

2022년도 지방기능경기대회 과제

직종명	의상디자인	과제명	디자인 (스케치)	과제번호	제1과제
경기시간	1시간	비번호		심사위원 확인	(인)

1. 요구사항

※ 경기시간은 디자인(1시간), 패턴설계(2시간) 및 의상제작(12시간)을 구분하여 작업하시오.

□ 디자인(1시간)

심사장이 주관하여 목표시장을 추첨에 의해 선택하고, 선수는 스케치바디템플릿(문제지 : 의상디자인 [제1과제] 3-3)에 지급받은 직물의 특성과 타킷 시장에 맞는 디자인을 앞·뒤로 스케치하여 제출하시오.

다음 스케치 주제 4가지 중 1가지 추첨 후 경기 진행 :

- 패스트(Fast) 봄, 여름 시즌
- 패스트(Fast) 가을, 겨울 시즌
- 오트쿠튀르(Haute couture) 봄, 여름 시즌
- 오트쿠튀르(Haute couture) 가을, 겨울 시즌

가. 지급 받은 스케치바디템플릿에 도식화 형태로 스케치하시오.

나. 디자인 아이템은 선수가 판단하여 상의와 하의가 구분된 한 벌 기준으로 앞·뒤 스케치하시오(공개과제와는 무관한 디자인 스케치).

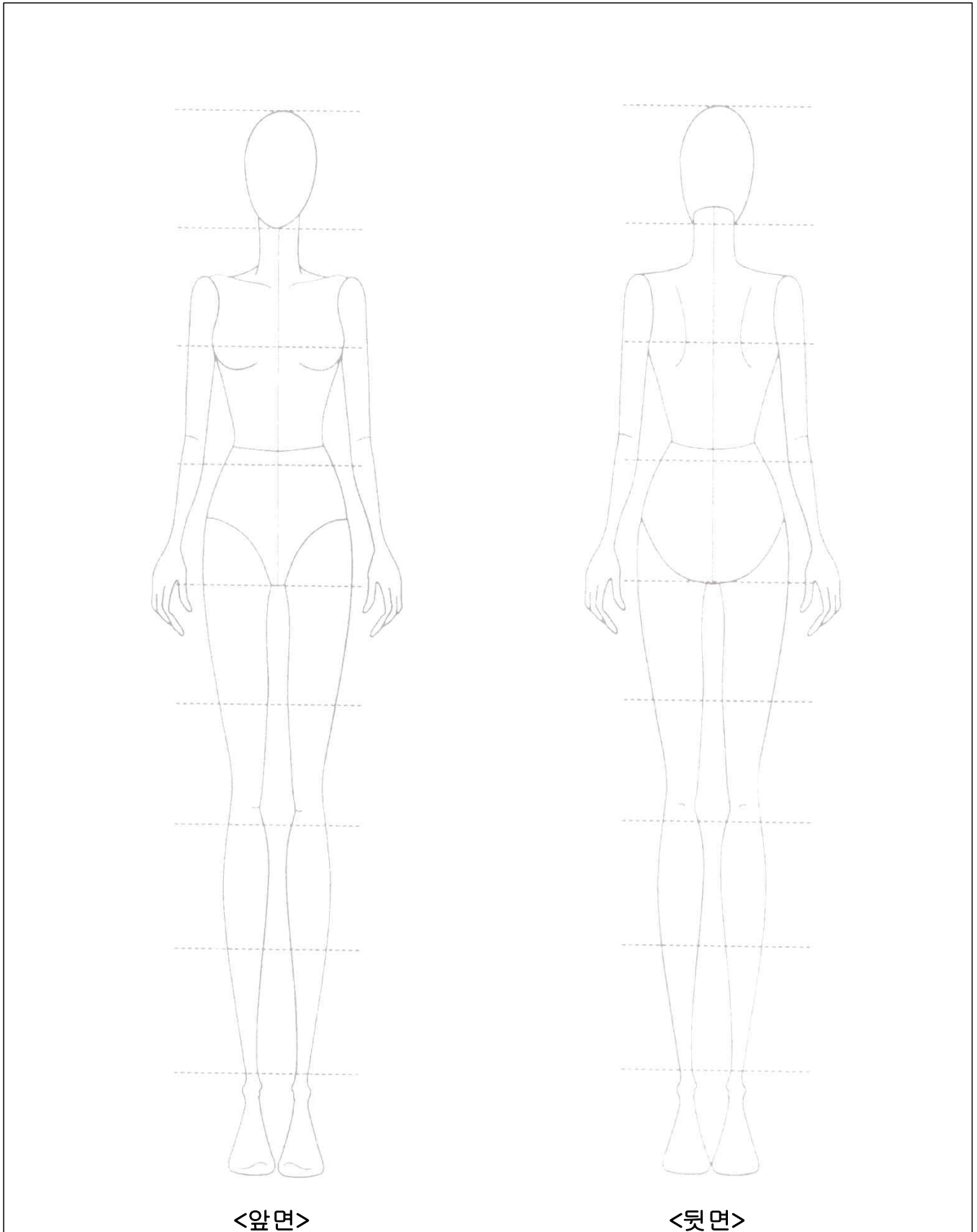
다. 반드시, 검정펜을 사용하여 스케치하시오(음영(shading) 허용).

지급재료 목록		직종명	의상디자인			
일련 번호	재료명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	원단	10cm x 10cm	매	1		의상제작과 동일한 원단

2. 선수 유의사항

- 가. 지급 재료는 경기 전에 확인하고 이상이 있을 때는 심사위원에게 조치를 요구하고, 경기 도중에는 재료의 교환 및 추가 지급을 하지 않습니다.
- 나. 주어진 재료를 가지고 정확도를 유지하여 작품을 만들어야 하며, 지급된 재료 이외에는 사용하지 마시오.
- 다. 요구사항과 맞지 않은 다음과 같은 작품은 해당 주요항목 전체점수에서 0점 처리됩니다.
 - 1) 디자인 작업을 경기시간(1시간) 내에 완성하지 못한 작품
 - 2) 디자인 작업을 생략한 작품
 - 3) 스케치 주제와 맞지 않은 디자인을 스케치한 작품
- 라. 다음과 같은 부정행위자는 채점대상에서 제외합니다.
 - 1) 지급된 재료 이외를 사용한 작품(경기장내의 물품, 재료, 도면 등)인 경우
 - 2) 과제를 완성하여 제출 시 부착물로 표식이 뚜렷하다고 인정되는 작품인 경우
 - 3) 경기에 필요한 물품, 재료, 도면 등 외부로 유출한 경우
- 마. 모든 작업은 안전에 준수하여야 합니다.
- 바. 작업한 작품은 본부요원에게 제출합니다.

디자인	스케치바디템플릿	비번호		심사위원 확 인	(인)
-----	----------	-----	--	-------------	-----



2022년도 지방기능경기대회 과제

직종명	의상디자인	과제명	돌먼 슬리브 원피스 드레스 (패턴설계 및 의상제작)	과제번호	제2과제
경기시간	14시간	비번호		심사위원 확인	(인)

1. 요구사항

※ 경기시간은 디자인(1시간), 패턴설계(2시간) 및 의상제작(12시간)을 구분하여 작업하시오.

과제 : 돌먼 슬리브 원피스 드레스(dolman sleeve one-piece dress)

- 1) 칼라는 앞 모서리를 약간 둥글게 하는 여밈이 가능한 스탠드 칼라(stand collar)
- 2) **앞 네크라인**에 닥트형 외주름(주름방향 : 중심쪽)
- 3) 앞중심은 직선으로 된 싱글여밈(앞·뒤 밑단은 셔츠형 S자 곡선으로 처리)
- 4) 단추는 스탠드 칼라 1개, 앞중심 4개
(총 5개의 스냅단추, 단추 위치에 길이 0.3cm 세로 고정스티치, 단추구멍은 없음)
- 5) 앞·뒤 몸판에 길이가 다른 허리 닥트 각각 4개씩(중심쪽은 길게, 옆선쪽은 짧게)
- 6) 뒤는 뒷중심선이 있으며, 뒷요크는 뒷목점에서 21cm 직선으로 내려온 점에서 좌·우 겨드랑점에서 아래로 6cm 내려온 지점을 연결하여 자연스러운 아치형으로 처리
- 7) 앞길이보다 뒷길이 1.5cm 길게 처리
- 8) 소매는 중심선이 있는 돌먼 슬리브(dolman sleeve)로 처리
- 9) 소매 길이는 7부 라인으로 처리
- 10) 주머니는 옆선 솔기 주머니로 처리

□ 패턴설계(2시간)

주어진 도식화와 치수 및 요구사항에 맞게 패턴을 설계하시오.

패턴설계는 디자인과 동일한 패턴 2부를 제도하여 1부는 마름질에 사용하고, 다른 1부는 채점용으로 제출하시오.

제출용 패턴 제도에는 의류패턴 표시기호(패턴설계가이드 2018)를 참고하여 표시하고, 패턴지는 자르지 않고 제출합니다.

가. 앞면

- 1) 앞여밈은 싱글 여밈으로 4cm 겹쳐지도록 하고, 직선처리 하시오.
- 2) M.P 과정은 생략하여 설계하시오.
- 3) 앞 네크라인은 앞목에서 1.5cm 아래로 옆목에서 2cm 어깨방향으로 이동하여 설계하시오.
- 4) 네크라인 닥트형 외주름은 앞중심에서 네크라인을 따라 6cm 이동한 지점(다트형으로 박음질하는 위치)으로 하고, 길이는 14cm로 설계하시오.
- 5) 앞 몸판의 첫 번째 닥트는 앞중심선에서 8.5cm 떨어진 지점에 23cm 길이로, 두 번째 닥트는 첫 번째 닥트에서 5.5cm 떨어진 지점에 20cm 길이로 좌·우 총 4개 설계하시오 (다트는 허리선 기준으로 위·아래 같은 길이로 하시오).
- 6) 앞 안단은 좌·우의 앞여밈 분량과 같이 4cm 너비로 골선 처리하시오.
- 7) 앞 밑단 라인은 치수만큼 나간 지점(밑단둘레 여밈분 포함 108cm)에서 옆선은 위로 7cm, 밑단은 중심으로 13.5cm 지점을 연결하는 셔츠형 S자 곡선 모양으로 설계하시오.
- 8) 단추는 스탠드 칼라에 1개, 칼라 단추에서 10cm 간격으로 총 5개를 설계하시오.
(단추는 스냅단추, 원단 겉면에 단추 위치 정중앙 0.3cm 세로로 고정스티치 처리하며 단춧구멍은 없음)
- 9) 앞면과 뒷면은 어깨선이 있게 설계하시오.
- 10) 앞 밑단 안단은 4cm 너비로 설계하시오.

나. 소매(몸판의 앞·뒷면 공통)

- 1) 소매는 이동한 옆목점에서 어깨선을 지나 소매밑단둘레까지 절개가 있게 설계하시오.
- 2) 소매중심길이는 어깨끝점에서 46cm로 설계하시오(팔꿈치길이 29cm).
- 3) 앞·뒤 몸판의 진동깊이를 6cm 내린 후 밖으로 6cm 나간 지점을 몸판과 소매의 옆선을 연결된 곡선으로 설계하시오.
- 4) 소매밑단 안단은 4cm 너비로 설계하시오.

다. 뒷면

- 1) 뒷중심선이 있게 설계하시오.
- 2) 뒤 네크라인은 뒷목에서 1.5cm 아래로, 옆목에서 2cm 어깨방향으로 이동하여 설계하시오.
- 3) 뒷요크는 뒷중심에서 21cm 직선으로 내려온 점에서 좌·우 겨드랑점에서 아래로 6cm 내려온 지점을 연결하여 자연스러운 아치형으로 설계하시오.
- 4) 뒤 몸판의 첫 번째 닥트는 뒤중심선에서 6.3cm 떨어진 지점에 26cm 길이로, 두 번째 닥트는 첫 번째 닥트에서 6.3cm 떨어진 지점에 22cm 길이로 좌·우 총 4개 설계하시오 (다트는 허리선 기준으로 위·아래 같은 길이로 하시오).
- 5) 좌·우 옆솔기 밑단 라인은 옆솔기에서 위로 7cm, 중심쪽으로 13.5cm 이동한 점과 자연스럽게 연결하는 셔츠형 S자 곡선 모양으로 설계하시오.
- 6) 뒷 밑단 안단은 4cm 너비로 골선으로 설계하시오.

라. 칼라

- 1) 칼라의 앞 모서리점에서 안으로 1cm 아래로 들어와서 둥글게 처리하고, 여밀수 있는 스탠드 칼라로 설계하시오.
- 2) 칼라 높이는 5cm로 설계하시오.
- 3) 칼라의 단추위치는 칼라 폭 2.5cm 위치에 설계하시오.

마. 주머니

- 1) 주머니는 옆선 솔기 주머니(side seam pocket)로 허리선 아래로 2.5cm 내려온 지점이며, 주머니 입구를 16cm로 설계하시오.

<완성치수>

가슴둘레	94cm	어깨너비	38cm	등길이	38cm	소매길이	46cm (어깨끝점에서)
허리둘레	76cm	앞너비	33cm	앞길이	40.5cm	소매밑단둘레	24cm
엉덩이둘레	96cm	등너비	35cm	유장	25cm	유폭	18cm
원피스 밑단둘레 (패턴에서 여밈분 포함하여 직선거리)	108cm			원피스길이	94cm	뒷중심칼라너비	5cm

□ 의상제작(12시간)

주어진 도식화와 치수 및 요구사항에 맞게 돌먼 슬리브 원피스 드레스(dolman sleeve one-piece dress)를 제작하시오.

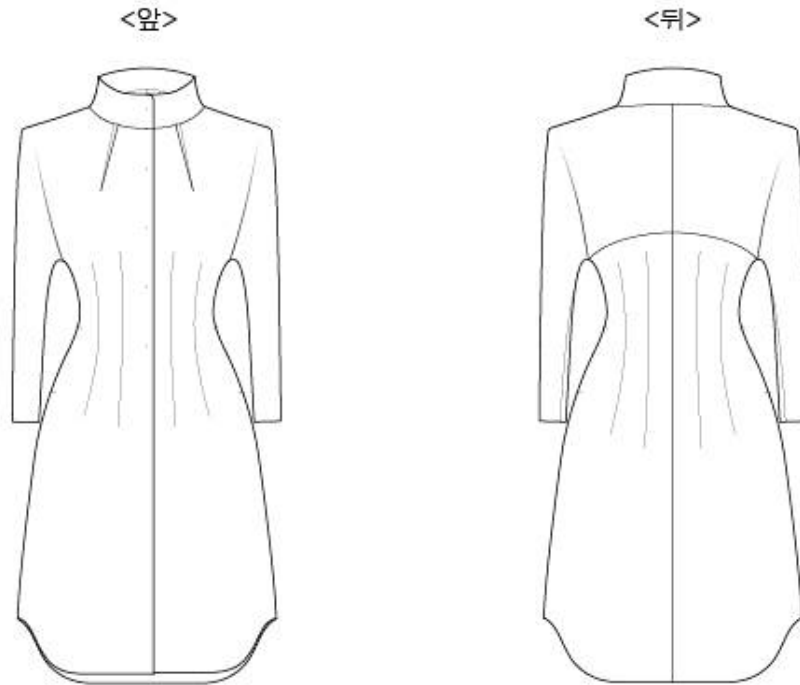
(단, 지급받은 원단과 안감의 겉면과 안면(표면과 이면)은 선수가 판단하여 작업하시오.)

- 1) 겉, 안감의 모든 시접은 1cm로 처리하시오.
- 2) 심지는 칼라, 여밈 안단, 밑단 안단, 소매밑단 안단에만 처리하고 그 외 부분과 테이프 처리는 원단의 특성을 고려하여 선수가 디자인에 맞게 처리하시오.
- 3) 안감은 뒷요크와 뒷소매를 제외하고 전체 넣고(뒷요크와 뒷소매는 겉감 처리), 좌·우 겨드랑 위치에 실루프 처리하시오.
- 4) 앞중심과 칼라의 좌·우 단추 정중앙 위치에 0.3cm 세로 고정스티치 처리하시오.
- 5) 앞 네크라인의 다트형 외주름 방향은 중심쪽으로 향하도록 처리하시오.
- 6) 단추는 총 5개 스냅단추로 달으시오.
- 7) 몸판솔기는 뒷중심을 가름솔로 하고, 옆솔기는 앞쪽으로, 소매중심솔기는 가름솔로 처리하시오.
- 8) 몸판의 밑단은 안단 4cm 처리하고, 안감과 겉감 합복처리하며 밑단에 창구멍을 내어 뒤집은 후 공그르기 하시오.

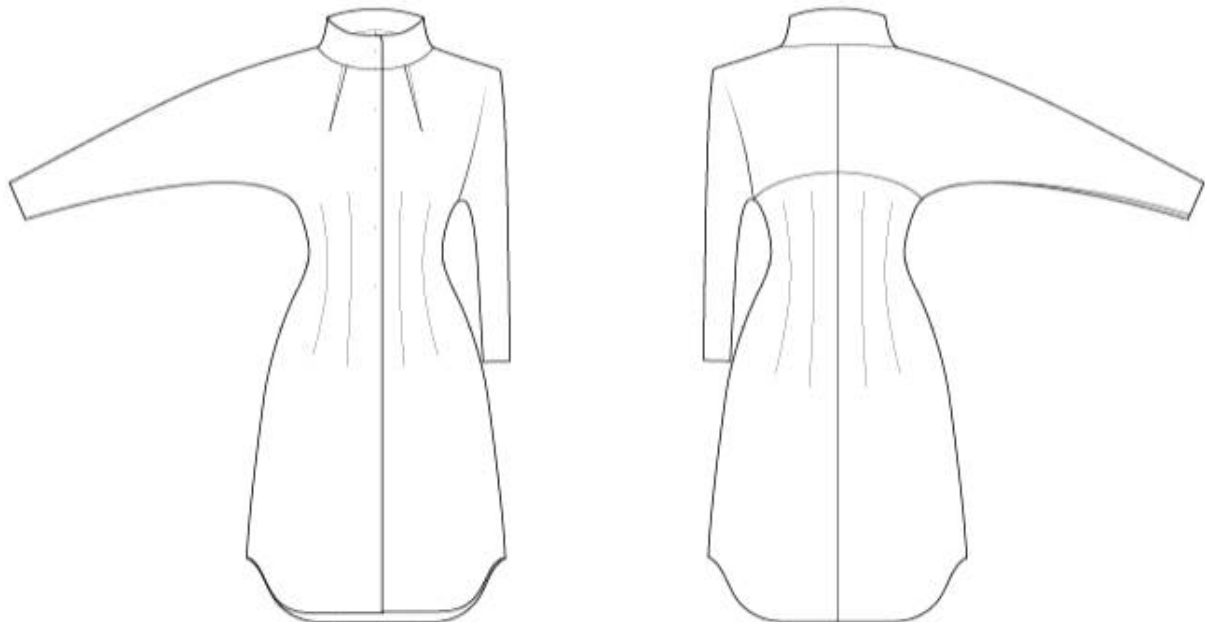
2. 선수 유의사항

- 가. 지급 재료는 경기 전에 확인하고 이상이 있을 때는 심사위원에게 조치를 요구하고, 경기 도중에는 재료의 교환 및 추가 지급을 하지 않습니다.
- 나. 패턴설계에서 경기시간(2시간) 내에 완성하지 못한 작품은 별도의 연장시간이 부여되지 않고, 의상제작 시간에 계속 진행할 수 있습니다.
(단, 해당점수에는 0점 처리됩니다.)
- 다. 완성된 제도지 2부 중 채점용 1부에만 제도지 각 장 마다 지급재료로 받은 스티커를 제도지 (109.0×78.8cm)의 세로방향(78.8cm) 왼쪽 상단(모서리 부분)에 선수가 직접 붙입니다.
(제도지 각 장마다 직종명, 비번호, 매수를 선수가 모두 기재)
- 라. 패턴제도 및 재단 시 먹지는 사용하지 마시오.
- 마. 주어진 재료를 가지고 정확도를 유지하여 작품을 만들어야 하며, 지급된 재료 이외에는 사용하지 마시오.
- 바. 요구사항과 맞지 않는 다음과 같은 작품은 해당 주요항목 전체 점수에서 0점 처리됩니다.
- 1) 패턴설계 작업을 경기시간(2시간) 내에 완성하지 못한 작품
 - 2) 패턴설계 과정을 생략한 작품
 - 3) 도식화와 맞지 않은 패턴제도인 작품
 - 4) 부위별 주어진 완성치수가 어느 한 부분이라도 $\pm 1\text{cm}$ 이상 차이가 나는 작품
 - 5) 의상제작 상태가 좌·우 형태 및 치수가 상이한 작품
 - 6) 의상제작 상태가 디자인과 맞지 않아 상이하게 제작된 작품
 - 7) 의상제작 상태가 잘못되어 시착할 수 없는 작품
- 사. 다음과 같은 부정행위자는 채점대상에서 제외합니다.
- 1) 지급된 재료 이외를 사용한 작품(경기장내의 물품, 재료, 도면 등)인 경우
 - 2) 과제를 완성하여 제출 시 부착물로 표식이 뚜렷하다고 인정되는 작품인 경우
 - 3) 경기에 필요한 물품, 재료, 도면 등 외부로 유출한 경우
- 아. 모든 작업은 안전에 준수하여야 합니다.
- 자. 작업한 작품과 남은 지급재료 모두는 매일 작업 종료 후 지급받은 투명비닐봉투에 넣어 본부요원에게 제출합니다.

3. 도식화



<소매 펼친 모습>



2022년도 지방기능경기대회			
의상디자인 직종		제2과제	
작품명	돌먼 슬리브 원피스 드레스 (dolman sleeve one-piece dress)	척도	NS

4. 지급재료 목록

4. 지급재료 목록		직 종 명	의상디자인			
일련 번호	재 료 명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	패턴지	모조지(전지)	장	5		
2	비번호 표시 스티커	4.5cm × 5cm	장	5		
3	투명비닐봉투	45cm × 65cm	장	2		
4	줄자	길이 150cm	개	1		
5	원단	너비 150cm × 270cm	매	1		
6	안감	너비 110cm × 150cm	매	1		
7	접착심지	너비 110cm × 200cm	매	1		
8	식서테이프(실크)	너비 1cm	롤	1		
9	바이어스테이프(실크)	너비 1cm	롤	1		
10	재봉사	의상제작용	개	1		
11	시침실	면사	타래	1		
12	스냅단추	1.5cm	쌍	5		