

KOCW 콘텐츠 개발 계획서

개발 책임자	소 속	건축과	직 위	강의전담교수
	성 명	김 영 은 김영은		
개발 형태	단독연구(<input type="radio"/>), 공동연구(<input type="checkbox"/>)		Blended(<input type="radio"/>), Flipped (<input type="checkbox"/>)	

1. 개발 수행 계획

구 분	내 용	
① 과목명	국문	건축 컴퓨터 그래픽 기초 (일러스트레이터)
	영문	Basic of Architectural Computer Graphic : Illustrator Tutorial
② 개발 목표	건축과 인테리어, 그 외 디자인 전공자에게 고객을 설득할 수 있는 방법 중 정보를 전달하고 이해시키기 위해 가장 효과적인 컨셉을 일러스트레이터로 제작할 수 있도록 기본 기능부터 실제 건축 프레젠테이션까지 효과적으로 학습할 수 있다.	

③ 개발 내용의 요약

- 필요성 : 그래픽 프로그램에 대한 사이버강좌는 많이 있으나 관련 전공자에게 필요한 기능만을 다루며, 실무와 연관된 프로그램 기능을 강의하는 콘텐츠가 없습니다. 특히 디자인 관련 실무에서 꼭 필요한 컨셉 제작 방법에 대한 일러스트레이터 강의 콘텐츠가 없기에 해당 강의를 계속 반복하여 청취하며 학습하는 것이 필요합니다. 이에 콘텐츠 개발의 필요성이 있습니다.
- 개발 내용 : 일러스트레이터 프로그램을 건축 및 인테리어, 그 외 디자인 전공자들이 디자인 표현 기법 활용 톨로써 자신의 것으로 익힐 수 있도록 기초 및 전공과 관련된 내용을 위주로 강의를 개발 합니다.
- 개발 방법 :
 1. 일러스트레이터 프로그램의 인터페이스 상의 특징을 익힐 수 있도록 동영상강의를 진행합니다.
 2. 건축 및 인테리어 표현기법에서 자주 이용되는 기능들의 특징을 숙지할 수 있도록 실무 예제 중심으로 기능 시연을 하는 동영상 강의를 진행됩니다.
 3. 본 강의는 Blended Learning 으로 진행 될 수도 있습니다. 학습 진행에 따라 Off-Learning이 필요 할 경우 언제든지 학생들에게 피드백을 해 줄 수 있는 실습 강의 내용으로 구성됩니다.
- 기대효과 : 본 콘텐츠의 내용은 그래픽 활용기능사 자격증을 준비하는 비 전공자들도 수강이 용이하며, 짧은 시간 안에 전공자들의 부족한 컴퓨터 활용능력을 보완할 수 있습니다. 해당 강의는 특성화된 내용으로 구성되어 타 대학과 비교하여 경쟁력 있는 강의 콘텐츠가 될 것으로 기대됩니다.

2. 개발 결과물 활용계획

교육과정	<input checked="" type="checkbox"/> 정규과정	<input checked="" type="checkbox"/> 산업체위탁과정	<input type="checkbox"/> 군위탁 과정
과목 분류	<input checked="" type="checkbox"/> 교양과목	<input checked="" type="checkbox"/> 전공 과목	
활용년도 및 학기	2016년 2학기 / 계절학기용		
교과목명	건축 컴퓨터 그래픽 기초/컴퓨터 활용능력		
활용 과정	<input checked="" type="checkbox"/> 계절학기용 <input checked="" type="checkbox"/> 교양강좌용	<input checked="" type="checkbox"/> 산업체위탁과정용 <input type="checkbox"/> 기타 _____	<input type="checkbox"/> 군위탁 과정용
활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> - 디자인 전공자를 대상으로 교양과목 강좌로 개설 가능 - 전공/ 비 전공자를 대상으로 계절학기 강좌로 개설 가능 - 산업체 위탁과정의 정규 사이버 강좌로 개설 가능 		

개발 요약문

1. 콘텐츠 개발 목적 및 필요성

-개발목적 : 건축, 인테리어 컨셉은 정보, 데이터, 지식을 시각적으로 표현한 것으로, 정보를 빠르고 쉽게 표현하기 위해 사용되는 디자인 기법입니다. 디자인 관련 전공자에게 꼭 필요한 표현 기법 중 하나이며 이를 표현하기 위해 일러스트레이터로 제작할 수 있도록, 기본 기능부터 실제 건축 프레젠테이션까지 효과적으로 학습할 수 있도록 강의 콘텐츠를 개발하고자 합니다.

- 필요성 : 그래픽 프로그램에 대한 사이버강좌는 많이 있으나 관련 전공자에게 필요한 기능만을 다루며, 실무와 연관된 프로그램 기능을 강의하는 콘텐츠가 없습니다. 특히 디자인 관련 실무에서 꼭 필요한 컨셉 제작 방법에 대한 일러스트레이터 강의 콘텐츠가 없기에 해당 강의를 계속 반복하여 청취하며 학습하는 것이 필요합니다. 이에 콘텐츠 개발의 필요성이 있습니다.

2. 개발 내용 및 방법

-개발 내용 : 일러스트레이터 프로그램을 건축 및 인테리어, 그 외 디자인 전공자들이 디자인 표현기법 활용 톨로써 자신의 것으로 익힐 수 있도록 기초 기능을 학습하며 디자인 컨셉 제작 내용을 위주로 강의를 개발 합니다.

-강의 콘텐츠 내용 : (콘텐츠의 순서와 일부 내용은 제작 중 변경될 수 있습니다.)

(가제) 건축 컴퓨터 그래픽 기초 (일러스트레이터)

Part 1 왜 건축 그래픽인가?

건축 그래픽이란 어떤 것이고 왜 건축 그래픽이 설득력과 전파력이 있는지 자세히 알아봅니다. 또 일러스트레이터로 건축 컨셉 그래픽 제작을 위해 실제 컨셉 그래픽 제작과정을 알아봅니다.

Part 2 건축 컨셉 제작을 위한 일러스트레이터 기능 익히기

일러스트레이터로 건축 컨셉을 제작하기 위해 필요한 필수 기능들과 가장 많이 사용하는 기능들을 알아보고 예제를 따라하기 위해 필요한 기능 활용법에 대해 알아봅니다.

Part 3 실전 일러스트레이터 for 건축 컨셉

실제 일러스트레이터로 제작한 다양한 건축 컨셉 예제를 따라하면서 제작해보고 연습문제를 통해 스스로 일러스트레이터를 활용해 건축 컨셉을 제작해 볼 수 있도록 구성됩니다.

Part 4 일러스트레이터 for 건축&인테리어 프레젠테이션

실무 프레젠테이션에서 활용할 수 있는 건축 컨셉 예제들을 일러스트레이터로 제작하여 연습문제를 통해 활용해 봅니다.

-개발 방법 :

1. 일러스트레이터 프로그램의 인터페이스 상의 특징을 익힐 수 있도록 동영상강의를 진행합니다.
2. 건축 및 인테리어 표현기법에서 자주 이용되는 기능들의 특징을 숙지할 수 있도록 실무 예제 중심으로 기능 시연을 하는 동영상 강의가 진행됩니다.
3. 본 강의는 Blended Learning 으로 진행 될 수도 있습니다. 학습 진행에 따라 Off-Learning이 필요 할 경우 언제든지 학생들에게 피드백을 해 줄 수 있는 실습 강의 내용으로 구성됩니다.

3. 관련교재 현황

강의 개발과 함께 해당 교재를 집필 중에 있으며 강의 개발이 끝나면 학생들이 수업을 듣는데 참고 할 수 있도록 교재를 출판할 예정입니다.

강좌에 맞는 교재 외에도 참고 할 수 있는 일러스트레이터 교재들이 많이 출판되어 있지만 “건축 컴퓨터 그래픽 기초 : 일러스트레이터” 라는 교재는 아직 나오지 않아 독창성에 있어서 부천 대학교 강의 교재의 우수성을 학생들이 체험 할 수 있을 것입니다.

4. 활용방안 및 기대효과

- 활용방안 : 기존의 E-learning 에서는 건축 및 인테리어 전공에게 필요한 디자인 실무에 관련된 예제 및 관련 기능들을 다루고 있지 않습니다. 해당 전공자에게 필요한 기능을 익히며, 추후 전공과 관련된 실무 및 직무 특성화에 활용될 수 있습니다. 또한 관련된 산업체 및 평생학습, 계절학기 강좌로 활용 될 수 있습니다.

- 기대효과 : 본 콘텐츠의 내용은 그래픽 활용기능사 자격증을 준비하는 비 전공자들도 수강이 용이 하며, 짧은 시간 안에 전공자들의 부족한 컴퓨터 활용능력을 보완할 수 있습니다. 해당 강의는 특성화된 내용으로 구성되어 타 대학과 비교하여 경쟁력 있는 강의 콘텐츠가 될 것으로 기대됩니다.

5. 참고자료

- 건축 인테리어 전공에서는 정보, 데이터, 평면 등을 시각적으로 표현하기 위해 컨셉 표현 방법이 필요합니다. 특히 일러스트레이터 프로그램을 이용하여 건축 및 인테리어 전공에서 필요한 디자인 Concept을 요약해서 발표하는데 있어서 기본적으로 필요한 기능을 학습할 수 있습니다.

- 기존의 개발 된 본인의 포토샵강좌는 KOCW 공개 강좌에 탑재되었으며 해당 강의를 프리미엄 강좌로 학생들에게 많은 호응을 받고 있습니다.