

## 선형경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	2D컴퓨터그래픽	교과번호	W050036	개설년도	2023-2
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공기초				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털 조형의 기초 이론에 대한 핵심요소를 파악한다.</li> <li>- Photoshop프로그램의 기능을 디지털 그래픽 작업에 활용할 수 있다.</li> <li>- Illustrator 프로그램의 기능을 디지털 그래픽 작업에 활용할 수 있다.</li> <li>- 다양한 디지털 그래픽 작업으로 특정 주제를 구현할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	디지털 조형의 이해
	평가 핵심 준거/기준	디지털 조형의 개념과 특징을 이해하고 있다. 디지털 조형 작업의 프로세스를 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각 디자이너
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 디지털 조형의 개념과 특징을 설명할 수 있습니까? 2. 비트맵 이미지와 벡터 이미지의 차이를 설명할 수 있습니까? 3. 디지털 미디어에서의 색 표현 방식을 인쇄 방식과 비교하여 설명할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	포토샵 프로그램 활용
	평가 핵심 준거/기준	포토샵 프로그램의 전반적인 기능을 이해하고 디지털 조형 작업에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각 디자이너
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 포토샵의 전반적인 기능을 이해하고 조형 작업에 활용할 수 있습니까? 2. 포토샵을 이용하여 원하는 대로 사진을 보정하거나 편집할 수 있습니까? 3. 포토샵을 이용하여 디자인 과정에 필요한 그래픽을 제작한 경험이 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	일러스트레이터 프로그램 활용
	평가 핵심 준거/기준	일러스트레이터의 전반적인 기능을 이해하고 디지털 조형작업에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각 디자이너
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 일러스트레이터의 전반적인 기능을 이해하고 조형 작업에 활용할 수 있습니까? 2. 일러스트레이터를 이용하여 로고, 캐릭터 등의 원하는 일러스트를 만들 수 있습니까? 3. 일러스트레이터를 이용하여 포스터나 리플릿 등의 간단한 인쇄용 편집 작업을 수행한 경험이 있습니까?

## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	소셜비즈니스마케팅	교과번호	W050017	개설년도	2023-1
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공선택				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광고프로모션과 뉴미디어 광고를 이해할 수 있다.</li> <li>- 마케팅과 뉴미디어 광고를 창의적으로 기획할 수 있다.</li> <li>- 효과적인 마케팅을 위한 뉴미디어 광고를 제작할 수 있다.</li> <li>- 효과적인 마케팅을 위한 프로모션을 기획할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	소셜 네트워크 및 비즈니스 환경에 대한 이해
	평가 핵심 준거/기준	소셜 네트워크 환경과 이를 활용한 비즈니스 환경에 대해 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	마케팅 관련 업무, 광고 디자인 관련 업무 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 소셜 네트워크의 특성을 이해하고 이를 비즈니스에 활용한 경험이 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	소셜 미디어의 특징 및 마케팅 활용에 대한 이해
	평가 핵심 준거/기준	소셜 미디어의 특징을 이해하고, 마케팅에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	마케팅 관련 업무, 광고 디자인 관련 업무 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 다양한 소셜 미디어들의 특징을 이해하고, 이를 마케팅에 활용한 경험이 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	소셜 미디어를 통한 마케팅 기획 및 광고 콘텐츠 제작 경험
	평가 핵심 준거/기준	소셜 미디어를 통한 효과적인 비즈니스 마케팅 방법을 이해하고 적절한 광고 콘텐츠를 제작할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	마케팅 관련 업무, 광고 디자인 관련 업무 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 소셜 미디어를 통한 마케팅을 기획하고 광고 콘텐츠를 제작해 본 경험이 있습니까?

## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	영상디자인기초	교과번호	W050038	개설년도	2023-1
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공필수				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상의 기본 개념과 원리를 바탕으로 영상이미지의 구성요소와 연출방법에 대해 이해한다.</li> <li>- 영상 커뮤니케이션 디자인을 위한 창의적 아이디어 발상에 대해 탐구한다.</li> <li>- 영상 커뮤니케이션 디자인을 위한 표현 방법에 대해 탐구한다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	영상의 기본개념 및 원리, 제작 과정 이해
	평가 핵심 준거/기준	영상의 기본 개념과 원리, 제작과정에 대해 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	영상디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 영상의 기본 개념과 원리에 대해 이해하고 있습니까? 2. 실사 촬영을 기반으로 한 영상 제작 과정에 따라 원하는 영상 콘텐츠를 제작할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	촬영을 통한 영상 이미지 구성 및 연출 방법 이해
	평가 핵심 준거/기준	영상이미지의 구성 요소와 원리, 연출 방법 등을 이해하고 촬영에 활용하여 원하는 영상이미지를 구현할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	영상디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 영상 이미지의 구성요소와 연출 방법에 대해 이해하고 있습니까? 2. 촬영을 통해 의도와 목적에 맞는 영상 이미지를 구현할 수 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	영상편집 소프트웨어 활용 능력 및 제작 경험
	평가 핵심 준거/기준	Adobe Premiere Pro 등의 영상편집 전문 소프트웨어의 전반적인 기능을 이해하고 영상 편집 작업에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	영상디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. Adobe Premiere Pro 등의 영상편집 전문 소프트웨어의 전반적인 기능을 이해하고 활용할 수 있습니까? 2. Adobe Premiere Pro 등의 영상편집 전문 소프트웨어를 이용하여 영상 콘텐츠를 제작한 경험이 있습니까?

## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	패키지디자인	교과번호	W050027	개설년도	2023-1
학점	3	수업시수	이론 (0) 실습 (3)		
교과 유형	전공선택				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패키지디자인의 기능과 중요성을 이해한다.</li> <li>- 다양한 재료를 활용하여 지기구조의 원리를 이해한다.</li> <li>- 실험적 형태의 지기구조를 분석, 제작 활용한다.</li> <li>- 다양한 지기구조 연습을 통해 실험적 형태를 개발한다.</li> <li>- 실험적 형태를 통해 인터랙션이 가능한 다양한 커뮤니케이션 방법을 익힌다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	패키지디자인의 이해
	평가 핵심 준거/기준	패키지의 기능 및 역할, 중요성에 대해 이해하고 디자인에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각디자이너, 패키지디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 패키지디자인의 기능과 역할에 대해 이해하고, 효과적인 패키지디자인에 활용할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	지기구조의 종류 및 제작 방법 이해
	평가 핵심 준거/기준	다양한 지기구조의 종류와 제작방법을 이해하고 패키지디자인에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각디자이너, 패키지디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 다양한 지기구조의 종류와 특징을 이해하고 원하는 구조를 설계, 제작할 수 있습니까? 2. 창의적인 지기구조를 설계하여 독창적인 패키지디자인에 활용할 수 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	패키지디자인 프로세스 이해 및 창의적 패키지디자인 경험
	평가 핵심 준거/기준	지기구조 설계 및 활용, 그래픽디자인, 타이포그래피, 레이아웃 및 편집디자인 등의 전반적인 패키지디자인 프로세스를 통해 창의적인 패키지를 디자인한 경험이 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각디자이너, 패키지디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 전반적인 패키지디자인 요소와 프로세스에 대한 이해를 기반으로 창의적인 패키지를 디자인한 경험이 있습니까?

## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	사용자경험 프로토타이핑	교과번호	W050013	개설년도	2023-2
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공선택				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UX/UI디자인에서의 프로토타이핑 개념과 목적에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>- 다양한 디지털 미디어 환경과 그에 따른 인터페이스 디자인 특징을 이해할 수 있다.</li> <li>- 사용자 경험 시나리오를 기반으로 원하는 디자인 프로토타입을 완성할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	UX/UI디자인에서의 프로토타이핑 개념에 대한 이해
	평가 핵심 준거/기준	프로토타이핑의 개념과 목적, 특징을 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	웹 디자이너, 앱 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. UX/UI디자인에서의 프로토타이핑 개념과 목적을 이해하고, 특징을 설명할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	인터페이스 디자인에 대한 이해 및 활용
	평가 핵심 준거/기준	미디어의 특징에 따른 인터페이스 디자인의 차이를 이해하고 효과적인 결과물을 도출할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	웹 디자이너, 앱 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 다양한 미디어 환경의 특징과 그에 따른 인터페이스 디자인의 특징을 이해하고, 설계한 경험이 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	사용자경험을 기반으로 한 프로토타이핑 경험
	평가 핵심 준거/기준	UX디자인 과정을 통해 설계된 시나리오를 바탕으로 원하는 프로토타입 결과물을 도출할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	웹 디자이너, 앱 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 기본적인 UX/UI디자인 프로세스를 통해 원하는 프로토타입 결과물을 도출한 경험이 있습니까?

## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	GUI	교과번호	W050042	개설년도	2023-2
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공기초				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GUI의 개념을 이해하고 다양한 디자인 사례를 통해 GUI의 상호작용에 대해 분석하고 토론할 수 있다.</li> <li>- GUI 개념을 바탕으로 다양한 하드웨어의 디자인 솔루션을 통합적으로 제시할 수 있다.</li> <li>- GUI의 개념을 통해 사용자 중심의 그래픽 인터페이스 서비스를 제안할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가항목 1	확인사항(주제)	GUI의 개념 이해
	평가 핵심 준거/기준	GUI의 개념 및 목적에 대해 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	GUI 디자이너, 그래픽 디자이너, 웹(앱) 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. GUI의 개념 및 목적에 대한 이해를 기반으로, 특정 하드웨어에 대한 그래픽 작업 경험이 있습니까?
평가항목 2	확인사항(주제)	웹디자인, 모바일 GUI디자인에 대한 이해
	평가 핵심 준거/기준	웹과 모바일에서의 그래픽 인터페이스에 대해 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	GUI 디자이너, 그래픽 디자이너, 웹(앱) 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 그래픽 요소를 기반으로 인터페이스에 대해 이해하고 사용자 인터페이스를 설계한 경험이 있습니까?
평가항목 3	확인사항(주제)	GUI디자인 프로세스에 대한 이해
	평가 핵심 준거/기준	기본적인 GUI디자인 프로세스 요소에 대해 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	GUI 디자이너, 그래픽 디자이너, 웹(앱) 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. GUI 디자인 프로세스에 대해 이해하고, GUI디자인 프로젝트 참여한 경험이 있습니까?

## 선형경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	3D컴퓨터그래픽	교과번호	W050028	개설년도	2023-1
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공선택				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 모델링에 대한 기본 개념을 이해할 수 있다.</li> <li>- 디자이너의 필수요소인 시각적 표현을 컴퓨터를 통해 할 수 있다.</li> <li>- 입체의 이해를 통해 구조, 형태, 비례 등의 기본적인 요소를 표현할 수 있다.</li> <li>- 입체구조와 설계의 기본 개념의 이해를 통해 실무디자이너로서의 역량을 발휘할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	입체 구조 및 조형 방법의 이해
	평가 핵심 준거/기준	기본적인 입체 구조 및 조형방법에 대해 이해하고 컴퓨터를 이용한 모델링에 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	그래픽 디자이너, 제품디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 기본적인 입체 구조와 조형 방법에 대해 이해하고 있습니까? 2. 입체에 대한 이해를 컴퓨터 모델링에 활용할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	3D그래픽 소프트웨어 활용 능력
	평가 핵심 준거/기준	3D그래픽 소프트웨어의 전반적인 기능을 이해하고 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	그래픽 디자이너, 제품디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 다양한 3D그래픽 제작 소프트웨어 중, 전반적인 기능을 이해하고 활용할 수 있는 소프트웨어가 있습니까? 2. 컴퓨터 소프트웨어를 활용해 원하는 형태의 입체 그래픽을 제작할 수 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	3D그래픽 소프트웨어를 활용한 3D그래픽 제작 경험
	평가 핵심 준거/기준	3D그래픽 소프트웨어를 활용하여 전문적인 3D그래픽 콘텐츠를 제작, 활용한 경험이 있다.
	관련 직업 생활 요소	그래픽 디자이너, 제품디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 자격증, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 3D그래픽 제작 소프트웨어를 활용하여 전문적인 3D그래픽 콘텐츠를 제작하고 디자인에 활용한 경험이 있습니까? 2. 3D그래픽 제작 소프트웨어를 활용하여 입체 형태의 디자인 결과물을 제작해 본 경험이 있습니까?

## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	모션그래픽	교과번호	W050024	개설년도	2023-2
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공선택				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모션그래픽의 개념과 유형에 대해 이해한다.</li> <li>- 효과적인 모션그래픽 연출에 대해 이해한다.</li> <li>- After Effect의 기능을 활용하여 모션그래픽 영상을 제작할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	모션그래픽의 개념 이해
	평가 핵심 준거/기준	모션그래픽의 개념과 다양한 유형에 대해 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	영상 디자이너, 모션그래픽 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 모션그래픽의 개념과 다양한 유형에 대해 설명할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	모션그래픽 연출 방법 및 제작기법 이해
	평가 핵심 준거/기준	영상의 특징을 이해하고 모션그래픽 제작 프로그램을 다룰 수 있으며, 주제와 목적에 맞는 효과적인 모션그래픽을 연출, 제작할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	영상 디자이너, 모션그래픽 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 영상에 대한 전반적인 이해를 기반으로 영상 그래픽 프로그램을 활용하여 주제와 목적에 맞는 효과적인 모션그래픽을 연출하고 제작할 수 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	모션그래픽 제작 및 활용 경험
	평가 핵심 준거/기준	After Effect 등의 영상 그래픽 프로그램을 활용하여 창의적인 모션그래픽 영상을 제작한 경험이 있다.
	관련 직업 생활 요소	영상 디자이너, 모션그래픽 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. After Effect 등의 영상 그래픽 프로그램을 활용하여 창의적인 모션그래픽을 연출, 제작해 본 경험이 있습니까?



## 선행경험학습인정 교과목별 평가기준

### [교과목 개요]

대학	한성대학교	학과	ICT융합디자인학과		
교과목	인포메이션디자인	교과번호	W050041	개설년도	2023-2
학점	3	수업시수	이론 (1) 실습 (2)		
교과 유형	전공선택				
교과 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인포메이션 디자인의 개념과 원리를 이해한다.</li> <li>- 정보의 시각화 과정에 필요한 요소와 표현 방법을 이해한다.</li> <li>- 주제에 따라 효과적인 인포그래픽을 표현할 수 있다.</li> <li>- 매체의 특성에 따라 효과적인 인포그래픽을 표현할 수 있다.</li> </ul>				

### [과목 평가 사항]

평가 항목 1	확인사항(주제)	인포메이션 디자인의 개념 이해
	평가 핵심 준거/기준	인포메이션 디자인의 개념 및 목적을 이해하고 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각 디자이너, 그래픽 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 인포메이션 디자인의 개념을 설명할 수 있습니까? 2. 인포메이션 디자인의 목적을 설명할 수 있습니까?
평가 항목 2	확인사항(주제)	정보의 시각화 방법 및 제작기법 이해
	평가 핵심 준거/기준	정보를 시각화하는 다양한 방법을 이해하고 매체의 특성과 목적에 따라 다양하게 활용할 수 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각 디자이너, 그래픽 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 정보의 시각화 과정에 필요한 디자인 요소에 대해 이해하고 적절하게 활용할 수 있습니까? 2. 매체의 특성과 목적에 맞는 인포그래픽을 제작할 수 있습니까?
평가 항목 3	확인사항(주제)	인포그래픽 제작 및 활용 경험
	평가 핵심 준거/기준	인포메이션 디자인의 개념 및 목적을 이해하고 주제와 매체의 특성에 따른 효과적인 인포그래픽을 제작하여 활용한 경험이 있다.
	관련 직업 생활 요소	시각 디자이너, 그래픽 디자이너 등
	인정가능 자료 유형	이력서, 직무기술서, 포트폴리오 등
	관련 질문	1. 주제와 매체의 특성을 고려하여 효과적인 인포그래픽을 제작하고 디자인에 활용한 경험이 있습니까?