

역량기반 교육 강화를 위한
「전공능력」

학과(전공)명	산업디자인학과
---------	---------

□ 학과(전공)의 교육목표 및 인재상

학과(전공) 교육목표	사용자 중심의 디자인 마인드를 바탕으로 사용자경험(UX) · 전시공간 · 제품 디자인 수행에 필수적인 이론과 기술을 갖춘다
	공동체 능력 함양을 통한 협업 능력을 갖추어 우리 사회에 이바지하고, 널리 쓰일 수 있는 디자이너로서의 자질과 인격을 갖춘다
	산업디자인의 다양한 분야의 최신 표현 기법, 창의적 표현력 증대 및 실무 디자인 기술을 갖춘 여성 디자이너를 양성한다
학과(전공) 인재상	-사용자 및 마켓 리서치를 바탕으로 혁신 제품 및 서비스 컨셉의 도출 능력이 탁월한 인재 -제품, 서비스 및 SW 어플리케이션 등의 새로운 product를 기획 개발하는 능력이 탁월한 인재 -SW 어플리케이션에 사용되는 GUI 디자인, 브랜딩 등에 사용되는 2D 그래픽 디자인 능력이 탁월한 인재
	-사용자 및 마켓 리서치를 기반으로 도출한 혁신 제품 디자인 컨셉을 도출하는 능력이 탁월한 인재 -도출된 혁신 컨셉을 3D모델링, 3D렌더링 및 3D애니메이션 등의 기술을 활용하여 시각화하는 능력이 탁월한 인재
	-다양한 디지털 미디어를 활용하여 인간의 감성을 자극, 환경과 상호작용을 일으킬 수 있는 감성적 공간 기획 및 창조가 가능한 인재 -창조된 감성적 공간 컨셉을 3D모델링, 3D렌더링 및 3D애니메이션 등의 기술을 활용하여 시각화하는 능력이 탁월한 인재

- ① 2019년에 설정한 학과의 교육목표와 인재상을 작성 (2019년에 미참여한 학과는 신규로 작성)
- ② 줄/칸 추가 및 삭제 가능
- ③ 인재상, 교육목표의 개수가 일치할 필요 없음

□ 학과(전공)의 전공능력

○ 전공능력 설정

〈전공능력이란〉 단과대학 또는 학과(전공)의 관련 분야에서 요구하는 직무, 과업 및 역할을 수행하는데 필요한 지식, 기술, 태도를 의미함

전공능력		전공능력의 정의(및 설명)
①	사용자 중심 디자인 기획 및 개발 능력	소비자 및 사용자 관점에서 공감하여 기존 사용자에게 추가적 혜택을 제공해 줄 수 있는 혁신 제품을 고안, 디자인하는 역량
②	컨텍스트 및 데이터 분석 능력	정확한 컨텍스트 분석, 맥락 이해 및 사용자 조사 데이터를 다양한 관점에서 읽는 능력 바탕 창의적 문제 해결 및 발상 역량
③	디자인 결과물의 시각적 표현 능력	공간, 제품 및 앱 서비스등 최종 결과물의 프레젠테이션을 위한 시각적 표현능력 향상을 포함한 최신 실무 디자인 표현 스킬

- ① 전공능력은 3개 이내로 설정하는 것을 권장함
- ② 학과 안내문을 참고하여, 전공능력을 점검하신 후 신규 설정 및 수정·보완

○ 전공능력 설정 절차 (해당 항목에 V표시, 복수선택 가능)

V	학과(전공) 내 교수회의
V	대내·외적 환경 및 학문 변화 분석
V	외부 전문가 참여(자문 등)
<input type="checkbox"/>	재학생 의견 수렴 ()
<input type="checkbox"/>	기타 ()

※ 전공능력 설정 시 어떠한 과정을 통해 도출되었는지 해당되는 항목에 V 체크함

○ 4대 점검요소에 따른 전공능력 점검 (점검내용 기술)

<p>〈전공능력 4대 점검요소〉</p> <p>① 전공능력의 정의에 맞게 설정되었는지</p> <p>② 대학의 인재상 및 비전과 연계되어 있는지</p> <p>③ 대내·외적 환경 및 학문의 변화, 학생의 요구를 수용하고 있는지</p> <p>④ 전공 교육과정이 전공능력과 연계되어 있는지 점검</p>	
---	--

점검내용	2019년 전공 능력 설정 점검
	개선된 전공 능력 설정 기준안의 개선 방향에 대한 아이디어이션
	교과목별 매핑 값 부여 논의

○ 전공능력과 교육목표의 연계성

전공능력	연계성(V표시)	
	대학(SWU2030)의 교육목표 및 인재상	학과(전공)의 교육목표
사용자 중심(User Centered) 디자인 기획 및 개발 능력	V 상 중 하	V 상 중 하
컨텍스트 및 데이터 분석 능력	최상 V 중 하	최상 V 중 하
디자인 결과물의 시각적 표현 능력	최상 V 중 하	최상 V 중 하

○ 전공능력 자체평가 (자체평가 내용 기술)

〈자체평가 방법〉

- ① (필수) 외부 전문가 자문
- ② (필수) 소속 재학생 의견조사(설문조사, 간담회 등)
- ③ (선택) 기타 방법

자체평가 결과	사용자 및 마켓 리서치를 보다 효율적으로 수행하기 위해 데이터를 수집, 가공하여 적절한 관점에서 읽어내는 능력이 필요.
	유튜브 등의 새로운 영상 공유 플랫폼의 폭발적 성장으로 디자인 업계의 2D 및 3D 모션그래픽 인력 수요가 증가할 것으로 판단.
	컨셉 디자인이 출시되기 전 완성된 모습을 경험해보기 위해 미리 제작하는 시제품(프로토타이핑) 제작 기술 교육이 중요할 것으로 판단.
	사물인터넷 시대의 서비스 및 제품 디자인을 위해 IoT 관련 기술에 대한 이해가 중요할 것으로 판단.

□ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성

○ 전공능력별 교육과정 편성 현황

전공능력	학년	해당 교과목명	과목/학점
사용자 중심(User Centered) 디자인 기획 및 개발 능력	1	산업디자인진로와 전망	(1)과목 / (3) 학점
	2	정보서비스디자인	(1)과목 / (3) 학점
	3	디지털패브리케이션 II	(1)과목 / (3) 학점
	4	UX디자인프로젝트, UX디자인종합설계	(2)과목 / (6) 학점
	소계		(5)과목 / (15) 학점
컨텍스트 및 데이터 분석 능력	1	Visual Thinking&Storytelling	(1)과목 / (3) 학점
	2	UX디자인 방법론	(1)과목 / (3) 학점
	3	UX 디자인 I/II	(2)과목 / (6) 학점
	4	BX공간프로젝트 I/II	(2)과목 / (6) 학점
	소계		(6)과목 / (18) 학점
디자인 결과물의 시각적 표현 능력	1	디자인스케치, 디지털디자인스케치, 기초모션그래픽디자인	(3)과목 / (9) 학점
	2	기초디지털패브리케이션 I/II, 공간애니메이션 I/II	(4)과목 / (12) 학점
	3	디지털패브리케이션 I, BX공간디자인 I/II	(3)과목 / (9) 학점
	4	상품화연구 I/II	(2)과목 / (6) 학점
	소계		(12)과목 / (36) 학점
총 합계			(23)과목 / (69) 학점

- ① 전공능력 중 주된 능력을 키워줄 수 있는 교과목을 작성
- ② 줄/칸 추가 및 삭제 가능

○ 전공 교과목별 SWU2030 핵심역량 및 전공능력과의 관련성(Mapping)

전공 교육과정				SWU2030 핵심역량				전공능력		
학년	학기	학수번호	교과목명	창조적 문제 개발 및 문제 해결 능력	글로벌 시민 역량	감성적 인지 역량	디지털 문해 능력	사용자 중심(User Centered) 디자인 기획 및 개발 능력	컨텍스트 및 데이터 분석 능력	디자인 결과물의 시각적 표현 능력
1	1	ID02046	산업디자인진로와 전망	3	1	3	3	3	2	3
1	1	ID02048	디자인스케치	4	1	5	4	2	3	5
1	1	ID02060	Basic Digital Design	4	1	5	4	3	2	5
1	1	ID02067	산업디자인개론	5	4	3	2	4	4	3
2	1	ID02005	공간애니메이션 I	3	2	4	5	2	3	5
2	1	ID02041	기초비주얼인터랙션디자인	3	2	4	5	3	3	5
2	1	ID02051	기초디지털페브리케이션 I	4	3	4	5	3	3	4
2	1	ID02052	UX디자인 방법론	5	4	3	4	5	5	3
2	1	ID02064	3d Presentation design I	3	3	3	5	2	3	5
3	1	ID02012	UX 디자인 I	5	4	4	4	5	5	3
3	1	ID02044	디지털페브리케이션 I	3	3	4	5	3	4	4
3	1	ID02058	BX공간디자인 I	4	4	4	4	2	3	5
3	1	ID02061	Visual interaction design II	3	3	5	5	3	2	4
4	1	ID02018	BX공간프로젝트 I	4	5	4	4	3	4	4
4	1	ID02019	상품화연구 I	5	5	4	4	4	5	4
4	1,2	ID02035	졸업작품연구	2	2	2	2	2	2	2
4	1	ID02055	UX디자인프로젝트	5	4	3	4	5	5	3
4	1	ID02057	UX와 서비스디자인 트렌드	4	5	3	4	5	5	3
1	2	ID02049	디지털디자인스케치	3	3	4	5	2	2	5
1	2	ID02062	Visual Thinking&Storytelling	5	5	3	3	4	5	3
1	2	ID02063	기초모션그래픽디자인	3	3	4	5	2	2	5
2	2	ID02006	공간애니메이션II	3	4	4	4	2	3	5
2	2	ID02039	기초디지털페브리케이션 II	4	3	4	5	3	4	4
2	2	ID02065	정보서비스디자인	4	3	4	4	5	5	3
2	2	ID02066	Visual interaction design I	3	3	5	5	3	3	4
3	2	ID02014	UX 디자인II	5	4	3	4	5	5	3
3	2	ID02045	디지털페브리케이션II	5	3	4	5	4	4	4
3	2	ID02054	브랜드경험디자인	3	5	4	4	3	3	4
3	2	ID02059	BX공간디자인II	4	3	4	4	4	4	5
4	2	ID02021	BX공간프로젝트II	3	5	4	4	4	4	4
4	2	ID02022	상품화연구 II	5	5	3	4	4	4	4
4	2	ID02056	UX디자인종합설계	5	4	3	4	5	5	4
(매핑값 합계)				124	109	120	133	109	116	127

※ 해당 교과목이 SWU2030 핵심역량 및 전공능력과 관련된 정도를 **5점 척도로 표기**

- 「표기방법: 5 (역량/전공능력 관련 핵심 교과목), 4 (관련성이 상당히 높음), 3 (관련성이 다소 높음), 2 (관련성이 있으나 높지 않음), 1 (관련성이 거의 없음)」