

<b>학습과정명</b>	<b>일러스트레이션 II</b>													
<b>학습목표</b>	본 교과목에서는 의미내용에 대한 해석을 토대로 이를 이미지로 표현하는 일러스트레이션의 개념 이해와 표현 방법적 측면을 탐구하여 고유한 구조적 특징, 즉 본질을 보는 행위를 가능케 하는, 효과적인 시각커뮤니케이션을 끌어내는 시각이미지 창작법을 다양하게 학습한다. 캐릭터, 배경, 글자의 활용, 캐리커처, 클리셰 변형, 상징과 메타포 사용, 테이터 시각화 등의 학습 주제를 통해 다양한 일러스트레이션 표현을 익힐 수 있도록 실습한다. 이로써 일러스트레이션에 대한 조형 요소들과 전체 레이아웃의 관계, 작품 콘셉트와 조형 표현의 연관성 등을 고려하여 독창적이고 설득력 있는 이미지를 표현하는 기본적인 조형 감각을 갖추고, 공감을 불러일으키는 시각커뮤니케이션 역할로서의 독창적인 일러스트레이션 응용 능력을 함양할 수 있다.													
<b>주교재</b>	아이디어가 고갈된 디자이너를 위한 책:일러스트레이션 편. 스티븐 헬러, 게일 앤더슨, 도서출판 더숲, 2020													
<b>성적평가</b>	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
<b>■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용</b>														
<b>주별</b>	<b>차시</b>	<b>수업(강의.실험.실습 등) 내용</b>									<b>과제 및 기타 참고사항</b>			
제 1 주	1	<p>※오리엔테이션: 학습과정에 대한 소개, 강의진행방식, 성적평가방식, 과제물, 특강 등 전반적인 수업계획 설명</p> <p>1. 강의주제: 글자를 활용한 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 일러스트에서의 글자의 역할을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 글자를 활용한 일러스트레이션 기초 지식 이해</p> <p>- 글자를 활용한 일러스트레이션 사례</p>									<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>			
	2	<p>1. 강의주제: 글자를 활용한 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 일러스트에서의 숫자의 역할을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 숫자를 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 일러스트에서 숫자의 역할</p> <p>- 숫자의 기능 및 역할</p> <p>2) 독창적인 숫자를 활용한 일러스트 표현</p> <p>- 숫자를 활용한 표현 사례 및 표현 기법</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>			
	3	<p>1. 강의주제: 글자를 활용한 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 일러스트에서의 다양한 글자의 역할과 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 다양한 글자를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 일러스트에서 예상 밖의 소재, 뒤섞인 타이포그래피, 말풍선, 핸드레터링의 역할</p> <p>- 예상 밖의 소재의 역할 및 표현 기법</p> <p>- 뒤섞인 타이포그래피의 역할 및 표현 기법</p> <p>- 말풍선, 핸드레터링의 역할 및 표현 기법</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 (일러스트레이터 및 각종</p>			

	2) 다양한 글자를 활용한 일러스트 표현 실습1	어도비 CC 프로그램 포함) *수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)	
4	1. 강의주제: 글자를 활용한 일러스트레이션 2. 강의목표: 1) 다양한 글자를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 다양한 글자를 활용한 일러스트 표현 실습2		
제 2 주	1	1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션1 2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 캐릭터의 역할을 이해할 수 있다. 2) 캐릭터를 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 일러스트에서 동물 캐릭터의 역할 - 동물 캐릭터의 기능 및 역할 2) 동물 캐릭터를 활용한 일러스트 표현 - 동물 캐릭터를 활용한 표현 사례 및 표현 기법	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)
	2	1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션1 2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 캐릭터의 역할을 이해할 수 있다. 2) 캐릭터를 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 일러스트에서 생명체 캐릭터의 역할 - 생명체 캐릭터의 기능 및 역할 2) 생명체 캐릭터를 활용한 일러스트 표현 - 생명체 캐릭터를 활용한 표현 사례 및 기법	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)
	3	1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션1 2. 강의목표: 1) 동물 캐릭터를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 감정을 자극하는 동물 캐릭터 표현 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 동물 캐릭터 표현하기 - 표현 실험 및 실습	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종

			어도비 CC 프로그램 포함)
	4	<p>1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표: 1) 생명체 캐릭터를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 사랑스러움을 드러내는 생명체 캐릭터 표현 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 생명체 캐릭터 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 3 주	1	<p>1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 캐릭터의 감정 표현을 이해할 수 있다. 2) 캐릭터의 감정을 표현하는 일러스트레이션 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 캐릭터의 감정, 캐릭터의 비율 - 표현 정의 및 특징 2) 캐릭터의 감정을 표현하는 일러스트 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※과제1(5점): - 감정을 표현하는 일러스트레이션 기법을 활용하여 캐릭터 작품을 ai와 jpg 파일로 제출 - 4주차 제출</p>
	2	<p>1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 캐릭터의 감정 표현을 이해할 수 있다. 2) 캐릭터의 감정을 표현하는 일러스트레이션 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 패러디를 활용한 캐릭터 - 표현 정의 및 특징 2) 패러디를 활용한 캐릭터를 표현하는 일러스트 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 온화한 캐릭터와 사악한 캐릭터를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각</p>

		<p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 온화한 캐릭터와 사악한 캐릭터 표현 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 온화한 캐릭터와 사악한 캐릭터 표현하기 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 캐릭터 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 향수를 불러일으키는 캐릭터를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 향수를 불러일으키는 캐릭터 표현 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 향수를 불러일으키는 캐릭터 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 4 주	1	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 공간을 이해할 수 있다. 2) 상상 속 세상 표현을 위한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 도시 표현 - 표현 정의 및 특징</p> <p>2) 도시 표현 기법 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※과제1 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
	2	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 공간을 이해할 수 있다. 2) 상상 속 세상 표현을 위한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 판타지 세계 표현 - 표현 정의 및 특징</p> <p>2) 판타지 세계 표현 기법 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션1</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

	<p>2. 강의목표: 1) 패턴을 활용하여 일러스트에서 도시 공간을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 패턴으로 만든 도시 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 패턴으로 만든 도시 표현하기 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>	
4	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표: 1) 혼돈의 판타지 세계를 활용하여 일러스트에서 공간을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 혼돈의 판타지 세계 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 혼돈의 판타지 세계 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>	
제 5 주	1	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 독창적 공간을 이해할 수 있다. 2) 독창적 공간 표현을 위한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각적 역설을 이용한 표현 - 표현 정의 및 특징 2) 시각적 역설 표현 기법 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 독창적 공간을 이해할 수 있다. 2) 독창적 공간 표현을 위한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 상상력과 비현실, 느와르 스타일을 이용한 표현 - 표현 정의 및 특징 2) 상상력과 비현실, 느와르 스타일 표현 기법 분석 - 상상력과 비현실 표현 사례 및 표현 기법 분석 - 느와르 스타일 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션2</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

	<p>2. 강의목표: 1) 시각적 역설을 활용하여 일러스트에서 독창적 공간을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각적 역설을 활용한 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 시각적 역설을 활용하여 표현하기 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 공간 표현 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 비현실과 느와르 스타일을 활용하여 일러스트에서 독창적 공간을 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 비현실과 느와르 스타일을 활용한 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 비현실과 느와르 스타일을 활용하여 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 6 주	<p>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 캐리커처를 이해할 수 있다. 2) 효과적인 캐리커처 표현을 위한 얼굴 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 상징의 요소, 유명 아이콘을 활용한 얼굴 표현 - 표현 정의 및 특징 2) 상징의 요소를 활용한 얼굴 표현 기법 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p>	<p>※8주차 중간고사 안내</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※과제2(5점): -캐리커처 표현기법을 활용한 일러스트레이션 작품을 ai와 jpg 파일로 제출 -7주차 제출</p>
	<p>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 캐리커처를 이해할 수 있다. 2) 효과적인 캐리커처 표현을 위한 얼굴 표현 기법을 이해할 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>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 왜곡을 활용한 얼굴 표현 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 정의 및 특징</li> </ul> </li> <li>2) 왜곡을 활용한 얼굴 표현 기법 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 사례 및 표현 기법 분석</li> </ul> </li> </ol>	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션1</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 상징과 아이콘을 활용하여 효과적으로 캐리커처를 표현할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 상징과 아이콘을 활용한 캐리커처 표현 기법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 사례 및 표현 기법 분석</li> </ul> </li> <li>2) 상징과 아이콘을 활용하여 캐리커처 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 실험 및 실습</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션1</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 왜곡을 활용하여 효과적으로 캐리커처를 표현할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 왜곡을 활용한 캐리커처 표현 기법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 사례 및 표현 기법 분석</li> </ul> </li> <li>2) 왜곡을 활용하여 캐리커처 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 실험 및 실습</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 7 주	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션2</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 독창적인 캐리커처 표현을 위한 시각화 표현 기법을 이해할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 외모적 특징, 고유한 특징의 시각화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 정의 및 특징</li> </ul> </li> <li>2) 외모적 특징, 고유한 특징의 시각화 표현 기법 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 사례 및 표현 기법 분석</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션2</li> <li>2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 독창적인 캐리커처 표현을 위한 역동적 표현 기법을</li> </ol> </li> </ol>	<p>※과제2 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p>

		<p>이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 살아 움직이는 캐리커처 표현  - 표현 정의 및 특징  2) 살아 움직이는 캐리커처 표현 기법 분석  - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표:  1) 외모적 특징과 고유한 특징을 활용하여 독창적인 캐리커처를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 외모적 특징, 고유한 특징을 활용한 캐리커처 표현 기법  - 외모적 특징 표현 사례 및 표현 기법 분석  - 고유한 특징 표현 사례 및 표현 기법 분석  2) 외모적 특징과 고유한 특징을 활용하여 캐리커처 표현하기  - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 캐리커처 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표:  1) 애니메이션 표현을 활용하여 독창적인 캐리커처를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 애니메이션 표현을 활용한 캐리커처 표현 기법  - 표현 사례 및 표현 기법 분석  2) 애니메이션 표현을 활용하여 캐리커처 표현하기  - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행(30점)	※수업방법: 중간고사 시행
	2	1. 평가형태: 1주~7주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 일러스트레이션 표현 기법과 활용 능력을 구사하는 정도에 대하여 평가	※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료
	3	3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 제작하였는지를 ①표현기법의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가	※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무에 활용되는 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p>

	<p>1) 실무 전문가 특강을 바탕으로 실무에 활용되는 일러스트레이션에 대해 이해하고 작업 사례를 분석할 수 있다.</p> <p>2) 일러스트레이션 분야에서의 취업을 위한 포트폴리오 제작 요소, 작업 등에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 실무에 활용되는 일러스트레이션에 대한 이해  2) 최근 진행한 프로젝트를 통한 일러스트레이션 작업 사례 소개  3) 일러스트레이션 분야의 최근 동향 및 트렌드  4) 취업을 위한 포트폴리오 소개  5) 질의응답</p>	<p>특강 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:  전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
2	<p>※전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 실무에 활용되는 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:  1) 실무 전문가 특강을 바탕으로 실무에 활용되는 일러스트레이션에 대해 이해하고 작업 사례를 분석할 수 있다.  2) 일러스트레이션 분야에서의 취업을 위한 포트폴리오 제작 요소, 작업 등에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 실무에 활용되는 일러스트레이션에 대한 이해  2) 최근 진행한 프로젝트를 통한 일러스트레이션 작업 사례 소개  3) 일러스트레이션 분야의 최근 동향 및 트렌드  4) 취업을 위한 포트폴리오 소개  5) 질의응답</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
3	<p>1. 강의주제: 클리셰를 활용한 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표:  1) 클리셰를 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.  2) 클리셰를 활용하여 일러스트로 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 기존의 아이콘을 새롭게 활용한 클리셰 표현 기법  - 표현 사례 및 표현 기법 분석  2) 클리셰를 활용하여 표현하기  - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
4	<p>1. 강의주제: 클리셰를 활용한 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표:  1) 클리셰를 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.  2) 클리셰를 활용하여 일러스트로 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 클리셰의 직관성을 활용한 표현 기법  - 표현 사례 및 표현 기법 분석  2) 클리셰의 직관성을 활용하여 표현하기  - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>

			함) *수시평가(10점): -클리셰를 활용한 일러스트레이션 작품 -11주차 제출
제 10 주	1	1. 강의주제: 클리셰를 활용한 일러스트레이션2  2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 자화상과 식상함의 새로운 가치를 이해할 수 있다. 2) 식상함을 새롭게 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.  3. 강의세부내용: 1) 자화상과 식상함의 새로운 가치 표현 - 표현 정의 및 특징 2) 자화상의 새로운 가치 표현 기법 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱  *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료  *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)
	2	1. 강의주제: 클리셰를 활용한 일러스트레이션2  2. 강의목표: 1) 일러스트에서의 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 이해할 수 있다. 2) 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 활용한 일러스트레이션 표현 기법을 이해할 수 있다.  3. 강의세부내용: 1) 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 활용한 표현 - 표현 정의 및 특징 2) 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 활용한 표현 기법 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱  *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료  *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)
	3	1. 강의주제: 클리셰를 활용한 일러스트레이션2  2. 강의목표: 1) 자화상을 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.  3. 강의세부내용: 1) 자화상을 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석 2) 자화상을 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 실습	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱  *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료  *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)
	4	1. 강의주제: 클리셰를 활용한 일러스트레이션2  2. 강의목표: 1) 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.  3. 강의세부내용: 1) 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 활용한 일러스트 표현 기법	*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱  *학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료  *학습기자재:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 사례 및 표현 기법 분석</li> <li>2) 새로운 조합과 엉뚱한 시선을 활용하여 일러스트 표현하기</li> <li>- 표현 실험 및 실습</li> </ul>	<p>전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 11 주	1	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 상징을 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 상징을 활용한 표현</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 정의 및 특징</li> </ul> <p>2) 상징 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 실험 및 실습</li> </ul>	<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가 제출 -제출 과제 중 우수과제를 선발하여 소개</p>
	2	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 메타포를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 메타포를 활용한 표현</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 정의 및 특징</li> </ul> <p>2) 메타포 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 실험 및 실습</li> </ul>	<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 과거 아이디어를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 과거 아이디어를 활용한 일러스트 표현 기법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 사례 및 표현 기법 분석</li> </ul> <p>2) 과거 아이디어를 활용하여 일러스트 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 실험 및 실습</li> </ul>	<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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 이미지에 담아낸 메시지를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p>

	<p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 이미지에 담아낸 메시지를 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 이미지를 담아낸 메시지를 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>	
제 12 주	1	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 반어적 표현을 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 반어적 표현을 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 반어적 표현을 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 관능미 환기를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 관능미 환기를 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 관능미 환기를 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 미스터리한 명확성을 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 미스터리한 명확성을 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 미스터리한 명확성을 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션2</p> <p>2. 강의목표: 1) 모호한 정밀함을 활용하여 일러스트를 표현할 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) 모호한 정밀함을 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 모호한 정밀함을 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션3</p> <p>2. 강의목표: 1) 시각적 유희를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 시각적 유희를 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 시각적 유희를 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션3</p> <p>2. 강의목표: 1) 가면을 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 가면을 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 가면을 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션3</p> <p>2. 강의목표: 1) 뒤섞기를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 뒤섞기를 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 뒤섞기를 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 상징과 메타포를 활용한 일러스트레이션3</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

		<p>2. 강의목표:</p> <p>1) 변형하기를 활용하여 일러스트를 표현할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 변형하기를 활용한 일러스트 표현 기법 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</p> <p>2) 변형하기를 활용하여 일러스트 표현하기 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 14 주	1	<p>1. 강의주제: 데이터의 시각화 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 일러스트에서의 데이터 표현을 이해할 수 있다. 2) 효과적인 데이터 시각화를 위한 일러스트 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 일러스트에서의 반어적 정보 전달 표현하기 - 표현 정의 및 특징</p> <p>2) 반어적 정보 전달을 표현하는 일러스트 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 데이터의 시각화 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 일러스트에서의 데이터 표현을 이해할 수 있다. 2) 효과적인 데이터 시각화를 위한 일러스트 표현 기법을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 일러스트에서의 이야기를 담은 아이콘 표현하기 - 표현 정의 및 특징</p> <p>2) 이야기를 담은 아이콘을 표현하는 일러스트 분석 - 표현 사례 및 표현 기법 분석</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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 데이터의 시각화 일러스트레이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 일러스트를 활용하여 데이터를 시각화할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 정보를 시각적으로 전달하는 일러스트 표현 - 표현 실험 및 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 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 데이터의 시각화 일러스트레이션</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,</p>

		<p>2. 강의목표: 1) 일러스트를 활용하여 데이터를 시각화할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 복잡한 데이터를 단순한 아이콘으로 시각화하는 일러스트 표현 - 표현 실험 및 실습</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의 PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
제 15 주	1	※기말고사 시행(30점)	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	2	1. 평가형태: 9주~14주 학습 내용을 토대로 실기시험 2. 평가방법: 일러스트레이션 표현 기법과 활용 능력을 구사하는 정도에 대하여 평가	<p>※학습자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p>
	3	3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 제작하였는지를 ①표현기법의 이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 (일러스트레이터 및 각종 어도비 CC 프로그램 포함)</p>
	4	4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	
첨부자료			