

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2017학년도 2학기		교과목명	휴먼컴퓨터인터랙션	
교과목코드	EA0013	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	3(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	월7,8,9(G310)			이수구분	1전선

과목개요	
*주강의언어	KR
*교과목개요	휴먼 컴퓨터 인터랙션(Human Computer Interaction)은 제품을 개발할 때, 어떻게 사용자에게 가장 적합한 인터페이스를 설계할 수 있는가에 대해 학습하는 과목이다. 4차 산업혁명 시대에는 스마트 폰과 PC이외에도 우리를 둘러싸고 있는 IoT, 웨어러블 컴퓨터, 지능형 컴퓨터 등이 사용자와의 인터페이스를 형성한다. 본 과목에서는 새로운 기술들이 제공하는 사용 환경을 살펴보고, 사용자가 HCI에 대한 제대로 된 정신 모형을 형성할 수 있는 방안에 대해 학습한다. 또한, 지능 정보사회에서의 안전성과 보안성을 고려한 인터페이스 설계를 함께 고민해본다.
*교과목 목표	본 과목의 수강생들은 제품 개발 분야에서 작업할 때, 사용자의 정신 모형에 기반을 두고 제품의 개념 모형을 형성할 수 있는 이론을 학습한다. 4차 산업혁명 시대에 HCI를 구성하는 IoT, 웨어러블 컴퓨터, NUI(Natural UI), 지능형 컴퓨터의 특징과 이 기술들의 한계를 분석하고 이해한다. 또한 UI 개발의 주요 개념과 핵심 프로세스의 적용 방법을 익히고, 이를 기반으로 제품의 UI 개발 프로젝트를 수행한다. 이번 과목을 통하여, 학생들은 사람의 특징을 이해하고, 제품 개발 시에 기능뿐만 아니라 안전성과 보안성을 고려하는 방법에 대해 학습한다.
*주교재	강의 자료 배포
부교재	- "Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction", Ben Shneiderman-Catherine Plaisant, Pearson Education, 2009 - "Web 기반의 사용자 인터페이스", 한혁수, 홍릉출판사, 2008
참고자료	Websites and Youtube
선수과목명	선수과목 필수여부
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.
교강사전달사항	
기타연락처	상담요일 및 시간
강의 소개 동영상	

교강사정보	교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
	한혁수	컴퓨터과학과	0222875033	G511	hshan@smu.ac.kr

교과유형	항목	내용
*수업유형	PBL	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input checked="" type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> 사이버(e/b-learning) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)		
*과목유형		<input type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 전공기초 <input type="checkbox"/> 전공핵심 <input checked="" type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계
과목유형(기타)		

성적평가	평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
	*중간고사	30	*발표	0	상대평가
	*기말고사	30	*참여도	0	
	*과제물	0	*퀴즈	30	
	*출석	10	*프로젝트	0	
	*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계			
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부	강의반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량		30
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량		10

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부	강의반영비율(%)
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량		20
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량		20
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량		20

기타정보			
Career Development Roadmap(전문직군명)		임베디드소프트웨어개발자	

주차별 수업계획		
주차	항목	내용
1	*학습목표	과목 소개
	*주요학습내용 및 방법	이론
2	*학습목표	4차 산업혁명과 지능정보사회의 사용자
	*주요학습내용 및 방법	이론
3	*학습목표	HCI의 역사: 개인용 컴퓨터, WEB 2.0, Smart Phone
	*주요학습내용 및 방법	이론
4	*학습목표	UI의 구성: IoT, 추천 시스템, 챗봇(Chatbot)
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
5	*학습목표	UI 개발 프로세스
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
6	*학습목표	한글날
	*주요학습내용 및 방법	휴강
7	*학습목표	사용자에 대한 지식: Mental Model, Affordance
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
8	*학습목표	중간고사
	*주요학습내용 및 방법	시험
9	*학습목표	Best Practice: Visualization, Design Guideline
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
10	*학습목표	Advanced UI: Wearable Device, VR, AR
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
11	*학습목표	Advanced UI: NUI (Natural User Interface)
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
12	*학습목표	Accident Model
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
13	*학습목표	안전을 고려한 설계: ADAS
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
14	*학습목표	지능정보사회에서의 안전한 UI 1
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
15	*학습목표	지능정보사회에서의 안전한 UI 2
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표