

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	시각디자인	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>시각커뮤니케이션의 주요 4대 매체와 인터넷, 모바일, 대형 사인과 같은 시각적 메시지를 전달하는 디자인도 일반적인 인쇄매체에서 근본을 찾아 볼 수 있다. 시각디자인은 현대의 4차 산업속에 다양한 정보를 양방의 올바른 커뮤니케이션 구현이라는 목적을 갖고 시각적 전달을 극대화하는 분야로서 본 교과목은 모든 시각디자인물의 기초인 인쇄 측면에서 시각디자인을 학습한다.</p> <p>시각디자인은 광고·홍보 매체로서의 회화적 표현수단이나 문자, 또는 일러스트레이션을 사용한 것에서 그 원형을 찾을 수 있다. 따라서 본 교과목은 마케팅의 한 수단으로 인쇄매체를 활용한 시각디자인의 전반적인 기본업무와 디자인의 기본 원리 및 제작과정 등을 학습하여 다양한 시각디자인 매체를 다루는데 필요한 기본기를 충실히 익힌다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	디자이너의 조건	저자	리안햄브리	출판사	고려문화사	출판년도	2008
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	1)강의주제:커뮤니케이션을 위한 디자인				교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project	
	2	2)강의목표:효과적인 커뮤니케이션의 기능					
	3	3)강의세부내용					
	4	①그래픽 디자인은 예술이 아니다 ②그래픽 디자인은 상업예술과 다르다 ③그래픽 디자인은 시각 커뮤니케이션이다 ④기호학에서의 아이콘, 심볼, 색인 4)수업방법:교재설명, 시청각적 학습을 위한 PPT 활용, 질의 응답 및 토론					
제 2 주	1	1)강의주제:커뮤니케이션을 위한 디자인				교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project	
	2	2)강의목표:그래픽디자인의 개념 습득					
	3	3)강의세부내용					
	4	①시간이 지나면 변화하는 사인과 심볼의 의미 ②시각 커뮤니케이션의 7가지 층위 의미 ③시각 메시지의 인지와 커뮤니케이션의 문화적 고려 사항 ④다양한 문화에 따른 색의 함축적 의미 4)수업방법:발표 및 질의응답, 아이디어스케치 드로잉					
제 3 주	1	1)강의주제:일상 생활 속 디자인의 역할				교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project	
	2	2)강의목표:정보의 알림과 통제의 중요성 깨닫기					
	3	3)강의세부내용					

	4	<ul style="list-style-type: none"> ①모든 제품에 일관되게 표시되어야 하는 기준 ②공공서비스를 위한 디자인의 중요성 ③정보관련 디자이너들의 갖추어야할 기술과 재능 ④기호학을 이용해서 효과적 표지판 제작 <p>4)수업방법:발표 및 질의응답, 아이디어스케치 드로잉</p>	
제 4 주	1	1)강의주제:디자인프로세스	<p>교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project</p>
	2	2)강의목표:리서치의 중요성 습득	
	3	3)강의세부내용	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ①시각적 문제들을 해결하기 위한 핵심 단계 리서치 ②정보를 얻기 위한 내부 회의와 인터뷰 ③목표고객의 요구 정하기 ④포괄적이고 철저한 조사를 통한 문제점 정의 <p>4)수업방법:발표 및 질의응답, 아이디어스케치 드로잉</p>	
제 5 주	1	1)강의주제:창조적인 개요 만들기	<p>교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project</p> <p>수시과제1:결정된 브랜드에 따른 리서치 자료 및 기획서(제작계획 포함)와 컨셉에 따른 아이디어 스케치 (PPT 총10장-분야별 2장씩)제출</p>
	2	2)강의목표:컨셉과 아이디어 실행 익히기	
	3	3)강의세부내용	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ①창조적 개요의 구성 요소 ②디자인 작업에서 가장 중요한 컨셉트 개발 ③아이디어의 시각화 ④아이디어의 판매 <p>4)수업방법:발표 및 질의응답, 아이디어스케치 드로잉</p>	
제 6 주	1	1)강의주제:프리젠테이션 비법	<p>교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project</p>
	2	2)강의목표:프리젠테이션을 통한 클라이언트 설득	
	3	3)강의세부내용	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ①깔끔함과 독특한 자료 샘플 제공 ②정확한 어법을 사용하는 자신감과 모든 과정 준비 ③최고의 아이디어로 양자택일 옵션 보이기 ④클라이언트의 결정과정 도와주기 <p>4) 수업방법:프리젠테이션 실습 및 토론</p>	
제 7 주	1	1)강의주제:페이지 레이아웃과 디자인	<p>교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project</p>
	2	2)강의목표:그리드와 페이지 구성요소 익히기	
	3	3)강의세부내용	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ①그리드의 기능 : 레이아웃 구조를 위한 작업틀 ②타이포그래피 : 글자체 선택의 중요성 ③활자의 고려 사항들 : 세리프, 산세리프, 자간 등 ④클라이언트의 결정과정 도와주기 <p>4) 수업방법:발표 및 리뷰</p>	
제 8 주	1	중간고사	<p>•필기시험 : 총30점 객관식(1점) 9문항:9점 단답식(2점) 6문항:12점 서술식(3점) 3문항:9점</p>
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1)강의주제:일반적 디자인 업무1	<p>교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project</p>
	2	2)강의목표:클라이언트의 이해	
	3	3)강의세부내용	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ①효과적인 광고 레이아웃의 구성 요소 ②판매 및 마케팅 홍보물 만들기 ③초대장, 포스터, 브로슈어 만들기 ④출판디자인, 연간보고서 만들기 <p>4) 수업방법:작업 및 리뷰</p>	

제 10 주	1	1)강의주제:일반적 디자인 업무II	교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project			
	2	2)강의목표:카탈로그 디자인				
	3	3)강의세부내용				
	4	①연락처는 모든 페이지에 넣는다 ②자세한 제품 사진을 넣는다 ③제품 이미지는 설명과 쉽게 연결되도록 해야 한다 ④주문용 페이지의 정보 배치 방법 4) 수업방법:작업 및 리뷰				
제 11 주	1	1)강의주제:기업 아이덴티티I	교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project			
	2	2)강의목표:아이덴티티 디자인시 고려할 사항				
	3	3)강의세부내용				
	4	①기업의 스타일 고르기 ②기업 아이덴티티의 근본 로고 제작 방법 ③지정색 색상 선택하기 ④기업 아이덴티티에 대한 태도 바꾸기 4) 수업방법:작업 및 리뷰				
제 12 주	1	1)강의주제:기업 아이덴티티II	교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project 수시과제2:결정된 아이디어를스케치를 바탕으로 주어진 종류의 어플리케이션 작품 데이터 제출			
	2	2)강의목표:아이덴티티 프로그램의 구성요소				
	3	3)강의세부내용				
	4	①문구용품. 레터헤드, 편지봉투 등 제작 ②문구용품의 기능에 따른 사용방법과 제작 ③명함, 노트카드, 포켓 폴더, 팩스 커버지 제작 ④운송 수단의 그래픽과 그래픽 표준 매뉴얼 4) 수업방법:작업 및 리뷰				
제 13 주	1	1)강의주제:브랜딩의 중요성	교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project			
	2	2)강의목표:가치를 높여 주는 기업의 브랜딩 이해				
	3	3)강의세부내용				
	4	①브랜드는 문화에 녹아든다 ②브랜딩의 기초:단일·부수·보증·다원적 브랜드 ③시장조사의 중요성과 방법 ④감정이나 행동을 자극하는 힘·색을 통한 마케팅 4) 수업방법:작업 및 리뷰				
제 14 주	1	1)강의주제:브랜드 구성요소	교재, Drawing도구, Idea Sketch Note PPT자료, Beam-Project			
	2	2)강의목표:성공적인 브랜드의 일관적인 메시지 전달				
	3	3)강의세부내용				
	4	①브랜드 로고의 진입점 알기 ②포장디자인의 기능에 대해서 ③포장디자인의 고려사항 ④구매 환경에서의 브랜딩:내외부 사인 및 POP 등 4) 수업방법:작업 및 프리젠테이션, 총평				
제 15 주	1	기말고사	실기시험			
	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)

- 수업 1주전 강의 내용 공지 후 리서치 및 발표 PPT 자료 준비
- 실습과 토론 프리젠테이션의 형식을 번갈아 진행
- 토론과 프리젠테이션 후에는 리뷰와 총평 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 시각디자인에서 브랜드 전략과 컨셉, 창의적 아이디어를 습관적으로 도출해야 함
- 국내외 관련 시각커뮤니케이션 자료를 수시로 리서치하고 자료화 해야 함

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 도출된 전략, 컨셉, 아이디어와 작품 및 프리젠테이션의 스킬과 완성도는 리뷰로 해결
- 작품 제작에 따른 관련 컴퓨터 프로그램 숙지