

강 의 계 획 서

1. 강의개요						
학습과목명	인터페이스디자인	학 점 (시수)	3(4)	강사명	최*경, 이*호, 이*은	
2. 교과목 학습목표						
<p>1) 다양한 스마트 디바이스의 특성을 이해하고 사용자와의 원활한 상호작용(인터랙션 interaction)을 위해 고려되어야하는 인터페이스 디자인의 기본적인 내용들을 학습한다.</p> <p>2) 여러 상황에 적용할 수 있는 반응형 웹 및 모바일 어플리케이션 등 디지털미디어의 총체적인 디자인 프로세스에 따라 프로토타입 제작 및 사용성 테스트, 스토리보드 제작, 심미성/사용성/매체의 특성 등을 고려한 구성요소의 제작 방법 등을 이해하고 실습한다.</p> <p>3) 인터페이스 디자인/인터랙션, 모바일 디자인의 이해, 페르소나와 사용자 시나리오, 와이어프레임 설계, 상세화면 디자인, 프로토타이핑 프로그램(Figma)의 기초와 활용방법을 학습한다.</p>						
3. 교재 및 참고문헌						
사용자를 사로잡는 UX UI 실전 가이드/김성연/루비페이퍼/ 2022						
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용						
주별	강의(실습·실기·실험) 내용					비고
제 1 주	오리엔테이션 / 사용자, 콘텐츠, 디바이스 그리고 디자인 / 인터페이스 사례분석					
제 2 주	인터페이스디자인의 이해, 모바일 디자인 프로세스, Figma(1)					
제 3 주	UI의 구조와 요소, 모바일 디자인 트렌드의 변화, Figma(2)					
제 4 주	페르소나와 사용자 시나리오/Workflow, 와이어프레임과 프로토타입, Figma(3)					
제 5 주	디자인 측면에서 고려해야 할 디바이스의 특징, Figma(4):오토레이아웃 1,2					
제 6 주	인터페이스디자인에서 고려할 디자인 요소 1,2 / Figma(5)					
제 7 주	어플리케이션 제작을 위한 기초 기획안 작성					
제 8 주	중간고사					
제 9 주	Figma(5), 어플리케이션디자인 프로젝트-와이어프레임 작업1					
제 10 주	어플리케이션디자인 프로젝트-와이어 프레임 작업2, 사용성 테스트					
제 11 주	어플리케이션디자인 프로젝트-상세화면 디자인1					
제 12 주	어플리케이션디자인 프로젝트-상세화면 디자인2					
제 13 주	어플리케이션디자인 프로젝트-프리젠테이션용					
제 14 주	어플리케이션디자인 프로젝트-프로토타입					
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 %	