

# 강 의 계 획 서

<b>1. 강의개요</b>						
학습과목명	기초디자인	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호
강의시간	4시간	강의실		수강대상		E-mail
<b>2. 교과목 학습목표</b>						
<p>현대의 디지털 테크놀로지가 커뮤니케이션 미디어에 응용되면서 도래한 유비쿼터스 디지털 멀티미디어 환경은 전통적인 인쇄 출판, 광고에 집약되던 평면적인 그래픽 시각디자인의 기초에서 발전하여 보다 광범위한 정보를 효율적으로 시각화, 청각화, 영상화하는 새로운 디자인 시각의 토대가 되었다. 즉, 모든 조형교육의 기초가 되는 기초디자인의 과목을 통하여, 디자이너로써 갖추어야 할 디자인의 기본 개념과 원리를 학습하고, 이를 바탕으로 창의적인 조형실습을 통하여 조형적 분석 및 변환능력을 길러줄 수 있다. 최종적으로 모든 디자인의 문제해결능력을 키우며 그래픽 디자이너로 성장할 수 있게 한다. 시각전달 매체를 특정하여 커뮤니케이션 디자인적 문제를 제시하고 이를 해결하는 창의적 디자인 발상을 이끌어 내는 방법적인 경험들과, 도구와 서비스 그리고 소프트웨어의 통합을 통하여 표현에 이르는 과정을 경험함으로써 전문적인 디자인 능력과 새로운 디자인 시각을 배양하는 것을 수업 목표로 한다.</p>						
<b>3. 교재 및 참고문헌</b>						
<p>주교재: 좋아 보이는 것들의 비밀Design(길벗) 최경원,2012</p>						
<b>4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용</b>						
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항
제1주	1	1) 강의주제: <b>Orientation</b> 2) 강의목표: 기초디자인 수업에 대한 전반적인 이해 및 학생들 참여유도 3) 강의세부내용: 강의 개요 및 교과목 소개/ 수업목표와 수업방법/ 성적산출방식 4) 강의방법(강의)				
	2	1) 강의주제: <b>디자인의 기본 개념과 굿 디자인 사례</b> 2) 강의목표: 토론수업/디자인의 정의를 시각적으로 표현하기 3) 강의세부내용: 내가 생각하는 굿디자인은? 4) 강의방법(3-4명내외의 팀티칭)				
	3	1) 강의주제: <b>디자인의 시각요소</b> 2) 강의목표: 디자인의 기본 요소(점.선.면)에 대한 이해 및 표현 3) 강의세부내용:점,선,면,형,형태,질감에 대한 인지 및 그리드 시스템 4) 강의방법(강의 및 토론)				
	4	1) 강의주제: <b>굿 디자인의 필수 조건</b> 2) 강의목표: 디자인의 기본 요소(점.선.면)에 대한 이해 및 표현 3) 강의세부내용:점,선,면,형,형태,질감에 대한 인지 및 그리드 시스템 4) 강의방법(강의 및 토론)				
제2주	1	1) 강의주제: <b>시각심리학</b> 2) 강의목표: 게슈탈트 원리와 착시에 대한 개념 이해 및 표현 3) 강의세부내용: 착시를 활용한 굿 광고 사례 발표 및 시각인지 이론				

		4) 강의방법(개인발표)	
	2	1) 강의주제: <b>점의 재해석 01</b> 2) 강의목표: 점을 활용한 평면디자인의 개념 및 목적에 관한 이해 3) 강의세부내용: 제시된 단어(형용사) 를 제한된 요소로 표현하기 4) 강의방법(실습)	
	3	1) 강의주제: <b>점의 재해석 02</b> 2) 강의목표: 점을 활용한 평면디자인의 개념 및 목적에 관한 이해 3) 강의세부내용: 주어진 단어(명사)를 디자인요소와 원리를 병합하여 스케치 4) 강의방법(실습)	
	4	1) 강의주제: <b>점의 재해석 03</b> 2) 강의목표: 점을 활용한 평면디자인의 개념 및 목적에 관한 이해 3) 강의세부내용: 주어진 2가지 단어를 결합하여 스케치 4) 강의방법(실습)	
제3주	1	1) 강의주제: <b>폴리곤 아트 01</b> 2) 강의목표:벡터와 비트맵 방식을 이해하여 점으로 이미지를 구성한다. 3) 강의세부내용: 점증의 방법을 활용한 점 이미지 구성 4) 강의방법(실습)	
	2	1) 강의주제: <b>폴리곤 아트 02</b> 2) 강의목표:벡터와 비트맵 방식을 이해하여 점으로 이미지를 구성한다. 3) 강의세부내용:점증의 방법을 활용한 점 이미지 구성 4) 강의방법(실습)	
	3	1) 강의주제: <b>폴리곤 아트 03</b> 2) 강의목표:벡터와 비트맵 방식을 이해하여 점으로 이미지를 구성한다. 3) 강의세부내용:점증의 방법을 활용한 점 이미지 구성 4) 강의방법(실습)	
	4	1) 강의주제: <b>폴리곤 아트 04</b> 2) 강의목표:벡터와 비트맵 방식을 이해하여 점으로 이미지를 구성한다. 3) 강의세부내용:점증의 방법을 활용한 점 이미지 구성 4) 강의방법(실습)	
제4주	1	1) 강의주제: <b>선의 재해석 01</b> 2) 강의목표: 대칭과 비대칭 의 원리를 이해하고 선으로 구성한다. 3) 강의세부내용:음악을 선으로 표현하기-다양한 장르, 다양한 장단 4) 강의방법(실습)	
	2	1) 강의주제: <b>선의 재해석 02</b> 2) 강의목표:반복과 변화' 의 원리를 이해하고 선으로 구성한다. 3) 강의세부내용: 색과 다양한 소리(예: 종소리, 곤충소리, 물소리,,등) (규격: 10x10cm-스케치북)-단색, 다색 ,형태 포함하여 표현하기 4) 강의방법(실습)	
	3	1) 강의주제: <b>선의 재해석 03</b> 2) 강의목표: 리듬과 시간의 원리를 이해하고 선으로 구성한다. 3) 강의세부내용:색과 다양한 소리(예: 종소리, 곤충소리, 물소리,,등) (규격: 10x10cm-스케치북)-단색, 다색 ,형태 포함하여 표현하기 4) 강의방법(실습)	
	4	1) 강의주제: <b>선의 재해석 04</b> 2) 강의목표: 효과적인 커뮤니케이션 3) 강의세부내용: 자신의 작품을 발표하고 서로 크리틱하는 시간을 갖는다. 4) 강의방법(발표)	
제5주	1	1) 강의주제: <b>기하학을 이용한 이미지표현 01</b> 2) 강의목표: 기하학적 형태가 지니는 단순성을 살려 커뮤니케이션 도구로 제한적 시각언어를 창조한다. 3) 강의세부내용: 주어진 공간안에 배열되어있는 18개의 기하학을 활용하	

		<p>여 하나의 독립된 이미지를 구성한다. 조건: 주어진 원래의 기하학형태의 크기, 비율, 위치는 건드릴 수 없다.</p> <p>4) 강의방법(이론)</p>	
	2	<p>1) 강의주제: <b>기하학을 이용한 이미지표현 02</b></p> <p>2) 강의목표: 기하학적 형태가 지니는 단순성을 살려 커뮤니케이션 도구로 제한적 시각언어를 창조한다.</p> <p>3) 강의세부내용:주어진 공간안에 배열되어있는 18개의 기하학을 활용하여 하나의 독립된 이미지를 구성한다.</p> <p>4) 강의방법:(실습)</p>	
	3	<p>1) 강의주제: <b>기하학을 이용한 이미지표현 03</b></p> <p>2) 강의목표:기하학적 형태가 지니는 단순성을 살려 커뮤니케이션 도구로 제한적 시각언어를 창조한다.</p> <p>3) 강의세부내용:주어진 공간안에 배열되어있는 18개의 기하학을 활용하여 하나의 독립된 이미지를 구성한다.</p> <p>4) 강의방법(실습)</p>	
	4	<p>1) 강의주제: <b>기하학을 이용한 이미지표현 04</b></p> <p>2) 강의목표:기하학적 형태가 지니는 단순성을 살려 커뮤니케이션 도구로 제한적 시각언어를 창조한다.</p> <p>3) 강의세부내용:시각적 의사소통 기르기</p> <p>4) 강의방법(발표)</p>	
제6주	1	<p>1) 강의주제: <b>디자인의 전개과정과 아이디어 발상법 01</b></p> <p>2) 강의목표: 커뮤니케이션에 있어서 도형의 언어적표현과 시각적표현을 시간 공간적 개념을 도입해본다.</p> <p>3) 강의세부내용:•SCRAP: 다양한 레이어</p> <p>•이미지 제작하기: 자르고, 붙이고, 묶고, 잇고 (복사, 스캔, 트레이싱페이퍼 등을 활용) Ⓢ 30cm×30cm 이하</p> <p>※강조/초점(Emphasis/ Focal Point) 원리 강조 -강조를 주는 방법, 강조의 정도,</p> <p>4) 강의방법</p>	
	2	<p>1) 강의주제: <b>디자인의 전개과정과 아이디어 발상법 02</b></p> <p>2) 강의목표:커뮤니케이션에 있어서 도형의 언어적표현과 시각적표현을 시간 공간적 개념을 도입해본다.</p> <p>3) 강의세부내용:SCRAP: 다양한 패턴</p> <p>• 패턴 구성하기( 하나의 요소, 많은 패턴) -색, 크기, 방향 바꾸기</p> <p>Ⓢ 30cm×30cm (4종)</p> <p>※통일성(Unity)의 원리 강조 -통일성을 주는 방법, 다양성을 지닌 통일성</p> <p>4) 강의방법(팀티칭)</p>	
	3	<p>1) 강의주제: <b>디자인의 전개과정과 아이디어 발상법 03</b></p> <p>2) 강의목표: 강조와 초점</p> <p>3) 강의세부내용: SCRAP: 움직임-동세</p> <p>•이미지 제작하기 자르고, 붙이고, 묶고, 잇고 (복사, 스캔, 트레이싱페이퍼 등을 활용) Ⓢ 30cm×30cm 이하/ 4color가능</p> <p>4) 강의방법(실습)</p>	
	4	<p>1) 강의주제: <b>디자인의 전개과정과 아이디어 발상법 03</b></p> <p>2) 강의목표: 디자인에서 구성의 기본을 익히고 다양한 배치를 통해 조형적 감각을 키운다.</p> <p>3) 강의세부내용: 시각적 의사소통 기르기</p> <p>4) 강의방법(발표)</p>	
제7주	1	<p>1) 강의주제:<b>기하학적 도형을 활용한 스토리보드 제작 01</b></p> <p>2) 강의목표:창의력 개발과 제작에 사용되는 스토리텔링 및 캐릭터 개발 능력까지 학습해 본다.</p>	

		3) 강의세부내용: 기하학적 도형으로 동화 표현하기(9cut) 스토리보드 작성 *5,5cm×5,5cm(기,승) 4) 강의방법(실습)	
	2	1) 강의주제: <b>기하학적 도형을 활용한 스토리보드 제작 02</b> 2) 강의목표: 창의력 개발과 제작에 사용되는 스토리텔링 및 캐릭터 개발 능력까지 학습해 본다. 3) 강의세부내용: 제시된 상황을 제한된 요소로 결합하여 표현하기(난이도:상) 제시상황의 예:(등교길에 차가 몹시 밀리고 있다 등) *5,5cm×5,5cm(전,결) 4) 강의방법(실습)	
	3	1) 강의주제: <b>기하학적 도형을 활용한 스토리보드 제작 03</b> 2) 강의목표:창의력 개발과 제작에 사용되는 스토리텔링 및 캐릭터 개발 능력까지 학습해 본다. 3) 강의세부내용: 기하학적 도형으로 동화표현하기(9cut) 스토리보드 작성 *5,5cm×5,5cm 4) 강의방법(토론)	
	4	1) 강의주제: <b>기하학적 도형을 활용한 스토리보드 제작 04</b> 2) 강의목표:창의력 개발과 제작에 사용되는 스토리텔링 및 캐릭터 개발 능력까지 학습해 본다. 3) 강의세부내용: 기하학적 도형으로 동화표현하기(9cut) 스토리보드 작성 *5,5cm×5,5cm 4) 강의방법(토론)	
제8주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
제9주	1	1) 강의주제: <b>평면 디자인 구성원리의 적용 01</b> 2) 강의목표:평면디자인의 기본 원리를 이해하고 적용하여 조형적으로 표현한다. 3) 강의세부내용: 평면에서의 시각적인 질감 표현하기 및 응용 재료의 예:(검정색물감, 목탄, 파스텔, 잉크 등) (5,5cm×5,5cm)시선창 프레임을 이용하여 25개의 MarkTrimming연습 *5,5cm×5,5cm, 16개이상-5종 선택 아이디어스케치(용도 포함), 결과물 1종을 엮서로 제작 *질감(Texture)-촉각적 텍스처, 시각적 텍스처, 텍스트와 패턴 4) 강의방법(실습)	
	2	1) 강의주제: <b>평면 디자인 구성원리의 적용 02</b> 2) 강의목표:평면디자인의 기본 원리를 이해하고 적용하여 조형적으로 표현한다. 3) 강의세부내용: 문자형태의 조합과 구성 한글이나 영자의 자음, 모음을 결합하고 반복하여 문자형태의 특성을 극대화 Negative & Positive Composition을 통해 지면 구성의 변화 시도 * 6cm×6cm, 12개 *포지티브 형, 네거티브 형(Positive/ Negative Shapes) 4) 강의방법(실습)	
	3	1) 강의주제: <b>평면 디자인 구성원리의 적용 03</b> 2) 강의목표:평면디자인의 기본 원리를 이해하고 적용하여 조형적으로 표현한다. 3) 강의세부내용: SCRAP: 스케일의 변화 작은 부분으로 만들어진 큰 그림 / 친숙한 물체들과 스케일 중 (택1) 스케일, 길이, 움직임 *규모와 비례( Scale/ Proportion)의 원리 강조	

		4) 강의방법(실습)	
	4	1) 강의주제: <b>평면 디자인 구성원리의 적용 03</b> 2) 강의목표:평면디자인의 기본 원리를 이해하고 적용하여 조형적으로 표현한다. 3) 강의세부내용: SCRAP: 스케일의 변화 작은 부분으로 만들어진 큰 그림 / 친숙한 물체들과 스케일 중 (택1) 스케일, 깊이, 움직임 *규모와 비례( Scale/ Proportion)의 원리 강조	
제10주	1	4) 강의방법(발표) 1) 강의주제: <b>Graphic Design 24Problem 01</b> 2) 강의목표:제시된 이미지를 24개의 다양한 이미지로 제작하여 조형표현 능력을 신장시킨다. 3) 강의세부내용:사물을 변형(시점/강조/의인화)해보기	
	2	4) 강의방법(실습) 1) 강의주제: <b>Graphic Design 24Problem 02</b> 2) 강의목표:제시된 이미지를 24개의 다양한 이미지로 제작하여 조형표현 능력을 신장시킨다. 3) 강의세부내용:사물을 변형(타이포활용,생략,단순화)해보기	
	3	4) 강의방법(실습) 1) 강의주제: <b>Graphic Design 24Problem 03</b> 2) 강의목표:제시된 이미지를 24개의 다양한 이미지로 제작하여 조형표현 능력을 신장시킨다. 3) 강의세부내용:사물을 변형(질감의 변형, 강조)해보기	
	4	4) 강의방법(실습) 1) 강의주제: <b>Graphic Design 24Problem 04</b> 2) 강의목표:제시된 이미지를 24개의 다양한 이미지로 제작하여 조형표현 능력을 신장시킨다. 3) 강의세부내용:사물을 변형(질감의 변형, 강조)해보기	
제11주	1	4) 강의방법(발표) 1) 강의주제: <b>디자인에서의 컬러, 컬러의 개념(색채학의 여러 가지 접근법</b> 2) 강의목표: 색채이론을 이해하고 학습 한 뒤, 형용사 컨셉에 부합하는 색상을 찾고 조화로운 컬러배색을 연출한다. 3) 강의세부내용: 자신을 주제로 한 색채 표현, 예)자신의 내면, 외면 등을 색채로 표현하기(좋아하는 색, 싫어하는 색 등), 발표 (규격: 10x10cm-스케치북, 단색) 색채분석(2인1팀으로 주제를 설정하고 색채분석 후 발표)	
	2	4) 강의방법(실습 및 발표) 1) 강의주제: <b>색채지각과 감정효과</b> 2) 강의목표: 색채이론을 이해하고 학습 한 뒤, 형용사 컨셉에 부합하는 색상을 찾고 조화로운 컬러배색을 연출한다. 3) 강의세부내용: 온도감, 중량감, 경연감/ 진출, 후퇴, 팽창, 수축/ 주목성, 명시성 등을 각 제품 패키지 디자인에 적용하여 컬러링 하기	
	3	4) 강의방법(실습 및 발표) 1) 강의주제: <b>색채 지각적 특성(색의 대비, 색의 동화)</b> 2) 강의목표: 색채이론을 이해하고 학습 한 뒤, 형용사 컨셉에 부합하는 색상을 찾고 조화로운 컬러배색을 연출한다. 3) 강의세부내용:명도대비, 채도대비, 색상대비, 한난대비, 면적대비-1학기 평면디자인(패턴디자인) 결과물을 활용하도록 지도 (규격: 10x10cm-스케치북)	
	4	4) 강의방법(실습 및 발표) 1) 강의주제: <b>색채 지각적 특성(색의 잔상, 보색 등)</b>	

		<p>2) 강의목표: 색채이론을 이해하고 학습 한 뒤, 형용사 컨셉에 부합하는 색상을 찾고 조화로운 컬러배색을 연출한다.</p> <p>3) 강의세부내용:명도대비, 채도대비, 색상대비, 한난대비, 면적대비-1학기 평면디자인(패턴디자인) 결과물을 활용하도록 지도 (규격: 10x10cm-스케치북)</p> <p>4) 강의방법(실습 및 발표)</p>	
제12주	1	<p>1) 강의주제: <b>색채와 이미지</b></p> <p>2) 강의목표: 색채의 역할을 이해하고 성공적인 배색을 통해 효과적인 소통을 할 수 있도록 한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 색채와 심리, 색채의 연상과 상징, 색채와 공감각 등</p> <p>4) 강의방법(이론 및 실습)</p>	
	2	<p>1) 강의주제: <b>색채분석</b></p> <p>2) 강의목표: 색채의 역할을 이해하고 성공적인 배색을 통해 효과적인 소통을 할 수 있도록 한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 언어이미지에 따른 색채분석 및 한국의 전통색채</p> <p>4) 강의방법(이론 및 실습)</p>	
	3	<p>1) 강의주제: <b>색채 연상</b></p> <p>2) 강의목표: 색채의 역할을 이해하고 성공적인 배색을 통해 효과적인 소통을 할 수 있도록 한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 색상별 이미지 분석</p> <p>4) 강의방법(이론 및 실습)</p>	
	4	<p>1) 강의주제: <b>색채의 역동성</b></p> <p>2) 강의목표: 색채의 역할을 이해하고 성공적인 배색을 통해 효과적인 소통을 할 수 있도록 한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 언어이미지에 따른 색채분석 및 한국의 전통색채</p> <p>4) 강의방법(이론 및 실습)</p>	
제13주	1	<p>1) 강의주제: <b>입체구조물의 이해와 실습 01</b></p> <p>2) 강의목표: 지기구조를 이해하고 적절한 재료사용을 제품의 기능과 연결하여 학습하고 제작한다.</p> <p>3) 강의세부내용:생달갈을 보호할 수 있는 입체조형물을 만든 후 본인이 만든 조형물 안에 생달갈을 넣고 지상3층에서 낙하시켜본다.</p> <p>4) 강의방법(실습)</p>	
	2	<p>1) 강의주제: <b>입체구조물의 이해와 실습 02</b></p> <p>2) 강의목표:지기구조를 이해하고 적절한 재료사용을 제품의 기능과 연결하여 학습하고 제작한다.</p> <p>3) 강의세부내용:생달갈을 보호할 수 있는 입체조형물을 만든 후 본인이 만든 조형물 안에 생달갈을 넣고 지상3층에서 낙하시켜본다.</p> <p>4) 강의방법(실습)</p>	
	3	<p>1) 강의주제: <b>입체구조물의 이해와 실습 03</b></p> <p>2) 강의목표: 지기구조를 이해하고 적절한 재료사용을 제품의 기능과 연결하여 학습하고 제작한다.</p> <p>3) 강의세부내용:생달갈을 보호할 수 있는 입체조형물을 만든 후 본인이 만든 조형물 안에 생달갈을 넣고 지상3층에서 낙하시켜본다.</p> <p>4) 강의방법(실습)</p>	
	4	<p>1) 강의주제: <b>입체구조물의 이해와 실습 03</b></p> <p>2) 강의목표: 지기구조를 이해하고 적절한 재료사용을 제품의 기능과 연결하여 학습하고 제작한다.</p> <p>3) 강의세부내용:생달갈을 보호할 수 있는 입체조형물을 만든 후 본인이 만든 조형물 안에 생달갈을 넣고 지상3층에서 낙하시켜본다.</p>	

제14주	1	4) 강의방법(발표) 1) 강의주제: <b>점,선,면을 활용한 영상 제작 01</b> 2) 강의목표: 각각의 도형이 지니는 외형적, 내면적 특성을 잘 활용하여 전달하고자 하는 의미와 내용을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 점을 활용한 영상 스토리 보드 제작 4) 강의방법(실습)				
	2	1) 강의주제: <b>점,선,면을 활용한 영상 제작 02</b> 2) 강의목표: 각각의 도형이 지니는 외형적, 내면적 특성을 잘 활용하여 전달하고자 하는 의미와 내용을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 선을 활용한 영상 스토리 보드 제작 4) 강의방법(실습)				
	3	1) 강의주제: <b>점,선,면을 활용한 영상 제작 03</b> 2) 강의목표: 각각의 도형이 지니는 외형적, 내면적 특성을 잘 활용하여 전달하고자 하는 의미와 내용을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 면을 활용한 영상 스토리 보드 제작 4) 강의방법(실습)				
	4	1) 강의주제: <b>점,선,면을 활용한 영상 제작 04</b> 2) 강의목표: 각각의 도형이 지니는 외형적, 내면적 특성을 잘 활용하여 전달하고자 하는 의미와 내용을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 면을 활용한 영상 스토리 보드 제작 4) 강의방법(발표)				
제15주	1	1) 강의주제: <b>옵아트를 활용한 영상 제작 01</b> 2) 강의목표: 색상의 진출과 후퇴 선의 간격을 활용하여 영화 티저영상을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 영상제작 4) 강의방법(실습)				
	2	1) 강의주제: <b>옵아트를 활용한 영상 제작 02</b> 2) 강의목표: 색상의 진출과 후퇴 선의 간격을 활용하여 영화 티저영상을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 영상제작 4) 강의방법(발표)				
	3	1) 강의주제: <b>옵아트를 활용한 영상 제작 03</b> 2) 강의목표: 색상의 진출과 후퇴 선의 간격을 활용하여 영화 티저영상을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 영상제작 4) 강의방법(발표)				
	4	1) 강의주제: <b>점,선,면을 활용한 영상 제작 04</b> 2) 강의목표: 색상의 진출과 후퇴 선의 간격을 활용하여 영화 티저영상을 모두가 공감할 수 있는 객관적 형태로 제작한다. 3) 강의세부내용: 영상제작 4) 강의방법(발표)				
<b>5. 성적평가 방법</b>						
<b>중간고사</b>	<b>기말고사</b>	<b>과제물</b>	<b>출결</b>	<b>기타</b>	<b>합계</b>	<b>비고</b>
20%	20%	10%	20%	30%	100%	
<b>6. 수업 진행 방법</b>						
이론 수업과 토론 병행						

**7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항 (과제물 제시)**

수업계획서 사전 공지, 전반적인 교과목 안내, 수강생 학습동기 부여  
오리엔테이션을 통해 수업목표, 수업계획, 진행방법, 과제, 출결, 평가기준 공지

**8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)**

**9. 강의유형**

이론중심(    ), 토론, 세미나 중심(    ), 실기 중심( ● ), 이론 및 토론, 세미나 병행(    )  
이론 및 실험, 실습 병행(    ), 이론 및 실기 병행(    )