

개설학기 Year - Semester	2007 - 1				
교과목명 Course Title	발상과표현 VISUAL THINKING & EXPRESSION	학수번호 Course Code	960307- 501		
학점/시수(이론/실기) Credits / Hours (Theory/Practicum)	2학점/3시수 (1/2)	설계학점 Credits for ABEEK	0학점	강의시간 Time	수234
개설학과 (학년) Department(Grade)	게임그래픽디자인전공(미술계)(1학년) Game Graphics Design(1)		강의실 Classroom	B614	
담당교수 Instructor	이주원2		e-mail		
연구실 및 면담시간 Office Location&Hours	(이메일 및 전화 이용바람)				
담당조교명 T/A			조교실 T/A Office		
담당조교 e-mail T/A e-mail			면담시간 T/A Office Hours		
작성일자 Date of Issue	2007/02/05		선수과목 Prerequisites		

1. 교과목 개요 및 학습목표 Course Description

본 과목은 학생들의 창의적인 아이디어 개발을 위한 과목입니다.

학생들은 다양한 주제가 주어질 것이며 주제에 따라 개별적으로 주제를 다양하게 표현하는 방법을 연구하게 될 것입니다.

2. 교재 및 부교재 Texts & Readings

교재 Required	
부교재 Supplementary	
부교재2 Supplementary2	
부교재3 Supplementary3	
부교재4 Supplementary4	
부교재5 Supplementary5	

3. 학점 구성 및 평가기준 Grading

학점분포 Grading Scale	A+/A0: 20~30%, B+/B0: 30~40%, C+/C0:20~30%, D+/D0: 10~20%.
학점구성 Coursework Weight	과제: 80%, 출석: 10%, 수업참여도: 10%
시험 Types of Exam	
숙제 Assignment	매 주 유인물 참조
F학점처리기준 Standard for Receiving F	(a) 수업시간 1/3이상 결석 시 출석 미달 처리. (b) 과제물 성적 전체 평균 기준이하인 경우.
기타 (재수강제한 등) Other Policies	

4. 강의 진행방법 및 유의사항 Classroom Conduct	
강의진행방법 Methodology	
장애학생 지원 Accommodations for the Disabled	
기타유의사항 Other Responsibilities	유인물을 통한 과제 및 주제 제시 후 학생들 개별작업 및 교수와 개별 크리틱, 반 전체 그룹 크리틱 등 병행

5. 강의 내용 및 일정 Course Schedule			
Week	강의 및 실습내용 Topics, Assignments, Required Studies	교재내 범위 Readings	기타 Other Objectives
1	과목소개		
2	프로젝트1 "Me" ;"나"를소개하는그림을구성해본다.		(크기 및 매체자유)
3	프로젝트1 "Me"		
4	프로젝트1 "Me"		
5	프로젝트1 "Me"프레젠테이션		
6	프로젝트2 "MiniMe" ;간략한주제의캐릭터 및 배경 디자인		(크기 및 매체자유)
7	프로젝트2 "MiniMe"		
8	프로젝트2 "MiniMe"		
9	프로젝트2 "MiniMe" 프레젠테이션		
10	프로젝트3 "Vision" ;장래희망/공상세계를주제로한그림을구성해본다.		(크기 및 매체자유)
11	프로젝트3 "Vision"		
12	프로젝트3 "Vision"		
13	프로젝트3 "Vision" 프레젠테이션		
14	학기말		
15	학기말		
참고 사항 Note			