INTERACTION PROGRAMMING 1

인터랙션 프로그래밍 1

Orientation.

2018. 3. 8.

INTERACTION PROGRAMMING 1

인터랙션 프로그래밍 1

이론 + 실습

15 주 수업 / 16 주 연합 PT

출석 30%

3회 지각, 조퇴 - 1회 결석
4회 이상 결석 - F

출석체크는 09:05 진행합니다. 지각하지 마세요.
지각은 수업 시작 후 30분까지 인정되며 지각한 학생은 출결 표기 확인합니다. (당일에 확인해야만 인정)

출석 인정사항

- 정부 기관 요청 징병검사(정부 공문서 제출)
- 예비군 및 민방위 훈련(교육훈련 통지서 제출)
- 결혼 5일(청첩장 제출)
- 상고 5일(사망진단서 제출)
- 입원치료(입원확인서 제출)
- 진료확인서, 진단서 불가

이론 + 실습

15 주 수업 / 16 주 연합 PT

과제
중간 프로젝트 35%
기말 프로젝트 35%

과제는 상시 평가로 중간 / 기말 프로젝트 평가에 포함됩니다.
과제는 차주 수업일 이전 23시까지 제출해야 정상 제출로 인정합니다. 23시이후 제출시 감점 요인이 됩니다.

JavaScript 기초 / 중간평가 / JavaScript 응용, 예제 / 기말프로젝트

꾸준한 성실함이 우선입니다.

이론 + 실습

15 주 수업 / 16 주 연합 PT

주의사항

강의실 내 음식물 반입 - F
강의실 및 복도, 화장실 흡연 - F

rh@102labs.com
010.9137.8688

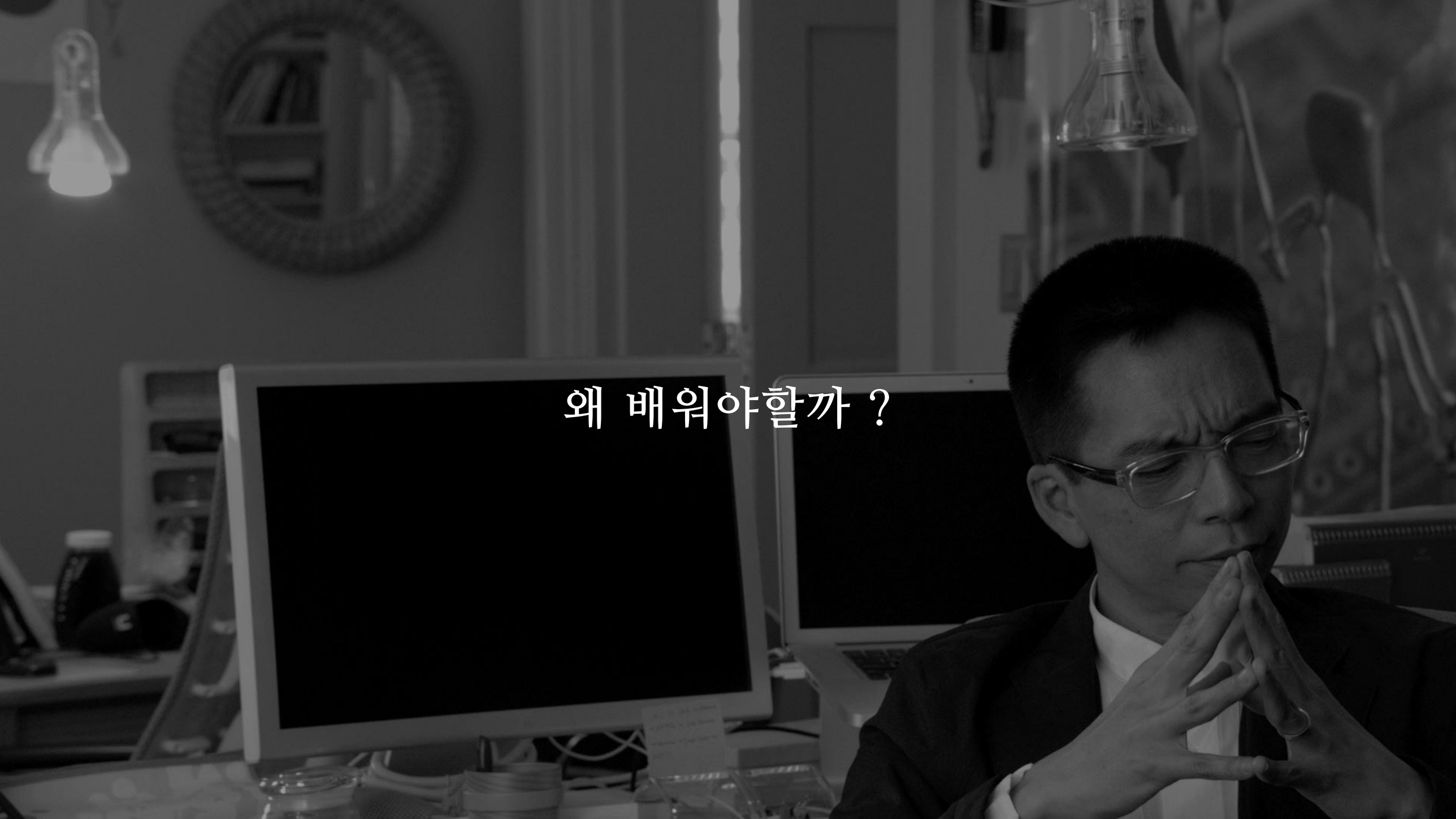
대부분의 피드백은 **SLACK** 을 이용합니다.
수업에서 문의사항이 있다면 알려주세요.
단, 21:00 이전까지만, 이후는 명일에 확인합니다.

사전 진단 평가

성적에 반영되지 않습니다.

인터랙션 프로그래밍을 진행하기에 앞서 선행 수준(지식 / 능력)을 파악하기 위해 진행하는 것입니다.
얼만큼 알고 있는지 솔직하게 진단해주세요. 중요합니다.

ncs.kaywon.ac.kr



왜 배워야할까 ?

INTERACTION

DIGITAL

01 01 01 01 01 01

EVERYTHING

HELLO WORLD

EVERYONE

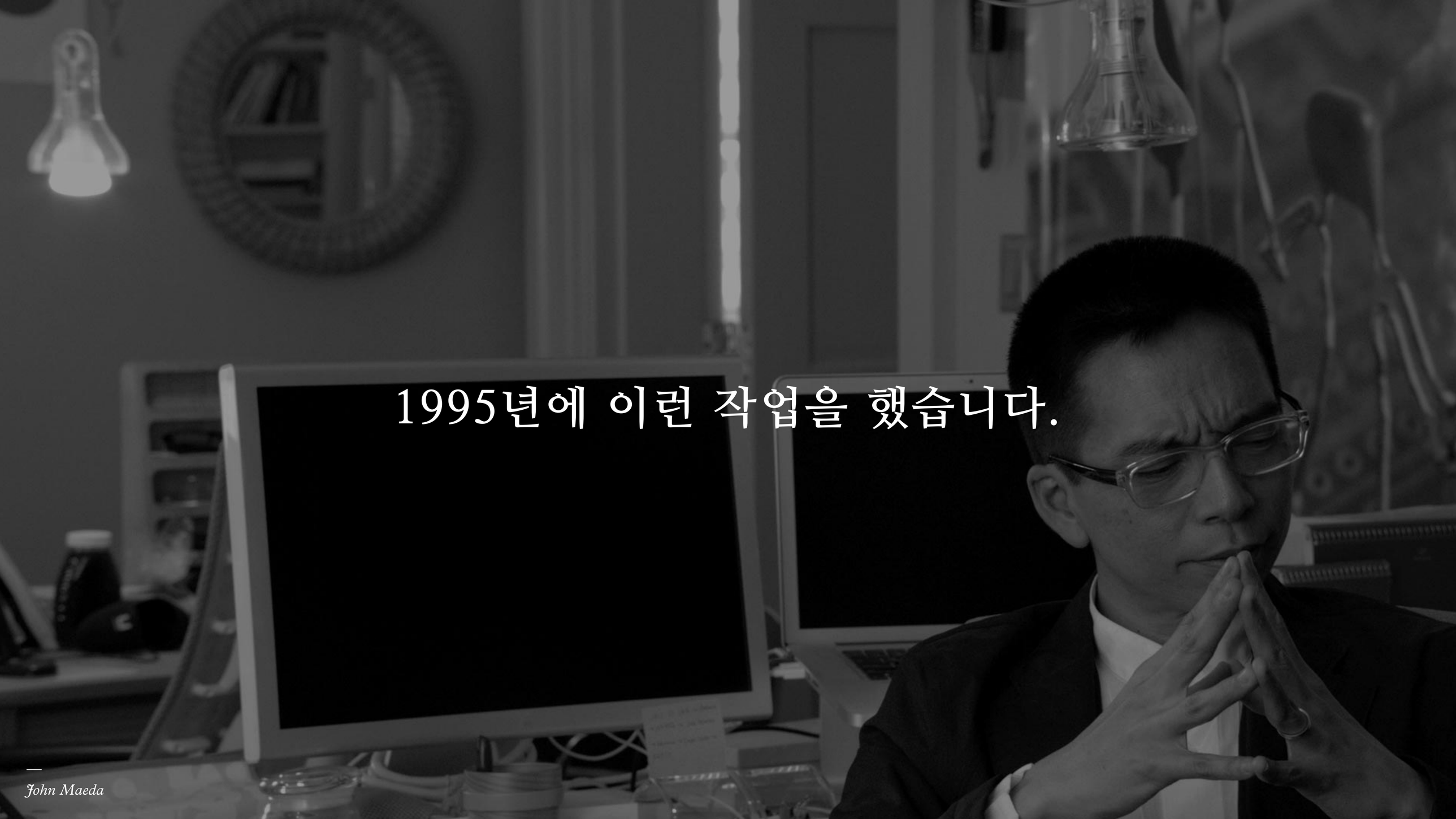
!

USER

DESIGNER

~~USER~~

DIGITAL MEDIA DESIGNER



—
John Maeda

The Five Reactive Books

1995 - 1999

Copyright ©1995-1999, John Maeda. All rights reserved.

디자인과 기술 사이의 경계를 없애는 것에 집중

INTERACTION

VISUALIZATION

HOW ?

PROGRAMMING

01ABCDE01

LANGUAGE

얼굴을 그려 보세요

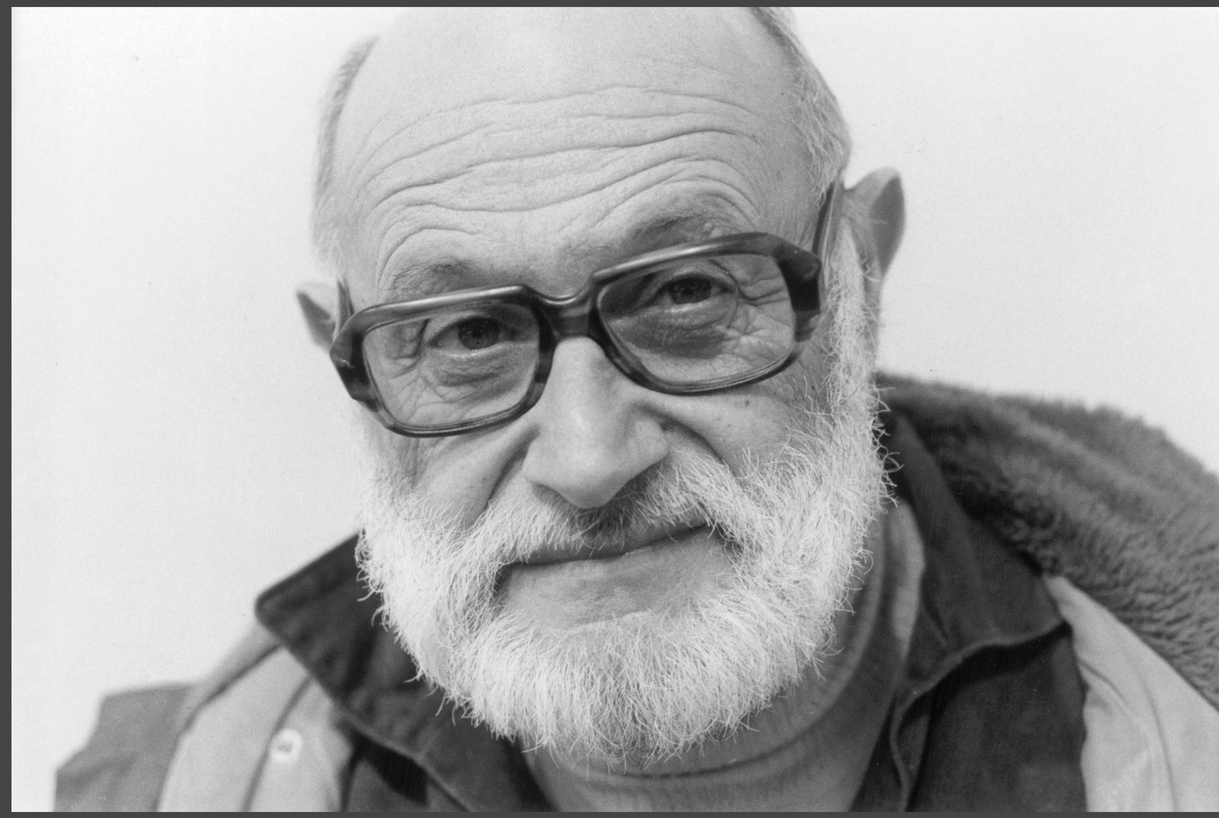
PROGRAMMING

디지털 세계를 인식하기 위한 언어

기법을 배우는 것이 아닙니다.

무엇을 **PROGRAMMING** 할지 떠올리는 과정을 배우는 것입니다.

디지털 시대의 디자이너는
지금까지와 다른 **인지, 감정, 사고, 소원**을
창조할 수 있다.



—
Vilém Flusser

~~기술적 의미의 PROGRAMMING~~

기획적 의미의 PROGRAMMING

기술적 의미의 **PROGRAMMING** 을 못하는 사람이라도
얼마든지 대안적 세계의 **PROGRAMMER** 가 될 수 있습니다

사실, 기술적 의미의 프로그래밍은 더이상 고급능력으로 취급받지 못하는 분위기

기획적 의미의 **PROGRAMMING** 을 통해

상상력을 실현하는 훈련을 하는 것

DIGITAL MEDIA 의 발전

THA LTD.

—

Yugo Nakamura

2003

~ 2017

I WILL
I LOVE W-INDOW
CIAO A TUTTI!
ecotonoha
Jul 18. 2003
0014

EVENT CALENDER

NOVEMBER

03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

DECEMBER

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

CLOSE

MUSIC MAP
SHARE THE LIVE !

ABOUT FESTIVAL
DOCUMENT PHOTO

(C) JAPAN FM NETWORK 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

NOW PLAYING SONG BY : FLAMING ECHO

> VIEW ARTIST

amaztype

UNIQLO
UNIQLO
UNIQLO
UNIQLO
UNIQLO
UNIQLO
UNIQLO
UNIQLO

FFFFOUND!

PM 15:42 11'0/23
PM 15:42 11'0/23
PM 15:42 11'0/23
PM 15:42 11'0/23

NOW PLAYING: I THINK (FEAT. KISSOGRAM)
FROM THE ALBUM: FPM
> MORE

> NEWS INFORMATION
FEBRUARY 29, 2016 AT 21:23 PM
0 COMMENT

3/19 (SAT) FPM PRESENTS HYPER SOCIETY -BEST KILLER REMIXES & PRODUCE WORKS「MOTIONS」RELEASE PARTY !!! @名古屋CLUB JB'S

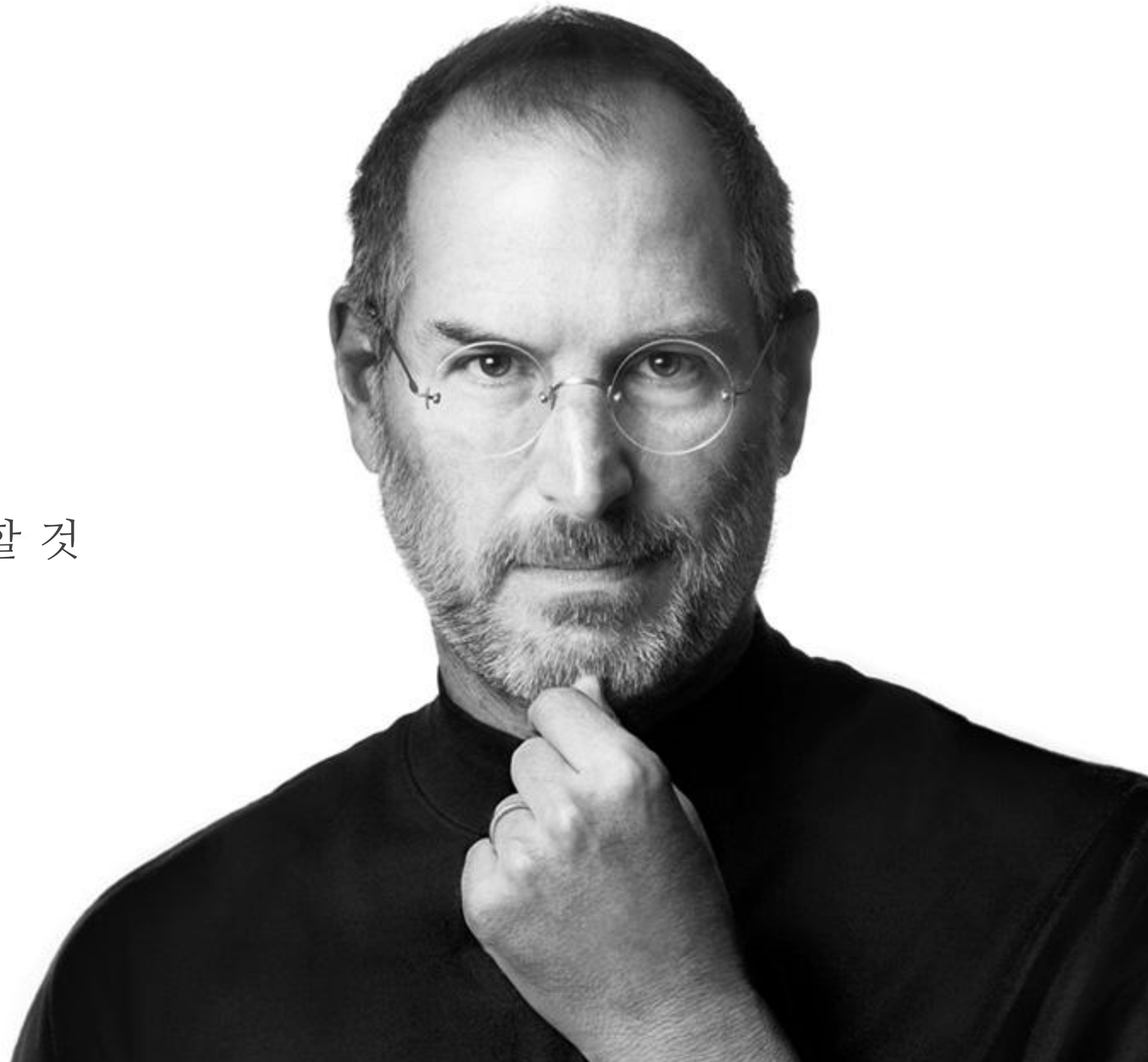
> NEWS INFORMATION
FEBRUARY 29, 2016 AT 20:40 PM
0 COMMENT

3/12(SAT) ONZIEME FINAL PARTY DAY2 @大阪 ONZIEME

> NEWS INFORMATION
FEBRUARY 29, 2016 AT 18:17 PM
0 COMMENT

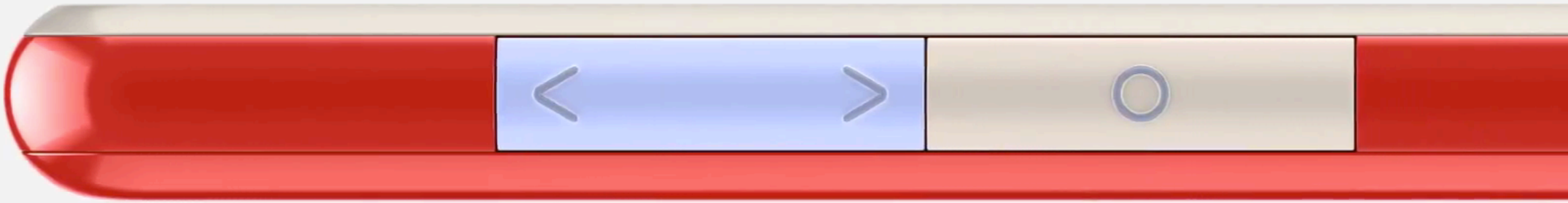
3/11(FRI) RIVIELA MUSIC!! VOL.2 @RIVIERA

Flash 는 폐쇄적인 시스템,
아마 Adobe 는 미래를 위해
좋은 HTML5 툴을 개발하는데 집중해야 할 것



—
Steve Jobs

au



MUJI rhythm

裏メッシュカップ入りキャミソール
MESH-LINED CUP CAMISOLE

定番リフットカバー
SWIPED FOOT COVER

オーガニックスキンケア
ORGANIC SKIN CARE

アクリル浄水ポット
ACRYLIC FILTER POT

ゆっくり紡いだコットン
SLOW SPUN COTTON

麻のファブリック
LINEN FABRIC

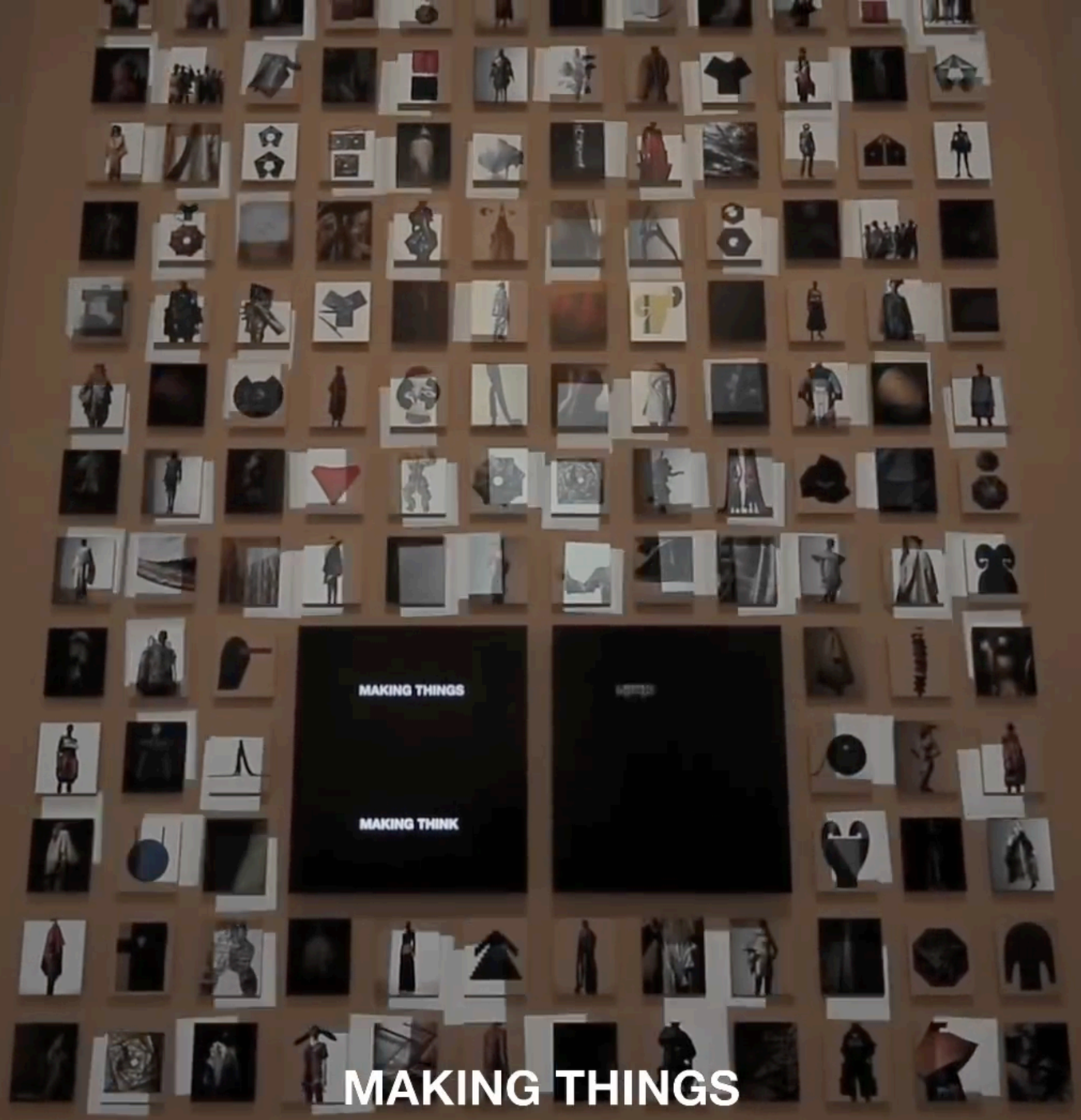
ARCHITECTURE FOR DOGS

LISAANDYU
LIZ
NAKO

BAO BAO

ISSEY MIYAKE

CREATE MUSIC WITH BAO BAO !



MAKING THINGS

DRAW

VIDEO INSTALLATION
FOR KOKUYO SHINAGAWA OFFICE
OCTOBER 2017

DIGITAL TECHNOLOGY 의 발전

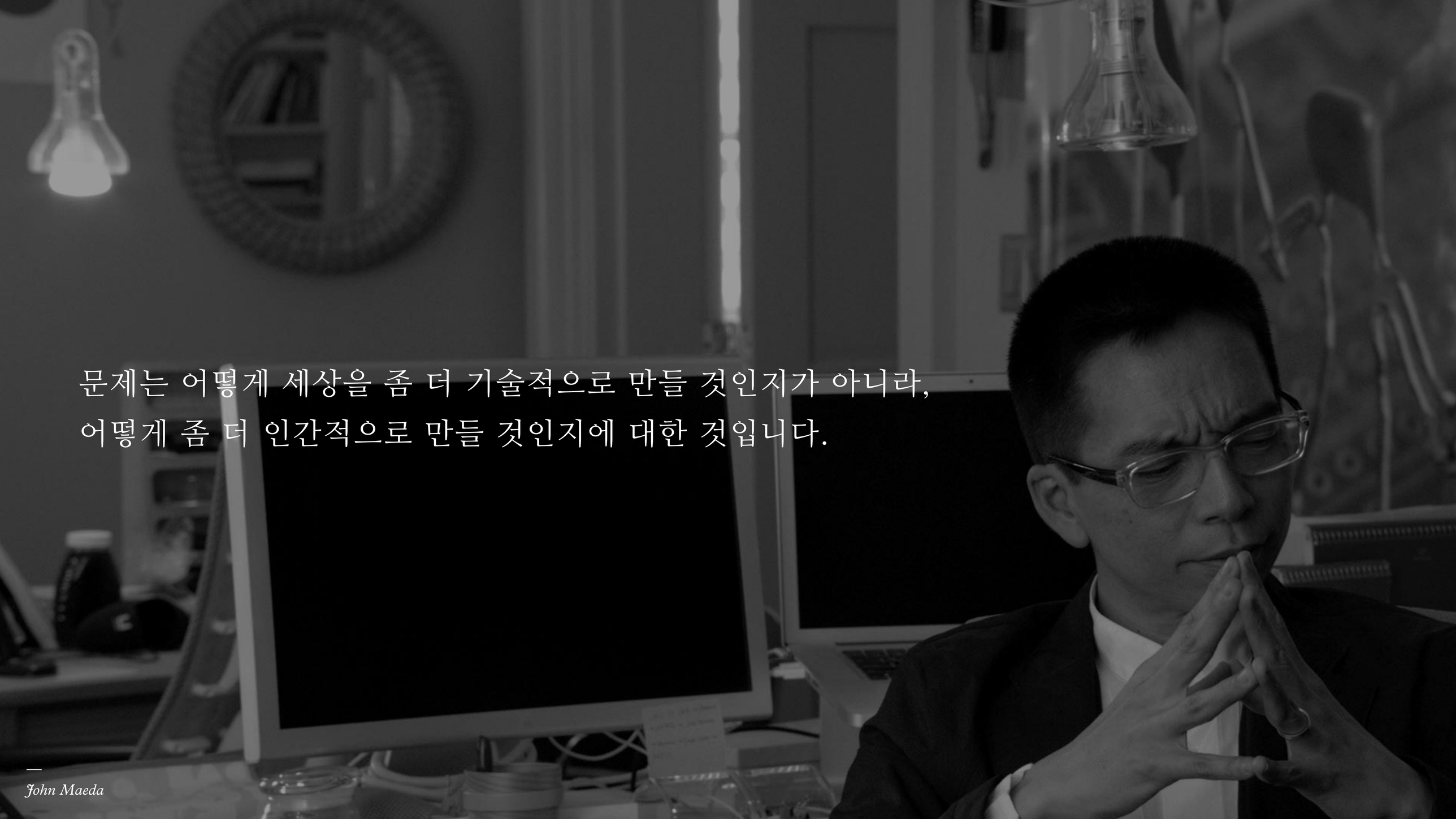
무엇을 배워야하나요 ?

기획적 의미의 PROGRAMMING

기획적 의미의 PROGRAMMING

↓

DESIGN COMMUNICATION



문제는 어떻게 세상을 좀 더 기술적으로 만들 것인지가 아니라,
어떻게 좀 더 인간적으로 만들 것인지에 대한 것입니다.

—
John Maeda

AMAOTO NO YURAI

雨音の由来

당연히 저렇게 하기에는 아직 부족한 부분이 있을 겁니다.

그러나.

작지만 뜻깊은 첫번째 단계를 시작해봅시다.

JS

https://javascript.com

환경부터 만들어봅시다.

Slack

https://dmd2018-1-ip1.slack.com

DMD 2018-1 Interaction Programming 1

JavaScript IDE

JetBrains WebStorm

https://jetbrains.com/webstorm

Visual Studio Code

https://code.visualstudio.com

GitHub / SourceTree

GitHub

https://github.com/ryonghwon/DMD2018-1-Interaction-Programming-1

SourceTree

https://sourcetreeapp.com

Font

D2 Coding Font

https://github.com/naver/d2codingfont

awwwards.com

thefwa.com

codepen.io jsfiddle.net

Q & A

?

과제입니다.

일일 과제
레퍼런스 아카이빙하기.

자율적으로 스스로 실행합니다.

강제하지 않습니다.

디자인, 웹, 앱, 드로잉, 일러스트레이션, 프로그래밍, 콘텐츠 등 영역은 구분하지 않습니다.

당일 폴더 별로 정리합니다.

과제 검사는 따로 하지 않습니다. 시간이 남을 때 짬내서 하면 됩니다.

여유가 더 있다면 무엇을 위한 것인지 코멘트 첨삭합니다.

매일 못하더라도 될 수 있는 한 열심히 합니다.

많이 보고 많은 경험을 하는 것이 가장 중요합니다.

1. IDE 설치

- Visual Studio Code 설치

2. Slack / Github 가입

- https://dmd2018-1-ip1.slack.com
- https://github.com

3. SourceTree 에 git clone 및 최초 커밋(commit) / 푸시(push) 하기

- https://sourcetreeapp.com
- https://github.com/ryonghwon/DMD2018-1-Interaction-Programming-1.git

4. 웹사이트 트렌드 분석

- https://www.awwwards.com
- http://thefwa.com

제출

- 파일명: 학번_이름_웹사이트_트렌드_분석.ppt/pdf ex) 20180000_김용원_웹사이트_트렌드_분석.ppt/pdf
- 카페 게시글에 답글로 제출

기한

- 2018. 3. 14. 23:00 까지

5. git 에 최초 commit/push 하기

- 앞으로의 과제는 git 을 이용합니다.
- 오늘 배운 SourceTree 를 통해 최초 업데이트를 합니다.

6. JavaScript 명령하기

- git 1WEEK 폴더 확인하여 명령어 구현하기

제출

- git 에 제출

기한

- 2018. 3. 14. 23:00 까지