

강 의 계 획 서

2017학년도 제2학기

교과목명	국문	UI/UX소프트웨어설계			
	영문	UI/UX Software design			
과목번호-분반	05295-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월5~6(D303), 수5(D303)	수강대상	2,3,4학년	선수과목	
담당교수	성명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	최병관	SH405			
Web Site			영어강의 유형		

1. 교과목 개요

사용자경험을 통한 감성적디자인을 학습하고 학부에서 배운 여러가지 이론과 실습을 바탕으로 제품, 서비스 혹은 사용자가 시스템을 사용하거나 체험하는 데 있어 감성공학 및 지각능력을 갖춘 실습등을 바탕으로 UI/UX 디자인을 설계하고 상호 교감적인 모델을 창조하고, 개발자의 사용자 경험(User Experience)을 기초로 설계자의 기획능력과 프로그래밍 설계에 대한 경험을 실무업무에 적용하여 적합한 개발능력을 직접 경험하고 배우며, UX(User Experience) 디자이너 관점에서 IT산업기술의 설계능력을 수행한다.

2. 강의목표

사용자경험의 감성적디자인 UX(User Experience)실무와 UI(User Interface)의 다양한 콘텐츠(Web, 태블릿PC, SNS, Mobile)등의 사례등을 분석하고, 다양한 디자인 설계 프로젝트를 통해 기본원칙을 학습함으로써 감성공학의 설계기법과 경험을 실무적으로 프로젝트를 수행함으로써 창의적인 UX설계의 기초 실무 능력을 키우며, 나아가 실무에 적용할 수 있는 기술 습득을 목표로 수업을 진행한다.

3. 강의방법

1. 이론설명-교제강의(80%)
2. 팀별프로젝트-학생발표(20%)
3. 질의응답, 프로젝트후생-상호토론(20%)

4. 방송정보관리사 11급 전문가자격증(발급) / 한국정보화진흥원

4. 평가방법

1. 중간발표: 25%
2. 기말발표: 25%
3. 출 석: 30%
4. 수업참여도 및 과제물: 20%

5. 과제물

팀프로젝트 설계디자인 및 실습

6. 실험, 실습계획

1. UI/UX디자인을 통한 감성적디자인 설계기법과 모바일 환경시장에 적합한 어플리케이션 제작
2. 웹기반의 UI/UX디자인 설계 및 팝업/디자인 사례소개
3. 어플리케이션 홍보페이지 설계 및 사례발표

7. 관련강의

1. 감성적디자인 사용자경험 실무강의 및 전문기업의 기술전략 소개
2. 인공지능, 스마트미디어 산업동향 소개
3. 증강현실 및 객체인식 동향분석 소개
4. 홀로그램기술을 이용한 응용설계 기법 소개

8. 장애학생 지원 사항

9. 교재

도서명	출판사	저자	연도	교재여부
오래가는 UX디자인	한빛미디어	반준철	2017	교재
이것이 UX디자인이다	위키북스	조성봉	2017	부교재

10. 강의일정 및 내용

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
1	2017-08-28 ~ 2017-09-01	<p>- UX디자인과 사용자인터페이스(User Interface)구조 소개 UX디자인을 통한 기업 실무 R&D분야에서 연구 개발하는 방법과 설계 기법등을 지도하며, 특히 UX디자인 프로젝트를 수행하기 위한 필요한 관련지식과 방법등을 소개하며, 현업에서 UX관련업무를 실행할 때 공통적으로 요구되는 핵심 정보들에 초점을 맞추어 필요한 정보들의 이슈를 찾아내고, 요구사항들을 취합하고, 만족할 만한 결과물을 내기위한 방법등을 제시하고 설명해 준다.</p> <p>- 수업 진행과 평가 방식에 대한 안내 이론 수업 내용을 진행하는 방식에 대하여 설명하고, 실습에서 해야 할 목표에 대하여 설명한다. 그리고 수업을 통해 얻을 수 있는 것에 대하여 얘기하며, 성적 처리 관한 설명도 함께 한다.</p> <p>- 수업 교재에 대한 소개 주 교재로 사용할 책에 대하여 소개하며, 보조 교재는 어떻게 활용 할지 설명한다. (주 교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (주 교재) UX디자인 프로젝트 가이드 (위키북스) (보조교재) 윈도우모바일 애플리케이션 개발 가이드 (에이콘) (보조교재) iOS4 애플리케이션개발 (에이콘) (보조교재) 아이폰 SDK 애플리케이션 개발 (에이콘)</p> <p>- 프로젝트 / 수업 실습 진행을 위한 개발툴 소개 아이폰 어플리케이션 개발을 위한 개발툴을 다운로드 받는 방법, 그리고 개발 환경에 대하여 이해할 수 있게 한다. 직접 툴을 설치할 수 있도록 진행한다.</p>	1. 콘텐츠 UX디자인	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	
2	2017-09-04 ~ 2017-09-08	<p>- 실무에서의 UX디자인 UX디자인 조직을 구성하는 방법중에 일반적으로 UX관련 조직을 만드는 방식에 대한 설계기법과 기업에서 UX디자인팀을 만들 때 팀의 업무 범위를 정하는 방법등의 현업 실무업무에 대한 방법을 소개한다.</p> <p>- 디지털 제품 디자인을 위한 UX디자인 조직 실무에서의 UX디자인 조직과 사용자 중심 디</p>		사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	- 발표 및 프로젝트 팀 구성 하나의 주제를 선정하여 두 개의 유사한 어플에 대해 자료

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
		<p>자인이 현업에서 다른 디자인과의 가장 큰 차이를 나타내는 이유와 실제 디자인에 들어가기 위한 절차와 사용기법등을 소개하고 배운다.</p> <p>- 웹/애플리케이션 디자인을 위한 UX디자인 웹과 애플리케이션을 만드는 디자인 절차의 특징과 UI개발 설계등을 소개한다.</p> <p>또한 Ajax(Asynchronous Java Script and XML)등의 다양한 기술로 웹 화면을 만들고 웹 표준을 지키면서 보편적 접근성과 HTML5의 특화된 기능까지 고려해서 설명한다.</p> <p>- UX디자인 내부역량의 이해 UX디자인 조직의 일반적인 구성이 어떻게 되고 실무에서 어떤 팀이 UX디자인 관련업무를 하는지를 살펴보고 UX Focus에 대하여 구체적으로 설명한다.</p>			<p>조사하고 발표 하게 한다. 디자인, 편리성, 유용성 등을 분석하고, 어플 제작에 필요한 기술들에 대해 분석할 수 있도록 한다.</p>
3	2017-09-11 ~ 2017-09-15	<p>- 경험 중심 디자인 제품디자인의 3가지 관점-기술, 기능, 경험을 설명하고 한 조직에서 제품을 만들 때 어떤 관점에서 디자인을 진행하는지 디지털 제품을 만들 때 해당 제품 디자인에 대한 세가지 관점의 디자인 접근방법에 대해서 설명한다.</p> <p>- 기술 중심 디자인 제품이 처음 등장하고 관련 기술이 충분히 완성되지 않은 초기에 대한 설기방법과 3D제품과 기술연구에 대한 적용방법 등을 소개 한다.</p> <p>- 기능 중심 디자인 기술발전에 대한 대처능력과 경쟁하는 기술에 대한 약점과 서로 다른 기술이 크게 다르지 않거나 하나의 기술이 사실상 표준이 되는 시점등을 소개하고 설명한다.</p> <p>- 경험 중심 디자인 경험 중심의 디자인을 할 때는 가장 먼저 어떤 경험을 사람들에게 제공할지 결정하고 그런 경험을 만드는 기술을 도입해서 필요한 기능을 구현하는 방법과 경험 중심의 디자인에서는 제공되는 기능이 얼마나 경쟁력있게 통합되어 만족할 만한 경험을 나타내는지의 방법안을 설명한다.</p> <p>- 기존 어플의 장점 및 단점 발표 프로젝트 진행을 위해 하나의 주제에 대한 두 개의 유사 어플에 대해 자료 조사를 하고, 다양한 측면에서 장점 및 단점을 발표한다. 그리고 어플 제작에 필요한 기술들에 대해 분석 발표 한다.</p>	(보조교재) 1. 양방향 디지털방송 IPTV/D-CATV의 기술발전과 서비스이해 2. 콘텐츠 UX디자인	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	
4	2017-09-18 ~ 2017-09-22	- Google Voice Action & Apple Siri 구글 안드로이드 2.2 버전에서 구글 보이스 액션(Google Voice Action)기능에 대하여 간략히 이해하도록 설명한다. 보이스 액션의 기능	(보조교재) 1. 스마트폰을 위한 모바일 웹&웹 개발하기	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	- UX디자인 설계/분석방법 제시 프로젝트

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
		<p>중 하나인 음성검색의 액션기능과 음성인식 기능을 이용해서 사람이 기기에 말하는 음성의 특징을 서버로 전송하고, 서버에서 음성이 무슨 단어로 인식하는지의 보이스액션이라는 기능을 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>- Apple Siri 아이폰 4와 함께 출시된 애플시리와 구글 보이스 액션에서 경험 중심으로 설계된 애플시리를 통하여 사람의 말을 이해하고 그에 따라 적절한 처리능력과 사용법을 설명한다.</p> <p>- Eyes Free Interface 애플시리를 통하여 눈으로 보지않고 스마트폰을 조작할 수 있는 효과와 음성으로 읽어주는 아이콘이름을 듣고 운전이나 조강등 활동적인 상황에서 시리를 통해 편리하게 사용할 수 있는 방법안을 설명한다.</p> <p>- iPhone Movie & Audio 아이폰에서 볼 수 있는 Movie, Audio 플레이어를 소개한다.</p> <p>- iPhone Resource, network 아이폰에서 제공되는 자원인 GPS, 센서 다루는 법을 설명한다.</p>			를 진행하면서 제작한 어플을 효과적으로 설계할 수 있는 설계기법과 프로젝트 진행을 위한 프리젠테이 션 제작, 설계등 실무 분석을 위한 사전 연구발표를 할 수 있도록 과제를 제시한다.
5	2017-09-25 ~ 2017-09-29	<p>- 경험디자인(Experience Design) 경험디자인(Experience Design)을 통하여 제품, 프로세스, 서비스, 이벤트 환경을 사람의 경험 수준을 높이고 문화 관련 해법을 찾는 관점에서 디자인하는 방법과 설계를 경험해본다.</p> <p>- 사용자 경험 5계층 인터렉션 사용자가 소프트웨어를 이용할 때 눈에 보이는 표면, 윤곽과 함께 보이지 않는 구조와 범위, 전략을 함께 경험하며, 이런 5가지 계층을 통하여 사용자 경험을 통하여 만들어 낼 수 있도록 한다.</p> <p>- 프로젝트 단계별 UX 업무 제품을 설계, 개발할 때 다양한 프로젝트 단계를 거쳐서 사용자 경험 설계가 이루어지도록 각 단계별 디자인의 역할과 설계기법을 적용하고 이미지를 사용할 수 있도록 디자인 한다.</p> <p>- 효율적인 UI와 만족도가 높은 UI 설계방법 UI를 효율적으로 설계해서 제품을 사용하기 쉽게 만들고 언제나 사용자의 경험을 통하여 쉽게 적용할 수 있는 여러 요소들을 잘 판단해서 UI설계에 따른 이미지와 실습을 한다.</p>	(주교재) 1. 오래가는 UX디자인 (한빛미디어)	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	실습: - 팀별 연구발표를 위한 프리젠테이 션 발표 - 연구목적, 연구계획, 기간, 연구내용등 을 발표한다. 예): UIButton 생성과 UIImageView 사용법
6	2017-10-02 ~ 2017-10-06	추석연휴: - 보강수업: 10월21일(토)/10월28일(토)中 시행. - 오프라인 or 온-라인수업 보강실시(계획)	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	UX디자인 설계/분석방 법 제시: 프로젝트를

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
			애플 어플리케이션 개발 (에이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍		진행하면서 제작한 어플을 효과적으로 설계할 수 있는 설계기법과 프로젝트 진행을 위한 프리젠테이 션 제작, 설계 등 실무 분석을 위한 사전 연구발표를 할 수 있도록 과제를 제시한다.
7	2017-10-09 ~ 2017-10-13	<p>- 목표 지향 디자인 제품을 사용하는 사용자가 이루고자 하는 목표를 찾고 사용자 중심 디자인과 비슷한 목표 지향 디자인을 갖추어 그 목표를 달성할 수 있게 제품을 만드는 방법과 디자인을 소개하고 화면 구성을 유동적으로 할 수 있게 그 방법을 설명한다.</p> <p>- 모델링 필드 스터디와 인터뷰 등을 통해 파악한 사용자의 작업 및 행동 패턴을 퍼소나와 다양한 흐름도로 구체화 하여 설계한다. 퍼소나는 조사 과정에 파악된 사용자의 행동, 태도, 동기등을 합성해서 그 모습을 한 사용자를 기초하여 설계하고 변경하는 실습을 한다.</p> <p>- 구조설계 디자이너가 제품의 개념, 외형, 전반적인 동작 방식등을 정의하는 단계 등 제품의 기본 동작 방식, 시각적 디자인, 물리적 형태 등을 정회하고, 구조설계 단계에서 정리된 시나리오를 통해서 구체적인 구조설계를 하고 실습 한다.</p> <p>- 프리젠테이션 중간 발표 프로젝트 진행을 위한 중간발표를 프리젠테이션 형태로 발표하고 개발목적, 설계방법, 사용언어 등을 기획설계 하고 연구하고자 하는 기술에 대해서 연구 발표를 한다.</p>	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (에이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	
8	2017-10-16 ~ 2017-10-20	- 중간고사 (필기고사) : 평가반영 비율--25%			
9	2017-10-23 ~ 2017-10-27	- iOS의 개념 모형 아이폰과 안드로이드폰 그리고 윈도우 모바일폰에 비해 비교할 수 없는 다양한 기능들을 소개하고 사용 방법을 실습한다.	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	실습: - 팀별 연구발표를 위한 개발

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
		<p>- 안드로이드의 개념 모형 안드로이드 운영체제와 애플의 아이튠즈 같은 별도의 관리 프로그램을 사용하지 않고 PC와 기기가 바로 연결되어 콘텐츠와 애플리케이션의 기기와 PC에서 따로 이루어 지도록 애플 아이튠즈로 콘텐츠, 애플리케이션, 기기관리를 한곳에서 데이터처리를 할 수 있도록 사용법을 설명한다.</p> <p>- 윈도우 모바일의 개념 모형 윈도우 모바일과 스마트폰등 모바일 기기를 위해서 만든 운영체제를 통하여 윈도우 모바일 운영체제의 특징과 같은 운영체제의 개념 모형을 설계하고 문제점을 찾아내어 사람이 기계와 개발자의 생각 방식을 따르도록 상세히 디자인 한다.</p> <p>- 애플 아이튠즈 기기와 콘텐츠를 한곳에서 관리할 수 있는 강력한 통합 관리 프로그램으로 아이튠즈를 통하여 복잡한 작업을 간단한 사용자 인터페이스로 처리하고 프로그래밍 하는 방법을 소개하고 실무에서 사용되는 의사 방법을 설명한다.</p>	<p>애플 어플리케이션 개발 (아이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍</p>		<p>Tool에 대한 소개 및 디자인 방법안 발표 - UX/UI등의 설계기법을 적용하여 Edit화면을 구성하는 방법소개 예): UIButton , UIImageView 설계</p>
10	2017-10-30 ~ 2017-11-03	<p>- 클라우드 기반의 구글 크롬 OS 구글 크롬 OS의 운영체제가 이용하는 모든 서비스를 온라인 기반의 클라우드 서비스로 제공하도록 설계하고 크롬 OS 사용자가 구글 계정에 로그인하는 것을 전제로 서비스를 구현하는 방법을 알아본다. 또한 클라우드 장소에 브라우저 사용 환경이 저장되므로 사용자는 어떤 컴퓨터를 이용하는 지에 대한 환경 설정등의 제작 방법을 알아본다.</p> <p>- 오프라인과 온라인 정보 온라인에서 동작하는 구글의 웹 서비스를 오프라인에서도 사용할 수 있도록 하는 온라인 동작방법과 웹브라우저로 서비스를 할 때 생기는 문제점들에 대해서 공유하고 기본적으로 사용되는 HTML5 표준에 대한 연구를 이론 설명하고 실습한다.</p> <p>- 옵션과 설정 숨기기 복잡한 작업을 단순하게 만드는 방법과 복잡한 설정과 옵션을 사용하지 않고 사용자가 복잡한 세부 정보와 작업을 피해 사용할 수 있게 제작 방법을 설명한다.</p>	<p>(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (아이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍</p>	<p>사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)</p>	<p>실습: - 팀별 연구발표를 위한 개발 Tool에 대한 소개 및 디자인 방법안 발표 - UX/UI등의 설계기법을 적용하여 Edit화면을 구성하는 방법소개 예): UIButton , UIImageView 설계</p>
11	2017-11-06 ~ 2017-11-10	<p>- 여포던스와 행동 유도성 사양과 사물을 이용해서 다양한 행동디자인을 설계한다. 예를 들어 나무 탁자를 이용해서 여러가지 행동을 할 수 있다. 탁자위에 가방이나 물건을 둘 수 있고, 문지르거나 두드려서 소리를 낼 수 있으며, 낙서하고 칼로 조각하는 사물, 사람, 행동을 유도하는 특성을 실습하고</p>	<p>(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (아이콘)</p>	<p>사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)</p>	<p>실습: - 팀별 연구발표를 위한 개발 Tool에 대한 소개 및 디자인 방</p>

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
		<p>설명한다.</p> <p>- 시그니파이어(Signifier) 일종의 의미 전달자로 물리적 세상과 사회적 세상에서 의미 있게 해석될 수 있는 표시를 의미한다. 시그니파이어를 통하여 우연히 세상에 나온 부산물과 그 객체에 대한 사실적 묘사를 실습한다.</p> <p>- PropertyList를 사용한 저장 Dictionary, Array 타입의 데이터를 저장할 때 사용할 수 있는 PropertyList에 대한 이론을 설명하며, 간단한 어플리케이션을 제작하여 테스트 한다.</p> <p>- CoverFlowView의 사용 이미 제작되어 있는 CoverFlowView를 재사용하는 방법에 대하여 설명한다. 그리고 지정 Delegate의 활용법을 실습을 통해 알아본다.</p>	(부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍		<p>법안 발표</p> <p>- UX/UI 등의 설계기법을 적용하여 Edit화면을 구성하는 방법소개 예): UIButton, UIImageView 설계</p>
12	2017-11-13 ~ 2017-11-17	<p>- SPB Mobile Shell의 피드백 디자인 빠른 것처럼 보이는 피드백 방식을 제공하는 제품 중에 가장 인상 깊게 본 제품과 Mobile Shell개발 환경에서 피드백 디자인을 적용하여 테스트 하기 위한 여러가지 설정법을 설명한다.</p> <p>- iOS 피드백 디자인 아이폰, 아이패드 등의 iOS 제품에도 빠른 것처럼 느껴지게 하는 피드백 기법을 적용하여 iOS에서 동작하는 유튜브 어플리케이션을 인터넷에 연결하고 네트워크상의 리스크를 최소화 할 수 있도록 실습한다.</p> <p>- Movie & Audio 컨트롤 이해 MediaPlayer 프레임 워크를 사용하여 온라인 상에 있는 동영상 파일 혹은 어플리케이션 내에 있는 동영상 파일을 재생하는 실습을 한다. 그리고 오디오의 볼륨 조절, Pause, Stop, Play에 대한 컨트롤을 다루는 것을 분석할 수 있게 소스를 제공하여 학습한다.</p> <p>- 프로젝트 진행 사항 체크 및 iAD 소개 프로젝트가 계획대로 잘 진행되고 있는지 체크하며, 어플 제작 중 문의나 어려움에 대하여 발표하는 시간을 갖는다. 그리고 무료 어플 제작 시 수익을 낼 수 있는 iAD에 대하여 간략히 소개한다.</p>	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (에이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	<p>실습:</p> <p>- 팀별 연구발표를 위한 개발 Tool에 대한 소개 및 디자인 방법안 발표</p> <p>- UX/UI 등의 설계기법을 적용하여 Edit화면을 구성하는 방법소개 예): UIButton, UIImageView 설계</p>
13	2017-11-20 ~ 2017-11-24	<p>- Web URL의 데이터 처리 (RSS, XML) NSURLConnection을 이용한 Web URL로부터 데이터를 받는 처리 방법을 이해하며, 데이터 처리를 위한 메소드를 구현한다.</p> <p>- XML 파서의 이해 아이폰에서 사용할 수 있는 XML 파서의 종류</p>	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (에이콘)	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	<p>실습</p> <p>- NSURLConnection을 이용한 데이터 전송 실습</p>

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
		<p>를 간략히 소개하며, 각각의 특징에 대하여 이해한다.</p> <p>- XML 파서를 이용한 Table 구현 아이폰에서 제공하는NSXML을 이용하여 Web URL에서 전송 받은 데이터를 Parsing하는 방법을 이해한다. 그리고 기존 학습한 Table에 전송 받은 데이터를 이용하여 사용자에게 보일 수 있는 TableView를 제작한다. 이때 URL에 있는 이미지 데이터도 표현할 수 있도록 한다.</p>	(부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍		<p>- 전송 받은 데이터의 정리를 위한 XML Parsing 구현</p> <p>- Table의 표현 (URL 이미지, 텍스트 데이터)</p> <p>프로젝트 홍보 Site 중간 발표 프로젝트의 어플리케이션 홍보를 위한 Site Main page, 컨셉, 메뉴 구성 등에 대해 중간발표를 하거나, 파일을 받아서 확인하는 것으로 한다.</p>
14	2017-11-27 ~ 2017-12-01	<p>UI ImagePicker에 대한 이해 아이폰에서 제공하는 라이브러리 사진, Camera 사진 등을 불러와 사용하는 방법에 대하여 설명하며, 뷰를 modal 형식으로 보는 것에 대하여 실습한다.</p> <p>- 아이폰 카메라로 찍은 이미지 컨트롤 아이폰 카메라를 이용하여 사진을 찍고, 그 사진을 뷰에 불러와 사용하는 것에 대하여 알아본다.</p> <p>- UIAccelerometer를 이용한 가속도 센서 사용 아이폰에 있는 중력 센서를 이용하여 센서의 값에 따라 UILabel의 위치가 변화하는 간단한 프로그램을 구현하여 본다.</p> <p>- ARKit 사용 방법, Bar Code, QR Code 인식 SDK 사용 사용자 위치를 기반으로 카메라의 오버레이에 목적 위치들을 올려놓고, 사용자가 그 위치를 실시간으로 찾아가는 ARKit에 대한 설명과 실행 파일을 사용해 본다. 카메라의 영상으로부터 Bar code, QR code 등을 인식하여 그 값을 화면에 출력할 수 있게 제작되어 있는 SDK</p>	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (에이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	<p>실습: - UIImagePicker를 사용한 라이브러리 이미지 불러오기 - 카메라로 찍은 이미지 불러오기 - 가속도 센서를 이용한 UILabel 위치 변화 프로그램 구현 - ARKit 예제 실행 및 구현 - QR code SDK 예제</p>

주	기간	강의내용	참고자료	공결 대체 과제	비고
		를 사용하는 방법에 대하여 설명하며, 간단히 예제 파일을 실행해 본다.			실행 및 구현 프로젝트 발표 프로젝트 진행 팀의 수에 따라 15주차부터 프로젝트 발표를 진행해야 한다.
15	2017-12-04 ~ 2017-12-08	- 팀프로젝트 발표 및 평가: 1주~14주까지 학습한 내용을 활용한 프로젝트 어플리케이션을 팀별로 발표하고, 구현 내용을 시연한 다.	(주교재) 오래가는 UX디자인 (한빛미디어) (부교재) iOS4 애플 어플리케이션 개발 (에이콘) (부교재) 한눈에 쉽게 배우는 아이폰 앱 프로그래밍	사이버캠퍼스 강의 재수강(확인)	프로젝트 발표: - 프로젝트 진행 팀의 수에 따라 15주차까지 프로젝트 발표를 진행해야 한다.
16	2017-12-11 ~ 2017-12-15	- 기말고사(필기고사) : 평가반영 비율--25%			