

UX디자인전공 교과목 기술표 (2021학년도)

번호	학수번호	교과목명	교과목 기술 내용
1	D10801	UX디자인프로젝트	디자인씽킹 프로세스에 기반을 둔 UX디자인의 전 과정을 학습하는 것을 목표로 한다. 데스크리서치, 사용자조사, UI설계, 프로토타이핑을 통해 사용자 니즈를 충족시키는 완성도 높은 디지털애플리케이션 모델을 제시한다.
		UX Design Project	The goal is to learn the entire process of UX design based on the design thinking process. We present a highly complete digital application model that meets user needs through desk research, user research, UI design, and prototyping.
2	D10802	서비스콘텐츠디자인	소프트웨어, 하드웨어, 공간 그리고 인간이 유기적으로 연결되는 서비스디자인의 개념을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 온라인과 오프라인을 연결하는 심리스(Seamless)한 사용자경험을 디자인하는 과정을 실습한다.
		Service Contents Design	It aims to understand the concept of service design in which software, hardware, space and humans are organically connected. Through this, students practice the process of designing a seamless user experience that connects online and offline.
3	D10803	차세대경험디자인	인공지능과 데이터과학 같은 새로운 기술은 사물과 인간, 인간과 인간 간의 소통을 변화시켰다. 이 수업은 진화하는 미디어에 따른 새로운 소통 방법을 연구하며 근 미래적인 인터페이스 및 콘텐츠의 방향을 제시하고자 한다.
		Future Experience Design	New technologies such as artificial intelligence and data science have changed the communication between objects and humans and between humans and humans. This class aims to study new communication methods according to evolving media and to present the direction of the near future interface and contents.
4	D10804	사용자경험평가	다양한 미디어에 따른 사용자경험의 평가 프로세스와 방법론을 학습하는 것을 목표로 한다. 사용자 인터페이스의 사용성과 사용경험을 정성적, 정량적, 구조적 평가방법 등 다양한 평가방법을 통해 실습한다.
		User Experience Evaluation	It aims to learn the user experience evaluation process and methodology according to various media. The usability and experience of user interface are practiced through various evaluation methods such as qualitative, quantitative, and structural evaluation

			methods.
5	D10805	공감각적경험디자인	시각을 비롯한 청각, 촉각 등 공감각적 인터랙션에 대한 이해를 목표로 한다. IoT 시대를 맞아 새로운 형태의 인터페이스가 적용되는 다양한 미디어의 특성을 파악하여 공감각적인 사용자경험을 디자인할 수 있는 역량을 습득한다.
		Synesthetic Experience Design	It aims to understand synesthesia interactions such as sight, hearing, and touch. In the IoT era, students acquire the ability to design synesthesia user experiences by grasping the characteristics of various media to which a new type of interface is applied.
6	D10806	사용자리서치방법론	다양한 사용자 조사 방법론 실습을 통해 유의미한 사용자 니즈를 도출하고 디자인 전략을 수립할 수 있는 프로세스를 학습한다. 동시대 소비자들의 심리와 행태를 이해하고 수집된 사용자 데이터로부터 통찰을 이끌어 낼 수 있는 역량 습득을 목표로 한다.
		User Research Methods	Through practice of various user survey methodologies, students learn the process of deriving meaningful user needs and establishing design strategies. It aims to acquire the ability to understand the psychology and behavior of contemporary consumers and to derive insights from collected user data.
7	D10807	시각화방법론	사용자경험을 가시화하는데 기본이 되는 시각적 사고와 소통에 관한 방법론을 학습한다. 다양한 시각언어와 컬러, 이미지, 상징에 대해 이해하고 미디어의 특성에 맞는 인터페이스 디자인의 시각화 전략을 수립하는 것을 목표로 한다.
		Methods of Visualization	Students learn the methodology of visual thinking and communication, which is the basis for visualizing user experience It aims to understand various visual languages, colors, images, and symbols, and to establish a visualization strategy of interface design that fits the characteristics of media.
8	D10808	인포메이션아키텍처	디지털 소프트웨어의 태스크 플로우를 설계하고 정보구조를 구축하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 정보구조이론을 학습하고 모바일과 대형 디스플레이, 웹을 아우르는 다양한 미디어에 적용할 수 있는 애플리케이션 UI 디자인을 실습한다.
		Information Architecture	It aims to design the task flow of digital software and build the information structure. For this, students learn the theory of information structure and practice application UI design that can be applied to various media including mobile, large display, and web

9	D10809	휴먼인터페이스론	컴퓨터의 생산성을 높이기 위해 탄생한 인터페이스가 점차 사용자인 인간의 삶의 질을 향상시키는 방향으로 발전해 온 과정을 고찰하고자 한다. 그 연장선에서 인공지능과 데이터과학이 미래의 인터페이스를 어떻게 변화시킬 것인지 그려보는 것을 목표로 한다.
		Human Interface Theory	The purpose of this study is to examine how the interface, which was created to increase the productivity of computers, has gradually evolved in the direction of improving the quality of life for users. In that extension, it aims to draw a picture of how artificial intelligence and data science will change the future interface.
10	D10810	UX세미나	컴퓨터와 인터페이스의 역사에서 사용자경험의 혁신이 이루어졌던 순간들을 살펴봄으로써 UX/UI디자인의 역할과 의미에 대해 심도 있게 이해하는 것을 목표로 한다. 역사적 지식을 바탕으로 디지털미디어 사용자경험의 미래를 예측하고자 한다. 현재의 업계와 학계 전문가들의 특강이 포함된다.
		UX Seminar	It aims to in-depth understanding of the role and meaning of UX/UI design by looking at the moments in which user experience innovation took place in the history of computers and interfaces. We intend to predict the future of digital media experience based on historical knowledge. Special lectures by current industry and academic experts are included.
11	D10811	디자인씹킹	인간중심디자인의 차원에서 사용자에게 공감하고 예술과 기술을 결합하여 창조적 문제해결 능력을 기르고자 한다. 다양한 방법론을 활용한 수렴-확산의 데이터분석을 통해 문제의 맥락을 파악하고 해결방법을 발견하는 과정을 실습한다.
		Dynamic Web	In the dimension of human-centered design, we aim to empathize with users and develop creative problem solving skills by combining art and technology. Through convergence-divergence data analysis using various methodologies, the process of identifying the context of a problem and finding a solution is practiced.
12	D10814	근미래시나리오연구	디지털기술과 예술이 결합된 미디어아트의 논리와 의미를 이해함으로써 디지털미디어가 사용자에게 줄 수 있는 경험의 폭과 깊이를 넓히고자 한다. 테크놀로지와 예술 두 영역을 긴밀하게 연결하여 일상생활을 풍요롭게 만들 수 있는 사용자경험디자인의 역량을 습득하는 것이 목표이다.

		Exploring Concepts for the Future	By understanding the logic and meaning of media art in which digital technology and art are combined, we intend to broaden the breadth and depth of experience that digital media can give to users. The goal is to acquire the capabilities of user experience design that can enrich everyday life by closely connecting the two areas of technology and art.
13	D10815	UX연구방법론	UX/UI디자인 프로젝트에 학술적 가치를 부여하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다. 사용자 요구분석과 검증을 중심으로 객관적 근거를 갖춘 연구 내용을 학술지 논문 혹은 학위논문의 형식으로 작성하는 것을 연습한다.
		UX Research Methodology	It aims to learn how to add academic value to UX/UI design projects. Focusing on user needs analysis and verification, it is practiced to write research contents with objective basis in the form of academic journal or thesis.
14	D10816	디자인by데이터	데이터사이언스와 디자인의 관계를 이해하고 프로그래밍을 이용하여 인터랙티브 콘텐츠를 생성하는 방법을 실습한다. 인공지능 시대를 맞이하여 컴퓨터의 언어를 학습하고 그것을 창작의 도구로 활용할 수 있는 가능성을 탐구한다.
		Design by Data	The goal is to understand the relationship between data science and design and to practice how to create interactive content using programming. In the age of artificial intelligence, we study the language of computers and explore the possibility of using it as a creative tool.
15	D10817	다이나믹웹	웹미디어를 디자이너의 의도대로 설계하고 구축할 수 있는 방법을 학습하고자 한다. 웹의 역사와 기술 발전과정을 이해하고 접속 가능한 웹사이트를 제작하는 것을 목표로 한다. HTML과 CSS를 통해 웹을 시각적으로 구현하고 Js를 이용하여 풍성한 인터랙션을 담는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다.
		Dynamic Web	Students learn tools that can design and build web media according to the designer's intention. It aims to understand the history of the web and the process of technological development, and to create a accessible website. The goal is to visually implement the web through HTML and CSS, and learn how to contain rich interactions using Js.
16	D10818	디지털미디어론	예술은 본질적으로 인간의 표현욕구의 발현이며 이러한 표현은 그것이 무엇이 되었건 매체와 형식을 통해 구현된다. 물감과 종이, 캔버스, 사지, 영화, 비디오, 컴퓨터, 가상현실에 이르기까지 아날로그에서

			<p>디지털매체의 변천은 인간의 상상을 구현하고 전달해 준다.본 교과목은 표현 수단으로서 디지털매체의 특성을 다각적인 측면에서 살펴보는 동시에,디자인을 디지털매체를 통해 구현되는 문화콘텐츠라는 울타리 안에서 통합적으로 이해하고자 하며,또한 종합적인 관점에서 이들의 바탕이 되는 시대정신과 사회 문화적인 맥락에 대한 이해를 하고자 한다.</p>
		Theory of Digital Media	<p>Understand the digital paradigm and seek the future of digital which affects on media, art, culture and economy among the various changes to inspire the ability of designing through the theory of Digital Media.</p>
17	D10819	디자인문화론	<p>글로벌 시대에 경쟁력을 갖춘 미래지향적 디자인 전략 수립을 위해 지역별, 시대별 디자인문화 발전 양상을 고찰하고 과학, 정치, 경제 등 사회의 다양한 면과 디자인과의 관계에 대해 연구하여 현 시대의 요구를 파악함을 목표로 한다.</p>
		Design Culture Theory	<p>This course is to understand the requirement of present era by considering the interrelation between design and diverse aspects of society such as science, politics, economy and by studying the development history of design culture to establish future-oriented design strategy in this globalization trend.</p>
18	D10820	UX와테크트렌드	
		UX and Tech Trend	
19	D10821	커넥티드경험디자인	<p>초연결 사회에서 다양한 기기가 seamlessly , 연결되고 이를 통해 공간과공간 시간과 , 시간을 넘나들며 사람들은 하나로 연결된 경험을 한다 본.수업에서는 기술 문화 , 트렌드를 연구하고 이러한 , 이해를 바탕으로cross platform 로 연결된 삶의 시나리오를 토론하고 구체화하며 디자인하는 것을 목표로 한다 가까운 . 그리고 먼 미래를 현재로 가져오는 사람,즉 디자이너이다.</p>
		Connected Experience Design	<p>In a hyper-connected society, multiple devices are seamlessly onnected, and through this, people experience a connectedconnection across space and space, time and time. In this class,we study technology and cultural trends, and based on this understanding, we aim to discuss, materialize, and design a lifescenario connected by cross platform. A person who brings thenear and distant future into the present, that is, a designer .</p>
20	D10822	물리적현실세계에서의 사용자경험디자인	<p>우리가 일상생활 업무- 쇼핑, 은행 방문, 책 읽기-를 하는 동안 다양한 인터페이스를 마주하게 됩니다. 이 과정에서 우리는 어떠한 기술과 현실세계를 연계함으로써 더 나은 인터페이스, 그리고 유용하고 즐거우며 의미 있는 사용자 경험을 만들어 낼 수 있을까요? 본 수업은 우리가 일상생활에서 마주하는 공간들- 박물관,</p>

			<p>도심시설, 소매점, 상업시설- 각각의 사용자를 위한 목적/디자인 컨셉을 조사함으로써 각 공간의 인터페이스 디자인이 어떤 식으로 사용자와 공간의 상호작용을 이끌어내는 기능을 하고 있는지 파악하는데 그 목적이 있습니다.</p>
		<p>UX in Physical World</p>	<p>Interfaces are engaged in nearly every aspect of our daily lives- from grocery shopping to banking to reading books. How can we integrate technology with the physical world to create better interface and more useful, playful and meaningful experiences? This course explores how interaction design fundamentals apply to physical space by surveying branded environments, museums, urban settings, retail stores and corporate venues with specific user goals and design considerations in mind.</p>