

이러닝콘텐츠 강의 계획서

교과목명	인지심리 및 인간공학	개발학기	2024 1학기
교수명	박 노 섭	학부/학과	디자인공학부
학년	2	학점/시수	2
연락처	010 5551 6973	e-mail	pk32703@tukorea.or.kr
수업 목표	<p>제품설계 및 디자인시 필요한 인간공학적 원리, 원칙을 이해하고, 현장의 제품개발시에 필요한 인간공학적 설계원칙과 방법, 프로세스에 대해서 학습하는 과목이다.</p> <p>물리적 관점의 인간공학을 기본으로 최근 감각 경험디자인의 동향과 사례 분석을 통하여 새로운 인터랙션 개발 및 이에 따른 감성, 심리적 인간공학적 지식을 높인다.</p>		
교재 및 참고문헌	자체 제작 교재 / 참고서적 : 사용자중심 디자인을 위한 인간공학_윤명환		

주차	차시	주제	소주제
1주차	1	인간공학 개요와 10가지 원리	인간공학의 정의, 목표, 연구범위, 적용분야 / 인간 공학적 설계의 목표와 사례 / 인간공학 10가지 원리
2주차	2	인간공학 연구방법론과 프로세스	인간공학 연구방법론 - 연구절차, 데이터 수집 및 분석 기법 / 인간공학적 접근을 위한 5 요소 / 인간공학 프로세스
3주차	3	PUI 가이드라인과 사용성	PUI - 작업 공간, 부품 배치의 원칙 등 PUI 가이드라인 / 사용성 - 사용성 5 요소, 사용성의 평가 방법
4주차	4	인체측정과 디자인 활용방법	인체측정의 유형, 표시방법, 인체측정치의 응용원리 / 적용 절차 / SizeKorea 인체치수 데이터 활용 가이드맵
5주차	5	시각정보와 GUI	시각정보와 정보처리 - 최소분리시력, 시각기능, 작업환경으로서의 조명 관리 / GUI - 시각적 표시장치, 표시 정보의 체계적 설계과정
6주차	6	소리와 청각 AUI	소리와 청각 - 청각과정, 청력범위, 소음의 영향과 평가, 관리 / AUI 가이드라인과 사례
7주차	7	인지이론과 인적오류	인지이론 - UI의 원칙과 유형, 인지부조화, 양립성과 대응 인지부하 대응의 원리와 사례 / 인적오류 예방대책
8주차	8	인지기능과 정보처리	인지기능과 정보처리 - 상향식, 하향식 처리의 특징과 작동방식 / 기억의 유형과 특징
9주차	9	인터랙션 디자인	인터랙션 디자인의 네가지 접근법, 인터랙션 디자인의 9가지 요소, 좋은 인터랙션 디자인의 7가지 특징
10주차	10	UX 심리학법칙	UX 심리학 법칙 - 제이콥의 법칙, 피츠의 법칙, 헉의법칙, 밀러의 법칙, 피크엔드의 법칙, 레스토프 효과 , 대성당 효과 등의 이론과 사례

11주차	11	색채심리	색채의 착시효과, 색채의 시각적 효과, 색채의 공감각적 효과, 색채의 정서적 반응 및 색채의 능률적 활용, 색채치료
------	----	------	--

※ 작성 시 유의사항

- 본 계획서는 콘텐츠 개발 계획서임(※강의계획서 아님)

1. 콘텐츠는 10주차 이상의 분량을 개발해야 함
2. 콘텐츠는 1차시당 25분 이상이어야 함(25분 이상 영상 분에 대해서는 분할해도 무방함)
3. 여러 차시일 경우 셀을 추가하여 작성해야 함
4. 콘텐츠 개발 기준은 KOCW(Koera Open CourseWare) 등록 기준에 부합해야 함