

# 강 의 계 획 서

교육과정	학점은행제	회 차	시각디자인학		
개설과목	멀티미디어 디자인 I	학 점	3	수강료	330,000원
교 수	권동은	휴대폰		이메일	

교 재	교 재 명	출 판 년 도	저 자	출판사
주 교 재	Human Computer Interaction 개론	2010	김진우	안그래픽스
부 교 재	UX 디자인 프로젝트 가이드	2010	러스 웅거, 캐롤린 찬들러	위키북스

수업목표	본 과목은 디지털 멀티미디어 시대라는 빠른 디자인 환경적 변화에 따른 디자인 기본개념을 이해하고 체계적이고 실제적인 디자인 능력 강화와 서비스를 사용자에게 효과적이고 차별적으로 제공하기 위한 디자인 등과 더불어 UX(User Experience) 기획 및 스토리텔링기법을 이용한 콘텐츠 개발을 진행한다. 멀티미디어디자인에 대한 창의적이고 효율적인 디자인 능력을 배양하는데 목적을 둔 뿐 아니라 멀티미디어에 대한 이론과 분석방법론을 탐구하며, 미학적 접근을 통해 차별적인 창의력을 배양하고, 작품분석을 통한 디자인 기획 및 제작을 한다.							
오리엔테이션 내용	오리엔테이션, 프로젝트 방향설정, 참고자료 소개, 팀구성 1)국내외 멀티미디어 디자인 공모전 조사							
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 1)국내외 멀티미디어 디자인 공모전 조사	
2	1)제목 : 멀티미디어 디자인이란? 2)주제 : 멀티미디어 디자인 개요 3)2차원 및 3차원 그래픽, 애니메이션, 홈페이지 디자인, 웹 콘텐츠, 게임 및 사용자 인터페이스 디자인과 모바일 콘텐츠 등 다양한 분야에서의 멀티미디어 디자인을 살펴본다. 4)국내외 멀티미디어 디자인 공모전 종류 리뷰(발표 및 개별선정)	
3	1)제목 : 스토리텔링이란 무엇인가? 2)주제 : 스토리텔링의 개요 3)스토리텔링의 개요와 역사, 분야, 기본요소를 학습한다. 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행-프로젝트 목표설정	
4	1)제목 : 스토리텔링의 요소I 2)주제 : 캐릭터 및 사건의 설정 3)캐릭터 및 사건의 설정 시 고려 점과 사건의 심리적, 개별적 중심사건의 이해 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
5	1)제목 : 스토리텔링의 요소II 2)주제 : 장르, 시간, 공간의 선택 3)관계도 설정-시놉시스, 트리트먼트, 시나리오 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행	
6	스토리텔링의 사례조사 및 토론 4)프로젝트 리뷰 및 작업진행-스토리보드	
7	1)제목 : 인터랙션 디자인 개요 2)주제 : 인터랙션 디자인의 목표 및 구성요소	

	<p>3)컴퓨터나 휴대폰, 기타 디지털 기기들과 같은 인공물과 사람 간에 커뮤니케이션이 일어나게 하는 것인 인터랙션 디자인의 여러 가지 디자인 분야와 상호작용을 학습한다.</p> <p>4)프로젝트 리뷰 및 작업진행</p>	
8	중 간 고 사	
9	<p>1)제목 : 인터랙션 디자인의 유형</p> <p>2)주제 : 리처드 뷰캐넌(Richard Buchanan)의 인터랙션 디자인 4개 유형으로 학습한다.</p> <p>3)국내외 멀티미디어 디자인 공모전 종류분석 및 팀별 주제정하기</p> <p>4)칸국제광고제-디지털미디어 부분 수상작 사례 토론</p>	
10	<p>1)제목 : 인터랙션 디자인의 발전방향</p> <p>2)주제 : 인터랙션 디자인과 인터페이스 디자인의 차이</p> <p>3)인터랙션 디자인의 우수 사례 분석 연구를 통한 인터랙션 디자인 인식 제고하고 향후 발전방향을 숙고한다.</p> <p>4)멀티미디어 콘텐츠 사례조사를 통한 토론</p> <p>5)프로젝트 리뷰 및 작업진행</p>	
11	<p>1)제목 : UX디자인이란?</p> <p>2)주제 : 사용자 경험(UX)의 개요 및 영역, 일상에서 찾는 사용자 경험</p> <p>3)UX와 HCI의 관련 개념의 이해와 사용자경험의 영역의 이해와 다양한 분야와 결합되는 새로운 틀을 제공하는 접근법을 통한 일상에서 적용된 사용자경험 디자인을 학습한다.</p> <p>4)멀티미디어 콘텐츠 사례조사를 통한 토론</p> <p>5)프로젝트 리뷰 및 작업진행</p>	
12	<p>1)제목 : UX의 새로운 방향</p> <p>2)주제 : 인간 반응의 확대·통합</p> <p>3)미래의 기술 개발에서 사용자의 가치를 능동적으로 반영해 실제 사용에서 적극 활용되며 사용자 간 선순환 구조를 통해 새로운 가치를 확대·재생산하는 중요성을 숙고한다.</p> <p>4)멀티미디어 콘텐츠 사례조사를 통한 토론</p> <p>5)프로젝트 리뷰 및 작업진행</p>	
13	<p>1)제목 : UX감성의 원리</p> <p>2)주제 : 감성과 감정의 이해</p> <p>3)감성 UX(User eXperience)의 ICT 제품, 시스템, 서비스에 대한 사용자의 주관적 경험, 정서, 의미와 활용, 편의성, 효율성 등의 가치를 극대화하기 위해 공급자 관정보다는 사용자 관점의 이해를 논의한다.</p> <p>4)프로젝트 리뷰 및 작업진행</p>	
14	<p>1)제목 : 최적의 UX를 위한 세 가지 조건</p> <p>2)주제 : 유형성, 사용성, 감성 삼위일체의 경험</p> <p>3)이성적 사고적 수준과, 행동적 사고적 수준, 감성적 사고적수준의 적합성을 살펴본다.</p> <p>4)프로젝트 리뷰 및 작업진행, 개선 및 수정작업</p>	
15	기 말 고 사	