

강의계획서

| | | | | |
|--------------|--|-----------------|-------------|-----|
| 교과목 | 교과목명 | 인간과 컴퓨터 상호작용 개론 | 학점 | 3학점 |
| | 개설학부(과)/전공 | 경영정보학과 | 담당교수 | 박지섭 |
| 수업목표 | 본 과목에서는 인간과컴퓨터상호작용(HCI, Human Computer Interaction)에 대한 기본 원리와 원칙을 습득한다. 더 나아가 고객에게 유용하고, 편리하며, 풍부한 감성을 제공해주는 제품과 서비스 개발을 위해 어떻게 HCI이론을 적용할지에 대해서도 알아보기로 한다. | | | |
| 교과목개요 | HCI (Human Computer Interaction)는 스마트폰과 같은 디지털 제품이나 모바일 앱과 같은 디지털 서비스, 그리고 온라인 게임과 같은 디지털 콘텐츠 그리고 서비스 인공지능 시스템과 사람간의 상호작용의 원리를 이해하고 이를 분석하고 설계하는 방법에 대해서 연구하는 분야이다. 이 수업에서는 SF 영화에 묘사된 인간과 컴퓨터 간의 만남에 대한 영화 클립을 수업 교재로 활용하여, 사람들이 유용하고, 편리하고, 즐겁게 사용할 수 있는 스마트한 서비스를 기획하고 분석하는 HCI의 기본 원칙과 절차에 대해서 알아본다. | | | |
| 주요교재 | 자체제작 | | | |
| 수업형태 | 강의유형 | 강의 | | |
| | 교육자료 | 파워포인트, 영화클립 | | |

주별 강의 내용

| 주 별 | 강의(실습) 내용 | 강의(실습) 방법 | 활용 기자재 |
|-----|-------------------------------|-----------|--------|
| 1 | 수업 계획서 설명 및 HCI의 기본 원리에 대한 강의 | 강의 | ppt |
| 2 | 휴먼팩터1 | 강의 | ppt |
| 3 | 휴먼팩터2 | 강의 | ppt |
| 4 | 디자인 모델 & 방법론 & 가이드 라인 | 강의 | ppt |
| 5 | 정보구조1 | 강의 | ppt |
| 6 | 정보구조2 | 강의 | ppt |
| 7 | 디자인 패턴 & 소셜 인터랙션1 | 강의 | ppt |
| 8 | 디자인 패턴 & 소셜 인터랙션2 | 강의 | ppt |
| 9 | 사용자 기반의 평가 방법론1 | 강의 | ppt |
| 10 | 사용자 기반의 평가 방법론2 | 강의 | ppt |
| 11 | 감정요인1 | 강의 | ppt |
| 12 | 감정요인2 | 강의 | ppt |
| 13 | 내추럴 인터랙션1 | 강의 | ppt |
| 14 | 내추럴 인터랙션2 | 강의 | ppt |
| | | | |