

## 수업계획서

개발목적	인포메이션디자인 수업은 데이터와 그래픽의 상관관계를 탐색하고 정보의 전달에 있어서 창의적 스토리텔링 방법을 학습하는 것을 목적으로 한다. 본 교과목에서는 정보 콘텐츠를 체계적으로 조사, 분석하는 방법론을 다룬다. 동시에 정보전달을 목적으로 하는 타이포그래피와 그래픽이미지를 효과적으로 표현하기 위한 여러 가지 실제적 방법을 학습하게 된다.	
강좌명	한글	실전 인포메이션디자인
	영문	Practical Information Design
강의주제	매체와 정보 유형별 인포메이션디자인 제작 방법에 대한 이론과 실습	
강의개요	<p><b>[수업의 구성]</b> 이 강좌는 인포메이션디자인을 세간 가지 개념으로 나누어 (1) 타이포그래피를 활용한 정보의 시각화, (2) 상징적 기호를 활용한 정보의 시각화, (3) 정량적 데이터를 활용한 정보의 시각화, (4) 스토리텔링을 기반으로 하는 정보의 시각화에 대한 주제별 학습을 수행한다. 4가지 인포메이션디자인의 개념을 바탕으로 한 주제는 각각 3개 주차를 관통해 학습하게 되며 하위 범주의 내용에 따라 적용 가능한 매체의 유형을 함께 학습하고 실습을 하게 된다.</p> <p><b>[수업의 과정]</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1주차: 총론 및 인포메이션 디자인의 개념 역사, 디자인 도구(툴) 활용 계획 안내</li><li>• 2-4주차: 타이포그래피를 활용한 정보의 시각화 (타이포그래피 위계 / 메뉴판, 목차, 명함)</li><li>• 5-7주차: 상징적 기호를 활용한 정보의 시각화 (기호와 상징 / 픽토그래피, 아이콘, 사이니지디자인)</li><li>• 8주차: 중간고사 평가</li><li>• 9-11주차: 정량적 데이터를 활용한 정보의 시각화 (데이터 시각화 / 아이소타입, 그래픽 차트, 대시보드디자인)</li><li>• 12-14주차: 스토리텔링을 기반으로 하는 정보의 시각화 (정보 내러티브 / 움직임이 있는 그래픽, 단계별 정보, 포스터디자인)</li><li>• 15주차: 기말고사 평가</li></ul>	
학습목표	<p>이 수업을 통해 도달하고자 하는 학습성취수준과 세부 목표는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>(1) 정보 콘텐츠의 체계적 조사 및 분석 역량을 함양한다.</li><li>(2) 타이포그래피와 그래픽이미지를 효과적으로 표현 및 제작하는 기술을 체득한다.</li><li>(3) 제작한 디자인 결과물을 여러 형태의 디지털미디어에 활용하기 위한 응용 능력을 배양한다.</li></ol>	

주차	주차명 (주제)	주차별 학습 목표	차시	콘텐츠 명
1	인포메이션 디자인 개론	인포메이션 디자인의 개념과 범주 이해	1-1	인포메이션 디자인의 개념
			1-2	인포메이션 디자인의 의미와 범주
2	인포메이션 디자인의 역사	기원전에서 현대까지 인포메이션 디자인의 역사	2-1	인포메이션 디자인의 역사1 (기원전에서 19세기까지)
			2-2	인포메이션 디자인의 역사2 (20세기 초에서 현대까지)
3	인포메이션 디자인의 기획	정보의 편집과 구조화	3-1	정보의 편집과 구조화
			3-2	정보의 편집과 구조화 실습
4	인포메이션 디자인의 요소 - 형태	형태에 대한 이해와 시각적 사고	4-1	시각적 사고와 형태의 생성
			4-2	대상의 구체성과 추상화 과정 이해
5	인포메이션 디자인의 요소 - 색	색의 개념과 이해를 통한 활용	5-1	색의 이해와 활용
			5-2	색의 개념 이해를 위한 배색 실습
6	인포메이션 디자인의 요소 - 이미지 ①	사진과 회화 이미지	6-1	사진과 회화
			6-2	사진으로 그래픽적 표현방법 익히기
7	인포메이션 디자인의 요소 - 이미지 ②	기호 이미지와 상징 이미지	7-1	기호와 상징
			7-2	나를 상징하는 로고와 아이콘 제작
8	복습 시간	이전차시 복습	8-1	인포메이션 디자인의 개념과 역사
			8-2	인포메이션 디자인의 요소
9	인포메이션 디자인의 요소 - 타이포그래피 ①	타이포그래피의 기초	9-1	타이포그래피의 기초
			9-2	작은 정보 베리에이션
10	인포메이션 디자인의 요소 - 타이포그래피 ②	타이포그래피의 활자에 대한 이해	10-1	활자와 활자가족
			10-2	활자의 선택 방법 연습
11	인포메이션 디자인의 요소 - 타이포그래피 ③	타이포그래피와 인포메이션 디자인	11-1	타이포그래피와 정보의 위계
			11-2	정보의 구조와 위계 디자인 연습
12	인포메이션 디자인의 방법 - 시각문법	시각 문법과 계슈탈트 이해	12-1	계슈탈트 시지각원리와 조형원리
			12-2	시각문법 연습
13	인포메이션 디자인의 방법 - 레이아웃	그리드와 레이아웃의 이해	13-1	화면 구성과 그리드
			13-2	지면에서 요소의 알맞은 배치
14	인포메이션 디자인의 방법 - 스토리텔링	인포메이션 디자인에서 사용되는 스토리텔링	14-1	커뮤니케이션과 메시지 전달
			14-2	정보 내러티브와 비주얼스토리텔링 예제
15	복습 시간	이전차시 복습	15-1	인포메이션 디자인과 타이포그래피
			15-2	인포메이션 디자인에서 알아야할 디자인 방법론