

개정일 : `23. 05. 22.

# 직 종 설 명 서

## ▣ 직종명 : 의상디자인 (Fashion Design)



# 순 서

1. 직종정의 .....	1
2. 작업범위 .....	1
3. NCS 연계표(직종 연계 NCS 능력단위) .....	3
가. 능력단위 정의 .....	3
나. NCS 연계표(과제별 NCS 능력단위) .....	6
4. 경기 과제에 관한 사항 .....	7
가. 과제시간 .....	7
나. 과제출제 .....	8
다. 과제 작업내용 .....	9
라. 과제 공개에 관한 사항 .....	15
5. 경기 진행 절차 .....	16
가. 경기 일정표(예시) .....	16
나. 경기 전/중/후 .....	17
6. 채점에 관한 사항 .....	19
가. 채점방법 .....	19
나. 배점기준 .....	21
다. 채점 기준표(예시) .....	22
7. 안전 및 기타사항 .....	41
8. 적용시기 .....	43
[붙임1] 사용재료 및 시설·장비목록 .....	44
[붙임2] 경기장 구성 및 배치 .....	47
[붙임3] 주요 개정사항 .....	49
[붙임4] 과제출제양식(예시) .....	50
[붙임5] 과제출제 체크리스트(예시) .....	63
[붙임6] 경기집행계획서(Time Table)(예시) .....	64
[붙임7] 패턴설계참고자료 .....	66
[붙임8] 스케치바디템플릿(예시) .....	71

1

## 직종정의

- 의상디자인은 도식화 형태의 스케치와, 드레스 형태를 표현한 드레이핑, 패턴설계, 재단, 봉제 등을 하여 재킷, 원피스드레스, 블라우스, 베스트, 스커트, 슬랙스, 파티드레스, 코트 등의 다양한 여성의류를 만드는 직종이다.

2

## 작업범위

- 모든 과제는 실기작업만으로 구성되며 지급 재료만을 사용하여 수행한다.
- 모든 과제의 이론 지식은 실기작업을 수행할 수 있는 정도로 한다.
- 의류구성에 필요한 개인별 의복제작 장비와 소도구를 사용한다.
- 1과제 : 디자인 스케치  
선정된 타겟시장, 디자인요소, 원단샘플(Swatch)에 적합한 아이템 디자인을 독창적이며 원단의 특성과 물성을 활용하여 하나의 컬렉션으로 표현되도록 바디템플릿(스케치 바디템플릿 제공)에 스케치한다.
- 2과제 : 드레이핑  
앞면은 전체비율이 있는 드레스 사진을 출제하고, 뒷면은 앞면과 잘 어울리도록 선수가 창의적으로 디자인을 한다.  
솔기선, 절개선 등의 시접 방향은 출제된 사진과 정확하게 일치해야 하고 원단의 가장자리는 깔끔하게 자르거나 접어서 완성한다.  
의상의 기능성을 고려하며 여밈(지퍼, 버튼 등)을 표시하며 Pin Work 간격은 일정하게 유지하여 드레이핑 작업한다.

□ 3과제 : 패턴설계

선정된 디자인을 제시된 완성치수가 반영되도록 패턴설계(시접과 노치 포함 = 산업용 마스터 패턴)한다.

패턴설계를 위한 디자인은 구체적이고 세부적인 표현(도식화 템플릿 제공)을 하며 패턴설계 가이드를 참조하여 의류패턴 표시기호를 완성패턴에 기입한다.

<완성패턴 : 완성선과 시접을 포함한 산업용 마스터 패턴을 설계한다. (전국대회에만 해당)>

□ 4과제 : 의상제작

선정된 아이템(블라우스, 베스트, 스커트, 슬랙스, 원피스드레스, 파티드레스, 재킷, 코트 등)의 완성된 패턴을 핀시침으로 레이업(=마킹작업)하고, 컷팅, 심지접착, 테이프처리, 자리잡음 등의 공정을 끝낸 후에 봉제 작업, 다림질, 단추달기 등으로 마무리한다.

3

**NCS 연계표(직종 연계 NCS능력단위)**

가. 능력단위 정의

능력단위 (분류번호)	능력단위 정의
<b>18.섬유·의복 &gt; 02.패션 &gt; 01.패션제품기획 &gt; 01.패션기획</b>	
패션시장 현황분석 (1802010101_20v4)	패션시장 현황분석은 패션시장을 파악하기 위하여 트렌드정보 자료를 수집하고 소비자분석, 자사와 경쟁사 현황 분석을 통해 시장조사를 수행하는 능력이다.
패션브랜드 전략기획 (1802010103_20v4)	패션브랜드 전략기획은 최적의 전략을 설정하기 위하여 브랜드 포지셔닝을 설정하고 4P 전략과 연간 업무일정 계획, 콘셉트별 물량을 결정하는 능력이다.
시즌전략수립 (1802010105_15v3)	시즌전략수립은 매출을 극대화하기 위하여 시즌에 따른 콘셉트를 구상하고 컬러와 소재, 디자인방향을 제안하는 능력이다.
패션상품 상품기획 (1802010112_20v3)	패션상품 상품기획이란 브랜드의 시즌 전략기획을 위하여 아이템을 기획하고 월별 출고 상품을 구성하여 그에 따른 예상판매가를 제안하는 능력이다.
패션소재 기획 (1802010113_20v3)	패션소재 기획이란 패션상품기획을 위해서 패션소재 트렌드를 분석하고 소재를 분류하여 상품의 특성과 디자인 의도에 적합한 소재를 개발하고 발주하는 능력이다.
<b>18.섬유·의복 &gt; 02.패션 &gt; 01.패션제품기획 &gt; 02.패션디자인</b>	
패션디자인 자료 수집 (1802010201_15v3)	패션디자인 자료 수집이란 패션디자인 기획을 위하여 국내외 트렌드, 시장 자료, 상품동향 등과 같은 패션 정보를 수집, 조사하고, 디자인 개발을 위한 아이디어 소스를 수집, 조사하여 패션디자인에 유용한 자료를 제공하는 능력이다.
패션디자인 개발 (1802010203_18v3)	패션디자인 개발이란 패션디자인을 위하여 아이디어를 스케치, 디자인을 완성하고, 검토 결과에 따라 수정 보완하기를 수행하는 능력이다.
패션디자인 기획 (1802010211_16v3)	패션디자인 기획이란 시즌 콘셉트를 설정하고, 컬러 및 소재를 기획하여 관련 맵을 작성하며 패션디자인 개발을 기획하는 능력이다.

능력단위 (분류번호)	능력단위 정의
<b>18.섬유·의복 &gt; 02.패션 &gt; 01.패션제품기획 &gt; 02.패션디자인</b>	
패션상품 개발 구상 (1802010212_16v3)	패션상품 개발 구상이란 패션디자인 개발을 위하여 설정된 컨셉과 컬러기획·소재기획을 바탕으로 스타일·아트웍을 기획, 관련 맵을 작성하여 전체 디자인 일정을 계획하는 능력이다.
패션상품 테크니컬 디자인 (1802010213_16v1)	패션상품 테크니컬 디자인이란 글로벌 소싱 패션상품의 품질이 최적의 조건으로 완성될 수 있도록 개발샘플 핏을 개선하고, 생산 전 핏 완성을 진행하고, 테크니컬 패키지를 완성하고, 초도생산제품 품질을 확인하는 능력이다.
글로벌 패션디자인 소싱 (1802010214_18v1)	글로벌 패션디자인 소싱이란 국내외 시장환경에 맞는 디자인을 기획하고 협의하여 글로벌 경쟁력을 갖춘 패션제품을 개발하는 능력이다.
<b>18.섬유·의복 &gt; 02.패션 &gt; 01.패션제품기획 &gt; 03.패턴</b>	
핏 경향 분석 (1802010301_18v3)	핏 경향 분석이란 패턴제작을 위하여 실루엣 경향, 사이즈 경향, 의복 제작방법 경향을 분석하는 능력이다.
패션상품 샘플작업지시서 분석 (1802010302_16v3)	패션상품 샘플 작업지시서 분석이란 샘플패턴제작을 위하여 디자인 의도를 파악하고, 원부자재를 분석한 후 봉제방법을 계획하는 능력이다.
메인패턴 제작 (1802010304_15v2)	메인패턴 제작이란 패턴 수정사항을 확인한 후 겹감패턴과 부속패턴을 완성하는 능력이다.
패션상품 원부자재 소요량 산출 (1802010309_16v3)	패션상품 원부자재 소요량 산출이란 원부자재 특성을 파악하여 마킹방법을 정한 후 마킹하는 능력이다.
패션상품 품질관리 (1802010310_16v3)	패션상품 품질관리란 완제품의 치수와 착장상태, 봉제 상태를 확인하는 능력이다.
샘플패턴 수정 (1802010312_18v4)	샘플패턴 수정이란 샘플겹감패턴에 대한 가봉을 의뢰하고, 가봉 후 샘플겹감패턴을 수정하고, 샘플부속패턴을 제작하고, 원단 소요량을 산출하는 능력이다.
여성복 샘플패턴 제작 (1802010313_18v4)	여성복 샘플패턴 제작이란 여성복 샘플겹감패턴 제작에 필요한 사이즈와 패턴제작방법을 정하고 샘플겹감패턴을 제작하는 능력이다.

능력단위 (분류번호)	능력단위 정의
<b>18.섬유·의복 &gt; 02.패션 &gt; 02.패션제품생산 &gt; 01.제직의류생산</b>	
제직의류 생산의뢰서 분석 (1802020101_14v2)	제직의류 생산의뢰서 분석이란 제직의류 생산작업의 정확한 내용확인을 위하여 생산의뢰서를 바탕으로 도식화와 원부자재 소요량, QC 의뢰사항을 확인하고 원부자재 매칭차트를 작성하는 능력이다.
제직의류 생산 설계 (1802020102_14v2)	제직의류 생산 설계란 제직의류 제품의 경제성을 높이기 위하여 생산의뢰서를 바탕으로 PP 샘플을 제작한 후, 공정 분석과 편성을 하여 레이아웃을 구성하고, PP 샘플 품평을 통해 생산 준비를 하는 능력이다.
제직의류 원부자재 검수 (1802020104_18v3)	제직의류 원부자재 검수란 제직의류 제품의 품질관리를 위하여 입고된 원부자재의 수량과 원부자재의 품질을 검수하고, 원부자재 치수변화율을 확인하는 능력이다.
제직의류 재단 후 작업 (1802020106_14v2)	제직의류 재단 후 작업이란 봉제 공정의 효율성을 위하여 재단물을 분류한 후, 심지를 접착하고 특수 작업을 하는 능력이다.
제직의류 완성기계 작업 (1802020108_14v2)	제직의류 완성기계 작업이란 제직의류 제품의 완성을 위하여 완성다림질과 특종작업을 하고 검침하는 능력이다.
제직의류 완성기타 작업 (1802020109_14v2)	제직의류 완성기타 작업이란 제직의류 제품의 완성을 위하여 마무리 손바느질과 제사처리를 하고 태그작업 및 포장을 하는 능력이다.
제직의류 품질 검사 (1802020110_14v2)	제직의류 품질 검사는 제직의류 제품에 대한 최종 검사를 수행하기 위하여 검사매뉴얼에 따라 재단물 검사, 생산라인 검사, 완성품 검사를 하는 능력이다.
제직의류 재단 준비작업 (1802020111_16v3)	제직의류 재단 준비 작업이란 원단특성을 파악하고 재단작업 효율을 높이기 위하여 작업내용 및 아소트 비율을 분석하고 재단작업 차수계획을 수립하는 능력이다.
제직의류 재단 본작업 (1802020112_16v3)	제직의류 재단 본작업이란 생산의뢰서에 따라서 원단의 상태를 고려하여 연단, 마킹, 재단을 하는 능력이다.
제직의류 부속 봉제 (1802020113_16v3)	제직의류 부속봉제란 의류제품 몸판에 연결되어 있는 부속들을 생산의뢰서와 봉제공정도에 따라 제작하는 능력이다.
제직의류 합복 봉제 (1802020114_16v3)	제직의류 합복 봉제란 제직의류 부속봉제에서 만들어진 부속들을 생산의뢰서와 봉제공정도에 따라 재봉기로 부착하여 봉제 완제품을 제작하는 능력이다.

### 나. NCS 연계표(과제별 NCS 능력단위)

과제	세분류	분류번호	능력단위명	수준	필수	관련
1과제	패션기획	1802010101_20v4	패션시장현황분석	3	○	
		1802010103_20v4	패션브랜드 전략기획	6		○
		1802010105_15v3	시즌전략수립	5		○
		1802010112_20v3	패션상품 상품기획	4	○	
		1802010113_20v3	패션소재 기획	4	○	
	패션디자인	1802010201_15v3	패션디자인 자료 수집	2		○
		1802010203_18v3	패션디자인 개발	3	○	
		1802010211_16v3	패션디자인 기획	5	○	
		1802010212_16v3	패션상품 개발 구상	5		○
		1802010214_18v1	글로벌 패션디자인 소싱	4		○
2과제	패션디자인	1802010213_16v1	패션상품 테크니컬 디자인	4		○
	패턴	1802010301_18v3	핏 경향 분석	4	○	
		1802010313_18v4	여성복 샘플패턴 제작	5		○
3과제	패턴	1802010301_18v3	핏 경향 분석	4		○
		1802010302_16v3	패션상품 샘플작업지시서 분석	3	○	
		1802010304_15v2	메인패턴 제작	5	○	
		1802010309_16v3	패션상품 원부자재 소요량 산출	3	○	
		1802010312_18v4	샘플패턴 수정	5	○	
		1802010313_18v4	여성복 샘플패턴 제작	5	○	
	제직의류생산	1802020111_16v3	제직의류 재단 준비작업	3	○	
		1802020112_16v3	제직의류 재단 본작업	4	○	
4과제	패턴	1802010302_16v3	패션상품 샘플작업지시서 분석	3	○	
		1802010310_16v3	패션상품 품질관리	3	○	
	제직의류생산	1802020101_14v2	제직의류 생산의뢰서 분석	5		○
		1802020102_14v2	제직의류 생산 설계	6		○

과제	세분류	분류번호	능력단위명	수준	필수	관련
4과제	제직의류생산	1802020104_18v3	제직의류 원부자재 검수	3		○
		1802020106_14v2	제직의류 재단 후 작업	3	○	
		1802020108_14v2	제직의류 완성기계 작업	3	○	
		1802020109_14v2	제직의류 완성기타 작업	2	○	
		1802020110_14v2	제직의류 품질 검사	4		○
		1802020111_16v3	제직의류 재단 준비작업	3	○	
		1802020112_16v3	제직의류 재단 본작업	4	○	
		1802020113_16v3	제직의류 부속 봉제	3	○	
		1802020114_16v3	제직의류 합복 봉제	3	○	

4

경기 과제에 관한 사항

가. 과제시간

대회명	총 과제수	총 경기시간	과제명
지방대회	2	14시간 내외	1. 스케치 2. 의상제작
전국대회	4	16시간 내외	1. 스케치 2. 드레이핑 3. 패턴제작 4. 의상제작

※ 경기시간은 출제과제에 따라 일부 변경될 수 있음.

※ 장비설치 및 시운전 시간은 2~3시간 별도로 부여함. (직종별 사전준비)

## 나. 과제출제

과제 유형 : 복수 과제

과제별 시간 및 출제범위

과제 번호	과제명	지방	전국	제한시간		출제범위
				지방	전국	
1	스케치	○	○	1	1	원단, 시즌, 타깃시장 제시
2	드레이핑		○		1.5	앞면 사진 제시 (전체 비율 확인 가능하고 제한시간 내에 완성될 수 있는 디자인)
3	패턴설계		○	2	3	과제명, 아이템, 치수 제시
4	의상제작	○	○	11	10.5	
비고		전체 2과제 출제	전체 4과제 출제	14 시간	16 시간	지방대회의 패턴설계는 2과제인 의 상제작에 포함되므로 전체 2과제임.

※ 과제별 제한시간은 예시이며, 출제과제에 따라 변경될 수 있음.

※ 대회별로 과제순서가 변경될 수도 있음.

## 다. 과제 작업내용

번호	과제명	주요작업내용	시간	비고	
1	스케치	원단 스와치를 받아 그 원단의 특성과 타깃시장에 따른 의상을 스케치 한다.	1~1.5시간	과제내용에 따라 경기시간이 달라질 수 있음	
2	드레이핑	주어진 사진의 비율과 디자인을 정확하게 표현하고, 바디에 핀으로만 고정하여 작품을 완성한다. (형태뜨기)	1~2시간	전국대회, 선발평가 경기에만 해당	
3	패턴설계	선정된 아이템 디자인을 반영하여 시접, 노치가 포함된 패턴설계를 한다.	2~4시간		
4	의상제작	블라우스	마킹, 재단, 디자인에 적절한 제작공정, 마무리 손바느질, 다림질로 완성한다. (칼라, 소매, 단추, 주머니 등)	6~9시간	과제내용에 따라 경기시간이 달라질 수 있음
		베스트, 스커트, 슬랙스	마킹, 재단, 디자인에 적절한 제작공정, 마무리 손바느질, 다림질로 완성한다. (주머니, 단추, 장식, 지퍼, 요크, 주름 등)	4~5시간	
		원피스 드레스	마킹, 재단, 디자인에 적절한 제작공정, 마무리 손바느질, 다림질로 완성한다. (칼라, 소매, 단추, 주머니 등)	12~14시간	
		파티 드레스	마킹, 재단, 디자인에 적절한 제작공정, 마무리 손바느질, 다림질로 완성한다. (뷔스티에, 브라캡, 본, 레이스업, 아일렛 등)	12~15시간	
		재킷, 코트	마킹, 재단, 심지작업, 자리잡음, 솔기 박음, 칼라(테일러드, 나폴레옹, 슈티엥 등), 주머니(패치포켓, 인심포켓, 웰트포켓 등), 소매(2장소매 등) 등의 디자인에 적절한 제작공정 마무리 손바느질, 다림질로 완성한다.	12~15시간	

※ 과제의 제한시간을 초과하여 과제를 출제할 수 없으며, 제한시간이내에서는 2가지의 과제를 출제할 수 있다.

※ 출제자는 주제 설정 및 난이도에 따라 제한시간을 조정할 수 있다.

○ 선수는 아래 표의 지식과 기술적 내용을 숙지하고 할 수 있어야 한다.

순번	항목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도	
1	패션기획	• 국내외 패션정보사의 트렌드 분석	트렌드정보 자료수집하기 (1802010101_20v4.1)	○			
2		• 국내외 디자이너 컬렉션에서 제시한 스타일 동향		○			
3		• 새로운 트렌드에 대한 주의 깊은 관찰				○	
4		• 최신 자료를 적시에 받아들이려는 열린 사고				○	
		• 트렌드 정보		○			
5		• 콘셉트자료를 이해할 수 있는 전략적 사고		시즌 콘셉트 구상하기 (1802010105_15v3.2)			○
6	패션디자인	• 감성적 사고	아이디어 스케치하기 (1802010203_18v3.1)			○	
7		• 패션디자인 테마, 콘셉트		○			
8		• 원부자재 특성에 적합한 디자인 아이디어 전개			○		
9		• 색채감각, 소재감각, 형태감각을 바탕으로 한 디자인			○		
10		• 디자인 아이디어 시각화를 위한 핸드 드로잉			○		
11		• 디자인 아이디어 시각화를 위한 정교한 스케치 작업에 집중하는 자세		디자인 완성하기 (1802010203_18v3.2)			○
12		• 핀(pin) 작업		생산전 핏 완성 진행하기 (1802010213_16v1.2)	○	○	
13		• 핏 검토			○		
14		• 의복의 실루엣에 대한 지식			○		
15		• 치수 측정방법(POM)			○		
16		• 인체, 패턴, 원부자재 특성, 봉제방법, 디자인의 관계를 파악하는 능력					○
17	• 인체형상에 대한 세심한 관찰				○		
18	패턴 (입체패턴)	• 의복 실루엣 분석	실루엣 경향 분석하기 (1802010301_18v3.1)		○		
19		• 실루엣을 주의 깊게 관찰				○	
20		• 패턴과 실루엣의 관계를 파악하려는 창의적 사고				○	
21		• 인대 특성		○			
22		• 인대 기준선 설정		○			
23		• 원단의 특성		○			
24		• 입체 패턴 제작				○	
25	• 핀 사용	입체재단으로 패턴제작하기 (1802010313_18v4.4)		○			

순번	항목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도	
26	패턴 (입체패턴)	• 입체 재단용 가위 사용	입체재단으로 패턴제작하기 (1802010313_18v4.4)		○		
27		• 인체 측정 도구 사용			○		
28		• 인대 테이핑			○		
29		• 인대 사용			○		
30		• 인체에 대한 세심한 관찰					○
31		• 패턴제작을 위한 미적 감성을 유지하려는 노력					○
32		• 디자인 의도 이해					○
33	패턴 (평면패턴) 및 제작의류 생산	• 의복의 완제품 사이즈규격	사이즈 경향 분석하기 (1802010301_18v3.2)	○			
34		• 패턴제도 방법		○			
35		• 패턴제도 시 사이즈 구성		○			
36		• 도식화 분석 능력			○		
37		• 디자인을 주의 깊게 관찰	디자인 의도 파악하기 (1802010302_16v3.1)			○	
38		• 원부자재에 적합한 패턴 제도				○	
39		• 제도된 패턴을 활용	원부자재 분석하기 (1802010302_16v3.2)	○			
40		• 솔기 유형에 따른 표시기호 및 표시방법		○			
41		• 스티치 종류 및 스티치 등급		○			
42		• 의복 제조 공정	봉제방법 계획하기 (1802010302_16v3.3)	○			
43		• 의복구성			○		
44		• 의류 봉제기기 활용			○		
45		• 적절한 의복 봉제방법 적용			○		
46		• 의복 봉제방법을 효율적으로 적용	겉감패턴 완성하기 (1802010304_15v2.2)			○	
47		• 원단의 수축과 이완을 감안한 패턴 수정		○			
48		• 시접처리, 시접량		○			
49		• 원단의 기본 특성		○			
50		• 패턴 수정		○			
51		• 제도용 자, 필기구 사용		○			
52		• 인체 측정 도구 사용		○			
53	• 수축률 확인 및 적용	○					
54	• 복종별 여유량 산출	○					

순번	항목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도	
55	패턴 (평면패턴) 및 제작의류 생산	• 겹감패턴 완성 시 창의적으로 사고	부속패턴 완성하기 (1802010304_15v2.3)  마킹하기 (1802010309_16v3.3)  완제품 치수 확인하기 (1802010310_16v3.1)  완제품 착장상태 확인하기 (1802010310_16v3.2)  완제품 봉제 상태 확인하기 (1802010310_16v3.3)  여성복 사이즈 결정하기 (1802010313_18v4.1)  여성복 샘플겹감패턴 제작하기 (1802010313_18v4.3)  도식화 분석하기 (1802020101_14v2.1)			○	
56		• 겹감패턴 완성에 대해 정확히 판단				○	
57		• 인체부위별 치수 파악		○			
58		• 패턴제작 시 고려할 체형에 대한 지식		○			
59		• 안감, 심지, 부속패턴제도 방법		○			
60		• 의복의 원부자재 특성		○			
61		• 부속패턴 제작			○		
62		• 원부자재 종류 및 특성에 대한 판별		완제품 치수 확인하기 (1802010310_16v3.1)		○	
63		• 부속패턴 제작에 대해 창의적 사고					○
64		• 부속패턴을 주의 깊게 관찰					○
65		• 부속패턴 제작에 대해 정확히 판단하려는 노력		완제품 착장상태 확인하기 (1802010310_16v3.2)			○
66		• 의복 실루엣 개발을 위한 의지					○
67		• 마킹배열에 따른 효율 향상		완제품 봉제 상태 확인하기 (1802010310_16v3.3)	○		
68		• 신속하게 마킹할 수 있는 기술				○	
69		• 효율을 높여 마킹할 수 있는 기술				○	
70		• 골 패턴의 골이 퍼져 있는지 확인		여성복 사이즈 결정하기 (1802010313_18v4.1)		○	
71		• 이색원단의 경우 근접 마킹 가능				○	
72		• 기모원단의 결방향을 이해하고 마킹할 수 있는 기술				○	
73		• 무늬원단의 무늬 맞출 부위를 정확히 판단하여 실행 할 수 있는 기술		여성복 샘플겹감패턴 제작하기 (1802010313_18v4.3)		○	
74		• 마킹표를 보고 누락 패턴을 확인				○	
75		• 생산성 향상을 위한 노력		도식화 분석하기 (1802020101_14v2.1)			○
76		• 마킹에 대한 섬세한 최종확인					○
77		• 마킹 시 누락된 패턴이 없게 꼼꼼하게 작업					○
78		• 완제품 복종별 의복 치수 항목, 부위별 치수 허용치에 대한 지식			○		
79		• 완제품사이즈 측정 기술				○	

순번	항목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도
79	패턴 (평면패턴) 및 제작의류 생산	• 바디착장 시 측정 또는 평면측정을 할 수 있는 기술	원부자재 소요량 확인하기 (1802020101_14v2.2)		○	
80		• 의복 완제품의 외관 검사 능력			○	
81		• 여성복의 완제품 사이즈에 대한 지식		○		
82		• 기본원형 패턴 제작 능력			○	
83		• 평면 패턴 제작 방법에 관한 지식		○		
84		• 패턴 제도에 필요한 부호 및 약자에 관한 지식	원부자재 품질 검수하기 (1802020104_18v3.2)	○		
85		• 생산의뢰서 및 용어에 대한 이해		○		
86		• 도식화와 생산용 패턴 확인			○	
87		• 도식화와 봉제 방법 확인	원부자재 치수변화율 검수하기 (1802020104_18v3.3)		○	
88		• 원부자재 색상 및 규격 확인			○	
89		• 결점 육안 검사			○	
90		• 이색, 이염, 미어짐, 찢어짐 확인			○	
91		• 아이론 및 프레스 수축률 확인	재단물 분류하기 (1802020106_14v2.1)		○	
92		• 공정을 이해하며 재단물 결과에 따라 재단물을 색상, 호칭, 부위별로 분류하는 능력			○	
93		• 디자인에 따른 심지 부착부위 선정 방법	심지 접착하기 (1802020106_14v2.2)	○		
94		• 아이론, 다리미대 및 부속품 관리 운영 기술	완성다림질하기 (1802020108_14v2.1)		○	
95		• 아이론 및 프레스기의 부속장치 사용의 안전 사항을 준수				○
96		• 의복 종류에 따른 다림질 순서		○		
97		• 스팀 가공에 대한 지식	마무리 손바느질하기 (1802020109_14v2.1)	○		
98		• 제품 완성을 위한 프레스싱 기술			○	
99		• 원단, 안감, 부속품, 조립 특성에 따른 최적 아이론 및 프레스기 조정 기술				○
100	• 원단별 복종별 마무리 손바느질 방법	○				
101	• 제품 완성을 위한 마무리 손바느질 기술				○	

순번	항목	내용	능력단위 (분류번호)	지식	기술	태도	
102	패턴 (평면패턴) 및 제작의류 생산	• 숙련된 마무리 도구 및 설비 사용	재단작업 분석하기 (1802020111_16v3.1)		○		
103		• 생산의뢰서와 완성 제품에 대한 일치 여부를 판단			○		
104		• 원부자재 특성에 맞게 재단				○	
105		• 재단 시 요철을 줄일 수 있는 기술				○	
106		• 원단 불량률 분별하여 재단				○	
107		• 원부자재의 손실을 최소화하는 원가 절감에 대한 의지					○
108		• 원단 소요량을 최소화 할 수 있는 패턴 배치 능력	마킹하기 (1802020112_16v3.1)		○		
109		• 마킹 및 커팅의 편의성을 고려			○	○	
110		• 원부자재 물성 및 치수변화율에 따른 재단 능력	커팅하기 (1802020112_16v3.3)		○		
111		• 재단 시 연단높이에 따른 밀림현상을 방지	부속 제작 준비하기 (1802020113_16v3.1)		○		
112		• 재단 시 봉제 작업자들의 작업 편리성을 위해 정확한 너치를표시			○	○	
113		• 의복 솔기 및 스티치 종류			○		
114		• 부속봉제에 필요한 작업도구 및 기계 설비를 제어하고 활용하는 능력		부속봉제 완성하기 (1802020113_16v3.3)		○	
115		• 부속 종류별 봉제 방법 및 솔기처리			○		
116		• 다림질 기술	앞뒤판 합복하기 (1802020114_16v3.1)		○		
117		• 봉제공정도에 따라 공정 진행순서를 이해 하는 능력		○			
118		• 재봉기기 사용의 안전수칙을 준수	부속 부착하기 (1802020114_16v3.2)				○
119		• 정해진 시간 내에 주어진 작업을 완성					○
120		• 생산보조용 패턴과 용구를 이용한 부속 부착 위치 표시 및 부속물 부착 방법	마무리 합복하기 (1802020114_16v3.3)	○	○		
121		• 합복 작업 공정순서 및 봉제 방법		○	○		
122	• 재단된 평면 상태의 겹감, 안감, 부속감을 결합하여 입체화 할 수 있는 조립 봉제 기술			○			
123	• 중간 다림질 및 솔기가름 다림질			○			

## 라. 과제 공개에 관한 사항

- 경기용 과제는 대회 사전에 공개하는 것을 원칙으로 한다.
- 과제의 공개 여부 및 공개 시기, 범위 등은 국제기능올림픽 한국위원회의 방침에 따른다. 단, 별도 방침이 없는 경우 다음과 같이 공개한다.
- 대회 30일전 과제 공개
- 마이스터넷 홈페이지(<https://meister.hrdkorea.or.kr/>)를 통해 공개한다.
- 단, 4과제 의상제작의 원단 종류는 심사장 또는 부심사장을 통하여 준비하여야 한다.  
(경기과제 및 심사채점의 변별력 강화 위함 - 전국대회에 한함)

5

## 경기진행절차

### 가. 경기 일정표 (예시)

일정	시 간	내 용	비고	
사전 준비	13:00~18:00	○ 전체 기술위원 회의	별도	
1일차	09:00~12:00	○ 개회식 및 환영리셉션	전체 심사위원	
	15:00~17:00	○ 직종별 심사위원회의 - 경기진행 및 심사채점 계획서 작성		
	15:00~17:00	○ 경기장 준비 - 경기진행 번호추첨, 자리배치 및 시운전 - 경기진행 일정안내	전체 심사위원, 선수	
2일차	08:10~08:30	○ 과제 추첨(1과제, 2과제, 3과제)	제3,4과제 -과제수정 (심사위원)	
	08:30~08:45	○ 제 1과제 배부/질의응답		
	8:55~09:55	○ 제 1과제 경기 (1h)		
	9:55~10:05	○ 제 2과제 배부 및 설명		
	10:05~10:30	○ 기본라인테이프작업 및 광목원단 다림질		
	10:30~12:00	○ 제 2과제 경기 (1.5h)		
	12:00~13:00	○ 중식		
	13:00~14:00	○ 제 3과제 , 제 4과제 배부 및 설명		
	14:00~17:00	○ 제 3과제 경기 (3h)		진행 중 채점 (마킹)
	17:00~18:00	○ 제 4과제 경기 (1h)		
	18:00~19:00	○ 제 1과제 채점		
	19:00~20:00	○ 제 2과제 채점		
3일차	09:00~12:00	○ 제 4과제 경기 계속 (3h)	진행 중 채점 (마킹)	
	12:00~13:00	○ 중식		
	13:00~18:00	○ 제 4과제 경기 계속 (5h)	3과제 패턴 제출 (15:00)	
	18:00~20:00	○ 제 3과제 (패턴설계) 채점		
4일차	09:00~10:30	○ 제 4과제 경기 종료 (1.5h)		
	11:00~12:00	○ 경기강평 및 경기장 마무리 정리		
	12:00~13:00	○ 중식		
	13:00~18:00	○ 제 4과제 채점		
5일차	09:00~13:00	○ 제 4과제 채점 계속		
	13:00~14:00	○ 중식		
	14:00~16:00	○ 채점완료		
	16:00~18:00	○ 전산입력		
	18:30~19:30	○ 채점결과 발표 및 이의제기시간 (1시간) 대기 후 해산	전체 심사위원	

## 나. 경기 전/중/후

### □ 경기 전

- 심사장은 선수의 자리를 추첨으로 배정한다.  
(선수는 추첨결과에 따라 창문, 출입문, 복도 옆, 심사위원석 앞 등의 근처에서 경기를 할 수도 있다.)
- 심사장 및 부심사장은 재봉기 이상 유무를 재확인시키고, 재봉기 수리기사를 항상 대기시킨다.
- 심사장은 작업에 필요한 시설과 공구를 점검하게 하여야 한다.
- 심사장 및 부심사장은 선수가 집중하여 경기를 치를 수 있도록 주위 환경을 통제하고 선수의 휴대폰은 전원을 끄게 하여 부심사장 (또는 본부요원)에게 제출하게 하고, 경기장 질서를 유지하게 한다.
- 지급재료는 경기 시작 전에 선수 각자가 이상 유무를 확인하도록 하고, 이상이 있을 경우 심사장 및 부심사장, 심사위원이 확인한 다음 재료를 교체해 주어야 한다.  
다만, 구입된 재료의 색상이나 재질이 지급재료 목록상의 것과 차이가 있을 경우 심사장 및 부심사장, 심사위원이 이를 변경·조정할 수 있다.
- 심사장은 선수에게 요구사항 및 선수 유의사항 등을 상세히 설명하여야 한다.
- 심사장 및 부심사장은 작업에 필요한 도구를 점검하고 선수 준수사항과 재봉기와 전기다리미 사용 시 작업 안전수칙에 유의하도록 주지시켜야 한다.
- 경기 시작 전 반입금지물품 소지여부를 확인하기 위하여 선수가 지참한 공구 및 재료에 대하여 검사할 수 있다.
- 선수는 경기가 시작된 후에는 작업에 필요한 공구 반·출입을 할 수 없다.

## □ 경기 중

- 주위를 정돈하고, 각각 소지품 관리를 철저히 관리하도록 한다.
- 심사장은 경기 진행과정에서 요구사항 이외의 문제점이 발생하면 부심사장, 심사위원 상호 합의하에 가결집행하고 그 사유를 시행부서에 통보하여야 한다.
- 심사장은 매일 작업량을 점검 기록하여야 하고 작품제출시간(경기시간)을 확인하며 기록한다.
- 경기 진행 중 채점 시 패턴나열 등을 재료 활용의 경제성 여부가 있으므로 단계마다 확인하고 진행하여야 한다.
- 심사장은 부정행위 방지를 위해 지급된 제도지 및 매일 작업한 작품에 날인하여야 한다.
- 경기 진행 중 휴식시간을 부여할 경우 휴식이 끝나고 경기재개 전 반입금지물품 소지 여부를 확인하기 위하여 선수가 지참한 공구 및 재료에 대하여 검사할 수 있다.
- 선수가 주어진 재료 이외나 선수에게 제공하지 않은 공구나 재료를 사용할 때는 즉시 작업을 중지시킨 후 경기에 영향을 미쳤을 경우 퇴장시킬 수 있다.

## □ 경기 후

- 경기 종료 후 완성된 작품과 잔여재료, 인쇄물 회수 관리, 작품의 보관관리를 철저히 한다.
- 모든 채점은 공개 채점을 원칙으로 한다.
- 선수는 모든 과제별 작업 완료 후 주변정리를 한다.
- 심사위원은 선수의 정리정돈에 대한 조별 채점 준비를 한다.

6

## 채점에 관한 사항

### 가. 채점방법

#### □ 심사채점 기본원칙

- 채점은 기능올림픽대회 한국위원회의 기능경기대회 관리규칙 등 관련 규칙에 따른다.
- 심사위원은 심사장의 지시 및 진행, 그리고 대회 규정에 따라 채점 활동을 수행한다.
- 채점 중에는 심사위원들의 휴대전화를 모두 수거하여 관리 요원이 보관하도록 하며 채점이 완료된 후에도 심사위원은 채점 결과 발표전까지 채점 결과를 외부에 유출하지 않아야 한다.
- 심사위원 및 심사장은 채점 시간을 줄이는 것보다 정확하고 명확하며 일관된 채점 기준을 적용하여 공정하고 투명한 결과를 도출하는 것이 최우선 임무임을 명심하여 모든 채점 활동에 성실히 임한다.
- 심사위원은 채점기준표의 항목에 대해서 협의를 통한 일관된 기준을 사전에 정하고 채점한다.
- 한 과제에서 채점된 사항을 다른 과제에 적용시키는 것을 최소화한다.

#### □ 채점조 구성 및 심사채점 방법

- 과제별로 독립채점(주관적 채점)은 모든 심사위원이 참여하고, 합의채점(객관적 채점)은 2~3개 조로 분할하여 진행할 수 있다.
- 채점조는 추첨을 통하여 정한다.
- 합의채점(객관적 채점)시 점수 부여 여부는 과반수가 아닌 전체의 합의에 의해 결정되어야 하며, 합의 노력에도 불구하고 결정이 되지 않는 경우 심사장은 규정에 따라 결정할 수 있다.

독립채점(주관적 채점)시 국제대회 방식에 준하는 4등급제로 실시하고 다만, 심사위원 전원이 합의한 경우 0등급을 부여할 수 있다.

- 심사위원이 작성한 모든 보조 채점표 및 이면지 채점표 등은 부심사장에게 제출하여 채점시스템에 입력 및 출력하게 하고, 출력된 채점표와 심사위원 본인이 작성한 수기 채점표를 비교, 검토 후 이상이 없을시 부심사장에게 모든 채점표를 제출한다. (심사위원은 채점표를 촬영, 복사, 이기, 전산작업, 타인에게 유출, 선수별 채점표 열람 등을 할 수 없다.)
- 명확한 채점 상의 오류 발견 외 심사위원이 보조채점표에 서명한 이후 재채점은 불가하다.

## 나. 배점기준 (예시)

과제 번호	과제항목	주요항목	채점방법	배점	비고
1	스케치	스케치 디자인	독립(주관적채점)	10.5	4등급제적용
		스케치 기법	합의(객관적채점)	2.5	
2	드레이핑	드레이핑 디자인	독립적(주관적채점)	14.5	4등급제적용
		드레이핑 기법	합의(객관적채점)	2.5	
3	패턴	산업용 패턴설계	합의(객관적채점)	16.25	
		마킹		4.75	
4	의상제작	외관평가	독립적(주관적채점)	26	4등급제적용
		완제품 검사	독립적(주관적채점)	8	4등급제적용
			합의(객관적채점)	15	
합계				100	

※ 과제에 따라 평가 내용, 배점, 배점비율은 변경될 수 있으며, 고르게 편성되어야 한다.

### <4등급제 점수에 따른 기준>

등급	등급 기준
4	완성도, 기능숙련도, 산업현장 통용성 모두에서 높은 수준
3	완성도, 기능숙련도, 산업현장 통용성에서 적당한 수준
2	산업현장 통용성이 있으나 완성도가 기능숙련도에서 다소 낮은 수준
1	완성도, 기능숙련도, 산업현장 통용성 모두에서 낮은 수준
0	심사위원 전원이 합의 시 부여

## 다. 채점 기준표 (예시)

1. 채점 시 유의사항	직 종 명	의상디자인
<p>1. 작품은 모두 공개 채점합니다.</p> <p>2. 채점시 문제가 발생하면 채점위원 전원의 합의에 의하고 시행 부서에 통보하여야 합니다.</p> <p>3. 항목별 채점의 배분은 단계를 나누어 채점합니다.</p> <p>4. 채점시 경기시간내에 완성하지 못한 작품과 채점기준에 맞지 않은 작품은 해당 주요항목 또는 세부항목, 전체점수에서 0점 처리합니다.</p> <p>5. 채점시 모든 항목은 채점기준과 요구사항에 맞게 채점합니다.</p> <p><b>가. 스케치</b></p> <p>1) 스케치 기술의 완성도</p> <p>2) 소재와 디자인의 적합성</p> <p>3) 디자인이 주어진 타깃시장과 맞는지 여부</p> <p>4) 의복 제품으로서의 생산 가능 여부</p> <p><b>나. 드레이핑</b></p> <p>1) 원본과 가장 유사한 디자인의 표현 및 창출</p> <p>2) 시침한 핀의 방향과 핀 간격의 적절성 여부</p> <p>3) 시침시 올방향 및 시점을 깔끔하게 자르거나 접혀 있는지의 여부</p> <p>4) 드레이핑 상태가 착장 가능한지 여부 (지퍼, 단추표시 등)</p> <p><b>다. 패턴설계 및 의상제작</b></p> <p>1) KS 의류패턴표시 기호 적용여부 (2018 패턴설계가이드 참고)</p> <p>2) 마스터패턴 설계 여부</p> <p>3) 디자인과의 일치 여부</p> <p>4) 합리적이고 경제적인 패턴배열</p> <p>5) 마킹시 원단의 올방향 및 가지런한 핀 고정 여부</p> <p>6) 원단의 표리(겉면과 안면)가 정확한지 여부</p> <p>7) 의상 제작시 모든 디자인 및 요구사항과 맞는지 여부</p> <p><b>※ 작업 공간의 청결 유지 (모든 과제에 해당)</b></p> <p>6. 다음과 같은 부정행위자는 채점대상에서 제외합니다.</p> <p>1) 지급된 재료 이외를 사용한 작품(경기장내의 물품, 재료, 도면 등)</p> <p>2) 경기에 필요한 물품, 재료, 도면 등 외부로 유출한 경우</p> <p>7. 기타 채점에 관련된 사항은 기능경기대회 관리규칙에 의하여 채점하여야 합니다.</p>		

## 제58회 전국기능경기대회 채점기준표

### 2. 채점 기준표 (총 4과제)

#### 1) 배 점

1) 배 점				직 종 명		의상디자인		
과제 번호	과 제 항 목	주 요 항 목	배 점	채점방법		채점시기		1,2,3,4 적용
				독립	합의	경기중	경기후	
제1과제	스케치	스케치 디자인	10.5	○			○	○
		스케치 기법	2.5		○		○	
제2과제	드레이핑	드레이핑 디자인	14.5	○			○	○
		드레이핑 기법	2.5		○		○	
제3과제	패턴	산업용 패턴설계	16.25		○		○	
		마킹	4.75		○	○		
제4과제	의상제작	외관평가	26	○			○	○
		완제품 검사	8	○			○	○
			15		○		○	
배 점 합 계			100					

### 3. 채점 기준표(제1과제)

#### 1) 배 점

(경기 종료 후 채점)

				직 종 명		의상디자인
과제 번호	과 제 항 목	주 요 항 목	배 점	채점방법		1,2,3,4 적용
				독립	합의	
제1과제	스케치	스케치 디자인	10.5	○		○
		스케치 기법	2.5		○	
배 점 합 계			13			

## 2) 채점방법 및 기준(제1과제: 스케치)

(경기 종료 후 채점)

일련 번호	과 제 항 목	주 요 항 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제1과제	스케치	스케치 디자인	① 디자인의 독창성(타겟시장내에서)과 다양성	1	디자인 아이디어가 독창성과 다양성을 보이지 않는다.(많은 조각들이 동일하다)	1	독립
				2	디자인 아이디어가 일부 독창성과 다양성을 보인다.		
				3	디자인이 꽤 독창적이고, 다양하다.		
				4	디자인이 아주 독창적이고, 완벽한 다양성을 보여준다.		
			② 디자인의 계절적합성	1	디자인이 계절에 전혀 적합하지 않다.	0.5	
				2	디자인이 계절에 조금 적합하다.		
				3	디자인이 계절에 대부분 적합하다.		
				4	디자인이 계절에 아주 적합하다.		
			③ 컬렉션의 조화	1	디자인이 조화롭지 못하고, 같은 컬렉션의 일부로 보이지 않는다.	0.5	
				2	디자인이 충분히 조화롭고, 거의 한 컬렉션으로 보인다.		
				3	디자인이 좋은 조화를 보여주고, 대부분 한 컬렉션으로 보인다.		
				4	디자인이 완벽한 조화를 보여주고, 완벽하게 한 컬렉션으로 보인다.		
			④ 원단 적합성	1	디자인이 원단 무게와 종류에 적합하지 않거나 바깥에 다른 원단이 추가 되었다.(퓨징/안감만 고려되었고, 프린트/패턴 혹은 촉감이 고려되지 않았다.)	1.25	
				2	디자인이 프린트/패턴 혹은 촉감을 포함한 원단의 무게와 종류에 약간 적합하다.		
				3	디자인이 프린트/패턴 혹은 촉감을 포함한 원단 무게와 종류에 꽤 적합하다.		
				4	디자인이 프린트/패턴 혹은 촉감을 포함한 원단 무게와 종류에 매우 적합하다.		
			⑤ 선택된 원단이 올바르게 그려졌는가 - 원단성질에 대한 훌륭한 이해도	1	의복의 대부분에서 원단이 스케치에 보여지는 대로 떨어지거나 움직이지 않는다.	2.5	
				2	의복의 일부에서만 원단이 스케치에 보여지는 대로 떨어지거나 움직인다.		
				3	의복의 대부분에서 원단이 스케치에 보여지는 대로 떨어지거나 움직인다.		
				4	의복의 모든 부분에서 원단이 스케치에 보여지는 대로 떨어지거나 움직인다.		
			⑥ 디자인의 생산가치의 타겟시장 적합성	1	디자인이 선택된 타겟시장에 전혀 적합하지 않고, 디자인의 많은 부분이 타겟 시장에서 생산하기에 너무 저렴하거나 너무 비싸다.	1	
				2	디자인의 꽤 많은 부분이 타겟 시장에서 생산하기에 너무 저렴하거나 너무 비싸다.		
				3	디자인에서 타겟 시장에서 생산하기에 너무 저렴하거나 너무 비싼 부분이 많지 않다.		
				4	타겟 시장에 매우 적합한 디자인이며, 생산가치가 훌륭하다.		
			⑦ 착용성과 기능	1	대부분의 의복들이 착용하기에 매우 어렵거나 불편함. 예) 소매/스커트/끈이 움직이기에 너무 타이트 함, 갈라진 부분이 있음, 드레스 형태가 유지되지 않음, 헐거워서 덜렁거리는 부분이 있음, 갈라지는 부분이 너무 높음, 목 라인이 너무 높음.	0.5	
				2	착용하기에 조금 어렵거나 불편한 의복		
				3	착용하기에 그렇게 어렵거나 불편하지 않은 의복		
				4	의복 착용성이 훌륭하고, 움직임의 편안함이 잘 고려된 의복		

일련 번호	과 항	제 목	주 요 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법			
제1과제	스케치	스케치 디자인	⑧ 앞에서 뒤로의 줄 은 흐름	1	디자인 디테일들이 앞부분에서 뒷부분으로 매 끄럽게 흐르지 않는다. 앞부분의 형태가 뒷부 분의 형태를 전혀 반영하지 않는다. 양쪽에서 앞부분과 뒷부분이 완전히 보이지 않는다.	1.5	독립			
				2	앞부분에서 뒷부분으로의 디자인 흐름이 어느 정도의 결함이 보인다.					
				3	앞부분에서 뒷부분으로의 디자인 흐름이 거의 결함을 보이지 않는다.					
				4	모든 디자인 디테일들이 앞부분에서 뒷부분으 로 매끄럽게 흐르며, 결함이 없고, 양쪽에서 앞부분과 뒷부분이 완전히 보인다.					
			⑨ 패턴 메이커를 위한 충분한 스케치	1	패턴 메이커가 많은 질문을 하지 않고는 패턴 제작을 진행할 수 없다.	1.5				
				2	패턴 메이커가 어느 정도의 질문이 있다.					
				3	패턴 메이커가 질문이 거의 없다.					
				4	디자인이 매우 명확하여, 패턴 메이커가 아무 질문 없이 패턴 제작을 진행할 수 있다.					
			⑩ 전체적인 품질 - 펜 스킬	1	펜 스킬이 미흡하고, 많은 선들이 곧지 않음, 곡선과 형태가 구불구불함, 라인들이 너무 굵 거나 너무 얇음, 탐스티칭이 정확하지 않음, 잉크가 튀어나온 부분이 있음, 필요한 부분에 대칭성이 나타나지 않음 등.	0.25				
				2	그런대로 괜찮은 품질이며, 펜 스킬과 관련하 여 꽤 많은 결함이 보임.					
				3	펜 스킬과 관련하여 몇 가지 작은 결함이 있 음.					
				4	완벽한 품질이며, 모든 선과 곡선이 완벽하게 그려짐, 펜 스킬과 관련하여 결함이 없음.					
			계						10.5	

일련 번호	과 항	제 목	주 요 요 목	세 부 항 목	재 점 기 준	배 점	채 점 방 법
제1과제	스케치	스케치 기법	① 제출된 종이의 깔끔함과 정돈 됨	YES/NO	깨끗하고 깔끔한 종이, 수정펜, 접힌 자국 없 음 등	0.5	합의
			② 모든 스케치는 잉크를 사용하여 완성	YES/NO	모든 스케치는 잉크를 사용하여 완성	0.5	
			③ 올바른 개수의 의복을 스케치 - 앞면과 뒷면	YES/NO	타겟 시장에 맞는 의복 개수	0.5	
			④ 스케치/기술 드로잉에 의복의 부리가 나타나 있음	YES/NO	의복을 어떻게 입고 벗는지 정확하게 나타나 있는가? (예> 지퍼, 단추구멍 등)	1	
계						2.5	

### 3. 채점 기준표(제2과제)

#### 1) 배 점

(경기 종료 후 채점)

				직 종 명		의상디자인
과제 번호	과 제 항 목	주 요 항 목	배 점	채점방법		1,2,3,4 적용
				독립	합의	
제2과제	드레이핑	드레이핑 디자인	14.5	○		○
		드레이핑 기법	2.5		○	
배 점 합 계			17			

## 2) 채점방법 및 기준(제2과제: 드레이핑)

(경기 종료 후 채점)

일련 번호	과 항 목	주 요 항 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제2과제	드레이핑	드레이핑 디자인	① 드레스 길이	1	길이가 사진과 전혀 같지 않다.	0.5	독립
				2	길이가 아주 일부만 사진과 같다.		
				3	길이가 꽤 사진과 같다.		
				4	길이가 사진과 매우 같다.		
			② 드레스 비율/길이(앞부분만)	1	비율이(가슴-허리-hips의 관계에 따른 디자인 디테일들) 사진의 비율과 전혀 같지 않다.	1	
				2	비율이 사진의 일부와 같다.		
				3	비율이 사진의 대부분과 같다.		
				4	비율이 사진과 매우 같다.		
			③ 핏 - 앞부분과 뒷부분 (힙부터 위)	1	핏이 사진과 전혀 맞지 않거나, 드레이프가 바디에 완전히 걸쳐있지 않음.	1.25	
				2	핏이 사진과 그다지 같지 않고, 뒷부분의 핏이 앞부분에 적절하지 않음.		
				3	핏이 대부분 사진과 같고, 뒷부분의 핏이 꽤 앞부분 핏에 적절함.		
				4	핏이 사진과 매우 같고, 뒷부분의 핏이 앞부분에 적절함.		
			④ 원단의 풍만함/플레어/볼륨 (앞부분만-스커트 선택)	1	디자인의 모든 측면에 포함된 원단의 볼륨/플레어/풍만함이 사진과 같지 않음.	1.25	
				2	디자인의 모든 측면에 포함된 원단의 볼륨/플레어/풍만함이 사진과 일부 비슷함.		
				3	디자인의 모든 측면에 포함된 원단의 볼륨/플레어/풍만함이 사진과 거의 비슷함.		
				4	디자인의 모든 측면에 포함된 원단의 볼륨/플레어/풍만함이 완벽함.		
			⑤ 앞부분의 디자인 디테일	1	디자인 디테일(실루엣 안)이 사진과 일치하지 않음.(예:루시장식, 플리츠, 주름, 패널라인, 작은 주름, 띠, 잘라낸 부분 등)반만 완성된 드레이프에 대해서는 0점	1.5	
				2	디자인 디테일 (실루엣 안)이 사진과 다소 일치함.		
				3	디자인 디테일 (실루엣 안)이 사진과 대부분 일치함.		
				4	디자인 디테일 (실루엣 안)이 사진과 정확하게 일치함.		
			⑥ 목 라인 그리고/혹은 어깨라인/암홀 (앞부분만)	1	목 라인 그리고/혹은 어깨 라인/암홀이 사진과 전혀 일치하지 않음.	1.5	
				2	목 라인 그리고/혹은 어깨 라인/암홀이 사진과 조금 일치함.		
				3	목 라인 그리고/혹은 어깨 라인/암홀이 사진과 거의 일치함.		
				4	목 라인 그리고/혹은 어깨 라인/암홀이 사진과 정확하게 일치함.		
			⑦ 뒷부분 디자인 - 옆솔기, 어깨 그리고 목의 앞부분에서 뒷부분으로의 흐름	1	모든 솔기들(만약 있다면), 암홀, 그리고 어깨의 앞부분에서 뒷부분으로의 흐름이 매끄럽지 않음.	1.25	
				2	앞부분에서의 흐름이 다소 매끄러움.		
				3	앞부분에서의 흐름이 꽤 매끄러움.		
				4	앞부분에서의 흐름이 완벽하고, 선이 깔끔함.		
			⑧ 원단 처리 - 목 라인 앞부분과 뒷부분	1	대부분 가장자리에서의 마무리가 불만족스럽고/혹은 깔끔하지 못함. 예)다듬어지지 않은 가장자리, 잘 처리되지 않은 주름/접힌 부분, 매끄럽지 않은 재단, 드레스 폼에 직접 밀어넣은 핀	0.75	
				2	일부 가장자리에서의 마감은 깔끔하고 매끄러운 선을 보임.		
				3	대부분 가장자리에서의 마감이 깔끔하고, 매끄러운 선을 보임.		
				4	모든 가장자리에서의 마감이 깔끔하고, 완벽한 핀을 꿸는 기술로 매끄러운 선을 보임.		

일련 번호	과 항	제 목	주 요 항 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법
제2과제	드레이핑	드레이핑 디자인	⑨ 원단 처리 - 암홀 앞부분과 뒷부분	1	대부분 가장자리에서의 마무리가 불만족스럽고/ 혹은 깔끔하지 못함. 예)다듬어지지 않은 가장자 리, 잘 처리되지 않은 주름/접힌 부분, 매끄럽지 않은 재단, 드레스 폼에 직접 밀어넣은 핀	0.75	독립
				2	일부 가장자리에서의 마감은 깔끔하고 매끄러운 선을 보임.		
				3	대부분 가장자리에서의 마감이 깔끔하고, 매끄러 운 선을 보임.		
				4	모든 가장자리에서의 마감이 깔끔하고, 완벽한 핀을 꽂는 기술로 매끄러운 선을 보임.		
			⑩ 원단 처리 - 밑단 앞부분과 뒷부분	1	대부분 가장자리에서의 마무리가 불만족스럽고/ 혹은 깔끔하지 못함. 예)다듬어지지 않은 가장자 리, 잘 처리되지 않은 주름/접힌 부분, 매끄럽지 않은 재단, 드레스 폼에 직접 밀어넣은 핀	0.5	
				2	일부 가장자리에서의 마감은 깔끔하고 매끄러운 선을 보임.		
				3	대부분 가장자리에서의 마감이 깔끔하고, 매끄러 운 선을 보임.		
				4	모든 가장자리에서의 마감이 깔끔하고, 완벽한 핀을 꽂는 기술로 매끄러운 선을 보임.		
			⑪ 원단 처리 - 솔 기/다트(앞부분만)	1	대부분 가장자리에서의 마무리가 불만족스럽고/ 혹은 깔끔하지 못함. 예)균형이 안 맞는 다트, 거친 마감, 밀리거나 주름진 솔기, 매끄럽지 않은 선, 드레스폼에 직 접 밀어 넣은 핀을 포함한 미숙한 핀을 꽂는 기 술	1	
				2	솔기의 마감이 그런대로 괜찮음, 깔끔하거나 매 끄러운 솔기가 많지 않음.		
				3	솔기의 마감이 좋음, 대부분은 깔끔하고 매끄러 운 솔기.		
				4	솔기의 마감이 완벽함. 모두 깔끔하고, 매끄러운 솔기이며, 완벽한 핀을 꽂는 기술을 갖고 있음.		
			⑫ 원단 처리 - 솔 기/다트(뒷부분만)	1	대부분 가장자리에서의 마무리가 불만족스럽고/ 혹은 깔끔하지 못함. 예)균형이 안 맞는 다트, 거친 마감, 밀리거나 주름진 솔기, 매끄럽지 않은 선, 드레스폼에 직 접 밀어 넣은 핀을 포함한 미숙한 핀을 꽂는 기 술	0.75	
				2	솔기의 마감이 그런대로 괜찮음, 깔끔하거나 매 끄러운 솔기가 많지 않음.		
				3	솔기의 마감이 좋음, 대부분은 깔끔하고 매끄러 운 솔기.		
				4	솔기의 마감이 완벽함. 모두 깔끔하고, 매끄러운 솔기이며, 완벽한 핀을 꽂는 기술을 갖고 있음.		
			⑬ 뒷부분 디자인 - 독창성	1	뒷부분의 디자인이 전혀 독창적이지 않음.	1	
				2	뒷부분의 디자인이 조금 독창적임.		
				3	뒷부분의 디자인이 꽤 독창적임.		
				4	뒷부분의 디자인이 매우 독창적임.		
⑭ 뒷부분 디자인 - 앞부분과의 조화	1	뒷부분의 디자인이 앞부분과 전혀 조화롭지 않 음.	0.75				
	2	뒷부분의 디자인이 앞부분과 조금 조화로움.					
	3	뒷부분의 디자인이 앞부분과 꽤 조화로움.					
	4	뒷부분의 디자인이 앞부분과 매우 조화로움.					
⑮ 전체적인 디자인 - 착용성	1	드레이프가 착용하기에 적합하지 않고, 착용과 움직임에 비실용적이며, 틈이 너무 길고, 암홀이 너무 끼고, 뒷부분이 갈라져 있음 등.	0.75				
	2	드레이프가 착용 가능하나, 움직임의 용이성이 고려되지 않음.					
	3	드레이프가 대부분 착용하기에 적합하고, 약간의 조정만이 필요함.					
	4	드레이프가 매우 착용감이 좋고, 움직임의 용이 성이 고려됨.					
계						14.5	

일련 번호	과 항	제 목	주 요 요 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법
제2과제	드레이핑	드레이핑 기법	① 드레이프 완성도	YES/NO	완전한(반이 아닌) 드레이프의 완성 - 드레이프가 바디 위에서 그대로 유지되는가?	1	합의
			② 의복 부리가 고려되고 표시됨	YES/NO	의복을 입거나 벗을 수 있는 부분에 표시가 되어 있는가?	0.5	
			③ 조각 고정, 견고성	실수마다 0.25 감점	너무 많지도 적지도 않은 핀을 사용하여 모든 조각들이 잘 고정됨.	0.5	
			④ 올방향 (앞부분만)	실수마다 0.25 감점	사용된 올방향이 적절하고, 잘 다뤄짐.	0.5	
계						2.5	

### 3. 채점 기준표(제3과제)

#### 1) 배 점

(경기 종료 후 채점), (마킹-경기중 채점)

				직 종 명	의상디자인	
과제 번호	과 제 항 목	주 요 항 목	배 점	채점방법		1,2,3,4 적용
				독립	합의	
제3과제	패턴	산업용 패턴설계	16.25		○	
		마킹	4.75		○	
배 점 합 계			21			

## 2)-1 채점방법 및 기준(제3과제: 패턴설계)

(경기 종료 후 채점)

일련 번호	과 항	제 목	주 요 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제3과제	패턴	산업용 패턴설계		① 사이즈 (8호)	실수마다 0.25 감점	모든 조각을 잉크로 표시할 것	0.25	합의
				② 조각 이름	실수마다 0.25 감점	모든 조각을 잉크로 표시할 것	0.5	
				③ 등번호	실수마다 0.1 감점	모든 조각을 잉크로 표시할 것 (패턴표기 맨 마지막부분에 넣을 것)	0.25	
				④ 조각 번호	실수마다 0.25 감점	모든 조각을 잉크로 표시할 것	0.5	
				⑤ 재단 지시	실수마다 0.25 감점	모든 조각을 잉크로 표시할 것, 제작에 적합할 것(안감 미포함)	1.25	
				⑥ 모든 조각의 올방향이 정확하다	2mm 오차/ 실수마다 0.5 감점	정확하게 따른 올방향 -모든 조각	1.75	
				⑦ 솔기 및 밀단 여유	실수마다 0.25 감점	펜/연필을 사용하여 모든 조각의 모든 솔기/밀단 여유분에 적절하게 노치표시(너무 깊거나 너무 얕으면 안됨), 모서리 양쪽 마주보는 노치 표시 금지	1	
				⑧ 일정한 솔기, 시접너비가 같음	실수마다 0.25 감점	전체 솔기의 시접 너비가 일정하고 (올통불통하거나 불안정하지 않음) 만나는 솔기 부분도 시접도 같음.	1	
				⑨ 패턴 비율과 스타일 분석	실수마다 0.5 감점	완벽한 비율과 형태, 조각들이 디자인의 비율을 정확하게 반영했는가?	1.5	
				⑩ 노칭(지퍼 아님)	실수마다 0.5 감점	너무 깊거나 너무 얕지 않은 노치 깊이, 닥트 노치, 균형 노치, 표시된 드릴 구멍을 포함- 필요한 경우, 디자인 특징 혹은 단추/단추 구멍, 정렬 목적 노치 포함	2	
				⑪ 패턴조각의 흐름과 정렬	실수마다 0.5 감점	솔기 연결 부분의 곡선의 매끄러움과 필요한 곳에서 솔기가 만나는 것을 포함하여 모든 솔기의 좋은 흐름	2	
				⑫ 패턴 기능	YES/NO	전체 구성을 이루는 모든 조각들이 있다. (필요시 스케치 참조) 이 패턴으로 스케치의 의복을 만들 수 있는가? 혹은 다른 의복이 만들어지거나, 의복이 만들어지지 않을 것인가? 의복을 착용할 수 있는가?	1	
				⑬ 지퍼 노치	YES/NO	정확한 위치와 길이	0.5	
				⑭ 허리 치수	YES/NO	제공된 완성 사이즈 (허용오차범위/허리사이즈±0.5~1cm)	0.5	
				⑮ 힙 치수	YES/NO	제공된 완성 사이즈 (허용오차범위/ 힙 사이즈±0.5~1cm)	0.5	
				⑯ 옆선길이 (스커트 /바지 등)	YES/NO	제공된 완성 사이즈 (허용오차범위/ 길이 ±0.5~1cm)	0.5	
				⑰ 뒷길이 (재킷/원피스/코트 등)	YES/NO	제공된 완성 사이즈 (허용오차범위/ 길이 ±0.5~1cm)	0.5	
				⑱ 패턴 조각들이 깔끔하게 제출	실수마다 0.25 감점	조각들이 깨끗하게 잘 잘렸고 지저분하지 않으며 가독성이 좋고, 이중선이 없다.	0.75	
계						16.25		

## 2)-2 채점방법 및 기준(제3과제: 패턴마킹)

(경기 중 채점)

일련 번호	과 항 목	주 요 항 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제3과제	패턴	마킹	① 패턴 조각 고정, 견고성	실수마다 0.25 감점	너무 많지도 적지도 않은 핀을 사용하여 패턴이 평평하게 잘 고정, 절개선에 핀이 있으면 안됨. 모서리 부분이나 긴 가장자리가 들리면 안됨, 핀이 낫힌 원단이 뒤틀리면 안됨, 초크라인이 없어야 함.	0.5	합의
			② 원단이 깔끔하게 배치됨	YES/NO	원단이 매끄럽고, 뒤틀리거나 끌리는 부분이 없음, 배치의 길이에 맞는 식서	0.5	
			③ 패턴 조각이 재단 설명에 따라 배치됨	실수마다 0.5 감점	패턴 재단 설명을 정확하게 따름. 패턴이 잘라졌을 때, 스커트를 만들 수 있는가?	0.75	
			④ 원단 경제성	실수마다 0.5 감점	빈 공간없이 최대한 조밀하게 배열한 배치. 최소한의 버려지는 원단. 많은 조각들이 서로 너무 가깝거나 너무 멀지 않음.(간격 0.7cm~1cm) 재단하기 쉬운 패턴 배치. 배치에 필요한 모든 조각사용. 원단위의 초크선 없음 등	1.5	
			⑤ 올방향	실수마다 0.5 감점	잉크를 사용하여 모든 조각에 표시, 직선의 올방향 표시, 올방향 위 또는 접힌(fold) 부분에 화살표 머리와 함께 끝까지 표시, 주어진 정보와 관계 없이 조각이 실제 올방향에 맞게 놓여 있는가?	1.5	
계					4.75		

### 3. 채점 기준표(제4과제)

#### 1) 배 점

(경기 종료 후 채점)

				직 종 명		의상디자인
과제 번호	과 제 항 목	주 요 항 목	배 점	채점방법		1,2,3,4 적용
				독립	합의	
제4과 제	의상제작	외관평가	26	○		○
		완제품검사	8	○		○
			15		○	
배 점 합 계			49			

※ 채점기준표(예시) 4과제 의상제작의 빨간색 글씨 부분은 출제위원의 과제 내용에 맞도록 수정하여야 함.

## 2) 채점방법 및 기준(제4과제: 의상제작)

(경기 종료 후 채점)

일련 번호	과 항 목	주 요 항 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제4과제	의상제작	외관평가	① 칼라 - 제작품질 (칼라/라펠/밴드/네크라인등)(착용시-좌측)	1	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 고르지 못하고 놓임 상태가 모두 매우 부자연스러움.	1	독립
				2	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 약간 고르지 못하고 놓임 상태가 부자연스러움.		
				3	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 고르고, 놓임 상태가 자연스러움.		
				4	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 매우 고르고, 놓임 상태가 매우 자연스럽고 훌륭함.		
			② 칼라 - 제작품질 (칼라/라펠/밴드/네크라인등)(착용시-우측)	1	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 고르지 못하고 놓임 상태가 모두 매우 부자연스러움.	1	
				2	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 약간 고르지 못하고 놓임 상태가 부자연스러움.		
				3	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 고르고, 놓임 상태가 자연스러움.		
				4	칼라/라펠/밴드/네크라인의 형태가 매우 고르고, 놓임 상태가 매우 자연스럽고 훌륭함.		
			③ 포켓 - 제작 품질 (입술/플랩/패치/Welt/사이드/슬릿등) (착용시-좌측)	1	포켓이 빈약하게 제작되었으며, 깔끔하지 않음	1	
				2	포켓이 그럭저럭 괜찮게 제작되었으나, 깔끔하지 않음		
				3	포켓이 깔끔하게 제작됨		
				4	포켓이 매우 깔끔하게 제작됨		
			④ 포켓 - 제작 품질 (입술/플랩/패치/Welt/사이드/슬릿등) (착용시-우측)	1	포켓이 빈약하게 제작되었으며, 깔끔하지 않음	1	
				2	포켓이 그럭저럭 괜찮게 제작되었으나, 깔끔하지 않음		
				3	포켓이 깔끔하게 제작됨		
				4	포켓이 매우 깔끔하게 제작됨		
			⑤ 소매 - 제작 품질 (착용시-좌측) 트임/주름/셔링/드레이프/절개/턴백커프 등 (모든 밀단 마무리 포함)	1	트임/주름/셔링/드레이프/절개/턴백커프가 미흡하게 제작됨. 낮은 레벨의 기술, 틀린 기술을 사용하거나 완성되지 않은 마감.	1	
				2	낮은 레벨의 기술로 적절하게 제작됨. 일부 결함이 보임. 밀단이 고정되지 않음.		
				3	좋은 제작 기술을 보이며, 아주 작은 결함들이 있음.		
				4	높은 레벨의 기술로 매우 잘 제작됨.		
			⑥ 소매 - 제작 품질 (착용시-우측) 트임/주름/셔링/드레이프/절개/턴백커프 등 (모든 밀단 마무리 포함)	1	트임/주름/셔링/드레이프/절개/턴백커프가 미흡하게 제작됨. 낮은 레벨의 기술, 틀린 기술을 사용하거나 완성되지 않은 마감.	1	
				2	낮은 레벨의 기술로 적절하게 제작됨. 일부 결함이 보임. 밀단이 고정되지 않음.		
				3	좋은 제작 기술을 보이며, 아주 작은 결함들이 있음.		
				4	높은 레벨의 기술로 매우 잘 제작됨.		
			⑦ 어깨 처리와 소매 부착- 착용시 좌측의 앞면과 뒷면 (안감 부착 아님)	1	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 미흡하게 제작되어서 어깨부분이 제대로 앉아있지 못함/빈약함.	1.75	
				2	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 적절하게 제작되어, 어깨부분이 그런대로 괜찮게 제작되었다.		
				3	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 꽤 잘 제작되어 어깨 부분이 꽤 잘 앉아 있다/고정되어 있다.		
				4	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 매우 잘 제작되어, 어깨 부분이 매우 잘 앉아 있다/고정되어 있다.		

일련 번호	과 항	제 목	주 요 부 분	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법
제4과제	의상제작	외관평가	⑧ 어깨 처리와 소매 부착- 착용시 우측의 앞면과 뒷면 (안감 부착 아님)	1	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 미흡하게 제작되어서 어깨부분이 제대로 앉아있지 못함/빈약함.	1.75	독립
				2	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 적절하게 제작되어, 어깨부분이 그런대로 괜찮게 제작되었다.		
				3	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 꽤 잘 제작되어 어깨 부분이 꽤 잘 앉아 있다/고정되어 있다.		
				4	소매 부착+소매 헤드/어깨 패드의 부착이 매우 잘 제작되어, 어깨 부분이 매우 잘 앉아 있다/고정되어 있다.		
			⑨ 모든 밀단 제작 품질(오버록/바이어스 처리/곱솔박음질/접어 박음질 등) -모서리를 포함한 안감과 메인 상,하의가 있을시에는 상,하의 모두 체크함)	1	밀단 마무리의 방법과 품질이 미흡하거나 밀단 마무리 덜됨.	1.5	
				2	밀단 마무리의 방법과 품질이 그런대로 괜찮음.		
				3	밀단 마무리의 방법과 품질이 좋음.		
				4	밀단 마무리의 방법과 품질이 완벽함.		
			⑩ 중앙 앞 가장자리, 여밈 (입었을 때 - 왼쪽) (칼라 밑/상,하의가 있을시에는 상,하의 모두 체크함)	1	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 빈약함, 주름이나 끌림이 있음, 너무 울퉁불퉁함, 안쪽으로 굴러 들어가지 않음. (디자인에 따라서 달라짐)	0.5	
				2	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 그런대로 괜찮음, 일부 주름, 끌림, 울퉁불퉁한 부분이 있음, 안으로 굴러 들어가는 게 괜찮은 정도임. (디자인에 따라서 달라짐)		
				3	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 좋음, 주름, 끌림, 울퉁불퉁한 부분이 거의 없음, 꽤 잘 굴러 들어감.		
				4	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 완벽함, 매끄럽게 평평하고 울퉁불퉁하지 않음, 매우 잘 굴러들어감.		
			⑪ 중앙 앞 가장자리, 여밈 (입었을 때- 오른쪽) (칼라 밑/상,하의가 있을시에는 상,하의 모두 체크함)	1	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 빈약함, 주름이나 끌림이 있음, 너무 울퉁불퉁함, 안쪽으로 굴러 들어가지 않음. (디자인에 따라서 달라짐)	0.5	
				2	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 그런대로 괜찮음, 일부 주름, 끌림, 울퉁불퉁한 부분이 있음, 안으로 굴러 들어가는 게 괜찮은 정도임. (디자인에 따라서 달라짐)		
				3	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 좋음, 주름, 끌림, 울퉁불퉁한 부분이 거의 없음, 꽤 잘 굴러 들어감.		
				4	중앙 앞 가장자리, 여밈 마무리가 완벽함, 매끄럽게 평평하고 울퉁불퉁하지 않음, 매우 잘 굴러들어감.		
			⑫ 앞 - 모든 절개된 라인 (요크/밴드/라인에 물려 박는 디자인 등 바디(상,하 모두, 소매, 칼라 모두 포함) 제작 상태	1	작품의 절개선이 매우 울퉁불퉁하고 고르지 못하며, 어느 한 쪽이 당기거나 또는 여유가 너무 많아서 좌,우가 다름.	1	
				2	작품의 절개선이 어느정도 울퉁불퉁하고, 어느 한 쪽이 당기거나 또는 여유가 너무 많아서 좌,우가 살짝 다름.		
				3	작품의 절개선이 불편하지 않으며 좌,우 제작 상태가 꽤 훌륭함.		
				4	작품의 절개선이 매우 자연스럽게 서로 잘 연결이 되며 좌,우 제작 상태가 매우 훌륭함.		
⑬ 뒤 - 모든 절개된 라인 (요크/밴드/라인에 물려 박는 디자인 등 바디(상,하 모두, 소매, 칼라 모두 포함) 제작 상태	1	작품의 절개선이 매우 울퉁불퉁하고 고르지 못하며, 어느 한 쪽이 당기거나 또는 여유가 너무 많아서 좌,우가 다름.	1				
	2	작품의 절개선이 어느정도 울퉁불퉁하고, 어느 한 쪽이 당기거나 또는 여유가 너무 많아서 좌,우가 살짝 다름.					
	3	작품의 절개선이 불편하지 않으며 좌,우 제작 상태가 꽤 훌륭함.					
	4	작품의 절개선이 매우 자연스럽게 서로 잘 연결이 되며 좌,우 제작 상태가 매우 훌륭함.					

일련 번호	과 항	제 목	주 요 요 목	세 부 항 목	채 점 기 준	배 점	채 점 방 법	
제4과제	의상제작	외관평가		⑭ 전체적인 실루엣	1	전체적으로 미흡한 실루엣, 많은 혹은 모든 부분이 너무 끼거나 너무 느슨함. 군주름이 많음.	2	독립
					2	그런대로 괜찮은 실루엣, 하지만 일부 부분이 너무 끼거나 느슨함. 군주름이 있음.		
					3	좋은 실루엣, 매우 적은 부분만이 너무 끼거나 느슨함. 군주름이 거의 없음.		
					4	완벽한 실루엣, 너무 끼거나 너무 느슨한 부분이 없으며, 군주름도 없이 매우 훌륭함.		
				⑮ 전체적인 프레스싱 - 다림자국, 얼룩 등) (안감 미포함)	1	심하게 많이 다려지거나 덜 다려짐.	1.5	
					2	많이 다려지거나 덜 다려진 부분이 많음.		
					3	많이 다려지거나 덜 다려진 부분이 일부 있음.		
					4	많이 다려지거나 덜 다려진 부분이 없음.		
				⑯ 모든 안감 전체 프레스싱 (상, 하의가 있을시에는 상, 하의 모두 체크함)	1	두드러지게 과도하게 다림질하거나 덜 다림질함 혹은 전체적으로 미흡한 다림질.	1.25	
					2	꽤 과도하게 다림질하거나, 덜 다림질함,		
					3	일부 부분이 과도하게 다림질되거나 덜 다림질됨.		
					4	과도하게 다림질되거나 덜 다림질 된 부분이 없으며, 모든 ease pleats가 다림질됨.		
				⑰ 모든 다른 바디 솔기들의 품질 (칼라, 소매, 밑단 혹은 포켓 미포함)	1	낮은 품질의 작업 또는 완성이 덜 된 상태로, 낮은 수준의 산업의 마감을 보여주는 빈약하게 제작된 솔기	1.25	
					2	일부 낮은 수준의 산업 마감을 보여주는 기술로 적절하게 제작된 솔기		
					3	중간 수준의 작업으로, 중간 수준의 산업의 마감을 보여주는 기술로 꽤 잘 제작된 솔기		
					4	훌륭한 수준의 작품으로, 높은 수준의 산업의 마감을 보여주는 기술로 매우 잘 제작된 솔기		
				⑱ 걸감 - 바디 (솔기처리:시점방향) (상, 하의가 있을시에는 상, 하의 모두 체크함)	1	대부분의 걸감 솔기가 깔끔하지 않고, 제대로 고정되어 있지 않고, 주름지거나 잘못된 방향임.	1.5	
					2	일부 걸감 솔기가 깔끔하지 않고, 제대로 고정되어 있지 않고, 주름지고, 잘못된 방향 임.		
					3	한 두 개의 걸감 솔기가 깔끔하지 않고, 제대로 고정되어 있지 않거나 잘못된 방향임		
					4	모든 걸감 솔기가 깔끔하며, 옳은 방향으로 잘 고정되어 있음.		
				⑲ 안감 - 바디 (솔기처리:시점방향) (상, 하의가 있을시에는 상, 하의 모두 체크함)	1	대부분의 안감 솔기가 깔끔하지 않고, 제대로 고정되어 있지 않고, 주름지거나 잘못된 방향임.	1.5	
2	일부 안감 솔기가 깔끔하지 않고, 제대로 고정되어 있지 않고, 주름지고, 잘못된 방향임.							
3	한 두 개의 안감 솔기가 깔끔하지 않고, 제대로 고정되어 있지 않거나 잘못된 방향임							
4	모든 안감 솔기가 깔끔하며, 옳은 방향으로 잘 고정되어 있음.							
⑳ 단추/단추를 채울 수 있는 모든 단추구멍/단추 루프 /지퍼/훅앤아이/스냅 등의 달림 및 제작 상태	1	위치/길이/간격 등이 매우 정확하지 않으며, 매우 들쭉날쭉하고, 바느질이 너무 느슨하여 금방이라도 풀리거나 흘러내릴 것 같다.	1.5					
	2	위치/길이/간격 등이 비교적 정확하지 않으며, 들쭉날쭉하고, 바느질이 약간 느슨하지만 고정되어 있다.						
	3	위치/길이/간격 등이 꽤 정확하고 튼튼하게 고정이 되어 있다.						
	4	위치/길이/간격 등이 매우 정확하고, 튼튼하게 고정이 되어 있다.						
㉑ 작품의 모든 플레어/플리츠/핀턱 /셔링/플라운스/개더 등의 제작 상태	1	작품의 제작 상태가 매우 불균형하고, 과제 형태와 전혀 다른 작품이다.	1.5					
	2	작품의 제작 상태가 어느 정도 불균형하고, 과제 형태와 약간 비슷하다.						
	3	작품의 제작 상태가 과제 형태와 꽤 비슷하고, 균형도 잘 맞다.						
	4	작품의 제작 상태가 과제 형태와 똑같거나 균형도 매우 잘 맞다.						
계						26		

일련 번호	과 항	제 목	주 요 요 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제4과제	의상제작	완제품 검사		① 드레이프와 모든 칼라의 모양 (라펠 포함 칼라 /밴드칼라/모든 네크라인)	1	칼라가 스탠드 위에서 제대로 형태를 유지하지 못하며 끌림, 밀림 현상이 있거나 마무리가 덜 되었다.	1.5	독립
					2	칼라가 스탠드 위에서 그럭저럭 형태를 유지하나 약간의 끌림이나 밀림이 있다. 형태는 괜찮은 편이다.		
					3	칼라가 스탠드 위에서 꽤 잘 형태를 유지하며 아주 조금의 끌림이나 밀림이 있다. 형태가 좋다.		
					4	칼라가 스탠드 위에서 끌림이나 밀림 없이 훌륭하게 형태를 유지한다. 형태가 완벽하다.		
				② 소매 (모든 소매 형태포함) (트임/주름/셔링/드레이프/절개/턱백 커프/등모든밀단/밀단트임)의 드레이프와 형태	1	소매(모든 소매 형태 포함)와 모든 밀단/밀단트임/턱백 커프 등이 스탠드 위에서 제대로 형태를 유지하지 못하며 끌림, 밀림 현상이 있거나 마무리가 덜 되었다.	1.75	
					2	소매(모든 소매 형태 포함)와 모든 밀단/밀단트임/턱백 커프 등이 스탠드 위에서 그럭저럭 형태를 유지하나 약간의 끌림이나 밀림이 있다.		
					3	소매(모든 소매 형태 포함)와 모든 밀단/밀단트임/턱백 커프 등이 스탠드 위에서 꽤 잘 형태를 유지하며 아주 조금의 끌림이나 밀림이 있다.		
					4	소매(모든 소매 형태 포함)와 모든 밀단/밀단트임/턱백 커프 등이 스탠드 위에서 끌림이나 밀림 없이 훌륭하게 형태를 유지한다.		
				③ 포켓 - 오른쪽(입었을 때) (입술/플랩/패치/Welt /사이드/슬릿 등)의 드레이프와 형태(몸판과의 조화) (상,하의가 있을시에는 상,하의 모두 체크함)	1	포켓이 제대로 고정되어 있지 않고, 미흡하게 다려지거나 마무리가 덜 됨.	1	
					2	포켓이 그럭저럭 잘 고정되어 있고, 적절하게 다려짐.		
					3	포켓이 거의 잘 고정되어 있고, 약간 더 다려지거나 덜 다려짐.		
					4	포켓이 매우 잘 고정되어 있고, 깔끔한 제작과 기능, 매우 잘 다려짐.		
				④ 포켓 - 왼쪽(입었을 때) (입술/플랩/패치/Welt /사이드/슬릿 등)의 드레이프와 형태(몸판과의 조화) (상,하의가 있을시에는 상,하의 모두 체크함)	1	포켓이 제대로 고정되어 있지 않고, 미흡하게 다려지거나 마무리가 덜 됨.	1	
					2	포켓이 그럭저럭 잘 고정되어 있고, 적절하게 다려짐.		
					3	포켓이 거의 잘 고정되어 있고, 약간 더 다려지거나 덜 다려짐.		
					4	포켓이 매우 잘 고정되어 있고, 깔끔한 제작과 기능, 매우 잘 다려짐.		
				⑤ 바디의 드레이프와 형태(바디 착장 상태)	1	스탠드 위에서 적절하게 형태를 유지하거나 약간의 끌림이나 밀림, 결함이 있다.	1.25	
					2	스탠드 위에서 적절하게 형태를 유지하나 약간의 끌림이나 밀림, 결함이 있다.		
					3	한 두 개의 작은 끌림이나 밀림, 결함이 있다.		
					4	스탠드 위에서 끌림이나 밀림 없이 훌륭하게 형태를 유지한다.		
				⑥ 전체적인 모든 디자인 요소와 원리 (요구사항에 맞는 모든 디자인 요소 - 디자인요크/프릴/패널 /덧넴장식 등)	1	디자인 요소와 원리의 이해와 이용이 미흡함. (라인, 형태, 사이즈, 공간, 비율, 밸런스 등 요구사항에 맞는 모든 디자인 요소)	1.5	
					2	디자인 요소와 원리의 이해와 이용이 적절함		
					3	디자인 요소와 원리의 이해와 이용이 좋음		
					4	디자인 요소와 원리의 이해와 이용이 완벽함		
계						8		

일련 번호	과 항	제 목	주 요 목	세 부 항 목	채점기준	배 점	채점 방법	
제4과제	의상제작	완제품 검사	완제품 검사	① 착용과 관리를 위해 단단히 부착된 단추의 모든 (단추/단추를 채울 수 있는 모든 단추구멍/단추 루프 /지퍼/훅앤아이/스냅 등) 요소	실수마다 0.25 감점	느슨한 부분이 없고, 제대로 요소들을 고정시키기 위한 적절한 방법을 사용함- 다듬어지지 않은 가장자리가 없음. 손상 없이 착용하고, 세탁할 수 있는가? (완성되지 않은 마감은 0점)	1.25	합의
				② 모든 단추 형태의 (단추/지퍼/훅앤아이 /스냅 등)기능	실수마다 0.5 감점	단추가 쉽게 달리고, 달린 상태로 유지 되는가? 너무 꽉 끼지 않고, 너무 느슨 하지 않음.(완성되지 않은 마감은 0점)	1	
				③ 밀단 고정 (재킷/원피스/조끼/ 바지/스커트/코트/점 퍼/블라우스 등 (모든 스타일 해당되며 채점시 출제된 과제에 맞게 적용하여 채점함)	YES/NO	밀단이 모든 방향에서 고정되어 있고, 너비가 일정하고, 필요한 곳에 바택킹/ 모든 손바느질(실루프) 등이 되어 있다.	1	
				④ 모든 표징 (심지부착상태)	실수마다 0.25 감점	사용된 표징이 적절하고, 잘 부착되어 있 어야 하며, 너무 뽀뽀하거나 너무 부드러운 조각이 없으며, 모든 표징이 단단하게 찰 고정되어 있음.	1	
				⑤ 연결 지점 (상,하의가 있을시에는 상,하의 모두 체크함)	실수마다 0.5 감점	안감과 안단을 포함한 안쪽과 바깥쪽의 4개의 연결지점을 무작위로 선택함.	2	
				⑥ 손상 및 결함 없는 의복	실수마다 0.25 감점	기름 자국, 찌힌 자국, 구멍, 손상된 솔 기, 달리지 않은 안감, 너무 크거나 잘 못된 자리에 위치한 단추, 펜 자국, 표 징 글루, 실용치, 빠져나온 실(바깥은 3mm, 안쪽은 5mm)등을 포함함.	1	
				⑦ 전체 안감 오버록 및 솔기 처리 상태	실수마다 0.25 감점	간격이 일정하고 고르며 시점의 끝이 말 리지 않고 좋은 품질.	1	
				⑧ 모든 장식스티치(상침)(겉 으로 보이지 않는 스티치 포함)/ 핀턱/주름/다트/요크 등	실수마다 0.25 감점	간격이 일정하고 고르다. 바느질 팜수가 고르다. 선이 들쭉날쭉하지 않다. 좌,우 간격 및 길이가 일정하다.	1.25	
				⑨ 완성 치수 (모든 제공된 완성 치수 중 무작위 선택)	실수마다 0.25 감점	재킷/원피스/조끼/바지/스커트/코트/점 퍼/블라우스 등의 길이(CB 목에서부터 잿을 때), 밀단둘레(반 접어서), 허리둘레, 하의길이(옆선에서), 소매길이, 허리에 묶을수 있는 띠의 폭과 길이, 장식 리본의 폭과 길이 등 추가된 디자인요소들의 제공된 사이즈를 무작위 선택하여 치수 측정. (허용오차범위 : 0.5cm~1cm)	2.5	
				⑩ 작업장 정리정돈 및 작업대 확인 (모든 과제에 해당되며, 과제별 마감 시간에 체크함)	실수마다 1 감점	테이블 위와 바닥의 깨끗함. 위험요소 제거. 기계전원 확인. 핀, 가위, 그 외 공구 정리 등	3	
계						15		

7

## 안전 및 기타사항

### □ 안전관리

- 선수는 작업 중 기계의 이상 유무를 반드시 확인하여 이상이 있는 경우 조치 후 작업에 임한다.
- 재봉틀 및 다리미는 안전하게 사용하고 작업하기 편한 복장을 착용하도록 한다.
- 감염병 예방을 위해 질병관리청 및 한국위원회의 지침에 따른다.

### □ 경기운영 기본계획

- 심사위원(심사장, 부심사장 포함)과 선수는 진실성(Integrity), 투명성(Transparency), 공정성(Fairness), 파트너십(Partnership), 혁신성(Innovation)의 정신으로 경기에 임한다.
- 기능경기대회 규칙, 의상디자인 직종설명서, 시행자료, 경기과제, 채점기준표, 국제기능올림픽 한국위원회 홈페이지 공지사항 등 사전 관련 근거에 의해 경기를 운영한다.
  - 심사위원과 선수는 경기시작 전 위 관련 규칙 및 근거 문서를 열람해야 하며 모두 숙지한다.
  - 이상의 관련 근거에서 규정하지 않은 사항 또는 원활한 경기운영을 위해 수정이 필요할 시 심사위원의 협의에 의해 결정한다.
  - 심사위원의 협의 사항이 있을시 심사위원 전원 동의로 결정하고, 전원 동의를 어렵거나 심사위원 부재 등 협의 및 합의가 어려울 시 심사장이 결정한다.
- 심사장은 원활한 경기운영을 위해서 부심사장 또는 기타 직책을 정하여 심사위원 중에 선임하여 임무를 부여할 수 있다.
- 경기가 시작되면 합의서는 재작성이 불가하다.
- 심사위원은 외부인과 통신 및 개별 접촉 등을 할 수 없다.

공정한 경기진행을 위하여 모든 심사위원의 통신수단 장비를 회수한다. 단, 부득이한 용무로 휴대폰을 사용할 경우 공개된 장소에서 사용해야 한다.

- 심사위원은 선수의 작업에 손을 대지 않는 것을 원칙으로 한다. 또, 선수와 대화 시 2명의 심사위원이 함께 해야 하며, 개인적으로는 어떠한 대화도 할 수 없다.
- 지도교사는 경기장 개방 규정에 따라 관람할 수 있다. 단, 선수에게 말을 시키거나 신호 등을 보냈을 경우 해당 선수와의 관계를 파악하여 부정행위로 간주될 경우 해당 선수는 부정행위자로 판단하여 조치한다.
- 경기와 채점이 모두 끝난 후 심사위원들은 토론을 통해 직종의 특성을 반영하여 직종설명서 및 과제 출제 개선안에 대해 토의할 수 있다.
- 토의에서는 직종설명서, 지급재료, 과제출제 등에 대해 논의하여 최신의 기술 흐름과 특히 국제기능올림픽대회의 변화를 적절히 반영할 수 있는 방안을 논의할 수 있다.
- 심사장은 심사위원들의 의견을 정리하여 경기결과보고에 포함하여 보고하고 이 논의 결과가 차기 년도 대회에 반영될 수 있도록 건의한다.
- 경기 중 돌발적 상황을 고려하는 합의서 작성이 현실적으로 어렵기 때문에, 본 합의서에 명시되지 않은 상태로 경기진행 및 채점된 사항에 대해서는 모두 합의한 것으로 간주한다.

#### □ 선수 및 지도교사 대상 만족도 향상계획

- 선수, 지도교사 등은 의상디자인직종협의회 밴드에 회원가입하여 원활한 소통을 할 수 있도록 한다.
- 대회 개최전에 SNS 단톡방을 개설하고 경기과제에 관한 문의사항

이 있을 경우 충분한 설명을 제공한다.

- 선수의 안전을 최우선으로 생각하고 경기장 안전에 최선을 다하며, 인격을 존중하고 편의를 최대한 제공한다. (경어사용)
- 수정과제에 대한 충분한 이해를 돕기 위해 지도교사와 검토의 시간을 갖는다.
- 지도교사에게 경기과제를 공개하며, 각종 정보를 수시로 제공, 지도교사의 궁금증을 해소한다.
- 수정과제 설명 시에 지도교사도 경기장에 선수와 같이 입장하여 설명을 듣고 선수와 같이 검토의 시간을 제공한다.

#### □ 관람객 대상 만족도 향상계획

- 경기진행 사항 및 과제 내용을 게시한다.
- 의상디자인 직종의 이해도와 관심을 높이기 위해 선수들의 스케치 및 드레이핑 작품 등을 전시한다.

#### □ 이의제기 발생 시 조치계획

- 기능경기대회 관리규칙에 따라 처리한다.

8

## 적용시기

- 시행시기 : 2023년 전국기능경기대회부터 적용

### 【중요 알림】

- 직종설명서의 내용은 과제출제 및 경기진행, 심사채점 과정 등에서 일부 변경될 수 있음.
- 직종설명서의 내용보다는 경기과제, 채점기준표, 시행자료(시행 시 유의사항, 경기장 시설 목록, 선수지참재료목록, 선수지참공구목록 등) 등이 우선함.

## 붙임1 사용재료 및 시설·장비목록

### 가. 사용재료

과제	재 료 명	규 격	단 위	수 량	비 고
1	바디템플릿 용지	A3 (297mm×420mm)	장	1	100g
	투명비닐봉투	A3	장	1	
	원단스와치	10cm×10cm	매	1	선정본
2	광목	너비 150cm×300cm	매	1	20수
	시침핀	실크핀 3.2cm	갑	1	
	접착라인테이프	GR250 2.5mm×16m(검정)	Set	1	
3	패턴지	모조지(전지)70g/m2	장	7	
	표시 스티커	4.5cm×5cm	장	7	
	투명비닐봉투	45cm×65cm	장	2	
4	원단(겉감)	너비 150cm×300cm	매	1	재료 의 규격 및 수량 이내 에서 출제
	원단(안감)	너비 110cm×300cm	매	1	
	접착심지	너비 110cm×180cm	매	1	
	식서테이프(실크)	너비 1cm	롤	1	
	바이어스테이프(실크)	너비 1cm	롤	1	
	재봉사	코아사 1,000m이상	개	1	
	시침실	면사	타래	1	
	단추	지름 20mm	개	5	
	단추	지름 15mm	개	6	
	슬리브헤드	여성용	쌍	1	
	어깨패드	여성용 6mm (래글런, 스퀘어(각) 중 택1 )	쌍	1	
	단추 구멍실	양장제작용 70m	개	1	
	콘실 지퍼	길이 24cm	개	1	
흑&아이(걸고리)	여성용	쌍	1		

※ 출제 과제에 따라 재료가 변경될 수 있음.

## 나. 경기장 시설·장비목록

번호	시설 및 장비명	규격	단위	1인당 수량	공동 수량	비고
1	작업대	180cm×90cm×80cm	대	1	7	선수 심사위원용
2	작업의자	고정식 등근의자 (손받이 없는 것)	개	2	20	
3	작업등(조명등)	전기스탠드(LED60[W])	대	1	-	
4	전기시설	220V, 3구이상(스위치)	대	1	-	
5	물통걸이대	3x3x250cm정도	대	1	-	걸이형태는 U자형
6	옷걸이	상의걸이	개	1	-	
7	옷걸이	하의걸이	개	1	-	
8	행거	양장걸이용	개	-	4	
9	가봉바디	표준형(드레이핑용 8호)	개	1	-	동일한 치수
		의상제작용	개	1	-	동일한 치수
10	데스크탑 PC	-	대	-	1	
11	복사기	사무용	대	-	1	
12	복사용지	A4	장	-	500	
13	복사용지	A3	장	-	500	
14	종이상자	작품 및 잔여재료 보관용	개	-	10	작품보관용
15	셀로판접착테이프	너비 5cm	롤	-	5	작품보관용
16	스테이플러	NO.33	개	-	1	
17	스테이플러 철침	NO.33, 5000PCS	통	-	1	
18	스탬프	빨강	개	-	1	심사장날인용
19	가위	길이 28cm	개	-	1	심사채점용
20	펼기도구	사무용펜, 연필 (검정, 빨강, 파랑 펜)	조	1	-	심사위원 1인당 1조
21	측정도구	줄자,방안자,직각자,곡자 (줄자:독일헥스더마스/띠줄자/ 150cm)	개	-	20	심사채점용
22	숫자 스티커	아라비아 숫자	개	-	5	심사채점용
23	칸막이(파티션)	높이 120cm	조	-	3	심사채점용
24	마끈	600m	롤	-	1	스케치 전시용
25	나무집게	5cm	개	-	100	
26	A4파일(비닐)	20매	개	-	10	
27	A3파일(비닐)	20매	개	-	5	
28	오버록 재봉기	의상제작용(공업용)	대	-	6	
29	오버록용 의자	플라스틱	개	-	6	
30	오버록용 실	의상제작용	개	-	20	
31	양면테이프	2.5cm폭	개	-	5	-
32	마스킹테이프	2.5cm폭	개	-	5	
33	마스킹테이프	5cm폭	개	-	5	
34	커팅매트	사무용(45cm×60cm)	개	-	1	
35	커터칼	사무용	개	-	2	

※ 출제 과제에 따라 재료가 변경될 수 있음.

## 다. 선수지참공구목록

번호	지참공구명	규격	단위	수량	비고
1	재봉기	공업용	대	1	
2	복집	공업용	개	1	
3	복	공업용	개	1	
4	노루발	공업용	개	각1	기본, 외발
5	손바늘	5호, 8호	쌘	각1	
6	재봉기바늘	11호, 14호	쌘	각1	
7	각자	cm	개	1	
8	곡자	cm	개	1	
9	커브자	cm	개	1	
10	줄자	cm	개	1	
11	가위(재단용)	28cm	개	1	
12	가위(봉제용)	24cm	개	1	
13	송곳		개	1	
14	개인조명등		개	1	
15	익스텐션 코드	2 ~ 5m(220V용)	개	1	
16	다리미	220V	대	1	
17	다리미요대	180cm×90cm 이내 허용	개	1	작업대 초과금지
18	다리미용 수건		개	1	
19	분무기	의상제작용	개	1	
20	우마(다리미판)		개	1	
21	소매다리미판		개	1	
22	필기구	연필, 볼펜, 지우개 등	개	각1	
23	쇼크		갑	1	
24	시침핀	실크핀	갑	1	
25	핀쿠션		개	1	
26	전자계산기	사무용	개	1	
27	검정펜	0.1 ~ 0.5mm	개	각1	
28	노처	U노처(Pattern Notcher)	개	1	
29	커터칼 및 커팅매트	커팅매트 180cm×90cm 이내 허용 (작업대초과금지)	개	각1	커터칼 사용시 반드시 커팅매트 사용해야 함
30	풀	문구용	개	1	
31	스카치테이프	문구용	개	1	

※ 기타 의상제작에 필요한 공구

※ 지급재료, 경기장 시설, 선수지참 공구목록을 제외한 물품 일체 사용금지

※ 출제 과제에 따라 재료가 변경될 수 있음

※ 건설지퍼 노루발삭제, 다리미요대(보조작업대 등) 및 커팅매트는 경기장내에 제공된 작업대 사이즈를 초과할 수 없음

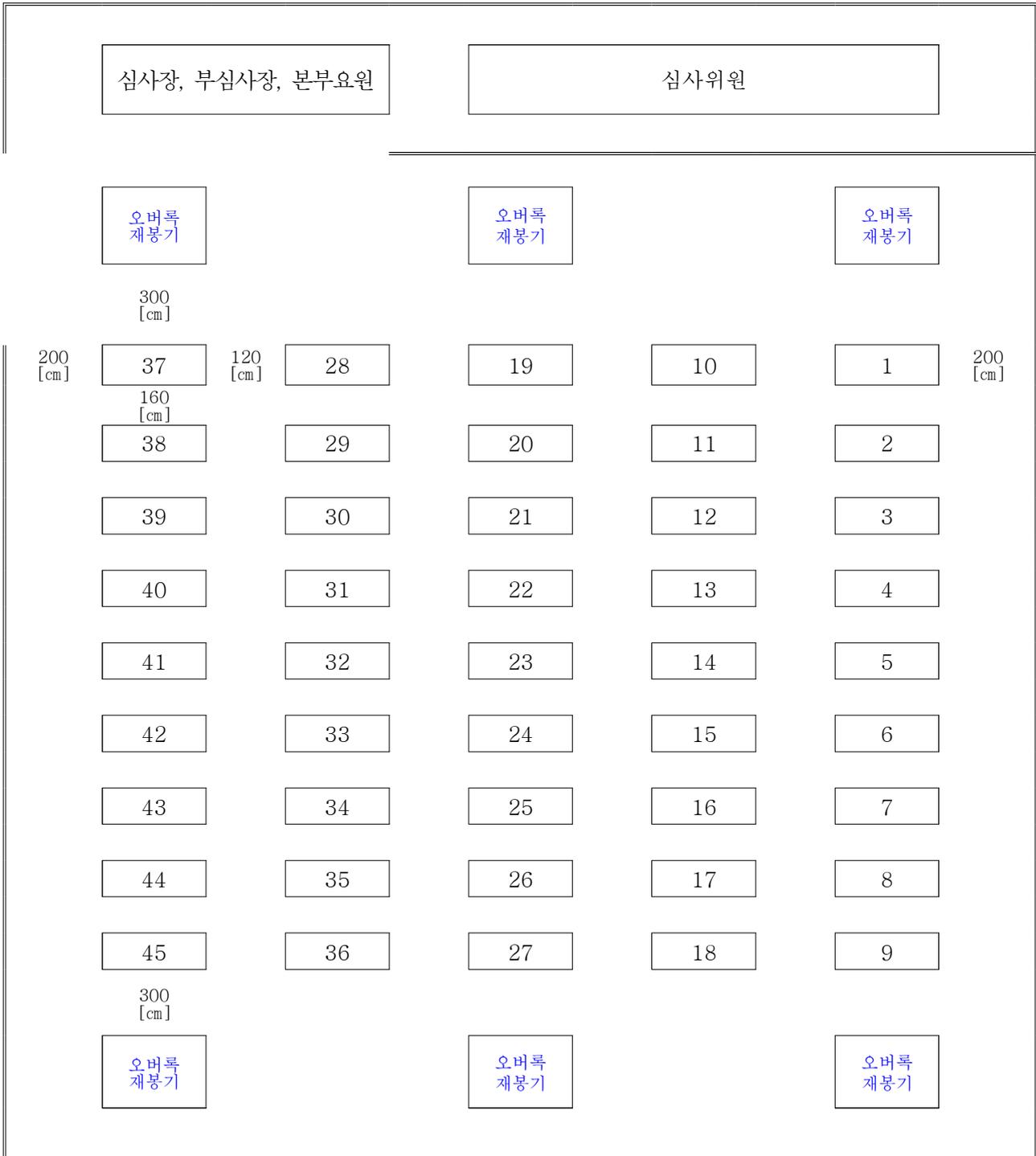
※ 선수 신장 차이로 경기장 작업대 높이가 낮을 수 있으므로 높이에 필요한 공구는 지참 가능

## 붙임2 경기장 구성 및 배치

### 가. 경기장 구성

- 1인당 소요면적 : 6.6 평방미터 이상
- 경기장 면적에 따라 다소 증감될 수 있음

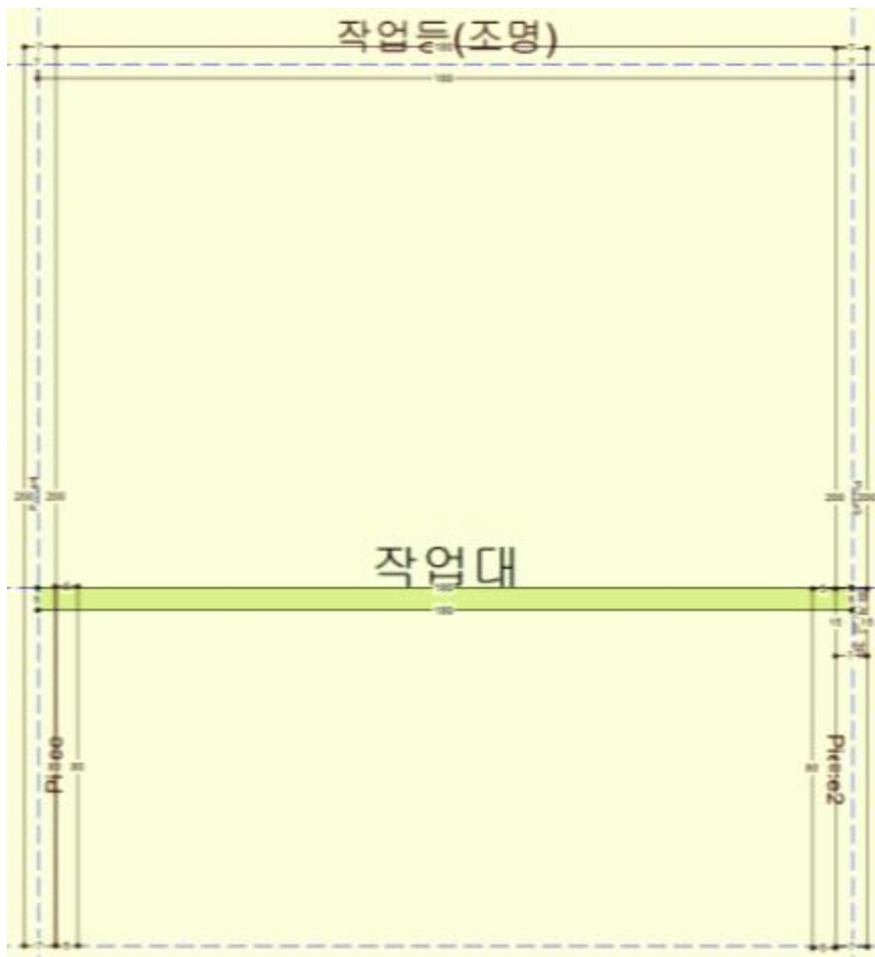
### 나. 경기장 배치(예시)



## 다. 작업대 구성(1인 기준)



작업대 < Top >  
180cm×90cm×80cm



작업대 < Front >

**붙임3**

**주요 개정사항**

주요항목	개정사항	개정사유
전체 항목	전면개정	- 현행에 맞도록 내용 수정 및 업데이트 - NCS연계표 도입 (직종 및 과제별)
선수지참공구목록	- 컨실지퍼(conceal fastener)노루발 (플라스틱)삭제 - 커팅매트,다리미요대 (보조작업대 등)는 경기장내 작업대 사이즈 이내로 허용 (직종협의회 의견내용 일부 허용 및 삭제)	컨실지퍼(conceal fastener) 노루발(플라스틱)의 경우 2022년도에 허용했었으나 직종협의회의 의견 차이 및 봉제 기술을 필요로 하는 부분이므로 삭제하고 진행하는 것이 옳다고 판단함.
6-다. 채점 기준표(예시) 【붙임4】 과제출제양식(예시) 【붙임5】 과제출제 체크리스트 (예시) 【붙임6】 경기집행계획서(Time table)(예시) 【붙임8】 스케치바디템플릿(예시)	목록에 추가	선수, 지도교사, 출제위원 등 의상디자인 직종에 관련하여 과제출제 및 과제수행의 원활한 진행과 편의를 위해 예시 양식 제공

**붙임4**

**과제출제양식 [예시]**

**20 년도 전국기능경기대회**

분 과	공예의류	직 종 명	의상디자인
경기시간	16시간		

○ 시행 시 유의사항

**(시행 전)**

1. 심사장은 선수의 작업대를 선수번호 순으로 추첨에 의하여 배정한다.
2. 심사장은 재봉기의 이상 유무를 확인시키고, 재봉기 수리기사를 항시 대기시킨다.
3. 심사장은 작업에 필요한 시설과 공구를 점검하게 하여야 한다.
4. 심사장은 선수가 집중하여 경기를 치를 수 있도록 주위환경을 통제하여야 한다.
5. 선수의 휴대폰은 경기시작 전에 회수하여 경기 종료 시에 돌려준다.
6. 지급재료는 경기시작 전에 선수 각자가 이상 유무를 검토하도록 하고 이상이 있을 경우 심사위원이 확인한 다음 교체해 주어야 한다. 다만 구입된 재료의 색상이나 재질이 지급재료 목록 상의 것과 차이가 있을 경우 심사위원들이 이를 변경 조정할 수 있다.
7. 심사장은 요구사항 및 선수 유의사항 등을 상세하게 설명하고 이해시키도록 한다.
8. 경기시작 전 선수 준수사항과 재봉기와 전기다리미 사용 시 작업 안전수칙에 유의하도록 주지시켜야 한다.
9. 심사장은 참가선수 서약서를 읽어주고 이해를 시킨 후 선수에게 서명을 받는다.

**(시행 중)**

1. 주위를 정돈하고, 각각 소지품 관리를 철저히 관리하도록 한다.
2. 심사장은 경기진행 과정에서 출제위원이 요구한 사항 이외의 문제점이 발생되면 심사위원 상호협의 하에 가결 집행하고 그 사유를 시행부서에 통보하여야 한다.
3. 심사장은 매일 작업수행 과정을 점검 기록한다.
4. 심사장은 부정행위 방지를 위해 지급된 제도지에 날인하고, 작업한 작품을 확인한다.
5. 주어진 재료 이외나 선수에게 제공하지 않은 공구나 재료를 사용할 때는 즉시 작업을 중지시킨 후 시험에 영향을 미쳤을 경우 퇴장시킬 수 있다.

**(시행 후)**

1. 경기 종료 후 완성된 작품과 잔여재료, 인쇄물을 회수하여 관리한다.
2. 심사장은 작품의 보관관리를 철저히 하고, 채점 시 작품의 공정성을 기하기 위하여 공개채점 하여야 한다.
3. 요구사항에 충실하여 공정하고 객관적인 심사 채점 준비에 만전을 기해야 한다.

## 20 년도 전국기능경기대회

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

### 1. 요구사항

※ 경기시간은 1과제 스케치(1시간), 2과제 드레이핑(1시간30분), 3과제 패턴설계(3시간), 4과제 의상제작(10시간30분)을 구분하여 작업을 완성하십시오.

#### ■ 제1과제: 스케치(1시간)

선수는 제공된 원단 스와치를 받아 표적시장(target market)에 따른 도식화 형식의 스케치를 지급받은 바디템플릿에 완성하십시오. (디자인은 단품)

표적시장(target market) : 고가 / 저가 (오프꾸뛰르/패스트패션) 중  
계절(season) : 봄/여름, 가을/겨울 중  
소재(fabric) : 원단종류 (시즌별 2개 중)  
의복의 개수 : 고가-2개, 저가-2개 (표적시장 추천 후)

(※ 스케치 과제의 모든 내용은 경기당일 추첨을 통하여 선정)

### 2. 선수 유의사항

- 1) 지급받은 재료는 경기 전에 확인하고 이상이 있을 때는 심사위원에게 조치를 요구하고, 경기 도중에는 재료의 교환 및 재지급을 하지 않습니다.
  - 2) 지급받은 재료를 사용하여 스케치하며 지급된 재료 이외에는 사용하지 않습니다.
  - 3) 반드시 검정펜으로 작품을 완성하여 제출합니다.
  - 4) 경기시간 (1시간)내에 완성하지 못한 작품은 연장시간이 부여되지 않으며 다음 과제는 계속 진행할 수 있습니다. 단 주요항목 점수에서 0점 처리됩니다.
- ※ 경기종료 선언 후에도 계속하여 작업을 수행한 경우, 부정행위자로 간주되며 채점대상에서 제외될 수 있음에 주의 바랍니다.

스케치	바디 템플릿	선수등번호		심사위원 확 인	(인)
-----	--------	-------	--	-------------	-----

출력시 A3용지 크기  
(제공되는 템플릿 사용)  
(붙임8 첨부내용 참고)

3. 지급재료 목록		직 종 명	의상디자인(스케치)			
일련 번호	재 료 명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	바디템플릿 용지	A3	장	1		
2	투명비닐봉투	A3	장	1		
3	원단스와치	10cm × 10cm	장	1		추첨된원단
이하여백						

## 20 년도 전국기능경기대회

직종명	의상디자인	과제명	드레이핑	과제번호	제2과제
경기시간	1시간 30분	등번호		심사위원 확인	(인)

### 1. 요구사항

※ 경기시간은 1과제 스케치 (1시간), 2과제 드레이핑 (1시간 30분), 3과제 패턴설계 (3시간), 4과제 의상제작 (10시간 30분)을 구분하여 작업을 완성하시오.

■ 제2과제: 드레이핑(1시간30분)

선수는 300cm의 광목을 활용하여 제시된 디자인에 따라 스타일을 해석하고 바디에 해당과제를 비율에 맞도록 핀으로만 드레이핑 하고, 바디에 입혀서 제출하시오.

- 1) 앞면은 제시된 디자인으로 작업하시오.
- 2) 뒷면은 앞면과 어울리도록 선수본인이 창작한 디자인으로 작업하시오.

### 2. 선수 유의사항

가. 지급받은 재료는 경기 전에 확인하고 이상이 있을 때는 심사위원에게 조치를 요구하고, 경기 도중에는 재료의 교환 및 재지급을 하지 않습니다.

나. 드레이핑 작품 종료 후 제출 시 바디에 착장된 상태로 제출합니다.

다. 주어진 재료를 사용하여 작품을 만들어야 하며 지급된 재료 이외에는 사용하지 않습니다.

라. 물품, 재료, 도면 등 외부로 유출하지 않으며 정당한 사유 없이 경기진행을 방해하지 않습니다.

마. 경기시간 내에 완성하지 못한 작품은 연장시간이 부여되지 않으며 다음 과제는 계속 진행할 수 있습니다.

바. 요구사항과 맞지 않는 다음과 같은 작품은 해당 주요항목 또는 세부항목 점수에서 0점 처리됩니다.

- 1) 경기시간(1시간 30분) 내에 완성하지 못한 작품
- 2) 디자인 앞면과 맞지 않는 작품

※ 경기종료 선언 후에도 계속하여 작업을 수행한 경우, 부정행위자로 간주되며 채점대상에서 제외될 수 있음에 주의 바랍니다.

(비율 확인 가능하고 시간내 완성 가능한 디자인 사진 첨부) (예시)  
드레이핑 디자인 : (출제 시·도)



출처:핀터레스트

디자인 확대 사진 (예시)



3. 지급재료 목록

			직 종 명		의상디자인(드레이핑)	
일련 번호	재 료 명	규 격(치 수)	단 위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	광목	너비 150cm×300cm	매	1		
2	시침핀	실크핀 3.2mm	갑	1		
3	라인테이프	GR250 2.5mm×16m(검정)	Set	1		
4	인대	표준형(드레이핑용 8호)	개	1		
5	복사용지	A4	장	1		(앞면 드레이핑 디자인 배부)
이하여백						

## 20 년도 전국기능경기대회

직종명	의상디자인	과제명	패턴설계	과제번호	제3과제
경기시간	3시간	등번호		심사위원 확 인	(인)

### 1. 요구사항

※ 경기시간은 1과제 스케치 (1시간), 2과제 드레이핑 (1시간30분), 3과제 패턴설계 (3시간), 4과제 의상제작 (10시간30분)을 구분하여 작업을 완성하시오 .

#### ■ 제3과제: 패턴설계(3시간)

- 1) 패턴설계는 주어진 치수에 맞게 제도하며, 시점이 포함된 산업용 마스터패턴으로 제작하시오.
- 2) 산업용 마스터패턴에는 완성선과 시점을 포함하고 제도에 필요한 의류 패턴 표시기호를 표시합니다.  
(패턴표시 마지막 부분에 등번호를 기재할 것, 패턴표시 기호는 2018 패턴설계가이드 참조)
- 3) 원단에 마스터패턴을 배열한 후 심사위원에게 패턴마킹 검사를 받고 작업을 진행합니다.

과제명 :

가.

나.

다.

라.

마.

## 2. 선수 유의사항

- 가. 지급된 재료는 경기 전에 확인하고 이상이 있을 때는 심사위원에게 조치를 요구하며, 경기 도중에는 재료의 교환 및 추가 지급을 하지 않습니다.
- 나. 주어진 재료를 사용하여 정확도를 유지하여 작품을 만들고, 지급된 재료 이외에는 사용하지 않습니다.
- 다. 제시된 요구사항을 참고하여 패턴을 설계하십시오.
- 라. 패턴 설계는 경기시간(3시간)내에 하되, 의상제작 시간에 계속 진행할 수 있습니다.
- 마. 패턴 제도시 먹지나 롤렛을 사용하지 않습니다.
- 바. 설계한 패턴과 남은 지급재료는 매일 작업 종료 후 지급받은 투명비닐봉투에 넣어 선수의 작업대에 보관합니다.(2일차)
- 사. 요구사항의 디자인과 상이하게 설계된 패턴은 0점 처리됩니다.
- 아. 다음과 같은 부정행위자는 채점대상에서 제외합니다.
  - 1) 지급된 재료 이외를 사용한 작품
  - 2) 과제를 완성하여 제출시 부착물로 표식이 뚜렷하다고 인정되는 작품
  - 3) 경기에 필요한 물품, 재료, 도면 등을 외부로 유출한 경우
  - 4) 경기종료 선언 후에도 계속하여 작업을 수행한 경우

3. 지급재료 목록		직 종 명	의상디자인(패턴설계)			
일련 번호	재 료 명	규격(치수)	단위	1인당 소요량	공 동 소요량	비 고
1	패턴지	모조지(전지)70g/ m <sup>2</sup>	장	7		
2	등번호 표시 스티커	4.5cm × 5cm	장	7		
3	투명비닐봉투	45cm × 65cm	장	2		
이하여백						

## 20 년도 전국기능경기대회

직종명	의상디자인	과제명	의상제작	과제번호	제4과제
경기시간	10시간 30분	등번호		심사위원 확인	(인)

### 1. 요구사항

※ 경기시간은 1과제 스케치 (1시간), 2과제 드레이핑 (1시간30분), 3과제 패턴설계 (3시간), 4과제 의상제작 (10시간 30분)을 구분하여 작업을 완성하시오 .

#### ■ 제4과제: 의상제작(10시간30분)

과제명 :

가.

나.

다.

라.

마.

## 6. 도 면

### 출제작품 도식화첨부

20 년 회 전국 기능경기대회			
_____직종		제__과제	
작품명		척도	

## 7. 작품사진

### 출제작품 사진첨부

- ※ 위 내용들은 과제출제시에 적용되는 과제출제양식이며, 순서대로 작성해야 한다.
- ※ 출제시에 시설·장비목록, 경기장구성배치, 선수지참공구목록은 과제출제양식에서 삭제한다.
- ※ 과제출제에 포함되는 채점기준표는 연결하여 작성해야 한다.

**붙임5** 과제출제 체크리스트 (예시)

## 20 년 전국기능경기대회 과제출제 체크리스트

□ 직종명 : 의상디자인

체크항목	기준		출제내용	변경 사유 * 출제내용이 기준과 상이한 경우 작성
과제 유형	복수과제			
과제 수	3			
과제 별 경기시간 (총 16시간)	1과제	스케치 (1시간)		
	2과제	드레이핑 (1시간30분)	◎ 디자인 제시	
	3과제	패턴 (3시간)	◎ 재킷, 스커트	
	4과제	의복구성 (10시간30분)	(해당과제)	
과제 최대크기	250*50			
재료목록	모두사용			
시설장비목록	모두사용			
지참공구목록	모두사용			
경기과제	○			
채점기준표	○			
시제품사진	○			

직종설명서 및 20 년 전국기능경기대회 과제출제기준에 따라 과제를 출제하고 상기 체크리스트에 따라 점검한 결과 이상 없음을 확인합니다.

20 . . .

□ 과제출제자 정보

- 성 명 :
- 소속/직위 :
- 연 락 처 :

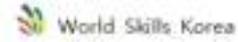
**붙임6**

**경기집행계획서 (TIME TABLE) (예시)**

경기집행 계획서 (Time Table)				의상디자인		
D-1						
no	시간		내용	담당		비고
	시작	마침		주	부	
1	15:00	15:10	선수확인	심사장	부심사장	선수증 확인, 신분증, (휴대폰,가방은 징구)
2	15:10	15:20	안전교육 및 선수 유의사항 전달	심사장	부심사장	참가선수 서약서
3	15:20	15:30	경기진행번호(등번호) 추첨	심사장	부심사장	
4	15:30	16:50	자리배치 및 시운전	부심사장	-	원단, 심지, 재봉사 준비
5	16:50	17:00	경기진행일정 안내	심사장	부심사장	
6*	15:00	17:00	심사위원 경기진행 및 심사채점 계획서 작성	심사장	부심사장	모든 심사위원
D-2						
1	08:00	08:10	선수입장 및 확인 (등번호 착용)	심사장	부심사장	선수증확인, 신분증, 휴대폰
2*	08:10	08:20	진행요원 교육	부심사장	-	진행요원5명
3	08:10	08:30	경기과제추첨	심사장	부심사장	1과제, 2과제, 4과제
4	08:30	08:45	제1과제 배부 및 설명	심사장	부심사장	추첨된 과제
5	08:55	09:55	제1과제 경기	심사장	부심사장	
6	09:55	-	제1과제 경기 종료	심사장	부심사장	제 1과제 제출(진행요원)
7	09:55	10:05	제2과제 배부 및 설명	심사장	부심사장	추첨된 과제
8	10:05	10:30	기본라인테이프작업(10분) 및 광목원단 다림질(15분)			과제수정
9	10:30	12:00	제2과제 경기	심사장	부심사장	드레이핑바디 배부 (진행요원)
10	12:00	-	제2과제 경기 종료	심사장	부심사장	제 2과제 제출(진행요원)
11	12:00	13:00	중식			
12	13:00	14:00	제3과제 배부 및 설명	심사장	부심사장	제도지 배부(진행요원)
13	14:00	17:00	제3과제 경기	심사장	부심사장	경기중채점(마킹)
14	17:00	18:00	제4과제 경기	심사장	부심사장	경기중채점(마킹)
15*	09:00	12:00	제4과제 수정 및 채점표 작성	심사장	부심사장	모든 심사위원(추첨된 과제 평가위원배제)
16*	13:00	17:30	제1과제, 2과제 채점준비	부심사장	-	모든 심사위원
17*	17:30	18:00	석식			
18*	18:00	19:00	제1과제 채점	심사장	부심사장	모든 심사위원
19*	19:00	20:00	제2과제 채점	심사장	부심사장	모든 심사위원

D-3						
1	08:50	09:00	선수입장 및 확인 (등번호 착용)	심사장	부심사장	선수증 확인, 신분증, (휴대폰, 가방은 창구)
2	09:00	12:00	제4과제 경기 계속	심사장	부심사장	
3	12:00	13:00	중식			
4	13:00	18:00	제4과제 경기 계속	심사장	부심사장	3과제 패턴 제출 (15:00시까지)
5*	09:00	12:00	제3과제 채점준비, 채점(마킹)	심사장	부심사장	진행 중 채점
6*	13:00	18:00	제3과제, 채점(마킹)	심사장	부심사장	진행 중 채점
7*	18:00	18:30	석식			
8*	18:30	20:00	제3과제 채점(마스터패턴)	심사장	부심사장	모든 심사위원
D-4						
1	08:50	09:00	선수입장 및 확인(등번호 착용)	심사장	부심사장	선수증 확인, 신분증, (휴대폰, 가방은 창구)
2	09:00	10:30	제4과제 경기 종료 전체경기 종료	심사장	부심사장	제4과제 제출(진행요원)
3	11:00	12:00	경기 총강평 및 경기장 마무리	심사장	부심사장	모든 심사위원
4	12:00	13:00	중식			
5*	13:00	14:00	제4과제 채점준비	부심사장	-	모든 심사위원
6*	14:00	18:00	제4과제 채점 계속	심사장	부심사장	모든 심사위원
13*	18:00	18:30	석식			모든 심사위원
14*	18:30	20:00	제4과제 채점 계속	심사장	부심사장	모든 심사위원
D-5						
1	09:00	13:00	제4과제 채점 계속	심사장	부심사장	모든 심사위원
2	13:00	14:00	중식			
3	14:00	16:00	제4과제 채점 완료	심사장	부심사장	모든 심사위원
4	16:00	18:00	전산입력	부심사장	-	
5	18:30	-	채점결과 발표	심사장	부심사장	모든 심사위원
6	18:30	19:30	이의제기시간(1시간)	심사장	부심사장	모든 심사위원
7	20:00	-	심사채점 종료	심사장	부심사장	

※ 상기 내용은 참고사항이며 실제 대회 집행시 변경될 수 있습니다.

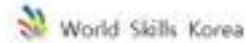


# Contents

1. 패턴표시기호

2. 패턴제도약자

3. 패턴이름 표시방법



## 1. 패턴표시기호

### 1) 선의 종류와 굵기

< 표 1 > 선의 종류

종 류	기 호	설 명
실 선	—————	연속된 선
파 선	.....	일정 간격으로 단선의 요소가 규칙적으로 되풀이된 선
일 점 쇄 선	-----	장단 2종류의 길이 선의 요소가 교대로 되풀이된 선

< 표 2 > 선의 굵기

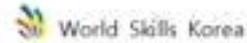
종 류	연필 심(Lead)		설 명
	선택 1안	선택 2안	
가 는 선	HB	H	굵기 비율이 가는선 (가는선 대비 1:1)
굵 은 선	2B	B	굵기 비율이 굵은선 (가는선 대비 1:2)

\* 연필심분류 : 9H ~ 4H-2H-H-HB-B-2B-4B ~ 9B, 2단계 자동 선택 (HB-2B, H-B)

### 2) 패턴기호표시 유의사항

- ① 선의 종류는 실선, 파선, 일점쇄선으로 구분한다.
- ② 선의 굵기는 가는선과 굵은선으로 구분한다.
- ③ 필수표시 패턴기호는 기초선, 완성선, 원단울선, 패턴명이며 그 외 패턴기호는 패턴제도법에 의하여 선택적으로 사용한다.
- ④ 템플릿자, 레터링자를 사용도 무방하다.

의상디자인직종협의회의 저작물로 ① 저작자표시, ② 비영리, ③ 변경금지, ④ 동일조건 변경허락의 조건에 따라 이용



### 3) 패턴표시기호

< 표 3 > 제도기호

No.	명칭	기호	설명(표시방법)
1	기초선		실선 가늠선 사용
2	완성선		실선 굵은선 사용
3	식서방향 (원단울선)		실선 가늠선 사용 원단울선으로 패턴의 가장 긴부분의 전체길이를 표시
4	바이어스방향		실선 가늠선 사용 원단울선의 바이어스 방향을 표시
5	베스트포인트 B.P.		실선 가늠선 사용
6	접어서 자른 다음, 펴는 표시 M.P.		같은 간격의 파선 및 가늠선으로 사용 다트의 이동, 주름 등의 펼침을 하기 위하여 파선부분은 접어서 실선부분은 절개하여 여는 곳을 표시
7	선의 교차		실선 가늠선 사용 교차가 되어 겹쳐진 완성선의 패턴내부로 같은 길 이의 평행하는 사선의 두선을 연속하여 표시
8	패턴 맞춤		실선 가늠선 사용 재단 시에 패턴을 서로 맞대어 재단하는 부분 을 표시
9	노치		실선 가늠선 사용 대용하는 한쌍으로 완성선에 직각으로 패턴의 내부로 표시
10	다트		실선 가늠선 사용 다트는 다트선(좌우)과 다트중심선으로 구성 되며 다트선 좌우의 길이는 같아야 하고 다트 의 높이에 의해 다트의 외곽선을 완성
11	단추위치		실선 가늠선 사용
12	단추구멍		실선 가늠선 사용
13	골선		실선 가늠선 사용 골선이 되는 위치의 중심에 반원 2개를 표시 두반원의 구성비율은 작은원:큰원(1:2)
14	외주름		실선 가늠선 사용 옷자락 방향을 아래로 하여 2개의 사선으로 표시 사선의 높은 쪽이 낮은 쪽의 위에 재단됨
15	맞주름		실선 가늠선 사용 옷자락 방향을 아래로 하여 대칭의 2개의 사선으 로 표시

의상디자인직종협회의 저작물로 ㉠저작자표시 ㉡비영리 ㉢변경금지 ㉣동일조건 변경허락의 조건에 따라 이용



## 2. 패턴제도약자

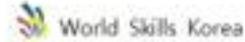
### 1) 약자표시 유의사항

- ① 패턴제도약자 표시방법은 Full Name 단어의 첫 번째 글자만 표시한다.
- ② 대문자를 사용하며 줄임의 표시인 "."(마침표:period)를 사용한다.
- ③ 글자는 청자체이며 모든 글자크기는 같아야 한다.
- ④ 레터링자를 사용도 무방하다.
- ⑤ 첫번째 글자가 같아서 혼동이 있는 약자는 그 단어의 두번째 글자 또는 대표하는 자음을 소문자로 표시하여 사용한다.

< 표 4 > 패턴 제도 약자

No.	약자	Full Name	설명
1	C.F.	Center Front	앞중심
2	C.B.	Center Back	뒤중심
3	F.N.P.	Front Neck Point	앞목점
4	S.N.P.	Side Neck Point	옆목점
5	B.N.P.	Back Neck Point	뒤목점
6	S.P.	Shoulder Point	어깨점
7	B.P.	Bust Point	젖꼭지점
8	N.L.	Neck Line	목선
9	B.L.	Bust Line	가슴선
10	U.B.L.	Under Bust Line	가슴아래선
11	W.L.	Waist Line	허리선
12	M.H.L.	Middle Hip Line	중간엉덩이선
13	H.L.	Hip Line	엉덩이선
14	Hm.L.	Hem Line	밑단선
15	S.S.	Side Seam	옆선
16	E.L.	Elbow Line	팔꿈치선
17	Wr.L.	Wrist Line	손목선
18	Cr.L.	Crotch Line	밑위선
19	K.L.	Knee Line	무릎선
20	An.L.	Ankle Line	발목선
21	F.N.	Front Notch	앞맞춤표
22	B.N.	Back Notch	뒤맞춤표
23	F.R.	Front Rise	앞밑위길이
24	B.R.	Back Rise	뒤밑위길이
25	M.P.	Manipulation	원형종이를 접음

의상디자인직종협의회의 저작물로 ①저작자표시 ②비영리 ③변경금지 ④동일조건 변경허락의 조건에 따라 이용



### 3. 패턴이름 표시방법

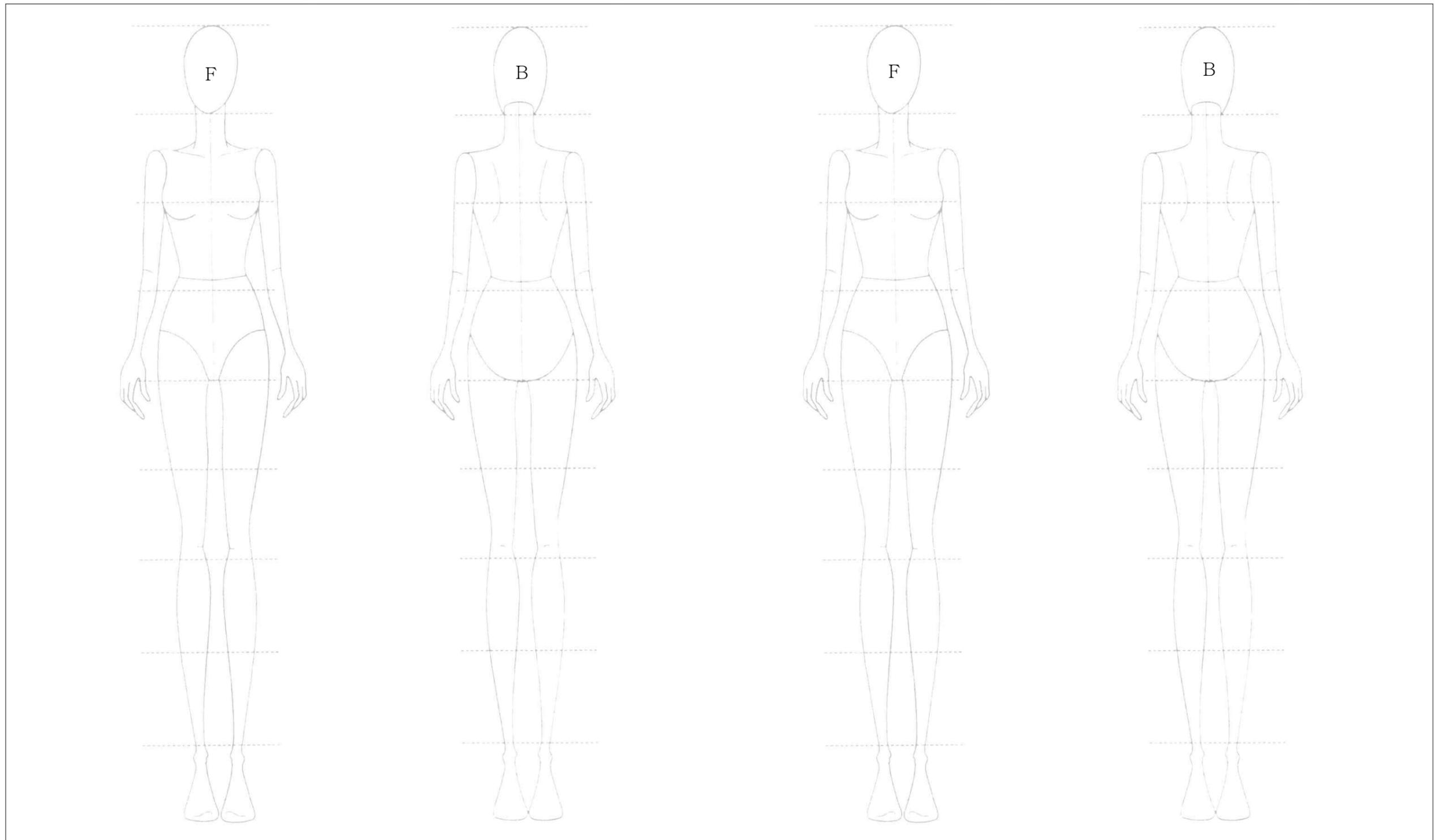
< 표 5 > 패턴이름 표시방법

Jacket (or Jk)	Back	Cut 2	1/20 (or 20-1)
Item Name	Pattern Position	Pattern Assortment	Pattern Number

- 1) Item Name : Item의 Full name이나 약자를 사용.  
ex) Jacket(or Jk), Dress(or Dr), Blouse(or Bl)  
Shirt(or Sh), Skirt(or Sk), Slack(or Sl)
- 2) Pattern Position : 패턴의 위치로 Full name이나 약자를 사용.  
ex) Front, Back, Sleeve, Pocket, Collar, Cuffs, Belt
- 3) Pattern Assortment : 패턴의 수량  
ex) Cut 1, Cut 2, Cut 3 ... Cut N
- 4) Pattern Number : 패턴(겉감 사용)의 번호.  
ex) 1/20(or 20-1)
- 5) 패턴이름표시 유의사항
  - ① 패턴이름과 조각번호 작성은 정자체로 쓰며 흘려 쓰지 않아야 한다.
  - ② 모든 조각의 패턴이름과 조각번호의 글자크기는 같아야 한다.
  - ③ 레터링자를 사용하여도 무방하다.
  - ④ 영문표기법에 의거하여 첫글자는 대문자 나머지는 소문자로 표기한다.
  - ⑤ 모든 글자를 대문자 표기는 가능하나 소문자 표기는 하지 않는다.
  - ⑥ 조각번호의 순서는 뒤면(중심선)에서 시작하여 앞면, 소매, 부속을 마지막으로 표기한다.

의상디자인직종협의회 의 저작물로 ①저작권표시 ②비영리 ③변경금지 ④동일조건 변경허락의 조건에 따라 이용

2023년 전국기능경기대회 의상디자인 스케치 바디템플릿 (참고용 예시)



선수 등번호 :

이름 :