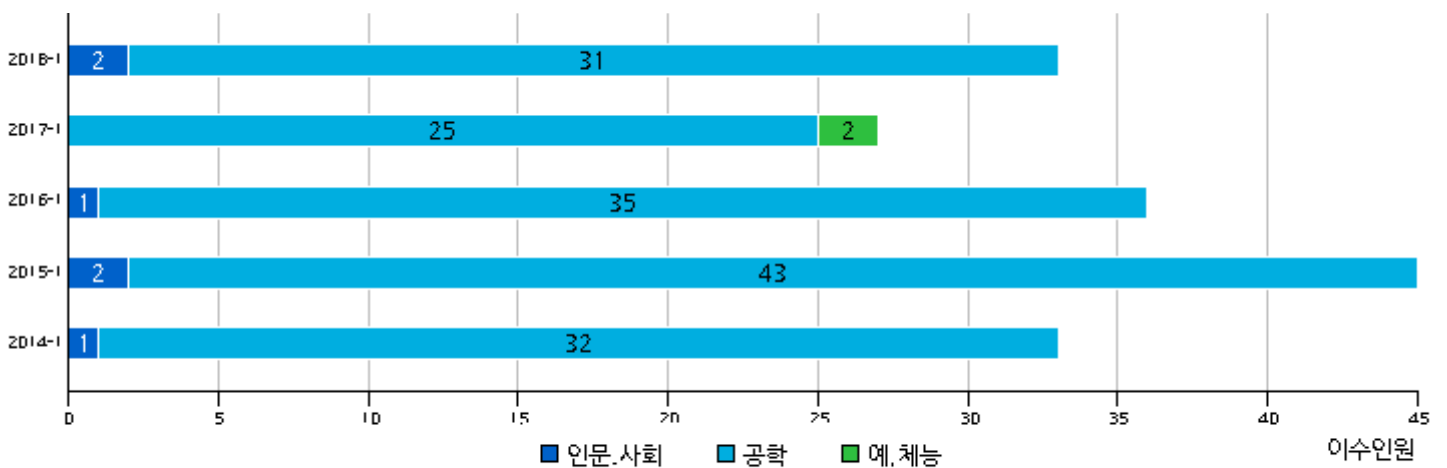
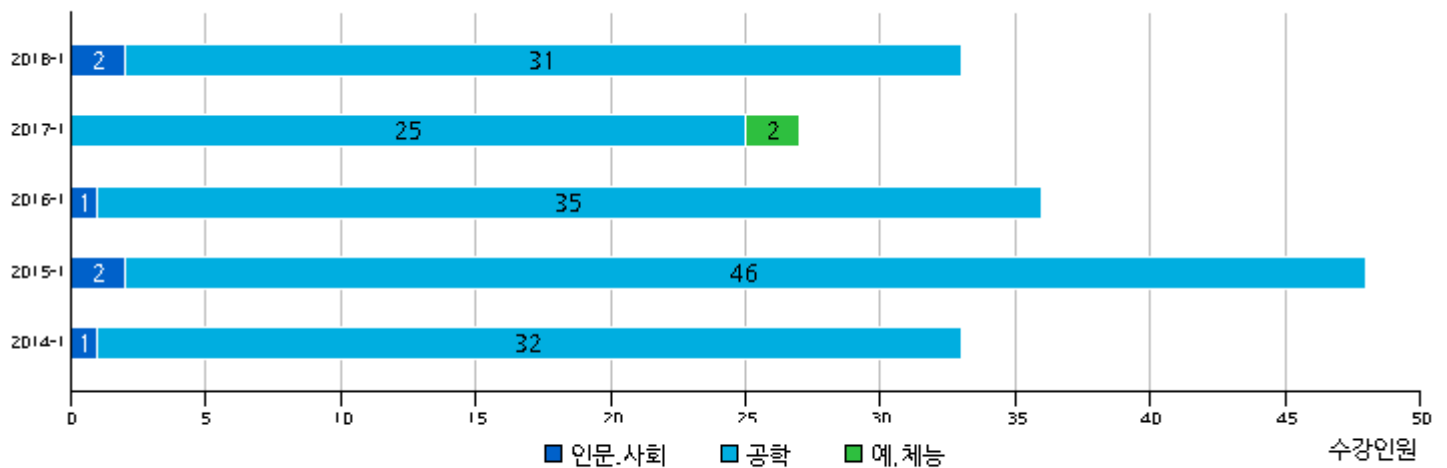
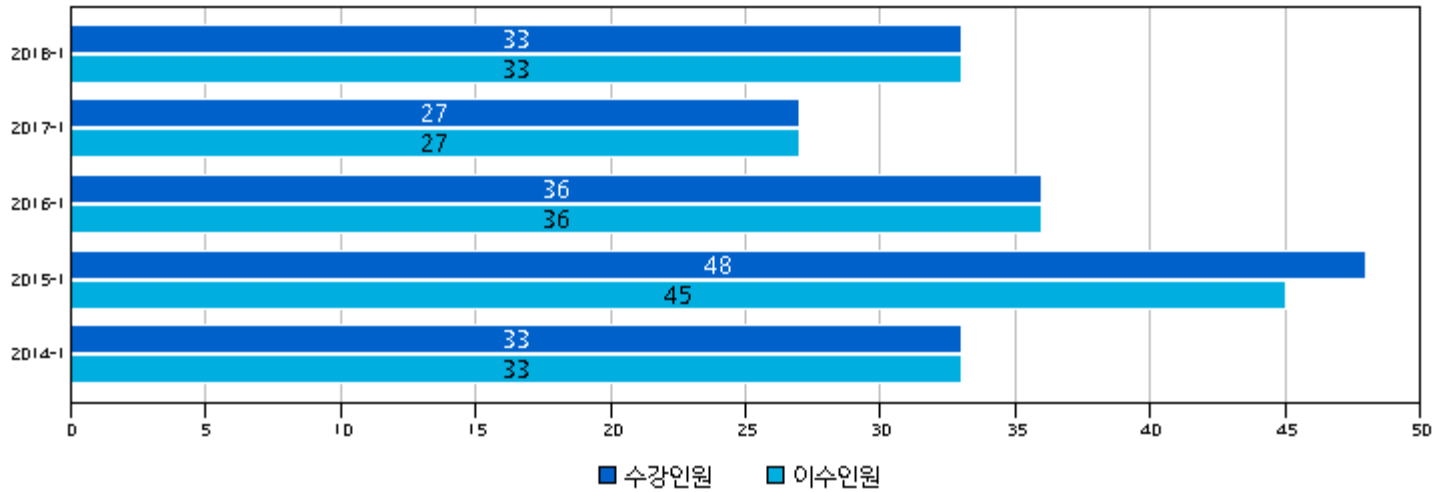


# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

## 1. 교과목 수강인원



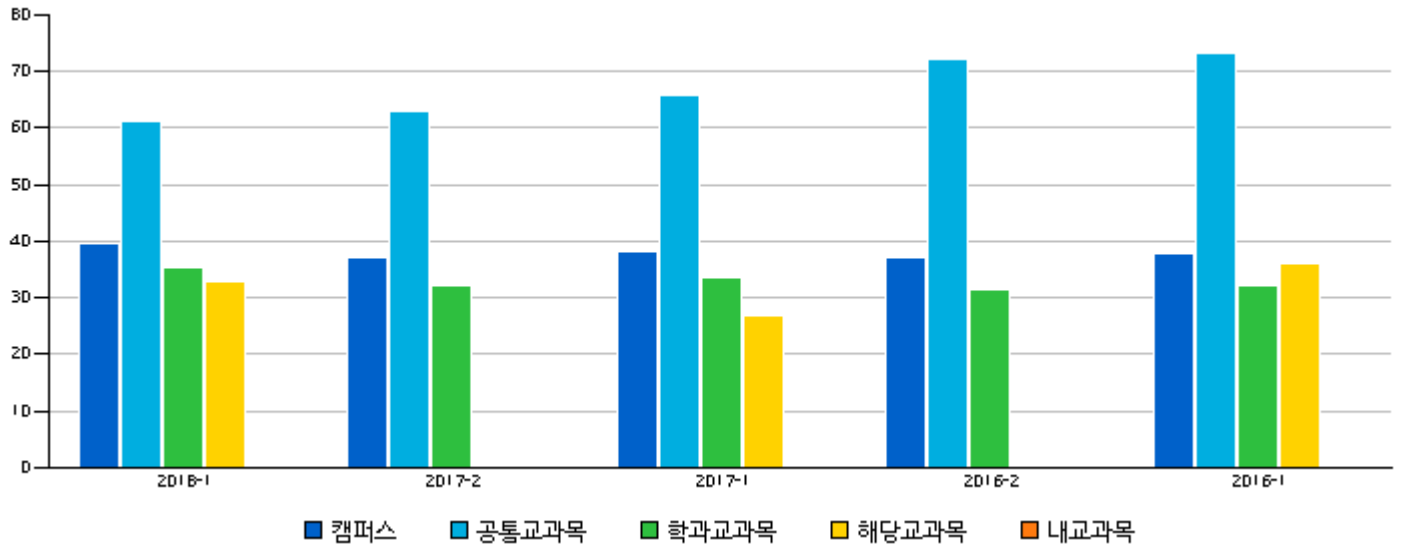
# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2014	1	인문.사회	1	1
2014	1	공학	32	32
2015	1	인문.사회	2	2
2015	1	공학	46	43
2016	1	인문.사회	1	1
2016	1	공학	35	35
2017	1	공학	25	25
2017	1	예,체능	2	2
2018	1	인문.사회	2	2
2018	1	공학	31	31



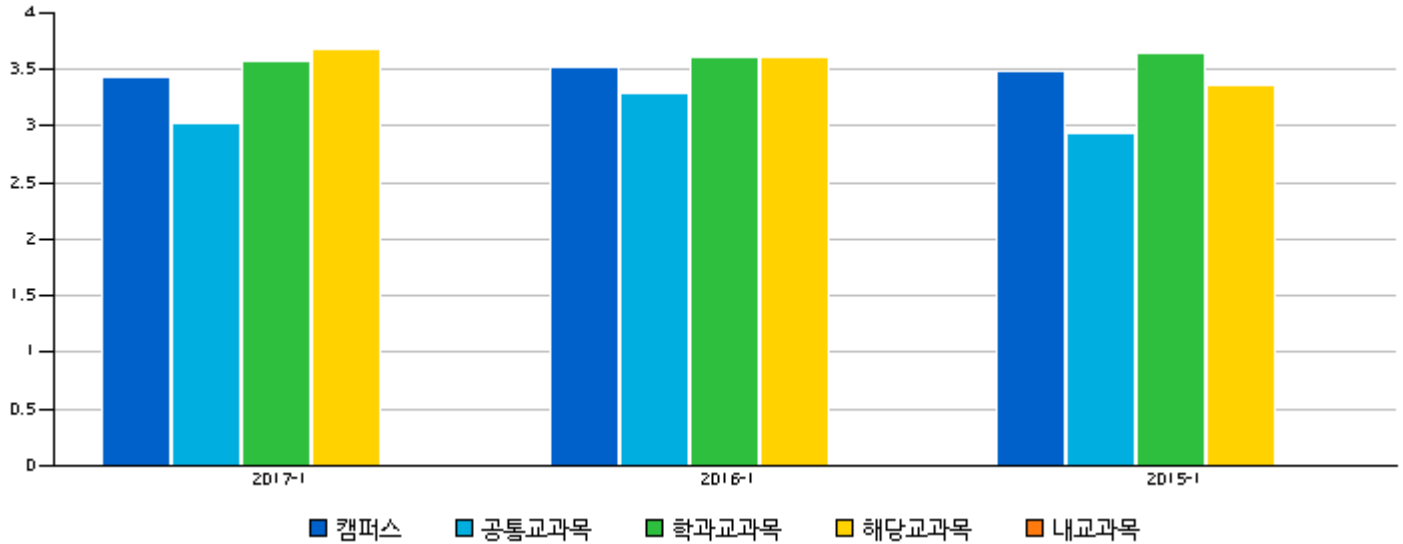
# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

## 2. 평균 수강인원



# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

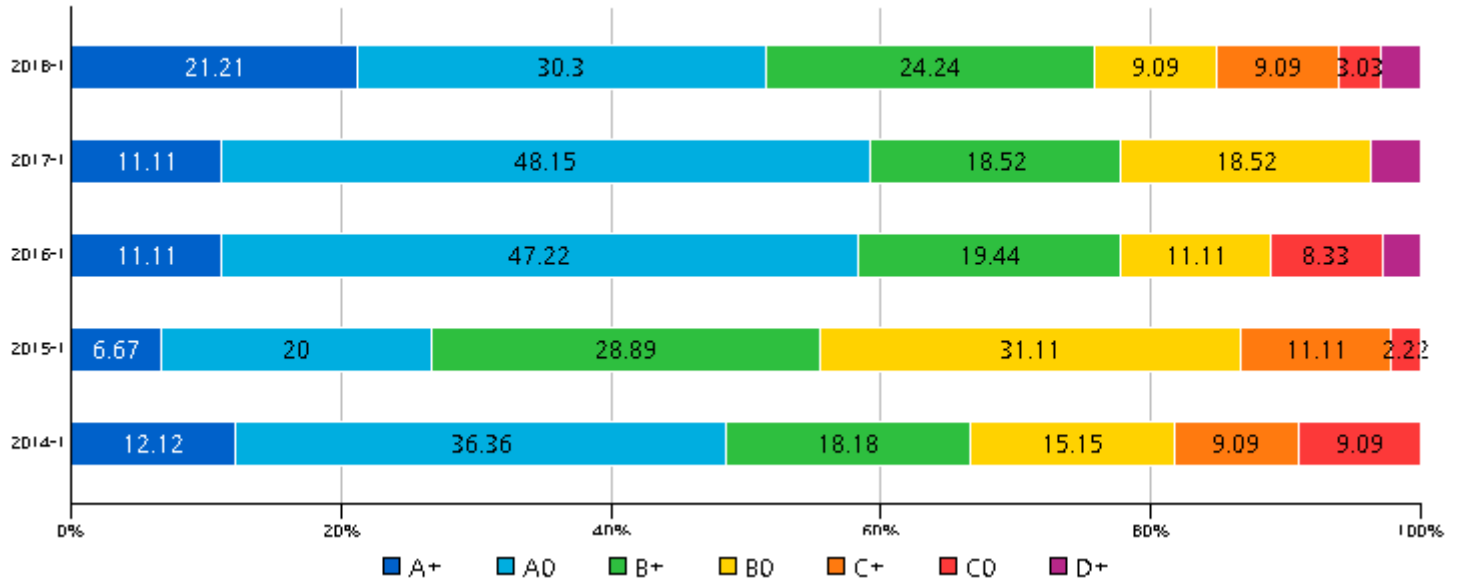
## 3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	1	3.44	3.02	3.58	3.69	
2016	1	3.52	3.29	3.61	3.61	
2015	1	3.49	2.94	3.64	3.37	

# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

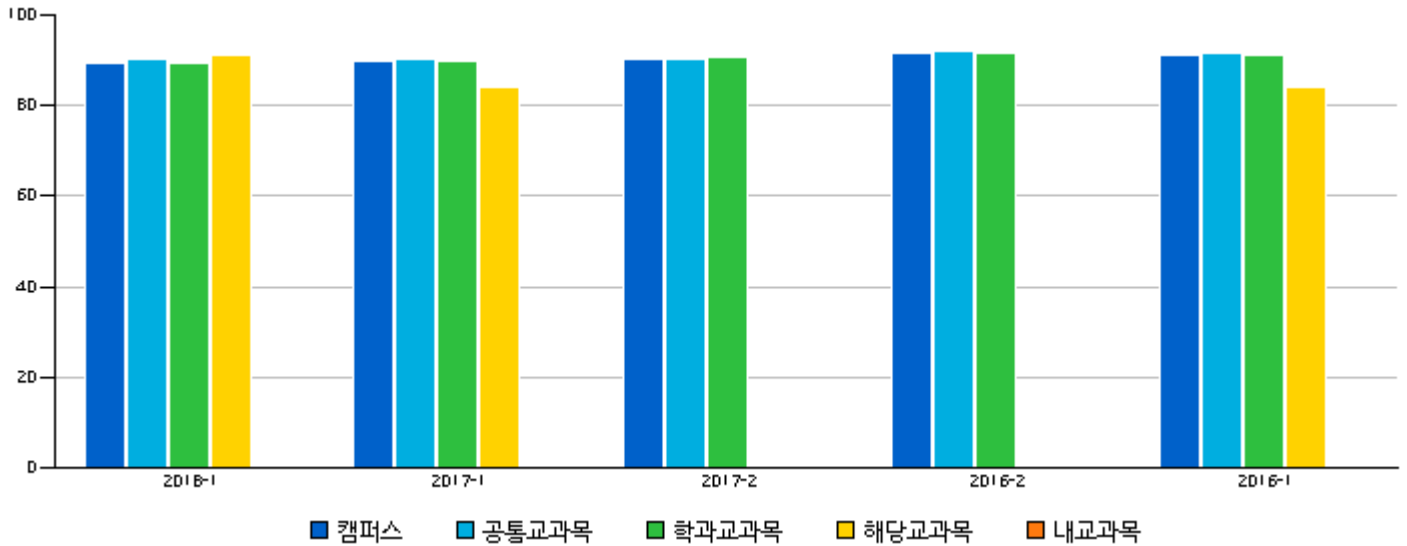
## 4. 성적부여현황(등급)



수업년도	수업학기	등급	인원	비율	수업년도	수업학기	등급	인원	비율
2014	1	A+	4	12.12	2017	1	B+	5	18.52
2014	1	A0	12	36.36	2017	1	B0	5	18.52
2014	1	B+	6	18.18	2017	1	D+	1	3.7
2014	1	B0	5	15.15	2018	1	A+	7	21.21
2014	1	C+	3	9.09	2018	1	A0	10	30.3
2014	1	C0	3	9.09	2018	1	B+	8	24.24
2015	1	A+	3	6.67	2018	1	B0	3	9.09
2015	1	A0	9	20	2018	1	C+	3	9.09
2015	1	B+	13	28.89	2018	1	C0	1	3.03
2015	1	B0	14	31.11	2018	1	D+	1	3.03
2015	1	C+	5	11.11					
2015	1	C0	1	2.22					
2016	1	A+	4	11.11					
2016	1	A0	17	47.22					
2016	1	B+	7	19.44					
2016	1	B0	4	11.11					
2016	1	C0	3	8.33					
2016	1	D+	1	2.78					
2017	1	A+	3	11.11					
2017	1	A0	13	48.15					

# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

## 5. 강의평가점수



# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

## 6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인평균 (가중치적용)	소속학과,대학평균과의 차이 (+초과,-:미달)				점수별 인원분포				
							매우 그렇 않 다	그 렇 치 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매우 그 렇 다
		5점 미만	학과		대학		1점	2점	3점	4점	5점
교강사:		차이	평균	차이	평균						

No data have been found.

## 7. 개설학과 현황

학과	2018/1	2017/1	2016/1	2015/1	2014/1
산업공학과	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)

## 8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2014/1	2015/1	2016/1	2017/1	2018/1
일반	1강좌(33)	1강좌(48)	1강좌(36)	1강좌(27)	1강좌(33)

## 9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2016 - 2019 교육과 정	서울 공과대학 산업공학과	<p>인간의 육체적, 심리적, 생리적 능력의 한계를 이해하고, 시스템을 구성하는 인간요소와 컴퓨터요소의 상호관계와 역할을 분석적으로 파악하여 최적의 인간-컴퓨터 작업 시스템을 디자인할 수 있는 기초 지식을 배양하는 것이 기본 교과목표이다. 주요 주제로는 인간중심의 설계 철학을 기본으로 한 시스템 설계 과정, 인간 수행능력을 결정하는데 필요한 의사결정 능력, 학습력, 기억력, 주의력, 정보처리 능력의 측정방법 및 해석 방법이 인지공학 측면에서 다루어진다. 아울러, 시스템 모의 구현을 위한 rapid prototyping의 응용 및 인간중심의 설계 원칙에 의해 구현된 시스템 평가를 위한 제반 방법도 토론된다.</p> <p>(전공 전문 지식을 바탕으로 사회가 필요로 하는 과제를 학생 스스로 기획 및 해결함으로써 창의적, 실무능력, 팀워크, 리더십 배양을 목적을 하는 교과목이다)</p>	<p>A survey of theoretical and empirical foundations/principles applied to design and evaluation of human-computer systems. Major areas to be discussed include ways to determine which form of interaction is best for which user and which task; the design process by which we can develop the right system to fit a specific purpose; methods to evaluate whether systems are usable by the target users; and Web usability.</p>	

# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 산업공학과	<p>인간의 육체적, 심리적, 생리적 능력의 한계를 이해하고, 시스템을 구성하는 인간요소와 컴퓨터요소의 상호관계와 역할을 분석적으로 파악하여 최적의 인간-컴퓨터 작업 시스템을 디자인할 수 있는 기초 지식을 배양하는 것이 기본 교과목이다. 주요 주제로는 인간중심의 설계 철학을 기본으로 한 시스템 설계 과정, 인간 수행능력을 결정하는데 필요한 의사결정 능력, 학습력, 기억력, 주의력, 정보처리 능력의 측정방법 및 해석 방법이 인지공학 측면에서 다루어진다. 아울러, 시스템 모의 구현을 위한 rapid prototyping의 응용 및 인간중심의 설계 원칙에 의해 구현된 시스템 평가를 위한 제반 방법도 토론된다.</p> <p>(전공 전문 지식을 바탕으로 사회가 필요로 하는 과제를 학생 스스로 기획 및 해결함으로써 창의적, 실무능력, 팀워크, 리더십 배양을 목적을 하는 교과목이다)</p>	<p>A survey of theoretical and empirical foundations/principles applied to design and evaluation of human-computer systems. Major areas to be discussed include ways to determine which form of interaction is best for which user and which task; the design process by which we can develop the right system to fit a specific purpose; methods to evaluate whether systems are usable by the target users; and Web usability.</p>	
학부 2009 - 2012 교육과정	서울 공과대학 산업공학과	<p>인간의 육체적, 심리적, 생리적 능력의 한계를 이해하고, 시스템을 구성하는 인간요소와 컴퓨터요소의 상호관계와 역할을 분석적으로 파악하여 최적의 인간-컴퓨터 작업 시스템을 디자인할 수 있는 기초 지식을 배양하는 것이 기본 교과목이다. 주요 주제로는 인간중심의 설계 철학을 기본으로 한 시스템 설계 과정, 인간 수행능력을 결정하는데 필요한 의사결정 능력, 학습력, 기억력, 주의력, 정보처리 능력의 측정방법 및 해석 방법이 인지공학 측면에서 다루어진다. 아울러, 시스템 모의 구현을 위한 rapid prototyping의 응용 및 인간중심의 설계 원칙에 의해 구현된 시스템 평가를 위한 제반 방법도 토론된다.</p> <p>(전공 전문 지식을 바탕으로 사회가 필요로 하는 과제를 학생 스스로 기획 및 해결함으로써 창의적, 실무능력, 팀워크, 리더십 배양을 목적을 하는 교과목이다)</p>	<p>A survey of theoretical and empirical foundations/principles applied to design and evaluation of human-computer systems. Major areas to be discussed include ways to determine which form of interaction is best for which user and which task; the design process by which we can develop the right system to fit a specific purpose; methods to evaluate whether systems are usable by the target users; and Web usability.</p>	
학부 2005 - 2008 교육과정	서울 공과대학 시스템응용공학부 산업공학전공	<p>INE438 인간-컴퓨터인터페이스설계</p> <p>인간의 육체적, 심리적, 생리적 능력의 한계를 이해하고, 시스템을 구성하는 인간요소와 컴퓨터요소의 상호관계와 역할을 분석적으로 파악하여 최적의 인간-컴퓨터 작업 시스템을 디자인할 수 있는 기초 지식을 배양하는 것이 기본 교과목이다. 주요 주제로는 인간중심의 설계 철학을 기본으로 한 시스템 설계 과정, 인간 수행능력을 결정하는데 필요한 의사결정 능력, 학습력, 기억력, 주의력, 정보처리 능력의 측정방법 및 해석 방법이 인지공학 측면에서 다루어진다. 아울러, 시스템 모의 구현을 위한 rapid prototyping의 응용 및 인간중심의 설계 원칙에 의해 구현된 시스템 평가를 위한 제반 방법도 토론된다.</p>	<p>INE438 Human-Computer Interface Desing</p> <p>A survey of theoretical and empirical foundations/principles applied to design and evaluation of human-computer systems. Major areas to be discussed include ways to determine which form of interaction is best for which user and which task; the design process by which we can develop the right system to fit a specific purpose; methods to evaluate whether systems are usable by the target users; and Web usability.</p>	
학부 2001 - 2004 교육과정	서울 공과대학 시스템응용공학부 산	<p>INE438 인간-컴퓨터인터페이스설계</p> <p>인간의 육체적, 심리적, 생리적 능력의 한계를</p>	<p>INE438 Human-Computer Interface Desing</p>	



# 교과목 포트폴리오 (INE4038 인간-컴퓨터인터페이스설계)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
	업공학전공	<p>이해하고, 시스템을 구성하는 인간요소와 컴퓨터요소의 상호관계와 역할을 분석적으로 파악하여 최적의 인간-컴퓨터 작업 시스템을 디자인할 수 있는 기초 지식을 배양하는 것이 기본 교과 목표이다. 주요 주제로는 인간중심의 설계 철학을 기본으로 한 시스템 설계 과정, 인간 수행능력을 결정하는데 필요한 의사결정 능력, 학습력, 기억력, 주의력, 정보처리 능력의 측정방법 및 해석 방법이 인지공학 측면에서 다루어진다. 아울러, 시스템 모의 구현을 위한 rapid prototyping의 응용 및 인간중심의 설계 원칙에 의해 구현된 시스템 평가를 위한 제반 방법도 토론된다.</p>	<p>A survey of theoretical and empirical foundations/principles applied to design and evaluation of human-computer systems. Major areas to be discussed include ways to determine which form of interaction is best for which user and which task; the design process by which we can develop the right system to fit a specific purpose; methods to evaluate whether systems are usable by the target users; and Web usability.</p>	

## 10. CQI 등록내역

No data have been found.