

# CLD 모듈 수업 계획서

2024학년도 1 학기

모듈명	<국문>	UX Design I					교과목 코드						
	<영문>	User Experience Design I					코디네이터	김재영					
개설 시기	1term	학점/시수	3/3	수강 대상	3학년	분반	01						
수업 유형	POL Type (프로젝트 중심)		TOL Type (응용과제 중심)			SOS Type (기초이론 중심)							
	●												
개발역량	T 역 량	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
		●	○	○	○			●	○	○	○		
	X 역 량	창의적 문제해결		융합적 사고		자기주도성		협력적 리더십		X역량(%)			
		40		20		30		10		100			
모듈 개요 및 필요성	UX Design이란 사용자가 제품 / 서비스/ 시스템을 사용하면서 겪는 기억, 감정, 태도, 행동 등 인지와 반응을 모두 포괄하는 무형의 가치를 뜻합니다. 사용자의 관점에서 사고하여 그들이 무엇을 필요로 하는지를 파악, 분석하고 그것을 어떤 방식으로 구현할 것인지를 우리는 기획하고 설계해야 합니다. 따라서 현 모듈에서는 UX(사용자의 경험)를 기반 모바일 환경에서의 GUI디자인을 구체적으로 살펴보고 분석하여 좀 더 나은 사용자 중심의 디자인 능력을 학습하고 경험하는 전공심화 모듈입니다.												
모듈 학습성과	Level		학습 성과										
	인 지	1수준 (이해)	1. UX 디자인의 개념과 필요성을 이해할 수 있다. 2. 사용자와 경험의 정의, 범위 등을 이해한다. 3. UX, UI, GUI 디자인의 기능과 역할을 이해할 수 있다.										
	수 행	2수준 (응용)	1. 모바일 환경에서의 UX/UI 디자인을 수행할 수 있다. 2. UX, UI 디자인 프로세스를 수행할 수 있다. 3. 그래픽프로그램의 이해 및 운용능력을 향상시킬 수 있다.										
		3수준 (창의/융합)	1. UX/UI 디자인의 이해를 통해 인포그래픽 웹, 어플리케이션 등 창의적인 주제를 선정해 GUI 디자인 그래픽콘텐츠 결과물을 만들어 낼 수 있다.										

교재	주 교재	- 교수자 제공 학습자료 - UI디자인과 프로토타이핑을 위한 Adobe XD/한빛아카데미/이영주 - UI/UX 디자인 이론과 실습/이영주/한빛		
	참고 교재	트렌드코리아 2024/김난도 외/미래의 창 심리를 꿰뚫는 UX디자인/수잔 웨인첸크 지음/에이콘 UX/UI 디자인, 이종원지음, 영진닷컴		
평가 계획	평가 요소	반영 비율	평가 방법 및 주요 내용	
	출결	15 %	• 지각 -1점, 결석 -3점, 모듈의 1/5이상 결석 F학점 (ex: 1일15결석 3점 감점, 1시간지각 1점감점, 1시간조퇴 1점감점)	
	Pre-Class	10 %	• 사전 과제(자료조사/아이디어스케치 등) 혹은 리포트 평가	
	In-Class	25 %	팀 Activities	• 동료 발표 및 PT 피드백(질문/의견제시 등) 참여도
			개인 Activities	• 인클래스 개인 활동 및 학습 성과 평가 (자료조사, 아이디어 스케치 등)
			동료평가	• 개인 실습 및 실습과제 수행
			기타	참여의 적극성과 집중도 평가
Post-Class	%	실습 과제 완료 마무리와 컨펌의 횟수(인클래스 반영)		
종합평가 (시험)	50 %	• 중간 - 20% • 최종 결과물, 프레젠테이션 - 30%		
모듈 학습을 위한 준비사항	이 모듈의 학습을 위해 중요한 것은 1. 과목의 특성상 디자인 프로세스 단계별 수행역량이 요구되므로 그래픽프로그램(Adobe XD, Figma, Photoshop, Illustration program)의 학습 훈련이 필요합니다. 2. 인클래스 개인 활동 및 학습 과정에 능동적으로 준비하여 적극적으로 참여하시기 바랍니다. 3. 매 차시마다 디자인작업을 위한 노트북 및 컴퓨터를 준비해야 합니다.			

P	프로그램명	담당 교수	교수-학습 계획						
			주요 학습 내용	주요 학습 활동					Post Class
				Pre Class	In-Class				
팀 Act.	개인 Act.	실험 실습	강의						
P1	UI/UX design의 이해	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듈 소개 및 과정 안내</li> <li>UX/UI 디자인의 이해</li> <li>App/Web의 이해</li> </ul>			●		●	
P2		김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>Goal/Task/Function 이란</li> <li>모바일 UX/UI design 앱/웹 사례분석-1</li> </ul>	●		●	●	●	
P3		김재영	※ XD program 실습						
P4		김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>UI 평가 기준</li> <li>모바일 UX/UI design 앱/웹 사례분석-2</li> </ul>	●		●	●	●	
P5	UX/UI 기획 - 사용자 이해와 분석	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>UX/UI 웹/앱 기획</li> <li>&lt;주제: 다이어리/플래너 유형 or 자기계발 관련&gt;</li> </ul>	●		●	●	●	
P6		김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용자경험 분석</li> <li>- 기존 웹/앱 디자인의 문제점 발견</li> <li>- 사용자 니즈 분석</li> <li>- Desk Research/Field Research</li> </ul>						
P7		김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제 확정 및 UX design 설계</li> <li>- IA 정보구조 짜기</li> <li>- labeling</li> </ul>	●		●	●	●	
P8	Mid-Term Presentation 중간평가	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제선정에 따른 IA 정보구조 설계도 등_ 기획서 중간 평가</li> </ul>			●	●		

P	프로그램명	담당 교수	교수-학습 계획						
			주요 학습 내용	주요 학습 활동					Post Class
				Pre Class	In-Class				
팀 Act.	개인 Act.	실험 실습	강의						
P9	UI design - Style Guide Design	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wire frame Design</li> <li>UX design Style-1</li> <li>-스플래쉬, 코치마크, 워크스루 등</li> <li>※ 디자인 실습 및 피드백</li> </ul>	●		●	●	●	
P10		김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>UX design Style-2</li> <li>Style Guide Design</li> </ul>	●		●	●	●	
P11	UI design - Icon Design	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타포란</li> <li>아이콘디자인 이해와 종류</li> <li>아이콘디자인 주제 Research</li> <li>- 아이콘 디자인 기획</li> <li>- 주제 확정</li> </ul>	●		●	●	●	
P12		김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이콘 디자인 스케치</li> <li>※ 디자인 실습 및 피드백</li> </ul>						
P13	UX/UI design - page design 실습	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>화면페이지 디자인</li> <li>Prototyping test</li> </ul>	●		●	●	●	
P14		김재영							
P15	Final Presentation (최종 프리젠테이션)	김재영	<ul style="list-style-type: none"> <li>최종 프로젝트 발표 및 평가</li> <li>모듈세미나</li> </ul>	●		●	●	●	
<ul style="list-style-type: none"> <li>P1~2 : UX/UI 디자인의 이해</li> <li>P3~P4 : XD 프로그램 학습 및 기존 모바일 UXUI 디자인 분석</li> <li>P5~P10 : UXUI 앱 기획 및 설계_ 정보구조, 와이어프레임</li> <li>P11~12 : Icon design 기획, 제작 및 실습</li> <li>P13~P14 : 모바일 앱 화면페이지 UI디자인_Prototyping test</li> <li>P15 : 인클래스 실습결과물 평가 및 PT</li> </ul>									