

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어개론	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	E-mail		
2. 교육과정 수업목표							
- 멀티미디어의 기본 개념을 이해하고 응용하기 위해 학습자에게 다양한 형태의 디지털미디어인 그래픽과 이미지, 사운드, 동영상, 애니메이션 등을 이용한 콘텐츠 제작방법 및 도구들을 활용할 수 있도록 학습한다. - 멀티미디어를 구성하는 시각, 청각 형태의 정보 및 그 특성에 대한 이해 능력을 키운다. - 멀티미디어 제반 분야의 체계적인 이해를 바탕으로 응용분야의 이해와 적용능력을 키운다. - 멀티미디어의 표준화와 하드웨어 및 소프트웨어의 사용법을 익힌다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	멀티미디어 이해와 활용	저자	김지현 외1	출판사	한빛미디어	출판년도	2013
부교재(참고문헌)	IT융합시대의 멀티미디어 배움터2.0	저자	나연목	출판사	생능출판사	출판년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제 : 멀티미디어 개념 2] 강의목표 : 멀티미디어 이해 I 3] 강의세부내용 : ① 멀티미디어 정의 ② 멀티미디어 기술 ③ 멀티미디어 응용분야 4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답				[수업계획서 공지] - 주교재 : p.24~44 - 부교재 : p.16~36 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2						
	3						
제 2 주	1	1] 강의주제 : 멀티미디어 컴퓨터의 이해 2] 강의목표 : 멀티미디어 컴퓨터 3] 강의세부내용 : ① 멀티미디어 컴퓨터 요구사항 ② 멀티미디어를 위한 장치들 4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답				- 주교재 : p.46~90 p.139~150 p.167~174 - 부교재 : p.37~69 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2						
	3						
제 3 주	1	1] 강의주제 : 이미지와 그래픽의 이해 2] 강의목표 : 이미지와 그래픽-1 3] 강의세부내용 : ① 이미지와 그래픽 기본 개념 ② 픽셀의 크기와 색상의 수 ③ 파일형식 4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답				- 주교재 : p.114~124 - 부교재 : p.72~87 - PPT 강의 - 빔프로젝트 ※ 1차 과제공지 : <b style="color: blue;">아이콘 디자인	
	2						
	3						
제 4 주	1	1] 강의주제 : 이미지 압축 및 처리의 이해 2] 강의목표 : 이미지와 그래픽-II 3] 강의세부내용 : ① 이미지 압축 개념 ② 이미지 처리 ③ 그래픽과 이미지 편집 소프트웨어 4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답				- 주교재 : p.96~98, p.92 p.125~138 p.258~263 - 부교재 : p.88~116 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2						
	3						

제 5 주	1	1] 강의주제 : 애니메이션의 이해 2] 강의목표 : 애니메이션의 개념과 2D/3D애니메이션의 특성 3] 강의세부내용 :	- 주교재 : p.155~190 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 애니메이션이란? ② 2D 애니메이션 / 3D 애니메이션 ③ 특수효과	
	3	④ 컴퓨터 게임 4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답	
제 6 주	1	1] 강의주제 : 사운드의 활용 2] 강의목표 : 사운드의 개념 및 기능파악 3] 강의세부내용 :	- 주교재 : p.93~96 p.252~257 - 부교재 : p.119~153 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 사운드의 개념 및 사운드의 기본 요소 ② 아날로그/디지털 상호 변환 ③ MIDI, WAV 파일, 그 밖의 오디오 파일	
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답	
제 7 주	1	1] 강의주제 : 비디오의 활용 2] 강의목표 : 비디오의 기술 학습 3] 강의세부내용:	- 주교재 : p.94~99 p.151~167 p.264~280 - 부교재 : p.191~233 - PPT 강의 - 빔프로젝트 ※ 과제 제출 마감 (2016. 10 02. 24:00)
	2	① 비디오 파일과 처리 기술 ② MPEG의 기본 기술과 기술의 발전 ③ 비디오 편집 소프트웨어	
	3	4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 8 주	1	중 간 고 사	[필기시험] (객관식 1점 20문항, 단답형주관식 2점 5문항, 총30점)
	2		
	3		
제 9 주	1	1] 강의주제 : 인터넷과 멀티미디어 2] 강의목표 : 실용적인 멀티미디어 서비스 3] 강의세부내용 :	- 주교재 : p.102~112 p.176~218 - 부교재 : p.236~277 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 인터넷 개요 ② 하이퍼미디어와 웹 ③ 웹과 멀티미디어 서비스	
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답	
제 10 주	1	1] 강의주제 : 멀티미디어 콘텐츠 2] 강의목표 : 멀티미디어 콘텐츠 학습 3] 강의세부내용 :	- 부교재 : p.346~367 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 멀티미디어 콘텐츠 ② 멀티미디어 콘텐츠 사업 ③ 멀티미디어 콘텐츠의 종류	
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답	
제 11 주	1	1] 강의주제 : 멀티미디어 콘텐츠 제작 2] 강의목표 : 멀티미디어 실용분야 현장학습 3] 강의세부내용 :	- 부교재 : p.369~413 - PPT 강의 - 빔프로젝트 ※ 2차 과제공지 : 이모티콘 디자인
	2	① 콘텐츠 제작 과정 ② 자료의 작성과 수집 및 관리 ③ e-learning 학습기관 (주)이누리 평생교육원 방문	
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답	
제 12 주	1	1] 강의주제 : 멀티미디어 제작과 활용 2] 강의목표 : 멀티미디어 저작 도구와 활용	- 부교재 : p.99~101 p.222~250

	2	3] 강의세부내용 : ① 디자인 개론, 조형의 개념 ② 웹 디자인,오쏘웨어, 툴북 ③ 디렉터, 드림위버, 플래시	p.302~309 - PPT 강의 - 빔프로젝트				
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답					
제 13 주	1	1] 강의주제 : 모바일 멀티미디어 2] 강의목표 : 모바일 멀티미디어 활용	- 주교재 : p.449~456 - 부교재 : p.279~306 - PPT 강의 - 빔프로젝트				
	2	3] 강의세부내용 : ① 무선인터넷 환경과 멀티미디어 ② 모바일 환경에서 디지털 콘텐츠 ③ 모바일 멀티미디어 활용	※ 과제 제출 마감 (2016. 11. 27. 24:00)				
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답					
제 14 주	1	1] 강의주제 : 멀티미디어의 미래 2] 강의목표 : 디지털 컨버전스와 멀티미디어	- 주교재 : p.382~448 - 부교재 : p.309~343 - PPT 강의 - 빔프로젝트				
	2	3] 강의세부내용 : ① 가상현실의 개념과 시스템 ② 디지털 컨버전스의 현황과 미래 ③ 무선/스마트폰 멀티미디어 콘텐츠					
	3	4] 수업방법 : 실습 및 질의/응답					
제 15 주	1	기 말 고 사	[필기시험] (객관식 1점 20문항, 단답형주관식 2점 5문항, 총30점)				
	2						
	3						
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	과제물	출결	수업참여도	합계	비고	
30%	30%	15%	20%	5%	100%		
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
- 강의(실습) 70%, 질의/응답 10%, 발표 및 토론 20%							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
- 강의오리엔테이션 : 멀티미디어 분야의 변천과정과 이를 효과적으로 활용할 수 있는 응용분야에 대한 소개와 주차별 강의내용 및 운영에 관한 주의사항 전달							
- 강의자료 관련 공지 : 서울호서교육정보시스템(HEMS) 사용요령 안내 및 강의자료 활용방법 숙지							
- 강의교재 관련 공지(강의계획서에 따른 주교재와 부교재 활용방법 설명)							
- 성적평가 관련 공지(중간고사, 기말고사, 출석, 과제물, 수시평가, 수업참여도 평가 등)							
- 과제물1(7점) : 아이콘 디자인							
- 과제물2(8점) : 이모티콘 디자인							
- 수업참여도(5점)							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							