40. 인문학적사고와 Design Thinking 피어선교양전공 교육과정

인문학적사고와 Design Thinking 피어선교양전공

1 전공 소개

∘ 참여교수 : 구자준 교수(디자인경영), 조혜정 교수(커뮤니케이션디자인),
백인성 교수(커뮤니케이션디자인)

가. 전공의 역사

'인문학적 사고와 Design Thinking'(DT) 전공은 2017년에 신설되었습니다. 대한민국 대표 기독사학으로서 평택대학교가 표방하는 원리와 정의, 그리고 봉사의 정신을 바탕으로, 남녀노소, 강자, 약자 할 것 없이 공평하고 행복하며 지속가능한 삶을 추구할 수 있도록 돕는 창의적 디자인 사고를 공부하고 실천하는 실용과정입니다. 또한 급변하는 시대상에 발 맞춰 IT, 비즈니스 등과 융합하며 사람들의 아픔과 필요를 이해하고 혁견하며 혁신적 변화로 이끌 수 있는 전위적인 인재를 키워내는 무한한 잠재력과 가능성을 품은 전공입니다.

나. 전공 교육의 목적

전공 교육의 목적을 언급하기 전에 무엇보다 강조하고 싶은 것은 본 전공에서 말하는 '디자인'의 정의가 스타일링(styling) 보다는 문제인식과 혁견에 가깝다는 것입니다. 때문에 소위 미술, 조형과 관련된 재능이 없다하더라도 과정을 이수하는데 문제가 없으며 세상을 변화시키고자 하는 열정과 의지만 있다면 어느 누구든 함께 공부할 수 있는 열린 전공입니다.

오늘날 Design Thinking은 사회, 문화, 환경문제 해결을 위한 방법론의 대세로 자리 잡고 있습니다. 물질적 풍요로움과 과잉의 시대에 혁신성과 직정함이라는 가치를 동시에 만족시킬 수 있는 균형자로서 디자인적 사고의 효과적인 활용은 매우 중요하며 이를 학습, 경험할 수 있는 기회를 제공하는 것이 본 전공 교육의 목적입니다. 다학제적 융합을 통하여 창의성을 극대화 시키고 기업과 조직이 지속적으로 생존하며 진화할 수 있는 대안을 연구, 실습하며 혁신의 기본 원리를 자연스럽게 습득할 수 있는 인큐베이터(Incubator)로서의 역할을 다할 것입니다.

다. 주요영역

DT 전공 교과목은 2,3,4학년 학생들을 대상으로 개설됩니다. 1학년 학생들은 교양필수로 개설되어있는 '디자인적 사고와 창의설계'를 이수하며 디자인적 사고의 기초를 경험하고 본격적으로 전공과목을 학습할 수 있는 소양을 다지게 됩니다.

2학년에서는 '디자인마케팅'을 통하여 디자인과 마케팅에 대한 내용뿐만 아니라 DT 전공을 위한 철학적 배경과 최신 트렌드를 접하게 되며, '사용자경험과 모바일 앱디자인', '사용자경험과 디지털컨버전스'를 통하여 디지털 표현기법과 기기의 융합적 활용을 위한 제작의 기본을 연마합니다.

3학년에서는 '서비스디자인'을 통하여 심화된 사용자 및 소비자 중심 디자인드로세스를 경험하고 '비주얼 씽킹'을 통하여 시각적 리서치와 커뮤니케이션의 방법을 트레이닝 합니다. 또한 '환경을 위한 지속가능성 디자인'을 통하여 현실의 다양한 환경 이슈들을 해결할 수 있는 지속가능한 아이디어 도출의 실습을 진행하고, '3D 드린팅'을 통하여 아이디어 시제품화 또는 실제 제품 생산에 관한 노하우들 습득합니다.

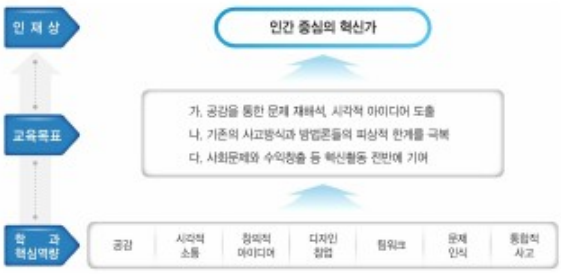
4학년에서는 '디자인 비즈니스와 창업'을 통하여 실제 현장 및 실무에서 활용할 수 있는 비즈니스 마인드와 수익창출의 방법을 학습하고 창업을 꿈꾸는 학생들이 빠르게 적응, 안착할 수 있도록 제반 정보를 제공하고 기획력을 함양시킵니다. 마지막으로 'Design Thinking 드로젝트'를 통하여 DT전공과정을 이수하며 얻어진 모든 지식과 경험을 총동원하여 최종 결과물을 제작, 평가받음으로써 융합의 미를 거두게 됩니다.

라. 졸업 후 진로

본 전공의 졸업생들은 창의적 문제인식과 혁견의 역량을 바탕으로 다양한 분야로의 진출이 가능합니다. 서비스디자인, 사용자 경험디자인, 사회적 디자인 관련 기업의 서비스, 사용자경험, 비즈니스 모델 디자이너뿐만 아니라 마케팅, 브랜딩 회사의 디자인마케터, 브랜드 기획자, 문제해결전문가 등에 이르기 까지 다양한 분야로의 취업이 가능하며, 또한 스스로의 아이디어와 기획력, 제작 능력 등을 바탕으로 창업하여 사회적 기업가 또는 IT, 공학, 비즈니스 등 다양한 분야와 융합하여 새로운 시장을 개척하는 혁신적 기업가로 성장할 수 있습니다.

2 전공 교육 체계

가. 전공 교육 체계도



나. 전공 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	학문 간의 융합과 경계를 초월한 학제적 연구와 교육의 필요성 대두
제학생 교수방법 변화	수동적 강의 청취보다는 능동적 수업 참여의 교육효과가 큼
제학생 의견	실제 현장 체험 중심의 수업을 원함
관련기관(기업) 요구	사용자 중심 문제해결의 프로세스에 대한 교육 필요
기타	다양한 분야로 진출할 수 교두보로서의 역할을 할 수 있는 교육 필요

3 전공 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 전공 인재상 :

공감, 창의, 협력으로 사회와 문화, 그리고 사람들의 삶에 기여하는 '인간 중심의 혁신가'

나. 전공 교육목표 및 실천방안

1) 전공 교육목표

(가) 인간에 대한 공감을 통해 문제를 재해석하고, 시각적 아이디어 도출을 통해 혁신적 결과를 얻어내는 사고체계를 습득

(나) 기존의 사고방식과 조사연구 방법론들이 가진 피상적인 통찰의 한계를 극복

(다) 사회적 문제해결 뿐만 아니라 수익창출에 기여하는 비즈니스 아이디어 제공, 조직의 문화와 환경개선에 이르기까지 혁신활동 전반에 기여할 수 있는 융합형 인재 양성

2) 전공 교육목표 실천방안

(가) Design Thinking의 철학인 인간중심, 통합적사고, 낙관주의, 실험정신, 협력의 마인드를 갖춤

(나) 설행 프로세스인 공감(Empathize), 정의(Define), 아이디어도출(Ideate), 프로토타입(Prototype), 테스트(Test)를 경험

(다) Design Thinking에 대한 이해의 깊이를 더하고 관련 지식의 폭을 넓혀 인간중심의 혁신을 실천할 수 있는 역량을 키움

다. 전공 핵심역량

1) 전공 핵심역량

대학	인성	의사소통	문제해결	정보활용	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2
전공	공감	시각적 소통	창의적 아이디어	다학제적 접근	재능기부	디자인 씽킹	팀워크	문제인식	통합적 사고

2) 전공 핵심역량별 교육과정 연계성

전공 인재상	전공 교육목표	대학 핵심역량	전공 핵심역량	전공교육목표-전공핵심역량 연계성 기술
인간 중심의 혁신가	이해와 소통	인성	공감	사용자와 고객의 관점에서 다양한 세계를 이해할 수 있게 함
		의사소통	시각적 소통	적절적으로 의미를 전달할 수 있는 시각적 커뮤니케이션 기법을 습득
	창의성 함양	문제해결	창의적 아이디어	점진적인 변화 보다는 혁신적 제품은 발상에서 창조적인 방식으로 제한점을 도출하는 창의성 기법을 학습
		지식응용력	다학제적 접근	다양한 전공들이 서로의 연구 성과를 공유하고 각 분야에 대하여 새로운 시각으로 접근
	협력과 기여	글로벌	제능기부	사회적 문제 해결의 롤모델으로써 해외 봉사 프로그램과 프로젝트에서 실질적인 기여 가능
		개척도전	디자인 창업	학생들 스스로의 관심과 아이디어를 극대화시켜 창업에 이를 수 있도록 관련 소양과 능력을 함양
		협업	팀워크	팀 구성원들 간의 협력과 협동을 통하여 시너지 효과 창출
	T자형 인재 육성	특화역량1	문제인식	기존 연구방법들의 한계를 극복하며 사람들의 내적, 잠재적 욕구까지 파악할 수 있는 인간중심 디자인 리서치를 학습
		특화역량2	통합적 사고	문제들을 통합적으로 보고 각각의 해결책이 가져올 수 있는 경제효과와 모순적인 측면을 모두 고려하여 최선의 대안을 창출해 내는 능력

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

전공명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량	
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식응용력	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2
	전공핵심역량 / 과목명	공감	시각적 소통	창의적 아이디어	다학제적 접근	제능기부	디자인 창업	팀워크	문제인식	통합적 사고
DT 과정	디자인 마케팅				◔				◑	◔
	사용자 경험과 모바일앱디자인	◔	◔						◑	
	사용자 경험과 디지털컨버전스	◔		◔						◑
	서비스디자인	◑		◔				◔		
	비주얼씽킹		◑						◔	◔
	환경을 위한 지속가능성디자인		◔	◑				◔	◔	
	3D 프린팅		◑			◔	◔			
	디자인비즈니스와 창업					◔	◑			◔
	Design Thinking 프로젝트			◑					◔	◔
비교과 프로그램	인증시험			◑					◔	◔
	교내작품발표회		◔	◔				◑		
	외부강사 특강			◔	◔		◑			
합 계		100%	175%	250%	50%	50%	125%	100%	200%	175%

5 교육과정

가. 2018학년도 교과과정표

권장학년	이수구분	1학기				2학기			
		교과목명(영문명)	학점	시수	젭스트디자인	교과목명(영문명)	학점	시수	젭스트디자인
2	DT 피전	디자인마케팅 (Design Marketing)	3	3		사용자경험과 디지털컨버전스 (User Experience & Digital Convergence)	3	3	
		사용자경험과 모바일앱디자인 (User Experience & Mobile App Design)	3	3			3	3	
3		서비스디자인 (Service Design)	3	3		환경을 위한 지속가능성 디자인 (Sustainability Design for Enviroment)	3	3	
		비주얼 생성 (Visual Thinking)	3	3		3D 프린팅 (3D Printing)	3	3	
4		디자인 비즈니스와 창업 (Design Business & Start-up)	3	3		• Design Thinking 프로젝트 (Design Thinking Project)	3	3	✓

나. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 전공핵심학량
제학생	디자인생성 기초능력	교양필수 미이수자를 위해 기초수업 보강	디자인마케팅	공감 문제인식
	융합 프로젝트	졸업논문 대체수업에서 추진예정	Design Thinking 프로젝트	다학제적 접근 통합적 사고
관련기관 (전문가)	기초디자인능력	기존 교과목에서 디자인 교육 강화	비주얼 생성	시각적 소통
	기초디자인능력 실제 적용 기회	과목 변경	환경을 위한 지속가능성 디자인	창의적 아이디어 제능기부

다. 2018학년도 교육과정 과목별 해설

피어선 교양전공 2학년 1학기

디자인마케팅 (Design Marketing)

Design Thinking 전공의 철학적, 이론적 배경을 쉽고 재미있게 학습하는 기본과정이다. 디자인의 관점에서 마케팅의 개념을 이해시키고 디자인과 마케팅의 유기적인 관계와 디자인마케팅의 흐름을 확인한다. 또한 성공한 기업이나 제품, 서비스의 사례연구를 통하여 실제에 더욱 가까이 다가갈 수 있는 기회를 제공한다.

사용자경험과 모바일앱디자인 (User Experience & Mobile App Design)

UX와 UI(User Interface) 활용 및 개선에 관한 실제 사례들을 확인하고, 현존하는 모바일앱을 개선하기 위한 UI 시나리오와 GUI(Graphic User Interface) Design 제작, 제안서 기획 등의 실무 프로세스를 경험한다.

피어선 교양전공 2학년 2학기

사용자경험과 디지털컨버전스 (User Experience & Digital Convergence)

'사용자경험과 모바일앱디자인'강좌의 심화과정으로서 일상생활 속에 녹아있는 UX의 사례들을 살펴보고 현대인들이 좀 더 윤택한 생활을 영위할 수 있도록 돕는 디자인의 방향성을 연구한다. 이를 위해 증강현실과 같이 UX디자인에 활용 가능한 디지털 표현기법을 확인하고, 스마트폰과 태블릿PC 뿐만 아니라 스마트워치(Smart Watch)와 같은 다양한 디지털 디바이스(Device)와의 연동을 고려한 융합디자인의 구체적인 방법을 학습한다.

피어선 교양전공 3학년 1학기

서비스디자인 (Service Design)

서비스를 설계하고 전달하는 과정 전반에 디자인 방법을 적용해 사용자의 생각과 행동을 변화시키고 경험의 질을 향상시키는 방법을 학습한다. 또한 사용자 중심의 리서치가 강화된 새로운 디자인 방법으로 제조에 서비스를 접목하거나 새로운 서비스모델을 개발함으로써 새로운 부가가치를 창출하는 일련의 과정을 실습한다.

비주얼 씽킹 (Visual Thinking)

본 교과목은 시각적인 데이터에서 직관적으로 창의적인 영감을 얻고 습득된 패턴을 읽어 통찰에 이를 수 있게 하는 시각적 리서치 과정이자, 추상적인 생각과 아이디어를 시각적인 데이터로 치환하여 보여줌으로써 타인을 설득하고 이해시키는 커뮤니케이션 트레이닝이다. 사진, 영상, 그림을 통한 시각 리서치와 스토리텔링, 스토리보드, 아이디어 프로토타이핑 등의 방법을 학습한다.

과어선 교양전공 3학년 2학기

환경을 위한 지속가능성 디자인(Sustainability Design for Environment)

21세기 환경문제 해결을 위한 디자인적 사고의 과정으로 인간중심의 본질적 요소들을 중점으로 한 사례연구를 다루며 창의적 아이디어 도출과 토론, 토의를 거쳐 실행가능한 사항들을 심도 있게 살펴본다. 또한 환경문제 해결에 직접 적용될 수 있는 실험, 실습과정의 방법들을 찾아보는 프로젝트형 수업을 목표로 한다.

3D 프린팅 (3D Printing)

제4차 산업혁명, 제조업의 혁신을 이끌 3D 프린팅 기술의 활전 가능성은 무궁무진하며 아이디어만 있으면 거창한 설비 없이도 생산이 가능한 시대가 도래함에 따라 디자인적 사고를 창업과 사업화로 이끄는 중요한 수단이 될 것이다. 본 교과목에서 아이디어를 시제품화하는 과정에 필요한 3D 프린팅의 하드웨어 및 소프트웨어적 지식을 습득하고 활용 방법을 실습한다.

과어선 교양전공 4학년 1학기

디자인 비즈니스와 창업 (Design Business & Start-up)

Design Thinking을 지속적으로 활용하기 위해서는 개인과 기업의 생존을 가능하게 하는 비즈니스 또는 수익 모델의 개발이 필수적이며, 특히 창업을 목표로 한다면 기업가 정신과 제반 기획력, 그리고 각종 정책 및 지원에 대한 이해가 필요하다. 따라서 본 교과목은 디자인 비즈니스와 창업의 이론적, 실무적 지식들을 학습하고 학업의 불확실성 시대에 학생들을 위한 창업도전 지원을 목적으로 한다.

과어선 교양전공 4학년 2학기

◊ Design Thinking 프로젝트 (Design Thinking Project)

졸업논문 대체강좌로서 본 전공의 최종과정이다. 전공 교과목들을 이수하며 쌓아온 Design Thinking의 지식과 경험들을 총동원하여 팀별로 선정한 프로젝트를 공감, 정의, 아이디에이션, 프로토타이핑, 테스트의 프로세스를 통하여 수행하고 최종 결과물을 발표한다.

비교과과정

전문가 특강

실제 기업과 조직에서 Design Thinking을 활용하고 있는 전문가를 초청하여 현장실무를 간접체험 할 수 있는 기회제공

DT작품발표회

DT 활용 의지고취, 학습동기 유발, 그리고 우수사례 발굴을 위한 작품발표회

DT인증시험

DT 교과에 대한 학구열을 북돋우고, 과정이수에 대한 성취감과 자긍심을 심어주기 위한 인증시험

라. 졸업 후 진로 및 관련 자격증

본 전공의 졸업생들은 창의적 문제인식과 해결의 역량을 바탕으로 다양한 분야로의 진출이 가능합니다. 서비스디자인, 사용자경험디자인, 사회적 디자인 관련 기업의 서비스, 사용자 경험, 비즈니스 모델 디자이너뿐만 아니라 마케팅, 브랜딩 회사의 디자인마케터, 브랜드 기획자, 문제해결 전문가 등에 이르기 까지 다양한 분야로의 취업이 가능하며, 또한 스스로의 아이디어와 기획력, 제작 능력 등을 바탕으로 창업하여 사회적 기업가 또는 IT, 공학, 비즈니스 등 다양한 분야와 융합하여 새로운 시장을 개척하는 혁신적 기업가로 성장할 수 있습니다.

마. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
서비스 디자인 UX 디자인	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 웹디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 씽킹	환경을 위한 지속가능성 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	* Design Thinking 프로젝트
사회적 디자인	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 웹디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 씽킹	환경을 위한 지속가능성 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	* Design Thinking 프로젝트
디자인 마케팅 디자인 경영 브랜드 경영	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 웹디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 씽킹	환경을 위한 지속가능성 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	* Design Thinking 프로젝트
문제해결 전문가	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 웹디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 씽킹	환경을 위한 지속가능성 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	* Design Thinking 프로젝트
전략기획 기타 융합 비즈니스	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 웹디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 씽킹	환경을 위한 지속가능성 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	* Design Thinking 프로젝트