

<b>학습과정명</b>	<b>디자인방법론</b>													
<b>학습목표</b>	<p>디자이너에게 있어 자신의 아이디어를 시각적 자료와 도구를 이용하여 발전시키고, 클라이언트에게 효과적으로 전달하는 과정은 매우 중요하고 필수적인 부분이다.</p> <p>이에 따라 정량화되고 획일적인 디자인보다는 콘셉트와 주제에 가장 적합하며, 클라이언트의 비즈니스를 효과적으로 지원할 수 있는 디자인 결과물 도출이 더욱 요구된다.</p> <p>이를 위해 디자이너들이 기본적으로 알아야 할 원론적인 원칙과 방법에 대한 내용들을 바탕으로 관찰 도구, 대화 도구, 협력 도구, 해석 도구, 활용 도구 등 다양한 디자인 도구들의 활용 방법과 풍부한 시각적 자료를 통해 고객의 요구를 하나의 이미지로 모으고 이를 실질적으로 구현하는 방법을 사례분석 및 토론을 통해 학습하도록 한다.</p> <p>이를 통하여 창조적이고 기능적이며, 합리적인 디자인 결과물을 제시하기 위한 전체적인 디자인 프로세스를 이해하고, 논리적 사고와 과학적인 접근방법에 대해 이해하도록 한다.</p>													
<b>주교재</b>	새로운 디자인 도구들. 이승호, 이정주, 인사이트, 2018													
<b>성적평가</b>	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
<b>■ 주차별 수업(강의,실험,실습 등) 내용</b>														
<b>주별</b>	<b>차시</b>	<b>수업(강의,실험,실습 등) 내용</b>									<b>과제 및 기타 참고사항</b>			
제 1 주	1	<p>※오리엔테이션: 학습과정 소개, 강의진행방식, 성적평가방식, 과제물, 특강, 프로젝트 진행방식 등의 전반적인 강의계획 설명</p> <p>1. 강의주제: 디자인 방법들</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 변화된 디자인방법론의 필요성을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 새로운 디자인 도구들에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 오리엔테이션</p> <p>2) 교재소개</p> <p>3) 교재에서 소개하는 다섯 가지 도구들</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>			
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 변화된 디자인방법론의 필요성을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 새로운 디자인 도구들에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디자인방법론의 정의</p> <p>2) 우리 우리가 아는 것은 알지만, 무엇을 모르는지 모른다.</p> <p>3) 새로운 디자인 도구들</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>			
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 사용자 개념의 확장으로 바라본 디자인 소사에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 디자인의 변화와 확장</p> <p>2) 최대 다수를 위한 디자인</p> <p>3) 사용성을 위한 디자인</p> <p>4) 맥락을 생각한 디자인</p> <p>5) 경험을 위한 디자인</p> <p>6) 서비스를 위한 디자인</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>			
제 2 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인 에스노그래피에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 관찰 도구의 필요성</p> <p>2) 관찰의 힘</p> <p>3) 에스노그래피의 정의</p>									<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p>			

	4) 디자인 에스노그래피	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터	
2	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구4 2. 강의목표: 1) 디자인 에스노그래피 기원에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 에스노그래피의 기원 2) 디자인 에스노그래피의 탄생 3) 스텝 바이 스텝	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터	
3	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구5 2. 강의목표: 1) 체계적인 디자인 에스노그래피의 활용에 대하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 관찰의 초점 잡기 2) 관찰하며 기록하기 3) 팀원들과 공유하기 4) 두꺼운 기술을 통해 현장의 맥락 이해하기	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터	
제 3 주	1	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구6 2. 강의목표: 1) 디자인 에스노그래피의 방법에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 에스노그래피 준비 2) 디자인 에스노그래피의 여러 가지 형태	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구7 2. 강의목표: 1) 디자인 에스노그래피의 방법에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 에스노그래피 기획 2) 에스노그래피의 원리를 바탕으로 파생한 도구들	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구8 2. 강의목표: 1) 디자인 에스노그래피의 방법에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 에스노그래피 프로젝트 구체화	※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 ※과제1(5점): -에스노그래피 기획

			보고서 작성 -4주차 제출
제 4 주	1	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구9 2. 강의목표: 1) 성공적인 디자인 에스노그래피를 위해 필요한 자세와 주의점에 관하여 이해할 수 있다. 2) 디자인 에스노그래피 마인드 세트에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스스로 관찰 도구가 되자 2) 객관적인 관찰이란 애초부터 불가능 하다. 3) 먼저 자신의 관점과 선입견을 인식하자.	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구10 2. 강의목표: 1) 디자인 에스노그래피를 위해 필요한 자세와 주의점에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 에스노그래피 현장 실습 2) 현장을 위한 에스노그래피 팁 7가지	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1. 강의주제: 디자인 방법_관찰 도구11 2. 강의목표: 1) 디자인 에스노그래피를 위해 필요한 자세와 주의점에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 디자인 에스노그래피의 원리를 바탕으로 파생한 도구들 2) 디자인 에스노그래피가 설문조사나 인터뷰보다 나은 게 뭐지?	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터 *과제1 제출
제 5 주	1	1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구1 2. 강의목표: 1) 디자인 프로브에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 대화 도구의 필요성 2) 대화도구 : 프로브	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
	2	1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구2 2. 강의목표: 1) 디자인 프로브에 관하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 프로브의 정의 2) 사용자 본인도 인지하지 못한 깊은 내면에 접근하자. 3) 프로브를 사용할 때 기억해야 할 3가지	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
	3	1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구3 2. 강의목표:	*수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표

		<p>1) 디자인 프로브에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 프로브의 기원  2) 기존 사용자 조사 도구들의 대안으로 탄생한 '문화적 프로브'  3) 사용자의 세계에 보내지는 탐사선</p>	<p>표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p> <p>※수시시험1(5점): -꼭지시험 형태로 진행 -1~5주차 범위 제시</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구4</p> <p>2. 강의목표:  1) 디자인 프로브의 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 프로브의 방법 도구들  2) 프로브를 프로브답게 하는 특징  3) 디자인 영감과 사용자 공감을 위해 과학자적 분석을 거부하다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구5</p> <p>2. 강의목표:  1) 디자인 프로브의 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 프로브 준비  2) 프로브, 사용자 중심 디자인에 새로운 바람을 일으키다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구6</p> <p>2. 강의목표:  1) 디자인 프로브의 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 프로브 기획  2) 케이스 스터디 사례  3) 구상 및 사전 조사</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구7</p> <p>2. 강의목표:  1) 디자인 프로브의 방법에 대하여 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 프로브 현장 실습  2) 프로브 패키지 만들기  3) 프로브 전달하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구8</p> <p>2. 강의목표:  1) 디자인 프로브의 방법에 대하여 활용할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p>

		<p>3. 강의세부내용:  1) 프로브 결과 수집  2) 참여자의 프로브 작성</p>	<p>※학습자료:  교재, 강의PPT, 시청각 자료  ※학습기자재:  전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_대화 도구9  2. 강의목표:  1) 디자인 프로브의 방법에 대하여 활용할 수 있다.  3. 강의세부내용:  1) 프로브 결과물 해석  2) 프로브 결과 보완</p>	<p>※수업방법:  강의, 질의응답, 토론, 발표  ※학습자료:  교재, 강의PPT, 시청각 자료  ※학습기자재:  전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 8 주	1	<p>※중간고사 시행(30점)  1. 평가형태: 1~7주차 학습내용을 토대로 필기시험  2. 평가방법:  1) 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 평가</p>	<p>※수업방법:  중간고사 시행  ※학습자료:  평가용 시험지</p>
	2	<p>2) 디자인방법론 현장실습 결과 발표 및 공유  3. 평가기준:  1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</p>	
	3	<p>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제  4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	
제 9 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_협력 도구1  2. 강의목표:  1) 코디자인에 대하여 이해할 수 있다.  3) 강의세부내용:  1) 협력 도구의 필요성  2) 관찰 대상에서 참여자로</p>	<p>※수업방법:  강의, 질의응답, 토론, 발표  ※학습자료:  교재, 강의PPT, 시청각 자료  ※학습기자재:  전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_협력 도구2  2. 강의목표:  1) 코디자인에 대하여 이해할 수 있다.  3. 강의세부내용:  1) 코디자인의 정의  2) '누구' 와 '왜' 함께 디자인 하는가?</p>	<p>※수업방법:  강의, 질의응답, 토론, 발표  ※학습자료:  교재, 강의PPT, 시청각 자료  ※학습기자재:  전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_협력 도구3  2. 강의목표:  1) 코디자인에 대하여 이해할 수 있다.  3. 강의세부내용:  1) 코디자인의 역사  2) 스칸디나비아의 참여적 디자인  3) 샌더스의 집단적 창의성</p>	<p>※수업방법:  강의, 질의응답, 토론, 발표  ※학습자료:  교재, 강의PPT, 시청각 자료  ※학습기자재:</p>

			전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터
제 10 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_협력 도구4</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 코디자인의 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 코디자인의 방법 도구들</p> <p>2) 스텝 바이 스텝</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_협력 도구5</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 코디자인의 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>2) 코디자인을 기획할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 사전 과제로 주제에 대해 민감하게 하기</p> <p>2) 경험을 공유하고 서로를 이해하기</p> <p>3) 아이디어 생각해내기</p> <p>4) 발표하고 토론하기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 특강</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 협력을 통한 관찰을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 디자인 실무자 특강을 통해 다양한 노하우를 습득할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 색다른 아이디어의 통찰 및 아이디어의 노하우</p> <p>2) 전문가 특강</p>	<p>※특강</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 11 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_해석 도구1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 어피니티 다이어그램을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 해석 도구의 필요성</p> <p>2) 구슬이 서 말이라도 꿰어야 보배, 어피니티 다이어그램</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_해석 도구2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 어피니티 다이어그램을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 어피니티 다이어그램의 정의</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_해석 도구3</p>	<p>※수업방법:</p>

		<p>2. 강의목표: 1) 어피니티 다이어그램을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 어피니티 다이어그램의 역사 2) 어피니티 다이어그램의 기원, kj기법</p>	<p>강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 12 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_해석 도구4</p> <p>2. 강의목표: 1) 어피니티 다이어그램의 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 어피니티 다이어그램의 방법 도구들 2) 가추법과 어피니티 다이어그램</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_해석 도구5</p> <p>2. 강의목표: 1) 어피니티 다이어그램을 기획할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 어피니티 다이어그램 기획 2) 어피니티 다이어그램, 디자인을 만나다. 3) 어피니티 다이어그램 실습</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_해석 도구6</p> <p>2. 강의목표: 1) 어피니티 다이어그램을 실습할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 자료를 공유하고 함께 해석하기 2) 접착식 메모지에 문장으로 요약하기 3) 정보를 다양한 방식으로 연결하여 통찰 얻기 4) 그룹에 이름 붙이기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p> <p>※과제2(5점): -어피니티 다이어그램 실습 후 정리 -13주차 제출</p> <p>※수시시험2(5점): -꼭지시험 형태로 진행 -9~12주차 범위 제시</p>
제 13 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_활용 도구1</p> <p>2. 강의목표: 1) 퍼소나에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 퍼소나의 정의 2) 왜 퍼소나인가? 3) 퍼소나의 기원</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_활용 도구2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 퍼소나를 만드는 방법에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 사용자 조사 실시하기</p> <p>2) 변인을 파악해 뼈대 만들기</p> <p>3) 상세설명을 이야기로 풀어내기</p>	<p>방송음향장치, 컴퓨터</p> <p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_활용 도구3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 퍼소나 만들기에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 적합한 수준의 목표 설정</p> <p>2) 실제 조사에 기반한 전략적 선택</p> <p>3) 옳은 퍼소나가 아니라 정확한 퍼소나</p> <p>4) 퍼소나의 기술 친숙도는 좀 더 세밀하게</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p> <p>※과제2 제출</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 14 주	1	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_활용 도구4</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 퍼소나 활용에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 퍼소나 중심의 브레인스토밍</p> <p>2) 단 한명의 퍼소나를 위한 기능 정의</p> <p>3) 퍼소나 기반 시나리오 만들기</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	2	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_활용 도구5</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 퍼소나를 꼭 써야 하는 이유에 관하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 손쉬운 소통과 건설적인 논의</p> <p>2) 사용자 정보의 효과적인 활용</p> <p>3) 개인 의견이 아닌 사용자 정보에 기반한 디자인 설정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
	3	<p>1. 강의주제: 디자인 방법_활용 도구6</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 완성된 퍼소나에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 이야기로 표현할 것인가 목록으로 표현할 것인가?</p> <p>2) 퍼소나 인쇄해 사용하기</p> <p>3) 케이스 스터디</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 토론, 발표</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터</p>
제 15 주	1	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주차 학습내용을 토대로 필기시험</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>

	2	2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 평가	
	3	3. 평가기준: 1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※학습자료: 평가용 시험지
첨부자료			