

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어 웹페이지제작	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<ul style="list-style-type: none"> - 본 교육은 사용자 경험 디자인 프로세스를 경험하면서 겪는 스토리와 단계별 이용기법을 통해 사용자 경험 가치를 높이는 UX와 UI를 통해 디자이너가 구현해 줄 수 있는 UX디자인의 제작과 가치 공유 - 홈페이지 제작을 위한 드림위버 기능 학습 - 기본 기능부터 최신의 고급 기능까지 홈페이지 제작 기법 습득 - 홈페이지 제작 노하우 습득을 통한 응용력 배양 - 나만의 홈페이지를 드림위버를 통해 완성 							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	드림위버 CS4 무작정 따라하기	저자	고경희	출판사	길벗	출판년도	2012
부교재 (참고문헌)	스토리로 이해하는 UX 디자인 프로세스	저자	다음커뮤니케이션 UX랩, 마켓인사이트팀	출판사	로드북	출판년도	2012
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1)강의주제 : 드림위버 구성 및 기능 살펴보기(UX의 의의)				-교재:주P17-57 부P17-57	-빔프로젝터.PC
	2	2)강의목표 : 드림위버 CS 설치 및 기본기능 익히기					
	3	3)강의세부내용 : -오리엔테이션 : 강의 소개 및 강의운영안내 -드림위버 CS3 구성 요소 및 편집모드 이해 -다양한 작업화면 구성 및 파일 관리법 이해					
	4	-글자, 문단, 목록 편집 및 배치하기 -그림, 하이퍼링크 활용하기 3)수업방법 : 강의 및 토론					
제 2 주	1	1)강의주제 : 플래시 및 동영상 활용하기				-교재:주P122-145 부P58-77	-빔프로젝터.PC
	2	2)강의목표 : 멀티미디어의 활용 이해					
	3	3)강의세부내용 : -플래시 무비, 텍스트, 버튼 ,콘텐츠 삽입하기 -사운드, 동영상 활용하기					
	4	4)수업방법 : 강의 및 인포메이션 작업					
제 3 주	1	1)강의주제 : 테이블 활용하기				-교재:부P78-112	-빔프로젝터.PC
	2	2)강의목표 : 홈페이지 레이아웃 구성					
	3	3)강의세부내용 : -다양한 테이블 레이아웃, 구성, 제작하기					
	4	4)수업방법 : 강의 및 리서치, 인포메이션 작업					

제 4 주	1	1)강의주제 : AP 엘리먼트 활용하기	-교재:주P58-97 부P113-157 -빔프로젝터.PC
	2	2)강의목표 : AP 엘리먼트로 홈페이지 구성	
	3	3)강의세부내용 : -AP 엘리먼트를 이용하여 다양한 작업하기	
	4	-타임라인을 이용한 애니메이션 제작 4)수업방법 : 강의 및 와이어프레임 제작	
제 5 주	1	1)강의주제 : 프레임 구조 활용하기	-교재:주P224-261 부P158-170 -빔프로젝터.PC -과제부여1) : 프로토타입제작
	2	2)강의목표 : 프레임을 이용한 홈페이지 제작	
	3	3)강의세부내용 : -프레임으로 다양한 작업하기	
	4	-프레임 삽입 및 병합하기 4)수업방법 : 강의 및 와이어프레임 완성	
제 6 주	1	1)강의주제 : 템플릿 및 라이브러리 활용하기	-교재:주P294-331 부P171-137 -빔프로젝터.PC -과제부여2) : UX,UI디자인
	2	2)강의목표 : 공통모듈을 이용한 홈페이지 제작	
	3	3)강의세부내용 : -라이브러리 활용하기	
	4	-템플릿을 이용하여 다양한 작업하기 -웹 포토 앨범으로 갤러리 제작하기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인	
제 7 주	1	1)강의주제 : 스타일시트 활용하기	-교재-주P380-397 -교재-부P138-157 -빔프로젝터.PC -과제부여3) : UX,UI디자인
	2	2)강의목표 : 깔끔하고 정돈된 홈페이지 제작	
	3	3)강의세부내용 : -패널을 이용하여 스타일시트 만들기	
	4	-스타일시트 적용하기 -스타일시트로 다양한 효과 만들기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인 구현	
제 8 주	1	중간고사	객관식 20점 주관식 10점 총 30점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1)강의주제 : 비헤이비어 활용하기	-교재:주P200-261 부P158-180 -빔프로젝터.PC -과제부여4) : UX,UI디자인
	2	2)강의목표 : 생동감 있는 홈페이지 제작	
	3	3)강의세부내용 : -컨트롤(경고상자, 상태바)에 메시지 나타내기	
	4	-비헤이비어로 다양한 효과 나타내기 -이벤트 처리에 따른 다양한 변화주기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인 구현	
제 10 주	1	1)강의주제 : 익스텐션 활용하기	-교재:주P262-293 부P181-251 -빔프로젝터.PC
	2	2)강의목표 : 동적 컨트롤을 이용한 홈페이지 제작	
	3	3)강의세부내용 : -동적메뉴(롤오버, 점프, 네비게이션바)만들기	
	4	-다이내믹 콘텐츠 활용하기 -팝업 창 활용 및 해상도 제어하기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인 구현된 것. 크리티	

제 11 주	1	1)강의주제 : 홈페이지 출판 및 수정, 업데이트	-교재:주P262-293 부P252-307 -빔프로젝터.PC				
	2	2)강의목표 : 홈페이지 제작 전과정 이해					
	3	3)강의세부내용 : -포토샵 CS를 이용한 콘텐츠 제작하기					
	4	-홈페이지 레이아웃 구성하기 -홈페이지 출판, 수정, 업데이트하기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인 구현된 것. 크리틱					
제 12 주	1	1)강의주제 : 태터툴즈와 제로보드 이용하기	-교재:주P468-515 -빔프로젝터.PC -과제부여5) : 모바일 와이어프레임 제작				
	2	2)강의목표 : 홈페이지 유틸리티 활용					
	3	3)강의세부내용 : -태터툴즈를 이용하여 다양한 작업하기					
	4	-제로보드 설치 후 게시판 작업하기 -다양한 제작 팁 활용하기 4)수업방법 : 강의 및 와이어프레임 완성					
제 13 주	1	1)강의주제 : 웹 표준 이해 및 코딩 환경 설정하기	-교재:주P398-421 -빔프로젝터.PC -과제부여6) : 모바일 프로토타입제작				
	2	2)강의목표 : 웹 표준 문서 제작					
	3	3)강의세부내용 : -웹 표준(KWCAG)과 웹 접근성(WCAG)지침의 이해					
	4	-XHTML의 이해 및 이를 이용한 유효성 검사하기 -웹 표준을 이용한 문서 제작하기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인 구현					
제 14 주	1	1)강의주제 : Ajax의 기능 이해및 활용	-교재 -빔프로젝터.PC -과제부여7) : 모바일 UX,UI디자인				
	2	2)강의목표 : 기타 홈페이지 제작에 필요한 기술들					
	3	3)강의세부내용 : -Ajax 프레임워크로 다양한 기능 구현하기					
	4	-Ajax 스프라이트를 이용한 다양한 기능 구현하기 4)수업방법 : 강의 및 인터페이스디자인 구현된것 크리틱					
제 15 주	1	기말고사	실기 평가				
	2						
	3						
	4						
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고	
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %		
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
강의와 실습을 통한 산출물에 대한 토론							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
UX UI 제작을 위한 그래픽 툴을 능숙하게 다룰 수 있어야한다.							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							