

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어저작도구	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	이론2-실습2	강의실		수강대상	E-mail		
2. 교육과정 수업목표							
- 텍스트, 그래픽, 이미지, 애니메이션, 영상과 같은 미디어 요소들을 결합하여 스마트폰과 태블릿 PC 이외에도 다양한 스마트 기기의 정보를 제작·활용할 수 있는 기술 및 이의 활용을 위한 기반기술을 익혀 창의적인 멀티미디어 콘텐츠 개발 능력을 배양하는 다기능 개발자 양성에 교육목표를 둔다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	모바일과 통하는 플래시 CS6 무작정따라하기	저자	홍은정	출판사	길벗	출판년도	2013
부교재(참고문헌)	바로바로 할 수 있는 플래시CS5	저자	이지연 외1	출판사	제우미디어	출판년도	2011
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	- 강의주제 : 멀티미디어저작도구의 이해				- 주 p24 ~ p73 - 부 p40 ~ p62 - 빔프로젝트	
	2	- 강의목표 : 플래시 알아보기					
	3	- 강의세부내용 : - 플래시CS6의 기초 다지기					
	4	- 플래시 기본 설정하기 - 플래시 요소의 종류와 특징 - 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답					
제 2 주	1	- 강의주제 : 애니메이션 드로잉 익히기				- 주 p76 ~ p170 - 빔프로젝트	
	2	- 강의목표 : 드로잉 툴 익히기					
	3	- 강의세부내용 : - 기본 드로잉 - 색상적용 툴과 패널					
	4	- 문자 입력 툴 - 심벌의 종류와 특징 - 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답					
제 3 주	1	- 강의주제 : 기본 애니메이션 익히기				- 주 p171 ~ p203 - 부 p82 ~ p152 - 빔프로젝트 - 과제1 : 기본 애니메이션을 이용한 프로모션 작성	
	2	- 강의목표 : 플래시 애니메이션 종류					
	3	- 과제주제 : 애니메이션을 활용한 프로모션 작성 - 강의세부내용 : - 프레임 바이 프레임					
	4	- 모션/클래식모션/셰이프트위닝 - 마스크 - 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답					
제 4 주	1	- 강의주제 : 고급애니메이션과 동영상, 사운드 삽입				- 주 p206 ~ p246 - 부 p154 ~ p231 - 빔프로젝트	
	2	- 강의목표 : 플래시 애니메이션 활용					
	3	- 강의세부내용 : - IK(Inverse Kinematics)					
	4	- 사운드 활용하기 - 동영상 활용하기					

제 5 주	1	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	- 주 p250 ~ p283 - 빔프로젝트
	2	- 강의주제 : 액션스크립트 이해하기 I	
	3	- 강의목표 : 액션스크립트 시작하기 - 강의세부내용 : - 액션스크립트로 타임라인 제어하기 - 프레임과 버튼 제어하기 - 무비클립심볼 속성제어하기	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 6 주	1	- 강의주제 : 액션스크립트 이해하기 II	- 주 p284 ~ p314 - 빔프로젝트
	2	- 강의목표 : 액션스크립트 활용	
	3	- 강의세부내용 : - 링크연결하기 - 액션스크립트의 DisplayObject 활용하기 - 움직이는 애니메이션	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 7 주	1	- 강의주제 : 액션스크립트 활용하기	- 주 p315 ~ p338 - 빔프로젝트
	2	- 강의목표 : 액션스크립트 활용	
	3	- 강의세부내용 : - 액션스크립트로 마우스 활용하기 - MouseMoveHandler - MouseEvent - LoadMovie	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 8 주	1	중간고사	객관식 30점
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 액션스크립트 활용하기	- 주 p339 ~ p353 - 빔프로젝트
	2	- 강의목표 : 액션스크립트 활용	
	3	- 강의세부내용 : - 프로모션 페이지에 액션 적용하기 - 미니노트가 표시되는 포토갤러리 만들기	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 10 주	1	- 강의주제 : 액션스크립트 활용하기	- 주 p354 ~ p380 - 빔프로젝트
	2	- 강의목표 : 액션스크립트 활용	
	3	- 강의세부내용 : - 포트폴리오 사이트 만들기	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 11 주	1	- 강의주제 : 기초프로그래밍 I	- 부 p405 ~ p422 - 빔프로젝트 - 과제2 : 액션스크립트를 활용한 콘텐츠제작
	2	- 강의목표 : 액션스크립트를 위한 프로그래밍 기초	
	3	- 강의세부내용 : - 변수, 상수, 데이터 유형 - 연산자 - 조건문 - 반복문	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 12 주	1	- 강의주제 : 기초프로그래밍 II	- 부 p423 ~ p440 - 빔프로젝트
	2	- 강의목표 : 액션스크립트를 위한 프로그래밍 기초	
	3	- 강의세부내용 : - 함수 - 패키지/ 클래스 - 이벤트 - DisplayObject	
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 13 주	1	- 강의주제 : 모바일과 통하는 앱 디자인	- 주 p384 ~ p424

	2	- 강의목표 : Adobe AIR 애플리케이션 제작	- 빙프로젝트			
	3	- 강의세부내용 : 그림판 만들기 - 슈팅게임 만들기				
	4	- 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답				
제 14 주	1	- 강의주제 : 플래시를 이용하여 제작한 멀티미디어 콘텐츠 디자인	- 빙프로젝트			
	2	- 강의목표 : 플래시를 이용하여 제작한 멀티미디어 콘텐츠를 만들어 본다.				
	3	- 강의세부내용 :				
	4	- 주제 설정 - 스크립트 오류수정 - 디자인 수정 - 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답				
제 15 주	1	기말고사	기말고사(실기) : 텍스트 효과, 그래픽 처리, 사운드, 인트로페이지, 동영상에 모두 처리된 토달 페이지를 제작하여 제출한다 (30점)			
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 콘셉트에 필요한 디자인 기본 형태를 정한다. - 개발 환경에 필요한 프로그래밍언어, 활용기기, 툴, OS를 다룬다. - 선정된 개발 방법으로 멀티미디어콘텐츠를 제작한다. 						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<ul style="list-style-type: none"> - 플랫폼 종류 및 특성에 관한 지식 필요 - 스마트기기의 장치에 대한 지식 필요 - 앱 제작 툴에 대한 지식 필요 						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
<ul style="list-style-type: none"> - 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있어야 한다. - 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성등을 분석하여 작업한다. 						