

< IV-3> 학습과정의 수업계획서

< 20 학년도 00월00일~00월00일 (수업 기간) >

1. 강의개요							
학습과목명	비주얼머천다이징	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실	102호	수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>상품이 팔리는 매장을 만드는 것은 상품과 소비자, 전달과정에서 서비스, 보여주는 방법으로서의 디스플레이, 매장의 구성원 그리고 쇼핑문화의 이해를 토대로 이들 구성요소에 대한 지식과 깊은 연구가 필요하다. 따라서 본교과목을 통해 비주얼머천다이징이란 무엇인지 정의를 내릴 수 있고 그 역할과 변화에 대해 알 수 있다. 비주얼머천다이징의 구성요소에는 어떤 것이 있는지 알고 각 요소별 활용방법을 알아 활용할 수 있다. 또한 컨셉에 따라 VMD 전개 계획을 세워보고 그에 따른 부스전개를 할 수 있으며, 나아가 실제 현장에서 적극적으로 활용하여 고객의 욕구를 충족할 수 있는 창의적인 연출을 할 수 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>①주교재 :Visual Merchandising, 이지현, 한은주 저, 교문사, 2017 ②부교재 : VMD(비주얼머천다이징&디스플레이), 심낙훈저, 우용, 2015 VISUAL MERCHANDISING, 신수연, 홍정민 저, 경춘사, 2014</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주		<p>의주제: 비주얼 머천다이징의 정의 및 필요성 강의목표: 비주얼머천다이징 개념 및 정의를 알아보고 비주얼머천다이징의 목적은 무엇인지 목표와 필요성에 관해 학습한다. 강의세부내용: ① 비주얼머천다이징의 개념과 목적 ② 비주얼머천다이징의 범위 수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p>			전자교탁, 빔프로젝터, 작품집		
제 2 주		<p>강의주제: 비주얼머천다이징의 역할과 변화 강의목표: 다양한 측면에서의 비주얼머천다이징의 역할과 시대별, 유통에 따른 변화를 알아본다. 강의세부내용: ①비주얼머천다이징의 역할 ②비주얼머천다이징의 시대별 변화 ③유통에 따른 비주얼머천다이징의 변화 ④최근 비주얼머천다이징의 동향 수업방법: PPT 강의 및 질의응답 토론: 시대별 비주얼 머천다이징의 변화에 대해 조사해본다.</p>			전자교탁, 빔프로젝터, 작품집		

제 3 주	<p>강의주제: 비주얼 머천다이징의 구성 요소 (1)</p> <p>강의목표: 비주얼 머천다이징의 기본요소와 공간요소의 종류에 대해 알아본다.</p> <p>강의세부내용: 비주얼 머천다이징의 중심이 되는 핵심 요소 상품, 소비자, 매장에 대해 학습하고, 공간의 외부 및 내부의 구조적 특성에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 맵핑도구, 작품집
제 4 주	<p>강의주제: 비주얼 머천다이징의 구성 요소 (2)</p> <p>강의목표: 매장 공간을 형성하기 위한 기본요소뿐 아니라 마감재, 조명, 소리와 향 종류를 알아보고, 판매를 위한 다양한 진열방법과 연출도구에 대해 알아본다.</p> <p>강의세부내용: ① 공간요소 -마감재, 조명, 소리와 향 ② 판매 및 서비스 도구 -진열도구, 연출도구, 서비스 도구 ③ 커뮤니케이션 도구 -사인물, POP, 기타</p> <p>수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집
제 5 주	<p>강의주제: 비주얼 머천다이징 구성요소를 활용한 VMD 전개방법을 알아보고 실습해 본다.</p> <p>강의목표: VP, PP, IP를 자세히 알아보고 비주얼 사진 샘플을 제시하여 실제 응용할 수 있도록 한다.</p> <p>강의세부내용: 3P를 이용한 VMD 전개방법을 알아보고 잡지를 이용한 플라주 기법으로 실습해 본다.</p> <p>수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p> <p>실습: 잡지를 이용한 플라주 기법으로 3P를 전개해 본다.</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집
제 6 주	<p>강의주제: 비주얼 머천다이징의 프로세스</p> <p>강의목표: 소비자와 매장을 둘러싼 환경에 대한 이해와 매장의 기획, 디자인, 실행 및 관리에 대해 학습한다.</p> <p>강의세부내용: 비주얼 머천다이징의 전략 과제 ①목표 설정 ②정보 수집 및 분석 ③비주얼 머천다이징 타깃 설정 ④비주얼 머천다이징 포지셔닝 ⑤비주얼 머천다이징 컨셉</p> <p>수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p> <p>발표: 기존점포, 리뉴얼, 신규매장 오픈에 따른 VMD 프로세스를 조사하여 발표한다.</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 맵핑자료, 작품집
제 7 주	중 간 고 사	

제 8 주	<p style="text-align: center;">: 비주얼 머천다이징 기획</p> <p>강의목표: 비주얼 머천다이징의 기획을 위한 정보 수집 방법과 매장 연출 계획과 실행 및 관리에 대해 알아본다.</p> <p>강의세부내용: 비주얼 머천다이징의 테마 컨셉을 정하</p>	<p>전자교탁, 빔프로젝터, 작품집</p> <p>과제: 브랜드설정과 그에 따른 스토리제작 및 에세이 제출 하시오.</p>
-------	--	---

	<p>고 공간 구성 및 상품의 제시방법을 계획하는 기획 부문, 예산과 일정을 계획하고 주문 발주, 매뉴얼 작업 등, 디자인 작업을 수행하는 디자인 부문으로 나누어 학습한다.</p> <p>수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p> <p>발표: 성공적인 VMD를 전개한 패션 브랜드를 조별 하나씩 선정하여 조사, 분석 후 발표 한다.</p>	
제 9 주	<p>강의주제: 디스플레이의 개념과 목적</p> <p>강의목표: 디스플레이의 개념과 목적을 이해하고, 기획 프로세스를 탐색하고 실습해 본다.</p> <p>강의세부내용: ①패션트렌드 컬러분석 ‘ ②패션트렌드 소재분석 ③패션트렌드 실루엣 정보분석</p> <p>수업방법: PPT 강의 및 질의응답</p> <p>토론: 해당연도 패션트렌드 분석을 통해 인플루언스, 실루엣, 스타일, 디테일등을 분석하고 토론한다.</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집
제 10 주	<p>강의주제: 다양한 디스플레이 유형과 디자인의 원리에 대해 학습한다.</p> <p>강의목표: 디스플레이를 구성하는 기본원리와 판매촉진형, 이미지형등 다양한 유형에 대해 파악한다.</p> <p>강의세부내용: 판매를 목적으로 하는 판매촉진형 디스플레이와 이미지를 부각시켜 강한 인상을 형성시키는 이미지형 디스플레이에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: PPT 강의</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집 맵핑도구(트렌드 분석 자료집)
제 11 주	<p>강의주제: 유명브랜드의 매장 디스플레이를 조사하고 성공전략을 알아본다.</p> <p>강의목표: VMD방법에 따른 매장 전략을 알아보고 사례를 조사하여 성공적인 디스플레이 전개를 파악한다.</p> <p>강의세부내용: 성공브랜드를 조별로 조사 분석하고 미니어처로 구성해 본다</p> <p>수업방법: 매장 미니어처 기획 실습</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집
제 12 주	<p>강의주제: 각각의 아이덴티티를 살린 브랜드를 런칭 및 컨셉을 설정하고 그에 맞는 VMD를 전개할 수 있도록 1:1로 수업한다.</p> <p>강의목표: 브랜드 런칭 방법 및 디자인 맵 작업을 진행하여 부스 전개에 필요한 발판을 마련한다.</p> <p>강의세부내용: 브랜드 컨셉을 설정하고 디자인 맵 작업을 학습한다.</p> <p>수업방법: 실습</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집
제 13 주	<p>: 맵에 따른 컨셉 정리 및 VMD전개 계획을 세워 부스를 진행하는데 무리 가 없도록 지도한다.</p> <p>강의목표: 런칭에 따른 상품 구성 및 판매 전략, 홍보 계획을 세워 활용할 수 있도록 지도한다.</p> <p>강의세부내용: 컨셉에 따른 VMD 전개 도면 및 디자인을 전개한다.</p> <p>수업방법: 실습</p> <p>강의주제: 컨셉에 따른 VMD 부스 작업</p>	전자교탁, 빔프로젝터, 작품집

제 14 주	: VMD부스 작업 완성 및 프리젠테이션을 통해 VMD의 전반적인 과정을 마무리 한다. 강의세부내용: 컨셉에 따른 VMD 부스 작업을 완성한다. 수업방법: 실습 프레젠테이션					
제 15 주	기 말 고 사					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	20 %	20 %	%	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의, 질의응답, 실습, 발표 및 토론						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
-주차별 주제에 맞는 시청각 자료 및 다양한 사례들을 제시한다. -방과 후 매장을 방문하여 내,외관 디스플레이 조사						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
해외브랜드 VMD 작품집을 활용하여 다양한 디스플레이 실례를 보여주어 학생들의 창의력을 높여주고 실제 작업을 진행할 수 있도록 도와준다.						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론,세미나 병행(), 이론 및 실습,실습 병행(o), 이론 및 실기 병행()						