

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 08일 >

1. 강의개요							
학습과정명	편집디자인 실습Ⅱ	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>기획에서 원고, 편집, 인쇄의 과정을 거쳐 대중들에게 배포되기까지의 편집 디자인의 전반적인 과정을 체계적으로 이해하도록 하고, 편집 및 인쇄과정을 통해 실생활에 필요한 편집디자인 작업을 진행함으로써 일러스트레이션, 레이아웃, 사진 등 다양한 디자인 요소를 체득하도록 하며, 교육 후 페이지로 구성되는 홍보물을 컨셉추출과 시각적으로 표현하고 인쇄하는 능력을 키운다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	새로운 편집디자인	저자	임현우 외 1인	출판사	나남	출판 년도	2009
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판 년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의제목: 편집디자인의 정의				주교재 p.14-25 컴퓨터 projector 칠판	
	2	2] 강의주제: 확장된 편집디자인의 의미고찰					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①정보화 속에서 확장되고 있는 편집디자인의 범위					
	5	②정보의 내용을 올바르게 이해하려는 과정 ③명사로서의 디자인, 동사로서의 디자인 ④정보와 공간의 설계					
제 2 주		4] 수업방법: 주교재 이론 PPT, 질의/응답				주교재 p.24-39 아이디어북 드로잉도구 projector 칠판	
	1	1] 강의제목: 편집디자인 프로세스[정보와 공간 설계]					
	2	2] 강의주제: 정보의 시각화 작업					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	①리서치와 정보수집으로 올바른 정보 선택					
제 3 주	5	②브레인스토밍과 컨셉 추출 ③디자인 실험과 개발에 따른 적절한 결과 찾기 ④프로그램과 함께 실제적 작업 진행 단계				주교재 p.40-52 프로그램 예제1 컴퓨터 빔프로젝트 영상 촬영장비	
	1	4] 수업방법: 주교재 이론 PPT, 질의/응답, 드로잉					
	1	1] 강의제목: 편집디자인과 미디어					
	2	2] 강의주제: 아날로그와 디지털의 개념					
	3	3] 강의세부내용:					
제 4 주	4	①디자인학적인 관점에서 미디어에 대한 개념 이해				주교재 p.53-69 부교재[10-37] projector, 칠판, 컴퓨터	
	5	②디자인 변천사					
	1	③아날로그 미디어 캐릭터와 프로그램 실습					
	2	4] 수업방법: 주교재 이론 PPT, 질의/응답, 컴퓨터실습					
	3	1] 강의제목: 디지털 미디어					
제 4 주	4	2] 강의주제: 미디어별 특징					
	5	3] 강의세부내용:					
	1	①히스토리 및 캐릭터, 웹디자인					
	2	②영상에서의 편집, 디지털 TV, 모바일 미디어					
	3	③게임, 유비쿼터스					
		4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트1					

제 5 주	1	1] 강의제목: 정보설계와 그리드 시스템	주교재 p.74-89 부교재[48-73] 프로그램 예제2,3 projector 칠판 컴퓨터
	2	2] 강의주제: 정보설계의 구조화와 그리드의 개념	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①그리드의 정의 및 역할	
	5	②수학적 비례와 심미성, 황금분할과 비례 ③르 꼬르뷔제의 모듈러, 브로크만의 그리드 시스템 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트1	
제 6 주	1	1] 강의제목: 그리드 시스템의 효율적 설계와 활용	주교재 p.90-129 프로젝트1 마무리 projector 칠판 컴퓨터 *과제1제출 : 컨셉에 따른 시각화 과정과 제작물 완성제출
	2	2] 강의주제: 그리드 시스템의 적용 예	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①규칙 그리드, 일단 그리드	
	5	②다단 그리드, 혼합 그리드 ③모듈 그리드, 불규칙 그리드 ④플렉서블 그리드, 그리드의 해체 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트1	
제 7 주	1	1] 강의제목: 타이포와 타이포그래피	주교재 p.142-161 인쇄물 샘플 projector 칠판 컴퓨터
	2	2] 강의주제: 서체의 종류와 활용	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①글자를 이용하는 미디어에서의 타이포그래피	
	5	②글자에 대한 이해와 조형적 특징, 서체의 활용 ③서체의 적용에 관한 일반적 원칙과 계획 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트2	
제 8 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1] 강의제목: 그리드와 디자인 요소	주교재 p.164-193 해외자료 projector 칠판 컴퓨터
	2	2] 강의주제: 그리드 시스템 안에서의 타이포그래피	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①글자의 형태와 스타일, 특징	
	5	②직관력, 감각, 기술도 필요한 타이포그래피 ③그리드 시스템 안에서의 타이포그래피 계획 ④크기, 무게, 구조 등을 이용한 강조의 방법 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트2	
제 10 주	1	1] 강의제목: 같은 타입으로 계층구조를 만드는 방법	주교재 p.194-201 실제 디자인 활용 예시 작품 [과제2] projector,칠판,컴퓨터
	2	2] 강의주제: 차이가 나도록 만드는 계층구조	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	①시스템 안에서의 타이포그래피 환경 조절	
	5	②의미가 내포되어 있는 이미지 적용 ③목적이 분명한 컬러계획과 실험 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트2	
제 11 주	1	1] 강의제목: 편집디자인과 레이아웃	주교재 p.204-219 부교재[74-83] projector,칠판,컴퓨터
	2	2] 강의주제: 좋은 레이아웃 만드는 방법	
	3	3] 강의세부내용: 좋은 레이아웃이란	
	4	①배열, 설계, 밑그림, 계획, 목적의 의미 레이아웃	
	5	②자료를 통한 레이아웃의 실현 ③대중과 소통하는 레이아웃의 시각적 언어 ④레이아웃의 기본 원리 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트3	
제 12 주	1	1] 강의제목: 레이아웃의 원리	주교재 p.206-219 프로젝트3 작업물 projector
	2	2] 강의주제: 시각인지의 기초 게슈탈트 이론	
	3	3] 강의세부내용:	

	4	①레이아웃의 집중과 분산 ②정렬과 정돈, 일관성, 계층구조의 원리	칠판 컴퓨터				
	5	4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트3					
제 13 주	1	1] 강의제목: 제한된 상황에서의 편집디자인' 2] 강의주제: 최상의 조건으로 문제를 해결하는 과정 3] 강의세부내용: ①정보전달의 중요요소 서체 ②활자 기능을 효율적으로 활용하는 타이포그래피 ③디자인 전체를 주도할 수 있는 핵심인 색상 ④시각언어의 일부분으로서의 이미지 4] 수업방법: 이론 설명, 질의/응답, 컴퓨터실습, 프로젝트3	주교재 p.222-243 프로젝트3 작업물 projector 칠판 컴퓨터 *과제제출 : 타이포그래피를 활용한 편집물 인쇄물 projector				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 14 주	1	1] 강의제목: 편집디자인에서의 스토리텔링 2] 강의주제: 스토리텔링이란 3] 강의세부내용: ①스토리텔링과 편집의 공통점 내용과 전달 ②새로운 미디어 커뮤니케이션 사회의 편집디자인 ③아날로그적 스토리텔링, 디지털 스토리텔링 ④아날로그와 디지털로의 전환 ⑤내용을 특정 주제에 담아 전달하는 스토리텔링 4] 수업방법: 프로젝트 총정리	인쇄물 projector 칠판 컴퓨터 -수업참여도 평가 -총5점배점으로 종합평가 -참여(2점) -발표 및 이해(2점) -수업태도(1점)				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 15 주	1	기말고사	-실기시험:공통주제로 편집디자인 작품제출 -평가방법:컨셉도출수준 창의성, 완성도등				
	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							