

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	기초디자인	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	4	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
- 본 교과목은 2차원 평면을 기초로 시각적인 스케일, 질감, 색, 패턴등을 통해 디자인에 대한 기초와 표현 방법을 익히도록 한다. - 단순하게는 점, 선, 면을 이용한 디자인에서부터 규칙성, 움직임에 대한 시각적 기초를 습득한다. - 표현하고자 하는 목적이 무엇이며 목적에 따라 그림의 표현법이 어떻게 달라지는지 탐구 하도록 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	그래픽디자인 새로운 기초	저자	엘런 럽튼, 제니퍼 콜 필립스 지음	출판사	비즈앤 비즈	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	- 강의주제: 오리엔테이션				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 드로잉도구	
	2	- 강의목표: 15주 수업의 전반적인 방향 제시					
	3	- 강의세부목표: 기초디자인에 필요한 이론 및 수업방향 제시					
	4	- 수업방법: 강의 및 토론(질의/응답)					
제 2 주	1	- 강의주제: 점, 선, 면. 그에 따른 리듬과 균형				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 드로잉도구	
	2	- 강의목표: 연필을 이용한 시각적 표현					
	3	- 강의세부목표: 연필로 점, 선, 면을 그려보며 시각적인					
	4	느낌을 익히고, 이에 따른 디자인 패턴을 알아본다. - 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)					
제 3 주	1	- 강의주제: 스케일과 질감				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 드로잉도구	
	2	- 강의목표: 질감의 표현 기법					
	3	- 강의세부목표: 사물의 재질 특징을 알아보고 특징이 다른					
	4	사물별 표현방법을 익히도록 한다. - 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)					
제 4 주	1	강의주제: 색				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛	
	2	- 강의목표: 색채의 차이, 개념과 표현					
	3	- 강의세부목표: 색의 기호를 알아보고 목적에 따라 색이					
	4	어떻게 달라지는지 알아본다. - 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)					
제 5 주	1	강의주제: 형태와 바탕, 프레임 구성				- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛	
	2	- 강의목표: 형태와 바탕을 통한 프레임 구성					
	3	- 강의세부목표: 사물의 형태, 바탕과의 대조와 그에 따른					
	4	알맞은 프레임 구성을 찾아봄으로서 더 나은 구도를 탐구 - 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)					

제 6 주	1	강의주제: 위계, 레이어	과제I: 기분(행복, 화남, 우울)에 따른 표현기법에 따른 표현기법 - 형태, 질감, 색을 이용하여 제작 - 타블렛을 이용하여 제작 - jpg파일로 제출
	2	- 강의목표: 위계의 특징, 레이어의 표현기법	
	3	- 강의세부목표: 위계선형모형과 레이어의 사용과 활용을 습득한다.	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 7 주	1	- 강의주제: 투명도	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛
	2	- 강의목표: 투명도의 느낌과 사용 예	
	3	- 강의세부목표: 여러 드로잉 툴에서의 투명도를 알아보고 투명도를 활용한 그림 제작 실습을 한다.	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2	객관식 주관식, 총30점	
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제: 모듈	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛
	2	- 강의목표: 각각의 그림에 표현되는 모듈을 탐구	
	3	- 강의세부목표: 모듈의 세부적인 표현을 목표로 의도된 표현기법이 잘 나타나는지 생각해보고 실습해 본다.	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 10 주	1	- 강의주제: 그리드	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛
	2	- 강의목표: 그리드를 이용한 원근법	
	3	- 강의세부목표: 2차원의 도구로 3차원의 표현기법을 익혀본다.	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 11 주	1	- 강의주제: 패턴	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛
	2	- 강의목표: 패턴의 표현법	
	3	- 강의세부목표: 실생활과 애니메이션에서의 패턴의 활용을 알아보고 실습해본다.	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 12 주	1	- 강의주제: 다이어그램	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛
	2	- 강의목표: 다이어그램에서의 디자인연구	
	3	- 강의세부목표: 다이어그램의 특징과 디자인기초를 배워보고 실습	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 13 주	1	- 강의주제: 시간과 움직임	과제II (자유작 1점) - 그림에 표현 목적이 분명해야함. - 자신의 그림에 의도를 설명하고 질의/응답을 가져본다. - 타블렛을 이용하여 제작
	2	- 강의목표: 그림에서 시간과 움직임의 표현	
	3	- 강의세부목표: 그림에서 시간성과 움직임의 흐름이 어떻게 나타나는지 알아보고 표현법을 익혀 자신의 포트폴리오 제작	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 14 주	1	- 강의주제: 규칙성과 임의성	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물: 타블렛
	2	- 강의목표: 규칙성과 임의성을 표현해보자	
	3	- 강의세부목표: 기존의 애니메이션에서 표현되는 규칙성과 임의성을 연구해 보고 그에 따라 실습해본다.	
	4	- 수업방법: 실습 및 토론(질의/응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	
	2	- 4시간 실기시험	
	3	주제 : 캐릭터, 배경제작	
	4	프로그램: 포토샵사용	

5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타(참여도)	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 프로젝터 ppt를 사용하여 강의						
- 실습 후 토론						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
- 포토샵을 활용한 디자인 기법을 탐구하므로 태블릿 필수						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
- 과제 저장은 개인 USB사용						