

2024학년도 1 학기

모듈명		<국문>	UX Design Ⅲ						교과목 코드							
		<영문>	User Experience Design Ⅲ						코디네이터		김재영					
개설 시기		1term		학점/시수		3/3		수강 대상		4학년		분반		01		
수업 유형		POL Type				TOL Type				SOS Type						
		●														
개발역량	T역량	제품 디자인 기획 역량			제품 디자인 개발 역량			정보 디자인 기획 역량			정보 디자인 개발 역량					
		제품 사용자 경험 분석/설계	제품 사용자 경험 구현/검증	제품 트렌드 리서치 및 분석	제품 디자인 컨셉 개발	제품 디자인 실무 이해	제품 디자인 구현 기술	정보 사용자 경험 분석/설계	정보 사용자 경험 구현/검증	정보 트렌드 리서치 및 분석	정보 디자인 컨셉 개발	정보 디자인 실무 이해	정보 디자인 구현 기술			
		●	○	○	○			●	○	○	○					
	X역량	창의적 문제해결		융합적 사고		자기주도성		협력적 리더십		X역량(%)						
		50		25		20		5		100						
모듈 개요 및 필요성		사용자의 심리분석을 통해 제품 또는 서비스를 이해하고 그것에 반응하며 어떠한 행동패턴을 보이는지 분석해 보는 것을 기초로 하는 「UX디자인 3」 모듈에서는 사용자의 상호작용을 중심으로 Product/Service/Mobile 등의 분야에서 자신만의 Project를 설계 및 기획해보고 UI디자인까지 진행하는 모듈입니다. 선정한 주제를 가지고 UX를 반영한 (모바일 앱)UI디자인을 설계하여 Quality 있고 완성도 높은 결과물로 풀어나가는 과정을 통해 UX 디자인의 중요성을 경험하시기 바랍니다.														
모듈 학습성과		Level		학습 성과												
		인지	1수준 (이해)	UX/UI Design의 이해 - 디자인 Process & Methods - 경험중심 디자인 - UX에 대한 다양한 접근												
				수행	2수준 (응용)	기술발전과 사용자경험의 변화 사용자 경험중심의 제품/서비스/모바일 디자인 이해 UI 인터랙션 응용										
						3수준 (창조)	새로운 모바일 어플리케이션 설계 사용자경험중심의 디자인 도출 User Interaction 디자인									
연계 프로젝트		프로젝트명		UX design 1, Making Portfolio												
		연계 내용		포트폴리오 작품수록												

교재	주 교재	UI/UX 디자인 이론과 실습/이영주/한빛 UI디자인과 프로토타이핑을 위한 Adobe XD/한빛아카데미/이영주 교수자 학습 자료 제공		
	참고 교재	트렌드코리아 2024/김난도 외/미래의 창 넷지 파이널에디션/리처드탈러.캐스션스타인 지음 / 리더스북 UX 디자인 7가지 비밀/ 박지수, 감현 도널드 노먼의 디자인 심리학/도널드 노먼 지음/유엑스 리뷰		
평가 계획	평가 요소	반영 비율	평가 방법 및 주요 내용	
	출결	15 %	• 지각 -1점, 결석 -3점, 모듈의 1/5이상 결석 F학점 (ex: 1일 결석 3점 감점, 1시간 지각 1점 감점, 1시간조퇴 1점 감점)	
	Pre-Class	10 %	퀴즈	• 지식의 이해
			과제	• 사전 과제(자료조사/분석 등) 혹은 디자인 시안(스케치 포함) 제출
			기타	
	In-Class	25 %	팀 Activities	• 동료 발표 및 PT 피드백(질문/의견제시 등) 참여도 - 10%
			개인 Activities	• 인클래스 개인 활동 및 학습 성과 평가 - 15% (실습과제, 자료조사, 아이디어 스케치 등)
			동료평가	• 상호평가
기타			• 성실성, 적극성	
Post-Class	0 %			
시험	50 %	• 중간 주제선정에 따른 기획 및 설계 - 20% • 최종 결과물의 최종 완성도/프레젠테이션 스킬 등 - 30%		
모듈 학습을 위한 준비사항	이 모듈의 학습을 위해 중요한 것은 1. 자신의 포트폴리오 설계에 따른 (UI 앱디자인)작품제작의 방향성을 구체화하여야 실행하도록 합니다. 2. UI/UX디자인을 중심으로 하여 New Project를 완성도 있게 만드는 과정이니 다양한 사고와 리서치방법들을 준비하시기 바랍니다.(졸업전시 작품 및 포트폴리오 제작을 위한) 3. 인클래스 개인 활동 및 학습 과정에 능동적으로 준비하여 자주 confirm이 이루어지도록 노력하고 수업에 적극적으로 참여하시기 바랍니다.			

P	프로그램명	담당 교수	교수-학습 계획						
			주요 학습 내용	주요 학습 활동					Post Class
				Pre Class	팀 Act.	개인 Act.	실험 실습	강의	
P1	UX/UI 개론	김재영	• 모듈 소개 및 과정 안내 • UX/UI 디자인의 이해 ※ 『트렌드코리아2024』 도서읽기			●		●	
P2	Trend & Resarch	김재영	• Trend & Research • UX/UI사례 수집 및 분석	●		●	●	●	
P3	UX/UI Project 기획	김재영	• Mobile APP 디자인 분석 - 사용자 경험 파악 • Select Project - 주제의 이해 - 사용자 이해와 분석	●		●	●	●	
P4		김재영	• Project Concept 확정 • Project 기획_구체화 - 정보구성 및 설계 - 자료 수집	●		●	●	●	
P5		김재영	• Idea sketch_ Contest Briefing • Ideation_1:1 피드백						
P6	UX/UI Project 설계	김재영	• Index_confirm • Information Architecture_I.A 설계 • Design Research • Wire frame -> Prototyping 진행 • Solution /아이디어 제시						
P7		김재영	※ 기획서 및 프로젝트 진행제안서 PPT 정리	●		●	●	●	
P8	Mid-Term Presentation 중간평가	김재영	• Design Project 개발제안서 평가 및 점검			●		●	

P	프로그램명	담당 교수	교수-학습 계획						
			주요 학습 내용	Pre Class	In-Class				Post Class
					팀 Act.	개인 Act.	실험 실습	강의	
P9	UX/UI Project 디자인	김재영	- 주제에 따른 사용자경험중심 Design - Identity 개발(Color, Motif, Typo, Layout 등) - Style Guide 구축, Motif 개발 - icon design - 화면별 UI design Print_ feedback_ 1:1 review	●		●	●	●	
P10									
P11		김재영	- 프로토타이핑 진행 - 문제점 도출 - 해결점 수정보완						
P12		김재영	- 화면 GUI디자인 - Prototyping / Mock-up						
P13		김재영	Design Board/개발제안서 design_ 페이지수 무관	●		●	●	●	
P14		김재영	- Design Board 완성 - UX/UI design 기획부터 설계 및 디자인이 수록된 내용으로 구성 - Mobile app제안서 : 제본 필수						
P15	Final Presentation (최종 프리젠테이션)	김재영	- 모듈세미나 및 질의응답 - Portfolio 수록 작품 완성			●		●	