강의계획서

<table>
<tr><td rowspan="2">과목명</td><td>국문</td><td colspan="6">감성공학</td></tr>
<tr><td>영문</td><td colspan="6">Emotional Engineering</td></tr>
<tr><td>운영대학</td><td colspan="2">순천향대학교</td><td>교과구분(교과목코드)</td><td>전선(221008)</td><td rowspan="4">담당교수</td><td>성명</td><td>정광태</td></tr>
<tr><td>운영학과</td><td colspan="2">스마트휴먼인터페이스전공</td><td></td><td></td><td>소속</td><td>한국기술교육대학교</td></tr>
<tr><td>학점시수</td><td colspan="2">3/3/0</td><td>개설년도 / 학기</td><td>2023년 2학기</td><td>연락처</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td>이메일</td><td>ktjung@koreatech.ac.kr</td></tr>
<tr><td>교과목표 및 개요</td><td colspan="8">감성공학은 인간의 감성을 과학적으로 측정 및 분석하여 디자인 요소로 변환하고, 그 결과를 디자인에 반영함으로써 디자인 결과에 대한 감성적 차원에서의 조화성을 추구하는 학문이다. 본 과목에서는 감성공학 개념, 인간의 감성을 파악하고 분석하기 위한 방법, 인간의 감성을 디자인 요소로 변환하기 위한 방법, 감성 평가 및 디자인 방법 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>주 핵심역량과 교과목간 연계성</td><td colspan="8">사용자에게 좋은 감성적 경험을 제공하기 위하여 다양한 융합적 지식을 통하여 창의적 아이디어를 도출하고, 이를 심미적으로 구현할 수 있는 능력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량 (%)</td><td colspan="3">모듈화</td><td colspan="3">통합</td><td colspan="3">확장</td></tr>
<tr><td>ICT 기술 활용</td><td>시스템 사고</td><td>프로젝트 실행</td><td>융합적 해결</td><td>창의적 혁신</td><td>테크니컬 커뮤니케이션</td><td>진로 학습</td><td>지역사회 공헌</td><td>심미적감성</td></tr>
<tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>10</td><td>30</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>60</td></tr>
<tr><td rowspan="3">역량</td><td colspan="3">핵심역량</td><td colspan="6">학습목표</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합적 해결</td><td colspan="6">다양한 학문의 융합을 통하여 감성적으로 만족할 수 있는 아이디어를 도출한다.</td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

기반 학습 목표	창의적 혁신	창의적 아이디어 도출을 통하여 좋은 감성경험을 제공할 수 있는 아이디어를 도출한다.
	심미적감성	심미적으로 만족할 수 있는 결과물의 완성을 통하여 감성적 만족감을 높일 수 있도록 한다.

수업방법(%)	강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	발표	기타
	60	0	0	0	0	40

교수법(선택)	문제중심학습	프로젝트기반학습	플립러닝
			O

성적평가(%)	출석	중간고사	기말고사	과제	토론	기타
	20	30	30	20	0	0

기타 안내 사항	

주차	수업내용	교재범위 및 과제물	비고
1	감성공학의 개요	감성디자인 사례조사	
2	감각과 감성		
3	주관적 감성평가 방법		
4	생리적 감성평가방법		
5	감성데이터 분석 I		
6	감성데이터 분석 II		
7	감성데이터 분석 III	감성데이터 분석 실습	
8	중간고사		
9	감성과 디자인		
10	감성과 자동차		

11	감성과 마케팅		
12	감성과 창의성 1		
13	감성과 창의성 2	창의발상론을 통한 아이디어 도출	
14	감성과 UX		
15	기말고사		