

학습과정명	기초디자인	
■ 표준교육과정 교수요목 및 학습목표		
	표준교육과정 교수요목	학습목표
	<p>평면 및 입체적인 조형능력을 함양하는데 필요한 기초적인 디자인 이론과 조형 언어를 교수하는 과목으로, 기본적인 조형요소 및 조형원리에 관한 강의와 평면적·입체적 매체를 이용한 다양한 내용의 실기로 구성된다. 평면적·입체적 형태에 관한 미적 조형능력을 배양하기 위해 본 교과목은 평면 디자인의 기본적인 방법론과 본질, 정의와 개념 등을 정립하고, 컴퓨터그래픽 관련 교과목에서 필요한 기초디자인, 기초디자인의 요소, 평면구성의 원리, 색채, 평면디자인, 입체디자인 등 기초적인 디자인 표현 방법 등을 과목 내용으로 구성한다.</p>	<p>기초적인 디자인 이론과 조형의 개념을 익히는데 그 목적이 있으며, 디자인의 제반적 요소 즉, 통일성, 강조, 규모, 균형, 리듬, 공간감, 동세감, 명도, 색 등의 기본적인 조형요소 및 조형원리에 관한 기초적인 작업을 수행한다. 평면적·입체적 매체를 이용한 다양한 방법을 기초로 접근하여 디자인 요소별 형태에 관한 미적 조형 능력을 배양하는 것을 목적으로 평면 디자인의 기본적인 방법론과 본질, 정의와 개념 등을 연구하고, 컴퓨터그래픽과 관련한 교과목과 기타 이미지를 이용하는 교과목에서의 필요한 기초와 요소, 구성의 원리, 색채 관계 등을 습득함을 목적으로 한다.</p>
첨부자료		

학습과정명	기초디자인			
학습과정명	저자명	출판연도	교재명	출판사
기초디자인	연명흠, 이민, 윤나리 지음	2020	디자인의 이해	국민대학교 출판부
	한국디자인학회저	2019	기초디자인 교과서	안그래픽스

■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	주교재 목차	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	1) 강의주제 : 오리엔테이션 2) 강의목표 : 강의 소개 3) 강의 세부내용 : 교과목의 개요와 학습목표, 핵심 내용 등을 제시하고 강의의 전체적인 흐름 및 수업방법, 과제 작성시 주의사항과 평가방법 등을 소개한다. 4) 수업방법 : 수업진행방법에 관한 논의		▶ 강의 계획서 ▶ 주교재 (디자인의 이해, 연명흠, 이민, 윤나리 저) 및 부교재(기초디자인 교과서, 한국디자인학회저)를 소개 ▶ 중간/기말/과제1,2에 대한 일정 공지 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제 : 오리엔테이션 및 디자인의 역사와 의의 2) 강의목표 : 디자인의 역사와 의의 3) 강의 세부내용 : 교재(주교재 및 부교재)에 대한 소개를 하고 기초적인 디자인의 개념과 디자인의 역사와 개념에 대해서 설명한다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답	2. 디자인이란 무엇인가? 1.1 디자인의 정의 및 개념 1.1.1 디자인의 어원 1.1.2 디자인의 정의 주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020	▶ 주교재범위 P. 8-10 ▶ 1주차 PPT 자료 활용 디자인의 정의 및 개념 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제 : 디자인의 목적과 기능 2) 강의목표 : 디자인의 목적과 기능을 이해한다.	1. 디자인이란 무엇인가? 1.1 디자인의 정의 및 개념 1.1.3 디자인의 범위 1.1.4. 디자인의 조건	▶ 주교재범위 P.10-16 ▶ 1주차 PPT 자료 활용 디자인의 정의 및 개념 - 기자재:

	<p>3) 강의 세부내용 : 통상적인 디자인이라는 명칭을 넘어 디자인의 목적과 기능에 대한 학습을 통해 디자인의 폭넓은 분야에 대해서 알아본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>1.1.5 문제해결로서의 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>	
4	<p>1) 강의주제 : 디자인의 성립과 본질</p> <p>2) 강의목표 : 굿 디자인의 성립 조건에 대해서 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 굿 디자인의 필요조건 및 디자인의 직·간접조건에 대해서 알아보고 그로 인해 갖게 되는 가치에 대해서 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>1. 디자인이란 무엇인가?</p> <p>1.3. 디자인이 담고 있는 가치</p> <p>1.3.1 기능성 1.3.2 사용성 1.3.2 심미성 및 재미 1.3.4 상징성 1.3.5 사용자 경험 및 만족감 1.3.6 창의성 1.3.7 경제성 및 생산성</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.22-27</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p> <p>- 다음 차시 실습 준비 물공지 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 자, 풀, 펜, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 표현 가능한 모든 재료들</p>	
제 2 주	1	<p>1) 강의주제 : 디자인의 변화</p> <p>2) 강의목표: 디자인의 변천사를 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부내용 : 사회적, 문화적, 시대적 변화에 따른 디자인의 변천사를 알아보고 새로운 디자인 패러다임에 대하여 탐색한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>4. 디자인의 역사</p> <p>4.1 장식미술: 모던디자인의 여명기</p> <p>4.2 모더니즘 디자인</p> <p>4.3 2차 세계대전 이후의 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.116-166</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶2주차 PPT 자료 활용 - 디자인의 변천사</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 디자인과 문화/ 디자이너의 임무와 자세</p> <p>2) 강의목표: 굿디자인과 환경디자인에 대해서</p>	<p>5. 디자인의 논점</p> <p>5.1 디자인과 문화</p> <p>5.2 한국 디자인</p> <p>5.3 공공 디자인</p> <p>5.4 디자인과 지식 재산권</p>	<p>▶주교재 범위 P.168-203</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p>

	<p>이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 디자인과 문화, 디자인과 환경, 디자인과 사회 등과의 관계형성과 그 안에 중심이 되는 디자이너의 책임과 자세는 어떠해야 하는지 학습하고 토론한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 토론</p> <p>- 토론주제 : 굿 디자인의 조건과 새로운 사회에서 요구되는 디자인의 조건에 탐색과 패러다임의 변화에 따른 디자이너의 사회적 윤리성 및 의무에 대하여 토론하다.</p>	<p>5.5 유니버설 디자인 5.6 지속 가능 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶2주차 PPT 자료 활용 - 굿 디자인과 문화 관계 형성</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
3	<p>1) 강의주제 : 창의적으로 관찰하기 1 (자연의 형태구조)</p> <p>2) 강의목표: 고정관념을 탈피하고 창의적 발상을 할 수 있도록 다양한 관점들을 설명한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 자연형태의 구조적 특성을 응용하여 디자인 한 작품들을 연구하고 디자인에 있어 기술적 방법론을 찾아본다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p>
4	<p>1) 강의주제 : 창의적으로 관찰하기 2 (자연으로부터 문양 만들기)</p> <p>2) 강의목표: 인류가 오랜 세월을 통해 반복해온 사물이나 개념의 양식화 과정을 경험해 본다.</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※ 교습자는 반드시 실</p>

	<p>3) 강의세부내용 : 자연형태의 구조적 특성과 생태적 특징을 조사해 숨은 의미와 형태를 찾아 구상적 형태를 거쳐 기하학적(추상적) 형태로 표현한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>		<p>기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
제 3 주	<p>1) 강의주제 : 색이란 무엇인가</p> <p>2) 강의목표: 빛과 색, 색의 체계 학습에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부내용 : 색은 빛의 물리적 현상이며 우리의 눈이 받아들이는 지각 중 하나이다. 즉 빛에 의해 나타나는 현상이며 빛을 통해서만 볼 수 있다. 따라서 색채지각의 3요소는 빛, 물체, 관찰자로 볼 수 있다. 이러한 색을 구별 하는 객관적인 방법이 컬러 시스템이다. 색상환, 명도, 채도, 무채색, 유채색, 색의 대비현상, 먼셀 색체계 등에 관해 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>1.4 디장인을 구성하는 요소</p> <p>1.4.1 이미지</p> <p>1.4.2 형상</p> <p>1.4.3 색</p> <p>1.4.4. 구성</p> <p>1.4.5. 구조</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.28-33</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶3주차 PPT 자료 활용</p> <p>1.색채의 개념</p> <p>2. 색의 3속성</p> <p>3. 삼원색</p> <p>4.먼셀의 색표계와 색입체</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>1) 강의주제 : 색채 지각</p> <p>2) 강의목표: 색의 대비현상에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의 세부내용 : 주의 색의 영향을 받아 색의 색상, 명도, 채도 등이 달라보이는 현상을 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 :</p>	<p>1.4 디장인을 구성하는 요소</p> <p>1.4.1 이미지</p> <p>1.4.2 형상</p> <p>1.4.3 색</p> <p>1.4.4. 구성</p> <p>1.4.5. 구조</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶ 주교재 범위 P.28-33</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶3주차 PPT 자료 활용</p> <p>- 1.색의대비: 동시대비, 색상대비,명도대비, 채도 대비, 보색대비, 면적대비, 연변대비, 한난대비</p>

		교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답	2. 계속대비 3. 색의동화 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
3	1) 강의주제 : 색의 대비 1 2) 강의목표 : 색채 지각 현상을 창의적으로 표현한다. 3) 강의세부내용 : 1.색의대비: 동시대비,색상대비,명도대비, 채도대비, 보색대비, 면적대비, 연변대비, 한난대비 2. 계속대비 3. 색의동화 등을 창의적으로 표현할 수 있다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케 치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔 레트
4	1) 강의주제 : 색의 대비 2 2) 강의목표 : 색채 지각 현상을 창의적으로 표현한다. 3) 강의세부내용 : 1.색의대비: 동시대비,색상대비,명도대비, 채도대비, 보색대비, 면적대비, 연변대비, 한난대비 2. 계속대비 3. 색의동화 등을 창의적으로 표현할 수 있다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케 치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔 레트 등 ※ 교습자는 반드시 실 기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.

		<p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p> <p>1) 강의주제 : 디자인의 조형요소와 원리</p> <p>2) 강의목표: 디자인의 조형요소를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 디자인의 구성 요소인 점, 선, 면, 입체, 색, 질감 등에 대해 학습하고 전체적으로 화면적 균형을 이룸에 따라 시각적 아름다움을 최종적인 형태로 나타낼 수 있음을 알아본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>2. 조형의 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태 - 점 - 선 - 면 - 입체와 공간 - 색채 - 질감 - 시간 <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.15-69</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶4주차 PPT 자료 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인의 조형요소 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 4 주	1	<p>1) 강의 주제 : 디자인의 조형요소와 원리</p> <p>2) 강의목표: 디자인의 조형원리를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 디자인의 조형원리를 예술작품이나 실제 디자인 제품에서 어떻게 활용 되어지는 지를 알아본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>2. 조형의 원리</p> <ul style="list-style-type: none"> -조화와 대비 - 통일과 변화 - 균형 - 비례 - 강조 - 율동 - 움직임 - 원근법 - 구조 <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.71-137</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶4주차 PPT 자료 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인의 조형원리 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	<p>1) 강의주제 : 다양한 점의 표현</p> <p>2) 강의목표: 조형요소의 기본인 점을 활용하여 다양하게 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 점으 색채로 무게감이나 거리감의 차이를 표현할 수 있고, 크고 작은 점의 변화로 공간의 깊이를 표현할 수 있다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
	3			

	<p>이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>			
4	<p>1) 강의주제 : 다양한 선표현</p> <p>2) 강의목표: 조형 요소의 선을 활용하여 창의적으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 직선, 곡선, 자유곡선 같은 선의 형태, 수평이나 수직 같은 선의 방향, 굵기, 길이, 배치와 중첩 등을 변화시켜 다양하게 표현 할 수 있다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>		<p>▶ 예시작품</p> <p>▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>	
제 5 주	1	<p>1) 강의주제: 색의 이미지</p> <p>2) 강의목표: 색의 이미지 학습</p> <p>3) 강의세부내용 : 색은 가장 중요한 표현수단이자 지각 수단으로 색채 지각, 색채 심리 등을 알아보고 예술이나 디자인 작업에 적용된 사례를 살펴본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>색채 -색의 정의 -색의 삼요소 -색채 지각 -색채심리 -예술 작품 속의 색</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.39-53</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶5주차 PPT 자료 활용 - 색채혼합, 색채의 기능</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 스타일 이미지 색채</p> <p>2) 강의목표: 스타일 이미지 색채에 대해 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : '고전적' 또는 '전통적' 이라는 의미로 보수적이며 품격이 높고 고상하고 중후한 느낌의 클래식 이미지, 자연에서 느끼는 포근하고</p>	<p>색채 -색의 정의 -색의 삼요소 -색채 지각 -색채심리 -예술 작품 속의 색 -디자인 속의 색</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라</p>	<p>▶부교재 범위 P.39-53</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶5주차 PPT 자료 활용 - 색채혼합, 색채의 기능</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템</p>

	<p>자유롭고 부드럽고 친숙한 감각에 잘 어울리는 내추럴 이미지, 상식적인 스타일과 달리 새롭고 독특한 디자인을 지적인 멋으로 승화시켜 표현하거나 대비되는 강한 색을 사용하는 모던 이미지, 자유분방한 분위기와 활동적이며 역동적인 캐주얼 이미지, 부드럽고 우아하며 귀엽고 사랑스러운 로맨틱 이미지, '복고풍'의 의미로 고상하고 세련된 고품격의 이미지와 부수적인 이미지도 함께 가지며 마니아 적인 성향도 보이는 레트로 이미지, 미래지향적이라는 의미로 개발된 도시에 초고층 건물의 약동감과 속도감을 연상시키는 퓨처 이미지, 활발하고 민첩하게 적극적이고 의욕적인 액티브 이미지와 계절에 따라 변하는 자연의 색채에 관하여 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	픽스/2019	<p>(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p> <p>※ 5주차 과제 1주제제시 : 전시관람 - 현장학습 보고서 ; 디자인 분야의 전시회 중 자유롭게 선택하여 관람 후 전세에 관한 보고서 및 감상문을 제출한다. (제출시기 :14주차) <평가항목> 적 함성 (2점)/성실도 (1점)/창의성 (1점)/제출기한 엄수 (1점)</p>
3	<p>1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 1. 봄)</p> <p>2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 봄의 이미지에 맞는 색채를 골라 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 두 개의 전통적인과 현대적인 것인 이미지를 찾아 단순화한 뒤 봄의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하고 컬러를 입히는 작업을 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북(화지크기는 30센티미터를 넘기지 않는다.), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※ 교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
4	<p>1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 1. 봄)</p> <p>2) 강의목표:</p>		<p>▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북(화지크기는 30센티미터를 넘기지 않는다),</p>

	<p>단순함이 주는 매력을 느끼고, 도안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 봄의 이미지에 맞는 색채를 골라 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 두 개의 전통적인과 현대적인 것인 이미지를 찾아 단순화한 뒤 봄의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하고 컬러를 입히는 작업을 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>		<p>색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
제 6 주	<p>1</p> <p>1) 강의주제: 디자인의 영역</p> <p>2) 강의목표: 디자인 영역 확장에 따른 문제해결의 다양한 접근 방법을 알아본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 디자인의 분야에 대해 자세히 알아보고, 다양한 디자인 분야에서 요구되는 문제해결을 위한 과학적, 논리적 접근 방법에 대하여 탐색한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>3. 디자인 분야 3.1 디자인 분류의 기준 3.2 제품디자인 3.3 실내디자인 3.4 시각디자인 3.5 인터렉션 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.80-113</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶6주차 PPT 자료 활용 - 디자인 분류 및 기준</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>2</p> <p>1) 강의내용 : 디자인 소통</p> <p>2) 강의목표: 디자인에서의 소통 방법을 학습하고 토론한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 상징, 연상 등을 활용한 디자인의 소통 방법에 대하여 탐색하고 토론해 본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 +</p>	<p>5. 디자인의 논점 5.1 디자인과 문화 5.2 한국디자인 5.3 공공 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.168-184</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶6주차 PPT 자료 활용 - 디자인 소통</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트,</p>

		전통 스크린을 활용한 강의 및 질의응답 -토론주제 : 상징색과 연상색에 관한 소통법	스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 2. 여름) 2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도 안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 여름의 이미지에 맞는 색 채를 골라 표현해 본다. 3) 강의세부내용 : 두 개의 상반된 이미지를 찾아 단순화한 뒤봄의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하 고 컬러를 입히는 작업을 한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.	▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케 치북(화지의 크기는 30센 티미터를 넘기지 않는 다), 색지, 잡지, 가위, 연 필, 지우개, 자 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔 레트 등 ※교습자는 반드시 실 기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.
	4	1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 2. 여름) 2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도 안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 여름의 이미지에 맞는 색 채를 골라 표현해 본다. 3) 강의세부내용 : 두 개의 상반된 이미지를 찾아 단순화한 뒤 여름의 이미지에 맞 는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제 작하고 컬러를 입히는 작업을 한 다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다. ※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.	▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케 치북(화지의 크기는 30센 티미터를 넘기지 않는 다), 색지, 잡지, 가위, 연 필, 지우개, 자 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔 레트 등 ※교습자는 반드시 실 기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.
제 7 주	1	중간고사	“필답고사”

	2			
	3			
	4			
제 8 주	1	<p>1) 강의주제 : 시각디자인</p> <p>2) 강의목표 : 2차원의 시각 디자인의 개념과 종류를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 2차원의 시각 디자인의 종류를 알고보고 각각의 디자인들의 조건과 구성요소 및 제작과정에서 발생할 수 있는 문제점들에 대해서 알아본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>3. 디자인 분야 3.4 시각디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.96-104</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶8주차 PPT 자료 활용 - 2차원의 시각디자인: 문자디자인, 마크디자인, 포스터 디자인, 일러스트레이션, 광고디자인, 표지디자인</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p> <p>수시평가: 1. 8~14주차 사이에 한번 진행한다. (미리공지하지는 않는다.)</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 시각디자인</p> <p>2) 강의목표 : 3차원과 4차원의 시각 디자인의 개념과 종류를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 3차원과 4차원의 시각 디자인의 종류를 알고보고 각각의 디자인들의 조건과 구성요소 및 제작과정에서 발생할 수 있는 문제점들에 대해서 알아본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>3. 디자인 분야 3.4 시각디자인 3.5 인터렉션 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.96-113</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶8주차 PPT 자료 활용 - 3차원의 시각 디자인 : 포장디자인, 전시디자인, 환경디자인 - 4차원 시각 디자인 : 영상디자인, 애니메이션</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	3	<p>1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 3. 가을)</p> <p>2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 30센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필,</p>

		<p>안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 여름의 이미지에 맞는 색채를 골라 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 두 개의 상반된 이미지를 찾아 단순화한 뒤 가을의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하고 컬러를 입히는 작업을 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※ 주의사항 ① 이질적 사물을 골라 그 둘이 조화를 이룰 수 있어야 한다. ② 단순화한 그래픽이 어떤 사물에서 유래한 것인지 유추할 수 있어야 한다. 또한 너무 복잡하거나 세밀해도 안된다.</p>
	4	<p>1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 3. 가을)</p> <p>2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 가을의 이미지에 맞는 색채를 골라 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 두 개의 상반된 이미지를 찾아 단순화한 뒤 가을의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하고 컬러를 입히는 작업을 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>		<p>▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 30센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
제 9 주	1	<p>1) 강의주제 : 산업디자인과 공예디자인</p> <p>2) 강의목표 : 산업디자인(제품디자인)에 대해서 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 산업디자인의 특성과 조건 및</p>	<p>3. 디자인의 분야 3.1 디자인 분류의 기준 3.2 제품 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.80-87</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶9주차 PPT 자료 활용 - 산업디자인의 특성과 조건 및 제작과정</p>

	<p>제작과정에 대해서 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>		<p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
2	<p>1) 강의주제 : 산업디자인과 공예디자인</p> <p>2) 강의목표 : 공예 디자인에 대해서 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 공예 디자인의 특성과 종류에 대해서 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>3. 디자인의 분야 31 디자인 분류의 기준 32 제품 디자인</p> <p>주교재: 디자인의 이해/연명흠, 이민, 윤나리 저/국민대학교 출판부/2020</p>	<p>▶주교재 범위 P.80-87</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶9주차 PPT 자료 활용 - 공예 디자인 : 금속공예, 도자공예, 목공예, 염색공예, 민속공예</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
3	<p>1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 4. 겨울)</p> <p>2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을 익히고, 겨울의 이미지에 맞는 색채를 골라 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 두 개의 상반된 이미지를 찾아 단순화한 뒤 겨울의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하고 컬러를 입히는 작업을 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 30센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※주의사항 ① 이질적 사물을 골라 그 둘이 조화를 이룰 수 있어야 한다. ② 단순화한 그래픽이 어떤 사물에서 유래한 것인지 유추할 수 있어야 한다. 또한 너무 복잡하거나 세밀해도 안된다.</p>
4	<p>1) 강의주제 : 단순화를 이용한 연속무늬 제작 (시즌 4. 겨울)</p> <p>2) 강의목표: 단순함이 주는 매력을 느끼고, 도안을 2방연속이나 4방 연속으로 다양하게 배치해 보며 리듬감을</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 30센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트</p>

	<p>익히고, 겨울의 이미지에 맞는 색채를 골라 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 두 개의 상반된 이미지를 찾아 단순화한 뒤 겨울의 이미지에 맞는 색채로 배색한 뒤 패턴을 제작하고 컬러를 입히는 작업을 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>		<p>등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
제 10 주	<p>1</p> <p>1) 강의주제 : 시각과 언어 1</p> <p>2) 강의목표 : 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 대상, 언어, 형태, 질감, 색의 이미지를 일관성 있게 연관시키는 훈련을 통하여 효과적으로 이미지를 전달하는 방법을 모색해 본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>의미와 소통 -의미와 기호 -기호와 디자인</p> <p>상호작용 -상호작용의 이용</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.148-161</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶10주차 PPT 자료 활용 - 시각과 언어1</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>2</p> <p>1) 강의주제 : 시각과 언어 2</p> <p>2) 강의목표 : 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 이미지의 시각적/언어적 이미지로 구분하여 정보를 수집, 분석, 정리하여 이미지맵을 구성한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및</p>	<p>의미와 소통 -의미와 기호 -기호와 디자인</p> <p>상호작용 -상호작용의 이용 -스토리텔링</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.148-173</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶10주차 PPT 자료 활용 - 시각과 언어2</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>

	<p>질의응답</p> <p>1) 강의주제 : 그래픽 형태로서의 글자</p> <p>2) 강의목표 : 문학 작품을 대표할 수 있는 글자 하나를 선정해 이를 도구로 다양한 글자체가 지닌 서로 다른 형태, 공간, 시각적 감성을 공부하며 추상적 순수 조형의 세계를 경험한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 문학 작품이나 드라마 의 첫 도입 부분에 감수성을 글자 하나로부터 구축된 이미지와 정보로 전달하는 타이포그래피로 완성함을써 시각 언어로서의 타이포 그래픽의 역할을 경험하고 익힌다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶ 예시작품</p> <p>▶ 학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 20센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>
4	<p>1) 강의주제 : 그래픽 형태로서의 글자-캘라 그래피</p> <p>2) 강의목표 : 포스터나 인쇄매체에서 많이 사용되어지는 캘라 그래피를 선정해 글자체가 지닌 서로 다른 형태, 공간, 시각적 감성을 공부하며 본인의 글씨체로 창의적으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 문학 작품이나 드라마 의 첫 도입 부분에 감수성을 글자 하나로부터 구현하는 캘라 그래피로 완성함을써 시각 언어로서의 요즘에 유행하는 캘라 그래피의 역할과 글씨체에 대해서 경험하고 익힌다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자)</p>		<p>▶ 예시작품</p> <p>▶ 학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 20센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>

		<p>작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>		
제 11 주	1	<p>1) 강의주제 : 형태지각과 디자인의 원리</p> <p>2) 강의목표 : 왜곡의 원리와 요인을 완전히 파악하고 이해하여 디자인에 활용한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 형태와 디자인에 있어 형태의 창조, 이념적 형태, 현실적 형태 등을 설명한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>조형과 작용 -지각과 이해</p> <p>의미와 소통 -의미와 기호 -기호와 디자인</p> <p>상호작용 -상호작용의 이용 -스토리텔링</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.139-173</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶11주차 PPT 자료 활용 - 형태지각과 디자인의 원리</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 형태지각과 시각의 심리</p> <p>2) 강의목표 : 왜곡의 원리와 요인을 완전히 파악하고 이해하여 디자인에 활용한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 게슈탈트 이론은 눈과 두뇌가 이해하기 쉽고 균형잡힌 전체를 산출하는 방법으로 조직화, 단순화, 통합화 과정을 제시하고 있다. 따라서 이런 개념을 바르게 사용할 수 있도록 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>조형과 작용 -지각과 이해</p> <p>의미와 소통 -의미와 기호 -기호와 디자인</p> <p>상호작용 -상호작용의 이용 -스토리텔링</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.139-173</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶11주차 PPT 자료 활용 - 형태지각과 시각의 심리</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	3	<p>1) 강의주제 : 문자 시각화 1</p> <p>2) 강의목표 : 20세기 들어 미래파 화가의 영향을 받은 시인이 문자를 시각화해 시의 내용을 더욱 적극적으로 전달하려는 시도를 한 이래 문자를 이미지로도 사용해</p>		<p>▶예시작품</p> <p>▶학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 20센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p>

	<p>시각화 하는 표현 방법이 일반화 되었고, 이를 바탕으로 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 이번 실습에서는 2가지의 문자 시각화 연습을 하고자 한다. 첫째, 시나 노래가사와 그것을 상징하는 이미지를 문자를 통해 시각화 한다. 둘째, 디자이너, 작가 본인의 이름이나 대표작 이미지, 명칭, 내용 등을 사용해 시각화 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>	
4	<p>1) 강의주제 : 문자 시각화 2</p> <p>2) 강의목표 : 20세기 들어 미래파 화가의 영향을 받은 시인이 문자를 시각화해 시의 내용을 더욱 적극적으로 전달하려는 시도를 한 이래 문자를 이미지로도 사용해 시각화 하는 표현 방법이 일반화 되었고, 이를 바탕으로 표현해 본다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 이번 실습에서는 2가지의 문자 시각화 연습을 하고자 한다. 첫째, 시나 노래가사와 그것을 상징하는 이미지를 문자를 통해 시각화 한다. 둘째, 디자이너, 작가 본인의 이름이나 대표작 이미지, 명칭, 내용 등을 사용해 시각화 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>	<p><참고사항> - 시나 노랫말 시각화 : 평소에 본인이 좋아했다거나, 그 시나 노랫말을 들을 때 이미지가 연상 되던 것을 주제로 선정 한다.</p> <p>▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북(화지의 크기는 20센티미터를 넘지 않는다), 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등</p> <p><참고사항> - 인물 시각화 : 본인이 좋아하거나 존경하거나 사회적으로 이슈가 된 인물을 선정해 이미지를 보는 순간 그 사람이 연상 되도록 표현해 본다.</p> <p>※교습자는 반드시 실기 수업이 끝나면 작품 안에 날짜, 작품 제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.</p>

	<p>1) 강의주제 : 평면 디자인</p> <p>2) 강의목표 : 주어진 평면 위에 점, 선, 면을 이용하여 미적으로 표현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 디자인에서 점, 선, 면에 대한 기준은 인간의 지각적 관점에서 판단되어야 하므로 인간의 시지각적 특징에 기초한 게슈탈트 이론을 상기한다. 또한 기존 사례의 장단점에 관해 서로 의견을 교환 한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답</p>	<p>1. 조형의 요소 -점,선,면</p> <p>2. 조형의 원리 - 조화와 대비 - 통일과 변화 - 균형 - 비례 - 강조 - 울동 - 움직임 - 원근법</p> <p>3. 조형과 작용 -지각과 이해; 게슈탈트,게슈탈트그루핑 법칙, 도형과 바탕의 법칙</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.15-31 P.71-130 P.139-147</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶12주차 PPT 자료 활용 - 평면 구성: 개념, 목적, 종류, 자연형을 관찰하는 방법, 자연형의 구성</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 12 주	<p>1) 강의주제 : 평면 디자인</p> <p>2) 강의목표 : 주어진 평면 위에 점, 선, 면을 이용하여 미적으로 표현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 선행 학습과정을 바탕으로 대상선정, 조형요소 분석 (점,선, 면 재료) 의미에 관해 총체적으로 학습하고 토론한다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답, 토론</p> <p>- 토론주제 : 대상 선정, 조형요소 분석 (점, 선, 면, 재료)의미 및 연관성</p>	<p>1. 조형의 요소 -점,선,면</p> <p>2. 조형의 원리 - 조화와 대비 - 통일과 변화 - 균형 - 비례 - 강조 - 울동 - 움직임 - 원근법</p> <p>3. 조형과 작용 -지각과 이해; 게슈탈트,게슈탈트그루핑 법칙, 도형과 바탕의 법칙</p> <p>부교재 : 기초디자인 교과서 / 한국디자인학회 저/ 안그라픽스/2019</p>	<p>▶부교재 범위 P.15-31 P.71-130 P.139-147</p> <p>▶교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용</p> <p>▶12주차 PPT 자료 활용 - 평면 구성: 개념, 목적, 종류, 자연형을 관찰하는 방법, 자연형의 구성</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p> <p>※ 토론시 유의사항 -토론의 형식을 갖추어 의사소통할 기회를 제공한다.</p> <p>-토론을 하기전과 비교해 새롭게 배운점, 깨달은 점, 더 알아보고 싶은</p>

			점 등을 이야기하게 한다.
3	<p>1) 강의주제 : 선행학습의 총체적 실습 1 - 점,선,면의 구성</p> <p>2) 강의목표 : 사진 이미지에 표현된 조형과 감성적 특징을 이해하고 이를 점, 선, 면 분할의 기법으로 재해석해 평면 디자인으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용 : 작업 진행 과정에서는 복잡한 이미지에서 핵심적 조형 요소와 감성적 메시지를 찾아내 이를 더욱 강조하되 주변 요소와 차별화하는 과정을 익힌다. 또한 평면 구성에서 양과 음의 역할과 조화를 꾀할 수 있다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶ 예시작품</p> <p>▶ 학습자 준비물 : · 컬러사진 이미지 (20*20센티미터 내외), 흰색 스노우지, 흑백 폼보드 (5밀리 두께), 검은색 물감, 플러스 펜, 자, 칼, 붓, 물통 등등</p> <p>-주의사항 : 점 표현에서 점의 크기는 지름 약 1밀리미터 정도로 일반적 관찰 거리에서 점으로 지각되어야 한다.</p>
4	<p>1) 강의주제 : 선행학습의 총체적 실습 1 - 점,선,면의 구성</p> <p>2) 강의목표 : 사진 이미지에 표현된 조형과 감성적 특징을 이해하고 이를 점, 선, 면 분할의 기법으로 재해석해 평면 디자인으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 이미지를 분석적으로 관찰하는 능력을 익힐 수 있으며 조형적 단순성과 색채 요소 배재등 절제된 표현 방식을 통해 간결하고 강력하게 메시지를 전달할 수 있다는 점을 경험 할 수 있다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶ 예시작품</p> <p>▶ 학습자 준비물 : · 컬러사진 이미지 (20*20센티미터 내외), 흰색 스노우지, 흑백 폼보드 (5밀리 두께), 검은색 물감, 플러스 펜, 자, 칼, 붓, 물통 등등</p> <p>-주의사항 : 점 표현에서 점의 크기는 지름 약 1밀리미터 정도로 일반적 관찰 거리에서 점으로 지각되어야 한다.</p>

		<p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p> <p>1) 강의주제: 디자인의 디자인</p> <p>2) 강의목표: 하라켄야의 디자인</p> <p>3) 강의세부내용: 현대 사회가 안고 있는 문제점들을 개선하고 바람직한 방향으로 이끌고 있는 디자인에 대해서 살펴본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답, 동영상 감상</p> <p>-동영상 감상 : <다큐 클래식 ; 아시아, 디자인은 입다 1회 - 절제의 미 , 일본></p>		
제 13 주	1	<p>1) 강의주제: 디자인의 디자인</p> <p>2) 강의목표: 하라켄야의 디자인</p> <p>3) 강의세부내용: 현대 사회가 안고 있는 문제점들을 개선하고 바람직한 방향으로 이끌고 있는 디자인에 대해서 살펴본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답, 동영상 감상</p> <p>-동영상 감상 : <다큐 클래식 ; 아시아, 디자인은 입다 1회 - 절제의 미 , 일본></p>		<p>▶ 동영상 : You Tube</p> <p>-<다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 1회 - 절제의 미 일본></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=MLSOBTcydtc&list=PL7DvCOF2jnrE7MyzsI5kb9B1swD3dlts</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인의 디자인</p> <p>2) 강의목표: 인도의 디자인</p> <p>3) 강의세부내용: 현대 사회가 안고 있는 문제점들을 개선하고 바람직한 방향으로 이끌고 있는 아시아 (인도) 디자인에 대해서 살펴본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답, 동영상감상</p> <p>- 동영상 감상 : <다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 2회 - 신을 향한 아름다움, 인도></p>		<p>▶ 동영상 : You Tube</p> <p>-<다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 2회 - 신을 향한 아름다움, 인도></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=1HW-7v8LdIY&list=PL7DvCOF2jnrE7MyzsI5kb9B1swD3dlts&index=2</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	3	<p>1) 강의주제 : 선행학습의 총체적 실습 2 - 점,선,면의 구성</p> <p>2) 강의목표 : 사진 이미지에 표현된 조형과 감성적 특징을 이해하고 이를 점, 선, 면 분할의 기법으로 재해석해 평면 디자인으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 점, 기본 도형 반복, 선, 기하학적 면 분할 등의 진행 과정을 차례로 공개하고 조연을</p>		<p>▶ 예시작품</p> <p>▶ 학습자 준비물 :</p> <p>· 컬러사진 이미지 (20*20센티미터 내외), 흰색 스노우지, 흑백 폼보드 (5밀리 두께), 검은색 물감, 플러스 펜, 자, 칼, 붓, 물통 등등</p> <p>※ 제작 팁 ; 필요에 따라 무채색 톤으로 조정된 사진 이미지를 대상으로 작업물을 시작하거나 점, 선, 면</p>

	<p>받는다. 점 단계는 절대적으로 시간이 소요되므로 마지막 수업에서 완성작품을 확인하는 것이 좋으며, 선과 면을 먼저 완성해도 좋다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>	<p>표현과정에서 흑백 이외의 유채색을 일부나 전면 허용할 수 있다. 또한 컴퓨터 활용을 일부 허용 하지만 수작업을 경험하는 것에 가치를 중요시 함으로써 작업물은 오롯이 수작업을 원칙으로 한다.</p> <p>-주의사항 : 선 표현에 사용되는 선의 형태는 직선, 곡선, 자유 형태의 선이 모두 가능하며 끊어진 선도 가능하다. 일반적 관찰 거리에서 선으로 지각되는 선은 모두 허용 된다.</p>
4	<p>1) 강의주제 : 선행학습의 총체적 실습 2 - 점,선,면의 구성</p> <p>2) 강의목표 : 사진 이미지에 표현된 조형과 감성적 특징을 이해하고 이를 점, 선, 면 분할의 기법으로 재해석해 평면 디자인으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 점, 기본 도형 반복, 선, 기하학적 면 분할 등의 진행 과정을 차례로 공개하고 조언을 받는다. 점 단계는 절대적으로 시간이 소요되므로 마지막 수업에서 완성작품을 확인하는 것이 좋으며, 선과 면을 먼저 완성해도 좋다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p> <p>※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.</p>	<p>▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : · 컬러사진 이미지 (20*20센티미터 내외), 흰색 스노우지, 흑백 폼보드 (5밀리 두께), 검은색 물감, 플러스 펜, 자, 칼, 붓, 물통 등등</p> <p>※ 제작 팁 ; 필요에 따라 무채색 톤으로 조정된 사진 이미지를 대상으로 작업물을 시작하거나 점, 선, 면 표현과정에서 흑백 이외의 유채색을 일부나 전면 허용할 수 있다. 또한 컴퓨터 활용을 일부 허용 하지만 수작업을 경험하는 것에 가치를 중요시 함으로써 작업물은 오롯이 수작업을 원칙으로 한다.</p> <p>- 주의 사항 : 매우 가는 면은 선으로 지각되며, 큰 점은 면으로 지각된다. 이렇듯 조형적 관점에서 점, 선, 면에 대한 결정은 보편적 시지각 관점에서 판단 된다는 사실을 간과하지 말아야 한다.</p>

			<p>- 13주차과제2주제 제시 ;포트폴리오(강의시간에 했던 작업물들을 모두 모아 작품집으로 해서 14주차에 제출)</p>
제 14 주	1	<p>1) 강의주제: 디자인의 디자인</p> <p>2) 강의목표: 태국의 디자인</p> <p>3) 강의세부내용: 현대 사회가 안고 있는 문제점들을 개선하기 위해 전통적인 디자인과 재료로 눈을 돌린 태국의 디자인에 대해서 살펴본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답, 동영상감상</p> <p>- 동영상 감상 : <다큐 클래식; 아시아, 디자인을 입다 3회 - 휴(休)를 위한 디자인, 태국></p>	<p>▶ 동영상 : You Tube</p> <p>-<다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 3회</p> <p>- 휴(休)를 위한 디자인, 태국></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=kHGRHY4Ffbw&list=PL7DvCOF2jnrE7Myzsl5kb9B1swD3dlts&index=3</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인의 디자인</p> <p>2) 강의목표: 중국의 디자인</p> <p>3) 강의세부내용: 현대 사회가 안고 있는 문제점들을 개선하고 바람직한 방향으로 이끌고 있는 중국 디자인에 대해서 살펴본다.</p> <p>4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답, 동영상감상</p> <p>-동영상 감상 : <다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 4회- 문명을 디자인 하다. 중국></p>	<p>▶ 동영상 : You Tube</p> <p>-<다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 4회</p> <p>-문명을 디자인 하다, 중국></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OKo7h2imDs0&list=PL7DvCOF2jnrE7Myzsl5kb9B1swD3dlts&index=4</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	3	<p>1) 강의주제 :</p>	<p>▶ 예시작품</p>

		<p>선행학습의 총체적 실습 3 - 점,선,면의 구성</p> <p>2) 강의목표 : 사진 이미지에 표현된 조형과 감성적 특징을 이해하고 이를 점, 선, 면 분할의 기법으로 재해석해 평면 디자인으로 표현한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 점,선,면의 평면 디자인을 완성한다.</p> <p>4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기 도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.</p>		<p>▶ 학습자 준비물 : · 컬러사진 이미지 (20*20센티미터 내외), 흰색 스노우지, 흑백 폼보드 (5밀리 두께), 검은색 물감, 플러스 펜, 자, 칼, 붓, 물통 등등</p> <p>※ 제작 팁 ; 필요에 따라 무채색 톤으로 조정된 사진 이미지를 대상으로 작업물을 시작하거나 점, 선, 면 표현과정에서 흑백 이외의 유채색을 일부나 전면 허용할 수 있다. 또한 컴퓨터 활용을 일부 허용 하지만 수작업을 경험하는 것에 가치를 중요시 함으로써 작업물은 오롯이 수작업을 원칙으로 한다.</p> <p>※ 과제 2 -포트폴리오 (작품집) 과 3주차 동안 점, 선, 면의 구성 작품(작업물) 을 발표수업을 끝낸 후에 제출 한다.</p>
	4	<p>1) 강의주제 : 선행학습의 총체적 실습 3 - 점,선,면의 구성</p> <p>2) 강의목표 : 각자 완성된 작업물에 대해 발표를 진행 한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 본인의 작업물에 대해 원본사진 이미지로부터 어떤 조형 요소를 강조하거나 생략했는지 등에 관해 설명하고, 어떤 점이 미흡했고, 어떤점이 수월했는지를 발표한다.</p> <p>4) 수업방법 : 개인 작업물에 대한 발표</p> <p>※발표 수업이 끝나면 작업물 제출</p>		<p>▶ 발표 수업 - 프리젠테이션</p> <p>※ 참고사항 ; 완성된 작품은 각각 폼 보드에 길게 나열해 다시 부착하거나 각각 원본 사진과 나란히 쌓을 이루도록 함께 전시해도 효과적이다.</p> <p>-과제1(전시관람후기-현장학습 보고서)와 과제2(포트폴리오-작품집) 제출</p>
제 15 주	1 2	기말고사		"필답고사"

	3		
	4		
첨부자료	① 현장실습 운영계획서(해당 학습과정에 한함)		

학습과정명	기초디자인	
학습목표	<p>기초적인 디자인 이론과 조형의 개념을 익히는데 그 목적이 있으며, 디자인의 제반적 요소 즉, 통일성, 강조, 규모, 균형, 리듬, 공간감, 동세감, 명도, 색 등의 기본적인 조형요소 및 조형원리에 관한 기초적인 작업을 수행한다. 평면적·입체적 매체를 이용한 다양한 방법을 기초로 접근하여 디자인 요소별 형태에 관한 미적 조형 능력을 배양하는 것을 목적으로 평면 디자인의 기본적인 방법론과 본질, 정의와 개념 등을 연구하고, 컴퓨터그래픽과 관련한 교과목과 기타 이미지를 이용하는 교과목에서의 필요한 기초와 요소, 구성의 원리, 색채 관계 등을 습득함을 목적으로 한다.</p>	
평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	<p>[중간고사, 기말고사(각 30%점씩)]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 7주차(중간고사, 30점), 15주차(기말고사, 30점)에 배운 내용을 기반으로 시험문제를 출제함. 2. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 3. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다. 5. 객관식, 단답식, 서술형 등 문제유형의 다양성을 제시함. 6. 각 문항 당 1~2점을 부여하되 이 문항들 중 20%(2~6문항)는 문제의 난이도를 높여 점수배점을 달리하여(2~5점) 배점의 형평성과 성적의 변별을 둔다. 7. 매 평가 결과에 대해 분석하고, 문제 난이도의 배점비율을 상(30%), 중(40%), 하(30%)로 설정하였는지 포괄적으로 파악하여, 30%의 기초 지식, 40%의 전공 관련 지식, 30%의 전공 심화에 대한 내용으로 학습자의 지식의 이해에 따라 정규분포가 형성되었는지 확인하여 추후 평가에 피드백 반영한다.
수시시험	5	<p>수시평가 (5%)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 8~14주차 사이에 한번 진행한다. (미리 공지하지는 않는다.) 2. 수시평가 시험문제는 최소 3문제 이상, 최대 5문제 이하를 권장하며 시험문제는 5~10분 사이에 평가할 수 있는 간단한 퀴즈형식의 <단답형, (O, X) 등> 문제 유형을 제시하되, 그 이상의 시간이 소요되는 문제들은 중간 기말 정기평가에 출제 되도록 제한을 둔다. 3. 시험은 해당과목 교수님의 재량으로 시험일정을 맞추며 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행이 되어야 한다. 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 5. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다.
과제물	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. 5주차(레포트)14주차 제출), 13주차((포트폴리오)14주차 제출), 총 2회(각 5%) 과제내용 및 제출기한을 안내하여 과제물을 제출토록 한다. 2. 과제물 제출 시 기관양식에 맞는 레포트 표지를 사용해야 하며 담당교수의 날인과 학생의 성명이 반드시 들어가야 한다. 3. 평가항목은 3개 이상 5개미만으로 기준을 둘 수 있으며, 과제 1개당 5%의 기준들을 맞추도록 한다. 4. 레포트 표지에는 교수가 정한 평가항목 (예: 내용의 구성, 적정성 혹은 성실성 등)이 기입 하여야하며, 평가의 이해를 돕도록 한다. 또한 항목별 교수가 정한 평가기준배점과 부여된 담당교수의 평가점수를 기입하여 항목별 부여된 점수를 확인하고 객관성을 살펴 볼 수 있도록 피드백 한다.

수업참여도	25	<p>- 출석(20%) -</p> <ol style="list-style-type: none"> 15주 중 출석 80%이상만 인정 지각과 조퇴는 각 3회(3시간)시 결석 1시간으로 인정이 되어 출결에 반영 교수 또는 강사의 부득이한 사정으로 인한 휴강 혹은 법정공휴일로 인한 휴강은 보장하여야 한다. <p>- 수업기여도[참여, 태도, 토론, 성취](5%) -</p> <ol style="list-style-type: none"> 수업기여도의 경우, 수업 전반에 걸친 학생별 수업 참여도를 평가하는 항목으로 학생별 수업태도, 발표, 질문 횟수, 피드백 등의 개인별 학습 기여도를 볼 수 있다. 참여(1점), 태도(1점), 토론(1점), 성취(2점)으로 적극적인 수업참여를 유도한다. 																
기타																		
■ 평가요소별 세부내역		※ 실습평가서 점수는 기타에 작성																
정기평가(%)		수시시험(%)																
과제물(%)		수업참여도(%)																
중간 고사	기말 고사	썩지 시험	(돌발) 퀴즈	복습 시험	기타	리포트	번역	팀과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타	기타 (그 밖에 평가요소) (%)	합계 (%)
30	30	5				10				20						5		100
첨부자료																		