

수업계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
인터페이스디자인	UI/UX 디자인이 쉬워지는 디자인 시스템 실무 with 피그마	이영주	한빛아카데미(주)	2024
수업기간	주당시수/총시수	교강사명	수강료	학점
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	4시간/60시간	박동주 외 9명	720,000원	3

성적평가(평가요소)

중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%

학습목표	내용
	<p>본 교과목은 웹사이트와 사용자 간의 상호작용을 설계하는 인터페이스 디자인이 사용자 경험(UX)을 결정짓는 핵심 요소임을 이해하는데 중점을 둔다.</p> <p>멀티미디어, 웹디자인, 웹퍼블리싱 분야에서 인터페이스 디자인은 사용자가 시스템을 편리하고 직관적으로 사용할 수 있도록 시각적 요소와 기능을 구성함으로써 사용자 경험(UX) 향상을 위한 기반을 마련한다.</p> <p>본 교과목에서는 인터페이스 디자인의 기초부터 심화과정까지 체계적으로 학습하여 인터페이스 디자인의 중요성을 인식하고, 사용자 중심의 디자인 제작 과정을 실무에 응용할 수 있는 능력을 기른다.</p> <p>인터페이스 디자인의 기본 개념과 원리에 대한 이론 교육을 바탕으로 사용자 조사, 정보 구조 설계, 인터랙션 디자인 등 실제 디자인 실무에서 활용되는 프로세스를 습득한다.</p> <p>Figma 등의 디자인 도구를 활용한 실습을 통해 프로토타이핑과 사용성 테스트를 수행하고, 디자인 평가 및 개선 방법을 익힌다.</p> <p>나아가 포트폴리오 제작 및 실무 프로젝트 경험을 통해 인터페이스 디자인 실무 역량을 강화하고자 한다.</p>

■ 주차별 수업(강의·실습·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실습·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	<p>※오리엔테이션: 학습과정에 대한 소개, 강의진행방식, 성적평가방식, 과제물, 견학 및 특강 등 전반적인 수업계획 설명</p> <p>1. 강의주제: 디자인 시스템 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 디자인 시스템 구축 배경을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 디자인 시스템의 정의를 명확하게 설명할 수 있다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치, 빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe</p>

	<p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템 구축 배경 <ul style="list-style-type: none"> - 디지털 제품 및 서비스 복잡성 증가 - 일관성 및 효율성 필요성 대두 - 사용자 경험 중요성 증대 2) 디자인 시스템의 정의 <ul style="list-style-type: none"> - 재사용 가능한 디자인 요소 및 규칙의 집합 - 일관된 사용자 경험 제공을 위한 기반 - 디자인 및 개발 효율성 향상 도구 	<p>CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
2차시	<p>1. 강의주제: 디자인 시스템의 필요성 및 구조</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템의 필요성을 다양한 관점에서 설명할 수 있다. 2) 디자인 시스템의 구조를 이해하고 각 구성 요소의 역할을 설명할 수 있다. <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템의 필요성 <ul style="list-style-type: none"> - 일관된 사용자 경험 제공 - 디자인 및 개발 효율성 향상 - 팀 간 협업 강화 - 브랜드 아이덴티티 강화 2) 디자인 시스템의 구조 <ul style="list-style-type: none"> - 스타일 가이드: 시각적 디자인 요소 정의 - 패턴 라이브러리: 재사용 가능한 컴포넌트 제공 - 시스템 가이드: 디자인 시스템 운영 및 관리 지침 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 디자인 시스템 구축 방법론 (아토믹 디자인)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 아토믹 디자인 방법론을 이해하고 적용방법을 설명할 수 있다. 2) 아토믹 디자인의 장단점을 분석하고 실제 사례에 적용 방법을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 아토믹 디자인 개념 <ul style="list-style-type: none"> - 원자, 분자, 유기체, 템플릿, 페이지 단계별 디자인 - 작은 요소부터 점진적으로 복잡한 UI 구축 - 재사용성 및 유지 보수성 향상 2) 아토믹 디자인 적용 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 시스템 요소 단계별 분류 및 정의 - 각 단계별 컴포넌트 설계 및 구현 - 디자인 시스템 문서화 및 관리 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 디자인 시스템 구축 방법론 (디자인 시스템 프로세스) 및 사례 분석</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 효율적인 디자인 시스템 구축 프로세스를 이해하고 적용방법을 설명할 수 있다. 2) 다양한 디자인 시스템 구축 사례를 분석하고 시사점을 도출을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템 프로세스 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 시스템 구조 설계 및 요소 정의 - 디자인 시스템 구축 및 검증 - 디자인 시스템 운영 및 관리 2) 디자인 시스템 구축 사례 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 구글 머터리얼 디자인: 일관된 사용자 경험 제공 - 애플 휴먼 인터페이스 가이드라인: 플랫폼별 디자인 가이드라인 제시 - 마이크로소프트 플루언트 디자인: 몰입형 사용자 경험 제공 - IBM 카본 디자인 시스템: 개방형 디자인 시스템 - G마켓 디자인 시스템: 국내 기업 디자인 시스템 사례 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 서비스 디자인 설계</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 서비스 디자인의 개념과 중요성을 이해할 수 있다. 2) 서비스 디자인 프로세스와 개발 방법론을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 서비스 디자인의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자 중심 디자인의 중요성 - 서비스 디자인의 범위와 특징 2) 서비스 디자인 프로세스 <ul style="list-style-type: none"> - 발견, 정의, 개발, 전달 단계별 프로세스 3) 서비스 디자인 개발 방법론 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 씽킹, 린 스타트업 등 다양한 방법론 소개 - 각 방법론의 특징 및 적용 사례 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 2 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 서비스 디자인 기획 및 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 서비스 디자인 기획의 중요성을 이해하고 기획 프로세스를 설명할 수 있다. 2) 실제 서비스 디자인 기획을 수행하고 결과를 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 서비스 디자인 기획의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 서비스 디자인 기획의 목표와 범위 - 기획 단계별 주요 활동 및 고려 사항 2) 실습: 서비스 디자인 기획하기 <ul style="list-style-type: none"> - 주어진 주제에 대한 서비스 디자인 기획 수행 - 사용자 조사, 아이디어 도출, 서비스 컨셉 정의 등 - 기획 결과 발표 및 피드백 <p>2차시</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(서비스 기획 실무 #1. 서비스 기획 실무와 소프트웨어 방법론, https://www.youtube.com/watch?v=7KYT4fBvgEA)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 사용자 시나리오 및 정보 구조 설계</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 사용자 시나리오와 정보 구조 설계의 중요성을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 퍼소나 설정, 사용자 시나리오 작성, 정보 구조 설계, 플로우 차트 작성 실습을 수행과정을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 사용자 시나리오의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자 시나리오의 정의 및 중요성 - 퍼소나 설정 방법 및 활용 - 실습: 사용자 시나리오 작성하기 2) 정보 구조 설계의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 정보 구조 설계의 정의 및 중요성 - 실습: 정보 구조 설계하기 - 플로우 차트의 이해 및 활용 - 실습: 플로우 차트 그리기 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 와이어프레임 설계 및 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 와이어프레임의 개념과 중요성을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 와이어프레임 설계 실습을 수행하고 결과를 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 와이어프레임의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 와이어프레임의 정의 및 목적 - 와이어프레임의 종류 및 특징 2) 실습: 와이어프레임 설계하기 <ul style="list-style-type: none"> - 와이어프레임 결과 발표 및 피드백 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 3 주	1차시	<p>1. 강의주제: 피그마 기초 (스타일과 레이아웃)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 피그마의 개념과 특징을 이해할 수 있다. 2) 피그마 클라우드 버전의 인터페이스를 숙지하고 주요 기능에 대해 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 피그마의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 피그마의 정의 및 장점 (협업, 클라우드 기반, 벡터 기반 등) - 피그마의 주요 기능 소개 2) 클라우드 버전의 인터페이스 <ul style="list-style-type: none"> - 피그마 작업 화면 구성 요소 설명 (툴바, 레이어 패널, 속성 패널 등) - 주요 기능 사용법 (프레임 생성, 도형 그리기, 텍스트 입력 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 스타일과 디자인 토큰</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 피그마 스타일의 개념과 사용법을 이해할 수 있다. 2) 디자인 토큰 시스템의 개념과 활용 방법을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 스타일의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 스타일의 정의 및 필요성 (색상, 텍스트, 효과 등) - 스타일 생성 및 적용 방법 - 스타일 관리 및 업데이트 2) 디자인 토큰 시스템의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰의 목적 (일관성 유지, 유지 보수 용이성 등) - 디자인 토큰의 종류 및 구조 - 디자인 토큰 적용 방법 및 활용 사례 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 컨스트레인트</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 컨스트레인트의 개념과 사용법을 이해할 수 있다. 2) 컨스트레인트를 활용하여 반응형 디자인 예제를 만드는 방법을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 컨스트레인트의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 컨스트레인트의 목적 (반응형 디자인 구현) - 컨스트레인트의 종류 및 속성 (상하좌우 고정, 비율 유지 등) 2) 실습: 컨스트레인트로 반응형 예제 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 화면 크기에 대응하는 반응형 컴포넌트 제작 - 컨스트레인트 속성별 동작 방식 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 오토 레이아웃</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 오토 레이아웃의 개념과 사용법을 이해할 수 있다. 2) 오토 레이아웃을 활용하여 유연한 레이아웃 구성을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 오토 레이아웃의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 오토 레이아웃의 장점 (자동 레이아웃 조정, 콘텐츠 기반 레이아웃 등) - 오토 레이아웃의 종류 및 속성 (수평/수직 정렬, 간격 설정 등) 2) 오토 레이아웃 활용하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 레이아웃 구성 요소에 오토 레이아웃 적용 - 오토 레이아웃 속성별 동작 방식 실습 - 오토 레이아웃을 활용한 반응형 레이아웃 제작 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	1차시	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 웹&모바일 앱개발 회사 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹 및 모바일 앱 회사 견학을 통해서 실무의 분위기를 현장에서 파악하고 모바일 환경에서의 앱 기획, 제작 과정을 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>2) 모바일 앱 전문가의 현장 설명 진행으로 앱 디자인 프로젝트를 직접 살펴보고 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹&모바일 앱개발</p> <p>2) 회사 업무 소개</p> <p>3) 모바일 환경에서 앱 프로세스 진행 과정</p> <p>4) 기업 앱 디자인 & 포트폴리오</p> <p>5) 앱 디자이너 실무자 질의 응답</p>	<p>※수업방법: 견학, 특강</p> <p>※수업자료: 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
제 4 주	2차시	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 웹&모바일 앱개발 회사 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹 및 모바일 앱 회사 견학을 통해서 실무의 분위기를 현장에서 파악하고 모바일 환경에서의 앱 기획, 제작 과정을 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>2) 모바일 앱 전문가의 현장 설명 진행으로 앱 디자인 프로젝트를 직접 살펴보고 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹&모바일 앱개발</p> <p>2) 회사 업무 소개</p> <p>3) 모바일 환경에서 앱 프로세스 진행 과정</p> <p>4) 기업 앱 디자인 & 포트폴리오</p> <p>5) 앱 디자이너 실무자 질의 응답</p>	<p>※수업방법: 견학, 특강</p> <p>※수업자료: 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
	3차시	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 웹&모바일 앱개발 회사 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹 및 모바일 앱 회사 견학을 통해서 실무의 분위기를 현장에서 파악하고 모바일 환경에서의 앱 기획, 제작 과정을 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>2) 모바일 앱 전문가의 현장 설명 진행으로 앱 디자인 프로젝트를 직접 살펴보고 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹&모바일 앱개발</p> <p>2) 회사 업무 소개</p> <p>3) 모바일 환경에서 앱 프로세스 진행 과정</p> <p>4) 기업 앱 디자인 & 포트폴리오</p> <p>5) 앱 디자이너 실무자 질의 응답</p>	<p>※수업방법: 견학, 특강</p> <p>※수업자료: 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>

	<p>※견학 및 전문가 특강</p> <p>1. 강의주제: 웹&모바일 앱개발 회사 견학</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹 및 모바일 앱 회사 견학을 통해서 실무의 분위기를 현장에서 파악하고 모바일 환경에서의 앱 기획, 제작 과정을 듣고 이해할 수 있다.</p> <p>2) 모바일 앱 전문가의 현장 설명 진행으로 앱 디자인 프로젝트를 직접 살펴보고 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹&모바일 앱개발</p> <p>2) 회사 업무 소개</p> <p>3) 모바일 환경에서 앱 프로세스 진행 과정</p> <p>4) 기업 앱 디자인 & 포트폴리오</p> <p>5) 앱 디자이너 실무자 질의 응답</p>	<p>※수업방법: 견학, 특강</p> <p>※수업자료: 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p> <p>※과제(10점): -형식: 리포트 -주제: 실무 모바일 앱 제작 과정에서 앱 디자이너 역할 및 앱 디자인 방법에 대한 리서치 -6주차 제출</p>
	<p>1. 강의주제: 피그마 기초 (컴포넌트 및 베리언트 활용)</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 그룹, 프레임, 컴포넌트의 개념과 차이점을 이해할 수 있다.</p> <p>2) 각 기능의 활용 방법을 실습을 통해 과정을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 그룹, 프레임, 컴포넌트의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그룹: 요소들을 묶어 관리하는 기능 - 프레임: 디자인 작업의 기본 단위, 레이아웃 관리 기능 - 컴포넌트: 재사용 가능한 디자인 요소, 디자인 시스템의 핵심 <p>2) 실습: 그룹, 프레임, 컴포넌트 기능 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 요소들 그룹, 프레임, 컴포넌트로 만들어보고 기능 비교 - 각 기능의 장단점 및 활용 사례 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 5 주	<p>1. 강의주제: 컴포넌트와 인스턴스</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 컴포넌트와 인스턴스의 관계를 이해할 수 있다.</p> <p>2) 컴포넌트와 인스턴스 기능의 효과적 활용을 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 컴포넌트의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 컴포넌트 개념 및 중요성 (재사용성, 일관성 유지) - 컴포넌트 생성 및 관리 방법 - 컴포넌트 속성 및 설정 <p>2) 인스턴스의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인스턴스의 정의 및 역할 (컴포넌트의 복사본) - 인스턴스 생성 및 관리 방법 - 컴포넌트와 인스턴스의 차이점 및 관계 설명 <p>3) 컴포넌트와 인스턴스 기능 활용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 컴포넌트 생성 및 인스턴스 활용 실습 - 컴포넌트 속성 변경 및 인스턴스에 미치는 영향 확인 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 베리언트의 이해 및 실습</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 베리언트의 개념과 필요성을 이해할 수 있다. 2) 베리언트를 활용하여 다양한 상태의 컴포넌트를 만들 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 베리언트의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 베리언트의 개념 및 목적 - 베리언트 속성 및 설정 2) 베리언트의 사용 <ul style="list-style-type: none"> - 베리언트 생성 및 관리 방법 3) 실습: 버튼 컴포넌트를 베리언트로 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 베리언트 속성 변경 및 활용 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 베리언트와 반응형 메뉴</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 반응형 메뉴의 개념과 중요성을 이해할 수 있다. 2) 베리언트를 활용하여 반응형 메뉴 바를 제작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 반응형 메뉴의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 반응형 메뉴의 정의 및 필요성 (다양한 화면 크기 대응) - 반응형 메뉴 디자인 시 고려 사항 2) 베리언트를 활용한 반응형 메뉴 바 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 화면 크기에 대응하는 반응형 메뉴 바 디자인 - 베리언트를 활용하여 메뉴 상태 변경 및 화면 크기 변화에 따른 레이아웃 조정 - 반응형 메뉴 바 제작 실습 및 결과 발표 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 6 주	1차시	<p>1. 강의주제: 피그마 기초 (프로토타입 활용)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 피그마 프로토타입 기능의 중요성을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 프레임 인터랙션을 제작하고 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 피그마와 프로토타입 <ul style="list-style-type: none"> - 프로토타입의 필요성 (사용성 테스트, 개발 협업) - 피그마 프로토타입 기능 소개 및 활용 방법 2) 프레임 인터랙션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 프레임 인터랙션의 종류 (화면 전환, 스크롤 등) - 인터랙션 설정 방법 및 속성 (트리거, 액션, 애니메이션 등) 3) 실습: 프레임 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 화면 전환 효과를 적용한 프로토타입 제작 - 스크롤, 오버레이 등 다양한 프레임 인터랙션 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(피그마 프로토타이핑 기초 기능 익히기 - 피그마 강좌 2-8, https://www.youtube.com/watch?v=2elCsQGbm9I)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 베리언트 스위치 인터랙션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 베리언트와 인터랙션의 연관성을 이해하고 활용에 대해 설명할 수 있다. 2) 베리언트를 활용하여 스위치 인터랙션을 제작하고 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 베리언트와 인터랙션 <ul style="list-style-type: none"> - 베리언트를 활용한 인터랙션의 장점 (상태 변화, 애니메이션 등) - 베리언트 속성을 활용한 인터랙션 설정 방법 2) 실습: 베리언트로 스위치 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 스위치 컴포넌트를 베리언트로 제작 (활성화/비활성화 상태) - 베리언트 속성을 활용하여 스위치 인터랙션 구현 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 버튼 인터랙션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 버튼 인터랙션의 중요성을 이해하고 제작을 설명할 수 있다. 2) 다양한 버튼 인터랙션을 제작하고 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 버튼 인터랙션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 버튼 인터랙션의 종류 (호버, 클릭, 활성화 등) - 버튼 인터랙션 설정 방법 및 속성 (트리거, 액션, 애니메이션 등) 2) 실습: 버튼 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 버튼 디자인 및 상태(호버, 클릭, 활성화) 제작 - 각 상태별 인터랙션 설정 및 동작 확인 - 다양한 버튼 인터랙션 효과 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 캐러셀 인터랙션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 캐러셀 인터랙션의 중요성을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 다양한 캐러셀 인터랙션을 제작하고 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 캐러셀 인터랙션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 캐러셀 인터랙션의 종류 (좌우 슬라이드, 자동 슬라이드 등) - 캐러셀 인터랙션 설정 방법 및 속성 (트리거, 액션, 애니메이션 등) 2) 실습: 캐러셀 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 캐러셀 디자인 및 콘텐츠 제작 - 좌우 슬라이드, 자동 슬라이드 등 다양한 캐러셀 인터랙션 구현 - 페이지 표시기, 버튼 등 캐러셀 요소 추가 및 인터랙션 설정 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수 과제를 선발하여 소개</p>

	1차시	<p>1. 강의주제: 오버플로우 스크롤링 인터랙션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 오버플로우 스크롤링 인터랙션의 필요성을 이해하고 제작을 설명할 수 있다. 콘텐츠가 넘치는 영역에서 스크롤 인터랙션을 구현하고 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 오버플로우 스크롤링 인터랙션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> 오버플로우 스크롤링 인터랙션의 정의 및 필요성 (긴 콘텐츠 표시, 정보 탐색) 스크롤 인터랙션 설정 방법 및 속성 (스크롤 방향, 스크롤 영역 등) 실습: 오버플로우 스크롤링 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 긴 콘텐츠를 포함하는 프레임 제작 스크롤 영역 설정 및 스크롤 인터랙션 구현 다양한 스크롤 효과 및 스크롤바 디자인 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 7 주	2차시	<p>1. 강의주제: 모달 창 인터랙션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 모달 창 인터랙션의 중요성을 이해할 수 있다. 모달 창을 생성하고 인터랙션을 구현하여 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 모달 창 인터랙션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> 모달 창 인터랙션의 정의 및 필요성 (중요 정보 표시, 사용자 입력 유도) 모달 창 설정 방법 및 속성 (오버레이, 애니메이션, 닫기 버튼 등) 실습: 모달 창 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 다양한 모달 창 디자인 및 콘텐츠 제작 모달 창 열기/닫기 인터랙션 구현 오버레이 효과, 애니메이션 효과 등 다양한 모달 창 인터랙션 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 내비게이션 드로워 인터랙션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 내비게이션 드로워 인터랙션의 중요성을 이해하고 제작을 설명할 수 있다. 내비게이션 드로워를 생성하고 인터랙션을 구현하여 동작을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 내비게이션 드로워 인터랙션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> 내비게이션 드로워 인터랙션의 정의 및 필요성 내비게이션 드로워 설정 방법 및 속성 실습: 내비게이션 드로워 인터랙션 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 다양한 내비게이션 드로워 디자인 및 메뉴 항목 제작 내비게이션 드로워 열기/닫기 인터랙션 구현 애니메이션 효과, 메뉴 항목 인터랙션 등 다양한 내비게이션 드로워 인터랙션 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 피그마 기초 (프로토타입 활용 심화)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 프로토타입 종합 리뷰 및 실습을 통해 기능을 종합적으로 활용하여 실제 서비스 프로토타입을 제작을 이해할 수 있다. 2) 자신이 제작한 프로토타입을 발표하고 피드백을 통해 개선을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 프로토타입 종합 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 주어진 서비스 시나리오에 맞는 프로토타입 제작 - 다양한 인터랙션 및 애니메이션 적용 - 사용자 경험을 고려한 프로토타입 설계 2) 프로토타입 발표 및 리뷰 <ul style="list-style-type: none"> - 실습 제작한 프로토타입 발표 및 시연 - 피드백을 바탕으로 프로토타입 개선(수정) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 8 주	<p>1차시</p> <p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표 2. 평가방법: 서비스 디자인 기획 및 와이어프레임 구조를 만들고 앱디자인 제작물에 대하여 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임 	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 8 주	<p>2차시</p> <p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표 2. 평가방법: 서비스 디자인 기획 및 와이어프레임 구조를 만들고 앱디자인 제작물에 대하여 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임 	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 8 주	<p>3차시</p> <p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표 2. 평가방법: 서비스 디자인 기획 및 와이어프레임 구조를 만들고 앱디자인 제작물에 대하여 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임 	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 평가형태: 1~7주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표 2. 평가방법: 서비스 디자인 기획 및 와이어프레임 구조를 만들고 앱디자인 제작물에 대하여 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임 	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 9 주	<p>1차시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 디자인 시스템 제작 (파운데이션 구성) 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템 구조의 중요성을 이해하고 설계 방법을 이해할 수 있다. 2) 실제 디자인 시스템 구축을 위한 기본 구조를 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템 구조의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 시스템 구조의 필요성 및 중요성 - 효율적인 디자인 시스템 구조 설계 방법 - 디자인 시스템 구조 설계 시 고려 사항 2) 디자인 시스템 구축 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 실제 디자인 시스템 구축을 위한 기본 구조 설계 - 디자인 시스템 문서화 및 관리 방법 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>2차시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 개요와 파운데이션 기초 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 시스템 개요 페이지 및 파운데이션 페이지 작성 방법을 이해할 수 있다. 2) 그리드 시스템 페이지 구성 방법을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 실습: 개요 페이지 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 시스템 개요 페이지 작성 방법 및 내용 구성 - 디자인 시스템 목표, 범위, 사용 방법 등 설명 2) 실습: 파운데이션 페이지 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 시스템 파운데이션 페이지 작성 방법 및 내용 구성 - 색상, 타이포그래피, 아이콘 등 기본 요소 정의 3) 실습: 그리드 시스템 페이지 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그리드 시스템 페이지 구성 방법 및 내용 구성 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 디자인 토큰의 활용 (간격 및 엘리베이션)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 토큰을 활용한 간격 및 엘리베이션 구축 방법을 이해할 수 있다. 2) 커뮤니티 활용 방법을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 토큰을 활용한 간격과 엘리베이션 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰을 활용한 간격 및 엘리베이션 구축 방법 2) 실습: 토큰으로 간격 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰을 활용한 간격 설정 실습 - 다양한 간격 설정 방법 및 활용 사례 3) 커뮤니티의 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 시스템 커뮤니티 활용 방법 - 디자인 시스템 정보 공유 및 협업 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 디자인 토큰의 활용 (엘리베이션)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 디자인 토큰을 활용한 엘리베이션 구축 방법을 설명할 수 있다. 2) 실제 엘리베이션을 만들고 스타일 등록하는 실습을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 실습: 엘리베이션 만들고 스타일 등록하기 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰을 활용한 엘리베이션 제작 실습 - 다양한 엘리베이션 효과 및 활용 사례 - 제작한 엘리베이션 스타일 등록 및 관리 방법 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가(10점): -형식: 실기 결과물 -주제: 파운데이션의 요소 활용하여 디자인 시스템 구축을 위한 개요 페이지 작성 -11주차 제출</p>
제 10 주	1차시	<p>1. 강의주제: 컬러 시스템 (파운데이션 구성 심화)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 컬러 시스템의 중요성을 이해하고 제작 방법을 설명할 수 있다. 2) 제작한 컬러 시스템을 토큰으로 내보내는 방법을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 컬러 시스템의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 컬러 시스템의 필요성 및 중요성 - 효율적인 컬러 시스템 제작 방법 - 컬러 시스템 제작 시 고려 사항 2) 컬러 시스템 제작하고 토큰 내보내기 <ul style="list-style-type: none"> - 실제 컬러 시스템 제작 실습 - 제작한 컬러 시스템을 토큰으로 내보내는 방법 - 컬러 시스템 활용 사례 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 타이포그래피</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 타이포그래피 시스템의 중요성을 이해하고 설정 방법을 설명할 수 있다. 2) 설정한 타이포그래피 시스템을 토큰으로 내보내는 방법을 파악할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 타이포그래피 시스템 <ul style="list-style-type: none"> - 타이포그래피 시스템의 필요성 및 중요성 - 효율적인 타이포그래피 시스템 설정 방법 - 타이포그래피 시스템 설정 시 고려 사항 2) 타이포그래피 설정하고 토큰 내보내기 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 아이콘과 형태</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 아이콘 템플릿 구성 방법을 이해할 수 있다. 2) 형태 구성 방법을 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 실습: 아이콘 템플릿 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 아이콘 템플릿 구성 방법 및 내용 구성 - 다양한 아이콘 디자인 및 활용 사례 2) 형태의 구성 <ul style="list-style-type: none"> - 형태 구성 방법 및 내용 구성 - 다양한 형태 디자인 및 활용 사례 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 기타 요소 및 파운데이션 종합 리뷰</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 기타 디자인 시스템 요소들을 이해하고 활용 방법을 파악할 수 있다. 2) 지금까지 학습한 파운데이션 구성 내용을 종합적으로 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 기타 요소 <ul style="list-style-type: none"> - 그림자, 테두리, 효과 등 기타 디자인 시스템 요소 - 각 요소별 설정 방법 및 활용 사례 2) 파운데이션 종합 리뷰 <ul style="list-style-type: none"> - 지금까지 학습한 파운데이션 구성 내용 종합 리뷰 - 파운데이션 활용 사례 및 실습 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 컴포넌트와 디자인 시스템 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 컴포넌트의 구성 원리를 이해하고 디자인 시스템 내에서의 역할을 이해할 수 있다. 2) 실제 프로젝트를 통해 키 스크린을 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 컴포넌트의 구성 <ul style="list-style-type: none"> - 컴포넌트 기반 디자인의 장점 및 필요성 - 컴포넌트 설계 시 고려 사항 - 재사용 가능한 컴포넌트 제작 방법 2) 실습: 테이블링 앱 서비스 키 스크린 구성 <ul style="list-style-type: none"> - 주어진 테이블링 앱 서비스 시나리오에 맞는 키 스크린 구성 - 다양한 컴포넌트 활용 및 조립 - 사용자 경험을 고려한 키 스크린 디자인 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 11 주	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 상단 앱 바</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 상단 앱 바의 중요성을 이해하고 다양한 유형을 설명할 수 있다. 2) 기본형 및 와이드형 상단 앱 바를 구성하는 실습에 대해 이해할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 상단 앱 바의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 상단 앱 바의 정의 및 역할 - 다양한 유형의 상단 앱 바 (기본형, 와이드형 등) 2) 실습: 기본형 상단 앱 바 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 기본형 상단 앱 바 디자인 및 컴포넌트 제작 - 다양한 요소(제목, 아이콘, 버튼 등) 배치, 스타일 설정 3) 실습: 와이드형 상단 앱 바 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 와이드형 상단 앱 바 디자인 및 컴포넌트 제작 - 다양한 요소 (검색창, 메뉴 등) 배치, 스타일 설정 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 버튼</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 버튼의 중요성을 이해하고 다양한 유형을 이해할 수 있다. 2) 버튼 컴포넌트를 구성하는 실습 진행을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 버튼의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 버튼의 역할 - 버튼 디자인 - 다양한 유형의 버튼(기본 버튼, 아이콘 버튼, 링크 버튼 등) 2) 실습: 버튼 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 유형의 버튼 컴포넌트 제작 - 버튼 상태별 스타일 설정 (기본, 호버, 활성화, 비활성화 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	4차시	<p>1. 강의주제: 하단 내비게이션</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 하단 내비게이션의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 설명할 수 있다. 2) 하단 내비게이션 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 하단 내비게이션의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 하단 내비게이션의 역할 - 다양한 유형의 하단 내비게이션 (아이콘 기반, 텍스트 기반 등) 2) 실습: 하단 내비게이션 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 아이콘 및 텍스트 요소 배치 및 스타일 설정 - 활성화 상태 표시 및 인터랙션 설정 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가 제출 -제출한 수시평가 중 우수 과제를 선발하여 소개</p>
제 12 주	1차시	<p>1. 강의주제: 텍스트 필드와 디자인 시스템 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 텍스트 필드의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 이해할 수 있다. 2) 다양한 유형의 텍스트 필드를 디자인하고 컴포넌트를 구성을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 텍스트 필드의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 텍스트 필드의 역할 - 텍스트 필드 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 텍스트 필드 (기본 텍스트 필드, 비밀번호 필드, 검색 필드 등) - 텍스트 필드 상태별 스타일 설정 (기본, 활성화, 비활성화, 오류 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 검색 창</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 검색 창의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 설명할 수 있다. 2) 검색 창 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 검색 창의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 검색 창의 정의 역할 - 검색 창 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 검색 창 (기본 검색 창, 자동 완성 검색 창 등) 2) 실습: 검색 창 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 검색 창 컴포넌트 제작 - 검색 아이콘, 입력 필드, 자동 완성 목록 등 요소 배치 및 스타일 설정 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 캐러셀</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 캐러셀의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 설명할 수 있다. 2) 캐러셀 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 캐러셀의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 캐러셀의 역할 - 캐러셀 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 캐러셀 (기본 캐러셀, 자동 슬라이드 캐러셀 등) 2) 실습: 캐러셀 컴포넌트 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 이미지, 텍스트, 페이지 표시기 등 요소 배치 및 스타일 설정 - 캐러셀 상태별 스타일 설정 (기본, 활성화 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	4차시	<p>1. 강의주제: 배너 및 탭</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 배너 및 탭의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 파악할 수 있다. 2) 배너 및 탭 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 배너 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 배너의 역할 - 다양한 유형의 배너 (기본 배너, 이미지 배너, 텍스트 배너 등) - 배너 컴포넌트 제작 및 스타일 설정 2) 실습: 탭 컴포넌트 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 탭의 역할 및 탭 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 탭 (기본 탭, 아이콘 탭 등) - 탭 컴포넌트 제작 및 스타일 설정 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1차시	<p>1. 강의주제: 칩 및 디자인 시스템 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 칩의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 설명할 수 있다. 2) 칩 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 칩의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 칩의 역할 및 칩 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 칩 (필터 칩, 선택 칩, 입력 칩 등) 2) 실습: 칩 컴포넌트 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 칩 컴포넌트 제작 - 텍스트, 아이콘, 아바타 등 요소 배치 및 스타일 설정 - 칩 상태별 스타일 설정 (기본, 활성화, 삭제 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

2차시	<p>1. 강의주제: 카드 및 디자인 시스템 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 카드의 중요성을 이해하고 디자인 방법을 설명할 수 있다. 2) 카드 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 카드의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 카드의 역할 및 칩 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 카드 (기본 카드, 이미지 카드, 정보 카드 등) 2) 실습: 카드 컴포넌트 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 카드 컴포넌트 제작 - 이미지, 텍스트, 버튼 등 요소 배치 및 스타일 설정 - 카드 상태별 스타일 설정 (기본, 호버, 클릭 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
3차시	<p>1. 강의주제: 그리드 리스트 및 디자인 시스템 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 그리드 리스트의 중요성을 이해하고 디자인 설명할 수 있다. 2) 그리드 리스트 컴포넌트를 구성하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 그리드 리스트의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 그리드 리스트의 역할 및 칩 디자인 시 고려 사항 - 다양한 유형의 그리드 리스트 (이미지 그리드, 텍스트 그리드 등) 2) 실습: 그리드 리스트 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 그리드 리스트 컴포넌트 제작 - 이미지, 텍스트 등 요소 배치 및 스타일 설정 - 그리드 리스트 상태별 스타일 설정 (기본, 선택 등) 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
4차시	<p>1. 강의주제: 키 스크린의 완성 및 디자인 시스템 제작</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 지금까지 학습한 컴포넌트를 활용하여 실제 서비스 키 스크린을 완성 방법을 이해할 수 있다. 2) 사용자 경험을 고려한 키 스크린 디자인을 완성할 방법을 이해할 수 있다 <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 실습: '테이블링 앱 서비스'의 키 스크린 완성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 지금까지 학습한 컴포넌트를 활용하여 테이블링 앱 서비스 키 스크린 완성 - 다양한 컴포넌트 조립 및 배치 - 사용자 경험을 고려한 인터랙션 및 애니메이션 적용 - 키 스크린 디자인 리뷰 및 피드백 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>1. 강의주제: 디자인 시스템 제작 (공유와 협업)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 핸드오프의 중요성을 이해하고 필요한 항목을 이해할 수 있다. 2) 효율적인 핸드오프를 위한 준비 과정을 이해하고, 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 핸드오프의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 핸드오프의 정의 및 필요성 (디자인-개발 협업) - 핸드오프 과정에서 발생할 수 있는 문제점, 해결 방안 2) 핸드오프의 항목 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 가이드라인, 컴포넌트 명세, 인터랙션 명세 등 핸드오프 항목 - 효과적인 핸드오프를 위한 도구 및 플랫폼 소개 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 14 주	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 공유 플랫폼의 사용 (깃과 깃허브)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 깃과 깃허브의 개념을 이해하고 활용 방법을 이해할 수 있다. 2) 깃허브를 활용하여 디자인 시스템을 공유하고 협업하는 실습을 설명할 수 있다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 깃과 깃허브의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 깃의 정의 및 버전 관리 시스템의 중요성 - 깃허브의 정의 및 협업 플랫폼으로서의 역할 - 깃과 깃허브의 차이점 및 관계 2) 깃허브의 사용 <ul style="list-style-type: none"> - 깃허브 계정 생성 및 저장소 생성 - 깃허브를 활용한 디자인 시스템 파일 공유 및 버전 관리 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 토큰과 핸드오프 (다양한 핸드오프 방법)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 토큰을 활용한 다양한 핸드오프 방법을 이해할 수 있다. 2) 깃허브, JSON 파일, JSON 코드를 활용한 핸드오프 실습을 진행한다. <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 토큰의 다양한 핸드오프 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰의 정의 및 핸드오프에서의 역할 - 깃허브, JSON 파일, JSON 코드 등 다양한 핸드오프 방법 소개 2) 깃허브의 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 깃허브를 활용한 디자인 토큰 공유 및 관리 - 깃허브를 활용한 디자인-개발 협업 워크플로우 구축 3) JSON 파일의 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰을 JSON 파일로 내보내고 공유하는 방법 4) JSON 코드의 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 토큰을 JSON 코드로 변환하고 활용하는 방법 	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	4차시	<p>1. 강의주제: 토큰과 핸드오프 (JSON 코드 활용 심화) 및 종합 리뷰</p> <p>2. 강의목표: 1) JSON 코드를 활용한 핸드오프 심화 학습하고 내용을 종합적으로 리뷰하고 질의응답 시간을 가진다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) JSON 코드의 활용 (심화) - JSON 코드를 활용한 디자인 토큰 관리 및 업데이트 - JSON 코드를 활용한 디자인-개발 협업 자동화 - JSON 코드를 활용한 디자인 시스템 문서화 2) 실습 리뷰 - 디자인 시스템 제작 과정 전반에 대한 리뷰 - 디자인 시스템 유지 보수 및 업데이트 전략</p>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	1차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 앱 디자인 시스템 구축하고 모바일 앱 결과물에 대하여 발표 후 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 15 주	2차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 앱 디자인 시스템 구축하고 모바일 앱 결과물에 대하여 발표 후 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표</p> <p>2. 평가방법: 앱 디자인 시스템 구축하고 모바일 앱 결과물에 대하여 발표 후 평가</p> <p>3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

4차시	<p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 평가형태: 9~14주 학습 내용을 토대로 실습 및 발표 2. 평가방법: 앱 디자인 시스템 구축하고 모바일 앱 결과물에 대하여 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용을 얼마나 잘 적용하여 결과물을 완성도 있게 제작하였는지를 ①이해도(30%), ②완성도(40%), ③제출기한 준수(30%)로 성취 수준 평가 4. 결과활용: 시험 종료 후 실기 진행 과정과 결과에 대해 평가 및 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임 	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Figma Design, Adobe CC(Photoshop, Illustrator, After Effects), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
-----	---	--