

개설학기	2017 - 2		
교과목명	사용자인터랙션디자인	학수번호	120824- 001
학점/시수(이론/실기)	3학점/3시수 (1/2)	설계학점	0학점
강의시간	수4,금23		
개설학과 (학년)	기계 · 시스템디자인공학과(3학년)		강의실
담당교수	임덕신		e-mail
연구실 및 면담시간	doslim@hongik.ac.kr (R605, 면담 시간 추후 공지)		
담당조교명		조교실	
담당조교 e-mail		면담시간	
작성일자	2017/07/28	선수과목	

### 1. 교과목 개요

공학도로서 산업현장에서 기획/디자인/SW/마케팅/영업 등 다양한 조직의 다분야 전문가와 협업하는 데 필요한 사용자 중심의 디자인 사고를 기본부터 배우고, 프로젝트를 통해 사용자 중심의 디자인 프로세스를 직접 경험해 본다.

\* 산업체 특강 1: 기계과 졸업자로서 UX디자이너로 활동하는 실존인물 소개

\* 산업체 특강 2: Agile Process 생생 경험담 소개

\* 프로젝트 1: 현존하는 제품에 대한 사용성 관점의 평가

\* 프로젝트 2: 사용자 중심의 디자인 프로세스로 자신의 제품을 디자인 (학습을 위한 교구를 사용하여 간단한 제작으로 제품 완성, 현재 산업체에서 활동하는 디자이너를 과제 코칭과 평가에 초빙할 예정임)

### 2. 교재 및 부교재

교재	혁신적인 사용자 경험을 위한 인터랙션 디자인 (저자: 댄 새퍼 Dan Saffer)
부교재	This is UX design (저자: 조성봉)
부교재2	Usability Engineering (저자: Jacob Nielsen)
부교재3	
부교재4	
부교재5	

### 3. 학점 구성 및 평가기준

학점분포	학교의 방침을 따름
학점구성	출석 및 태도 : 20%, 퀴즈 : 30%, 프로젝트 : 50%
시험	진도에 따라 수업 시간 중 퀴즈 3회
숙제	중간, 기말 과제 2회
F학점처리기준	학교의 방침을 따름
기타 (재수강제한 등)	

### 4. 강의 진행방법 및 유의사항

강의진행방법	슬라이드 빔프로젝트 판서 유인물 기타
장애학생에 대한 지원	
기타유의사항	

5. 강의 내용 및 일정			
No	강의 및 실습내용	교재내 범위	기타
1	Intro (1) 과목 개요 및 운영 방법 소개 1장. 인터랙션 디자인은 무엇인가?		
2	2장. 인터랙션 디자인의 네 가지 접근법 (이 중, 사용자 중심 디자인)		
3	3장. 디자인 전략		
4	4장. 디자인 리서치		
5	5장. 체계적인 결과물		
6	산업체 특강: 기계과 전공자로서 졸업 후 UX 디자이너로 활동하는 사례 프로젝트 1		
7	프로젝트 1		프로젝트 1 평가
8	6장. 구상과 디자인 원칙		
9	7장. 다듬기		
10	8장. 프로토타입, 테스트, 개발		
11	산업체 특강: Agile Process 생생 경험담 프로젝트 2		
12	프로젝트 2		
13	프로젝트 2		
14	프로젝트 2		
15	프로젝트 2		프로젝트 2 평가
참고 사항			