

2024학년도 1학기 수업계획서

• 기본정보

| | | | | | |
|--------|-------------------|------|------|------|------|
| 과목명 | 인간-컴퓨터상호작용과인포그래픽스 | | | | |
| 학점(시간) | 3(3) | | | | |
| 이수구분 | | 과목유형 | 일반강의 | 수업형태 | 블렌디드 |
| 수강번호 | | | | 반번호 | |
| 강의시간 | | | | | |
| 강의실 | | | | | |
| 담당교수 | 박한우 | 팀티칭 | N | 소속 | |
| 면담시간 | | | | | |

• 과목 관련 정보

| | |
|------|--|
| 동일과목 | |
| 선수과목 | |

• 세부내용

※선행과제 : 없음

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.

월요일 오프라인 강의에서는 웹3 관점에서 미디어 소통론 분야의 개념의 이해와 사례 등을 공부합니다.

2. 수업목표 :

- 인간-컴퓨터 상호작용의 과정과 유형에 대한 패턴별 학습을 통한 디지로그(Digital-Analog의 결합어) 시대에 부합한 인력양성
- 인문 및 사회학적 접근으로 디자인미술 및 컴퓨터공학이 간과한 그래픽 커뮤니케이션의 인터페이스 기획능력을 보유한 실무자 육성
- 웹3 미디어와 빅데이터 커뮤니케이션프로그램의 질적, 양적 역량을 강화하면서 동시에 학생들의 취업 기회의 최대화 추진

3. 수업진행방법 :

- 강의 중심이나 학생들의 개별과제 및 그룹과제를 통한 학생참여가 요구될 수 있음
- 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

• 세부내용

스마트교육: 토론/ 발표/ 퀴즈/ 팀프로젝트/

4. 중요교재 및 문헌 :

박한우 (2024). 나는 글로벌대학 교수다. 패러다임북.
박한우 (2024). 나만 모르는 웹3 미디어 소통론. 자유아카데미.

Human Computer Interaction 개론 (김진우, 안그래픽스)
태블로 굿모닝 굿애프터눈 (강승일, 송재환, 비제이퍼블릭)
데이터 시각적 분석 태블로로 끝내기

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

6. 학습평가 :

성적은 최종 학점으로만 공개하며 중간 기말 등 세부 항목의 성적, 평균, 석차는 공개하지 않습니다.
중간 40% 기말 40% 예/복습/과제/토론 등 20% = 100%

<기타>

- 수업 진행에 적극적으로 참여한 경우 추가점수가 주어질 수 있음
- 반면, 수업진행을 방해했다고 판단되는 경우(잡담 등등의 이유로)는 지적시 감점 될 수 있음.

※ 스마트교육: 학생의 수업 활동 참여에 대한 평가 권장
 예: 수업참여도(발표, 토론, 학생 간 상호 평가), 포트폴리오 등

• 주별계획

| 주 | 학습목표 및 주요학습활동 | 주교재 및 참고자료 | 퀴즈/과제/토론 유무 |
|---|--------------------------------------|---|----------------|
| 1 | 인간-컴퓨터 상호작용. 월요일은 오프라인으로 하는 블렌디드입니다. | 디지털혁명과 전공학문의 진화: 뉴스학(Newsoology)의 가능성에 대한 탐색연구 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 2 | 사람과 컴퓨터의 의사소통을 위한 이론. | 데이터 뉴스의 특성과 개념 정의에 대한 연구: 2012년부터 2015년 국제 데이터 저널리즘 시상식의 수상 콘텐츠를 중심으로 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 3 | 설득적 테크놀로지의 이해와 작동과정 | 기사의 유형, 구조, 내용 그리고 사진 및 인포그래픽 제시 방법 등을 중심으로 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 4 | 신뢰 가능한 웹사이트란 무엇인가? | 인포그래픽 시각 유형에 따른 인지 반응 비교 - 재인과 회상검사를 중심으로 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 5 | 보이지 않는 컴퓨터 | 인터넷 인포그래픽 뉴스에 나타난 지리적 내용의 유형에 관한 연구 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 6 | 사라지는 디지털 경계 | 데이터저널리즘 인포그래픽 사례분석 연구 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 7 | 컴퓨터에서 데이터로 | 세종시 데이터 증거 기반 정책수립을 위 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |

• 주별계획

| 주 | 학습목표 및 주요학습활동 | 주교재 및 참고자료 | 퀴즈/과제/토론 유무 |
|----|---------------------|--|----------------|
| | | 한 대시보드 디자인에 관한 연구 | |
| 8 | 중간고사 | | |
| 9 | 데이터의 수집과 정제 | 개별관광객의 이동편의 제고를 위한 관광안내체계 구축 사례 연구: 관광안내표지판을 중심으로 빅 데이터 시대에 온라인 태권도신문의 인포그래픽 (Infographic) 활용 현황에 관한 분석 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 10 | 아이디어에서 시각화 | 박물관에서 나타나는 데이터시각화 활용 사례 연구 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 11 | SNS로 직접 만드는 인포그래픽스 | 소셜 커뮤니케이션에 기반한 빅데이터의 시각화(Big Data Visualization) 전략에 관한 연구 : 빅데이터 시각화 유형에 따른 사용자 경험(UX)을 중심으로 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 12 | 산업 현장에서 활용되는 인포그래픽스 | 사회과 학습자료로서 데이터 시각화 기법의 효과 연구: 초등학교 3, 4학년을 대상으로 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 13 | DIY 인포그래픽스 | 고령자 복약지도를 위한 서비스디자인 제안 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 14 | DIY 인포그래픽스 | 빅데이터 시대에 카드뉴스의 유형과 활용 현황 분석 | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |
| 15 | 기말고사 | | 퀴즈/과제/토론/소프트웨어 |