  Worksheet 양식_3주차 37.5KB
-  Worksheet 업로드 _3주차 2019-09-18 11:00:00 ~ 2019-09-25 09:30:00
-  in class 수업 자료 969.8KB

4주차 [9월23일 - 9월29일]

-  섬유별 염색과 염색조건 기간 제한 없음 ~ 2019-09-25 09:30:00, 22:36
-  Exercise sheet _4주차 12.5KB
-  Exercise sheet 업로드 2019-08-26 00:00:00 ~ 2019-09-25 09:30:00
-  Worksheet 업로드 2019-09-25 11:00:00 ~ 2019-10-02 09:30:00

Exercise sheet

Exercise sheet

컬러기획과 제품개발

성명: 김지혜	학번 201882022	날짜: 10 월 10 일
제목 : 납방염	주차 : 6주차	

i -class 내용

- 납방염을 하는 방염제의 종류에는 무엇이 있는지 대표적인 재료 2가지 이상을 쓰시오.
-옥랍, 밀랍, 파라핀랍 등
- 바틱날염이 유명한 국가에는 어디가 있을까요?
-인도네시아
- 바틱 염색을 하는 순서를 크게 4가지 이상의 단계로 나누어 정리해보세요

1단계	옷감을 준비한다.
2단계	밀랍(촛농)을 녹인다.
3단계	밀랍(촛농)으로 옷감에 점, 선등의 문양을 그리거나 판으로 찍는다.
4단계	옷감을 원하는 색으로 염색시킨다.
5단계	끓인 물로 밀랍(촛농)을 제거한다.

- 납방염을 이용하여 염색한 작품 이미지를 찾아 하나 이상의 사진을 업로드해주세요

<https://blog.naver.com/vmfks66/220629430557>

<https://blog.naver.com/vmfks66/220721962666>

Exercise sheet에 대한 Feedback과 평가

제출 상황

제출 여부	제출 완료
채점 상황	채점됨
종료 일시	2019-09-18 09:30
마감까지 남은 기한	과제 제출이 3 시간 40 분 빨랐습니다.
상태 편집	학습자가 이 과제를 편집할 수 있습니다.
최종 수정 일시	2019-09-18 05:49
첨부파일	 3week_EX_염료와 염색방법.pdf 과제 첨부
제출물 설명	▶ 댓글 (0)

성적

점수(100점 만점) ?

90.00

성적부 상의 현재 성적

90.00

채점 순서

27 명 중 27 번째

피드백



8문제 정답은 2번 꽃프린팅과 4번 티셔츠입니다. 조금 복잡하게 표현해서 해석이 어려웠지만 정답인 것 같습니다. 그리고 4번 정답은 매염이 1번이고, 환원이 3번, 그리고 분산이 2번에 해당됩니다.

다른 부분은 꼼꼼하고 정확하게 잘 정리해주었습니다.

In-class

어제 공부한 i-class를
다시 한번 정리할까?



교수님의 멋진 설명
Or 문제 제기



실험, 실습, 프로젝트

check

어제 메모한 노트 보면서
오픈 북 퀴즈..
쉽네..



뭐라고? 준비물 검사한다고?
망했다~~

Demonstration



오늘은 쪽으로 염색을 할거
야,, 머리 염색이 아니고~~

구찌에서 이런 패턴이
나왔네,,
오늘 우리도..

설계 또는
업무분담
계획



누가 촬영할래?
먼저 무엇부터 해야할까?



준비물 챙겨,
조심조심.. 비이커 깨
지지 않게,,

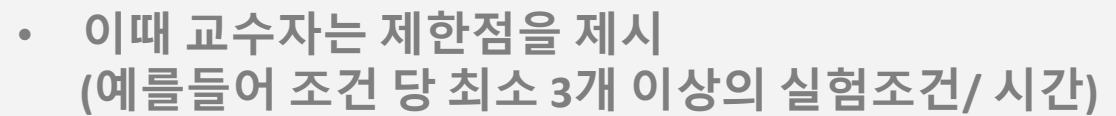


원래 디자인이 이랬
니? 뭐가 잘못되었지?

사진도 잊지만,
얼굴 안 나와도 되..



잘 기록했지?
멀리지만 발표
는 내가..



자신들의 결과물을 보여주고, 잘된점, 문제점, 그리고 여기서 도출할 수 있는 제품 개발 아이디어를 발표



After-class

미안해요.. 수업 중에 모두 끝내 주려 했는데...



실습



워크시트

나중에 워크시트만
보고 똑같이 만들수
있게

마치 요리책을 만드
는 것 같아요, 블로그
에 올려야지..

실험



보고서

보고서..후덜덜...
이름도 넘 맘에 안들어요

나, 보고서가 체질인가봐..
연구원이나 되볼까?

팀프로젝트



개인프로젝트



제품개발
프로젝트



포트폴리오



역시 난 디자이너야..

과정도 꼼꼼히 쓰고

사진을 좀 편집해볼까? 더 멋지게

Worksheet

실습 후 1일 이내 사이버 캠퍼스 제출 / 5주~7주

방법과 결과물 위주로 표현 / 자유양식



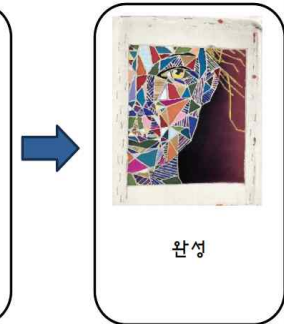
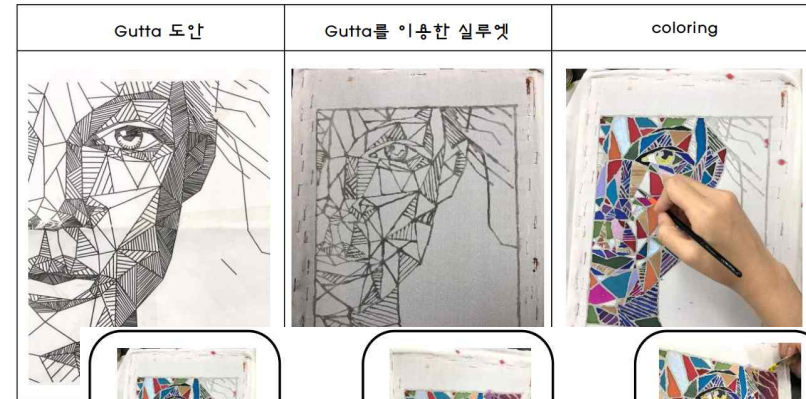
실험결과 (데이터 또는 최종 결과물 사진)



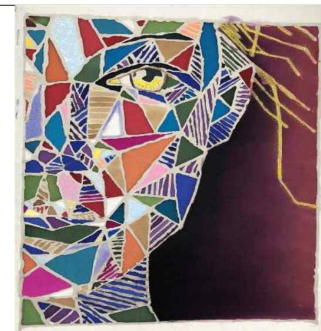
결론 (피드백내용, 특히 실패한 부분 위주로 원인을 파악하여 기술)

결과물은 원하는 모양을 제외한 부분에만 필트업을 사용해서 개념사를 제대로 표현이 되었다.
1. 종이 얼마나 잘 붙을까? 어떻게 해야 종이 잘 붙어 개념사를 제대로 표현할 수 있을까?
결과물은 종이 많이 붙지 않았다. 종이를 잘 붙여야 종이나 빛을 수 있는 빛이 필요한 것 같다. 손으로 종이를 붙여주고 하는 데에는 한계가 있었다. 또한 교수님께서 추천해주신 강아지 빛이 종이를 빨리 제대로 붙 수 있을 것 같다.
주의할 점은 준비한 면의 색이 다 달라야하고 니트같이 종이 다 붙여버리는 것은 절대 안 된다. 오로지 우븐인 옷감을 찾아 사용해야한다.

Gutta순서: 사진과 설명



최종본



Report (실험 보고서)

실험 후 1주일 이내 사이버 캠퍼스 업로드 / 2주 ~3주 정해진 양식에 따라 논리적 표현, 기술

성명: 최나은	날짜: 10월 1일 월요일
조이름 : 5조(E조)	
실험 제목 : 염색시간에 따른 염색의 정도	

염색실험보고서

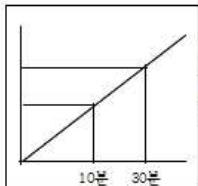
실험(실습) 목적 (또는 가설) :

두 개의 같은 섬유로 염색에 시간을 달리하여 시간에 따른 염색의 정도를 알아본다.
가설= 1) 시간을 달리하여 염색을 하면 염색의 정도가 확실히 다를 것이다.
-오랜 시간으로 염색을 한 섬유가 적은 시간으로 염색한 섬유보다 염색이 잘 될 것이다.
-냄새와 섬유의 밀도(무게)는 큰 차이가 나지 않는데 색이 확연한 차이가
-시간에 따른 온도유저로 분자활동이 달라질 것이다.

2) 시간에 따른 염색의 정도를 직전염료와 산성염료로 나눌 수 있을 것이다
-염료의 차이가 있기 때문에 예를 들면 직전염료로 10분염색 한 것과 산성염료로 10분염색 한 것이 서로 다를 것이다.
-염료에 반응하는 섬유의 차이로 면과 양모가 차이 날것이다.

이론적 배경 :

*섬유의 분자활동이 시간과 유지하는 온도에 따라 달라지기 때문에 조건을 달리한 섬유에도 차이가 난다. (예를들면 같은 온도의 우유에 초코가루를 1분 녹이는 것과 5분의 차이를 생각해 보면 된다.)
*섬유가 열에 오래 노출될수록 흡수성이 높아지므로 염색이 잘된다.
*온도가 높을수록 분자활동이 활발해질 때 염색이 잘된다. 이때 유지되는 시간이 분자활동시간도 더 많아지지만 반대의 조건보다 염색이 훨씬 잘되는 이론적 배경이



=섬유를 염색하는 시간이 10분염색은 섬유의 변화가 그 차이 나지는 않지만 30분이 넘어가는 시간부터 섬유의 발치 이루어진다. 그러므로 시간에 따라 섬유가 차이가 시간을 오래 할수록 염색이 더 잘된다.

-직전염료: 매염을 필요로 하지 않고 섬유를 직접 염색하는 염료이다
-산성염료: 산성염료와 매염염료와의 중간적 성질을 가지는 염료이다. 화학 구조적 부의 직전 염료와 비슷하지만 염색 전에는 보통 염색되지 않는다.

준비물 : 실험기판기판노트, 직전염료, 양모, 산성염료, 아세트산, 면, 양모, 스테인리스, 온도유저, 저울, 인라인, 바이커, 시약스폰, 장갑, 향주, 고무장갑, 향주, 등등



실험 방법 및 순서 :

(1)직전염료



산성염료

	기준 조건에 따른 결과	비교 조건에 따른 결과
우리조의 비교조건	10분	30분
시간		

분석 및 결론 :

가설 1) 시간을 달리하여 염색을 하면 염색의 정도가 확실히 다를 것이다.

-오랜 시간으로 염색을 한 섬유가 적은 시간으로 염색한 섬유보다 염색이 잘 될 것이다.
-시간에 따른 온도유저로 분자활동이 달라질 것이다.

실험결과, 오랜 시간으로 염색을 한 섬유가 적은 시간으로 염색한 섬유보다 염색이 더 잘되었다. 그러나 시간이 20분차이가 나도 시간차이에 대해 두 섬유가 확실한 차이는 나지 않았다. 그러나 어떤 것이 진한건지 알아볼 수 있을 정도로 염색이 되었다. 또한 시간이 오래될수록 섬유의 분자활동이 더 활발해져 염색이 잘되었다.

나중에 물의 중발량까지 고려하여 천을 넣고 염색을 해본다면 시간차이에 따라 섬유염색이 확연한 차이가 날것 같다.

가설 2) 시간에 따른 염색의 정도를 직전염료와 산성염료로 나눌 수 있을 것이다.

-염료의 차이가 있기 때문에 예를들면 직전염료로 10분염색한 것과 산성염료로 10분염색한 것이 서로 다를 것이다.
(염료에 반응하는 섬유의 차이로 면과 양모가 차이 날것이다.)

실험결과, 염료에 따른 섬유의 확연한 차이는 없었다. 다만 시간에 따라 천하고 진하고로 나눌 수 있을 정도였고 면의 염색이 더 잘되었지만 이것은 염색방법의 차이라고 생각한다. 그러므로 직전염료로 10분염색 한 섬유와 산성염료로 10분염색 한 것이 서로 다르지 않다.

프로젝트 운영

팀프로젝트 & 개인프로젝트

• 사전 제품개발 기획서 제출

디자인 컨셉 or 테마

염색디자인 중간과제

디자인 컨셉 or 테마

염색디자인 중간과제

디자인 컨셉 or 테마

염색디자인 중간과제

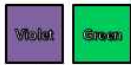
1. 컨셉 설명

- “양키캐들의 향을 맡아본 적이 있으신가요?” 이번 컬렉션은 마음을 편하게 해주거나 기쁘게 해주는 등 여러가지 기분에 영향을 주는 캔들처럼 우리의 디자인들도 사람들을 기쁘게 해주거나, 우울한기분을 달래주는 캔들같은 분위기의 색감을 표현하고 싶었다. 우리 브랜드는 20~30대의 젊은 감성을 자극하는 브랜드로서 감각적인 색감의 조화를 활용한 브랜드다.

2. 표현방법

- 위의 컨셉을 표현하기 위한 방법 및 수단

- 묶어서하는 홀치기염, 스포이드를 활용한 염색, 흙질을 이용한 홀치기염, 전어서하는 홀치기염



1. 라벤더



3. 페퍼민트

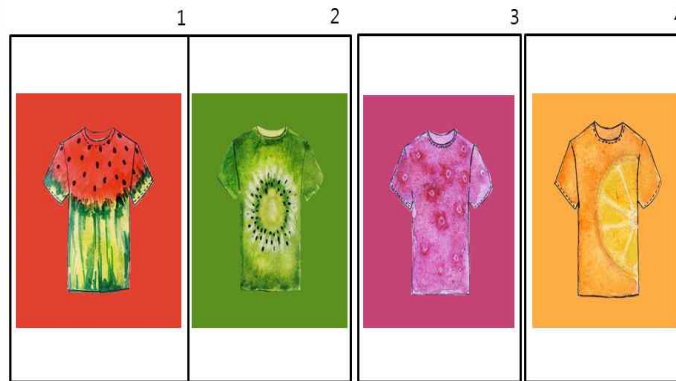


2. 로즈



4. 자스민

3. 디자인 도식화



설명: 수박

설명: 키위

설명:포도

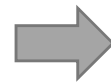
설명: 오렌지

1. 라벤더 순서 1시간 38분

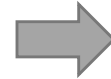
	방법	시간	담당
1	옷감의 무게를 잰 후 꽃모양 패턴을 옮긴다	10분	문종찬, 오진솔
2	owf기준으로 무수량초와 염료의 무게를 잰 후 물을 준비한다.	3분	문종찬
3	비커에 물을 채워넣고 염료와 무수량초를 잘 풀어준 후 옷감을 넣고 90도 까지 끓여준다.	15분	엄기훈
4	90도가 되면 20분동안 저어주며 염색시킨다.	20분	엄기훈
5	20분이 지나면 간단히 행구고 증성세제를 넣어 3분을 끓여준다.	13분	고수현
6	3분이 지나고 행군 후 흙질을 해 묶었던 부분을 일정부분 풀어준 후 스포이드로 보라색 염료를 뿌려주고, 20분을 기다린다.	30분	문종찬, 엄기훈
7	20분이 지난 후 행겨주고 말려준다.	3분	고수현

• 팀 프로젝트 : 제한 시간에 따라 In-CLASS에 제작

• 개인프로젝트 : 시간 제한 없음 / 기법 제한



• T-shirts 제작



• 가방 제작

프로젝트 결과물

팀프로젝트 & 개인프로젝트

팀 프로젝트



개인 프로젝트



프로젝트 결과물 평가

작품평가는 주관적 부분으로 지도교수용과 학생용으로 나누어 평가

- 학생들은 주관적 내용일 반영되는 미적감각, 상품성 위주
- 지도교수는 기획논리, 표현기법, 완성도 등을 평가

염색 디자인 중간 작품 평가표

일시: 20...년...월...일

1. 평가자 : 성명 ()

2. 평가

* 본인이 속한 조의 평가는 하지 않습니다.

각 항목별 최고점은 3점 ~ 최저점은 1점으로 평가

		1조	2조	3조	4조	5조
디자인 기획 (6)	컨셉의 창의성 *다른 제품에서 볼 수 없는 컨셉인가? 흥미로운가?					
	컨셉의 트렌드 적합성 *현재 패션 트렌드에서 수용할 만한가?					
표현 (12)	컨셉의 표현 정도 *소비자로 하여금 컨셉을 시각적으로 느낄 수 있게 하는가?					
	표현의 독창성 *표현하는 방법이 색독고 창의적인가? 진부하지 않은가?					
	제품간의 조화 *같은 조의 다른 제품들과 코디에 있어서 조화로운가?					
	표현의 완성도 *염색이 잘 정리되어 있고, 오염 등이 없이 기성제품처럼 완성되었는가?					
상품성 (9)	선호도 *나는 이 제품을 구매해서 입거나 다른 사람에게 추천할만한가?					
발표 (3)	발표 *제품 설명이 컨셉과 제품의 특징을 적절하게 설명하고 있는가?					
합계 (24)						

기말 작품 평가표_ 지도교수용

일시: 20...년...월...일

1. 평가자 : 성명 ()

2. 평가 기준

	22	24	26	28	30
기획논리성					
브랜드 정체성					

3. 평가

	성명	기획논리성	브랜드정체성+창의성	감점	합계
1					

염색 디자인 기말 작품 평가표

일시: 20...년...월...일

1. 평가자 : 성명 ()

2. 평가 기준

	1	2	3	4	5
미적 감각	전혀 아름답지 않다	아름답지 않다	보통이다	아름답다	매우 아름답다
상품성	전혀 사고싶지 않다	사고싶지 않다	보통이다	사고 싶다	매우 사고싶다

3. 평가

	성명	미적 감각 점수 (5점 만점)	상품성 점수 (5점 만점)	합계 (10점 만점)
1				
2				

Portfolio

프로젝트 제품 개발 후 1주일 이내 사이버캠퍼스 업로드 / 중간 기말고사 2주

자유 양식, 창의적 표현 중요

NEWTRO COCACOLA

① Concept :

복고적인 느낌의 Coca Cola 로고를 강조하며
Pink Color 와 Dot Pattern 을 사용하여
뉴트로 감각을 표현한 Notebook cover 제작

② NEWTRO :

뉴트로 는 새로움(New) 과 복고(Retro) 의
의미를 더하여 Retro 보다 더 나아가 과거를
현대적으로 재해석한 것

③ PEST :

① 사회적 배경 :
최근 밀레니얼 세대는 새로운 핵심 소비층

② Trend :
현대의 디지털 문명에 지친 밀레니얼 세대에게
새로운 방향 과 신선한 감각을 주어 Newtro 가
배신 트렌드로 떠오름



STENCIL & TRANSFER DYEING & Shannealing



DESIGN & DETAIL

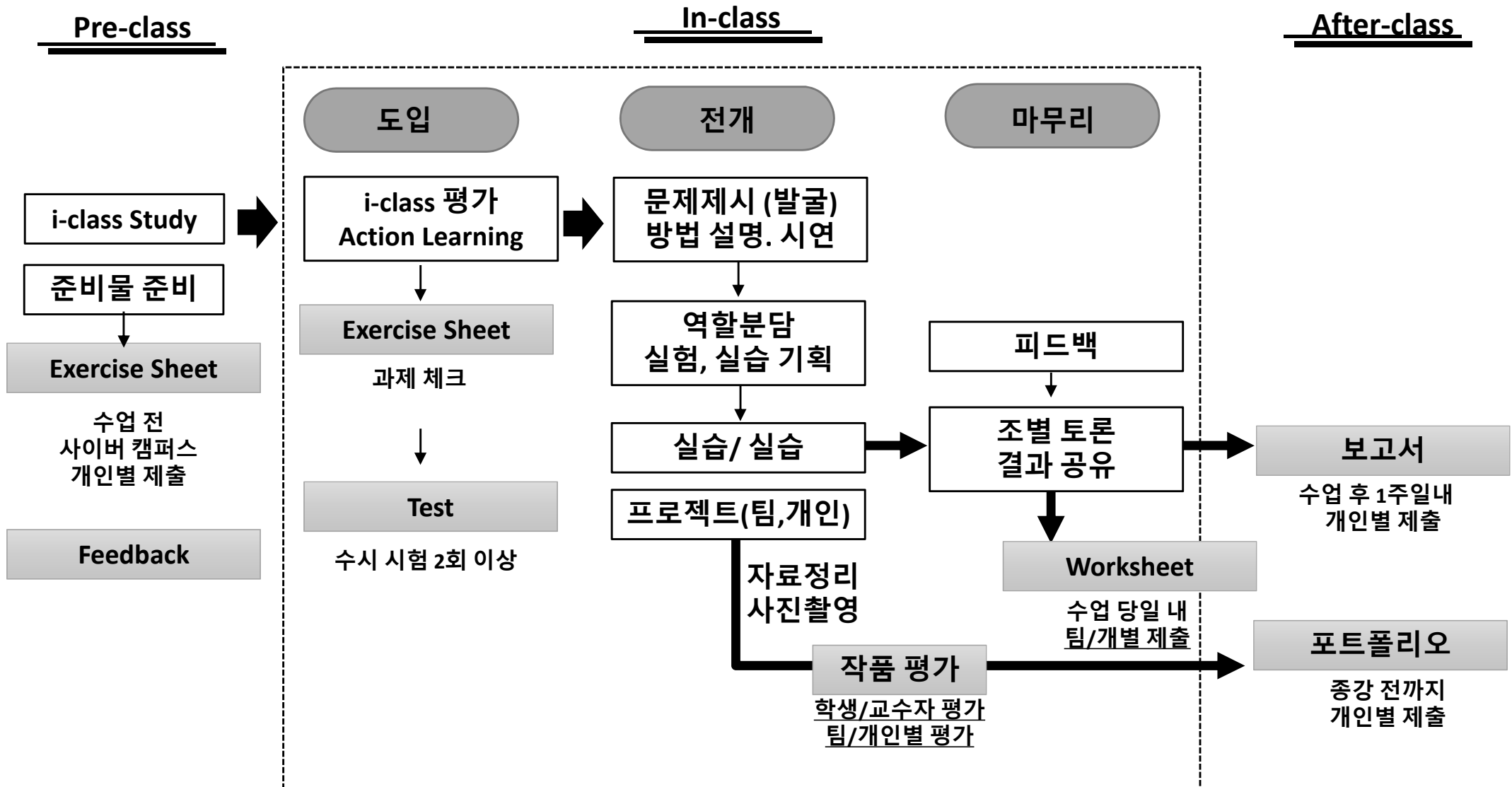


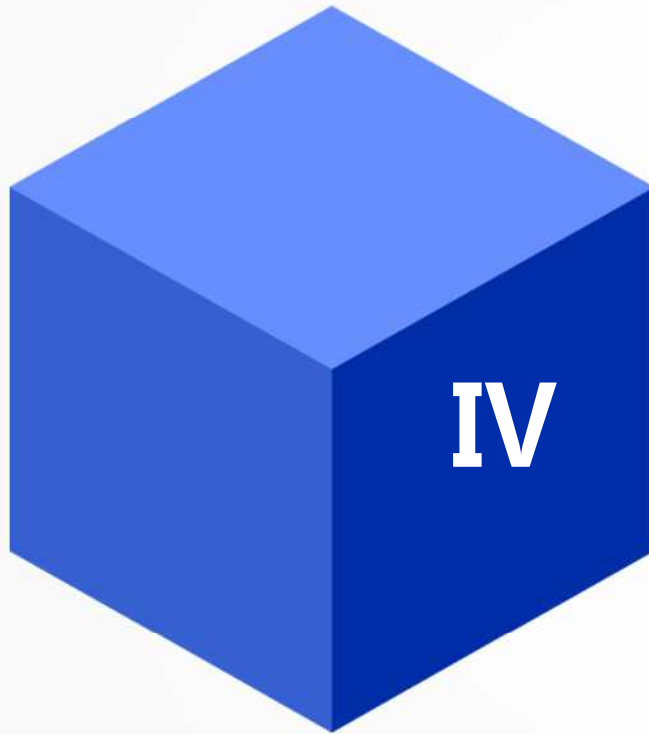
Result :

- ① 스텐실 : 배경과 로고선을 그래픽으로 표현 (pink-pink-pink), Dot Pattern
- ② 전사날염 : 코카콜라 로고를 표현
- ③ 식염기법 : 끈으로 표현
- ④ Detail : 기능적인 부분과 장식적인 부분은 똑딱이 단추와 일반 단추로 표현



❖ 운영 방식 Review





마 무 리

강의 개선의 목적과 방향

- 섬유패션산업에서 필요한 과학 이론을 충분히 이해할 수 있도록 핵심 내용의 반복학습
 - ✓ 수업은 Hands- on으로 흥미롭지만 이론은 i-class로 반복
 - ✓ 중요 내용은 In-class에 다시 확인 : 퀴즈, Activity 등 활용
 - ✓ 수시 시험으로 다시 반복
- 협업 역량 강화 및 공정한 평가 (팀프로젝트의 평가 시 Free-rider가 없도록 구성)
 - ✓ 중간고사 기간 전까지 팀 프로젝트 수행 ➡ 보고서와 포트폴리오는 개인으로
 - ✓ In-class 도입에는 반드시 역할분담 - 팀장과 기타 역할을 순서대로
 - ✓ In-class의 마무리는 조별 토론 발표
- 문제해결 능력 강화
 - ✓ In-class 도입 부분에 문제제기 시간 / 전체 실험 실습을 기획
 - ✓ 중요 내용은 In-class에 다시 확인 : 퀴즈, Activity 등 활용

- 창의력 (개성) 과 논리적 사고가 적절한 조화를 갖추도록

- ✓ Worksheet 양식을 수업의 종류에 따라 다양하게

실험 – Logical Report 제출



실습– Creative 포트폴리오 제출

- ✓ 중간고사 이후는 개인 작업 및 개인프로젝트로 구성

- 학습에 대한 흥미와 도전정신 강화

- ✓ 평가는 학업의 흥미와 지속적 노력이 반영될 수 있도록 다양한 측면으로

(시험 한방이 아닌 15주간 계속 평가 / 작품 질보다는 워크시트의 결론, 토론 부분을 주로 평가)

- ✓ Exercise sheet가 수시 시험의 범위 : 너무 많은 학습량으로 학습을 포기하지 않도록

- Communication 능력 강화

- ✓ Visual Communication : Portfolio와 보고서의 개인별 창의력, 정리정돈, 논리성 등을 평가

- ✓ Presentation : 중간, 기말 상품기획은 개별 발표

- ✓ Discussion : 매 수업 실험, 실습 후 조별 토론 – 팀 간 결과물 공유 시간

결 론

- ❖ 학생들이 수업 운영 방식을 충분히 이해하는 것이 수업 승패를 결정!!
- ❖ Pre- In – After class를 하나의 드라마 시나리오처럼 구성!! : In class 시나리오는 계속 변경
- ❖ 평가방법에 대한 지속적 고민 : 타고난 자질보다 끊임없이 도전하는 학습 태도에 대한 가중!!
- ❖ i-class 의 학습내용이 재미가 없다면, 필요로 승부한다!!
- ❖ 사이버캠퍼스의 적절한 활용이 필수!!

감사합니다.

Q & A

