

2022-2학기 DU-도전학기 참가신청서

■ 신청 내용

과제명	슬로우패션_복각디자인				
신청 유형	☐ 개인 ☒ 팀(팀명: 녹슨철과 화약)				
도전 영역	☐ 전공(주전공 또는 복수전공) ☐ 일반선택				
신청 학점	3학점				
신청자	성명	소속	학번	휴대전화	전공영역 선택
	김	조형예술대학 패션디자인학과		010	주전공
	장	조형예술대학 패션디자인학과		010	주전공
	진	조형예술대학 패션디자인학과		010	주전공
	김	조형예술대학 패션디자인학과		010	주전공

■ 소속 학과장 확인

도전학기 과제 내용을 확인하고 해당 과제를 학생 소속 학부(과) · 전공학점으로 인정 받는 것에 동의합니다.

학생 성명	소속 학과장 확인			
김	(소속)	조형예술대학 패션디자인학과	(성명)	(서명 인)
장	(소속)	조형예술대학 패션디자인학과	(성명)	(서명 !)
진	(소속)	조형예술대학 패션디자인학과	(성명)	(서명 !)
김	(소속)	조형예술대학 패션디자인학과	(성명)	(서명 !)

■ 활동 서약 및 개인정보 수집/활용 동의

1. 도전학기 활동기간 동안 도전 과제를 성실히 수행할 것을 약속하며, 과제 수행 중 휴학 또는 자퇴할 경우 활동 지원비 전액을 반환하겠습니다.

2. 교내 프로그램 및 타 국고사업과 동일 또는 유사한 과제로 중복 지원 받지 않을 것을 약속하며, 이를 위반할 경우 DU-도전학기 이수 학점 취소 및 활동 지원비 전액을 반환하겠습니다.

3. 도전학기 참여와 관련한 개인 정보(성명, 소속, 학번, 연락처, e-mail, 활동 내용, 결과물, 수기 등)를 국고 사업 및 각종 평가 실적, 학교 홍보 등의 자료로 활용하는 것에 동의합니다.

2022년 7월 2일

(신청자 성명) 김 (서명 !)	(신청자 성명) 장 (서명 또)	(신청자 성명) 진 (서명)	(신청자 성명) 김 (서명 !)
----------------------	----------------------	---------------------	----------------------

2022-2학기 DU-도전학기 계획서

과제명	슬로우패션_복각디자인			
신청 유형	☐ 개인 ☒ 팀(팀명: <u>느린것과라약</u>)			
도전 영역	☒ 전공(주전공 또는 복수전공) ☐ 일반선택			
신청 학점	3학점			
참여자	성명	소속	학번	비고
	김	조형예술대학 패션디자인학과		팀장
	장	조형예술대학 패션디자인학과		팀원
	진	조형예술대학 패션디자인학과		팀원
	김	조형예술대학 패션디자인학과		팀원
지도교수 의견	값싸고 유행만 쫓는 SPA브랜드들의 홍수속에서 반대인 슬로우패션에 초점을 맞춰 현대의 것이 아닌 옛것을 중점으로 복각하여 제작 및 디자인하는 과제. 소재 및 텍스타일 부분에서 옛것의 무드를 표현하는것이 관건임. 수많은 옛것을 어떻게 현재의 소비자들에게 매력적인 아이템으로 비춰지게 할지가 중요할 것. (소속) 조형예술대학 패션디자인학과 (성명) (사 인)			

1. 도전 배경

이전 도전학기에 매력을 느껴서 이번학기에도 도전학기를 통하여 평소 관심있던 분야를 중심으로 친구들을 모아 도전학기를 신청했다.

요즘 시대는 정말 많은 정보로 인해 원하는걸 빠르고 쉽게 얻을 수 있다는 장점이 있다. 패션업계에서도 패스트패션 즉, 빠른시대에 맞춰 패션유행도 빠르게 변화하고 있다. 하지만 우리는 빠르게 변화하는 세상에서 옛것을 생각해보았다. 시간이 지나도 변하지 않는 가치는 소중한거라고 했다. 이 말을 빌려 시간이 지날수록 가치를 더하는 생각해 보았다.

슬로우패션 복각디자인 옛것에 중점을 두고 디자인을 해볼려고한다. 옛것을 현대의 우리가 이해하기는 힘든점이 많을 것이다. 하지만 옛것에 대하여 많이 찾아보고 이해할려고한다면 옛것을 가져와 현대적으로 표현한다는 점은 엄청난 결과물을 가져다 줄것이다.

이전의 학기에서 도전학기를 하였는데 그때 했을때의 아쉬웠던점을 스스로 보완해서 도전학기를 진행하게 된다면 이전보다 더 나은 결과물을 도출 할 것이고 스스로 한단계 더 성장하게 될것이다.

4학년 막학기에 마지막으로 학교 수업보다 우리가 하고싶은것에 중점을 두고 할 수 있다는점의 도전학기의 취지에 정말 마음에 들었다.

취업전에 이러한 활동을 함으로써 내가 진짜 원하는게 무엇인지 찾기위해 도움이 많이 될것으로 예상되고 앞으로의 취업이나 창업에 있어서 많은 도움이 될것이 분명하다.

2. 도전 과제의 목표

(팀적인 목표)

최근 몇년동안 세계적인 문제로 화두되는 환경적인 문제와 최근 3년동안 코로나의 장기화로 인해 엄청난 양의 마스크가 소비됨으로 인해 생기는 환경문제에도 관심이 생겨 그 문제 또한 해결방안을 모색해보려 한다.

세상이 빨리 변화함에 따라 패션업계에도 빨리 빨리 유행이지나감에 따라 발빠르게 변하는 패스트 패션에 익숙해져 있다. 하지만 빨리 변하는 유행보다 옛것의 고유한 멋을 생각할 필요가 있다고 느꼈다.

복각디자인의 요소와 슬로우패션의 요소를 합쳐서 옛것의 오래동안 유지되고, 시간이 지날수록 더 빛을 바라는 소재와 기법 더불어 아이템을 모색하여 우리만의 것으로 재해석 할 것이다.

패스트 패션에 적합한 코튼, 나일론과 같은 소재들은 입을수록 해지고 남아지기 쉽다. 그리고 잦은 변색으로 오래동안 입기에는 적합하지 않은 소재이다.

오래 입을수록 소비할수록 빛을 바라는 소재, 부자재 등을 서치하여 찾아낸 소재가 데님,가죽을 가장 먼저 떠올릴수있다. 그리하여 우리는 데님,가죽과 같은 오래입을수록 그 가치를 더하는 소재,부자재를 찾아 그 소재의 이해도를 높히면서 옛것을 현대적으로 잘 풀어내려고 한다.

(개인 목표)

도전학기를 통하여 실물제작과 2차 창작물(미디어영상,글귀,화보,웹 등..)을 생산하여 그에 맞는 결과물을 도출할것 입니다. 이 과정에서 수업에서는 쉽게 접하기 힘든 종목을 직접 배우고 경험함으로써 졸업 후 다양한 방면으로 취업 또는 창업을 할수있는 길을 발굴합니다.

또한 학교의 수업은 여성복에 중점이 맞춰져 있지만 도전학기를 통해 남성복,유니섹스 디자인 및 제작을 함으로써 좀 더 다양하게 디자인 및 제작을 할수있는 기회가 주어지고, 이를 통하여 평소 자신이 관심이 있었던 분야의 이해도를 높힐수있다고 생각이 듭니다. 또한 관련 분야의 각종 공모전의 참여 기회를 얻을 수 있습니다. 그리하여 포토폴리오를 만들때에도 많은 도움을 줄수 있다고 생각합니다.

전체적인 도전학기의 활동을 통하여 나온 작품으로 통하여 졸업 후 자신이 나아갈려고 하는 방면으로도 잘 활용하여 좋은 결과를 도출할 수 있을 것으로 예상됩니다.

3. 도전 과제 내용

슬로우패션의 의류생산의 전반적인 과정에 대한 이해를 좀더 심도있게 배움으로써 역량을 키워 나가고자 한다.

값싸고 유행만 쫓는 SPA브랜드들의 홍수속에서 반대인 슬로우패션에 초점을 맞춰 좋은패턴과 좋은 소재를 제작하고서칭하면서 입으면 입을수록 그 의미를 더 빛내주는 그런 옷을 제작한다.

복각디자인이란 옛것을 현대적으로 재해석하여 풀어내는 것으로 복각디자인을 활용하여 슬로우 패션을 풀어가보고자한다.

복각디자인 요소와 슬로우 패션의 요소를 합쳐 최근 몇년동안 세계적인 문제로 화두되는 환경적인 문제와 최근 3년동안 코로나로 인한 사용한 마스크를 무단 투기함으로서 생기는 환경 문제 등.. 현재 2022년 전 세계적인 문제인 환경문제에 대하여 우리는 복각디자인과 슬로우패션을 활용하여 풀어가보고자한다.

복각디자인과 슬로우 패션의 결합으로 생기는 긍정적인 효과로는 우선 새로운 무언가를 제작하고 만드는

것이 아닌, 옛것의 문화와 요소를 활용하는 것이기 때문에 새롭게 무언가를 제작하여 버려지는 요소가 적다는점이다. 위 내용을 바탕으로 업사이클링적인 요소를 활용하여 이미 버려진 무언가를 활용하여 새롭게 제작된다는 점 또한 현재 이슈인 환경문제를 우리만의 방법으로 해결할 수 있는점이지 않나? 라는 생각이 든다.

복각디자인과 슬로우 패션을 활용한 친 환경적인 아이템 제작 및 그것을 활용한 2차 창작물(미디어 영상, 화보, 웹 메거진...등)을 제작할 예정이다.

팀원 성명	소속	담당 업무
김	조형예술대학 패션디자인과	-유니섹스 디자인 및 실물 의상제작 -실물 의상제작을 위한 패턴제작 -복각 디자인 텍스타일제작 -소재 개발 -원단 시장 답사 및 각종 부자재 서칭 및 정리
장	조형예술대학 패션디자인과	-남성복 디자인 및 실물 의상제작 -2차 창작물 관련하여 여러가지 시안 모색 -DTP업체선정 -촬영 감독 -영상 편집 -촬영 장비대여 업체 선정
진	조형예술대학 패션디자인과	-여성복 디자인 및 실물 의상제작 -복각디자인 레퍼런스자료서칭 -악세사리제작 -복각디자인 제작을 위한 현장 답사 -촬영 디렉터
김	조형예술대학 패션디자인과	-유니섹스 디자인 및 실물 의상제작 -슬로우패션과패스트패션의 차이점 조사 및 정리 -촬영 콘티 제작 -촬영 장소 답사 및 선정 -모델 섭외 -원단 시장답사

4. 도전 과제 추진일정

주차	활동 목표	활동 내용	투입 시간
1주차	패션 프로세스 과정	환경적인 문제에 관하여 실제 패션 업계의 인식 및 대처방안 조사 및 정리	3시간
2주차	패션 프로세스 과정	슬로우패션과 복각디자인에 대하여 조사 및 이해도를 높인다	3시간
3주차	소재 및 부자재	슬로우패션 복각디자인에 적합한 소재,부자재 등 조사 및 정리	3시간
4주차	소재 및 부자재	조사한 소재와 부자재를 정리 및 슬로우패션과 복각디자인에 잘 부합하는지에 대하여 알아본다.	3시간
5주차	국내 원단 시장 답사	국내 최대 규모인 서울 동대문 시장 답사 대구 서문시장 답사	25시간
6주차	메이킹 과정_디자인1	슬로우패션 복각디자인을 바탕으로 디자인 방향성 설정 전체적인 소재와 디자인을 위한 회의 진행	3시간
7주차	메이킹 과정_디자인2	디자인 일러스트 제작 및 도식화 원단샘플을 통해 디자인과 맞는 소재 선택	5시간
8주차	메이킹 과정_재료구매	지도교수님의 컨펌 지도교수님의 컨펌을 통하여 동대문시장에서 받아온 원단샘플을 통하여 원단 셀렉 및 부자재 확정	5시간
9주차	메이킹 과정_실물제작	확정을 지은 원단과 부자재를 활용하여서 실물제작	10시간
10주차	메이킹 과정_실물제작	지도 교수님 컨펌 피드백 반영 후 실물제작	10시간
11주차	메이킹 과정_완성/ 2차 창작물	각 개인의 작품을 완성 2차 창작물의 제작을 위해 관련 서적 및 관련자료를 찾아보고 회의 진행	7시간
12주차	2차 창작물	2차 창작물(미디어 영상, 화보, 웹 메거진...등)을 제작을 위한 레퍼런스 자료 서칭	3시간
13주차	2차 창작물	회의 결과로 나온 2차 창작물을 제작하기 위한 소품 및 장비 대여	2시간
14주차	2차 창작물	2차 창작물(미디어 영상, 화보, 웹 메거진...등)을 제작에 필요한 소스들을 만든다.	4시간
15주차	2차 창작물	2차 창작물(미디어 영상, 화보, 웹 메거진...등)을 제작하여 결과물로 나온다.	4시간

5. 활동 지원비 상세 내역

※ 도전과제 수행에 필요한 활동 지원비 내역을 아래 표를 활용하여 상세히 기재

활동 지원비 신청내역		
항 목	산출근거	금액(원)
부자재 구입	단추, 지퍼, 재봉 도구 등	324,000
광목 구입	광목 1야드당 8,000원x40	320,000
실물 제작 원단 구입	데님 20마 (1야드당 15,000원 x 20) 가죽 20마 (1야드당 20,000원 x 18)	660,000
교통비	동대문 답사 위한 ktx 기차비 (동대구-서울) 왕복 80,000원 x 4명	640,000

활동 지원비 신청내역		
항 목	산출근거	금액(원)
	서울 가죽 공방 거리 답사를 위한 ktx 기차비 (동대구-서울) 왕복 80,000원 x 4명	
회의비	7,000원 x 4명 x 2회	56,000
합계(원)		2,000,000

6. 과제 수행 후 제출할 수 있는 결과물

도전학기를 통하여 제출 할 수 있는 결과물로는 우리 팀의 컨셉이 담긴 각 개인이 제작한 의상이 된다. 슬로우패션에 중점을 두어서 디자인을 하였고 각자가 평소에 생각해왔던 컨셉에 맞는 의상을 제작을 한다.

또한 복각디자인과 슬로우 패션을 활용한 친 환경적인 아이템 제작 및 그것을 활용한 2차 창작물(미디어 영상, 화보, 웹 메거진...등)을 제작하여 결과물로 나온다.