

강의계획서

[수업기본정보]

교과목명	디지털그래픽제작및교육활용	과목코드 / 이수구분	3703 / 전선
개설학과	교육공학과	학년	2
학점 / 시간	3 / 4	강의시간	(e-러닝)
강의유형	이론+실습	수업유형	
강의비율(녹화:실시간:대면)	100:0:0	강의종류	e-러닝(녹화)

[담당교수정보]

교수	유병민	연락처
이메일		면담시간

[강의역량및 목표]

핵심역량	종합적사고력, 주도성		
핵심역량강의목표	다양한 정보와 지식을 이해하고 문제를 규명하며 분석·추론하여 이를 바탕으로 문제 해결에 적용할 수 있다		
	진로 및 자기계발과 학습전략 활용에 있어 적극적이고 능동적인 태도를 함양할 수 있다		
주 전공역량	멀티미디어 기반 콘텐츠기획 및 개발 역량	교과목의 연관성	상
주 전공역량 정의	교육에 활용되는 멀티미디어 기반 학습콘텐츠를 이해하고 기획 및 개발할 수 있는 능력		
보조 전공역량1		교과목의 연관성	
보조 전공역량1 정의			
보조 전공역량2		교과목의 연관성	
보조 전공역량2 정의			
역량기반 교육목표	다양한 정보와 지식을 이해하고 문제를 규명하며 분석·추론하여 이를 바탕으로 문제 해결에 적용할 수 있다		
	진로 및 자기계발과 학습전략 활용에 있어 적극적이고 능동적인 태도를 함양할 수 있다		

[주별 강의계획서]

1주차 08-29 ~ 09-03	주별학습목표	오리엔테이션 및 프로그램 소개
	강의내용	강의 오리엔테이션/아도비 포토샵, 프리미어, 오디션, XD 소개/포토샵 기초1
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
2주차 09-05 ~ 09-10	주별학습목표	포토샵 기초2
	강의내용	-포토샵 메뉴, 옵션, 문서탭, 그림틀에 대한 학습을 하고 이를 활용하여 기초적인 그래픽 제작활동 -그래디언트,텍스트 툴을 활용하여 오브젝트를 만들고 그위에 텍스트를 작성

	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
3주차 09-12 ~ 09-17	주별학습목표	포토샵 기초3
	강의내용	-그래픽의 종류를 학습하고 그래픽의 픽셀, 벡터파일, 레이어 등에 대한 학습활동 -마스크를 이해하고 이를 활용하여 여러개의 사진을 필요한 부분을 나타나게 하고 사라지게하여 사진 합성활동
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
4주차 09-19 ~ 09-24	주별학습목표	포토샵 응용
	강의내용	-타이포그래프의 정의를 학습하며 그 종류를 살펴봄 -교육용 그래픽에서 타이포그래프의 중요성 및 디자인 기초 학습 -포토샵의 텍스트입력, 그라디언트, 패턴, 스타일, 셰이프 툴을 활용하여 타이포그래프 제작
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
5주차 09-26 ~ 10-01	주별학습목표	포토샵 심화
	강의내용	-컬러를 구성하는 RGB,CMYK,HSB의 개념을 이해하여 디지털 그래픽의 형성을 학습함 -컬러의 속성을 활용하여 그래픽을 보정하는 작업을 학습 -컬러의 속성을 이해하고 블렌딩의 개념을 학습하여 여러 색의 블렌딩을 통하여 새로운 형태의 색을 만드는 학습활동 -포토샵을 활용하여 자신의 여행일지를 제작하며 이를 통하여 중간
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
6주차 10-03 ~ 10-08	주별학습목표	디지털 비디오의 이해, 프리미어 기초1
	강의내용	-디지털비디오 정의, 특성, 구성요소 등을 학습 -프리미어 프로그램의 기본 요소인 프로젝트, UI, 소스, 타임라인등을 학습하여 비디오 편집을 학습
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
7주차 10-10 ~ 10-15	주별학습목표	프리미어 기초 2
	강의내용	-프리미어 프로그램에서 비디오 편집의 시간흐름을 조정하는 시퀀스를 학습하고 비디오 파일을 삽입하여 시퀀스를 제작 -프리미어 메뉴인 툴박스와 이펙트 기능을 활용하여 비디오 편집에 활용 -타이틀, 에센셜 그래픽을 활용하여 비디오 타이틀 및 자막 제작실습
	수업유형	e-러닝
	학습활동	

	강의실	(e-러닝)
8주차 10-17 ~ 10-22	주별학습목표	중간고사
	강의내용	중간고사
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
9주차 10-24 ~ 10-29	주별학습목표	프리미어 기초 3
	강의내용	-비디오 편집에서 여러 카메라로 촬영된 영상의 시퀀스를 맞추어 편집하고 분할영상을 제작하여 영상에 이펙트 추가 작업을 학습 -비디오 편집에서 비디오를 영상에서 움직일 수 있는 앵커포인트와 타임리매핑 작업을 수행
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
10주차 10-31 ~ 11-05	주별학습목표	프리미어 활용
	강의내용	-두개 이상의 비디오에 트랜지션, 이펙트의 개념을 학습하고 프리미어를 활용하여 트랜지션 효과를 학습 -비디오에 포함됨 오디오를 추출하여 외부 프로그램을 활용하여 편집하는 활동 수행 -프리미어를 활용하여 건국대 홍보영상을 제작하여 과제로 제출
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
11주차 11-07 ~ 11-12	주별학습목표	오디션 기초
	강의내용	-소리의 특성, 세기, 위상, 음색 등을 학습하며 오디션 기본 UI학습 -컴퓨터에 마이크를 설치하여 녹음작업을 실시하며 녹음된 오디오의 향상을위하여 노이즈제거 학습수행
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
12주차 11-14 ~ 11-19	주별학습목표	오디션 응용
	강의내용	-오디션을 활용하여 노이즈를 변형하여 새로운 오디오를 제작하고 다양한 효과를 학습 -프리미어 프로그램과 연동 작업을 수행함
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
13주차 11-21 ~ 11-26	주별학습목표	XD 기초
	강의내용	- XD 프로그램을 이해하며 홈화면과 인터페이스 학습 - 도형 및 오브젝트 그리기, 색상 및 이미지 활용학습

	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
14주차 11-28 ~ 12-03	주별학습목표	XD 활용1
	강의내용	XD를 이용하여 아이콘, 버튼, 스크롤링을 제작하고 인터랙션을 제작 -XD를 이용하여 패럴랙스 로딩, 무한루프로딩, 숫자형로딩, 애니메이션 로딩을 학습하고 제작함
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
	주별학습목표	XD 활용2
	강의내용	- XD를 이용하여 버튼, 텍스트, 그림 등을 삽입하여 UI디자인 학습 - 프로토 타입을 학습하고 인터랙션이 가능한 프로토 타입을 학습하고 제작수행 -XD를 활용하여 포터블디바이스 UI를 제작하여 제출
15주차 12-05 ~ 12-10	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)
16주차 12-12 ~ 12-17	주별학습목표	기말고사
	강의내용	기말고사
	수업유형	e-러닝
	학습활동	
	강의실	(e-러닝)

[성적평가방법]

평가방법	상대평가
평가 항목 및 기준	출석(20%)중간(10%)기말(10%)과제(60%)퀴즈(0%)발표(0%)프로젝트(0%)토론(0%)기타5(0%)

[학습 활동에 대한 세부 내용]

구분	주제	제출일	제출방법
과제	포토샵 과제		
과제	프리미어 과제		
과제	오디션 과제		
과제	XD 과제		

[관련 도서 및 참고자료]

교재	저자/역자	출판사
----	-------	-----

교재	저자/역자	출판사
----	-------	-----

[수강생유의사항]

- 1.온라인으로 강의는 진행(오리엔테이션 포함)
 - 2.과제는 제출기한에 제출하지 않을 경우 감점
- 수업실습실은 사범대 301호, 인문관 103전산실을 활용함