

# 수업계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
그래픽사용자환경디자인	설계부터 개발까지 완벽한 협업을 위한 피그마 클래스	박수진	루비페이퍼	2024
수업기간	주당시수/총시수	교강사명	수강료	학점
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	3시간/45시간	류재욱 외 14명	720,000원	3

## 성적평가(평가요소)

중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%

학습목표	내용
	<p>현대사회는 프로그램이 일상화된 시대이며, 이로 인해 소프트웨어에서 화면의 구성 요소를 어떻게 디자인할 것인가는 매우 중요한 과제가 되었다.</p> <p>아무리 App이나 웹사이트의 콘텐츠가 우수하더라도, 사용자 환경 디자인이 직관적이지 않고 이해하기 어렵다면, 그것은 실패한 App 또는 Web에 불과하다.</p> <p>사용자가 모바일 앱이나 웹사이트의 콘텐츠를 쉽고 빠르게 이해하도록 하기 위해서는 자연스럽게 직관적인 인터랙션 디자인과 인터페이스 디자인이 무엇보다 중요하며, 이를 효율적으로 구현할 수 있는 툴의 숙련된 활용 역시 필수적이다.</p> <p>본 교과목에서는 최신 인터페이스 제작을 위해 필요한 직관적인 그래픽 디자인, 오브젝트 구성, 레이아웃, 색상 등 시각적 그래픽 요소들을 적절한 소프트웨어를 통해 학습한다.</p> <p>특히 UI/UX 디자인에 효과적인 Figma 프로그램을 활용하여 창작 기획을 바탕으로 한 그래픽 제작을 실습을 통해 진행한다.</p> <p>이를 통해 상호작용 기반 멀티미디어 환경에서 사용자 중심 인터페이스 디자인의 중요성과 그 구현 방식을 이해할 수 있다.</p>

## ■ 주차별 수업(강의·실습·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실습·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	<ol style="list-style-type: none"> <li>강의주제: 그래픽사용자환경디자인의 이해 및 과목 OT</li> <li>강의목표:               <ol style="list-style-type: none"> <li>한 학기 동안의 전반적 커리큘럼을 이해할 수 있다.</li> <li>그래픽사용자환경디자인의 개념에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>강의세부내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>한 학기의 커리큘럼 이해</li> <li>그래픽사용자환경디자인의 개념에 대한 확립                   <ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽사용자환경디자인의 개념에 대해서 이론을 통한 확립하기</li> <li>예시를 통한 그래픽사용자환경디자인 개념의 시각적 확립하기</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료([ UI UX 디자인 프로그램 추천 ] I 꼭 알고 있어야 할 UI UX 웹 디자인 프로그램 BEST-6가지 소개 영상 I 이것만 알면 웹 디자인 프로토타입 툴</p>

			<p>고민 끝!,  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aq6HS4b0fok">https://www.youtube.com/watch?v=aq6HS4b0fok</a>)</p> <p>※수업기자재:  전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린,  PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 피그마의 이해</p> <p>2. 강의목표:  1) 피그마는 웹기반의 디자인 툴임을 이해할 수 있다.  2) 피그마 프로그램만의 장점과 효율성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 피그마 프로그램  - 피그마의 사용 현황  - 업무 프로세스에서 활용되는 역할  2) 피그마의 장점  - 피그마를 사용해야 하는 10가지 이유  - 피그마 활용의 예</p>	<p>※수업방법:  강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료:  교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재:  전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린,  PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 피그마 회원 가입과 앱 설치하기</p> <p>2. 강의목표:  1) 피그마에 계정을 만들어 프로그램 다운 받는 방식에 대해 이해할 수 있다.  2) 다운로드한 프로그램을 컴퓨터에 설치하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 회원 가입을 위한 절차  - 사이트 사이트 접속  - 구글 계정 혹은 이메일 계정 등으로 계정 생성  - 브라우저에 대한 설명  2) 프로그램 다운로드  - 피그마의 다양한 플랜  - 데스크톱 앱  - 모바일 앱  - 폰트 인스톨러</p>	<p>※수업방법:  강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료:  교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재:  전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린,  PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 2 주	1차시	<p>1. 강의주제: 파일 브라우저와 커뮤니티 살펴보기</p> <p>2. 강의목표:  1) 파일 브라우저의 UI에 대해 살펴볼 수 있다.  2) 브라우저의 각 메뉴의 위치와 기능에 대해 이해할 수 있다.  3) 피그마 커뮤니티의 기능과 효용에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 파일 브라우저  - 브라우저상의 각 메뉴의 명칭과 위치  - 브라우저상의 각 메뉴의 기능  2) 피그마 커뮤니티  - 커뮤니티 브라우저 메뉴 설명  - 커뮤니티에서 템플릿, 플러그인, 위젯 사용</p>	<p>※수업방법:  강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료:  교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재:  전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린,  PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 디자인 파일 관리 방법</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 파일의 이름을 변경하고 피그마 파일로 저장하는 방법에 대해 알 수 있다.</li> <li>2) 파일을 피그마 프로그램에 맞게 관리하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 새로운 디자인 파일 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 파일 저장하기</li> <li>- 로컬 파일로 저장하기</li> </ul> </li> <li>2) 디자인 파일 안에 페이지 생성하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 파일 안에 여러 페이지 만들기</li> <li>- 사용자 플로별로 페이지 구성</li> <li>- 에셋이나 컴포넌트 등의 디자인 시스템마다 페이지 구성</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 피그마 UI와 기본 툴 파악하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 피그마 UI를 살펴보면서 전반적인 구성에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 피그마 UI의 각각의 메뉴에 대해 구체적으로 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 피그마 작업 UI 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 UI구성보기</li> <li>- 컨텍스트추얼 툴</li> <li>- 레이어 패널</li> <li>- 에셋 패널</li> <li>- 디자인 패널</li> <li>- 개발 모드</li> </ul> </li> <li>2) 디자인 툴 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 메뉴</li> <li>- 이동, 스케일 툴</li> <li>- 프레임, 섹션, 슬라이스 툴</li> <li>- 도형 툴</li> <li>- 펜 및 연필 툴</li> <li>- 기타 툴</li> </ul> </li> <li>3) 플러그인 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플러그인 다운로드</li> <li>- 플러그인 사용법 및 유용성</li> <li>- 유용한 플러그인 설명</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 3 주	1차시	<p>1. 강의주제: 피그마의 기본 프레임 다루기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 피그마의 프레임에 대한 개념과 UI에 대해 이해 할 수 있다.</li> <li>2) 웹과 앱에서 프레임을 다루면서 사용하는 것의 편리함을 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프레임 만들고 이름 변경하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프레임을 만들고 이름을 설정하기</li> <li>- 프레임 사이즈 조절하기</li> <li>- 프레임에 색상 채우기</li> <li>- 프레임 모서리 변경하기</li> </ul> </li> <li>2) 레이아웃 그리드 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 레이아웃 그리드 만들기</li> <li>- 데스크톱 레이아웃 그리드 만들기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 디자인 요소를 만드는 도형 툴</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 도형 툴로 여러 가지 도형을 만드는 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 벡터방식의 도형 툴로서의 장점에 대해 이해할 수 있다,</li> <li>3) SVG형태로 내보내는 방식과 그것의 장점에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 도형 툴의 기본1 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도형 툴 UI의 이해</li> <li>- 도형 툴로 검색 아이콘 만들기</li> </ul> </li> <li>2) 도형 툴의 기본2 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 펜 툴로 홈 아이콘 만들기</li> <li>- 사각형 툴로 햄버거 메뉴 아이콘 만들기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 시각적인 화면을 구성하는 이미지 편집</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 이미지의 파일을 바탕으로 시각적인 화면을 구성하는 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 이미지를 활용하여 편집 및 디자인하는 구체적인 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 이미지 파일 가져오는 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내 컴퓨터에 있는 이미지 가져오기</li> <li>- 웹 이미지 가져오기</li> </ul> </li> <li>2) 도형에 이미지를 채우는 방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플러그인을 이요한 이미지 채우기</li> <li>- 이미지 복사해서 채우기</li> <li>- 여러 개 이미지를 한 번에 채우기</li> </ul> </li> <li>3) 이미지 정렬하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 자르기</li> <li>- 이미지의 간격 측정하기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 4 주	1차시	<p>1. 강의주제: 디자인 작업 환경을 위한 스타일 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 색상, 텍스트, 효과, 레이아웃 등 저장하여 스타일을 적용하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 스타일의 저장 방식을 통해 효율적으로 프로젝트를 진행하는 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타일을 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 레이아웃 그리드 스타일 만들기</li> <li>- 컬러 스타일 만들기</li> <li>- 텍스트 스타일 만들기</li> </ul> </li> <li>2) 스타일의 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스타일 수정하기</li> <li>- 스타일을 빠르게 적용하기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(디자인 시스템을 위한 피그마의 스타일 정의   피그마 Text 스타일링 #CreateStyle, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WpgGmzyZdj8">https://www.youtube.com/watch?v=WpgGmzyZdj8</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 반응형 레이아웃을 위한 오토 레이아웃과 리사이징</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 디바이스별로 반응하는 반응형 레이아웃에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 오토 레이아웃과 리사이징에 대해 구체적으로 이해할 수 있다.</li> <li>3) 실습을 통해 오토 레이아웃과 리사이징에 대해 학습할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 오토 레이아웃 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오토 레이아웃이란?</li> <li>- 텍스트 길이에 반응하는 버튼 만들기</li> </ul> </li> <li>2) 오토 레이아웃의 리사이징 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 리사이징의 3가지 상태</li> <li>- 리사이징의 활용</li> <li>- 최소/최대 크기 설정</li> <li>- 오토 레이아웃의 간격</li> </ul> </li> <li>3) 카드 UI 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사의 샘플 파일을 바탕으로 실습하기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 다양한 디바이스에 대응하는 콘스트레인트</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 디바이스에 대응하는 콘스트레인트의 역할과 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 콘스트레인트의 종류와 설정하여 사용하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 콘스트레인트의 종류 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수평 콘스트레인트</li> <li>- 수직 콘스트레인트</li> </ul> </li> <li>2) UI요소마다 콘스트레인트 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내비게이션 바의 콘스트레인트 설정</li> <li>- FAB의 콘스트레인트 설정</li> <li>- 탭 바의 콘스트레인트 설정</li> <li>- 캐러셀의 콘스트레인트 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 5 주	1차시	<p>1. 강의주제: 디자인 시스템 구축을 위한 컴포넌트</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컴포넌트를 활용하여 디자인을 효율적으로 하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 컴포넌트의 사용 목적과 구체적인 설정방법에 대해 실습을 바탕으로 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컴포넌트 구축 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴포넌트 방식이란?</li> <li>- 컴포넌트 설정 / 해제하기</li> <li>- 컴포넌트 사용하기</li> </ul> </li> <li>2) 실습을 통한 컴포넌트의 설정 방식 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 버튼 컴포넌트 만들기</li> <li>- 컴포넌트를 복사한 인스턴스 사용하기</li> <li>- 인스턴스를 오버라이드 하기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가(10점): -형식: 리포트 -주제: 잘 제작되었다고 생각하는 최근의 앱 또는 웹 디자인을 선택하여 소개 및 그 이유와 특징 분석 -6주차 제출</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 복잡한 디자인 시스템도 깔끔하게 정리하는 컴포넌트 프로퍼티</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 컴포넌트 프로퍼티에 대한 개념에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 컴포넌트 프로퍼티의 다양한 활용에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로퍼티의 다양한 형태 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 불린 프로퍼티</li> <li>- 텍스트 프로퍼티</li> <li>- 인스턴스 스왑 프로퍼티</li> <li>- 베리언트 프로퍼티</li> </ul> </li> <li>2) 버튼 컴포넌트 프로퍼티의 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 버튼제작시의 유용</li> <li>- 강사의 예제에 따른 실습으로 학습</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 컴포넌트를 논리적으로 그룹핑하는 베리언트</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 피그마에서 베리언트의 개념에 대해에 대해 이해하고, 논리적으로 그룹핑하는 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 베리어블을 활용하여 디자인 설계에 도움이 되는것에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>3) 예시를 바탕으로 실기를 함으로써, 베리언트와 베리어블을 활용하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 베리언트를 활용한 텍스트 필드 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 베리언트 기본(default) 상태 만들기</li> <li>- 베리언트 에러(error) 상태 만들기</li> <li>- 베리언트 활성(active) 상태 만들기</li> <li>- 베리언트 성공(success) 상태 만들기</li> </ul> </li> <li>2) 디자인 설계를 도와주는 베리어블 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 베리어블의 유형</li> <li>- 베리어블 만들기</li> <li>- 컬러 베리어블을 활용한 라이트/다크 테마 구현</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 6 주	1차시	<p>1. 강의주제: Prototyping-알아보기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Prototyping에 대한 개념에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) Prototyping을 활용하기 위한 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Prototyping 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototyping의 개념과 활용 이유</li> <li>- 트리거의 종류</li> <li>- Prototyping의 중요 용어</li> </ul> </li> <li>2) 애니메이션 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 액션의 유형</li> <li>- 애니메이션의 방식</li> <li>- 스마트 애니메이트의 다양한 이징 유형</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가 제출 -제출한 수시평가 중 우수 과제를 선발하여 소개</p>

	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 플로와 스타팅 포인트 다루기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Prototyping을 활용하여 모바일 앱 또는 웹 사이트의 플로를 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 예시를 바탕으로 한 실기를 통해 직접 플로를 만들어 테스트를 할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타팅 포인트 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스타팅 포인트 만들기</li> <li>- 스타팅 포인트 제거하기</li> <li>- 프로토타입 설정 및 재생</li> </ul> </li> <li>2) 스타팅 포인트 실습 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예시에 따라 인터랙션 연결하기</li> <li>- 실습으로 제작한 프로토타입 재생 후 피드백</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 인터랙션의 기본과 활용</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인터랙션의 연결 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 매우 액티브한 온보딩 화면을 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 인터랙션의 기본 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙션 연결하기</li> </ul> </li> <li>2) 인터랙션의 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙션과 애니메이션으로 온보딩 화면 만들기</li> <li>- 플러그인을 활용</li> <li>- 예시를 통한 실습 및 피드백</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 7 주	<p>1차시</p> <p>※실무자 특강</p> <p>1. 특강주제: 실무디자이너가 바라본 앞으로 모바일/웹 디자인의 트렌드 분석과 변화</p> <p>2. 특강내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 강사 소개</li> <li>2) 모바일/웹 디자인의 차이와 앞으로의 트렌드 분석</li> <li>4) 현장의 제작 구조</li> <li>5) 그 외 실무의 다양한 에피소드</li> <li>6) 질의응답</li> </ol>	<p>※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>2차시</p> <p>※실무자 특강</p> <p>1. 특강주제: 실무디자이너가 바라본 앞으로 모바일/웹 디자인의 트렌드 분석과 변화</p> <p>2. 특강내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 강사 소개</li> <li>2) 모바일/웹 디자인의 차이와 앞으로의 트렌드 분석</li> <li>4) 현장의 제작 구조</li> <li>5) 그 외 실무의 다양한 에피소드</li> <li>6) 질의응답</li> </ol>	<p>※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	3차시	<p>※실무자 특강</p> <p>1. 특강주제: 실무디자이너가 바라본 앞으로 모바일/웹 디자인의 트렌드 분석과 변화</p> <p>2. 특강내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 강사 소개</li> <li>2) 모바일/웹 디자인의 차이와 앞으로의 트렌드 분석</li> <li>4) 현장의 제작 구조</li> <li>5) 그 외 실무의 다양한 에피소드</li> <li>6) 질의응답</li> </ol>	<p>※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 8 주	1차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</p> <p>3. 평가기준:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
	2차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</p> <p>3. 평가기준:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
	3차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</p> <p>3. 평가기준:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
제 9 주	1차시	<p>1. 강의주제: 스크롤 비헤비어 다루기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스크롤 비헤비어의 개념에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 스크롤 비헤비어의 기능을 활용하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>3) 예시를 통해 스크롤 비헤비어의 기능을 실습할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스크롤 비헤비어 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오버플로 비헤비어</li> <li>- 스크롤 포지션</li> <li>- 스크롤 비헤비어 주의점</li> </ul> </li> <li>2) 실습을 통한 스크롤 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소셜 미디어 앱 스크롤 설정</li> <li>- 지도에 양방향 스크롤 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 인터랙션 실습하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>예시를 바탕으로 인터랙션이 적용된 애니메이션을 제작하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>인터랙션을 적용하는 구체적인 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>카드 슬라이딩 스마트 애니메이션 만들기1 <ul style="list-style-type: none"> <li>예시에 맞춰 실습</li> <li>단축키 활용</li> <li>프레임에 샘플 적용</li> </ul> </li> <li>카드 슬라이딩 스마트 애니메이션 만들기2 <ul style="list-style-type: none"> <li>프레임에 적용된 샘플에 인터랙션 연결</li> <li>다른 프레임으로 인터랙션 연결</li> <li>프리젠테이션 모드 완성</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 인터랙티브 컴포넌트 사용하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>인터랙티브 컴포넌트의 개념에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>컴포넌트 셋트 안의 베리언트 사이에 인터랙션을 걸어주는 기능에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>예시를 바탕으로 한 실습을 통해 구체적으로 인터랙티브 컴포넌트를 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>스위치 만들기1 <ul style="list-style-type: none"> <li>스위치 디자인 on 제작</li> <li>on 스위치 Prototyping 설정</li> </ul> </li> <li>스위치 만들기2 <ul style="list-style-type: none"> <li>스위치 디자인 off 제작</li> <li>off 스위치 Prototyping 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 10 주	1차시	<p>1. 강의주제: 고정탭 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>고정탭 기능을 위해 제작해야 할 프로세서에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2개의 그룹으로 된 탭을 활용 스크롤 가능한 탭으로 설정이 바뀌는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>예제에 따른 실습을 통해 구체적으로 제작 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>고정 탭 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>Auto Layout만들기</li> <li>인디케이터 만들기</li> </ul> </li> <li>컴포넌트 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>탭스 select, 컴포넌트화하기</li> <li>베리언트 축</li> <li>인터랙션 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 상품 갤러리 스크롤 인터랙션 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Horizontal scroll을 활용하여 제품 섬네일을 클릭하면 해당 제품으로 이동하는 인터랙션을 제작할 수 있다.</li> <li>예제에 따른 실습을 통해 구체적으로 제작 방식에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>섬네일과 플러그인 활용하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>섬네일 만들기</li> <li>플러그인 이미지 삽입하기</li> </ul> </li> <li>인터랙션 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>제품 확대 이미지 연결</li> <li>트리거 설정 및 클릭 시 해당 제품 이동 설정</li> <li>실습을 통한 학습 및 최종 확인</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: GNB 메뉴 구성 및 웹사이트 헤더 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>웹사이트에서 자주 보는 GNB 메뉴를 제작할 수 있다.</li> <li>인터랙티브 컴포넌트를 이용해 기본 상태와 마우스를 올렸을 때의 2가지 상태를 제작할 수 있다.</li> <li>반응형 웹사이트 제작에 필요한 헤더를 만들어 적용할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>GNB 메뉴 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>메뉴 만들기위해 레이아웃 설정</li> <li>Create Component 제작</li> <li>베리언트 만들기 (Default / Hover)</li> <li>예문을 통한 제작 후 최종 확인</li> </ul> </li> <li>웹사이트 헤더 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>메뉴 만들기 위한 레이아웃 설정</li> <li>가본 폰트로 로고 만들기</li> <li>반응형 디자인으로 제작</li> <li>예문을 통한 제작 후 최종 확인</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 11 주	1차시	<p>1. 강의주제: 섬네일 크기를 조정하는 인터랙션 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>인터랙션을 활용하여 마우스를 올렸을 때 사진 확대되는 방식을 제작할 수 있다.</li> <li>컴포넌트 세트로 만들어 2개의 베리언트 안에서 인터랙션을 설정하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>쇼핑몰 스타일 디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>쇼핑몰 스타일의 웹사이트 가본 디자인</li> <li>가본 디자인의 구체화</li> </ul> </li> <li>호버 디자인 적용하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>피그마 프로그램 활용, 호버 프레임의 폰트와 사진 레이어 설정</li> <li>인터랙션을 설정 후 최종 확인</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 클래스 앱의 홈화면 디자인하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 그동안 학습한 피그마의 다양한 기능을 활용 및 응용법에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 홈페이지의 메인화면에 있는 배너와 오픈 예정 구성 등 여러 가지 구성 설정 및 적용 방법을 이해할 수 있다.</li> <li>3) 클래스 앱을 만들고 Prototyping을 설정할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 클래스 앱의 홈화면 디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내비게이션 배치하기</li> <li>- 탭 구성하기</li> <li>- 검색 바 만들기</li> </ul> </li> <li>2) 슬라이딩 배너 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 배너 디자인 제작</li> <li>- 피그마 활용 배너 프레임 설정</li> <li>- 텍스트와 플로그인 이미지 설정</li> </ul> </li> <li>3) 신규클래스와 오픈 예정, 도움말 설정 구성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규클래스 설정</li> <li>- 오픈 예정 설정</li> <li>- 도움말 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 베스트 클래스 리스트 및 상세 디자인하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 오토 레이아웃을 통해 베스트 클래스 강좌 리스트를 제작할 수 있다.</li> <li>2) 메인 컴포넌트를 활용해서 클래스 리스트와 상세디자인을 제작할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 디자인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가본 디자인 하기</li> <li>- 디자인에 따른 기본 메뉴 배치</li> <li>- 카드 리스트 만들기</li> </ul> </li> <li>2) 클래스 상세페이지 디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스 소개 관련 가본 디자인 하기</li> <li>- 피그마로 클래스 소개 만들기</li> <li>- 클래스 서비스 리스트 만들기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 12 주	1차시	<p>1. 강의주제: 드로어 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 페이지 마다 있는 우측 상단에 있는 햄버거 메뉴를 만들 수 있다.</li> <li>2) 내비게이션 드로어가 형성되기 위해 피그마의 제작방식에 대해 구체적으로 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 드로어 메뉴 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 드로어 메뉴 가본 구성</li> <li>- 피그마 활용 드로어 페이지 설정</li> <li>- 플로그인 활용 드로어에 활용할 아이콘 설정</li> <li>- 오프레이아웃을 바탕으로 메뉴 이름 설정</li> </ul> </li> <li>2) 햄버거 메뉴내의 배너 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 배너 가본 디자인</li> <li>- 피그마로 배너 페이지 설정</li> <li>- 문장 입력 및 이미지 프레임에 배치</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 질문 모달 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 홈 화면 위에 오버레이 되어 나타나는 배너형 질문 모달을 제작할 수 있다.</li> <li>2) 예시를 통해 그동안 학습한 내용을 바탕으로 설정 응용을 수행할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 질문 텍스트와 버튼 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문지 가본 설정하기</li> <li>- 피그마에서 제목 텍스트 설정</li> <li>- 문의하기 입력, 오토레이아웃 만들어 설정 적용</li> </ul> </li> <li>2) 닫기 버튼 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피그마에서 닫기 텍스트 설정</li> <li>- 닫기하기 입력, 오토레이아웃 만들어 설정 적용</li> </ul> </li> <li>3) 모달 창 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모든 요소를 사이즈 조절</li> <li>- 코너크기와 간격 등의 수치를 통해 모달 창 제작</li> <li>- Absolute position 설정으로 완성</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: Prototyping 설정하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 제작한 모든 요소를 취합 후, 상태 바, 내비게이션 스크롤 위치를 고정시킬 수 있다.</li> <li>2) 추천 강좌와 클래스는 서비스에서 가로 방향의 스크롤로 제작할 수 있다.</li> <li>3) 메뉴와 버튼에는 인터랙션으로 설정하는 방법에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 콘스트레인트와 스크롤 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 홈 화면의 상태바와 탭 내비게이션은 상단 왼쪽에 고정 위치 설정</li> <li>- 홈 화면의 슬라이딩 배너 가로 스크롤 설정</li> <li>- 탭과 인디케이터의 콘스트레인트를 버튼으로 설정</li> <li>- FAB 항상 우측 하단에 고정</li> <li>- 클래스 상세의 클래스 서비스 리스트는 가로 스크롤로 설정</li> </ul> </li> <li>2) 인터랙션 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 폼 화면의 베스트 메뉴를 베스트클래스 프레임으로 연결</li> <li>- 메뉴의 크리거를 설정한다.</li> <li>- 동일 방식으로 다른 메뉴 연결 설정</li> <li>- 트리거 설정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1차시	<p>1. 강의주제: 모바일 앱 개발회사 방문(견학)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 모바일 앱 개발회사를 방문하여 현재 앱 개발 프로젝트를 살펴보면서 앞으로의 디자인 트렌드에 대한 이해와 회사의 개발 분위기에 대한 체험을 할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 회사 방문 및 리포트 작성</li> </ol>	<p>※수업방법: 견학, 질의응답, 시연, 실습, 발표, 토론</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>

	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 모바일 앱 개발회사 방문(견학)</p> <p>2. 강의목표: 1) 모바일 앱 개발회사를 방문하여 현재 앱 개발 프로젝트를 살펴보면서 앞으로의 디자인 트렌드에 대한 이해와 회사의 개발 분위기에 대한 체험을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 회사 방문 및 리포트 작성</p>	<p>※수업방법: 견학, 질의응답, 시연, 실습, 발표, 토론</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 모바일 앱 개발회사 방문(견학)</p> <p>2. 강의목표: 1) 모바일 앱 개발회사를 방문하여 현재 앱 개발 프로젝트를 살펴보면서 앞으로의 디자인 트렌드에 대한 이해와 회사의 개발 분위기에 대한 체험을 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 회사 방문 및 리포트 작성</p>	<p>※수업방법: 견학, 질의응답, 시연, 실습, 발표, 토론</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p> <p>※과제(10점): -형식: 리포트 -주제: 모바일 앱 개발회사 견학문 -14주차 제출</p>
제 14 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 반응형 웹 사이트 이해하기</p> <p>2. 강의목표: 1) 반응형 웹 사이트의 개념에 대해 이해할 수 있다. 2) 반응형 웹사이트를 디자인할 때 피그마를 활용하여 기술적으로 적용할 수 있는 방법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 반응형 웹사이트의 이해1 - 반응형 웹사이트의 개념 - 사용자, 개발자 모두를 위한 반응형 웹 사이트 - 모바일 퍼스트 원칙의 반응형 웹 사이트 2) 반응형 웹사이트의 이해2 - 피그마로 반응형 웹 사이트 제작하기 - 반응형으로 만들기 전 준비사항</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수 과제를 선발하여 소개</p>
제 14 주	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 데스크톱 크기의 메인 화면 만들기</p> <p>2. 강의목표: 1) 메인화면의 구성 요소에 대해 이해할 수 있다. 2) 각 요소들을 오토 레이아웃의 Wrap을 활용하여 제작할 수 있다. 3) 예제에 따른 실습을 통해 구체적으로 학습을 통해 제작방식을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 헤더 섹션 제작 - 햄버거 메뉴가 있는 헤더 제작 - 아이콘과 로고 호라용 오토레이아웃으로 제작 2) 히어로 섹션 제작 - 글자 설정 - 오토 레이아웃으로 제작 (제목, 설명, 버튼, 타이틀 등) - 글자와 사진 오토레이아웃 Wrap으로 설정 3) 프로덕션 섹션 제작 - 프로덕트 제목 설정 - Box 틀 디테일 설정 - 오토 레이아웃 설정(제목,설명,버튼,아이콘 등) - 워크 섹션 제작 - 배너 제작 - 푸터 제작</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 디바이스 크기에 반응하는 오토 레이아웃 설정하기</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 모바일 크기별로 가로 리사이징과 각 섹션의 최대/최소 가로 폭을 설정해서 최상위 오토 레이아웃 크기에 따라 아이템들이 반응하도록 제작할 수 있다.</li> <li>2) 실습을 통해 피그마의 오토 레이아웃 방식을 구체적으로 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 전체 리사이징과 최대/최소 가로 폭 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 데스크톱 안의 모든 섹션 최대 폭 설정</li> <li>- 최소폭의 가로 폭을 한번에 설정</li> </ul> </li> <li>2) 예시 실습에 따른 히어로 섹션 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 히어로 이미지 들어갈 최대 사이즈폭 설정</li> <li>- 오토 레이아웃의 최대 / 최소 폭 한번에 설정</li> </ul> </li> <li>3) 예시 실습에 따른 프로덕트 섹션 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오토 레이아웃을 통해 리사이징 최대폭 설정</li> <li>- 오토 레이아웃의 최대 / 최소 폭 한번에 설정</li> </ul> </li> <li>4) 그 외 설정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비전 섹션 설정</li> <li>- 위크 섹션 설정</li> <li>- 푸터 설정</li> <li>- 모바일 크기의 화면 제작</li> </ul> </li> <li>5) 피그마 협업하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협업을 위한 팀 만들기</li> <li>- 프로토타입 공유</li> <li>- 코멘트 달기</li> <li>- 개인 디자인 파일 공유</li> <li>- 에셋 공유 및 퍼블리싱 하기</li> <li>- 버전 히스토리 관리하기</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 15 주	<p>3차시</p> <p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9~14주차 내용을 바탕으로 각자의 포트폴리오 형식의 홈페이지를 제작하고, 제작과정을 PPT로 작성. 메인 페이지와 이후 3덱스까지의 페이지 및 배너 페이지까지 만들어 제출</li> <li>2. 평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가</li> <li>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 ①디자인 기획력, ②콘셉트에 따른 디자인 표현력, ③학습 내용의 이해를 바탕으로 한 응용력, ④포트폴리오 구성의 완성도를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가</li> <li>4. 결과활용: 실기진행 과정과 결과에 대해 발표한 내용을 토대로 평가를 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol> <p>1차시</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

2차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>평가형태: 9~14주차 내용을 바탕으로 각자의 포트폴리오 형식의 홈페이지를 제작하고, 제작과정을 PPT로 작성. 메인 페이지와 이후 3덱스까지의 페이지 및 배너 페이지까지 만들어 제출</li> <li>평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가</li> <li>평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 ①디자인 기획력, ②콘셉트에 따른 디자인 표현력, ③학습 내용의 이해를 바탕으로 한 응용력, ④포트폴리오 구성의 완성도를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가</li> <li>결과활용: 실기진행 과정과 결과에 대해 발표한 내용을 토대로 평가를 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>평가형태: 9~14주차 내용을 바탕으로 각자의 포트폴리오 형식의 홈페이지를 제작하고, 제작과정을 PPT로 작성. 메인 페이지와 이후 3덱스까지의 페이지 및 배너 페이지까지 만들어 제출</li> <li>평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가</li> <li>평가기준: 수업시간에 배운 내용을 바탕으로 ①디자인 기획력, ②콘셉트에 따른 디자인 표현력, ③학습 내용의 이해를 바탕으로 한 응용력, ④포트폴리오 구성의 완성도를 매우 미흡부터 매우 우수로 성취 수준 평가</li> <li>결과활용: 실기진행 과정과 결과에 대해 발표한 내용을 토대로 평가를 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>