

[신규평가]

3.1.1.1. 학습목표의 적절성

【작성양식】

표준교육과정 교수요목	학습목표
<p>발상을 화면으로 표현하는 데 있어 현대미술에서는 재료의 경계가 모호해 지고 있으며 발상을 위한 재료선택에 초점이 맞춰지고 있다. 본 교과목에서는 다양한 재료 부드러운 소재, 딱딱한 소재에서부터 일상용품에 이르기까지 다양한 재료를 다루어 발상에 적절한 표현력을 갖는다. 이를 위해 본 교과목에서는 전통회화와 현대회화에서 다루지는 재료와 기법의 실습을 통하여 다양한 재료의 특성을 이해하고, 습득한 기법의 적용으로 창의적인 조형언어의 기초를 확립한다. 이와 같은 표현기법의 연구를 통해 미술에 있어 의미변화의 이유와 그에 따른 기법의 연관성을 이해하고 실습한다. 이를 바탕으로 개인의 작업성향이나 의도에 따른 다양한 기법들을 응용하여 창의적 사고를 도모할 수 있으며 표현발상의 기본적 학습을 통해 창조적 표현을 증가, 확대시킴과 동시에 현대미술의 흐름을 파악할 수 있다.</p>	<p>현대미술에서 재료에 대한 이해와 선택 그리고 조형언어를 통한 표현으로 다양한 콘텐츠 분야의 작품을 창의적으로 생성하기 위해 다음과 같은 목표를 설정한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 전통회화와 현대회화에서 다루는 재료와 기법의 특성을 비교할 수 있다. 2. 전통회화와 현대회화에서 다루는 재료와 기법을 실습하여 창의적 조형언어로 활용할 수 있다 3. 색채, 빛과 같은 이미지를 구축하는 데 필수적인 조형언어를 이해하고 작품에 적용할 수 있다. 4. 현대의 디지털 표현기법에 전통 재료를 적용하여 구체적이고 설득력 있는 이미지를 구현할 수 있다. 5. 표현기법의 다양한 응용 및 실험으로 나만의 감성을 독창적으로 표현할 수 있다. 6. 다양한 형태의 발상법과 실험적인 표현 기술을 선보인 작품을 선정하여 작가의 작품세계를 분석할 수 있다. 7. 표현기법 연구를 통해 현대미술의 흐름을 파악하고 다양한 기법을 응용하여 창조적으로 표현할 수 있다.

*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		표현기법	
■ 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 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(중간고사, 기말고사, 수시시험, 과제물 안내 포함)설명</p> <p>1) 강의주제 : 표현기법이란 무엇인가?(1)</p> <p>2) 강의 목표 : 전통 재료와 디지털 표현기법을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : -표현기법이란 무엇인가? -수작업도구와 디지털도구의 장단점 -전통 재료를 사용한 표현기법과 디지털 표현기법의 장단점</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 부교재, <디지털 채색의 방식> 106p-125p</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드</p> <p>(3) 과제물 9-10주차 실습 과제물 개인별 보강 후 13주차에 제출</p> <p>(4) 수시시험(꼭지시험) 색채와 빛 이론에 관한 시험(사지선다형, 단답형 10문항) 11주차에 실시.</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 물감의 특성과 표현기법</p> <p>2) 강의 목표 : 전통 재료에서 가장 많이 활용할 수 있는 수채화 재료의 특성과 다양한 표현기법을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 : -수채화의 재료적, 회화적 특성(아크릴, 포스터 물감, 유화와 같은 같은 안료와의 차이점) -수채화의 다양한 표현기법(물의 특성, 도구와 재료, 다양한 안료 혼합)</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 논문<수채화 표현기법의 이해에 대한 연구> 13p-49p</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 다양한 붓을 활용한 표현기법</p> <p>2) 실습 목표 : 다양한 붓의 특성을 이해하고 물감을 활용하여 기법을 표현 할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 물감 표현에 대해 알아본다. -추상표현으로 자유롭게 진행하며, 주제는 <감정>으로 진행한다.</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ② 수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③ 물통 ④ 수채화용 화지</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 붓 이외의 다른 도구를 활용한 표현기법</p> <p>2) 실습목표 : 붓 이외의 다른 도구의 특성을 이해하고 물감을 활용하여 기법 표현을 할 수 있다. (뒹아내기, 찍어내기, 긁어내기, 훑뿌리기 등)</p> <p>3) 실습세부내용: -붓 이외의 다른 도구를 활용하여 기법 표현을 할 수 있다. -추상 표현으로 자유롭게 진행, 주제는 <감정>으로 진행한다.</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 붓 이외의 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔,</p>

			철사, 소금 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지
제 2 주	1	1) 강의주제 : 빛이란 무엇인가? 2) 강의목표 : 조명의 기초인 빛의 원리와 명칭을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -빛과 음영의 명칭 -빛과 음영의 다섯가지 요소 -물체에 반사된 빛을 어떻게 인지할 수 있는가?	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 11p - 12p 부교재, <디지털 채색의 방식> 28p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	2	1) 강의주제 : 광원이란 무엇인가? 2) 강의목표 : 광원의 종류를 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 광원이란 무엇인가? - 직사광선, 구름 낀 하늘의 빛, 창에서 드는 빛, 양초와 불의 빛 등 다양 한 광원의 종류	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③부교재, <컬러 앤 라이트> 28p-41p/ 부교재, <디지털 채색의 정석> 38-46p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	3	1) 실습주제 : 자연광 표현하기 2) 실습목표 : 다양한 도구를 활용하여 빛(자연광)의 표현에 대해 이해하고 표현할 수 있 다. 3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 빛(자연광) 표현기법에 대해 알아본다. -풍경화로 진행, 주제는 <하늘, 바다, 초원 등>자연풍경을 선택하여 진행한 다.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구
	4	1) 실습주제 : 인공조명 표현하기 2) 실습목표 : 다양한 도구를 활용하여 빛(인공조명)의 표현에 대해 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 빛(인공조명) 표현기법에 대 해 알아본다. -<창에서 드는 빛, 인공조명> 2가지의 주제로 진행한다.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구
제 3 주	1	1) 강의주제 : 하이라이트와 음영 2) 강의목표 : 하이라이트와 음영에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용:	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 14p-17p/

		<ul style="list-style-type: none"> -빛과 음영의 밀접한 관계 -하이라이트의 종류(솔리드, 클리어) -하이라이트는 흰색일까? 	부교재, <디지털 채색의 방식> 136p-152p/ (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	2	1) 강의주제 : 광원과 환경광 2) 강의목표 : 환경광에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -빛의 속성 -스포츠 라이트 광원과 환경광의 차이 -환경광에 따른 고유색의 변화	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③부교재, <디지털 채색의 방식> 64p-71p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	3	1) 실습주제 : 모닥불과 촛불 표현 2) 실습목표 : 다양한 도구를 활용하여 빛(모닥불, 촛불)의 표현에 대해 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 빛(모닥불, 촛불)표현기법에 대해 알아본다. -<모닥불, 촛불> 2가지의 주제로 진행한다.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 남작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구
	4	1) 실습주제 : 가로등과 야경 표현 2) 실습목표 : 다양한 도구를 활용하여 빛(가로등과 야경 표현)의 표현에 대해 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 빛(가로등과 야경 표현)표현 기법에 대해 알아본다. -<가로등, 야경 표현> 2가지의 주제로 진행한다.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 남작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구
제 4 주	1	1) 강의주제 : 반사광, 역광, 숨겨진 광원 2) 강의목표 : 반사광과 역광, 숨겨진 광원에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -환경과 반사광 -사실적인 음영묘사를 위한 반사광 표현 -숨겨진 광원 묘사	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 18p-19p/ 부교재, <컬러 앤 라이트> 62p, 66p-67p, 42p-43p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	2	1) 강의주제 : 환경차폐, 환경반사 2) 강의목표 : 환경차폐, 환경반사를 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용:	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 20p-22p/

		- 환경차폐, 환경반사의 활용	(2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드
	3	1) 실습주제 : 역광의 표현 2) 실습목표 : 다양한 도구를 활용하여 빛(역광)의 표현에 대해 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 빛(역광)표현기법에 대해 알아본다. -역광을 받은 인물 두상을 그린다. -역광이 주는 분위기와 연출적 효과 -립라이트 영역 외의 음영묘사와 대비표현	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드 (2) 활용 기자재 ① 다양한 붓(큰붓, 등근붓, 납작붓, 세필붓 등) ② 수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③ 물통 ④ 수채화용 화지 ⑤ 다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥ 연필, 지우개 등의 스케치 도구
	4	1) 실습주제 : 언더라이팅의 표현 2) 실습목표 : 역광과 언더라이팅의 차이를 이해하고 다양한 도구를 활용하여 빛(언더라이팅)의 표현에 대해 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용 : -재료와 도구, 물과 안료의 농담 조절에 따른 빛(언더라이팅)표현기법에 대해 알아본다. -언더라이팅을 받은 인물 두상을 표현한다. -언더라이팅이 주는 분위기와 연출적 효과	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드 (2) 활용 기자재 ① 다양한 붓(큰붓, 등근붓, 납작붓, 세필붓 등) ② 수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③ 물통 ④ 수채화용 화지 ⑤ 다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥ 연필, 지우개 등의 스케치 도구
	1	1) 강의주제 : 색채이론 2) 강의목표 : 색채이론에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -색의 파장과 특성 이해 -무채색과 유채색 간의 사용처별 효과 -무채색과 유채색의 어우러짐	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 부교재, <디지털 채색의 방식> 16p-28p/ 부교재, <컬러 앤 라이트> 80p-81p (2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드
제 5 주	2	1) 강의주제 : 색의 원리와 색온도 2) 강의목표 : 색이 발현되는 원리와 색온도를 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -색이 발현되는 원리 -색온도(온색, 한색) -색온도가 주는 느낌차이 이해	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 부교재, <디지털 채색의 방식> 29p-35p/ 부교재, <컬러 앤 라이트>112-113p (2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드
	3	1) 실습주제 : 석양과 노을 2) 실습목표 : 건식재료인 파스텔와 색연필의 특성을 이해하고 습식재료와 함께 사용해 다양한 도구로 빛(석양과 노을)을 표현할 수 있다.	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드

		<p>3) 실습세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 건식재료와 습식재료의 장단점 - 건식재료의 특성과 빛표현 - <석양과 노을>을 주제로 풍경화를 진행한다. 	<p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ② 수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③ 물통 ④ 수채화용 화지 ⑤ 다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥ 연필, 지우개 등의 스케치 도구 ⑦ 파스텔, 색연필 등의 건식재료
4		<p>1) 실습주제 : 여명의 시간</p> <p>2) 실습목표 : 건식재료인 파스텔과 색연필의 특성을 이해하고 습식재료와 함께 사용해 다양한 도구로 빛(여명)을 표현할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 건식재료와 습식재료의 장단점 - 건식재료의 특성과 빛표현 - <여명>을 주제로 풍경화를 진행한다. 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ② 수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③ 물통 ④ 수채화용 화지 ⑤ 다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥ 연필, 지우개 등의 스케치 도구 ⑦ 파스텔, 색연필 등의 건식재료
1		<p>1) 강의주제 : 색의 구성요소(1)</p> <p>2) 강의목표 : 색의 구성요소인 광원과 물체를 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 색의 구성요소인 광원과 물체의 이해 - 물체색과 고유색 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 28p-29p/ 부교재, <디지털 채색의 방식> 36p-50p/ 부교재, <컬러 앤 라이트> 78p-79p <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드
제 6 주	2	<p>1) 강의주제 : 색의 구성요소(2)</p> <p>2) 강의목표 : 색의 구성요소인 재질, 환경을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재질과 환경의 이해 - 질감의 요소(고유색, 반사율, 거칠기, 투명도) 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 23p-25p/ 부교재, <디지털 채색의 방식> 51p-63p <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드
	3	<p>1) 실습주제 : 시간과 정물표현(1)</p> <p>2) 실습목표 : 고유색과 환경광에 따른 물체색의 변화를 이해하고 표현할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 전통 재료와 도구를 활용한 빛 표현 - <정오의 시간, 온색>으로 정물표현한다. - 자유롭게 정물을 선택하여 표현한다. 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 화이트 보드 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ② 수채화, 아크릴, 유화 등의

			물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구 ⑦파스텔, 색연필 등의 건식재료
	4	1) 실습주제 : 시간과 정물표현(2) 2) 실습목표 : 고유색과 환경광에 따른 물체색의 변화를 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용: -다양한 전통 재료와 도구를 활용한 빛 표현 -〈심야의 시간, 한색〉으로 정물 표현한다. -자유롭게 정물을 선택하여 표현한다.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 등근붓, 납작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구 ⑦파스텔, 색연필 등의 건식재료
제 7 주	1	중간고사	실기평가
	2	중간고사	실기평가
	3	중간고사	실기평가
	4	중간고사	실기평가
제 8 주	1	1) 강의주제 : 컬러 팔레트 2) 강의목표 : 컬러 팔레트의 구성과 색 수 제한에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -팔레트의 구성(색의 수, 배치) -색 수 제한을 통한 강한 배색의 가능성	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③부교재, <컬러 앤 라이트> 102p~105p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	2	1) 강의주제 : 탁색활용, 표현색 대비 2) 강의목표 : 탁색의 활용과 표현색의 대비를 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -색의 혼합과 탁색 활용 -표현색 대비	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③부교재, <컬러 앤 라이트> 106p~107p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
	3	1) 실습주제 : 탁색대비를 활용한 정물 묘사 2) 실습목표 : 탁색대비의 특성을 활용하여 형태와 색을 부각시키는 묘사를 이해하고 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용: -정물의 부각되는 색과 상대적으로 탁해지는 범위를 분석하여 묘사 -색의 차이로 나타나는 형태의 인식적 묘사	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 등근붓, 납작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사,

			소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구 ⑦파스텔, 색연필 등의 건식재료
4	1) 실습주제 : 제한된 색과 탁색 대비의 응용 2) 실습목표 : 제한된 색 범위를 활용하여 전체 분위기의 통일성 있는 주제와 공간을 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용: - 제한된 색 안에서 조색과 대비를 활용 - 공간과 오브젝트의 묘사 - 통일감 있고 조화로운 색 감각 익히기		(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③화이트 보드 (2) 활용 기자재 ①다양한 붓(큰붓, 둥근붓, 납작붓, 세필붓 등) ②수채화, 아크릴, 유화 등의 물감 ③물통 ④수채화용 화지 ⑤다양한 도구(스펀지, 휴지, 호일, 행주, 칫솔, 철사, 소금 등) ⑥연필, 지우개 등의 스케치 도구 ⑦파스텔, 색연필 등의 건식재료
1	1) 강의주제 : 디지털 도구의 사용법 2) 강의목표 : 다양한 디지털 도구 활용법을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -브러쉬와 지우개 -레이어 활용(마스크, 클리핑) -사진 리터칭		(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 43p-45p, 50-53p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
2	1) 강의주제 : 형태와 흐름, 터치 2) 강의목표 : 물체와 인체 등 이미지로 표현되는 형태의 흐름을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -형태의 흐름(물체, 인체 등) -터치란 무엇인가?		(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉> 54p-64p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드
3	1) 실습주제 : 메탈과 투명한 물체 표현 2) 실습목표 : 디지털 도구로 메탈과 투명한 물체의 질감표현을 할 수 있다. 3) 실습세부내용: -철, 금, 컬러메탈, 유리구슬, 투명감이 있는 보석, 투명감이 없는 보석, 가공한 보석, 원석의 표현 방법 -<금속, 투명한 물체>2가지의 주제로 진행한다. -복잡한 형태, 기본 도형 등을 자유롭게 선택하여 실습 진행한다.		(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉>66p-83p (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) (3) 과제물 안내 9-10주차 실습 과제물 개인별 보강 후 13주차에 제출하도록 안내
4	1) 실습주제 : 천 질감의 표현 2) 실습목표 : 디지털 도구로 다양한 천의 질감표현을 할 수 있다. 3) 실습세부내용: -코튼원단, 벨벳원단, 레더원단, 에나멜 원단, 투명감이 있는 원단의 표현		(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉>84p-109p

		<p>방법</p> <p>-다양한 질감의 원단 중 2종류를 선택해 실습 진행한다.</p>	<p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③화이트 보드</p> <p>④학생용 PC(타블렛펜)</p> <p>(3) 과제물 안내</p> <p>9-10주차 실습 과제물 개인별 보장 후 13주차에 제출하도록 안내</p>
제 10주	1	<p>1) 강의주제 : 9주차 실습 전체 피드백(1)</p> <p>2) 강의목표 :</p> <p>9주차 실습 작품을 피드백, 표현과 기법을 점검할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>-메탈과 투명한 물체 표현 작품 전체 피드백</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉>66p-83p</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③화이트 보드</p>
	2	<p>1) 강의주제 : 9주차 실습 전체 피드백(2)</p> <p>2) 강의목표 :</p> <p>9주차 실습 작품을 피드백, 표현과 기법을 점검할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>-다양한 질감의 원단 표현 작품 전체 피드백</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉>84p-109p</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③화이트 보드</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 나무, 피부 표현</p> <p>2) 실습목표 :</p> <p>디지털 도구로 나무와 피부 표현을 할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용:</p> <p>-나무판과 니스칠을 한 나무판, 피부와 손의 표현 방법</p> <p>-<나무판, 손>2가지의 주제로 실습 진행한다.</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉>116p-121p, 160p-174p</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③화이트 보드</p> <p>④학생용 PC(타블렛펜)</p> <p>(3) 과제물 안내</p> <p>9-10주차 실습 과제물 개인별 보장 후 13주차에 제출하도록 안내</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 털, 머리카락의 표현</p> <p>2) 실습목표 :</p> <p>디지털 도구로 털과 머리카락의 질감표현을 할 수 있다.</p> <p>3) 실습세부내용:</p> <p>-폭신폭신했던 털과 머리카락의 표현</p> <p>-<털, 머리카락>2가지의 주제로 실습 진행한다.</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>③주교재, <질감 표현 일러스트 테크닉>144p-147p</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>①강의용 PC</p> <p>②빔 프로젝터, 스크린</p> <p>③화이트 보드</p> <p>④학생용 PC(타블렛펜)</p> <p>(3) 과제물 안내</p> <p>9-10주차 실습 과제물 개인별 보장 후 13주차에 제출하도록 안내</p>
제 11 주	1	<p>1) 강의주제 : 발상의 실험적 표현법</p> <p>2) 강의목표 :</p> <p>실험적인 표현으로 작품을 제작한 현대작가를 알아볼 수 있다.</p>	<p>(1) 학습자료</p> <p>①강의계획서</p> <p>②강의수업계획 관련 PPT</p>

		<p>3) 강의세부내용: -현대작가소개(프리젠테이션) : 코지마 아야미, CASIMIR, 애슬리 우드 외.</p>	<p>③ 온라인 콘텐츠 -https://www.artstation.com/casimir -https://m.blog.naver.com/grinalda/221516795629 -https://www.facebook.com/AsHleywoodart/photos/a.262701397212233/757181024430932/?type=3</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 펜</p> <p>(3) 수시시험(꼭지시험) 색채와 빛 이론에 관한 시험(사지선다형, 단답형 10문항) 11주차에 실시.</p>
2	<p>1) 강의주제 : 표현기법의 응용 2) 강의목표 : 아날로그와 디지털 표현기법의 적절한 융합 표현법을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -아날로그의 질감표현 사례소개(프리젠테이션) -디지털 표현기법의 적절한 융합 표현법 -디지털의 채도변환 범위, 대비 활용 등의 표현기법 활용</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT ③ 논문<수채화 표현기법의 이해에 대한 연구> 50p~89p</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터, 스크린</p>	
3	<p>1) 실습주제: 발상과 콘셉트 기획 점검 2) 실습목표: 콘셉트 아트 일러스트 제작을 위한 자유로운 발상과 콘셉트 기획을 점검하고 적용할 수 있다. 3) 실습세부내용: - 자유로운 발상과 피드백 - 콘셉트 기획 점검</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드 ④ 스케치용 필기구, 노트</p>	
4	<p>1) 실습주제: 러프 스케치, 기법 점검 2) 실습목표: 결정한 발상, 기획에 따른 러프 스케치와 표현기법을 점검하고 적용할 수 있다. 3) 실습세부내용: -아이디어 러프스케치 -적용할 표현기법 피드백</p>	<p>(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 강의용 PC ② 빔 프로젝터, 스크린 ③ 화이트 보드 ④ 스케치용 필기구, 노트</p>	
제 12 주	<p>1) 강의주제 : 세계관적 발상 표현법 2) 강의목표 : 콘셉트 아트 일러스트를 제작하기 위한 세계관적 발상 표현법을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -현대작가소개(프리젠테이션) *HR 기거, 지슬라브 벡진스키, 아마노 요시타가 외.</p>	<p>(1) 학습자료 ① 온라인 콘텐츠 -https://www.hrgigermuseum.com/ -https://www.yoshitakaamano.com/ -https://beks.pl/beksinski-obrazyl/</p> <p>(2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터, 스크린</p> <p>(3) 과제물 안내 9-10주차 실습 과제물 개인별 보강 후 13주차에 제출하도록 안내</p>	
2	<p>1) 강의주제 : 이미지 구성과 연출의 표현적 허용(초현실적 표현) 2) 강의목표 : 리얼리즘을 위한 프레임 앵글, 무드 연출과 초현실적 표현법을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용:</p>	<p>(1) 학습자료 ① 온라인 콘텐츠 -https://www.moma.org/artists/3692 -https://www.moma.org/artists/1106</p>	

		<p>-현대작가소개(프리젠테이션) *마그리트, 조르주 데 키리고, 블라디미르 쿠쉬, 살바도르 달리 외.</p>	<p>-https://kushfineart.com/ -https://thedali.org/</p> <p>(2) 활용 기자재 ①빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 프레임과 스케치 2) 실습목표 : 작품의 분위기 표현과 효과적인 연출을 위한 프레임 앵글을 스케치 할 수 있다. 3) 실습세부내용: -효과적 연출 피드백 후 프레임 앵글 수정 스케치</p>	<p>(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)</p>
	4	<p>1) 실습주제 : 주제의식의 시각화 2) 실습목표 : 작품의 메시지를 전달하기 위해 상징화, 메타포 작업을 작품속에 적용할 수 있다. 3) 실습세부내용: - 작품 메시지 검토와 피드백 - 스케치 심화 표현</p>	<p>(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)</p>
	1	<p>1) 강의주제 : 표현기법의 융합 2) 강의목표 : 다양한 표현기법을 융합한 미디어 매체를 감상하고 표현기법의 융합을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -컨셉트 아트, 영화, 3D애니메이션 등 프리젠테이션 : 길예르모 델 토로 (작가), 파프리카, 러브데스로봇 외</p>	<p>(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)</p> <p>(3)과제물 제출 9-10주차 실습 과제물 개인별 보강 후, 제출</p>
제 13 주	2	<p>1) 강의주제 : 무드와 색채계획 2) 강의목표 : 작품 속 감정이나 분위기를 표현할 무드와 그에 맞는 색채계획을 수립하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -작품의 무드 표현법 -색채계획 수립 방법</p>	<p>(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)</p>
	3	<p>1) 실습주제 : 표현기법의 융합 실습 2) 실습목표 : 디지털과 전통 재료를 활용한 표현기법간의 융합과 어우러짐을 표현할 수 있다. 3) 실습세부내용 : -발상과 시각화에 맞는 재료 활용 -구체적인 시각화 플랜과 표현, 서로 다른 재료와 기법 간의 대비와 조화</p>	<p>(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜)</p>

		를 중점적으로 표현.	⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)
	4	1) 실습주제 : 무드와 색채계획 실습 2) 실습목표 : 주제에 맞는 무드의 형성과 메타포의 시각화를 구현할 수 있다. 3) 실습세부내용: -추상과 직접적인 형태가 융합된 조화로운 이미지 발상 -주제의식과 메타포가 시각화된 발상, 메타포의 직·간접적 표현 연구	(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)
제 14 주	1	1) 강의주제 : 데포르메 연구 2) 강의목표 : 작가의 의도적 제한에 따른 표현적 데포르메에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -현대작가소개(프리젠테이션) : 이노우에 타케히코, 신카와 요지, 필연, 성지현 외.	(1) 학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT ③온라인 콘텐츠 - https://itplanning.co.jp/ - https://www.kojimaproductions.jp/ja/the-last-of-us-day-art-by-yoji-shinkawa - https://x.com/vlfdus_0 (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)
	2	1) 강의주제 : 완성도 상황과 퀄리티 컨트롤 2) 강의목표 : 완성도를 위해 최종적으로 작품을 보완하고 마무리하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: -디테일과 여백의 균형적 묘사 -최종 작품 보완 및 마무리 방법	(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)
	3	1) 실습주제 : 구체적 묘사 2) 실습목표 : 작품의 퀄리티를 높이기 위한 구체적인 묘사계획을 점검하고 적용할 수 있다. 3) 실습세부내용: -구체적 묘사계획 점검과 수정 -개인별 작품 진행	(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜) ⑤다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)
	4	1) 실습주제 : 최종 플랜 점검 2) 실습목표 : 컨셉트 아트 일러스트를 완성하기 위한 최종 플랜을 점검하고 적용할 수 있다. 3) 실습세부내용: -최종 작품 진행 계획 수립과 점검 -개인별 작품 진행	(1)학습자료 ①강의계획서 ②강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 ①강의용 PC ②빔 프로젝터, 스크린 ③화이트 보드 ④학생용 PC(타블렛펜)

			⑤ 다양한 재료(각자 작품 플랜에 맞는 재료활용)
제 15 주	1	기말고사	실기평가
	2	기말고사	실기평가
	3	기말고사	실기평가
	4	기말고사	실기평가
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 색채, 빛과 같은 표현기법과 관련된 조형 이론을 쉽게 이해할 수 있도록 관련 교재의 기술적 내용을 제시하되, 보편적인 어휘와 논리적인 설명을 구사한다.</p> <p>▷ 실험적인 표현기술을 선보인 작가의 작품을 프레젠테이션함으로써 학습자가 이론적 이해와 감성을 체화할 수 있도록 돕는다.</p> <p>▷ 학습자의 개인차를 고려하여 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 하나의 콘셉트 아트 일러스트 제작을 목표로 다양한 표현기법을 융합한 프로세스를 경험함으로써 실험적 작품 제작의 노하우를 습득하고 학습자 스스로 자신만의 표현과 작법을 추구할 수 있도록 독려한다.</p> <p>▷ 실습 매 시간의 마지막에 해당 실습의 결과물에 대해 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
표현기법	주교재	질감 표현 일러스트 테크닉	에가와 아키라	삼호미디어	2023
표현기법	부교재	컬러 앤 라이트	제임스 거니	AWB	2014
표현기법	부교재	디지털채색의 정석	정종우	디지털북스	2016

수업자료

1. 교재

매 주차 주교재와 부교재의 강의 주제 해당하는 챕터 및 페이지 번호를 제시한다.

2. 프레젠테이션

매 주차의 수업 교재 내용을 프레젠테이션으로 정리, 활용한다. 또한 현대 작가의 작품을 포함한 시각자료를 저작권이 허용하는 범위 내에서 프레젠테이션 자료로 활용한다.

3. 온라인 콘텐츠

수업 내용과 관련 있는 영상, 사이트, 이미지 등의 온라인 콘텐츠를 학습 자료로 활용하고 학습자에게 제시한다.

-11주차 : ①카슈미르 <https://www.artstation.com/casimir>
②코지마 아야미 <https://m.blog.naver.com/grinalda/221516795629>
등

-12주차 : ①HR 기거 <https://www.hrgigermuseum.com/>
②요시타카 아마노 <https://www.yoshitakaamano.com/>
등

-14주차 : ①이노우에 타케히코 <https://itplanning.co.jp/>
②코지마 프로덕션
<https://www.kojimaproductions.jp/ja/the-last-of-us-day-art-by-yoji-shinkawa>
등

4. 논문 활용

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

-1, 11주차 : <수채화 표현기법의 이해에 대한 연구>, 권숙진, 한국교원대학교 교육대학원, 2004

5. 기자재 활용

프레젠테이션을 제시하고 멀티미디어 콘텐츠를 참고 자료로 활용하기 위해 빔프로젝터, 스크린, 컴퓨터를 사용한다. 학습자는 수작업 재료인 연필, 목탄, 색연필, 파스텔, 물감과 더불어 호일, 스펀지, 철사, 휴지 등의 다양한 도구, 액정태블릿과 컴퓨터, 드로잉 용 소프트웨어를 사용하여 전통적, 디지털 표현기법을 연구한다.

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>1) 중간고사 평가 항목 구성: 실습 시간에 진행한 전통적 표현기법 이미지를 취합하여 프레젠테이션한 내용을 평가한다.</p> <p>2) 실기시험을 통한 평가 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> -전통재료의 특성과 물성을 이용하여 표현하였는가? -전통재료를 다양하게 활용하여 실험적이고 창의적인 표현을 만들어 낼 수 있는가? -색채와 빛의 이론적 내용을 적용하였는가? <p>3) 평가시기 : 7주차 해당 강의시간</p> <p>2. 기말고사(30%)</p> <p>1) 기말고사 평가 항목 구성: 실습 시간에 제작한 콘셉트 아트 일러스트를 포트폴리오로 구성하여 프레젠테이션 한 내용을 평가한다.</p> <p>2)실기시험을 통한 평가 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> -다양한 표현기법을 활용하여 창작자의 개성과 독창성, 작품성이 작품에 충분히 드러나는지 평가한다. -디지털 표현기법을 통해 설득력 있는 이미지(리얼리즘)를 표현하였는가? <p>3)평가시기 : 15주차 해당 강의시간</p>
수시시험	10	<p>1)수시평가 : 쪽지시험</p> <p>색채와 빛 관련 개념 및 용어에 대한 쪽지시험을 실시한다.</p> <p>2)평가 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> -수시평가는 10점 만점으로 실시한다. -쪽지시험 실시 1주일 전에 고지한다. 문제는 사지선다형 및 단답형 10문항으로 평가한다. 평가 후에는 바로 정답을 제시하여 학습자의 인식에 바로 반영할 수 있도록 한다. <p>3)평가 시기 : 11주차 해당 강의시간</p>
과제물	10	<p>1) 기타(실습결과물)</p> <p>실습 시간에 진행한 디지털 표현기법 이미지를 취합, 평가한다.</p> <p>제출 전주에 과제물 제출에 대해 안내한다.</p> <p>2)평가 방법</p> <p>9~10 회차의 실습 시간에 진행한 디지털 작업의 결과물을 데이터로 갈무리하여 제출한다. 과제물은 작업 내용의 완성도와 성실성으로 평가한다.</p> <p>3) 제출시기 : 13주차 해당 강의시간에 제출</p>
수업참여도	20	<p>1. 출석(20점)</p> <p>1) 평가시기 : 1주차 ~ 15주차, 매주 시간 단위로 체크한다.</p> <p>2) 평가방법 : 매 차시 출결사항 체크, 출석 성적은 출석률에 따라 차등 적용되는 ‘출석 점</p>

	수 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 (%)		②수시시험(%)				③과제물(%)			④수업참여도(%)						⑤기타 (그 밖에 평가요소) (%)	합계 (%)	
중간 고사	기말 고사	족지 시험	(돌발 퀴즈)	복습 시험	기타	리포트	팀 과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타		
30	30	10	0	0	0	0	0	10	20	0	0	0	0	0	0	0	100

■ 평가결과 환류계획	<p>1. 정기평가 결과의 활용계획</p> <p>1)중간고사 -평가결과를 토대로 전체 학습자의 수준을 파악하여 이후 강의 진행속도 및 난이도 조절하고, 개인별 학습자 수준별 지도 방안을 마련한다. -실습 시간에 진행한 전통적 표현기법 이미지를 취합하여 프레젠테이션한 내용을 평가한다. 학습자의 발표에 이어서 대면으로 피드백을 실시한다. -피드백을 마친 후 포트폴리오를 취합하여 시험절차와 응시한 학습자의 성적부여의 타당성 검증 자료로 활용하며 평가 이후 항목별 세부점수에 대한 부여 사유를 해당 학습자에게 알려줄 시 학습자료로서 활용하도록 데이터베이스화 작업을 반드시 병행한다.</p> <p>2)기말고사 -실습 시간에 제작한 콘셉트 아트 일러스트를 포트폴리오로 구성하여 프레젠테이션 한 내용을 평가한다. 학습자의 발표에 이어서 대면으로 피드백을 실시한다. -피드백을 마친 후 포트폴리오를 취합하여 시험절차와 응시한 학습자의 성적부여의 타당성 검증 자료로 활용하며 평가 이후 항목별 세부점수에 대한 부여 사유를 해당 학습자에게 알려줄 시 학습자료로서 활용하도록 데이터베이스화 작업을 반드시 병행한다.</p>
	<p>2. 수시평가 결과 활용계획 -평가결과를 바탕으로 보충이 필요한 학습 영역을 파악하여 보충학습을 진행하도록 한다.</p> <p>3. 과제물평가 결과 활용계획 -과제물에 대하여 학습자 전체, 개별 피드백을 제공하여 학습의 이해도를 높일 수 있도록 지원 -우수 과제물을 공유하여 학습자의 학습 흥미 유발</p> <p>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 관리한다. 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.</p>