

학습과정명	인터페이스디자인													
학습목표	<p>다양한 어플리케이션은 우리 생활 속에서 많은 부분 영향력을 미치고 있으며 디자인 분야와도 밀접하게 연결되어 발전되어 왔다. 디자인 분야에서는 미디어 매체의 발달에 따라서 UI/UX디자인이 필수적인 요소가 되었으며, 지속적인 발전을 거듭하고 있다. 인터페이스 디자인 기초에서부터 인터페이스디자인의 중요성과 사용자 중심의 디자인 제작과정을 학습하고자 한다.</p> <p>특히 빠르게 성장하는 모바일 UI디자인의 구체적 작업 과정을 배우고, 현업에서 필요한 전문적인 디자인 능력을 배양할 수 있도록 한다. 디자인을 하기 위한 기획 단계에서부터 각 페이지들을 구성하기 위한 플로우차트 및 시나리오를 계획하고 아이디어스케치부터 직접 제작하는 단계까지 진행을 할 수 있다. 또한 결과물의 완성도를 높이기 위해서 타이포그래피, 색채학, 감성디자인을 적용하여 조화로운 인터페이스디자인 할 수 있도록 실습한다.</p> <p>앱 개발 과정에서 디자이너의 관점에서 기획과 제작의 흐름을 파악할 수 있도록 하며, 멀티미디어제작의 시각적 완성도를 높임과 동시에 앱 개발 과정 전반을 바라볼 수 있는 능력을 함양하도록 한다.</p>													
주교재	<p>UI/UX디자인 이론과 실습. 이영주, 한빛아카데미, 2020</p> <p>이것이 UX/UI 디자인이다. 조성봉, 위키북스, 2020</p>													
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		
제1주	1	<p>1)강의주제: 오리엔테이션 및 UI/UX 디자인 개념과 환경 설명</p> <p>2)강의목표: UI 개념 설명 및 종류와 영역 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -UI 개념 설명과 이해하기 및 인터페이스의 구분 설명 -UI의 영역 확장 설명 -UI의 종류 설명 -UI의 평가기준에 대한 설명 -휴리스틱 평가 의미 설명 										<p>※학습자료: 오리엔테이션, 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>		
	2	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인 개념 접근하기 학습</p> <p>2)강의목표: UX디자인 이해하기</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -사용자경험 디자인 접근 배경 -UX디자인 개념 설명 -UX디자인 사례를 통한 이해 -UX디자인 환경과 방향 설명 										<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>		
	3	<p>1)강의주제: 모바일 환경의 발전 학습</p> <p>2)강의목표: 모바일 환경의 이해와 환경에 따른 사용자와 콘텐츠에 대한 이해</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -모바일 환경의 특징 설명 -모바일 콘텐츠 사용자 속성 설명 -모바일 앱의 종류와 콘텐츠 설명 										<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>		
	4	<p>1)강의주제: 모바일 환경 및 발전 과정의 UI/ UX 디자인의 최신 트렌드 학습</p> <p>2)강의목표: 리서치와 분석을 통한 모바일 디자인 트렌드 이해하기</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -모바일 디자인 트렌드 설명 -모바일 앱의 다양한 사례들로 사용자 분류에 따른 자료 분석으로 트렌드 변화에 따른 앱 디자인에 관해 토론 										<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>		
제2주	1	<p>1)강의주제: UI/UX디자인 실무를 통해 접근하기 학습01</p> <p>2)강의목표: UX디자인 프로세스 개발 실무 전반 이해하기</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -실무에서의 UX디자인 접근하기 설명 -UX디자인 접근을 위한 문서 작성 방법 설명 										<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p>		

		-아이디어에서 앱개발 과정 전반적인 이해	빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: 인터페이스디자인 UX디자인 개발 과정 학습02 2)강의목표: UX디자인 프로세스 이해하기 3)세부내용: -UX디자인 개발 방법론 설명 -UX 디자인 프로세스 설명과 사례 실습 -UX 디자인 개발 과정 이해와 사례 실습	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	3	1)강의주제: UI/UX 인터페이스 디자인리서치 개념 학습 2)강의목표: 디자인리서치 개념 3)세부내용: -디자인리서치 개념 과 개념의 변화 설명 -디자인리서치 방법설명 -정성적 리서치와 정량적 리서치 설명과 사례를 통한 실습 -목표설정, 이슈정의, 기법정의, 수행, 결과 분석 설명 -디자인리서치 구분 설명을 다양한 사례를 통해 이해	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: UI/UX 인터페이스 디자인리서치 프로세스 학습 2)강의목표: 디자인리서치 프로세스 설명과 사례실습 3)세부내용: -디자인리서치 프로세스 설명과 사례실습 -디자인 리서치 계획하기 -리서치를 위한 시나리오 작성 설명	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제3주	1	1)강의주제: UI/UX 인터페이스 디자인 리서치 기법 학습 2)강의목표: 디자인 리서치 기법 설명01 3)세부내용: -디자인리서치 기법 필요한 이유 -인터뷰 기법 설명 -포커스 그룹 인터뷰 기법 설명 -설문조사 기법설명	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: UI/UX 인터페이스 디자인 리서치 기법 학습 2)강의목표: 디자인 리서치 기법 설명02 3)세부내용: -디자인리서치 기법 방법 설명 -인지적 지도 기법 설명 -포토 다이어리 기법 설명 -색도 트래킹 기법 설명 -아이트래킹 기법 설명 -각각 기법 사례를 통한 이해와 토론	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린 ※수업과제 1 _개인별 프로젝트 주제 선정 및 사례조사
	3	1)강의주제: UI/UX 인터페이스 디자인리서치 결과 정리 학습 2)강의목표: 디자인리서치 결과 정리 설명 : 모델링 설명 3)세부내용: -디자인리서치 결과 정리 요소 설명 -어피니티 모델링 기법 설명 -페르소나 기법 설명 -멘탈 모델 기법 설명 -사용자 여정 지도 설명	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: UI/UX 인터페이스 아이디어 도출 학습 2)강의목표: 아이디어 도출 과정 설명 3)세부내용: -아이디어 정의 설명 -컨셉 모델 설명 -브레인스토밍과 사용자스토리 설명과 사례 실습 -유스 케이스 설명과 사례 실습	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제4주	1	1)강의주제: UI/UX 디자인의 설계 학습 01 2)강의목표: UX 디자인 설계 이해하기	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT,

	<p>3)세부내용: -디자인 리서치 결과 분석 이후 단계 접근하기 설명 -사용자 시나리오 설명 -스토리보드 방법 설명 -사용자 시나리오 샘플 사례를 통한 이해 -사용자 특성 파악 실습하기 -시놉시스 작성 실습하기 -시나리오 작성 실습하기</p>	<p>시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※과제1 : _UI/UX 디자인의 설계 사례 조사</p>	
2	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인의 설계 학습 02 2)강의목표: 정보 구조 설계 이해하기 3)세부내용: -정보 구조 설계 설명 -정보 구조와 정보 구조 설계하기 -플로차트 구성하기</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
3	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인의 설계 학습 03 2)강의목표: 와이어 프레임 이해하기 3)세부내용: -와이어 프레임이란? -와이어 프레임 작성 설명 -와이어 프레임 샘플 사례를 통한 실습하기</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
4	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인의 설계 학습 04 2)강의목표: Prototyping 이해하기 3)세부내용: -Prototyping 개념 설명 -Prototyping 효과설명하기 -와이어 프레임 툴 설명 -Prototyping툴 설명과 방법 사례를 통해 실습하기 -종이 Prototyping 실습하기 -디지털 Prototyping 실습하기</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
제5주	1	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인 설계 위한 디자인의 종류 학습 01 2)강의목표: 모바일 환경 운영 체계 설명 : UI/UX 디자인의 스텐어모픽 디자인 설명 3)세부내용: -스텐어모픽 디자인 -객체를 3D 디지털로 구현하기 실습 -효과적인 스텐어모픽 디자인 다양한 구현 방법 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인 설계 위한 디자인의 종류 학습 02 2)강의목표: 모바일 환경 운영 체계 설명 : UI/UX 디자인의 스텐어모픽 디자인 설명 3)세부내용: -플랫 디자인 -단순한 구성과 컬러 통한 직관적 표현 실습 -레이아웃 그리드 기반의 잘된 플랫 디자인 구현 방법 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인 설계 위한 디자인의 종류 학습 03 2)강의목표: 모바일 환경 운영 체계 설명 : UI/UX 디자인의 머티리얼 디자인 설명 3)세부내용: -머티리얼 디자인 -질감, 광원효과, 그림자 효과 디자인 깊이감 실습 -효과적인 머티리얼 디자인 다양한 구현 방법 사례로 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: UI/UX 디자인 제작 기초 학습 2)강의목표: UI/UX 디자인 프레임워크 설명 3)세부내용: -디자인스로세스 필요성 설명 -디자인 목표와 정의 수립 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p>

		<ul style="list-style-type: none"> -목표 설정과 가치 전달 판단 및 차별화 접근, 목적과 가치 전달 방법에 대한 목표에 대한 다양한 사례를 통한 고찰 -콘셉트 키워드 도출 과정 설명 -페르소나를 통한 서비스 접근(타겟 사용자, 서비스 카테고리, 전달 가치 등의 분류 활용) -디자인 시각화 설명 및 일관성 있는 시각 테마 설정 설명 -UI/UX 디자인 개발 -디자인 템플릿 잘된 사례를 통한 설명과 토의 	<p>빔 프로젝터, 스크린</p>
제6주	1	<p>1)강의주제: 모바일 운영체제의 이해 학습 01 2)강의목표: 모바일 환경 안에서의 운영 체제 이해와 설명 3)세부내용: -모바일 UI 디자인 패턴설명 -모바일 애플리케이션, 시스템 설계하는 과정 설명 -사이트와 템플릿을 활용한 디자인 패턴의 최상의 가이드 설명 -UI 컴포넌트 설명과 앱 구성요소 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 모바일 운영체제의 이해 학습 02 2)강의목표: 모바일 환경 안에서의 운영 체제 이해와 설명 3)세부내용: -환경에 맞춘 모바일 UI디자인 이론 설명 -iOS 와 안드로이드 차이 -구조적 차이 설명 -탐색 패턴의 차이 설명 -표준 컨트롤의 차이 설명 -버튼 스타일 차이 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: 모바일디자인 가이드 이해 학습 01 2)강의목표: 모바일 디자인 가이드 요소 설명1 3)세부내용: -해상도와 밀도 설명과 적용사례 -픽셀, 포인트, dpi와ppi, dp(dip), sp 설명과 사례 이해 -가상의 Z축과 그림자(깊이감) 설명 -그리드 설명과 앱디자인 좋은 적용사례 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: 모바일디자인 가이드 이해 학습 02 2)강의목표: 모바일 디자인 가이드 요소 설명2 3)세부내용: -컬러 테마 설명과 적용사례 -기본색상과 보조색상 적용 설명 -색상 선택 방법에 따른 적용 설명 -타이포그래피 시스템 설명과 적용 사례 -타이포그래피 활용 적용 실습하기</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
제7주	1	<p>1)강의주제: iOS 가이드라인에 앱 아키텍처 대하여 학습 2)강의목표: 앱 아키텍처 3)세부내용: -앱 아키텍처 특징 이해 -손쉬운 사용과 로딩화면 설명과 실습 -모달뷰 설명 -내비게이션 설명 -계층적 내비게이션 설명과 실습 -평면 내비게이션 설명과 실습 -콘텐츠나 경험 기반의 내비게이션 설명과 실습 -온보딩 설명</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※수시과제 모바일 디자인 가이드 요 소 및 그리드 설명</p>
	2	<p>1)강의주제: iOS 가이드라인에 시각요소 대하여 학습 2)강의목표: 시각요소 3)세부내용: -시각요소에 대한 이해</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> -적응성과 레이아웃 설명 -콘텐츠로 가려지지 않는 안전영역에 대한 설명 -주요 콘텐츠와 버튼이 영역을 벗어나지 않도록 디자인 실습 해보기 -애니메이션을 통한 사용자 상호작용 반응 설명 -브랜딩을 통한 로고 이미지가 잘 보이게 배치하는 방법설명 -다크모드 설명 	전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	3	<ul style="list-style-type: none"> 1)강의주제: iOS 가이드라인에 아이콘 대하여 학습 2)강의목표: 아이콘 개념 설명 3)세부내용: <ul style="list-style-type: none"> -아이콘 개념 설명 -앱 아이콘의 속성 설명 -앱 아이콘의 활용도 높은 크기 설명 -스포트라이트, 설명 및 알림 아이콘 설명 -아이콘을 조사하고 사례들을 비교 분석 	<ul style="list-style-type: none"> ※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	<ul style="list-style-type: none"> 1)강의주제: iOS 가이드라인에 사용자 정의 아이콘 대하여 학습 2)강의목표: 사용자 정의 아이콘 활용 설명 3)세부내용: <ul style="list-style-type: none"> -사용자 정의 아이콘 설명 및 사례를 통한 이해 -iOS 아이콘의 크기 접근 설명 -앱의 아이콘 그룹의 시각적 일관성 있어야 하는 이유 설명 -iOS 아이콘 디자인하기 설명 -iOS 아이콘의 저장과 파일명 설명하기 	<ul style="list-style-type: none"> ※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제8주	1	※중간고사(30점)	※수업방법: 학습자별 발표
	2	-평가내용 : 1~7주차 학습내용을 토대로 기획안 및 실기과정 평가	
	3	-평가방법 : 수업시간에 학습한 내용에 대해서 얼마나 잘 이해하고 활용 가능한지 실기시험으로 평가	※학습자료: 개인별 프로젝트 결과물 평가준비자료
	4		
제9주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1)강의주제: iOS 가이드라인에서 시각 결과물 제작을 위한 다양한 요소 다루기 학습 01 2)강의목표: 내비게이션 바 구성요소에 대한 학습과 디자인 실습 3)세부내용: <ul style="list-style-type: none"> -iOS내비게이션 바 설명 -검색창 설명 -상태바 설명 -앱 내비게이션&검색창에 대한 설명과 디자인실습 	<ul style="list-style-type: none"> ※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	<ul style="list-style-type: none"> 1)강의주제: iOS 가이드라인에서 시각 결과물 제작을 위한 다양한 요소 다루기 학습 02 2)강의목표: 탭&툴바 구성요소에 대한 학습과 디자인 실습 3)세부내용: <ul style="list-style-type: none"> -앱의 탭바에 설명 -앱의 툴바에 대한 설명 -앱 탭&툴바 대한 설명과 디자인실습 	<ul style="list-style-type: none"> ※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	3	<ul style="list-style-type: none"> 1)강의주제: iOS 가이드라인에서 시각 결과물 제작을 위한 다양한 요소 다루기 학습 03 2)강의목표: 뷰 구성요소에 대한 학습과 디자인 실습 3)세부내용: <ul style="list-style-type: none"> -액션 시트와 액티비티 뷰 설명 -컬렉션 뷰와 이미지 뷰 설명 -테이블 리스트의 텍스트 기반 콘텐츠 표시 사용 설명 -뷰에 대한 디자인 실습 	<ul style="list-style-type: none"> ※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: iOS 가이드라인에서 시각 결과물 제작을 위한	※학습자료:

		<p>다양한 요소 다루기 학습 04</p> <p>2)강의목표: 컨트롤 구성요소에 대한 학습과 디자인 실습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -터치를 통한 동작 알려주는 컨트롤 버튼 설명 -콘텐츠 메뉴 설명 -편집 메뉴 디자인 설명 -피커와 날짜 선택 설명 -활동 지표와 진행바 설명 -슬라이터와 스테퍼 설명 -스위치에 대한 설명 -컨트롤에 대한 디자인 실습 	<p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
제10주	1	<p>1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 1-1</p> <p>2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 내비게이션 제작</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -내비게이션의 유형 설명 -측면 내비게이션과 전면 내비게이션 설명과 실습 -역방향 내비게이션과 상향식 내비게이션 설명과 실습 -내비게이션 전환 설명 -계층적 전화과 동일 계층 설명과 실습 -최상위 전환 설명과 실습 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p> <p>※과제2 _앱디자인 화면 디자인 구성요소 그리드 및 디자인 제작물 설명</p>
	2	<p>1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 1-2</p> <p>2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 아이콘 제작</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -디자인 원천과 접근법 설명 -그리드와 키라인 설명과 실습 -런처 아이콘 설명과 실습 -시스템 아이콘의 설명과 실습 -시스템 아이콘의 구조와 시스템 아이콘 배치공간 설명과 아이콘 움직임에 대한 설명과 이해 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 1-3</p> <p>2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 앱 바와 시트 설명</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -하단 앱 바 설명 -상단 앱 바 설명 -하단 시트 설명 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	4	<p>1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 1-4</p> <p>2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 앱 바와 시트 제작</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -하단 앱 바 디자인 실습 -상단 앱 바 디자인 실습 -하단 시트 디자인 실습 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
제11주	1	<p>1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 2-1</p> <p>2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 리스트 제작</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -리스트 설명 -일련의 내용 항목을 포함하는 행 구성 방법 설명 -콘텐츠 형식의 다양성에 따른 디자인 방법 설명 -행과 아이콘과 텍스트 디자인 방법 설명 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p> <p>빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 2-2</p> <p>2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 내비게이션 드로우 제작</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -내비게이션 드로우 설명 -햄버거 메뉴 디자인 실습 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드</p>

		-모달 드로어 설명 -내비게이션 드로어의 가이드라인 실습	빔 프로젝터, 스크린
	3	1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 2-3 2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 카드 제작 3)세부내용: -카드의 특징 설명 -카드의 속성과 구성요소 설명 -카드 컬렉션 설명 -카드 제작 디자인 실습	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린 ※과제2 제출 : _특강 후 레포트 제출
	4	1)강의주제: 안드로이드 가이드라인 제작을 실습 2-4 2)강의목표: 안드로이드 가이드라인 컨트롤 제작 3)세부내용: -컨트롤 진행률 표시 설명 -선형 진행률과 원형 진행률 표시 디자인 실습 -체크 박스와 라디오 버튼 설명과 실습 -스위치 설명과 실습	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
제12주	1	1)강의주제: 인터페이스디자인 실습1-1 2)강의목표: 프로그램을 활용해서 아이콘 제작 01 3)세부내용: -아이콘 실습 접근하기 설명 -스마트폰에서 아이콘 설명 -아이콘 디자인 특징 -정확한 정보 전달, 공간효율성, 기억이 용이성, 국제성과 범용성, 상태 변화의 제시, 시각의 주목성을 고려한 아이콘 디자인 실습하기	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	2	1)강의주제: 인터페이스디자인 실습1-1 2)강의목표: 프로그램을 활용해서 아이콘 제작 02 3)세부내용: -iOS 아이콘 제작 설명 -안드로이드 아이콘 제작 실습 -다양한 형태의 아이콘 제작 실습 샘플 1 -색상과 그라데이션의 아이콘 제작 실습 샘플 2 -이미지의 아이콘 제작 실습 샘플 3 -입체의 아이콘 제작 실습 샘플 3	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린 ※특강 앱 디자인 개발 실무자를 통한 실무과정에 대한 특 강 진행
	3	1)강의주제: 인터페이스디자인 실습1-1 2)강의목표: 진입형 UI 제작을 위한 구성 요소 학습 01 3)세부내용: -집입형 UI 제작 설명과 실습 -스플래시 스크린 설명과 예제 샘플 -코치마크 설명과 예제 샘플 -워크스루 설명과 예제 샘플	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	4	1)강의주제: 인터페이스디자인 실습1-1 2)강의목표: 진입형 UI 제작을 위한 구성 요소 학습 02 3)세부내용: -iOS 스플래시 스크린 배경과 타이포그래피 활용 실습 -iOS 스플래시 스크린 패턴과 반복 그리드 활용 실습 -안드로이드 스플래시 스크린제작 설명과 그룹활용과 선 활용 한 실습 -안드로이드 스플래시 스크린제작 설명과 이미지 활용과 채우기 옵션이 투명도 활용 한 실습	※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료 ※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린
	1	1)강의주제: 인터페이스디자인 실습2-1	※학습자료:
제13주			

	<p>2)강의목표: 로그인 UI 제작 학습 01</p> <p>3)세부내용: -iOS 환경에서 로그인 페이지를 제작 실습 -iOS 로그인 페이지 제작, 배경제작, 입력필드만들기, 텍스트 활용한 실습 -iOS 로그인 페이지 제작, 배경제작, 펜툴 활용, 투별도의 활용 응용 제작 실습</p>	<p>강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
2	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습2-2</p> <p>2)강의목표: 로그인 UI 제작 학습 02</p> <p>3)세부내용: -안드로이드 환경에서 로그인 페이지를 제작 실습 -안드로이드 로그인 페이지 제작, 배경 제작, 오브젝트의 활용과 다양한 형태가 포함된 제작 실습 -안드로이드 로그인 페이지 제작, 배경 제작, 사진활용과 텍스트 사용 응용 제작 실습</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
3	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습2-3</p> <p>2)강의목표: 콘텐츠 리스트 UI 제작 학습 01</p> <p>3)세부내용: -iOS 콘텐츠 리스트를 제작실습 -iOS 콘텐츠 리스트 제작, 가이드 라인, UI키트와 반복 그리드 활용 제작 실습 -iOS 콘텐츠 리스트 제작, 레이아웃, UI 활용과 아트보드 크기가 적용된 제작 실습</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
4	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습2-4</p> <p>2)강의목표: 콘텐츠 리스트 UI 제작 학습 02</p> <p>3)세부내용: -안드로이드 콘텐츠 리스트를 제작실습 -안드로이드 콘텐츠 리스트 제작, 레이아웃, UI 키트 활용과 아트보드 크기가 적용된 제작 실습 -안드로이드 콘텐츠 리스트 제작, 레이아웃, UI 키트 활용과 아트보드 크기가 적용된 응용 실습</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>	
제14주	1	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습 3-1</p> <p>2)강의목표: 반응형 UI 제작 학습</p> <p>3)세부내용: -반응형 UI 제작을 위해서 설명 -모바일 UI 제작 실습 -태블릿 UI 제작 실습 -웹 UI 제작 -각 유형별 사례를 통한 응용 실습</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습 3-2</p> <p>2)강의목표: 프로토타입 제작학습01</p> <p>3)세부내용: -튜토리얼 UI 제작 실습 -메인 페이지 UI 제작 실습 -콘텐츠 페이지 UI 제작 실습 -드로어 UI 제작 실습</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	3	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습 3-3</p> <p>2)강의목표: 프로토타입 제작학습02</p> <p>3)세부내용: -대화형 UI 제작 실습 -다양한 어플리케이션에 활용과 프로토타입 제작 구현 실습 -프로토타입 연결실습과 프로토타입 종합 제작 실습 -나인 패치 학습 -나인패치의 개념 설명 -나인패치 제너레이터를 이용한 나인패치 파일 실습</p>	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>

	4	<p>1)강의주제: 인터페이스디자인 실습 3-4</p> <p>2)강의목표: 인터페이스 디자인의 기획을 위한 공유와 협업 학습</p> <p>3)세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> -에셋 등록과 에셋 사용 설명과 실습 -심벌 가이드 설명과 실습 -웹에서 개발자와 공유 방법 설명과 실습 -제플린, 아트보드 공유 설명과 실습 	<p>※학습자료: 강의계획서, 강의PPT, 시각 이미지 자료</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
제15주	1	<p>※기말고사(30점)</p> <ul style="list-style-type: none"> -평가내용 : 개인별 프로젝트의 디자인 결과물을 평가 -평가방법 : 개인별 최종결과물 기획과 디자인결과물을 학습자별로 발표 후 평가 	<p>※수업방법: 기말고사 시험실시</p> <p>※학습 기자재: 전자교탁, 화이트보드 빔 프로젝터, 스크린</p>
	2		
	3		
	4		
첨부자료			