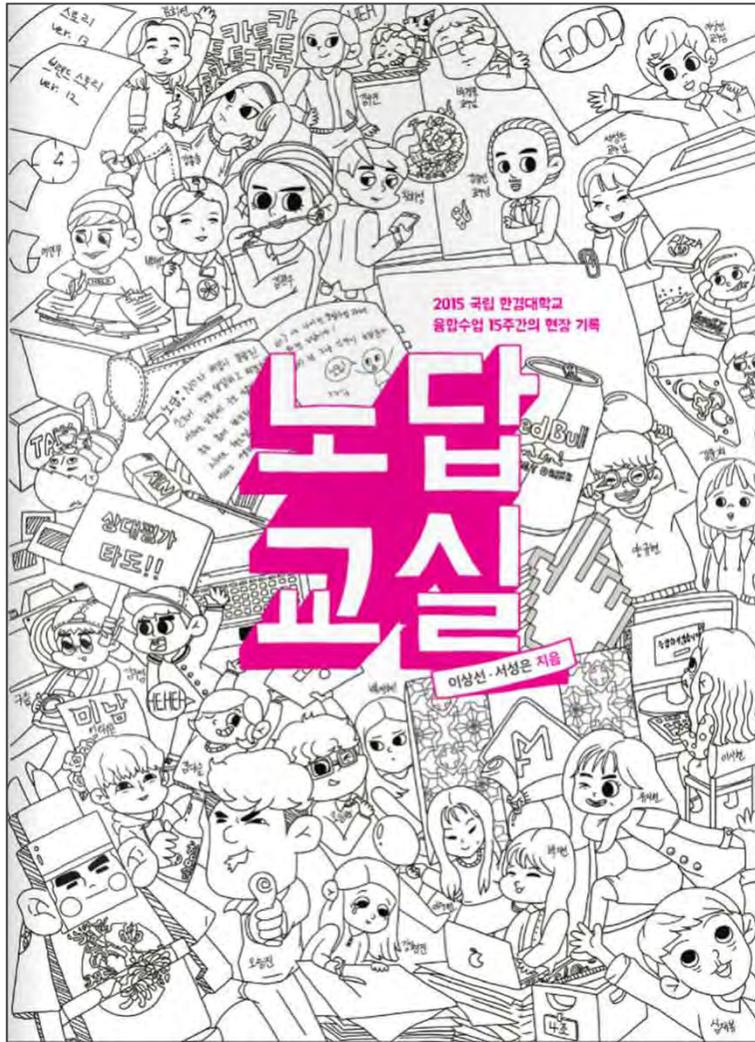


노답교실

학제간 융합수업을 위한 CC모델의 성과와 한계
한경대 '노답교실'을 중심으로

노답?

한경대 융합수업 브랜드 '노답교실'



노답교실의 특징

- 교과목연계(Connected Class) 방식의 융합수업
- 교수들의 자율의지로...따로 또 같이
- 벌써 5년...참여학과 및 주제도 다양...

연도	참여학과	수업내용
2012	디자인학과, 컴퓨터공학과, 미디어문예창작학과	Android Web App for Public
2013	디자인학과, 전기전자제어공학과, 안전공학과	IoT Based Smart Health Devices Smart Chair, Smart Ball, Smart Shoes
2014	디자인학과, 지역자원시스템공학과(농학), 경영학과, 컴퓨터웹정보공학과, 안전공학과, 전기전자제어공학과	IT와 농업이 융합된 제품 혹은 서비스 제안
2015	디자인학과, 경영학과, 미디어문예창작학과	용인대장금파크 사업화 서비스 및 제품 제안
2016	디자인학과, 전기전자제어공학과, 미디어문예창작학과	안성시장활성화를 위한 서비스 제안

- 다수의 언론보도와 5편의 논문, 3편의 단행본 출간
- 책 제목 '노답교실' 상표출원(출원번호: 40-2017-0012572)
- 학교에서는 적극적인 장려책 도입, 업적평가 반영 및 행재정 지원

2012-2학기 스토리텔링+ 디자인+ 컴퓨터공학

한국일보

2012년 12월 10일 월요일 A29면 사람들

“3개 전공 뭉치니 한 학기 만에 앱 6개 똑딱”

한경대 학생 80여명, 학제 간 수업 통해 ‘지르지마’ 등 공공서비스 앱 개발

경기 안성에 있는 국립 한경대 재학생들이 학제 간 수업을 통해 스마트폰 애플리케이션을 개발해 냈다. 디자인학과, 미디어문예창작학과, 컴퓨터정보통신학과 등 디지털콘텐츠 관련 3개 학과 3학년생 80여명이 애플리케이션 개발을 목표로 머리를 싸매고 있다.

지금까지 공학 관련 학과에서 졸업 작품으로 애플리케이션을 개발한 사례는 있었으나, 한경대처럼 학제 간 수업을 통해 기획·디자인·개발의 삼박자를 갖춘 애플리케이션 출시의 처음이다.

어들이 한 학기라는 짧은 기간에 만들어 낸 앱은 총 6개. 중동구하에 빠지기 쉬운 20대를 위한 가계부담 ‘지르지마’와 봉사에 소셜네트워크서비스(SNS) 기능을 더해 광범한 사람을 영웅으로 만들어 주는 ‘헬프팡’, 기존 정치에 산을 난 20대를 위한 정치전문 SNS ‘정치! 함해보까?’, 여행전문 페이스북을 표방한 ‘TIP’, 야간이나 주말 공휴일에도 영업하는 병원 정보를 알려 주는 ‘닥터스캔24’, 서울 시내 버스정보를 담은 ‘서울시터투어버스앱’ 등이다. “20대 학생들의 폐기와 공공서비스를 개선하고자 하는 고민이 담긴 앱”이라는 게 학생들의 설명이다.

하지만 서로 다른 개성을 지닌 3개 학과 학생들이 모여 앱을 만드는 과정



한경대 디자인학과 미디어문예창작학과 컴퓨터정보통신학과 등 3개 학과생들이 스마트폰 앱 개발을 위해 의견을 나누고 있다. 한경대 제공

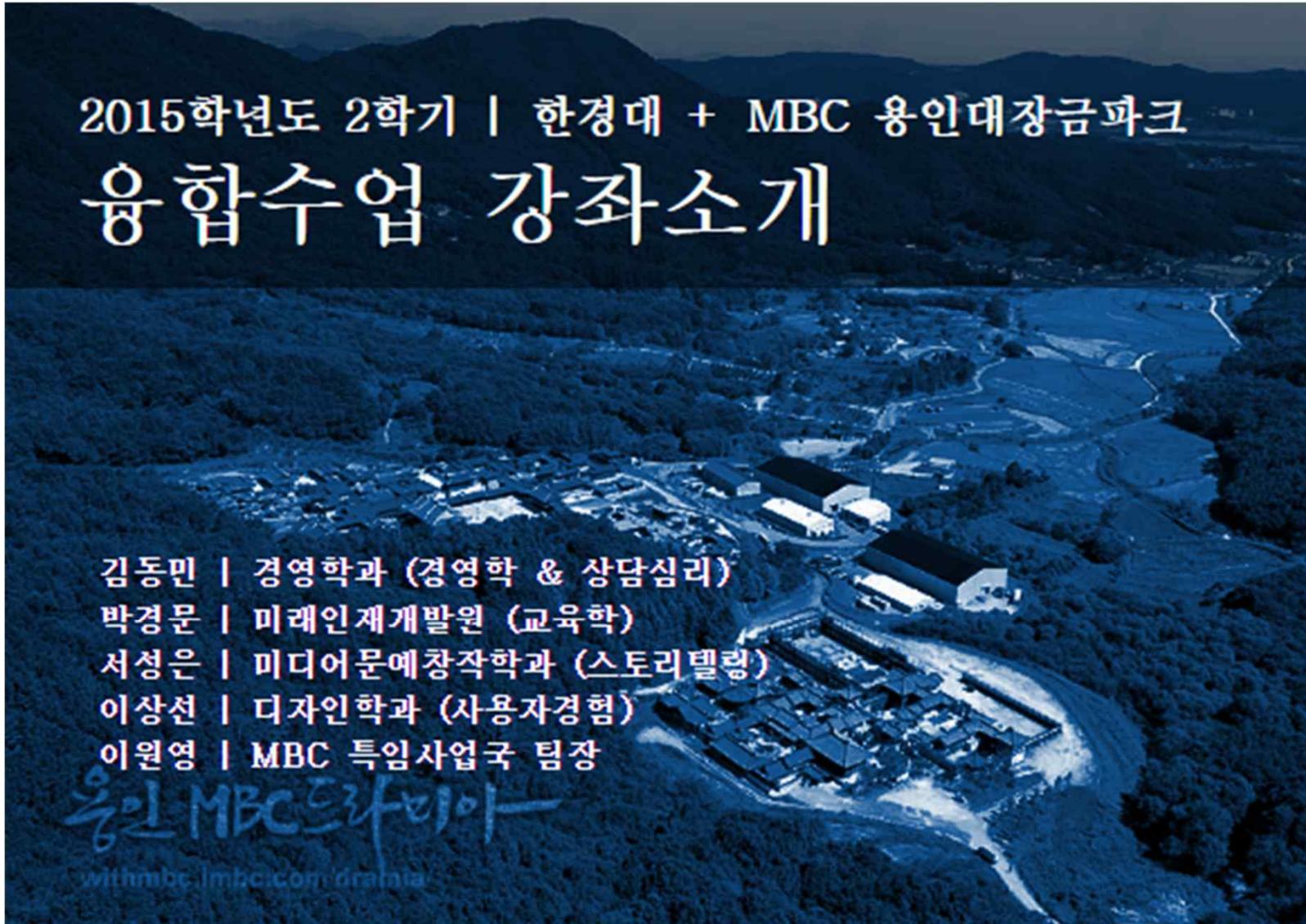
은 순탄치 않았다. 다른 학과 학생들과 아이디어를 융합하고 개발하는 과정이 쉽지 않았다는 예기다. 컴퓨터정보통신학과 학생들은 “1년 과정으로 배우는 것을 2주 만에 독파해야 했기 때문에 밤을 새는 일이 허다했다”고 고충을 털어놓았다. 디자인학과와 미디어문예창작학과 학생들이 기획하고 설계한

내용을 구현해 주고 싶은 마음에 밤을 새가며 독학을 미다하지 않았다는 것이다. 따지고 보면 한 학기 만에 6개의 앱이 완성되는 성과를 올린 것도 이런 열정 덕분이다. 수업에 참여한 학생들은 “턱없이 짧은 기간이었지만 우리의 앱이 사용자와 만날 수 있다는 기대 하나로 버텼다”며 “우리가 만든 앱이

사용자들에게 꼭 필요한 아이템이 됐으면 좋겠다”고 말했다. 학제 간 수업을 기획한 이상선 디자인학과 교수는 “처음 시도한 학제 간 수업이니만큼 시행착오도 많았다”며 “앞으로 더욱 개선해 학제 간 협업수업을 성공적으로 정착시키는 게 목표”라고 말했다. 경은영기자 kiss@hk.co.kr



2015-2학기 스토리텔링+ 디자인+ 경영+ 산학협력



2015학년도 2학기 | 한경대 + MBC 용인대장금파크
융합수업 강좌소개

김동민 | 경영학과 (경영학 & 상담심리)
박경문 | 미래인재개발원 (교육학)
서성은 | 미디어문예창작학과 (스토리텔링)
이상선 | 디자인학과 (사용자경험)
이원영 | MBC 특임사업국 팀장

용인 MBC 드라마
withmbc.lmbc.com/drama

2016 스토리텔링+ 디자인+ 전전제+ 산학협력

2016학년도 2학기 | 전통시장 대학협력사업 융합수업 강좌소개

- 김수찬 | 전기전자제어기공학과 (의공학)
- 서성은 | 미디어문예창작학과 (스토리텔링)
- 이상선 | 디자인학과 (사용자경험)
- 장수빈 | 공학교육혁신센터 (교육공학)

어떻게,
왜,
시작했나?

임용 2년차 2012년 봄, 한 통의 메일...



1. 늘 기획서만...



2. 잘 자란 덕후

SEEN BY
DEVELOPERS



SEEN BY
DESIGNERS



SEEN BY
PROJECT
MANAGERS



TRANSLATED BY
@ALEXTOUL

DEVELOPERS



DESIGNERS



PROJECT
MANAGERS



그러나 두려운

저가요 사실은 DIGITAL PHOBIA...

원래 내성적...

연구실 밖은 무서웁...

무서운 이야기

조별 과제 잔혹사

결국은 성장, 아이들도 나도...

성적을 위한 공부, 혼자서만 하는 공부에 익숙해져 있던 저에게 진정한 배움을 준 수업이었습니다. 처음에는 그동안 해 왔던 수업과 너무도 다른 방식에 부담스럽고 혼란한 마음뿐이었지만, 시간이 흐를수록 모든 수업과 생활 전반에서 확연히 변화한 저를 발견하게 되었습니다.

저는 융합수업을 통해 잠재되어 있던 저를 만나게 되었습니다. 수업이나 공적인 일에 소극적이던 제가 기존의 밝은 성격을 살려 많은 사람들 앞에 서게 되었고, 주어진 일만 열심히 하던 예전과 달리 자발적으로 그리고 정말 치열하게 고민하여 문제를 해결해 나갔습니다. 융합수업은 저를 긴장하게 했고, 준비하게 했고 그래서 결국엔 발전하게 했습니다.

융합수업을 통해 깨달은 가장 중요한 사실은 잘하는 사람 한 명보다는 잘 듣는 사람 여럿이 더 중요하다는 것입니다. 잘하는 사람은 자신의 주장을 가지고 앞서 나가지만, 잘 듣는 여럿은 하나의 아이디어를 가지고 다양하고 새로운 것들을 만들어 냅니다. 저는 저희 조원들과 수업을 들으면서 '소통'이 무엇보다 중요하다는 것을 느꼈습니다. 각자 다른 전공자들끼리 서로를 이해하면서 하나의 아이디어로 결과물을 창출해 낸 것은 서로의 의견을 경청하는 데서 비롯된 것이라는 생각이 듭니다.

문제 기반 학습, 디자인 프로세스, 스토리텔링, 브랜딩 등 정말 많은 것들을 배웠지만, 융합수업을 통해 가장 크게 얻은 것은 사람입니다. 교수님들께서는 이 수업의 목적이 사람을 얻어 가는 것에 있다고 말씀하셨습니다. 그 말씀대로 저는 함께 머리를 맞대고 때로는 싸우기도 하며 울고 웃었던 조원들과, 융합수업을 함께 들은 모든 학우들 그리고 저 자신을 얻었습니다. 15주 동안 너무 힘들고 막막하고 지친 적도 있었지만, 이제 와 보니 그 모두가 정말 잊지 못할 추억이 되었습니다.

이 수업을 위해 누구보다 열심히 고민하고 열정적으로 지도해 주신 교수님들과, 15주의 시간 동안 함께 달려와 준 모든 학우 여러분들 모두 수고하셨습니다. 한 분 한 분 정말 멋지다는 말 전하고 싶습니다. 저를 비롯한 모든 학우들에게 선물과도 같은 수업으로 남을 것 같습니다. 진심으로 감사합니다

융합수업

스텝 1·2·3

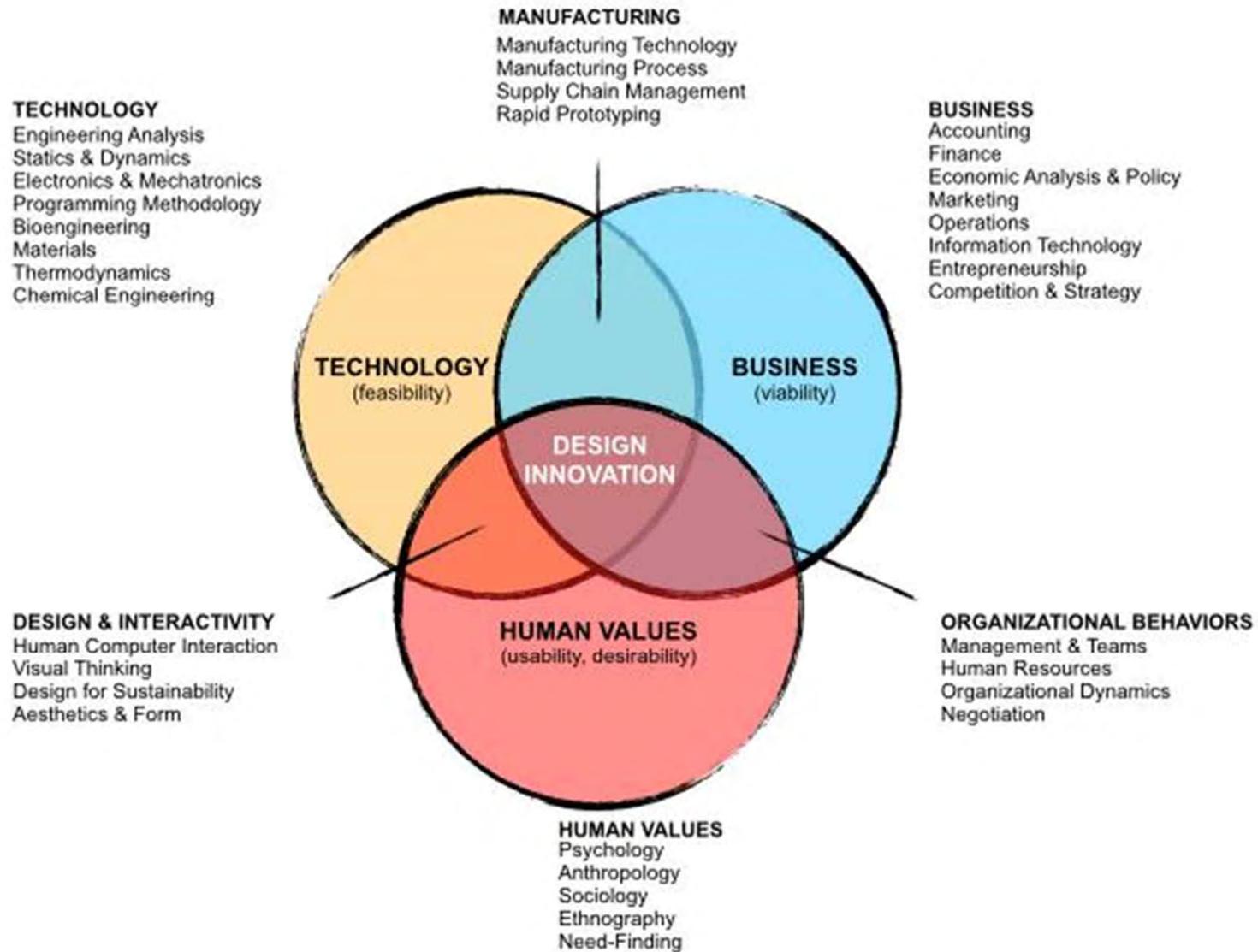
1. 교수자 모집
2. 이해: 상호, PBL, 디자인씽킹, 학제
3. 수업 윤곽 & 프로젝트
4. 교육환경 구축
5. 강의계획
6. 수업활동
7. 수업운영
8. 평가
9. 기록과 & 성찰

1. 교수자 모집

-

스크에서 시작해서 스크으로 끝나더라

1. 교수자 모집 | 전공



1. 교수자 모집 | 태도

- Openness - Positiveness - Instant Response
- Leadership - Partnership - Followership - Friendship



2. 이해

-

쌤은 뭐 하세요?

쌤 과는 어때요?

우리가 뭘 알아야 하죠?

-

교수자: 세부전공 - 70채널 - 7수업 스타일

교과목: 학과여건 - 교과목 - 학습목표

교수법: 융합교육 - 디자인씽킹 - PBL - FL러닝

PBL 열공 중



타 교수자의 전공 분야 소개 경청 중



융합교육 사례 공부

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open, including 'Process_nd...', '20140218...', '국립한경대...', '한경디자인...', '한경대 디자인...', 'email - Goog...', 'email-logo.jp...', and '학제교육사례'. The address bar shows the URL: <https://app.box.com/files/0/f/955873329/학제교육사례자료모음>. The Box.com interface includes a search bar, an 'Upgrade' button, and a list of files. The files listed are:

- 공급표적의 변경 및 향후 방향_인원대학교 사례공감노도.webdoc (Updated Nov 18, 2013 by Soochan kim - 7.2 KB)
- 융합교육의 현황 및 향후 방향_한밭대_KHKOCH_2011_v14n3_55.pdf (Updated Nov 10, 2013 by Mihui Kim - 680.5 KB)
- 대학 융합교육의 문제점과 개선방안 탐색.pdf (Updated Sep 25, 2013 by Mihui Kim - 968.9 KB)
- 2013 디자인사고_STEM_교육과정교사가이드_by_redlab_Stanford_별5개.pdf (Uploaded Jul 3, 2013 by sangsun.yi - 1.0 MB)
- 201305 디자인융복합연구_통권39_디자인학부생을 위한 UXD_학제수업_사례_연구_이상선.pdf (Uploaded Jun 18, 2013 by sangsun.yi - 2.6 MB)
- 2012 학제적협동과정을 통한 융복합 디자인교육과정의 이론적 배경 고찰_임음_별4개.pdf (Uploaded Jun 18, 2013 by sangsun.yi - 905.3 KB)
- 2012 디자인과 공학의 융합교육_한국공학교육학회 제19권 제1호 (2012년 2월), pp.23-27.pdf (Uploaded Jun 18, 2013 by sangsun.yi - 561.8 KB)
- 2012 다학제적인 디자인 교육모형을 적용한 인터랙션기반 모션그래픽스 교육과정 연구.pdf (Uploaded Jun 18, 2013 by sangsun.yi - 1011.2 KB)
- 2012_11_HCI_Trends.pdf (Uploaded Jun 18, 2013 by sangsun.yi - 4.1 MB)

On the right side, there is a 'Sharing' section with a link: <https://app.box.com/s/316...> and an 'Open Access' dropdown. Below it is a 'Resources' section with links to 'Trash', 'Help', 'Success And Training Corner', and 'Box Community'.

디자인 씽킹



→ [Design Thinking | TED | Tim Brown](#)

→ [디자인 사고 스테디 가이드 | pxd blog | 이재용](#)

→ [디자인에 집중하라 | 김영사 | Tim Brown](#)

전공과 상관없이 교양서로 읽을 가치 있음

3. 수업 윤곽 & 과제

-

몇 명?

학습 목표

○ 지상

표근즈트

융합수업 개요설계 (2016년 경우)

학과	전기전자제어	미디어문예창작학과	디자인
교과목	산업의료원	문화콘텐츠개발실습	인터랙티브 디자인 2
학년	3학년 (4학년 일부)	3학년 (4학년 일부)	3학년
교수자	김수찬	서성은	이상선
인원	9	14	22
전공별 목표	<ul style="list-style-type: none"> . 센싱 원리 이해 . 신호 계측 및 통신 . IoT 적용(Openplatform) 	<ul style="list-style-type: none"> . 미디어 스토리텔링 이해 . 미디어 콘텐츠 기획 실습 	<ul style="list-style-type: none"> . 사용자 리서치 . 서비스 디자인 . Brand eXperience
공통	핵심역량 강화: 대인관계, 자기주도 / 전공능력 강화(종합적사고력)		
인재상	활용형: 융합인지능력(창의적 사고, 비판적 사고, 융합지식 이해), 융합수행능력(문제해결, 의사소통, 협동, 융합도구 활용), 융합태도능력(배려심, 책임감)등을 고루 갖추고 타 분야의 논리를 창의적으로 차용하여 활용하는 인재		
과제	안성시장 인식개선과 역동적 시장 분위기 형성을 위한 ICT 콘텐츠 개발		
공통	. 리서치 / . 제품 기획 / . 프로토타이핑 / .광고 / .프로세스북		

프로젝트 선정시 고려할 점

구분	프로젝트의 조건
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> → 모든 전공의 지식이 필요하여 → 학과별 학습목표를 달성하는 데 적합할 것 → 수강생이 해결할 수 있는 범위의 문제일 것 → 학습 목표를 달성할 수 있는 수준의 복잡도가 있을 것 → 교수자들의 전문성으로 지도할 수 있는 범위일 것
사실감	<ul style="list-style-type: none"> → 현재 알려진 기술을 활용 근미래에 상품화 할 수 있을 것 → 수강생이 흥미를 느낄만한 것일 것 → 수강생에게 사실감 있게 제시할 것 → 산학연계의 가능성을 고려할 것

프로젝트 예: 안성시장 활성화 ICT 콘텐츠

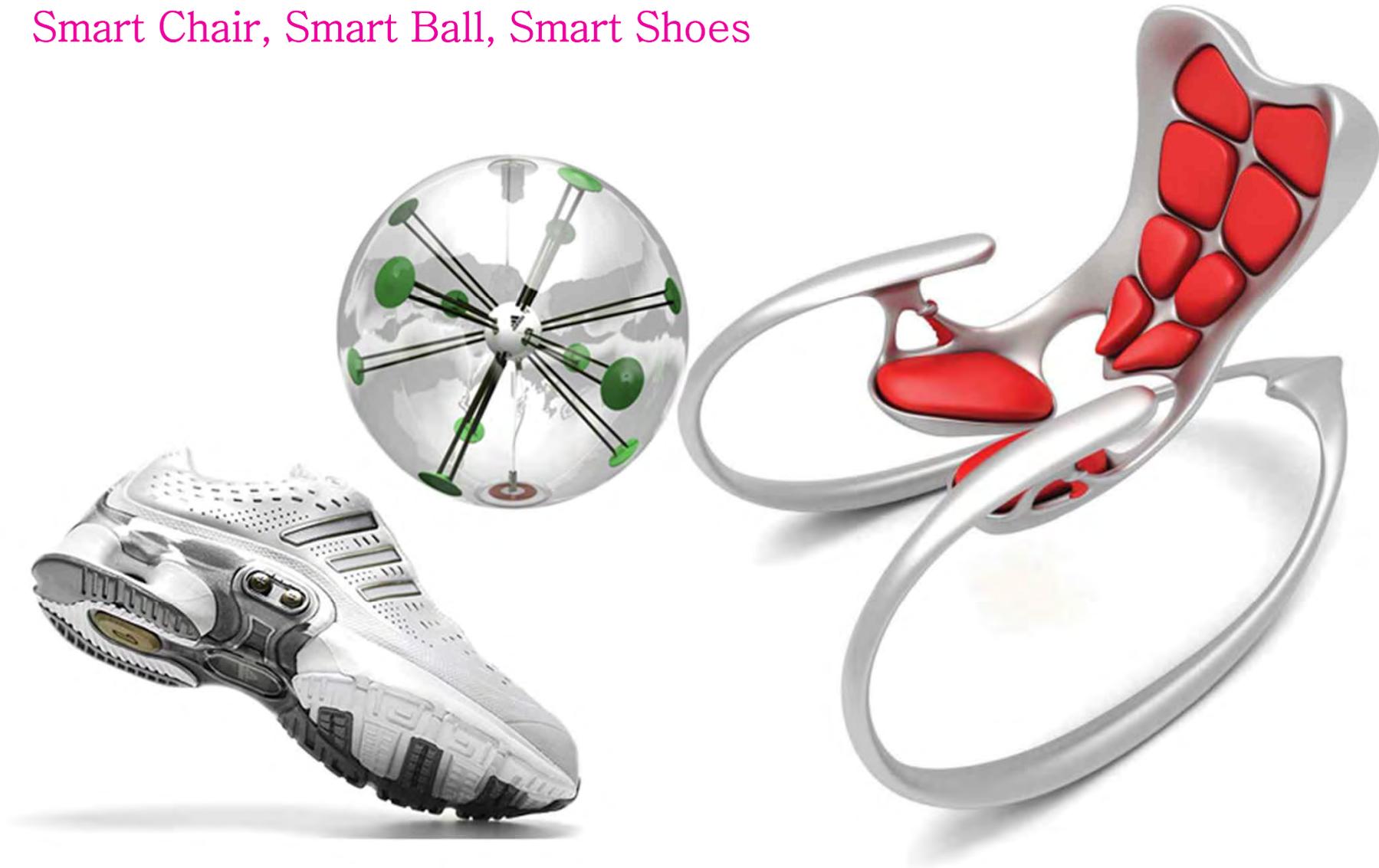
구분	설명
맥락	<p>안성시장 현황:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 안성시장은 옛 조선의 3대 시장으로 불릴 만큼 높은 인지도 - 주변 관광자원 풍부: 남사당 토요상설공연, 안성남사당 바우덕이 축제 - 안성시에서도 전통시장 활성화를 2016년 10대 중점 최우선 과제 - 상인회에서도 2015년 상인대학 개최 등 상인들의 의식 개선 노력 - 문제: 상인고령화, 상품다양성부족, 먹거리부족, 고객편의시설, 위생약점 - 현상: 공실증가 → 주변상권영향 → 고객감소 → 악순환구조 <p>안성시장과 한경대는 청소년과 젊은이가 즐겨 찾을 수 있는 문화공간을 만드는 것을 목표로 안성시장 활성화 사업 아이디어 경진대회를 개최한다. 안성시와 상인회는 우수한 사업제안을 6개 선정하여 1년 간 점포를 무상으로 임대하고, 채택된 아이디어에 대하여 본 기관에 설치 및 운영하며, 이에 대한 수익금을 사업자와 협의에 따라 배분할 예정이다.</p>
제한	<p>2016년 12월 1일 ‘전통시장활성화 아이디어 경진대회’에 제안할 ICT콘텐츠 혹은 서비스를 제안하라. 출품을 위한 결과물은 기획서, 시제품, 광고전략(홍보영상, SNS)등 이다. 특히, 기획서에는 주제자료 분석, 사용자 분석, 맥락 분석, 제한요인 분석, 제품 개념 수립 등의 포함을 권장한다.</p>

2012 Android Web App for Public



2013 IoT Based Smart Health Devices

Smart Chair, Smart Ball, Smart Shoes



2014 IT와 농업이 융합된 제품 혹은 서비스 제안

Service 개발

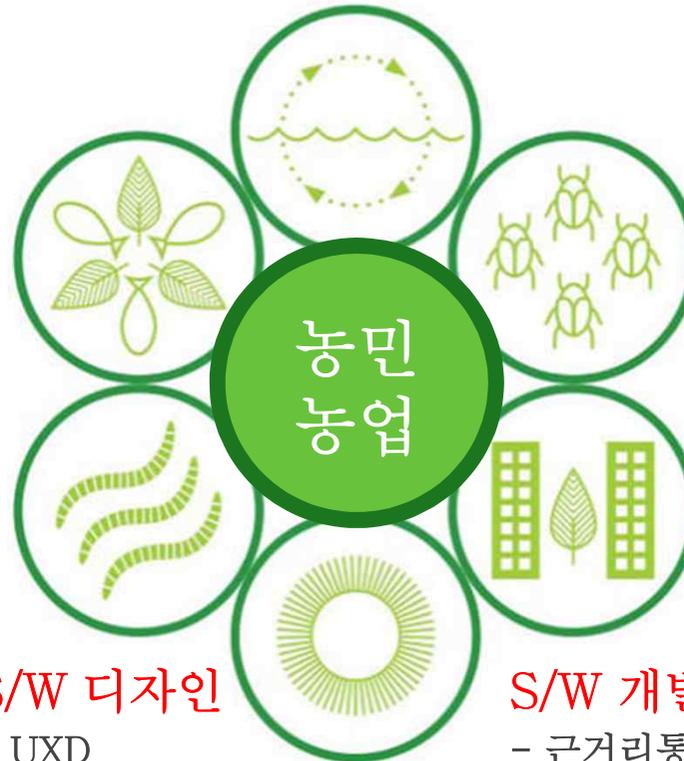
- 농촌 Amenity 개발
- 서비스 발굴
- 농업 교육 서비스
- 비농업인 교육 서비스

농민/사용자 조사

- User Research
- User Goal
- Feature List
- Usability Test

사업계획서&광고

- 시장조사
- 타겟팅
- 상품기획
- 사업계획서
- 타당성 검증
- 매체에 최적화된 광고
- 포스터



S/W 디자인

- UXD
- GUI

S/W 개발

- 근거리통신
- Feature 구현



H/W 개발

- 신호 계측 및 분석
- 신호 전송(통신)



H/W 디자인

- 매력적 외관
- 재료의 고려
- 생산성 고려
- 기존제품변형
- 3D 모델링 가능



2015 용인대장금파크 사업화 서비스 및 제품 제안

상품 개발

- 한류 콘텐츠 개발
- 서비스 발굴
- 관광 서비스 개발
- 한류 상품

사용자 조사

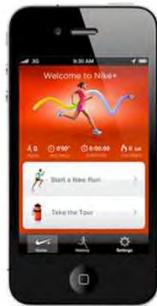
- User Research
- User Goal
- Feature List
- Usability Test

시장 조사

- 벤치마킹
- 시장조사
- 타겟팅

S/W 디자인

- UXD
- GUI



H/W 디자인

- 전시 관련 시설
- 푸드 트럭
- 이동형 매대
- 사인시스템

사업계획서&광고

- 상품기획
- 사업계획서
- 타당성 검증
- 매체에 최적화된 광고
- SNS 연동 광고
- 홈페이지



2016 안성시장 활성화 ICT 콘텐츠

상품 개발

- 시장 콘텐츠 개발
- 서비스 발굴
- 관광 서비스 개발
- 시장 상품

사용자 조사

- User Research
- User Goal
- Feature List
- Usability Test

시장 조사

- 벤치마킹
- 시장조사
- 타겟팅



S/W & 서비스 디자인

- Service Blueprint
- Value Chain
- UXD & GUI

ICT 콘텐츠

- 게임
- 영상
- SNS 콘텐츠
- 체험 콘텐츠

H/W 디자인

- 설치 미술
- IT 기기
- 관련 시설 개선
- 푸드 트럭
- 이동형 매대
- 사인시스템

사업계획서&광고

- 상품기획
- 사업계획서
- 타당성 검증
- 매체에 최적화된 광고
- SNS 연동 광고
- 홈페이지

4. 교육환경구축

-

스기표

○ 흥기거스

스○ 확보

교육기거

설강 및 시간표

- 다음 학기 시간표 짜기 전에 교수자간 협의가 되어야
- 오후 시간이...
- 수업 뒤에 시간표가 비는 것이...(수업, 알바 등 체크)
- 3시간 이상이어야...

이해관계자

- 교수자: 역할분담 (팀장-팀원-총무)
- 수강생
 - 적정 인원은?
 - 수강 기피 이유?: **토포, 스텝포기**
- 외부전문가
- 특강강사
- 학내 유관 부서
- 조교

이해관계자의 역할

ICT융합교육:

이해당사자 간 공동연구를 통한 안성시장 활성화 콘텐츠 개발.

방문객의 체험의 질 및 수강생의 창업소양 향상 도모.

- 서비스 요구사항
- 사용자 조사 협조
- 사용성 테스트

사용자
현지인
외부인

대학

ICT학과
공학교육
혁신센터

- 전공별 교육 및 융합교육
- 시장 환경 조사
- 사용자 조사
- 사례 조사
- 해결방안 제안
- 사업계획서 제안

시장
상인회,
행정가,
IT기업

- 사업적 요구사항
- 환경적 제한요인
- 시장관련 지식 공유
- 조사 협조
- 공동 해결방안 모색

외부전문가

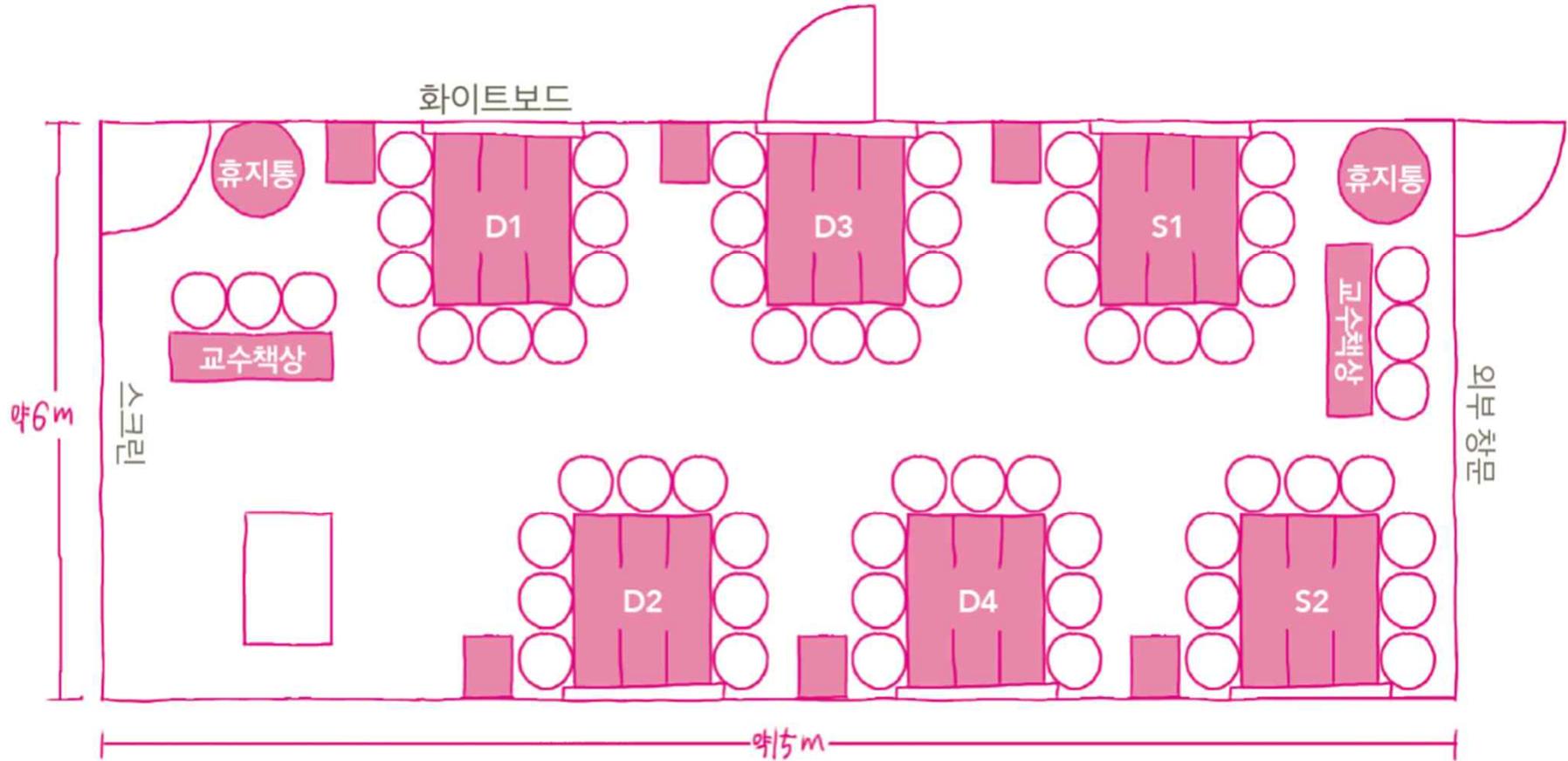
- + 지역/시장전문가
- + 안성시청 행정 전문가
- + IT 기업
- + 특허전문가

재원 확보

- 회의
- 재료: 시제품, 수업활동 문구
- 출판
- 전문가 특강
- 산학?



교육공간



이동공간 확보, 흡음, 이동용이한 책걸상, 화이트보드

교육공간 | 화이트보드



교육공간 | 온라인 환경

무크 교수자



- . 동영상 강의
- . 강의자료



무크 동영상 시청

현장 교수자



- . 강의자료
- . 참고자료
- . 평가지



- 주요 산출물 제출
- 타 팀 과제 상호 열람
- 일정표 관리



개인별 포트폴리오, 팀플 과제

- . 공지사항
- . 참고자료
- . 자기주도학습
- . 원격지도



자기주도학습결과

수업활동 기록사진



사진 열람 및 다운로드

참고자료 동영상



- . 동영상과제물
- . 발표동영상

. 넓은범위자료
. 외부전문가



- . SNS활동
- . 넓은범위자료
- . 친목도모

긴급공지



긴급문의

교육공간 | 온라인 환경

The screenshot shows a Google Drive interface in Korean. The browser address bar displays the URL: <https://drive.google.com/drive/folders/0B1IOPauf0zQ9fVtZFd2TGRTZkw1Z1JkNFMwV09HQnM2NmpReHcwNWF1SGdJd2VLZXlrdmM>. The page title is '02_Lecture - Google'. The main content area shows a folder named '02_Lecture' containing several files and folders. A sharing menu is open over the folder, listing users with their names and email addresses.

Files in the folder:

이름	공유	날짜
00_Account	공유	
00_Classbook	공유	
00_Syllabus	공유	
01_1_Orientation	공유	
01_2_Assignment_nd_Next	공유	
01_3_4_Design_ssy	공유	
01_4_Self_Introduction	공유	2015. 9. 3.
01_4_Self_Introduction(응답)	공유	2016. 1. 22.
02_1_Opening_nd_Assignment	공유	2016. 3. 1.
02_2_Ideation_Workshop_180min.pdf	공유	2015. 9. 5.

Sharing Menu (공유 설정):

- Sangsun Yi (sangsun.yi@gmail.com) - 소유자
- Kyongmoon Park (kmp83750@gmail.com)
- 김동민 (domkim21c@gmail.com)
- 서성은 (inaseo@hanmail.net)
- 승표, 홍 (hstudioboss@gmail.com)
- 이우택 (wootaik@gmail.com)

Activity Log (활동):

- 사용자 가 항목 1개를 수정했습니다. 3월 3일
- 01_1_Orientation
- 서성은 님이 항목 1개를 수정했습니다. 3월 1일
- 02_1_Opening_nd_Assignment
- 사용자 가 항목 1개를 이동했습니다. 2월 28일
- Lecture
- 00_Syllabus이 사보

Left Sidebar (Navigation):

- 새로 만들기
- 2015_2_Interdisciplina
 - 01_Process
 - 02_Lecture**
 - 03_자체학술연구비
 - 04_Publication
 - 05_Thesis
 - 06_Closed
 - 07_Photo
 - 08_Assignment
 - 01_Research_nd.
 - 02_Inforgraphic_
 - 03_SNS_Viral
 - 04_Storytelling_C
 - 05 Riz Plannin

5GB/17GB 사용됨
저장용량 업그레이드

5. 강의계획수립

-

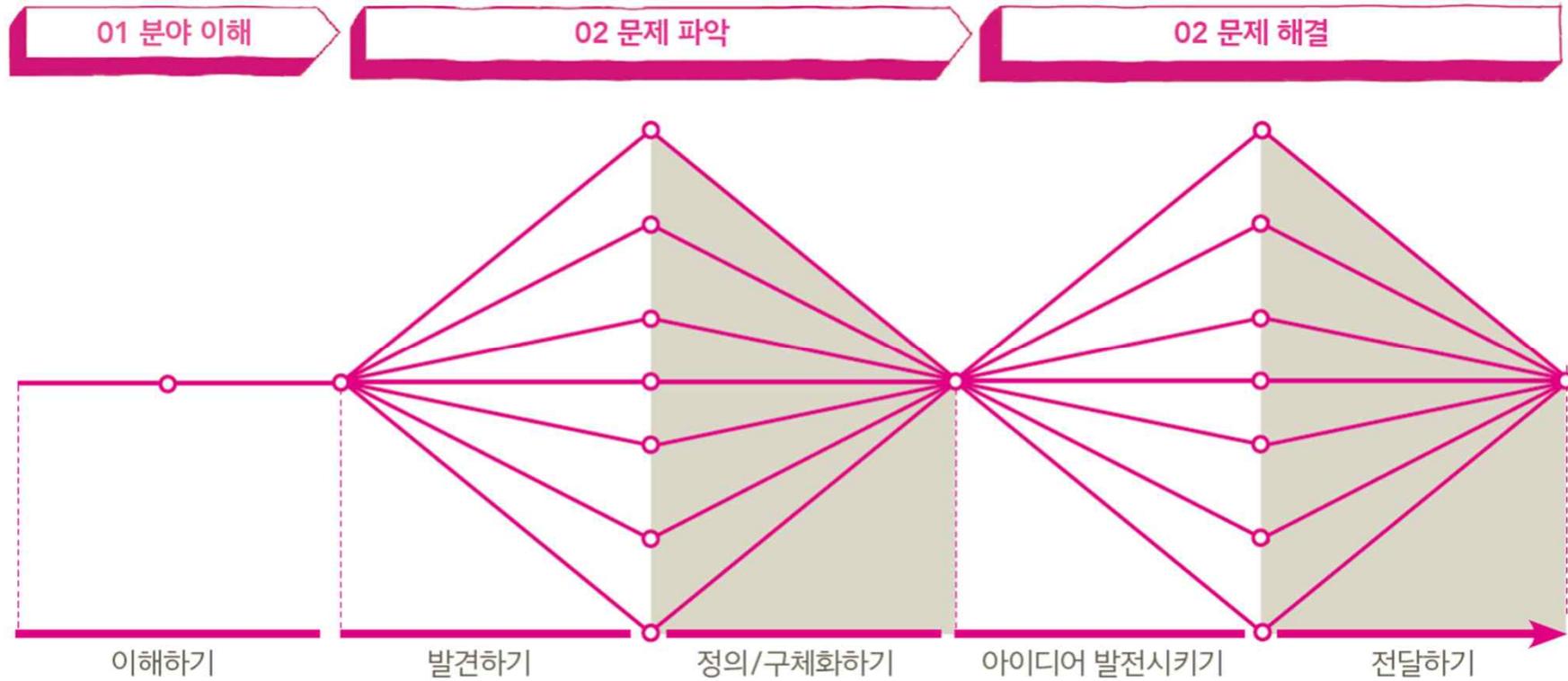
모델링

비교 날짜 먼저

분업 계획

중요 환경구축

Double Diamond Process



2016년 2학기 통합 강의 계획

phase	이해		Discover			Define			Develop			Deliver				회고
구분	1	2	3	-	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
활동	강좌 소개 / 팀인사	안성시장 FT	리서치 공유	지역시장 FT	스토리텔링	메이커워크샵	엘리베이터 피치	리서치결과 발표	학과심화분반 학습	GUI 워크샵	개발 / 디자인	전달 단계	산출물 목록	발표준비 워크샵	시제품 발표	수업 회고와 평가
목표	. 맥락 이해 . 목표 수립		. 문제의 발견 . 사례 조사 . 팀플 환경 조성			. 문제의 정의 . 해결 방안 사례 . 구체적 학습 목표 수립			. 융합 프로젝트 수행 . 전공별 자기주도 학습			. 효과적인 소통 전략과 방법 . 프로토타이핑				성찰
산출	포트폴리오 시작		. 문제 목록 . 리서치 보고서			. 목표 프로젝트 사례 . 리서치 통합 보고서 . 역기획서 초안			. Rapid Prototype . 전공별 산출물 . 역기획서 수정안			. High fidelity Prototype . Promotion Movie . SNS Contents . Process PT				포트폴리오

※ 상기 계획은 수업 운영에 따라 다소 변경될 수 있음

2016년 2학기 통합 강의 계획

phase	이해		Discover			Define			Develop			Deliver				회고
구분	1	2	3	-	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
활동	강좌 소개 / 팀인사	안성시장 FT	리서치 공유	지역 시장	스토리텔	메이커워	일라베이	리서치결	학과심화	UI워크	개발 / 디자인	전달단계	산출물 목록	발표준비 워크샵	시제품 발표	수업 회고와 평가
목표	. 맥락 이해 . 목표 수립		. 문제의 맥락 이해 . 사례 연구 . 팀플 환경 조성			. 문제의 맥락 이해 . 사례 연구 . 문제적 학습 목표 수립			. Rapid Prototype . 전공별 산출물 . 역기획서 수정안			. High fidelity Prototype . Promotion Movie . SNS Contents . Process PT				설정
산출	포트폴리오 시작		문제 목록 리서치 보고서			목표 프로젝트 사례 리서치 통합 보고서 역기획서 초안			Rapid Prototype 전공별 산출물 역기획서 수정안			High fidelity Prototype Promotion Movie SNS Contents Process PT				포트폴리오

비즈니스 날짜 확정
14주차에 최종 비표를!

주요 단계별
스프린트를!

※ 상기 계획은 수업 운영에 따라 다소 변경될 수 있음

2016년 2학기 상세 강의 계획



2016년 2학기 상세 강의 계획

00_Syllabus

파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 부가기능 도움말 모든 변경사항이 드라이브에 저장됨

ssy@hknu design.kr

댓글 공유

fx phase

	A	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	phase	Discover: 문제는? 무엇이 있나?			Define: 무엇을 만들까?			Develop: 만들기				
2	week	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	10
3	date	9. 1	9. 2(금)	9. 8	9. 15	9/22	9. 29	10. 6	10. 13	10/20 + 10/22	10. 27	11. 3
4	goal	Class OT	Understanding	Problem	Problem	User	IT	Example	역기희서 PT	전공별이슈점검	Graphic Design	Scope
5	2:00	Class OT (환반)	안성시장 FT	도입 및 서비스디자인?	추석연휴	도입 및 스토리텔링	도입 및 Maker Workshop	도입 및 PT준비	과제발표회	디자인학과졸전	도입 및	도입 및
6	2:10			by sss		by seo	Scratch & Arduino		참석자	디자인학과는	Develop Phase	
7	2:20			활동설명		활동설명			안성시청	10/22(토) 보강		
8	2:30								상인회		활동설명	활동설명
9	2:40							활동설명	공학교육혁신센터	학과별 전공		
10	2:50									심화 수업		
11	3:00			Desk Research		Affinity Mapping		Elevator Pitch	중간고사에 해당		GUI Workshop	
12	3:10			결과와 공유와 통합					개별 리서치 및		범하영 & 유지현	
13	3:20								팀 단위 종합내용			
14	3:30								중간평가			
15	3:40	Ice Break 설명										
16	3:50											
17	4:00	Ice Break				Storytelling						
18	4:10											
19	4:20											
20	4:30			Voting								
21	4:40	팀장 선출										
22	4:50	다음 수업과 과제										
23	5:00	개강파워	현장 식사	활동결과 발표		활동결과 발표	활동결과 발표	활동결과 발표			활동결과 발표	활동결과 발표
24	5:10	프로필사진촬영										
25	5:20											
26	5:30											
27	5:40			다음 수업과 과제		다음 수업과 과제	다음 수업과 과제	다음 수업과 과제	다음 수업과 과제		다음 수업과 과제	다음 수업과 과제
28	5:50											
29	자기주도	나의 학습 목표	Desk Research	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습	자기주도학습
30	필수과제	기존의시장관련연구	FT Report	인터뷰 방법 동영상	지역시장 FT	FT Report	1st draft	1st PT				
31				인터뷰 방법	FT Report							
32				이해관계자인터뷰								

+ ≡ 4 Syllabus ▾ Lecture & Reference ▾ Project e.g. ▾

검색

2016년 2학기 통합 강의 계획

00_Syllabus

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mqEUtmIS8GnK2IAK5vgRwKsf7PmJG3jZFGlg67_B-IW/edit#gid=1253037885

phase	A	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	phase	Discover			Develop			Develop				
2	week	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	date	9.1	9.2(금)	9.8		9/22	9.29	10.6	10.13	10/20 ~ 10/22	10.27	11.3
4	goal	Class OT	Understanding	Problem		User	IT	Example	역기확서 PT	전공 분야유형검	Graphic Design	Scope
5	2:00	Class OT (월반)	안성시장 FT	도입 및 주석연류	도입 및 주석연류							
6	2:10			서해스피	서해스피							
7	2:20			by ley	by ley							
8	2:30			활동설명	활동설명							
9	2:40											
10	2:50											
11	3:00											
12	3:10			Desk Research	Desk Research							
13	3:20			결과와 공유와 통합	결과와 공유와 통합							
14	3:30											
15	3:40											
16	3:50											
17	4:00											
18	4:10											
19	4:20											
20	4:30			Voting	Voting							
21	4:40			팀장 선출	팀장 선출							
22	4:50			다음 수업과 과제	다음 수업과 과제							
23	5:00			개강과퀴	개강과퀴							
24	5:10			편정 식사	편정 식사							
25	5:20			프로필사진촬영	프로필사진촬영							
26	5:30											
27	5:40											
28	5:50											
29	자기주도	나의 학습 목표	Desk Research	자기주도학습	자기주도학습							
30	필수과제	기존의시장관련연구 FT Report		인터뷰 방법 동영상	지역시장 FT	FT Report	1st draft	1st PT				
31				인터뷰 방법	FT Report							
32				이해관계자인터뷰								

혼자하는 수업보다

1시간이 100배 더 중요

변수 → 상수

61 **요즘 드라마 소개**

62 **2015년 드라마 소개**

63 **특징**

- 주류 장르
- 장르 다양화
- 장르 융합
- 장르 특화
- 장르 특화
- 장르 특화
- 장르 특화

64 **특징**

- 장르 다양화
- 장르 융합
- 장르 특화
- 장르 특화
- 장르 특화
- 장르 특화

65 **특징**

- 장르 다양화
- 장르 융합
- 장르 특화
- 장르 특화
- 장르 특화
- 장르 특화

66 **요즘 드라마 소개**

용인 대장금 파크 소개

용인 대장금 파크

이용안내 | 체험/참여 | 소개

사극 한류의 중심 '드라마'

24곳의 관광동선을 따라 드라마에 대역에 빠져보세요.

단체예약	드라마 촬영작품
<ul style="list-style-type: none"> 단체관람 신청합니다. 2015.08.20 드라마에 단체 예약 부탁드립니다. 2015.08.19 단체관람 신청합니다. 2015.08.18 	<p>확정</p> <p>방송: 월, 화, 목 10시</p>

이용안내 | 단체예약 | 자주찾는질문 | 교통안내

알림 댓글

Sangsun Yi 2015. 8. 26. 다시 열기 ✓

선택된 텍스트:
Interdisciplinary

20분에 소개할 수 있는 분량으로 대폭 줄일 예정입니다.

답글

Sangsun Yi 완료됨으로 표시됨
오후 6:58 12월 5일

댓글을 달면 토론이 재개됩니다...

서성은 2015. 8. 31. 다시 열기 ✓

선택된 텍스트:
수강인원: (50?)

선생님 출판팀을 별도로 두지 않고 각 팀마다 1명씩 두려고 합니다. 해서 출판팀 항목을 삭제하였습니다. ^^

답글

Sangsun Yi 완료됨으로 표시됨
2015. 9. 3.

수강생 팀구성 | 6개 팀

디 디 디 디	미 미	전 전	외 Game
디 디 디 디	미 미 미		외 Movie
디 디 디 디	미 미 미		외 Brand eXperience
디 디 디	미 미	전 전 전	외 Interactive Art
디 디 디 디	미 미	전 전	외 IT & Service 1
디 디 디	미 미	전 전	외 IT & Service 2
디자인	미문창	전전제	외부 전문가

수강생 팀구성 | 6개 팀

디 디 디 디 W-1에 팀빌딩을... Game

디 디 디 디 내부균형이 의외로 중요 Movie

디 디 디 디 트저성향 균형 외 Brand eXperience

디 디 디 내부분포 균형 외 Interactive Art

디 디 디 디 한 팀의 적정인원은? IT & Service 1

디 디 디 팀빌딩은 누가 해야 할까? IT & Service 2

디자인

미문창

전전제

외부
전문가

6. Class Activity

-

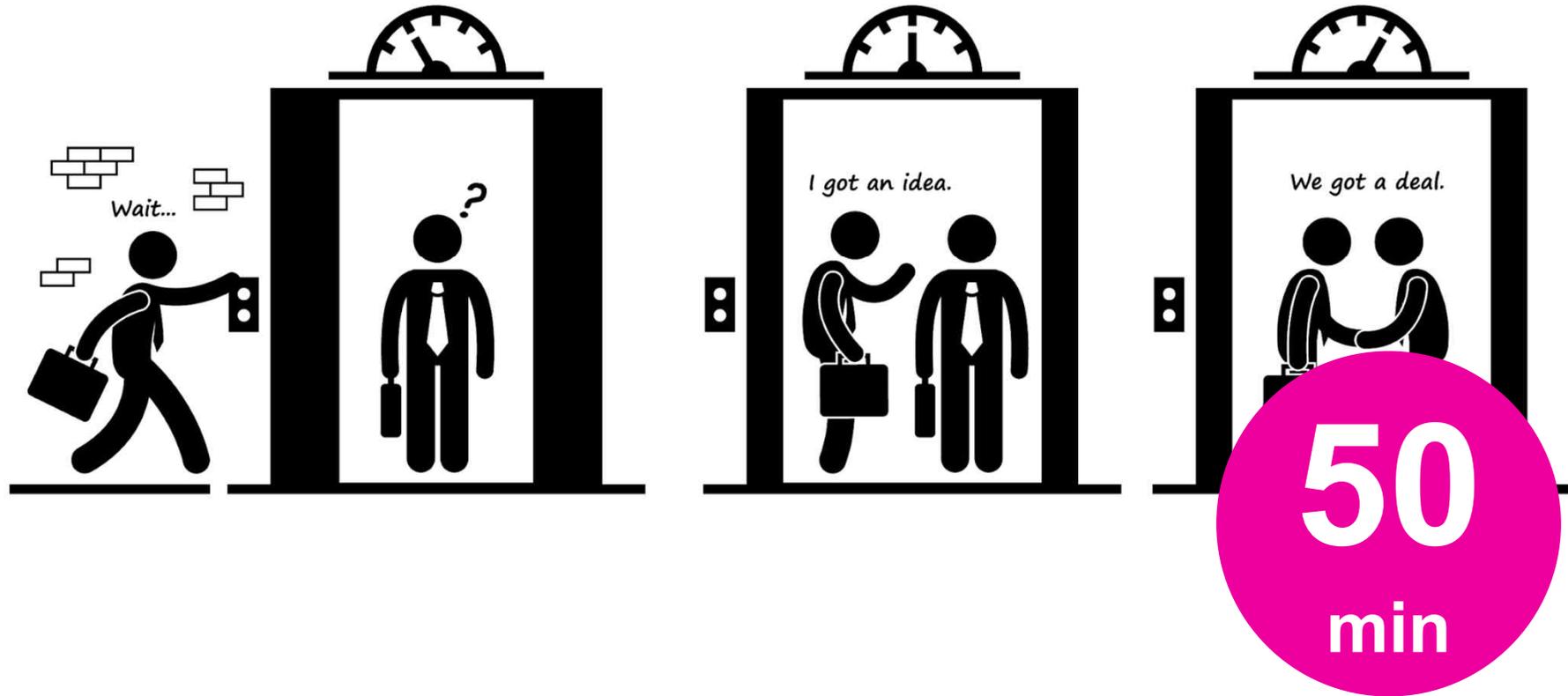
기오는 줄이고
힘드는 늘리고
결과는 기록을



40
min

Activity

Elevator Pitch

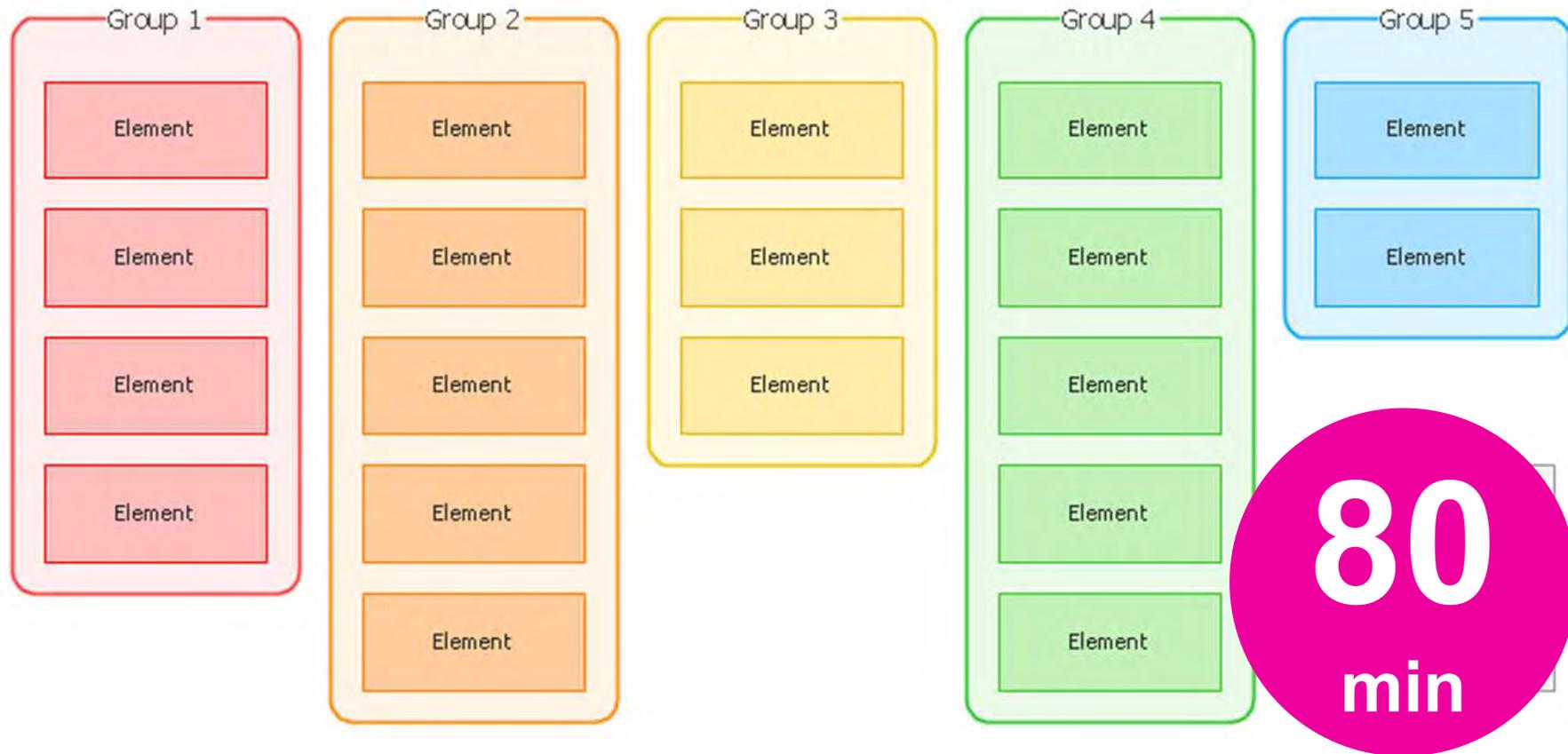


Sharing & Clustering

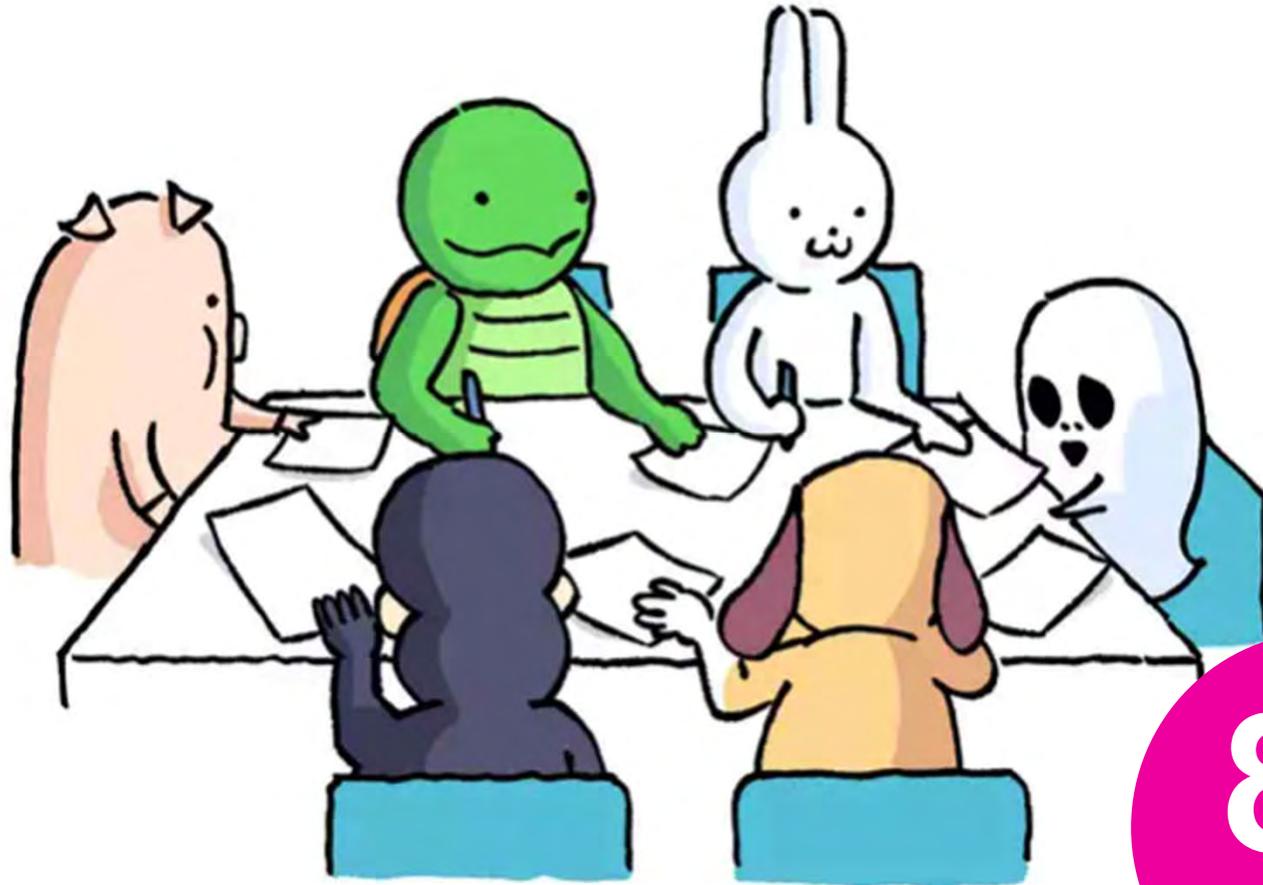


Activity

Affinity Mapping



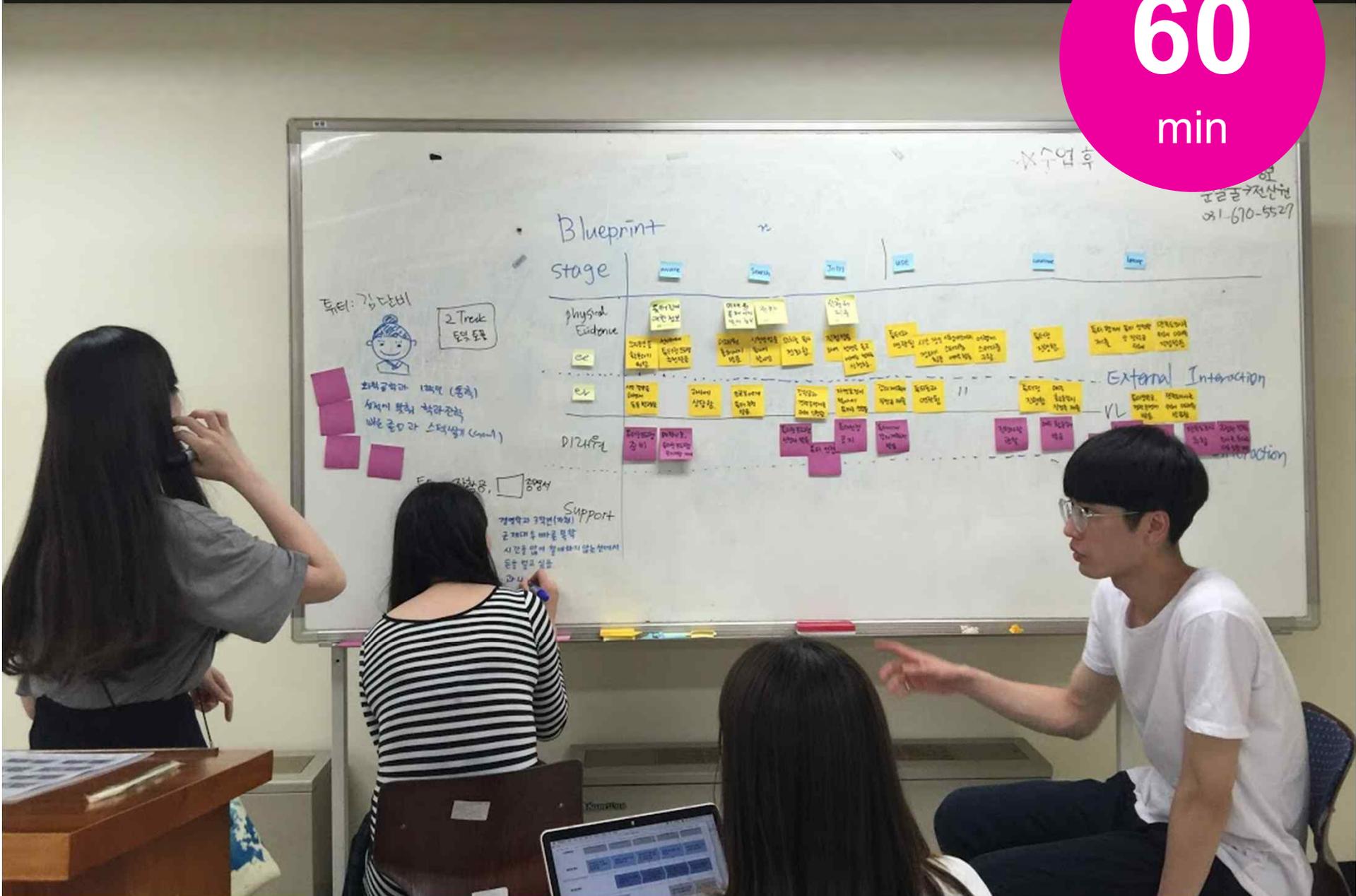
Brain Writing?



80
min

Service Blueprint Workshop

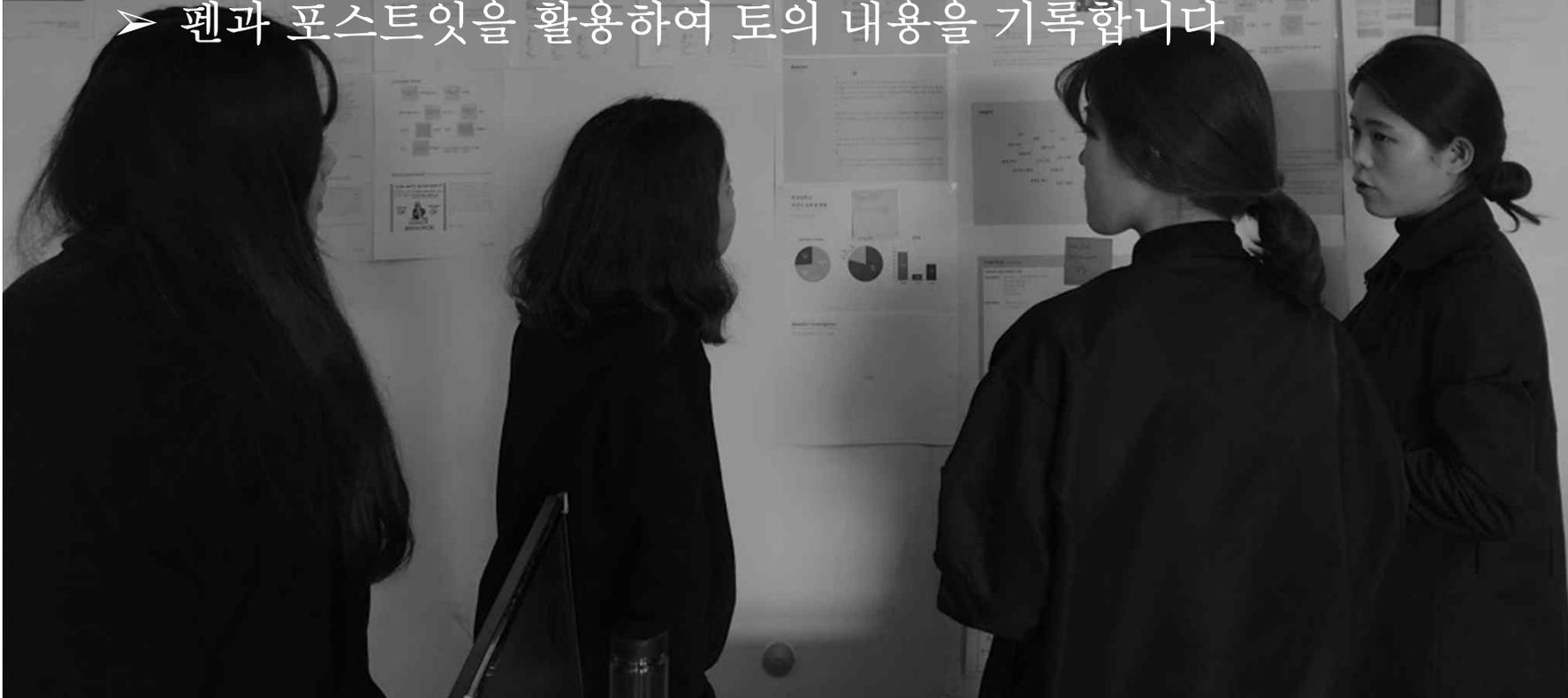
60
min



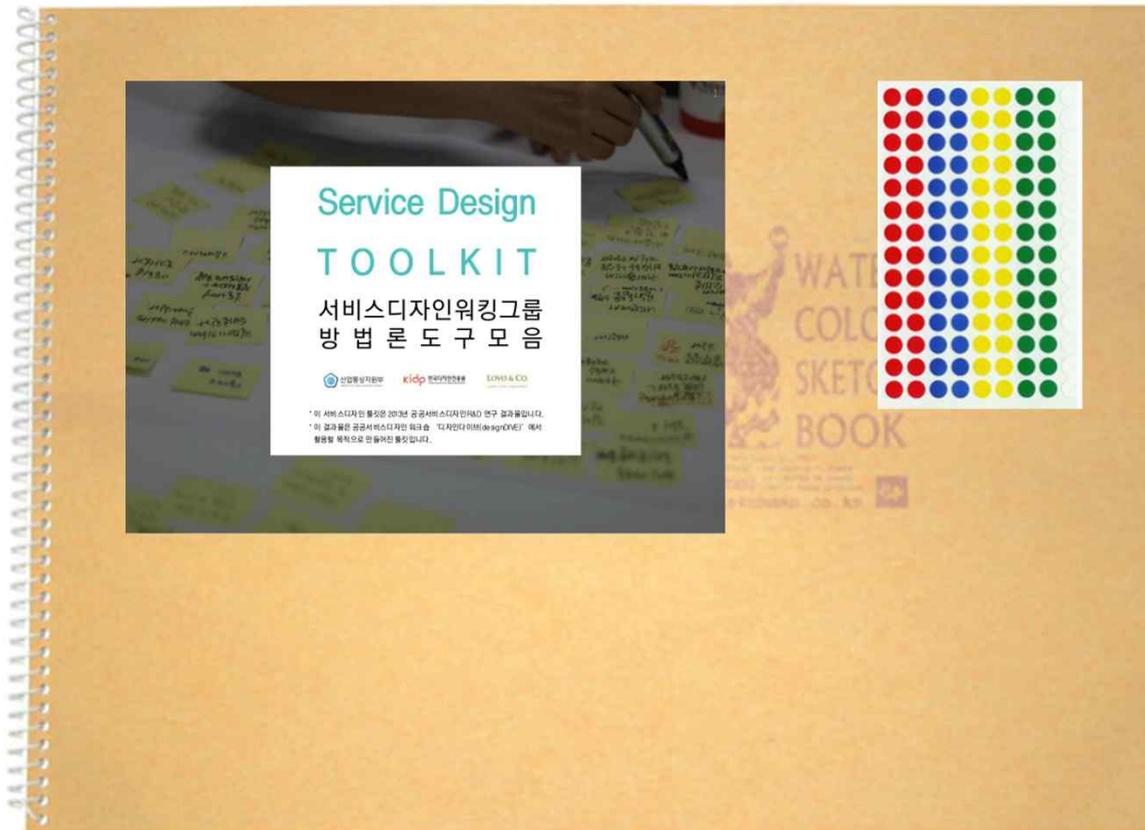
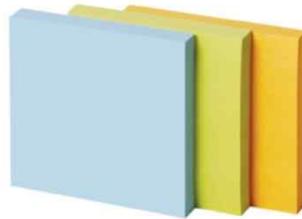
프로세스북 점검 및 논의

50
min

- 출력한 프로세스북을 순서대로 주욱 붙입니다
- 전체적인 완성도를 살핍니다
- 남은 동안 **집중**할 장표를 정합니다
- 집중할 내용을 중심으로 전개 방안을 토론합니다
- 펜과 포스트잇을 활용하여 토의 내용을 기록합니다



Design Thinking Toolbag



활동 중심 수업의 함정

- 강의할 시간이 없다 → 표근드러닝
- 뭘 해야 할지 모른다 → 활동 후 入口을 정해준다
- 안 끝난다 → 지형시간 엄수
- 하는 학생만 한다 → 개별 0커스트 활용 → 통합
- 적어도 잠은 안 잔다



활동 중심 수업의 함정과 장점

- 강의할 시간이 없다 → 표리^ㄷ러닝, 표^ㅇ티칭
- 뭘 해야 할지 모른다 → 활동 후 스태프를 전체준다
- 안 끝난다 → 지^ㅎ시간 업
- 하는 학생만 한다 → 개별 ^ㅇ커스트 활용 → 통한

수업시간 중 팀원간 소통 최대화

- 적어도 잠은 안 잔다
- 달다구리 필수 학생들이 기피하는 팀플의 문제를 막기하기 위한 방편

7. 수업 운영

떼강의, 윤강, 워크샵, MOOC,
팀티칭, 학과별, 야자, 현장학습,
발표, 기록...

0. 봄부터 수업준비



1강. 위대한 여정의 시작-용사의 탑



2강. 현장은 언제나 옳다



3강. 수업을 바꾸는 서비스 디자인



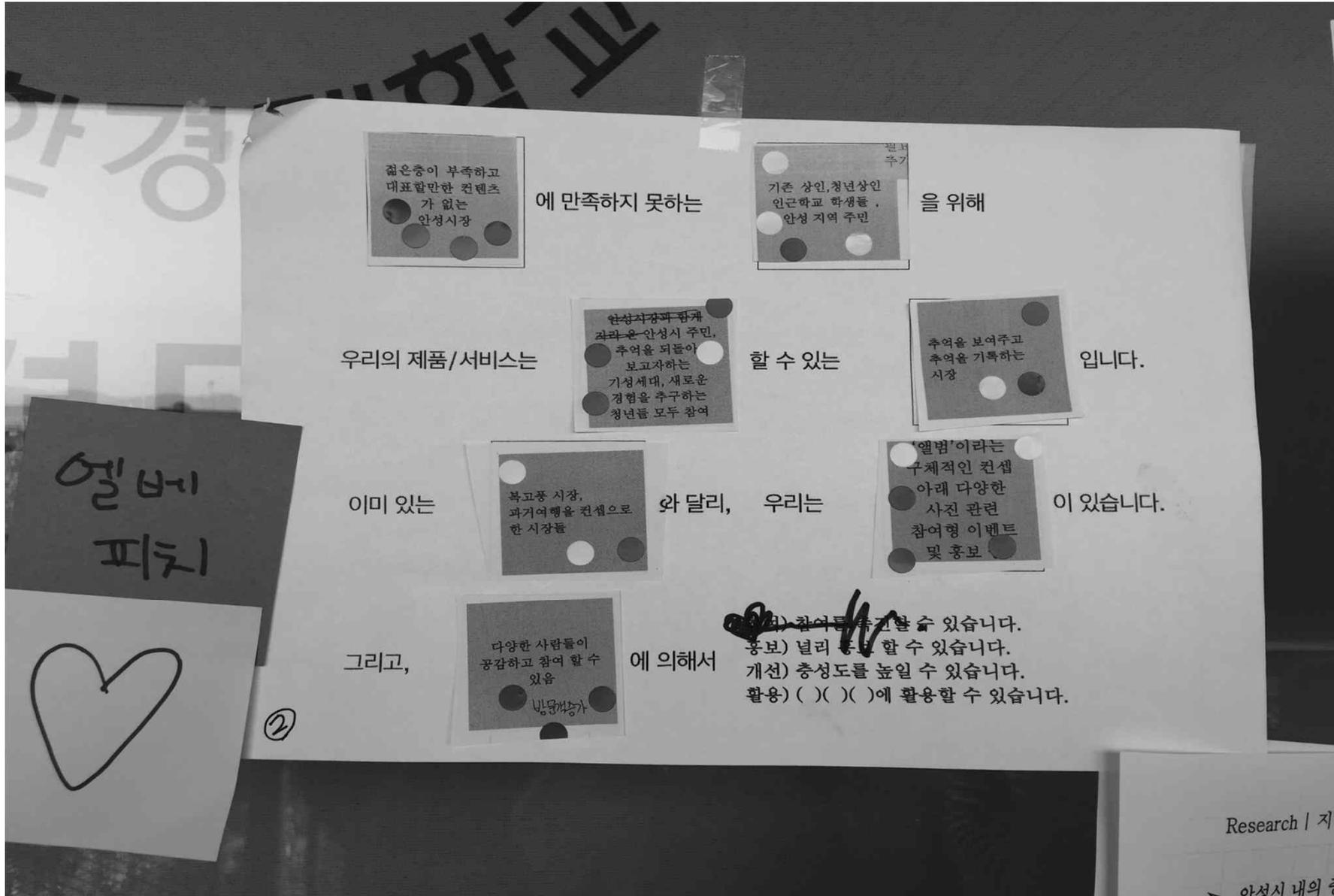
4강. 스토리로 텔링하자



5강. 오! 메이커 워크샵!



6강. 30초 안에 상대를 유혹하라-엘리베이터 피치



7강. 중간발표



8강. 헤쳐모여! 분반 수업

2016년 학제간 융합 회의록

[12/8\(목\) 15강 종강 및 수업성찰 진행](#)

[12/1\(목\) 14강 최종 발표회](#)

[11/24\(목\) 13강 발표준비 워크샵](#)

[11/17\(목\) 12강 Deliver Phase](#)

[11/10\(목\) 11강 SNS마케팅](#)

[11/03\(목\) 10강 회고](#)

[11/03\(목\) 10강 Branding 수업준비](#)

[10/20\(목\) 8강 분반 회고 -미문창 편](#)

[10/20\(목\) 8강 분반 계획](#)

.
. .
. .
. .
. .

10강. 형용사 전쟁-그래픽 워크샵



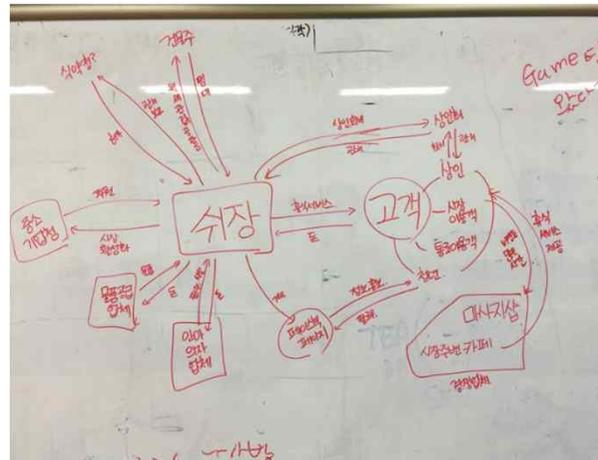
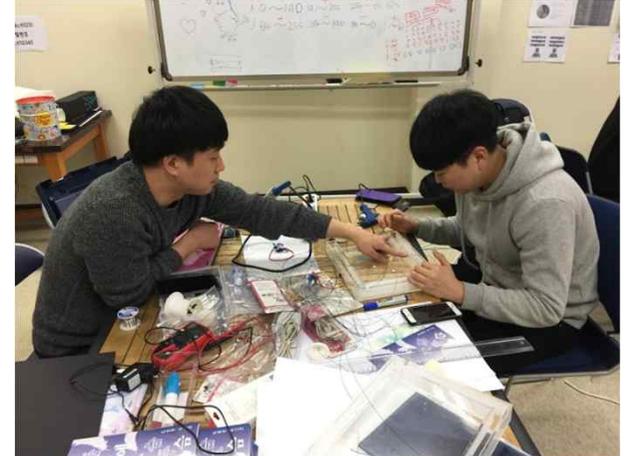
11강. 브랜드 커뮤니케이션 특강



12강. 단체로 영화 데뷔



13강. 밤샘을 버티는 힘



14강. 최종 발표



15강. 아무상 대잔치-종강날 풍경





외부인사를 초청하여 수업의 긴장감을 높이고 대학의 대외홍보

8. 평가

-

주차별 과제평가

수강생 자기성찰

프로젝트 평가

강의평가

우수과제 칭찬



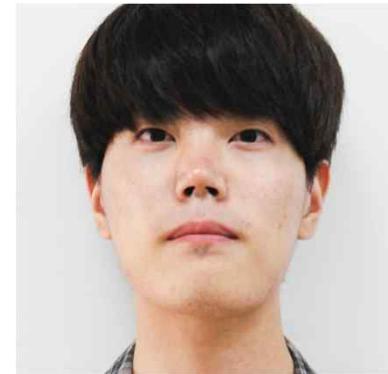
S2 김수정

양적으로 질적으로 우수한 내용
여기 저기 막 헤집고 다니면서 참견하심
좋은 분위기
ㅋㅋ



S1 M박세아

6시간의 정성과 날카로운 시각이 돋보이는. 특히
9페이지의 큰 그림은 일독을 권함
BX팀이 바닥공사를 하고
아트팀이 이걸 하고
게임팀이 이걸 하겠지
그럼 우리 서비스팀은...
추신: 이 수업을 잘하기 위해
안성지역학의 이해 교양 수강
신청했다는.
농물. 또르르.



S1 E김동용

융합 수업의 어려움을 고려해볼 때, 공대생으로 멋진 첫 시작
새롭게 알게 된 것
- 주기적 공연
- 안성 시장 대학?
- 월 1만원의 회비
- 중, 고등 학생의 이동 통로
- 지하에 마트 오픈 중 ... ?

Sangsun - [O9_Ev x] [학기말 x] [학기말 x] [01_1_ x] [12 Goog x] [PDF Goog x]

← → ↻ <https://docs.google.com/forms/d/1sIVJq6ApvUJvasE9b5rPmy2> ⏪ ⏩ ⌂

✎ 설문지 수정

학기말_자기성찰_강의평가

본 설문은 2015학년도 2학기 융합수업 15주차에 실시하는 평가활동 중 자기성찰 및 강의평가에 관한 내용입니다. 내년의 수업을 더욱 유익하게 진행할 수 있도록 솔직하고 성의있게 답변해 주시기 바랍니다. 무기명 평가입니다.

***필수항목**

당신의 학과는? *

- 경영학과
- 디자인학과
- 미디어문예창작학과

당신의 소속팀은? *

- 1팀
- 2팀
- 3팀
- 4팀
- 5팀
- 6팀

당신이 속한 팀 혹은 학급 구성원, 교수자 중에서 칭찬하고 싶은 점이 있는 구성원을 칭찬해 줍니다. 여러 명이려면 여러 명을 모두 칭찬합니다. 자기 자신을 칭찬하고 싶다면 자기 자신을 칭찬해도 됩니다. *

사례) 김철수: 팀원들의 이야기를 잘 경청해 주었습니다. 이명희: 모임을 주도하며 구성원의 의견을 모으는 데 가장 큰 공헌을 했습니다. 박하늘: 매 회의마다 회의록을 잘 작성하여 팀원들의 협업을 도왔습니다. 최보람: 회의 때마다 팀원들을 깨알같은 유우머로 즐겁게 해주었습니다. 김기명: 다른 팀원이지만 수업의 마무리마다 뒷정리를 잘 해 주었습니다. 조동희: 우수한 과제를 먼저 올려주어서 다른 수강생에게 모범이 되었습니다. 김미희교수님: 아름다운 목소리와 조리있는 설명으로 과제를 지도해 주셨습니다.

계속 »

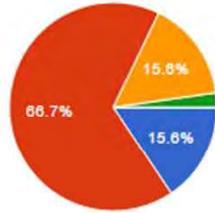


[분석지 링크](#)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	타임스탬프	당신의 학과	당신	당신이 속한 팀 혹은 학급 구성원, 교수자 중에서 칭찬하고 싶은 점이 있는	나는 그를 할	나는 그다른	나는 과제를 기	나는 유
14	2015. 12. 17 오후 4:19:33	디자인학과	1팀	우리수업 모든인원 다들 칭찬해주고싶습니다 사랑합니다	매우우수	우수	우수	부족
15	2015. 12. 17 오후 4:22:01	디자인학과	1팀	융합수업에 참여한 학생, 융합수업을 준비해주신 교수님들과 도움을 주신 모든 분	보통	보통	우수	부족
16	2015. 12. 18 오전 10:13:0	디자인학과	1팀	김예림: 회의때마다 항상 요약하는 역할을 잘 해주었습니다. 박초록: 처음부터 끝까지 열심히 참여하며 많은 아이디어를 내주었습니다. 최미나: 2015 융합수업의 웃음담당. 덕분에 수업이 매우 재미있었습니다.	우수	우수	매우우수	매우우수
17	2015. 12. 17 오후 4:23:38	디자인학과	2팀	항상 꾸준히 좋은 사진을 남겨주시는 구름학생을 칭찬합니다! 사진 기술 배우고 싶	우수	우수	우수	보통
18	2015. 12. 17 오후 4:24:39	디자인학과	2팀	김수진:나이가 제일 어려에도 불구하고 팀장을 도맡아 팀원들을 이끌어주었습니다	우수	우수	우수	우수
19	2015. 12. 18 오전 10:17:3	디자인학과	2팀	김수진:카리스마리더. 허승현:성실하게 회의록, 김희연:상냥한 목소리로 조근조근	우수	우수	우수	우수
20	2015. 12. 17 오후 4:25:28	디자인학과	3팀	미술기 및그 지나칠 수 있는 중요한 점을 짚어주었습니다. 미우미_ 밝은 성격으로	우수	보통	보통	보통
21	2015. 12. 17 오후 4:25:47	디자인학과	3팀	다들 열심히하셔서요. 우선 미수업을 이끌어주신 이상선 서성은 김동민 교수님께	우수	우수	보통	보통
22	2015. 12. 17 오후 4:19:15	디자인학과	4팀	우리조 모두모두 칭찬합니다! 재미를 담당해준 재봉 규현이 목소리 나는 시현이 묵묵히 진행사항을 봐주는 윤희	우수	우수	우수	보통
23	2015. 12. 17 오후 4:22:22	디자인학과	4팀	양규현,심재봉: 회의시간마다 깨알같은 웃음을 주며 마냥 지루한 회의가 되지않게 유지현 박지선: 힘든 일이 많았음에도 같이 해결해나가면서 힘을 얻었습니다. 미외의 다른 팀원들도 경청해주고 이해해주어 한 학기를 잘 끝낼 수 있었습니다.	매우우수	우수	매우우수	우수
24	2015. 12. 17 오후 6:26:27	디자인학과	4팀	구름, 영호: 한학기내내 예쁜 사진 남겨주셔서 고마워요 우리팀 4조: 뭔가 부탁하고 회의할때마다 싫은내색없이 즐겁게 참여해주고 끝까지 최현진: 우리 팀의 고민을 말해줬을 때 성심성의껏 대답해주고 고민해주어서 고마 최미나: 개그맨 준비하시는 지 물었는데 너무 웃겨서 정말 매시간 배잡고 웃었어요 서수현, 박지혜: 정말 꾸준히 성실하게 좋은 과제로 다른팀까지 채찍질해준 멋진 학 네분의 교수님들: 매시간 사랑도 주시고 고민도 잘들어주시고 너무 멋진분들 밑에	우수	우수	우수	부족
25	2015. 12. 17 오후 2:14:51	디자인학과	5팀	최호훈: 경영의 에이스 말이 필요 없다. 이선우: 항상 드림이 준비된 분 미술반: 티모 한호정: 꼼꼼함이 눈부신 김보라: 보라 엄마 김하영: 보라야 이형우: 반전매력	우수	매우우수	우수	우수
26	2015. 12. 17 오후 4:22:54	디자인학과	5팀	우리팀 모두 칭찬하고싶습니다. 결과가 좋지 않았더라도 다들 화목하게 지냈고 정	우수	매우우수	보통	보통
27	2015. 12. 17 오후 4:23:40	디자인학과	5팀	김하영: 팀의 막내이지만 팀장의 역할을 정말 훌륭하게 수행해주었다 또 회의의 방 미술반: 프로젝트에 대해 가장 큰 역할을 보여주었다 또 회의의 아이디어를 내주	우수	보통	우수	우수

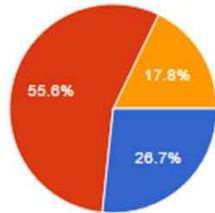
수강생의 자기성찰

나는 그룹 활동에 적극적으로 참여하였다.



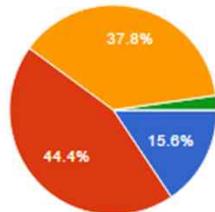
매우우수	7	15.6%
우수	30	66.7%
보통	7	15.6%
부족	1	2.2%
매우부족	0	0%

나는 그다른 사람의 의견을 경청하였다.



매우우수	12	26.7%
우수	25	55.6%
보통	8	17.8%
부족	0	0%
매우부족	0	0%

나는 과제를 지속적으로 수행하였다.



매우우수	7	15.6%
우수	20	44.4%
보통	17	37.8%
부족	1	2.2%
매우부족	0	0%

나는 유용한 정보를 찾아 제공하였다.



매우우수	6	13.3%
우수	17	37.8%
보통	16	35.6%



재미↑, 참여↑, 집중↑, 응답률↑, 공정성↑, 교수자수고↓



8. 기록과 성찰

-

주차별 과제평가

수강생 자기성찰

프로젝트 평가

강의평가

-

나는 함께 일하고 싶은 인재인가?

수강생이 가장 어려웠던 점



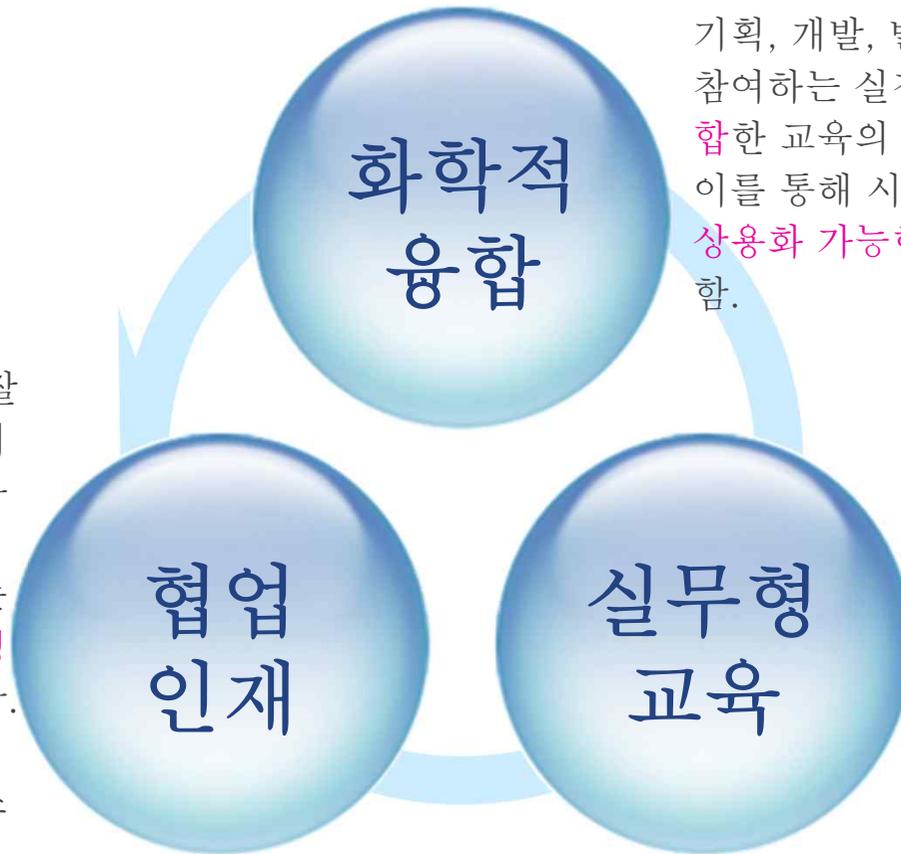
수업 결과를 책과 논문으로...

- 왜: 학생 포트폴리오 + 융합교육 교재 + 공유
- 무엇을: 과정 + 과제물
- 어떻게: 수업일지 & 학기말 저술
- 누가: 교수자, 출판팀
- 언제: 다음 학기 봄



융합교육의 성과

수강생들이 **협업의 중요성**을 인식하고, 협업을 잘 하기 위한 방법과 태도에 대해 실질적인 경험을 가짐.
협업을 잘 하기 위해서는 **자기 전공에 대한 전문성이 충분해야 함**을 인식함.
타 분야에 대한 관심을 가진 학생들이 나타나 스스로 융합 인재가 되기 위한 **동인** 제공.



기획, 개발, 발표의 전과정에 전학과가 참여하는 실질적이고도 **화학적으로 융합**한 교육의 실현.

이를 통해 시제품에 그치지 않고, 실제 **상용화 가능한 수준의 프로젝트**를 완수함.

실무에 근접한 교육프로그램 진행으로 수강생이 지속적으로 **흥미**를 가지고 수업에 임할 수 있었음.

교육의 전과정을 다양한 형태의 기록으로 남겨, 수강생이 차별화된 포트폴리오를 만들 수 있는 토대를 마련함.

한경대 노답교실의 한계

1. 교수자들의 자율 의지 -> 성공적이나 지속성 문제
2. 기존 학사 제도와 충돌...시수, 상대평가 등
3. 수업 준비 부담
4. 무엇보다 학제간 융합 수업의 벽...

그럼에도
불구하고



예선이의 경우...
전형적인 문학소녀
휴학 중 게임 시나리오 작가 꿈
융합수업 유일한 여성 팀장
학기말 1위 그리고...
현재 NCSOFT <AION Legions Of War 코어디자인팀>
게임 시나리오 및 캐릭터 기획, 3D Visual Novel 구현 (유니티 독학...)
레벨디자이너

함께
일하고 싶은 인재

Q&A

seongeun@hknu.ac.kr