

게임 인터페이스 설계

## Lesson 0. Introduction

임 창 주  
[scjlim@kpu.ac.kr](mailto:scjlim@kpu.ac.kr)

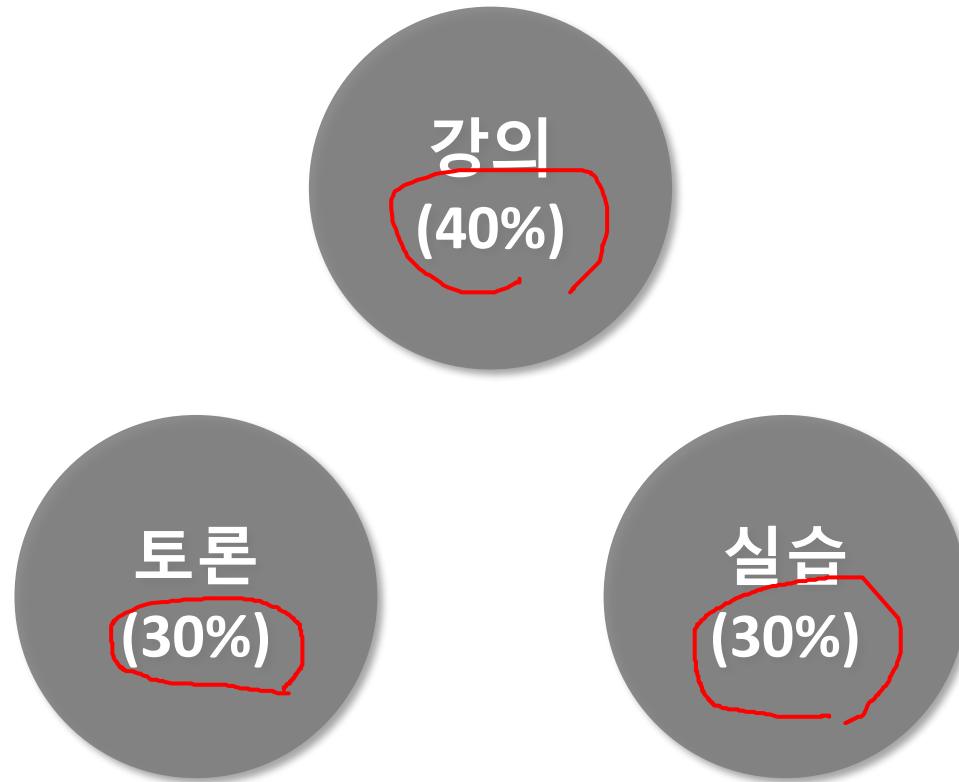


1. PC 및 콘솔게임 화면설계의 기본원칙들을 이해하고,  
최근 게임 인터페이스의 발전동향을 파악한다.
2. 사용자와 Device 間 원활한 의사소통 방법을 이해한다.
  - 1) 인간과 컴퓨터의 상호작용 방법과 이론적 배경을 학습한다.
  - 2) 현재의 게임환경 및 각종 게임 입출력 장치 환경에서, 보다 효과적인 상호작용 방법을 제안하고 개발해 본다.



1. Game Interface Design. Brent Fox., Thomson
2. 오래가는 UX 디자인, 반준철, 한빛미디어
3. graphic user interface, 일본인간공학회 스크린 디자인 연구회,  
안그라픽스
4. 그 외 기타 Reference papers





## 1. 평가방식 :

출결(5%), 수업참여(15%), 과제물(20%), 중간고사(30%), 기말프로젝트(30%)

## 2. 결석일수가 1/4 이상 되면 'F'

## 3. 상대평가 진행(A0 이상 30% ↓, B0 이상 70% ↓)

## 4. 재수강인 경우, 'A0'가 최고



Week	내용	과제
1week(03/16)	Introduction : UX Design/Interface Design/Interaction Design	Good design, Bad design
2week(03/23)	Understanding users	
3week(03/30)	Speical aspect of HCI	Usability checklist
4week(04/06)	Understanding how interfaces affect users	AHP
5week(04/13)	The process of interaction design	Usability test
6week(04/20)	Indentifying needs and establishing requirements	
7week(04/27)	Design, prototyping and construction	Analysis and Report
8week(05/04)	중간고사	
9week(05/11)	User-centered approaches to interaction design	Game Usability Checklist
10week(05/18)	Introduction evaluation	
11week(05/25)	An evaluation framework	Usability test Game
12week(06/01)	Observing users	Project Proposal
13week(06/08)	Asking users & experts	Analysis and Report : Game
14week(06/15)	Testing & modeling users	
15week(06/22)	프로젝트 공유	Project Demo.
16week(06/29)	프로젝트 공유	Project Demo.



## 게임 인터페이스 설계

### Lesson 1. UX Design/Interface Design/Interaction Design

