

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	디지털조형	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>디지털 기술의 진보가 빠르게 진행되고 있는 가운데 급변하는 그래픽 환경에 대한 기초적인 조형 언어를 숙지하고, 디지털이미지 제작과정을 통해 실질적으로 실습하면서 조형요소 및 전체적인 레이아웃 구도와 구성 원리를 구사하는 표현 능력을 배양하여 학습자의 창조적 표현활동, 시시각적인 능동성을 길러주고 감각적인 것을 이해하며 진화하는 디자인에 대처하는 능력을 익힌다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	디지털아트워크 디자인	저자	공소영	출판사	길벗	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	조형의 원리	저자	데이비드 A라우어	출판사	도서출판 예경	출판년도	2002
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1]강의제목: 오리엔테이션			<ul style="list-style-type: none"> - 주교재, 프린트 - 필기도구/PPT - 빔 프로젝터/PC 		
	2	2]강의목표: 조형 및 디자인에 대한 이해					
	3	3]강의세부내용: ① 조형의 어원, 개념 ② 디지털 시대의 조형 ③ 디자인에 대한 정의 및 과정					
		4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답					
제 2 주	1	1]강의제목: 디자인의 구성요소1			<ul style="list-style-type: none"> - 주교재 20-22, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC - 과제부여: 디자인구성요소와 원리를 이용한 엽서디자인 		
	2	2]강의목표: 디자인 구성요소에 대한 이해(점, 선, 면)					
	3	3]강의세부내용: ① 점의 정의 및 특성, 점의 형태 ② 선의 특징 및 곡선과 직선/선의 성질-방향/운동/속도 ③ 면의개념 및 표현, 형태 및 종류					
		4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답					
제 3 주	1	1]강의제목: 디자인의 구성요소2			<ul style="list-style-type: none"> - 주교재 23-24, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC - 아이디어스케치 검사 		
	2	2]강의목표: 디자인 구성요소에 대한 이해(입체, 공간, 형태)					
	3	3] 강의세부내용: ① 입체 및 공간의 개념 및 분류, 양감과 부피감 ② 형과 형태의 개념적 차이, ③ 형의 분류-구상, 추상, 반추상					
		4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습					
제 4 주	1	1]강의제목: 디자인의 구성요소3			<ul style="list-style-type: none"> - 주교재 24-27, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC 		
	2	2]강의목표: 디자인 구성요소에 대한 이해(색, 명암, 질감)					
	3	3]강의세부내용: ① 색의 속성 및 구분/색채와 감정/색의 고유색과 지각색 ② 빛과 명암, 표현/재질에 의한 질감, 촉각 및 시각적 텍스처					
		4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답 /컴퓨터 실습					
제 5 주	1	1]강의제목: 디자인의 구성요소4			<ul style="list-style-type: none"> - 주교재 28-29, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC 		
	2	2]강의목표: 디자인 구성요소에 대한 이해(방향, 크기)					
		3]강의세부내용:					

	3	① 선에 있어서 방향-방향의 구분 ② 크기의 대비 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 6 주	1	1]강의제목: 디자인의 구성요소5	- 주교재 30-31, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2]강의목표: 디자인 구성요소에 대한 이해 (구도 및 착시) 3]강의세부내용:	
	3	① 화면의 구도, 구도법의 종류 ② 착시의 원리, 표현. 착시의 예 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 7 주	1	1] 강의제목: 디자인의 원리1	- 주교재 32-33, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2] 강의목표: 디자인의 원리에 대한 이해(조화와 통일) 3] 강의세부내용:	
	3	① 시각적 구성의 조화-단순조화와 복합조화 ② 계슈탈트-통일성 주는 방법-인접, 반복, 연속, 연속체 ③ 시각적 통일성, 다양성을 지닌 통일성 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사	(총점 30점)
	2		
	3		
제 9 주	1	1]강의제목: 디자인의 원리2	- 주교재 33-35, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC - 과제 부여: k-pop CD Jacket Design
	2	2]강의목표: 디자인의 원리에 대한 이해(비례와 균형) 3]강의세부내용:	
	3	① 비례의 개념 및 분류- 황금비례 ② 균형-대칭적 균형, 비대칭적 균형, 방사형 균형 ③ 이상적 비례 및 균형미의 예 -시대적인 표현과 사례비교 ④ 조형표현에서의 균형-형태, 크기, 색채, 질감, 방향 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 10 주	1	1]강의제목: 디자인의 원리3	- 주교재 36, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2]강의목표: 디자인의 원리에 대한 이해(강조, 초점) 3]강의세부내용:	
	3	① 강조의 표현 - 대비, 분리, 배치, 색채 등/ 강조의 정도 ② 초점과 초점의 부재 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 11 주	1	1]강의제목: 디자인의 원리4	- 주교재 36-37, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2]강의목표: 디자인의 원리에 대한 이해(점이, 반복, 율동) 3]강의세부내용:	
	3	① 점의 표현 - 형태의 크기, 방향, 색깔의 변화 ② 율동의 표현 - 반복, 교차, 방사, 점이 등 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 12 주	1	1]강의제목: 디지털 아트워크	- 주교재38-49, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2]강의목표: 디지털 아트워크의 형성요소 이해 및 응용 3]강의세부내용:	
	3	① 화면, 공간의 조화 ② 레이아웃, 패턴 및 형태의 활용 ③ 타이포그래피의 적용 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 13 주	1	1] 강의제목: 디지털 아트워크의 제작과정 및 확장	- 주교재 50-59, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2] 강의목표: 시각화 단계 및 완성도에 대한 이해 3] 강의세부내용:	
	3	① 기존 디지털 아트워크 벤치마킹 ② 컨셉설정 및 추출단계 ③ 아이디어 스케치단계 ④ 스케치를 그래픽시안으로 시각화하는 단계 ⑤ 시각화한 디지털 아트워크의 완성도 단계 ⑥ 디지털 아트워크의 확장 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습	
제 14 주	1	1]강의제목: 디지털 아트워크의 컨셉별 색채연구	- 주교재 60-78, 부교재 - 필기도구/ PPT - 빔 프로젝터/PC
	2	2]강의주제: 색채연구를 위한 기초개념 및 시각과 감정효과에 대한 이해	

	3	3]강의세부내용: ① 색채연구를 위한 기초개념-색의 3속성, 면셀 색상환 ② 색채지각과 감정효과 ③ 이미지를 표현하는 배색기법 ④ 컨셉별 색채연구 4]수업방법: 강의 시청각실습 질의응답/ 컴퓨터 실습				
제 15 주	1 2 3	기 말 고 사	(총점 30점)			
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)						
- 강의, 시청각실습, 질의응답, 토론						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<ul style="list-style-type: none"> - 강의자료 관련 공지 : 서울호서교육정보시스템(HEMS) 사용요령 안내 및 강의자료 활용방법 숙지 - 강의교재 관련 공지(강의계획서에 따른 주교재 활용방법 설명) - 성적평가 관련 공지(중간고사, 기말고사, 출석, 과제물, 수시평가, 수업참여도 평가 등) 						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
-						