

학습과정명	그래픽사용자환경디자인													
학습목표	본 교과목은 학습자에게 최신의 인터페이스 제작을 위해 직관적인 그래픽디자인, 오브젝트의 디자인, 레이아웃, 색상과 같은 시각적 그래픽 요소들을 학습시키는 것을 목표로 한다. 보다 수준 높은 교육을 위한 디자인 요소들을 다뤄 사용자 환경을 디자인하기 위해 사용자 중심의 멀티미디어 환경, 휴먼 인터페이스 디자인 이론, 타이포그래피, 색채, 레이아웃 등 디자인의 기본이 되는 원리 및 기법, adobe XD, 오븐 등의 최신 인터페이스 툴을 통한 모바일 인터페이스 디자인 실습한다. 결론적으로 본 수업을 통해 훌륭한 그래픽 디자인은 단순히 미적인 효과를 뛰어넘어 사용성을 이끌어낸다는 것을 배우고 커뮤니케이션의 효과를 높이기 위한 그래픽디자인에 대한 전체적인 내용을 이해하고 표현하는 데 그 목적을 둔다.													
주교재	UI/UX 디자인 이론과 실습. 이영주, 한빛미디어, 2021													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	※강의주제: 오리엔테이션 및 UI/UX 디자인의 개요 ※강의목표: 교과목 커리큘럼에 대한 이해 및 UI/UX의 이해 ※강의 세부내용: - 교과목 및 수업방식 설명 - UI/UX의 이해										※수업방법: 강의, 질의응답, 시청각자료 ※학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터		
	2	※강의주제: 모바일 환경의 발전 이해 ※강의목표: 모바일 환경 및 모바일 앱에 대한 이해 ※강의 세부내용: - 모바일 환경의 특징 - 모바일 콘텐츠 사용자의 속성 - 터치 제스처 - 모바일 앱 - 사물인터넷과 5G												
	3	※강의주제: UI/UX 디자인의 최신 트렌드 ※강의목표: UI/UX 디자인의 최신 트렌드 탐구 ※강의 세부내용: - 디자인 트렌드 - UI/UX 트렌드												
제 2 주	1	※강의주제: UX 디자인 프로세스와 개발 방법 ※강의목표: 실무에서의 UX 디자인과 프로세스 및 리서치 이해 ※강의 세부내용: - 실무에서의 UX 디자인 - UX 디자인 프로세스 - UX 디자인 개발 방법론 - 디자인 리서치의 정의와 개념 변화 - 디자인 리서치의 구분과 프로세스 - 디자인 리서치 계획과 시나리오										※학습자료: 교재, 강의용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터		
	2	※강의주제: 디자인 리서치 기법 ※강의목표: 디자인 리서치 기법의 다양한 종류 이해 및 결과 정리 ※강의 세부내용: - 인터뷰 - 설문조사 - 카그소팅 - 인지적 지도 - 포토 다이어리 - 트래킹 - 디자인 리서치 결과 정리												
	3	※강의주제: 아이디어 도출 ※강의목표: 아이디어의 정의 및 도출 방식 이해												

		<p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이디어의 정의 - 콘셉트 모델 - 브레인스토밍 - 사용자 스토리 - 유스 케이스 	
제 3 주	1	<p>※강의주제: UI/UX 디자인의 설계</p> <p>※강의목표: UI/UX 디자인과 정보 구조 설계 탐구</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 리서치 결과 분석 이후 단계 - 사용자 시나리오 - 스토리보드 - 정보 구조의 정보 구조 설계 - 클로차트 	<p>※학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<p>※강의주제: 와이어프레임과 Prototyping</p> <p>※강의목표: 와이어프레임의 개념과 Prototyping 효과 이해</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 와이어프레임의 개념과 유의할 점 - 와이어프레임 작성 방법 - Prototyping 효과와 방법 - 와이어프레임 툴과 Prototyping 툴 	
	3	<p>※강의주제: UI/UX 디자인 진행 사례</p> <p>※강의목표: UI/UX 디자인 진행 사례 분석 및 연구</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뉴욕타임스앱의 디자인 개선 사례 연구 	
제 4 주	1	<p>※강의주제: 모바일 UI/UX 디자인의 종류와 프레임워크</p> <p>※강의목표: 모바일 UI/UX 디자인의 종류와 프레임워크 연구</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스쿠어모픽 디자인/플랫 디자인/머티리얼 디자인 - 디지털 프로세스의 필요성과 목표 및 정의 수립 - 콘셉트 키워드 도출 - 디자인 시각화와 개발 	<p>※학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<p>※강의주제: 모바일 운영체제의 이해</p> <p>※강의목표: 모바일 UI 디자인과 OS의 차이점 이해</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 UI 디자인 패턴 - 환경에 맞춘 모바일 UI 디자인 - IOS와 안드로이드의 차이 	
	3	<p>※강의주제: 모바일 디자인 가이드 요소</p> <p>※강의목표: 모바일 디자인 가이드 요소의 이해 및 탐구</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Z축과 그림자 - 해상도와 밀도 - 그리드 - 컬러 테마와 타이포그래픽 시스템 	
제 5 주	1	<p>“실무자 특강”</p>	<p>※리포트: 특강관련 소감 A4 2~4장 제출</p> <p>※학습자료: 개인 필기구</p> <p>※실무자 특강</p> <p>*과제:</p>
	2	<p>특강주제: 모바일 UI/UX 디자인</p> <p>특강내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강사소개 - UI/UX 디자인 제작방식 - 모바일 디바이스 UI/UX 디자인 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> - UI/UX 디자인 실무 스킬 - 질의응답 	

			-UI/UX 디자이너 특강 관련 소감을 A4용지 2P 분량의 리포트를 작성 제출 한다.
제 6 주	1	<p>※강의주제: IOS 가이드라인</p> <p>※강의목표: IOS 운영체제에 따른 시각요소와 아이콘, 바 등의 가이드라인 이해</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앱 아키텍처 - 시각요소 - 아이콘 - 바 - 뷰 - 컨트롤 	
	2	<p>※강의주제: 안드로이드 가이드라인 #01</p> <p>※강의목표: 안드로이드 운영체제에 따른 시각요소와 내비게이션, 아이콘, 앱 바와 시트의 가이드라인 이해</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내비게이션 - 아이콘 - 앱 바와 시트 	<p>※학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	3	<p>※강의주제: 안드로이드 가이드라인 #02</p> <p>※강의목표: 안드로이드 운영체제에 따른 시각요소와 탭과 버튼, 리스트 내비게이션 드로어 등의 가이드라인 이해</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 탭과 버튼 - 리스트와 내비게이션 드로어 - 카드 - 컨트롤 	
제 7 주	1	<p>※강의주제: 아이콘 제작</p> <p>※강의목표: 아이콘의 이해</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스마트폰에서의 아이콘 - 아이콘 디자인의 특징 	
	2	<p>※강의주제: IOS 아이콘 제작</p> <p>※강의목표: IOS 아이콘 제작방식의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - IOS 아이콘 제작1 - IOS 아이콘 제작2 	<p>※학습자료: 교재, 강의용 PPT</p> <p>※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	3	<p>※강의주제: 안드로이드 아이콘 제작</p> <p>※강의목표: 안드로이드 아이콘 제작방식의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 안드로이드 아이콘 제작1 - 안드로이드 아이콘 제작2 	
제 8 주	1	중간고사(30점)	
	2	-평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 필기시험	-
	3	-평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	
제 9 주	1	※강의주제: 진입형 UI 제작 #01	※학습자료:

		<p>※강의목표: 스플래시 스크린, 코치마크, 워크스루의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 스플래시 스크린 - 코치마크 - 워크스루</p>	
	2	<p>※강의주제: 진입형 UI 제작 #02</p> <p>※강의목표: iOS 스플래시 스크린 제작의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - iOS 스플래시 스크린 제작1 - iOS 스플래시 스크린 제작2</p>	교재, 강의용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	3	<p>※강의주제: 진입형 UI 제작 #03</p> <p>※강의목표: 안드로이드 스플래시 스크린 제작의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 안드로이드 스플래시 스크린 제작1 - 안드로이드 스플래시 스크린 제작2</p>	
제 10 주	1	<p>※강의주제: 로그인 UI</p> <p>※강의목표: 로그인 UI 제작의 이해 및 탐구</p> <p>※강의 세부내용: - 로그인 UI란? - 로그인 UI 제작의 이해</p>	
	2	<p>※강의주제: iOS 로그인 페이지</p> <p>※강의목표: iOS 로그인 페이지 제작의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - iOS 로그인 페이지 제작1 - iOS 로그인 페이지 제작2</p>	
	3	<p>※강의주제: 안드로이드 로그인</p> <p>※강의목표: 안드로이드 로그인 제작의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 안드로이드 로그인 페이지 제작1 - 안드로이드 로그인 페이지 제작2</p>	
제 11 주	1	<p>※강의주제: 콘텐츠 리스트 UI</p> <p>※강의목표: 콘텐츠 리스트 UI 제작의 이해 및 탐구</p> <p>※강의 세부내용: - 콘텐츠 리스트 UI란? - 콘텐츠 리스트 UI 제작의 이해</p>	※학습자료: 교재, 강의용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 *수시과제 : 자신의 스마트 폰 운영체제에 따른 콘텐츠 리스트 제작
	2	<p>※강의주제: iOS 콘텐츠 리스트</p> <p>※강의목표: iOS 콘텐츠 리스트 제작의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - iOS 콘텐츠 리스트 제작1 - iOS 콘텐츠 리스트 제작2</p>	
	3	<p>※강의주제: 안드로이드 콘텐츠 리스트</p> <p>※강의목표: 안드로이드 콘텐츠 리스트 제작의 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 안드로이드 콘텐츠 리스트 제작1 - 안드로이드 콘텐츠 리스트 제작2</p>	
제 12 주	1	<p>※강의주제: 반응형 UI #01</p> <p>※강의목표: 모바일 UI 이해 및 제작</p> <p>※강의 세부내용: - 모바일 UI 제작</p>	※학습자료: 교재, 강의용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<p>※강의주제: 반응형 UI #01</p> <p>※강의목표: 태블릿 UI 이해 및 제작</p> <p>※강의 세부내용:</p>	

	3	<ul style="list-style-type: none"> - 태블릿 UI 제작 <p>※강의주제: 반응형 UI #01 ※강의목표: 웹 UI 이해 및 제작 ※강의 세부내용: - 웹 UI 제작</p>	
제 13 주	1	<p>※강의주제: 프로토타입 #01 ※강의목표: 튜토리얼 UI부터 콘텐츠 페이지 UI에 대한 이해 및 제작</p> <p>※강의 세부내용: - 튜토리얼 UI 제작 - 메인 페이지 UI 제작 - 콘텐츠 페이지 UI 제작</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<p>※강의주제: 프로토타입 #02 ※강의목표: 드로어 UI부터 프로토타입에 대한 이해 및 제작</p> <p>※강의 세부내용: - 드로어 UI - 대화형 UI - 프로토타입 종합 제작</p>	
	3	<p>※강의주제: 프로토타입 #03 ※강의목표: 나인패치 개념 이해 및 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 나인패치의 개념 - 나인패치 실습</p>	
제 14 주	1	<p>※강의주제: 공유와 협업 #01 ※강의목표: 에셋에 대한 이해와 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 에셋이란? - 에셋활용</p>	<p>※학습자료: 교재, 강의용 PPT ※수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터</p>
	2	<p>※강의주제: 공유와 협업 #02 ※강의목표: 심벌 가이드와 웹에서 개발자의 공유 이해와 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 심벌 가이드 - 웹에서 개발자와 공유</p>	
	3	<p>※강의주제: 공유와 협업 #03 ※강의목표: 재플린의 이해와 활용</p> <p>※강의 세부내용: - 재플린이란? - 재플린 활용</p>	
제 15 주	1	기말고사(30점)	-
	2	-평가문항: 8~14주차 학습내용을 토대로 필기시험	
	3	-평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	
첨부자료			