

39. 인문학적사고와 Design Thinking 피어선교양전공 교육과정

• 인문학적사고와 Design Thinking 피어선교양전공 •

1 학과(전공) 소개

(1) 역사

본 Design Thinking(DT) 전공은 2017년에 신규 개설되었습니다. 대한민국 대표 기독교대학으로서 평택대학교의 이념과 설립자 야서 피어선 박사의 뜻을 이어받아 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 융합하여 사람들의 아픔과 필요를 이해하고 해결하여 혁신적 변화를 이끌 수 있는 진취적인 인재들을 키워내는 무한한 잠재력과 가능성을 품은 전공입니다.

(2) 교육목표

교육목표를 언급하기 전에 무엇보다 강조하고 싶은 것은 본 전공에서 말하는 "디자인"의 정의가 스타일링(styling) 보다는 문제인식과 해결에 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 적정함이라는 가치를 동시에 만족시킬 수 있는 균형자로서 디자인적 사고의 효과적인 활용은 매우 중요하며 이를 학습, 경험할 수 있는 기회를 제공하는 것이 본 전공의 교육목표입니다. 다학제적 융합을 통하여 창의성을 극대화 시키고 기업과 조직이 지속적으로 생존하며 진화할 수 있는 방안을 연구, 실습하여 혁신의 기본 원리를 자연스럽게 습득할 수 있는 인큐베이터(incubator)로서의 역할을 다할 것입니다.

(3) 주요영역(세부전공 및 핵심교과목 등)

DT 전공 교과목은 2,3,4학년 학생들을 대상으로 개설됩니다. 하지만 1학년 교양편수로 개설되어있는 `디자인적 사고와 창의실제'를 이수하며 학생들은 디자인적 사고의 기초를 경험하고 본격적으로 전공과목을 공부할 수 있는 소양을 다지게 됩니다.

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

3학년에서는 '서비스디자인'을 통하여 심화된 사용자 및 소비자 중심 디자인프로세스를 경험하고 '비주얼 씽킹'을 통하여 시각적 리서치와 커뮤니케이션의 방법을 트레이닝 합니다. 또한 '창의적 브랜드 디자인'을 통하여 제품과 서비스, 그리고 아이디어의 가치를 극대화시킬 수 있는 유,무형적 브랜딩 기법을 최신 미디어에 적용한 사례와 함께 공부하며, '3D 프린팅'을 통하여 아이디어 시제품화 또는 실제 제품 생산에 관한 노하우를 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 프로젝트'를 통하여 DT전공과정을 이수하며 연마한 모든 지식과 경험을 총동원하여 최종 결과물을 제작, 평가받음으로써 유종의 미를 거두게 됩니다.

(4) 졸업 후 진로

본 전공의 졸업생들은 창의적 문제인식과 해결의 역량을 바탕으로 다양한 분야로의 진출이 가능합니다. 서비스디자인, 사용자경험디자인, 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 대학-학과 간 핵심역량의 연계성

대학핵심역량	학과핵심역량	대학-학과핵심역량 연계성
인 성	공감	사용자와 고객의 관점에서 다양한 세계를 이해할 수 있게 함
의사소통	시각적 소통	직관적으로 의미를 전달할 수 있는 시각적 커뮤니케이션 기법을 습득
문제해결	창의적 아이디어	점진적인 변화 보다는 완전히 새로운 방향에서 창조적인 방식으로 제한점을 모색하는 창의성 기법을 학습
지식융복합	다학제적 접근	다양한 전공들이 서로의 연구 성과를 공유하고 각 분야에 대하여 새로운 시각으로 접근
글로벌	재능기부	사회적 문제 해결의 방법론으로써 해외 봉사 프로그램과 프로젝트에서 실질적인 기여 가능
개척도전	디자인 창업	학생들 스스로의 관심과 아이디어를 극대화시켜 창업에 이룰 수 있도록 관련 소양과 능력을 함양
협업	팀워크	팀 구성원들 간의 협력과 협동을 통하여 시너지 효과 창출
전공특화 핵심역량	문제인식	기존 연구방법들의 한계를 극복하며 사람들의 내적, 잠재적 욕구까지 파악할 수 있는 인간중심 디자인 리서치를 학습
	통합적 사고	문제들을 통합적으로 보고 각각의 해결책이 가져올 수 있는 장애요인과 모순적인 측면을 모두 고려하여 최선의 대안을 창출해 내는 능력

3 인재상

(1) 학과 인재상

1) 인재상

공감, 창의, 협력으로 사회와 문화, 인간의 삶에 기여하는 ‘실천적 혁신가’

2) 인재상의 의미

- ① 사람들의 필요, 아픔, 기호가 무엇인지를 파악할 수 있는 인식능력을 지닌 인재
- ② 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 창의적 상상력을 지닌 인재

- ③ 공생과 나눔의 마인드를 가지고 타인과 협력할 수 있는 인재
- ④ 세상을 발전적으로 변화시키겠다는 의지를 가진 진취적인 인재

(2) 인재상 선정환 배경

디지털 기술과 사회연결망의 급속한 발전은 기획, 조직된 정체성으로 소비자와 사용자를 현혹하는 기법들이 등장하지 않는 세상을 앞당기고 있습니다. 디자인적 사고를 통하여 제품과 서비스가 진정성을 지녀야만 경제적 이익과 무형적 자산 가치를 함께 창출할 수 있습니다. 기독교의 철학인 믿음과 사랑, 평등을 반영하여 모두가 차별 없이 공평하게 누릴 수 있는 사회적인 디자인과 다음 세대를 준비하며 환경문제까지 고려한 지속가능한 디자인의 개념이 강조되고 있는 현실은 진정성의 가치관을 실현할 수 있는 '실천적 혁신가'를 요구하고 있는 것입니다.

4 학과(전공) 교육목표 및 실천방안

(1) 교육목표

- 1) 인간에 대한 공감을 통해 문제를 재해석하고, 시각적 아이디어 도출을 통해 혁신적 결과를 얻어내는 사고체계를 습득
- 2) 기존의 분석 및 기술 중심적 사고와 연구방법론들이 가진 피상적인 통찰의 한계를 극복
- 3) 사회적 문제해결 뿐만 아니라 수익창출에 기여하는 비즈니스 아이디어 제공, 조직의 문화와 환경 개선에 이르기까지 혁신활동 전반에 기여할 수 있는 융합형 인재 양성

(2) 실천방안

- 1) Design Thinking의 철학인 인간중심, 통합적사고, 낙관주의, 실험정신, 협력의 마인드를 갖추
- 2) 실행 프로세스인 공감(Empathize), 정의(Define), 아이디어도출(Ideate), 프로토타입(Prototype), 테스트(Test)를 경험
- 3) 심화 교과목들을 통하여 Design Thinking에 대한 이해의 깊이를 더하고 관련 지식의 폭을 넓힘

5 전공 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

(1) 교과 및 비교과 매트릭스

DT피전	구분	기초핵심역량							전공핵심역량	
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개혁도전	협업	문제인식	통합적사고
	전공핵심역량	공감	시각적소통	창의적아이디어	다학제적접근	재능기부	디자인창업	팀워크		
DT피전	디자인마케팅				●				●	●
	사용자경험과모바일앱디자인	●	●						●	
	사용자경험과디지털컨버전스	●		●						●
	서비스디자인	●		●				●		
	비주얼생성		●						●	●
	창의적브랜드디자인		●	●			●			
	3D 프린팅		●			●	●			
	디자인비즈니스와창업					●	●			●
	DesignThinking프로젝트			●					●	●
비교과	인증시험			●					●	●
	교내작품발표회		●	●				●		
	외부강사 특강			●	●		●			

6 교육과정

(1) 2017학년도 교과과정표

권장학년	1학기				2학기				비고
	교과목명(영문명)	학점	시수	캡스톤디자인	교과목명(영문명)	학점	시수	캡스톤디자인	
2	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		창의적 브랜드 디자인 (Creative Brand Design)	3	3		
	비주얼 씹킹 (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	✓	졸업 논문 대체

(2) 교과목 해설

2-1

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 실제로 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.

2-2

사용자경험과 디지털컨버전스 (User Experience & Digital Convergence)

“사용자경험과 모바일앱디자인”강좌의 심화과정으로서 일상생활 속에 녹아 있는 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.

3-1

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 신 서비스 모델을 개발함으로써 새로운 부가가치를 창출하는 일련의 과정을 실습한다.

비주얼 씹킹 (Visual Thinking)

본 교과목은 시각적인 데이터에서 직관적으로 창의적인 영감을 얻고 숨겨진 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.

3-2

창의적 브랜드 디자인 (Creative Branding Design)

디자인적 사고를 통하여 창조된 제품과 서비스는 명확한 유·무형적 정체성이 정립되어야만 차별적 가치를 지니게 된다. 따라서 본 교과목에서는 혁신적인 브랜드 전략의 트렌드를 확인하고 브랜드 기획을 위한 조사연구, 컨셉도출, 브랜드 네이밍, 아이덴티티 프로그램 개발 등 일련의 프로세스를 실습한다. 또한 미디어환경 변화에 따른 전략적 브랜딩 방안에 관한 학습도 병행한다.

3D 프린팅 (3D Printing)

제4차 산업혁명, 제조업의 혁신을 이끌 3D 프린팅 기술의 발전 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.

4-1

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 취업불확실성의 시대에 학생들의 창업도전 지원을 목적으로 한다.

4-2

Design Thinking 프로젝트 (Design Thinking Project)

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

(3) 졸업 후 진로에 따른 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 앱디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 쉐깅	창의적 브랜드 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	Design Thinking 프로젝트
사회적 디자인	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 앱디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 쉐깅	창의적 브랜드 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 앱디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 쉐깅	창의적 브랜드 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	Design Thinking 프로젝트
문제해결 전문가	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인적 사고와 창의설계 (교양 필수)	디자인마케팅 사용자경험과 모바일 앱디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 쉐깅	창의적 브랜드 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 앱디자인	사용자경험과 디지털 컨버전스	서비스디자인 비주얼 쉐깅	창의적 브랜드 디자인 3D 프린팅	디자인 비즈니스와 창업	Design Thinking 프로젝트