

<b>학습과정명</b>	<b>인터랙션디자인</b>													
<b>학습목표</b>	<p>인터랙션 디자인은 다른 어떤 분야의 디자인 작업들보다도 사용자에게 대한 이해, 사용 과정, 패턴들에 대한 연구가 중요하고 그에 따라 많은 부분이 디자인에 영향을 주는 분야이다. 그리고 그것을 얼마나 효과적인 시각적 이미지로 개발해서 소비자와 소통이 원활하고 잘되도록 할 수 있는지가 매우 중요한 부분이다. 그래서 본 수업에서는 학생들이 디자인의 기본 개념인 사용자에게 대한 이해와 디자인을 하기 위한 리서치 및 기획하는 방법에 대해서 학습하고 보다 체계적인 리서치를 분석하고 그것을 활용해서 시각 이미지로까지 연계해서 정리하는 과정을 학습하고자 한다.</p> <p>다양한 사례조사들과 본 주교재에서 100개 이상의 모바일 앱을 개발해 온 사례들의 기술들을 익히고 학습해서 학생들 각자가 자신들만의 새로운 앱을 개발할 수 있도록 실습과정을 병행할 수 있도록 실습한다.</p> <p>디자인리서치 단계와 디자인리서치 단계를 거쳐 체계적인 인터랙션디자인 구성하여 쌍방향 대화 형식의 교류가 이루어질수 있는 능력을 함양하도록 한다.</p>													
<b>주교재</b>	<p>모바일인터랙션디자인. 카메론 방가, 정보문화사, 2015</p> <p>인터랙션 디자인. 박재현 외, 홍릉과학출판사, 2020</p>													
<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>		
제1주	1	<p>1)강의주제: 오리엔테이션 및</p> <p>2)강의목표: 기초 미디어 디자인에 대한 이해</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-기초 미디어의 흐름 이해</li> <li>-인터페이스 디자인 설명</li> <li>-오늘날 스마트 폰 을 통한 확장된 영역 설명</li> </ul>										<p>○학습자료:</p> <p>오리엔테이션, 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>		
	2	<p>1)강의주제: 매체의 발전과 배경</p> <p>2)강의목표: 앱의 시초 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-앱의 시초 관한 설명과 앱의 활용에 따른 디자인 분야 변화</li> <li>-오늘날의 앱 설명</li> <li>-정보화 사회에서 미디어의 발전방향과 역할</li> <li>-앱 시장의 도입과 앱의 흥수시대</li> </ul>										<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>		
	3	<p>1)강의주제: 모바일 기기란?</p> <p>2)강의목표: 모바일 기기 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-모바일 기기 시대적 흐름 이해</li> <li>-휴대용 포켓 컴퓨터 설명</li> <li>-태블릿 기기 설명</li> <li>-그 외의 기기 설명</li> </ul>										<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>		
	4	<p>1)강의주제: 모바일 산업의 주요 플레이어 이해</p> <p>2)강의목표: 모바일 산업의 주요 플레이어 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-애플 설명</li> <li>-구글과 안드로이드 설명</li> <li>-블랙베리, 마이크로소프트와 모바일 웹사이트들 설명</li> </ul>										<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>		
	5	<p>1)강의주제: 플랫폼 차이</p> <p>2)강의목표: 디자이너가 작업해야할 플랫폼 선택의 중요성 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-인터페이스 디자인 조점 맞춘 효과적인 프로그래밍 설명</li> <li>-모바일 인터랙션 디자인의 본질은 사용자를 고려한 접근</li> <li>-애플리케이션의 정보와 상호작용 할 때 앱이 반응하는 방식에 의한 정의 설명</li> </ul>										<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>		
제2주	1	1)강의주제: '인터랙션 디자인이란' 인터랙션 디자인 학습										○학습자료:		

	<p>2)강의목표: 인터랙션 디자인 개념</p> <p>3)세부내용: -인터랙션디자인?</p>	<p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
2	<p>1)강의주제: 인터랙션 디자인 개념과 목표 학습</p> <p>2)강의목표: 인터랙션 디자인 개념과 목표 설명</p> <p>3)세부내용: -모바일 인터랙션 디자인에 대해 전반적인 이해 설명 -사용자에게 정보를 보여주기 위해 디자인 개념과 인터페이스 도구를 활용한 인터랙션 디자인 설명 -사용자가 애플리케이션을 실행할 행동을 이해하고 영향 미치는 방법 연구 하는 인터랙션디자인 설명 -사람을 위한 디자인 설명과 인터랙션디자인 목표 이해 -사람에 의한 디자인 설명과 인터랙션디자인 목표 이해</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
3	<p>1)강의주제: UI 디자인이란 무엇인지 살펴보고 학습</p> <p>2)강의목표: 시작하기</p> <p>3)세부내용: -인터페이스디자인과 차이를 이해하고 인터랙션디자인 접근 하기 설명 -끊임없이 개발되는 새로운 방법으로 산업의 트렌드는 따르는 것이 인터랙션디자이너의 역할 설명</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
4	<p>1)강의주제: UI 디자인 작업을 위한 기초 베이스에 대하여 학습</p> <p>2)강의목표: 사용자 베이스에 대한 예상 설명</p> <p>3)세부내용: -사용자 베이스에 대해 예상하기 -진행되는 앱의 종류, 연령, 성별, 관심 그룹에 따라 디자인 할 수 있으며, 자신만의 취향, 선호도가 있으므로 인터랙션 디자이너는 이런 다양한 성향에 따라 개발 -미디어 처리장치 설명 -사용자 베이스를 위한 공식적인 계획 프로세스 세우는 방법 설명 -멀티미디어 시스템 연구 설명 -마인드노드를 통한 특정 유형의 사용자를 위한 분석 실습</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
5	<p>1)강의주제: 사용자 워크플로에서 모바일의 역할 학습</p> <p>2)강의목표: 사용자 워크플로에서 모바일의 역할 설명</p> <p>3)세부내용: -디자이너는 간단, 직관적인 배우기 쉬운 소프트웨어 개발 -애플리케이션은 단순, 이해하기 쉬운 인터페이스와 쉽고 분명 하고 생각, 고민 없이 사용 할 수 있는 인터랙션을 강조 하고 있다.</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
제3주	<p>1)강의주제: 모바일의 역할의 이해와 학습</p> <p>2)강의목표: 모바일의 역할 설명</p> <p>3)세부내용: -모바일의 역할 설명과 변화에 따른 흐름 이해하기 -인터랙션 디자이너는 사용자가 기기를 사용하여 일하는 방법을 이해하며 접근하기 -현재 사용 제품이 어떻게 사용자의 문제를 해결하고 사용자가 필요로 하는 부분이 무엇인지 생각해보기</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	<p>1)강의주제: 모바일 전용 인터랙션 학습</p> <p>2)강의목표: 모바일 전용 인터랙션의 방법 및 기술 설명</p> <p>3)세부내용: -스마트폰 전용 인터랙션 설명 -어반 앱스가 개발한 아우얼리 뉴스 애플리케이션 예제를</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p>

	<p>통한 설명</p> <p>-태블릿 전용 인터랙션 설명</p> <p>-태블릿, 스마트폰 기기에 지원 하는 기능은 인터랙션 디자인에 미치는 영향에 대한 설명</p>	<p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
3	<p>1)강의주제: 모바일에서는 불가능한 인터랙션 학습</p> <p>2)강의목표: 모바일에서는 불가능한 인터랙션 작업에 대해서 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-키보드와 데이터 입력에 관한 설명</p> <p>-클릭, 탭, 포인트 설명</p> <p>-확장성 설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
4	<p>1)강의주제: 인터랙션 사용자 경험 위한 보편적인 매력 학습</p> <p>2)강의목표: 다중플랫폼을 위한 인터랙션 사용자 경험 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-모바일 태블릿 겸용 인터랙션 사용자 경험 설명</p> <p>-Google 홈페이지 사례로 데스크톱과 모바일에서 사용자가 보기 좋게 크기 조절 가능한 인터페이스 설명과 토론</p> <p>-디자인 처리를 하기 전 대상 플랫폼에서 기기 간 인터랙션 디자인과 프로그램로직 변화는 어떻게 처리하는 체크 설명</p> <p>-다중플랫폼을 위한 인터랙션 사용자 경험 설명하기</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
5	<p>1)강의주제: 기존 워크플로 보완 학습</p> <p>2)강의목표: 기존의 워크플로 보완을 위한 방안에 대해서 이해 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-모바일 애플리케이션은 기존 작업을 보완하기 위해 사용, 사용자가 기존의 작업을 지원하는 인터랙션 디자인 집중</p> <p>-모바일 인터랙션을 통해 기존 작업을 위한 사용자 경험을 향상키는 방법 설명</p> <p>-기존의 키보드나 마우스로 수행하기 힘들었던 인터페이스 기능 제공을 설명</p> <p>-앱을 성공적으로 디자인 위해서는 다양한 플랫폼과 기기에서 사용할 수 있는 앱을 만들어야 할 가능성에 대해설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
1	<p>1)강의주제: 앱 첫걸음 개념 학습</p> <p>2)강의목표: 필요한 도구에 대해 설명과 디자이너 되기 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-필요한 도구에 대한 설명</p> <p>-성공적인 인터랙션 디자이너 위해서는 기록을 통한 개선 방향 체크</p> <p>-인터랙션디자이너는 사용성과 가치를 높이기 위해 지속적인 제품 개별 초점을 맞춰 개선할 사항 체크</p> <p>-디자이너 되기 위해서는? 분야 관련 컨퍼런스 및 트렌드 공유를 위한 자리를 통해서 지속적인 영감과 동기 마련</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
제4주	2	<p>1)강의주제: 앱 첫걸음 플랫폼 계획 세우기 학습</p> <p>2)강의목표: 특정 플랫폼을 위한 계획을 세워 설명 이해</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-와이어프레임 그렸다면 특정 플랫폼을 위한 복잡한 부분을 계획 설명</p> <p>-특정 모바일 기기에서 애플리케이션이 어떻게 보이고, 느낌을 좋지 고려해야 함</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: 앱에 대한 이해와 실습(기획)을 실행하기 위한 준비 학습 01</p> <p>2)강의목표: 워크플로 시작 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-워크플로 시작을 위해서 방법을 정리</p> <p>-사용자가 기대하는 디자인 설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>

		-디자인 문서정리(기획안작성) 설명	
	4	1)강의주제: 앱에 대한 이해와 실습(기획)을 실행하기 위한 준비 학습 02 2)강의목표: 완전한 픽셀 디지털 목업 생성하고 실습 3)세부내용: -소프트웨어 디자인 구현을 위한 아트 자산을 만드는 방법 설명 -시각 디자인은 인터랙션디자인에서 중요한 요소 -앱의 시각화 과정을 설명	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	5	1)강의주제: 앱에 대한 이해와 실습(기획)을 실행하기 위한 준비 학습 03 2)강의목표: 늦기 전에 개선을 위한 반복적인 체크해보기 설명 3)세부내용: -애플리케이션이 플랫폼과 잘 어울리는가? -사용자가 안내 없이 애플리케이션을 사용할 수 있는가? -프로그래머가 아트 자산과 문서만으로 디자인을 구현할 수 있는가? -시간이 지나도 디자인이 매력적인가? -디자인 미래의 목표에 부합하는가?	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제5주	1	1)강의주제: 앱 제작을 위한 기획 학습 2)강의목표: 앱 제작 이해, 경험하고 서로 아이디어 공유 및 시각화를 위한 개발 방향 설명 3)세부내용: -앱 제작 위한 기획 과정 설명 -디자인 제작 과정 프리젠테이션으로 정리 -앱 사용자를 위한 시각화를 위한 개발 방향을 위한 설명 -앱의 세 가지 유형 -네이비트 앱, 웹 앱, 하이브리드 앱 설명과 예제를 통한이해	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: 앱의 기본 제작 및 실습을 위해 내비게이션 인터랙션 메소드 학습 2)강의목표: 다양한 앱 제작 과정 사례 이해 3)세부내용: -사용자가 프로그램을 탐색하고 실행 방법을 어떻게 바꿀 수 있을까? 대한 고찰 -단일 뷰 설명 -스택 내비게이션 바 설명 -탭 컨트롤러 설명 -스트롤 뷰 설명 -검색 기반 내비게이션 설명 -모달 컨트롤 설명 -제스처 기반 내비게이션 설명	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린  ※과제1: 앱 시각이미지 목업
	3	1)강의주제: 인터랙션 유형 학습 2)강의목표: 인터랙션의 유형을 통한 앱 프로젝트의 적합 설명 3)세부내용: -인터랙션 메소드와 사용 가능한 컨트롤에 대한 이해와 전략 구상 설명 -사용할 컨트롤 디자인을 결정하는 방법 설명 -표준 내비게이션 바에서 디자인과 사용성 고려 설명 -디자인너는 쉬운 앱 사용자 경험 위해 많은 화면과 뷰 버튼을 제거하기 위해 노력 -애플리케이션 내부 구성에 대한 이해와 설명	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: 인터페이스 마찰 최소화 학습 2)강의목표: 인터페이스 마찰을 감소시키는 방법 설명 3)세부내용: -인터랙션 디자인 원칙과 여러 뷰, 인터페이스 요소 및 앱	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재:

	<p>유형을 왜 사용하는지 설명하고 토론</p> <p>-구성요소 나 텍스트 복사 충돌, 복잡하고 불필요함 모두 마찰 문제를 어느 정도 해결 하도록 해야 한다.</p> <p>-모든 아이콘, 버튼이나 튜토리얼에서 사용하는 문구 설명</p>	<p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
5	<p>1)강의주제: 연결 실패에 대한 준비 학습</p> <p>2)강의목표: 연결 실패에 대한 준비 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-연결 상태가 좋지 않은 상황까지 시뮬레이션 해보기</p> <p>-연결 문제는 많은 애플리케이션에서 끊임없이 마찰의 원인이 됨을 설명</p> <p>-잠재적인 문제에 대해 간단하게 테스트 해보기</p> <p>-우아한 대비책은 사용자의 요구에 완벽하게 응답할 수 있는 애플리케이션을 개발하기 위해 디자이너가 배워야 할 중요한 설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>	
제6주	1	<p>1)강의주제: 앱 디자인을 위해서 다양한 매력적인 모습 학습 01</p> <p>2)강의목표: 외형에 따른 인터랙션 변화 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-애플리케이션의 시각적 스타일은 사용자 경험의 느낌을 결정짓기 때문에 중요성 설명</p> <p>-애플리케이션 각 요소의 매력적인 표현도 중요하지만, 전체적으로 일관성을 유지하기 부분의 중요성 설명</p> <p>-스퀘어모픽 디자인 설명</p> <p>-플랫디자인 설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※수시시험</p> <p>실습 과정을 통해서 앱</p> <p>아이콘 디자인 실기 평</p> <p>가</p>
	2	<p>1)강의주제: 앱 디자인을 위해서 다양한 매력적인 모습 학습 02</p> <p>2)강의목표: 앱 아이콘 제작 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-앱 아이콘은 사용자와 처음 만나는 지점으로써 설명</p> <p>-앱을 열기 전 첫인상을 결정짓고 스타일과 용도를 알리는 용도 설명</p> <p>-앱 아이콘 제작 사례를 통해서 앱 아이콘 영감을 위한 스케치 작업의 필요성</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: 앱 디자인을 위해서 다양한 매력적인 모습 학습 03</p> <p>2)강의목표: 독특한 모습 활용사례 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-앱 아이콘에 이어서 프로젝트 나머지 요소 디자인하기 설명</p> <p>-앱의 차별점 찾기 설명</p> <p>-사용자가 플랫폼 사용의 자연스럽게 사용 경험 제공하며, 신선하고 과감한 감각이 조심스럽게 스며들 때 창의성 고려</p> <p>-모바일 한계를 뛰어 넘은 다양한 디자인 사례 샘플설명을 통해 토론</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: 앱 디자인을 위해서 다양한 매력적인 모습 학습 04</p> <p>2)강의목표: 인터랙션 디자인에 아트 매칭 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <p>-사용자의 시선을 끌며, 플랫폼의 스타일과 구조가 잘 보이는 사용자 경험을 제공하는 인터랙션이란?</p> <p>-플랫폼 호환 설명</p> <p>-앱 브랜딩 가이드 설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	5	<p>1)강의주제: 앱 디자인을 위해서 다양한 매력적인 모습 학습 05</p> <p>2)강의목표: 확대 축소 가능한 아트 제작 설명</p>	<p>○학습자료:</p> <p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p>

		<p>3)세부내용:  -앱 아트 디자인 과정에서 다양한 크기로 확대, 축소를 쉽게 만드는 것이 중요하다는 설명  -인치당 픽셀 수의 증가 폭은 엄청남으로 애플이 스마트폰에 레티나 디스플레이를 적용하면 이전 모델 아이폰보다 4개 늘어나는 것에 대한 설명  -지난 수년간 화면의 화소 수가 모두 늘어나면서 더욱 큰 자산의 필요성 요구  -더욱 커질 화면에 적용 할 사항 고려, 다양한 화면 해상도에 맞는 아트를 만들려면 고려해야 할 사항 설명</p>	<p>○학습 기자재:  전자교탁, 화이트보드  빔 프로젝터, 스크린</p>
제7주	1	<p>1)강의주제: 프로그래머와 협업 이해와 학습  2)강의목표: 프로그래머에 대해서 이해하고 용어를 학습  3)세부내용:  -프로그래머와 디자인 관점을 표현하고 소통하는 방법 중요성 설명  -프로그래밍 언어의 필요성 설명  -스케치에서 프로그램 할 수 있는 디자인으로 설명</p>	<p>○학습자료:  강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료  ○학습 기자재:  전자교탁, 화이트보드  빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 디자인을 실행시키기 위해서 프로그래머 개발자와의 협업 과정  2)강의목표: 디자인 설명을 위한 소통 방법을 학습  3)세부내용:  -디자인 설명하기  -디자인 제스처와 동작을 기술하는 적절한 전문용어 설명  -탭과 프레스 설명  -드래그와 핀치 설명  -플릭과 투핑거탭 설명</p>	<p>○학습자료:  강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료  ○학습 기자재:  전자교탁, 화이트보드  빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※과제1: 과제 제출</p>
	3	<p>1)강의주제: 프로그래머와 협업 과정에 용어 및 명확한 의사소통을 위한 학습  2)강의목표: 개발단계의 의사소통 이해  3)세부내용:  -앱의 성공을 위해 앱 스토어에 앱이 올라가기까지 개발 단계마다 개발 팀과 지속적인 소통이 필요한 이유 설명  -명확한 의사소통에 대한 설명  -이슈추적  -더 알아보기를 통한 도움이 되는 요소를 찾아본다.</p>	<p>○학습자료:  강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료  ○학습 기자재:  전자교탁, 화이트보드  빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: 협업 과정에 필요한 용어 및 과정을 이해하고 학습 01  2)강의목표: 소스 코드를 이해하기 위해서 프로그래밍에 대한 설명  3)세부내용:  -프로그래밍에 대해 더 자세히 살펴보는 필요성 설명  -디자인의 프로그래밍 입문  -프로그래밍 입문을 통해서 더 나은 동작의 애플리케이션을 만드는 방법을 발견함으로 디자인 도움</p>	<p>○학습자료:  강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료  ○학습 기자재:  전자교탁, 화이트보드  빔 프로젝터, 스크린</p>
	5	<p>1)강의주제: 협업 과정에 필요한 용어 및 과정을 이해하고 학습 02  2)강의목표: 소스 코드 작성 및 변경 대상을 찾아 학습  3)세부내용:  -소스코드는 iOS나 안드로이드 그밖에 플랫폼용 애플리케이션 전체를 구성하는 문서의 집합 설명  -소스 코드 작성 설명  -변경 대상 찾기 설명</p>	<p>○학습자료:  강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료  ○학습 기자재:  전자교탁, 화이트보드  빔 프로젝터, 스크린</p>
제8주	1	○중간고사(30점)	○수업방법: 시험
	2	-평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 모바일 앱에 대한 기획안을 작성을 평가	○학습자료: 중간고사

	3	-평가방법: 수업시간에 학습한 내용에 대해서 얼마나 잘 이해하고 활용 가능한지 모바일 앱에 대해서 기획안 및 디자인 결과물의 작업 과정 평가 (완성도, 기획안, 제출시간 등 고려)	
	4		
	5		
제9주	1	1)강의주제: 프로그래머와 협업 과정에 용어 및 명확한 의사소통을 위한 학습1 2)강의목표: 프로그래머에 대해서 이해하고 용어를 학습 3)세부내용: -프로그래밍 언어 학습 -스케치에서 프로그램 할 수 있는 디자인으로 접근 -용어 익히기	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: 프로그래머와 협업 과정에 용어 및 명확한 의사소통을 위한 학습2 2)강의목표: 디자인 설명을 위한 소통 방법을 학습 3)세부내용: -디자인 개발과 디자인 의사소통 이해하기 설명 -디자인 개발과 디자인 의사소통 장단점 설명	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	3	1)강의주제: 프로그래머와 협업 과정에 용어 및 명확한 의사소통을 위한 학습3 2)강의목표: 개발단계의 의사소통 이해 3)세부내용: -명확한 의사소통 설명 -이슈추적	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: 프로그래머와 협업 과정에 용어 및 명확한 의사소통을 위한 학습4 2)강의목표: 소스 코드를 이해하기 위해서 프로그래밍에 대한 설명 3)세부내용: -디자이너의 프로그래밍 입문 -디자이너의 프로그래밍 접근 사례 실습	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	5	1)강의주제: 프로그래머와 협업 과정에 용어 및 명확한 의사소통을 위한 학습5 2)강의목표: 소스 코드 작성 및 변경 대상을 찾아 학습 3)세부내용: -소스 코드 작성 -변경 대상 찾기 -소스 코드 실습	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제10주	1	1)강의주제: 현실적인 앱 제작 과정에 대한 학습과 모두가 사용할 수 있는 앱 만들기 실습1 2)강의목표: 앱 사용자 이해 3)세부내용: -사용자를 먼저 이해하기 -사용자와 원활한 소통이 가능한 모두가 사용할 수 있는 앱 만들기 설명 -앱 제작과정 학습	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: 현실적인 앱 제작 과정에 대한 학습과 모두가 사용할 수 있는 앱 만들기 실습2 2)강의목표: 샌드박싱은 모바일을 어떻게 변화시킬 수 있는지 이해와 설명 3)세부내용: -샌드박싱 개념 설명 -샌드박싱 모바일 적용을 통한 이해화 실습	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	3	1)강의주제: 현실적인 앱 제작 과정에 대한 학습과 모두가 사용할 수 있는 앱 만들기 실습3	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT,

	<p>2)강의목표: 대중적인 인터랙션에 대해서 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-대중적인 인터랙션 접근하기 위한 사용자 사례 적용 실습</li> <li>-컴퓨터광이 아니다 실습</li> <li>-단 몇 개의 앱을 사용한다 실습</li> <li>-짧은 시간에 집중적으로 사용한다 실습</li> <li>-80/20 법칙을 따른다 실습</li> <li>-다른 사람들이 좋아하는 것을 따라 한다 실습</li> </ul>	<p>시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※특강: 인터랙션디자인 전문가를 초빙하여, 실무 프로세스에 대한 특강 진행</p>	
4	<p>1)강의주제: 현실적인 앱 제작 과정에 대한 학습과 모두가 사용할 수 있는 앱 만들기 실습4</p> <p>2)강의목표: 다국어 인터랙션 디자인을 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-다국어 인터랙션 디자인 개념 이해와 정의 설명</li> <li>-다국어 인터랙션 디자인 사례를 통한 접근</li> </ul>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
5	<p>1)강의주제: 현실적인 앱 제작 과정에 대한 학습과 모두가 사용할 수 있는 앱 만들기 실습5</p> <p>2)강의목표: 장애우를 위한 디자인을 리서치하고 이해</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-장애우 사용자를 고려한 실습 접근</li> <li>-리서치과정과 분석 과정 실습</li> <li>-앱디자인 실습</li> </ul>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
제11주	1	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 1-1</p> <p>2)강의목표: 단순함의 세련미에 대해 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-단순한 인터랙션 디자인</li> <li>-단순화의 어려움</li> <li>-단순화 장점</li> </ul>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 1-2</p> <p>2)강의목표: 단순한 디자인의 목적 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-단순함의 세련미 특성으로 디자인 접근해 보기</li> <li>-명료성 설명과 특징</li> <li>-연속성과 흐름 설명과 특징</li> <li>-유지와 성장 설명과 특징</li> </ul>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※과제2: 앱 디자인 아이 디어 스케치</p>
	3	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 1-3</p> <p>2)강의목표: 잘 동작하는 인터페이스 디자인에 대해서 이해와 실습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-잘 동작 하는 인터페이스 설명</li> <li>-iOS의 밀어서 잠금해제</li> <li>-안드로이드 액션 바</li> <li>-사례를 통한 예제 실습</li> </ul>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 1-4</p> <p>2)강의목표: 단순한 인터랙션 제작을 위한 방법 이해-1</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-No라고 말하기</li> <li>-명확한 작업</li> <li>-디자인 제작 실습하기</li> </ul>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	5	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린</p>	<p>○학습자료:</p>

		<p>간결한 디자인 제작실습 1-5</p> <p>2)강의목표: 단순한 인터랙션 제작을 위한 방법 이해-2</p> <p>3)세부내용: -미묘한 힌트 -정확한 위치 -여백의 미 -디자인 제작실습 하기</p>	<p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
제12주	1	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 2-1</p> <p>2)강의목표: 익숙함으로 단순화시킬 수 있는 방법에 대해서 이해 설명</p> <p>3)세부내용: -익숙한 디자인 -선두주자 모방 -기존 방식 탈피</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 2-2</p> <p>2)강의목표: 앱 실행을 위한 단순함을 테스트 설명</p> <p>3)세부내용: -앱 실행하기 -앱 단순함 테스트 실습</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 2-3</p> <p>2)강의목표: 앱 실행을 위한 앱의 사용 이력을 이해하고 테스트</p> <p>3)세부내용: -앱 실행 위한 앱 사용 이력 설명 -앱 디자인 실습</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 2-4</p> <p>2)강의목표: 앱의 속도를 테스트</p> <p>3)세부내용: -사용자를 위한 앱 속도 이해 -앱의 속도를 테스트 실습</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	5	<p>1)강의주제: 효율적인 이해를 돕고 모바일 앱의 특성을 살린 간결한 디자인 제작실습 2-5</p> <p>2)강의목표: 앱 활용을 위해서 사회적 접근에 대해서 이해와 학습</p> <p>3)세부내용: -도그 푸딩(Dogfooding) 개념 설명 -도그 푸딩(Dogfooding)적용 사례 실습</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
제13주	1	<p>1)강의주제: 모바일 앱을 위한 시각이미지 기획안 및 프리젠테이션 피드백1</p> <p>2)강의목표: 홍보 설명</p> <p>3)세부내용: -앱을 실행시키기 이전에 피드백을 얻기 위한 다양한 방법 커뮤니케이션 설명 -비밀보호 -좋은 테스터 선택 -테스터에게 일을 주는 시점</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 모바일 앱을 위한 시각이미지 기획안 및 프리젠테이션 피드백2</p> <p>2)강의목표: 베타 테스트 전략 수립</p> <p>3)세부내용: -앱의 문제 추적</p>	<p>○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p>

	-빌드 준비 -베타 버전 배포	빔 프로젝터, 스크린	
3	1)강의주제: 모바일 앱을 위한 시각이미지 기획안 및 프리젠테이션 피드백3 2)강의목표: 테스트 데이터 분석 설명 3)세부내용: -선호 기능 찾기 -버그와 크래시 -이슈 관리	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린  ※과제2 제출: 제출 과제 중 우수과제 선정하여 공개	
4	1)강의주제: 모바일 앱을 위한 시각이미지 기획안 및 프리젠테이션 피드백4 2)강의목표: 베타 버전 개선 설명 3)세부내용: -베타 버전 개념 이해와 설명 -베타 테스트 전략 수립과 분석 이해와 설명	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린	
5	1)강의주제: 모바일 앱을 위한 시각이미지 기획안 및 프리젠테이션 피드백5 2)강의목표: 멈춰야 할 시점과 이해와 앱 출시에 관한 설명 3)세부내용: -사용자의 선호 및 트렌드에 따라 파악 -경쟁 앱의 조사와 함께 시점 파악하기	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린	
제14주	1	1)강의주제: 디자이너의 성장을 위해서 새로운 디자인 개발에 필요성1 2)강의목표: 디자이너의 성장을 위한 방법 고찰 3)세부내용: -디자이너의 성장을 위해서 새로운 디자인 필요성 대해서 학습 -작업일지 작성 -작업의 평가	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: 디자이너의 성장을 위해서 새로운 디자인 개발에 필요성2 2)강의목표: 의견수렴을 위한 평가 방법을 학습 3)세부내용: -디자이너로서 성장하기 위한 의견 수렴과 변경요청 대하는 자세 설명 -웹사이트 평가와 앱스토어 평가를 중점적으로 학습	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	3	1)강의주제: 디자이너의 성장을 위해서 새로운 디자인 개발에 필요성3 2)강의목표: 의견수렴을 위한 평가 방법 3)세부내용: -의견수렴을 위한 평가 방법 의의 설명 -사적인 메시지, 또는 악평에 대해서 수렴하는 방법	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: 디자이너의 성장을 위해서 새로운 디자인 개발에 필요성4 2)강의목표: 디자인의 변경요청을 대비하는 방법에 대해서 설명 3)세부내용: -디자인의 변경요청을 대비 팁 -디자인의 변경요청을 대비 사전 파악하기	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	5	1)강의주제: 디자이너의 성장을 위해서 새로운 디자인 개발에 필요성5 2)강의목표: 디자인 결과물은 다시 제출하는 과정 설명	○학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료

		3)세부내용: -디자인 결과물은 다시 제출하는 과정 체크 사항 -샘플 사례를 통한 이해를 도움	○학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제15주	1	○기말고사(30점)	○수업방법: 시험 ○학습자료: 기말고사
	2	-평가문항: 9~14주차 학습내용을 토대로 모바일 앱 인터렉션 디자인 활용/응용 학습내용을 토대로 실기시험	
	3	-평가방법: 수업시간에 학습한 기능을 적절히 활용 및 응용을 잘 할 수 있는지와 최종 시각적 디자인 표현 결과물 완성능력을 평가 (완성도, 기획안, 제출시간 등 고려)	
	4		
	5		
첨부자료			