

## 1 학과(전공) 소개

\* 참여교수 : 박인성 교수(커뮤니케이션 디자인), 김혜성 교수(영상 커뮤니케이션 디자인),  
임성운 교수(미술교육), 성시흠 교수(영상콘텐츠), 조경덕 교수(국문학), 박  
지유 교수

### 가. 전공의 역사

‘인문학적 사고와 Design Thinking’(DT) 전공은 2017년에 신설되었습니다. 디자인 씽킹은 인간중심적 사고에서 인간의 욕구를 이해하고 공감하는 디자이너의 사고에 기초한 개념입니다. 급변하는 시대상에 맞추어 융합을 이끌어내는 대표적인 키워드로 ‘문제 해결 능력 향상’을 목표로 합니다. 사용자의 문제를 깊게 이해하고, 해결책을 제시하는 능력은 전공에 관계없이 필수적인 요소입니다. 또한 현대 사회에서 중요성이 점점 커지는 인문학적 접근으로 다양한 문제를 심도있게 접근하여 창의적인 문제해결 및 콘텐츠를 제작하는 능력을 배양합니다. 궁극적으로 인문학적 사고와 Design Thinking’은 자유로운 사고력을 키워주며, 기업 전략 및 관련된 다양한 분야로 진출이 가능하게 도와줍니다.

### 나. 전공 교육의 목적

오늘날 Design Thinking 은 사회, 문화, 환경문제 해결을 위한 방법론의 대세로 자리 잡고 있습니다. ‘Design Thinking’의 정의는 문제인식과 해결을 위한 인문학적 사고방식(mindset)입니다. 때문에 소위 미술, 조형과 관련된 재능이 없다하더라도 과정을 이수하는데 문제가 없으며 세상을 변화시키고자 하는 사고능력과 의지만 있다면 어느 누구든 함께 공부할 수 있는 열린 전공입니다. 인문학적 사고와 Design Thinking 전공은 문제를 파악하고, 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 수업으로 이루어집니다. 다양한 전공의 학생들이 융합적인 사고를 통해 창의력을 향상시키고, 서로간의 커뮤니케이션 능력을 향상 시킵니다



#### 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 ‘문화 마케팅’, ‘의사소통과 창의적 문제해결’을 통하여 DT 전공을 위한 디자인과 마케팅에 대한 내용과 인문학적, 철학적 배경과 최신 트렌드를 접하게 되며 ‘창의적 브랜드 전략’, ‘사용자 경험과 모바일 앱디자인’, ‘사용자 경험과 디지털 컨버전스’를 통하여 DT에 대한 지식을 향후 어떻게 비즈니스화 할 것인지에 대한 인식을 갖게 합니다. 3학년에서는 ‘인문학적 사고와 영상콘텐츠’, ‘3D 프린팅’을 통하여 디지털 표현기법과 기기의 융합적 활용을 위한 제작의 기본을 연마하며 ‘비주얼 씽킹’으로 크리에이티브 발상과 시각적 리서치 방법 연구 및 커뮤니케이션의 방법을 경험하고 트레이닝 합니다. ‘환경을 위한 지속가능성 디자인’은 현실의 다양한 환경 이슈들을 해결할 수 있는 지속가능한 아이디어 도출의 실습을 진행하고, ‘창의적 예술치료와 디자인 씽킹’을 통하여 예술철학 및 심리학을 통한 인문학적 사고의 심화를 경험합니다.

4학년에서는 ‘창업과 트렌드’를 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 DT 전공과정을 이수하며 연마한 모든 지식과 경험을 지도교수님과 자유로운 프로젝트를 통하여 평가받음으로써 유종의 미를 거두게 됩니다.

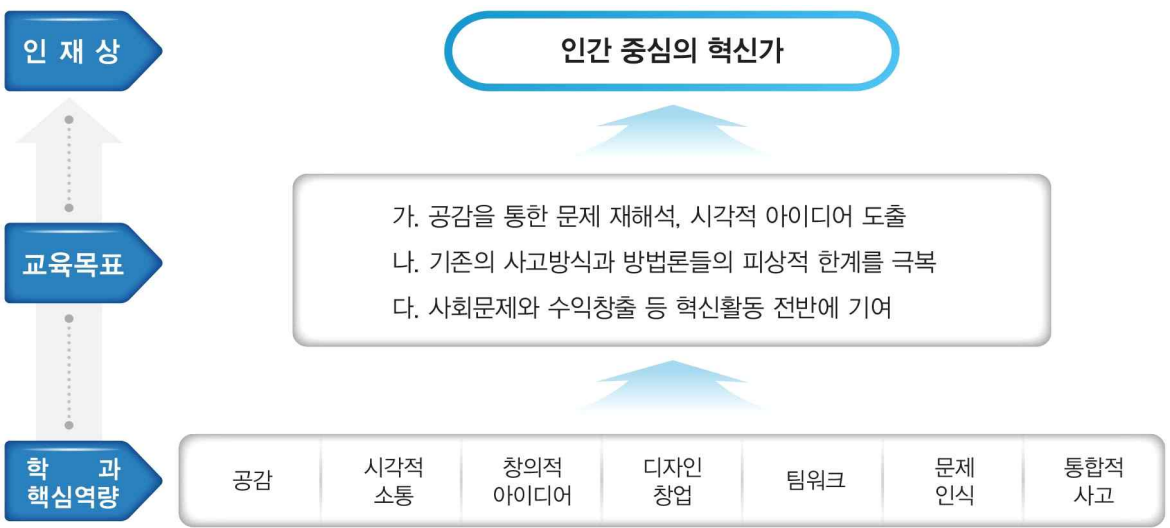
#### 라. 졸업 후 진로

본 전공의 졸업생들은 창의적 문제인식과 해결의 역량을 바탕으로 다양한 분야로의 진출이 가능합니다. 서비스디자인, 사용자 경험디자인, 사회적 디자인 관련 기업의 서비스, 사용자경험, 비즈니스 모델 디자이너뿐만 아니라 마케팅, 브랜딩 회사의 디자인마케터, 브랜드 기

획자, 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** 학과(전공) 교육 체계

**가. 학과 교육 체계도**



**나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경**

| 배경사항        | 구체적 내용                               |
|-------------|--------------------------------------|
| 학문적 트렌드 변화  | 학문 간의 영역과 경계를 초월한 학제적 연구와 교육의 필요성 대두 |
| 재학생 교수방법 변화 | 수동적 강의 청취보다는 능동적 수업 참여의 교육효과가 큼      |
| 재학생 의견      | 실제 현장 체험 중심의 수업을 원함                  |
| 졸업생 의견      |                                      |
| 학부모 의견      |                                      |
| 관련기관(기업) 요구 | 사용자 중심 문제해결의 프로세스에 대한 교육 필요          |
| 기타          |                                      |

### 3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

#### 가. 학과 인재상 :

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

#### 나. 학과 교육목표 및 실천방안

##### (1) 학과 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) 학과 교육목표 실천방안

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

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

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

#### 다. 학과(전공) 핵심역량

##### (1) 학과(전공) 핵심역량

| 대학 | 인성 | 의사<br>소통  | 문제<br>해결        | 지식<br>융복합      | 글로벌      | 개척<br>도전  | 협업  | 특화1      | 특화2       | 특화3                  |
|----|----|-----------|-----------------|----------------|----------|-----------|-----|----------|-----------|----------------------|
| 학과 | 공감 | 시각적<br>소통 | 창의적<br>아이<br>디어 | 다학제<br>적<br>접근 | 재능기<br>부 | 디자인<br>창업 | 팀워크 | 문제인<br>식 | 통합적<br>사고 | -<br>인간중<br>심적<br>사고 |

(2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성

| 학과<br>인재상        | 학과<br>교육목표      | 대학<br>핵심역량 | 학과<br>핵심역량 | 학과교육목표-학과핵심역량<br>연계성 기술                                                  |
|------------------|-----------------|------------|------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 인간<br>중심의<br>혁신가 | 이해와<br>소통       | 인성         | 공감         | 사용자와 고객의 관점에서 다양한 세계를 이해할 수 있게 함                                         |
|                  |                 | 의사소통       | 시각적 소통     | 직관적으로 의미를 전달할 수 있는 시각적 커뮤니케이션 기법을 습득                                     |
|                  | 창의성<br>함양       | 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                           |
|                  | 협력과<br>기여       | 글로벌        | 재능기부       | 사회적 문제 해결의 방법론으로써 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<br>인재<br>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 장애요인과 모순적인 측면을 모두 고려하여 최선의 대안을 창출해 내는 능력 |
|                  |                 | 특화역량3      | 인간중심적 사고   | 공감을 통한 인간중심적 사고 함양                                                       |

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

| 전공명         | 구 분                  | 기초핵심역량 |       |         |        |      |       |      | 전공핵심역량 |       |
|-------------|----------------------|--------|-------|---------|--------|------|-------|------|--------|-------|
|             | 대학핵심역량               | 인성     | 의사소통  | 문제해결    | 지식융복합  | 글로벌  | 개척도전  | 협업   | 특화1    | 특화2   |
|             | 전공핵심역량<br>과목명        | 공감     | 시각적소통 | 창의적아이디어 | 다학제적접근 | 재능기부 | 디자인창업 | 팀워크  | 문제인식   | 통합적사고 |
| DT<br>피전    | 문화마케팅                |        |       |         | ●      |      |       |      |        | ●     |
|             | 창의적 브랜드전략            |        |       | ●       |        |      | ●     |      |        | ●     |
|             | 의사소통과 창의적 문제해결       | ●      |       | ●       |        |      |       |      | ●      |       |
|             | 인문학적 사고와 영상콘텐츠       |        |       | ●       |        |      |       | ●    | ●      |       |
|             | 비주얼씽킹                |        | ●     |         |        |      |       |      | ●      | ●     |
|             | 환경을 위한 지속가능성디자인      |        |       | ●       |        |      |       | ●    | ●      |       |
|             | 창의적 예술치료와 디자인 씽킹     | ●      |       |         | ●      |      |       |      |        | ●     |
|             | 사용자경험과 모바일앱디자인       |        |       | ●       | ●      |      |       |      | ●      | ●     |
|             | 창업과 트렌드              |        |       |         |        |      | ●     | ●    |        | ●     |
|             | 사용자경험과 디지털컨버전스       |        |       | ●       | ●      |      |       |      | ●      | ●     |
|             | 3D프린팅                |        |       | ●       | ●      |      |       |      | ●      | ●     |
|             | Design Thinking 프로젝트 |        |       |         | ●      |      |       |      | ●      | ●     |
| 비교과<br>프로그램 | 인증시험                 |        |       | ●       |        |      |       |      | ●      | ●     |
|             | 교내작품발표회              |        | ●     | ●       |        |      |       | ●    |        |       |
|             | 외부강사 특강              |        |       | ●       | ●      |      | ●     |      |        |       |
| 합 산         |                      | 75%    | 200%  | 425%    | 150%   | 50%  | 125%  | 100% | 275%   | 250%  |

5 교육과정

가. 2021 학년도 교과과정표

| 권장<br>학년 | 이수<br>구분 | 1학기                                                         |    |    |        | 2학기                                                             |    |    |        |
|----------|----------|-------------------------------------------------------------|----|----|--------|-----------------------------------------------------------------|----|----|--------|
|          |          | 교과목명(영문명)                                                   | 학점 | 시수 | 캡스톤디자인 | 교과목명(영문명)                                                       | 학점 | 시수 | 캡스톤디자인 |
| 2        |          | 문화 마케팅 (Culture Marketing)                                  | 3  | 3  |        | 창의적 브랜드 전략 (Creative Brand Strategy)                            | 3  | 3  |        |
|          |          | 의사소통과 창의적 문제해결 (Communication and Creative problem solving) | 3  | 3  |        | 사용자경험과 디지털컨버전스 (User Experience & Digital Convergence)          | 3  | 3  |        |
|          |          | 사용자 경험과 모바일 앱디자인 (User Experience & Mobile App Design)      | 3  | 3  |        |                                                                 |    |    |        |
| 3        | DT<br>피전 | 인문학적 사고와 영상콘텐츠 (Humanities & Media contents)                | 3  | 3  |        | 환경을 위한 지속가능성 디자인(Sustainability Design for Enviroment)          | 3  | 3  |        |
|          |          | 비주얼 씽킹 (Visual Thinking)                                    | 3  | 3  |        | 창의적 예술심리치료와 디자인 씽킹 (Creative Art Therapies and Design Thinking) | 3  | 3  |        |
|          |          |                                                             |    |    |        | 3D 프린팅 (3D Printing)                                            | 3  | 3  |        |
| 4        |          | 창업과 트렌드(Business Establishment & Trend)                     | 3  | 3  |        | 디자인 씽킹 프로젝트 (Design Thinking Project)                           | 3  | 3  | V      |
|          |          |                                                             |    |    |        |                                                                 |    |    |        |

나. 2019학년도 교과과정개편현황 : 해당 사항 없음

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

| 구분   | 요구내용<br>(예시)          | 반영사항                     | 관련 교과목<br>(개편 교과목기준) | 관련 학과핵심역량         |
|------|-----------------------|--------------------------|----------------------|-------------------|
| 재학생  | 디자인씽킹<br>기초능력<br>현장실습 | 교양필수 미이수자를<br>위해 기초수업 보강 | 문화마케팅                | 공감<br>문제인식        |
|      | 융합 프로젝트               | 졸업논문<br>대체수업에서<br>추진예정   | Design Thinking 프로젝트 | 다학제적 접근<br>통합적 사고 |
| 졸업생  | 실무능력                  |                          |                      |                   |
|      | 이론적 지식                |                          |                      |                   |
| 학부모  | 취업                    |                          |                      |                   |
|      |                       |                          |                      |                   |
| 관련기관 | 기초컴퓨터능력<br>기초디자인능력    | 기존 교과목에서<br>디자인 교육 강화    | 비주얼 씽킹               | 시각적 소통            |
|      | 기초 영어능력               |                          |                      |                   |
|      | 기초디자인능력<br>실제 적용 기회   | 과목 변경                    | 환경을 위한 지속가능성<br>디자인  | 창의적 아이디어<br>재능기부  |
|      |                       |                          |                      |                   |

라. 2019학년도 교육과정 과목별 해설

피어선 교양전공 2학년 1학기

### 문화 마케팅 (Culture Marketing)

사용자의 요구는 다양하고 디테일하게 변화하고 있다. 구체적인 사용자 니즈 분석을 위해서는 개인이나 집단에 잠재된 그들만의 문화적 특징을 이해할 필요가 있다. 특정 집단의 문화적 가치와 규범에 대한 그들의 생각과 의사를 이해하는 것은 마케팅의 영향력을 확장하는데 효과적이다. 개인이나 집단 간의 다양한 문화를 이해하기에 앞서, 나라별 문화적 정체성을 탐색해본다. 또한, 문화적 전통이 개인에서부터 사회 전반에 이르며 깊은 관련이 있음을 이해한다. 문화현상을 바탕으로 문제를 발견하는 사고 능력 증진을 목표로 한다.

### 의사소통과 창의적 문제해결 (Communication and Creative problem solving);

우리 앞에 놓인 문제를 명확히 인식하고 성실하게 분석하여 창의적으로 해결해나가는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 문제를 인식하고 해결하는 과정에서 요구되는 것은 무엇보다 정확한 의사소통과 자기표현 능력이다. 이 능력을 함양하기 위해서는 다양한 사례를 학습하고 그에 대해 언어로 기술하는 연습이 필요하다. 따라서 이 교과목에서는 사회적 이슈, 소설 속 사건들을 사례로 하여 말하기·글쓰기를 통해 창의적으로 문제를 해결하는 방안을 모색하는 연습을 한다.

### 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

## 창의적 브랜드 전략 (Creative Brand Strategy)

이제 브랜딩(Branding)에 있어 디자인적 사고(Design Thinking)를 통한 창의적인 '경영'과 '마케팅'은 필수이다. 기존 '브랜드'의 전략을 분석해보고, 지속가능한 방향성을 제시해봄으로써 창의적인 기획안을 도출할 수 있는 능력을 배양한다. 또한, 브랜딩의 개념을 이해하고 쉽게 접근할 수 있도록 프로젝트나 공모전을 진행한다.

이 과정을 통해 '논리적 사고'와 '직관적 사고'를 균등하게 증진시킬 수 있고, 창의적인 인재 양성을 목표로 한다.

## 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

## 인문학적 사고와 영상콘텐츠 (Humanities & Media contents)

유튜브를 비롯한 다양한 플랫폼이 활성화되면서 누구나 영상콘텐츠 크리에이터가 될 수 있는 1인 미디어 시대가 되었다. 본 교과목은 이러한 독립영상콘텐츠의 기획과 시나리오, 프로덕션, 포스트프로덕션까지의 과정을 실습할 것이다. 영상을 통해 인간과 사회에 대한 생각과 의지를 자유롭게 표현함으로써 창의적 소통능력을 키우는 것이 목적이다.

## 비주얼 씩킹 (Visual Thinking)

본 교과목은 창의적인 방법을 통해 숨겨진 패턴을 읽어 통찰에 이를 수 있게 하는 시각적 리서치 과정이다. 추상적인 생각과 아이디어를 시각적인 데이터로 치환하여 보여줌으로써 타인을 설득하고 이해시키는 커뮤니케이션을 습득하고 훈련하는 것을 목표로 한다.

비주얼 (핸드, 포트) 영상을 통한 시각 리서치와 스토리보드, 아이디어 프로토타이핑 등의 방법을 학습한다.

## ➡ 피어선 교양전공 3학년 2학기

### 환경을 위한 지속가능성 디자인(Sustainability Design for Enviroment)

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, 실습과 정의 방법들을 찾아보는 프로젝트형 수업을 목표로 한다.

### 창의적 예술치료와 디자인 씽킹 (Creative Art Therapies and Design Thinking)

향후 4차 산업혁명 시대에서 더욱 각광받을 정신건강 주제를 디자인적 사고로 해석하고 풀어보는 것을 목적으로 한다. 다양한 문제를 해결하는 수단으로는 인간중심의 주제에 걸맞는 예술과 인문학을 주된 것으로 하며 심리치료나 심리상담의 다양한 개인사례 및 정신건강과 연계된 사회적 문제들 또한 학습 및 토의, 토론을 거쳐 문제점과 해결방안을 도출하여 본다. 본 교과목에서 인문학으로서의 디자인 씽킹을 심화하기 위하여 심리학 및 예술철학의 제반지식을 경험하고 적용하는 것을 목표로 한다.

### 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.

## ➡ 피어선 교양전공 4학년 1학기

### 창업과 트렌드 (Business establishment & Trend)

4차 산업혁명 시대가 예고되면서 개인이 가진 창의적이고 다양한 아이디어를 통한 창업에 관한 관심이 늘어나고 있다. 본 수업에서는 창업의 실제 사례들을 통해 트렌드를 분석하고, 논의해보면서 스스로 아이템을 찾아 기획하는 것을 목표로 한다.

창의적인 아이디어를 도출하고, 체계적으로 기획하는 경험을 통해 창업의 실질적인 지식을 배양할 수 있다.

#### ➡ 피어선 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, 아이디어이션, 프로토타이핑, 테스트의 프로세스를 통하여 수행하고 최종 결과물을 발표한다.

#### (4) 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

#### 마. 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.

바. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

| 구분                                           | 관련 교과목                    |                              |                |                            |         |                        |
|----------------------------------------------|---------------------------|------------------------------|----------------|----------------------------|---------|------------------------|
|                                              | 2학년                       |                              | 3학년            |                            | 4학년     |                        |
|                                              | 1학기                       | 2학기                          | 1학기            | 2학기                        | 1학기     | 2학기                    |
| 창의적 문화융합 콘텐츠 전문가                             | 문화마케팅<br>사용자 경험과 모바일 앱디자인 | 창의적 브랜드 전략<br>사용자경험과 디지털컨버전스 | 인문학적 사고와 영상콘텐츠 | 환경을 위한 지속가능성 디자인<br>3D 프린팅 | 창업과 트렌드 | * Design Thinking 프로젝트 |
| 디자인 씽킹을 통한 문제해결 전문가                          | 의사소통과 창의적 문제해결            |                              | 비주얼 씽킹         | 창의적 예술치료와 디자인 씽킹           |         | * Design Thinking 프로젝트 |
| 소자본 창업 (사회적기업, 기술벤처기업, 1인기업, 문화벤처기업, 서비스업 등) | 의사소통과 창의적 문제해결            | 창의적 브랜드 전략                   | 인문학적사고와 영상콘텐츠  |                            | 창업과 트렌드 | * Design Thinking 프로젝트 |
| 전략기획<br>기타 융합 비즈니스                           | 문화마케팅                     | 창의적 브랜드 전략                   |                | 환경을 위한 지속가능성 디자인           | 창업과 트렌드 | * Design Thinking 프로젝트 |
| 청소년 디자인 씽킹 퍼실리테이터                            | 문화마케팅                     |                              | 비주얼 씽킹         | 창의적 예술치료와 디자인 씽킹           |         | * Design Thinking 프로젝트 |