

# 수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	편집디자인실습I	학점	3학점	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	시각디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>1. 다양한 미디어가 넘쳐나는 시대에 정보전달과 미적 만족을 동시에 충족시킬 수 있는 창의적 커뮤니케이션을 이해하고 자료조사를 통한 시각적 감각을 키워야 한다.</p> <p>2. 디자인의 요소를 적절히 활용하고, 디자인의 원리를 최대한 적용시킴으로써, 시각적전달을 위한 편집 디자인에 대한 레이아웃, 이미지, 일러스트레이션, 타이포그래피, 그리드활용 등의 표현을 익히며, 주요하고 중심이 되는 요소인 레이아웃을 집중 학습하여 실무에서 즉시 제작할 수 있는 인디자인 프로그램의 능력과 창의력을 발휘할 수 있다.</p> <p>3. 다양한 자료를 통해 디자인을 분석하는 눈을 키우고, 브로슈어 제작을 위한 인디자인 프로그램 활용, 종이의 선택, 인쇄과정, 후가공 등 인쇄 전반의 프로세스를 익혀 실무 능력과 디자이너의 창의성을 학습한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	좋아보이는 것들의 비밀 편집디자인	저자	커뮤니케이션디오	출판사	길벗	출판년도	2013
부교재(참고문헌)	편집디자인강의+인디자인	저자	황지완	출판사	한빛미디어	출판년도	2015
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제: 오늘날의 편집디자인				주교재 p32-45 부교재 p94-97, 337-341, 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료	
	2	2] 강의목표: 편집디자인의 정의 및 흐름 이해					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 기본 인쇄 제작 프로세스 ② 프로젝트 브리프 ③ 리서치와 정보수집 ④ 콘셉추출과 브레인스토밍, 썸네일스케치					
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 브레인스토밍 실습, 아이디어스케치 실습 및 리뷰					
제 2 주	1	1] 강의주제: 편집의 기본 시각디자인				주교재 p46-97 부교재 p190-206 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, Thumbnail Sketch Note, Drawing재료 ● 과제 : 북디자인 컨셉리포트 제출	
	2	2] 강의목표: 시각디자인의 기본요소 이해					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 조화, 균형, 율동, 비례, 통일, 동세 ② 편집디자인에 맞는 타이포그래피 ③ 판면과 여백의 비율 ④ 단을 이용한 레이아웃					
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 레이아웃스케치 실습 및 리뷰					
제 3 주	1	1] 강의주제: 인디자인으로 편집하기				주교재 p98-112 부교재 p54-59 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개	
	2	2] 강의목표: 인디자인 프로그램 이해					
	3	3] 강의세부내용:					
	4	① 작업영역 선택하고 초기화하기 ② 단축 글쇠 세트 변경하고 편집하기 ③ 인디자인 환경 설정하기					
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 인디자인 환경 세팅 실습					
제 4 주	1	1] 강의주제: 출력 노하우 습득하기				주교재 p116-124	

	2	2] 강의목표: 종이를 구분하는 요소 이해	부교재 p114-137 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, 국내의 종이 샘플
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 종이의 거래 단위	
		② 책자와 용지 규격	
	5	③ 실무인쇄와 출력 노하우	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 지업사 현장 방문 후 종이 종류 샘플로 익히기 실습	
제 5 주	1	1] 강의주제: 출력을 위한 준비	주교재 p125-138 부교재 p320-331 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 출력준비 방법 이해	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 출력파일 모으기	
	5	② 필름 상태 알아보는 분판 미리보기 ③ PDF 문서 내보내기	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 인쇄용 파일 모으고 PDF 만들기 실습 및 리뷰	
제 6 주	1	1] 강의주제: 실무 인쇄사고 예방하기	주교재 p139-140 부교재 p342-343 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개 ●수시평가 : 편집 기본 프로세스 관련 3가지 항목 습득 테스트
	2	2] 강의목표: 인쇄사고 대처하는 방법 습득	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 의도하지 않은 색이 나왔을 경우	
	5	② 별색이 원하지 않게 나왔을 경우 ③ 2도나 1도 인쇄에서 색상에 문제가 생겼을 경우	
		4] 수업방법: 교재설명(보충교재 자료 포함), 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의응답, 인쇄사고난 샘플로 대처 방법 실습	
제 7 주	1	1] 강의주제: 디자인을 분석하는 눈	주교재 p144-175 부교재 p310-317 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 디자인자료를 통한 분석 이해	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 이미지를 보는데 편안한가	
	5	② 일러스트가 어울리게 표현 되었는가 ③ 다이어그램으로 쉽게 표현 되었는가 ④ 선이 적절히 활용 되었는가 ⑤ 일체감이 있는가	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 일러스트 단행본 예제 실습 및 프리젠테이션	
제 8 주	1	<b>중간고사</b>	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1] 강의주제: 인쇄완성도 극대화	주교재 p177-191 부교재 p104-111, 174-187, 344-348 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개, 후가공으로 제작된 샘플
	2	2] 강의목표: 후가공으로 인한 극대화 이해	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 내지 디자인할 때 주의사항	
	5	② 내지 구성방식 ③ 내지 디자인 실습	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 내지 디자인 실습	
제 10 주	1	1] 강의주제: 차별화된 디자인으로의 발전	주교재 p194-209 부교재 p164-173 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 규칙을 깨는 디자인 실험	
	3	3] 강의세부내용:	
	4	① 전체 디자인 흐름	
	5	② 템플릿 마스터 페이지 만들기 ③ TIFF 개체 사용하기 ④ 자유로운 그리드로 세련된 본문 디자인	
		4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의 응답, 텍스트 중심의 그리드 활용 실습	
제 11 주	1	1] 강의주제: 종이의 틀 벗어나기	주교재 p212-235 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개
	2	2] 강의목표: 차별화된 디자인 접근실습	
	3	3] 강의세부내용: ① 친환경을 내세운 아트웍스	

	4	② 기본 가이드 작업하기				
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의응답, 아트웍스 기본 가이드 실습 후 리뷰				
제 12 주	1	1] 강의주제: 직관적 레이아웃	주교재 p238-263 부교재 p349-353 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개			
	2	2] 강의목표: 가이드북 완성하고 이해하기				
	3	3] 강의세부내용:				
	4	① 보는 이의 시선에 맞춘 콘텐츠 배열 ② 4단 대문 접지 안내선 만들기 ③ 면 분할 이용한 표지 만들기				
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의응답, 대문 접지 안내선 만들기 실습 후 리뷰				
제 13 주	1	1] 강의주제: 디자인과 텍스트	주교재 p266-295 부교재 p175-183 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개 • 과제 : 북 내지디자인(40p) 내외의 편집디자인			
	2	2] 강의목표: 브로슈어의 장점 이해				
	3	3] 강의세부내용:				
	4	① 자유로운 그리드 규칙 만들기 ② 마스터페이지 만들기 ③ 속표지 디자인 하기				
	5	4] 수업방법: 교재설명(보충교재 포함), 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의응답, 마스터페이지 및 속표지 만들기 실습 후 리뷰				
제 14 주	1	1] 강의주제: VIP 홍보리플릿의 가독성과 규칙성	주교재 p298-397 교수용 PC1대, Beam Projector1대, Screen1개, Speaker1개			
	2	2] 강의목표: 단행본 프로젝트 실습 이해				
	3	3] 강의세부내용:				
	4	① 기본문서, 도비라, 단락스타일, 본문 ② h라인 기본 가이드 만들기 ③ 패턴 내지 디자인 ④ 여백을 활용한 디자인				
	5	4] 수업방법: 교재설명, 시청각 학습을 위한 PPT활용, 질의응답, 도비라 페이지 만들기 실습 및 프리젠테이션				
제 15 주	1	<b>기말고사</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실기시험 : 인디자인을 사용한 북커버 디자인실시</li> <li>평가방법 : 컨셉도출 수준, 창의적인 아이디어, 작품성이 포함된 완성도</li> </ul>			
	2					
	3					
	4					
	5					
<b>5. 성적평가 방법</b>						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
<b>6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)</b>						
1] 주,부교재를 활용한 설명과 프리젠테이션 및 질의응답						
2] 실무 이론과 프로그램 활용 실습 병행						
<b>7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항</b>						
1] 실무에서 필요한 프로세스 습득을 위해 실무중심의 수업이므로 반복학습 철저						
2] 컴퓨터 프로그램을 다루는 방법을 꾸준히 반복 학습하고 올바르게 숙지						
<b>8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)</b>						
1] 정확한 리서치와 올바른 전략을 체계적인 리뷰를 통해 해결						
2] 작품 제작시 컴퓨터 프로그램을 다루는 방법을 부교재등을 통한 추가 학습						
3] 완성된 작품 출력시 기본적인 과정에 필요한 체크항목 필히 점검						