

| 학습과정명                       |        | 인간과컴퓨터상호작용                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                             |
|-----------------------------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ■ 주차별 수업(강의 · 실험 · 실습 등) 내용 |        |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                             |
| 주<br>별                      | 차<br>시 | 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용                                                                                                                                                                                            | 과제 및 기타<br>참고사항                                                                                                             |
| 1                           | 1      | 오리엔테이션: 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물, 조별과제 안내 포함) 설명<br>강의주제: HCI와 UX<br>강의목표:                                                                                                                      | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|                             | 2      | - HCI와 사용자경험의 전반적인 목적에 대해 알아본다.<br>- HCI와 사용자경험의 범위 및 가능성을 명확하게 이해할 수 있다.<br>강의세부내용:<br>- HCI에 대해 알아본다.<br>- HCI가 왜 중요한지에 대해 배운다.<br>- HCI의 관련 개념인 사용자 인터페이스, 이터랙션, 사용자경험에 대해 알아본다.<br>- 최적의 경험이 무엇을 의미하는지 알아본다. |                                                                                                                             |
|                             | 3      | - 유용성, 사용성, 감성이 사용자경험에 어떠한 영향을 주는지 알아본다.<br>- HCI를 이루기 위해 필요한 절차에 대해 알아본다.<br>- HCI가 우리에게 제공하는 의의에 대해 학습한다.<br>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이                                                                              |                                                                                                                             |
| 2                           | 1      | 강의주제: 상호작용<br>강의목표:<br>- 사용자경험의 행위적 요소가 되는 상호작용의 의미가 무엇인지에 대해 구체적으로 알 수 있다.<br>- 상호작용이 가지고 있는 사회적 및 시스템적인 의미를 말할 수 있다.<br>- 상호작용과 밀접하게 연관된 상호작용성에 대해 이해하고 유형에 대해 설명할 수 있다.                                       | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|                             | 2      | - 상호작용의 새로운 트렌드에 대해 설명할 수 있다.<br>강의세부내용:<br>- 상호작용이 무엇인지 배운다.<br>- 표명, 변환, 표현, 평가 단계에 대해 알아본다.<br>- 상호작용에 어떠한 종류가 있는지 알아본다.                                                                                      |                                                                                                                             |
|                             | 3      | - 상호작용성에 대해 알아본다.<br>- 상호작용의 5가지 행위 및 어떤 종류의 상호작용 스타일을 제공해주는 것이 좋은지 살펴본다.<br>- 상호작용이 어떻게 발전해 나가는지 살펴본다.<br>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이                                                                                  |                                                                                                                             |

|   |   |                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                          |
|---|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | 1 | 강의주제: 유용성의 원리<br>강의목표: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심성모형에 대한 정의에 대해 말할 수 있다.</li> <li>- 심성모형의 특징에 이해한다.</li> </ul>                                                                                               | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획 관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|   | 2 | 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문제 공간과 디자인 공간에 대해 알아본다.</li> <li>- 심성모형이 무엇인지 학습한다.</li> </ul>                                                                                                              |                                                                                                                          |
|   | 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심성모형의 종류 3가지에 대해 학습한다.</li> <li>- 개발자모형과 사용자모형에 대해 알아본다.</li> <li>- 개발자모형과 사용자모형이 달라지는 이유에 대해 알아본다.</li> <li>- 사용성의 정의와 중요성에 대해 알아본다.</li> </ul> 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이               |                                                                                                                          |
| 4 | 1 | 강의주제: 사용성의 원리, 감성의 원리<br>강의목표: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용성이 무엇인지 설명할 수 있다.</li> <li>- 사용성을 달성하기 위해 디지털 시스템이 갖추어야 할 속성들에 대해 학습한다.</li> <li>- 감성에 대한 정의와 감성과 밀접하게 관련된 개념들과 감성 간의 차이점에 대해 설명할 수 있다.</li> </ul> | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획 관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|   | 2 | 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용성의 5가지 속성에 대해 알아본다.</li> <li>- 사용성 속성 간의 상충관계에 대해 학습한다.</li> <li>- 사용성이 가지고 있는 여러 가지 속성 중 여러 상황을 예시로 들고 이에 핵심이 되어야 할 속성을 선정해 본다.</li> </ul>                               |                                                                                                                          |
|   | 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 감성의 중요성에 대해 알아본다.</li> <li>- 감성의 개념을 알아본다.</li> <li>- 여러 감성 중 정서가 무엇인지 학습한다.</li> <li>- 미적 인상이 정서와 어떻게 다른지 알아본다.</li> <li>- 개성의 개념에 대해 알아본다.</li> </ul> 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이        |                                                                                                                          |
| 5 | 1 | 강의주제: 사용자 분석<br>강의목표: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주 사용자와 부 사용자를 나누어 분석하는 방법이 중요한 이유에 대해 설명할 수 있다.</li> <li>- HCI를 기반으로 디지털 제품이나 서비스를 기획하는 과정에서 사용자 분석의 원리와 절차에 대해 학습한다.</li> </ul>                              | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획 관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|   | 2 | 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정서와 인상, 개성이 디지털 제품과 서비스 개발에서 차지하는 역할에 대해 알아본다.</li> <li>- 사용자 분석이 필요한 이유에 대해 알아본다.</li> <li>- 사용자의 종류에 따라 어떻게 달라지는 알아본다.</li> </ul>                                         |                                                                                                                          |
|   | 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용자에 대해 알아야 할 부분을 파악하고 그에 맞는 분석에 대한 예를 찾아본다.</li> <li>- 4가지의 사용자모형에 대해 살펴본다.</li> <li>- 페르소나 기법에 대한 목표와 이를 이용한 사용자 분석 방법에 대해 알아본다.</li> </ul> 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이                  |                                                                                                                          |

|   |   |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6 | 1 | 강의주제: 과업 분석<br>강의목표:<br>- 사용자가 어떤 목적을 가지고 있고, 이러한 목적을 달성하기 위해 어떤 행동을 하는지 분석하는 방법에 대해 학습한다.                                                                                      | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습)                                                                                                                                     |
|   | 2 | 강의세부내용:<br>- 과업 분석의 정의와 중요성에 대해 알아본다.<br>- 구체적인 분석법과 추상적인 분석법에 대해 알아본다.                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|   | 3 | - HTA, KBA에 대해 알아본다.<br>- 맥락질문법이 왜 필요한지, 어떻게 실제로 사용하는지 알아본다.<br>- 사용 시나리오 분석법에 대해 알아본다.<br>- 시퀀스모형 분석법에 대해 알아본다.<br>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 7 | 1 | 강의주제: 맥락분석<br>강의목표:                                                                                                                                                             | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습)<br>3) 개별 과제물<br><br>※ 1차 과제(5점):<br>1~8장까지의 보고서<br>과제<br>-과제평가:<br>기한 내 미제출 시: 2<br>점 감점<br><br>※ 1차 수시시험:<br>-범위: 1장~8장<br>-배점: 5점 |
|   | 2 | - 맥락에 대해 이해하고 물리적 맥락, 사회적 맥락, 문화적 맥락으로 구분할 수 있다.<br>- 가가 맥락을 다시 시간적 맥락, 위치적 맥락, 기타 맥락으로 세분화 하고 이러한 요인들에 대해 자료를 체계적으로 수집하고 분석할 수 있다.                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|   | 3 | 강의세부내용:<br>- 맥락에 대해 알아보고 맥락의 중요성에 대해 알아본다.<br>- 맥락의 의미에 대해 알아보고 이에 대한 구성요소에 대해 살펴본다.<br>- 3가지의 맥락 자료를 수집하는 방법에 대해 알아본다.<br>- 6종류의 맥락모형의 분석 절차에 대해 학습한다.<br>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이 |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 8 | 1 | 중간고사                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|   | 2 |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|   | 3 |                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 9 | 1 | 강의주제: 기술 분석<br>강의목표:<br>- 다양한 디지털 기술을 분석하는 원칙과 이를 실제로 수행하는 절차에 대해 설명할 수 있다.<br>- 제품이나 서비스에 필요한 기술을 스스로 분석할 수 있다.                                                                | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습)                                                                                                                                     |
|   | 2 | 강의세부내용:<br>- 기술 분석의 개념과 중요성에 대해 알아본다.<br>- 디지털 플랫폼에 대해 알아보고 어떻게 변화해 나가는지 살펴본다.<br>- 여러 입력장치에 대해 알아본다.                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|   | 3 | - 여러 출력장치에 대해 알아본다.                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|    |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네트워크 장치의 종류에 대해 알아본다.</li> <li>- 저장 장치의 종류에 대해 알아본다.</li> </ul> <p>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이</p>                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 10 | 1 | <p>강의주제: 콘셉트 디자인</p> <p>강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘셉트 디자인에 대해 정의 할 수 있다.</li> <li>- 하나의 콘셉트가 구체적인 모습을 갖추는 과정에 대해 설명할 수 있다.</li> <li>- 콘셉트 디자인 방법과 절차에 대해 설명할 수 있다.</li> </ul>                                                                         | <p>1) 학습자료:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 강의계획서</li> <li>② 강의수업계획 관련 PPT</li> </ul> <p>2) 활용 기자재:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 빔 프로젝터</li> <li>② PC화이트보드</li> <li>③ 전자교탁</li> <li>④ 전동스크린</li> <li>⑤ 스피커</li> <li>⑥ 컴퓨터(실습)</li> </ul> |
|    | 2 | <p>강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 처리장치에 대해 알아본다.</li> <li>- 3가지의 기술 분석 방식에 대해 배우고 어떻게 통합적 기술 분석을 할 수 있을지 학습한다.</li> <li>- 콘셉트에 대해 알아본다.</li> <li>- 트리즈와 창조성 템플릿을 이용하여 콘셉트를 도출하는 방법을 배운다.</li> </ul>                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|    | 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘셉트를 심사하고 채점하는 구체적인 평가 절차와 사용자의 반응을 예상하고 이를 평가에 반영하는 방법에 대해 살펴본다.</li> <li>- 콘셉트를 구체화하는 방법으로 사용하는 메타포에 대해 알아보고 어떻게 콘셉트 디자인에 적용하는지 살펴본다.</li> </ul> <p>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이</p>                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 11 | 1 | <p>강의주제: 정보구조 디자인</p> <p>강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘셉트 디자인을 통해 만들어진 콘셉트 안에 채워 넣을 정보의 내용에 대해 설명할 수 있다.</li> </ul>                                                                                                                                      | <p>1) 학습자료:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 강의계획서</li> <li>② 강의수업계획 관련 PPT</li> </ul> <p>2) 활용 기자재:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 빔 프로젝터</li> <li>② PC화이트보드</li> <li>③ 전자교탁</li> <li>④ 전동스크린</li> <li>⑤ 스피커</li> <li>⑥ 컴퓨터(실습)</li> </ul> |
|    | 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘셉트 디자인을 통해 만들어진 콘셉트 안에 채워 넣을 정보의 구조를 이해할 수 있다.</li> <li>- 정보구조 디자인을 직접 수행할 수 있다.</li> </ul> <p>강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보구조 디자인에 대해 알아본다.</li> <li>- 데이터에 대해 알아보고 어떠한 유형을 가지고 있는지 살펴본다.</li> </ul>      |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|    | 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어떻게 정보를 분류하는지 살펴본다.</li> <li>- 정보구조에 대해 알아본다.</li> <li>- 정보구조 디자인 방법론의 3가지 절차에 대해 알아본다.</li> </ul> <p>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이</p>                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 12 | 1 | <p>강의주제: 인터랙션 디자인</p> <p>강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙션 디자인에 대해 설명할 수 있다.</li> <li>- 스토리보드 기법을 사용할 수 있다.</li> </ul>                                                                                                                                   | <p>1) 학습자료:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 강의계획서</li> <li>② 강의수업계획 관련 PPT</li> </ul> <p>2) 활용 기자재:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 빔 프로젝터</li> <li>② PC화이트보드</li> <li>③ 전자교탁</li> <li>④ 전동스크린</li> <li>⑤ 스피커</li> <li>⑥ 컴퓨터(실습)</li> </ul> |
|    | 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙션 디자인을 직접 수행할 수 있다.</li> </ul> <p>강의세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙션 디자인에 대해 알아본다.</li> <li>- 인터랙션 디자인의 3가지 지침에 대해 알아본다.</li> <li>- 스토리보드와 스토리텔링에 대해 알아본다.</li> <li>- 스토리를 구축하는 5가지 단계에 대해 알아본다.</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|    | 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리를 구체화하여 인터랙션 디자인에 적용하는 방법에 대해 알아본다.</li> </ul> <p>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이</p>                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|    |   |                                                                                                                                                           |                                                                                                                             |
|----|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |   |                                                                                                                                                           |                                                                                                                             |
| 13 | 1 | 강의주제: 인터페이스 디자인<br>강의목표:<br>- 인터페이스 디자인이 무엇인지 설명할 수 있다.<br>- 인터페이스 디자인의 종류에 대해 이해하고 이를 활용할 수 있다.<br>- 디지털 제품이나 서비스의 콘셉트와 정보구조, 인터랙션 방식을 이해하고 이를 활용할 수 있다. | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|    | 2 | 강의세부내용:<br>- 인터페이스 디자인에 대해 알아본다.<br>- 시각적 인터페이스 디자인에 대한 요소와 그 효과에 대해 알아본다.<br>- 기본적 시각 디자인 요소인 색상, 레이아웃, 형태 등에 대해 알아본다.<br>- 타이포그래피, 그래픽, 애니메이션에 대해 살펴본다. |                                                                                                                             |
|    | 3 | - 시각적 구성의 다양한 특성에 대해 알아본다.<br>- 인터페이스 디자인의 효과에 대해 알아본다.<br>- 시각적 디자인 이외의 인터페이스 디자인 요소 3가지를 살펴본다.<br>- 여러 인터페이스 디자인 절차에 대해 살펴본다.<br>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이   |                                                                                                                             |
| 14 | 1 | 강의주제: 사용경험 평가, 경험혁신<br>강의목표:<br>- 사용 경험 평가의 중요성을 이해하고 평가 방법에 대해 학습한다.<br>- 사용자에게 최적의 경험을 제공할 수 있는 제품이나 서비스를 효과적으로 평가 할 수 있다.                              | 1) 학습자료:<br>① 강의계획서<br>② 강의수업계획<br>관련 PPT<br>2) 활용 기자재:<br>① 빔 프로젝터<br>② PC화이트보드<br>③ 전자교탁<br>④ 전동스크린<br>⑤ 스피커<br>⑥ 컴퓨터(실습) |
|    | 2 | - 디지털 제품이나 서비스가 새로운 사용자경험인 공동경험을 촉진시킬 수 있는 방법에 대해 학습한다.<br>강의세부내용:<br>- 상용경험 평가에 대해 알아본다.<br>- 사용경험 평가의 3가지 종류에 대해 살펴본다.<br>- 휴리스틱 검사법에 대해 알아본다.          |                                                                                                                             |
|    | 3 | - 사용경험 평가 방법에 대해 알아본다.<br>- 공동경험과 경험혁신에 대해 살펴본다.<br>- 공유하는 경험에 대해 알아본다.<br>- 합작하는 경험에 대해 알아본다.<br>- 공조하는 경험에 대해 알아본다.<br>강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이             |                                                                                                                             |
| 15 | 1 | 기말고사                                                                                                                                                      | ※ 2차 과제(5점):<br>9~15장까지의 보고서<br>과제<br>-과제평가:<br>기한 내 미제출 시: 2<br>점 감점<br><br>※ 2차 수시시험:<br>-범위: 9장~15장<br>-배점: 5점           |
|    | 2 |                                                                                                                                                           |                                                                                                                             |
|    | 3 |                                                                                                                                                           |                                                                                                                             |