

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	로고 & 타입페이스	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>시각디자인에 있어서 문자의 사용범위는 매우 넓다. 의사전달 기호로서 대중에게 감성적으로 메시지를 전달하는 시각적 전달기능을 강조하는 오늘날 브랜드는 소비자들과 더욱 친밀하고 지속적인 연결을 형성해 나가기 위해 브랜드 로고타입에 감성적 측면을 효율적으로 시각적인 표현방식에 나타내고 있다. 현대사회에서는 환경에 영향을 미치는 문자의 역할 및 문자의 구조, 문자를 만들기 위해 사용되는 도구, 서체의 방향 등에 대하여 학습하여 새로운 문자 개발에 기초가 될 수 있도록 지도하며 문자를 응용한 시각디자인 매체를 제작할 수 있도록 지도하는 것을 학습목표로 두고 있으며, 주위 환경에 영향을 미치는 문자의 역할 및 문자의 구조, 문자를 만들기 위해 사용되는 도구, 서체의 종류 등을 학습하여 브랜드 가치를 높이는 로고타입 제작 방법을 연구한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	타이포그래피 천일야화	저자	원유홍, 서승연	출판사	안그래픽스	출판년도	2016
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의제목: 로고&타입페이스 오리엔테이션				PPT 자료 빔 프로젝트 스크린	
	2	2] 강의주제: 로고&타입페이스의 개념과 의미해석					
	3	3] 강의세부내용: ① 로고&타입페이스 기초이론-습득과정 ② 로고&타입페이스 응용사례-국내외 유명 브랜드					
	4	4] 수업방법: 오리엔테이션시청각 자료 감상 및 이론 후 질의/응답					
제 2 주	1	1] 강의제목: 문자의 출현과 진화				교재 p24-65 레터링-한글서체, 명조체, 고딕체 연필,지우개,스케치북, 물감,붓	
	2	2] 강의주제: 타이포그래피 기술의 발전					
	3	3] 강의세부내용: ①문자의 등장과 진화과정 ②주조활자의 기술과 발전과정 ③한글 타이포그래피의 역사					
	4	4] 수업방법: 이론 및 기초실습1 한글레터링 기초1					
제 3 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 요소				교재 p68-86 레터링-한글서체 장식체, 필기체 연필,지우개,스케치북, 물감,붓	
	2	2] 강의주제: 타입의 해부적 구조					
	3	3] 강의세부내용: ①타이포그래피의 개념요소 ②타이포그래피의 시각요소 ③타이포그래피의 상관요소					
	4						

		4] 수업방법: 이론 및 기초실습2 한글 레터링 기초2	
제 4 주	1	1] 강의제목: 폰트와 패밀리	교재 p87-107 레터링-영문서체 헬베티카체, 가라몬드체 연필,지우개,스케치북, 물감,붓
	2	2] 강의주제: 본문용 타입과 제목용 타입	
	3	3] 강의세부내용: 가독성과 판독성 ①타입페이스의 분류와 특성	
	4	②타입페이스의 본문용 타입과 제목용 타입 4] 수업방법: 기초실습3 영문 레터링 기초3	
제 5 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피의 구조와 시스템	교재 p114-147 레터링-영문서체 스크립트체, 보도니체 연필,지우개,스케치북, 물감,붓
	2	2] 강의주제: 낱자와 단어/글줄과 단락	
	3	3] 강의세부내용: ①타이포그래피 낱자와 단어/행과 단락의 이해 ②칼럼과 마진 ③그리드의 구조와 활용	
	4	④책의 구조와 체제 ⑤페이지의 시각적 일관성과 구성요소 4] 수업방법: 이론 및 기초실습4 영문 레터링 기초4	
제 6 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 구문법	교재 p150-167 초대장디자인 주제선정 자료조사 드로잉재료 썸네일노트 <b>•과제1 : 브랜드 로고 조사와 분석</b>
	2	2] 강의주제: 형질과 공간	
	3	3] 강의세부내용: 레이아웃과 포맷 ①타이포그래피의 형질과 공간 ②타이포그래피의 시각적 결핍과 보상 ③타이포그래피의 시각 정렬과 구두점 ④타이포그래피의 밀집, 강조, 대비 ⑤타이포그래피의 색과 도형	
	4	4] 수업방법: 이론 및 응용실습1 초대장 디자인	
제 7 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 커뮤니케이션 I	교재 p170-186 초대장 아이디어 썸네일스케치 드로잉재료 썸네일노트
	2	2] 강의주제: 타이포그래피의 원리와 속성	
	3	3] 강의세부내용: ①균형, 비례, 리듬과 반복, 대비의 원리 ②타이포그래피의 속성 및 효과와 단순 동질성	
	4	4] 수업방법: 이론 및 응용실습2 초대장 디자인	
제 8 주	1		객관식(1점) 20문항 주관식(2점) 5문항 총30점
	2	중간고사	
	3		
	4		
제 9 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 커뮤니케이션II	교재 p187-205 초대장 러프스케치 컴퓨터, 어도비 일러스트 프로그램
	2	2] 강의주제: 타이포그래피 형태와 기능	
	3	3] 강의세부내용: ①타이포그래피 시각적 위계 ②타이포그래피 언어적/시각적 평형 ③무빙 타이포그래피의 출현 및 속성	
	4	4]수업방법: 이론 및 응용실습3 초대장 디자인	
제 10 주	1	1] 강의제목: 현대의 타이포그래피	교재p208-251 초대장 디자인 완성 PPT 발표 빔 프로젝트 스크린
	2	2] 강의주제: 타이포그래피의 특징	
	3	3] 강의세부내용: ①타이포그래피의 경향 ②타이포그래피의 활용	
	4	4] 수업방법: 현대의 로고&타입페이스 이론 및 응용실습4 초대장 디자인	
제 11 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 실습1	교재p254-291 TypeFace 디자인 러프스케치 드로잉재료, 썸네일노트
	2	2] 강의주제: 예시에 의한 실습	
	3	3] 강의세부내용: ①시각보정, 타입패턴, 언어적/시각적 평형	
	4		

		②타이포그래피 레이아웃 4] 수업방법: 이론 및 응용실습 후 개별 평가				
제 12 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 실습2	브랜드 리서치 드로잉재료, 썸네일노트			
	2	2] 강의주제: 브랜드 로고 디자인				
	3	3] 강의세부내용: ①회사, 제품 선택 후 컨셉 추출				
	4	②네이밍 & 아이디어 발상 4] 수업방법: 디자인 실습3 브랜드 주제선정				
제 13 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 실습3	썸네일 및 러프스케치 표현기법 실습 드로잉재료, 썸네일노트 •과제2 : 컨셉에 따른 로고타입 제작 및 적용			
	2	2] 강의주제: 브랜드 러프스케치				
	3	3] 강의세부내용: ①썸네일 및 러프스케치				
	4	②표현기법 4] 수업방법: 디자인 실습3 브랜드 컬러링				
제 14 주	1	1] 강의제목: 타이포그래피 실습4	로고디자인 완성 컴퓨터, 어도비 일러스트 프로그램 ※ 수업참여도평가 - 총5점 배점으로 종합평가 - 참여(2점),학습태도(2), 토론수준(1점)			
	2	2] 강의주제: 브랜드 컬러링 완성				
	3	3] 강의세부내용: ①컬러링				
	4	②브랜드 완성 ③Presentation 4] 수업방법: 디자인 실습3 브랜드 컬러링				
제 15 주	1	기말고사	주어진 주제로 컨셉을 정하고 심볼과 로고를 제작한 후 적용시켜 데이터로 제출			
	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)						
- 리서치 실시, 제작 과정 리뷰 후 프로그램을 사용하여 작업 - Presentation 및 토론						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
- 강의오리엔테이션 : 디자인론 강의에 대한 소개와 주차별 강의내용 및 운영에 관한 주의사항 전달 - 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)						
- 제시하는 주제를 숙지하고 리서치 노하우를 익힌다 - 아이디어 스케치를 단계별로 숙성시키고, 적용해 본다 - 제작에 적당한 프로그램을 숙지하여 최대한 활용한다						