

|   |      |      |
|---|------|------|
| 결 | 전공주임 | 교학부장 |
| 재 |      |      |

# 수업 계획서

<2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

|   |                 |   |        |      |  |             |      |
|---|-----------------|---|--------|------|--|-------------|------|
| 1. 강의개요   |                 |   |        |      |  |             |      |
| 학습과정명   | 멀티미디어개론         | 학점  | 3      | 교강사명 |  | 교강사<br>전화번호 |      |
| 강의시간  | 3               | 강 의 실   |        | 수강대상 | 만화예술   | E-mail      |      |
| 2. 교육과정 수업목표  |                 |   |        |      |  |             |      |
| -현대시대의 멀티미디어에 대한 이론적 배경과 환경 등을 이해한다.  |                 |   |        |      |  |             |      |
| -각 세부 전공 포지션에 맞는 멀티미디어 콘텐츠를 포토샵, 일러스트레이터, 플래시, 애프터이펙트, 3Ds max, 유니티 등 여러 가지 소프트웨어를 이용, 제작하여 발표한다. |                 |   |        |      |  |             |      |
| 3. 교재 및 참고문헌  |                 |   |        |      |  |             |      |
| 주교재   | 멀티미디어<br>이해와 활용 | 저자  | 김지현 외1 | 출판사  | 한빛미디어  | 출판년도        | 2013 |
| 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   |        |      | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-컴퓨터 실습<br>-과제 : 멀티미디어 예제 찾기                             |             |      |
|   | 2               | - 강의목표 : 15주의 수업의 전반적인 진행방향을 제시한다.  |        |      |  |             |      |
|   | 3               | - 강의세부내용 : 멀티미디어의 기본적인 개념과 이론을 설명하고 여러 가지 예제를 통해서 토론한다.<br>- 수업방법 : 강의, 토론 및 실습 |        |      |  |             |      |
| 제 2 주   | 1               | -강의주제 : 멀티미디어의 이해   |        |      | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-컴퓨터 실습<br>-과제 : 없음                                      |             |      |
|   | 2               | -강의목표 : 현대시대의 멀티미디어 정의  |        |      |  |             |      |
|   | 3               | -강의세부내용 : 디지털 사회 속의 멀티미디어를 정의하고 그를 위한 환경과 표준규격 등을 학습한다.<br>-수업방법 : 강의 및 토론      |        |      |  |             |      |
| 제 3 주   | 1               | -강의주제 : 멀티미디어의 이해   |        |      | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-컴퓨터 실습<br>-과제 : 멀티미디어 작품 컨셉 발표준비                        |             |      |
|   | 2               | -강의목표 : 멀티미디어를 위한 소프트웨어   |        |      |  |             |      |
|   | 3               | -강의세부내용 : 멀티미디어를 위한 소프트웨어의 종류를 학습하고 토론한다.<br>-수업방법 : 강의 및 토론                    |        |      |  |             |      |
| 제 4 주   | 1               | -강의주제 : 멀티미디어의 이해   |        |      | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-과제 : 작품 컨셉 수정   |             |      |
|   | 2               | -강의목표 : 인터넷 속의 멀티미디어의 이해.   |        |      |  |             |      |
|   | 3               | -강의세부내용 : 작품컨셉을 발표하고 인터넷 속의 멀티미디어와 활용과 중요성에 대해 학습한다.                            |        |      |  |             |      |
| 제 5 주   | 1               | -강의주제 : 멀티미디어 제작  |        |      | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-과제 : 작품 컨셉 완성 및 진행                                      |             |      |
|   | 2               | -강의목표 : 개별적 멀티미디어를 제작   |        |      |  |             |      |
|   | 3               | -강의세부내용 : 개별적으로 수정한 컨셉을 발표하고 최종 수정하여 작품을 제시한다.<br>-수업방법 : 강의, 발표 및 토론           |        |      |  |             |      |
| 제 6 주   | 1               | -강의주제 : 플래시 애니메이션   |        |      | 과제<br>- 주제 : 멀티미디어 작품 컨셉<br>- 제출방법 : 발표자료 및 제작 중간<br>과정 자료 온라인 제출<br>- 프로그램 : 자유 |             |      |
|   | 2               | -강의목표 : 플래시를 이용한 애니메이션 기법   |        |      |  |             |      |
|   | 3               | -강의세부내용 : 플래시의 기본 원리와 개념을 배우고 실습한다.<br>-수업방법 : 강의 및 실습                          |        |      |  |             |      |
| 제 7 주   | 1               | -강의주제 : 영상편집  |        |      | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용   |             |      |

|        |             |  |  |
|--------|-------------|--|--|
|        | 2           | -강의목표 : 영상편집<br>-강의세부내용 : 애프터 이펙트, TVP등 각 세부전공에 맞는<br>멀티미디어 작품 제작에 필요한 기능들을 학습한다<br>-수업방법 : 강의 및 실습  | -과제 : 수업 내 실습과제 완성   |
| 제 8 주  | 1<br>2<br>3 | <b>중 간 고 사</b>   | - 객관식 주관식, 총30점  |
| 제 9 주  | 1<br>2<br>3 | -강의주제 : 일러스트레이터<br>-강의목표 : 일러스트레이터의 활용<br>-강의세부내용 : 일러스트레이터의 기본 원리와 개념을 배우고 실습한다.<br>-수업방법 : 강의 및 실습 | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-과제 : 수업 내 실습과제 완성   |
| 제 10 주 | 1<br>2<br>3 | 강의주제 : 멀티미디어 제작<br>-강의목표 : 개별적 멀티미디어 콘텐츠를 제작<br>-강의세부내용 : 개별적으로 멀티미디어 콘텐츠를 제작한다<br>-수업방법 : 실습        | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-과제 : 개별적 작품 진행  |
| 제 11 주 | 1<br>2<br>3 | -강의주제 : 멀티미디어 제작<br>-강의목표 : 개별적 멀티미디어 콘텐츠를 제작<br>-강의세부내용 : 개별적으로 멀티미디어 콘텐츠를 제작한다<br>-수업방법 : 실습       | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-과제 : 개별적 작품 완성  |
| 제 12 주 | 1<br>2<br>3 | -강의주제 : 콘텐츠 발표<br>-강의목표 : 개별적으로 만든 작품을 발표<br>-강의세부내용 : 개별적으로 만든 멀티미디어 콘텐츠를 발표, 토론한다.                 | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용<br>-과제 : 없음   |
| 제 13 주 | 1<br>2<br>3 | -강의주제 : 콘텐츠 발표<br>-강의목표 : 개별적으로 만든 작품을 발표<br>-강의세부내용 : 개별적으로 만든 멀티미디어 콘텐츠를 발표, 토론한다.                 | <b>과제II</b><br>- 주제 : 멀티미디어 콘텐츠 완성<br>- 제출방법 : 멀티미디어 형태의 완성 파일들로 온라인 제출<br>- 프로그램 : 자유 |
| 제 14 주 | 1<br>2<br>3 | -강의주제 : 멀티미디어 토론<br>-강의목표 : 발표된 작품들을 토론한다.<br>-강의세부내용 : 수정된 작품들을 토론한다                                | -학습자료 : PPT, 프로젝터 활용   |
| 제 15 주 | 1<br>2<br>3 | <b>기 말 고 사</b>   | - 객관식 주관식, 총30점  |

#### 5. 성적평가 방법

| 중간고사 | 기말고사 | 과제물  | 출결   | 수업참여도 | 합계    | 비고 |
|------|------|------|------|-------|-------|----|
| 30 % | 30 % | 15 % | 20 % | 5 %   | 100 % |    |

#### 6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

강의를 기본으로 하되, 실습과 토론을 중점적으로 한다. 컨셉 제시와 작품 완성 발표를 가장 우선적인 참여도로서 평가한다. 플래시, 애프터 이펙트 외에도 포토샵, 일러스트레이터, 3ds max, zBrush 등, 원하는 콘텐츠에 맞는 소프트웨어의 사용을 전면적으로 허용한다.

#### 7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

파일 저장용 USB와 실습용 타블렛은 개인이 준비한다.

#### 8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

**이론과목**