

학습과정명	시각디자인실습 I													
학습목표	<p>현재 시각디자인의 방향은 전통적인 조형 개념과 조형미만을 지향하지 않는다. 빠르게 바뀌는 정보 사회 속에서 디자인 분야 또한 변화의 필요성이 인식되며 현재 디자인에 관한 문제 제기과 그 문제에 대한 의미 전달 방법을 고찰해봐야 할 상황이다. 디자인이 시각적 소통 수단으로써 우리의 일상생활 속에서 직접적인 연관성을 가지고 매우 중요한 역할을 하기 때문이다.</p> <p>본 교과목은 다양한 디자인 예제를 통해 시각커뮤니케이션 디자인에 대해 이해하고, 시각적 요소와 특성을 분석하며, 계슈탈트를 활용한 디자인 방법, 컬러와 이미지를 통한 커뮤니케이션, 공간과 디자인이 디자인에 미치는 영향 등에 대해 학습한다.</p> <p>기본적인 시각 이론과 개념, 기법, 필수적인 시각 언어를 체계적으로 다루고, 커뮤니케이션을 위한 시각적 사고와 다양한 디자인 문제를 해결할 수 있는 창의적인 전개와 표현 과정을 습득한다.</p> <p>이를 통해 전문적인 디자이너로서 필요한 원활한 시각 커뮤니케이션 능력을 배양하고자 한다.</p>													
주교재	시각 커뮤니케이션의 기본 원리. 최 알버트 영, (주)복랩, 2023													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의,실험,실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의,실험,실습 등) 내용									과제 및 기타 참고사항			
제 1 주	1	<p>1. 강의주제: 과목 오리엔테이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 과목 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다.</p> <p>2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 과목에 대한 전반적인 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용과 목표 - 반드시 알아야 하는 내용 설명 <p>2) 수업계획서 상세 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명 									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>			
	2	<p>1. 강의주제: 시각 커뮤니케이션-눈과 시각</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 시각 커뮤니케이션의 정의를 이해할 수 있다.</p> <p>2) 시각적 경험을 구조와 필수 요소로 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시각 커뮤니케이션의 역할과 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시각 - 시지각 - 사고력과 창의력을 통한 특징 이해 - 시각적 사고와 시각적 정보 									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>			
	3	<p>1. 강의주제: 시각 커뮤니케이션의 기본</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 커뮤니케이션의 이해와 시각적 의미에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 시각적 요소를 구분할 필요성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 커뮤니케이션의 의미</p> <p>2) 커뮤니케이션 메시지 이해</p> <p>3) 시각적 의미와 메시지</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>			

	4) 시각적 요소의 구분	방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
4	<p>1. 강의주제: 시각 커뮤니케이션의 형태와 기능</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 시각 커뮤니케이션의 형태와 기능에 의해 디자인이 전달되는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 형태와 기능의 관계</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실용적, 정신적, 문화적, 개인적 관계 <p>2) 디자인 평가를 위한 형태와 기능의 관계</p> <p>3) 형태와 기능을 잘 갖춘 디자인</p> <p>4) 새로운 시각적 형태의 구성 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 선, 형태, 무게, 질감, 색채 - 조형 원리, 조화, 변화, 균형, 동세 - 비례, 강세, 질서, 공간 - 각 요소들의 통일성 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
5	<p>1. 강의주제: 시각 커뮤니케이션의 VIP 기능</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 시각 커뮤니케이션의 시각 관심, 정보 전달, 설득 행위의 기능과 디자인 특징에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시각 커뮤니케이션의 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 타이포그래피, 색상, 재료, 질감, 패턴 <p>2) 시각적 단서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태와 의미의 연관성과 함축성 <p>3) 시각 커뮤니케이션의 VIP 기능</p> <ul style="list-style-type: none"> - V 시각 관심 - I 정보 전달 - P 설득 행위 - 디자인에 필요한 기능 <p>4) 패키지디자인 예제를 통한 VIP 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 패키지 시각적 표현 형태 - 점과 선 자료를 통한 시각 구성 요소 이해 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 2 주	<p>1. 강의주제: 기본 시각 구성 요소</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 기본 시각 구성 요소와 시각적 형태에 따른 디자인 구성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시각 구성 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 점, 선, 평면, 입체 - 시각적 요소의 2차원, 3차원의 형과 형태 표현 <p>2) 시각적 특성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 크기, 모양, 질감, 색상 - 시각적 정보 해석과 인지 <p>3) 시각적 상호작용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 위치, 방향, 공간 - 시각적 요소와 시각적 특징을 고려하여 디자인 구성 <p>4) 시각적 요소의 다양한 종류와 시각적 요소 조합 과정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 시각적 요소-점</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 시각적 요소로서의 점에 대한 표현 방법을 이해하고 활용할 수 있다.</p>

	<p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 점의 사용 목적 2) 모양, 패턴, 질감을 만드는 점 3) 점과 선, 색상, 질감 등의 결합 4) 공간에서 위치에 따른 점의 시각 표현 <ul style="list-style-type: none"> - 구상적인 점 - 개념적인 점 - 주변 공간의 크기에 따른 인식되는 점 - 위치를 정의하는 점 - 선과 방향을 만드는 점 - 운동감을 만드는 점 - 공간을 나누는 점 - 시각적 면(형태)을 만드는 점 - 명암(질감)을 만드는 점 - 패턴을 만드는 점 	<p>교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 시각적 요소-선</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 선의 길이와 방향, 결합에 의해 표현되는 특성에 대해 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 선의 시작점과 끝점의 위치, 공간상 선의 위치 표현 2) 선의 반복적 조합 규칙에 의한 선의 표현 다양성 3) 선의 길이와 방향 조정 <ul style="list-style-type: none"> - 형태의 경계를 한정하는 윤곽선 - 패턴을 만드는 반복 선 - 시각 요소들 집합으로 만드는 선 - 공간을 나누는 선과 선의 방향 4) 선의 모양과 위치 표현으로 감정적 느낌 표현 <ul style="list-style-type: none"> - 운동감을 만드는 선 - 형태, 패턴, 질감, 명단을 만드는 선 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 시각적 요소-선의 5가지 분류</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 선을 5가지로 분류하고, 그 특징을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 물리적인 선 2) 개념적인 선 3) 표현적인 선 4) 암시적인 선 5) 심리적인 선 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
5	<p>1. 강의주제: 시각적 요소-면과 입체</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 면의 위치와 방향, 깊이와 원근감의 표현 방법을 파악하고 시각 요소 배치에 따라 다양한 입체 느낌으로 전달됨을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 면의 형태 <ul style="list-style-type: none"> - 정사각형, 직사각형, 원형, 기하학적 형태, 불규칙한 형태 2) 모양 및 형의 2차원, 3차원 표현 3) 형 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 시각적 구성을 만들어 의미나 감정 전달 - 유기적 형태와 기하학적 형태 - 상징적 형태에서 이미지 의미 전달 사례 <p>4) 다각형</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다각형의 형태적 표현 특징과 디자인 예시 <p>5) 입체</p> <ul style="list-style-type: none"> - 입체 디자인물 시각 요소 배치 	(어도비 CC 프로그램 포함)
제 3 주	<p>1. 강의주제: 기본 시각적 특징-크기와 스케일</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인의 기본 시각적 특성인 크기와 스케일을 통해 시각 정보를 해석하고 시각적 균형과 시각적 효과를 높이는 데 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 크기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 크기의 대비 이해 - 배치된 공간과의 형태 크기 대비 - 다른 형태와 비교하여 크기 대비 <p>2) 스케일</p> <ul style="list-style-type: none"> - 형태의 크기를 비교할 때 사용하는 개념 - 보이는 형태와 실제 크기와 화면 크기 상대적인 비율 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 기본 시각적 특징-치수와 비례</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인의 기본 시각적 특성인 치수와 비례를 이해하고, 시각적 중요성을 강조하거나 시각적 조화를 높이는데 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 치수</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일반적으로 길이, 너비, 높이, 깊이의 크기와 측정 - 텍스트 치수는 텍스트 크기, 높이, 너비 의미 <p>2) 비례</p> <ul style="list-style-type: none"> - 비례 요소는 크기, 길이, 높이, 너비, 각도를 조절 - 레이아웃의 조화와 균형 - 웹디자인 비례는 구성 요소의 크기와 배치 - 시각적 균형 잡힌 레이아웃 접근 - 요소의 크기와 배열에 따라 인식되는 순서 결정 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 기본 시각적 특징-모양</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인의 기본 시각적 특성인 모양을 통해 시각적 이미지를 강조하거나 조화와 균형을 높이는데 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 모양</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모양, 윤곽, 형태를 나타내는 개념 - 레이아웃, 패턴, 아이콘, 로고, 그래픽에서 모양 이해 - 브랜드 아이덴티티에서 형태 이해 - 모양의 크기, 색상, 두께, 형태를 레이아웃 구성 이해 - 시각적 조화에도 영향 (크기, 비례, 균형, 대비) 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	<p>1. 강의주제: 기본 시각적 특징-질감과 패턴</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인의 기본 시각적 특성인 질감과 패턴을 통해 시각적 계층구조를 만들거나, 의미나 상징성을 전달할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 1) 질감 <ul style="list-style-type: none"> - 시각적 질감 - 촉각적 질감 - 장식적 질감 2) 패턴 <ul style="list-style-type: none"> - 모양, 색상, 선의 일관적 규칙적 배열 - 디자인에 시각적 흥미, 질감, 리듬을 더함 - 장식적인 기능 패턴 - 의미나 상징적인 패턴 	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>	
5	<p>1. 강의주제: 기본 시각적 특징-색상</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 디자인의 기본 시각적 특성인 색상을 통해 디자인의 조화와 균형, 상징적 의미를 전달할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 색조, 채도, 명도 2) 색상은 감정 전달 3) 색상 혼합 4) 색상 대비와 강조 5) 색상은 의미와 상징성 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※과제(10점): -시각디자인분야 점, 선, 면 형태 표현 사례와 질감을 통한 이미지 의미를 표현한 사례를 리서치 후 매체별 표현 특징 설명 -4주차 제출</p>	
제 4 주	1	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 기본 요소 (위치, 방향, 공간)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 디자인 프레임에서 시각적 구성 요소와 시각적 특성의 영향을 이해할 수 있다. 2) 시각적 상호작용의 요소 변화를 통해 시각적 커뮤니케이션이 결정됨을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 위치에 따른 시각적 요소 배치 2) 시각적 요소의 이동 (방향) 3) 시각적 요소 사이 및 주변 영역의 구성에 영향 (공간) <ul style="list-style-type: none"> - 디자인에서 화이트스페이스 활용 4) 시각적 상호작용의 요소 <ul style="list-style-type: none"> - 시각적 구성 - 시각적 구조 - 이해의 방향 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 시각적 구성(깊이와 원근법)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 디자인의 필수적인 시각적 구성 요소인 깊이와 원근법의 특징을 이해하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 깊이 2) 원근법 <ul style="list-style-type: none"> - 2차원, 3차원 형태의 목적과 의미 전달 - 2차원의 시각에서 색상, 톤, 크기, 중첩 (깊이감 착시) 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

		- 선형 원근법	방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
	3	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 시각적 구성(선형원근법(투시도법))</p> <p>2. 강의목표: 1) 디자인의 필수적인 시각적 구성 요소인 선형원근법(투시도법)의 특징을 이해하고 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 투시도법의 구성요소 - 지평선(수평선) - 소실점 - 직교선 - 수직선 2) 투시도법 구분 - 1점 투시도법 - 2점 투시도법 - 3점 투시도법</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 시각적 구성(시각적 무게와 시각적 균형)</p> <p>2. 강의목표: 1) 디자인의 필수적인 시각적 구성 요소인 시각적 무게와 시각적 균형의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각적 요소의 중요성 2) 시각적 무게감의 지각 - 색상, 크기, 질감, 대비, 위치 요인 3) 디자인 구성의 시각적 무게감 표현 4) 프레임에서 시각적 요소의 배치는 균형을 만듦</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	5	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 시각적 구성(시각적 균형의 수단과 균형의 의미)</p> <p>2. 강의목표: 1) 디자인에서 프레임의 시각적 요소 위치는 균형을 만드는 주요한 수단임을 이해할 수 있다. 2) 디자인의 필수적인 시각적 구성 요소인 대칭적 균형과 비대칭적 균형 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 대칭적 균형과 디자인 2) 비대칭적 균형과 디자인 3) 방사형 균형과 디자인 4) 결정학적 균형과 디자인 5) 대칭적 균형과 비대칭적 균형 의미 - 디자인의 조화와 균형 - 미적 감각 완성과 시선 안정 - 불규칙적인 패턴 - 특별한 미감과 자연스러운 느낌으로 균형</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※과제 제출 - 제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
제 5 주	1	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 시각적 구조(시각적 단순성과 복잡성 이해)</p> <p>2. 강의목표: 1) 다양한 시각적 요소의 시각적 단순성과 시각적 복잡성을 이해할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p>

	<p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시각적 단순성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 간결한 구조화 및 단순한 형태 의미 - 디자인 요소 배치를 신중하게 선택 - 시각적 표현은 단순화, 개념적으로 풍부한 표현 <p>2) 시각적 복잡성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인을 복잡하게 만드는 의미 - 시각적 요소를 결정하고 복잡한 정보를 효과적 표현 방법 필요 - 복잡한 형태와 아이디어 연관성 	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
2	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용-시각적 구조(시각적 질서와 시각적 카오스)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 다양한 시각적 요소의 시각적 질서와 시각적 카오스에 따라 내포된 의도를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시각적 질서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 배열되는 방식에 따라 정보 인지하고 이해하는 순서 - 질서 구조 표현 - 디자인 요소들을 조정하여 시선 유도과 정보 전달 순서 구성 <p>2) 시각적 카오스</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인에 전달되는 정보를 인식하기 어렵게 요소를 복잡하게 조합 - 카오스 구조의 디자인은 질서 있는 구조와 의미 전달하려는 의도 내포 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 이해의 방향(초점과 시각 방향)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인 레이아웃에서 배치된 요소들은 시각적 움직임을 통해 시선이 연결, 집중된다는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 초점</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이아웃의 어느 부분을 집중하게 유도 - 레이아웃에서 집중 높은 부분, 주요 초점 - 레이아웃에서 주요 초점을 보조, 지원 초점 <p>2) 시각 방향</p> <ul style="list-style-type: none"> - 초점을 연결 - 의식적으로 시각적 움직임을 결정하는 방법 - 시각 방향은 위에서 아래, 왼쪽에서 오른쪽 - 큰 요소에서 작은 요소, 어두운색에서 밝은 색 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 이해의 방향(시각 주의와 시각 위계)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 레이아웃의 집중과 조화를 통해서 시각 주의와 시각 위계가 표현되고 있음을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 시각 주의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시각 주의를 사용하여 시각적 요소 의미 강화 - 메시지를 포착하고 집중 <p>2) 시각 위계</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중요한 요소에서 부수적인 요소로 이동하여 전달 - 조화는 레이아웃을 하나로 만듦 - 시각적 요소의 대비는 원하는 부분적 강조 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>

	5	<p>1. 강의주제: 시각적 상호작용 - 이해의 방향(대비와 리듬)</p> <p>2. 강의목표: 1) 시각 요소들의 대비와 리듬은 디자인 레이아웃을 조화롭게 만들어 줌을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 대비 - 시각 요소 차이 - 시각적 특성 구별 - 물리적인 상호작용과 유사 2) 리듬 - 시각적 요소와 시각적 특성의 반복과 패턴 - 레이아웃의 시각적 흥미, 균형, 조화</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 게슈탈트의 지각-시지각</p> <p>2. 강의목표: 1) 형태와 요소를 통한 시각 정보 인지 과정과 특성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시지각 - 시각적 형태와 요소를 시각 처리 - 시각적 신호를 인식 - 다양한 시지각 경험을 통해 디자인 적용 2) 시지각의 특성 3) 시각 정보의 인지 과정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 인간 지각 이론과 게슈탈트 심리학</p> <p>2. 강의목표: 1) 전체는 부분의 합이라는 게슈탈트 심리학 개념을 이해하고, 이를 통해 디자인의 근본적인 이론으로 접근해볼 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시지각을 향상시키는 게슈탈트 심리학 이론 2) 전체는 부분의 합이라는 개념 설명 3) 게슈탈트 심리학과 인간의 지각 방법 학습 4) 게슈탈트 체계화된 구조 5) 심벌에서 게슈탈트 시각적 반응 찾기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 게슈탈트 이론과 근접성</p> <p>2. 강의목표: 1) 게슈탈트의 체계화된 구조를 이해하고, 이미지에서 근접성의 원리를 찾을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각적 요소들이 서로 가까이 있을수록 시각적 관련성 높은 상태 - 기하학적 도형의 근접성 사례 - 이미지 형태의 근접성 사례</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 게슈탈트 이론과 유사성, 연속성</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

	<p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게슈탈트의 체제화된 구조를 이해하고, 이미지에서 유사성과 연속 원리를 찾을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 유사성 - 요소들 특성이 비슷하여 시각적으로 같은 그룹 인식</p> <p>2) 연속성 - 요소들 움직이는 시선의 방향으로 이어져 시각적으로 관련성 높은 상태</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>	
5	<p>1. 강의주제: 게슈탈트 이론과 폐쇄성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게슈탈트의 체제화된 구조를 이해하고, 이미지에서 폐쇄성 원리를 찾을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 폐쇄성 - 윤곽이 불연속적인 불완전한 모양이 전체 모양을 인식</p> <p>2) 형태를 지각하는 방법 및 법칙과 의미 - 게슈탈트 법칙인 전경과 배경 관계 예제 - 패턴, 문자, 심벌 표현 사례</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>	
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 전경·배경의 법칙</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게슈탈트의 법칙 중 전경 배경의 법칙을 도형과 바탕에 활용한 사례를 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 이미지와 타이포그래피 실험</p> <p>2) 전경과 배경 관계 구현</p> <p>3) 디자인 사례를 통해 시각적 조화와 연상</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 전경·배경, 프레임</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 전경과 배경의 관계를 정의하고 인지적 관계를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 모양과 같은 관심 대상의 전경</p> <p>2) 독립적, 보조요소 배경</p> <p>3) 바탕 배경의 형태와 앞면 형상의 관계와 인식 - 형상과 배경의 상호관계</p> <p>4) 시각적 프레임의 위치와 형태에 따라 이미지를 지각</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 안정적 전경·배경 관계</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 안정적인 전경과 배경의 상호관계를 파악하고 활용할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각</p>

		<p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 전경과 배경 인지가 명확 2) 하나의 시각적 요소가 일반적으로 시각 구성을 지내 3) 도형 학습하기 4) 타이포그래피 학습하기 	<p>자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 리버시블 전경·배경 관계</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 리버시블 전경과 배경의 상호 동등한 관계를 파악하고 활용할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 전경과 배경 모두 시각적 동등하게 인식 2) 전경·배경의 긴장과 추월 관계로 역동적인 디자인 표현 3) 모양, 이미지로 학습하기 4) 타이포그래피 학습하기 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	5	<p>1. 강의주제: 모호한 전경·배경 관계</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 모호한 전경과 배경의 지각과 판단을 구분할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 전경과 배경에서 동시에 나타남 2) 똑같이 흥미로운 모양 형성하고, 관찰자가 구성에 대한 선택 3) 모호한 도형의 예시를 통해 이미지 판단 - 젊은, 늙은 여성 구조적 모호성에 대한 예시 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	※수업방법: 중간고사 시행
	2	<p>1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실기시험</p> <p>2. 평가방법: 5시간 이내에 완성 가능한 적절한 난이도의 시각 표현 요소를 제시하여 개념 과정과 완성된 시각 제작물에 대하여 평가</p>	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	3. 평가기준: 시각적 조형 이해 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
	4	도 있게 제작하였는지를 ①개념(20%), ②시각 표현(20%), ③완성도(40%), ④제출	
	5	기한 준수(20%)로 성취 수준 평가	
5	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임		
제 9 주	1	<p>1. 강의주제: 프래그먼쓰 원리</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 프래그먼쓰 원리를 통해 시각 정보를 표현할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 프래그먼쓰 원리 <ul style="list-style-type: none"> - 통일된 형상, 단순화하여 시각 인식 효율성 - 시각 정보를 간단하고 정확하게 인지 - 단순의 법칙 2) 기억하기 쉬운 로고, 심벌 시각적 요소 실습 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

		방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
2	<p>1. 강의주제: 프래그난뜨 특징</p> <p>2. 강의목표: 1) 프래그난뜨 특징을 통해 간결하고 정확한 표현을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 형태의 단순화 2) 시각 공간을 분해하여 이미지 쉽게 인지 3) 브랜드 로고에서 단순화된 콘셉트 이미지 4) 심벌에서 단순화된 표현 이미지</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 프래그난뜨와 디자인 01</p> <p>2. 강의목표: 1) 프래그난뜨를 적용한 아이콘 디자인 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게슈탈트 법칙인 프래그난뜨를 사용한 디자인 실습1 - 아이콘 제작 - 간단하고 의미 있는 표현(단순성)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 프래그난뜨와 디자인 02</p> <p>2. 강의목표: 1) 프래그난뜨를 적용한 픽토그램을 만들 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 게슈탈트 법칙인 프래그난뜨를 사용한 디자인 실습2 - 픽토그램 제작 - 간단하고 의미 있는 표현(단순성)</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
5	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무 전문가 특강을 통한 시각디자인(브랜드 & 패키지) 실무프로세스 이해</p> <p>2. 강의목표: 1) 브랜드 디자인 개발 과정을 바탕으로 브랜드 차별화를 위한 디자인 진행 과정에 대해 실무 전문가 특강을 통해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각디자인 분야 전문가 소개 2) 브랜드 분야 소개 3) 브랜드 디자인 개발 과정 4) 브랜드 프로세스</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>

	<p>5) 브랜드와 심벌 6) 실무 디자이너의 고려 사항 7) 비전과 방향 8) 질의응답</p>		
제 10 주	1	<p>1. 강의주제: 색상을 대하는 태도</p> <p>2. 강의목표: 1) 색상의 무한한 조합으로 느낌과 감정 표현 의미가 전달된다는 것을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 색은 상징성 전달 2) 색상은 시각적 언어로 영향력 3) 색상 조합 사람의 기본과 감정 표현 4) 색상은 디자이너에게 메시지 전달 필요 요소</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 색채의 기능</p> <p>2. 강의목표: 1) 디자인 영역의 표현 요소로 색상의 기능적 연관성을 구분할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 브랜드와 색상의 연관성 - 심미적 연관성 - 커뮤니케이션 연관성 - 계층적 연관성 - 브랜딩 연관성 - 문화적 연관성 - 심리적 연관성 - 기능적 연관성</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 색채의 물리적인 특성</p> <p>2. 강의목표: 1) 디자인 영역에서 색채의 물리적인 특성을 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 색상의 파장과 주파수 2) 빛과 색상의 혼합 3) 감법 색상 특성 4) 가법 색상 특성</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 색채의 3가지 시각적 속성</p> <p>2. 강의목표: 1) 색채의 세 가지 시각적 속성에 대해 이해하고, 감산 혼합 시스템을 활용하여 색상 모델을 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 색상, 명도, 채도 세 가지 속성 - 색상은 색채의 정확한 형태 - 명도는 흰색을 밝게, 검은색을 어둡게 - 채도는 색상의 상대적 밝기, 탁함 표현 2) 감산 혼합 시스템 사용하여 색상 모델 제작</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>

	5	<p>1. 강의주제: 색상환 모델</p> <p>2. 강의목표: 1) 색상환 모델에 대해 이해하고, 이를 통해 색상 간의 관계를 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 색상환 모델을 통한 예측 가능한 시각적 결과물 2) 색상환 다이어그램은 색상 간의 관계 활용 도구 3) 원색, 2차 색상, 3차 색상 4) 보색, 분할 보색, 유사색 5) 3색 조화, 4색 조화</p>	<p>포함)</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 11 주	1	<p>1. 강의주제: 색채 적용과 중요한 색채 용어</p> <p>2. 강의목표: 1) 시각적 의미를 함축적으로 전달하는 색채 용어를 이해하고 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 색채 용어 표현 - 난색 표현 - 한색 표현 - 옅은 색상 - 어두운 색상 - 밝은 색상 - 파스텔 색상 - 뜨거운 색상 - 차가운 색상 - 무채색</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 컬러 시스템</p> <p>2. 강의목표: 1) 컬러 시스템 방식이 필요한 이유를 파악하고, 활용되는 컬러 시스템을 구분할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 컬러 시스템의 컬러 기준에 원색 사용하는 이유 2) 컬러 시스템 학습하기 - CMYK (감법 혼합 컬러 시스템) - Pantone (감법 혼합 컬러 시스템) - RGB (가법 혼합 컬러 시스템) 3) 일부분 TOYO, ANPA, DIC 컬러 시스템 사용 4) 어도비 프로그램 견본 라이브러리 색상 시스템 활용</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 컬러 팔레트 01</p> <p>2. 강의목표: 1) 색상 혼합으로 전혀 다른 색상 만드는 과정을 이해하고, 색상 선택을 위한 다양한 컬러 팔레트를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 단색 팔레트 2) 2색 팔레트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>

	<p>4</p> <p>1. 강의주제: 컬러 팔레트 02</p> <p>2. 강의목표: 1) 색상 혼합으로 전혀 다른 색상 만드는 과정을 이해하고, 색상 선택을 위한 다양한 컬러 팔레트를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 반복 컬러 팔레트 2) 프로그레시브 컬러 팔레트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	<p>5</p> <p>1. 강의주제: 컬러 팔레트 03</p> <p>2. 강의목표: 1) 색상 혼합으로 전혀 다른 색상 만드는 과정을 이해하고, 색상 선택을 위한 다양한 컬러 팔레트를 제작할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 다양한 검정 컬러 팔레트 2) 의미 기반 방법 컬러 팔레트 3) 구조색, 보조색, 강조색 컬러 팔레트</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
1	<p>1. 강의주제: 이미지 설명과 이미지 분류</p> <p>2. 강의목표: 1) 디자인에서 이미지 분류 삼각관계를 구분하고 이를 디자인에 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 이미지를 설명하는 이미지 분류 삼각형 - 사실적 이미지 - 추상적 이미지 - 상징적 이미지 2) 디자인 제작물 사례 - 마스코트는 추상적 이미지와 추상적 상징적 이미지 - 서체는 상징적 이미지</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 12 주	<p>2</p> <p>1. 강의주제: 이미지 분류 삼각형</p> <p>2. 강의목표: 1) 이미지 표현의 삼각관계인 사실적, 추상적, 상징적 이미지를 이해하고 이미지 특성을 해석할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 사실적 이미지 - 디테일한 사실감으로 이미지 개념 표현 - 복잡한 형태의 미묘한 디테일 표현 - 이미지 부분을 검토, 비교하여 표현 2) 추상적 이미지 - 의도적으로 단순화 표현 - 감정, 아이디어, 주관적인 경험 전달하는 표현 - 중요한 것에만 초점을 맞추어 표현 3) 상징적 이미지 - 상징에 대한 보는 사람의 이해와 해석으로 표현 - 깊은 의미를 전달하는 시각적 표현</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>

		- 텍스트 내에서 인식되고 이해되는 기호 표현	
	3	<p>1. 강의주제: 이미지 형태와 유형에 따른 기하학적 형태</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이미지의 형태와 유형에 따른 기하학적 형태에 대해 이해하고 이를 디자인에 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 기하학적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> - 규칙적인 각도 도는 패턴 (무기적 형태) - 형태에서 구조, 질서, 균형 - 명확성, 단순성, 합리성 - 동적으로 불규칙하게 배열 (역동성) - 다른 시각적 요소와 결합하여 복잡한 기하학적 패턴 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 이미지 형태와 유형에 따른 유기적 형태</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이미지의 형태와 유형에 따른 유기적 형태에 대해 이해하고 이를 디자인에 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 유기적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자유롭고 유동적 모양 - 식물, 동물, 구름 등 자연계 - 변형, 자연미를 위한 감정을 표현 - 유기적인 형태에서 질서를 통해 차분하고 조화로움 - 유기적 형태의 자연스러운 움직임 전달 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	5	<p>1. 강의주제: 새로운 이미지를 만들기 위한 방법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 상상력 증폭을 위한 새로운 이미지를 만들기 위한 방법을 이해하고, 새로운 이미지를 디자인 할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 새로운 이미지 연구를 위한 상상력</p> <p>2) 시각적 상상력</p> <p>3) 심미적 상상력</p> <p>4) 창의적 상상력</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가(10점): -9~12주차 범위 제시 -시각적 특징 사용하여 이미지 표현, 표현의도 설명</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1	<p>1. 강의주제: 공간 구조와 구성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 공간 내에서 시각적 요소의 배치, 크기, 방향을 고려하여 디자인을 구성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 효과적인 공간 구성</p> <p>2) 공간의 요소</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 포지티브 공간 구성 - 네거티브 공간 구성 - 간격/여백 공간 <p>3) 공간의 특성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대비, 강조, 계층 설정 - 긴장감 - 시각적 요소 그룹 간의 시각적 휴식 	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
2	<p>1. 강의주제: 상호작용과 질서 - 비례</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이미지 내의 크기와 형태 관계와 이미지 구성 간의 관계를 비례를 통해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디자인 공간에서 시각적 요소 영향</p> <p>2) 질서 있는 상호작용</p> <p>2) 조화로운 비례는 시각적 요소간의 관계 구축</p> <p>3) 황금 비례와 창의적인 비례</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 디자인과 비례</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인에서 조형적인 안정감을 주는 비례 활용 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 비례 개념</p> <p>2) 질서, 균형, 조화</p> <p>3) 창의적인 방법으로 비례 연구</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 디자인과 레이아웃 01</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 완성도 있는 디자인을 만들기 위해 레이아웃의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 시각적 요소의 감각적인 배치를 위해 매체별 디자인 레이아웃을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 레이아웃 - 강조</p> <p>2) 레이아웃 - 균형</p> <p>3) 정보디자인 레이아웃 실습</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
5	<p>1. 강의주제: 디자인과 레이아웃 02</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 완성도 있는 디자인을 만들기 위해 레이아웃의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 시각적 요소의 감각적인 배치를 위해 매체별 디자인레이아웃을 수행할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 레이아웃 - 움직임</p> <p>2) 레이아웃 - 반복</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

	3) 포스터 레이아웃 실습	방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)	
제 14 주	1	1. 강의주제: 디자인과 레이아웃 03 2. 강의목표: 1) 완성도 있는 디자인을 만들기 위해 레이아웃의 중요성을 이해할 수 있다. 2) 시각적 요소의 감각적인 배치를 위해 매체별 디자인레이아웃을 수행할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 레이아웃 - 조화 2) 레이아웃 - 질서 3) 복디자인 레이아웃 실습	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
	2	11. 강의주제: 디자인과 레이아웃 04 2. 강의목표: 1) 완성도 있는 디자인을 만들기 위해 레이아웃의 중요성을 이해할 수 있다. 2) 시각적 요소의 감각적인 배치를 위해 매체별 디자인레이아웃을 수행할 수 있다 3. 강의세부내용: 1) 레이아웃 - 비례 2) 레이아웃 - 변형 3) 패키지 레이아웃 실습	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
	3	1. 강의주제: 커뮤니케이션 디자인에서 물질과 시간 2. 강의목표: 1) 물질과 시간의 흐름을 통해 디자인 메시지와 상호작용을 해석하고 시각적으로 표현할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 물질과 시간	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
	4	1. 강의주제: 커뮤니케이션 디자인에서 자연과 시간 2. 강의목표: 1) 자연과 시간의 흐름을 통해 디자인 메시지와 감성을 해석하고 시각적으로 표현할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 자연과 시간	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)

		<p>1. 강의주제: 커뮤니케이션 디자인에서 에너지와 시간</p> <p>2. 강의목표: 1) 에너지와 시간의 흐름을 통해 디자인 메시지와 시각적 효과를 해석하고 시각적으로 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 에너지와 시간</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 15 주	1	※기말고사 시행(30점)	※수업방법: 기말고사 시행
	2	1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 시각디자인의 표현 요소를 활용하는 정도와 표현 방법을 구사하는 정도 등의 제작 과정을 바탕으로 완성된 제작물에 대하여 평가	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	3. 평가기준: 시각적 표현 활용 능력과 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①개념(20%), ②표현 아이디어(20%), ③완성도(40%), ④제출기한 준수(20%)로 성취 수준 평가	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (어도비 CC 프로그램 포함)
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
	5		
첨부자료			