

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	만화창작 I	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	5	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>만화에 대한 다양한 이론을 실제로 적용하여 직접 작품을 창작해 봄으로써 기술적인 요령을 습득하고 작업중 발생할 수 있는 문제점에 대처할 수 있는 능력을 배양한다. 요즘 트렌드에 맞게 공감대를 형성할 수 있는 만화를 응용한 모바일 게임 캐릭터 다양한 응용 그래픽을 제 작 해보며 현재 모바일 게임 업무에 맞는 작업자의 능력을 배양한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	디자이너's Pro 모바일 게임 컨셉아트 디자인 by 포토샵	저자	최세웅, 이지 연	출판사	길벗	출판년도	2014
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	- 강의주제 : 오리엔테이션				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향 제시					
	3	- 강의세부내용 : 모바일 게임에 필요한 이론 및 수업방향제시					
	4	- 수업방법 : 강의 및 토론(질의 /응답)					
	5						
제 2 주	1	- 강의주제 : 모바일 게임 분석				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 모바일 게임의 과거와 현재를 통한 분석					
	3	- 강의세부내용 : 모바일 게임의 태동과 현재의 시뮬레이션					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						
제 3 주	1	- 강의주제 : 모바일 컨셉 디자인의 이해_ I				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 모바일 게임에 있어 디자인 과정					
	3	- 강의세부내용 : 모바일 컨셉아트 및 개발 과정 분석					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						
제 4 주	1	- 강의주제 : 모바일 컨셉 디자인의 이해_II				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 컨셉 아트에 대한 여러 가지 방법					
	3	- 강의세부내용 : 세부적인 모바일 컨셉 아트에 대한 과정					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						
제 5 주	1	- 강의주제 : 모바일 컨셉 디자인의 이해_III				- 프로젝트 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 디자인의 포인트 요소					
	3	- 강의세부내용 : 모바일 게임의 다양한 캐릭터 포인트					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						
제 6 주	1	- 강의주제 : 컨셉 아트 디자인의 연출_ I				과제 - 주제 : 캐릭터 디자인 연출 (캐릭터 분위기 연출) - 제출방법 : Jpg - 프로그램 : 포토샵	
	2	- 강의목표 : 모바일 게임에 있어 디자인 연출의 이해					
	3	- 강의세부내용 : 감정 및 연출, 색상 및 조명 포인트					
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습					
	5						

제 7 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 컨셉 아트 디자인의 연출_ II - 강의목표 : 조화로운 배색 연출 - 강의세부내용 : 디지털 도구를 이용한 배색 연출 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 주관식, 총30점				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 9 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 단계별 컨셉 아트 디자인 프로세스 - 강의목표 : 디자인 제작 프로세스의 이해 - 강의세부내용 : 드로잉 및 명도 밸런스를 통한 작업이해 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 다양한 스타일의 모바일 게임 컨셉 디자인 - 강의목표 : 다양한 틀등을 이용한 디자인 하기 - 강의세부내용 : 여러 틀 사용 및 스타일 변화를 주어 디자인 해보기 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 모바일 게임 컨셉의 실무 프로젝트_ I - 강의목표 : 캐릭터 그리기 (셀 애니 방식 제작 하기) - 강의세부내용 : 셀 애니메이션 실습을 통한 실무 이해 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 모바일 게임 컨셉의 실무 프로젝트_ II - 강의목표 : UI 제작 (아이템, 버튼만들기) - 강의세부내용 : 아이템 및 버튼 제작 하기 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 모바일 게임 컨셉의 실무 프로젝트_ III - 강의목표 : 캐릭터 채색 및 효과 - 강의세부내용 : 다양한 방식으로 캐릭터 그리기 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> 과제III(포토샵을 이용한 캐릭터제작) - 주제 :자신이 기획하는 모바일 게임에 대한 주제에 맞는 캐릭터제작 - 제출방법 : JPG - 프로그램 : 포토샵 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> - 강의주제 : 모바일 게임 컨셉의 실무 프로젝트_ IIII - 강의목표 : UI 제작(메뉴 및 배경 제작) - 강의세부내용 : 메뉴 제작 및 기타 배경 만들기 - 수업방법 : 강의 및 실습 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 				
	2						
	3						
	4						
	5						
제 15 주	1	기 말 고 사	<ul style="list-style-type: none"> - 실기시험 시간 : 3시간 주제 : 주어진 시간에 주제에 맞는 캐릭터 및 몬스터 제작 프로그램 : 포토샵 				
	2						
	3						
	4						
	5						
5. 성적평가 방법							
	중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	수업참여도	합 계	비 고
	30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
- 프로젝터 PPT 사용하여 강의							

- 실습 후 발표 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

실기(작품)

* 과제 I : 캐릭터 디자인 연출(캐릭터 분위기 연출)

* 과제 II : 자신이 기획하는 모바일 게임에 대한 주제에 맞는 캐릭터제작

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용