

강 의 계 획 서

교육과정	학점은행제	회 차	시각디자인학		
개설과목	인터랙션디자인	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	혁신적인 사용자 경험을 위한 인터랙션 디자인	2012	댄 새퍼	에이콘
부 교 재				

수업목표	본 교과목은 상호작용하는 제품 및 서비스들이 어떻게 동작하는지를 정의하는 인터랙션 디자인분야를 학습하는 과정이다. 기기를 만들어 내는 기술 분야와 제품의 미학을 만들어내는 시각·산업디자인 분야 사이에서 어떻게 유용하고 사용성이 좋으며 호감 가는 제품을 만들지에 관한 실천 방법이 존재한다. 인터랙션 디자인 분야를 학습하기 위해서는 사용자 경험(UX, User Experience)을 이해해야 하며, 제품과 서비스가 사용자에게 결국 어떤 가치를 줄 수 있는지 항상 고려해야 한다. 따라서 본 교과과정에서는 사용자의 입장을 대변하고 그들이 얻게 될 최종 경험을 효율적으로 설계를 할 수 있는 디자이너가 될 수 있도록 한다.							
오리엔테이션 내용	오리엔테이션, 프로젝트 방향설정, 참고자료 소개, 팀 구성							
교수방법	출결관리 80이상, 성적관리 60이상							
성적평가방법	중간고사	40%	기말고사	40%	과제	10%	기타	10%

주 차	강 의 내 용	비 고
1	오리엔테이션, 프로젝트 방향설정, 참고자료 소개, 팀 구성	
2	1)제목 : 인력선디자인이란 무엇인가? 2)주제 : 인터랙션이란? 인터랙션 디자인이란? 인터랙션 디자인을 바라보는 세 가지 방법 왜 인터랙션 디자인인가? 3) 인터랙션디자인의 각각의 정의 토론	
3	1)제목 : 인터랙션 디자인의 역사 인터랙션 디자인을 둘러싼 다양한 분야 2)주제 : 인터랙션 디자인을 둘러싼 다양한 분야에 관한 고찰 3)왜 인터랙션 디자인을 하는가?와 필요성에 대한 토론 4)사례 : 디지털광고 디자인의 인터랙션 사례에 대한 토론	
4	1)제목 : 인터랙션 디자인의 네 가지 접근법1 2)주제 : 사용자 중심 디자인 사용자 중심 디자인 3)사례 : 디지털광고 디자인의 사용자 중심 인터랙션 사례에 대한 발표 및 토론	
5	1)제목 : 인터랙션 디자인의 네 가지 접근법2 2)주제 : 활동 중심 디자인 활동 중심 디자인	

	3)사례 : 디지털광고 디자인의 활동 중심 디자인 인터랙션 사례에 대한 발표 및 토론	
6	1)제목 : 인터랙션 디자인의 네 가지 접근법3 2)주제 : 시스템 디자인 시스템 디자인 3)사례 : 디지털광고 디자인의 시스템 디자인 인터랙션 사례에 대한 발표 및 토론	
7	1)제목 : 인터랙션 디자인의 네 가지 접근법4 2)주제 : 직관적 디자인 직관적 디자인 3)사례 : 디지털광고 디자인의 직관적 디자인 인터랙션 사례에 대한 발표 및 토론 4) 중간과제안내	
8	1) 인터랙션 디자인 사례조사 및 발표 및 중간평가 2) 프로젝트 안내 및 팀구성	
9	1)제목 : 디자인 리서치 2)주제 : 디자인 리서치란 무엇인가? 3)디자인 리서치란 무엇인가? 왜 디자인 리서치를 해야 하는가? 리서치 계획하기 비용과 시간 대상자 구하기 진행 대본 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
10	1)제목 : 디자인 리서치 수행하기 2)주제 : 리서치 방법 3) 윤리적인 리서치 무엇을 찾고 어떻게 기록하는가 관찰 인터뷰 활동 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
11	1)제목 : 구상과 디자인 원칙 2)주제 : 컨셉 만들기 3체계적인 브레인스토밍 컨셉 정리하기 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
12	1)제목 : 인터랙션 디자인의 법칙 2)주제 : 시나리오 3)스케치와 모델 스토리보드 작업 순서도 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
13	1)제목 : 프로토타입 2)사례 : 디지털광고 디자인의 인터랙션 사례에 대한 발표 및 토론 3)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
14	프로젝트 개선 및 수정작업	
15	기말평가 : 학생은 각자의 작품을 기획에서 후반작업까지의 과정을 프리젠테이션한다.	