

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 22일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임인터페이스디자인	학 점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>게임에 필요한 인터페이스의 종류와 구성 요소를 파악하고 게임에 부합하는 인터페이스 디자인의 원리를 살펴보는 한편, 사례 분석 등을 통해 게임 인터페이스 평가 능력을 배양한다. 게임 디자인의 중요한 요소인 게임인터페이스는 게임 자체의 재미 요소나 흥미 요소와 밀접한 관계를 맺고 있는 부분으로, 최근에는 인간공학과 인지공학이 적용되는 등 그 중요성이 급속도로 증가하고 있는 분야이다. 본 과목의 목적은 게임의 기획 설정에 따른 게임 인터페이스의 디자인을 구성할 수 있는 능력과 사용자 중심의 인터페이스 구축, 이를 평가할 수 있는 능력을 배양하는 데 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	눈길을 사로잡는 스마트폰 앱 UX UI 디자인	저자	김영삼	출판사	위키북스	출판년도	2014
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
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				- 주교재 1장-1 - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 : UX와 UI는 무엇인가?					
	3	(3) 강의세부내용 - UX와 UI의 개념 - UI 기획이란 (4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : UX / UI				- 주교재 1장-1 - 빔프로젝트 [과제] 주어진 기능 배치하기	
	2	(2) 강의목표 : 실무 경험에 대한 예시					
	3	(3) 강의세부내용 - 사용자 경험 - 실무에서의 UX 전문가들 (4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 스마트폰 앱 디자인 환경				- 주교재 1장-2 - 빔프로젝트 [과제] 게임에서의 사용자 심리 추측	
	2	(2) 강의목표 : 실무에서의 사용자 심리를 알아보자					
	3	(3) 강의세부내용 - 사용자 심리 - 실무에서 심리를 반영한 UX들 (4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성					
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 스마트폰 앱 디자인 가이드				- 주교재 1장-3 - 빔프로젝트 [과제] 게임에서의 UX 역기획	
	2	(2) 강의목표 : UX설계 방법을 배워보자					
	3	(3) 강의세부내용 - UX를 설계하는 방법 - UX 역기획 (4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성					
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 그래픽 디자인의 활용				- 주교재 2장-1	

	2	(2) 강의목표 : 게임컨텐츠의 패턴을 알아보자	
	3	(3) 강의세부내용 - 게임의 콘텐츠 패턴 - 일반적인 콘텐츠 패턴	- 빔프로젝트 [과제] 게임에서의 콘텐츠 패턴 서술
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 일러스트레이터	
	2	(2) 강의목표 : UI디자인의 원칙을 알아보자 1/2	- 주교재 2장-2
	3	(3) 강의세부내용 - UI 디자인 원칙 - 경험의 흐름 예측	- 빔프로젝트 [과제] UI를 디자인하고 경험을 예측하기
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 포토샵	
	2	(2) 강의목표 : UI디자인의 원칙을 알아보자 2/2	
	3	(3) 강의세부내용 - UI 디자인 원칙 - 경험의 흐름 예측	- 주교재 2장-3 - 빔프로젝트
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 8 주	1		
	2	중간고사	객관식 20점, 주관식 10점
	3		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 아이콘 디자인	
	2	(2) 강의목표 :	- 주교재 3장-1
	3	(3) 강의세부내용 - 플랫폼별 게임 UI 트렌드 - UI 분석	- 빔프로젝트 [과제] 플랫폼별 게임 UI 분석하기
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 일러스트를 이용한 아이콘 디자인	
	2	(2) 강의목표 :	- 주교재 3장-2
	3	(3) 강의세부내용 - 나라별 게임 UI 트렌드 - UI 분석	- 빔프로젝트 [과제] 나라별 게임 UI 분석하기
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 앱 디자인 제작 프로세스	
	2	(2) 강의목표 :	- 주교재 4장-1
	3	(3) 강의세부내용 - 나라별 게임 UI 트렌드 - UI 분석	- 빔프로젝트
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 앱 디자인 제작	
	2	(2) 강의목표 :	- 주교재 4장-2
	3	(3) 강의세부내용 - 게임의 UX 분석	- 빔프로젝트 [과제] 게임의 UX 흐름 분석하기
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : UI 가이드 기획	
	2	(2) 강의목표 :	- 주교재
	3	(3) 강의세부내용 - 게임의 UX 분석 - 게임의 UI 작성	- 빔프로젝트 [과제] 게임 UI 기획
		(4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : UI 가이드 기획	
	2	(2) 강의목표 :	- 주교재
	3	(3) 강의세부내용	- 빔프로젝트

		- 게임의 UX 분석 - 게임의 UI 작성 (4) 수업방법 : 이론 강의, 실무 예제, 기획문서 작성				
제 15 주	1	기말고사	객관식 20점, 주관식 10점			
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
<p>추천 서적 Rules of Play : Game Design Fundamentals - The MIT Press 강의는 이론과 실습을 중심으로 진행한다.</p>						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<p>이론 중심 강의와 실무 예제를 가지고 직접 기획서를 작성해 볼 수 있도록 한다. 과제는 매 시간마다 제시하고 직접 작성 및 실습해볼 수 있도록 한다.</p>						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						