

인터렉션디자인

<input checked="" type="checkbox"/> 복습	<input checked="" type="checkbox"/>
--	-------------------------------------

교과목 및 담당교수

교과목명

인터렉션디자인(인디)(인터렉션)

교과목번호

HEH01404

강좌번호

5990

학점/시간

3/3

대상학년

4학년

개설학과

융합소프트웨어학부 데이터사이언스전공

강의시간

금 10:30~13:15 (S1353)

상담시간

메일로 연락 바랍니다.

실험실

담당교수

신민아

연구실(전화)

E-Mail

mina9998@naver.com

집중수업

해당없음

교과목개요

교육영역

전공

수업방식

강의

발표

협동학습

교과목 개요

본 교과목은 인공지능으로 새로운 혁명기에 접어든 현시점에 인터랙션/UX 분야에서의 사용자의 환경변화를 이해하고, 기술 트렌드를 반영한 서비스를 제안하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 초개인화, Agentic AI, AIot와 같은 서비스 개념과 구조, 이를 대하는 사용자의 서비스 이용 흐름을 파악하고, 사용자 유형에 적합한 인터랙션/UX 솔루션을 제시한다.

선수과목 및 지식

교과목 교육목표

본 교과목은 인터랙션/UX 디자인을 이해하고, 사용자 환경변화와 미래를 전망한 서비스를 제안 및 검증하는 프로젝트를 진행한다. 프로젝트 과정은 1)Desk/User Research, 2)Modeling, 3)Design Solution, 4)Prototype design 5)Usability Test로 구성되며, 각 과정에서 필요한 이론 및 방법론을 배우고 실습한다. 위 과정을 통하여 사용자 관점에서 디자인 문제에 접근하고 해결책을 탐구하게 되며, 사용자와 AI의 상호작용을 돕는 최적화된 전략을 도출하는 역량을 기른다. 전 과정이 개인의 포트폴리오로 활용될 수 있도록 완성한다.

교과목 교육목표 성취도 평가방법

교과내용: 인터랙션/UX 디자인에 대한 이해 및 디자인 설계, 팀 프로젝트 진행 및 발표
평가방법: 출석, 과제물, 중간고사, 학기말 시험, 기타(휴리스틱 평가 및 동료 피드백)
성취목표: 80점(100점 만점) 이상을 취득한 학생의 비율이 전체 수강생의 70% 이상
평가기준: 출석 10%, 중간고사 15%, 기말고사 15%, 과제물 35%, 기타 25%

신 교육기법 활용

플립드러닝 (Flipped Learning)

☐

PBL (Problem Based Learning)

☐

블렌디드러닝 (Blended Learning)

☐

디자인씽킹

☐

서비스러닝

☐

캡스톤디자인

□

에듀테크활용교육

□

IC-PBL (Industry-Coupled Project-Based Learning)

□

성적평가방법

과제물/보고서

35 %

출석

10 %

수시시험/중간고사 (Quiz 포함)

15 %

학기말고사

15 %

발표

0 %

기타 (휴리스틱 평가 및 동료 피드백)

25 %

교재 및 참고도서

주교재

도서명

자체 제작한 Key note 슬라이드 활용

저자명

출판사명

ISBN

출판년도

부교재

도서명

HCI 3.0 - 인간과 인공지능의 상호작용(HAI)을 중심으로

저자명

김진우, 연세대학교 HCI Lab (지은이)

출판사명

안그래픽스

ISBN

9791168230750

출판년도

2024

참고도서

도서명

유저 리서치 - UX를 위한 사용자 조사의 모든 것

저자명

스테파니 마시 (지은이), 서예리 (옮긴이), 유엑스리뷰 리서치랩 (감수)

출판사명

유엑스리뷰

ISBN

9791188314713

출판년도

2021

전공능력(교양핵심역량) 및 명지핵심역량의 교과목과의 연계성

순번	전공능력명	역량비율	명지핵심역량
1	[문제정의(데이터사이언스전공)] 데이터 관점에서 문제를 이해, 정의 할 수 있는 능력	10 %	융합,실용,창의,자기 주도,어우름,배려
2	[융합역량(데이터사이언스전공)] 데이터사이언스 전공과 타 전공 분야를 융합하여 분석할 수 있는 능력	20 %	융합,실용,창의,자기 주도,어우름,배려
3	[창의설계(데이터사이언스전공)] 데이터 엔지니어로서 창의적으로 문제를 설계하고 구현할 수 있는 능력	50 %	융합,실용,창의,자기 주도,어우름,배려

순번	전공능력명	역량비율	명지핵심역량
4	[데이터기술활용(데이터사이언스전공)] 데이터 엔지니어로서 스스로 계획하고, 실행하며, 판단할 수 있는 능력/ 문제해결을 위해 다양한 데이터 관련 소프트웨어를 활용할 수 있는 능력	20 %	융합,실용,창의,자기 주도,어우름,배려

전공능력(교양핵심역량)별 평가지표

순번	전공능력명	역량비율	전공능력평가지표
1	문제정의(데이터사이언스전공)	10 %	1-1. 학생은 데이터 관점에서 문제를 이해할 수 있다.
			1-2. 학생은 데이터 관점에서 문제를 파악할 수 있다.
			1-3. 학생은 데이터 관점에서 문제를 정의할 수 있다.
2	융합역량(데이터사이언스전공)	20 %	2-1. 학생은 데이터사이언스 전공 이론과 지식에 대해 이해하고 있다.
			2-2. 학생은 데이터사이언스 전공 이론과 지식을 인문적 소양과 융합할 수 있다.
			2-3. 학생은 데이터사이언스 전공 이론과 지식 및 인문적 소양을 컴퓨터 데이터 관련 프로젝트에 활용할 수 있다.
3	창의설계(데이터사이언스전공)	50 %	3-1. 학생은 최신의 소프트웨어 모델링 도구에 대해 이해하고 있다.
			3-2. 학생은 최신의 소프트웨어 모델링 도구들을 사용하여 컴퓨터공학 문제를 분석 및 설계를 할 수 있다.
			3-3. 학생은 설계된 컴퓨터 시스템을 구현, 테스트할 수 있다.
4	데이터기술활용(데이터사이언스전공)	20 %	4-1. 학생은 외국어로 된 컴퓨터 분야의 신기술 관련 서류 및 표준안 등을 이해할 수 있다.
			4-2. 학생은 논리적 모델링을 통해 주어진 문제를 해결할 수 있다.

순번	전공능력명	역량비율	전공능력평가지표
			4-3. 학생은 프로젝트를 관리하고 운영 중 발생하는 문제를 해결할 수 있다.

주별 진도 계획

1주차	주제 및 수업핵심내용 : 오리엔테이션 : 수업 소개, 한 학기 프로젝트 소개
	학습자료 및 과제 : 매주 자체 제작한 Key note 슬라이드 활용
2주차	주제 및 수업핵심내용 : Research 프로세스에 대한 이해, 디자인 문제에 접근하기
	학습자료 및 과제 : 팀 구성, 디자인 문제 찾기
3주차	주제 및 수업핵심내용 : Desk Research Methods 이해 및 적용 : 시장, 경쟁, 트렌드, 사용자 분석
	학습자료 및 과제 : Desk Research
4주차	주제 및 수업핵심내용 : Field Research Methods 이해 및 적용 : 탐색적, 평가적 리서치
	학습자료 및 과제 : Field Research 준비
5주차	주제 및 수업핵심내용 : Field Research 이해 및 적용 : 서베이, 인터뷰 등
	학습자료 및 과제 : Field Research
6주차	주제 및 수업핵심내용 : Field Research Analysis 이해 및 적용 : Affinity Diagram
	학습자료 및 과제 : Affinity Diagram
7주차	주제 및 수업핵심내용 : Field Research Analysis 이해 및 적용 : 사용자 유형 정의
	학습자료 및 과제 : 사용자 유형 정의
8주차	주제 및 수업핵심내용 : 중간 발표 및 평가
	학습자료 및 과제 : 발표, 동료 피드백 및 평가
9주차	주제 및 수업핵심내용 : 인터랙션/UX 전략 도출, 사용자 유형별 서비스 이용흐름, 기능 설계
	학습자료 및 과제 : 인터랙션/UX 전략 및 설계
10주차	주제 및 수업핵심내용 : Design Solution 1 : Prototype 제작
	학습자료 및 과제 : 프로토타입 제작
11주차	주제 및 수업핵심내용 : Design Solution 2 : Prototype 제작
	학습자료 및 과제 : 프로토타입 제작

12주차	주제 및 수업핵심내용 : Design Solution 3 : Prototype 제작
	학습자료 및 과제 : 프로토타입 제작
13주차	주제 및 수업핵심내용 : Usability Test : Think aloud, A/B test 등
	학습자료 및 과제 : 사용성 평가
14주차	주제 및 수업핵심내용 : Usability Test 결과 정리, 최종 디자인 제안
	학습자료 및 과제 : 프로토타입 제안
15주차	주제 및 수업핵심내용 : 기말 발표 및 Heuristic evaluation
	학습자료 및 과제 : 발표, Heuristic 및 동료 평가
보강(필요시) :	

<강의평>

아직 강의평이 없습니다.