

이러닝콘텐츠 강의 계획서

교과목명	인터페이스 프로토타이핑	개발학기	2022-1학기
교수명	이문환	학부/학과	디자인공학부
학년	3학년	학점/시수	3/4(2/2)
연락처		e-mail	
수업 목표	체험가능한 인터페이스 제작을 위하여, 어플리케이션 프로토타이핑 프로그램을 학습한다. Protopie를 활용하여 모바일 앱, 혹은 기타 소프트웨어의 인터페이스를 구체화할 수 있다.		
교재 및 참고문헌	자체 교안		

주차	차시	주제	소주제
1주차	1	디자인과 프로토타입	<ul style="list-style-type: none"> • UI,UX 디자이너의 역할 • 프로토타입의 종류
2주차	1	Protopie 소개 및 설치	<ul style="list-style-type: none"> • Protopie 소개 및 설치
3주차	1	기본 개념 설명	<ul style="list-style-type: none"> • Basic Concept Model • Layer
4주차	1	컨테이너와 트리거	<ul style="list-style-type: none"> • Container • Trigger
5주차	1	다양한 트리거	<ul style="list-style-type: none"> • 내 스마트폰에서 확인하기 • One-time Trigger • Continuous Trigger
6주차	1	센서 활용 및 기타 기능	<ul style="list-style-type: none"> • Sensor Trigger • Timeline / Valueline • Scene • Recording
7주차	1	복잡한 조건의 트리거	<ul style="list-style-type: none"> • Chain • 복잡한 조건

8주차	1	변수 및 함수 활용	<ul style="list-style-type: none"> • Variable • Layer Property • Predefined Variable
9주차	1	다양한 인터랙션	<ul style="list-style-type: none"> • Voice Interaction • Multi-device Interaction
10주차	1	평가하기	<ul style="list-style-type: none"> • 사용 경험 평가하기 • 사용성 10가지 원칙 • 평가 준비하기
11주차			
12주차			
13주차			

※ 작성 시 유의사항

- 본 계획서는 콘텐츠 개발 계획서임(※강의계획서 아님)

1. 콘텐츠는 10주차 이상의 분량을 개발해야 함
2. 콘텐츠는 1차시당 25분 이상이어야 함(25분 이상 영상 분에 대해서는 분할해도 무방함)
3. 여러 차시일 경우 셀을 추가하여 작성해야 함
4. 콘텐츠 개발 기준은 KOCW(Koera Open CourseWare) 등록 기준에 부합해야 함