

학습과정명	운송기기디자인													
학습목표	<p>운송기기는 기술 혁신과 새로운 패러다임에 발맞춰 새로운 변화를 준비하고 있다. 이러한 변화의 흐름 속에서 시대의 요구와 사용자의 편의를 반영하여 조형적 아름다움을 지닌 운송기기를 개발하는 것이 자동차·운송기기 디자인의 핵심요소가 될 것이다. 자동차 디자인은 운송수단으로서의 역할을 넘어 경제, 문화, 나아가 기술혁신을 구현하며 혁신을 이루고 있다. 본 교과목은 디자인 트렌드와 기술 환경 변화에 따른 자동차 디자인의 표현방법이 어떻게 변화하고 진화하였는지에 대한 내용을 학습한다. 기초과정으로 자동차·운송기기 디자인 프로세스와 드로잉을 통한 아이디어 확산 및 구체화 능력을 함양한다. 또한 기능적 고려와 디자인 아이덴티티의 융합에 초점을 맞추어 전개하는 방법론을 실습한다. 이 내용은 자동차 디자인 프로세스에 맞춘 기초 투시법과 디자인 조형의 표현기법 노하우를 단계적으로 습득하도록 한다. 최종적으로 드로잉과 조형을 구체화하는 모형의 통합진행을 통하여 총체적인 프로세스를 학습한다.</p>													
주교재	모빌리티 디자인 교과서, 구상, 안그래픽스, 2021													
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: 오리엔테이션 및 과목소개</p> <p>2) 강의목표: (1) 오리엔테이션을 진행하여 수업 진행과 성적평가방식 등에 대하여 이해할 수 있다. (2) 운송기기디자인의 개념과 범위를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기디자인의 정의를 논의 (2) 운송기기디자인의 범위를 이해 (3) 수업 프로세스의 이해</p>										<p>※수업방법 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>		
	2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 패러다임의 변화</p> <p>2) 강의목표: (1) 운송기기 패러다임의 변화를 해석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기 패러다임 변화 추이를 이해 (2) 운송기기 패러다임 변화에 대한 토론</p>										<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>		

	3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 패러다임의 변화</p> <p>2) 강의목표: (1) 패러다임의 대표 운송기기 모델을 선정하고, 드로잉 프로세스를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 패러다임 변화 양상에 따른 대표 모델 선정 (2) 대표 모델 선정이유 공유 및 토론 (3) 모빌리티 드로잉 프로세스의 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 패러다임의 변화</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 드로잉 프로세스를 적용하여 실습을 수행할 수 있다. (2) 모빌리티 드로잉을 완성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 모빌리티디자인 드로잉 프로세스 실습 (2) 모빌리티디자인 드로잉 과정 크리틱 및 리뷰</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 패러다임의 변화</p> <p>2) 강의목표: (1) 드로잉 결과물에 대해 견해 공유 및 토론할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 모빌리티디자인 드로잉 결과물 공유 (2) 모빌리티디자인 드로잉 평가 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 2 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 연대기</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인의 역사에 대해 이해할 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>

	<p>3) 강의세부내용: (1) 모빌리티·자동차 디자인의 연대기적 고찰 (2) 최초의 자동차 리뷰 (3) 마차에서 자동차로 전환되는 시대적 배경 이해 (4) 공예에서 산업으로 전환되는 시대적 배경 이해 (5) 모빌리티 디자인 역사 속 기술과 예술에 대한 이해</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 연대기</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인과 역사의 상관관계를 해석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차 디자인의 등장에 대한 이해 (2) 새로운 구동 방식의 등장과 배경 (3) 스타일의 상품화 이론에 대한 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 연대기</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인을 통해 시대적 상황과 기술변화를 설명할 수 있다. (2) 디자인 사례 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 2차 세계대전과 자동차 산업에 대한 이해 (2) 전후 유럽의 고기능화 배경에 대한 이해 (3) 전후 미국의 장식적 디자인 사례 분석</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 연대기</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인 연대기를 통하여 미래를 예측할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 오일쇼크 이후의 모빌리티 업계의 효율화</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>

		<p>(2) 일본 자동차의 등장과 특징에 대한 이해</p> <p>(3) 일본 감성 디자인과 한국 자동차의 발전</p>	<p>료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 연대기</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인 연대기 학습을 통한 미래에 도래할 자동차 디자인을 설계할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 기술의 방향 변화에 대한 이해 (2) 글로벌 인수 합병의 배경지식 학습 (3) 새로운 기술의 방향과 모빌리티 산업을 바탕으로 토론 (4) 신흥 자동차 산업국의 등장과 사례에 대한 이해 (5) 스마트 모빌리티의 등장과 비전에 대한 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 3 주	1	<p>1) 강의주제: 세계 차량 제조사의 디자인경영</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차산업의 이론적 배경을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차산업의 이해와 분석 (2) 자동차 생산과 제조 프로세스 분석 (3) 브랜드 소프트웨어로서의 디자인의 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 세계 차량 제조사의 디자인경영</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차 제조사의 시스템을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차산업의 구조 학습 (2) 자동차산업에서의 디자인의 역할 이해 (3) 자동차 생산 세계 순위 파악 및 분석을 바탕으로 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재</p>

		컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
3	<p>1) 강의주제: 세계 차량 제조사의 디자인경영</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차 디자이너와 엔지니어의 관계를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차 생산 프로세스 파악 및 분석 (2) 자동차 디자이너와 엔지니어의 협업, 상생에 대한 이해 (3) 국적성의 상실과 브랜드의 중요성에 대한 토론</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 자동차의 아름다움에 대한 탐구</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티의 심미적 관점을 이해할 수 있다. (2) 분석표 작성 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 디자인경영 이론에 대한 이해 (2) 디자인 조직의 유형과 특징 분석 (3) 자동차디자인 심미성의 상관관계에 대한 토론 (4) 자동차디자인 심미적 기준 분석표 작성 실습</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
5	<p>1) 강의주제: 자동차의 아름다움에 대한 탐구</p> <p>2) 강의목표: (1) 심미적 관점으로 모빌리티를 분석, 설명할 수 있다. (2) 분석표 작성 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 브랜드 디자인과 통일성에 대한 분석 및 사례 (2) 자동차디자인 사례를 통한 분석표 도출 실습 (3) 자동차디자인 분석표 공유 및 발표</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>

제 4 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 개발 과정</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차디자인 개발 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 프로세스 이론 (2) 자동차디자인 단계별 고찰1 a. 직관적 결과물을 위한 논리적 활동 b. 선형적 개발과 동시적 개발</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 개발 과정</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차디자인 개발 프로세스를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 프로세스 이론 (2) 자동차디자인 단계별 고찰2 a. 제품 콘셉트에 대한 이해 b. 선행 설계와 선행 디자인</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 개발 과정</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차디자인 개발 프로세스 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 프로세스 실습1 (2) 자동차디자인 단계별 발표 a. 자동차디자인 아이디어 스케치 실습</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 개발 과정</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실</p>

		<p>(1) 자동차디자인 프로세스 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 프로세스 실습2 (2) 자동차디자인 단계별 발표 a. 자동차디자인 렌더링 이론 및 실습 b. 자동차디자인 모형 제작 기획 및 실습</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
5		<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 개발 과정</p> <p>2) 강의목표: (1) 자동차디자인 프로세스 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 프로세스 실습3 (2) 자동차디자인 단계별 발표 a. 자동차디자인 확정 및 리뷰 b. 자동차디자인 승인 과정에 대한 이해 c. 자동차 세부 디자인 및 데이터 작성</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※과제부여(10점) -리포트 A4 2장 분량 제출 -운송기기 유형별 사례 분석표 작성 -5주차 제출</p>
제 5 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 유형과 특징</p> <p>2) 강의목표: (1) 운송기기의 유형을 분류할 수 있다. (2) 운송기기의 유형을 비교할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기 유형의 이해 (2) 운송기기 유형별 사례 분석1 a. 모빌리티·자동차 유형의 분류 b. 판매 시장에 따른 유형 분석</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드,</p>

		스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 유형과 특징</p> <p>2) 강의목표: (1) 운송기기의 유형을 분류할 수 있다. (2) 운송기기의 유형을 비교할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기 유형의 이해 (2) 운송기기 유형별 사례 분석2 a. 차체 구조에 따른 유형 분석 조사 b. 차체 형태에 따른 구분 분석표 도출</p>	<p>※과제제출</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 유형과 특징</p> <p>2) 강의목표: (1) 운송기기의 유형별 드로잉 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기 유형별 특징에 대한 이해 (2) 운송기기 유형별 드로잉 실습1</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 유형과 특징</p> <p>2) 강의목표: (1) 운송기기의 유형별 드로잉 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기 유형별 특징에 대한 이해 (2) 운송기기 유형별 드로잉 실습2</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>

	5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 유형과 특징</p> <p>2) 강의목표: (1) 운송기기의 유형별 드로잉 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 운송기기 유형별 특징에 대한 이해 (2) 운송기기 유형별 드로잉 실습3</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
제 6 주	1	<p>1) 강의주제: 차체의 구성요소와 비례</p> <p>2) 강의목표: (1) 차체를 구성하는 요소를 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 디자인의 구성요소에 대한 이해 (2) 차체의 주요 치수와 공간 구성 분석</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	2	<p>1) 강의주제: 차체의 구성요소와 비례</p> <p>2) 강의목표: (1) 차체의 구성요소 표현에 대하여 이해할 수 있다. (2) 차체 구성요소 드로잉 실습을 통하여 표현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 차체 구성요소 표현 방법론에 대한 이해 (2) 카울 패널의 변화와 비례 분석 (3) 차체 구성요소 드로잉 실습</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	3	<p>1) 강의주제: 차체의 구성요소와 비례</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실</p>

		<p>(1) 차체의 구성요소를 표현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 벨트 라인의 변화와 비례에 대한 이해 (2) 휠베이스의 변화와 자세 연구 (3) 휠트레드의 변화와 자세 분석</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 차체의 구성요소와 비례</p> <p>2) 강의목표: (1) 차체의 비례를 이해하고 분석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 차체 구성요소 디지털 드로잉 실습 (2) 디지털 드로잉 공유 발표 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	5	<p>1) 강의주제: 차체의 구성요소와 비례</p> <p>2) 강의목표: (1) 비례 이론을 통한 운송기기 디자인을 도출할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 차체 공간의 구성 비례와 이미지에 대한 연구 (2) 차체 비례와 형태의 변화 요인 분석 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 7 주	1	<p>1) 강의주제: 패키지 레이아웃과 디자인</p> <p>2) 강의목표: (1) 패키지 레이아웃(인체기준)을 이해하고 설명할 수 있다.</p>	<p>※8주차 중간고사 안내</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>

	<p>3) 강의세부내용: (1) 레이아웃과 하드 포인트에 대한 이해 (2) 인체 기준 모형 연구 및 제작 실습</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
2	<p>1) 강의주제: 패키지 레이아웃과 디자인</p> <p>2) 강의목표: (1) 패키지 레이아웃(카울 패널과 공간)을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) SAE 95퍼센타일 남성 인체 모형에 대한 이해 (2) 카울 패널과 공간 배분 분석 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 패키지 레이아웃과 디자인</p> <p>2) 강의목표: (1) 패키지 레이아웃(운전 자세와 좌석)을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차 유형별 운전 자세 분석 (2) 자동차 유형별 좌석 배열에 대한 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 패키지 레이아웃과 디자인</p> <p>2) 강의목표: (1) 패키지 레이아웃(엔진과 차체 형태)을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차 유형별 엔진 위치에 대한 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>

		(2) 차체 형태와 공기역학 이론 및 사례 분석	료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	5	1) 강의주제: 패키지 레이아웃과 디자인 2) 강의목표: (1) 사례를 통하여 패키지 레이아웃을 이해하고 분석할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 마르첼로 간디니의 극과 극의 디자인 (2) 이미지 및 사례 분석을 통한 디자인 이해	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
제 8 주	1	※ 중간고사 시행	
	2	1) 평가형태 : 과제물 제출 및 발표	※수업방법: 중간고사 시행
	3	2) 평가문항 : 1-7주차 학습내용을 토대로 실습 결과물 정리 및 발표	※학습자료: 실습 과제물 및 평가지
	4	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 평가	
	5	4) 피드백 : 시험 종료 후 작품 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오 2) 강의목표: (1) 모빌리티 콘셉트의 육하원칙 이론을 바탕으로 기획과 계획의 차이를 이해할 수 있다. (2) 콘셉트 기획안과 계획서를 실제로 작성할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 모빌리티 콘셉트 기획과 계획의 차이에 대한 이해와 사례 (2) 모빌리티 콘셉트 기획안 및 계획서 작성 실습	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	2	1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오	※수업방법

	<p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인 콘셉트 육하원칙 이론을 바탕으로 구성에 대하여 이해할 수 있다. (2) 콘셉트 설정 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 모빌리티 디자인 콘셉트 구성에 대한 이해 (2) 모빌리티 디자인 콘셉트 설정 실습</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 모빌리티 디자인 콘셉트의 육하원칙 이론 하에 정보 분석을 할 수 있다. (2) 분석한 정보에 관하여 정보 위계표 작성법 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 정보 위계와 디자인 콘셉트에 대한 이해 (2) 정보 위계표 작성법 학습과 실습</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>
4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 콘셉트의 육하원칙에 따른 시나리오를 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 모빌리티 콘셉트 시나리오 작성법에 대한 이해 (2) 모빌리티 콘셉트 시나리오 작성 실습 및 토론</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>
5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 콘셉트의 육하원칙 실습 결과물을 공유 및 토론할 수 있다.</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>

		<p>3) 강의세부내용: (1) 모빌리티 콘셉트 실습 결과물 공유 발표 (2) 모빌리티 콘셉트 실습 결과물 토론</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 10 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 초기 이미지 디자인에 대한 이론을 이해할 수 있다. (2) 사례 비교 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이미지의 탐구 및 토론 (2) 이미지의 추상성에 대한 이해와 사례 분석</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 초기 이미지 디자인에 대한 이론을 이해할 수 있다. (2) 조형 작업 준비에 필요한 계획을 세울 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이미지 맵 작성 방법론의 이해 (2) 조형 작업의 준비 및 계획 공유 발표</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 초기 이미지 디자인 표현을 위한 실습을 수행할 수 있다. (2) 투시도 작성 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 투시의 원리에 대한 이해 (2) 투시도 작성 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p>

			<p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 초기 이미지 디자인 표현을 위한 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이미지 디자인에 대한 이해 (2) 반사 효과의 표현 방법에 대한 학습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 초기 이미지 디자인 표현을 위한 실습을 수행할 수 있다. (2) 이미지 스케치 작성 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 태양 고도와 빛의 시간 표현에 대한 이해 (2) 전측면 투시 뷰의 이미지 스케치 작성 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 11 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 외장 디자인에 대해 이해할 수 있다. (2) 스케치 방법에 대하여 이해하고, 스케치 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 아이디어 스케치에 대한 이해 (2) 비례 관찰법에 대한 이해 및 학습 (3) 바텀업 스케치와 면 분할 스케치 방법론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방</p>

		<p>송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※수시시험(10점) -리포트 형태로 진행 -9~10주차 범위 출제 -운송기기 디자인 실습을 위한 방법론에 대한 이해 정도 평가</p>
2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 외장 디자인에 대해 이해할 수 있다. (2) 레이아웃 방법에 대하여 이해하고, 레이아웃 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 패키지 레이아웃 검토 방법에 대한 이해 (2) 패키지 레이아웃의 그리드와 기준점에 대한 학습 (3) 승차자 위치 설정 방법론 학습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 외장 디자인에서 설정해야 할 요소들을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 구동장치 설정 이론 (2) 수납공간 설정에 대한 학습 (3) 휠베이스 설정에 대한 이해 (4) 휠트레드 설정에 대한 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 외장 디자인 렌더링 방법을 이해하고, 실습을 통하여 표현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 차체 단면 형상과 유리창 곡률에 대한 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>

		<p>(2) 렌더링 방법 이론 및 실습 연습 (3) 측면 뷰 렌더링 방법에 대한 이해</p>	<p>료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 외장 디자인 렌더링 방법을 이해하고, 실습을 통하여 표현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 전측면 투시 뷰 렌더링에 대한 이해 (2) 후측면 투시 뷰 렌더링에 대한 이해 (3) 형태 주파수와 디자인 감성을 바탕으로 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 12 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 내장디자인에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차 디자인과 차량의 내장 디자인에 대한 이해 (2) 외장 디자인과 내장 디자인의 유기성에 대한 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 내장디자인 구조에 대하여 이해할 수 있다. (2) 자동차별 내부 구조 사례 비교 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 내부 구조 검토 방법에 대한 학습 (2) 자동차별 내부 구조 사례 조사 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재</p>

		컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 인스트루먼트 패널에 대하여 설명할 수 있다. (2) 인스트루먼트 패널 유형 비교 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인스트루먼트 패널 a. 인스트루먼트 패널의 리치존 b. 인스트루먼트 패널의 유형에 대해 분석</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 좌석과 트림에 대하여 설명할 수 있다. (2) 좌석과 트림 유형 비교 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 좌석에 대한 이해 및 분석 a. 좌골 서포트 b. 대퇴부 서포트 c. 5번 요추 서포트 e. 좌면의 체압 분포 (2) 트림에 대한 이해와 이론 a. 도어 트림 패널 b. 천장 및 필러와 트렁크 마감재</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 내장 디자인 과정에 대하여 설명할 수 있다. (2) 차량 내장 디자인 프로세스를 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 차량의 내장 디자인 과정에 대한 이론 (2) 차량 내장 디자인 과정별 리뷰 및 토론</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>

제 13 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 테이프 드로잉의 필요성에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 그림에서 도면으로 전환하는 과정에 대한 이해 (2) 도면의 필요성에 대한 학습</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 테이프 드로잉의 필요성을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 라인 테이프와 테이프 드로잉 방법에 대한 학습 (2) 테이프 드로잉의 필요성에 대한 이해</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 테이프 드로잉을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 테이프 드로잉 실습1</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>필수 기자재 *수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실</p>

		<p>(1) 테이프 드로잉을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 테이프 드로잉 실습2</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 테이프 드로잉 결과물을 발표하고 토론할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 테이프 드로잉 실습 결과물 발표 (2) 자동차디자인 테이프 드로잉 실습 결과물 리뷰 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 14 주	1	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 실물모형의 필요성과 제작 과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 왜 클레이로 모형을 만들어야 하는가 (2) 인더스트리얼 클레이에 대한 이론</p>	<p>※15주차 기말고사 안내</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 실물모형의 제작 과정을 실습할 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>

		<p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 클레이 모형 제작1</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 실물모형의 제작 과정을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 클레이 모형 제작2</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>	
4	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 실물모형을 완성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 자동차디자인 클레이 모형 완성 (2) 자동차디자인 클레이 모형 결과물 리뷰 및 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>	
5	<p>1) 강의주제: 모빌리티 디자인 워크숍</p> <p>2) 강의목표: (1) 차량의 색상과 재질을 이해하고 적용할 수 있다. (2) 디자인 마무리를 위한 작업을 실행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 색상과 재질에 대한 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>	

		(2) 디자인과 마감 사례 분석 및 토론 (3) 디자인 마무리를 위한 체크리스트와 패널 구성에 대한 이해	료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
제 15 주	1	※기말고사 시행	
	2	1) 평가형태 : 과제물 제출 및 발표	※수업방법: 기말고사 시행
	3	2) 평가문항 : 9-14주차 학습내용을 토대로 실습 결과물 정리 및 발표	
	4	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 평가	※학습자료: 실습 과제물 및 평가지
	5	4) 피드백 : 시험 종료 후 작품 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
첨부자료			