

# 수업계획서(학생배부용)

2022학년도 1학기

담당교수 : 조현재 (인)

과목명	국문	사용자경험디자인	시간	이론	1	이수구분	전공선택
	영문	User Experience Design		실습	2		
학과/전공	VR게임콘텐츠과 A반		학년	1		수강인원	50

학습목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 실험실습 교육의 내실화를 통해 전문기술을 갖춘 인재를 양성한다.</li> <li>2. 직업윤리교육을 강화하여 사회성이 풍부하고 능동적인 인재를 양성한다.</li> <li>3. 전공 기초교육을 강화하여 창의력을 발휘할 수 있는 인재를 양성한다.</li> <li>4. 모바일 앱을 분석하고 기획할 수 있다.</li> <li>5. 모바일 UI 요구사항을 정의하고 사용성을 고려한 화면, 메뉴 흐름을 구현할 수 있다.</li> </ol>
학습방법	이론강의, 실습, 팀프로젝트, 포트폴리오
평가방법	출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 결석1회당감점 : 3점, 지각1회당감점 : 1점 출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 결석1회당감점 : 1점, 지각1회당감점 : 0.3점 4주이상 결석시 F학점 1. 서술형시험 40%

주	구분	일자	수업 및 실습내용	교수방법
1	이론	03/03	사용자경험디자인과 모바일앱	강의
	실습	03/03	사용자경험디자인과 모바일앱	
2	이론	03/10	모바일 UI 설계 과정 이해	강의
	실습	03/10	모바일 UI 설계 과정 이해	
3	이론	03/17	디자인리서치-문헌조사	강의
	실습	03/17	디자인리서치-문헌조사	
4	이론	03/24	사용자 니즈와 핵심기능 도출을 위한 인터뷰 질문지 작성	강의
	실습	03/24	사용자 니즈와 핵심기능 도출을 위한 인터뷰 질문지 작성	
5	이론	03/31	인터뷰를 통한 사용자 니즈와 핵심기능 도출	강의
	실습	03/31	인터뷰를 통한 사용자 니즈와 핵심기능 도출	
6	이론	04/07	경쟁사 분석 및 벤치마킹	강의
	실습	04/07	경쟁사 분석 및 벤치마킹	
7	이론	04/14	유저 시나리오	강의
	실습	04/14	유저 시나리오	
8	이론	04/21	중간평가	강의
	실습	04/21	중간평가	
9	이론	04/28	정보 구조 설계	강의
	실습	04/28	정보 구조 설계	
10	이론	05/12	와이어 프레임 및 스토리보드 작성	강의
	실습	05/12	와이어 프레임 및 스토리보드 작성	
11	이론	05/26	아이콘 디자인	강의
	실습	05/26	아이콘 디자인	
12	이론	06/02	스플래시 스크린 디자인	강의
	실습	06/02	스플래시 스크린 디자인	
13	이론	06/09	테이블 리스트 디자인	강의
	실습	06/09	테이블 리스트 디자인	
14	이론	06/16	드로워 설계	강의
	실습	06/16	드로워 설계	
15	이론	06/17	모바일 앱 기획 완성 및 발표	강의
	실습	06/17	모바일 앱 기획 완성 및 발표	

출력일자 : 2022-05-02 13:45

◎ 교재

교재구분	도서명/소프트웨어명	저자명/Version	출판사/개발회사	년도
주교재	모바일 UI/UX 디자인 실무	이영주	한빛아카데미	2018

◎ 토론, 발표, 시험 등 상세내역

토론, 발표 시험 등 상세내역	실습/제작/발표
------------------------	----------

◎ 과제물 상세내역

과제물 상세내역	모바일 앱 분석과 기획
-------------	--------------

◎ 수업매체 상세내역

수업매체 상세내역	파워포인트, 어도비 포토샵
--------------	----------------

◎ 참고문헌 상세내역

참고문헌 상세내역	모바일 UI/UX 디자인 실무, 이영주 지음, 한빛아카데미
--------------	----------------------------------