

2016학년도 1학기 수업계획서

과목명	인간-컴퓨터상호작용과인포그래픽스
학점(시간)	3(3)
이수구분	전공선택
수강번호	0787 01
강의시간	월 13:30-14:50
강의실	C27-302
교수명	박한우
소속	언론정보학과
면담시간	이메일 약속에 의해서

※ 동일과목 :

※ 선수과목 :

※ 선행과제 :

1. 강의소개 :

미디어/콘텐츠/정보학의 관점에서 컴퓨터로 매개된 인간 커뮤니케이션 현상을 이해하고 (빅)데이터 기반의 정보시각화 전문역량을 배양하는 것을 목적으로 한다.
인포그래픽스를 디자인과 엔지니어링 관점에서 벗어나 인문사회적 의사소통의 맥락에서 접근한다.
저널리즘을 비롯해서 산업의 여러 분야에 유용한 HCI 이론을 탐구하고 인포그래픽스에 적용한다.

2. 수업목표 :

1. 인간-컴퓨터 상호작용의 과정과 유형에 대한 패턴별 학습을 통한 디지로그(Digital-Analog의 결합어) 시대에 부합한 인력양성
2. 인문 및 사회학적 접근으로 디자인미술 및 컴퓨터공학이 간과한 그래픽 커뮤니케이션의 인터페이스 기획능력을 보유한 실무자 육성
3. 언론정보학과와 특성화 방향인 트리플미디어와 빅데이터 커뮤니케이션프로그램의 질적, 양적 역량을 강화하면서 동시에 학생들의 취업 기회의 최대화 추진

3. 수업진행방법 :

- 강의 중심이나 학생들의 개별과제 및 그룹과제를 통한 학생참여가 필수임
- 강의지원 웹사이트를 통해서 공지사항, 묻고 답하기, 수업자료 배포, 레포트 출제 및 접수, 문자메시지를 통한 비상 커뮤니케이션 및 코디네이션, 평가 등 거의 모든 과정이 이루어지므로, 학생들은 수시로 웹사이트를 체크하여 업데이트된 내용을 숙지하고 수업에 임해야 함
- 특히, 각 모듈(module)마다 서술개조식으로 정리된 수업노트(class note)를 수업 전에 강의지원 웹사이트를 통하여 전자적으로 배포한다. 학생들은 미리 수업노트를 프린트하여 수업시간에 가지고 오거나 노트북 컴퓨터에 파일을 저장하여 수업에 출석해야 한다.

4. 중요교재 및 문헌 :

Human Computer Interaction 개론

저 : 김진우

출판사 : 안그라픽스

판수 : 개정판

발행일 : 2012년 03월20일

보이지 않는 컴퓨터 (과학기술을 바라보는 시선 2)

저 : 도널드 노먼

역 : 김희철

출판사 : 울력

발행일 : 2006년 07월28일

[ONE PAGE] 인포그래픽스 : 한 장의 그림으로 설득하는 프레젠테이션 기술

저 : 우석진, 김마리

출판사 : 샌들코어

발행일 : 2012년 08월30일

Data Insights (Paperback) : New Ways to Visualize and Make Sense of Data

저 : 헌터 휘트니

출판사 : Morgan Kaufmann

발행일 : 2012년 11월13일

데이터 분석과 저널리즘 (함형건 지음, 컴윈 미디어)

인터넷 소셜미디어 개론 (영남대 출판부)

노드엑셀 따라잡기 (패러다임북)

빅데이터 시대의 커뮤니케이션 연구 (울곡 출판사)

5. 수업의 효율성 제고를 위한 기타사항(선수과제 제시 권장) :

- 시험과 과제물에 남의 것을 복사하거나 부정행위를 하는 경우 F 처리함
- 수업출결과 관련 대리출석을 부탁한 학생과 대리 출석한 학생 모두 F 처리됨
- 공인출석계는 특별한 사유가 없는 한 1회를 초과하여 제출할 수 없음
- 4학년 학생의 경우에 취업 등을 이유로 한 출석 및 성적에 관한 문의는 개강 후 2주 이내에 반드시 할 것

※ 장애학생의 요구가 있을 경우 장애유형에 따라 편의제공을 한다.

관련사항문의 : 장애학생지원센터 810-1164

6. 학습평가 :

<평가방식>

- 평가는 시험(중간, 기말)과 그룹과제, 개인과제, 수업참여, 그리고 출석으로 평가함
- 시험(중간, 기말시험): 중간, 기말 모두 객관식, 단답형, 논술형 주관식 문항으로 구성되며 시험시

간은 50분임,

- 시험 반영비율: 중간시험 30%, 기말시험 30%

- 그룹은 웹사이트 등을 이용하여 자발적으로 약 5명 내외로 구성되며, 수업내용과 관련된 내용으로 이론적 논의를 구체적인 사례를 통해서 좁고 깊

게 탐구하는 것을 목표로 함

- 그룹과제는 그룹기획안 작성 및 제출, 파워포인트 프리젠테이션 발표 및 제출로 구성

- 기획서는 문자 그대로, 어떤 토픽을 할 것이며, 왜 이 토픽을 하는 것이 중요하며, 토픽에 대한 간략한 개요/소개를 정리하고, 간략한 내용의 꼭

지를 담아서 앞으로의 계획과 함께 해당 팀이 이 프로젝트를 하기에 얼마나 적합한지에 대해서 정리해서 제출. 분량은 500 단어/날말로 하며, 통

상 중간고사 이후 첫 번째 시간인 9주차가 마감시간임

<그룹프로젝트 평가>

- 그룹프로젝트의 기획안, 파워포인트, 그룹회의록, 최종결과물은 다음과 같은 항목으로 평가됨

1. 중요성: 이것은 수행할만한 가치가 있는 중요한 프로젝트인가?
2. 충실성: 무엇을 하려고 하는지 내용이 충분히 설명되었는가?
3. 논리성: 충분한 근거를 지니고 설득력 있게 작성되었는가?
4. 실현가능성: 주어진 시간 내에 완성될 수 있는가?
5. 관련성: 해당 수업의 내용과 얼마나 관련성이 있는가?
6. 참여성: 모든 그룹 성원들이 진정으로 참여했는가?
7. 독창성: 기존에 없는 독창적인 토픽, 아이디어, 방법인가?
8. 성실성: 프로젝트와 관련된 일들을 꾸준히 수행했는가?

<개인과제 및 출석>

- 개인과제는 학기 동안에 수시로 실시되며 수업내용에 기본이해를 돕기 위한 과제임

- 개인과제는 개인의 이해력과 논리적 추론 능력이 평가됨

- 그룹 및 개인 과제 반영비율: 30%

- 출석은 결석 1회에 1점 감점 (예를 들어, 3회 결석이면 -3점), 지각은 1회에 0.5점 감점 (예를 들어, 지각 2회면 -1점), 군 입대, 부모상,

병원치료, 교생실습사의 경우에 한해서 증빙서류 제출시 출석점수를 고려함. 학교행사와 관련된 특별한 상황이 아니라면 “공인출석계” 는 1회만

허용함

- 출석 반영비율: 10%

<기타>

- 수업 진행에 적극적으로 참여한 경우 부가점수가 주어질 수 있음

- 반면, 수업진행을 방해했다고 판단되는 경우(잡담 등등의 이유로)는 지적시 감점 될 수 있음.

7. 주별계획

주	학습목표 및 목차	주교재 및 참고자료	퀴즈/과제/토론 유무
1	인간-컴퓨터 상호작용		
2	사람과 컴퓨터의 의사소통을 위한 이론		
3	설득적 테크놀로지의 이해와 작동과정		

7. 주별계획

주	학습목표 및 목차	주교재 및 참고자료	퀴즈/과제/토론 유무
4	신뢰 가능한 웹사이트란 무엇인가?		
5	보이지 않는 컴퓨터		
6	사라지는 디지털 경계		
7	컴퓨터에서 데이터로		
8	중간고사		
9	데이터의 수집과 정제		
10	아이디어에서 시각화		
11	SNS로 직접 만드는 인포그래픽스		
12	산업 현장에서 활용되는 인포그래픽스		
13	DIY 인포그래픽스		
14	DIY 인포그래픽스		
15	기말고사		