

**<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서**

1. 강의개요							
학습과목명	멀티미디어디자인	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실	-	수강대상	멀티미디어 학 전공	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>멀티미디어디자인은 기존 디자인 매체의 특성을 모두 포함할 뿐 아니라 상호작용(Interaction)이라는 요소가 상용되며, 다루게 되는 디자인 대상에는 텍스트, 이미지, 일러스트레이션, 비디오, 애니메이션 등으로 다양하다.</p> <p>멀티미디어디자인 제작에 대한 이해를 위해 웹사이트 제작을 중심으로 제작 원칙과 다양성을 충분히 이해하고 멀티미디어를 적극 활용하여 자신의 작업물들을 효과적으로 웹사이트를 통해 퍼블리싱할 수 있도록 한다. 이를 통해 전문적 기술을 습득할 수 있는 기반을 다지며, 실제 멀티미디어디자인 제작 활동을 위한 창의적인 발상력과 표현력을 기를 수 있도록 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 주교재 : Do it! HTML5+CSS3 웹 표준의 정석 / 이지스퍼블리싱 / 고경희 저 / 2017</p> <p>2) 부교재 : 멀티미디어교과서 / 안그래픽스 / 이만재, 이상선 저 / 2002</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	강의주제: 오리엔테이션 및 멀티미디어디자인 이해 강의목표: 멀티미디어의 의미 및 발전 강의세부내용 :				PPT 및 부교재 컴퓨터, 빔 프로젝터	
	2	① 1교시 : 강의 목적, 강의 교재, 강의방식 및 평가, 주차별 강의 내용에 대해 알아보기					
	3	② 2교시 : 멀티미디어의 의미 (상호작용, 디지털, 멀티미디어의 정의)					
	4	③ 3교시 : 멀티미디어의 발전 (하이퍼미디어, 광매체의 사용, 영상 압축 기술의 발전, 인터넷의 등장)1 ④ 4교시 : 멀티미디어의 발전 (하이퍼미디어, 광매체의 사용, 영상 압축 기술의 발전, 인터넷의 등장)1 수업방법: 강의					
제 2 주	1	강의제목: 이미지와 그래픽 및 멀티미디어 제작과정 강의주제: 이미지와 그래픽에 대해 알아보고 웹과 CD-ROM 제작과정을 알아본다.				PPT 부교재(멀티미디어 교과서) p115~120 p212~251 컴퓨터, 빔 프로젝터	
	2	강의세부내용 : ① 1교시 : 이미지의 기초 (컬러와 이미지, 이미지 파일 포맷, 이미지 압축)					
	3	② 2교시 : 이미지와 그래픽 편집 도구 그래픽 클립의 편집					
	4	③ 3교시 : 인터랙션 디자인과 그래픽 디자인 설계 ④ 4교시 : 프로그래밍과 저작의 이해					

		수업방법: 강의	
제 3 주	1	강의제목: 컴퓨터그래픽의 기초 강의주제: 포토샵의 기본툴 및 팔레트와 레이어 강의세부내용 :	PPT 및 유인물 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	① 1교시 : 작업화면 살펴보기 툴박스의 명칭과 기능 및 패널 살펴보기	
	3	② 2교시 : 레이어 익히기 01 레이어 이용하여 이미지 합성하기	
	4	③ 3교시 : 레이어 익히기 02 벡터 마스크와 클리핑 마스크 만들기 클리핑 마스크로 이미지 합성하기 ④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제 4 주	1	강의제목: 컴퓨터 그래픽의 응용 강의주제: 포토샵 레이어 블렌딩 모드와 채널 활용	PPT 및 유인물 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	강의세부내용 : ① 1교시 : 레이어 블렌딩 모드 익히기	
	3	② 2교시 : 레이어블렌딩 모드를 이용한 합성하기 ③ 3교시 : 채널의 이해 및 활용하기	
	4	④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제 5 주	1	강의제목: 컴퓨터 그래픽의 응용 강의주제: GIF애니메이션 만들기	PPT 및 유인물 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	강의세부내용 : ① 1교시 : 프레임 애니메이션 제작하기, Animation패널 살펴보고 GIF애니메이션 만들기	
	3	② 2교시 : 타임라인 애니메이션 제작하기 ③ 3교시 : 동영상 불러와 수정하기	
	4	④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제 6 주	1	강의제목: 컴퓨터 그래픽 응용 강의주제: UI/UX 디자인의 이해 및 실습	PPT 및 유인물 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	강의세부내용 : ① 1교시 : UI 디자인의 이해	
	3	② 2교시 : UI 디자인 활용 ③ 3교시 : UX 디자인의 이해 및 활용 아이콘 제작 및 컴포넌트 디자인, 레이아웃 제작	
	4	④ 4교시 : IOS와 안드로이드 플랫폼의 이해 수업방법: 강의 및 실습	
제 7 주	1		중간고사
	2		
	3		
	4		

제 8 주	1	강의제목: 웹과 멀티미디어 강의주제: 웹디자인의 기초 강의세부내용 : 웹상의 이미지 사용, 웹과 사운드, 웹과 비디오, 웹과 애니메이션, HTML의 상호작용 구현에 대해 알아본다.	PPT 및 주교재 p 18~58 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	① 1교시 : HTML 이해하기	
	3	② 2교시 : 드림위버 살펴보기	
	4	③ 3교시 : 텍스트로 구성된 기본 문서 제작하기 ④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제 9 주	1	강의제목: 웹과 멀티미디어 강의주제: 드림위버를 활용하여 웹페이지 제작하기 강의세부내용 : 웹그래픽의 기본 소스가 되는 문자와 이미지(type & image) 개념 등을 이해하고 활용한다.	PPT 및 주교재 p 60~195 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	① 1교시 : 이미지를 사용하는 기본 문서 제작하기	
	3	② 2교시 : 하이퍼링크를 이용 웹페이지 제작하기	
	4	③ 3교시 : 테이블과 폼에 대해 알아보기 ④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제10 주	1	강의제목: 웹과 멀티미디어 강의주제: 드림위버를 활용하여 웹페이지 제작하기 강의세부내용 : 웹 그래픽에서 멀티미디어의 요소가 되는 모션(motion & animation), 인터랙티브 컴퓨터그래픽(interactivity & multimedia)의 개념 등을 이해하고 활용한다.	PPT 및 주교재 p 406~439 컴퓨터, 빔 프로젝터 <b>*레포트: 만들고 싶은 분야의 웹사이트를 5곳 이상 벤치마킹하고, 각 사이트의 특징과 장단점을 조사한 후 만들고 싶은 사이트에 대한 계획서 작성하여 제출하기</b>
	2	① 1교시 : 멀티미디어 요소의 웹 활용 방법 알아보기	
	3	② 2교시 : 멀티미디어 삽입하여 웹페이지 제작하기 (동영상 및 사운드 삽입하기)1	
	4	③ 3교시 : 멀티미디어 삽입하여 웹페이지 제작하기 (동영상 및 사운드 삽입하기)2 ④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제11 주	1	강의제목: 웹 디자인 하기1 강의주제: 드림위버를 활용하여 웹페이지 제작하기 강의세부내용 :	PPT 및 주교재 p 304~378 컴퓨터, 빔 프로젝터
	2	① 1교시 : 스타일 시트 이해	
	3	② 2교시 : 스타일 시트를 활용한 웹페이지 제작1	
	4	③ 3교시 : 스타일 시트를 활용한 웹페이지 제작2 ④ 4교시 : 실습 수업방법: 강의 및 실습	
제 12 주	1	강의주제: jQuery와 멀티미디어 요소 활용 강의목표: jQuery를 이용해 웹디자인에 애니메이션 및 이미지 전환효과 구현하기	PPT 및 주교재 p 468~507 컴퓨터, 빔 프로젝터

	2	강의세부내용: ① 1교시 : jQuery를 이용해 자바스크립트 기초 이해하기				
	3	② 2교시 : jQuery를 활용한 이미지 전환효과 만들기				
	4	③ 3교시 : jQuery를 활용한 애니메이션 구현하기 ④ 교시 : 실습 수업방법: 강의				
제 13 주	1	강의제목: UI/UX를 고려한 웹페이지 제작과 서버 업로드 강의주제: UI/UX를 고려한 웹페이지 제작과 서버 업로드 강의세부내용 :	PPT 및 주교재 컴퓨터, 빔 프로젝터			
	2	① 1교시 : 템플릿, 라이브러리로 통일감있는 웹페이지 제작하기1				
	3	② 2교시 : 템플릿, 라이브러리로 통일감있는 웹페이지 제작하기2				
	4	③ 3교시 : 비헤이비어로 다이나믹한 웹페이지 제작하기 ④ 교시 : FTP로 파일 업로드하기 수업방법: 강의 및 실습				
제 14 주	1	강의제목: 멀티미디어디자인의 발전 방향 강의주제: 멀티미디어디자인의 발전 방향 강의세부내용 :	PPT 컴퓨터, 빔 프로젝터			
	2	① 1교시 : 멀티미디어디자인의 현황 및 트렌드				
	3	② 2교시 : 멀티미디어디자인의 발전방향 01 ③ 3교시 : 멀티미디어디자인의 발전방향 02				
	4	④ 4교시 수업방법: 강의 및 실습				
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						
강의 및 실습						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심( ), 토론, 세미나 중심( ), 실기 중심( ), 이론 및 토론, 세미나 병행( ), 이론 및 실험, 실습 병행( ), 이론 및 실기 병행( ● )						