결재	전공주임	교학부장

수 업 계 획 서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요

학습과정명	**공익광고 디자인**	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	

2. 교육과정 수업목표

1. 공익광고디자인의 학습을 통해 공중복리의 실현을 위해, 리서치를 진행함으로써 공공에 대한 문제점을 파악하고 현실을 개선하는 공익 기능적인 메시지를 국민에게 전달하는 광고의 커뮤니케이션 기능을 실습하고 습득한다.
2. 공익광고 단계별 제작과정을 숙지한 후, 온라인과 오프라인의 다양한 채널 활용의 리서치를 진행함으로써 공공의 이익을 위한 전략을 도출하고, 전략을 토대로 컨셉이 담겨있는 기획적인 애드브리프 작성을 학습한다.
3. 컨셉을 시각화하기 위한 1단계 썸네일스케치와 2단계 러프스케치 과정의 리뷰내용을 종합하여 주요 4대 매체인 ATL중 하나를 선택하고 매체의 특성에 알맞게 제작하고 출력해 봄으로써 표현의 효과와 더불어 공공의 이익에 부합하는 공익광고만의 차별화된 메시지 전달 방향을 습득한다.

3. 교재 및 참고문헌

주교재	광고의 이해	저자	김혜성	출판사	커뮤니케이션 북스	출판년도	2013
부교재(참고문헌)	크리에이티브네비게이터	저자	이화자	출판사	한경사	출판년도	2009

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고란 2] 강의목표: 공익광고의 정의 이해 3] 강의세부내용: ① 광고의 정의를 위한 5가지 전제 조건 ② 광고의 사회적, 경제적, 문화적 기능 ③ ATL과 BTL의 상호보완 ④ 네트워크화 & 뉴미디어 광고의 등장 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 토론	주교재 p2-14 부교재 p9-27 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note,
제 2 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고를 움직이는 조직 2] 강의목표: 광고대행사 연관 업무 이해 3] 강의세부내용: ① 광고대행사의 업무, 종류와 조직, 역할 ② 미디어렙과 미디어 에이젼시 ③ 크리에이티브 부티크 프로덕션 4] 수업방법: 교재설명, 질의 응답	주교재 p16-32 부교재 p36-48 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 3 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고기획이란 2] 강의목표: 광고기획의 정의 이해 3] 강의세부내용: ① 구매행동을 구체화 시키는 광고 기획 과정 ② 맥켄에릭슨의 애드브리프 ③ USP이론과 FCB 그리드 모델 ④ 포니셔닝 이론과 광고 규제 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답, 애드브리프 실습 및 리뷰	주교재 p34-75 부교재 p253-263 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료

제 4 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 마케팅과 소비자 2] 강의목표: 마케팅 커뮤니케이션 전반 이해 3] 강의세부내용: ① 시장 세분화 ② 제품 수명 주기 이론 ③ 브랜드 자산 이론 ④ 소비자 인식 체계와 접근 방법 4] 수업방법: 교재설명, 질의 응답	주교재 p78-95 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 5 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 신제품 기획 2] 강의목표: 신제품 기획의 전반적 과정 이해 3] 강의세부내용: ① 신제품 기획과 아이디어 발상 ② 가격 결정과 브랜드 네이밍 ③ 신제품 기획을 위한 조사 기법 ④ Corporate Identity 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답, 브레인스토밍 및 브랜드네이밍 실습 후 리뷰	주교재 p98-126 부교재 p135-137 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 6 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고 크리에이티브 2] 강의목표: 광고 크리에이티브 콘셉트 도출하기 3] 강의세부내용: ① 논리를 설득하기 위한 비논리 ② 광고 콘셉트와 크리에이티브 콘셉트 ③ 강한 인상을 남기는 차별화 ④ 카피라이팅 4] 수업방법: 교재설명 및 자료, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답, 마인드맵 및 컨셉 발상과 카피라이팅 실습 후 리뷰	주교재 p128-152 부교재 p89-96, 129-135, 161-223 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료 **·수시과제:공익 주제로 기획서 작성** **(공익광고의 개념과 자료조사 및 아이디어 도출이 목표)**
제 7 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고 소구 방법 2] 강의목표: 광고의 유형 이해 3] 강의세부내용: ① 공공의 이익을 목표로 하는 공익광고 ② 공포, 유머, 비교소구, 패러디 ③ 섹스어필, 생활의 단면, 증언식 ④ 포스트모던, 티저 ⑤ 하드셀과 소프트셀, 애니메이션 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답, 국내외 공익광고 시청 후 토론	주교재 p154-176 부교재 p96-113 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 8 주	1 2 3 4	**중간고사**	객관식(1점) 20문항:20점 주관식(2점) 5문항:10점 총30점
제 9 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고 효과 이론 2] 강의목표: 광고 효과 이론 이해 3] 강의세부내용: ① 이미지 이론과 기업 이미지 ② 고전적 조건화 모델 ③ 태도 이론 ④ 스키마 이론 4] 수업방법: 교재설명, 질의 응답	주교재 p178-198 부교재 p51-74 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 10 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 광고 효과 이론 Ⅱ 2] 강의목표: 광고 효과 이론 습득 3] 강의세부내용: ① 정교화 가능성 모델 ② 가치 이론 ③ 래더링 이론 ④ 기호와 광고 표현 4] 수업방법: 교재설명, 질의 응답	주교재 p198-214 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 11 주	1 2 3	1] 강의주제: 홍보와 PR 2] 강의목표: 여론 전략의 수립 과정 이해 3] 강의세부내용:	주교재 p216-234 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개,

	4	① 오피니언 리더 ② 의제 설정 이론 ③ 귀인 이론과 편향 효과 ④ 상황 이론과 공중 세분화 4] 수업방법: 교재설명, 질의 응답	Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 12 주	1 2 3 4	1] 강의주제: BTL 2] 강의목표: BTL의 중요성이 부각된 배경 이해 3] 강의세부내용: ① BTL의 정의 ② 뉴미디어 광고 ③ BTL과 매체 광고 ④ 옥외광고 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답, ATL과 BTL 국내외 자료 시청 후 아이디어 스케치 실습 및 토론	주교재 p236-254 부교재 p279-294 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료
제 13 주	1 2 3 4	1] 강의주제: IMC 2] 강의목표: IMC 적용과 특성 이해 3] 강의세부내용: ① IMC의 정의 ② IMC가 부각된 배경 ③ IMC 구축의 전제 및 특성 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답, BTL을 활용한 IMC 사례 시청 후 토론	주교재 p256-264 부교재 p280-281 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료 **수시과제 : 공익을 주제로 ATL을 활용한 광고 제작 (커뮤니케이션 전략 수립을 올바르게 함을 목표로 컨셉, 차별화된 아이디어, 완성도에 따른 3가지 항목평가)**
제 14 주	1 2 3 4	1] 강의주제: 고객 만족 마케팅 2] 강의목표: 고객만족 마케팅 이해 3] 강의세부내용: ① 브랜드 관리 ② 감성 마케팅과 체험 마케팅 ③ 귀족 마케팅과 프리미엄 마케팅 ④ 환경 변화에의 대처 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답	주교재 p266-291 부교재 p279-294 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료 **※ 수업참여도평가** **- 총5점 배점으로 종합평가** **- 참여(2점),학습태도(2), 토론수준(1점)**
제 15 주	1 2 3 4	**기말고사**	·실기시험 : '동물학대'를 주제로 옥외공익광고 제작 ·평가방법 : 컨셉도출 수준, 창의적인 아이디어, 작품성이 포함된 완성도 평가

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30%	30%	15%	20%	5%	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

·수업 1주전 강의 내용 공지 후 리서치 자료 준비
·주부교재로 진행하되 실습과 토론 프리젠테이션의 형식을 번갈아 진행
·토론과 프리젠테이션 후에는 리뷰와 총평 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

·공익광고라는 과목에 맞게 전략과 컨셉, 창의적 아이디어를 습관적으로 도출해야 함
·국내외 관련 광고자료를 수시로 리서치해야 함

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)
·도출된 전략, 컨셉, 아이디어와 작품 및 프리젠테이션의 스킬과 완성도는 리뷰로 해결 ·작품 제작에 따른 관련 컴퓨터 프로그램 숙지