

강 의 계 획 서

1. 강의개요

학습과목명	인터랙션디자인	학 점 (시수)	3(5)	강사명	이*은, 이*호, 최*경
-------	---------	----------	------	-----	---------------

2. 교과목 학습목표

- 1) 최적의 사용자 경험을 제공하기 위해 효율적인 사용자경험 설계를 위한 인터랙션디자인의 원리를 이해한다.
- 2) 유저리서치 단계에서 활용할 수 있는 정량적인 방법론에 대해 학습하고 실습을 통해 이해를 높인다.
- 3) 인사이트를 도출하는 방법을 학습하고 이를 인터랙션 설계에 반영하여 문제해결 능력을 향상시킨다.

3. 교재 및 참고문헌

USER RESEARCH 유저리서치/ 스테파니 마시/ 유엑스리뷰/ 2021

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	강의(실습·실기·실험) 내용	비고
제 1 주	오리엔테이션	
제 2 주	인터랙션디자인 및 인터랙션디자인의 프로세스	
제 3 주	사용자 이해 및 인간과 시스템의 심리	
제 4 주	인터랙션디자인에 대한 탐구	
제 5 주	발견단계-유저리서치	
제 6 주	정량조사 및 설문조사	
제 7 주	정성조사 및 사용자 인터뷰	
제 8 주	중간고사	
제 9 주	정의단계-어피니티 다이어그램	
제 10 주	인포메이션 아키텍처 및 카드소팅	
제 11 주	페르소나	
제 12 주	리서치 데이터의 시각화	
제 13 주	유저리서치기법	
제 14 주	배포단계-A/B테스트 발표와 토론	
제 15 주	기말고사	

5. 성적평가 방법

중간시험	기말시험	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	