

강 의 계 획 서

교육과정	학점은행제	회 차	시각디자인학		
개설과목	디지털디자인 I	학 점	3	수강료	330,000원
교 수	이혜경	휴대폰		이메일	

교 재	교 재 명	출 판 년 도	저 자	출판사
주 교 재	정보디자인	2008	오병근, 강성중	안그래픽스
부 교 재				

수업목표	본 교과목은 기존의 시각정보와 그래픽디자인 범주에서 정보디자인을 부분적으로 다루거나 디자인사례 중심의 포트폴리오식 서적이 대부분이므로, 정보의 정의부터 정보를 디자인하는 원리와 방법, 사용자에게 대한 고려, 정보는 담는 미디어와 환경의 이해를 위해 이론과 적용 사례를 제시한다. 본 교과목에서는 정보사용자에 초점을 맞춰 커뮤니케이션을 위한 정보전달의 효율성을 증진하는 방법에 집중한다. 따라서 디지털 정보디자인은 정보가 전달되고 사용되는 환경과 사용자를 중심으로 효율적인 디지털정보를 표현하고 사용할 수 있는 디자인이 될 수 있도록 한다.							
오리엔테이션 내용	오리엔테이션, 프로젝트 방향설정, 참고자료 소개, 팀구성							
교수방법	출결관리 80% 이상, 성적관리 70% 이상							
성적평가방법	중간고사	40%	기말고사	40%	과제	10%	기타	10%

주 차	강 의 내 용	비 고
1	오리엔테이션, 프로젝트 방향설정, 참고자료 소개, 팀구성	
2	1)제목 : 디지털디자인이란 무엇인가? 2)주제 : 디지털디자인 범주에서 정보디자인의 개요 및 목적 3)정보와 데이터의 개념을 이해하고, 정보의 특성을 다룬다. 정보의 이해 과정 및 정보의 저장형태인 감각기억, 작업기억, 장기기억을 중점적으로 다룬다. 4)칸 국제광고제-디지털미디어 부분 수상작 사례 토론	
3	1)제목 : 디지털 정보디자인의 정의 2)주제 : 정보의 조직화, 정보의 시각화, 사용자경험(컨텍스트 만들기) 3)사용자가 쉽게 접근하고 효율적으로 사용할 수 있도록 데이터를 조직화 하고 시각화하고, 사용자경험과 전달수단에 관한 사용자 컨텍스트의 과정을 학습한다. 4)사례 : 미국의 교육비용에 관한 디자인, 미국뉴욕 관광안내도 디자인을 토론	
4	1)제목 : 디지털시대의 정보디자인 2)주제 : 정보시각화 기술의 발전 3)인터넷 정보혁명, 개인 미디어의 활성화 등 웹정보콘텐츠는 제작환경과 접근이 용이하므로 정보의 생산과 보급의 수평적인 구조전환을 숙고한다. 4)사례 : 통계연감의 시각화 사례	
5	1)제목 : 정보의 조직화 2)주제 : 정보시각화의 효과 3)정보디자인 질서에 관련 정보시각화의 효과 및 유의점을 학습한다. 4)사례 : 야구경기의 결과 그래픽디자인, 미국의 10대 사망원인을 아이콘으로 표현한 그래픽디자인	
6	1)제목 : 미디어의 변화 2)주제 : 인터랙션 디자인, 대화의 디자인 3)인간과 시스템, 제품, 공간, 환경, 정보와 의사소통방식의 인터랙션 디	

	자인의 궁극목표를 살펴본다. 4)사례 : 디지털콘텐츠 중 사용자 인터랙션 디자인사례	
7	1)제목 : 인포테인먼트 디자인 2)주제 : 감각적 자극을 통한 사용자의 흥미유발 3)인지적 재미를 통한 사용자의 소통과 놀이요소를 통한 사용자 만족과 인포테인먼트 디자인 요인 중 물리적요인, 구조적요인, 심리적 요인을 분석한다. 4)사례 : 영국 자연사박물관 웹사이트, 네오스트림 웹사이트 사례	
8	1)인터랙션 및 인포테인먼트 디자인 사례조사 및 발표 및 중간평가 2)과제안내 개인별선택 : 매뉴얼, 뉴스그래픽, 통계와 수치, 날씨정보, 길 찾기와 안내 중 택일	
9	1)제목 : 정보디자인의 그래픽요소 2)주제 : 디지털 정보디자인의 그래픽 요소 및 색채정보 3)그래픽요소는 정보시각화의 기본수단이기 때문에 정보의 특성에 맞게 각 요소를 적용하여 기능적, 심미적 요인들을 충족시킬 수 있는 방법을 구체적으로 살펴본다. 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
10	1)제목 : 정보디자인의 다이내믹 디자인 2)주제 : 다이내믹 정보의 형식 및 표현 3)웹에서 활용되는 애니메이션 등의 다이내믹표현에 대해 학습한다. 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
11	1)제목 : 정보디자인의 다이내믹 디자인(사례연구) 2)보다폰 , 세컨드스토리, 음여당 사례 3)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
12	1)제목 : 디지털 정보디자인-메뉴얼 2)주제 : 매뉴얼디자인의 원리와 방법 3)메뉴얼 디자인의 5단계를 학습한다.(사례분석) 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
13	1)제목 : 디지털 정보디자인-연구, 지식의 시각화(사례연구) 2)의계, 녹로전도와 분도, 유클리드 원리, 대왕오징어에 대한 시각화사례 3)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
14	프로젝트 개선 및 수정작업	
15	기 말 고 사	