

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2016학년도 8월 21일 ~ 12월 10일 >

1. 강의개요							
학습과정명	시각디자인 실습 I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>시각디자인은 현대 사회의 거의 모든 분야와 밀접한 관계를 갖고 이미지를 이용한 커뮤니케이션의 중요한 수단이기 때문에 단순한 미적 활동이 아니라 새로운 디자인 시각을 습득해 전반적인 디자인 활동을 이해한다. 급격히 변화하는 사회 구조보다 늦게 변화해 온 디자인 분야는 사회적 기능을 충족시키기에 부족함이 있다. 본 교과목은 특정한 시각전달 매체를 설정하여 커뮤니케이션 일반에 대한 디자인적 문제 해결을 위해 시각디자인의 구조와 기본원리를 배우고, 여러 가지 조형원리를 이용한 디자인 능력과 디자인 시각을 키운다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	좋아 보이는 것들의 비밀 Good Design	저자	최경원	출판사	길벗	출판년도	2013
부교재 (참고문헌)	그래픽디자인을 뒤바꾼 아이디어 100	저자	스티븐 헬러 외 1인	출판사	SEEDPOS T	출판년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의제목: 디자인과 기초조형 능력과의 한계				주교재:p28~47 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 철판, 영상 촬영장비	
	2	2] 강의주제: 조형감각을 키우기 위한 방법					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①디자인의 효과적인 무기, 형태와 색 ②전문성의 가장 중요한 척도 ③경험의 축적으로서 조형감각 ④시각적 인지과정 및 사물의 조형성					
	5	4] 수업방법: 주교재 이론 PPT, 질의/응답					
제 2 주	1	1] 강의제목: 좋아 보이는 것들의 공통점				주교재:pp50~65 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 철판, 영상 촬영장비	
	2	2] 강의주제: 자연의 아름다움과 빛					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①자연의 영향으로 특성화된 산과 능선의 곡선미 ②명도와 색상대비를 연출하는 장엄한 저녁노을 ③생명체의 구조나 형태가 주는 아름다운 조형성 ④식물의 규칙성, 곤충의 수학적 비례, 기능적 구조					
	5	4] 수업방법: 주교재 이론 PPT, 질의/응답,자연물 촬영 아름다움 찾기, 컴퓨터실습					
제 3 주	1	1] 강의제목: 인체와 예술 작품의 아름다움				주교재:p66~87 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 철판, 영상 촬영장비	
	2	2] 강의주제: 인체의 비례 및 고전회화 작품의 분석					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①자연물 속에 숨어있는 진리의 정수 인체 비례 ②고전주의 회화와 추상미술					
	5	③동양화의 구조미와 서예의 엄밀한 구성 4] 수업방법: 주교재 이론 설명 및 질의/응답 주제별 토론					
제 4 주	1	1] 강의제목: 디자인의 아름다움				주교재 p.88~95	

	2	2] 강의주제: 완성도 있는 조형성에 달린 디자인	<p>제품광고의 영상사례자료 projector,칠판,컴퓨터</p> <p>*과제제출 : 컨셉에 따른 아이디어 스케치 및 디자인제작</p>
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①홈페이지 디자인의 조형적 균형	
		②다양한 표정과 구조의 자동차 디자인의 곡선미	
	5	③단순할수록 주목성이 강한 휴대폰 비례미	
		4] 수업방법: 주교재 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습	
제 5 주	1	1] 강의제목: 아름다움을 구체화하는 형태 원리	<p>주교재 p.98~131 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 칠판, 영상 촬영장비</p>
	2	2] 강의주제: 정리만 잘해도 형태의 절반은 성공	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①필요한 것과 필요 없는 것 구별하기	
	5	②필요 없는 것 버리고 필요 없는 군살 빼기 ③비슷한 요소끼리 묶고 다른 요소끼리 연결하기	
		4] 수업방법: 주교재 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습	
제 6 주	1	1] 강의제목: 조형적 뼈대를 구축하는 형태 구조	<p>주교재 p.132~159 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 칠판, 영상 촬영장비</p>
	2	2] 강의주제: 디자인에서 중요한 조형 질서	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①반복 구조	
	5	②대칭 구조 ③비대칭 구조	
		4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습	
제 7 주	1	1] 강의제목: 나눔의 미학, 비례	<p>주교재 p.160~183 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 칠판, 영상 촬영장비</p>
	2	2] 강의주제: 무한한 가능성을 지닌 비례의 조화	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①비례의 원리와 보는 안목 키우기	
	5	②수학과 비례의 상관관계 ③비례 감각 내면화 하기	
		4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습	
제 8 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1] 강의제목: 조형의 변증법, 비례	<p>주교재 p184~199 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 칠판, 영상 촬영장비</p>
	2	2] 강의주제: 형태와 면적의 대비	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①비슷한 형태의 대비	
	5	②서로 다른 형태의 대비 ③변화와 통일을 위한 방법, 면적대비	
		4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습	
제 10 주	1	1] 강의제목: 색이란	<p>주교재 p.202~227 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 칠판, 영상 촬영장비</p> <p>*과제제출 : 주제에 따른 컬러계획한 디자인 제작</p>
	2	2] 강의주제: 색의 아이러니-색을 보는 시지각의 한계	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①빨간색, 노란색, 파란색 계통의 인접색 조화	
	5	②노란색과 보라색의 보색 대비 ③파란색과 오렌지색의 보색 대비 ④빨간색과 녹색의 보색 대비	
		4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습	
제 11 주	1	1] 강의제목: 색을 조화시키는 열쇠, 명도	<p>주교재 p.228~249 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 칠판, 영상 촬영장비</p>
	2	2] 강의주제: 명도의 단계	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①명도를 파악하는 단계	
	5	②흑백과 삼원색의 명도 단계	

		③색의 조화에서 밝기의 역할 ④검은색과 흰색, 그리고 어울림 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습					
제 12 주	1	1] 강의제목: 색의 체계화 기준, 채도	주교재 p 250~271 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 철판, 영상 촬영장비				
	2	2] 강의주제: 감산 혼합과 가산혼합					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①채도를 통한 풍부한 색의 구현					
	5	②보색, 무채색 섞기 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습					
제 13 주	1	1] 강의제목: 다양한 색의 어울림	주교재 p.272~283 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 철판, 영상 촬영장비				
	2	2] 강의주제: 색의 배치					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①채도 떨어뜨리기 / 채도 분별하기					
	5	②배색원리 / 인접한 색, 풍부한 색의 어울림 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습					
제 14 주	1	1] 강의제목: 종합적인 시각으로 조형 바라보기	주교재 p.286~325 아이디어 스케치북 컴퓨터, projector 철판, 영상 촬영장비				
	2	2] 강의주제: 여러 가지 조형원리가 섞인 디자인					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①필립 스타크의 의자 디자인 ②두바이 오페라 하우스 빌딩에 담긴 조형미					
	5	③네빌 브로디의 나이키 광고 ④종묘제례복과 태극기의 조형성 분석 4] 수업방법: 디자인 작품 총정리					
제 15 주	1	기말고사					
	2						
	3						
	4						
	5						
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 제작 과정 리뷰 후 작품 완성, Presentation 및 토론			
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항				- 강의오리엔테이션 : 디자인론 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			