

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요									
학습과정명	인터페이스디자인	학점	3	교강사명		교강사 전화번호			
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail			
2. 교육과정 수업목표									
<p>본 과정은 컴퓨터 시스템 또는 프로그램에서 일반 사용자들이 데이터 입력이나 동작을 제어하기 위해 사용하는 명령어 또는 기법들을 설계하는 인터페이스 디자인을 이해하고, 사용자가 컴퓨터나 프로그램과의사소통을 하고 쉽고 편리하게 사용할 수 있도록 하는 것이 목표입니다.</p> <p>수업을 통해 인터페이스 디자인의 기초, 인터페이스 디자인의 중요성, 사용자 중심의 디자인, 미디어의 전망, 인터페이스 디자인 등을 학습하고, 콘텐츠 안에서 구현되는 전체구조, 화면설계, 조작의 편의성, 디자인 등을 고려하여 사용자, 사용자가 사용하는 대상, 그리고 이 주체와 객체 간의 모든 상호작용을 최적화 하고 논리와 감성이 융합된 최신 멀티미어 기술인 UI/UX를 적용시켜, 효율적인 인터페이스를 디자인 하는데 목표를 두고 있습니다.</p>									
3. 교재 및 참고문헌									
주교재	HTML5와 CSS3로 작성하는 반응형 웹디자인			저자	벤프레인	출판사	에이콘	출판년도	2013
부교재(참고문헌)	UX디자인 프로젝트가이드2			저자	러그웅거 외	출판사	위키박스	출판년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용									
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항			
제 1 주	1	(1) 강의주제 : UX, UI 디자인 개요				(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰 최신 디자인 동향 자료			
	2	(2) 강의목표 : UX, UI 디자인 환경을 이해한다.							
	3	(3) 강의세부내용							
	4	1) UI, GUI, NUI, UX의 개념 2) UX 디자인 3) UI/UX 디자인 프로세스의 개요 4) 최신 디자인 동향 (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 동향 자료 분석							
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 모바일 UI/UX 제작 가이드				(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰			
	2	(2) 강의목표 : 모바일 앱 제작 환경의 이해							
	3	(3) 강의세부내용							
	4	1) 모바일 OS의 해상도 2) 모바일 앱 제작 준비 3) iOS UI 디자인 및 제작 가이드 4) 안드로이드 UI 디자인 및 제작 가이드							

		(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 디자인 스타일 선택	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰 LESS & MORE 자료 감상
	2	(2) 강의목표 : 목적에 맞는 디자인을 할 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 1) 색상 선택 가이드 2) 타이포그래피 선택 3) 레이아웃 선택	
	4	4) 그 외 심미적 원칙과 다양한 적용 예제 감상 (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답 3) 작품 감상 후 토론	
제 4 주	1	(1) 강의주제 : UI/UX 제작 실습I	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(2) 강의목표 : 벡터그래픽 제작 방법의 이해	
	3	(3) 강의세부내용 1) 일러스트레이터의 환경이해 2) 벡터그래픽의 장단점 3) 오브젝트 기능 이해	
	4	4) 레이어활용 (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	
제 5 주	1	(1) 강의주제 : UI/UX 제작 실습II	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리 스마트폰
	2	(2) 강의목표 : 벡터그래픽 제작	
	3	(3) 강의세부내용 1) 펜도구 활용 2) Stroke의 속성 3) 패턴 제작과 활용	
	4	4) 반응형 페이지 제작하기 (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 스마트폰 앱 아이콘 디자인	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰 (과제1) 좋은 UI 사례조사 발표
	2	(2) 강의목표 : 스마트폰앱 아이콘을 만들 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 1) iTunes 앱 아이콘(iOS) 2) SNS 앱 아이콘(iOS) 3) 날씨 앱 아이콘(iOS)	
	4	4) 빛과 아이콘 디자인	

		(4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 스마트폰 앱 UX, UI 디자인	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(2) 강의목표 : 스마트폰 앱 UX, UI 디자인을 목적에 맞게 할 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 1) 앱활용 버튼 제작(아쿠아버튼, 그라디언트 버튼)	
	4	2) 다양한 UI 버튼 제작 3) 위젯디자인 4) 각종 런처 아이콘 제작 (네비게이션, RSS, 응용아이콘) (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	
제 8 주	1	중간고사	객관식 30
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 화면 디자인I	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰 그룹별 디자인 분석, 토론
	2	(2) 강의목표 : 효과적인 화면을 이해할 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 1) 인터렉션 디자인의 개념 2) 플랫디자인 3) 타이포그래피	
	4	4) 다양한 디자인을 감상/토론 (4) 수업방법 1) 강의 2) 소그룹 토론과 질의 응답	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 화면 디자인I	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰
	2	(2) 강의목표 : 효과적인 화면을 디자인할 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용 1) 플랫디자인 적용 페이지 제작 2) 타이포그래피적용 페이지 제작 3) 색상과 플랫디자인	
	4	4) 색상, 레이아웃이 디자인에 미치는 효과 (4) 수업방법 1) 강의/실습 2) 질의/응답	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 프로필 페이지 만들기	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리 스마트폰
	2	(2) 강의목표 : 프로필 페이지를 만들 수 있다.	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 목록형 프로필 페이지	

		<ul style="list-style-type: none"> 2) 앨범형 프로필 페이지 3) SNS형 프로필 페이지 4) 멀티미디어형 프로필 페이지 (4) 수업방법 <ul style="list-style-type: none"> 1) 강의/실습 2) 질의/응답 				
제 12 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 리스트 페이지 만들기 (2) 강의목표 : 리스트 페이지 만들 수 있다. (3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> 1) 친구 목록 리스트 페이지 2) SNS 리스트 페이지 3) 달력 스케줄 리스트 페이지 4) 이벤트 페이지 만들기 (4) 수업방법 <ul style="list-style-type: none"> 1) 강의/실습 2) 질의/응답 	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리 스마트폰			
제 13 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 로그인 페이지 만들기 (2) 강의목표 : 로그인 페이지 만들 수 있다. (3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> 1) 플랫 로그인 페이지 만들기 2) 팝업 로그인 페이지 만들기 3) 입체 버튼 로그인 페이지 4) 해상도별 고려사항 보완하기 (4) 수업방법 <ul style="list-style-type: none"> 1) 강의/실습 2) 질의/응답 	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰 (과제2) UI 디자인 제작			
제 14 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 메뉴 페이지 만들기 (2) 강의목표 : 각종 메뉴 페이지를 만들 수 있다. (3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> 1) 슬라이더 메뉴 페이지 만들기 2) New 페이지 생성형 페이지 만들기 3) 멀티미디어 재생 페이지 만들기 4) 각 페이지의 효과적인 적용방법과 예시 (4) 수업방법 <ul style="list-style-type: none"> 1) 강의/실습 2) 질의/응답 	(1) PC, PPT, 빔 프로젝터, USB메모리, 스마트폰			
제 15 주	1 2 3 4	기말고사	객관식 30			
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고

30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)					
열린 사고로 생각하고, 자유로운 토론으로 충분한 결과를 도출한다.					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
기술 및 제품 동향 등 최신 트렌드에 대한 정보 수집에 대한 적극적인 태도 창의적 사고와 종합적 분석 태도					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
본 과목에 사용되는 기술은 자주 변경되기 때문에 적절한 수행을 위해서는 최신 기술에 대한 지속적인 수집 및 습득을 위한 학습이 요구된다.					