

2026학년도 1학기 (고교-대학 연계) 공동교육과정

[광고 콘텐츠 제작] 수업 운영 계획서

과목명	광고 콘텐츠 제작		수업 장소	온·오프라인 플랫폼
학점/운영 (□ 선택)	<input type="checkbox"/> 2학점 / 32시간 <input checked="" type="checkbox"/> 3학점 / 48시간		지도 교사(강사)	문재학, 김성재, 조병철
성적처리 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 5단계 성취도평가(A/B/C/D/E) <input type="checkbox"/> 3단계 성취도평가(A/B/C) <input type="checkbox"/> 교양과목 P/F		e-mail	hyun7001@naver.com
대상학년	(1,2)학년		교재명	마케팅18e [초아출판사], 사례중심의 광고기획론 [커뮤니케이션북스]
과목안내	<p>1. 온라인 플랫폼 기반 '온라인 플랫폼 기반' 과목은 이모티콘, 디지털 굿즈, 영상 콘텐츠 등 다양한 디지털 상품을 온라인 플랫폼 환경에서 배우고 직접 기획·제작하는 수업입니다. 학생들은 광고와 홍보 전략을 익히며, 수업 마지막에는 자신만의 캐릭터와 개별 콘텐츠를 완성하게 됩니다. 이를 통해 빠르게 변화하는 온라인 플랫폼 환경에서 필요한 창의력과 실무 역량을 동시에 키울 수 있습니다</p> <p>2. 미디어 콘텐츠 제작 '미디어 콘텐츠 제작'은 광고 전략 목표 달성을 위한 콘텐츠 기획과 그래픽 제작 과정을 이론과 실습으로 함께 배우는 수업입니다. 학생들은 전략 설정, 자료 분석, 아이디어 기획, 그래픽 프로그램 활용 등 실무 중심의 직무 능력을 직접 수행하며 익힐 수 있도록 구성되어 있습니다. 이를 통해 이모티콘과 같은 온라인 서비스 부가 상품을 기획하고 제작하는 전 과정을 경험할 수 있습니다.</p> <p>3. 학습 성과 및 기대 효과 본 과목을 이수하면 학생들은 광고 콘텐츠 기획과 제작, 프로그램 운용, 설득력 있는 프리젠테이션 능력을 갖추게 됩니다. 또한, 주도적인 문제 해결과 자료 분석 활동을 통해 실질적인 문제 해결 능력을 향상시키고, 온라인 미디어 커뮤니케이션 분야 진로 탐색에도 도움을 줍니다. 이를 통해 학생들은 미래 사회에서 창의적이고 실용적인 미디어 전문가로 성장할 수 있을 것으로 기대됩니다.</p>			
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 미디어 콘텐츠 핵심 개념을 이해하고 전략적 사고 역량을 함양한다. 2. 광고, 홍보, 영상 미디어 산업의 전망을 통해 자신의 진로를 탐색하고 설정할 기회를 제공한다. 3. 성공적인 미디어 콘텐츠 기획을 위한 자료 조사 및 기획서 작성의 기초를 다진다. 4. 미디어 콘텐츠 제작 실습을 통해 프로그램 운용 능력과 실무 역량을 강화한다. 			
운영계획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 운영시기 : 2026. 3. 31. ~ 2026. 5. 23. ○ (화,목,토)요일, 주(3)회, 회당 (2)시간, 총(48)시간 <p style="color: red;">※ 수업일정은 추후 수강생 소속 학교들의 학사일정을 고려하여 조정될 수 있음.</p>			
평가 계획	실습 위주 평가		과제 수행 및 참여도(%)	합계 점수(%)
	기획 및 아이디어 점수(%)	콘텐츠 제작 발표(%)		
	30점(30%)	40점(40%)	30점(30%)	100점(100%)

수업일자	수업시간	운영시간	담당강사	학습목표 및 수업 내용	ON/OFF
3.31(화)	1차 19:00-21:00	2	온라인 플랫폼 개념 (문재학)	오리엔테이션 : 온-오프라인 수업 전반 설명	ON
4.02(목)	2차 19:00-21:00	2	온라인 플랫폼 기반 상품 개념 및 기획 (조병철)-이론	온라인 플랫폼 기반 미디어 콘텐츠 시장의 전망 및 변화 [2D 와 GIF 및 영상]	ON
4.04(토)	3차 10:00-12:00	2		디지털 콘텐츠 기획 프로세스 이해 미디어 콘텐츠 상품 개념 및 활용	ON
4.07(화)	4차 19:00-21:00	2		미디어 콘텐츠 상품 개발 제작 기초 (조병철)-실습	그래픽 프로그램 제작기초 1 도구만들기, 드로잉툴
4.09(목)	5차 19:00-21:00	2	미디어 콘텐츠 상품 개발 제작 기초 (조병철)-실습	그래픽 프로그램 제작기초 2 색상 및 디자인 적용하기	ON
4.11(토)	6차 10:00-12:00	2		그래픽 프로그램 제작기초 3 도형의 합성 및 적용-1	ON
4.14(화)	7차 19:00-21:00	2		브랜드 개념 및 라이선스(마케팅) 비즈니스 구조 (김성재)-이론	디지털 콘텐츠 브랜드 마케팅 브랜드 개념 / 라이선스 비즈니스 구조
4.16(목)	8차 19:00-21:00	2	미디어 콘텐츠 상품 개발 제작 응용 (조병철)-실습	디지털 콘텐츠 브랜드 마케팅 브랜드 개념 / 라이선스 비즈니스 구조	ON
4.18(토)	9차 10:00-12:00	2		미디어 콘텐츠 제작 실습 1 타이포를 활용한 디자인	ON
4.21(화)	10차 19:00-21:00	2		미디어 콘텐츠 제작 실습 2 타이로포를 활용한 블랜드 활용	
4.23(목)	11차 19:00-21:00	2	미디어 콘텐츠 제작 실습 3 타이로포 블랜드 + 그라데이션		
4.25(토)	12차 10:00-12:00	2	미디어 콘텐츠 상품 개발 아이디어 발상 (조병철)-이론	서사가 담긴 콘텐츠 상품 기획	ON
4.28(화)	13차 19:00-21:00			1. 아이디어 발상 기법 2. 스토리텔링(서사)	ON
4.30(목)	14차 19:00-21:00	2	미디어 콘텐츠 상품 개발 제작 활용 (조병철)-실습	미디어 콘텐츠 상품 제작 실습1 콘텐츠 기본 디자인 응용	ON
5.02(토)	15차 10:00-12:00	2		미디어 콘텐츠 상품 제작 실습2 콘텐츠 디자인 응용 및 확장-1	ON
5.07(목)	16차 19:00-21:00	2		미디어 콘텐츠 상품 제작 실습3 콘텐츠 디자인 응용 및 확장-2	ON
5.09(토)	17차 10:00-12:00	2		미디어 콘텐츠 상품 제작 실습4 콘텐츠 디자인 응용 및 확장-3	

※ 고등학교 1시간(50분 수업 기준) 운영 기준(2학점일 경우 32시간, 3학점일 경우 48시간)_2022 개정 기준

※ 수업 및 평가 일정은 추후 수강생 소속 학교들의 학사일정을 고려하여 조정될 수 있음.

수업일자	수업시간	운영시간	담당강사	학습목표 및 수업 내용	ON/OFF
5.12(화)	18차 19:00-21:00	2	포토샵을 활용한 미디어 콘텐츠 GIF 움직임 적용 [동작 표현] (조병철)-실습	미디어 콘텐츠 상품 제작 실습5 포토샵 개념 및 이미지 활용	ON
5.14(목)	19차 19:00-21:00	2		미디어 콘텐츠 상품 제작 실습6 포토샵 활용 콘텐츠 GIF 적용-1	ON
5.16(토)	20차 10:00-12:00	2		미디어 콘텐츠 상품 제작 실습7 포토샵 활용 콘텐츠 GIF 적용-2	ON
5.19(화)	21차 19:00-21:00	2	미디어 콘텐츠 (문재학)	미디어 콘텐츠 - 이론 + 제작 온라인 수업 총평 및 오프라인 수업 진행 안내	ON
5.23(토)	22차 10:00-13:00	3	미디어 콘텐츠 제작 온라인 상품개발 [이모티콘] (문재학, 조병철)	미디어 콘텐츠 온라인 상품개발 1 개인별 아이디어 기획 온라인 상품 아이디어 구체화	OFF
	23차 14:00-17:00	3		미디어 콘텐츠 온라인 상품개발 2 개인별 온라인 상품 완성 개인별 상품제작 발표 및 만족도 평가	OFF
계	23차	48시간			

※ 고등학교 1시간(50분 수업 기준) 운영 기준(2학점일 경우 32시간, 3학점일 경우 48시간)_2022 개정 기준

※ 수업 및 평가 일정은 추후 수강생 소속 학교들의 학사일정을 고려하여 조정될 수 있음.