

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어 저작도구II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
21세기 창조적 지식 기반 국가의 핵심은 고도로 전문화, 다양화된 정보들을 종합하여 수요자가 원하는 것을 손쉽게 검색하고 활용할 수 있는 기반을 마련하는 것이다. 인간과 컴퓨터 사이에 이루어지는 다양한 유형의 상호작용을 효과적으로 처리하기 위해 멀티미디어 저작 도구의 기본 구조 및 기능에 대해 학습하고, 멀티미디어 저작 도구를 이용해 멀티미디어콘텐츠를 제작할 수 있는 핵심 능력 배양을 목적으로 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	전자책을 만드는 비밀, 인디자인	저자	이민기	출판사	길벗	출판년도	2012. 10
부교재(참고문헌)	전자책을 만드는 비밀 이펙3	저자	맹한민	출판사	길벗	출판년도	2014. 5
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	멀티미디어 저작도구의 이해			빙 프로젝터 교재		
	2	- 멀티미디어 저작의 기본 개념					
	3	- 멀티미디어의 개념 이해					
	4	- 멀티미디어 저작도구 개요 - 질의/응답					
제 2 주	1	멀티미디어 저작도구의 종류			빙 프로젝터 교재		
	2	- 주요 저작도구의 종류					
	3	- 주요 저작도구의 핵심 기능					
	4	- 저작도구의 저작 과정 이해 - 질의/응답					
제 3 주	1	멀티미디어 저작도구의 사용방법			빙 프로젝터 교재		
	2	- 저작도구의 주요 특징					
	3	- 사용자 환경 설정하기					
	4	- 응용 분야 및 화면 구성 - 질의/응답					
제 4 주	1	디바이스의 종류와 선택			빙 프로젝터 교재 #과제1		
	2	- 디바이스의 종류					
	3	- 각 디바이스의 해상도					
	4	- 디바이스의 대한 기획 및 결정 - 질의/응답					
제 5 주	1	인디자인의 기본 기능			빙 프로젝터 교재		
	2	- 기본 인터페이스와 툴					
	3	- 컨트롤 패널, 파일 관리 방법					
	4	- 빠른 디자인을 위한 템플릿 - 질의/응답					
제 6 주	1	작업환경 만들기			빙 프로젝터 교재		
	2	- 도구 패널과 작업영역 설정					
	3	- 초기화, 동기화					
	4	- 환경 설정하기 - 질의/응답					
제 7 주	1	문서와 페이지 사용하기			빙 프로젝터 교재		
	2	- 문서로 내보내기					
	3	- 시안용 PDF 파일 만들기					
	4	- 책 표지 문서 만들기 - 질의/응답					
제 8 주	1	중 간 고 사					
	2						

	3		
	4		
제 9 주	1	마스터 페이지	빔 프로젝터 교재
	2	- 원형 오브젝트 만들기	
	3	- 특수 문자 삽입	
	4	- 문서 나누기와 페이지 추가	
		- 질의/응답	
제 10 주	1	색 사용하기	빔 프로젝터 교재
	2	- 색상 패널, 견본으로 원색 만들기	
	3	- 대화상자를 이용해 색상 입히기	
	4	- 패널을 이용해 색상 입히기	
		- 질의/응답	
제 11 주	1	개체 활용하기	빔 프로젝터 교재
	2	- 펜 툴과 패스파인더의 사용	
	3	- 선 다루기	
	4	- 개체 간 정렬하기	
		- 질의/응답	
제 12 주	1	레이어와 라이브러리	빔 프로젝터 교재 #과제2
	2	- 레이어 생성과 텍스트 입력	
	3	- 순서 변경, 숨기기, 잠그기	
	4	- 라이브러리 만들기	
		- 질의/응답	
제 13 주	1	Epub 제작 준비하기	빔 프로젝터 스마트기기 교재
	2	- Epub Publications 만들기	
	3	- 콘텐츠 도큐먼트 확인하기	
	4	- Epub 파일 패키징하기	
		- 토론(사례분석)	
제 14 주	1	전자책 만들기	발표자료 USB메모리(제출자료포함)
	2	- 전자책을 만들기 위한 환경 설정	
	3	- 하이퍼링크 적용하기	
	4	- 애니메이션 만들기	
		- 발표	
제 15 주	1		기 말 고 사
	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)

강의 - 교재를 통한 이론 강의, 질의 및 응답 위주의 수업 등
 토론 - 사례에 따른 조별토론, 토론 후 피드백 (최근 이슈, 전공 관련 이슈로 사례준비)
 실습 - 포트폴리오 제작과 결과 발표(결과와 과정 2과정이 평가 항목으로 구성된다.)

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

스마트기기, 디지털 서비스 플랫폼에 근거한 결과물의 완성도
 과제1 : Script를 이용한 애니메이션 제작
 과제2 : Folio를 이용하여 콘텐츠 업로드 하기

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

최신 기술에 대한 지속적인 정보 및 습득이 요구되므로 구현하고자 하는 디지털기기에 정보와 이해와 관심이 요구된다.