

## 제 3회 국제 유비쿼터스 디지털 패션 디자인 컨테스트



주최 : (사)한국의류산업학회  
주관 : (사)한국의류산업학회, (재)아이패션비즈니스센터

홈페이지 : <http://www.clothing.or.kr/>  
이메일 문의 : [ksci\\_ub@hanmail.net](mailto:ksci_ub@hanmail.net)

제 3회 국제 유비쿼터스 디지털 패션 디자인 컨테스트에 대한 질문 모음입니다.  
메일로 문의하기 전에 반드시 읽어보시기 바랍니다.

### \*\* 참가신청 관련

Q1) 신청서는 어디서 받을 수 있나요?

A1) 참가신청서는 한국의류산업학회 홈페이지(<http://www.clothing.or.kr/>)에서 받을 수 있으며 문의 및 참가신청서는 이메일([ksci\\_ub@hanmail.net](mailto:ksci_ub@hanmail.net))로만 받습니다.

Q2) 참가 신청할 때 실물작품을 제작하여 함께 제출하나요?

A2) 참가 신청 시에는 디자인만 제출합니다. 1차 통과자에 한하여 실물 작품과 디지털 작품을 제출합니다. 디지털 작품 제작을 위한 소프트웨어는 1차 통과자를 대상으로 희망하는 참가자에 한하여 무료 제공됩니다.

Q3) 1인 1작품만 참가할 수 있나요?

A3) 작품 수에 제한이 없습니다. 다만, 1작품당 참가비 1만원입니다. 즉 2개 작품을 접수한 참가자는 2만원의 참가비를 입금하셔야 합니다.

\* 입금계좌 : 국민은행 675001-04-130201 사단법인 한국의류산업학회 (입금시 본인 이름과 핸드폰 뒷자리를 입금자명으로 써주세요. 예; 홍길동1234)

\* 대한민국 외 국적자이며 국외 거주자는 참가비 무료입니다. 대한민국 외 국적자 중에서 대한민국 거주자는 참가비를 입금하여야 합니다.

Q4) 반드시 디지털 프린팅이 들어가야 하나요?

A4) 디자인제안서를 보시면 “디지털 프린트 이미지(해당사항 없을시 생략)” 이라고 기재되어 있습니다. 즉, 프린트는 선택사항입니다. 디자인 대회이므로 다양한 형태로 디자인하시면 되고 특별히 프린트를 위주로 하실 분만 프린트 이미지를 함께 첨부합니다.

### \*\* 작품 관련

Q5) 도식화 또는 일러스트를 반드시 컴퓨터로 그려야 하나요?

A5) 손으로 그려도 상관없습니다. 다만, 참가신청을 이메일로만 접수하고 있으므로 손으로 그린 경우에는 스캔한 이미지를 디자인제안서에 삽입하여 제출합니다. 가능하면 디자인을 알아보기 쉽도록 칼라로 작업하시길 권장합니다.

Q6) T셔츠도 가능한가요?

A6) 주제의 'Virtual Shirts'는 드레스셔츠, T셔츠 등 셔츠라 칭할 수 있는 모든 셔츠를 의미합니다.

Q7) 실물 제작 때 원단은 어떤 소재를 사용해야 하나요?

A7)참가자가 직접 제작해야 하므로 본인이 사용할 수 있는 소재라면 어떤 소재라도 관계없습니다.

Q8) 여성복만 해당되나요?

A8) 남성복과 여성복, 유니섹스 모두 참가할 수 있습니다. 단, 아동복과 유아복은 해당되지 않습니다.

Q9) 유비쿼터스 디지털 패션 디자인 컨테스트라면, 작품에 모바일 장비와 같은 유비쿼터스가 가능하도록 하는 스마트 의복을 디자인하는 것인가요?

A9) 전혀 그렇지 않습니다. 어떤 디자인이든 상관없습니다. 컨테스트 제목의 “유비쿼터스”는 본 컨테스트 결과물이 인터넷 쇼핑몰에 업로드 되어 디지털 기술을 이용하여 의류상품을 전시/판매하는 기술에 대한 저변을 확대하는 것을 목적으로 하기 때문입니다.

Q10) 디지털 작품은 무엇인가요? 저는 사용해본 적이 없는데 참가해도 될까요?

A10) 디지털 작품이란, 컴퓨터를 이용하여 제작된 의상 작품을 의미하며 어패럴 캐드와 비슷하다고 생각하시면 됩니다. 소프트웨어를 이용하여 컴퓨터 내의 가상모델에게 작품을 입히게 되고 이를 패션쇼로 만드는 과정입니다. 디지털 작품 제작을 위한 무상교육을 실시하고 해당 소프트웨어와 라이선스를 무상 제공하므로 사전지식이 전혀 없는 참가자도 쉽게 디지털작품을 만들 수 있습니다.