

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	발상과 표현	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
창의적인 발상으로 차별화된 아이디어를 도출하기 위해 새로운 사고 방법을 떠올리고, 작품 제작과 사고 능력을 동시에 향상시키는 시각 표현 기법을 배우며, 생각한 것을 빠른 속도로 시각화하는 능력을 배양한다. 커뮤니케이션을 통해 많은 사람을 설득시키는 디자인은 창조적인 발상과 시각적인 표현 기법이 서로 조화를 이룰 때 가능하기에 본 교과목은 다양한 디자인 사례들에 대해 리서치를 우선적으로 실시하고 자료를 토대로 다양한 아이디어 발상 기법을 체득한다. 또한 주제를 제시하고 다양한 아이디어 발상 방법을 이용하여 주제에서 도출된 컨셉과 연관된 아이디어를 창출하며 이를 시각적으로 발전 및 숙성시키는 방법을 학습한다. 이 과정에서 드로잉을 통해 다양한 형태를 구상하고 독창적인 아이디어를 연상해 낼 수 있는 방법을 익히며 디자인 원리를 이해하는 가운데 형태를 단순화하여 효과적인 디자인 작품으로 구현해 낼 수 있다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	발상과 표현기법	저자	Kurt Hanks, Larry Belliston	출판사	(주)교문사	출판년도	2016
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·시험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·시험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제: 발상과 표현이란				주교재 p1-3 교재, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개	
	2	2] 강의목표: 발상과 표현의 정의 이해					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 드로잉을 통한 생각하는 방법의 중요성 ② 경험보다 단순한 훈련이 천재성을 능가 ③ 시각화는 정신적 프로세스					
	5	④ 생각을 시각화할 수 있다는 자신감 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론					
제 2 주	1	1] 강의제목: 기초드로임이 아닌 발상의 표현 기법				주교재 p4-14 교재, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개	
	2	2] 강의주제: 신속한 시각화의 목표					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 시각적으로 사고하는 학습 ② 시각화와 드로잉의 관계 ③ 그리는 작업의 순환체계					
	5	④ 선. 드로잉에서 처음 습득해야 하는 기술 4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론					
제 3 주	1	1] 강의제목: 투시도법1				주교재 p15-70 교재, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개	
	2	2] 강의주제: 투시상자 기법					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 투시상자기법과 수평선 ② 세가지 투시(1점·2점·3점) 기법 ③ 사물을 측정하는 기준 정육면체. 원					
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론					
제 4 주	1	1] 강의제목: 투시도법II				주교재 p71-90 교재, Thumbnail Drawing Sketch	
	2	2] 강의주제: 그림자와 명암					

	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 밝고 어두운 변화-명암	
		② 반사광과 명암의 대비	
		③ 그림자 표현 방법	
	5	④ 그림자와 명암	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
제 5 주	1	1] 강의제목: 투시도법Ⅲ	
	2	2] 강의주제: 반영과 색채	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 사실적 그림을 위한 반사된 영상의 표현	
	5	② 드로잉의 부분 강조나 생동감을 부여할 때 사용하는 색채	
		③ 사실적 표현을 위해 여러 가지 색 사용	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	주교재 p91-97, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
제 6 주	1	1] 강의제목: 사물의 신속한 표현	
	2	2] 강의주제: 부수적인 사물의 신속한 표현	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 부수적 요소를 신속하게 그리는 법	
	5	② 사람, 손, 화분과 나무를 이용한 표현기법	
		③ 레터링 등 부수적 요소 나타내는 방법	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	주교재 p99-122, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개 ▪과제1:컨셉을 정하고 투시도법에 의해 자신의 방을 드로잉한 후 데이터 제출
제 7 주	1	1] 강의제목: 시각화 과정	
	2	2] 강의주제: 시각화 과정의 핵심단계	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 아이디어, 이미지 등을 그림으로 발전	
	5	② 보는 사람을 고려해야 할 아이디어	
		③ 시각화의 순서	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	주교재 p123-126, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
제 8 주	1		
	2		
	3	중간고사	
	4		
	5		
			필기시험 객관식(각1점) 20문항 20점 주관식(각2점) 5문항 10점 총 30점
제 9 주	1	1] 강의제목: 시각화의 과정	
	2	2] 강의주제: 시각화 과정 3단계	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 좋은 아이디어를 위한 썸네일 스케치	
	5	② 투명한 종이에 겹쳐 그리기	
		③ 정확한 의도 전달을 위한 그림의 완성도	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	주교재 p126-142, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
제 10 주	1	1] 강의제목: 그래픽 표현	
	2	2] 강의주제: 그래픽표현의 향상과 시각적 상징	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 전달이 훨씬 용이한 시각적 상징	
	5	② 개념을 잘 전달할 수 있는 상징 선택	
		③ 구체적이고 사실적이어야 할 상징	
		④ 시각적 상징을 만드는 기본요소 본질	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	주교재 p143-152, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
제 11 주	1	1] 강의제목: 시각적 발상	
	2	2] 강의주제: 시각적 발상	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 상상을 저장하기 위한 신속한 스케치 능력 키우기	
			주교재 p153-157, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대,

	5	② 논리적 연관성이 있는 창조적 아이디어 ③ 새로운 아이디어를 창출하는 시각적 비유 ④ 집단적 창의력 브레인스토밍 4) 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론	Screen1개, Speaker1개			
제 12 주	1	1) 강의제목: 시각적 발상	주교재 p158-168, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개			
	2	2) 강의주제: 창조적인 발상 해결안				
	3	3) 강의세부내용:				
	4	① 논리적 연관성이 있는 창조적 아이디어 ② 사물의 의미와 속성을 대체하는 비유 ③ 창의적인 생각을 기록해야 하는 중요성				
	5	4) 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론				
제 13 주	1	1) 강의제목: 시각물을 통한 학습	주교재 p169-168, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개 ▪과제2:주어진 주제로 발상하여 Comprehensive한 후 데이터 제출			
	2	2) 강의주제: 시각적 노트 작성법				
	3	3) 강의세부내용:				
	4	① 시각물이 학습의 이해에 도움주는 이유 ② 조직화를 발전시키는 명백한 질문들 ③ 시각적 노트의 선구자 마크 트웨인				
	5	4) 수업방법: 교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 디자인 발상에 대한 토론				
제 14 주	1	1) 강의제목: 시각물을 통한 학습	주교재 p169-177, Thumbnail Drawing Sketch Note 및 재료, 작업 Table, 칠판, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개			
	2	2) 강의주제: 시각적 노트 작성법				
	3	3) 강의세부내용:				
	4	① 시각물이 학습의 이해에 도움주는 이유 ② 조직화를 발전시키는 명백한 질문들 ③ 시각물이 유용한 이유				
	5	4) 수업방법: 발상과표현 작품 총정리				
제 15 주	1	기말고사	실기시험			
	2		주제에 따른 컨셉도출 10점			
	3		컨셉에 따른 아이디어 10점			
	4		작품의 완성도 10점			
	5		총 30점			
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 자료조사 및 분석, 전략 수립과 컨셉도출, 아이디어 발상, 제작 과정 리뷰						
- 작품 완성, Presentation 및 토론						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
- 강의오리엔테이션 : 강의에 대한 소개와 주차별 강의내용 및 운영에 관한 주의사항 전달						
- 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)						
- 제시하는 주제를 숙지하고 자료조사에 최선을 다한다						
- 전략과 컨셉을 추출하고 아이디어를 단계별로 스케치한다						
- 제작에 적당한 프로그램을 숙지하여 최대한 활용한다						