

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	기초디자인	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실	-	수강대상	멀티미디어학 전공	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>평면적·입체적 형태에 관한 미적 조형능력을 함양시키고, 그에 기초하여 디자인을 수행하기 위한 기본적인 개념과 디자인 이론, 조형 언어 등을 이해하도록 하며, 다양한 컴퓨터그래픽 관련 실기의 적용을 통해 조형능력을 함양시킨다.</p> <p>인류 발달사와 더불어 발전해 온 디자인 역사는 점, 선, 면, 형의 구성 요소로 이뤄진 조형요소를 균형, 리듬, 강조, 조화의 원칙에 의거해 배색과 상징성으로 표현하는 조형언어의 역사라 할 수 있다. 그러한 이해의 바탕 위에, 컴퓨터그래픽에 관한 기초적 원리를 교수하여 평면 디자인, 입체 디자인 등 기초적인 디자인 제작이 가능하도록 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 주교재 : 그래픽디자인 새로운 기초, 엘런 럽튼, 제니퍼 콜 필립스 저/ 원유홍 옮김, <비즈니스>, 2009</p> <p>2) 부교재 1 : 기초디자인, 남호정 외 15인 저, <안그래픽스>, 2013</p> <p>3) 부교재 2 : 포토샵 CS4 EXTENDED, 홍성경 저, <북앤라이프>, 2010</p> <p>4) 부교재 3 : 그래픽 디자인 스쿨, 그래픽 디자인의 이론과 실제, 데이비드 뎀 외 2인, <디자인하우스>, 2010</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 오리엔테이션 및 기초디자인 과목 소개 ◦강의목표 : 기초디자인 과목의 학습목표 소개 및 강의 진행 방법, 실습방법에 대해 안내하고 기초디자인 개념과 디자인 구성 및 접근방법에 대해 알아본다. ◦강의세부내용 : 기초디자인 과목에 대한 학습 목표와 강의 교재, 강의방식 및 평가, 주차별 강의 내용에 대해 안내한다. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 				강의 계획서 ppt 관련시각자료 PC 빔 프로젝터 스피커	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 기초디자인의 역사와 개념에 대해 알아본다. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 디자인 구성 및 접근방법1 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 디자인 구성 및 접근방법2 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 점, 선, 면, 리듬과 균형 ◦강의목표 : 점, 선, 면, 리듬과 균형에 대하여 알아보자. ◦강의세부내용 : 기초디자인 요소-선, 움직이는 점-선, 다양한 표현의 선, 점과 선의 확장-면에 대하여 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 				주교재(p.12~39) 부교재2(p.50~100) 관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 형태를 탄생시키는 촉매제 역할을 하는 균 					

		형과 규칙적이면서도 반복적인 패턴으로 나타나는 리듬이 표현되는 구성 원리에 대하여 알아보자. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	강의세부내용 : 드로잉 툴을 익힌다. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	스피커
	4	강의세부내용 : 드로잉 툴을 이용하여 점, 선, 면 등 드로잉을 연습한다. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	
제 3 주	1	강의주제 : 스케일과 질감 강의목표 : 디자인 요소로서의 스케일과 질감에 대해 알아본다. 강의세부내용 : 디자인에 있어 규모와 비례에 대하여 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	주교재(p.40~69) 부교재2(p.143~182) 관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	강의세부내용 : 사물의 표면적 특성을 나타내는 질감을 디자인적 요소로서 질감이 주는 효과를 알아보자. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	강의세부내용 : 마스크 기능 익히기1 <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	
	4	강의세부내용 : 마스크 기능 익히기2 <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	
제 4 주	1	강의주제 : 색, 형태와 바탕 강의목표 : 디자인요소로서의 색과 형태에 대하여 알아보자. 강의세부내용 : 색채의 지각과 색의 3속성, 혼합과 보색, 조화와 배색, 보색과 배색에 대해 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	주교재(p.70~99) 부교재2(p.325~346) 관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	강의세부내용 : 색과 함께 감각적 경험을 형성하는데 중요한 요소로서 다양하게 지각되고 표현되는 '형'에 대해 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	강의세부내용 : 문자 툴 익히기 <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	
	4	강의세부내용 : 다양한 문자를 활용하여 이미지를 만들어본다. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	
제 5 주	1	강의주제 : 프레임 구성, 위계 강의목표 : 프레임 구성과 위계에 대해 알아본다. 강의세부내용 : 이미지나 디자인, 문자 등 구성원리의 잘림과 출현 등 디자인의 존재에 함께하는 프레임에 대하여 알아보자. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	주교재(p.100~125) 관련시각자료 실습자료 PPT, 유인물 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	강의세부내용 : 디자인에 있어 질서와 혼돈의 의미를 알아보고 위계가 주는 느낌과 효과를 알아보자. <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	강의세부내용 : 펜툴 익히기 <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	
	4	강의세부내용 : 이미지 패널 익히기 <ul style="list-style-type: none"> 수업방법 : 강의, 실습 	

제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 레이어, 투명도 ◦강의목표 : 디자인에 있어 레이어와 투명도에 대해 알아보자. ◦강의세부내용 : 자르기와 붙이기를 통한 콜라주 등 여러 다양한 형태와 이미지가 서로 겹치고 어울림에 있어 레이어와 투명도의 역할에 대해 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	부교재1(p.126~157) 부교재2(p.352~380) 관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 자르기와 붙이기를 통한 콜라주 등 여러 다양한 형태와 이미지가 서로 겹치고 어울림에 있어 레이어와 투명도의 역할에 대해 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 레이어 기능 익히기 ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 레이어 혼합, 다양한 블렌딩 모드를 활용하여 합성 작업을 해 본다. ◦수업방법 : 강의, 실습 	
제 7 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
제 8 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 모듈, 그리드 ◦강의목표 : 규칙성을 주는 그리드와 수많은 경우의 수를 만드는 모듈에 대해 알아보자. ◦강의세부내용 : 다양성을 포함하고 있는 모듈에 대해 알아보고 경험해 보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	주교재(p.158~183) 관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 통일성 안에서 다양한 자유로움의 기본 원칙을 주는 그리드의 개념과 활용에 대해 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 그리드를 통한 typo 작업해 보기01 ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 그리드를 통한 typo 작업해 보기02 ◦수업방법 : 강의, 실습 	
제 9 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 패턴, 다이어그램 ◦강의목표 : 점, 선, 면과 그리드를 통해 나오는 패턴에 대해 알아보고 디자인의 분석적 표현력인 다이어그램에 대해 알아보자. ◦강의세부내용 : 점, 선, 면과 그리드를 이용한 패턴 작품과 디자인을 이해하고 분석해 보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	주교재(p.184~213) 관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 구조나 위치, 위계질서, 개념의 흐름을 디자인적 요소로 담아낸 작품과 표현방식에 대해 알아보자. ◦수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 패턴 이미지 작업해 보기01 ◦수업방법 : 강의, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 패턴 이미지 작업해 보기02 ◦수업방법 : 강의, 실습 	

제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 시간과 움직임, 규칙성과 임의성 강의목표 : 규칙성의 임의성을 통한 움직임, 즉 동세감의 디자인적 요소에 대해 알아보자. 강의세부내용 : 디자인 요소에서 시간과 움직임, 즉 동세감에 대해 알아보자. 수업방법 : 강의, 질의응답 	<p>주교재(p.2214~243)</p> <p>관련시각자료 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p> <p>*레포트: 생활 주변에서 굿디자인(Good Design)과 배드디자인(Bad Design) 사례를 찾아 디자인 요소를 중심으로 분석하시오.</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 규칙성과 임의성이 동세감에 미치는 영향에 대해 알아보자. 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 동세감 표현해 보기1 수업방법 : 발표, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 동세감 표현해 보기2 수업방법 : 발표, 실습 	
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 기초디자인 표현연습1 강의목표 : 컴퓨터그래픽을 활용하여 점, 선, 면을 배치하여 평면을 구성해 본다. 강의세부내용 : 점, 선, 면을 이용하여 면과 공간을 통일성과 다양성을 접목해 구성해 본다. 수업방법 : 강의, 실습 	<p>PPT, 유인물 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 점, 선, 면 구성 작업01 수업방법 : 강의, 실습 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 점, 선, 면 구성 작업02 수업방법 : 강의, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 점, 선, 면 구성 작업03 수업방법 : 강의, 실습 	
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 기초디자인 표현연습2 강의목표 : 컴퓨터그래픽을 활용하여 형태의 단순, 연속, 리듬, 색채를 이용하여 시각적 패턴을 구성해 본다. 강의세부내용 : 다양한 색채와 형태를 이용해 리듬과 있고 다이나믹한 패턴의 세계를 구성해 본다. 수업방법 : 강의, 실습 	<p>PPT, 유인물 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 실기 구성 및 작업01 수업방법 : 강의, 실습 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 실기 구성 및 작업02 수업방법 : 강의, 실습 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 실기 구성 및 작업03 수업방법 : 강의, 실습 	
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 기초디자인 표현연습3 강의목표 : 컴퓨터그래픽을 활용하여 마인드맵(mindmap)을 만들어 본다. 강의세부내용 : 마인드맵 만들기 01 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 	<p>PPT, 유인물 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 마인드맵 만들기 02 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 마인드맵 만들기 03 수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 마인드맵 만들기 04 	

제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 ◦강의주제 : 기초디자인 표현연습4 ◦강의목표 : 컴퓨터그래픽을 활용하여 타이포그래피를 이용한 시간과 움직임, 규칙성과 임의성을 표현해 본다. ◦강의세부내용 : 타이포와 도형이 만나 공간감과 시간, 움직임을 평면에 부여해 보자. ◦수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 	PPT, 유인물 실습자료 PC 빔 프로젝터 스피커			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 실기 구성 및 작업01 ◦수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 실기 구성 및 작업02 ◦수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 				
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 실기 구성 및 작업03 ◦수업방법 : 강의, 실습, 질의응답 				
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %	-	100 %	
6. 수업 진행 방법						
(1) 이론 및 개념 강의						
(2) 테크닉 함양을 위한 실습						
(3) 기초디자인에 대한 이해도를 높이고 관심과 흥미 유발을 위한 다양한 기회(영상 작품 관람, 서적 소개, 전시회 관람, 토론 등) 제공						
(4) 발표 및 토론, 질의응답						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
기초디자인에 대한 이해도를 높이고 관심과 흥미 유발을 위한 다양한 기회와 방법이 제고되어야 함.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
(1) 작품에 대한 연구 및 토론 - 좋은 작품을 통한 작업 과정, 디자인적 기법, 컨셉 등을 학습자들 간 연구 및 토론 활동을 통하여 창의적 사고와 아이디어를 도출한다.						
(2) 학습자와의 디자인에 대한 상담 및 피드백 - 학습자 개개인이 가지고 있는 아이디어 발상을 표현할 수 있도록 지속적인 지도를 하고, 디자인에 대한 궁금증이나 질문에 적극적인 대답과 피드백을 준다.						
(3) 학습자 중심의 실습 위주의 수업 진행 - 단원에 필요한 참고자료를 만들어 학습에 적극적인 참여하게 하고, 학습자가 직접 실습을 함으로써 디자인 경험을 하도록 한다.						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실험, 실습 병행(●), 이론 및 실기 병행()						