

이러닝콘텐츠 강의 계획서

교과목명	디자인방법론	개발학기	2022. 2학기
교수명	박노섭	학부/학과	디자인공학부
학년	2	학점/시수	3
수업 목표	디자인 실무에서 요구되는 다양한 문제와 그에 대한 해결방안을 찾아본다. 디자인 방법론을 활용하여 사람들의 니즈를 기술적으로 구현 가능하면서 소비자 가치 및 시장 기회로 전환 될 수 있는 창의적 아이디어 발상 역량을 키운다.		
교재 및 참고문헌	디자인방법론 개인제작 교재		

주차	차시	주제	소주제
1주차	1	프로세스 방법론	<ul style="list-style-type: none"> 디자인씽킹 프로세스와 주요 실행내용 디자인씽킹의 가이드라인
2주차	2	문제도출 방법론	<ul style="list-style-type: none"> 서비스블루프린트의 정의와 개념 작성방법과 절차, 구성요소
3주차	3	문제도출 방법론	<ul style="list-style-type: none"> Journey Mapping의 정의와 개념 작성방법과 절차, 구성요소
4주차	4	문제해결 방법론	<ul style="list-style-type: none"> TRIZ의 아이디어 발상원리와 기본요소 TRIZ의 문제해결 프로세스
5주차	5	문제해결 방법론	<ul style="list-style-type: none"> QFD의 개요, 장점 및 효과 QFD 추진절차와 적용방법
6주차	6	User 리서치 방법론	<ul style="list-style-type: none"> 필드리서치 (현장조사)의 유형과 조사방법 에스노그래피의 유형과 조사방법
7주차	7	User 리서치 방법론	<ul style="list-style-type: none"> FGI의 유형과 조사방법 사이코그래픽스의 유형과 조사방법
8주차	8	User 리서치 방법론	<ul style="list-style-type: none"> 래더링 기법의 정의, 구성요소, 원리 래더링 기법의 실행 순서, 활용가치
9주차	9	전략수립 방법론	<ul style="list-style-type: none"> UX 방법론의 정의와 실행방법 스마트 디바이스가 갖추어야 할 세부 평가항목
10주차	10	디자인 법칙의 원리와 사례	<ul style="list-style-type: none"> 심미적 사용성 효과, 행위유발, 대성당 효과, 간섭효과, 비례효과 등
11주차	11	디자인 법칙의 원리와 사례	<ul style="list-style-type: none"> 폰 레스토프 효과, 그림우월성 효과, 헉스의 법칙, 인지 부조화, 제약과 매핑, 기대효과, 모방법칙 등