

수업계획서

2017학년도 동계계절학기

교과명	국문 : UX,UI디자인(SOOC)		
	영문 : UX,UI Design(SOOC)		
수강번호/이수구분	/	담당교수	이정선
수강 대상 학년		소속	
학점/시수			
선이수교과목		연락처	핸드폰
나눔교육 수업방법			E-Mail

1. 수업개요 및 특성

- 본 수업은 기존 VR.AR 컨셉 디자인1에서 충분히 다루지 못했던 디자인의 근본적인 요소들에 대해 다루고자 한다.
- 시각정보 기반의 콘텐츠 (VR.AR컨텐츠 포함) 에 필요한 디자인 능력을 키운다.
- 시각정보 디자인을 각 영역별로 분석하고 이해하며 적용한다.

2

2. 수업 목표

- VR·AR 콘텐츠 기획 및 개발에 필요한 디자인 능력 향상
- VR·AR 콘텐츠 제작에 있어 시각정보 디자인의 중요성 이해.
- 시각정보 디자인을 각 영역별로 분석하고 이해.

8. 수업의 관련자료(교재, 참고문헌, 기자재)

애니메이션 실용 색채학 _ 김재웅 _ 서울 애니메이션 센터 (2002)

배색 이미지 차트 _ Haruyoshi Nagumo _ 조형사 (2002)

Dream Worlds _ Hans Barcher, Don Hahn _ Elsevier Science & Technology (2007)

■ 주차별 세부계획

주차	강의내용	강의설명
1주	시각정보 디자인이란1	형태와 색채로 크게 나뉜다.
2주	시각정보 디자인이란2 Composition 이해하기.	형태, 명암, 색, 질감
3주	캐릭터의 형태 디자인	형태디자인의 여러 방법들을 가지고 캐릭터의 형태 디자인을 접근한다.
4주	배경의 형태 디자인	형태디자인의 여러 방법들을 가지고 배경의 형태 디자인을 접근한다.
5주	캐릭터의 명암 디자인	명암디자인의 여러 방법들을 가지고 캐릭터의
6주	배경의 명암 디자인	조화 균형, 율동, 비례, 통일, 동세, 점중, 변화
7주	색채 디자인이란	색의 작용과 의미 색의 특성과 느낌에 따른 활용
8주	1. Color Harmonies : Monochromatic	컬러 디자인의 방법중 Monochromatic을 통해 배경이나 캐릭터를 디자인해 본다.
9주	2. Color Harmonies : Analogous	컬러 디자인의 방법중 Monochromatic을 통해 배경이나 캐릭터, ui를 디자인해 본다.
10주	3. Color Harmonies : Triadic	컬러 디자인의 방법중 Triadic을 통해 배경이나 캐릭터, ui를 디자인해 본다.
11주	4. Color Harmonies : complementary	컬러 디자인의 방법중 complementary을 통해 배경이나 캐릭터, ui를 디자인해 본다.
12주	5. Color Harmonies : Split complementary	컬러 디자인의 방법중 Split complementary을 통해 배경이나 캐릭터, ui를 디자인해 본다.
13주	6. Color Harmonies : Tetratic (Double complementary)	컬러 디자인의 방법중 Double complementary을 통해 배경이나 캐릭터, ui를 디자인해 본다.
14주	Clor Sript 1	이제까지의 여러 디자인 방법들을 통해 컬러 스크립트를 분석하고 이해한다.
15주	Clor Sript 2	이제까지의 여러 디자인 방법들을 통해 컬러 스크립트를 분석하고 적용해본다.