

보 고 서 초 록

개발번호	교비(기재x) 사업비(기재o)		연구기간	2016년 5월 2일 ~ 2016년 10월 31일			
개발 강좌명	UI/UX 디자인 프로토타입 제작						
강좌 학점		강좌 구분	전공 (0) 교양()				
연구책임자 (소속)	박종빈 (미디어디자인전공)	참여 연구자수	총 1명	연구 용역비			
요 약 ‘사용자 경험(UX)’은 제품 개발과 서비스 관리에도 중대한 영향을 미치고 있다. 빠르고, 쉬우며, 재미있는 경험을 디자인하고 체계적으로 관리하는 서비스가 시장을 지배하는 시대가 도래 했으며 디자인의 역할이 아름다운 외관과 편리한 기능을 만드는 것을 넘어 이제는 사용자의 경험까지 창조할 수 있을 만큼 진화되었다. ‘사용자 경험(UX)’이란 사용자가 어떤 제품·서비스·시스템을 사용하면서 느끼고 판단하고 기억하는 것들에 대한 총체적 심리를 말한다. UX 디자인은 바로 이 사용자 경험을 더욱 긍정적이고 가치 있는 것으로 발전시키는 일이다. 이렇듯 디자이너의 역할은 매우 중요해졌으며 OCW 통해 UI/UX의 기본 개념을 설명하고 디자인 리서치, 디자인 프로세스, 모바일 UI/UX제작(프로토타입) 실습을 통해 학생들이 모바일 앱 디자인의 전체적인 흐름을 보다 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록 한다.							
색인어	국문	유엑스디자인, 모바일프로토타입, 경험디자인					
	영문	UI/UX design, mobile prototype, user experience design					

I. OCW강좌 개발 필요성 및 목적

최근의 기업 흐름은 많은 기업들이 똑같은 시장에 비슷한 제품들을 개발해 내고 있고, 기업들은 그것에 대항할 뾰족한 대안이 필요한 상황이다. 이러한 관점에서 디자이너에게 UX디자인 개념 및 실습은 매우 필요한 무기가 될 수 있을 것이다. 그러나 별도의 수업을 받지 않으면 특수한 상황에서의 작업이 어려우므로 디자인을 공부하는 학생들에게 OCW를 통해 조금은 쉽게 다가갈 수 있도록 한다. 이에 본 강좌에서는 디자인에 있어 UX는 사용자에 대한 깊은 공감에서부터 출발한다. 사용자가 어떤 상황에서 이런 메시지를 볼까, 그 때 어떤 감정을 느낄까, 그들이 어떤 감정을 갖도록 설계/디자인 할까를 공감하면서 10주 동안의 공개강좌를 통해 사용자와 공감하는 능력을 길러 디자인의 가치를 끌어내는 UX 디자인을 구현하도록 한다.

UX 리서치 > UX 컨셉 도출 > 정보 구조 설계 > 스토리보드, 프로토타이핑 > 검증 단계의 UX 디자인 과정을 처음부터 끝까지 전부 경험하고, 디자이너의 실무 프로젝트에서 적용할 수 있도록 한다.

II. OCW 강좌의 내용 및 범위

- 1~2강에서는 UI/UX 디자인을 쉽게 이해할 수 있도록 구성 요소와 프로세스 이론
- 3~6강에서는 디자인 리서치와 디자인 콘셉트의 수립 과정 실습
- 7~10강에서는 모바일 UI/UX제작(프로토타입) 제작

1주: UI/UX디자인의 개요

2주: 디자인리서치

3주: 디자인 콘셉트 수립

4주: 모바일UI/UX 디자인

5주: 모바일UI/UX 디자인프로세스

6주: 모바일 UI/UX 제작

7주: 모바일 프로토 타이핑(Experience design)

8주: 모바일 프로토 타이핑(Experience design)

9주: 모바일 매거진 제작 (Digital publishing)

10주: 모바일 매거진 제작 (Digital publishing)