

# 강 의 계 획 서

|      |          |     |        |     |          |
|------|----------|-----|--------|-----|----------|
| 교육과정 | 학점은행제    | 회 차 | 시각디자인학 |     |          |
| 개설과목 | 인터페이스디자인 | 학 점 | 3      | 수강료 | 330,000원 |
| 교 수  | 김영석      | 휴대폰 |        | 이메일 |          |

| 교 재   | 교 재 명 | 출 판 년 도 | 저 자       | 출판사  |
|-------|-------|---------|-----------|------|
| 주 교 재 | 이혜경   | 2010    | 빌스콧, 테레사닐 | 인사이트 |
| 부 교 재 |       |         |           |      |

|           |  |     |      |     |    |     |    |     |
|-----------|--|-----|------|-----|----|-----|----|-----|
| 수업목표      | 멀티미디어나 컴퓨터그래픽의 기초 과목으로 인터페이스 디자인의 필요성을 인식하고, 기초 개념에 대한 이해와 효과적인 멀티미디어 분석을 통해 신기술 개발의 응용력을 배양하고자 한다. 이에 따라 본 교과목은 인터페이스 디자인의 기초, 인터페이스 디자인의 중요성, 사용자 중심의 디자인, 멀티미디어 인터페이스의 정의, 인터페이스 디자인의 평가기준, 멀티미디어 제작원리/분석, CD-Rom Title, Web-Site의 성공기법, On-Line-Data Base(정보검색 확 정/전망), 멀티미디어 응용디자인 이해, 멀티미디어 작업을 위한 주변장치, 멀티미디어의 전망, 인터페이스 디자인 등을 학습한다. |     |      |     |    |     |    |     |
| 오리엔테이션 내용 | 1. 오리엔테이션<br>2. 인터페이스란 무엇인가?<br>3. 프로젝트 소개   |     |      |     |    |     |    |     |
| 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   | 1. 오리엔테이션<br>2. 인터페이스란 무엇인가?<br>3. 프로젝트 소개  |     |
| 2   | 1. 인터페이스 사용자는?<br>2. How People See<br>3. 프로젝트 - 주제 및 타겟 선정                                 |     |
| 3   | 1. 미래의 인터페이스<br>2. How People Read<br>3. 프로젝트 - 리서치 (타겟)                                    |     |
| 4   | 1. 인터페이스 - 컨텐츠 구조<br>2. How People Remember<br>3. 프로젝트 - 리서치 (주제)                           |     |
| 5   | 1. 인터페이스 - 나비게이션<br>2. How People Think<br>3. 프로젝트 - 브레인스토밍 및 리서치 정리                        |     |
| 6   | 1. 인터페이스 - 페이지 레이아웃<br>2. How People Focus their Attention<br>3. 프로젝트 - 타겟 정리 및 컨텐츠 정보구조 구성 |     |
| 7   | 중 간 고 사   |     |
| 8   | 1. 인터페이스 - 리스트<br>2. What Motivates People<br>3. 프로젝트 - 인터페이스 러프드래프트                        |     |
| 9   | 1. 인터페이스 - 명령<br>2. People Are Social Animals   |     |

|    |   |  |
|----|---|--|
|    | 3. 프로젝트 - 인터페이스 (인터랙션포함) 러프   |  |
| 10 | 1. 인터페이스 - 데이터 표시<br>2. How People Feel<br>3. 프로젝트 - 인터페이스 디자인(1)             |  |
| 11 | 1. 인터페이스 - 사용자로부터의 데이터입력<br>2. People Make Mistakes<br>3. 프로젝트 - 인터페이스 디자인(2) |  |
| 12 | 1. 인터페이스 - 소셜미디어의 사용<br>2. How People Decide<br>3. 프로젝트 - 인터페이스 디자인(3)        |  |
| 13 | 1. 인터페이스 - 모바일 기기의 인터페이스<br>2. 디자인 사용자에 대한 연구<br>3. 프로젝트 - 인터페이스 디자인(4)       |  |
| 14 | 1. 효율적이고 미적인 인터페이스<br>2. 디자인의 심리학<br>3. 프로젝트 - 인터페이스 디자인(5)                   |  |
| 15 | 기 말 고 사   |  |