

# 강의계획서

과목명	국문	UX디자인							
	영문	UX Design							
운영대학	순천향대학교	교과구분 (교과목코드)	전선(221018)	담당교수	성명	박경남			
운영학과	스마트휴먼인터페이스전공				소속	나사렛대학교			
학점 시수	3/3/0				개설년도 / 학기	2023년 2학기	연락처		
		이메일	knpark@kornu.ac.kr						
교과목표 및 개요	본 강좌는 UX 디자인의 개념을 익히고 사용자 중심 설계 방법과 UX/UI 디자인 프로세스 단계별 과정, 디지털 전환과 데이터 기반 UX 디자인 전반의 이론을 학습하고 실무에서 UX 디자인을 적용할 수 있는 역량을 배양한다.								
주 핵심역량과 교과목간 연계성	본 교과목의 디자인 리서치와 인터랙션 디자인 원칙을 활용하여 직관적인 상호 작용을 만들고, 시각적 디자인 원칙을 적용하여 미학적으로 만족스러운 인터페이스를 만드는 프로세스, 그리고 정보 아키텍처 원칙을 활용하여 사용자 친화적인 디자인을 다양한 분야의 원칙을 이해하고 적용하는 방법론 등의 학습을 통하여 디자인 요소들을 조합하고 협력하여 문제를 해결하는 융합적 해결 역량의 배양하고자 함								
핵심 역량 (%)	모듈화			통합			확장		
	ICT 기술 활용	시스 템 사 고	프로젝 트 실 행	융합적 해결	창의적 혁신	테크니 컬 커 뮤니 케이션	진로학 습	지역사회 공헌	심미적 감성
	0	0	0	50	20	10	0	0	20
역량 기반	핵심역량			학습목표					
	융합적 해결			UX/UI 디자인 프로세스와 다양한 방법론의 매커니즘 및 소통 방법 학습을 통해서 융합적 해결 역량을 배양한다.					
	창의적 혁신			아이디어 도출 및 평가, 사용자 시나리오, 인터랙션, 이용흐름 등의 학습을 통하여 창의적인 혁신 역량을 배양한다.					

학습 목표	테크니컬커뮤니케이션			UX/UI 디자인 프로세스 및 애자일 방법 등의 프로젝트 진행 방법의 진행 매커니즘 등을 익힘으로써 UX 디자인 분야에서 기술적인 소통을 할 수 있는 역량을 배양한다.			
	심미적감성			본 강좌를 통하여 UX의 시각적 디자인 원칙을 적용하여 미학적으로 만족스러운 인터페이스를 만들 수 있는 역량을 배양한다.			
수업방법(%)		강의	토의/ 토론	실험/ 실습	현장학 습	발표	기타
		100	0	0	0	0	0
교수 법(선택)	문제중심학습			프로젝트기반학습			플립러닝
성적평가(%)		출석	중간고 사	기말고 사	과제	토론	기타
		20	40	40	0	0	0
기타 안내 사항	교수와의 연락은 LMS의 쪽지 기능 사용하기 바랍니다.						
주차	수업내용				교재범위 및 과제물		비고
1	UX의 개요 - UX 디자인이란 - UX 디자인 사례						
2	UX의 구현도구 소개 - UX의 구현도구 인간공학						
3	정보처리 - 인간의 정보처리과정 - 감지능력과 정보처리 - 인적오류						
4	UX와 사용자 중심설계						
5	UX 피라미드, UX 구성요소						

6	UX 여정 - 외부탐색, 접근, 탐색 - 조회, 주활동, 부가활동 - 인증, 개인화, 이탈		
7	UX/UI 디자인프로세스발견단계 - 기본 프로세스 - 목표 수립, 관련 UX 분석 - 이슈제기, 데스크 리서치		
8	중간시험		
9	UX/UI 디자인프로세스 도출, 구체화 단계 - 도출단계(키파인딩, UX 모델링, 인사이트 - UX, 전략, 아이디어 도출 - 아이디어 평가, 사용자 시나리오		
10	UX/UI 디자인프로세스 산출 단계1 - IA 설계 - 이용흐름 설계		
12	UX/UI 디자인프로세스 산출 단계2 - GUI 프로토타이핑 - UX테스트 - UX 가이드라인		
13	최신UX방법론과 트렌드1 - 패러다임 변화 - 애자일 + UX		
14	최신UX방법론과 트렌드2 - AI를 위한 디자인, AI		
15	기말시험		