

8. 교 과 학 습 발 달 상 황

[1학년]

교과	과목	1학기					2학기			비고
		단위 수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자 수)	석차 등급	단위 수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자 수)	석차 등급	
공업에관한 교과	시각디자인	3	95/86.5(6.2)	A(40)		3	98/87.3(6.9)	A(40)		
공업에관한 교과	컴퓨터그래픽	3	91/85.5(4.9)	A(40)		3	90/83.2(5.3)	A(40)		

과목	세부 능력 및 특기 사항
시각디자인	창의적인 아이디어를 감각적인 그래픽으로 표현하는 것을 매우 잘함. 본인만의 그래픽 스타일을 구축하고 작품에 잘 반영하여 급우들에게 모범적인 모습을 보임
컴퓨터그래픽	주제에 따른 디자인 분석 능력이 뛰어나며 자신의 생각을 표현하려는 적극적인 자세를 보임

[2학년]

교과	과목		1학기				2학기				비고
			단위 수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자 수)	석차 등급	단위 수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자 수)	석차 등급	
공업에관한 교과	조형	4	92/83.2(5.8)	A(40)		4	92/83.9(7.9)	A(39)			
공업에관한 교과	웹콘텐츠제작 일반	3	90/87.4(6.4)	A(40)		3	92/86.2(7.3)	A(39)			
공업에관한 교과	뉴미디어 디자 인 기초	4	99/85.2(7.5)	A(40)		4	90/88(6.8)	A(39)			
공업에관한 교과	미디어 콘텐츠 일반	4	93/84.8(8.1)	A(40)		4	90/78.9(14.1)	A(39)			
예술(음악/ 미술)	디자인일반	1		A		1		A			

과목	세부 능력 및 특기 사항
조형	크레파스와 동물을 활용하여 '크레밸즈(빠로, 로키, 파파, 토리)'라는 창의적이고 완성도 높은 캐릭터를 디자인함. 팀 프로젝트에 성실한 자세로 참여하였으며, 다양한 프로세스를 거쳐 탄탄한 구성력의 스토리와 디테일한 완성도의 캐릭터를 제작함. 창의적인 아이디어를 도출하기 위해 노력하며 콘셉트에 대한 표현력과 디테일한 작업 자세가 돋보임.
미디어 콘텐츠 일반	3Ds Max프로그램을 활용한 캐릭터 제작에 탁월한 소질을 가지고 있음. 독창적이고 스토리가 담긴 캐릭터 기획능력과 인체의 비율을 재미있게 변형하여 표현하는 모델링 능력이 좋음. 캐릭터 애니메이션을 깊이 있게 공부하기 위해 직접 카메라를 설치하고 자신의 모습을 촬영한 후 이를 애니메이션 작업에 참고하며 완성도 있는 액션을 제작함.
웹콘텐츠제작일반	웹 사이트 기획 단계에서 기존 브랜드의 아이덴티티를 재확립하기 위해 기존의 광고를 모두 수집하여 슬로건을 정리하고 브랜드 포지셔닝을 통해 색상개발 방법론을 제시하는 등 아이디어를 체계적으로 정리하는 능력이 뛰어나며 웹 아이덴티티 및 가이드라인 제작을 충실히 함.
뉴미디어 디자인 기초	프로젝트 활동에서 여행 추천 어플리케이션을 디자인 프로세스에 맞게 기획함. 타겟 층의 특징을 분석하여 알맞은 색감과 서체를 사용하고, 각 화면마다 필요한 주 기능과 정보 등을 분석하고, 사용자 경험과 인터페이스 구성에 적절하게 전체적인 가이드를 계획함. 또한 스마트폰 기기별 해상도에 대해 이해하여 플랫폼 별 디자인 가이드에 맞게 디자인 작업을 함. 매 차시 적극적이고 성실한 자세로 프로젝트에 참여하여 우수한 결과물을 도출함. 색과 톤을 사용할 때도 제작의도와 맥락이 유지되는 범위 내에서 실험적이고 창의적인 색을 조합하여 어플리케이션을 제작함. 주어진 과제를 잘 수행하며, 수행하는 과정을 즐기는 모습을 보임.
디자인일반	본인의 아이덴티티를 활용하여 창의적인 명함과 리플렛을 제작함. 다양한 스타일의 디자인 연출을 위한 노력이 돋보이며 감각적인 디자인 표현을 통한 편집 능력이 뛰어남.

[3학년]

교과	과목		1학기				2학기				비고
			단위 수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자 수)	석차 등급	단위 수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자 수)	석차 등급	
공업에관한 교과	인터넷디자인	5	92/86.6(6.1)	A(39)		5	96/84.5(10.7)	A(39)			
공업에관한 교과	뉴미디어UI 디자인	5	98/88.6(6.2)	A(39)		5	98/85.2(8.4)	A(39)			
공업에관한 교과	뉴미디어 콘텐츠 제작	4	97/88.2(9.3)	A(39)		4	98/81.9(13.4)	A(39)			
공업에관한 교과	뉴미디어 실무	5	98/88(7.8)	A(39)		5	92/81.8(10.4)	A(39)			
공업에관한 교과	스마트 문화 앱 콘텐츠 제작	5	90/83.1(5.7)	A(39)		5	98/83.6(8.5)	A(39)			

과목	세부 능력 및 특기 사항
인터넷디자인	리서치를 통한 아이디어 정리 및 구성능력이 뛰어나 아이디어 회의 진행시 많은 안건을 제시하고 일정을 꼼꼼히 체크하여 팀 활동이 원활하게 이루어질 수 있도록 함. 독창적인 아이디어로 디자인 콘셉트를 설정하는 능력이 매우 뛰어나며 제작되는 표현력으로 좋은 결과물을 만들어냄.
뉴미디어UI 디자인	모든 프로젝트에 있어서 기획, 전략, 컨셉까지 다양한 방면으로 자신이 할 수 있는 기획력을 보여줌. 디자인작업 뿐만 아니라 기획 전략에도 관심을 보이며 다양한 아이디어를 보여줌. 비행기 티켓 리디자인 작업에도 실사 이미지를 활용하여 다양한 표현을 보여줌으로써 자신만의 스타일을 연구하고자 하는 자세를 보임.
뉴미디어 콘텐츠 제작	벽이슈를 주제로 SNS컨텐츠 디자인을 진행하였으며 주제에 대한 이해도가 높고 그래픽 표현이 우수함. 인천을 주제로 캐릭터 디자인을 진행함. 아이디어의 발상이 참신하고 유머러스하며 다양한 방향에서 디자인을 개선시키고자 노력함. 컨셉을 글로 표현하는 능력이 뛰어나고 기획서, 편집에서 우수한 결과물을 도출함. 목욕용품 패키지 디자인 프로젝트를 진행 하였으며 지기구조에 대한 이해도가 높고 제품 기획 능력이 우수함.

과목	행동 특성 및 종합의견
1	웃음이 많고 낙천적인 성격으로 여유가 있으며, 다양한 분야에 대한 호기심이 많고 관심 있는 분야에 대해서 배워가는 즐거움을 알고 그에 대한 집중력이 높은 학생임. 대화나 발표 시 타인의 말을 경청하면서도 자기 주관이 뚜렷하고, 상황을 관찰하며 새로운 것에 도전하려는 자기계발에 대한 의욕이 강하여 바쁜 일과 속에서도 시간 및 자기관리 능력이 뛰어남. 전 교과에 걸쳐 성적이 우수할뿐만 아니라 전공 동아리 및 교내외 다양한 공모전 참여 등을 시도하고, 주말을 활용하여 74시간의 봉사활동을 꾸준히 하는 등 스스로 목표를 설정하고 하나씩 이루어가는 실천 의지력과 일을 수행할 때 강한 결단력을 지니고 있음. 도전의식이 뛰어나 두려움보다는 관련 정보수집과 발생할 수 있는 경우 등을 염두에 두고 그에 대한 준비를 계획적으로 해나가 많은 성장이 기대됨
2	언제나 밝고 생기 있는 모습으로 보는 사람에게 긍정적인 활력을 전달하며 넘치는 끼와 에너지를 바탕으로 체육대회, 동아리활동발표회 등 교내 활동에 적극적으로 참여하는 열정적인 학생임. 힘든 상황 속에서도 특유의 웃음을 잃지 않으며 긍정적인 시각으로 세상을 바라보는 건강한 마음을 지녔으며, 무슨 일이든 노력하면 좋은 결과가 있을거라는 긍정적인 생각을 갖고 있어 어려운 상황도 기꺼이 이겨낼 수 있는 내적 힘이 있음. 기숙사 생활을 하면서 함께 방을 사용하는 친구들과 각기 다른 생활 습관과 생활 방식을 갖고 있어 어려움을 겪었지만, 다른 사람의 개성을 존중하고 상대방의 입장에서 행동을 바라봄으로써 타인을 수용하고 이해할 수 있게 됨. 다양한 교외 활동에 참여하여 디자인 실력을 실무에 적용하는 연습을 하였으며, 특히 피스톤의 후진을 막아 일회용 주사기의 재사용을 막는 상품을 디자인하여 상품성 있는 아이디어를 냄. 전공 수업을 통해 다양한 프로젝트를 수행하였는데, 앱을 디자인하는 프로젝트에서는 시각장애인들을 위한 음성 인식 결제 앱을 디자인하였으며, 특히 음성인식 주파수와 같은 그래픽 요소들을 추가하여 사용자의 편리성을 도모함. 또한 개인 아이덴티티 프로젝트에서는 최근 유행하는 레트로 스타일로 자신의 인생관, 일대기, 능력 등을 그래픽적으로 표현하여 어필함.
3	늘 유쾌하고 긍정적인 생활태도를 가진 학생으로 긍정적인 에너지를 전파하는 능력이 있으며, 친구들이 지쳤을 때 학급의 분위기를 밝게 바꿔주는 분위기 메이커 역할을 함. 창조적이고 상상력이 풍부해 다른 사람은 생각할 수 없는 독특하고 기발한 아이디어를 잘 떠올리는 편이며, 그러한 아이디어를 표현해내는 것을 스스로 즐기워하고 소질이 있음. 특히 교내에서 진행한 뉴미디어IT 쇼에서 SNS의 정의와 유형들, 종독테스트들을 제공하여 SNS에 빠진 사람들에게 경각심을 느끼게 할 수 있는 경우 등에 염두에 두고 그에 대한 준비를 계획적으로 해나가 많은 성장이 기대됨