

[붙임]

2021-2학기 한국지역대학연합 사이버강좌 개설 신청서


교과목명	국문	디자인과창의성			이수 단위	3 학점
	영문	Design & Creativity				
담당교수	임도하		소속	전주대학교 시각디자인 학과		
담당교수 연락처	전화	010-8771-5452	E-mail	todoha@jj.ac.kr		
수강 인원				※ 총 수강인원은 280명 정도며, 회원대학별 수강 신청인원은 채택현황에 따라 조정한다.		
교과목 담당자 (조교 혹은 직원)	성명	강가애	전화	063-220-3028	E-mail	
평가 방법	형태	과제제출				
	시험 일정	중간고사	8주차 기간 중 중간과제 제출			
		기말고사	15주차 기간 중 기말과제 제출			
	기타 평가		기타 주차별 소과제			
강의 수강 사이트 URL	cyber.jj.ac.kr					

<첨부> 한국지역대학연합 사이버강좌(개설교과목) 강의 계획서 1부

상기와 같이 2021-2학기 한국지역대학연합 사이버강좌 개설을 신청합니다.

2020. 6. 17 .

전주 대학교

담당자: 임 도 하 

한국지역대학연합 사이버교육 협력위원회 귀하

한국지역대학연합 사이버강좌 “교과목명” 강의계획서

2021-2학기

1. 일반사항

교과목명	국문	디자인과 창의성				
	영문	Design & Creativity				
이수 학점	3	학점	강의 수강 사이트	cyber.jj.ac.kr		
담당 교수명	임도하		연락처	010-8771-5452	E-mail	todoha@jj.ac.kr
평가 방법	형태	과제제출				
	시험 일정	중간고사	8주차 기간 중 중간과제 제출			
		기말고사	15주차 기간 중 기말과제 제출			
	기타 평가		기타 주차별 소과제			

2. 교과목 개요 및 강의목표

1) 교과목 개요 및 강의 목표

창의적 표현 수단이자 생활 속의 감성요소인 디자인을 이해하고,
평범한 사물들 속의 의미와 그로 인한 연상, 그리고 복잡한 현상 속에서의
숨겨진 질서를 발견하고 문제를 해결하는 독창적이고 창의적인 관점을 갖추는 방법을 배운다.

3. 수업방법

모바일 또는 PC를 통한 온라인 수강 및 과제 제출과 피드백.

4. 평가방법

중간고사	기말고사	수시고사	과제물	발 표	출 석	기 타	합 계
30%	30%		10%		30%		100%

5. 과제물

- 해당 주차별 강의 내용 이해와 응용 및 아이디어 발상을 위한 소과제
- 창의적 시점과 분석 능력 및 문제 해결을 위한 중간 및 기말 평가 과제

6. 교재 및 참고문헌

<첨부>

별도 교재 없음.

7. 주별 수업내용

1) 1주 : 강의개요

창의성과 디자인의 관계 / 창의적 아이디어란 무엇인가? / 감각과 논리적 판단/분석의 조화. / 아이디어의 시각적 소통의 중요성 / 디자인적 사고 과정 / 좋은 디자인의 조건

2) 2주 : 논리와 직관의 경계

좌뇌와 우뇌의 역할 / 임의적인 창의성에 대하여 / 논리적인 분야에서 직관력이 필요한가? / 논리적 접근법과 직관적 접근법의 비교

3) 3주 : 개념의 지배 vs. 새로운 시점

지각을 지배하는 개념 / 에임즈 룸을 통해 보는 시각적 착각 / 시각적으로 느끼는 공간지각 / 원근법의 탄생 / 새로운 시점의 공간

4) 4주 : 색의 사용과 전략

빛을 보는 눈 / 컬러의 특성 / 색의 체계 / 붉은색의 매력 / 코카콜라와 펩시콜라의 경쟁 / 추상체와 간상체 (퍼킨제 전이)

5) 5주 : 의미와 모양

상징이란? / 심볼마크, 로고타입 시그니처 / 기업의 상징 특징 / 이모티콘의 발생과 문화적 차이 / 한국의 대표 상징과 전략 /

6) 6주 : 연상과 상상력

추상화와 연상작용 / 뇌의 심상영역 / 착시현상 / 게슈탈트 이론의 핵심과 사례 / 예술가 에셔와 그네 마그리트 / 디자이너 후쿠다 시게오 / 연상을 이용한 광고 사례들 / 컴퓨터는 창조적 연상을 할 수 있는가?

7) 7주 : 문자와 디자인 / 정보의 시각화

문자의 상징과 변화 / 모양으로서의 의미단어 / 글꼴이 주는 느낌 / 타이포그래피의 의미 / 한글의 특성과 모양 / 인포그래픽 디자인 / 데이터의 시각화와 활용 전망

8) 8주 : 중간과제 제출기간

9) 9주 : 디자인의 원리와 법칙

자연에서 찾는 질서 / 황금비율과 피보나치 수열 / 조형요소와 디자인의 기본 원리 / 개념요소: 점, 선, 면 / 시각요소: 형, 크기, 방향, 색채, 질감, 명도 / 조형원리: 통일, 변화, 균형, 율동 (리듬감) 등. / Universal Principles of Design

10) 10주 : 균형과 변화 / 구조적시스템과 해체

<첨부>

균형이란? / 칸딘스키의 이론에 따른 변화와 균형 탐구 / 새로운 균형을 찾았던 안치홀트의
신타이포그래피 / 그리드(Grid)의 탄생 / 그리드(Grid) 해체를 통한 새로운 시도

11) 11주 : 디자인의 분야와 특성 / 기술의 발전과 영역확장

각 디자인의 분야에 대한 이해 / 특성별 고유 영역과 공통점 등

디자인의 시기: 공예적디자인> 기능적디자인> 상업적디자인> 디자인전문화> 기업의 핵심 경쟁
력> 혁신의 새로운 주체 / 디지털과 IT 기술의 발전과 디자인 영역의 확장

12) 12주 : UI/UX 디자인

사용자인터페이스디자인 / 경험디자인 / UX 디자인의 영역과 개념도 / 컴퓨터의 대중화와 O
S GUI 시스템의 출현 / 인터넷의 출현과 UX / 스마트 폰과 UX /사용성 관련 법칙 / 유저빌리
티 평가방법 / 제이콥 닐슨의 휴리스틱 평가법 / UX디자인의 미래

13) 13주 : 디자인의 가치

감성디자인

감성공학과 접근법 / 감성디자인의 역할 / 감성과 인지의 통합 / 감성디자인의 중요 논점 /
감성디자인의 예시들 / 도널드 노먼의 이론과 주장

유니버설 디자인

보편적 디자인이란? - 다양한 사용자를 배려하는 디자인 / 유니버설디자인 7원칙 / 유니버설
디자인 접근 사례

글로벌 디자인 이슈와 친환경 디자인

14) 14주 : 의도된 분산과 창의성의 확장

의도된 분산과 인터랙션

의도적인 혼돈과 그 안에서의 질서 / 복잡계에 대한 개념 / 기술적인 환경 변화와 인터랙션

집단지성과 창의성의 확장

집단지성의 개념 / 집단과 창의적인 뇌 / 텔레노이아(Telenoia) / 네트워크화된 의식을 통한
창의적 활동.

15) 15주 : 기말과제 제출기간

* 온라인 동영상 수강 강의이므로 학사일정의 보강 주간 없이 진행함.