

## [신규평가]

### 3.1.1.1. 학습목표의 적절성

#### 【작성양식】

표준교육과정 교수요목	학습목표
<p>컴퓨터 그래픽의 응용력을 체계적으로 익히고, 각종 그래픽 소프트웨어를 사용하여 그래픽처리능력을 배양하기 위해 본 교과목은 컴퓨터그래픽 응용, 포토샵 활용, Illustrator 심화, 홈페이지 구축, 그래픽을 이용한 디자인 등을 과목 내용으로 구성한다.</p>	<p>컴퓨터그래픽 II 과목은 다양한 그래픽 소프트웨어를 체계적으로 학습하고 응용력을 키우는 것을 목표로 한다. 이 과목은 컴퓨터그래픽 I 에서 배운 내용을 바탕으로 Adobe Photoshop과 Adobe Illustrator를 함께 활용하여 더 심화된 그래픽 디자인 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 주요 학습 목표는 다음과 같다.</p> <p><b>1)컴퓨터그래픽 응용력 향상</b> 컴퓨터 그래픽의 기본 개념과 원리를 복습하고 이를 다양한 실습을 통해 응용하는 능력을 더욱 강화한다. 그래픽 디자인 기초부터 심화된 기술까지 실제에 적용할 수 있다.</p> <p><b>2)Adobe Illustrator 학습</b> Adobe Illustrator를 이용한 벡터 그래픽 디자인 제작을 위한 기초 학습을 통해 로고, 아이콘, 일러스트레이션 등 디자인 콘텐츠 제작에 필요한 실무 능력을 키운다. 벡터 그래픽의 특성과 활용 방법을 체계적으로 학습하여 실습할 수 있다.</p> <p><b>3)Adobe Photoshop과 Illustrator의 통합 활용</b> Adobe Photoshop과 Adobe Illustrator를 통합하여 사용하는 방법을 학습한다. 두 소프트웨어 간의 연동 작업을 통해 복합적 그래픽 디자인을 효과적으로 수행할 수 있다.</p> <p>이와 같이 컴퓨터그래픽 II 과목은 컴퓨터그래픽 I 과목과 연계하여 이론과 실습을 균형 있게 구성하고 어도비 소프트웨어를 활용한 고급 그래픽 디자인 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 창의적이고 실무적인 그래픽 콘텐츠 전문가로 성장할 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 【작성양식】

학습과정명		컴퓨터그래픽Ⅱ	
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용			
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	<p><b>*오리엔테이션</b> : 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(중간고사, 기말고사, 수시시험, 과제물 안내 포함)안내.</p> <p>1) 강의주제 : 일러스트레이터의 이해(1)                  2) 강의목표 : 그래픽 디자인의 정의와 다양한 프로그램을 활용한 그래픽 디자인 과정에 대해 개괄할 수 있다.                  3) 강의세부내용:                  -그래픽디자인의 정의                  -그래픽디자인 프로세스</p>	<p>(1) 학습자료                  ①강의계획서                  ②강의자료 PPT</p> <p>(2) 정기평가(중간, 기말고사)                  ①내용 및 방법 : 포트폴리오 발표와 제출(발표방식 및 제출방법 안내)                  ② 제출기간 : 7주차/15주차</p> <p>(3) 수시시험(꼭지시험)                  ①내용 및 방법:                  일러스트레이터 툴과 패널 사용성에 관한 시험(사지선다형, 단답형 10문항)                  ②실시기간 : 11주차에 실시.</p> <p>(4) 과제물 :                  ①pathfinder를 활용한 투톤 배경의 나무와 배경디자인                  ②제출일:13주차에 제출</p> <p>(5)활용 기자재                  ①강의용 PC                  ②빔 프로젝터, 스크린                  ③일러스트레이터(프로그램)</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 일러스트레이터의 이해(2)                  2) 강의목표 : 고품질의 벡터 그래픽 제작이 가능한 일러스트레이터의 활용 분야 및 사례연구를 통해 벡터그래픽의 장점을 이해하고 설명할 수 있다.                  -벡터이미지와 비트맵이미지의 차이점을 이해하고 벡터와 비트맵이미지를 구분할 수 있다                  3) 강의세부내용:                  -비트맵과 벡터이미지의 개념과 차이점                  -RGB와 CMYK 컬러의 사용성과 차이점                  -일러스트레이터에서 RGB와 CMYK 컬러설정하기                  -벡터 이미지의 사용성과 사례연구</p>	<p>(1) 학습자료                  ①강의계획서                  ②강의자료 PPT                  ③부교재,                  모두의일러스트레이터 pp.38-40</p> <p>(2) 활용 기자재                  ①강의용 PC                  ②빔 프로젝터, 스크린                  ③일러스트레이터(프로그램)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 일러스트레이터 작업환경 설정                  2) 실습목표 : 문서만들기와 아트보드를 이해하고 편집을 할 수 있다.                  3) 실습세부내용:                  -Artbord패널, 컨트롤 패널 살펴보고 이해하기                  -한 파일 안에 여러 개의 아트보드를 생성하고 Artbord패널을 활용하기                  -아트보드 정렬, 아트보드를 구분하여 JPEG파일로 저장하기                  -새문서 만들기과 저장하기</p>	<p>(1) 학습자료                  ①강의계획서                  ②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.50-54</p> <p>(2) 활용 기자재                  ①강의용 PC                  ②빔 프로젝터, 스크린                  ③학생용PC 또는 타블렛                  ④일러스트레이터(프로그램)</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 그래픽, 아이콘 내보내기 / 오브젝트 이동                  2) 실습목표 : 파일의 일부 그래픽 또는 아이콘만 내보낼 수 있다. 원하는 대로 오브젝트를 선택, 이동할 수 있다.                  3) 실습세부내용:                  - Asset Export 패널의 이해</p>	<p>(1) 학습자료                  ①강의계획서                  ②주교재, pp.50-52</p> <p>(2) 활용 기자재                  ①강의용 PC</p>

		- 선택도구를 활용한 아트보드의 오브젝트 이동, 변형(단축키 활용)	②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
제 2 주	1	1) 강의주제 : 일러스트레이터와 레이어 혼합모드 2) 강의목표 : 일러스트레이터의 레이어와 레이어 혼합모드, 컬러에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: - Layer패널 이해 - 레이어 그룹화, 레이어 숨기기, 레이어를 활용한 오브젝트 배열 바꾸기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의자료 PPT ③부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.56-60  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	2	1) 강의주제 : 일러스트레이터 작업화면의 기본 구성과 기능 2) 강의목표 : 효율적인 일러스트 작업을 위한 작업화면의 기본 구성과 기능에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 작업화면 기본구성 이해(메뉴, 컨트롤, 툴, 아트보드 패널 등) - Tool 이해와 활용하기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의자료 PPT ③부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.86-92  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	3	1) 실습주제 : 일러스트레이터의 메뉴, 툴의 이해 2) 실습목표 : 선택 툴, 직접선택 툴, 그룹선택 툴을 활용할 수 있다 3) 실습세부내용: -오브젝트 선택과 이동하기 -오브젝트 복사, 크기조절, 회전하기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.86-92  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
	4	1) 실습주제 : 이미지 파일형식 2) 실습목표 : -비트맵과 벡터이미지를 구분하며, 각각의 포맷 형식을 이해하고 활용할 수 있다. -인쇄용과 화면용 해상도를 이해하고 활용할 수 있다. 3) 실습세부내용: - 포토샵과 일러스트레이터에서 유용하게 사용되는 포맷방식 - 인쇄용과 화면용의 해상도	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.20~24  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
제 3 주	1	1) 강의주제 : stroke패널을 이용하여 그리기 (1) 2) 강의목표 : Stroke 패널을 사용해 선 두께, 모양 변형 등 활용을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -선 두께, 모양, 점선, 모서리 변경 -패스 내 기준점 이해, 위치 변경	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.59  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	2	1) 강의주제 : stroke패널을 이용하여 그리기 (2) 2) 강의목표 : stroke 패널을 이용해 선 속성 설정과 다양한 형태의 선 활용을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -stroke패널을 이용한 표지판 제작법 이해	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.60-61  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	3	1) 실습주제 : 일러스트레이터를 활용한 드로잉(1) 2) 실습목표: 패스 구조를 이해하고 닫힌 패스와 열린 패스를 구분하여 적용, 활용할 수 있다 3) 실습세부내용:	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.55-56  (2) 활용 기자재

		-패스의 구성요소인 기준점, 세그먼트, 방향선, 방향점에 대해 이해와 활용 -오브젝트 디자인	①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
	4	1) 실습주제:일러스트레이터를 활용한 드로잉(2) 2) 실습목표 : 펜 도구를 이용하여 직선, 곡선, 도형을 다양하게 그릴 수 있다. 3) 실습세부내용: -직선, 곡선, 직선에서 곡선 이어 그리기 -기준점 추가, 삭제, 패스 연결하기, 라운드 코너를 적용한 그리기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.64-71  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
제 4 주	1	1) 강의주제 : 손 그림 느낌의 라인 일러스트 2) 강의목표 : 연필, 지우개, 스무드 도구를 이용하여 자유롭게 드로잉 하는 방법과 연필 도구의 세부 옵션을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -연필, 지우개, 스무드 도구 사용법의 이해 -Pencil Tool Option의 세부 옵션 설정법	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.65  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	2	1) 강의주제 : 다양한 느낌의 브러시 알아보기 2) 강의목표 : Brushes 패널의 다양한 브러시를 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -브러시 라이브러리 패널 이해하기 -새로운 브러시를 만들고복사, 삭제 방법 -세부적인 브러시 설정방법	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.68  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	3	1) 실습주제 : 자유로운 일러스트 그리기 2) 실습목표 : 그림을 그리듯 자유롭게 드래그 하여 브러시가 적용된 일러스트를 그릴 수 있다. 3) 실습세부내용: -브러시 라이브러리의 화살표, 분필, 서예붓, 수채붓, 강모, 패턴 브러시 등 활용. -캘리그래피 브러시를 사용하여 브러시 모양과 각도 조절 -산포브러시로 별 무리 그리기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.69-70 ③부교재, 모두의 일러스트레이터 p.81  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
	4	1) 실습주제 : 물방울 브러시 도구로 배경 일러스트 그리기 2) 실습목표 : 물방울 브러시 도구를 이용해 드래그한 대로 배경 일러스트를 만들 수 있다. 3) 실습세부내용: -물방울 브러시 도구의 사용법 물방울 브러시 도구를 사용하여 둥근 형태의 추상 이미지를 그리기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.71p  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
제 5 주	1	1) 강의주제 : 도형도구를 활용한 아이콘제작 2) 강의목표 : 아이콘디자인의 이해와 프로세스를 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: -아이콘 디자인 개요 -아이콘 디자인 프로세스	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의자료 PPT ③논문 멀티미디어 환경의 아이콘 디자인 프로세스에 관한 연구,양은수, 이건표, 한국디자인학회,1996  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터
	2	1) 강의주제 : 일러스트레이터를 활용한 아이콘 디자인(1) 2) 강의목표 : 아이콘 디자인을 구상하여, 일러스트레이터 기능으로 아이콘	(1) 학습자료 ①강의계획서

		<p>만드는 방법을 이해할 수 있다.</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b> -다양한 사물의 간단 명료화 -아이콘 세트와 레이아웃</p>	<p>②강의자료 PPT ③온라인사이트 <a href="https://uxplanet.org/12-tips-for-icon-designer-b238e7acb021">https://uxplanet.org/12-tips-for-icon-designer-b238e7acb021</a></p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터</p>
	3	<p><b>1)실습주제 : 일러스트레이터를 활용한 아이콘 디자인(2)</b> <b>2)실습목표 :</b> 일러스트레이터의 다양한 도형툴을 사용하여 각도의 규칙적인 회전, 복제, 이동, 겹치기 등의 기능으로 아이콘을 만들 수 있다</p> <p><b>3) 실습세부내용:</b> -도형을 활용한 사물 디자인 -그리드를 활용한 아이콘 디자인 -아이콘 배경 만들기</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③부교재, pp.298~304</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터</p>
	4	<p><b>1) 실습주제 : 앱 디자인을 위한 창의적인 아이콘 세트 만들기</b> <b>2) 실습목표 :</b> 브랜드를 선정하여 브랜드 특성이 적용된 아이콘세트를 디자인 할 수 있다</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b> -선정한 브랜드에서 적용될 아이콘 디자인 -일러스트레이터를 활용하여 아이콘 세트를 만들고 정렬하기</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②부교재 p.305</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터</p>
제 6 주	1	<p><b>1) 강의주제 : 일러스트레이터 패턴 지정법</b> <b>2) 강의목표 :</b> Pattern Options 패널을 이용하여 간편하게 패턴을 디자인하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b> -Pattern Options 패널 활용</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.77</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)</p>
	2	<p><b>1) 강의주제 : 일러스트레이터 패턴 제작법</b> <b>2) 강의목표 :</b> Pattern Options swatches패널에서 제공하는 패턴을 적용해보고, 직접 패턴을 디자인하여 등록하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b> -swatches패널에서 제공되는 패턴 적용법 -패턴을 직접 만들어 등록하는 방법 -카페의 종이컵 패키지 이해와 패턴 적용방법</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.78~80</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)</p>
	3	<p><b>1) 실습주제 : 일러스트레이터 패턴 만들기</b> <b>2) 실습목표 :</b> 패턴을 디자인하여 티셔츠 등 의류 또는 핸드폰 케이스등 악세서리에 적용할 수 있다</p> <p><b>3) 실습세부내용:</b> -가족사진을 일러스트레이터로 벡터화 만들기 -만들어진 이미지 옷에 디자인한 패턴 적용하기 -핸드폰 케이스 등 악세서리에 디자인패턴 적용하기</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.81~84</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)</p>
	4	<p><b>1) 실습주제 : 패턴 브러시를 활용한 라벨 디자인</b> <b>2) 실습목표 :</b> 패스라인을 기준으로 문양이 반복되는 패턴브러시를 만들 수 있다.</p> <p><b>3) 실습세부내용:</b> -패턴브러시 옵션창 활용하기 -패턴브러시 등록하고 적용하기 -Contextual Task Bar 활용</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.306~315</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)</p>
제 7 주	1	중간고사	필기평가

	2	중간고사	필기평가
	3	중간고사	필기평가
	4	중간고사	필기평가
제 8 주	1	<b>1) 강의주제 : 포토샵 그라디언트 적용하기</b> <b>2) 강의목표 :</b> 포토샵 그라디언트 활용법으로 입체적인 색상 표현법을 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -선형 그라디언트와 원형 그라데이션으로 입체감 표현법 -그라디언트의 종류와 형태 이해하기 -조절점을 이용하여 한번에 그라디언트 적용법 -등대빛을 그라디언트로 표현하는 법	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.127~159  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	2	<b>1) 강의주제 : 일러스트레이터 그라디언트 적용하기</b> <b>2) 강의목표 :</b> 일러스트레이터 그라디언트 도구 활용법을 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -Gradient 패널 활용하기 -선형 그라디언트와 원형 그라디언트 -점과 선으로 그라디언트 적용법 -자연스러운 그라디언트 적용법	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.89  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	3	<b>1) 실습주제 : 다양한 그라디언트 활용법 실습</b> <b>2) 실습목표 :</b> 다양한 그라디언트 활용법으로 입체적인 색상 표현을 할 수 있다. <b>3) 실습세부내용:</b> -선형 그라디언트와 원형 그라디언트로 입체감 표현하기 -점과 선으로 복잡한 혼합 그라디언트 표현하기 -그라디언트를 활용하여 아보카도를 입체로 표현하기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.90~99  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
	4	<b>1) 실습주제 : 메시도구를 활용하여 메시 만들기</b> <b>2) 실습목표 :</b> 그라디언트 메시로 오브젝트를 분할하여 그라디언트를 만들 수 있다 <b>3) 실습세부내용:</b> -메시도구를 활용하여 메시 기준점 생성하기 -그라디언트 메시로 벚꽃잎 그리기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.197~209  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 타블렛 ④일러스트레이터(프로그램)
제 9 주	1	<b>1) 강의주제 : 일러스트레이터를 활용한 캐릭터 디자인</b> <b>2) 강의목표 :</b> Ruler, Guide, 그룹설정과 편집모드에 대해 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -Ruler 명령으로 눈금자 표시하기 -Guide 명령으로 안내선 만들기 -Grid 명령으로 격자 나타내기 -Object 메뉴 활용	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.100~101, pp.104  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	2	<b>1) 강의주제 : 일러스트레이터 레이어 오브젝트 활용</b> <b>2) 강의목표 :</b> 레이어의 오브젝트 관리, 오브젝트의 활용을 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -오브젝트 관리를 위한 레이어 활용 -오브젝트 배열 바꾸기 -오브젝트 정렬하기 -오브젝트 변형하기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.106~115  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	3	<b>1) 실습주제 : 눈금자와 안내선, 그룹 설정하고 편집모드 수정</b> <b>2) 실습목표 :</b> 눈금자와 안내선을 만들어 오브젝트나 문자의 정확한 위치 및 크기를 확인하고 정확한 레이아웃을 디자인 할 수 있다. 여러	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.10~105

		오브젝트를 묶어 그룹으로 설정하고 편집모드로 편리하게 작업할 수 있다. <b>3) 실습세부내용:</b> -눈금자 표시, 안내선 활용하여 티셔츠 디자인 -그룹 설정 후 편집모드에서 캐릭터 작업	(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터(프로그램)
	4	<b>1) 실습주제 : 도형을 활용해 캐릭터 만들기</b> <b>2) 실습목표 :</b> 정확한 각도의 규칙적인 회전, 복제, 이동 기능으로 캐릭터를 만들 수 있다. <b>3) 실습세부내용:</b> -실습용 아기 사자 캐릭터 제작 -도형을 활용해 창작 캐릭터 제작 -도형도구를 활용한 캐릭터 일러스트 에코백 디자인	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.100~101, pp.104  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터
제 10 주	1	<b>1) 강의주제 : 타이포그래피와 캘리그래피 디자인</b> <b>2) 강의목표 :</b> 타이포그래피에 대해 이해하고 캘리그래피 디자인을 위한 필수요소를 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -문자 개별 편집, 글꼴 크기와 비율 설정, 자간과 행간	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.129~131  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터(프로그램)
	2	<b>1) 강의주제 : 문자 변형하기</b> <b>2) 강의목표 :</b> -Character 패널을 활용해 세부적 속성을 이해하고 설명할 수 있다. -Warp 기능을 이용해 오브젝트, 문자, 이미지 변형을 이해할 수 있다 <b>3) 강의세부내용:</b> -Warp Option의 15가지 변형 스타일	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.129~131  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)
	3	<b>1) 실습주제 : 다양한 타이포그래피 디자인(1)</b> <b>2) 실습목표 :</b> Character 패널의 다양한 설정을 활용해 타이포그래피 디자인을 할 수 있다. <b>3) 실습세부내용:</b> -문자 입력하기 -오브젝트 형태대로 문자 입력하기 -패스를 따라 흐르는 문자 입력하기 -자유자재로 문자 편집하기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.122~128  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)
	4	<b>1) 실습주제 : Make with Warp</b> <b>2) 실습목표 :</b> Envelope Distort의 Make Warp 기능을 이용하여 문자를 다양한 스타일로 왜곡할 수 있다. <b>3) 실습세부내용:</b> 주어진 5가지의 일러스트 이미지를 활용하여 다양한 스타일의 문자 디자인을 한다.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.137  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)
제 11 주	1	<b>1) 강의주제 : 완성도를 높이는 일러스트의 재구성</b> <b>2) 강의목표 :</b> Pathfinder 패널로 오브젝트를 결합, 분리, 교차 및 재구성 방법을 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -오브젝트 더하고 나누기 -클릭, 드래그만으로 오브젝트 재구성하기 -오브젝트 중간 단계 만들기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.138~147  (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)  (3)수시시험(꼭지시험) 일러스트레이터 툴과 패널 사용성에 관한 시험(사지선다형, 단답형 10문항)
	2	<b>1) 강의주제 : 패스파인더를 활용할 나무 디자인</b> <b>2) 강의목표 :</b> pathfinder 패널을 활용하여 일러스트레이터 작품을 제작하는	(1) 학습자료 ①강의계획서

		<p>방법에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b></p> <p>-투톤 컬러를 사용한 이미지 예시</p> <p>-패스파인더의 결합과 분리, 교차 기능 이해</p> <p>-패스그리기와 수정하는 기능 이해</p>	<p>②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.134-141</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p> <p>3) 과제물</p> <p>①과제내용 :pathfinder를 활용한 투톤 배경의 나무와 배경디자인</p> <p>②제출시기 : 13주차 제출</p>
	3	<p><b>1) 실습주제 : 블렌드 기능으로 캐리커 만들기</b></p> <p><b>2) 실습목표 :</b> 브랜드 기능을 활용하여 역동적인 블렌드 형태를 만들 수 있다</p> <p><b>3) 실습세부내용:</b></p> <p>-두 개이상의 오브젝트 뒤에 투명한 패스션을 배치한 후 블렌드를 적용</p> <p>-색과 형태를 활용한 블렌드 만들기</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②주교재, pp.147-149</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③학생용PC 또는 타블렛</p> <p>④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
	4	<p><b>1) 실습주제 : 블렌드 기능 활용</b></p> <p><b>2) 실습목표 :</b> 블렌드기능을 활용하여 타이포그래피 디자인을 할 수 있다</p> <p><b>3) 실습세부내용:</b></p> <p>-블렌드 툴과 기능 이해</p> <p>-블렌드 기능을 활용한 타이포그래피에 입체표현하기</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②주교재, pp.173</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③학생용PC 또는 타블렛</p> <p>④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
제 12 주	1	<p><b>1) 강의주제 : 일러스트레이터 클리핑 마스크</b></p> <p><b>2) 강의목표 :</b> 어떤 개체를 모양 안에 있는 영역에만 한정되어 보이도록하는 클리핑마스크를 이해하고 설명할 수 있다</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b></p> <p>-일러스트레이터에서 클리핑마스크로 특정부분 나타내기</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②부교재, 모두의 일러스트레이터 pp.224-229</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
	2	<p><b>1) 강의주제 : 포토샵 오브젝트 레이어 마스크</b></p> <p><b>2) 강의목표 :</b> 어떤 모양 안에 보이는 개체의 이미지만 조정하는 레이어 마스크를 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p><b>3) 강의세부내용:</b></p> <p>-포토샵에서 레이어 마스크로 특정 개체의 이미지의 색상, 명도 등 다양한 이미지 조정방법</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②주교재,pp.305-229</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
	3	<p><b>1) 실습주제 : 클리핑 마스크 활용하기</b></p> <p><b>2) 실습목표 :</b> 클리핑 마스크를 활용하여 오브젝트를 제작할 수 있다</p> <p><b>3) 실습세부내용:</b></p> <p>-펜툴과 도형도구를 활용하여 TV 화면디자인</p> <p>-TV화면 크기에 맞게 클리핑 마스크 적용하기</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②부교재, 모두의 일러스트레이터 p.225</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③학생용PC 또는 타블렛</p> <p>④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
	4	<p><b>1) 실습주제 : 포토샵 오브젝트 레이어 마스크 실습</b></p> <p><b>2) 실습 목표 :</b> 레이어 마스크를 활용해 원하는 오브젝트의 이미지를 조정할 수 있다.</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②주교재,pp.305-309</p>

		<b>3) 실습세부내용 :</b> -특정 개체의 이미지 색상, 명도 등 조절하기 -레이어 마스크를 이용한 디자인 실습	(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵
제 13 주	1	<b>1) 강의주제 : 포스터디자인의 이해</b> <b>2) 강의목표 :</b> 포스터의 역사, 종류에 관한 학술적 지식을 습득하고 포토샵과 일러스트를 활용한 다양한 포스터 디자인 선례를 이해하고 설명할 수 있다.. <b>3) 강의세부내용:</b> -포스터 광고의 이해와 역사적 배경 지식 습득 -포스터 광고의 종류의 구분	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②논문, 포스터 광고 디자인의 스타일과 특징에 대한 분석, 강태임, 디지털디자인학연구,2014 (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)
	2	<b>1) 강의주제 : 포토샵과 일러스트레이터를 활용한 포스터디자인(1)</b> <b>2) 강의목표 :</b> 포스터 제작을 위한 레이어 합성기능을 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -레이어 스타일 기능 활용법(그림자, 질감 표현 등의 다양한 그래픽 효과 구현법 이해)	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.312 (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)
	3	<b>1) 실습주제 : 포토샵과 일러스트레이터를 활용한 디자인(2)</b> <b>2) 실습목표 :</b> 일러스트의 기능으로 디자인 후 포토샵에서 효과를 적용할 수 있다 <b>3) 실습세부내용:</b> -포토샵 레이어기능과 레이어스타일 기능의 이해 -레이어스타일 적용하기	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp. 261-263 (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)
	4	<b>1) 실습주제 : 포토샵과 일러스트레이터를 활용한 디자인</b> <b>2) 실습목표 :</b> 유튜브 썸네일 이미지를 구성할 수 있다 <b>3) 실습세부내용:</b> -일러스트레이터에서 문자효과 적용하기 -일러스트레이터 패스로 유튜브 로고 추출하기 -포토샵을 활용한 배경 합성	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp. 261-263 (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵(프로그램) (3)과제물 제출 pathfinder를 활용한 투톤 배경의 나무와 배경디자인 과제물 데이터로 갈무리하여 제출.
제 14 주	1	<b>1) 강의주제 : 디지털 콜라주의 이해</b> <b>2) 강의목표 :</b> 디지털 콜라주를 이해하고 디지털 콜라주를 제작하기 위한 기획부터 제작 프로세스를 이해하고 설명할 수 있다. <b>3) 강의세부내용:</b> -디지털 콜라주의 이해 -디지털 콜라주 프로세스	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②디지털콜라주 설명영상 - <a href="https://www.shutterstock.com/ko/blog/how-to-make-a-collage/">https://www.shutterstock.com/ko/blog/how-to-make-a-collage/</a> - <a href="https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/photoshop/web/make-complex-selection?locale=ko">https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/photoshop/web/make-complex-selection?locale=ko</a> (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)

	2	<p>1) 강의주제 : 디지털 콜라주 사례연구</p> <p>2) 강의목표 : 다양한 디지털 콜라주의 제작방법과 사례를 통해 디자인콜라주를 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -디지털콜라주의 사례연구</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②디지털콜라주 사례연구 -<a href="https://www.youtube.com/watch?v=fm7NUEdkRfk">https://www.youtube.com/watch?v=fm7NUEdkRfk</a> -<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CCPnjaDc_K4">https://www.youtube.com/watch?v=CCPnjaDc_K4</a></p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 디지털 콜라주 기획(1)</p> <p>2) 실습목표 : 일러스트레이터와 포토샵을 활용하여 디지털 콜라주를 만들 수 있다</p> <p>3) 실습세부내용: -디지털 콜라주 주제선정 -러프스케치</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.258-260</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 디지털 콜라주 기획(2)</p> <p>2) 실습목표 : 일러스트레이터와 포토샵을 활용하여 디지털 콜라주를 만들 수 있다</p> <p>3) 실습세부내용: -디지털 콜라주 자료수집 -디지털 콜라주에 사용될 카피작성 및 타이포디자인</p>	<p>(1) 학습자료 ①강의계획서 ②주교재, pp.258-260</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③학생용PC 또는 태블릿 ④일러스트레이터, 포토샵(프로그램)</p>
제 15 주	1	기말고사	실기평가
	2	기말고사	실기평가
	3	기말고사	실기평가
	4	기말고사	실기평가
첨부자료			

\*평가중점사항 등을 고려하여 주차별 강의 내용을 세부적으로 작성함.

### 3.1.2.5 수업방법의 적절성

#### 【작성양식】

수업방법
<p><b>1. 강의</b></p> <p>▷컴퓨터그래픽 제작에 필요한 그래픽 방법과 예시 작품을 제시하며 보편적인 어휘와 논리적인 설명을 구사하여 이론을 강의한다.</p> <p>▷필요 시 주제에 맞는 다양한 그래픽 디자인 틀과 작품 사례를 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><b>2. 실습</b></p> <p>▷일러스트레이터 프로그램의 기초적인 기능을 학습하고, 고찰한 내용을 실제 작품 제작에 반영하는 과정에서 컴퓨터그래픽디자인에 필요한 심화 기능을 자연스럽게 습득한다.</p> <p>▷또한 컴퓨터그래픽1에서 학습했던 포토샵 기능을 적용하여 보다 높은 퀄리티의 작품을 효율적으로 디자인 할 수 있다.</p> <p><b>3. 과제</b></p> <p>▷강의를 통해 습득한 기술을 활용하고, 작업한 실습 결과물을 보완하여 과제로 제출한다.</p> <p><b>4. 질의응답</b></p> <p>수업시간 중 수업내용이나 실습 결과물 및 작품에 대해 자유롭게 질문할 수 있도록 하여 이론에 대한 장벽을 낮추고 수업의 참여도와 집중도를 높이고, 크리티크 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
컴퓨터그래픽Ⅱ	주교재	포토샵+일러스트레이터 CC 2024 무작정 따라하기	민지영, 문수민 앤미디어 지음	길벗	2024
	부교재	모두의 일러스트레이터	김은혜지음	길벗	2017

#### 수업자료

##### 1. 교재

매 주차 주교재와 부교재의 강의 주제 해당하는 챕터 및 페이지 번호를 제시한다. 단, 다양한 경로와 층위의 정보를 전달하기 위해 교재 이외의 자료들을 적절히 활용한다.

##### 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. 시연, 실습자료

포토샵 기능을 실습하기 위한 샘플 데이터(담당 교강사가 작성)

##### 4. 온라인 사이트, 시청각자료

수업 내용과 관련 있는 온라인 사이트와 영상자료를 학습 자료로 활용

-5주차: 온라인 사이트 활용

①온라인사이트

-<https://uxplanet.org/12-tips-for-icon-designer-b238e7acb021>

-14주차 : 유튜브 영상 자료 활용

①디지털콜라주 설명영상

<https://www.shutterstock.com/ko/blog/how-to-make-a-collage/>

<https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/photoshop/web/make-complex-selection?locale=ko>

②디지털콜라주 사례연구

-<https://www.youtube.com/watch?v=fm7NUEdkRfk>

-[https://www.youtube.com/watch?v=CCPnjaDc\\_K4](https://www.youtube.com/watch?v=CCPnjaDc_K4)

##### 5. 논문

학습자에게 학문적 근거를 제시함으로써, 학문적 깊이를 도모하고 탐구와 고찰의 의욕을 고취시킴

-5주차 : <논문>멀티미디어 환경의 아이콘 디자인 프로세스에 관한 연구, 양은수, 이견표, 한국디자인학회, 1996

-13주차 : <논문> 포스터 광고 디자인의 스타일과 특징에 대한 분석, 강태임, 디지털디자인학연구, 2014

**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><b>1. 중간고사(30%)</b></p> <p>1) 중간고사 평가 항목 구성: 그래픽디자인 이론과 일러스트레이터 기능에 대한 객관식 및 단답형 필기고사를 진행한다</p> <p>2) 필기시험을 통한 평가 내용</p> <p>-그래픽디자인의 이해, 벡터와 비트맵의 차이점, 해상도, RGB와 CMYK의 차이점, 일러스트레이터의 사용분야, 일러스트레이터 레이어의 이해, 일러스트에서 주로 사용되는 파일포맷 형식, 일러스트레이터 프로그램의 기능과 효과, 단축키 등에 대한 습득 정도 진단</p> <p>3) 시험, 평가시기 : 7주차 해당 강의시간</p> <p><b>2. 기말고사(30%)</b></p> <p>1) 기말고사 평가 항목 구성: 어도비 포토샵과 일러스트레이터를 활용한 디지털 콜라주를 제작하여 프레젠테이션한 내용을 평가한다.</p> <p>2)실기시험을 통한 평가 내용</p> <p>-디자인 툴의 활용성(포토샵, 일러스트레이터)</p> <p>-창의적인 기획과 기획에 따른 디자인</p> <p>-디자인 디테일</p> <p>-완성도</p> <p>3)시험, 평가시기 : 15주차 해당 강의시간</p>
수시시험	10	<p>수시평가 : 쪽지시험</p> <p>-11주차에 일러스트레이터 툴과 패널 사용성에 관한 쪽지시험을 실시한다.</p> <p>평가방법</p> <p>-수시평가는 10점 만점으로 실시한다</p> <p>-쪽지시험 실시 1주일 전에 다시 한번 고지한다</p> <p>-문제는 사지선다형 및 단답형 10문항으로 평가한다. 평가 후에는 바로 정답을 제시하여 학습자의 인식에 바로 반영할 수 있도록 한다.</p>
과제물	10	<p>기타(실습 결과물)</p> <p>-실습과제 제출시기 : 13주차에 제출</p> <p>-주제 : pathfinder를 활용한 투톤(two tone) 배경의 나무와 배경디자인</p> <p>-제출방법 : 11주차에 실습한 결과물을 보완하여 데이터로 과제물 제출한다.</p> <p>-평가내용 : 발표와 완성도</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 ‘추력 점수 산출기준표’에 의거하여 실제 출석시수에 따라 반영한다. 지각 및 조퇴 처리는 단위 수업시간의 50%이하인 경우에-만 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 (%)		②수시시험(%)				③과제물(%)			④수업참여도(%)						⑤기타 (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. 정기평가 결과의 활용계획**  
 1) 중간고사  
 -중간고사 결과를 분석하여 학생들의 학습 수준을 파악하여 기말고사의 난이도를 조절하여 출제한다.  
 -중간고사를 바탕으로 일러스트레이트 프로그램 기능에 대한 이해정을 파악하여 보완이 필요한 부분은 개별적으로 보완학습과 피드백을 실시한다.

2) 기말고사  
 -디지털 콜라주 디자인 후, 발표 시, 대면으로 피드백을 실시한다. 기말고사 결과 분석을 통해 학습과정을 최종 정리하여 다음 학기 수업계획에 반영한다. 선정한 학습 내용, 교수학습 방법 및 제시된 자료가 학습 목표를 달성하는데 적절했는지 환류한다.

**2. 수시평가 결과 활용계획**  
 -수시평가를 통해 학습한 내용의 전반적 이해도를 측정하고, 교육활동에 관한 학습자의 견해를 파악하여 이후, 강의와 토론에 반영함으로써 수업 참여도를 높여 학습이 심화될 수 있도록 지원한다  
 -수시평가 결과를 바탕으로 부족한 영역을 보강하고 추가적인 학습 자료를 도입하여 학습의 효율성을 높인다

**3. 과제물 평가 활용계획**  
 - 제출된 과제물을 분석하고 학생들이 과제에 대한 이해도를 파악하여 개별적으로 과제에 대한 피드백을 제공한다  
 -과제물 평가 이후에도 학생들의 학습상황을 지속적으로 파악하여 이해도가 낮은 이론에 대해 적절한 사례를 통해 이해도를 높일 수 있도록 한다

**4. 수업 참여도 평가결과 활용계획**  
 -학생들의 근태를 매주 확인하여 결석이나 지각이 잦은 학생들에게 감점 기준을 공지하고 상담을 통해 학생이 처한 상황에 대해 인지하고 수업시간을 준수할 수 있도록 한다  
 -지각이 잦은 학습자에게 수업내용 결손이 누적됨에 따라 발생하는 손실을 알려주어 지각을 줄일 수 있도록 지도한다