

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어저작도구I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강의실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>텍스트, 그래픽, 이미지, 애니메이션, 영상과 같은 미디어 요소들을 결합하여 스마트폰과 태블릿 PC 이외에도 다양한 스마트 기기의 정보를 제작·활용할 수 있는 기술 및 이의 활용을 위한 기반기술을 익혀 창의적인 멀티미디어 콘텐츠 개발 능력을 배양하는 다기능 개발자 양성에 교육목표를 둔다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	모바일과 통하는 플래시 CS6 무작정따라하기	저자	홍은정	출판사	길벗	출판년도	2013
부교재(참고문헌)	HTML5와 CSS3로 작성하는 반응형 웹디자인	저자	벤브레인	출판사	정보문화사	출판년도	2016
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 멀티미디어저작도구의 이해			(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리		
	2	(2) 강의목표 : 플래시 알아보기					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) 플래시CS6의 기초 다지기 2) 플래시 기본 설정하기 3) 플래시 요소의 종류와 특징 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 애니메이션 드로잉 익히기			(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리		
	2	(2) 강의목표 : 드로잉 툴 익히기					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) 기본 드로잉 2) 색상적용 툴과 패널 3) 문자 입력 툴 4) 심벌의 종류와 특징 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 기본 애니메이션 익히기			(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리		
	2	(2) 강의목표 : 애니메이션 익히기					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) 프레임 바이 프레임 2) 모션/클래식모션/셰이프트위닝 3) 마스크 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답					
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 고급애니메이션과 동영상, 사운드 삽입			(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리		
	2	(2) 강의목표 : 플래시 애니메이션 활용					
	3	(3) 강의세부내용 :					
	4	1) IK(Inverse Kinematics) 2) 사운드 활용하기 3) 동영상 활용하기 (2) 과제1 : 기본 애니메이션을 이용한 프로모션 작성					

		(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 액션스크립트 이해하기 I	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리
	2	(2) 강의목표 : 액션스크립트 시작하기	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 액션스크립트로 타임라인 제어하기 2) 프레임과 버튼 제어하기 3) 무비클립 심볼 속성제어하기	
	4	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 액션스크립트 이해하기 II	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리
	2	(2) 강의목표 : 액션스크립트 활용	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 링크연결하기 2) 액션스크립트의 DisplayObject 활용하기 3) 움직이는 애니메이션	
	4	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 액션스크립트 활용하기	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리
	2	(2) 강의목표 : 액션스크립트 활용	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 액션스크립트로 마우스 활용하기 2) MouseMoveHandler 3) MouseEvent 4) LoadMovie	
	4	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 8 주	1	<b>중간고사</b>	객관식 20, 주관식 10
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : HTML5 개요	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리
	2	(2) 강의목표 : HTML5 개요	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) HTML5 기본 용어정리 2) 기본 태그 구조 3) 문자, 목록, 그림, 미디어태그	
	4	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : HTML5 태그 기본	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리
	2	(2) 강의목표 : HTML5 태그	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 테이블, 이미지, 오디오, 비디오 태그 2) 입력 양식 태그 3) 공간분할 태그	
	4	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : CSS3 선택자 기본	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리
	2	(2) 강의목표 : 선택자 종류 개요	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 아이디 선택자와 클래스 선택자 2) 상태 선택자 3) 링크 선택자	
	4	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : CSS3 스타일 속성 기본	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리  (2) 과제2: 웹페이지 만들기
	2	(2) 강의목표 : CSS3 스타일 속성 기본	
	3	(3) 강의세부내용 : 1) 가시 속성 2) 박스 속성 3) 테두리 속성 4) 배경 속성 등	
	4		

제 13 주	1	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리			
	2	(1) 강의주제 : 웹페이지 레이아웃				
	3	(2) 강의목표 : 레이아웃 개요				
	4	(3) 강의세부내용 : 1) 헤더구조 작성 2) 본문구성 3) 사이드 탭바 구성 4) 목록구성, 풋터 구성				
제 14 주	1	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의 응답	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리			
	2	(1) 강의주제 : CSS 추가 규칙과 반응형 웹				
	3	(2) 강의목표 : 반응형 웹 만들기				
	4	(3) 강의세부내용 : 1) @import 규칙 2) @font-face 규칙 3) @media 규칙 4) 반응형 웹 5) 화면 방향 전환				
제 15 주	1	<b>기말고사</b>	객관식 20, 주관식 10			
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
예제를 따라 함으로써 학습내용을 쉽게 이해하고, 자기만의 개성을 살린 콘텐츠를 만든다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
변화하는 브라우저와 디바이스에 대해 알맞은 멀티미디어 콘텐츠를 개발할 수 있는 새로운 기술을 습득한다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
문제해결을 위해 학습자들 간의 협동심과 추진력이 필요하다.						