

학습과정명	인간중심디자인													
학습목표	디자인은 결국 인간을 위한 행위이다. 인간의 삶을 보다 편리하고 아름답게 만드는 것이 디자인의 역할이다. 본 교과목에서는 사용자 중심의 디자인을 이해하고 인간의 생활범주에 디자인이 개입하는 영역을 학습한다. 공간, 제품, 서비스부터 시스템까지 사람과 디자인의 상호작용을 연구하고, 이를 위한 본질적 지식 함양을 위하여 인간의 심리와 행태, 감각기관의 작용 과정 등을 이해하고 분석한다. 인간 중심적 디자인의 인문학적 배경과 현실화 시킬 수 있는 기술적 흐름을 파악하는 학습을 진행한다. 이를 통해 인간 주체에 대한 고민이 녹아있는 디자인 아이디어를 발현할 수 있고, 디자인 프로세스를 통하여 결과물을 도출할 수 있는 전 과정을 익힐 수 있다.													
주교재	모든 기획자와 디자이너가 알아야 할 사람에 대한 100가지 사실, 수잔 웨인첸크, 위키북스, 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	1) 강의주제: 오리엔테이션 및 과목소개 2) 강의목표: (1) 오리엔테이션을 진행하여 수업 진행과 성적평가방식 등에 대하여 이해할 수 있다. (2) 인간중심디자인의 개념과 범위를 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 인간중심디자인의 정의에 대한 이해 (2) 인간중심디자인의 범위에 대한 토론 (3) 수업 프로세스의 이해										※수업방법 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론 ※학습자료 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료, 실습자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재		
	2	1) 강의주제: 사람은 어떻게 보는가 2) 강의목표: (1) 시각 정보 인지 프로세스를 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 우리가 보는 것 그대로 뇌가 받아들이는 것은 아니다 (2) 시각 정보의 핵심을 인지할 때는 주변시가 중심시보다 더 많이 사용이 된다										※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재		
	3	1) 강의주제: 사람은 어떻게 보는가 2) 강의목표:										※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론		

		<p>(1) 사물 인식법과 얼굴 인식법의 차이점을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람은 패턴 인식을 통해 사물을 인식 한다 (2) 뇌에는 사람의 얼굴을 인식하는 특별한 부위가 있다 (3) 단순한 시각 정보를 처리하는 뇌의 특수 부위가 있다</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 보는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 경험에 따른 사람의 시각 인지이론을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 과거의 경험과 기대에 근거해 화면을 훑어본다 (2) 사람들은 특정 사물을 설명해주는 신호를 본다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 2 주	1	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 보는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 사람의 시각 인지이론의 특징을 나열하고 비교 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 시야 내에서의 변화를 놓칠 수 있다 (2) 사람들은 가까이에 있는 각기 다른 사물을 하나로 인식한다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 보는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 색에 대한 시각 인지의 특징을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 빨강색과 파랑색을 동시에 쓰면 알아보기 어렵다 (2) 9%의 남성, 0.5%의 여성이 색맹이다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>

		(3) 색상의 의미는 문화에 따라 다양하다	료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	3	1) 강의주제: 사람은 어떻게 읽는가 2) 강의목표: (1) 가독성에 영향을 미치는 특징을 사례를 들어 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 대문자가 읽기 어렵다는 것은 미신이다 (2) 읽기와 독해는 전혀 다른 영역이다 (3) 패턴은 각기 다른 서체로 쓰인 글자를 알아볼 수 있게 한다	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	4	1) 강의주제: 사람은 어떻게 읽는가 2) 강의목표: (1) 가독성에 영향을 미치는 특징을 사례를 들어 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 서체 크기가 중요하다 (2) 화면을 읽는 것은 종이 인쇄물을 읽는 것보다 더 힘들다 (3) 사람들은 긴 길이의 문장을 더 빨리 읽지만 짧은 길이의 문장을 더 선호한다	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
제 3 주	1	1) 강의주제: 사람은 어떻게 기억하는가 2) 강의목표: (1) 인간의 기억 능력에 대한 이해를 통하여 디자인을 구상할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 단기 기억력에는 한계가 있다 (2) 사람들은 한 번에 4개 이상 기억하지 못 한다	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료 ※학습기자재

		컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
2	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 기억하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 기억 능력과 정보 활용의 이점을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 오랫동안 기억하려면 정보를 활용해야 한다 (2) 정보를 인식하는 것이 기존의 기억을 회상하는 것보다 훨씬 쉽다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 기억하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 기억 능력과 정신적 에너지 소비의 관계를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 기억에는 많은 정신적 자원이 필요하다 (2) 기억할 때마다 기억의 내용을 재건한다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 기억하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 기억 능력의 특징을 이해하고 디자인 아이디어에 적용시킬 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들이 기억을 잊는 것은 좋은 것이다 (2) 가장 생생한 기억은 잘못된 기억이다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>

제 4 주	1	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 생각하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 사고 유형별 특징을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간은 작은 덩어리의 정보를 더 잘 처리할 수 있다 (2) 특정 유형의 인지 처리 과정은 더욱 까다롭다 (3) 30%의 시간은 잡념에 쓴다</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	2	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 생각하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 사고 작용 시 나타나는 현상을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 불확실성이 높을수록 사람들은 자신의 생각에 대해 방어적으로 변한다 (2) 사람은 멘탈 모델을 창조 한다 (3) 사람들은 개념 모델과 상호작용을 한다</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	3	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 생각하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 사고 작용 시 나타나는 현상을 나열하여 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사용자들은 이야기 형태의 정보를 가장 잘 받아들인다 (2) 사람들은 예제를 통해 가장 잘 학습한다 (3) 사람들은 분류 항목을 만들어낸다</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	4	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 생각하는가</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실</p>

	<p>(1) 인간의 사고 작용 시 나타나는 현상을 나열하여 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 시간은 상대적이다 (2) 사람들은 자신의 신념과 맞지 않는 정보를 차단한다 (3) 사람들은 몰입 상태에 빠질 수 있다 (4) 문화는 사람들의 사고방식에 영향을 미친다</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※과제부여(10점) -리포트 A4 2장 분량 제출 -인간의 인지, 기억, 사고 능력을 활용한 디자인 사례조사 -5주차 제출</p>
제 5 주	<p>1</p> <p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 주의를 집중하는가 2) 강의목표: (1) 인간이 집중하는 상황의 배경을 분석할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 주목은 선택적이다 (2) 사람들은 정보에 길들여진다 (3) 잘 연습된 기술은 의식이 필요하지 않다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※과제제출</p>
	<p>2</p> <p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 주의를 집중하는가 2) 강의목표: (1) 인간이 집중하는 상황의 특징을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 빈도에 대한 예측은 주위에 영향을 준다 (2) 주의를 유지하는 것은 약 10분간 지속된다 (3) 사람들은 가장 중요한 단서에만 신경을 쓴다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p>

			<p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p> <p>필수 기자재</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p>
	3	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 주의를 집중하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간이 집중하는 상황의 특징을 나열하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 생각보다 멀티태스킹에 취약하다 (2) 위험, 음식, 움직임, 얼굴, 그리고 이야기가 최고의 관심을 받는다</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p> <p>필수 기자재</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p>
	4	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 주의를 집중하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간이 집중하는 상황의 특징을 나열하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 큰 소음은 깜짝 놀라게 하고 주의를 끈다 (2) 사람이 어떤 대상에 관심을 가지려면 먼저 반드시 그 대 상을 인지해야 한다</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p> <p>필수 기자재</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p>
제 6 주	1	<p>1) 강의주제: 무엇이 사람에게 동기를 부여하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 사람을 움직이게 하는 동기에 대한 이론적 이해를 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람은 목표에 가까워질수록 더 많이 동기를 부여받는다 (2) 다양한 보상은 강력하다 (3) 도파민은 정보 탐색을 자극한다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드,</p>

		스크린, 디자인 수업용 필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론
2	<p>1) 강의주제: 무엇이 사람에게 동기를 부여하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 사람을 움직이게 하는 동기의 특징을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 예측 불가능함이 계속 찾게 만든다 (2) 사람들은 외적인 보상보다 내적인 보상에 더 많은 동기를 부여받는다 (3) 사람은 성과, 숙련 그리고 제어에 의해 동기를 부여받는다</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 무엇이 사람에게 동기를 부여하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 사람을 움직이게 하는 동기의 특징을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 사회규범에 동기 부여를 받는다 (2) 사람은 선천적으로 게으르다 (3) 사람들은 단축키가 쉬운 경우에만 쓴다 (4) 사람은 상황보다 사람에 원인이 있다고 가정한다</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
4	<p>1) 강의주제: 무엇이 사람에게 동기를 부여하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 사람을 움직이게 하는 동기의 특징을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 예측 불가능함이 계속 찾게 만든다 (2) 사람들은 외적인 보상보다 내적인 보상에 더 많은 동기를 부여받는다 (3) 사람은 성과, 숙련 그리고 제어에 의해 동기를 부여받는다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>

제 7 주	1	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간중심디자인 이론을 적용하여 디자인 아이디어를 발현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 아이디어 도출을 위한 브레인스토밍 (2) 문제제기를 통한 아이디어 도출</p>	<p>※8주차 중간고사 안내</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간중심디자인 문제제기를 통한 아이디어이션 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간중심디자인 아이디어이션 실습 (2) 인간중심디자인 무드보드 작업 (3) 인간중심디자인 실습 조형 키워드 도출</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	3	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간중심디자인 아이디어의 렌더링 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간중심디자인 2D 렌더링 작업 (2) 인간중심디자인 3D 렌더링 제작 (3) 평가 및 수정사항 보완</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실</p>

		<p>(1) 인간중심디자인 결과물을 정리하여 발표하여 설득할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간중심디자인 결과 PT 자료 정리 (2) 인간중심디자인 결과물 발표 (3) 인간중심디자인 결과물 리뷰 및 토론</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행	
	2	1) 평가형태 : 과제물 제출 및 발표 2) 평가문항 : 1-7주차 학습내용을 토대로 실습 결과물 정리 및 발표	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p>
	3	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 평가	<p>※학습자료: 실습 과제물 및 평가지</p>
	4	4) 피드백 : 시험 종료 후 작품 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1	<p>1) 강의주제: 사람은 사회적 동물이다</p> <p>2) 강의목표: (1) 사회적 동물의 특성을 살펴볼 수 있는 사례를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) '강한 유대'를 보이는 단체의 규모는 150명 정도다 (2) 사람은 흉내 내기와 감정이입에 반응할 수밖에 없다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 사람은 사회적 동물이다</p> <p>2) 강의목표: (1) 사회적 동물의 특성을 살펴볼 수 있는 인간의 사회조직을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 협업은 인간관계를 두텁게 한다 (2) 사람들은 온라인 인터랙션이 사회적 규칙을 따르기를 기대한다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방</p>

		송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	3	<p>1) 강의주제: 사람은 사회적 동물이다</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 뇌와 사회적 활동의 상관관계를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 사용하는 매체에 따라 거짓말하는 정도가 다르다 (2) 화자의 뇌와 청자의 뇌는 대화하는 동안 일체화된다</p>
	4	<p>1) 강의주제: 사람은 사회적 동물이다</p> <p>2) 강의목표: (1) 사회적 동물의 특성을 강화하는 인간의 본성을 나열하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 뇌는 개인적으로 아는 사람에게 고유하게 반응한다 (2) 웃음은 사람들의 관계를 강화한다 (3) 사람은 미소가 진짜인지 동영상에서 더욱 잘 구분한다</p>
제 10 주	1	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간 감정의 보편적 논리를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 어떤 감정은 보편적일 수 있다 (2) 어떤 집단에 대한 긍정적 감정은 집단사고로 이어질 수 있다</p>
		<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>

	2	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간 감정의 보편적 논리를 분석할 수 있다. (2) 사례조사 분석표 작성 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이야기와 일화를 제공하는 것이 데이터만 제시하는 것보다 더 설득력 있다 (2) 인간 감정 이론의 사례분석을 통한 학습 및 토론 (3) 사례조사 분석표 작성 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	3	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 삶과 감정의 관계를 분석하여 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 느끼지 못하면 결정을 내리지 못한다 (2) 사람들은 놀라는 것을 즐기게 돼 있다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간이 느끼는 감정의 모순된 원리를 사례를 들어 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 바쁠 때 더욱 행복하다 (2) 목가적인 장면은 사람들을 행복하게 만든다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
제 11 주	1	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간 감정 원리를 통해 디자인이 집중해야 할 사항을 나</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>

	<p>열할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람은 신뢰의 첫 번째 지표로 외관과 느낌을 사용한다 (2) 첫인상이 중요한 이유에 대한 토론 (3) 디자인 사례연구를 통한 이해</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※수시시험(10점) -과제 형태로 진행 -9~10주차 범위 출제 -인간의 사회성과 감정에 대한 이해를 바탕으로 디자인 사례조사</p>
2	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 음악을 통해 디자인을 강화한 사례를 통해 감정을 자극한 디자인의 필요성을 설명할 수 있다. (2) 사례 비교 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 음악을 들으면 뇌에 도파민이 분비된다 (2) 뮤지컬, 패션쇼, 모터쇼 사례 비교 분석을 통한 토론 (3) 감정을 강화시키는 요소 분석 및 공유 발표</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
3	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 디자인 또는 마케팅 사례를 통하여 인간의 성취 본능을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 달성하기 어려울수록 사람들은 좋아한다 (2) 리미티드 에디션 디자인의 특징에 대한 토론 (3) 인간의 성취욕을 자극한 디자인 사례연구 및 공유 발표</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>

	<p>4</p> <p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 느끼는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간 감정의 패턴을 이해하고 디자인 또는 마케팅에 적용된 사례를 조사 분석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 미래의 사건에 대해 과대평가한다 (2) 사람들은 사건이 진행되는 시점보다 이전/이후에 더 긍정적으로 생각한다 (3) 사람들은 슬프거나 겁날 때 친숙한 것을 원한다 (4) 희망, 두려움, 슬픔의 감정이 적용된 디자인 사례조사를 통한 토론</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p> <p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
제 12 주	<p>1</p> <p>1) 강의주제: 사람은 실수한다</p> <p>2) 강의목표: (1) 이성보다 인간의 감정이 작동을 하는 상황을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 항상 실수를 한다 절대 안전한 제품이란 없다 (2) 사람들은 스트레스를 받을 때 오류를 범한다 (3) 모든 실수가 해로운 것은 아니다 (4) 사람은 예측 가능한 종류의 오류를 만들어낸다 (5) 사람은 각기 오류에 대해 다른 전략을 사용한다</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p> <p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	<p>2</p> <p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 감정에 호소하는 디자인 또는 서비스디자인을 기획할 수 있다. (2) 사례 비교 분석 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간중심 서비스디자인 브레인스토밍 실습 (2) 인간중심 서비스디자인 문제제기를 통한 아이디어 도출 및 공유 발표 (3) 인간중심 서비스디자인 사례조사를 통한 토론</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p> <p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용</p>
	<p>3</p> <p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p>

		<p>(1) 인간의 감정에 호소하는 디자인 또는 서비스디자인을 기획할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간중심 서비스디자인 및 사업 계획 초안 작성 (2) 인간중심 서비스디자인 계획안 평가 및 수정 (3) 인간중심 서비스디자인 결과물 공유 발표</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>※견학 실시</p> <p>1) 강의주제: 인간중심디자인 현장 견학</p> <p>2) 강의목표: (1) 견학을 통하여 인간의 감정에 호소하는 디자인 또는 서비스디자인을 기획할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간중심 서비스디자인 관련 현장 견학 (2) 인간중심 서비스디자인 관람 후 현장 토론</p>	<p>※수업방법 견학, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 현장 관련 자료, 필기도구, 카메라</p>
제 13 주	1	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 결정하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 의사결정 프로세스의 본질적 원리를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람은 대부분의 결정을 무의식적으로 내린다 (2) 무의식이 먼저 안다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	2	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 결정하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간 보편의 가치와 결정 프로세스를 설명할 수 있다. (2) 이해한 내용을 바탕으로 의사결정 프로세스 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 자신들이 처리할 수 있는 것보다 더 많은 선택의 여지와 정보를 원한다 (2) 사람들은 선택권이 통제권과 같다고 생각한다 (3) 사람들은 돈보다 시간에 가치를 더 둔다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방</p>

			송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	3	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 결정하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 감정과 의사결정의 상관관계를 분석하고 설명할 수 있다. (2) 이해한 내용을 바탕으로 의사결정 프로세스 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 기분은 의사결정 프로세스에 영향을 미친다 (2) 집단 의사결정을 더 잘 조율할 수 있다 (3) 사람들은 습관 기반의 결정이나 가치 기반의 결정을 내리지만, 동시에 두 가지 방법으로 결정을 내리지 않는다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p>
	4	<p>1) 강의주제: 사람은 어떻게 결정하는가</p> <p>2) 강의목표: (1) 디자인이 소비자에게 더 많은 가치평가를 받기 위한 인간 감정의 원리를 이해할 수 있다. (2) 이해한 내용을 바탕으로 의사결정 프로세스 실습을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사람들은 불확실한 상황에서 타인이 결정을 내리도록 유도한다 (2) 사람들은 자신보다 타인들이 더 쉽게 영향력에 휩쓸릴 것이라고 생각한다 (3) 사람은 제품이 눈앞에 실재하는 경우 가치를 더욱 높게 평가한다</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 14 주	1	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 감정과 사고체계를 활용하여 채택 받는 디자인을 기획할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간 감정중심 디자인 브레인스토밍 작업 (2) 인간 감정중심 디자인 문제제기 및 아이디어이션 실습 (3) 인간 감정중심 디자인 사례조사를 통한 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방 송음향장치, 화이트보드,</p>

			스크린, 디자인 수업용 필수 기자재 ※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론
	2	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 감정과 사고체계를 활용하여 채택 받는 디자인 아이디어를 발현할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간 감정중심 디자인 아이디어 키워드 선정 (2) 인간 감정중심 디자인 무드보드 제작 (3) 인간 감정중심 디자인 조형 키워드 도출 및 공유발표</p>	※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	3	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간의 감정 이론을 통해 선택 받는 디자인 아이디어의 렌더링 작업을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간 감정중심 디자인 2D 렌더링 작업 (2) 인간 감정중심 디자인 3D 모델링 제작 (3) 인간 감정중심 디자인 평가 및 수정사항 보완</p>	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
	4	<p>1) 강의주제: 인간중심디자인 실습 스튜디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 인간중심디자인 결과물을 정리하여 발표하여 설득할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간 감정중심 디자인 PT 자료 정리 (2) 인간 감정중심 디자인 결과물 발표 (3) 인간 감정중심 디자인 결과물 리뷰 및 토론</p>	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료, 실습재료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔 프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린, 디자인 수업용 필수 기자재
제 15 주	1	※기말고사 시행	※수업방법:

2	1) 평가형태 : 과제물 제출 및 발표	기말고사 시행 ※학습자료: 실습 과제물 및 평가지
3	2) 평가문항 : 9-14주차 학습내용을 토대로 실습 결과물 정리 및 발표	
4	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 평가 4) 피드백 : 시험 종료 후 작품 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
첨부자료		