

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
편집디자인실습 II	주교재	임현우 외 1인	새로운 편집디자인	나남	2009
	부교재	송민정	Lay out [레이아웃의 모든 것]	예경	2007

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 편집디자인의 정의 2] 강의주제: 확장된 편집디자인의 의미고찰 3] 강의세부내용: ①정보화 속에서 확장되고 있는 편집디자인의 범위 ②정보의 내용을 올바르게 이해하려는 과정 ③명사로서의 디자인, 동사로서의 디자인 ④정보와 공간의 설계	주교재 이론 PPT 질의/응답	강의 계획안 주교재 p.14-25	컴퓨터 projector 칠판
2	1] 강의제목: 편집디자인 프로세스[정보와 공간 설계] 2] 강의주제: 정보의 시각화 작업 3] 강의세부내용: ①리서치와 정보수집으로 올바른 정보 선택 ②브레인스토밍과 컨셉 추출 ③디자인 실험과 개발에 따른 적절한 결과 찾기 ④프로그램과 함께 실제적 작업 진행 단계	주교재 이론 설명 및 질의/응답 드로잉	주교재 p.24-39 아이디어북 [과제1]	스케치북 드로잉도구 projector 칠판
3	1] 강의제목: 편집디자인과 미디어 2] 강의주제: 아날로그와 디지털의 개념 3] 강의세부내용: ①디자인학적인 관점에서 미디어에 대한 개념 이해 ②디자인 변천사 ③아날로그 미디어 캐릭터와 프로그램 실습	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습	주교재 p.40-52 프로그램 예제1	컴퓨터 빔프로젝트 영상 촬영장비
4	1] 강의제목: 디지털 미디어 2] 강의주제: 미디어별 특징 3] 강의세부내용: ①히스토리 및 캐릭터, 웹디자인 ②영상에서의 편집, 디지털 TV, 모바일 미디어 ③게임, 유비쿼터스 *과제제출 : 컨셉에 따른 시각화 과정과 썸네일스케치	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트1	주교재 p.53-69 부교재 [10-37]	projector 칠판 컴퓨터
5	1] 강의제목: 정보설계와 그리드 시스템 2] 강의주제: 정보설계의 구조화와 그리드의 개념 3] 강의세부내용: ①그리드의 정의 및 역할 ②수학적 비례와 심미성, 황금분할과 비례 ③르 꼬르뷔제의 모듈러, 브로크만의 그리드 시스템	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트1	주교재 p.74-89 부교재 [48-73] 프로그램 예제2,3	projector 칠판 컴퓨터
6	1] 강의제목: 그리드 시스템의 효율적 설계와 활용 2] 강의주제: 그리드 시스템의 적용 예 3] 강의세부내용: ①규칙 그리드, 일단 그리드 ②다단 그리드, 혼합 그리드 ③모듈 그리드, 불규칙 그리드 ④플렉서블 그리드, 그리드의 해체	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트1	주교재 p.90-129 프로젝트1 마무리	projector 칠판 컴퓨터
7	중 간 교 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 타입과 타이포그래피 2] 강의주제: 서체의 종류와 활용 3] 강의세부내용: ①글자를 이용하는 미디어에서의 타이포그래피 ②글자에 대한 이해와 조형적 특징, 서체의 활용 ③서체의 적용에 관한 일반적 원칙과 계획	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트2	주교재 p.142-161 인쇄물 샘플	projector 칠판 컴퓨터
9	1] 강의제목: 그리드와 디자인 요소 2] 강의주제: 그리드 시스템 안에서의 타이포그래피 3] 강의세부내용: ①글자의 형태와 스타일, 특징 ②직관력, 감각, 기술도 필요한 타이포그래피 ③그리드 시스템 안에서의 타이포그래피 계획 ④크기, 무게, 구조 등을 이용한 강조의 방법	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트2	주교재 p.164-193 해외자료	projector 칠판 컴퓨터
10	1] 강의제목: 같은 타입으로 계층구조를 만드는 방법 2] 강의주제: 차이가 나도록 만드는 계층구조 3] 강의세부내용: ①시스템 안에서의 타이포그래피 환경 조절 ②의미가 내포되어 있는 이미지 적용 ③목적이 분명한 컬러계획과 실험 *과제제출 : 타이포그래피를 활용한 편집물	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트2	주교재 p.194-201 실제 디자인 활용 예시 작품 [과제2]	projector 칠판 컴퓨터
11	1] 강의제목: 편집디자인과 레이아웃 3] 강의세부내용: 좋은 레이아웃이란 ①배열, 설계, 밑그림, 계획, 목적의 의미 레이아웃 ②자료를 통한 레이아웃의 실현 ③대중과 소통하는 레이아웃의 시각적 언어 ④레이아웃의 기본 원리	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트3	주교재 p.204-219 부교재 [74-83]	projector 칠판 컴퓨터
12	1] 강의제목: 레이아웃의 원리 2] 강의주제: 시각인지의 기초 계슈탈트 이론 3] 강의세부내용: ①레이아웃의 집중과 분산 ②정렬과 정돈, 일관성, 계층구조의 원리	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트3	주교재 p.206-219 프로젝트3 작업물	projector 칠판 컴퓨터
13	1] 강의제목: 제한된 상황에서의 편집디자인` 2] 강의주제: 최상의 조건으로 문제를 해결하는 과정 3] 강의세부내용: ①정보전달의 중요요소 서체 ②활자 기능을 효율적으로 활용하는 타이포그래피 ③디자인 전체를 주도할 수 있는 핵심인 색상 ④시각언어의 일부분으로서의 이미지	이론 설명 및 질의/응답 컴퓨터실습 프로젝트3	주교재 p.222-243 프로젝트3 작업물	projector 칠판 컴퓨터
14	1] 강의제목: 편집디자인에서의 스토리텔링 2] 강의주제: 스토리텔링이란 3] 강의세부내용: ①스토리텔링과 편집의 공통점 내용과 전달 ②새로운 미디어 커뮤니케이션 사회의 편집디자인 ③아날로그적 스토리텔링, 디지털 스토리텔링 ④아날로그와 디지털로의 전환 ⑤내용을 특정 주제에 담아 전달하는 스토리텔링	프로젝트 총정리	인쇄물	projector 칠판 컴퓨터
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
편집디자인실습 II	중간·기말고사 과제물 및 수업참여도 출석율	중간, 기말고사 : 60 퍼센트 과제물 및 수업참여도 : 20 퍼센트 출석율 : 20 퍼센트