

CLD 모듈 수업 계획서

모듈명	<국문>	디자인의 이해				교과목 코드	78101A			
	<영문>	Insight into Design				코디네이터	최정윤			
개설 시기	2024_2 term 화1,2,3/ 금1,2,3		학점/시수	3/3	수강 대상	융합디자인학과 1학년	분반	01		
수업 유형	POL Type			TOL Type			SOS Type			
				●						
개발 역량	T 역 량	사용자 경험 디자인 기획 역량			서비스 디자인 개발 역량			제품 디자인 개발 역량		
		사용자 경험분석	사용자 경험설계	구현, 검증	GUI 개발	정보디자인 개발	디자인 구현기술	제품디자인 전략	제품디자인 개발	디자인 구현기술
		●	○			○		○		
	X 역 량	창의적 문제해결		융합적 사고		자기주도성		협력적 리더십		X역량(%)
		20		30		30		20		100
모듈 개요 및 필요성	디자인에 대한 심층적 이해와 통합적 디자인 사고를 바탕으로 현실의 문제를 융합적으로 해결 할 수 있는 디자인 사고 역량과 디자인에 대한 통찰력을 키운다.									
모듈 학습을 위한 준비사항	4차 산업혁명에 의한 세계 시장 및 기술 패러다임과 정책기조는 급변하고 있으며 고령화, 1인가구 수의 증가는 디자인과 생산 시스템의 변화를 초래하고 있습니다. 또한 인공지능 기술과 기존 기술과의 융합(Fusion)을 통한 하이브리드(Hybrid) 제품 출시 및 산업 간 융합(Convergence)이 촉진되고 있습니다. 디자인너는 이와 같이 새로운 시장에서 수요자 관점의 접근에 의한 서비스 기회 요소 및 동인을 발굴하여 미래의 시나리오를 만들어가는 문화 창조자임을 인지해야 합니다. 위 배경을 바탕으로 본 모듈의 프로그램을 구성하였으므로 수강생들은 다양한 새로운 산업의 융합흐름과 디자인의 연계성에 대한 통찰을 위한 노력을 해야 합니다. 본 교과목은 15개의 프로그램이 교수자의 이론 강의 후, 팀 활동 중심으로 진행하는 AL(Action Learning)로 구성되었습니다.									

모듈 학습성과	Level	학습 성과 내용	
	1수준 (이해)	1. 디자인 개념의 확대와 패러다임의 변화에 대해 설명 할 수 있다. 2. 디자인과 타산업과의 융합흐름에 대해 설명 할 수 있다. 3. 기업 내 디자인 프로세스에 대해 이해한다.	
	2수준 (응용)	1. 현대 디자인에 관한 개념 및 기초이론 / 디자인 트렌드 변화를 전공 영역과 융합하여 사고 할 수 있다. 2. 디자인 요소와 원리, 조건, 색채 등이 다양한 산업에 어떻게 적용되고 있는지에 대해 분석할 수 있다.	
	3수준 (창조)	1. 스토리텔링을 적용하여 디자인 아이디어를 구체화 할 수 있다.	
교재	주 교재	디자인의 이해_최정윤편저	
	참고 교재	- Trend Code(designdb.com) - 디자인 전략 2020보고서	
평가 계획	평가 요소	반영 비율	평가 방법
	출결	15%	- 지각 -1점, 결석 -3점, * 교과목의 1/5이상 결석시 출미 F(학칙) (3학점 수업에서 10시간이상 결석시 출석 미달로 F학점) - ex: 1일결석 3점감점, 1시간지각 1점감점, 1시간조퇴 1점감점
	Pre-Class	5%	Program 9 : 5% (디자인 요소와 원리_적용 디자인_ 개인report/ ppt. 발표)
	In-Class	40%	Program3~5 결과물 : 10% 다양한 산업과의 융합, 융합형 디자인 전략 Program6~7 결과물 : Communication & Color 10% Program10~11 결과물 : 10% _Storytelling & Visual literacy_결과물의 커뮤니케이션과 아이디어 독창성, Program12~14 결과물 : 10% 디자인 조건 합목적성, 심미성, 경제성, 독창성이 적용된 디자인에 대한 문제 해결
	시험	40%	- Program 8 - 중간 지필고사: 10% (범위 p1~p7) - Program 15 - 기말 지필고사: 30% (범위 p1~p14)

P	수업 날짜	프로그램 (수업주제)	담당 교수	교수-학습 계획		
				주요 학습 내용		수업 방법
P1		디자인 영역과 분류 / 4차 산업혁명과 디자인 영역의 변화	최정윤	Pre-Class	• 사전학습자료	
				In-Class	- 강의/ 팀활동 - 디자인 개념의 변천에 대해 인지하고 시대적 요구에 의한 디자인 영역의 확대 흐름을 이해 - 모더니즘 이후 현재까지 디자인 패러다임의 변화에 따른 디자인에 대한 이해 - 현대 디자인에 대한 고찰과 디자인 경향에 대한 이해	
				Post-Class	•	
P2				Pre-Class	• 사전학습자료	
				In-Class	- 팀활동/팀평가 - 현재 디자인 흐름에 대한 고찰 4차 산업혁명과 Design Trend Code	
				Post-Class	•	
P3		디자인의 새로운 가치 - 디자인 개념에 대한 탐색 _팀기반 문제해결	최정윤	Pre-Class	• 사전학습자료	팀기반 10%평가
				In-Class	- 수업 오리엔테이션- 모듈 소개 및 팀 빌딩 - 강의/ 팀활동/ 팀평가 - 디자인 개념 재정의/ 디자인 개념 탐색	
				Post-Class		
P4		디자인 영역과 융합형 디자인 전략 예측 _팀기반 문제해결	최정윤	Pre-Class	• 사전학습자료	
				In-Class	- 강의/팀활동/팀평가 - 다양한 산업과의 융합, 융합형 디자인 전략 예측 - 디자인의 세부분야에 대한 이해와 탐색 - 디자인 분류체계 및 산업별 디자인 가치 측정 연구」 _ 산업통상자원부 . 한국디자인진흥원 발간 - 융합형 디자인 전략 예측	
				Post-Class		
			최정윤	Pre-Class	•	
P5				In-Class	- 융합형 디자인 영역에 대한 발표 - 팀활동/ 팀평가/ 강의	
				Post-Class		

P6		Communication & Color	최정윤	Pre-Class	• 사전학습자료 : 디자인과 Color	팀기반
				In-Class	- 강의/ 팀활동/ 팀평가 - 색의 기본이론과 색채의 역할 - 색채의 연상과 심리작용 - 디자인 분야에서 Color에 대한 팀 활동	
P7		_팀기반 문제해결	최정윤	Post-Class	•	10%평가
				Pre-Class	•	
				In-Class	- 디자인 분야에서 Color에 대한 팀 활동 - 팀활동/ 팀평가/ 강의	
				Post-Class		
P8		중간고사	최정윤	Pre-Class	•	개인 10%평가
				In-Class	• 중간고사	
				Post-Class	•	
P9		디자인 요소와 원리	최정윤	Pre-Class	- 사전학습자료 - 디자인 요소와 원리 report 평가	개인 5%평가
				In-Class	- 디자인 요소와 조화, 균형, 율동과 같은 디자인 원리 - 강의/ 개인 과제	
				Post-Class	•	

P10		창의적 디자인 Project _ Storytelling & Visual literacy	최정윤	Pre-Class	사전학습자료, literacy, Visual literacy	개인 실습 10%평가
				In-Class	- 강의/ 실습/ 개인평가 - 스토리텔링에 의한 시각화 실습 - Storytelling & Visual literacy Storytelling을 적용한 창의적 Visual literacy를 경험하고 창조하는 과정에 대한 실습	
				Post-Class		
P11			최정윤	Pre-Class	실습결과물 출력, 인클래스 반영 평가	
				In-Class	- 스토리텔링에 의한 시각화 실습결과 전시(실습실에 시각화 출력 부착) 및 빔프로젝트로 개인 발표 – 공유(교수자 제공 한글파일 포맷) - 개인평가	
				Post-Class		
P12 -13		디자인의 조건과 새로운 가치창출 _팀기반 문제해결	최정윤	Pre-Class	사전학습자료: 합목적성, 기능성, 심미성, 경제성	팀기반 10%평가
				In-Class	- 강의/ 팀활동/ 팀평가 - 합목적성, 기능성, 심미성, 경제성의 디자인 조건 - 디자인 조건이 적용 된 우리의 환경과 산업에서의 디자인 분야에 관한 팀활동	
				Post-Class		
P14		융합디자인의 이해 _Communication Design _UX/UI Design _Product Design _팀기반 문제해결	최정윤	Pre-Class	사전학습자료 : 정보디자인, UX/UI Design, 제품디자인 영역과 4차산업혁명_융합디자인의 이해	
				In-Class	- 강의/ 팀활동/ 팀평가 - 시각정보디자인, 영상, 모션그래픽, UX/UI Design, 제품디자인, 융합디자인 영역에 대한 이해/ 사례 분석	
				Post-Class		

P15		기말고사	최정윤	Pre-Class		지필 기말 고사
				In-Class	• 기말 지필고사 • 학습성찰 • 팀원평가	
					• 모듈세미나	
				Post-Class		

s(택 1)	※ 인클래스 수업에서 가장 큰 비중을 차지하는 수업 방법을 기준으로 아래 제시된 방법 중 하나를 선택하여 표시하도록 함 (굵은 글씨로 표시된 키워드를 표기함)
	※ 프로젝트 진행 시, 프로젝트의 내용에 대한 별도 자료를 첨부하도록 함 ① 팀기반 : 팀 기반 문제해결 중심 수업 ③ 토론 : 토론 중심 수업 ⑤ PBL or CBL or TBL : 각 모형 적용 수업 팀기반② 실험 or 실습 : 실험/실습 중심 수업 ④ 전문가 : 현장 전문가 활용 수업 (특강 포함) ⑥ 인터랙티브 강의 : 강의 + 응용과제 수업