

[신규평가]

3.1.1.1. 학습목표의 적절성

【작성양식】

표준교육과정 교수요목	학습목표
<p>만화 제작 단계에서 최종적인 결과물을 도출해 내는 편집디자인에 대한 실제적인 지식을 함양한다. 본 교과목은 만화가 배급되기 위해 선행되어야 하는 기획, 편집, 출판 과정에 대한 전반과정을 이해한다. 이를 위해 일러스트레이터, 인디자인 등의 편집 프로그램 사용법을 학습하고 더 나아가 영상 이미지 편집 기술에 대한 이해를 도모한다. 고전적인 단행본 편집부터 최근 각광받고 있는 영상매체에 편집에 대한 지식을 함양하여 서적 제작과 애니메이션 제작 분야에 필요한 다양한 응용력을 기른다. 이에 따라 만화 제작 과정 전체를 파악함으로써 만화 산업에 반드시 필요한 인재로 발돋움할 수 있다.</p>	<p>만화 제작의 마지막 단계라고 할 수 있는 편집디자인은 최근 디지털 기술과 웹툰의 발전과 함께 새로운 기술과 감각이 요구되고 있다. 본 교과를 통해 만화 제작 과정 전체를 학습하여 만화 산업에 필요한 인재로 성장하기 위해 다음과 같은 목표를 설정한다.</p> <p>기본적으로 만화의 기획과 디지털 편집 및 발행, 종이책 편집 출간까지의 프로세스를 이해하여 실제에 적용할 수 있다.</p> <p>웹툰 시장이 확장됨에 따라 콘텐츠 경쟁이 치열해지면서 비주얼 콘텐츠의 완성도가 중요해지는 추세와 흐름을 파악하고 토론할 수 있다.</p> <p>최근 트렌드를 반영하는 감각과 기술을 익혀 현장에서 활용할 수 있다.</p> <p>고전적 단행본 편집에서 최근 영상매체에 관한 지식을 학습하여 서적 제작 및 애니메이션 제작 분야에 응용할 수 있다.</p> <p>후반 작업과 발행까지 포토샵, 인디자인, 일러스트레이션 툴의 기능을 학습하여 실제 웹툰 작품을 편집할 수 있다.</p> <p>디지털 편집 툴을 적절하게 사용하여 만화 및 웹툰 콘텐츠의 완성도를 높혀 실무에 적용할 수 있다.</p>

*한 칸 당 글자 수 1,000자 이내

【평가 중점사항】

- 1) 표준교육과정 교수요목에 의거하여 학습과정의 특성을 반영한 구체적이고 현실적인 학습목표를 설정하였는지 등을 고려하여 평가함.
 - 표준교육과정 교수요목에 의거하여 학습목표를 설정하였는가
 - 학습과정 특성을 반영하여 학습주제에 적절한 학습목표를 설정하였는가
 - 실현 가능한 학습목표를 제시하고 있는가
 - 학습자가 학습목표를 이해하기 쉽도록 구체적이고 명료하게 제시하고 있는가
 - 학습목표는 분명하고 관찰 가능한 행동적 용어로 진술하고 있는가

※ 표준교육과정 교수요목과 동일하게 작성하는 등 해당 교육훈련기관의 학습과정 특성을 반영하지 않은 경우 최저점 처리할 수 있음

3.1.2.1~3.1.2.4 수업계획의 체계성, 구체성, 충실성, 학습분량의 적정성

***수업 차시에 맞추어 작성 부탁드립니다.(3차시 이상 경우)**

【작성양식】

학습과정명		만화편집디자인실습	
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용			
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	<p>※오리엔테이션 : 전반적인 강의계획을 설명하고 학습 과정에 대한 소개 및 강의 진행 방식, 평가 기준(정기 평가, 과제물, 수시 평가 안내 포함) 설명</p> <p>1) 강의주제 : 편집디자인이란 무엇인가(1) 2) 강의 목표 : - 편집디자인의 정의와 편집디자인 과정에 대해 개괄할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 편집디자인의 정의 - 편집디자인의 과정</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②오리엔테이션용 PPT ③수업용 PPT ④주교재 <편집자인강의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter1_1 한눈에 보는 편집디자인의 모든 것 pp.20~26 -부교재 <편집디자인 프로젝트> 편집디자인의 정의, 편집디자인의 과정 pp.4~7</p> <p>2) 활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p> <p>3)개별 과제물 -5, 10주차 과제물을 디지털 데이터로 갈무리 하여 13주차에 제출</p> <p>4)수시시험(쪽지시험) -만화편집디자인에 관련한 이론적 지식과 디지털 툴의 사용법 및 용어 시험 11주차에 실시</p>

		(사지선다형, 단답형 10문항)
2	<p>1) 실습주제 : 편집디자인이란 무엇인가(2)</p> <p>2) 실습 목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인의 정의와 편집디자인 과정에 대해 고찰하고 토론할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인의 기본 과정과 실무 편집 과정의 차이 - 편집디자인의 중요성 고찰과 토론 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집자인강의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter1_1 한눈에 보는 편집디자인의 모든 것 pp.20~26</p> <p>-부교재 <편집디자인 프로젝트> 편집디자인의 정의, 편집디자인의 과정 pp.4-7</p> <p>2) 활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최신 버전)</p>
3	<p>1) 실습주제 : 편집디자인 아이디어</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창의적인 편집디자인을 위한 아이디어를 도출하는 방법을 제시할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트와의 커뮤니케이션 - 브레인스토밍과 아이디어 스케치 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집자인강의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter1_2 창의적인 아이디어를 이끌어내는 방법 pp.27~34</p> <p>2) 활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최신 버전)</p>
4	<p>1) 실습주제 : 편집디자인 사례 살펴보기- 페이지만화</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실제 페이지만화의 지면 레이아웃을 살펴보고 만화 편집의 특징적 요소를 나열할 수 있다. 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고자료: 종이책 만화</p>

		<p>3) 실습세부내용 - 예시 작품 종이책 출간본 검토</p>	<p>예시 작품</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 편집디자인 사례 살펴보기-웹툰 2) 실습 목표 - 웹툰 작품의 레이아웃을 살펴보고 웹툰 편집의 특징적 요소를 파악하여 설명할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 예시 웹툰 작품 검토</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③참고자료: 웹툰 예시 작품 : 네이버웹툰 사이트 https://comic.naver.com/index ex</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
제 2 주	1	<p>1) 강의주제 : 만화와 웹툰의 기획에서 출간까지 2) 강의 목표 - 만화와 웹툰의 기획부터 출간까지 제작 프로세스를 이해하고 설명할 수 있다. - 종이 만화와 디지털 만화, 웹툰의 제작 과정에서의 차이를 비교할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 만화책과 웹툰의 기획과 출간 프로세스 - 만화와 웹툰 무엇이 다르고 어떻게 구분할까</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③부교재 <웹툰스쿨> 1부 웹툰의 이해 pp.20-37 ④참고자료(논문): 플랫폼 패러다임 변화에 따른 ebook을 위한 편집디자인 재개념화, 김덕순,김준교, 한국디자인포럼, 2013 -참고자료(논문): 출판만화에서 웹툰으로의 편집 변환 연구 : 칸의 구조 변환을 중심으로, 고동균, 세종대학교 문화예술콘텐츠대학원 석사논문, 2015</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC</p>

		②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
2	1) 실습주제 : 종이책 편집을 위한 ‘종이’ 의 이해 2) 실습 목표 - 종이책 출간을 계획할 때 반드시 필요한 ‘종이’ 의 특성과 종이 인쇄의 규격을 분류하고 계산할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 종이의 특성과 종류 - 종이의 규격과 편집을 위한 종이 계산하는 법	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집자인강의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter2 편집디자인의 첫걸음, 종이 정복하기 pp.66-95 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
3	1) 실습주제 : 웹툰 편집을 위한 디지털 디스플레이의 이해 2) 실습 목표 - 웹툰의 제작과 향유가 이루어지는 디지털 디스플레이의 특성과 한계를 토론할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 모니터와 모바일 디스플레이의 특성 - 스크롤과 스와이프	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
4	1) 실습주제 : 종이책 판형별 종이 절수 계산하기 2) 실습 목표 - 종이책의 다양한 판형에 따른 종이 절수를 계산할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 종이책의 판형 종류: 국배판, 신국판, 국판, 46배판 - 각 판형에 따른 종이 절수 계산	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
5	1) 실습주제 : 웹툰 규격과 해상도 설정하기 2) 실습 목표	1)학습자료 ①강의계획서

		<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰의 일반적인 규격을 알아보고 포토샵에서 예시 이미지의 해상도를 조절하여 최적의 설정값을 지정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰의 일반적인 규격 - 포토샵에서 이미지 해상도 설정하기 	<p>②수업용 PPT</p> <p>③웹툰 예시 이미지</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
제 3 주	1	<p>1) 강의주제 : 디지털 편집 툴의 종류와 특성</p> <p>2) 강의 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인을 위한 디지털 편집 툴의 종류와 각각의 특성을 이해하고 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵, 인디자인, 일러스트레이터의 특징과 차이 - 편집디자인 툴의 기능과 효용 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③부교재 <편집디자인 프로젝트> part02 편집 시간 단축을 위한 기능&프로그램 연동 테크닉_인디자인+포토샵+일러스트레이터 특징과 호환 pp.520~526</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	2	<p>1) 실습주제 : 포토샵 설치와 기본 기능 둘러보기</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵을 설치하고 편집디자인을 위한 기본 기능을 살펴보고 시연할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵 설치와 메인 메뉴 살펴보기 - 편집디자인을 위한 기본 기능 조작해보기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part00 준비하기, part01 포토샵 CC 2022 시작하기 pp.26~87</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 인디자인 설치와 기본 기능 둘러보기</p>	<p>1)학습자료</p>

		<p>2) 실습 목표 - 인디자인을 설치하고 편집디자인을 위한 기본 기능을 살펴보고 시연할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 인디자인 설치와 메인 메뉴 살펴보기 - 편집디자인을 위한 기본 기능 조작해보기</p>	<p>①강의계획서 ②수업용 PPT ③부교재 <편집디자인 프로젝트> part02 편집 시간 단축을 위한 기능&프로그램 연동 테크닉_인디자인 환경과 기본 기능 pp.527~535</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
4		<p>1) 실습주제 : 일러스트레이터 설치와 기본 기능 둘러보기</p> <p>2) 실습 목표 - 일러스트레이터를 설치하고 편집디자인을 위한 기본 기능을 살펴보고 시연할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 일러스트레이터 설치와 메인 메뉴 살펴보기 - 편집디자인을 위한 기본 기능 조작해보기</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③부교재 <편집디자인 프로젝트> part02 편집 시간 단축을 위한 기능&프로그램 연동 테크닉_일러스트레이터 기본 기능 익히기 pp.582~594</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
5		<p>1) 실습주제 : 편집디자인 툴 익숙해지기</p> <p>2) 실습 목표 - 편집디자인 툴들을 자유롭게 조작해보고 기능을 습득할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 포토샵, 인디자인, 일러스트레이터 조작 - 포토샵, 인디자인, 일러스트레이터의 기능을 이용한 자유 이미지 제작</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>

제 4 주	1	<p>1) 강의주제 : 그리드의 이해</p> <p>2) 강의 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인을 위한 기본 요소로서 그리드의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그리드란 무엇인가? - 그리드 규칙과 그리드를 이용한 레이아웃 설정법 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집자인간의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter3 그리드를 알면 디자인이 쉬워진다 pp.96~113</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	2	<p>1) 실습주제 : 그리드와 안내선 설정하기</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인 툴에서 그리드와 안내선을 설정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵에서 그리드와 안내선 설정하기 - 인디자인에서 그리드와 안내선 설정하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집자인간의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter3 그리드를 알면 디자인이 쉬워진다 pp.96~113</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 레이아웃 설정하기</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인 툴에서 그리드를 활용하여 레이아웃을 설정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵에서 편집 용지의 레이아웃을 설정하기 - 포토샵에서 편집 용지의 레이아웃을 설정하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집자인간의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter3 그리드를 알면 디자인이 쉬워진다 pp.96~113</p>

			2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
	4	<p>1) 실습주제 : 종이 만화책 펼침페이지의 레이아웃 설정</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인 틀을 활용하여 종이만화책 펼침 페이지의 레이아웃을 설정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵 혹은 인디자인에서 46배판 사이즈의 종이만화책 펼침 페이지를 생성 - 펼침 페이지에 그리드를 적용하여 레이아웃 설정 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 웹툰 한 페이지의 레이아웃 설정</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인 틀을 활용하여 웹툰 한 페이지의 레이아웃을 설정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵 혹은 인디자인에서 웹툰 4~5컷이 들어가는 한 페이지를 생성 - 웹툰 페이지에 그리드를 적용하여 레이아웃 설정 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>실습도구:</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전</p>
제 5 주	1	<p>1) 강의주제 : 타이포그래피</p> <p>2) 강의 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인의 핵심 요소인 타이포그래피의 개념과 역할, 타이포그래피 제작 방법을 이해하고 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 타이포그래피의 정의와 의미 - 타이포그래피를 제작하기 위해 알아야 할 요소들 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집자인강의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter4 편집디자인의 핵심, 타이포그래피 pp.96~113</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	2	1) 실습주제 : 만화와 웹툰 타이틀 타이포그래피 제작	1)학습자료

		<p>2) 실습 목표 - 기성 만화 및 웹툰 작품을 선택하여 타이틀을 검토하고, 타이포그래피를 작업하여 새로운 타이틀을 제작할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 기성 만화 및 웹툰 작품을 선택하여 타이틀 디자인 검토 - 독창적인 아이디어를 적용하여 새로운 타이틀 타이포그래피 제작</p>	<p>①강의계획서 ②수업용 PPT ③부교재 <편집디자인 프로젝트> part01 작업의 효율성을 위한 편집 디자인 실천 테크닉_타이포그래피를 이용해 페이지 디자인하기 pp.91~109</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
3		<p>1) 실습주제 : 만화와 웹툰 타이틀 타이포그래피 제작</p> <p>2) 실습 목표 - 기성 만화 및 웹툰 작품을 선택하여 타이틀을 검토하고, 타이포그래피를 작업하여 새로운 타이틀을 제작할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 기성 만화 및 웹툰 작품을 선택하여 타이틀 디자인 검토 - 독창적인 아이디어를 적용하여 새로운 타이틀 타이포그래피 제작</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③부교재 <편집디자인 프로젝트> part01 작업의 효율성을 위한 편집 디자인 실천 테크닉_타이포그래피를 이용해 페이지 디자인하기 pp.91~109</p> <p>①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
4		<p>1) 실습주제 : 만화와 웹툰 효과음 타이포그래피 제작</p> <p>2) 실습 목표 - 만화 및 웹툰 장면에서 충격, 폭발, 속도 등 효과음이 필요한 부분의 문자를 타이포그래피로 제작할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 만화 및 웹툰의 특정 장면에서 필요한 효과음 텍스트 추출 - 효과음을 타이포그래피로 제작하여 장면에 배치</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인 프로젝트> part01 작업의 효율성을 위한 편집 디자인 실천 테크닉_타이포그래피를 이용해 페이지 디자인하기 pp.91~109</p>

			<p>-참고자료: 만화에서 사운드의 시각화 표현방법 연구: 출판만화와 웹툰의 상호 비교를 중심으로, 정상혁, 세종대학교 문화예술콘텐츠대학원 석사논문, 2017</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 타이포그래피 실습 결과물 크리틱</p> <p>2) 실습 목표 - 만화 및 웹툰 타이틀과 장면 효과음의 타이포그래피 제작 결과물에 대해 크리틱을 진행하고 향상 과제를 도출할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 - 타이포그래피 실습 결과물 감상 및 크리틱 - 향상 과제 도출 후 수정, 보완</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p> <p>3)과제물 안내 만화 및 웹툰 타이틀과 장면 효과음의 타이포그래피 제작 후, 13주차에 결과물 제출</p>
제 6 주	1	<p>1) 강의주제 : 색상의 적용과 보정</p> <p>2) 강의 목표 - 편집디자인에서 색상을 적용하고 디지털 툴의 보정 기능을 활용하여 비주얼의 완성도를 높이는 방법을 습득할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 - 편집디자인에서 사용되는 색상의 종류 구분과 기능 - 디지털 툴의 색상 보정 기능</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집자인강의 with 인디자인> Part1 편집디자인 워크플로우 chapter6 디자인에 활력을 주는 색상 pp.148-163</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린</p>

		③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
2	<p>1) 실습주제 : 포토샵에서 다양한 방법으로 색상 적용하기(1)</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 기능을 이용하여 다양한 방법으로 이미지의 색상을 지정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fill 기능을 이용하여 색상 지정하기 - Content-Aware Fill 기능 활용 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03 다양한 방법으로 색상 적용하기 pp.192~206</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
3	<p>1) 실습주제 : 포토샵에서 다양한 방법으로 색상 적용하기(2)</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 기능을 이용하여 다양한 방법으로 이미지의 색상을 지정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그레이디언트 기능을 이용하여 색상 지정하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03 다양한 방법으로 색상 적용하기 pp.207~211</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
4	<p>1) 실습주제 : 포토샵에서 다양한 방법으로 색상 적용하기(3)</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 기능을 이용하여 다양한 방법으로 이미지의 색상을 지정할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 패턴 기능을 이용하여 색상 지정하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03 다양한 방법으로 색상 적용하기 pp.212~219</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p>

			③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
	5	1) 실습주제 : 색상 적용 실습 결과물에 대한 크리틱 2) 실습 목표 - 색상 적용 실습 결과물에 대해 크리틱을 진행하고 향상 과제를 도출할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 포토샵의 Fill, 그레이디언트, 패턴 기능을 이용한 색상 적용 실습 결과물을 감상하고 크리틱 - 향상과제 도출 및 수정 보완	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
제 7 주	1	중간고사	실기평가
	2	중간고사	실기평가
	3	중간고사	실기평가
	4	중간고사	실기평가
	5	중간고사	실기평가
제 8 주	1	1) 강의주제 : 색상 보정 2) 강의 목표 - 포토샵의 색상 보정 기능에 대해 이해하고 기존 이미지 혹은 색상 적용 작업을 마친 이미지에 대해 색상 보정 방법을 습득할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 포토샵의 자동 보정 기능과 이미지 보정 메뉴들 - Adjustments와 특수 색상 표현 기능으로 색상을 보정하는 방법	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03 다양한 방법으로 색상 적용하고 보정하기 pp.220~253 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
	2	1) 실습주제 : 자동 보정 기능으로 이미지 보정하기 2) 실습 목표 - 포토샵의 자동 보정 기능을 이용하여 예제 이미지를 보정하고 기능을 익힐 수 있다. 3) 실습세부내용 - Auto Color 기능 살펴보기 - 예제 이미지를 자동 보정 기능으로 보정	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03_2 이미지 색상 보정하기 pp.220~221 2)활용 기자재 ①강의용PC

		②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
3	1) 실습주제 : Levels, Curves, Exposure, Vibrance로 이미지 색상 보정하기 2) 실습 목표 - 포토샵의 색상 보정 툴을 활용하여 예제 이미지의 색상을 보정할 수 있다. 3) 실습세부내용 - Levels, Curves, Exposure, Vibrance 도구 살펴보기 - 색상 보정 툴을 이용하여 이미지 색상 보정	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03_2 이미지 색상 보정하기 pp.223~233 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
4	1) 실습주제 : Adjustments 색상 조절 기능 사용하기 2) 실습 목표 - Adjustments, 색상 조절 기능을 사용하여 예제 이미지의 색상을 보정할 수 있다. 3) 실습세부내용 - Channel Mixer로 새로운 색상 만들기 - Selective Color로 색상 값 조절하기 - Replace Color로 색상 대체하기	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
5	1) 실습주제 : 이미지에 특수 색상 적용하기 2) 실습 목표 - 포토샵의 특수 색상 표현 기능을 활용하여 이미지의 색상을 보정할 수 있다. 3) 실습세부내용 - Invert를 이용하여 보색 반전 - Desaturate로 채도 줄이기 - Gradient Map으로 그라데이션 입히기	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part03_4 이미지에 특수한 색상 적용하기 pp.240~253 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)

		<p>1) 강의주제 : 레이어와 채널</p> <p>2) 강의 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집디자인에서 이미지를 다루기 위해 반드시 알아야 할 레이어와 채널 기능을 이해하고 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이어의 정의와 개념 - 레이어를 이용한 이미지 배치와 구성 방법 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part0_1 이미지 합성을 위한 레이어 다루기 pp.254-267</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
제 9 주	2	<p>1) 실습주제 : 레이어 블렌딩 모드 사용하기</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 레이어 블렌딩 모드의 사용법을 익히고 배경 이미지를 합성해볼 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이어 블렌딩 모드 사용법 익히기 - Overlay 모드로 배경 이미지 합성하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part0_2 레이어 블렌딩 모드 사용하기 pp.268-275</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 레이어 스타일 적용하기</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 레이어 스타일 기능의 사용법을 익히고 다양한 이미지에 레이어 스타일을 적용할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이어 스타일 사용법 익히기 - 그라데이션과 패턴 레이어 스타일 적용하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part0_3 레이어 스타일 적용하기 pp.276~284</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>

	4	<p>1) 실습주제 : 레이어 마스크와 클리핑 마스크 사용하기</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 레이어 마스크와 클리핑 마스크의 사용법을 익히고 마스크 기능을 이용하여 이미지를 합성할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이어 마스크를 이용해 이미지 합성하기 - 클리핑 마스크의 사용법을 익히고 구름 이미지 합성하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part0_4 레이어 마스크와 클리핑 마스크 사용하기 pp.285~296</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 채널 기능 습득과 채널을 이용한 마스크 활용</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포토샵의 채널 기능을 익히고 채널을 이용한 마스크를 활용하여 이미지를 합성할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 채널 기능 익히기 - 채널 마스크를 활용하여 이미지 합성하기 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③참고도서 <포토샵CC 무작정 따라하기> part0_7 채널 사용하기 pp.310~319</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
제 10 주	1	<p>1) 강의주제 : 만화책 표지 디자인</p> <p>2) 강의 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종이책 표지 디자인의 요소와 필요한 디지털 툴 기능을 이해하고 만화책 표지를 디자인할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종이책 표지 디자인에 필요한 요소 - 표지 디자인을 위한 인디자인 툴의 기능들 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③부교재 <편집디자인 프로젝트> part01_10 화면에서 표시할 책 표지 pp.274~305</p> <p>-주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_2 에세이, 세익스피어를 만나다 표지 디자인 pp.247~290</p> <p>2)활용 기자재</p>

		<p>①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
2	<p>1) 실습주제 : 만화책 표지 디자인을 위한 타이포그래피 2) 실습 목표 - 만화책 표지를 디자인하기 위한 타이틀의 타이포그래피를 제작할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 일러스트레이터 및 포토샵의 드로잉 툴을 사용하여 만화 작품의 타이틀을 타이포그래피로 제작 - 인디자인에서 표지 레이아웃을 설정하고 타이틀 배치</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인 프로젝트> part01_10 화면에서 표시할 책 표지 pp.274~305</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
3	<p>1) 실습주제 : 만화책 표지 디자인을 위한 이미지 합성과 보정 2) 실습 목표 - 만화책 표지에 배치할 이미지가 인쇄에 최적화 되도록 색상을 보정하고 필요한 경우 이미지를 합성하여 완성할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 표지 이미지의 색상 보정 - 표지 제작을 위한 이미지 합성</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_2 에세이, 셰익스피어를 만나다 표지 디자인 pp.247~290</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
4	<p>1) 실습주제 : 만화책 표지 레이아웃과 요소 배치 2) 실습 목표 - 인디자인에서 타이틀 타이포그래피와 이미지, 텍스트 요소들을 표지 디자인의 레이아웃에 배치할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 타이틀 타이포그래피와 이미지, 텍스트 등의 디자인 요소를 레이아웃에 배치</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_2 에세이, 셰익스피어를 만나다 표지 디자인 pp.247~290</p>

			<p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 만화책 표지 디자인 실습 결과물 크리틱</p> <p>2) 실습 목표</p> <p>- 만화책 표지 디자인을 완성한 결과물을 크리틱하고 향상과제를 도출할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용</p> <p>- 만화책 표지 디자인 실습 결과물 크리틱</p> <p>- 향상과제 도출 및 크리틱</p>	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p> <p>3)과제물 안내</p> <p>만화책 표지 디자인 작품 완성 후, 보완하여 13주차에 제출</p>
제 11 주	1	<p>1) 강의주제 : 종이 만화책 본문 디자인</p> <p>2) 강의 목표</p> <p>- 종이 만화책 본문 디자인에 필요한 요소와 인디자인 툴 기능을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 종이 만화책 본문 디자인에 필요한 요소들</p> <p>- 인디자인 레이아웃과 스타일 지정</p>	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>③주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_3 인생이 묻고, 톨스토이가 답하다 본문 디자인 pp.247~290</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p> <p>3) 수시시험(쪽지시험) 실시</p> <p>만화 편집에 관한 쪽지시험 실시</p>

2	<p>1) 실습주제 : 종이 만화책 본문 디자인을 위한 레이아웃과 스타일 지정</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종이 만화책 본문을 디자인하기 위해 인디자인에서 레이아웃을 설정하고 만화 이미지를 배치할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 페이지 만화 레이아웃 설정 - 기준 격자 설정과 페이지 스타일 지정 	<p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_3 인생이 묻고, 툴스토이가 답하다 본문 디자인 pp.247~290 <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
3	<p>1) 실습주제 : 칸과 말풍선의 배치</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종이 만화책 본문을 디자인하기 위해 인디자인에서 만화의 칸 간격을 조정 배치하고 말풍선을 배치할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가독성을 추구한 칸과 말풍선의 배치 - 본문 레이아웃과 만화 요소들의 조화 	<p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_3 인생이 묻고, 툴스토이가 답하다 본문 디자인 pp.247~290 <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
4	<p>1) 실습주제 : 추가 이미지와 텍스트 요소 입력</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종이 만화책의 본문 레이아웃에 효과음 등 추가 이미지와 말풍선의 텍스트를 입력하고 조화롭게 배치하여 디자인을 완성할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 효과음 타이포그래피와 말풍선 텍스트 배치 - 그 외 기타 요소의 배치 	<p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT ③주교재 <편집디자인강의 with 인디자인> part02_3 인생이 묻고, 툴스토이가 답하다 본문 디자인 pp.247~290 <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린

			③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
	5	1) 실습주제 : 만화책 본문 디자인 실습 결과물 크리틱 2) 실습 목표 - 만화책 본문 디자인을 완성한 결과물을 크리틱하고 향상과제를 도출할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 만화책 본문 디자인 실습 결과물 크리틱 - 향상과제 도출 및 크리틱	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
제 12 주	1	1) 강의주제 : 웹툰 편집 실전(1) 2) 강의 목표 - 포토샵과 인디자인을 사용하여 예제 웹툰 원고를 편집하는 프로세스와 장르에 따른 원고 스타일의 수 차이를 알 수 있다. 3) 강의세부내용 - 웹툰 원고 편집의 프로세스 - 장르에 따른 웹툰 편집 스타일의 차이	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
	2	1) 실습주제 : 웹툰 편집 실전(2) 레이아웃과 스타일 2) 실습 목표 - 웹툰 원고의 규격을 정하고 원고 페이지의 레이아웃과 스타일을 설정할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 예제 웹툰 원고의 규격 설정하기 - 웹툰 원고 페이지의 레이아웃과 스타일 설정	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③배포자료: 예제 웹툰 원고 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)
	3	1) 실습주제 : 웹툰 편집 실전(3) 칸의 스타일과 간격 조절, 말풍선 배치 2) 실습 목표 - 웹툰 페이지의 레이아웃 상에서 칸의 연출을 고려하여 간격과 스타일을 조절하고 적절한 위치에 말풍선을 배치할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 칸의 연출에 맞도록 간격과 스타일 조절	1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT ③부교재 <웹툰스쿨> 3부_4 웹툰연출 pp.231~257 ④참고자료(논문): 웹툰에 나타난 특징적 말칸

		- 말풍선 배치	<p>연출에 대한 분석, 정규하,윤기현, 만화애니메이션연구, 2014</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 실습 과정에 대한 1:1 피드백</p> <p>2) 실습 목표</p> <p>- 웹툰 편집이 원활하게 이루어지도록 실습 과정에 대해 1:1 피드백을 진행하고 반영할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용</p> <p>- 웹툰 원고 페이지의 레이아웃과 스타일에 대한 점검</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 실습 과정에 대한 1:1 피드백</p> <p>2) 실습 목표</p> <p>- 웹툰 편집이 원활하게 이루어지도록 실습 과정에 대해 1:1 피드백을 진행하고 반영할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용</p> <p>- 칸과 말풍선의 배치에 대한 점검</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
제 13 주	1	<p>1) 강의주제 : 웹툰 편집 실전(4) 이미지 색상 보정 및 특수효과법 이해</p> <p>2) 강의 목표</p> <p>- 웹툰 원고 이미지의 퀄리티를 높이고 가독성을 추구하기 위해 포토샵 툴을 사용하여 색상 등을 보정하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 웹툰 원고 이미지 보정법</p> <p>- 특수효과법</p>	<p>1)학습자료 ①강의계획서 ②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p> <p>3) 과제물 제출</p> <p>5, 10주차 과제물을 디지털</p>

		레이터로 갈무리 하여 제출
2	<p>1) 실습주제 : 웹툰 편집 실전(5) 이미지 색상 보정 및 특수효과</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 원고 이미지의 퀄리티를 높이고 가독성을 추구하기 위해 포토샵 툴을 사용하여 특수효과를 추가할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 원고에서 특수효과가 필요한 부분에 대해 포토샵의 기능을 활용하여 보정 및 특수효과 제작 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
3	<p>1) 실습주제 : 웹툰 편집 실전(6) 텍스트 요소 입력</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물의 대사, 크레딧 등 웹툰 원고의 텍스트 요소를 조화롭게 입력, 배치할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 텍스트 요소의 폰트 결정 - 텍스트 입력과 조화로운 배치 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
4	<p>1) 실습주제 : 웹툰 편집 실전(7) 검토 및 마무리</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작업한 웹툰 편집본을 수업용 온라인 게시판에 게시하고 모바일 디스플레이를 통해 확인하여 검토할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 편집본 완성 - 모바일 디바이스의 디스플레이에서 최종 점검 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최근 버전)</p>
5	<p>1) 실습주제 : 웹툰 편집 실습 결과물 크리틱</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 편집 실습 결과물을 크리틱하고 향상 과제를 도출할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 편집 실습 결과물 크리틱 - 향상과제 도출 및 수정 보완 	<p>1)학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②수업용 PPT</p> <p>2)활용 기자재</p> <p>①①강의용PC</p> <p>②빔프로젝터, 스크린</p> <p>③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인</p>

제 14 주	1	<p>1) 강의주제 : 창작 웹툰 편집(1)</p> <p>2) 강의 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 창작 웹툰 원고를 포토샵 등 편집디자인 툴을 활용하여 후반작업을 진행하고 완성하는 방법을 적용할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창작 웹툰 원고 준비 - 레이아웃과 스타일 정리방법 이해 	<p>최근 버전)</p> <p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT ③창작 웹툰 원고 <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 <p>최근 버전)</p>
	2	<p>1) 실습주제 : 창작 웹툰 편집(2)</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 창작 웹툰 원고를 포토샵 등 집디자인 툴을 활용하여 후반작업을 진행하고 완성할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칸과 말풍선 조절과 배치 - 텍스트 요소 입력 	<p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 <p>최근 버전)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 창작 웹툰 편집(3)</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 창작 웹툰 원고를 포토샵 등 집디자인 툴을 활용하여 후반작업을 진행하고 완성할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이미지 보정 - 텍스트 입력 	<p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 <p>최근 버전)</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 창작 웹툰 편집 결과물 크리틱</p> <p>2) 실습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창작 웹툰 편집 결과물을 크리틱하고 향상 과제를 도출할 수 있다. <p>3) 실습세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창작 웹툰 편집 결과물 크리틱 - 향상과제 도출 및 수정 보완 	<p>1)학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의계획서 ②수업용 PPT <p>2)활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 <p>최근 버전)</p>
	5	<p>1) 실습주제 : 창작 웹툰 편집 결과물 크리틱</p>	<p>1)학습자료</p>

		2) 실습 목표 - 창작 웹툰 편집 결과물을 크리틱하고 향상 과제를 도출할 수 있다. 3) 실습세부내용 - 창작 웹툰 편집 결과물 크리틱 - 향상과제 도출 및 수정 보완	①강의계획서 ②수업용 PPT 2)활용 기자재 ①강의용PC ②빔프로젝터, 스크린 ③개인용 PC(포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 최신 버전)
제 15 주	1	기말고사	실기 평가
	2	기말고사	실기 평가
	3	기말고사	실기 평가
	4	기말고사	실기 평가
	5	기말고사	실기 평가
첨부자료	① 주차별 수업계획(수업계획서)		

*평가중점사항 등을 고려하여 주차별 강의 내용을 세부적으로 작성함.

3.1.2.5 수업방법의 적절성

【작성양식】

수업방법
<p>1. 강의</p> <p>▷학습자가 만화 창작에 관련된 이론을 쉽게 이해할 수 있도록 다양한 예시 작품을 제시하며 보편적인 어휘와 논리적인 설명을 구사한다.</p> <p>▷해당 강의의 주제에 맞는 다양한 예시를 기존 작품에서 샘플링하여 프레젠테이션함으로써 학습자가 이론적 이해를 체화할 수 있도록 돕는다.</p> <p>▷학습자의 개인차를 고려하여 특히 어려운 개념은 강의 회차를 뛰어넘어 학습자가 반복적으로 접할 수 있도록 다룬다.</p> <p>2. 실습</p> <p>▷매주 강의 주제에 맞는 실습 내용을 구성하고 해당 실습에서 달성해야 하는 작품(혹은 실습 결과물)의 완성도 및 목표를 제시하여 실습 의욕을 고무시킨다.</p> <p>▷수업 기간 전반을 통해 웹툰 작품의 편집디자인을 완성하는 것을 목표로 기획에서 만화편집디자인의 프로세스를 경험함으로써 편집디자인의 노하우를 습득하고 학습자 스스로 자신만의 편집디자인 감각과 기술을 추구할 수 있도록 독려한다.</p> <p>▷만화 및 웹툰 편집에 필수적인 기술과 방법을 다각도로 연구하고 적용하는 과정에서 콘텐츠의 퀄리티를 높일 수 있는 편집디자인이란 무엇인지 체험적으로 이해하며 자신만의 디자인 감각을 만들 수 있도록 한다.</p> <p>▷실습 결과물에 대해 필요한 단계에서 크리틱을 진행하여 작업 내용을 검증, 업그레이드할 수 있도록 돕는다.</p> <p>3. 질의응답</p> <p>▷강의 내용에 대해 수업시간 중 자유롭게 질문할 수 있도록 하여 이론에 대한 장벽을 낮추고 수업의 참여도와 집중도를 높인다.</p> <p>▷실습 결과물 및 작품에 대해 학습자 간에 자유롭게 질의응답을 유도하여 크리틱 능력을 함양한다.</p>

*수업 방법은 강의, 토론, 발표, 세미나, 실험, 실습, 참관, 기타 등에 해당하는 수업방법에 대해 수업내용을 고려하여 상세하게 기재

3.1.2.6 수업교재 및 자료의 적절성 [1000자 이내 표기] ◦장

【작성양식】

학습과정명	구분	교재명	저자명	출판사	출판연도
만화편집디자인	주교재	편집디자인강의 with 인디자인	황지완	한빛미디어	2019
	부교재	편집디자인 프로젝트	이혜진	길벗	2017
	부교재	웹툰스쿨	홍난지, 이종범	시공아트	2020

수업자료

1. 교재 및 참고도서

매 주차 주교재와 부교재의 강의 주제 해당하는 챕터 및 페이지 번호를 제시한다. 단, 다양한 경로와 층위의 정보를 전달하기 위해 교재 이외의 자료들을 적절히 활용한다. 또한 만화편집에서 보조적으로 사용되는 포토샵 프로그램의 기능을 참고도서를 통해 만화편집에 활용할 수 있도록 한다.

참고도서 : <포토샵CC 무작정 따라하기, 민지영.앤미디어 , 길벗, 2019>

2. 프레젠테이션 및 프린트 자료

매 주차의 수업 내용에 해당하는 주교재 및 부교재의 내용을 이해하기 쉽게 정리하여 프레젠테이션으로 활용하고 동일한 내용의 프린트 자료를 학습자에게 제공한다. 또한 시각예술 분야에 대한 수업인 만큼 사례 작품을 포함한 시각자료를 저작권이 허용하는 범위 내에서 프레젠테이션 자료로 활용한다.

3. 온라인 콘텐츠

수업 내용과 관련 있는 영상, 사이트, 온라인 전시 등의 온라인 콘텐츠를 학습자료로 활용하고 학습자에게 제시한다.

-1주차 : 네이버웹툰 사이트 <https://comic.naver.com/index>

4. 논문 활용

논문을 활용하여 학습자에게 학문적 근거를 제시함으로써, 학문적 깊이를 도모하고 탐구와 고찰의 의욕을 고취한다.

-2주차 : 플랫폼 패러다임 변화에 따른 ebook을 위한 편집디자인 재개념화, 김덕순, 김준교, 한국디자인포럼, 2013 / 출판만화에서 웹툰으로의 편집 변환 연구 : 칸의 구조 변환을 중심으로, 고동균, 세종대학교

문화예술콘텐츠대학원 석사논문, 2015

-5주차 : 만화에서 사운드의 시각화 표현방법 연구: 출판만화와 웹툰의 상호 비교를 중심으로, 정상혁, 세종대학교 문화예술콘텐츠대학원 석사논문, 2017

-12주차 : 웹툰에 나타난 특징적 말간 연출에 대한 분석, 정규하, 윤기현, 만화애니메이션연구, 2014

5. 기자재 활용

프레젠테이션을 제시하고 멀티미디어 콘텐츠를 참고 자료로 활용하기 위해 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터를 사용한다. 학습자는 액정태블릿과 컴퓨터, 편집디자인용 소프트웨어를 사용하여 디지털 툴을 이용한 만화편집디자인을 수행한다.

첨부자료 ①교재 표지, 교재 목차 및 판권면

*'첨부자료'에 교재 표지, 교재 목차, 교재 판권면을 반드시 첨부함.

3.2.1.1 평가운영의 적절성

【작성양식】

학습목표	3.2.1.1 학습목표의 적절성 연동(작성 필요 없음)	
평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	<p>1. 중간고사(30%)</p> <p>▷실기시험 평가 항목 구성: 만화/웹툰 편집 디자인에 필요한 디지털 툴 기능을 올바르게 습득하고 적절하게 사용할 수 있는지 평가한다.</p> <p>▷실기시험을 통한 평가 내용</p> <p>→예제 작업을 통해 포토샵의 기본 기능에 대한 숙지 정도를 평가한다.</p> <p>→예제 작업을 통해 인디자인의 기본 기능에 대한 숙지 정도를 평가한다.</p> <p>→예제 작업을 통해 일러스트레이터의 기본 기능에 대한 숙지 정도를 평가한다.</p> <p>▷평가시기 : 7주차 해당 강의 시간에 실시</p> <p>2. 기말고사(30%)</p> <p>▷실기시험 평가 항목 구성: 실습 시간에 제작한 창작 웹툰의 편집디자인 결과물을 포트폴리오로 구성하여 프레젠테이션 한 내용을 평가한다.</p> <p>▷실기시험을 통한 평가 내용</p> <p>→창작 웹툰 편집디자인의 각 요소, 레이아웃 및 요소의 배치, 타이포그래피, 이미지 보정 결과의 완성도를 평가한다.</p> <p>→학습자의 개성과 독창성, 성실성이 편집디자인 결과물에 충분히 드러나는지 평가한다.</p> <p>▷평가시기 : 15주차 해당 강의시간에 실시</p>
수시시험	10	<p>▷수시평가 : 쪽지시험</p> <p>적절한 시점에서 만화편집디자인에 관련한 이론적 지식과 디지털 툴의 사용법 및 용어에 대한 쪽지시험을 실시한다.</p> <p>▷평가 방법</p> <p>→수시평가는 10점 만점으로 실시한다.</p> <p>→수시평가 실시 1주일 전에 고지한다. 문제는 사지선다형 및 단답형 10문항으로 평가한다. 평가 후에는 바로 정답을 제시하여 학습자의 인식에 바로 반영할 수 있도록 한다.</p> <p>▷평가 시기 : 11주차 해당 강의시간에 실시</p>
과제물	10	<p>▷기타(실습 결과물)</p> <p>→5주, 10주의 실습 시간에 진행한 작업의 결과물을 디지털 데이터로 갈무리하여 제출하고, 작업 내용의 완성도와 성실성을 평가한다.</p> <p>▷제출 시기 : 13주차 해당 강의시간에 제출</p>
수업참여도	20	<p>1. 출석(20점)</p> <p>1) 평가시기 : 1주차 ~ 15주차, 매주 시간 단위로 체크한다.</p>

	2) 평가방법 : 매 차시 출결사항 체크, 출석 성적은 출석률에 따라 차등 적용되는 ‘출석 점수 산출기준표’에 의거하여 실제 출석시수에 따라 반영한다. 지각 및 조퇴 처리는 단위 수업시간의 50%이하인 경우에만 인정하며, 지각 또는 조퇴 3회인 경우, 결석 1시간으로 산출한다. 3) 평가내용 : 출석, 결석, 지각, 조퇴, 공결 사항으로 구분
기타	

■ **평가요소별 세부내역** ※ 실습평가서 점수는 기타에 작성

① 정기평가 (%)		② 수시시험 (%)				③ 과제물 (%)			④ 수업참여도 (%)						⑤ 기타 (그 밖에 평가요소) (%)	합계 (%)	
중간고사	기말고사	쪽지시험	(돌발퀴즈)	복습시험	기타	리포트	팀과제	기타	출석	토론(방)	질문(방)	탐구활동	의견(방)	학습계획서	기타		
30	30	10	0	0	0	0	0	10	20	0	0	0	0	0	0	0	100

■ **평가결과 환류계획**

1. 정기 평가 결과의 활용계획
 1) 중간고사
 -평가결과를 토대로 전체 학습자의 수준을 파악하여 이후 강의 진행속도 및 난이도 조절하고, 개인별 학습자 수준별 지도 방안을 마련한다.
 ▷ 피드백 방법 (평가방법 활용계획) :
 → 학습자의 실기 결과물에 대해 대면으로 피드백을 실시한다.
 → 실기고사를 진행한 후 결과물을 디지털 데이터로 취합하여 시험절차와 응시한 학습자의 성적부여의 타당성 검증 자료로 활용하며 평가이후 항목별 세부점수에 대한 부여사유를 해당 학습자에게 알려줄 시 학습자료로서 활용하도록 데이터베이스화 작업을 반드시 병행한다.

2) 기말고사
 ▷ 피드백 방법 (평가방법 활용계획) :
 → 실기고사를 진행한 후 결과물을 디지털 데이터로 취합하여 시험절차와 응시한 학습자의 성적부여의 타당성 검증 자료로 활용하며 평가이후 항목별 세부점수에 대한 부여사유를 해당 학습자에게 알려줄 시 학습자료로서 활용하도록 데이터베이스화 작업을 반드시 병행한다.

2. 수시평가 결과 활용계획
 -평가결과를 바탕으로 보충이 필요한 학습 영역을 파악하여 보충학습을 진행하도록 한다.

3. 과제물평가 결과 활용계획
 -과제물에 대하여 학습자 전체, 개별 피드백을 제공하여 학습의 이해도를 높일 수 있도록 지원
 -우수 과제물을 공유하여 학습자의 학습 흥미 유발

4. 수업참여도평가 결과 활용계획
 -결석 2회 이상 누적 시 학습자 상담을 실시하여 학습자 중도 탈락을 방지하고 수업참여를 독려할 수 있도록 한다.
 -출결 여부를 수시로 검토하여 장기 결석으로 인한 과락이 발생하지 않도록 관

리한다. 결석이나 지각이 잦은 학생들에게 감점 기준을 공지하고 상담을 통해 학생이 처한 상황에 대해 인지하고 수업 시간을 준수할 수 있도록 격려한다. 특히 지각이 잦은 학습자에게 수업 내용 결손이 누적됨에 따라 발생하는 손실을 알려주어 지각을 줄일 수 있도록 지도한다.