

동서대학교

DSU혁신위원회 3기

결과보고

[2021.09]

■ 인사말



우리대학은 지난 2018년 ‘DSU혁신위원회 1기’가 첫 발을 내디디면서, 대학혁신의 주체가 구성원 모두라는 인식을 함께하였습니다. 구성원 스스로가 대학 전반을 점검하고 발전 방향을 함께 모색해 간다는 점에서 중요한 한 걸음이었습니다.

구성원이 자율적으로 참여한 가운데 1기 DSU혁신위원회에서는 입시전략, 교육과정, 국제화, 조직개편, 인사소통 분야를 포함한 대학 전 영역을 진단하여 우리대학이 나아가야 할 방향을 제시해 주었습니다.

‘COVID-19’라는 누구도 겪어보지 못한 상황에서 ‘2기 DSU혁신위원회(2020년)’에서는 ‘세상에 없는 대학’을 표방하며 미래형 대학의 청사진을 제시하였고, 특성화 분야에 있어 단과대학체제로의 전환을 골자로 하는 방안을 도출했습니다.

‘3기 DSU혁신위원회(2021년)’는 총장 직속 위원회로 설립하여 위원회의 자율성과 권한을 한층 더 강화하였습니다. 즉 경계가 없는 혁신안을 제안할 수 있는 기반을 마련한 것입니다.

특히 이번 위원회는 우리대학의 미래 핵심역량을 강화하기 위해 특성화 분야를 한 단계 더 업그레이드(특성화2.0)하는 것을 목표로 하였습니다. 이를 위해 3기 혁신위원회는 디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회, 디자인 미래전략 특별위원회 등 2개 위원회를 구성하여 운영하였습니다.

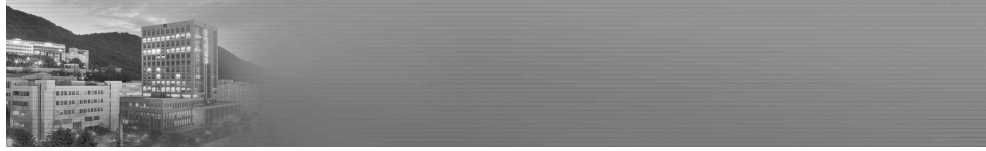
디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회는 ‘the eXtended Contents, Culture and Technology(XCCT)’ 개념을 도입하여 교육·연구·네트워킹 클러스터 통한 XR콘텐츠 특성화 방향을 제시하였으며, 디자인 미래전략 특별위원회는 Crossover 통합교육 시스템 등을 포함한 학사구조의 혁신과 I·M·P·A·C·T 디자인교육을 제안했습니다. 이를 바탕으로 우리대학은 문화콘텐츠 분야에 선택과 집중을 통한 혁신을 단계별로 진행해 나갈 것입니다.

다양한 구성원의 의견수렴과 연구를 통해 우리대학의 ‘새로운 동력’을 마련해 주기 위해 노고를 아끼지 않은 디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회 김정선 위원장님과 디자인 미래전략 특별위원회 장주영 위원장님을 비롯한 참여 교수님과 구성원 여러분께 진심으로 감사드립니다.

세계는 급변하고 있습니다. 혁신은 선택 사항이 아닙니다. 변화하지 않으면 거대한 물결에 휩쓸리고 맙니다. 하지만 전 구성원이 힘을 모아 대학혁신의 대장정을 함께 헤쳐나간다면 우리 모두가 만족하고 자랑스러워하는 세계적인 명문 동서대학교가 될 것이라 굳게 믿습니다.

감사합니다.

2021.09.10.
기획연구처장 조 대 수



| PATR I | 추진 현황

1. 추진 배경	3
2. 추진 과업	3
3. 추진 일정	3
4. DSU혁신위원회 3기 추진 체계	4

| PART II | 2기 제안사항 후속이행 결과(ACTF)

1. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(1단계)	9
2. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(2단계)	13
3. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(3단계)	16
[별첨] ‘이런대학 없습니다’ 캠페인 만족도조사	21

| PART III | 디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회 결과보고서

I. XCCT 연구 및 결과	49
II. XCCT 9가지 추진과제	59
III. 향후 실행계획(XCCT위원회)	89
[별첨1] 국내·외 교육기관 사례	93
[별첨2] 통교육 온라인 전환 시 가능한 교육체계 시뮬레이션	98
[별첨3] 글로벌 네트워크 100 구축 현황	99

| PART IV | 디자인 미래전략 특별위원회

I. 서론	107
II. 선행 연구	115
III. 디자인대학의 비전 및 인재상	221
IV. 디자인대학 학사구조 혁신안	227
V. 추진과제	247
VI. 종합 및 결론	265
VII. 참고자료	275

| PART V | 자체 평가

301

[PART_ I]

추진 현황

1. 추진 배경

- 2020년 DSU혁신위원회의 혁신방안 추진에 대한 후속이행 모니터링 및 업그레이드 필요
- 특성화 분야의 침체와 Global Standard화의 부진 상황에서 빠르게 벗어나 명실상부한 특성화2.0으로 Upgrade 해야 한다는 대학 차원의 절박성
 - 방향성 상실, 선진적 교육과정과 교육방법의 부재, 세계수준 교수 요원의 부족 등 향후 특성화 분야의 차별화의 어려움
 - 학부와 단대 차원의 Task Force 수준으로는 임무 수행이 어려운 한계점
 - 구성원의 다양한 의견을 수렴을 통한 대학의 발전 방향 모색 필요

2. 추진 과업

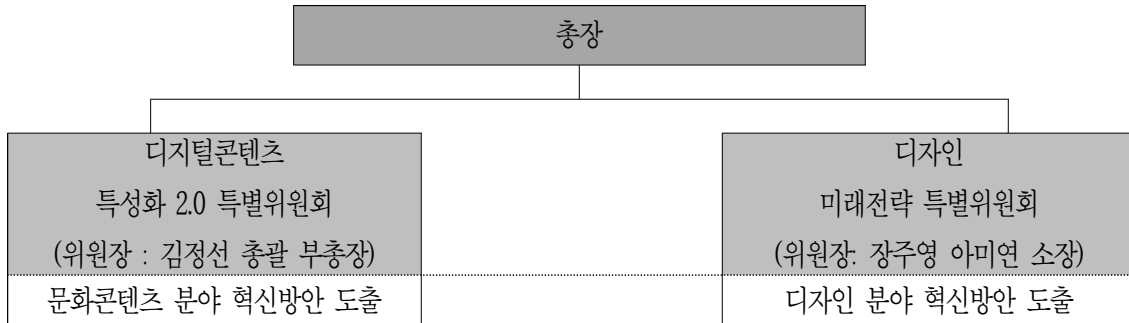
- 2020년 DSU혁신위원회의 혁신방안 추진에 대한 후속이행
 - ⇒ 기획연구처 일반업무로 진행
- 특성화 분야(디지털콘텐츠, 디자인) 혁신을 통한 특성화 2.0으로 Upgrade
 - ⇒ 총장직속 특별위원회(디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회, 디자인 미래전략 특별위원회)가 추진

3. 추진 일정

구분	내용
2월	• 총장 직속 특성화 특별위원회 킥오프(2.1) • 특성화 위원회 운영 방향 설정
3월	• 분과별 자료 조사 및 의견수렴 • 전문가 특강
4월	• 분과별 연구 공유 및 토론 • 구성원 의견 수렴 • 전문가 특강
5월	• 특성화 구조안 정리 • 전문가 특강
6월	• 본부 관련 부처 피드백 및 내용 공유 • 전문가 특강
7월	• 세부 추진 계획 수립
8월	• 교직원연수회 핵심과제 발표(8.17) • 최종 결과 보고서 완료(8.31)

4. DSU혁신위원회 3기 추진 체계

- 구조도



- 위원명단

구분	부서 / 학부	직책	성명
디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회	위원장	총괄 부총장	김정선
	위원	게임학과	김미진
	위원	게임학과	이동훈
	위원	영상애니메이션학과	이현석
	위원	영상애니메이션학과	조승우
	위원	영상애니메이션학과	최원호
	위원	International College	박홍식
	위원	방송영상학과	박미선
	위원	영화과	김정선
	위원	정보통신공학과	이석호
디자인 미래전략 특별위원회	위원장	아시아미래연구소 소장	장주영
	위원	디자인학부	김해윤
	위원	일반대학원 디자인학과	고정욱
	위원	일반대학원 디자인학과	김세화
	위원	패션디자인학과	신혜경
	위원	일반대학원 디자인학과	서한석
	위원	디자인학부	김경원
	위원	일반대학원 디자인학과	김태완
	위원	일반대학원 디자인학과	이용기

[PART_II]

2기 제안사항

후속이행

결과(ACTF)

목 차

1. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(1단계)	9
2. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(2단계)	13
3. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(3단계)	16
[별첨] 미래형대학 12대과제 캠페인 만족도조사	21

1. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(1단계)

• 미래형대학 12대 과제에 대한 부서별 실행 방안 마련(2020.09.06.기준)

구분	혁신	주요 내용	담당부서	대표 추진 계획(2021학년도 기준)
교육시스템의 혁신 01	혼합형 수업으로 시간과 공간을 뛰어넘는 학습을 실현합니다.	- 이론중심의 온라인과 토론 및 실습중심의 오프라인을 함께하는 혼합형 수업을 전면 도입합니다. - 온라인으로 실시간 전일제 수업을 실시, 24시간 교수학습체계를 구축합니다. - 인터넷방송을 활용해 24시간 교육콘텐츠를 송출합니다. - 기초교양 콘텐츠 공유 플랫폼을 구축, 학점도 인정받고 보충수업으로도 활용할 수 있습니다.	교육혁신본부	24시간 전일제 수업 시범적용 (1개 학과)
교육시스템의 혁신 02	원하는 시간, 원하는 곳에서 실험실습이 가능합니다.	- 원하는 시간에 직접 해볼 수 있는 비대면 실험실습 시연 영상이 온라인으로 제공됩니다. - 야간과 주말은 물론 언제나 튜터와 조교의 도움을 받을 수 있는 개방형 체험학습공간을 구축합니다.	교무처	자기주도형 실험실습공간 구축 (계열별, 3개)
교육시스템의 혁신 03	체감형(AR/VR)온라인 강의 콘텐츠 개발과 가상현실 수업을 구현합니다.	- 고품질의 수업콘텐츠로 강의실 인파를 넘나드는 생생한 수업을 합니다. - AR/VR 기술로 제작하는 체감형 학습콘텐츠를 통해 새로운 학습경험을 제공합니다. - 가상현실 수업에 세계 유명 전문가를 초청, 온라인 수업의 한계를 넘어섭니다.	교육혁신본부 (SW중심대학사업단)	체감형 강의 콘텐츠 제작(2건)
교육시스템의 혁신 04	지능형 튜터링 시스템으로 기본을 다지는 학습코칭이 이루어집니다.	- 적응형 수업튜터링, 비교과 튜터링 등을 통해 꼭 알아야 할 지식과 복합적 역량을 함양합니다. - 학생 개개인의 학습을 더 효율적으로 관리할 수 있는 학습관리시스템을 운영합니다. - 수학, 영어, 물리, 화학 등 기초교과에 에듀테크(Edu-Tech)를 활용한 튜터링 시스템을 개발합니다.	교육혁신본부 (민석교양대학)	지능형 튜터링 시스템 구축 및 운영(2건)
교육시스템의	해외현장까지 연결하는 온	• 교내현장시스템(IFS)을 통해 해외현장과도 실시간 연결하는 온택트 체험교육을 합니다.	산학협력단	30개 이상 모니터 활용

구분	혁신	주요 내용	담당부서	대표 추진 계획(2021학년도 기준)
혁신 05	택트 체험교육이 실시됩니다.	산업계 최고 명장(Field Master)을 온택트로 연결하는 CIC(Class in Class) 프로그램이 운영됩니다.	(LINC+사업단)	현장연결형 IFS 구축(2건)
교육시스템의 혁신 06	세계적인 석학들을 캠퍼스에서 직접 만날 수 있습니다.	- 국내외 유명 석학들을 석좌교수로 초빙, 특강과 워크숍을 진행합니다. - 해외 유명 산업현장에서 일하는 전문가들이 진행하는 히어로스쿨(Hero School)을 온라인수업으로 개설합니다.	교무처	분야별 석학 초빙(10명)
교육콘텐츠의 혁신 07	해외명문 대학강의 콘텐츠 및 우수콘텐츠를 수업에 활용합니다.	- 해외 온라인 강의콘텐츠 수업을 통한 학점 취득이 가능하며 온라인 강의 수료시, 수업료를 지원합니다. - 원어강의 수업을 위한 외국어 및 학습내용 등과 관련한 다양한 지원시스템이 운영됩니다.	국제처	Coursera for Campus(300명)
교육콘텐츠의 혁신 08	Q College의 X-Class를 통해 세상에 없는 창의융합교육을 합니다.	- 강의, 교수, 강의실, 시험 등 기존 교육방식을 완전히 탈피한 X-Class 수업을 실시합니다. - 학제 간 융합을 목표로 참여 교수들의 공동 수업과 PBL(문제/프로젝트 기반 학습) 방식으로 진행됩니다.	Q-Collge	X-Class(2강좌)
교육콘텐츠의 혁신 09	4차산업을 선도하는 전교생 AI, 메이커, 디자인, 창업교육을 합니다.	- SW중심대학으로서 인공지능 시대를 능동적으로 맞을 수 있도록 전교생 AI 및 코딩 교육을 합니다. - 교내 아이디어 공작소 Fab-Lab의 지역사회 개방으로 메이커문화를 선도합니다. - 정부 3대 창업지원사업 선정으로 탄탄한 창업지원 기반 구축 및 DSU 스타트업 문화를 정립합니다.	민석교양대학 (SW중심대학사업단, 메이커스페이스사업단, 창업지원단)	-
글로벌교육의 혁신 10	해외7개 거점국가에서 글로벌 현장체험 프로젝트가 펼쳐집니다	해외 7개국 10개 도시에서 외국어 학습 및 기관, 산업체 연계 프로젝트 수업(캡스톤디자인)을 실시합니다.(미국 로스앤젤레스와 샌안토니오, 중국 베이징과 상하이, 일본 도쿄와 후쿠오카, 필란드 오룰루리 투아니아빌뉴스, 베트남 하노이, 인도네시아 수라바야)	국제처	SAP 글로벌 (100명)

구분	혁신	주요 내용	담당부서	대표 추진 계획(2021학년도 기준)
글로벌교육의 혁신 11	세계를 무대로 다양한 현지 교육프로그램을 운영합니다.	- 미국, 일본, 중국 현지의 글로벌 캠퍼스에서 국내 등록금으로 현지 수업(SAP, Study Abroad Program)을 합니다.(미국 캘리포니아 Hope International University, 중국 후베이성 중남재경정법대학, 일본 후쿠오카 일본경제대학) - 아시아의 다양한 지역에서 수업을 듣고 연구 프로젝트를 수행(DAIP, Dongseo Asia Initiatives Program)합니다. - 아시아 지역 자매대학들과 공동으로 다양한 국제적 경험을 제공(ASP, Asian Summer Program)합니다.	국제처	-
글로벌교육의 혁신 12	우수 교육과정 수출과 유학생 유치로 글로벌 캠퍼스가 됩니다	- 해외 외국인 학생을 대상으로 학위과정 전체 또는 학기별로 모듈화된 교육과정을 개발합니다. - 해외 대학 학생들이 수강을 하면 동서대 학위 또는 학점이 부여됩니다. - 해외 대학을 대상으로 교육과정 모듈화를 위한 다양한 지원 시스템이 운영됩니다. - 외국어, 원격강의 플랫폼, 해외현지 기업/기관 현장실습 등을 지원합니다.	국제처	신규교육과정 개설(1건)

- 2020년 미래형대학 12대 과제 이미지

2. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(2단계)

• 미래형대학 12대 과제에 대한 부서별 실행 모니터링(2021.03.30. 기준)

구분	혁신	주요 내용	담당부서	현재까지 성과	향후 계획
교육시스템의 혁신 01	혼합형 수업으로 시간과 공간을 뛰어넘는 학습을 실현합니다.	- 이론중심의 온라인과 토론 및 실습중심의 오프라인을 함께 하는 혼합형 수업을 전면 도입합니다. - 온라인으로 실시간 전일제 수업을 실시, 24시간 교수학습체계를 구축합니다. - 인터넷방송을 활용해 24시간 교육콘텐츠를 송출합니다. - 기초교양 콘텐츠 공유 플랫폼을 구축, 학점도 인정받고 보충수업으로도 활용할 수 있습니다.	교육혁신본부	2021-1학기 혼합형 수업 전면 실시 - 전일제수업 : 10개 학부/학과 운영 중 - 임권택영화예술대학(뮤지컬, 연기) - 미래커리어대학(ICT융합공학부, 사회안전학부, 실버건설링학과, 시니어운동처방학과) - IC대학(디지털콘텐츠, 영상애니메이션) - 방송영상학과, 방사선학과	- 전일제 수업 운영에 대한 검토 - 학기별 강좌개설계획 제출 시 전일제 수업에 대한 수요 조사, 검토, 승인 - 전일제 수업 운영 여부와 운영실태 점검 - 전일제 수업 운영 사례 결과분석: 학생 만족도, 개선의견 파악
교육시스템의 혁신 02	원하는 시간, 원하는 곳에서 실험실습이 가능합니다.	- 원하는 시간에 직접 해볼 수 있는 비대면 실험실습 시연 영상이 온라인으로 제공됩니다. - 야간과 주말은 물론 언제나 튜터와 조교의 도움을 받을 수 있는 개방형 체험학습공간을 구축합니다.	교무처	- 개방형 자율 실험실습공간 구축 - 소프트웨어융합대학 기존 14개 실습실을 24시간 개방 실습실로 운영 - 개방형 체험학습 지원을 위한 조교 2명 활용(현재 계약만료로 운영하지 않음)	- 개방형 자율 실험실습공간 확대 구축 - 개방형 체험학습 지원을 위한 튜터 활용
교육시스템의 혁신 03	체감형(AR/VR)온라인 강의콘텐츠 개발과 가상현실 수업을 구현합니다.	- 고품질의 수업콘텐츠로 강의실 안팎을 넘나드는 생생한 수업을 합니다. - AR/VR 기술로 제작하는 체감형 학습콘텐츠를 통해 새로운 학습경험을 제공합니다. - 가상현실 수업에 세계 유명 전문가를 초청, 온라인 수업의 한계를 넘어섭니다.	교육혁신본부 (SW중심대학사업단)	- 실감형 학습콘텐츠 제작을 위한 파이프라인 및 렌더링 엔진 기술 파악 - 가상배경 자동생성을 위한 모델링 환경 구축 진행 중	- 실감형 가상 강의실 3D모델 구축 - 가상 강의콘텐츠 제작을 위한 기획 및 학과별 협의
교육시스템의 혁신 04	지능형 튜터링 시스템으로 기본을 다지는 학습코칭이 이루어집니다.	- 적응형 수업튜터링, 비교과 튜터링 등을 통해 꼭 알아야 할 지식과 복합적 역량을 함양합니다. - 학생 개개인의 학습을 더 효율적으로 관리할 수 있는 학습관리시스템을 운영합니다.	교육혁신본부 (민석교양대학)	- 적응형 학습 운영 : 2020학년도 792강좌(76강좌 운영지원, 튜터링 운영 12강좌) - 데이터기반 적응형학습지원을 위한 대	- 적응형 학습 운영 확대 : 수업시간 외 튜터링 지원을 포함한 수업운영지원 계속 - 데이터기반 학습분석 2단계 개발 추진 :

구분	혁신	주요 내용	담당부서	현재까지 성과	향후 계획
		수학, 영어, 물리, 화학 등 기초교과에 에듀테크(Edu-Tech)를 활용한 튜터링 시스템을 개발합니다.		시보드 1단계 개발 완료 : [데이터기반 학습 분석] DAKOTAS 강좌별 수강생 정보를 시각화 - 지능형 튜터링시스템 구축 및 운영(2건) - 초급영어 : 비교과 운영 - 초급수학 : 비교과 운영	e-Class Learning Activity, MYDEX 비교과 관련 데이터 중 학업성과와 상관도 높은 데이터 검토, 시스템 개발 추진 - 지능형 튜터링 운영, 총합 4건으로 확대 - 국제생활영어 : 교과 운영 - 글쓰기 교과목 : 비교과 운영 - 초급영어 : 교과 운영 - 초급수학 : 비교과 운영
교육시스템의 혁신 05	해외현장까지 연결하는 온택트 체험교육이 실시됩니다.	- 교내현장시스템(IFS)을 통해 해외현장과도 실시간 연결하는 온택트 체험교육을 합니다. - 산업계 최고 명장(Field Master)을 온택트로 연결하는 CIC(Class in Class) 프로그램이 운영됩니다.	산학협력단 (LINC+사업단)	30개 이상 모니터 활용 현장연결형 IFS 구축(2건)	- 산업체 CEO 포럼 : 2회 - 지역사회연계 산업체 세미나 : 5회 이상 - LEGO 및 External 프로그램 개최 - IFS 연결 온택트 수업 및 CIC 프로그램 운영 : 5건 이상 운영
교육시스템의 혁신 06	세계적인 석학들을 캠퍼스에서 직접 만날 수 있습니다.	- 국내외 유명 석학들을 석좌교수로 초빙, 특강과 워크숍을 진행합니다. - 해외 유명 산업현장에서 일하는 전문가들이 진행하는 히어로스쿨(Hero School)을 온라인수업으로 개설합니다.	교무처 (LINC+사업단)	- 국내외 석학 초빙 - 디자인분야 : 5명 초빙 완료 - 게임분야 : 3명 초빙 예정(4월 1일) - 영화분야 : 1명 초빙 완료 - 애니메이션분야 : 2명 초빙 진행중	- 학부/전공 발전계획에 따른 석좌 교수 초빙 요청시 적극 지원 - 특정 학부에서 운영하던 히어로스쿨 프로그램을 전 학부로 확대하여 교과목 운영시 필요한 온라인 특강을 비교과 형태로 지원 - 히어로스쿨 : 2건 이상 운영
교육콘텐츠의 혁신 07	해외명문 대학강의 콘텐츠 및 우수콘텐츠를 수업에 활용합니다.	- 해외 온라인 강의콘텐츠 수업을 통한 학점 취득이 가능하며 온라인 강의 수료시, 수업료를 지원합니다. - 원어강의 수업을 위한 외국어 및 학습내용 등과 관련한 다양한 지원시스템이 운영됩니다.	교무처 국제처	- Enterprise 트랙 - 개요: 1명당 약 6,000개의 강의 수강가능, 수료한 모든 강의에 대해서 수료증 제공 - 참석자: 총 300개 라이선스 중 263명 신청(50명 교수 포함) - 코세라를 부교재로 활용하여 학점인정된	- Enterprise 트랙 - 263명 신청자중 라이선스 부여받은 자는 191명뿐이므로 나머지 72명에 대한 관리 필요 - 코세라 강의 운영중인 교수에게 나머지 37개의 라이선스 홍보 및 부여

구분	혁신	주요 내용	담당부서	현재까지 성과	향후 계획																																
				강좌 : 총 19강좌(절대평가, 교수 14분) • Basic 트랙 - 개요: 1명당 약 4,000개의 강의 및 1개의 수료증 제공 - 참석자: 총 20,000개 라이선스 중 69명 신청	• Basic 트랙 - 학기중 상시 접수 가능하도록 시스템 구축																																
교육콘텐츠의 혁신 08	Q College의 X-Class를 통해 세상에 없는 창의융합교육을 합니다.	• 강의, 교수, 강의실, 시험 등 기존 교육방식을 완전히 탈피한 X-Class 수업을 실시합니다. • 학제 간 융합을 목표로 참여 교수들의 공동 수업과 PBL (문제/프로젝트 기반 학습) 방식으로 진행됩니다.	Q-Collge	• X-Class (산학교과목) - 담당교수: 김태완, 이용기, 류도상 교수님 - 참여학생: 16명 (경영 4명, 광고 PR 4명, 디자인 8명)	• SAP Global 선발 - X-Class 우수 참여학생 8명 또는 팀																																
교육콘텐츠의 혁신 09	4차산업을 선도하는 전교생 AI, 메이커, 디자인, 창업교육을 합니다.	• SW중심대학으로서 인공지능 시대를 능동적으로 맞을 수 있도록 전교생 AI 및 코딩 교육을 합니다. • 교내 아이디어 공작소 Fab-Lab의 지역사회 개방으로 메이커문화를 선도합니다. • 정부 3대 창업지원사업 선정으로 탄탄한 창업지원 기반 구축 및 DSU 스타트업 문화를 정립합니다.	민석교양대학 (SW중심대학사업단, 메이커스페이스사업단, 창업지원단)	• <창의적생활코딩1> 교양필수 개설(1학년) • <창의적생활코딩2> 교양필수로 개설(2학년) <table border="1"><thead><tr><th>학기</th><th>교과목명</th><th>분반</th><th>수강</th></tr></thead><tbody><tr><td>2020-1</td><td>창의적생활코딩1</td><td>36</td><td>1,242</td></tr><tr><td>2020-2</td><td>창의적생활코딩1</td><td>27</td><td>759</td></tr><tr><td>2021-1</td><td>창의적생활코딩1</td><td>39</td><td>1,066</td></tr><tr><td>2021-1</td><td>창의적생활코딩2</td><td>27</td><td>762</td></tr></tbody></table> • 공학계열 <디자인과창의적발상> 교과에 메이커 교육 실천(23개 분반) <table border="1"><thead><tr><th>학기</th><th>교과목명</th><th>분반</th><th>수강</th></tr></thead><tbody><tr><td>2020-2</td><td>디자인과창의적발상</td><td>6</td><td>198</td></tr><tr><td>2021-1</td><td></td><td>23</td><td>607</td></tr></tbody></table> • 전자정보관 1층 메이커 스페이스 구축 • 지역사회 대상 교육27건 실시, 참가인원 150명 실시 • 교원창업 6명, 학생창업 6명, 입주기업 21개, 창업동아리 10팀 육성	학기	교과목명	분반	수강	2020-1	창의적생활코딩1	36	1,242	2020-2	창의적생활코딩1	27	759	2021-1	창의적생활코딩1	39	1,066	2021-1	창의적생활코딩2	27	762	학기	교과목명	분반	수강	2020-2	디자인과창의적발상	6	198	2021-1		23	607	• <창의적생활코딩1> 교양필수로 개설(1학년) : 평가 환류로 내년 계속 • <창의적생활코딩2> 교양필수로 개설(2학년) : 평가 환류로 내년 계속 • 공학계열 <디자인과창의적발상> 교과에 메이커 교육 : 평가 및 환류로 메이커교육 전담교수체제로 개선하여 운영 • 메이커스페이스(다빈치랩)을 통한 교내의 메이커교육 활성화 • 창업지원사업의 유기적 활용을 통한 교내 창업문화 확산 및 실천창업 활성화
학기	교과목명	분반	수강																																		
2020-1	창의적생활코딩1	36	1,242																																		
2020-2	창의적생활코딩1	27	759																																		
2021-1	창의적생활코딩1	39	1,066																																		
2021-1	창의적생활코딩2	27	762																																		
학기	교과목명	분반	수강																																		
2020-2	디자인과창의적발상	6	198																																		
2021-1		23	607																																		
글로벌교육의 혁신 10	해외 10대 거점 도시에서 글로벌 현장체험 프로젝트가 펼쳐집니다	• 해외 10대 거점 도시에서 외국어 학습 및 기관, 산업체 연계 프로젝트 수업(캡스톤디자인)을 실시합니다.(미국 로스앤젤레스와 샌안토니오, 중국 베이징과 상하이, 일본 도쿄와 후쿠오카, 필란드 오룰루리투아니아빌뉴스, 베트	국제처 Q-Collge	• 미국 2개 대학과 학생 파견 조건 협의 중 - Hope International University (로스앤젤레스) : 가능 - Saint Mary's University :	• 미국 2개 대학 중 1개대 선정 및 2021년도 2학기 1차 파견팀 파견 예정																																

구분	혁신	주요 내용	담당부서	현재까지 성과	향후 계획
		남 하노이, 인도네시아 수라바야)		(샌안토니오) : 비용 조건 협의 중	
글로벌교육의 혁신 11	세계를 무대로 다양한 현지 교육프로그램을 운영합니다.	- 미국, 일본, 중국 현지의 글로벌 캠퍼스에서 국내 등록금으로 현지 수업(SAP, Study Abroad Program)을 합니다.(미국 캘리포니아 Hope International University, 중국 후베이성 중남재경정법대학, 일본 후쿠오카 일본경제대학) - 아시아 지역 자매대학들과 공동으로 다양한 국제적 경험을 제공(ASP, Asian Summer Program)합니다.	국제처	- COVID-19로 인한 미국, 중국, 일본 SAP 운영 불가 - COVID-19로 인한 현지 대학측 Asia Summer Program 미실시	2021년 2학기 미국, 중국, 일본 SAP 파견 학생 모집 예정 2021년 Asia Summer Program 온라인 실시 및 본교 학생 참여 예정
글로벌교육의 혁신 12	우수 교육과정 수출과 유학생 유치로 글로벌 캠퍼스가 됩니다	- 해외 외국인 학생을 대상으로 학위과정 전체 또는 학기별로 모듈화된 교육과정을 제공합니다. - 해외 대학 학생들이 수강을 하면 동서대 학위 또는 학점이 부여됩니다. - 해외 대학을 대상으로 교육과정 모듈화를 위한 다양한 지원 시스템이 운영됩니다. - 외국어, 원격강의 플랫폼, 해외현지 기업/기관 현장실습 등을 지원합니다.	국제처	- 해외시장 조사 완료 (중국, 인도, 인도네시아, 베트남) - 장단기 온라인 교육 수출 플랫폼 관련 내부 논의 완료 - 단기: 한국어+한국문화 관련 비교과과정 제작 협의 진행(외국어교육원, 원격지원센터) - 장기: 자매대학 및 기존 공동교육과정 운영 대학 대상 논의 중	- 협력 대학간 협정체결 - 단기 온라인 교육수출 플랫폼 시범 운영(2021년 2학기 목표)

3. DSU혁신위원회 2기 ACTF 제안사항 후속이행(3단계)

• 미래형대학 12대 과제 업그레이드 추진 일정

- 2021.04.12.(월) 미래형 대학 2.0 추진과제 재편 / 해당 부서 → 기획연구처(2021.04.13. 처실장회의 토의안건 상정)
- 2021.04.30.(금) 1학년 대상 설문조사(D-Map): 미래형 대학 2.0 홍보의 효과성 검증
- 2021.06.30.(수) 미래형 대학 2.0 2021년 최종 시안 확정

• 미래형대학 12대 과제 만족도 조사[별첨]

- 조사 참여자 및 방법

- 조사 참여자: 1,847명(본교에 재학 중인 1학년)
- 조사 시기: 2021년 4월 19일 ~ 2021년 5월 2일
- 조사 방법: 온라인 설문조사(네이버 폼)

- 주요 조사 결과 요약

구분	내용
캠페인 홍보 경험	• ‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보를 본적이 있는 학생이 26.9%, 본적이 없는 학생이 73.1%였음 • 캠페인 홍보를 접한 경로로는 학교 홈페이지(59.7%), SNS(페이스북 등)(14.2%), 유튜브(13.9%), 학교가 운영하는 블로그(7.7%), 기타(3.1%), 신문광고(1.4%) 순이었음 • 캠페인 홍보의 영향은 ‘보통’ 이 47.2%, ‘(매우) 그렇다’ 가 31.9%, ‘(전혀) 그렇지 않다’ 가 21.0%였음
캠페인 홍보 12개 항목 선호도	• 캠페인 홍보 12개 항목에서 가장 기억에 남는 것 - ‘원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습(12.9%)’, ‘해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시(11.1%)’, ‘4차 산업을 선도하는 AI, 메이커, 디자인, 창업교육(10.8%)’, ‘해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트(9.3%)’ 순이었음 • 캠페인 홍보 12개 항목에서 경험하고 싶은 것 - ‘원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습(13.7%)’, ‘해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시(12.2%)’, ‘해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트(12.1%)’, ‘체감형(AR/VR) 온라인 강의콘텐츠 개발과 가상현실 수업 구현(9.8%)’ 순이었음
캠페인 홍보를 본 후 의견	• 캠페인 홍보를 본 후 ‘향후 신입생이 입학할 때 동서대학교 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 될 것이다(3.84)’, ‘동서대학교에 대한 정보가 유익하다(3.77)’, ‘동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다(3.70)’, ‘동서대학교에 호감이 간다(3.70)’, ‘동서대학교에 대한 추가정보를 찾아볼 마음이 든다(3.67)’ 순으로 분석되었음
캠페인 홍보 시 효과적인 홍보 경로	• 효과적인 홍보 경로는 SNS(페이스북 등)(29.3%), 대학입시사이트(24.4%), 학교 홈페이지(19.1%), 유튜브(18.9%), 지하철 옥외광고(4.8%), 학교가 운영하는 블로그 등(2.0%), 기타(1.0%), 신문광고(0.5%) 순이었음
캠페인 중 아쉬운 점	• ‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 중 아쉬운 점은 방대한 내용이 30.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘긴 문장(29.3%)’, ‘어려운 용어 사용(19.0%)’, ‘디자인(10.6%)’, ‘기타(5.2%)’, ‘영어 단어 사용(5.0%)’ 순으로 나타남

• 미래형대학 12대 과제 재 구조화(2021.06.11. 기준)

- No.1 동서, Success 동서, Global 동서

구분	주요 내용
No.1 동서	• 최고의 특성화: 전 세계에서 인정받는 동서대만의 특성화 분야 - 동서대 특성화 분야: 영화·영상·콘텐츠·디자인·AI 등 최고의 특성화 대학 - 특성화 학과 추가 신설 웹툰학과, 인공지능융합학과 신설을 통해 특성화 분야 강화 - 전교생 AI 활용 교육: 전공과 관계없이 누구에게나 4차산업혁명을 선도할 AI 및 SW 교육 제공 • 최고의 강좌: 세계적 수준의 강사진 및 MIT 대학 등 세계 최고품질의 강좌 무제한 수강 - 세계적 수준의 석좌교수 초빙: 이탈리아의 디자인 거장 이코 밀리오레 교수 등 세계적 수준의 석학 초빙 - 할리우드 및 충무로와 직접 연결: 할리우드 (디즈니, 픽사 등) 및 충무로 최고 강사진의 원격 교육 지원 - 세계 최고품질의 강좌: MIT 대학 등 세계 최고품질의 강좌 (7481개) 무제한 수강 가능 • 최고의 교육환경: 실무 경험을 교육받는 다양한 교육 환경 - 교내현장시스템: 교내현장시스템 실제 현장과 유사한 강의실을 통한 현장실무 경험 배양 - 24시간 교육학습체계: 24시간 온-오프라인 혼합형 수업이 가능한 개방형 자율 실험실습공간 구축 - AR/VR 학습콘텐츠: AR/VR 기술로 제작된 체감형 학습콘텐츠를 통한 새로운 학습경험 제공 - 아이디어 공작소: 누구나 아이디어만 있으면 제품을 만들어 볼 수 있는 교내 아이디어 공작소 Fab-Lab • 최고의 혁신가 양성: 스스로 질문하고 답을 찾는 상상을 실현하는 기숙사형 도전스쿨 - X-Class: 다학제간 융합과 학생 스스로 도전하는 4無 (강의無, 교수無, 강의실無, 시험無) 자기주도 학습 - 기업가정신과 자기혁신: 기업가정신과 도전정신을 통한 자기혁신 교육 - 퀀텀점프 프로젝트: 미국, 아시아, 부산으로 세계를 무대로 도전하는 프로젝트형 혁신 수업 - 아너 소사이어티Q: 최고의 혁신가를 위한 명예와 다양한 장학혜택 및 지속적인 지원
Success 동서	• 적성찾기 성공: 늦게 발견한 꿈과 적성도 책임지는 대학 - 달란트 개발 교육: 학생 개개인의 꿈과 적성을 찾아주는 달란트 개발 교육 - 전공 리셋: 전공이 안 맞으면 원하는 전공으로 전과할 수 있고, 전과 후에는 등록금 부담 없이 1학년부터 새로 시작할 수 있도록 전공-리셋-전액-장학금 지원

구분	주요 내용
	• 취업성공: 취업할 때까지 책임지는 대학 - 단계별 취업교육: 전주기적 진로개발 프로그램(I'M READY)을 통한 학습 단계별 취업교육 제공 - 인턴십: 4학년 2학기에는 원하는 학생은 누구나 회사 인턴십의 기회를 얻음 - 취업할 때까지 지원: 졸업 후에도 취업할 때까지 취업교육을 받을 수 있음 • 창업성공: 창업지원 사업을 통해 창업을 끝까지 책임지는 대학 - 창업지원 전과정(All-in-One) 서비스: 창업아이디어만 제시하면 기획부터 창업까지 전 과정을 지원받음 - 창업동아리 활동: 창업 아이템 개발을 위한 교육지원부터 실전 창업을 위한 사업자금 및 공간까지 지원 • 1인창업성공(개인 크리에이터로 성공): 유튜브 1인 크리에이터로 성공적인 창업을 책임지는 대학. - 동서 유튜브 아카데미: 학기별 유튜브 아카데미 운영을 통해 영상제작방법 등 크리에이터 교육 제공 - 1인 창작 스튜디오: 개인 크리에이터 활동을 지원하기 위한 1인 창작 스튜디오 제공
Global 동서	• 영어 수업: 수준별 영어 학습으로 누구나 성공하는 영어 수업 - 지능형 튜터링 시스템 도입: 에듀테크(Edu-Tech)를 활용하여 학생 개인별 수준에 맞춘 영어교육 지원 - 영어 몰입수업: 영어 실력 향상을 목표로 1년간 집중적으로 진행되는 영어 몰입수업 운영 - 영어로 진행되는 수업 참여: 외국 유학생과 함께 듣는 영어로 진행되는 전공·교양 수업 참여 • 영어 커뮤니티: 외국인 유학생과 함께하는 대학 생활 - Go Global Program: 외국인 유학생과 한국인 학생이 서로의 언어와 문화를 가르쳐주는 튜터링 프로그램 - English Cafe: 외국인 교수 및 외국인 유학생과 함께 영어로 소통하는 English Cafe 운영 • 글로벌 강의: 외국 산업현장 전문가에게서 직접 듣는 강의 - 해외 전문가 실시간 강의: 해외 석학 및 산업현장 전문가의 실시간 강의 (동시통역 서비스 지원) - 글로벌 현장 연결: FHD급 10×4 비디오월 멀티비전을 통해 해외 산업현장과 실시간 연결 교육을 실현 • 글로벌 경험: 외국 현장을 직접 방문하여 진행하는 프로젝트와 수업 - 글로벌 현장체험 프로젝트 수업: 해외 10대 거점 도시에서 이루어지는 프로젝트 수업 - 마·중·일 해외캠퍼스 수업(SAP, Study Abroad Program): 국내 등록금으로 외국 현지 수업 참여 - 아시아 여름 캠프(ASP, Asia Summer Program): 아시아 지역 대학생들과 함께 다양한 국제적 경험 체험

2기 제안사항 후속 이행 결과

[별첨]

‘이런 대학 없습니다’

캠페인 만족도조사

목 차

I. 서론	25
II. 조사 방법	25
III. 조사 결과	26
IV. 결론	41
부 록 (설문지)	42

I 서론

- 2020학년도 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보에 대한 2021학년도 신입생의 만족도와 실태를 알아보고 그 효과를 분석·평가하기 위해 조사를 실시함
- 본 조사의 결과를 토대로 2021학년도 신입생들의 의견을 반영하여 '이런 대학 없습니다' 캠페인을 개선함으로써 향후 신입생들에게 본교를 적극 홍보할 수 있을 것임

II 조사 방법

1. 조사 참여자 및 방법

- 조사 참여자: 1,847명(본교에 재학 중인 1학년)
- 조사 시기: 2021년 4월 19일 ~ 2021년 5월 2일
- 조사 방법: 온라인 설문조사(네이버 폼)

2. 조사 도구

- 본 조사 도구는 동서대학교에 재학 중인 1학년 학생들의 인식과 수요를 측정하기 위해 객관식 10개 문항과 주관식 1개 문항을 포함하여 총 11개 문항으로 구성함. 각 문항의 내용은 <표 1>과 같으며 4번과 7번 문항은 만족 정도 또는 동의 정도를 묻는 5점 리커트 척도를 사용하여 측정함

<표 14> 조사 도구

번호	문항
1	귀하는 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 본 적이 있습니까?
2	귀하는 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 접하기 전, 동서대학교를 알고 있었습니까?
3	귀하가 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 접한 경로를 모두 선택해주시시오
4	귀하가 동서대학교를 선택하는데 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보가 영향을 주었습니까?
5	'이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보의 12개 항목에서 가장 기억에 남는 것은 무엇입니까?
6	동서대학교 재학 중 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보의 12개 항목에서 경험하고 싶은 것은 무엇입니까?
7	(1) 동서대학교에 호감이 간다 (2) 동서대학교에 대한 정보가 유익하다 (3) 동서대학교에 대한 추가정보를 찾아볼 마음이 든다 (4) 동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다 (5) 향후 신입생이 입학할 때 동서대학교 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 될 것이다
8	수험생을 대상으로 '이런 대학 없습니다' 캠페인을 진행할 때, 가장 효과적인 홍보 경로는 무엇이라고 생각합니까?
9	'이런 대학 없습니다' 캠페인 중 아쉬운 점은 무엇이라고 생각합니까?
10	동서대학교를 선택하는데 가장 큰 영향을 미치는 것은 무엇입니까?
11	'이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보에 대한 의견을 자유롭게 서술해 주세요

III 조사 결과

1. 조사 참여자의 기본 특성

- 조사 참여자의 기본 특성은 학부, 입학전형, 성별로 아래 <표 2>와 같이 나타남
- 학부: 바이오헬스융합대학(25.6%), 소프트웨어융합대학(16.8%), 글로벌비즈니스대학(12.3%), 디자인대학(12.1%)의 참여 학생들이 상대적으로 많았음
- 입학전형: 수시모집(77.0%), 정시모집(16.7%), 추가모집(6.3%) 순으로 나타남
- 성별: 남자(45.5%), 여자(54.5%) 이었음

<표 15> 조사 참여자의 기본 특성

구분		빈도(명)	(%)
학부	International College	21	(1.1)
	경찰행정학과	48	(2.6)
	글로벌비즈니스대학	228	(12.3)
	관광계열	78	(4.2)
	디자인대학	224	(12.1)
	미디어커뮤니케이션계열	129	(7.0)
	사회복지계열	102	(5.5)
	바이오헬스융합대학	473	(25.6)
	소프트웨어융합대학	310	(16.8)
	창의공학계열	154	(8.3)
	임권택영화예술대학	80	(4.3)
입학전형	수시모집	1,423	(77.0)
	정시모집	308	(16.7)
	추가모집	116	(6.3)
성별	남자	840	(45.5)
	여자	1,007	(54.5)
합계		1,847	(100.0)

2. 조사 결과

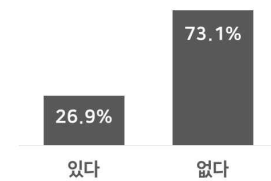
1) 캠페인 홍보를 본 경험

‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보를 본 적이 있습니까?

- 캠페인 홍보를 ‘본적이 있다’(26.9%), ‘본적이 없다’(73.1%)로 본적이 없는 학생들이 더 많았음

〈표 16〉 캠페인 홍보를 본 경험

구분	빈도(명)	(%)
있다	496	(26.9)
없다	1,351	(73.1)
합계	1,847	(100.0)



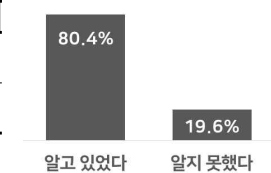
2) 캠페인 홍보를 본 경험이 있는 학생

‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보를 접하기 전, 동서대학교를 알고 있었습니까?

- 캠페인 홍보를 접하기 전, 동서대를 알고 있었던 학생들이 80.4%, 알지 못했던 학생이 19.6%로 동서대를 알고 있었던 학생들이 더 많았음

〈표 17〉 캠페인 홍보를 접하기 전, 동서대학교 인지 여부

구분	빈도(명)	(%)
알고 있었다	399	(80.4)
알지 못했다	97	(19.6)
합계	496	(100.0)

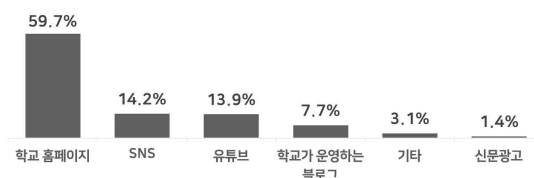


귀하가 ‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보를 접한 경로를 모두 선택해 주십시오

- 캠페인 홍보를 접한 경로는 학교 홈페이지가 59.7%로 가장 많았으며, SNS(14.2%), 유튜브(13.9%), 학교가 운영하는 블로그(7.7%), 기타(3.1%), 신문광고(1.4%) 순으로 나타남
- 기타 경로로는 고등학교 시절 학과 체험으로 방문, 고등학교 대학설명회, 고등학교로 오는 학교 홍보 책자, 인터넷사이트 광고 등이었음

〈표 18〉 캠페인 홍보를 접한 경로 (중복응답)

구분	빈도(건)	(%)
학교 홈페이지	420	(59.7)
SNS(페이스북 등)	100	(14.2)
유튜브	98	(13.9)
학교가 운영하는 블로그	54	(7.7)
기타	22	(3.1)
신문광고	10	(1.4)
합계	704	(100.0)



동서대학교를 선택하는데 ‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보가 영향을 주었습니까?

- 캠페인 홍보의 영향은 3.07점으로 나타났으며, 응답을 3개로 분류하였을 때 ‘보통’이 47.2%, ‘(매우) 그렇다’가 31.9%, ‘(전혀) 그렇지 않다’가 21.0%로 나타남
- 캠페인 홍보가 대학선택에 영향을 미친 학생이 더 많은 것으로 나타남
- 학부를 살펴보면 창의공학계열의 ‘(매우) 그렇다’는 응답이 43.9%로 가장 높게 나타났으며, 관광계열의 ‘(매우) 그렇다’는 응답은 7.7%로 가장 낮게 나타남
- 입학전형으로는 정시모집에서 ‘(매우) 그렇다’는 응답이 34.8%로 가장 높게 나타났으며, 수시모집 31.7%, 추가모집 25.0% 순으로 나타남
- 성별로는 남자가 ‘(매우) 그렇다’는 응답이 34.4%로 나타났으며, 여자는 30.3%로 나타남

〈표 19〉 캠페인 홍보의 영향 정도

[단위: 명, %, 점]

구분	응답자 수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	3분류			5점 평균 (점)
							그렇지 않다 (1+2점)	보통	그렇다 (4+5점)	
전체	496	8.7	12.3	47.2	27.0	4.8	21.0	47.2	31.9	3.07
학부	International College	7	0.0	14.3	57.1	14.3	14.3	57.1	28.6	3.29
	경찰행정학과	10	10.0	40.0	30.0	10.0	50.0	30.0	20.0	2.70
	글로벌비즈니스대학	70	4.3	11.4	57.1	27.1	0.0	15.7	57.1	27.1
	관광계열	13	0.0	7.7	84.6	7.7	0.0	7.7	84.6	7.7
	디자인대학	49	8.2	10.2	53.1	26.5	2.0	18.4	53.1	28.6
	미디어커뮤니케이션	44	9.1	15.9	45.5	29.5	0.0	25.0	45.5	29.5
	사회복지계열	26	3.8	15.4	46.2	30.8	3.8	19.2	46.2	34.6
	바이오헬스융합대학	149	10.7	12.1	41.6	29.5	6.0	22.8	41.6	35.6
	소프트웨어융합대학	59	16.9	6.8	47.5	23.7	5.1	23.7	47.5	28.8
	창의공학계열	41	9.8	12.2	34.1	34.1	9.8	22.0	34.1	43.9
	임권택영화예술대학	28	0.0	14.3	50.0	21.4	14.3	50.0	35.7	3.36
입학 전형	수시모집	407	8.6	12.8	46.9	27.3	4.4	21.4	46.9	31.7
	정시모집	69	8.7	10.1	46.4	29.0	5.8	18.8	46.4	34.8
	추가모집	20	10.0	10.0	55.0	15.0	10.0	20.0	55.0	25.0
성별	남자	186	9.1	11.8	44.6	27.4	7.0	21.0	44.6	34.4
	여자	310	8.4	12.6	48.7	26.8	3.5	21.0	48.7	30.3

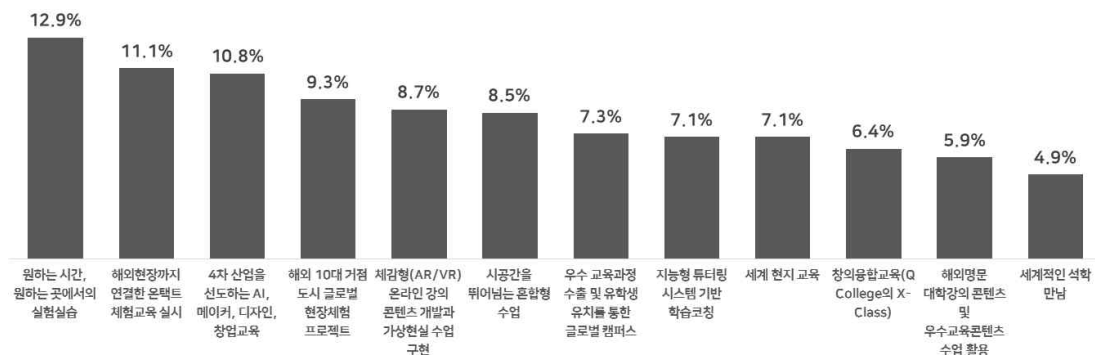
3) 캠페인 홍보 12개 항목 선호도

‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보의 12개 항목에서 기억에 남는 것은 무엇입니까?

- 캠페인 홍보 12개 항목에서 가장 기억에 남는 것으로 ‘원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습(12.9%)’, ‘해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시(11.1%)’, ‘4차 산업을 선도하는 AI, 메이커, 디자인, 창업교육(10.8%)’, ‘해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트(9.3%)’ 항목의 비율이 상대적으로 높았음
- ‘세계적인 석학 만남(4.9%)’, ‘해외명문 대학강의 콘텐츠 및 우수교육콘텐츠 수업 활용(5.9%)’, ‘창의융합교육(Q College의 X-Class)(6.4%)’, ‘세계 현지 교육프로그램 운영(7.1%)’ 항목의 비율은 상대적으로 낮았음

〈표 20〉 기억에 남는 캠페인 홍보 항목 (3개 선택)

구분	빈도(건) (%)
① 시공간을 뛰어넘는 혼합형 수업	472 (8.5)
② 원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습	715 (12.9)
③ 체험형(AR/VR) 온라인 강의 콘텐츠 개발과 가상현실 수업 구현	480 (8.7)
④ 지능형 튜터링 시스템 기반 학습코칭	394 (7.1)
⑤ 해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시	614 (11.1)
⑥ 세계적인 석학 만남	273 (4.9)
⑦ 해외명문 대학강의 콘텐츠 및 우수교육콘텐츠 수업 활용	325 (5.9)
⑧ 창의융합교육(Q College의 X-Class)	357 (6.4)
⑨ 4차 산업을 선도하는 AI, 메이커, 디자인, 창업교육	598 (10.8)
⑩ 해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트	518 (9.3)
⑪ 세계 현지 교육	392 (7.1)
⑫ 우수 교육과정 수출 및 유학생 유치에 통한 글로벌 캠퍼스	403 (7.3)
합계	5,541 (100.0)

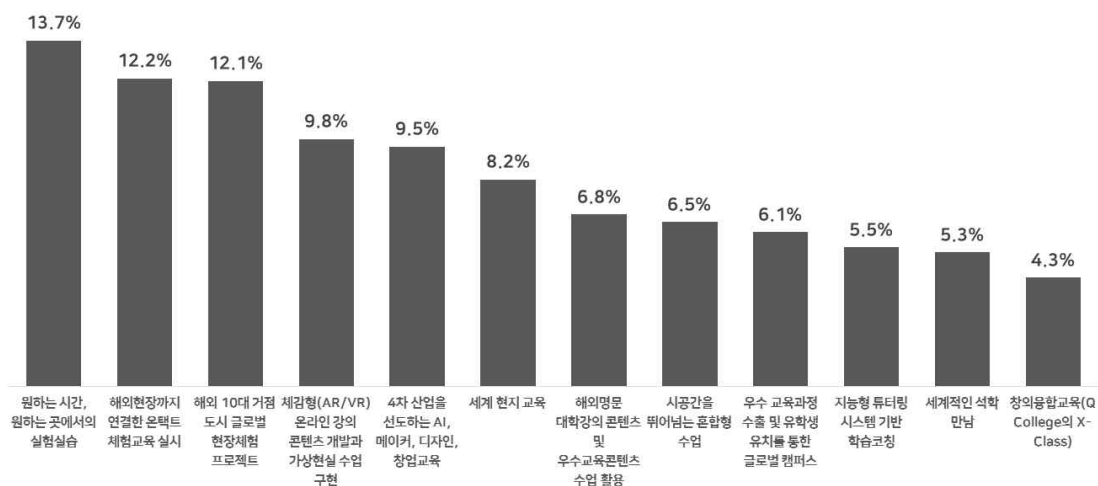


‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 홍보의 12개 항목에서 경험하고 싶은 것은 무엇입니까?

- 캠페인 홍보 12개 항목에서 경험하고 싶은 것으로 ‘원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습 (13.7%)’, ‘해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시(12.2%)’, ‘해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트(12.1%)’, ‘체감형(AR/VR) 온라인 강의콘텐츠 개발과 가상현실 수업 구현(9.8%)’ 항목의 비율이 상대적으로 높았음
- ‘창의융합교육(Q College의 X-Class)(4.3%)’, ‘세계적인 석학 만남(5.3%)’, ‘지능형 튜터링 시스템 기반 학습코칭(5.5%)’, ‘우수 교육과정 수출 및 유학생 유치를 통한 글로벌 캠퍼스’ 항목의 비율은 상대적으로 낮았음

<표 21> 경험하고 싶은 캠페인 홍보 항목 (3개 선택)

구분	빈도(건) (%)
① 시공간을 뛰어넘는 혼합형 수업	362 (6.5)
② 원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습	758 (13.7)
③ 체감형(AR/VR) 온라인 강의 콘텐츠 개발과 가상현실 수업 구현	544 (9.8)
④ 지능형 튜터링 시스템 기반 학습코칭	303 (5.5)
⑤ 해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시	676 (12.2)
⑥ 세계적인 석학 만남	292 (5.3)
⑦ 해외명문 대학강의 콘텐츠 및 우수교육콘텐츠 수업 활용	378 (6.8)
⑧ 창의융합교육(Q College의 X-Class)	238 (4.3)
⑨ 4차 산업을 선도하는 AI, 메이커, 디자인, 창업교육	528 (9.5)
⑩ 해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트	668 (12.1)
⑪ 세계 현지 교육	455 (8.2)
⑫ 우수 교육과정 수출 및 유학생 유치를 통한 글로벌 캠퍼스	339 (6.1)
합계	5,541 (100.0)

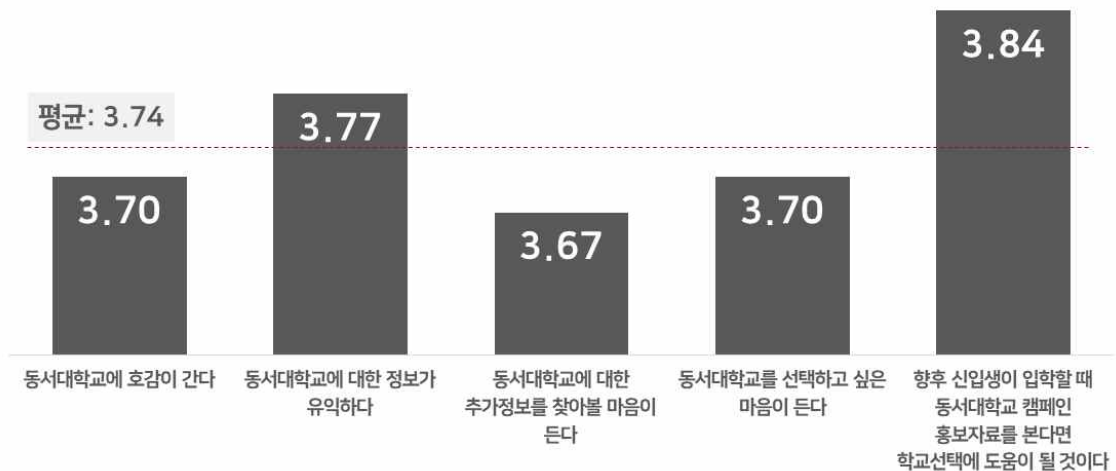


4) 캠페인 홍보를 본 후 의견

- 캠페인 홍보를 본 후 의견으로 '신입생 입학시 도움(3.84)', '동서대 정보 유익(3.77)', '동서대학교 선택(3.70)', '동서대에 대한 호감(3.70)', '동서대에 대한 추가정보 수집(3.67)' 순으로 나타남

〈표 22〉 캠페인 홍보를 본 후 의견

구분	평균	표준편차
동서대학교에 호감이 간다	3.70	0.775
동서대학교에 대한 정보가 유익하다	3.77	0.763
동서대학교에 대한 추가정보를 찾아볼 마음이 든다	3.67	0.799
동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다	3.70	0.789
향후 신입생이 입학할 때 동서대학교 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 될 것이다	3.84	0.793
전체	3.74	0.696



동서대학교에 호감이 간다

- 캠페인 홍보를 본 후 동서대학교에 호감이 간다는 의견은 3.70점으로 나타났으며, 응답을 3개로 분류하였을 때 ‘(매우) 그렇다’가 60.5%, ‘보통’이 36.3%, ‘(전혀) 그렇지 않다’가 3.2%로 나타남
- 캠페인 홍보를 본 후 본교에 호감을 느끼는 학생들이 많은 것으로 나타남
- 학부를 살펴보면 임권택영화예술대학의 ‘(매우) 그렇다’는 응답이 70.0%로 가장 높게 나타났으며, 글로벌비즈니스대학의 ‘(매우) 그렇다’는 응답은 55.7%로 가장 낮게 나타났음. 모든 학부에서 55% 이상의 학생이 호감을 느낀 것으로 나타남
- 입학전형으로는 수시모집에서 ‘(매우) 그렇다’는 응답이 62.0%로 가장 높게 나타났으며, 추가모집 57.8%, 정시모집 54.5% 순으로 나타남
- 성별로는 여자가 ‘(매우) 그렇다’는 응답이 61.6%로 나타났으며, 남자는 59.2%임

〈표 23〉 동서대학교에 대한 호감

[단위: 명, %, 점]

구분		응답자 수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	3분류			5점 평균 (점)
								그렇지 않다 (1+2점)	보통	그렇다 (4+5점)	
전체		1,847	1.1	2.2	36.3	46.3	14.2	3.2	36.3	60.5	3.70
학부	International College	21	0.0	0.0	38.1	23.8	38.1	0.0	38.1	61.9	4.00
	경찰행정학과	48	0.0	6.3	27.1	52.1	14.6	6.3	27.1	66.7	3.75
	글로벌비즈니스대학	228	1.3	2.6	40.4	46.1	9.6	3.9	40.4	55.7	3.60
	관광계열	78	2.6	0.0	30.8	47.4	19.2	2.6	30.8	66.7	3.81
	디자인대학	224	1.8	1.8	33.9	50.4	12.1	3.6	33.9	62.5	3.69
	미디어커뮤니케이션	129	2.3	0.8	34.9	51.9	10.1	3.1	34.9	62.0	3.67
	사회복지계열	102	1.0	1.0	34.3	49.0	14.7	2.0	34.3	63.7	3.75
	바이오헬스융합대학	473	0.8	2.5	37.2	45.9	13.5	3.4	37.2	59.4	3.69
	소프트웨어융합대학	310	0.6	1.6	38.7	44.5	14.5	2.3	38.7	59.0	3.71
	창의공학계열	154	0.0	5.2	37.7	39.0	18.2	5.2	37.7	57.1	3.70
	임권택영화예술대학	80	1.3	0.0	28.8	47.5	22.5	1.3	28.8	70.0	3.90
입학 전형	수시모집	1,423	0.9	2.1	35.0	47.5	14.5	3.0	35.0	62.0	3.73
	정시모집	308	1.9	2.6	40.9	42.5	12.0	4.5	40.9	54.5	3.60
	추가모집	116	0.9	1.7	39.7	41.4	16.4	2.6	39.7	57.8	3.71
성별	남자	840	1.8	2.1	36.9	42.5	16.7	3.9	36.9	59.2	3.70
	여자	1,007	0.5	2.2	35.7	49.5	12.1	2.7	35.7	61.6	3.71

동서대학교에 대한 정보가 유익하다

- 캠페인 홍보를 본 후 동서대학교에 대한 정보가 유익하다는 의견은 3.77점으로 나타났으며, 응답을 3개로 분류하였을 때 '(매우) 그렇다'가 64.6%, '보통'이 32.6%, '(전혀) 그렇지 않다'가 2.8%로 나타남
- 캠페인 홍보를 본 후 동서대학교에 대한 정보가 유익하다고 느끼는 학생들이 많은 것으로 나타남
- 학부를 살펴보면 International College의 '(매우) 그렇다'는 응답이 76.2%로 가장 높게 나타났으며, 글로벌비즈니스대학의 '(매우) 그렇다'는 응답은 55.7%로 가장 낮게 나타났음. 모든 학부에서 55% 이상의 학생이 정보가 유익하다고 느낀 것으로 나타남
- 입학전형으로는 수시모집에서 '(매우) 그렇다'는 응답이 65.7%로 가장 높게 나타났으며, 추가모집 63.8%, 정시모집 59.7% 순으로 나타남
- 성별로는 여자가 '(매우) 그렇다'는 응답이 66.2%로 나타났으며, 남자는 62.6%로 나타남

<표 24> 동서대학교에 대한 정보 유익

[단위: 명, %, 점]

구분		응답자 수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	3분류			5점 평균 (점)
								그렇지 않다 (1+2점)	보통	그렇다 (4+5점)	
전체		1,847	0.9	1.9	32.6	49.0	15.6	2.8	32.6	64.6	3.77
학부	International College	21	0.0	4.8	19.0	52.4	23.8	4.8	19.0	76.2	3.95
	경찰행정학과	48	0.0	2.1	25.0	47.9	25.0	2.1	25.0	72.9	3.96
	글로벌비즈니스대학	228	1.3	1.3	41.7	43.9	11.8	2.6	41.7	55.7	3.64
	관광계열	78	2.6	0.0	32.1	46.2	19.2	2.6	32.1	65.4	3.79
	디자인대학	224	0.0	2.7	27.2	56.7	13.4	2.7	27.2	70.1	3.81
	미디어커뮤니케이션	129	3.1	1.6	34.1	51.9	9.3	4.7	34.1	61.2	3.63
	사회복지계열	102	1.0	1.0	25.5	56.9	15.7	2.0	25.5	72.5	3.85
	바이오헬스융합대학	473	0.6	1.9	32.8	49.3	15.4	2.5	32.8	64.7	3.77
	소프트웨어융합대학	310	0.3	1.9	32.9	48.7	16.1	2.3	32.9	64.8	3.78
	창의공학계열	154	0.0	3.2	37.0	42.2	17.5	3.2	37.0	59.7	3.74
	임권택영화예술대학	80	2.5	1.3	27.5	42.5	26.3	3.8	27.5	68.8	3.89
입학 전형	수시모집	1,423	0.6	1.8	31.9	49.7	16.0	2.4	31.9	65.7	3.79
	정시모집	308	1.6	2.3	36.4	47.1	12.7	3.9	36.4	59.7	3.67
	추가모집	116	1.7	2.6	31.9	45.7	18.1	4.3	31.9	63.8	3.76
성별	남자	840	1.3	2.0	34.0	45.4	17.3	3.3	34.0	62.6	3.75
	여자	1,007	0.5	1.8	31.5	52.0	14.2	2.3	31.5	66.2	3.78

동서대학교에 대한 추가정보를 찾아볼 마음이 든다

- 캠페인 홍보를 본 후 추가정보를 찾아볼 마음이 든다는 의견은 3.67점으로 나타났으며, 응답을 3개로 분류하였을 때 '(매우) 그렇다'가 57.8%, '보통'이 37.7%, '(전혀) 그렇지 않다'가 4.5%로 나타남
- 캠페인 홍보를 본 후 추가정보를 찾아볼 마음이 든다고 느끼는 학생들이 많은 것으로 나타남
- 학부를 살펴보면 International College, 경찰행정학과의 '(매우) 그렇다'는 응답이 66.7%로 가장 높게 나타났으며, 글로벌비즈니스대학의 '(매우) 그렇다'는 응답은 53.5%로 가장 낮게 나타났음
- 입학전형으로는 수시모집에서 '(매우) 그렇다'는 응답이 59.1%로 가장 높게 나타났으며, 추가모집 56.0%, 정시모집 52.3% 순으로 나타남
- 성별로는 여자가 '(매우) 그렇다'는 응답이 58.6%로 나타났으며, 남자는 56.8%로 나타남

<표 25> 동서대학교에 대한 추가정보 수집 의향

[단위: 명, %, 점]

구분		응답자 수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	3분류			5점 평균 (점)
								그렇지 않다 (1+2점)	보통	그렇다 (4+5점)	
전체		1,847	0.8	3.7	37.7	43.1	14.7	4.5	37.7	57.8	3.67
학부	International College	21	0.0	0.0	33.3	47.6	19.0	0.0	33.3	66.7	3.86
	경찰행정학과	48	0.0	4.2	29.2	47.9	18.8	4.2	29.2	66.7	3.81
	글로벌비즈니스대학	228	0.4	2.2	43.9	42.5	11.0	2.6	43.9	53.5	3.61
	관광계열	78	1.3	1.3	39.7	34.6	23.1	2.6	39.7	57.7	3.77
	디자인대학	224	0.9	4.5	35.3	45.5	13.8	5.4	35.3	59.4	3.67
	미디어커뮤니케이션	129	2.3	7.0	32.6	47.3	10.9	9.3	32.6	58.1	3.57
	사회복지계열	102	1.0	0.0	41.2	44.1	13.7	1.0	41.2	57.8	3.70
	바이오헬스융합대학	473	1.1	3.0	36.4	45.7	14.0	4.0	36.4	59.6	3.68
	소프트웨어융합대학	310	0.0	4.5	41.0	40.0	14.5	4.5	41.0	54.5	3.65
	창의공학계열	154	0.0	6.5	39.6	35.7	18.2	6.5	39.6	53.9	3.66
	임권택영화예술대학	80	2.5	5.0	26.3	45.0	21.3	7.5	26.3	66.3	3.78
입학 전형	수시모집	1,423	0.5	3.5	36.9	43.7	15.4	4.0	36.9	59.1	3.70
	정시모집	308	1.6	4.9	41.2	41.9	10.4	6.5	41.2	52.3	3.55
	추가모집	116	2.6	3.4	37.9	38.8	17.2	6.0	37.9	56.0	3.65
성별	남자	840	1.3	3.9	38.0	41.1	15.7	5.2	38.0	56.8	3.66
	여자	1,007	0.4	3.6	37.4	44.8	13.8	4.0	37.4	58.6	3.68

동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다

- 캠페인 홍보를 본 후 동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다는 의견은 3.70점으로 나타났으며, 응답을 3개로 분류하였을 때 '(매우) 그렇다'가 59.8%, '보통'이 36.9%, '(전혀) 그렇지 않다'가 3.2%로 나타남
- 캠페인 홍보를 본 후 동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다고 느끼는 학생들이 많은 것으로 나타남
- 학부를 살펴보면 International College의 '(매우) 그렇다'는 응답이 76.2%로 가장 높게 나타났으며, 글로벌비즈니스대학의 '(매우) 그렇다'는 응답은 53.1%로 가장 낮게 나타났음
- 입학전형으로는 수시모집에서 '(매우) 그렇다'는 응답이 61.0%로 가장 높게 나타났으며, 추가모집 56.0%, 정시모집 55.8% 순으로 나타남
- 성별로는 여자가 '(매우) 그렇다'는 응답이 60.7%로 나타났으며, 남자는 58.8%로 나타남

<표 26> 동서대학교에 대한 선택 의향

[단위: 명, %, 점]

구분		응답자 수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	3분류			5점 평균 (점)
								그렇지 않다 (1+2점)	보통	그렇다 (4+5점)	
전체		1,847	1.2	2.1	36.9	44.7	15.1	3.2	36.9	59.8	3.70
학부	International College	21	4.8	0.0	19.0	52.4	23.8	4.8	19.0	76.2	3.90
	경찰행정학과	48	0.0	6.3	33.3	43.8	16.7	6.3	33.3	60.4	3.71
	글로벌비즈니스대학	228	1.3	3.1	42.5	41.2	11.8	4.4	42.5	53.1	3.59
	관광계열	78	1.3	0.0	34.6	42.3	21.8	1.3	34.6	64.1	3.83
	디자인대학	224	0.9	1.8	30.8	54.9	11.6	2.7	30.8	66.5	3.75
	미디어커뮤니케이션	129	2.3	1.6	42.6	43.4	10.1	3.9	42.6	53.5	3.57
	사회복지계열	102	1.0	1.0	33.3	47.1	17.6	2.0	33.3	64.7	3.79
	바이오헬스융합대학	473	0.8	1.7	38.9	44.0	14.6	2.5	38.9	58.6	3.70
	소프트웨어융합대학	310	0.6	1.9	38.4	43.5	15.5	2.6	38.4	59.0	3.71
	창의공학계열	154	1.9	3.9	36.4	37.7	20.1	5.8	36.4	57.8	3.70
	임권택영화예술대학	80	2.5	1.3	26.3	48.8	21.3	3.8	26.3	70.0	3.85
입학 전형	수시모집	1,423	1.1	1.6	36.3	45.3	15.7	2.7	36.3	61.0	3.73
	정시모집	308	1.6	3.6	39.0	44.5	11.4	5.2	39.0	55.8	3.60
	추가모집	116	1.7	3.4	38.8	38.8	17.2	5.2	38.8	56.0	3.66
성별	남자	840	2.0	2.6	36.5	41.5	17.3	4.6	36.5	58.8	3.69
	여자	1,007	0.5	1.6	37.2	47.4	13.3	2.1	37.2	60.7	3.71

향후 신입생이 입학할 때 동서대학교 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 될 것이다

- 향후 신입생이 입학할 때 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 된다는 의견은 3.84점으로 나타났으며, 응답을 3개로 분류하였을 때 '(매우) 그렇다'가 67.7%, '보통'이 29.5%, '(전혀) 그렇지 않다'가 2.9%로 나타남
- 신입생이 입학할 때 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 될 것이라고 느끼는 학생들이 많은 것으로 나타남
- 학부를 살펴보면 임권택영화예술대학의 '(매우) 그렇다'는 응답이 73.8%로 가장 높게 나타났으며, 글로벌비즈니스대학의 '(매우) 그렇다'는 응답은 61.8%로 가장 낮게 나타났음. 모든 학부에서 60% 이상의 학생이 학교선택에 도움이 될 것이라고 응답함
- 입학전형으로는 수시모집에서 '(매우) 그렇다'는 응답이 68.5%로 가장 높게 나타났으며, 추가모집 66.4%, 정시모집 64.3% 순으로 나타남
- 성별로는 여자가 '(매우) 그렇다'는 응답이 70.3%로 나타났으며, 남자는 64.5%로 나타남

<표 27> 신입생 입학시 홍보자료 도움

[단위: 명, %, 점]

구분		응답자 수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	3분류			5점 평균 (점)
								그렇지 않다 (1+2점)	보통	그렇다 (4+5점)	
전체		1,847	0.9	2.0	29.5	47.6	20.1	2.9	29.5	67.7	3.84
학부	International College	21	0.0	4.8	38.1	28.6	28.6	4.8	38.1	57.1	3.81
	경찰행정학과	48	2.1	6.3	27.1	43.8	20.8	8.3	27.1	64.6	3.75
	글로벌비즈니스대학	228	0.4	1.8	36.0	49.1	12.7	2.2	36.0	61.8	3.72
	관광계열	78	1.3	0.0	25.6	44.9	28.2	1.3	25.6	73.1	3.99
	디자인대학	224	0.4	1.8	24.1	52.2	21.4	2.2	24.1	73.7	3.92
	미디어커뮤니케이션	129	2.3	1.6	29.5	50.4	16.3	3.9	29.5	66.7	3.77
	사회복지계열	102	1.0	0.0	27.5	52.0	19.6	1.0	27.5	71.6	3.89
	바이오헬스융합대학	473	0.6	1.3	31.7	47.4	19.0	1.9	31.7	66.4	3.83
	소프트웨어융합대학	310	0.0	2.9	28.4	48.1	20.6	2.9	28.4	68.7	3.86
	창의공학계열	154	1.9	3.9	29.9	39.6	24.7	5.8	29.9	64.3	3.81
	임권택영화예술대학	80	2.5	2.5	21.3	45.0	28.8	5.0	21.3	73.8	3.95
입학 전형	수시모집	1,423	0.8	2.2	28.5	47.9	20.6	3.0	28.5	68.5	3.85
	정시모집	308	0.6	1.6	33.4	46.4	17.9	2.3	33.4	64.3	3.79
	추가모집	116	1.7	0.9	31.0	46.6	19.8	2.6	31.0	66.4	3.82
성별	남자	840	1.7	2.1	31.7	43.9	20.6	3.8	31.7	64.5	3.80
	여자	1,007	0.2	1.9	27.6	50.6	19.7	2.1	27.6	70.3	3.88

5) 캠페인 홍보 시 효과적인 경로

수험생을 대상으로 캠페인을 진행할 때, 가장 효과적인 홍보 경로는 무엇이라고 생각합니까?

- 효과적인 홍보 경로는 SNS(페이스북 등)가 29.3%로 가장 많았으며, 대학입시사이트(24.4%), 학교 홈페이지(19.1%), 유튜브(18.9%), 지하철 옥외광고(4.8%), 학교가 운영하는 블로그 등(2.0%), 기타(1.0%), 신문광고(0.5%) 순으로 나타남
- 기타 경로로는 고등학교에 홍보자료 배부, 고등학교 방문 홍보, 수능문제집 광고, 에브리타임 등으로 나타남

〈표 28〉 캠페인 홍보 시 효과적인 경로

구분	빈도(명)	(%)
SNS(페이스북 등)	541	(29.3)
대학입시사이트	451	(24.4)
학교 홈페이지	352	(19.1)
유튜브	350	(18.9)
지하철 옥외광고	88	(4.8)
학교가 운영하는 블로그 등	37	(2.0)
기타	19	(1.0)
신문광고	9	(0.5)
합계	1,847	(100.0)

6) 캠페인 중 아쉬운 점

‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 중 아쉬운 점은 무엇이라고 생각합니까?

- ‘이런 대학 없습니다’ 캠페인 중 아쉬운 점은 방대한 내용이 30.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘긴 문장(29.3%)’, ‘어려운 용어 사용(19.0%)’, ‘디자인(10.6%)’, ‘기타(5.2%)’, ‘영어 단어 사용(5.0%)’ 순으로 나타남
- 기타 의견
 - 좁은 면적에 과다한 내용으로 그림보다 글이 많아 읽고 싶은 욕구가 안 들
 - 내용은 좋지만 복잡해서 한눈에 안 들어옴
 - 작은 글씨들 때문에 글 읽기 힘들
 - 홍보가 잘 안됨
 - 구미가 당기지 않는 멘트
 - 포스터 한 장에 모든 것을 담지 말고 포스터로 핵심요소를 안내해 자세한 내용은 홈페이지에서 알아볼 수 있게 했으면 좋겠음
 - 타 대학과의 차별화 미기재
 - 근거 제시, 눈으로 보이는 결과 부재
 - 제목이 거창해서 오히려 반감이 들

<표 29> 캠페인 중 아쉬운 점

구분	빈도(건) (%)
방대한 내용	572 (30.9)
긴 문장	543 (29.3)
어려운 용어 사용	352 (19.0)
디자인	197 (10.6)
기타	96 (5.2)
영어 단어 사용	92 (5.0)
합계*	1,852 (100.0)

* 기타의견 중 보기 항목으로 분류된 5건의 의견이 있어 1,852건임

7) 동서대학교를 선택하는데 영향을 미친 요인

동서대학교를 선택하는데 가장 큰 영향을 미친 것은 무엇입니까?

- 동서대학교를 선택하는데 가장 큰 영향을 미친 요인은 '전공과 적성'이 39.4%로 가장 높았으며, '장학금 등 혜택(15.0%)', '취업률(9.5%)', '국제화 된 교육 프로그램(8.7%)', '대학 인지도(7.5%)', '부모님과 주변사람들의 추천(6.3%)', '근접성과 교통(6.0%)', '캠퍼스 시설(4.5%)', '기타(3.2%)' 순으로 나타남
- 기타 요인으로서는 입시성적, 친구, 담임선생님의 추천, 교수진, 커리큘럼, 건축학 인증제도, 해외취업, 잘 갖추어진 장비로 다양한 경험 가능, 설명회, 해외 프로그램, 시설 등의 요인이 있었음

<표 30> 동서대학교를 선택하는데 영향을 미친 요인

구분	빈도(명) (%)
전공과 적성	727 (39.4)
장학금 등 혜택	277 (15.0)
취업률	175 (9.5)
국제화 된 교육 프로그램	161 (8.7)
대학 인지도	138 (7.5)
부모님과 주변사람들의 추천	116 (6.3)
근접성과 교통	111 (6.0)
캠퍼스 시설	83 (4.5)
기타	59 (3.2)
합계	1,847 (100.0)

8) 캠페인 홍보에 대한 의견

- 캠페인 홍보에 대한 의견은 총 158건으로 홍보 활성화에 대한 의견이 60건으로 가장 많았으며, 캠페인 홍보 개선 50건, 다양한 홍보 채널 26건, 홍보 내용 15건, 기타 7건 순으로 나타남

<표 31> 캠페인 홍보에 대한 의견

순위	의견	건수	%	세부의견
1	홍보 활성화	60	38.0	동서대를 고민하고 있는 사람들에게 동기를 부여하고, 생각하지 않던 사람 에게도 고민의 여지를 줄 수 있는 홍보라고 생각합니다. 대학 입시를 할 때 동서대학교의 이 캠페인을 보고 학교가 진짜 학생들을 위하는 대학인 거 같더라는 생각을 할 정도로 캠페인의 취지가 좋습니다. 그러나 직접 찾아보지 않는 이상 동서대학교에 이런 캠페인이 있구나를 모를 정도로 홍보효과가 약한 것 같습니다. 홍보를 좀 더 열심히 해서 누 구나 오고 싶은 대학으로 인식이 바뀌었으면 좋겠습니다. 신입생 시절 여러 대학을 방문했을 때 타 대학에 비해 동서대 홈페이지가 잘 되어 있었습니다. 그리고 홈페이지를 통해 이 캠페인을 보았는데 동서 대만의 특별한 시스템들이 잘 설명되어 있어서 학교에 대한 호감도가 올 라갔습니다. (학과 설명이 잘되어 있어서 그 영향도 컸지만...) 그래서 이 캠페인이 굉장히 유용했다고 생각합니다. 추후 신입생을 모집할 때 입시설 명회에서 이러한 학교 시스템을 잘 알린다면 신입생 유치에 도움이 될 것 이라 생각합니다. 캠페인 홍보가 더욱 활발해지면 입학생들에게 도움이 될 것 같다. 동서대학교는 정말 좋은 학교이기 때문에 많은 홍보를 통해서 많은 사람 들이 동서대학교의 좋은 점을 많이 알았으면 좋겠습니다. 재학생 내에서도 모르는 사람이 많을 것 같으니 홍보 많이 해주세요.
2	캠페인 홍보 개선	50	31.6	포스터에 글이 너무 많아 가독성이 좋지 않은 것 같습니다. 글이 너무 길다. 조금 간략하게 줄인다면 읽기 쉬울 것 같다. 글씨가 조금 작아서 보기가 힘들었네요. 너무 한 포스터안에 내용을 넣으려는 점이 오히려 조잡하게 보이기 때문 에 디자인이 간결하게 바뀌면 어떨까 생각합니다. 문자가 너무 많아 전달하려는 내용을 직관적으로 파악하기 힘들다. 아무래도 학교의 네임벨류가 인서울 대학만큼 높지 않아 큰 대목부터 이 런 대학이 없다고 홍보하는 것은 상대적으로 신빙성이 낮아 오히려 반감 이 들 수도 있을 것 같습니다. 어려운 용어와 영어를 알아듣기 쉬운 한글로 대체하여 홍보하였으면 좋겠습니다. 사람들의 이목을 끌만한 주제어를 가장 가독성 있게 배치하고, 추가 내용 은 따로 링크를 달아서 사이트에서 추가 내용을 확인하게 만들면 좋겠다. 홍보를 할 때 중요한 단어를 크게 표시하거나 반복적으로 써주는 것이 홍 보에 많은 도움이 될 것 같습니다. 팸플릿을 자세하게 들여다보는 사람은 몇몇 없고 대충 속 보는 경우가 다 반사인데 글자들이 너무 작고 대체적으로 왕왕거리는 느낌이 있는 것 같 습니다. 핵심적인 요소들만 굵직하게 적는 것도 좋을 것 같고, 학교에서 취업을 잘 하게 된 선배들의 선례를 신는 것도 하나의 좋은 홍보 방법이 될 것 같습니다.

순위	의견	건수	%	세부의견
3	다양한 홍보 채널	26	16.5	포스터에는 포인트 문장만 간결하게 적고 관심이 있는 사람이 링크나 QR 코드를 타고 들어가면 자세한 내용을 보여주는 것이 좋다고 생각합니다. 유튜브, 페이스북, 인스타 등 SNS를 통해 홍보하는 것이 좋다고 생각합니다. 고등학교에 배치되는 학교 팸플릿을 많이 제공한다면 더욱 홍보에 효과가 있을 것 같습니다. 학교홈페이지를 들어가자마자 보이는 상단배너부분에 탑재되어 있어 잘 보이고, 관심이 제일 먼저 생긴다. 요즘 세대는 브이로그 라는 것이 유행하고 있기 때문에 브이로그 촬영을 통한 대학 홍보를 하면 좋을 것 같습니다. 유튜브 광고 유튜브로 홍보영상을 많이 만들면 좋겠다. 수험생 시절 ' 동서대학교 ' 에 대해 많은 정보를 알지 못하였습니다. 신입생들에게 도움이 될 만한 동서대학교에 대한 정보가 가득한 책자를 내어줬으면 좋겠습니다. 학교 홈페이지 및 대학입시사이트에 홍보를 하게 된다면 좋을 것 같습니다.
4	홍보 내용	15	9.5	국제 프로그램 부분을 강조하면 좋을 것 같습니다. 그것이 동서대와 타 학교의 차이점인 것 같기 때문입니다. 제가 동서대학교를 알아볼 때 동서대학교에 대한 사진이 너무 부족했습니다. 동서대학교의 각종 시설과 기숙사 사진이 학생들에게 제공됐으면 좋겠습니다. 시설도 나름 기여도가 크거든요. 동서대학교의 장점인 해외프로그램을 중점으로 다루는 것이 효과적일 것 같습니다. 해외 캠페인, AI산업을 홍보하면 충분히 동서대에 흥미를 가지고 지원할 거라고 생각합니다.
-	기타	7	4.4	학교에 대한 정보들을 적어 놓아서 캠페인 홍보만 봐도 정보를 빠르게 알 수 있어서 좋다. 학생들의 의견을 받아 더욱 더 도움이 되는 정보를 제공해 주었으면 좋겠습니다. 미래 입학생들에게 미래 지향적일 것 같습니다. 이런 대학 없습니다 캠페인 홍보에 대해서 좋게 생각합니다. 다시 한 번 동서대학교가 좋은 학교인 것을 느꼈습니다.
합계		158	1000	

주: 키워드로 분류하여 하나의 의견에 여러개의 키워드가 있을 수 있음

IV

결론

1. 주요 조사 결과 요약

1) 캠페인 홍보 경험

- '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 본적이 있는 학생이 26.9%, 본적이 없는 학생이 73.1%였음
- 캠페인 홍보를 접한 경로로는 학교 홈페이지(59.7%), SNS(페이스북 등)(14.2%), 유튜브(13.9%), 학교가 운영하는 블로그(7.7%), 기타(3.1%), 신문광고(1.4%) 순이었음
- 캠페인 홍보의 영향은 '보통'이 47.2%, '(매우) 그렇다'가 31.9%, '(전혀) 그렇지 않다'가 21.0%였음

2) 캠페인 홍보 12개 항목 선호도

- 캠페인 홍보 12개 항목에서 가장 기억에 남는 것
 - '원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습(12.9%)', '해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시(11.1%)', '4차 산업을 선도하는 AI, 메이커, 디자인, 창업교육(10.8%)', '해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트(9.3%)' 순이었음
- 캠페인 홍보 12개 항목에서 경험하고 싶은 것
 - '원하는 시간, 원하는 곳에서의 실험실습(13.7%)', '해외현장까지 연결한 온택트 체험교육 실시(12.2%)', '해외 10대 거점 도시 글로벌 현장체험 프로젝트(12.1%)', '체감형(AR/VR) 온라인 강의콘텐츠 개발과 가상현실 수업 구현(9.8%)' 순이었음

3) 캠페인 홍보를 본 후 의견

- 캠페인 홍보를 본 후 '향후 신입생이 입학할 때 동서대학교 캠페인 홍보자료를 본다면 학교 선택에 도움이 될 것이다(3.84)', '동서대학교에 대한 정보가 유익하다(3.77)', '동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다(3.70)', '동서대학교에 호감이 간다(3.70)', '동서대학교에 대한 추가정보를 찾아볼 마음이 든다(3.67)' 순으로 분석되었음

4) 캠페인 홍보 시 효과적인 홍보 경로

- 효과적인 홍보 경로는 SNS(페이스북 등)(29.3%), 대학입시사이트(24.4%), 학교 홈페이지(19.1%), 유튜브(18.9%), 지하철 옥외광고(4.8%), 학교가 운영하는 블로그 등(2.0%), 기타(1.0%), 신문광고(0.5%) 순이었음

(5) 캠페인 중 아쉬운 점

- '이런 대학 없습니다' 캠페인 중 아쉬운 점은 방대한 내용이 30.9%로 가장 높게 나타났으며, '긴 문장(29.3%)', '어려운 용어 사용(19.0%)', '디자인(10.6%)', '기타(5.2%)', '영어 단어 사용(5.0%)' 순으로 나타남

부록(설문지)

'이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보 만족도 조사

안녕하십니까?

본 설문조사는 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보에 대한 2021학년도 신입생의 만족도와 실태를 알아보고 그 효과를 분석·평가하기 위해 실시하는 것으로, 설문조사를 통해 얻어지는 정보는 우리 대학의 홍보 방안을 모색하는데 있어 소중한 기초자료가 될 것입니다.

귀하께서 응답해주신 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의거하여 비밀이 보장되며, 홍보정책 외에 다른 용도로 이용되지 않을 것을 약속드리오니 성실한 응답을 부탁드립니다. 감사합니다.

기획연구처 IR센터

동서대학교가 앞서 실천하는 미래형 대학의 모습

교육시스템이 새로워집니다

1. **혼합형 수업으로 시간과 공간을 뛰어넘는 학습을 실현합니다.**
 - 전통 강의와 온라인으로 할 수 있는 학습을 융합하여 21세기형 학습을 실현합니다.
 - 온라인으로 실시간 수업과 수업 후 24시간 교수지원서비스를 제공합니다.
 - 온라인과 오프라인 수업이 융합된 3차원 교육환경을 제공합니다.
 - 온라인과 오프라인 수업이 융합된 3차원 교육환경을 제공합니다.
2. **평하는 시간, 원하는 곳에서 학습할 수 있는 자유로운 학습 환경을 제공합니다.**
 - 평하는 시간, 원하는 곳에서 학습할 수 있는 자유로운 학습 환경을 제공합니다.
 - 평하는 시간, 원하는 곳에서 학습할 수 있는 자유로운 학습 환경을 제공합니다.
3. **개인별 학습 속도에 맞는 맞춤형 학습 환경을 제공합니다.**
 - 개인별 학습 속도에 맞는 맞춤형 학습 환경을 제공합니다.
 - 개인별 학습 속도에 맞는 맞춤형 학습 환경을 제공합니다.
4. **지능형 튜터링 시스템을 도입하여 학습을 도와주는 학습 환경을 제공합니다.**
 - 지능형 튜터링 시스템을 도입하여 학습을 도와주는 학습 환경을 제공합니다.
 - 지능형 튜터링 시스템을 도입하여 학습을 도와주는 학습 환경을 제공합니다.
5. **개인별 학습 속도에 맞는 맞춤형 학습 환경을 제공합니다.**
 - 개인별 학습 속도에 맞는 맞춤형 학습 환경을 제공합니다.
 - 개인별 학습 속도에 맞는 맞춤형 학습 환경을 제공합니다.
6. **세계적인 석학들을 캠퍼스에서 직접 만날 수 있습니다.**
 - 세계적인 석학들을 캠퍼스에서 직접 만날 수 있습니다.
 - 세계적인 석학들을 캠퍼스에서 직접 만날 수 있습니다.

이런 대학 없습니다

2021학년도 수시모집
인사부 접수: 2020년 9월 23일(수)~28일(월)
문의: 입학처 (051)320-2115-8

교육콘텐츠가 달라집니다

7. **세계적인 대학들의 콘텐츠 및 우수 교육 콘텐츠를 도입·활용합니다.**
 - 세계적인 대학들의 콘텐츠 및 우수 교육 콘텐츠를 도입·활용합니다.
 - 세계적인 대학들의 콘텐츠 및 우수 교육 콘텐츠를 도입·활용합니다.
8. **G College의 X-Campus를 통해 새로운 학습 환경을 제공합니다.**
 - G College의 X-Campus를 통해 새로운 학습 환경을 제공합니다.
 - G College의 X-Campus를 통해 새로운 학습 환경을 제공합니다.
9. **4차산업 선도하는 인공지능, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 등 다양한 첨단교육을 합니다.**
 - 4차산업 선도하는 인공지능, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 등 다양한 첨단교육을 합니다.
 - 4차산업 선도하는 인공지능, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 등 다양한 첨단교육을 합니다.

글로벌로 앞서갑니다

10. **세계 100대 대학으로서 글로벌 경쟁력을 확보합니다.**
 - 세계 100대 대학으로서 글로벌 경쟁력을 확보합니다.
 - 세계 100대 대학으로서 글로벌 경쟁력을 확보합니다.
11. **세계를 무대로 다양한 학제 교류·협력 프로그램을 운영합니다.**
 - 세계를 무대로 다양한 학제 교류·협력 프로그램을 운영합니다.
 - 세계를 무대로 다양한 학제 교류·협력 프로그램을 운영합니다.
12. **우수 교육기관 수를 늘리고 유망한 글로벌 인재로 육성합니다.**
 - 우수 교육기관 수를 늘리고 유망한 글로벌 인재로 육성합니다.
 - 우수 교육기관 수를 늘리고 유망한 글로벌 인재로 육성합니다.

단과대학		학번	
전공/학과	()전공/학과	성별	① 남 ② 여
입학전형	① 수시 ② 정시 ③ 추가모집		

※ 다음은 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보와 관련된 질문입니다. 해당되는 응답에 체크(✓)하여 주십시오.

1. 귀하는 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 본 적이 있습니까?
 ① 예 ☒ 2번으로 ② 아니오 ☒ 5번으로
2. 귀하는 동서대학교의 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 접하기 전, 동서대학교를 알고 있었습니까?
 ① 예 ② 아니오

3. 귀하가 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 접한 경로를 모두 선택해주시요.

- ① 학교 홈페이지 ② 학교가 운영하는 블로그 ③ 신문광고
④ 유튜브 ⑤ SNS(페이스북 등) ⑥ 기타 ()

4. 귀하가 동서대학교를 선택하는데 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보가 영향을 주었습니까?

- ① 전혀 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다
④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

※ 아래 캠페인 홍보 12개 항목을 읽고 답변해주세요.

항목	'이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보
①	혼합형 수업으로 시간과 공간을 뛰어넘는 학습을 실현합니다
②	원하는 시간, 원하는 곳에서 실험실습이 가능합니다
③	체감형(AR/VR) 온라인 강의콘텐츠 개발과 가상현실 수업을 구현합니다
④	지능형 튜터링 시스템으로 기본을 다지는 학습코칭이 이루어집니다
⑤	해외현장까지 연결하는 온택트 체험교육이 실시됩니다
⑥	세계적인 석학들을 캠퍼스에서 직접 만날 수 있습니다
⑦	해외명문 대학강의 콘텐츠 및 우수교육콘텐츠를 수업에 활용합니다
⑧	Q College의 X-Class를 통해 세상에 없는 창의융합교육이 이루어집니다
⑨	4차 산업을 선도하는 전교생 AI, 메이커, 디자인, 창업교육을 합니다
⑩	해외 10대 거점 도시에서 글로벌 현장체험 프로젝트가 펼쳐집니다
⑪	세계를 무대로 다양한 현지 교육프로그램을 운영합니다
⑫	우수 교육과정 수출과 유학생 유치로 글로벌 캠퍼스가 됩니다

5. '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보의 12개 항목에서 기억에 남는 것은 무엇입니까? (3개 선택)

(, ,)

6. 동서대학교 재학 중 '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보의 12개 항목에서 경험하고 싶은 것은 무엇입니까? (3개 선택)

(, ,)

7. '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보를 보고 귀하의 의견과 가장 가깝다고 생각하는 응답에 체크(✓)하여 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
(1) 동서대학교에 호감이 간다					
(2) 동서대학교에 대한 정보가 유익하다					
(3) 동서대학교에 대한 추가정보를 찾아볼 마음이 든다					
(4) 동서대학교를 선택하고 싶은 마음이 든다					
(5) 향후 신입생이 입학할 때 동서대학교 캠페인 홍보자료를 본다면 학교선택에 도움이 될 것이다					

8. 수험생을 대상으로 '이런 대학 없습니다' 캠페인을 진행할 때, 가장 효과적인 홍보 경로는 무엇이라고 생각합니까?

- | | | |
|------------|------------------|-----------|
| ① 학교 홈페이지 | ② 학교가 운영하는 블로그 등 | ③ 신문광고 |
| ④ 유튜브 | ⑤ SNS(페이스북 등) | ⑥ 대학입시사이트 |
| ⑦ 지하철 옥외광고 | ⑧ 기타 (_____) | |

9. '이런 대학 없습니다' 캠페인 중 아쉬운 점은 무엇이라고 생각합니까?

- | | |
|------------|----------------|
| ① 영어 단어 사용 | ② 어려운 용어 사용 |
| ③ 긴 문장 | ④ 방대한 내용 |
| ⑤ 디자인 | ⑥ 기타 (_____) |

10. 동서대학교를 선택하는데 가장 큰 영향을 미친 것은 무엇입니까?

- | | | |
|-----------------|------------------|----------------|
| ① 대학 인지도 | ② 전공과 적성 | ③ 취업률 |
| ④ 캠퍼스 시설 | ⑤ 근접성과 교통 | ⑥ 장학금 등 혜택 |
| ⑦ 국제화 된 교육 프로그램 | ⑧ 부모님과 주변사람들의 추천 | ⑨ 기타 (_____) |

11. '이런 대학 없습니다' 캠페인 홍보에 대한 의견을 자유롭게 서술해 주세요.

☺ 응답해주셔서 감사합니다 ☺

[PART_Ⅲ]

디지털콘텐츠

특성화 2.0

특별위원회

결과보고서

목 차

I. XCCT 연구 결과

1. XCCT (the eXtended Contents, Culture and Technology)	51
2. 문화콘텐츠 기술 및 환경변화	52
3. 교육만족도 및 산업 요구사항	54
4. 내부 환경분석 및 XCCT 추진전략	56
5. XCCT 추진과제(9)	57
6. 위원회 활동 경과보고 및 향후 실행(안)	58

II. XCCT 9가지 추진과제

1. XCCT 공유 교육과정	61
2. Tomorrow Class	63
3. XCCT Online 공동플랫폼 구축	66
4. XCCT Labs	70
5. XCCT 플래그쉽 프로젝트	75
6. 산학연 공유 인프라 구축	79
7. 글로벌 네트워크 100	82
8. XCCT 글로벌 페스티벌	85
9. 브랜드 교수진 및 교육환경	87

III. 향후 실행계획(XCCT위원회)

첨부자료_1 : 국내 · 외 교육기관 사례	93
첨부자료_2 : 통교육 온라인 전환 시 가능한 교육체계 시뮬레이션	98
첨부자료_3 : 글로벌 네트워크 100 구축 현황	

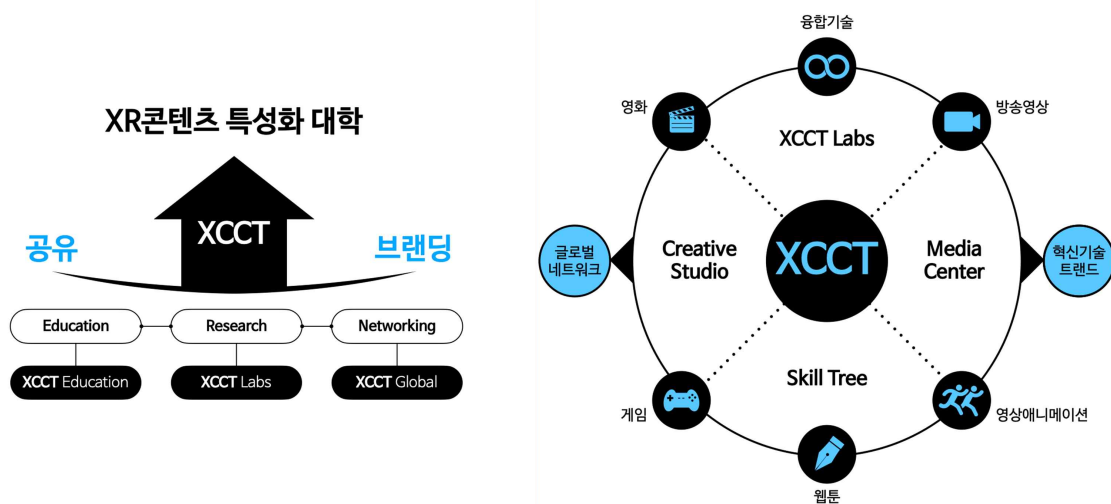
I . XCCT(the eXtended Contents, Culture and Technology) 연구 및 결과

1

XCCT (the eXtended Contents, Culture and Technology)

비전	XR콘텐츠 특성화 대학 “DSU, XR콘텐츠 : 미래형 대학으로 가는 출구”		
목표	XCCT기반 미래콘텐츠 연구·교육시스템 구축		
추진전략	공유교육 체계 확립	다차원적 연구체계 확립	
추진체계	XCCT Education	XCCT Labs	XCCT Global
추진과제 (9)	- XCCT 공유 교육과정 - Tomorrow Class - XCCT Online 공동플랫폼	3DFC → XCCT Labs 설립 - XCCT 플래그쉽 프로젝트 - 산학연 공유 인프라 구축	- 글로벌 네트워크 100 - XCCT 글로벌 페스티벌 - 브랜드 교수진 & 교육환경

- 정의 : DSU-문화콘텐츠 교육·연구·네트워킹 클러스터
- 추진배경 및 필요성
 - 사회적) 일상의 삶에서 문화상품, 서비스의 역할 및 의미 강화
 - 기술적) 문화콘텐츠 기술 트렌드의 빠른 변화와 문화산업 플랫폼의 연결
 - 교육적) 현실을 초월한 가상세상(Metaverse)에 대한 밀레니엄&Z세대의 인식변화
- 추진방향 : 플랫폼-Globalization, 콘텐츠-Originality, 서비스-Diversity
- 핵심 키워드 : 공유(Sharing)→저비용 고효율, 브랜딩(Branding)→수도꼭지
- 기대효과 : 3대 추진체계(XCCT Education, XCCT Labs, XCCT Global)를 기반으로
추진과제(9)를 실행하여 국내·외 지속 가능한 경쟁력 및 평판도 달성
- 참여학과(6) : 게임, 영상애니, 웹툰, 방송영상, 영화, 인공지능응용학과(現 정보통신공학과)



2

문화콘텐츠 기술 및 환경변화

• 미래콘텐츠 기술 트렌드

- 콘텐츠-미디어-플랫폼의 변화와 AR/VR기술 및 인공지능 기술의 도입으로 디지털콘텐츠 제작환경의 변화를 가져옴. 따라서 특정 산업의 고유한 제작 프로세스와 서비스 방식은 새로운 서비스 플랫폼의 출현 및 제작기술의 도입으로 산업간 경계가 파괴되고 있음.
- 메타버스로 대변되는 디지털 세상과 4차 산업혁명이 이끄는 초연결의 사회에서 급변하는 기술 트렌드에 대한 수용과 사용자 관점의 콘텐츠 소비 행동의 이해가 요구됨.



출처 : 메타버스, XR콘텐츠의 가치사슬, <https://medium.com/building-the-metaverse/>

• 가상융합기술(XR) 시장규모

- 2014년 페이스북의 오쿨러스 인수와 2016년 VR 상용화 기기 출시 이슈 등으로 가상증강현실 산업 성장에 대한 낙관적인 전망이 대세였으나, 이후 킬러콘텐츠 부족, 기기 사용의 불편성(어지러움증, 고비용 등), 소비자 기대치와 현재 기술력의 간극 등의 이유로 시장침체 기조가 형성되어 주요 조사기관들의 성장전망 축소 조정.

< 실감미디어 XR 시장규모 전망치(M\$) >

구분 (M\$, %)	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	CAGR
'18년기준	4,732	8,216	17,577	41,241	68,036	101,363			85%
'19년기준	4,607	6,773	11,423	18,557	36,491	56,481	88,764		64%
'20년기준	5,910	7,943	11,435	15,271	21,905	33,691	50,666	65,383	41%
평 균	5,083	7,644	13,478	25,023	42,144	63,845	69,715	65,383	44%

※ 자료 : 각 년도별 Digicapital - KEA 재구성, 2020. 01

- 하지만 과거 전망치가 과도하게 높게 설정되었고(연평균 85% 성장률), 성장 전망치 축소 추세 속에서도 산업영역의 확장과 5G, AI 등 실감미디어 XR 시너지 창출 기술들의 발전으로 여전히 폭발적 성장 잠재력을 보유한 것으로 평가.
- 시장성장 전망 축소세 가운데 투자는 꾸준한 증가 추세로, 이는 잠정적인 시장침체 이후 폭발적 성장 가능성을 시사.

● 국가정책과 콘텐츠산업전망

- 디지털 뉴딜의 핵심 ‘가상융합경제’ 실행 본격화
- 과기정통부, 2021년도 디지털콘텐츠 산업육성 지원계획 발표(2021.2.4.)
- 가상융합기술(XR) 중심 산업생태계 조성, 수요-공급기업 참여 가상융합기술 연합체 구축, 대 국민 가상융합기술 저변 확산 총 2,024억원 투입
- 콘텐츠산업, 한국 주력산업으로 도약 : 한국 콘텐츠 기업들의 매출 규모 126조, 일자리 68만 개, 영화/드라마/음악에 이어 웹툰/게임으로 영역 확장 <매일경제, 2021.6>
- 미래 산업 주도권 확보를 위한 각국의 글로벌 경쟁이 심화되고 있는 가운데 선도국가로 도약을 위해 신기술 혁신 인재 양성 시급

※ WEF 국가경쟁력 순위('19) : 싱가포르(1위), 미국(2위), 일본(6위), **한국(13위)**, 중국(28위)



● 콘텐츠산업 요구인력 : “창의인력”

- 우수한 콘텐츠를 만들어내는데 필요한 ‘창의력’과 그것을 구현해 낼 수 있는 ‘기술력’을 보유하고, 다양한 외부 자원을 효과적으로 관리·활용할 수 있는 ‘자원개발관리역량’과 다양한 주체와 소통·협력하는 ‘사회역량’, 사업의 지속성과 생산물의 가치를 보장하는 ‘사업역량’을 지닌 인력을 의미하며, 이러한 ‘창의역량’이 중요하게 작용하는 핵심 분야가 바로 콘텐츠산업임. <문화체육관광부, 2017: 34-36>
- 수요·공급 간 인력 미스매치 : 1)콘텐츠산업은 창작 인력의 창의적 작업과 기술지원 인력의 협업을 통한 콘텐츠 제작에 기반을 두기 때문에 제조업처럼 고숙련 노동자를 보완하기 위해 대규모 반숙련·미숙련 노동자를 투입하기 어려운 분야임. 2)콘텐츠산업은 고부가가치 창출과 일자리 창출 효과가 큰 산업으로 창의인력이 보유한 내적 역량에 대한 의존도가 높다는 특성을 가지고 있기 때문에 콘텐츠 분야 인력 수급양상은 콘텐츠 생산과 산업적 성과에 영향을 미치는 중요한 사안임. <한국콘텐츠진흥원, 2020b>

3

교육만족도 및 산업 요구사항

- 재학생 교육만족도 조사(IR센터 리포트, 2021-1학기)

- 참여자 : 디콘 473명
- 대학 평균대비 만족도 높음

학과(전공)교육 만족도	비교과 프로그램 만족도	온라인 수업 만족도	교육환경/시설 만족도
3.98	3.78	3.88	3.76

- 강의평가 결과 조사(IR센터 리포트, 2021-1학기)

- 참여자 : 디콘 1,741명
- 대학 평균대비 평가점수 높음

강의 성실성	티칭기법/의사전달 능력	교수-학생 상호작용	학생 의견반영	성적 공정성	수업 만족도	수강태도	수업목표 성취/역량 함양	학생 인격존중
4.53	4.44	4.50	4.47	4.51	4.44	4.44	4.45	4.55

- 디지털콘텐츠 교육과정 만족도 설문조사

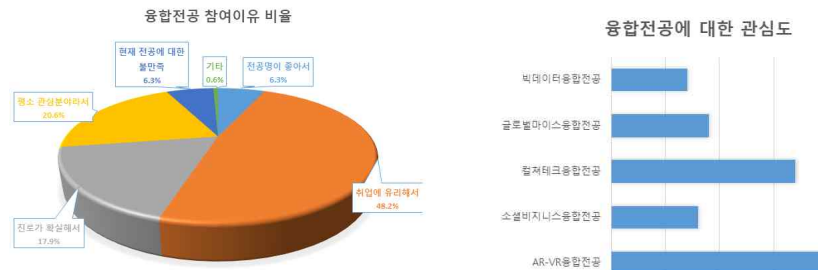
- 참여자 : 디콘 83명(2학년-41%, 3학년-18.1% 4학년-41%)
- 조사기간 : 2021.6~7월(1개월)
- 조사목적 : 전공역량 향상방안과 교육과정 개편방향 설정을 위해 활용
- 분석요약 : 전공과목의 내용 및 현장실무능력 함양에 긍정적이나, 학생들이 원하는 직무별 교과목 수의 증대 요구가 높음.

질문	조사결과 (3점 이상)
1) 전공과목수는 전공분야 전문성을 키우는데 충분하다	62.6%
2) 과목 구성은 전공 분야의 전문성을 함양하기 위한 과목들로 구성되어 있다.	84.4%
3)교과목간 적합한 선수관계 및 연결관계에 따라 수강할 수 있도록 설계되어 있다.	82.0%
4)전공과목에는 산업의 전반 또는 현황에 대해 파악할 수 있는 내용도 포함되어 있다.	83.1%
5) 전공과목에는 산업 현장에서 활용할 수 있는 현장 실무능력을 함양하는 내용도 포함되어 있다.	88.0%
6) 전공분야 교과목 이외에 창업을 위한 경영관련 또는 취업과 관련된 교양과목을 이수할 수 있도록 설계되어 있다.	78.3%
7) 교과과정은 일반직무능력(의사소통능력, 정보능력, 대인관계 능력 등)을 키우는데 도움이 된다.	73.5%
8) 나는 교육과정에 대해 대체로 만족한다	66.2%

교육과정 개선에 대한 재학생 자유의견
- 세부직무를 충분히 학습할 수 있는 전공과목수 부족 - 저학년부터 스킬학습 및 실무위주 교과목 편성 필요 - 소규모 인원으로 집중 수업 요청 - 현장전문가의 전문분야 특강 증대 - 게임학과외의 경우, 기획/게임아트/게임프로그래밍 트랙별 교육운영 필요

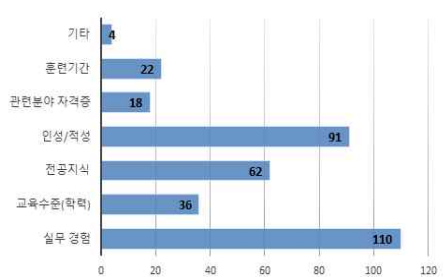
● 융합전공교육의 필요성에 대한 요구조사(2020)

- 참여자 : B대학 재학생 328명
- 조사기간 : 2021.4~5월
- 조사목적 : 융합전공의 필요성에 대한 요구분석
- 분석요약 : 약 70%의 학생들이 취업·진로에 유리하여 필요하다는 응답을 하였으며, 융합분야로는 AR/VR에 대한 선호도가 가장 높은 것으로 나타남.



● 콘텐츠산업 창의인력 기업체 실태조사(2022)

- 채용시 애로사항 : 구직자에 대한 정보가 부족함(44.1%)이 가장 큰 애로사항인 것으로 조사되었고, 이어서 직무 수행에 요구되는 전문지식을 가진 지원자가 없음(42.7%), 발전 가능성이 낮음(29.9%), 취업 지원자가 없음(28.3%) 등이 뒤를 이었음.
- 채용계획 및 직무 : 제작이 44.5%로 가장 높게 나타났으며, 기획(28.5%), 관리(18.2%), 연구개발(13.9%) 등의 순으로 나타남.
- DMC 입주기업(667개) 직무수요 조사 : ‘AR/VR(41%)’ 분야가 가장 높은 비율을 나타냈으며, 인력채용 시 고려사항에 있어 회사에서 채용에 있어 가장 중요하게 생각하는 사항으로 실무경험(76.4%)이 독보적이며 인성/적성(63.2%), 전공지식(43.1%) 순으로 나타나 실무에 바로 투입할 수 있는, 회사 생활에 잘 적응하는 인력을 요구함.



구분	응답 수	비율
실무 경험	110	76.4%
교육수준(학력)	36	25%
전공지식	62	43.1%
인성/적성	91	63.2%
관련분야 자격증	18	13%
훈련기간	22	15.3%
기타	4	2.8%

4

내부 환경분석 및 XCCT 추진전략

구분	DSU 문화콘텐츠 분석	XCCT 추진전략
교육	[학사조직] 문화콘텐츠 중심대학을 표방하고 있으나, 관련학과(게임, 애니, 웹툰, 방송, 영화)의 학사조직은 흩어져 있음 → 자원 응집력 및 브랜딩 필요	[문화콘텐츠 단과대학] 신규 1단계) XCCT융합연계전공 2단계) 문화콘텐츠 계열 3단계) 문화콘텐츠 단과대학
	[교육과정] 문화콘텐츠는 융합학문을 전제로 함. 혁신적 교육체계에 대한 대응이 국내·외 교육기관에 비해 부족 → 독립적 교육과정+공유교육과정 필요, DSU 문화콘텐츠를 대표하는 교육콘텐츠 생산 필요	[XCCT 공유 교육과정] 신규 10개 공유교과목 : 산학교과목Pool 할당제 - 창의인문 통합교과(2) : Tomorrow Class - 통합매체 융합교과(2) : XCCT Labs - 공통핵심 스킬교과(4) : Skill Tree - 글로벌 통합교과(2) : IC대학, 대학원
	[온라인교육] - 교수별 온라인 교육콘텐츠는 보유하고 있으나 개별적, 내부적 활용 → 대외 발신채널 통일 필요, DSU문화콘텐츠 온라인교육 담당기관 필요 - 빠르게 변화하는 문화콘텐츠 산업의 요구인력에 대응하기 위한 대학교육 체제의 한계 → 문화콘텐츠 산업의 현장전문가를 활용한 글로벌 온라인아카데미와 전략적 협력 필요	[스킬트리(Skill Tree)] 기존 톨교육센터 - 관련학과의 톨교육 집적화 - 활용범위 및 대상 확대 : 디콘+@ - 동영상콘텐츠 1,200개 공유 - 고품질 공통 스킬교과 개발 - 지속가능한 온라인 콘텐츠 생산/발신 체제 마련 - XCCT 유튜브 채널 운영 - 상시 연구원 채용, 온라인교육 교수지원 - 글로벌 온라인아카데미 협력
	[교육환경] 새로운 서비스 플랫폼의 출현 및 제작기술의 도입으로 산업간 경계가 파괴되고 있으나, 학내 교육환경은 학과에 종속적임 → 관련학과 교육환경의 적극적 공유 및 유관기관 인프라 활용	[공유 교육환경] - 스킬트리(Skill Tree) - 미디어센터&촬영스튜디오 - Creative Studio - 디자인도서관&Fab Lab(IC대학 1층) - 한-아세안 빌리지 인프라
연구·산학	[그룹연구] - 대학 차원의 그룹연구 활성화 제도 및 지원이 있으나, 실질적인 활성화에 한계가 있음 → 결과중심 평가에서 과정(활동)중심 평가로 전환 필요 [산학활동] - 기업요구, 교수자의 이해관계 중심의 산학활동으로 특화된 기업군과의 실적축적이 미흡 → 주제와 목적성을 고려한 실질적 협력그룹 필요	[XCCT Labs] 기존 3D융합센터 - 운영규정 개편 및 체계화 - 학부생연구원 제도 운영 - Lab 신설/폐지 심의위원회(년1회) - Lab Activity Point 제도 도입 공개주제 특강, 프로젝트 결과시연, 글로벌 연구소 공동워크숍, 글로벌 페스티벌 참여, 외부사업 수주(XCCT Labs 협약시, 산단 업적평가 규정 적용) - 목적형 공간개편 - 5-Zone : R&D, 산학프로젝트/기업입주, 창업/코워킹, 스킬트리, 전시공간

5

XCCT 추진과제(9)

추진과제	과제내용	기대성과
① XCCT 공유 교육과정	• DSU ONLY 미래콘텐츠 공유 교과목 개발(10개 공유교과목) - 기존)학과별 교육과 진로 - 변화)신입생, 재학생의 학과선택 자율성, 진로분야의 확장성 보장	입시률, 재학률, 취업률
② Tomorrow Class	• 콘텐츠 기획역량 강화, 컨텍스트기반 창의인문 교과목 - 기존)디콘-히어로스쿨, 영화-마스터클래스 - 변화)동서스러운 창의인문교과 개발(2과목), <넷플릭스 인문학>, <21세기 콘텐츠>, Coursera 탑재 목표	평판도, 글로벌 평가지수
③ XCCT Online 공동 플랫폼 구축	• 재학생 및 중·고교생 대상 온라인 교육콘텐츠 채널 일원화 - 기존)디콘-툴교육센터, 학과별 DBC, 교수별 온라인 교육콘텐츠 - 변화)툴교육센터-Skill Tree, 활용범위 및 대상 확대(디콘+), 공통스킬 교과(4과목), 글로벌 아카데미 협력(BALCHAGI, Beaver House)	저비용·고효율 입시률, 취업률
④ XCCT Labs 설립	• 문화콘텐츠 가상융합기술(XR) 특화연구소 - 기존)3D융합센터(3DFC) : 기업체 요구대응 위주의 산학프로젝트 수행, 교수 연구회 공간으로 활용 - 변화)XCCT Labs : 문화콘텐츠+융합기술 분야 집중, 미래콘텐츠 분야의 실험적 도전, 5-Zone 목적형 공간개편, Lab Activity Point 제도 도입, 통합매체(Integrated Media) 융합교과 개발(2과목)	취업률, 대학 연구실적 지수
⑤ XCCT 플래그십 프로젝트	• XR콘텐츠 전략 프로젝트 추진 - 기존)모션캡처, 3D스캔 프로젝트 경험 보유 - 변화)목적형 프로젝트 추진 : VR·AR, 360Volumetric Studio, 홀로그램, MR studio, 5G 사용자 위치추적 시스템, XR성능측정 시스템, LiDAR(한-아세안 ICT융합빌리지 인프라 연계)	특화사업 유치, 대학 연구실적 지수
⑥ 산학연 공유 인프라 구축	• 산학연 인프라 및 기술 공유를 통한 교육/연구역량 강화 - 기존)자체보유 인프라 활용 - 변화)지역관련 기관 협력을 통한 상생모델 : VR·AR 제작지원센터, 한-아세안 ICT융합빌리지, SK점프 스튜디오, LGU+AR 스튜디오, 미래콘텐츠 특화분야 국내·외 주도권 확보	저비용·고효율 지역 상생모델 제시
⑦ 글로벌 네트워크 100	• 글로벌 4개 권역, 전문가 네트워크 100 구축 - 기존)산발적/개별적 글로벌 프로그램 운영(G-Lab지원) - 변화)실질적/성과도출 글로벌 네트워크 100 구축 : 유학생 유치, 재학생 해외진출을 위한 현실적 전략 도출, 글로벌 워크숍 정례화	유학생 유치, 재학생 해외진출
⑧ XCCT 글로벌 페스티벌	• XCCT 글로벌 페스티벌 브랜딩 - 기존)3DFC Art 페스티벌(2018), 디지텍트(2019), 디콘BK(2021) - 변화)학생주도(Students Initiative)기반의 교육(2과목, IC대학 연계), 국제적 행사로써 위상 확보(디자인 BK사업 연계)	글로벌 학술교육 교류, 평가지수
⑨ 브랜드 교수진 & 교육환경	• 대학 특성화 경쟁력 강화를 위한 교수진 및 교육환경 최적화 - 기존)입시자원 확보 및 교육 내실화를 위한 브랜드 교수진 부족 - 변화)국내·외 영향력 있는 교수진 충원, 학과간 교수진 공유, 교육환경 공유 및 리모델링	입시률, 재학률, 취업률

6

위원회 활동 경과보고 및 향후 실행(안)

1. 위원회 명단(10명)

분과	교수명	역할
전략/기획	김정선(위원장) 김미진, 이동훈	• 도출 아이디어 및 과제 피드백, 조직체계 및 인적·물적 자원공유 및 브랜딩 아이디어 도출
XCCT Education	이동훈, 박미선, 최원호	• 국내외 온라인 교육 사례조사 및 분석, DSU ONLY 온라인 교육콘텐츠 및 교수법
XCCT Labs	조승우, 최원호, 김미진	• 3DFC 경과조사 및 분석, 국내외 관련연구소 사례조사 및 분석, 정체성 정립, 추진 프로젝트, 글로벌 연계방안
XCCT Global	이현석, 김정선(영화) 박홍식, 이석호	• DSU 글로벌 프로그램 조사 및 분석, 해외대학 벤치마킹, 글로벌 경쟁력 강화 추진과제 도출

2. 회의 Timeline

회의	일자	내용
1	2021.01.25	• DSU 문화콘텐츠분야 추진 아이디어 도출을 위한 토론
2	2021.02.08	• 분과별 진행내용 공유 : 문제점 도출 및 분석, 타 대학&기관 벤치마킹
3	2021.02.25	• 2차 회의결과에 따른 의견 수렴, 수정 보완 → 분과별 과제도출
4	2021.03.11	• XCCT Global분과 과제(안) 발표 및 의견수렴
특강1	2021.03.22	• 동서대(김선령교수) : 머추얼 프로덕션 기술의 국내외 적용사례
5	2021.03.29	• XCCT Education분과 과제(안) 발표 및 의견수렴
특강2	2021.04.05	• 성균관대(이주현교수) : 컬처애펜테크학과 신설 및 진행경과
6	2021.04.12	• XCCT Labs분과 과제(안) 발표 및 의견수렴, Q College 메타버스(안) 공유
특강3	2021.04.19	• 서강대(현대원교수) : 아트애펜테크학과 신설 및 진행경과
7	2021.04.26	• 6차까지 나온 8개 과제에 대한 의견 수렴 및 1차 정리
8	2021.05.03	• 7차까지 나온 8개 과제에 대한 의견 수렴 및 2차 정리
9	2021.05.17	• 중간보고를 위한 비전/목표 수정, 8개 과제 구체화(기존→과제→변화)
10	2021.06.07	• 본부 관련부처 피드백 내용 공유, 과제별 구체화 이슈
11	2021.06.21	• XCCT Labs 추진방향 및 공간개표(안) 토의
12	2021.06.28	• XCCT Labs 활성화 방안 마련
13	2021.07.15	• XCCT Education, XCCT Global분과 업데이트 내용 검토
14	2021.08.10	• 최종결과 발표 슬라이드 완료(하계 교직원 연수회)

3. 중점 실행(안)

- XCCT위원회 구성
 - 디지털콘텐츠 특성화2.0 특별위원회에서 도출된 전략과제 → 실행팀 위원 구성
- XCCT공유 교육과정
 - 10개 공유교과목 개발(교무처, 대학혁신지원사업 협조)
- 브랜드 교수진 & 교육환경
 - 브랜드교수진 충원, 학과간 교수진 및 교육환경 공유 방안(교무처 협조)
 - XCCT Labs 공간개편(기획처 협조)

II. XCCT 9가지 추진과제

1

XCCT 공유 교육과정

1) 현황 및 분석

현황	• 학과별 전공교과 편성학점 : 60~69학점 (교육과정 편성 및 운영규정) • 참여학과는 독립적으로 교육, 연구, 산학 실적을 축적하고 있음.
문제점 및 분석	• 산업변화에 유연한 대처 부족 - 콘텐츠-미디어-플랫폼의 변화와 AR/VR기술 및 인공지능 기술의 도입으로 디지털콘텐츠 제작환경의 변화 (예: Movie(Theater) / Drama(TV) → OTT 넷플렉스) - 특정 산업의 고유한 제작 프로세스와 서비스 방식은 새로운 서비스 플랫폼의 출현 및 제작기술의 도입으로 산업 간의 경계가 파괴되고 있음. (예: 게임엔진기술 기반의 영화/영상 제작공정의 변화, 버추얼 프로덕션)
	• 문화콘텐츠 특성화 대학으로써 응집력과 브랜딩 미흡 - 국내외 관련대학은 융합교육 체계를 선제적으로 구축하고, 차별화된 교육과정 및 독창적인 수업모델을 제시하고 있음. - 서강대) 지식융합미디어학부(4개전공, 모집인원 128명), 아트&테크놀로지(2012.3) - 성균관대) 글로벌융합학부(4개전공, 학부단위 모집 50명), 컬처엔테크놀로지 융합전공(2019.3신설), 2021학년도부터 학부단위 신입생 모집 - 조지아텍) 컨텍스트(Context)기반 융합기초교육 - 미네르바) 학생주도(Students Initiative)기반 교육 - MITdm) 마켓평가(Market Evaluation)기반 융합교육, 메타버스 플랫폼 기반 융합교육(Lunch Box : 가상현실 강의실 수업에 필요한 장비를 하나의 도시락처럼 배달) - UCLA/Calarts/CMU) 통합매체(Integrated Media) 융합교육
	• 전공교과 시수 부족 - 콘텐츠산업 요구하는 창의인력의 유형은 일차적 창의인력, 기술적 숙련자, 창조적 관리자 임. 대규모 반숙련·미숙련자를 투입하기 어려운 분야임. - 특히 게임학과는 실질적으로 2개의 트랙이 존재(공학/아트), 시수 부족이 극심함.

※ [첨부자료_1] : “국내의 교육기관 융합교육 사례” 참조

2) 추진방안

• XCCT 공유 교육과정 : DSU ONLY 미래콘텐츠 공유교과목 개발

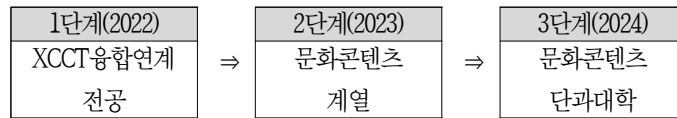
- 10개 공유교과목 개발 → DSU ONLY 교육과정 브랜딩, 콘텐츠산업 변화에 유연한 교육, 6개 참여학과의 애로점 해소

Integrative	Collaborative	Skills	Global	Major Course
창의인문 통합교과(2)	XCCT Labs 운영교과(2)	Skill Tree 운영교과(4)	IC대학+참여학과 통합교과(2)	참여학과 정규교과

- 주요 내용

구분	주요 내용	수업방식	개설 주체
Integrative Course	- Tomorrow Class : 콘텐츠기획역량 강화, 창의인문 교과목	컨텍스트(Context)기반 융합기초교육	XCCT Labs
Collaborative Course	- 아날로그, 디지털, 인공지능 등의 기술들과 융합한 프로젝트 팀티칭 교육 → DSU 미래콘텐츠 사례도출	통합매체(Integrated Media) 융합교육	XCCT Labs
Skill Course	- 공통스킬 집중교육 : 유연학기제 활용한 3~4주 집중 스kill 교육 → 전공교과 수업 적용 및 내실화	온라인 크리틱(Online Critic)기반 스kill교육	Skill Tree
Global Course	- 학내 유학생과 재학생 그룹의 학생주도 수업운영, 학생간의 상호작용 극대화 → 학내 유학생, 재학생 교류 확대	학생주도(Students Initiative)기반 교육	IC대학, 대학원

• 학사조직 개편(안)



- 1단계) XCCT융합연계전공(2022년) : 6개학과 참여, 10개 공유교과목 개설
- 2단계) 문화콘텐츠 계열(2023년) → 참여학과 5개를 그룹핑할 수 있는 네이밍, 입시요람 및 홍보에서 DSU의 문화콘텐츠 특성화 분야를 구체적으로 부각

2021~22년		⇒	2023년	
디지털콘텐츠계열	게임 영상애니 웹툰		문화콘텐츠계열 (300)	게임(60) 영상애니(80) 웹툰(30)
미디어커뮤니케이션계열	방송영상			방송영상(80)
임권택영화예술대학	영화			영화(40)

- 3단계) 문화콘텐츠 대학 설립(2024년) → 유사한 입시자원 및 취업 분야에 공동 대응을 통한 시너지 효과, 자원공유(교육과정, 교육환경, 교수진)를 통한 저비용 고효율

2021~23년		⇒	2024년	
디지털콘텐츠계열	게임 영상애니 웹툰		문화콘텐츠대학 (300)	게임(60) 영상애니(80) 웹툰(30)
미디어커뮤니케이션계열	방송영상			방송영상(80)
임권택영화예술대학	영화			영화(40)

2

Tomorrow Class

1) 필요성 및 목표

- (필요성)
 - 21세기 디지털 미디어의 편재성 → 일상적 삶과 소통 양식의 근본적 변화 초래
 - 新미디어 환경은 다양한 차원에서 보더-크로싱 (border-crossing) 유발
 - 장르 간 융합, IP활용 다각화, 신기술 도입으로 문화콘텐츠 상상력 확장
 - 콘텐츠 제작의 코어(Core) 역량, 기획/스토리텔링 교육의 변화 시급
 - 기존의 영화/방송/애니메이션/게임 ‘교육 방법론’ 재검토 요구 → 新교육과정 및 新교수법 필요
- (목표) DSU만의 철학과 세계관이 드러나는 DSU 창의적 콘텐츠 개발로 문화콘텐츠 특성화 대학으로서의 DSU 위상 구축, 기획/제작의 기반이 되는 MZ세대 맞춤형 창의인문 교과 개발/운영

2) 현황 및 분석

- 현황 (영화/방송/게임/영상애니메이션학과)
 - 산업(현장)의 변화와 요구를 반영한 교과/비교과 교육과정 운영
 - 현장실무 중심 교육으로 교과과정 개편
 - 교수진과 우수한 현장전문가에 의한 신기술 및 최신 워크플로우 교육
 - 콘텐츠 관련 학과 간 융합교과 시도
 - 현장전문가, 우수 졸업생 특강 실시

교육방식	교육내용	운영학과
In-School Field System	- 프로젝트 중심의 고도화된 교내현장교육	방송영상학과
제작워크숍	- 특정 분야의 최신 기술 기초/심화 (제작)교육	방송영상학과 / 영화과
마스터클래스	- 다양한 분야의 마스터 특강, 교과	영화과
히어로스쿨	- 할리우드 블록버스터 참여 아티스트의 온라인 교육 - 기획/기술 교육 + 크리틱을 통한 예술교육	디지털콘텐츠학부
툴교육센터	- 다양한 레벨의 툴교육 - 자기주도형 온/오프라인 교육	디지털콘텐츠학부

- 성과분석
 - 다양한 현장실무형 제작기술교육 실시
 - 전공별 최고 전문가로부터 산업계 현황과 전망, 진로 탐색의 기회 부여
 - 전공별 산업과 직업군에 대한 구체적 이해 및 훈련을 통해 학생들의 진로설계 능력 향상
 - 분야별 전문가 및 졸업생과의 네트워크 구축을 통한 취업 창구 마련

- 한계 및 문제점

- 실무중심 기술교육에 비해 창의적 사고능력 배양을 위한 인문학 교육 미흡
- ex) DSU 재학생 작품에 대한 콘텐츠 산업계의 외부 심사위원의 공통된 평가
“기술은 뛰어난데 ‘이야기’가 없다” → 관점(Perspective)의 문제
- 現 글로벌 콘텐츠산업의 핵심인 K-콘텐츠 동력을 DSU 교육에 연계시키지 못하고 있음.
- 관련 전공 간 정보공유 부재로 타 전공 학생의 참여기회 및 자기주도 학습 기회 제한

3) 개선방향

- 4차산업혁명시대, 융합적 미래콘텐츠 기획을 이끌어낼 **신인문학** 교육 활성화
 - 인문학 기반 테크놀로지 활용능력이 융합적 미래콘텐츠 창작의 핵심
 - ex) 연세대 : 디지털 인문융합 교과목 18개 개발 / 한국외대 : 데이터기반 인문융합교육 실시
- 영상콘텐츠 기획과 제작을 최종목표로 하는 ‘콘텐츠 맞춤형 인문학 교육’ 필요
 - DSU만의 서사와 양식을 지닌 DSU 특화 K콘텐츠 개발의 밑거름 교육
- 체계적 인문교육을 담보할 1~4학년 단계별 창의인문교과 필요
 - ex) 1학년 : 최신 문화콘텐츠 산업에 대한 이해를 바탕으로 한 인문교육
 - 2학년 : 영상콘텐츠의 서사와 관점의 구축을 위한 비판적/분석적 영상인문학 교육
 - 3~4학년 : 영상인문학 기반의 DSU-K콘텐츠 기획/스토리텔링 실습 교육(프로젝트 수업)
- 참고사례

대학(교육과정)	교육내용 및 교과목
서강대학교 아트 앤 테크놀로지 전공 ‘인문학 교육과정’	- 학부 및 전공기초 : 인문학적 상상력 + 첨단 미디어기술, 글로벌 소통능력 + 협업능력 [스토리과 캐릭터] [미디어엔터테인먼트 기획론] [드라마의 창조적 해석]
성균관대학교 지식융합미디어학부 ‘인문학 교육과정’	- 콘텐츠 창작(Contents Creation) 분야 : [트랜스미디어 콘텐츠기획] [인터랙티브 콘텐츠와 가상콘텐츠] [내러티브] [영상기술의 미학] - 문화이론(Cultural Studies) 분야 : [문화예술콘텐츠와 사회] [문화트렌드분석] [한류콘텐츠기획] [글로벌문화코드] [글로벌 문화교류 비즈니스의 이해] [미디어산업과 환경]
MIT 미디어랩 ‘인문학 교육과정’	- 6개의 학제 간 연구 제공 : [미국연구] [고대&중세연구] [아시아&아시아디아스포라연구] [라틴아메리카&라티노연구] [러시아&유라시아연구] [여성젠더연구] 
시라큐스 대학교 (Syracus Univ.) ‘인문학 교육과정’	- [디지털 인문학] 교과 운영 : 인문학의 전통적 강점과 디지털과 정보기술에 대한 관심이 결합된 통합학습전공. 인문학을 디지털 문화로 확장할 수 있도록 돕기 위해 개설 및 운영

4) 추진방안

- 미래형 융합콘텐츠 기획/제작의 Core 역량 함양을 위한 창의인문 교과목 개발/운영 → 2개 교과목을 시작으로 향후 점진적 확대
- 1차 개발/운영할 교과목은 21세기 글로벌 콘텐츠 산업의 중심 키워드(넷플릭스와 K-콘텐츠)를 기반으로 MZ세대 맞춤형 교육 지향
- 영상미학, 서사, 장르(융합), 제작프로세스, 소비문화, 산업현황을 아우르는 전방위적 기초 창의인문교육 교과목으로 개발/운영

교과목명(예정)	교육목표 및 개요
21세기 인문학	• 교육목표 - K-콘텐츠가 글로벌 주류 문화로 급성장한 배경 고찰을 통한 21세기 글로벌 콘텐츠 산업 이해 - 1990년부터 30년간 진행된 K-콘텐츠산업 체계화 과정 고찰을 통해 산업구조 특징, 전략 이해 - K-콘텐츠(산업)에 대한 전반적 이해를 통해 미래 진로 확장 가능성 제공 - K-콘텐츠산업이 요구하는 역량 (창조,기술,소통)을 학생 스스로 인식하는 계기 마련 • 교과목 개요 - K-콘텐츠의 다양화 및 질적향상의 사회문화적, 산업적 배경 고찰 - 방송, 영화, 게임, 애니메이션(VFX 포함) 업계의 주요 특성 및 동향 고찰 - 산업적/예술적 관점에서 흥미로운 K-콘텐츠 사례 분석을 통해 기술과 상상력의 시너지, 콘텐츠 제작방식의 변화, IP 활용의 다각화 등에 대해 논의 - 문화 선진국에서 활동 중인 K-콘텐츠 우수 인력 역할 및 콘텐츠 분석
넷플릭스 인문학	• 교육목표 - 빠르게 변화하는 시대에 여전히 중요한 의미를 지닌 삶의 근본적 가치들에 대해 다각도로 질문을 던지면서 개념적으로 이해를 정립할 수 있는 계기를 마련함 - 학생 선호 콘텐츠를 활용한 효과적인 인문학적 사유 훈련을 통해 자연스럽게 사고력 및 창의적 콘텐츠 개발 능력 함양 • 교과목 개요 - MZ세대가 선호하는 단편 콘텐츠 시리즈 가운데 특별한 가치관을 흥미롭게 구현하는 다양한 장르의 사례들을 선별하여 미학적, 기술적 관점에서 분석 - 융합적 요소를 가진 콘텐츠 선정, Co-teaching 예) 콘텐츠의 서사+기술, 장르혼용(실사+애니), 소재측면(SF영화의 과학+영화적 관점) 등

5) 추진일정

단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	2021~2022	• 창의인문교육 교과목 개발을 위한 기획연구팀 구성 및 운영 • 창의인문교육 교과목 세부내용 기획 및 수정
②	2023~2026	• 창의인문교육 교과목 2개 개설 및 운영 • 창의인문교육 교과목에 대한 개선점 수렴 및 환류 • 창의인문교육 교과목의 다양한 활용방안 기획 (교내,외)
③	2027~2030	• 미래지향 문화콘텐츠 교육 특성화 대학으로 동서대 이미지 구축 • 창의인문교육 교과목 기획 과정에서 도출된 다양한 연구과제 실행 → 향후 XCCT Lab 연구과제로 발전시킴 → 문화콘텐츠 연구를 선도하는 대학으로 입지 구축

3

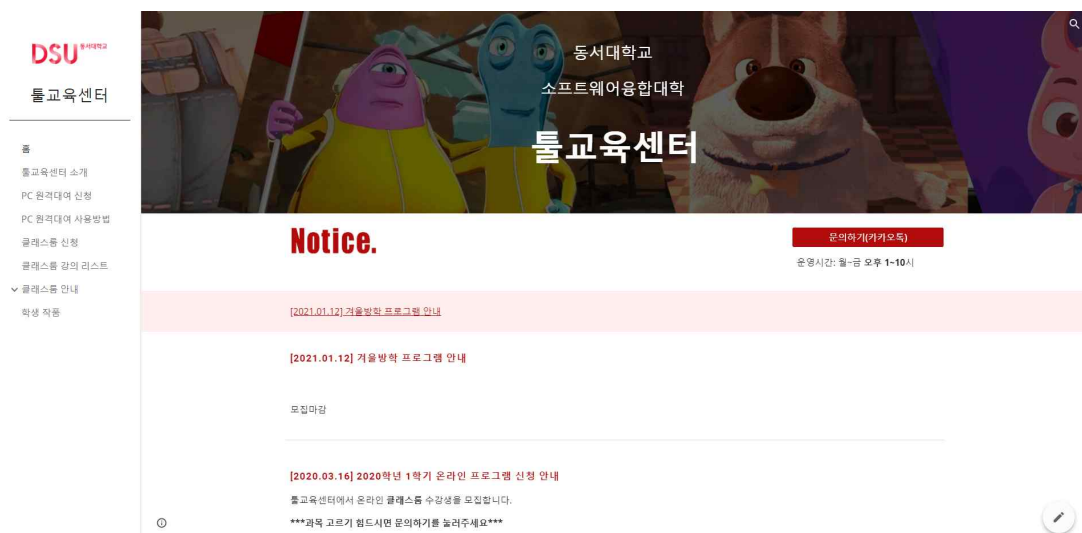
XCCT Online 공동플랫폼 구축

1) 필요성 및 목표

- 기존 디지털콘텐츠학부가 운영한 톨교육센터의 온라인 교육 활성화 방안 마련 필요
 - 온라인 콘텐츠의 양적 확대를 통한 온라인 교육 중심 톨교육센터로 역할 재정립
 - 교수 개별로 구축된 유튜브 채널의 단일 창구 마련을 통한 브랜드화
 - 톨교육의 완결성 지향 : 온라인 지식 교육 + 오프라인 크리틱 교육
- XCCT 참여 학과에 공통되는 톨교육 일원화를 통한 교육 자원 절감
 - 3D 제작 환경의 급속한 변화로 미디어 분야 실시간 그래픽스 저작도구의 도입 가속화
 - 게임, 애니메이션, VFX, 디지털 미디어 등의 분야에 필요한 톨교육 관련 교수, 공간, 수업 등의 자원 공유
 - 융합 교육으로 연계 가능
- 전통 미디어 분야 톨교육 도입을 통한 신기술 경쟁력 강화
 - 첨단 기술 발전으로 인한 콘텐츠 제작 환경의 급속한 변화로 기존 콘텐츠 관련 학과에 새로운 개발 도구 관련 전문성 요구
 - 방송영상, 영화, 디지털 미디어 분야 직능 교육에 새로운 교과목 개설의 어려움 존재
 - 필요한 직능 교육의 일원화로 방송영상, 영화의 직능 교육 강화 및 특화 인력 양성

2) 현황 및 분석

- 톨교육센터 홈페이지 운영 : <https://sites.google.com/g.dongseo.ac.kr/cgitedu/>
 - 활용 내용 : PC 원격 대여, 클래스룸 신청, 톨교육센터 온라인 강의 안내 등

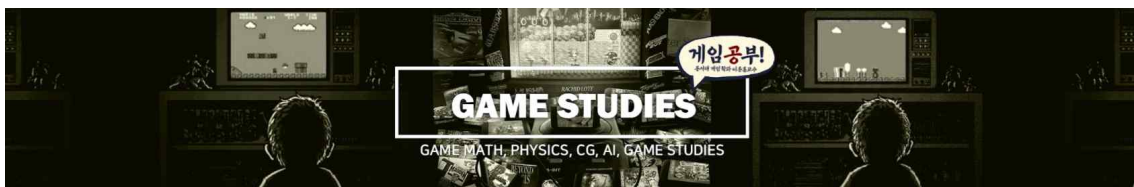


- 온라인 교육 콘텐츠 현황
 - 15섹션, 약 300편 이상의 영상 업로드
 - 분야 : 일러스트 레이터, 포토샵, 언리얼&유니티, 애프터이펙트, 프리미어, 3D 모델링, 리깅, 애니메이션, 라이팅&렌더링, VFX, 2D 합성, 3D 합성, 지브러쉬, 서브스페이스 페인터, 누크
- 톨교육센터 운영 프로그램 (2020년 기준)

프로그램명	시기	내용	참석자
툴 교육 프로그램	2020년 1/2학기	온라인 콘텐츠 자기주도 학습	19명/8명
기초학습 스터디	2020년 1학기	신입생, 편입생을 대상으로 클래스룸 영상으로 기초 톨 자율학습 스터디 모임	93명
여름방학 자율학습 스터디 프로그램	2020년 여름	학생 학습 체크 및 내용 다른 학생들과 공유	56명
성장도우미	2020년 2학기	멘토는 멘티에게 실시간 온라인 튜터링 제공 및 클래스룸에 수업 영상 기재	5명
학습 딜리버리	2020년 2학기	학습자의 관점에서의 학생이 원하는 주제 및 내용의 학습 영상 제작	7명

- 교수 개인 유튜브 채널 운영현황

채널명	운영 교수	콘텐츠 내용	구독자 및 조회수
VFX Edu	김시현	Compositing, LookDev & Lighting, Rendering, Matchmoving 분야 944개 콘텐츠	구독자 5.56천명 조회수 677,232회
DSU Software Community	서진택	C, C++, 자료구조, 그래픽 프로그래밍, 물리 엔진 분야 466개 콘텐츠	구독자 1,16천명 조회수 104,268회
GAME STUDIES	이동훈	게임수학, 컴퓨터그래픽스, 게임인공지능 분야 353개 콘텐츠	구독자 231명 조회수 7,443회



3) 추진방안

① XCCT 유튜브 채널 운영

- 통합 유튜브 채널 개설
 - 기존 학과별 유튜브 채널의 통합 : XCCT 유튜브 채널 개설 및 교육 채널 운영
 - 현재 운영 중인 학과별 유튜브 채널 현황

채널명	콘텐츠 내용	구독자 및 조회수
동서대학교 게임학과	학과 소개, 교수소개/포트폴리오, 연구실 소개, 졸업작품 소개 분야 45개 콘텐츠	구독자 88명 조회수 7,353회
동서대학교 영상애니메이션학과	학과소식, 애니메이션 작품소개, 영상 VFX 작품소개, 수상작 소개 분야 212개 콘텐츠	구독자 214명 조회수 57,869회
동서대학교 방송영상학과	교수 소개 및 학과소식 분야 12개 콘텐츠	구독자 24명 조회수 3,284회

- 기존 우수 교수 유튜브 채널의 독자 유입으로 단기간에 브랜드 가치 상승 효과 기대
- 방송영상학과 <MOCA 방송국>을 유튜브 채널과 연계하여 콘텐츠 다량 확보
- 고교 홍보 등에 유튜브 채널을 적극 활용
- 재학생 및 중고교생 대상 문화콘텐츠분야 우수 강좌의 대외 발신 (실시간 송출)
 - 중고교생 대상 진로 지도 강좌, 기초 강좌 등의 목적성 콘텐츠 제작
 - 실시간 라이브 강화를 통한 이벤트성 프로그램 지속 운영
- XCCT 분야 특화 콘텐츠 및 채널 운영 교수진 확대
 - 유튜브 채널을 운영하는 기존 교수진 중심에서 다수의 교수가 참여하는 채널로 확대
 - XCCT 분야의 융합 콘텐츠 기획으로 차별화된 콘텐츠 제작 및 경쟁력 확보

② 스킬트리(Skill Tree)운영

- 관련 학과의 톨교육 집적화
 - 활용범위 및 대상 확대 : 6개 학과 + 디자인대학 확산
 - 동영상콘텐츠 1,200개 공유
 - 고품질 공통 스킬교과 개발 : 포토샵, 애프터이펙트, 지브러쉬, 게임엔진(유니티/언리얼)
 - 교육센터 운영을 위한 전문 강사진 충원 : 교육전담교원, 연구원
- 비교과 프로그램 운영
 - 비교과 프로그램 운영(온라인+오프라인) ⇒ 핵심스킬 교육(4과목 정규교과 편성)
 - Beyond Campus 프로그램 운영 : 취업역량강화, 중고교캠프, 평생학습지원프로그램 등
 - 성공적으로 운영 시 차후 톨 교육을 온라인 교육으로 전면 전환

※ [첨부자료_2] “톨교육의 온라인교육으로 전환시 가능한 교육체계 시뮬레이션” 참조

- 완성학습을 위한 학습지원 체계 구축
 - 완성학습 및 적응형 학습을 위한 비교과 콘텐츠 제작

제작 유형	목적
기초 비교과	학습 저성과자 대상 완성학습지원 콘텐츠
심화 비교과	학습 고성과자, 취업 준비생 지원 콘텐츠
융합/응용비교과	졸업생 및 평생학습 지원 콘텐츠, 융합분야 목적형 콘텐츠

- 완성학습을 위한 방학 중 개인별 포트폴리오 프로그램 운영

③ 글로벌 온라인 아카데미 협력 : BALCHAGI(미국), Beaver House(캐나다)

- 현황 (BALCHAGI : balchagi.net)
 - 국내 최대 해외 아티스트 중심 영화/게임 개발자들의 온라인 교육 커뮤니티(미국 법인), 2016년 설립 이후 실시간 온라인 교육, 온/오프라인 커뮤니티 활동 실시(발차기)
 - 발차기 대표 : 장진호 (게임학과 객원교수)
 - 2021년 5월 MOU 체결 : 기구축 교육콘텐츠 활용 및 공동 교육 프로그램 개발 및 운영
- 추진내용
 - 글로벌 온라인 아카데미 해외 우수 강사진 활용 : 학생 교육(특강, Tomorrow Class 연계), 글로벌 네트워크 구축(글로벌 네트워크 100 연계), 취업 연계
 - 기구축 교육콘텐츠 활용 : 컨셉아트, 룩덱, 라이팅, 리깅, 애니메이션 등 17개 분야 397개 강좌 운영 중으로 동서대 학생 대상 멤버십 프로그램 운영 추진
 - 온라인 작품 컨설팅 : 할리우드 현직 전문가를 통한 온라인 포트폴리오 리뷰 프로그램 운영 (히어로 스쿨 대체)
 - 미국 LA 기반 인턴십 프로그램 운영

4) 추진일정

단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	(2021~2022)	• 기존 유튜브 채널 운영 교수진을 중심으로 콘텐츠 통합 및 지속 운영 • 유튜브 학내 기 개발 교육 콘텐츠 탑재 • 톨교육센터 전문 인력 충원 및 운영 체계 확립 • 재학생 대상 교육 프로그램, Beyond Campus 취업역량강화 프로그램 운영
②	(2023~2026)	• 중고교생 대상 문화콘텐츠 분야 우수 강좌 개발 및 발신 • 유튜브 실시간 라이브 강좌 운영 • 톨교육센터 고품질 공통 스킬교과 개발 • 톨교육 프로그램 학점화 시행 : 정규교과에서 톨교육교과 조정 • Beyond Campus 프로그램 : 중고교캠프, 평생학습지원 프로그램 추가 운영
③	(2027~2030)	• XCCT 분야 융합 콘텐츠 기획, 개발 및 운영 • 톨교육 학점화로 정규교육과정 완전 개편 : 소규모모도제식교육 체계 확립 • 지속 운영 및 학내 확산

4

XCCT Labs

1) 필요성 및 목표

- 정부의 디지털콘텐츠산업 육성 계획은 가상융합기술(XR)중심의 산업생태계 조성
- 개별산업으로 접근하던 디지털콘텐츠, 즉, 게임/애니메이션/방송/영화/웹툰 산업은 콘텐츠, 미디어, 플랫폼의 변화와 AR/VR기술 및 인공지능 기술의 도입으로 개별산업의 고유한 제작공정에 변화를 가져왔고, 산업간의 경계가 파괴되고 있음.
- 메타버스 플랫폼의 등장, 콘텐츠-서비스-인프라 모두가 유기적으로 결합된 체화된 인터넷 서비스 환경을 제공
- 목표) 급속하게 발전하고 진화하는 XR콘텐츠 제작기술 연구와 교육콘텐츠의 고도화

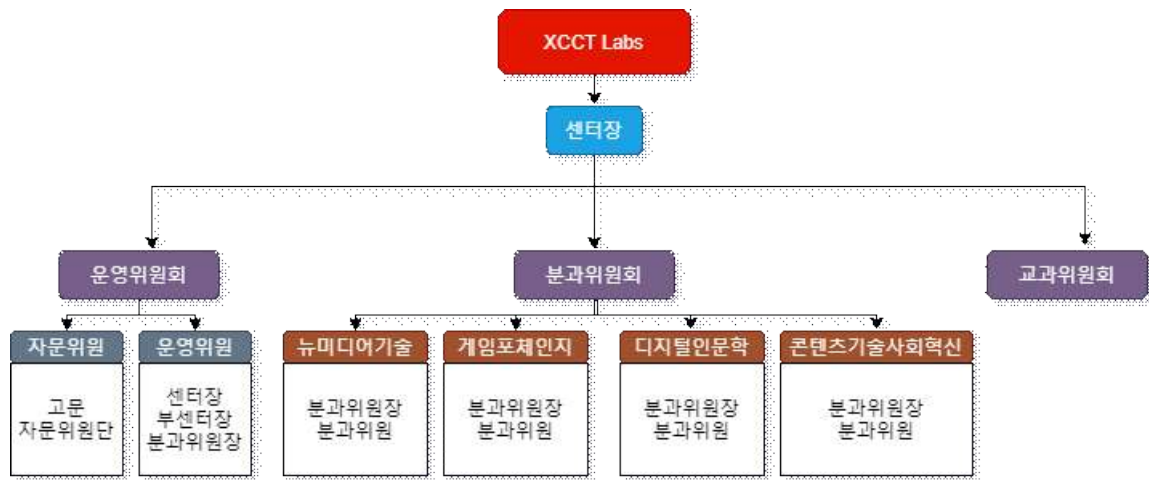
2) 현황 및 분석

현황	• 기업체 요구대응 위주의 산학프로젝트 수행(학내 사업단 연계) • 현재, 센터나 연구소의 기능보다는 교수연구회 공간으로 활용 • 기술 연구나 프로젝트 진행은 상대적으로 약화된 상태
문제점 및 분석	• <u>초기 센터 설립의 목적성 및 산업계의 빠른 기술변화에 대한 대처 미흡</u> - 2010년 3DFC 설립 당시, CG 캐릭터 디벨로프먼트 분야 R&D라는 목적성이 명확했고 교수와 연구원 그룹 중심으로 연구개발 진행 - 2012년 이후 신기술 R&D 보다는 수익 추구로 센터의 목적성이 조금씩 변화하면서 CG 외주 작업에 센터의 인적·물적 자원이 투입→ 정체성 모호 • <u>교수 연구역량 약화 및 대학원 연구인력 양성 문제 발생</u> - 학령인구의 감소 및 한국 학생의 대학원 진학인구 급감 - 교수자원의 고령화 및 연구역량 약화로 인한 기술 개발에 대한 노력 미흡 • <u>센터 공간 및 기자재의 비효율적인 운용</u> - 공간활용에 대한 장기적인 비전 제시 및 합의 부재 → 공간의 목적성 상실 - 교내 기자재의 공유 및 활용 부재 → 중복 투자 및 유휴 기자재 발생

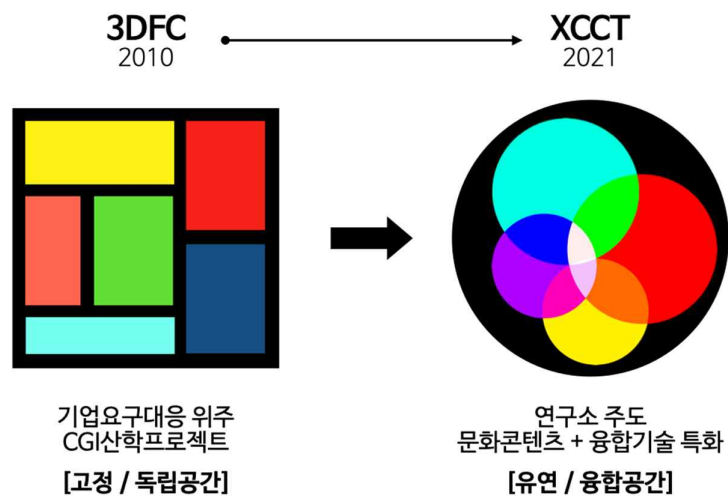
3) 추진방안

① 조직 및 운영규정 체계화

- 기술의 급속한 발전과 산업계의 요구에 유기적으로 대응하기 위한 새로운 조직 구조 도입
- 내부 운영위원, 외부전문가로 구성된 자문위원으로 구성된 ①운영위원회
- 목적형 연구 중심의 ②연구분과(Lab) 운영
 - 국내외 우수사례 벤치마킹을 통해 MIT Media Labs를 XCCT Labs의 운영 모델로 선정
 - 현재 XR 기술 발전의 핵심인 문화콘텐츠 + 융합기술 공동 연구분과(Lab) 운영
 - 연구분과(Lab) 개설 및 운영의 유연화



< XCCT Labs 조직도(안) >



< XCCT Labs 공간개편 컨셉 >

② 연구 역량강화를 위한 연구분과(Lab) 운영

- 연구분과 활동을 통한 XR콘텐츠 연구 클러스터 구축 및 연구실적 지표 설정 및 달성(논문 실적 년 3편 이상 유지) 및 정부과제 유치
- 연구분과(Lab) 중심의 연구 주제별 인력 모집 및 양성 모델 구축
- 우수 학부 연구생(인턴연구생 제도 도입)을 통해 선제적으로 우수 인력을 확보하고 학·석사 연계 과정 등을 통해 지속적으로 연구
- Lab Activity Point 제도 도입 : 공개주제 특강, 프로젝트 결과시연, 글로벌 연구소 공동워크숍, 글로벌 페스티벌 참여, 외부사업 수주(XCCT Labs 협약시, 산단 업적평가 규정 적용)

• 연구분과 운영(안)

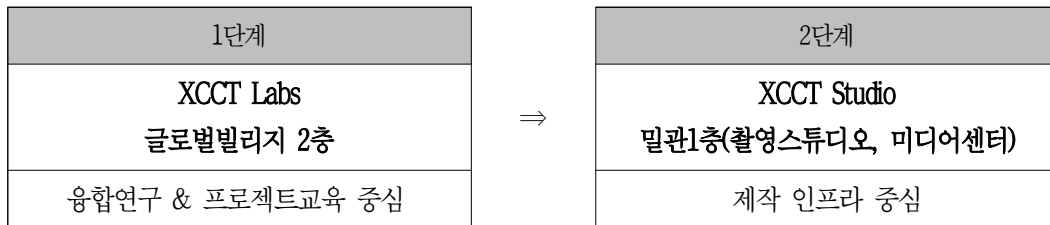
추진체계	세부과제(추진내용)
<u>XR콘텐츠기술 Lab</u>	• 목표) 국내 최고의 “XR 콘텐츠 기획, 제작기술” 보유 • 교육) 실감형 XR 콘텐츠 교육 사업 유치, 해외대학(연구소) 석·박사 학생 교류, 온라인 교육콘텐츠 양적/질적 확보, XR 콘텐츠 전문인력 양성 • 연구) XR 콘텐츠 제작기술 고도화, 연구소 사업 유치, 해외 연구소 공동연구 • 산학) XR 콘텐츠 프로젝트 진행, 학생창업기업 및 관련 분야 지역기업 유치
<u>게임포체인지 Lab</u>	• 목표) 세계적인 대학 게임연구소 및 기관과의 협력 교육·연구 클러스터 구축 • 게임의 문화·예술적 가치 연구 - 국내·외 연구클러스터 구축 : KAIST와 2개 대학, 미주-유럽(USC, 덴마크, 네덜란드) • Games for Change 프로젝트 수행 - 실감미디어 기술 (XR Technologies)를 활용한 새로운 Social Impact 형식 창작 : XCCT Labs 뉴미디어 기술 분야, 지역 AR/VR센터 연계 • 게이미피케이션-게임 리더러시 연구 및 지역사회 확산 - 교육 Gamification 연구 및 개발 (교수학습법, 학습콘텐츠 설계/개발) - 지역사회 맞춤형 확산프로그램 운영 (청소년/학부모/교사/시니어)
<u>디지털인문학 Lab</u>	• 목표) 인문, 제작기술을 아우르는 연구클러스터(인문+제작, 인문+기술)를 구성하여 연구 성과물 축적, 사업수주를 위한 연구성과 기반 마련 • 디지털 인문학, 제작기술, 디자인을 아우르는 연구학술지(문화콘텐츠 연구) 창간 • 학제간 클러스터 필수 형성 - 학제간 교수 클러스터(제작+인문, 기술+인문) 필수 형성, 논문성과 창출 - XCCT Labs 참여학과 및 Lab간의 자료 아카이빙 및 공유 플랫폼 구축 • 디지털미디어 분야의 연구 클러스터 확대 공유 - 교내 디지털영상, 게임에서 나아가 영화, 방송 그리고 디자인 분야까지 확대하는 거시적 연구 플랫폼을 통한 공동연구 성과 도출 • 문화콘텐츠 학술지 창간 - KCI 등재지 목표 학술지 창간(2020년 미등재 학술지 142종) - 대학원 영상콘텐츠학과, 디자인학과, 영화학과를 위한 문화콘텐츠 학술발표지로 도약
<u>콘텐츠기술 리빙Lab</u>	• 목표) 콘텐츠를 활용하여 지역 사회와의 상생, 발전 및 혁신을 이루어 내는 교육·연구 클러스터 구축 • 사회 문제 발굴 및 해결방안 제시를 위한 학제간 공동 접근법 연구 - 지역 행정·의료기관, ICT연구소 등과 사회 문제해결 방법 도출을 위한 공동연구 - ICT와 결합된 실감미디어 기술 (XR Technologies)를 이용한 콘텐츠 활용 방안 제시 • 스마트 콘텐츠 제작기술 R&D - 스마트 콘텐츠 제작 요소 기술 분야별 연구 진행(UI, UX, 플랫폼등) • 연구결과 및 우수사례 지역사회 확산 - 우수 결과물의 사례 공유와 확산을 위한 시민단체 및 교내외 전문가 위원회 구성

③ 라이브실감미디어 & 메타버스 콘텐츠 교육 활성화

- 실감형 XR 콘텐츠 교육 사업 유치를 통한 인력 양성
 - 인공지능 창의인재 사업 (Kocca), 한·아세안XR 아카데미 사업 (부산 정보산업 진흥원) 유치
 - 추후 다양한 인재 양성 교육 사업 유치를 통한 XR 인재 양성 지속
 - 대학원 연계 프로그램 진행 석박사 연계 프로그램 활용
- 해외대학(연구소) 석·박사 학생 교류를 통한 국제교류 활성화
 - BK21 사업 및 한·아세안 사업과 연계한 교류 활성화 방안 마련
 - 해외 대학 연계 협업 공동 XR 프로젝트 진행 및 해외 석·박사 유학생 유치
 - 우수 신기술 도입을 위한 해외 연구자 및 아티스트 초빙 XR 기술 포럼 년 2회이상 실시
- Skill Tree 기반 혁신적인 교수법 제시와 우수 온라인 교육 콘텐츠 양적/질적 확보를 위한 노력
 - 현재 보유중인 DBC의 업데이트 및 양적, 질적 우수 확보를 위한 노력 지속
 - 연구분과(Lab)를 활용한 교수 연구 클러스터 프로젝트 진행을 통해 산출되는 XR 관련 기술을 교육용 콘텐츠로 확보

4) XCCT Labs 확장(안)

- 목적) 문화콘텐츠 특성화 대학의 대표적인 브랜딩 정립
- 1단계 : XCCT Labs → 2단계 XCCT Studio

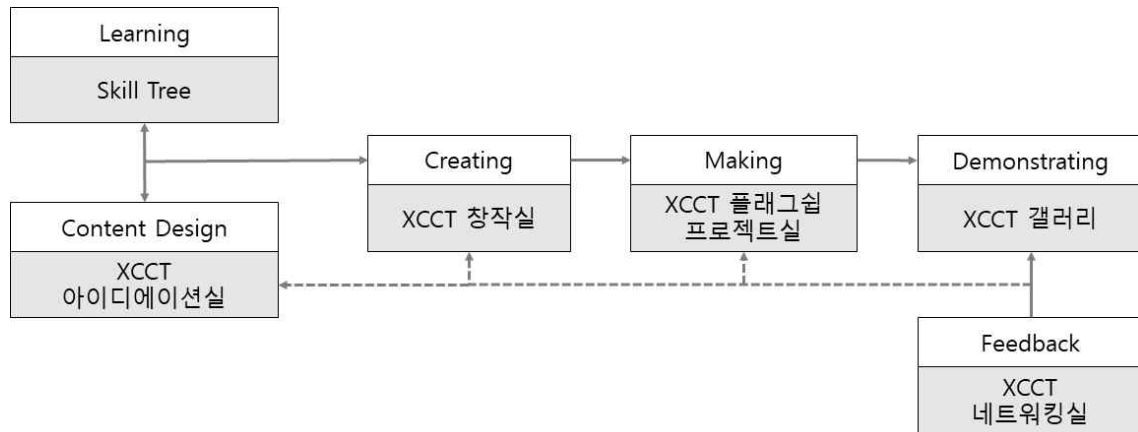


5) 추진일정

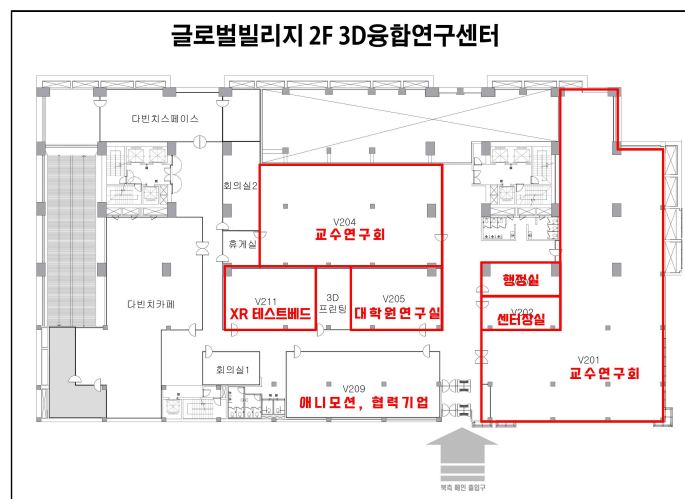
단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	(2021~2022)	• XCCT Labs 조직 구성 완료 및 정식 발족 • XCCT Labs 공간 개편 (글로벌 빌리지 2층) • 참여희망 교수 공개모집 및 연구주제 선정 • 교수 연구그룹별 연구 분과(Lab) 개설 및 운영을 통한 기술력 고도화 추진 • 교육 및 산학 정부과제 유치를 위한 문화콘텐츠+융합기술 협업구도 마련
②	(2023~2026)	• 기술력 고도화 및 정부 R&D 과제 적극 유치 및 운영 • 연구소 사업 유치를 통한 우수 연구 인력(석/박사) 확보 • 제작 기술 고도화를 통한 우수 콘텐츠 제작 • 공동 기술개발 진행할 관련 외부 기관 및 기업 유치 (2-3개)
③	(2027~2030)	• 국내외 우수 대학 및 기업, 연구소와의 공동 연구 진행 • 세계적인 뉴미디어 콘텐츠 제작 기술 R&D 연구소로 도약 • 세계적인 OTT기업에 (Netflix, Disney+) 영상 콘텐츠 납품

6) XCCT 공간개편 설계(안)

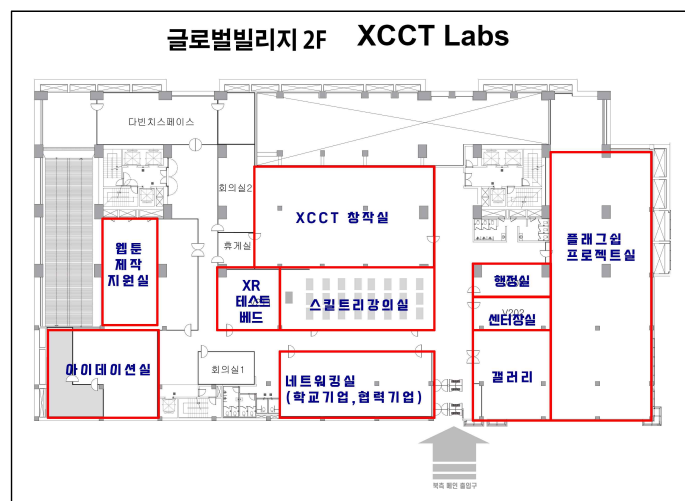
- 의도 : Learning + Ideation → Creating → Making → Demonstrating 선순환 구조



- 변경전



- 변경후



5

XCCT 플래그쉽 프로젝트

1) 필요성 및 목표

- 디지털콘텐츠 제작 패러다임 변화
 - 3D, CG, VFX 기반의 디지털콘텐츠의 평준화, 대학별 유사 학과의 등장
- 주도권 확보를 위한 첨단 제작기법 확보
 - 실무중심 교육의 차별성 확보 필요
- XR 콘텐츠의 부상
 - AR, VR, MR을 넘어 XR 콘텐츠의 대두
 - 기술기반 제작 시스템(Volumetric Studio, Micro LED 등)의 운용, 교육 역량 필요
- 목표) XCCT 특성화에 부합하는 브랜드 프로젝트 개발, 세계화를 위한 지역 협력 프로젝트 추진

2) 현황 및 분석

현황	• 학교기업 중심으로 산학협력 프로젝트 수행 • 개인 교수별 위탁교육, 연구과제 수행
문제점 및 분석	• 미래지향적 프로젝트의 필요성 증가 - VFX, 애니메이션 등 수요 중심의 대응으로 차세대 콘텐츠에 대한 대비 부족 - 콘텐츠 제작의 평준화로 새로운 방향성에 대한 필요성 증가 - XR콘텐츠의 등장에 따라 제작기법의 획기적 변화 발생
	• 특성화에 부합하는 브랜드 프로젝트 개발 - 디지털콘텐츠의 입지를 강화하기 위한 새로운 전략의 필요성 증가 - 수도권 중심으로 XR콘텐츠 교육 및 실습 (과학부 및 방송통신위원회 산하 등) - XR콘텐츠 제작, 교육에 대한 주도권의 확보가 시급 - 고비용의 인프라 등으로 제작역량 확보, 프로젝트를, 교육을 위한 공백 발생이 우려
	• 지역과의 협력을 위한 프로젝트 추진 - XR콘텐츠 인프라를 구축하고 있는 지역의 기관들과 상생전략 추진 - 대외 인식에 기여할 수 있는 플래그쉽 프로젝트의 필요성 대두

3) 추진방안

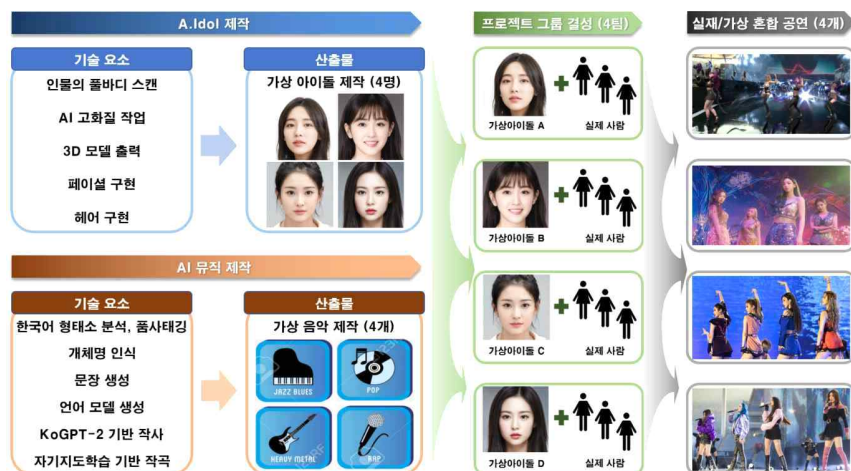
① 한-아세안 XR 아카데미 프로젝트

- 부산정보산업진흥원 한-아세안 XR콘텐츠 연구 용역 수행
 - 한-아세안 XR교육 수요조사
 - Volumetric Studio, MR Studio, 메타버스 및 홀로포테이션, Lidar 교육과정 개발
 - 교재 및 온라인 교육콘텐츠 개발



② 인공지능 연계 콘텐츠 프로젝트

- 라이브 A.Idol XR 공연 파일럿 콘텐츠 제작
 - A.Idol 버추얼 휴먼 : 버추얼 휴먼 아이돌 4명 제작
 - AI 뮤직 : AI기반 작사, 작곡한 K-POP 스타일 음원 4종
 - AI-XR공연 : 실제/가상 혼합현실 공연

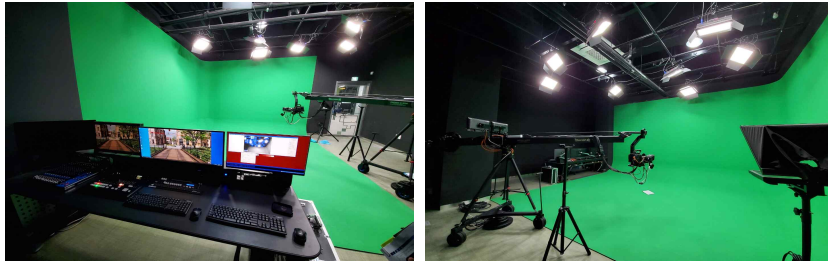


③ Volumetric Studio XR Music Video 제작

- 부산정보산업진흥원 한-아세안 빌리지에 구축
 - AR, VR 등 다양한 플랫폼을 위한 촬영·스캔 시스템
 - 교육, 산학, 프로젝트 수행을 위한 협약 기체결 및 협력관계 형성
 - 2021년 상반기에 축적한 노하우를 기반으로 브랜드 프로젝트 추진
 - Volumetric Studio 콘텐츠의 이슈가 될 수 있는 콘텐츠 기획, 제작
 - 외부 프로젝트와의 연계 (교육콘텐츠 용역 등)
- 프로젝트 연계를 위한 기반 마련
 - 단순한 과제 수주가 아닌 XR 콘텐츠 역량 축적
 - Volumetric Studio 운영, 사업화를 위한 기반 마련

④ MR Studio Pixotpoe 활용 Virtual Production 제작

- 한-아세안 빌리지 MR Studio 혼합현실 콘텐츠 제작
 - Unreal을 활용한 Virtual Production
 - Pixotope를 활용한 시범콘텐츠 제작



< 한-아세안 빌리지 MR Studio >

- 3D, 촬영, 합성 등 Virtual Production 분야의 축적된 제작역량 응용
 - Lidar 등을 활용하여 한정된 3D Assets에서 나아가 본격적인 활용 제작 제안
 - XR 콘텐츠 제작을 위한 다양한 인프라 활용 방안 제시

⑤ Metaverse 및 홀로포테이션 XR 콘텐츠 제작

- Metaverse World 제작
 - Asset을 활용한 대규모 월드 빌딩 XR 콘텐츠 제작
 - Metaverse 가상공간 구성
 - 월드 빌딩, 패키징 테스트 및 콘텐츠 제작
- 홀로포테이션을 위한 게임엔진 활용
 - 홀로렌즈 기반 홀로포테이션 XR 콘텐츠 제작
 - 홀로포테이션을 위한 블루프린트 제작

⑥ Lidar 활용 XR 콘텐츠 제작

- Digital Twin XR 콘텐츠 분석
 - BIM(Building Information Managemnet) 적용사례
 - 도시문제해결 시뮬레이션 ‘디지털트윈 S-Map’
- EMESSENT Hovermap Lidar를 활용한 3D 데이터 제작
 - Dron Lidar 및 Walking Lidar 활용 제작
 - EMESSENT Hovermap Processing 응용 콘텐츠 제작
- 랜드마크 메타버스를 위한 가상공간 구축 프로젝트 제작
 - 유적지 등 국가를 대표하는 가상공간 XR 콘텐츠 제작

⑦ Micro LED 기반 콘텐츠 제작

- 부산영상위원회에서 마이크로 LED 제작 시스템을 도입 진행 중

- 도입 자문 등을 통한 협력시스템 구축
- 시네마로보틱스, XR 콘텐츠 제작 등 연구용역 수행
- Micro LED 브랜드 프로젝트 제작
 - 단순 활용이 아닌 제작 노하우 축적
 - Micro LED를 활용한 모델 제시

⑧ XCCT 플래그쉽 프로젝트 추진운영위 구성

- 소수 중심의 추진이 아닌, 전략적 수행을 위한 추진운영위 구성
- 추진 단계
 - 1단계 : 교육인프라 및 콘텐츠 제작 프로젝트 제안 및 수주
 - 2단계 : XR플랫폼을 활용한 시범콘텐츠 제작, 제작역량의 확보
 - 3단계 : 상업콘텐츠 제작에 기여, 미래콘텐츠를 위한 브랜드 이미지 확립
- XR 프로젝트 확산 계획
 - XR 콘텐츠 비교우위 확보를 통한 사업화 및 연구과제 수행
 - 2차, 3차 XR 콘텐츠 분야의 제작지원, 콘텐츠 제작 등 프로젝트 수행
 - 축적된 노하우, 콘텐츠, 역량을 바탕으로 정부과제, 연구프로젝트, 연구소 사업 등 제안, 수주
 - 제작 실무, 이론, 정책을 아우르는 연구집단 형성

4) 추진일정

단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	(2021~2022)	<High Quality XR 콘텐츠 제작 역량 확보 - 플래그쉽 프로젝트 추진> • 한-아세안 빌리지 교육개발 프로젝트 기반 플래그쉽 프로젝트 수행 - 단순 과제 수행, 교육강좌 개발이 아닌 브랜드 콘텐츠 제작으로 확장 - XR 콘텐츠 제작을 위한 인적, 물적 집적화로 추진 - XCCT 기반의 다자협력 추진 • 역량 기반 상생모델 추진 - XR 콘텐츠 브랜드 이미지 구축 - 제작지원을 통한 지속적 산학협력모델 생산 - XCCT의 제작, 연구, 교육의 선순환 구조에 기여
②	(2023~2024)	<최고 수준의 XR 콘텐츠 제작, 연구> • XR 콘텐츠 분야의 최고 연구집단으로 도약 - XCCT 중심의 제작그룹, 연구그룹, 교육그룹의 유기적 운용 - 제작 성과물, 연구 성과물의 축적 • 영화, 전시, 방송 등 첨단 콘텐츠 제작에 참여 - 한-아세안 빌리지, 부산영상위원회에 기술지도, 제작지원 등 협력모델 운영 • 산학협력 신성장 모델 도출 - 사업화 모델의 발굴을 통한 사업화 추진
③	(2025~2026)	<XCCT 기반 글로벌 콘텐츠 제작> • 연구클러스터 중심의 글로벌 콘텐츠 제작 • 글로벌 네트워크와의 연계 제작, 전시, 연구, 학술 활동 추진 - 대외 브랜드 이미지 제고를 통한 콘텐츠 제작의 활성화 - 유학생 모집에 기여 - 연구, 학술활동과 연계한 지속화 모델 개발

6

산학연 공유 인프라 구축

1) 필요성 및 목표

- 수도권 중심의 산업화 및 인재유출
 - 디지털 산업임에도 대다수의 CG전문기업이 수도권에 집중되어 지역인재 유출
 - 산업체는 지자체의 지원으로 일시적으로 이전 후 다시 수도권으로 회귀
 - 인재 육성을 통한 지역 기업과의 동반성장 필요
- 지역 콘텐츠 육성 및 다양성 요구
 - 게임, 웹툰, 애니메이션, VFX영상 등 유사한 세계관과 콘텐츠로 독창성 부족
 - 스타 프로젝트와 함께 다수의 아티스트 육성을 통한 지역 콘텐츠 개발 필요
- 부울경 지역의 전문기업들과 연계한 콘텐츠 개발 협의체 구축 및 노하우 공유
 - 우수 기업인, 우수 아티스트 육성
 - 기업, 아티스트, 학생 등의 네트워크를 위한 협의체 필요성 대두
- 목표) 관련기관 인프라 협력을 통한 상생모델 마련, 인적-물적 인프라 공유체계 확립

2) 현황 및 분석

현황	• MOU 수준의 산학연 네트워크, 실질적인 공유 인프라 구축·활용으로 미완성 • 인력, 지식, 시스템 등 인프라 공유에 대한 상호간의 요구 미성숙
문제점 및 분석	• <u>미래 콘텐츠 제작기법의 선도적 도입 필요성 대두</u> - 볼륨메트릭 등 제작 인프라, 시스템에 기반을 둔 XR제작 기법의 등장 (Volumetric, Micro LED, Cinema Robotics, Motion Base, Lidar, Virtual Studio 등) - 기존의 3D, Engine 등과 연계가 요구되는 XR제작기법의 부상 - XR콘텐츠 제작에 대한 국내외 관심의 증가
	• <u>대학자체 인프라 구축의 한계</u> - XR콘텐츠 제작을 위한 고비용 인프라 도입의 현실적 어려움 발생 - 발전단계에 있는 XR제작 인프라 도입은 High Risk 내재 (Micro LED 등)
	• <u>산학연 상호 협력의 필요성 증가</u> - 일반 기업이 도입하기 어려운 인프라를 지자체 산하기관, 대기업 중심으로 도입 (SK 점프 스튜디오, LG U+AR 스튜디오, 부산정보산업진흥원, 부산영상위원회) - 부산의 경우, 인프라 도입이 진행되고 있으나, 운용을 위한 전문가 집단의 부재

3) 추진방안

- 부산지역 XR인프라 활용연구
 - 부산정보산업진흥원
 - : ICT 융합빌리지 - 2021년 Volumetric Studio 도입, Lidar 보유

: VR·AR 제작거점센터 - 홀로렌즈 2 등 도입추진 중



Volumetric Studio



Lidar

- 부산영상위원회

: Micro LED 기반 Virtual Studio 2021년 도입 예정

: Cinema Robotics 도입 완료



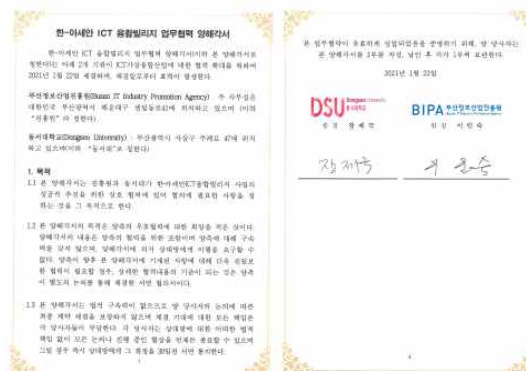
Micro LED Studio



Cinema Robotics

• XR인프라 공유 전략적 협력

- 2021년 한-아세안 융합빌리지 MOU체결 : 교육, 산학, 프로젝트 수행을 위한 협약 기체결 및 협력관계 형성, 실감콘텐츠분야 산·학·연 자문단 구성 및 운영



2021년 1월, 동서대-한·아세안 빌리지 MOU체결

- 2018년, 2020년 부산영상위원회 Cinema Robotics, XR콘텐츠 제작 연구 수행



시네마로보틱스 연구 XR콘텐츠 기술연구

XR콘텐츠 제작솔루션 기술연구

• **XR 제작역량 확보**

- Volumetric Studio 운영, 교육 파트너로서 상생협력 추진 (한-아세한 교육 콘텐츠 제안 중)
- Micro LED, Lidar 등 주요 XR 인프라 공동 운영 추진 (도입단계부터 자문, 협력 추진 중)
- XR 제작역량의 선도적 확보를 통한 학과 경쟁력, 산학 경쟁력, 연구 경쟁력 확보

4) 추진일정

단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	(2021~2022)	<산·학·연 인프라 구축> • XR콘텐츠 분야 산·학·연 인프라 구축 - 게임, 영상, 애니메이션 등 XR콘텐츠 분야로 전환 가능 기업 및 기관 네트워크 구축 - XR콘텐츠 관련 기술, 시설, 인재 중심의 인프라 확보 - 지역에서 전국, 아시아권 등으로 점진적 확대
②	(2023~2024)	<공유기술 네트워크 활성화> • 기업 및 기관의 XR콘텐츠 제작역량 공유 - 인프라 구축을 통한 기업, 기관과의 XR콘텐츠 제작 추진 - XR콘텐츠 관련 기술의 공유를 통한 가치 확산 • XR콘텐츠 관련 기술의 공유 확대 - 부산애니메이션포럼, 부산 VR페스티벌, 한-아세안 ICT융합빌리지 등과 연계한 XR콘텐츠 네트워크 주도 - XR콘텐츠 관련 협회를 중심으로 한 관련 기술의 공유 확대
③	(2025~2026)	<글로벌 콘텐츠 개발 프로젝트 운영> • XR콘텐츠 창작 가능한 글로벌 콘텐츠 발굴 - XR콘텐츠 제작을 위한 소재 발굴 및 분석 - 글로벌 콘텐츠 제작을 통한 XR콘텐츠 연구 확산

7

글로벌 네트워크 100

1) 필요성 및 목표

• 필요성

- 디지털 콘텐츠 특성화 2.0을 통한 ‘문화콘텐츠’ 중심의 글로벌 재도약의 시기
- 문화콘텐츠 학과 및 대학원과 연계성이 깊은 전문가 네트워크 필요
- 한국학생의 해외 진출과 우수한 유학생 유치에 위한 특화된 글로벌 프로그램 필요

• 목표

- 동서대 디지털콘텐츠를 중심으로 세계 4개 지역권 (북미권, 유럽권, 중국권, 아시아권)을 잇는 로드맵 구축 (소속기관, 학문영역, 협력 분야별 체계적 데이터 구축)
- 글로벌 프로그램 3단계 순차적 진행

① Global Network 100 구축
: 세계 4개 지역권 중심



② 글로벌 공동연구(G-Lab)



③ 학부/대학원 유학생 유치



④ DSU 학생 해외 진출

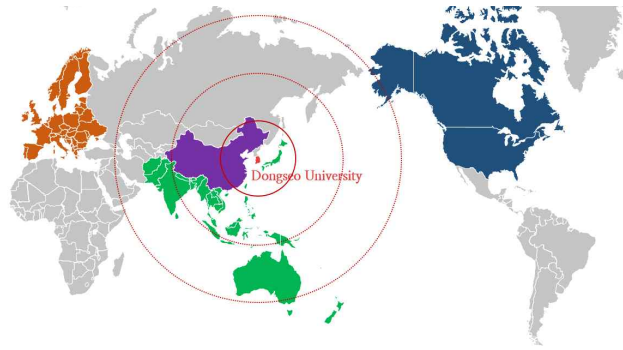
2) 현황 및 분석

현황	• 기존 해외특강을 많이 개최하였으나 단발성으로 끝나 체계적 데이터 구축 미흡 • BK3단계 사업 진행 중 국제공동연구 1회 진행 • 최근 해외 취업 학생 3명 • 대학원 유학생은 50여 명의 일정 수를 유지하고 있으나, 학부 유학생은 총 4명
문제점 및 분석	• 글로벌 네트워크 구축 - 학부 단위 CK사업, BK3단계 사업, 애니모션 등 해외 전문가 초청 프로그램을 다수 진행하였으나 네트워크 정보가 분산되어 집약적인 효과 미흡 - 일반적 데이터 구축이 아닌 디지털콘텐츠 학과 및 대학원과 연계성이 깊은 해외 기관 및 전문가를 대상으로 구축 필요 • 국제공동연구 미흡 - 그동안 BK3단계 사업을 중심으로 대학원생 중심 해외 학회 참여가 주요 활동이었음. 교수의 해외 학술교류, 해외 연구소와 협동연구 등 글로벌 학술교류가 매우 미흡한 상황 - 국제적 네트워크 구축을 통한 글로벌 브랜드 DSU 디지털콘텐츠 위상 정립 미흡 • 학부생들의 해외 진출을 위한 로드맵 필요 - 학생들의 해외 진출을 위한 연계 시스템 부족 (최근 2-3명 해외 취업) - 국제 공동연구와 협력을 통해 해외 진출의 허브 구축 필요 • 최근 3년간 유학생 입학 동향 - 학부 유학생 : 총 4명 (베트남 2, 앙골라 1, 중국 1), 대학원 유학생 : 총 77명 (연평균 24.9명) - 한중뉴미디어학원 출신 입학생 수가 34명 (석사과정) 다수를 차지하지만 최근 중국 내 타대학 출신으로 다변화 (후베이미술학원, 칭다오이공대학, 상해공정기술대학 등) - 최근 3년간 중국 내 대학교수들의 박사과정 진학이 늘고 있음 (현재 11명)

3) 추진방안

① 글로벌 네트워크 100

- 언제든지 컨택 가능한 세계적 네트워크 구축을 통해 실현 가능한 국제협력활동 추진
- <Global Network 100> 구축을 통해 글로벌 공동연구(G-Lab), 유학생 유치, DSU학생 해외 진출의 기초 정보로 활용
- 세계 4개 지역권 (북미권, 유럽권, 중국권, 아시아권)을 DSU 중심으로 네트워크 구축



- 추진현황
 - 20명 전문가 네트워크 구축(2021.7기준) : 중국권 10명, 아시아권 2명, 유럽권 6명, 북미권 5명
 - ※ [첨부자료_3] : “글로벌 네트워크 100 현황” 참조
- 추진일정

단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	(2021~2022)	• 중국 / 아시아권 중심 구축 (4개 기관) - 중국 북경영화학원 : 류첸 학원장, 오한 교수 - 산둥공예미술학원 : 고군업 원장 - 웨이팡과학기술대학교 : 왕팅 원장 - 말레이시아 Kuala Lumpur 대학교 : Mohd Rosli Arshad 교수 등
②	(2023~2024)	• 유럽권 중심 구축 (3개 기관) - 영국 Bournemouth University(NCCA) : Sofronis Efsthathiou 교수 - 영국 Loughborough University : Paul Wells 교수 등
③	(2025~2026)	• 북미권 중심 구축 (3개 기관) - 미국 School of Visual Arts : Andrew 장 교수 - 캐나다 Emily Carr University : Leslie Bishko 학과장 등

② Global Joint Lab

- 문화콘텐츠 관련학과, 3DFC(학칙연구소), 부설연구소를 중심으로 학술 교류 및 국제공동연구 추진. 특히, BK4단계 사업의 글로벌 활동 프로그램과 연계하여 추진
- Global Network 100을 기반으로 초청특강, 워크숍을 추진 후 공동연구 단계로 진행
- 추진현황

No	해외 대학교 명	목적
1	중국 북경영화학원 디지털매체학과	국제공동연구
2	중국 산둥공예미술학원 디지털매체학과	국제공동연구, 유학생 유치
3	중국 산둥웨이팡과학기술대학교 건축미술학과	국제공동연구, 유학생 유치

• 추진일정(국제공동연구)

단계	기간	세부과제 (추진내용)
❶	(2021~2022)	• 중국 북경영화학원 디지털매체학과 • 중국 산둥공예미술학원 디지털매체학과 • 중국 산둥웨이팡과학기술대학교 건축미술학과 등
❷	(2023~2024)	• 영국 Bournemouth University(NCCA) • 영국 Loughborough University, School of Arts 등
❸	(2025~2026)	• 미국 School of Visual Arts : Andrew 장 교수 • 캐나다 Emily Carr University : Leslie Bishko 학과장 등

③ Global Two Track (IN-bound)

- 중국, 아시아권 대학교와 단계별 학술교류를 통해 국제공동교육 및 유학생 유치로 연계

유형	추진 내용
학과 대 학과 교류	• 1년 1회, 교환 특강, 공동 워크숍, 세미나 개최 • 2021년 6월 예정인 학술포럼에 류첸 학원장(북경영화학원)과 고군업 학원장(산둥공예미술학원) 초청 특강 예정 • 중국 북경영화학원, 산둥공예미술학원, 말레이시아 KL대학교와 MOU 추진
대학원 유학생	• 중국 쪽 대학교와 MOU 체결을 통해 공동연구 및 유학생 유치 - 중국 내 교수 출신 박사과정 지원자 - 국제 공동교육과정 모색
학부 유학생	• 학부 순수 유학생 유치 전략 - 2024년까지 학부 정원의 10% 목표 (현재 4명 -> 17명) - 디지털콘텐츠 170명(웹툰 30, 게임 60, 영상애니 80)의 10%인 17명 - 아시아권 대상으로 국제처 공조를 통한 적극적인 홍보 • 대학원 유학생 유치 - 중국 쪽 대학교와 MOU 체결을 통해 공동연구 및 유학생 유치 - 중국 내 교수 출신 박사과정 지원자 - 국제 공동교육과정 모색

④ Global Two Track (OUT-bound)

- 유럽, 미주권 대학교와 단계별 학술교류를 통해 협력관계 구축 및 해외진출의 허브 구축
- 2022년 영국 Bournemouth University와 MOU 추진

유형	추진 내용
학과 대 학과 교류	• Bournemouth University, Animation 학과장 컨택 포인트 • 2022년 1월 Bournemouth University 학과장 국제학술행사 초청 예정 • 2022년 봄학기 초청 특강 및 크리틱
공동교육을 통한 해외 취업	• 영국 Bournemouth Univ. 와 학술교류 및 공동교육을 추진 • '1+1 DSU + Bournemouth Global CG Master Course' 석사과정 1+1 공동교육을 통해 동서대학교 학생 영국에서 석사과정 진행 후 해외 취업 시도 (매년 2-3명 정도) • 본교생이 Bournemouth University의 석사과정으로 진학할 시 Sofronis Efsthathiou 교수의 관리를 통해 포트폴리오 제작과 해외 취업 관련 정보 취득 • 본교 졸업생 최소미 학생 올해 9월 Bournemouth University 애니메이션 석사과정 입학예정

8

XCCT 글로벌 페스티벌

1) 필요성 및 목표

- 브랜드 국제학술행사 정립을 통해 국제적 학술 능력 강화와 네트워크 구축
 - 영상콘텐츠 BK4단계 사업단 주최 International Conference on Future Visual Content를 문화콘텐츠 계열(영상애니메이션학과, 게임학과, 방송과, 영화과)과 공조로 개최하여 행사 규모의 확대 및 DSU 정체성 강화 필요
- XCCT + 문화콘텐츠 글로벌 조인트 페스티벌 프로그램 운영 → 글로벌 평판도 제고
- 목표) 브랜드 국제학술 컨퍼런스 를 통해 상호협력, 공동연구, 국제공동교육의 매개로 유도, 디지털콘텐츠 융합 및 특화된 교육을 위한 프로그램 설계 및 결과물의 국제학술행사 전시를 통해 콘텐츠의 고도화

2) 현황 및 분석

현황	• 단발성 국제행사 개최 • 2021년 1월 영상콘텐츠 BK4단계 사업단 주최 제1회 International Conference on Future Visual Content 개최
문제점 및 분석	• <u>국제학술교류를 위한 DSU만의 학술 정체성 부재</u> - 2018년 11월 3DFC 주최 ‘3DFC Art Festival’, 2019년 9월 학부 주최 ‘디지털팩트(Digitact) 학술포럼’ 이 개최되었으나 분산되는 행사를 개최함으로써 디지털콘텐츠의 정체성을 드러내는데 한계 - 영상콘텐츠 BK4단계 사업단 주최 International Conference on Future Visual Content를 문화콘텐츠 계열(영상애니메이션학과, 게임학과, 방송과, 영화과)과 공조로 개최하여 행사 규모의 확대 및 DSU 정체성 강화 필요 • <u>특성화 분야 글로벌 조인트 페스티벌 필요</u> - 동서대 특성화 분야인 디지털콘텐츠학부가 BK4단계 사업에 선정됨으로써 국제학술 행사 유치에 대한 기반 마련 - XCCT + 해외대학 조인트 페스티벌 프로그램 운영 → 글로벌 평판도 제고

3) 추진방안

① 창작 활성화 프로그램

- 프로젝트 기반 콘텐츠(게임, 애니메이션, 영상, 영화 등) 창작 연구회 강화(비교과)
 - Hyper-Connected Labs 활용 세부 전공역량(13개) 강화 및 독창성의 연결 등을 토대로 융합 프로젝트 진행(주 단위 / 의사소통 및 자료 공유 방법 : 영어)
- 과제발표회 및 공모전(비교과)
 - 수업 별 학생이 진행한 결과물 활용 과제물발표회 진행 및 프로젝트(졸업작품 포함) 정보 공유를 위한 학술 활동(매 학기 종료 시점 / 의사소통 및 자료 공유 방법 : 영어)
 - ※ 추진방법 : 주요 학습 논점, 진행 상황, 결과 등 과목 및 졸업 프로젝트(또는 팀) 관련

발표 및 학습 및 연구정보 공유.

- 팀이나 개인 등 시나리오 공모전 진행을 통한 전문가 비평 및 창작 욕구 활성화. (봄학기 종료 시점 / 의사소통 및 자료 공유 방법 : 영어)
- ※ 추진방법 : 애니메이션, 게임, 영상, 영화 등의 시놉시스 및 시나리오 공모전 추진. (프로젝트기획서 및 애니메이션 제출)

② 융합프로젝트

- 대학원 차원 프로젝트 기반 콘텐츠 제작 수업
 - 최신 기술(XR, VR, AR)과 영상애니메이션과/ 게임 분야를 접목하는 신기술 콘텐츠 제작을 통해 국제적 제작역량 강화
 - 3DFC와 연계하여 산학 프로젝트 기반 교육 진행
 - 해외 할리우드 전문가 초청 특강을 연계하여 학생들의 포트폴리오 크리틱 및 최신 제작 기술을 공유하여 해외 취업의 기반 조성
- 프로젝트 결과물의 고도화 추진
 - 프로젝트의 성과를 ‘XCCT Global Festival’에서 전시 및 공유
 - 국제 전시 및 공모전 참여로 유도

③ XCCT 글로벌 페스티벌

- 지속 가능한 DSU 글로벌 브랜드 학술행사로 매년 개최
- XCCT + 문화콘텐츠관련학과(영화과, 방송과) 글로벌 조인트 국제학술행사로 추진
 - 디지털콘텐츠, 영화과, 방송과 공통의 연구이슈로 행사 세션 구성
 - 2021년 개최된 ‘The 1st International Conference on Future Visual Content’를 연계하여 다양한 프로그램을 구성하여 개최
 - 디자인대학과는 향후 공동개최 가능성 모색
- 가상 융합 오프닝 프로그램 : 문화콘텐츠와 가상융합기술을 혼합한 ‘융합 퍼포먼스’를 통해 문화콘텐츠 학술행사의 브랜드 극대화
 - 예) 현실 + 가상성 : 뮤지컬과 학생이 최신 유행하는 한국관광공사의 ‘이날치’를 공연하고, 배경은 XCCT lab에서 제작한 영상콘텐츠로 구성
- 추진일정

단계	기간	세부과제 (추진내용)
①	(2022)	• XCCT + 문화콘텐츠관련학과글로벌 조인트 국제학술행사 개최 - 디지털콘텐츠, 영화과, 방송과 공통의 연구이슈로 행사 세션 구성 • 행사내용 및 프로그램 구성 - 문화콘텐츠 계열, 학부생/ 대학원생, 한국학생/ 유학생이 공동참여 - 1일차는 학부생 중심의 ‘K-Content Festival’을 통해 작품전시, 콘텐츠 제작 워크숍 등 학부/대학원생 모두가 참여하는 행사로 구성 - 2일차는 해외 석학 및 전문가 초청 발제 등 대학원생 중심 학술행사
②	(2023)	• 위 행사를 보완하여 지속적인 개최 예정

문제점 및 분석	• 교수진 - 수치적 측면과 실질적 측면의 불일치 : 수치적으로 디지털콘텐츠학부의 전임교원 확보율이 양호하게 보이나, 실질적으로 사업전담 교수 비중이 높아, 학사운영 참여교수 비율 낮음 → 학생의 학습역량, 취업역량 저하 - 소속단위별 교수진 역할의 차이 : 디지털콘텐츠학부-입시/교육/취업지도, IC대학-교육/생활지도 → 두 그룹간의 소속 교수진을 단순 수치적으로 비교하기 힘들. • 교육과정 - 유사한 교육내용, 독립적 운영체계 : IC대학은 협정대학의 요구사항에 대응, 디지털콘텐츠학부는 글로벌 교육에 대응해야 하는 선제조건 및 핵심과제를 갖고 있음 → 상호협력을 통한 시너지 효과 손실 - 비교과 활동 지원의 중요성 : 수도권 대학의 경우, 교과/비교과 5:5 비율로 운영, 과거에 비해 비교과활동 비중 높음. 특히 고숙련자를 요구하는 디지털콘텐츠 분야는 비교과 활동 중요성 높음 → 교수연구회 및 비교과 프로그램 공유체계 미흡 • 교육환경 - 교육인프라 활용 최적화 : 동일하거나 유사한 기자재 및 소프트웨어 다수 존재, 제공업체와의 이원화된 소통채널 → 대학차원의 인프라 활용률 저하
----------	--

3) 추진방안

① 브랜드 교수진 충원

- 브랜드 교수진(교육집중) 충원 : 3명
 - 필수)게임프로그래밍 1명, 게임그래픽(2D) 1명, 웹툰학과 웹툰작가 출신 1명
- 글로벌 교수자원 확보 및 브랜드 제고
 - 석좌교수(브랜드 이미지 제고), 객원교수(현장실무교육, 글로벌 네트워크 활용)

② 교수진 공유체계 마련

- 교수자원의 효율적인 활용
 - Faculty Pool제도(교무처) : 규정 및 실행방안 협의
 - Main-Sub 포지션의 역할 논의(전공수업, 학사지도, 연구회 등)

③ 비교과 교육전담 인력 충원

- 비교과 교육전담 연구원 충원 : 2명
 - 필수)Skill Tree 교육운영 전담 : 프로그래밍 1명, 3D그래픽 1명

④ 교육환경 공유

- Skill Tree
 - XCCT Labs로 이동, 공통스킬교육 마스터링 공간으로 환경개선
 - 활용가능 학과 확대 : 디콘 + 방송, 영화, 컴공, 디자인
- XCCT Labs
 - 융합연구&프로젝트 교육 : Learning+Ideation→ Creating→ Making→ Demonstrating 선순환 구조
- XCCT Studio (Making Infra 중심) : NMI층 촬영 스튜디오, 미디어센터, Creative Studio

Ⅲ. 향후 실행계획(XCCT위원회)

III

향후 실행계획(XCCT위원회)

1) XCCT위원회

- 디지털콘텐츠특성화2.0 위원회에서 도출된 과제를 실천하기 위한 실행팀 구성
- XCCT참여학과 책임교수 주도, 대학차원의 특성화 추진과제와 연결성 고려

2) 추진과제 및 일정

분과	분과위원	추진과제	일정			지원 및 협조
			2021_2학기	2022_1학기	2022_2학기	
XCCT Education	김미진(게임), 최동혁(애니), 박미선(방송), 이병준(게임), 이승희(웹툰), 이석호(인공지능)	XCCT융합연계전공	융합전공 교육과정 설계 및 신청	재학생대상 설명회 신청접수 및 운영	운영(계속)	교무처 (대학혁신 지원사업)
		공유교과목개발(8)	[지원]교과목개발 : TMC(2), XR콘텐츠워크숍(2) [비지원]공통스킬교과(4)	교과목개발 보고서 제출	수업운영 피드백	
			수업개설 및 운영			
			2022년 교육과정 개편	학과별 교육과정 + 융합연계전공 운영		
		온라인공동플랫폼 구축(Skill Tree 운영)	Skill Tree 운영규정, 프로그램, 운영방법 도출	운영 및 결과 공유 → 개선방안 마련		
XCCT Labs	조승우(애니), 이석호(인공지능), 박미선(방송)	플래그십 프로젝트	인공지능 콘텐츠 연계, XR아카데미사업 운영 및 결과 공유	XCCT Labs 연구분과 모집 및 운영		기획처, 링크사업단
				XR콘텐츠워크숍 운영		
XCCT Global	최원호(애니), 이자혜(방송), 김정선(영화)	XCCT글로벌 페스티벌	XCCT글로벌 페스티벌 기획	XCCT글로벌 페스티벌 개최	차년도 페스티벌 기획	BK사업단, 국제처
			전문가 Pool 구성	글로벌 공동워크숍	글로벌 네트워크(계속)	

첨부자료_1 : 국내·외 교육기관 사례

1. 컨텍스트(Context)기반의 융합기초교육

- 기존의 방식
 - 융합프로젝트를 수행하기 전에 디지털콘텐츠 제작이나 프로그래밍 등에 대한 기초교육을 단일 교과목의 개설 및 수업: 예) 프로그래밍 기초
- 기존의 방식의 단점
 - 전공자/비전공자 구분없이 동일한 기초 교과목 적용
 - 기존 방식의 약점 1): 전공자는 쉬워서 배우는 것이 없고, 비전공자는 전공자한테 놀려서 배우는 것이 없음. 결과적으로 아무도 배우고 있지 않음. 전공자/비전공자 융합이 되지 않음.
 - 기존 방식의 약점 2): 기초 교과목이 흥미를 유발하지 못함.
 - 융합을 위한 레벨2로 넘어가는데 어려움
- 벤치마킹 사례(조지아텍)
 - 컨텍스트 기반(Contextualized)으로 융합을 위한 기초 스킬 교육
 - 프로그래밍을 배울 수 있는 방법을 3가지 컨텍스트 (미디어, 시뮬레이션, 로봇)로 구분하여 교과목을 개설 → 어떤 교과목을 들어도 다음 단계인 레벨2를 위한 준비가 끝나게 됨



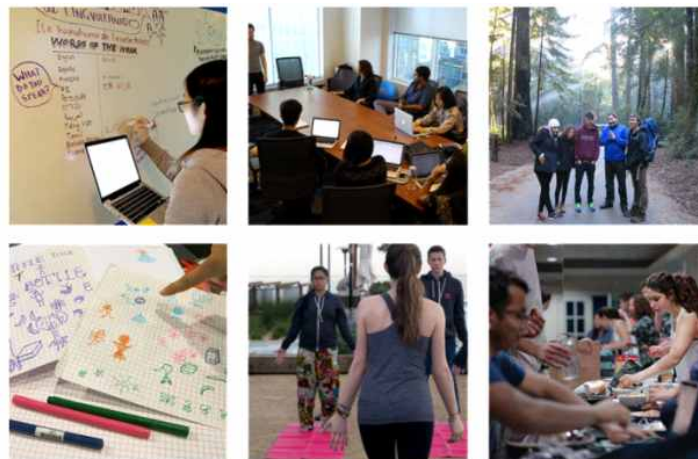
<조지아텍의 Context기반의 프로그래밍 교육: 미디어 프로그래밍, 시뮬레이션 프로그래밍, 로봇 프로그래밍으로 구분>

- 변화
 - 컨텍스트 기반(Contextualized)의 융합을 위한 기초 스킬 교육
 - 특정 컨텍스트와 목적을 위한 다양한 형태로 기초교과목 개설.
 - 처음부터 관심 있는 분야에 진입하여 융합교육에 대한 흥미가 지속성을 가지게 됨

2. 학생주도(Students Initiative)기반의 교육

- 기존의 방식
 - 강의주제, 강의내용, 강의방식을 교수가 결정하여 교육

- 기존의 방식의 단점
 - 학생이 학생으로부터 배우기 어렵고, 학생간의 상호작용이 적은 교육
 - 학생이 기회를 창출하기 어렵고 학생이 수업을 주도하기 어려움.
- 벤치마킹 사례(미네르바)
 - 다른 도시 지역에 모여서 학생이 학생으로부터 배운다는 concept.
 - 클럽의 개념으로 스토리텔링, 웰니스, 해커톤, 축구, 사회정의, 기업가정신 등과 같은 주제로 학생들이 주제를 잡아서 소모임을 구성하여 만남.
 - 음식을 같이 만들면서 각 나라의 문화를 배우거나, 블로그를 작성나, 팟캐스트 녹음하거나, 스토리텔링, 워크숍을 구성, 학생 신문인 퀘스트(Quest)에 출판하기도 함.



- 변화
 - 클럽활동을 하는 것과 같은 형태의 융합 수업: 국제 협력대학의 학생들이 스스로 본인이 어떤 활동을 하고 싶어하는지를 결정하고, 마음이 맞는 사람들과 팀을 이루어서 클럽활동처럼 재미있게 진행. → 학생의 creativity를 이끌어내고 표현할 수 있는 장으로 활용.
 - 국제협력 대학들 간의 자유로운 참가 가능: 온라인으로 원하는 활동을 구상, 여러개의 클럽 형태로 분반개설, 학생들이 수업의 활동내역에 대해 토론하면서 수업내용 결정. 원하는 분반에 대한 수강신청 → 학생들의 수업활동으로 성적부여
 - 기대효과: 국제적인 경험도 쌓고, 해외친구들과 재미있게 활동 → 한국행을 원하는 중국유학생의 유입효과.

3. 마켓평가(Market Evaluation)기반의 융합교육

- 기존의 방식
 - 수업의 결과물에 대해 교수 또는 동료가 평가
- 기존의 방식의 단점
 - 교수가 원하고, 교수를 만족시키는 결과물을 만들려고 하게 됨.
 - 교수의 평가와 시각에 한정된 결과물이 산출됨 → 교수가 원하는 결과물이 최상의 결과물이 아닐 수 있음.

- 벤치마킹 사례(MITidm)

- 다양한 background를 가진 사람들끼리 모여서 자유롭게 아이디어를 창출. 27명이 모이면 27명이 모두 다른 배경을 가지고 있다고 가정하고 프로젝트를 진행. business학과에서 참여하는 이유는 최종목적은 사람들이 필요로 하는(잘 팔리는) 새로운 디자인된 제품을 만드는 것 (to connect design with the needs of the people who will ultimately judge and use the product).
- 최종 결과물을 교내 장터를 열어서 판매. 판매가 얼마나 되느냐에 의해 본 프로젝트의 성공여부를 판단



〈교내장터에서 결과물을 판매〉

- 변화

- 최종 결과물을 수업에서 평가하는 것보다는 좀 더 재미있는 방법으로 (교내 판매행사를 통한 수익금 발생, 또는 지스타와 같은 행사를 통해 평가받는 것이 학생들에게 좀 더 의미있고 재미있게 다가올 수 있을 듯함. 지스타에서 발표하고 싶어서 중국에서 학생들이 올 가능성도 있음)
- 센텀캠퍼스 앞에 결과물을 전시. 정기적인 전시를 하는 행사를 함.

4. 통합매체(Integrated Media) 융합교육

- 기존의 방식

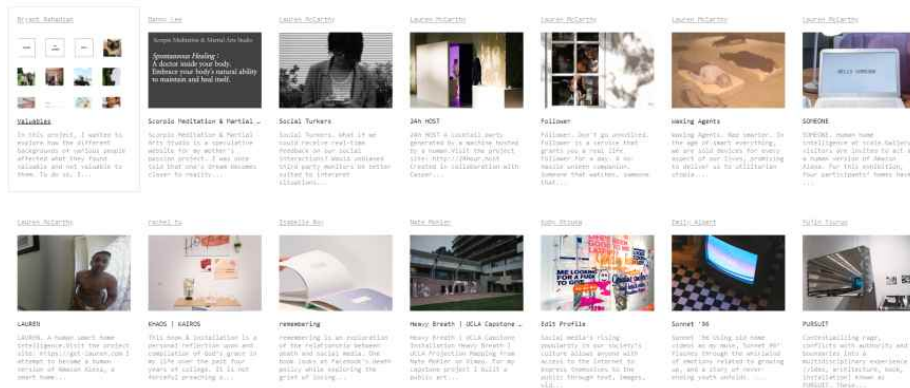
- 프로젝트에 다양한 기술이 접목되지 못하고 단일의 기술의 결과물

- 기존의 방식의 단점

- 작품의 다양성이 제한됨.

- 벤치마킹 사례(UCLA Design Media Arts, CALARTS)

- CALARTS는 Center for Integrated Media라는 기구안에 예술대학, 무용대학, 영화대학, 음악대학, 연극대학이 통합이 됨.
- UCLA Design Media Arts는 상호 작용과 게임, 비디오 및 애니메이션, 시각적 커뮤니케이션 및 이미지 영역 내에서 개별 관심사에 따라 자신의 프로젝트를 스스로 정의하여 수행.
- 웨어러블 디바이스, 모션캡처 등의 연구를 수행한 연구실 출신의 교수 등이 포함되어 있어 다양한 기술을 디지털 미디어아트에 적용.



<UCLA 학생들 프로젝트>

● 변화

- 사용자와 상호작용할 수 있는 아날로그, 디지털, 인공지능 등의 기술들과 융합한 프로젝트의 구현
- 라이브 아트, 상호작용 및 공연의 관계를 조사하고, 아날로그와 디지털 기술을 활용한 다양한 방법을 연구
- 라이브 이벤트, 상호작용 미디어 아트, 액션 기반의 컨텍스트를 학습. 구현된 미디어를 실시간으로 만들고, 재생하고, 조작하고, 상호작용하기 위한 도구와 기술들을 탐구함. 협업 프로젝트를 통해 이와 같은 미디어 등을 구현.

5. 팀티칭을 통한 융합교육

● 기존의 방식

- 팀티칭시 다양한 학문분야의 교수간의 협업이 부족
- 팀티칭시 3교수가 3시수를 1시수씩 나눠가짐.

● 기존의 방식의 단점

- 교수간의 협업이 부족하여 뚜렷한 융합 교육의 산출물이 나오지 못함
- 마케팅, 창의성 등의 능력을 갖춘 PM매니저 등의 역량을 키우지 못함

● 벤치마킹 사례(서강대학교)

- 팀티칭시 3명의 교수가 모두 3시수를 가져감.
- 창의성 역량 등을 키우기 위해 심리학, 다양한 배경의 전공 교수들과의 공동 수업중

※ 4전공 이상을 융합할 경우 학생설계전공 활용

4학년	창의적 융합 인재	캡스톤디자인, 인턴십, 전시회, 현장실습, 제작수업 등
3학년	다전공 심화	지식융합미디어학부 내 융합전공 + 소프트웨어/인공지능 연계전공 등
2학년 말		지식융합미디어학부 외 다전공/연계전공 선택 (3전공까지 가능)
2학년	다전공 기초	신문방송학, 미디어&엔터테인먼트, 아트&테크놀로지, 글로벌 한국학 조합
1학년 말		지식융합미디어학부 내 제1, 제2전공 선택
1학년	학부 기초	인문학적 상상력 + 첨단 미디어기술, 글로벌 소통능력 + 협업능력

<서강대학교 융합학부 교과과정>

- 변화

- 융합수업 등의 협업수업을 위해 교수들에게 충분한 시수(각 교수당 3시수)를 부과하여 각 교수가 시간을 제대로 할애하여 수업을 준비하고 충분한 토론을 할 수 있도록
- 하이엔드 기술 개발 역량만 갖춘 학생이 아닌 이용자에 대한 통찰력을 가지고 비즈니스 역량 등도 가진 융합인재 교육

6. 메타버스 플랫폼 기반의 융합교육

- 기존의 방식

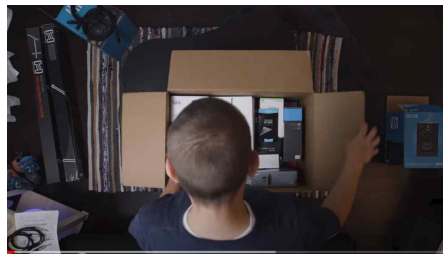
- 융합프로젝트를 수행하려면 오프라인 공간에서 만나서 수행

- 기존의 방식의 단점

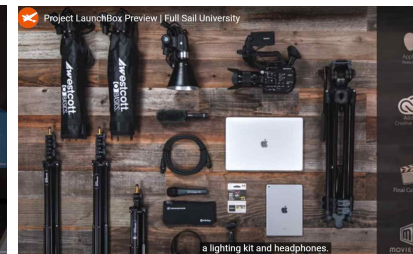
- 중국 등과 같이 원격으로 수업에 참여하는 학생들은 프로젝트의 참여가 어려움

- 벤치마킹 사례(MITidm)

- 가상현실 강의실을 사용하여 온라인으로 여러 사람이 같이 프로젝트를 할 수 있도록 상호작용이 가능한 소프트웨어를 직접개발. Lunch Box안에는 VR 헤드셋이 같이 배달이 되었음.
- 프로젝트 수업의 성공을 위해 가장 필요한 요소, 각 수업에서 사용하는 하드웨어, 소프트웨어, 장비들이 다를 수 있는데, 수업에 필요한 장비를 하나의 도시락처럼 배달해줌. 같은 장비를 사용하여 수행하는 것을 보장해줌. Lunch Box를 담당하는 부서가 따로 있음.



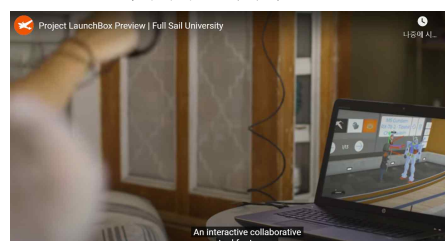
〈배달되어온 Lunch Box〉



〈애니메이션 학과의 Lunch Box〉



〈Lunch Box내의 VR헤드셋〉



〈가상현실공간내에서의 협업〉

- 변화

- 성공적인 원격수업을 위한 필요장비의 지원: 학생에게 필요한 장비를 스스로 구입하게 하지 않고 Lunch Box의 형태로 제공하면 학생편에서 보다 수월함.
- 온라인으로 공동협업을 할 수 있는 가상현실 공간 등의 온라인 환경의 제공

첨부자료_2 : 틀교육의 온라인교육으로 전환시 가능한 교육체계 시뮬레이션

2018.2, 월드클래스 디지털콘텐츠 중장기 발전계획 2022, 미래형 교육과정개편(안)

1. 목적

- 창의성(예술) 교육 강화
- 전통적 지식 주입형 교과목의 대폭적 축소
- 틀 기반 직능 교육 → 온라인 교육으로 대체 : 교수시수 부여 최소화(0학점 또는 1학점 크리틱)
- 소규모 집중교육 체제로 교육의 질 확보 : 학생주도·소규모 도제식 교육(10명 단위)으로 전환

2. 내용

항목		내 용
Year 1 (Foundation) 24분반	창의성 (예술 이론) 24분반	• 기초예술교육 중심, 틀을 배제한 자유로운 창작 실험(Adventure Design) • 4분야, 6교과목(매체의 이해, 예술의 이해, 기술의 이해, 도구의 이해) : 학부기초 18학점
Year 2 (Direction) 32분반	창의성 (예술 이론) 18분반	• Academic advisor 지도를 통한 진로 탐색, 진로 결정에 도움이 되는 기초 직능교육 실시 • 다양한 직능에 대한 융합교육을 통해 Generalist로서의 기본 자질 연마 • 모듈 당 3과목 개설 (3과목 x 4트랙 + 2과목 x 2트랙 = 16교과목 18분반)
	스킬 교과 (Toolbox) 0분반	• Toolbox는 교수에게 시수가 부여되지 않는 교과목으로, 온라인 강좌의 Assembly를 통해 학생들의 소프트웨어 교육으로 특화한 코스를 의미 • Tool 교육센터의 개별지도 및 과제 평가를 통해 학점을 부여 • 학생은 한 학기 1과목(3학점) 이수 필수 : 2학년 1학기, 2학기 시행
	자기주도교과 (도제식교육) 14분반	• 자기주도교과는 실무 제작 과정으로, 학생들이 원하는 분야에 대해 5명 이상 팀을 구성하여 신청, 소규모(평균 10명) 밀착교육을 실시 • 매년 Showcase를 통하여 작품 발표를 실시, 공모전 연계 진행 • 2학년 2학기 편제인원 140명 기준 14분반 운영(10명/분반)
Year 3 (Focus) 52분반	창의성 (예술 이론) 24분반	• 3학년에는 전공 심화를 위한 교과목 수업을 통해 실무적 지식을 완성 • 학기별 2개의 교과를 집중교과로 이수, 1개 교과는 융합을 위한 선택교과로 이수 • 모듈당 4과목(중급3/고급1) 개설(4과목 x 5모듈 = 20교과목 24분반)
	스킬 교과 (Toolbox) 0분반	• 3학년 학생 중 우수 학생을 선발하여 별도의 Hollywood Master Courses 시행 - 고급 Hollywood 아티스트 특별반으로 해외 공모전 및 해외취업 겨냥 포트폴리오 제작 • Tool 교육센터의 개별지도 및 과제 평가를 통해 학점을 부여 • 학생은 한 학기 1과목(3학점) 이수 필수 : 3학년 1학기, 2학기 시행
	자기주도교과 (도제식교육) 28분반	• 3학년 2학기 자기주도교과는 졸업작품과 연계하여 진행 • 학기당 편제인원 140명 기준 14분반 운영(10명/분반)
Year 4 (Synthesis) 40분반	창의성 (예술 이론) 12분반	• 심화 캡스톤 교과 단계로 포트폴리오, 졸업작품 제작을 중심으로 교육 실시 • 모듈당 2과목(고급2) 개설 (2과목 x 5모듈 = 10교과목 12분반)
	스킬 교과 (Toolbox) 0분반	• 학생은 한 학기 1과목(3학점) 이수 필수 : 4학년 1학기 시행
	자기주도교과 (도제식교육) 28분반	• 4학년 1학기 졸업작품 제작, 4학년 2학기 종합 포트폴리오 제작 • 학기당 편제인원 140명 기준 14분반 운영(10명/분반)
148분반	분반 비교	• 2017년 개설 분반 : 146분반

첨부자료_3 : 글로벌 네트워크 100 구축 현황

2021.7월 기준

순번	기관	소속 교수	국적	연관 사항	컨택 교수	MOU
1	중국 북경영화학원 디지털매체학과	류첸 교수 (학원장)	중국계 미국인	BK 주관 국제학술행사 (2021.01) 발표, 화상회의		
2	중국 북경영화학원 디지털매체학과	류약전 교수	중국	BK 주관 국제학술행사 (2021.01) 발표		
3	중국 북경영화학원 디지털매체학과	오한 교수	중국	BK 주관 국제학술포럼 (2021.06) 발표		
4	중국 산둥공예미술학원 디지털매체학과	고군업 교수 (학원장)	중국	BK 주관 국제학술포럼 (2021.06) 발표, 화상회의		2021.03.02
5	영국 Bournemouth University, National Center for Computer Animation	Sofronis Efsthathiou 교수	영국	Digitact -디지털콘텐츠 학술행사 (2020.09) 발표		
6	영국 Loughborough University, School of Arts	Paul Wells 교수	영국	2017년 한국방문. 중앙대 주최 학술행사 키노트 스피치		
7	영국 Loughborough University, School of Arts	Andrew Selby 교수	영국	ICCT 초청 학술행사 (2015) 발표, 한국방문		
8	중국 상해희극학원	시양 교수	중국	아시아대학영화제 (2019) 참여		
9	러시아 국립애니메이션센터	Sergei Kapterev 수석연구원	러시아	중국 귀주 국제학술행사 참여 (2020.10)		
10	말레이시아 Kuala Lumpur 대학교	Mohd Rosli Arshad 교수	말레이지 아	BK 주관 국제학술포럼 (2021.01) 발표, 디자인대학 박사과정 재학 중		
11	미국 A52 스튜디오	김준영 리드아티스트	한국	BK 주관 국제학술행사 (2021.01) 발표		
12	캐나다 Hitgrab 스튜디오	로버트 송 프로듀서	한국	BK 주관 국제학술행사 (2021.01) 발표		
13	캐나다 Zoic 스튜디오	이태희 아티스트	한국	BK 주관 국제학술행사 (2021.01) 발표		
14	중국 웨이팡과학기술대학교 건축예술학과	왕텅 교수 (학원장)	중국	같은 과 강이천 교수 소개		2021.05.29
15	중국 영화평개 저널 (중국 내 최고 수준)	증진 부편집장	중국	이희석 교수가 초청받아 중국 장저우 대학교(2020.03)에서 발표		
16	중국 운남예술대학교	후이 국제처장	중국	이희석 교수가 초청받아 중국 운남예술 대학교(2020.03)에서 발표		
17	중국 중남재경정법대학교 한중뉴미디어학원	추지영 원장. 오정 교수 등	중국	동서대와 국제공동교육 진행 중		
18	리투아니아 Mykolas Romeris University	Limba 교수	리투아니 아	동서대와 국제공동교육 진행 중		
19	중국 인민대학교	진양 교수	중국	중국 귀주 국제학술행사 참여 (2020.10)		
20	캐나다 Emily Carr University 애니메이션학과	Leslie Bishko 학과장	캐나다	디코학부 교수 선진사례 조사 차 캐나다 방문(2017.02)		
21	University of Barcelona	카를로스	스페인	국제처		
22	School of Visual Arts (뉴욕)	Andrew 장	미국	디자인대학 장주영 교수님		
23	Petra Christian University		인도네시 아	영화과 김정선 교수님		

[PART_IV]

디자인

미래전략

특별위원회

결과보고서

목 차

I. 서론	
1. 특별위원회 구성 및 배경	109
2. 연구 목표	110
3. 연구방법 및 방향	111
II. 선행 연구	
1. 환경 분석	117
2. 요구 분석	137
3. 문헌 및 사례 분석	173
4. 소결 : 핵심어 및 학사구조 도출	218
III. 디자인대학의 비전 및 인재상	
1. 교육 철학 및 인재상	223
2. 디자인교육의 핵심가치	223
3. 디자인대학 미션	223
4. IMPACT_6대 교육지표	224
IV. 디자인대학 학사구조 혁신안	
1. 학사구조 혁신안 개요	229
2. Crossover 통합교육 시스템과 전공/학과체계	231
3. 학사운영 체계 : 디자인대학 3.0	236
4. 대학원 공동 연구랩	239
5. Global Design Society GDS 4.0	244
V. 추진과제	
1. 명품 온라인 교과과정 : Global DOC	252
2. 명품 여름학기 : DSU SDP	252
3. SDGs Action Center	253
4. 1인 1체험	254
5. 7 Literacy 교육	256
6. 디자인캠프 : Purpose driven Design Mission Camp	257
7. 디자인대학 컨소시엄 : 디자인 특화 국내외 공유대학	259
8. 디자인 특화 공간 구축	261
9. 아시아미래디자인연구소	262
10. 기타	263
VI. 종합 및 결론	265
VII. 참고자료	275

연구요약

연구 배경 및 목표	○ 전 세계적으로 대학의 디자인교육 체계는 급변하는 산업적, 기술적, 경제적 변화에 대응하여 진화를 거듭하고 있다. 이제 표준화된 접근법과 일률적인 경험, 단순한 강의실 수업방식에서 벗어나 새롭게 개별화된 학습 방식의 새로운 디자인교육 패러다임과 교육학적 모델을 탐색하는 등의 적극적인 개혁이 절실한 시점이다. ○ 대학의 디자인교육을 둘러싼 환경에 대한 변화양상은 아래와 같이 정리된다. • 기술·산업 환경 : 4차산업혁명과 기술 발전으로 인한 산업 패러다임 변화 • 입시환경 : 학령인구 감소 및 고령화, 수도권 대학 선호·편중 현상의 심화 • 취업환경 : 산업 패러다임 변화에 따른 새로운 디자인역량 요구 • 교육환경 : 코로나로 인한 원격교육 본격화, 포스트코로나 시대의 교육 대변혁 • 사회·문화환경 : 코로나로 비대면(Untact)에 의한 사회·문화적 변화, 밀레니얼 세대와 Z세대의 등장 ○ 특히 지역의 디자인 특성화대학으로서 시대의 흐름에 맞는 선도적인 디자인프로그램으로의 전환을 통한 경쟁력 강화와 차별화가 시급한 실정이다. ○ 본 연구의 목표는 아래와 같다. • 디자인교육내용의 혁신 : 미래사회에서 요구하는 역량을 갖춘 인재양성 • 디자인교육시스템의 혁신 : 변화하는 환경에 유연하고 민첩하게 대응할 수 있는 구조의 전환 • 교육혁신을 통한 디자인대학의 경쟁력 강화 : 대학의 교육철학을 반영한 차별화와 특성화, 브랜드화 ○ 디자인대학 전체 교수들과 함께하는 디자인교육 혁신 • 디자인대학 교수 월례공유회 실시 : 총 7회 - 특위 연구 내용 공유 : 공감대 형성 - 전문가 특강 : 미래디자인교육의 방향성 제시 및 공감 • 소그룹 교수 및 학생대표 간담회 실시 : 총 7회 • <미래교육혁신 연구회> 화요 미팅 : 총 30+회 실시
연구내용 및 결과	[동서대 디자인대학 3.0] ○ 교육목표 : The Only One_각 학생 고유의 재능과 가치의 구현 ○ 인재상 : 지정의의 디자인인재 Learn to Feel, Feel to Create, Create to Serve ○ 비전 : 지역과 세상에 임팩트를 만드는 디자인대학 ○ 미션 : DESIGN FOR IMPACT_아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인 ○ 디자인교육의 핵심가치 : • 지(知)_ 실무시장 중심의 디자인 전문성교육 • 정(情)_ 목적이 이끄는 디자인 정신 교육 • 의(意)_ 임팩트를 만드는 디자인 실천교육 ○ I·M·P·A·C·T - 6대 교육지표 • 인성교육 - Integrity • 다학제 융합교육 - Multidisciplinary • 실무 전문성교육 - Professionalism • 지역기반 글로벌교육 - Asia·Korea·Busan - Glocal • 디지털 기술기반교육 - Computational Design • 주제중심교육 - Theme-based Learning

	○ 경쟁력 강화를 위한 핵심방향 • 교육의 질 제고 : 학생역량/실력 증진, 학생만족도 향상, 평판도(산업계/교육계/입시) 제고의 선순환 • 취업(양질의) 지원 및 창업·창직 활성화 • 글로벌 (다양한 기회제공, 글로벌 진출 지원) 강화 ○ 학사운영 체계 전환 : 학사구조의 이중체계 • 학부전공제(4개 전공) + 패션디자인학과 체제 : - 시각, 디지털미디어, 제품인터랙션, 환경, 패션 - 기본 전공명 및 체계 유지 : 입시생 눈높이와 산업체 현장 수요(취업) 고려 - 전통적인 전공 내 단계별 심화학습 체계 : 탄탄한 기초실력 배양 - 전공심화 과정을 통한 전문인 양성 : 취업과 진로 설계의 명확성 • 미래형 크로스오버의 주제 중심 통합교육 시스템 (Crossover Education System_Theme-based Learning) : - Art & Design Foundation, Computational D, 부산디자인, SDGs:지속가능D, 디자인창업, 서비스경험D - 미래형 수업형식 : 전통적인 수업형식에서 벗어난 새로운 실험적 시도 가능 - 주제 중심의 PBL 수업, 다학제 융합 수업 - 유연하고 다양한 창의융합모듈과 마이크로디그리 설계가능 - 시대의 흐름과 변화에 조응하는 내용의 지속적인 탐색 : 정기적 수업 리뷰 후 주제의 첨가/삭제, 점진적으로 확대 예정 - 미래 융합형 인재 양성 • 대학원랩 연계 공동연구 시스템 : 학석사연계과정 활성화 ○ 추진과제 및 계획 • 단계별 추진과제 15개 설계 • 디자인대학3.0 실행위원회 구성 : 교육과정 개편 (2021.09~11, 3개월) • 동서대 디자인대학 3.0 선포 및 시행 : 2022.03
기대효과	○ 향후 활용 방안 • 9월 수시 입시부터 홍보를 통한 우수 학생 유치 • 2021년 2학기 중 최종보고서 내용을 중심으로 조직 개편, 교과과정 개편 • 2022년 3월 개교 30주년에 맞추어 디자인대학3.0과 특성화 2.0 선언 및 Launching ○ 교육적 효과 • 현존 디자인교육을 보완하고 혁신할 수 있는 기초토대인 동시에 디자인 교육현장에서 직접 활용할 수 있다. • 이전 세대와 다른 가치관, 사고방식, 행동 양식을 지닌 Z 세대 학생들의 교육적 성취와 만족도 향상에 대응하는 탄력적 학사운영 프레임으로 활용한다. • 미래사회의 문화, 산업환경 변화 속에 자신의 고유한 창의력과 미래 디자인 역량의 활용가치를 확장하여, 실제 산업현장의 미래 고용변화에 대비한 지역의 창의적 디자인 인재를 양성하는 데 활용한다. ○ 사회적 효과 • 지역대학 디자인교육의 특성화와 차별화 추진을 통한 지역과 협력 상생을 기반으로 사회 혁신과 지속 가능한 커뮤니티 형성에 기여한다. • 동서대 디자인대학의 브랜드화를 통한 경쟁력 강화에 기여한다.
키워드 (Keyword)	미래 디자인교육, 디자인 핵심역량, 유연성, 크로스오버, 전공심화 (Future Design Education, Design Core Competencies, Agile & Lean, Crossover, expertise)

I. 서론

1. 특별위원회 구성 및 배경

가. 구성 배경

- 특성화분야인 디자인대학의 침체와 Global Standard화의 부진 상황에서 빠르게 벗어나 명실상부한 특성화 2.0으로 Upgrade 해야한다는 대학 차원의 절박성
- 방향성 상실, 선진적 교육과정과 교육방법의 부재, 세계수준 교수 요원의 부족 등은 향후 특성화 분야의 차별화를 어렵게 하고있음
- 학부와 단대 차원의 Task Force 수준으로는 임무 수행이 어려운 한계점

나. 구성과 설치

- 본부 차원(총장직속)의 특별위원회를 구성이 필요
- 두 개의 특별위원회 구성
- 디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회 (위원장: 김정선 부총장) & 디자인미래전략 특별위원회

다. 구성 및 연구내용

- 위원장 : 장주영 아시아미래디자인연구소 소장
- 위원: 고정욱, 김경원, 김태완, 김세화, 김해운, 서한석, 신혜경, 이용기
- 활동 기간 : 2021.02.01. ~ 2021.08.31.
- 기초조사 및 리서치 (해외유수 대학/기관 연구)
- 세미나, 공청회, 외부전문가 접촉 및 의견 청취
- 최종보고서

라. 디자인교육 미래 전략연구의 필요성

- 전 세계적으로 대학의 디자인교육 체계는 급변하는 산업적, 기술적, 경제적 변화에 대응하여 진화를 거듭하고 있다. 이제 표준화된 접근법과 일률적인 경험, 단순한 강의실 수업방식에서 벗어나 새롭고 개별화된 학습 방식의 새로운 디자인교육 패러다임과 교육학적 모델을 탐색하는 등의 적극적인 개혁이 절실한 시점이다.
- 한국은 디자인전공 졸업생 배출의 양적인 면에서는 세계 최상위권에 속하지만, 아직 디자인 경쟁력은 그 수준에 미치지 못하고 있다. 그리고 인구의 감소와 함께 한국 특유의 산업구조, 수도권 편중이 심한 사회문화 현상 속에서 경쟁력 있는 미래 디자이너를 배출하기 위해서는 한국 환경에 적합한 선진적인 디자인교육으로의 전환이 시급하다.
- 전국에 디자인학과가 설치된 대학교 총 199개교 중 138개교가 수도권 이외의 지역에 있다. 인구의 급격한 감소로 이들 지역대학에서 디자인 경쟁력을 갖춘 인재를 양성하는 데에는 더 큰 어려움이 따른다.
- 그러므로 지역의 디자인 특성화대학으로서 대내외 환경변화에 대응하고 시대의 흐름에 맞는 선도적인 디자인프로그램으로의 전환을 통한 차별화로 제2의 도약이 필요하다.

마. 디자인 상황 및 배경

● 대학의 디자인교육을 둘러싼 환경에 대한 변화양상은 아래와 같이 정리된다.

- 기술·산업 환경 : 4차산업혁명과 기술 발전으로 인한 산업 패러다임 변화
- 입시환경 : 학령인구 감소 및 고령화, 수도권 대학 선호·편중 현상의 심화
- 취업환경 : 산업 패러다임 변화에 따른 새로운 디자인역량 요구
- 교육환경 : 코로나로 인한 원격교육 본격화, 포스트코로나 시대의 교육 대변혁
- 사회·문화환경 : 코로나로 비대면(Untact)에 의한 사회·문화적 변화, 밀레니얼 세대와 Z세대의 등장

● 이에 따라 본 연구에서 진행할 체계적이고 종합적인 디자인교육 모델 구축의 필요성은 아래와 같다.

- 변화된 기술, 산업, 사회 환경에서 요구되는 디자인 인재상과 이에 따른 디자인 전문역량의 변화
- 미래수요를 반영하고 변화에 대응하는 유연하면서 체계적인 디자인교육 혁신과 구조개선의 필요
- 학생 주도적 학습, 교수의 역할변화, 교수학습법의 개발, 온라인 수업 등의 복합적인 변화양상의 수용 필요
- 한국의 학령인구감소에 따른 지역대학의 경쟁력 강화 방안 및 지역 협력 상생 전략 필요

○ 향후 활용 방안

- 9월 수시 입시부터 홍보를 통한 우수 학생 유치
- 2021년 2학기 중 최종보고서 내용을 중심으로 조직 개편, 교과과정 정비, 우수교원 확보 등 실시
- 2022년 3월 개교 30주년에 맞추어 특성화 2.0 선언 및 Launching

2. 연구 목표

가. 디자인교육내용의 혁신

○ 미래사회에서 요구하는 역량을 갖춘 인재양성

- 새로운 산업 패러다임 변화를 반영하는 디자인 교육체계와 교과과정 제안
- 교육의 질 제고

나. 디자인교육시스템의 혁신

○ 변화하는 환경에 유연하고 민첩하게 대응할 수 있는 구조의 전환

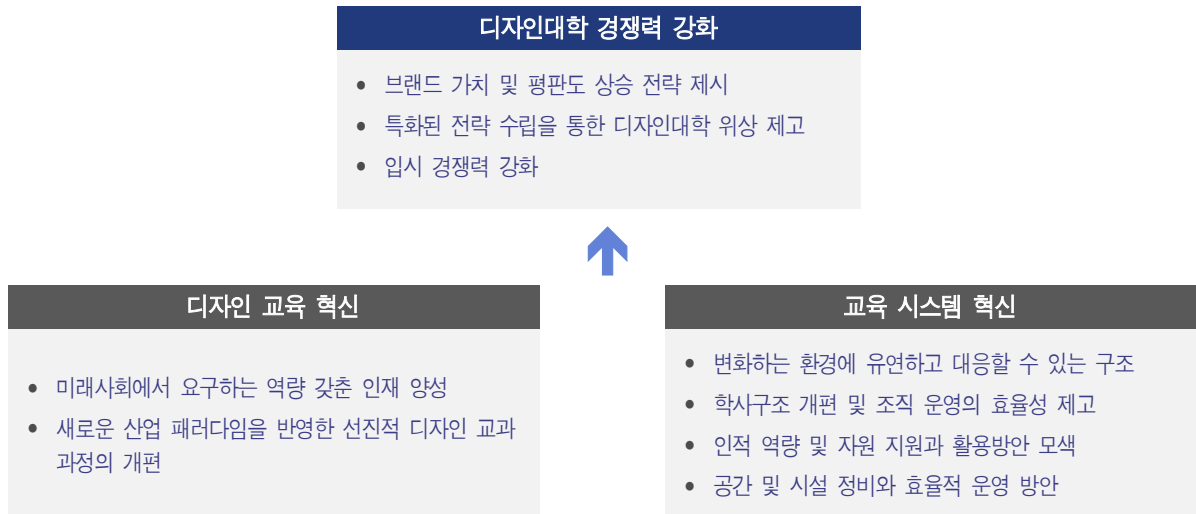
- 학사구조 개편 및 조직운영의 효율성 제고
- 인적 역량 및 자원 지원과 활용방안 모색

다. 교육혁신을 통한 디자인대학의 경쟁력 강화

○ 대학의 교육철학을 반영한 차별화와 특성화, 브랜드화

- 브랜드 가치 및 평판도 상승 전략 제시
- 특화된 전략 수립을 통한 디자인대학의 위상 제고
- 입시 경쟁력 강화

■ [표 1] 연구의 목표 : 교육혁신을 통한 디자인대학의 경쟁력 강화



3. 연구방법 및 방향

- 본 연구는 위에 열거한 오늘과 미래의 도전적인 과제를 해결하고, 창의적 디자이너를 교육하기 위한 구조를 재구성할 방법을 연구한다.
- 오늘날 대학은 새로운 도전에 직면하고 있으나 현재의 디자인교육은 21세기의 새로운 요구사항을 따라가지 못하고 있다. 특히 디자인교육에 대한 변화의 필요성에서 비롯된 혁신적인 루트시스템 도입의 7여년의 평가가 필요한 시점으로 판단하였다.
- 그리고 여전히 새로운 환경에 요구되는 변화를 반영하고 적용할 수 있는 구조나 실용적 전략의 형태로 교육이 구체화하지는 못하였다는 반성에서 본 연구는 시작되었다.
- 이에 본 연구에서는 미래 디자인교육을 위한 개혁을 도모하고 변화에 대한 지침을 제공할 수 있도록 일련의 방향성과 구조, 방법 및 모델을 종합하고자 한다.
- 본 연구는 “디자인교육 혁신을 통한 디자인대학의 경쟁력 강화”를 목표로 한다.
- 이러한 연구의 주제를 디자인문제로 상정하여 디자인적 사고의 “Discover-Define-Develop-Deliver”의 4단계 프로세스를 통하여 문제를 해결하고자 한다.

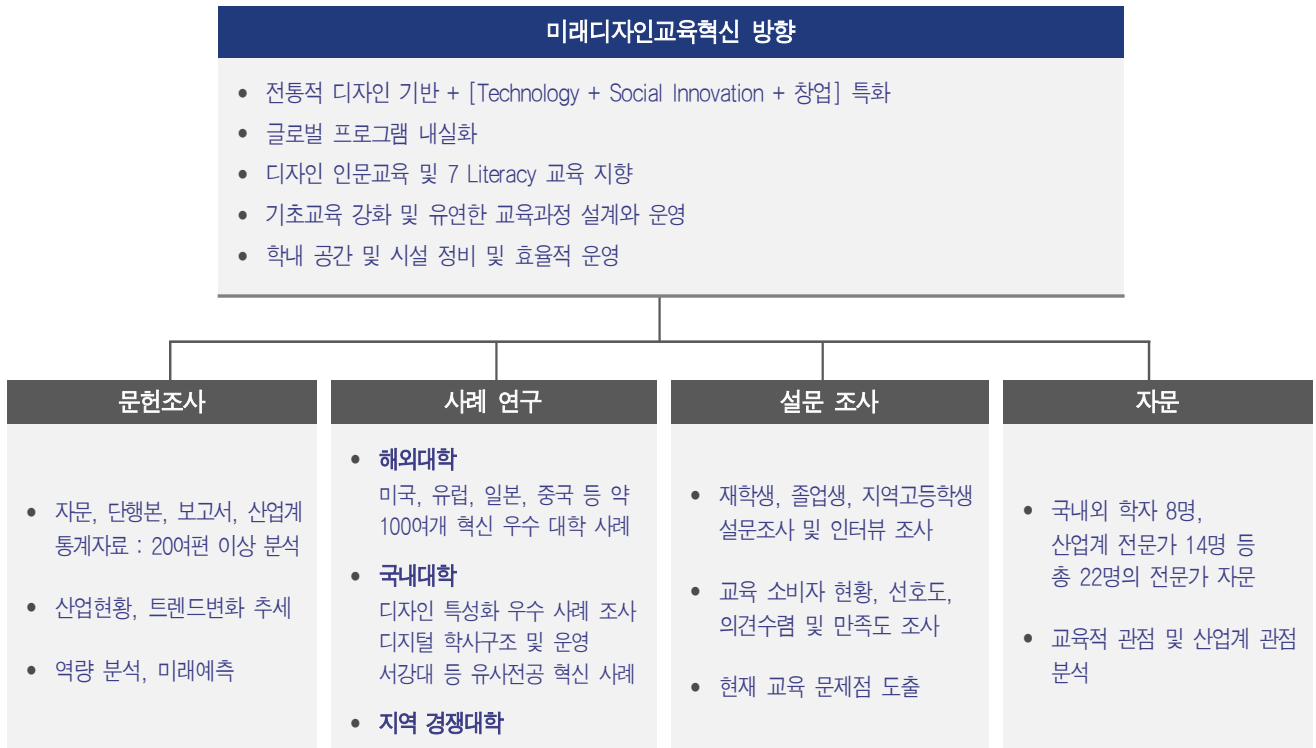
■ [표 2] 연구 단계

연구 단계	연구 과정	연구유형 설정
1) 1단계_ Discover	데이터 기반 연구	-> 1) 탐색적 연구
2) 2단계_ Define	근거기반 연구	-> 2) 전략 도출 연구
3) 3단계_ Develop	상황에 따른 적절한 해결책	-> 3) 교육모델개발 연구
4) 4단계_ Deliver	적용 연구	-> 4) 실행계획 연구

● 연구 과정에 따른 연구방법은 다음과 같다.

- 1단계 데이터 기반 탐색 연구 : 정확한 상황 및 추세 판단을 위한 자료조사와 탐색 방법으로 “선행 연구 및 문헌 조사, 유관 Data 조사, 조사내용의 신뢰성 분석, 유의미한 Data 추출 및 종합화” 등의 연구방법을 적용한다.
 - 2단계 근거(evidence)기반 연구 : 미래의 지역 디자인대학의 비전과 핵심가치, 인재상 및 교육목표를 설계하기 위한 타당한 미래 디자인교육 개발전략을 도출하고자 선진 사례 고찰, 선행연구 및 문헌 조사 등의 연구방법을 적용한다.
 - 3단계 상황에 따른 적절한 해결책 : 급변하는 IT기술혁신, 산업구조, 사회현상에 대응할 수 있는 해결책으로서 미래 디자인교육에 적합한 교육내용, 교육시스템, 지역기반 구축의 혁신 방안도출을 하고자 선도적인 4차산업혁명 대응전략 사례 고찰, 교육혁신 사례 조사분석, 미래 디자인가치 및 지역기반 디자인의 교육적 가치 세미나 및 전문가 인터뷰, FGI(Focus Group Interview), 서베이, 정성적 분석, 정량적 통계분석 등의 다양한 연구방법을 적용한다.
 - 4단계 적용 연구 : 현행 교육과정의 비판적 분석을 바탕으로 차별화, 맞춤형 교육체계와 교육과정을 설계하고 적용하기 위한 단계로서 디자인사고(Design-Thinking)법, 구성원 대상 FGI 등의 연구방법을 적용한다.
- 이상의 4단계 연구내용을 체계적으로 추진함으로써 궁극적으로 새로운 시대변화에 대응할 수 있는 디자인역량을 갖춘 미래 인재를 양성하는 데 중점을 둔다.
- 디자인대학이 “디자인 특성화와 차별화 추진을 통하여 지역과 협력, 상생하는 지속 가능한 교육환경”을 구축한다.

■ [표 3] 미래디자인교육혁신 방향



■ [표 4] 미래디자인교육혁신 연구 과정

연구 목표

디자인교육내용 혁신	디자인교육시스템 혁신	디자인대학 경쟁력 강화
---------------	----------------	-----------------



1 환경 분석			
외부 환경		내부 환경	
종합적 환경	지역 동향	현행 체계	내부 역량



2 요구 분석				
학생 조사			현장 전문가 조사	
재학생	졸업생	입시생	산업체	소규모디자인회사



3 문헌 및 사례 분석				
디자인교육혁신 사례조사			디자인교육미래 선행 연구	
해외 대학	국내 대학	경쟁대학	디자인의 미래	미래 디자인교육

1 환경 분석			
외부 환경		내부 환경	
종합적 환경	지역 동향	현행 체계	내부 역량
- 기술·산업 취업 환경 - 사회·교육·입시 환경 - 미래 트렌드	- 부산지역 경제위상·위기 - 부산지역 산업 현황 - 부산 사회문제 - 지역대학 환경	- 디자인교육 자체진단·평가 - 루트제 현황 - 디자인대학 경쟁력	- 교수 간담회 분석 - 내부 역량 분석 - SWOT 분석



2 요구 분석				
학생 조사			현장 전문가 조사	
재학생	졸업생	입시생	산업체	소규모 디자인회사
- 만족도 분석 - 졸준위·총대간담회	- 만족도 분석 - 개선 사항	- 지역 고교생 - 교육소비자현황 - 선호도 분석	- 직무역량 중요도 - 필요 전문지식과 기술 - 산업계 의견 및 만족도 - 신입사원 선발 시 중요 항목	



3 문헌 및 사례 분석				
디자인교육혁신 사례조사			디자인교육미래 선행 연구	
해외 대학	국내 대학	경쟁대학	디자인의 미래	미래 디자인교육
- 미국, 유럽 - 일본 - 중국, 아시아	- 디자인특성화대학 - 디지털대학 - 혁신성공사례	- 지역디자인대학 현황 - 유사학과 교육과정 혁신사례	- 미래디자인의 역할 - 디자인산업 인력 동향 - 인력양성 유형구분 및 직무 특성 - 학계 자문 분석	- 디자인미래교육방향 - 디자인 핵심역량 - 미래디자인교육 프레임 - 선행연구

○ 디자인교육미래전략 특별위원회, <미래교육혁신 연구회> 화요 미팅 : 총 30회

- 1단계 조사를 위해 아래와 같이 디자인대학 교수와 학생대표와의 다양한 간담회를 통해 의견을 수렴하는 과정을 진행하였다.
- 또한 월례 전체 디자인대학교수 공유회를 진행하며 특별위원회에서 수행 중인 중간 연구결과를 발표하는 시간을 가졌다. 함께 의견을 공유하며 한 방향으로 가기 위한 노력에 무게를 두었다.

○ 디자인대학 전체 교수들과 함께하는 디자인교육 혁신 : 디자인대학 교수 월례공유회

- 특위 연구 내용 발표 및 공유, QnA
- 공감대 형성 : 디자인대학 전체 교수
- 전문가 특강 : 미래디자인교육의 방향성 제시 및 공감

■ [표 5] 간담회 : 디자인대학 전공별 소그룹 교수 및 학생 대표 (총 7회)

주차	일시(오후)	참석자	비고
1주차	03(수) 3시	패션학과 : 노윤선, 신혜경, 양성원	김순구
2주차	09(화) 2시	시각계열 1 : 송만용, 안병진	서한석
	10(수) 2시	시각계열 2 : 김기수, 이진호, 이명희	
3주차	17(수) 2시	산업계열 : 고정욱, 김수화, 류근욱, 박부미, 홍관선	
	18(목) 6시	영상계열 : 김경원, 김세화, 이동훈, 김형우	김해윤
4주차	22(월) 6시	학부 : 김형숙, 박수진, 윤지영, 정지욱	
	24(수) 2시	대학원 : 김동현, 김태완, 이용기	장주영

■ [표 6] 공유회 : 디자인대학 전체 교수 월례공유회 개최 (총 6회)

	일시	월례 공유회	전문가 특강
1	2월 16일	특위 발족 및 계획 발표	
2	3월 30일	디자인대학 미션비전 발표	이건표 홍콩폴리텍크닉대학 학장 특강 '디자인미래 교육혁신의 시대적 필요성 및 혁신방향'
3	4월 27일	자료조사 내용 발표	이순중 서울대디자인학부 명예교수 특강 '미래사회와 디자인, 교육의 지평'
4	6월 01일	중간보고회	류영기 동제대 부총장 특강, '디자인 교육의 미래'
5	6월 29일	디자인대학 학사구조 및 전공명 발표	이승환박사 특강, '메타버스 비긴즈(BEGINS)'
6	7월 13일	디자인대학 학사구조 및 전공명 최종 발표	2021년 디자인대학 하계워크숍

II. 선행 연구

1. 환경 분석

1.1. 외부환경

1.1.1. 종합적 환경

가. 기술산업·취업 환경

○ 미래 신기술

- 사물 인터넷, 클라우드, 첨단 로봇, 무인 자동차, 차세대 유전자 지도, 3D 프린터, 자원 탐사 신기술, 신재생 에너지, 나노기술(맥킨지 선정 미래 9대 신기술)
- 신기술은 미래 일자리 감소에 지대한 영향을 미침
예) 무인 자동차 보편화로 운수업이 사라지고, 충돌 방지 시스템으로 자동차 보험이 사라지게 될 것

○ ICT 기술의 융합적 발전으로 촉발된 4차 산업혁명시대(급변, 초연결, 초지능) 도래에 따른 산업 패러다임 변화

- 사물인터넷, 가상물리시스템, 빅데이터, 인공지능 등에 의한 새로운 비즈니스 모델 및 시장 창출
- 현실세계와 가상세계의 공존 시대

○ 취업환경

- 세계경제포럼은 2016년 「일자의 미래(The Future of Job)」라는 보고서를 통해 기술 진보로 인해 점차 인간의 역할을 기계가 대체하여 향후 일자리와 직업에서 많은 변화가 일어날 것이라고 분석. 2020년까지 710만 개의 일자리가 사라지는 대신, 새로운 일자리 200만 개가 발생해 결국은 510만 개의 일자리 감소가 나타날 것이라고 전망하며, 2016년 현재 7세 어린이들 중 68%는 향후 기술 진보로 인해 지금은 알려지지 않은 새로운 일을 하게 될 것이라고 예측

■ [그림 1] 사라지는 일자리 717만개 (출처:KBS)



- 한국고용정보원은 2019년 4차 산업혁명으로 빠르게 변하는 직업세계 속에서 청소년의 직업·진로 선택을 돕고자 '4차 산업혁명 시대, 내 직업 찾기' 가이드를 발간
- 사물인터넷 전문가, 인공지능전문가, 빅데이터 전문가, 가상현실·증강현실 전문가, 생명과학 연구원, 정보보호 전문가, 로봇공학자, 자율주행차 전문가, 스마트팜 전문가, 환경공학자, 스마트 헬스케어 전문가, 3D 프린팅 전문가, 드론 전문가, 소프트웨어 개발자, 신·재생에너지 전문가
- 육체노동이든, 정신 노동이든 정형화된 업무는 로봇이나 인공지능(AI)으로 빠르게 대체되나, 고도의 유연성과 육체적 적응성, 창의성, 공감능력 등이 필요한 직종은 기계화의 영향을 덜 받을 것으로 전망

■ [그림 2] 자동화에 따른 직무 대체 확률이 높은 직업과 낮은 직업



- 맥킨지글로벌연구소는 2021년 2월 ‘코로나19 이후 노동환경의 미래(The Future of work after COVID-19)’라는 보고서에서 물리적 대면성을 줄여나가는 근무 환경에 따라 여성, 젊은 층, 저교육 층 등의 직업 안정성이 큰 타격을 받을 것이라고 분석
- 연구의 대상인 8개국(중국, 프랑스, 독일, 인도, 일본, 스페인, 영국, 미국)에서 10년 내 약 1억 700 만명(근로자 16명 중 한 명)에 달하는 근로자가 새로운 일자리를 찾아야 할 가능성을 예고
- 키크경제(Geek Economy, 초단 기 계약직 인력을 활용한 경제활동, 플랫폼 노동이나 프리랜서 형태)의 성장이 전망. 디지털 거래로의 전환은 배달, 운송, 창고 관련 일자리의 성장을 촉진하지만, 자동화로 일상업무 일자리는 대폭 사라질 것으로 예측
- 기존 직원을 재교육하는 것이 신규 고용보다 훨씬 비용 효율적이라는 인식이 높아 선진국뿐 아니라 우리나라 기업들도 정기 신입사원 공채보다는 수시 경력채용을 선호
- 한편 미국을 중심으로 학위보다는 기술에 초점을 맞춘 채용 트렌드도 새롭게 부상. 일하고 싶은 기업으로 꼽히는 구글, 힐튼호텔, 언스트앤영, IBM의 최근 채용에서 학위 조건을 제거하고 보유 기술만 보고 뽑은 신입사원이 크게 늘어남

나. 사회·교육 입시환경

○ 사회 변화

- 정해진 미래라 불리는 인구 감소뿐 아니라 고령 사회 진입, 1인 가구 증가 등의 인구구조도 예상보다 빠르게 변화
- 코로나 19로 인한 언택트(Untact) 시대 도래
- 대중의 시대에서 다양성의 시대로의 변화로 소비자 경험 가치 중시

○ 교육환경 (디자인 중심)

- 디자이너의 역할 변화에 부응해야 (상품 기획, 사업전략 수립, 조직의 변화관리 등)
- 디자이너에게 요구되는 역량도 증가 (디지털 리터러시, 융합적 사고, 인문 소양, 미래 예측 등)
- 코딩기초, 미래 유망기술의 이해, 로지컬 씽킹, 글쓰기, 심리학 개론, 미래 트렌드, 라이프 스타일 연구 등 교육 필요

● 전세계 대학 교육의 패러다임 전환

- 기존의 대학 체제가 갖는 물리적 한계를 뛰어넘고 지식의 효용가치를 강화하기 위해 ‘학생 개개인의 성장을 지원’하고, ‘실질적 배움’의 장을 확산해 나감

■ [표 7] 대학 교육의 패러다임 전환

대학의 한계점	대학의 변화 움직임
• College Affordability Issue 대학비용의 경제적 부담이 위기에 직면한 동안, ‘free college’ 운동이 나타나면서, 기존 4년제 학교와 2년제 대학에 중퇴율이 50% 이상으로 증가 • 청년 취업을 악화 속 대학의 부족한 실질적 취업 지원 대학은 단순히 career service의 예산을 늘리는 것이 아니라 실제 학생들이 졸업 후, 좋은 직장에 취직할 수 있도록 테크니컬 스킬과 비즈니스 스킬/경험을 준비해줘야 함 • 디지털 네이티브 세대와 대학의 격차 테크놀로지와 신기술에 익숙한 학생들의 ‘배우는 방식’과 대학들의 교육모델의 차이로 인해 수동적인 교육에 익숙한 교수들에 의한 시대에 뒤떨어진 교수법의 문제. 시대에 맞는 인터랙티브 교육이 필요 • 과거 대비 대학 4년의 가치 하락 기존 명성을 얻었던 대학들은 그들의 브랜드 가치에 의존하며 실제 경쟁력을 갖추지 못하고 변화를 시도하지 않음	• ‘실질적 미래효용 가치’에 포커스된 대학의 출현 - 공대 출신이 아니어도 16주면 ‘코딩’을 완벽하게 할 수 있는 Flat Iron - 기술 혁신과 디자인을 통해 전세계에 산재한 이슈들을 극복하는 목적의 Singularity University 등 • 학생들의 성공적 학습 및 성장을 위한 에듀테크 - 아리조나 주립대학의 eAdvisor : 7만여명 학생들이 자신에게 가장 적합한 major course path를 가져가도록 지원 - 미네르바 스쿨의 Active Learning Forum : 물리적 캠퍼스 없이 전세계를 경험하며 배움을 이어나가면서도 언제 어디서나 수업을 받을 수 있는 온라인 강의 시스템 구축 • 캠퍼스의 다양한 활용 및 배움의 확장 - Paul Quinn College : 150년된 거의 닫을 위기의 흑인대학교의 풋볼필드를 농장으로 조성하여 비즈니스와 농업 기술을 가르치고 농작물을 지역 식당과 마켓에 판매

- ‘학생주도의 경직성’⇒ ‘학생 중심의 유연성’으로의 이동

■ [표 8] 학생 중심의 대학 교육 사례

특성	사례	
	기관 및 프로그램명	내용
자기주도형 학습	ecole42	• 특정 교수의 정해진 교과목 없이 Peer to Peer 학습
	매드캠프 (카이스트)	• 5주간의 스타트업 몰입 캠프. 학생들의 자발적 동기를 가지고 몰입학습
	Foloft	• 크라우드소싱 컴퓨터 게임. 누구나 중요한 과학적 연구에 참여할 수 있도록 독려. 자발적 동기를 통한 학습
컨텐츠 큐레이션	에드엑스/코세라	• 명문대학 명강의만을 큐레이션해 놓은 온라인 교육 플랫폼
	유다시티의 나노 디그리	• 학과별 수업이 아닌 머신러닝, 데이터분석 등 핵심주제별 수업을 세분화해 제공 • 기업 대상, 평생 학습과정으로 비즈니스 확장
온오프의 경계없는 교육	미네르바 대학	• 오프라인 강의의 온라인 녹화가 아닌 (일반적인 MOOC) 학생의 전세계 경험을 중심으로 온라인은 ‘실시간 토론’의 주제로 활용
	칼리지보드	• 칸아카데미와 협업해 고등학생들의 PSAT 데이터 추적/분석하는 인공지능 학습 도우미
	오픈튜니티앤틱크	• 대학 간판이 아닌 실제 직무 능력을 교육/평가를 통해 기업과 구직자를 연결하는 온라인 재능 플랫폼
운영 구조의 유연성	울린 공과대학	• 학과별 조직 구분 폐지, 종신 재직권 없는 교수진 운영. ‘유통기한’ 있는 커리큘럼. 학과 구분 없는 배움
	폴세일 대학	• 경직된 입학, 졸업 시스템을 넘어 매달 신입생을 받는 게임/엔터테인먼트 대학
	카오스 필로츠	• 기업이 정신을 가르치는 3년제 과정. 매달 소액의 학비를 받음. 기억집단이 학생과 함께 배우고 외부의 일을 수행

<동서대학교 중장기발전계획(동서비전2030) 발췌>

○ 입시환경

- 통계청에 따르면 만 18세 학령인구는 2021년 47만6000 명으로 지난해 51만2000 명보다 3만5000 명 줄어듦. 학령인구는 2024년에는 43만 명, 2040년에는 현재의 절반인 28만4000여 명으로 줄어듦 것으로 전망
- 2021학년도 수능 응시자는 전년(54만8734명)보다 10.1% 감소한 49만3433명. 반면 전문대를 포함한 대학 입학 정원은 55만5774명으로 수능 응시자보다 6만명이나 초과.
- 교육부 추계에 따르면 현재의 대학 입학정원이 유지될 경우 3년 후인 2024년에는 입학생이 12만 3000여 명이 부족. 대학 정원의 4분의 1 가량을 채울 수 없다는 의미.

● PEST 주요요인 도출

- 대외여건 분석을 통해 PEST(Political, Economic, Socio-cultural, Technological)분석을 수행한 결과, 다음과 같은 4가지 영역별 주요요인 도출

■ [표 9] 대학 교육의 패러다임 전환

정책 (Political/Legal)	경제 (Economy)
• 반값 등록금 정책 강화 • 정부 주도의 정원 감축 및 구조개혁 정책 추진 • 산업수요 맞춤형 인력 양성 • 해외 학생 유치 강화 • 수요자 교육선택권 강화 및 교육 질을 강조하는 교육 패러다임 • 지역산업과 균형 동반 성장 및 대학교육 미스매칭 완화를 위한 맞춤형 교육 추진 • 자율 및 특성화 전략 요구와 대학교육과 취업과의 연계성 강화	• 제4차 산업혁명에 기반한 산업구조 및 기술경제 패러다임 변화 • 경기 침체의 장기화 및 만성적 고용부진 • 5대 산업트렌드 : Green, New Energy, Soft Power, IT 컨버전스, Silver & Well-being • 대학의 지역 경제 기여 요청 강화 • 개발도상국의 지속전 경제 성장 • 일자리 창출을 위한 정부의 지속적인 관심
사회 (Social)	기술 (Technological)
• 출산률 저조로 인한 학령인구 감소 가속화 • 초고령 사회 진입으로 산업구조의 변화 예상 • 교육수요자의 다양한 니즈만족을 위한 물적/인적자원 개방 요구 • 지방화시대에 대학은 지역사회공헌, 인재양성 및 지역주민 재교육기관의 역할 수행 • 기업의 정년 보장의 어려움 및 노사갈등 • 젊은 층의 낮은 취업률 지속 • 빈부격차로 인한 사회 갈등 증대	• 산업구조의 가변성 증가로 과학기술이 국가경쟁력 핵심요소 • 미래사회의 선도핵심 첨단과학기술분야(IT, BT, NT, ST, ET, CT)의 고급 인력 양성 요구 • 신산업 발굴 육성과 신성장 동력 개발에 따른 첨단과학기술 인력 수요 증대 • 신지식기반의 스마트 시대 도래로 온라인 강의 활성화 등 신유형의 대학교육 출현 • IOT/CT 융복합 기술의 수요 증대

<동서대학교 중장기발전계획(동서비전2030) 발췌>

다. 미래 트렌드 (디자인 관련도 높은 근미래 트렌드)

○ 트렌드 1 : 다양하게 분리되는 여러 개의 정체성, 멀티 페르소나

- 직장과 퇴근 후의 모습이 다르고 일상과 SNS할 때의 모습 혹은 SNS의 종류에 따라 다른 모습을 보이는 다층적 자아를 의미하며, 현대 사회의 양면적 소비 행태와 젠더프리 트렌드 등 다양한 소비 트렌드를 파악할 수 있는 만능 키 역할을 함
- SNS에 멋진 셀피 올리기 경쟁이 벌어지면서 ‘카페인 우울증’이라는 신조어가 등장. 카페인은 ‘카카 오스토리, 페이스북, 인스타그램’의 앞글자만 딴 것으로, 사람들이 SNS에 올린 다른 사람의 일상을 보면서 상대적 박탈감을 느껴 우울증에 빠진다는 의미

○ 트렌드 2 : 나를 위한 투자, 포미(for ME) 족

- 건강(for Health), 싱글족(One), 여가(Recreation), 편의(More convenient), 고가(Expensive)의 앞글자를 따서 만든 신조어이며, 자신의 가치를 두는 제품은 다소 비싸더라도 과감히 투자하는 소비적 성향을 일컫는 말

○ 트렌드 3 : 새로운 형태의 가족과 1인 가구의 다양화

- 2017년 1인 가구, 전체 가구 28.6% 차지
- 1인 가구의 증가로 인해 만들어지는 경제현상이 심화되면서 ‘솔로 이코노미(Solo Economy)’ 혹은 1코노미 (1인가구 + 경제Economy)라는 신조어가 등장
- 1인 가구에 관한 글로벌 신조어, ‘패러싱글(기생독신)족’, ‘네오싱글족’, ‘나홀로족’, ‘코쿤족’
- 1인 가구의 주거 대안, 셰어하우스 / 1인 가구의 새로운 가족 구성원, ‘반려동물’과 ‘상호작용봇’
- 1인 가구 외에도 다양한 가족 형태 등장, 평생룸메족, 밀레니얼 가족, 자유분방족, 나나랜더

○ 트렌드 4 : 공유 경제

- 2008년 하버드대학교의 로렌스 레식(Lawrence Lessig) 교수가 처음 사용한 용어로, 제품이나 서비스를 소유하는 것이 아니라, 필요에 의해 서로 공유하는 활동을 일컫는 말. 렌탈, 카 셰어링, 에어비앤비 등이 대표적 사례. 1인 가구 증가, 고령화 및 스마트화에 따라 렌탈산업 급부상

○ 트렌드 5 : 공유 렌탈의 진화, 구독경제

- 신문처럼 매달 구독료를 내고 필요한 물건이나 서비스를 받아쓰는 경제활동을 의미하는 구독경제(Subscription Economy)는 최근 고가의 자동차와 명품 의류 같은 물건뿐만 아니라 식음료 서비스까지 다양한 분야로 월정액 서비스가 확대되고 있음
- 공유 경제와 구독 경제는 서로 연결되어 있음. 이전에는 ‘렌탈’이라고 불렀던 것이 기본적으로 무소유를 전제로 하여 구입비용보다 낮은 비용으로 유형 혹은 무형의 서비스를 제공받지만 구독 경제의 경우 일정 기간 동안 새로운 것을 제공해야하는 점인 ‘다양성’이 추가될 수 있음

○ 트렌드 6 : 확장하는 뷰티(이미용/성형) 수요

- 한국여성은 “전체 소득에서 화장품과 미용에 지출하는 금액의 비중이 미국 여성의 2배다.”, “이미 한국 남성들은 전 세계 남자중에서 피부관리에 가장 많은 돈을 쓴다.”<BBC 보도>
- 그루밍족 등장 : 패션과 미용에 아낌없이 투자하는 남자들. 피부와 두발, 치아 관리는 물론 성형수술까지 마다하지 않음
- 코리안 뷰티 : 작은 모공과 ‘자연스러운’ 완벽함을 추구하는 한국식 미의 기준이 세계적으로 여성의 미모를 평가하는 새 기준으로 편입

○ **트렌드 7 : 어제보다 나은 나, 업그레이드 인간(Upgrade people)**

- 단순한 성공이 아닌 성장을 추구하는 자기계발형 인간을 뜻하는 말
- 위라벨 시대에 크몽(재능 공유 플랫폼), 클래스 101(온라인 취미 플랫폼) 등 인기

○ **트렌드 8 : 초연결성과 생활환경 컴퓨팅**

- 다보스포럼, CES(세계가전박람회), MWC(세계모바일전시회)가 공통으로 지목한 2019년 최대 화두 ‘초연결’
- 생활환경 컴퓨팅(ambient computing)은 생활환경 속 전자기기들이 서로 데이터를 주고받으며 인간의 필요를 충족시키는 것

○ **트렌드 9 : 가까워진 디지털 헬스케어**

- 개인의 건강과 의료에 관한 정보, 의료 기기, 시스템 및 플랫폼을 다루는 IT 의료 서비스. 각종 정보 기술과 보건 의료 정보를 연결해 언제 어디서나 질병을 예방하고 진단하며 치료 및 사후 관리까지 하는 서비스
- 코로나19, 미세먼지, 100세 인생 등으로 ‘내 손 안의 주치의’라 불리는 건강관리 앱 인기

○ **트렌드 10 : 현대인의 고질적 ‘증후군’ 증가**

- 하루 종일 모니터 화면 혹은 모바일 화면을 보는 현대인들에게 바른 자세를 요구하지만 정작 편하게 사용하기 위해 여러 안 좋은 자세를 취하게 되고 이 잘못된 자세들로 인한 신체적 뿐만 아니라 정신적 증후군 등이 발생
- 증후군 극복을 위해 각종 테마여행 패키지, 호캉스, 디지털 디톡스 캠프 등이 유행

■ [표 10] 증후군 종류

신체적	정신적
• 거북목 증후군 • VDT 증후군 • 손목터널 증후군	• 햄릿 증후군 • 번아웃 증후군 • 램프 증후군 • 디지털 치매 증후군 • 펫로스 증후군

1.1.2. 지역 동향

가. 부산 지역경제 위상과 위기

- 부산의 산업과 경제는 활로를 찾지 못하고 인구 유출은 가속화
- 활력 잃은 부산 경제...제2도시 위상 흔들
- 최근 10년 간 부산의 사업자 현황을 토대로 경제 활력도를 분석한 결과 전국 최저 수준. 신규 사업자에 비해 폐업자 수가 계속 늘고 있기 때문인데, 10년 이내에 제2도시를 인천에 내줄 것이란 전망이 나옴
- 부산상공회의소는 현재 추세라면 2019년 기준 인천보다 6만 5천 명 많은 부산의 전체 사업자 수가 10년 이내 인천에 추월될 것으로 예상
- 인천에 비해 5조 원 이상 앞섰던 부산의 지역 총생산이 한차례 역전되는 등 10년 만에 1조 원대로 격차가 크게 줄어들
- 단기적으로는 자금 등 정책 지원이 필요하고, 장기적으로 봤을 때는 기존 제조업의 고부가가치화 필요

나. 부산 주요산업

- 부산시는 지역경제 위기 타개를 위해 1999년부터 전략산업을 선정하여 집중적으로 육성.
- 1단계(1999~2003년) : 성장 유망 산업 5개(항만 물류, 관광, 소프트웨어, 금융, 영상)와 구조 고도화 산업 5개(자동차 부품, 조선 기자재, 신발, 섬유·패션, 수산·가공)를 선정.
- 2단계(2004~2008년) : 핵심 전략 산업 4개(항만 물류, 기계 부품 소재, 관광 컨벤션, 영상·IT)와 지역 전략 산업 6개(선물 금융, 해양 바이오, 실버, 신발, 수산 가공, 섬유·패션)를 선정.
- 3단계(2009~2013년) : 핵심 전략 산업 4개(해양 산업, 기계 부품 소재, 관광 컨벤션, 영상·IT)와 미래 전략 산업 6개(금융 산업, 고령 친화 산업, 의료 산업, 생활 소재 산업, 디자인 산업, 그린 에너지 산업)를 선정.

■ [표 11] 현재 : 7대 전략산업

구분	주요 내용 (범위 및 분야)
스마트해양산업	친환경스마트선박, 항만물류, 해양바이오, 수산가공
지능형기계산업	정밀기계, 스마트팩토리(생산자동화), 하이테크소재, 로봇
미래수송기기산업	자율주행차, 항공, 드론
글로벌관광산업	MICE, 특화관광(의료, 뷰티, 해양레저)
지능정보서비스산업	서비스플랫폼(ICBM), 콘텐츠(영상, AR, VR, 게임), 스마트금융(핀테크, 블록체인)
라이프케어산업	스마트헬스케어(의료기기, 의료서비스, 고령친화용품(방사선의학과), 리빙케어(기능성식품, 향노화, 화장품), 라이프스타일(디자인, 신발, 패션의류)
클린테크산업	에너지시스템(태양광, 풍력, 수력), 에너지저장 및 서비스(ESS, 스마트그리드, 파워반도체), 환경대응(재난안전, 원전해체, 기후변화)

다. 부산 사회문제

- 인구 감소 : 고령화, 인구 유출(청년층 이탈), 빈집의 증가
- 도시문제 : 낙후 공간 및 기반시설의 노후, 공원녹지 등의 쾌적성(Amenity) 공간의 부족, 보행환경의 낙후, 주차공간의 부족, 상업시설의 노후화
- 복지사각지대 : 주거, 고용, 겨울철 복지, 사회보험, 문화, 의료, 돌봄
- 해양 쓰레기 (해양 플라스틱)
- 관광(오버투어리즘) : 지역주민 피해, 지역 사회·문화·역사·자연자원 파괴, 관광산업의 지속가능한 성장 저해

< 부산시 지역특화 디자인 제안 >

- 전략산업 지원
 - 스마트헬스케어 제품 및 서비스디자인 (고령친화 스마트홈 등)
 - 의료관광산업 활성화를 위한 서비스디자인
 - 기존 제조공장 스마트 팩토리 전환 및 노후 산업단지를 위한 안전·안심 환경디자인
- 사회문제 해결 지원
 - 빈집 활용, 지속가능 관광을 위한 사회문제해결형 서비스디자인
 - 재난 안전을 위한 제품 및 서비스디자인

라. 지역대학 환경

- 올해 2월 27일 끝난 2021학년도 입시 기간 중 언론에서 가장 많이 듣고 보았던 것은 ‘지방대의 위기’, ‘지방대 소멸’, ‘정원 미달 사태’ 등과 같은 위기와 위태로운 상황 표현의 기사들.
- 4년제 대학 추가모집 16년 만에 최대...90%가 지방대, 학령인구 감소·코로나19로 추가모집 늘어.
- 한국대학교육협의회에 따르면 올해 전국 162개 대학에서 2만6129명의 신입생 추가모집을 진행. 지난해 추가모집 인원인 9830명과 비교하면 1년 만에 2.7배나 늘어남.
- 한국대학교육연구소 관계자는 "현재 입학정원을 유지할 경우 지방대는 2024년 3곳 중 1곳이 충원율 70% 이하가 되고 2037년에는 84%가 충원율 70% 이하가 됨.
- 대학교육연구소가 입학자 수 감축률을 2018년 등록금 수입에 적용해 산출한 결과 학생 수 감소로 오는 2024년에는 지방 사립대 등록금 수입이 3조6829억 원으로 2018년에 비해 25.8% 줄어든 것으로 예상.
- 문제는 당분간 지속될 것이라는 것이고, 학령인구의 감소는 지방 자체의 소멸을 불러일으킬 수 있는 직접적인 원인.
- 부산에선 부산교대를 제외하고 모집 정원을 채우지 못한 4년제 대학이 지난해 약 3.7배 수준인 4600여 명의 신입생을 추가 모집.
- “물불 가리지 않고 정부 지원을 최대한 끌어 와야 산다”, “커리큘럼은 물론이고 학사체계, 인원 등에 대한 과감한 조정이 시급하다”, “대학 경쟁력의 열쇠는 결국 학생들의 취업과 창업” 등 다양한 목소리가 나오고 있음.
- 동아대학교가 내년 1월부터 매 학년도 1, 7월에 신청을 받아 연간 20명을 정원으로 리버럴아츠 전공을 운영. 4차 산업혁명 시대에 요구되는 융합적인 사고와 비판적 사고를 갖춘 인재를 키우는 '미래형 교양교육' 과정.리버럴아츠 전공의 모든 교과목은 코티칭(전공이 다른 2~4명의 교수가 매시간 함께 들어가 강의하고 토론하는 방식)과 팀티칭(전공이 다른 2~4명의 교수가 각 주차별로 파트를 나눠 강의하는 방식)으로 구성. 주요 과목은 '거대한 전환', '노벨상과 위대한', '창조적 예술과 인간성', '세계시민으로 살아가기', '고전으로 세상읽기' 등
- 부경대는 주제별 프로젝트형 온라인 강의인 ‘문화아카이브’를 준비. 이는 한 주제를 놓고 다양한 전공 교수들이 강의를 개설하는 방식. 집, 밥, 옷, 술, 돈 등 일상과 밀접한 5개 주제, 25개 강의로 구성. 집-문화·예술, 밥-과학기술, 옷-인문, 술-정치·사회, 돈-경제·경영 또는 집-공학, 밥-인문, 옷-정치·사회, 술-경제·경영 등
- 부산시는 4월 22일 대학 및 지역인재 육성지원 간담회 개최. 지역혁신 인재 양성, 산학협력 역량 강화, 교육수요 및 입학자원 발굴, 대학-지역 상생협력 프로젝트 등이 주요 안건.

< 외부환경 시사점 >

- 산업, 취업 등 미래 환경 변화에 유연하게 대응할 수 있는 교육 체계 및 콘텐츠 구축 절실
- 디자이너의 역할 변화, 미래 트렌드 및 사회 요구에 부응하는 역량 교육 필요
- 지역 산업 부가가치 제고와 지역의 사회문제 해결을 위한 지역특화 디자인 교육 및 특성화 전략 필요
- 학령인구 감소 타개책의 일환으로 중국 및 동남아를 중심으로 한 해외 유학생 유치 전략도 함께 고려해야 함

1.2. 내부 환경

1.2.1. 현행 디자인대학 체계

가. 디자인대학 자체평가와 진단

1) 교육과정개편 특성화 추진

○ [2005 특성화 TFT] 2014학년도 이전

- 5개(시각, 영상, 산업, 환경, 패션) 전공제 디자인학부 체제, 전공별 1개 루트교육과정운영

○ [2011~2013 특성화 TFT] 2014학년도~2018학년도

- 8개 루트 운영체제의 디자인학부 & 패션디자인학과 구성 디자인대학 출범,
- [기초과정(1학년) + 8개 루트교육과정(2~4학년) / 패션디자인학과]
- 루트교과는 루트별 개별 과목, 기타 동일교과목으로 8개 루트 분반 운영, 루트 자율선택권,
- 쏠림현상 심화 : 다수 루트학생 강의실 부족의 문제, 소수 루트학생 수업 폐강 불만 문제 발생, 운영 형편성의 심각한 손상
- 동일교과목으로 루트별 분반 운영으로 수업의 상호 연계성 저하,

○ [2018 특성화 TFT] 2019학년도 교육과정~ 현재

- 수정루트제 기본 방향 8루트> 6루트체제 [루트교과는 동일교과목으로 6개 분반 운영, 그 외 일반 공통 교과목으로 운영]
- “다양성 중심의 선택”을 위한 학부 통합 운영 교과 (학부기초교과, 학부공통교과) &
- “전문성 중심의 확장”을 위한 루트 중심 운영 교과 (루트교과, 루트연계교과) 구성 개편
- 취지 : ①몰입&융합 교육체제 강화, ②교과운영의 효율성 및 예측계획성 확보, ③루트 쏠림 현상으로 인한 소수 분반 개설 최소화
- 방향 : ①학생 수업 선택의 다양성 강화, ②루트 교육 콘텐츠 명확성 확보, ③동일 교과 명 분반 별 다른 수업내용 운영 방식개선

2) 디자인대학 교육 방향성

○ 2019학년도 교육 비전, 미션, 핵심가치, 인재상 및 교육목표

- 비전 : “창의적 디자인으로 세상에 헌신하는 글로벌 대학” (디자인정신, 디자인역량, 글로벌역량)
- 미션 : 더 나은 세상을 위해 헌신하는 글로벌 대학의 모범이 될 것이다.
- 목표 : 3H 머리로 배우고, 가슴으로 느끼고, 손으로 일하는 ‘지정의’의 인재를 양성
- 인재상: “The Only One 가치를 구현하는 글로벌 창의 인재”

■ [표 12] 전공능력 정의

전공능력	전공능력 정의
디자인 문화이해 역량	시대적 이슈와 문화적 배경의 맥락을 파악하고 사회 문화적 도구(또는 결과)로써 디자인을 이해할 수 있는 능력
디자인 감성공감 역량	디자인 사용 주체(사용자 또는 소비자)에 대한 이해를 바탕으로 인문학적 소통 방법을 이끌어 낼 수 있는 능력
디자인 팀워크 역량	디자인 산업에서 이해관계자 가운데 공동의 목표를 이끌어 낼 수 있는 리더십, 협력적 참여의식을 실현할 수 있는 능력
디자인구현 역량	디자인 표현을 위해 필수적으로 요구되는 능력 디자인 결과물을 가시적·물리적으로 구현할 수 있는 능력
디자인 복합문제해결 역량	문제의 원인과 배경을 이해하고 정보와 현상을 관찰·분석해 통합적인 디자인 해결책을 도출해 낼 수 있는 능력
디자인윤리와 실천 역량	디자인 창작의 과정과 결과에서 인지해야하는 윤리적 가치관을 실천할 수 있는 능력

나. 루트제 현황

1) 교육단위

■ [표 13] 2019학년도~현재 교육구성단위 [교수 총 30명]

디자인학부		패션디자인학과
Art & Design	Graphic Design	독창적인 글로벌 패션스페셜리스트
크리에이티브 인문학의 융합교육	창의적인 비주얼 커뮤니케이션 디자인	
Advertising Design	Digital Media Design	
비주얼디자인과 아트영역의 융합적 교육	디자인 예술과 테크놀로지의 융합적 특성	
Environmental Design	Product Design	
아름답고 쾌적한 공간디자인	문화와 산업의 융합가치 실현 디자인	
Advanced Program		
디자인 패러다임의 변화		

- **Keyword** : 독창, 창의, 비주얼, 소통, 예술, 기술, 융합, 문화, 산업, 가치, 인문학, 패러다임, 글로벌, 스페셜리스트, 아름답, 쾌적

■ [표 14] 디자인대학 학생 [733명]

	디자인학부						총 합	패션디자인학과
	PD	ED	CA	DM	GD	A&D		
1 학년	187						187	40
2 학년	26	22	16	54	41	9	168	38
3 학년	15	25	40	35	28	20	163	28
4 학년	20	26	26	41	41	20	174	35
합계	61	73	82	130	110	49	692	141

2) 이수체계

■ [표 15] 졸업요건 표준이수학점 구성표

구분	교양			전공			복수	부전공	총계
	교양 필수	교양 선택	소계	전공 필수	전공 선택	소계			
단일전공자	19	21	40	23	46	69			130
복수전공자	19	21	40	23	13	36	36		130
부전공 이수자	19	21	40	23	31	54		18	130

- 졸업요건 충족을 위한 전공이수 69학점에 기준하여, 1학년 전공이수학점 19학점, 2~4학년 전공이수 학점 50학점이며, 학기당 16.7 (=50/6)학점이며, 학기당 3학점 과목 2.8 과목을 수강하면 충족됨
- 이에 근거하면 학기당 세부디자인 전공별 학생의 이수 교과는 3과목이 됨

■ [표 16] 2019학년도 전공교육과정 학점 현황표

구분		2018학년도		2019학년도		비고
		편성학점	전공인정 최소학점	편성학점	전공인정 최소학점	
디자인학부	전공필수	128	16	31	23	
	전공선택	92	48	227	46	
계		220	640이상	258	690이상	1학년 포함
구분		2018학년도		2019학년도		비고
		편성학점	전공인정 최소학점	편성학점	전공인정 최소학점	
패션디자인학과	전공필수	12	12	12	12	
	전공선택	68	46	60	57	
계		96	640이상	72	690이상	1학년 포함

[2019학년도 시수, 학점 일치 적용]

■ [표 17] 디자인학부 [2~4학년] 교과과정 학점 변화

운영 시기	체제	과목수	학점	분반	시수
2014학년도 이전	전공제	140	328	241	782
2014학년도~2018학년도	8루트제	75	220	212	759
2019학년도~ 현재	6루트제	82	248	161	555

- 학제 개편 후 실시는 입시전형 3년 예고제에 따라 시행되며, 현재 2023년 입시전형이 완료된 상태임
- 2019학년도 전공교육과정은 대상 학생이 졸업한 시점 이후인 2024년 교육과정에서 변경 가능

다. 디자인대학 경쟁력

1) 주요지표

■ [표 18] 디자인대학 취업률, 탈락률, 재학률, 입시률

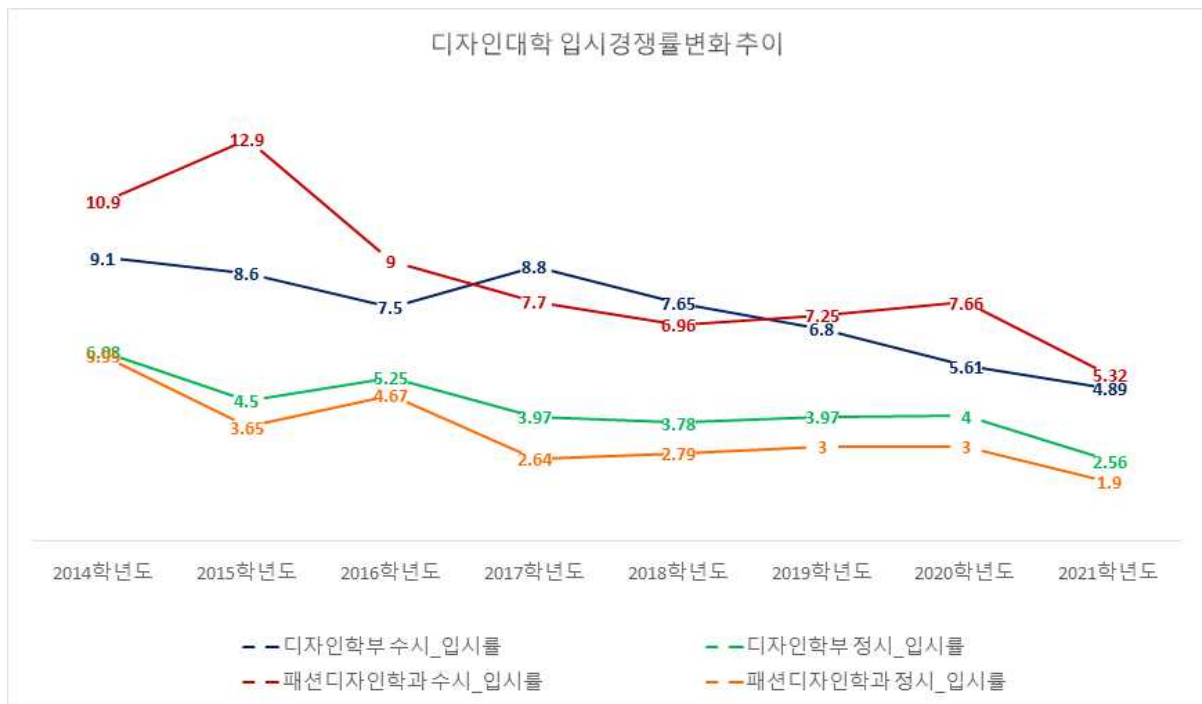
	구분	2018	2019	2020 (20.11.30기준)
취업률	디자인학부	72.1 %	57.43 %	44.25 %
	패션디자인학과	72.0 %	54.55 %	53.12 %

	구분	모집정원	2019	2020
탈락률	디자인학부	180	3.7%	3.5%
	패션디자인학과	40	7.6%	2.9%

재학률	구분		2019-1	2019-2	2020-1	2020-2
	디자인학부	재학생수	780	791	824	740
		재학률	108.3%	109.8%	114.4%	102.8%
	패션디자인학과	재학생수	154	133	161	149
		재학률	96.2%	83.1%	100.6%	93.1%
	2020-2 : 중국학생 총 88명 재학 (상해공정대학교 48명 / 북경공상대 가화학원 26명- 2기 5명, 3기 16명, 4기 5명)					

	구분	모집정원	유형	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
입시률	디자인학부	180	수시	9.1	8.6	7.5	8.8	7.65	6.8	5.61	4.89
			정시	6.08	4.5	5.25	3.97	3.78	3.97	4	2.56
	패션디자인학과	40	수시	10.9	12.9	9	7.7	6.96	7.25	7.66	5.32
			정시	5.95	3.65	4.67	2.64	2.79	3	3	1.9

■ [그림 3] 디자인대학 입시 경쟁률 변화 추이



○ 2023학년도 입시전형

■ [표 19] 수시

모집단위 (입학정원)	모집인원 (정원내)	전형유형(정원내)							실기
		학생부교과				학생부종합			
		일반교과 학생부 100	학생부 면접 30	특성화 고교	사회배려 대상자	학생부 종합60 면접40	SW 융합	평생 학습자	
디자인학부(180)	162 (90%)	18	22	1	3	11	－	－	107
패션디자인학과(40)	35 (90%)	5	9	－	1	5	－	－	15

■ [표 20] 정시

모집단위 (입학정원)	모집인원 (정원내)	전형유형(정원내)					
		가군		나군		다군	
		수능전형	실기전형	수능전형	실기전형	수능전형	실기전형
디자인학부(180)	18 (10%)	-	-	4	14	-	-
패션디자인학과(40)	5 (10%)	-	-	2	3	-	-

- 디자인학부_ 수시 : 정시 = 90:10/ 실기 : 비실기 = 33:67
- 패션디자인학과_ 수시 : 정시 = 90:10/ 실기 : 비실기 = 55:45

1.2.2. 디자인대학 내부역량

가. 디자인대학교수 간담회

○ 간담회 배경 및 목적

- 대내외적으로 어려워져가는 대학의 엄중한 현실을 직시하고 이를 극복해야 되는 우리 디자인대학은 학사 구조 및 교육 혁신을 통해서 제 2의 도약을 할 수 있는 기회로 삼고자 디자인미래전략특별위원회를 구성. 모든 교수님들과 함께 지혜를 모으고 공감을 해가면서 혁신의 길을 찾고 만들어가는 것이 무엇보다 중요하여 본 간담회를 진행

○ 주요 논의 사항

- 디자인대학의 학사 구조 혁신에 대한 방향 및 구체적인 아이디어

■ [표 21] 간담회 진행경과 [2021. 03]

주차	일시(오후)	참석자	비고
1주차	03(수) 3시	패션학과: 노윤선, 신혜경, 양성원	김순구
2주차	09(화) 2시	시각계열 1 : 송만용, 안병진	서한석
	10(수) 2시	시각계열 2 : 김기수, 이진호, 이명희	
3주차	17(수) 2시	산업계열 : 고정욱, 김수화, 류근욱, 박부미, 홍관선	
	18(목) 6시	영상계열 : 김경원, 김세화, 이동훈, 김형우	김해윤
4주차	22(월) 6시	학부 : 김형숙, 박수진, 윤지영, 정지욱	
	24(수) 2시	대학원 : 김동현, 김태완, 이용기	장주영

나. 간담회 요약 및 시사점

1) 학사구조

○ 루트제 문제점

- 루트 문제에 대하여 전체 교수들의 공감대가 형성되어 있음을 확인
- 폐쇄적인 운영과 쏠림현상에 의한 학사 운영의 불안정성 및 불필요한 에너지 소모가 많음
- 루트제를 유지하고자한다면 루트제의 문제점에 대한 명확한 해법이 전제되어야 됨

○ 학과제 선호 사유

- 학과제는 입시에 대한 부담감만 없으면 운영이 학부(루트제)제에 비하여 효율적
- 단위가 작아 의견조율 및 대응이 빠르고 공감대 형성이 쉬우며 학과에 대한 교수들의 책임 의식이 강함
- 학생들의 소속감 및 연대의식이 강하며 입시생들에게 알기 쉬워 오히려 입시에 유리
- 학과제로 간다면 유연성 문제에 대한 고민이 필요하며 대안으로 복수전공 또는 부전공 제도 활용 가능

○ 전공학부제(학부제로 입학 후 2학년 올라갈 때 전공 선택) 선호 사유

- 학과 단위보다 입시부담을 덜 수 있으면서 학과제처럼 전공 운영이 가능하여 루트제보다 선호
- 교육혁신 및 유연한 학사 운영이 학과제보다 유리

2) 교육혁신

- 시대적으로 교육혁신의 필요성에는 전체적으로 공감하나 혁신의 방법에 있어서는 다양한 의견이 있음
- 융합이 중요하나 자기 분야의 기본기를 잘 갖추어야 진정한 융합이 가능하다는 의견
- 하나를 깊게 파는 심화교육(디자인+심화) 및 폭넓고 다양한 교육을 위한 복수전공(디자인+타전공) 선택 기회 제공 필요
- 새로운 테크놀로지를 수업에 활용할 필요가 있으며 테크놀로지가 가능해야 융합교육이 가능
- 정형화되지 않은 교육 및 진로의 방향성 제시가 필요하며 취업이 잘되는 교육만이 옳은 교육인지 고민 필요하다는 의견과 취업 중심 교육이 현실적이라는 의견이 양분됨

3) 입시

- 입시경쟁력 강화는 결국 학생교육만족도를 높이는 것이 최선이며 교육혁신과 관련해서는 어려운 입시환경으로 인하여 고3 입시생의 눈높이에 맞게 학과명 고려할 필요
- 아트앤디자인 등 예술 성향이 강한 학생 등 입시자원 확대 필요
- 감소되는 입시자원 문제 대안으로 유학생 유치 필요하며 모든 교수들 참여가 필요하며 업적평가에 반영하여 참여율 높일 필요 있음

4) 취업/창업 기타

- 외부업체와 연결시스템만 구축이 잘되면 창업 충분히 가능하며 사업화 방법 교육 필요
- 부산전문가 만들기 : 부산 주제와 환경을 이용해서 다양한 페스티벌, 전시 등을 통해 부산을 느낄 수 있도록(부산공간확보)
- 재미있고 즐거운 학교 : (서브문화) 학생들이 머물고 싶은 서비스 구축 및 수업결과물 판매 시스템 구축

다. 전임교수 연구분야 및 역량

1) 디자인대학 교수 전문분야 조사

■ [표 22] 디자인대학 교수 연구분야 조사 표

번호	교수	주 전공 분야	현 교육 분야	관심 연구 분야
1	김태완	디자인 정책, 공공서비스 디자인, 디자인 경영	디자인 정책, 소셜 디자인, (대학원) 신화연구 1·2 (학부) X-Class	• 공공서비스디자인 분야 및 관련 정책개발 • 디자인과 혁신과의 관계 • 디자인 창업 활성화
2	이성필	서비스 디자인	서비스 디자인 프로젝트, 서비스 디자인 기초, 서비스 디자인 이론	• 제품서비스시스템 • 제품의 서비스화 • 서비스비즈니스모델 개발
3	이용기	UX 디자인	서비스 디자인	• 소셜 이노베이션 디자인
4	장주영	디자인 역사·문화·이론	디자인 역사·문화 이론 과목 (학부) 한국예술과 디자인, 예술학개론, 디자인역사 (대학원) 한국조형문화론, 동아시아디자인연구 등	• 디자인의 장소성과 문화정체성, 문화혼종성, 교차 문화 연구 • 디자인인문학, 아시아와 한국문화 기반 디자인연 구 • 생태디자인 이론과 실천을 위한 연구와 디자인윤 리 • 미래 디자인교육 연구
5	김기수	정보 디자인, 편집 디자인, 인터페이스 디자인, 인터랙션 디자인, UX 디자인	정보 디자인, 편집 디자인, UX (사용자 경험) 디자인	• 정보 디자인 • UX 디자인
6	김수화	시각 디자인(편집, 타이포그래피), 디자인학, 시각문화디자인, 지역 서비스 디자인	브랜드 디자인, 이벤트 디자인, 야간경관 디자인 (산학 프로젝트 및 산학 수업) 지역 브랜딩	• 크리에이티브 디자인 프로젝트를 기반으로 테크 놀로지와 함께 하는 교육
7	서한석	정보 디자인 (시각, 영상)	광고 루트 내 시각, 영상 디자인 담당 과목	< 교육과정 > • UN지정 지속가능발전목표(SDGs) 기반 수업 운영 & 확대 • 디자인으로서의 사회역할, 책임감, 창의적 발상 생산 및 확산 • 대학과 지역 고교 연계 delivery 수업 기획, 적용, 확대 < 지역 커뮤니티 디자인(DSU+BUSAN) > • 디자인을 통한 지역발전 : 지역 문화 생산 ex) 축제, 브랜드, 아이콘 등 • 지역 기반 디자인 : 산·학·민·관 연계 스토리텔링 발굴과 사회혁신 디자인 < 국제교류(디자인대학 및 대학원) > • 일본 규슈대학, 규슈산업대학 연계 문화&학생 교류 • 공동 과제(규슈대학 미래디자인센터 SDGs) 참여 및 운영
8	송만용	디자인 미학	디자인 역사 및 미술사 디자인 교육론	• 부산 미술과 디자인 비평 및 역사

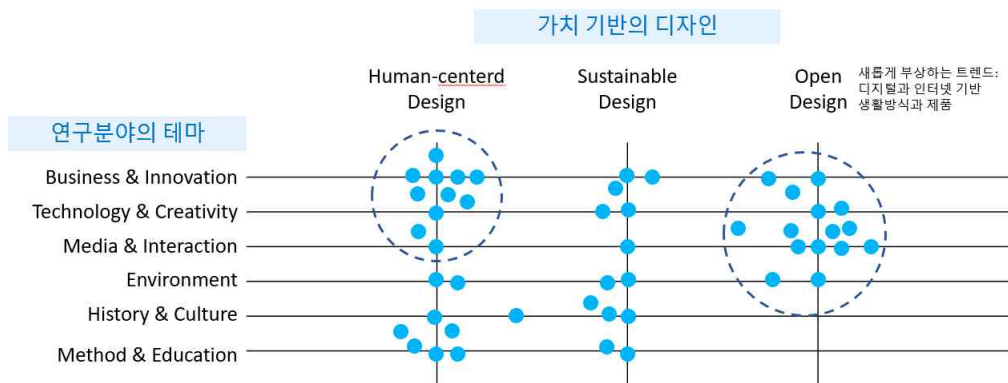
9	안병진			
10	이진호	그래픽 디자인, 인지과학	그래픽 디자인	- 디자인 컨설팅 - 그래픽 유저 인터페이스
11	이명희	브랜드 경험 디자인	브랜드 경험 디자인, 커뮤니티 디자인	인문학 기반 디자인
12	김경원	시각 커뮤니케이션 디자인, 디지털 출판/편집 (디지털 퍼블리싱)	디지털 미디어 디자인, 시각 커뮤니케이션 디자인, 타이포그래피	- 디지털 타이포그래피 교육 - 디자인 창의성 교육
13	김동현	영상 디자인	영상 제작, 영상 연출, 영상 스토리텔링	- 엔터테인먼트 영상 디자인 - 숏폼 영상 콘텐츠 - OTT 영상 콘텐츠
14	김세화	UX 디자인	디지털디자인 & UID (Web, Mobile 디자인)	UID (Web, Mobile 디자인)
15	김해윤	영상 디자인, 광고 디자인	영상 광고 디자인	- social impact storytelling - 영상 디자인
16	김형우	디지털 콘텐츠 (인터랙티브 콘텐츠)	디지털 콘텐츠 (인터랙티브 콘텐츠)	- 디지털 콘텐츠 - 지속 가능 디자인 - 웹툰(만화)
17	이동훈	디지털 영상 미디어, 인터랙티브 미디어	모션그래픽, 프로젝션 맵핑	- 실시간 융합 미디어 - 공간 영상 - 인터랙티브 영상 미디어
18	고정욱	산업 디자인, 제품 개발 디자인, 상품 기획 및 개발 디자인	제품 디자인 개발 프로세스, 성형 엔지니어링, CMF, 생산공정, 상품기획 및 마케팅 유관 디자인 기획	- computational design (parametric design) - AR/VR 영역 확장 (VR Contents, VR응용 디자인) - Design goods start-up (시장진입전략, 특허 관련 등)
19	류근옥	제품 디자인	제품 디자인, 디자인 발상, UX 디자인, 컨셉 디자인	제품 서비스 디자인
20	박부미	환경 디자인, 실내 건축 디자인, 주거 디자인, 가상공간 디자인, 전시 디자인, 공공공간 디자인, 색채 디자인	환경 루트 교과목, 공간 프로그래밍론, 공간설계 및 스튜디오	- 사회적 주택 - 지속 가능 디자인 - 행위 중심의 디자인 프로세스
21	홍관선	건축 계획, 공간 정보 분석, Spatial Information Analysis, 공동 주택 연구	(학부) 환경 루트 교과목, 공간 컴퓨터 응용디자인 (대학원) 디지털 공간 연구 (연구) 도시 재생, 공간 정보 분석에 기반한 공간 디자인, 범죄예방 환경 설계(CPTED)	- VR, 360 이미지를 통한 경험 정보 분석 기법 연구 - EEG(뇌파도) & 감각(eye tracking)을 통한 사용자 분석 연구
22	양성용	-	-	-
23	윤지영	환경 디자인, 공공 디자인	(학부) 기초 디자인, 색채학, 디자인 이론 (대학원) 환경 디자인	(대학원) 환경 디자인 - 디자인 이론 (한국예술과 디자인)

24	김순구	패션 마케팅, 패션 역사	패션 마케팅, 패션 역사, 패션 심리	- 패션 마케팅 - 패션 심리
25	노윤선	패션 디자인	패션 디자인	지속 가능 패션 디자인
26	신혜경	의복 구성학	의복 구성학, 3D 패션 디자인, 지속 가능 패션	3D 패션 디자인 & 테크놀로지 - 지속 가능 패션 - 빅데이터 활용
27	양성원	패션 텍스타일 디자인, 현대 미술 및 조형	조형 기초, 텍스타일 디자인 및 소재 연구, 섬유가공기법, 액세서리 디자인, 컴퓨터 그래픽, 현대 미술 이론	- 현대 미술 - 인공지능 기반 아트 테크놀로지 - 패션 산업 및 리빙 텍스타일 아트 상품 개발
28	김형숙	패션 &리테일, 마케팅, 비주얼머천다이징	패션 상품 기획, 디스플레이, 조형, 산학/창업 교과목 (산학교과) 인공지능과 패션의 접목	- 패션 산업의 디지털 전환 - 인공지능 기반 패션 서비스 - 스마트 리테일
29	박수진	패션 디자인, 인지심리	디자인 기초	- 한국예술과 디자인 - 지속 가능 디자인
30	정지욱	서피스 & 텍스타일 디자인, 스타일 디자인	기초 디자인, 텍스타일 디자인, CAD, 스타일 디자인, 문화 상품 및 패션 아이템 디자인	리빙 디자인

2) 디자인대학 전임교수의 주요 연구 관심분야 분포도 (디자인 가치-테마 구조표에 기반)

- 교수 연구 분야는 기술과 창작, 그리고 새로운 디지털 환경에서 부상하는 분야에 관심이 높은 편으로 파악된다.

■ [그림 4] 디자인대학 교수 주요 관심분야 분포도



Lou Y., Ma J. (2015) A 3D "T-shaped" Design Education Framework. In: Bast G., Carayannis E., Campbell D. (eds) Arts, Research, Innovation and Society. Arts, Research, Innovation and Society. Springer, Cham. p130

라. 디자인대학 SWOT 분석

강점 Strength	약점 Weakness
- 디자인 특성화 대학 이미지 구축 - 디자인 전 분야의 전공분야 (다양한 디자인분야) - 디자인 특성화 추진 평판 - 진학 후 디자인전공선택권 - 국제적 석학 석좌, 객원교수 - 학생 중심 교육 - 세계 석학 석좌, 객원교수 - 지속적인 정부 지원 사업 통한 학생 지원	- 부산 대학 수 많음. - 학생 수업 요구사항과 태도의 다양성. - 전공 쏠림현상 (교과 및 공간 유연성 tight) - 대학의 지리적 위치
- 부산 기반 (수도권 아닌 제2도시) - 한강 이남 최대 재학생 규모 (모집단위 규모가 큼)	
기회 Opportunity	위협 Threat
- AI 활용 Design 등 새로운 교육 콘텐츠 등장 (디자인에게 다양하고 새로운 창의도구로 활용) - 디자인 활용 영역 및 디자이너 활동의 다양화 - 대학 교육의 실효성에 대한 재평가 - 디자이너 활동무대 국제적으로 확장 - 사회적으로 디자인 활용 분야 다양화 - 디자인 경제적 가치 증대 1인 미디어 시장 도래 - 개인 창의역량 주목받는 사회적 분위기 - 기업 학력에서 실력으로 점진적인 인식 전환 - 새로운 가치관, 사고 및 생활 방식의 2세대 - 교육의 실용성이 증대되는 시기 - 최대시장인 중국과 인접 - 한국 문화적 가치 상승	- AI Design Platform 다양화(일반인의 디자인 진입용이) - 국내 학령인구 감소 - 대학 서열화 - 디자인 산업 변화의 가속화 - 국내 디자인 전공자 다수 (수요<공급) - 국내 디자인 전문성에 대한 낮은 인식 - 대학진학의 인식변화 (세계적으로 대학교육의 필요성 제고) - 비대면 교육 학생 소속감 저하 - Online 교육콘텐츠 Platform 성장(새로운 경쟁자 등장) - 기존 Design 교육 분야 경쟁력 저하 - Design 교육 난이도 증대 - 국내 Design 생태계 열악 - 대기업 중심의 취업 선호 - 학위 대체 역량 증명서 등장 - 교육공학 관점의 획일적 교육과정 평가
구직자와 구인기업 간(mismatching) 눈높이 차 심화	

	기회 (O)	위협 (T)
강점 (S)	전략 1. SO전략(강점-기회전략) 1. 구축된 대학이미지를 강화하며, 시대적 환경변화에 빠르게 대처하는 유연한 교육 및 운영 체제 마련 2. 중국내 네트워크를 활용한 디자인대학 위상 강화(진출 및 유학생 유치) 3. 국제교류 강화를 통한 해외 진출 기회 확대 4. 온,오프라인 교육을 활용한 해외 인적 자원 확대 5. 한국 문화적 가치를 기반으로 한 한국적 콘텐츠 교육으로 유학생 유치 6. 축적된 우수졸업생 네트워크 구축을 통한 브랜드 강화 7. 디자인대학 새로운 브랜딩 구축 8. 국제적 석학 석좌, 객원교수 영입을 통한 교육질 향상 9. 한강 이남 (지역)최대 규모 질적 양적 다양성 확보 10. 다양한 전공을 통한 다양한 취업진로 11. 디자인교육 차별화 강화 취업의 질적 향상	전략 3. ST전략(강점-위협전략) 1. 디자인산업 변화 가속화에 대한 빠른 구조 개편 2. 시대에 부합하는 디자인 분야 나노 degree 3. QS 랭킹 디자인학문 분야 대학서열화 극복 노력 4. 국내학령인구 감소에 대응하는 해외 유학생 유치 5. 학생소속감을 높이는 학제
약점 (W)	전략 2. WO전략(약점-기회전략) 1. 많은 학교 디자인학과들 중 돋보임 전략(부산 제일 디자인 교육) 2. “너흰 놀러 다녀? 우린 공부하러 다녀!” 3. 대학 정문 앞길 “냉정과 열정 사이로” 4. 학생들 머물 수 있는 공간 제공 5. 온라인 통한 국내외 현장 전문가 강의 시스템화	전략 4. WT전략(약점-위협전략) 1. 신입생 (노트북, 툴) 지원 방안 마련 2. 동서대 디자인만의 특화된 프로그램 개발 3. 온라인 디자인 교육콘텐츠의 질적 향상 4. 연구력 강화 5. 산업체 네트워크 강화 교류

■ [그림 5] 동서비전 2030 체계

동서비전 2030 체계



■ [표 25] 내부역량 분석 종합

■ 강점

구분	키워드	강점	주요이슈 및 시사점
교직원	· 글로벌교육에 대한 만족도 · 변화와 새로운 시도 장려	· 글로벌교육에 대한 높은 평판도 · 조직의 다양성과 역동성	· 글로벌교육 분야 유지 강화 · 대학 혁신을 위한 노력 제고
학과	· 산학협력 교육에 대한 높은 기업 만족도 · 학령인구 감소에 따른 지속적 정원 변동 발생	· 산학협력 활동 및 산학일체형 교육 · 대학교조개혁평가에 부합되는 정원 감축 시행	· 산학협력을 통한 대학책무성 강화 · 특성화 방향에 부합되는 구조조정 계획수립
학생	· 인근지역대학 대비 높은 신입생 충원율 및 경쟁률 · 인근지역대학 대비 높은 취업률	· 높은 신입생 경쟁률 및 취업률	· 신입생 경쟁률 유지 강화를 위한 대학 평판도 향상 제고 · 취업역량 강화를 위한 교육 내실화

■ 약점

구분	키워드	약점	주요이슈 및 시사점
교직원	· 논문 실적 저조 · 교내외 연구비 실적 저조	· 교원 연구실적 저조	· 교육의 질관리를 위한 교수 연구 지원 강화
학과	· 정원 감축	· 등록금 수입의 감소	· 학생정원 감축으로 인한 등록금 수입의 감소로 수익구조 개선 필요
학생	· 재학생총원율은 감소추세 · 중도탈락률은 2013년 이후 하락세를 보이다 다시 상승 추이 · 교육비 환원율 저조	· 재학생총원율 감소 · 중도탈락률 증가 · 낮은 교육비 환원율	· 중도탈락률을 감소하기 위한 원인 분석 및 대책 마련 필요 · 재학생 유지를 위한 지명도 제고 및 학교 역량 강화 노력 필요
재정	· 등록금 및 수강료 수입 감소추세 · 운영비용 유지추세	· 전체 자산규모 감소	· 신입생총원율 유지 및 재학생총원율 제고 · 다양한 수익사업 추진 필요

<제5차 중장기발전계획발책>

〈 내부환경 시사점 〉

○ 내부 연구 문제

- 당면한 학령인구절벽 시대에 입시 문제를 어떻게 극복할 수 있을 것인가?
- 디자인 가치를 위해 지켜야 할 교육내용과 혁신해야 하는 교육내용은 무엇이며, 시대적 변화에 유연하게 대응할 수 있는 학생 중심형디자인 교육시스템은 무엇인가?
- 내부역량과가용자원의 활용성을극대화하여 미래사회 디자인의 효용 가치증대를 위해 어떤 내용을 교육해야 하는가?
- 미래 디자인 교육 모형을 어떻게 개발하고 적용할 것인가?

〈 Minus 요인 〉

- 교과과정 및 구조개편의 피로도 누적,
- 학점 개설 강좌 수 축소 압력, 분반 수 조절의 어려움> 교육적 다양성 수용의 어려움 [다양한 수업 지향 체제에서 체계적 교육 커리큘럼 구성의 어려움 존재]
- 지속적인 특성화 추진과정의 교수 간 관계, 협력적 조직 구성의 어려움 문제 [시스템 보다 구성원간 문제 잠재]
- 내부 평가에 의한 학생 수 경쟁 유발
- 지역권 디자인 취업처 수준 저하
- 학생의 학업 동기 수준의 폭 편차가 큼

〈 Plus 요인 〉

- 학생들에 대한 교수들의 관심 및 애정도 자부
- 타교 대비 비교적 협조적인 교수 간 관계
- 지역권 가장 우수한 졸업작품전시회 평판
- 대외적 디자인 교육자 및 관련자의 본 대학에 대한 평판 양호

- 내부 구성 간 상호 협력과 내부 역량 집중을 통한 시너지 창출
- 디자인 교육 콘텐츠의 다양성을 위한 다양한 교수자 전공 및 역량 확대 필요
- 디자인 교육 콘텐츠의 시대적 변화에 따른 up-grade를 위한 교수 별 연구 필요

2. 요구 분석

2.1. 학생 조사

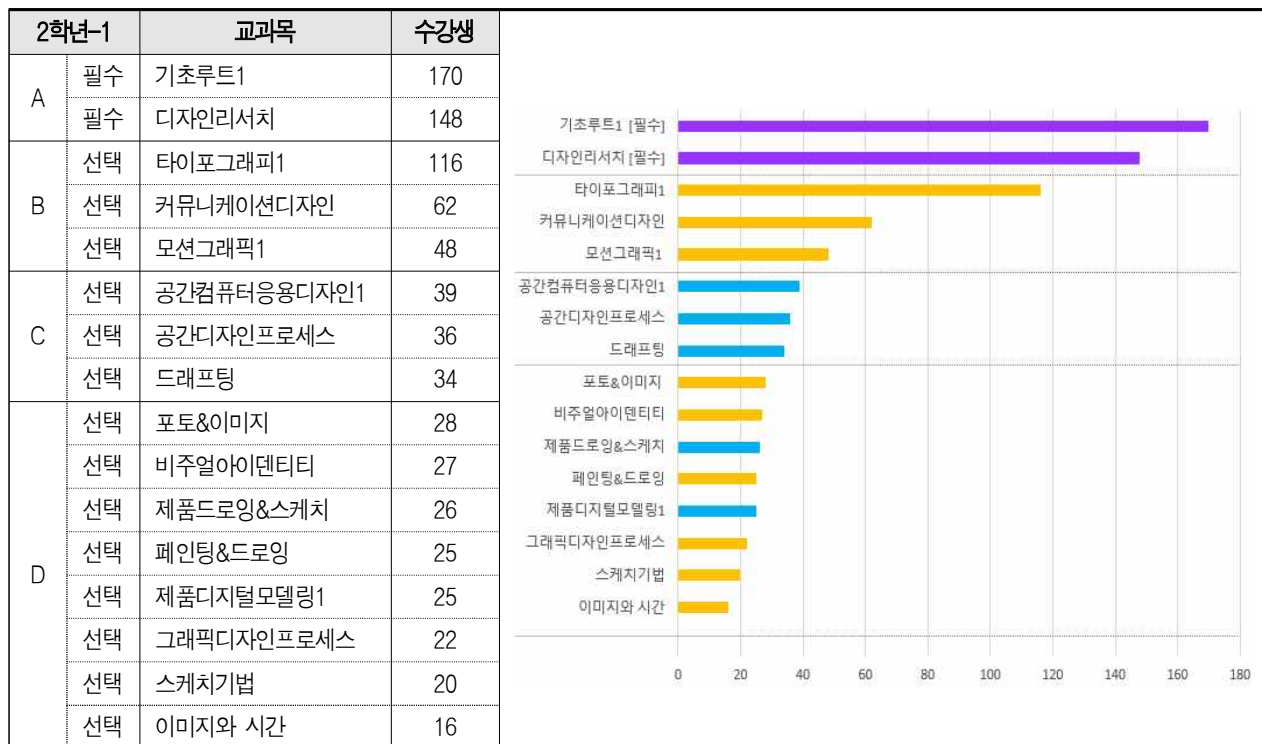
2.1.1. 재학생 조사

가. 2020년도 수강현황 분석 (2019년도 개정 교육과정 기준)

1) 2학년-1학기 : 16개 교과목

- A그룹의 수업 : (전공필수) 기초루트1, 디자인리서치
- B그룹의 수업 : (60명이상 수강) 타이포그래피, 커뮤니케이션디자인, 모션그래픽분야까지 학생들의 수요가 높음
- C그룹의 수업 : Product나 환경 계열 성향이 강한 수업으로 유사한 규모의 수강 규모
- D그룹의 수업 : 검토가 필요한 과목들로, 특히 [스케치기법]과 [이미지와 시간] 과목에 대한 우선 검토 필요

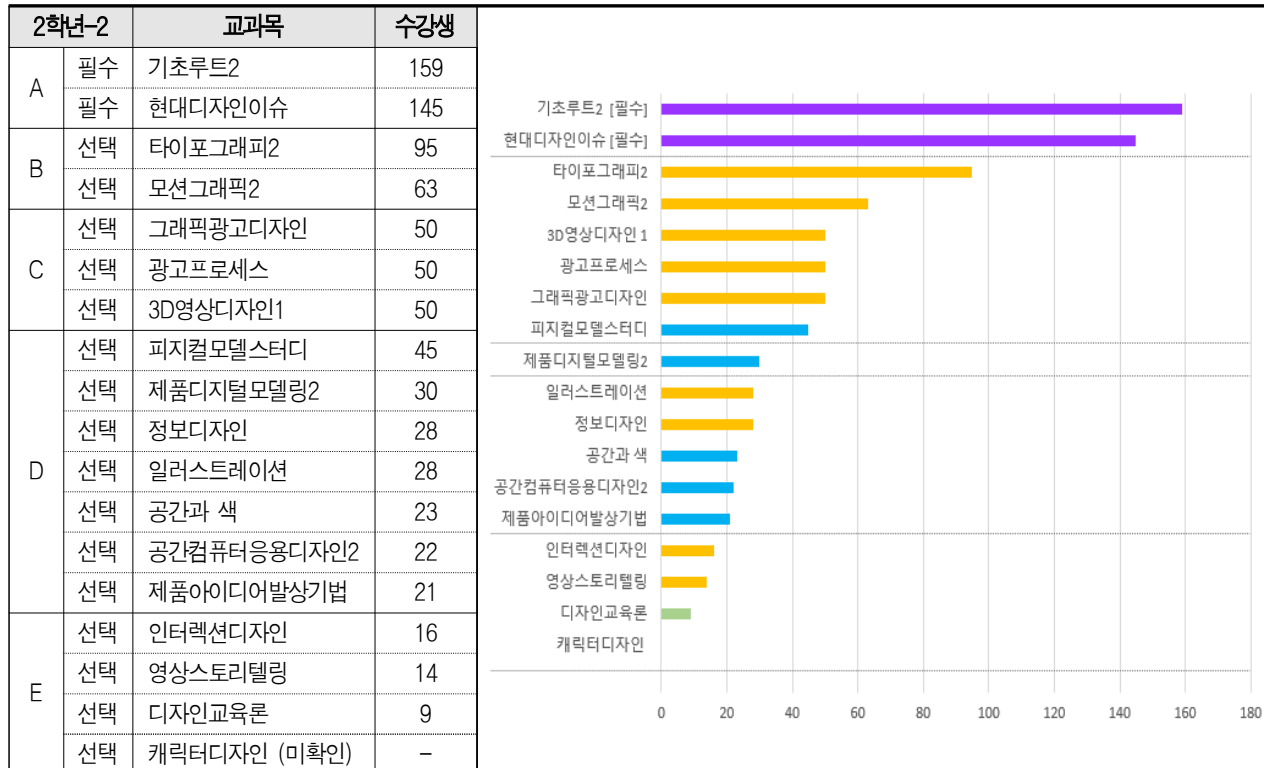
■ [표 26] 2020년도 2학년 1학기 과목별 수강 인원



2) 2학년-2학기 : 18개 교과목

- A그룹의 수업 : (전공필수) 기초루트2, 현대디자인이슈
- B, C그룹의 수업 : 모션그래픽과 광고디자인, 3D영상디자인 등의 수요 있음. => 1인 미디어 방송에 대한 수요로 모션그래픽과 3D영상디자인 분야에 대한 수업 난이도를 조절하여 학습접근성을 높일 수 있는 방안에 대한 고민 필요
- E그룹의 수업 : 검토가 필요한 과목들로, 특히 디자인 [교육론], [영상스토리텔링], [인터랙션디자인]은 과목에 대한 우선 검토 필요

■ [표 27] 2020년도 2학년 2학기 과목별 수강 인원



나. 재학생 교육 만족도 분석 (2019년도 개정 교육과정 기준)

1) 재학생 만족도 조사

- 2020년 12월 16일 ~ 2021년 1월 8일까지
- 설문지 url : <http://naver.me/GpPIQfka> [별첨2] 재학생 대상 설문조사지 참고
- 조사 목적 : 교육만족도 조사 및 미래교육 수요에 대한 조사

2) 조사 참여자

■ [표 28] 동서대학교 디자인대학 재학생 134명

문항	학년	참여자(명)	구성비율(%)
학년	1학년	33	24.63
	2학년	31	23.13
	3학년	39	29.10
	4학년	31	23.13

문항	성별	참여자(명)	구성비율(%)
성별	남	19	14.18
	여	115	85.82

3) 분석결과

(가) 입학 전 기대 대비 현재 만족 정도

- 입학 전 동서대학교 디자인대학에 대해 비교적 기대하는 정도($M=3.71$)로 나타났으며, ① 역량향상, ② 해외취업, ③ 취업을 기대하며 동서대학교 디자인대학을 선택하는 것으로 나타났다.
- 입학 전 동서대학교 디자인대학에 대한 기대에 비하여 대학 입학 후 디자인대학의 만족도($M=3.03$)는 .679 만큼 낮아져 보통의 수준으로 낮아졌다($p<.05$).
- 입학 전 동서대학교 디자인대학에 대한 기대에 비하여 대학 입학 후 디자인대학 교육과정의 만족도($M=2.84$)는 .866 만큼 낮아져 보통 이하의 수준으로 나타났다($p<.05$).
- 입학 전 동서대학교 디자인대학에 대한 기대에 비하여 재학 후 지인에 동서대학교를 권유 정도($M=2.90$)는 .806 만큼 낮아졌다.

■ [표 29] 동서 디자인대학 입학 전 기대 대비 만족도

	평균	S.D	t	sig. (2-tailed)
1. 입학 전 기대 - 2. 대학 만족도	.679	1.391	5,653	.000
1. 입학 전 기대 - 3. 교육과정 만족도	.866	1.308	7,661	.000
1. 입학 전 기대 - 4. 지인에 권유	.806	1.235	7,553	.000

문항				참여자(명)	구성비율(%)	
입학전 기대	문항 01	동서대학교 디자인대학 M=3.71	1 매우 아님	2	1.5	
			2	10	7.46	
			3 보통	43	32.09	
			4	49	36.57	
			5 매우 동의	30	22.39	
			전체	134	100	
	문항 02 (복수응답)	기대내용 (복수응답)	(1) 역량향상	81	21.54	
			(2) 취업	57	15.16	
			(3) 해외진출	64	17.02	
			(4) 평판도	40	10.64	
			(5) 없음	15	3.99	
			전체	257	100	
현재 만족도	문항 03	동서대학교 디자인대학 M=3.03	1 매우 아님	9	6.72	
			2	28	20.90	
			3 보통	56	41.80	
			4	32	23.89	
			5 매우 동의	9	6.72	
			전체	134	100	
	문항 04	교육과정 M=2.84	1 매우 아님	13	9.70	
			2	30	22.39	
			3 보통	59	44.03	
			4	29	21.64	
			5 매우 동의	3	2.24	
			전체	134	100	
권유 (경험)	문항 19	동서대 권유 M=2.90	1 매우 아님	14	3.72	
			2	25	6.65	
			3 보통	61	16.22	
			4	28	7.45	
			5 매우 동의	6	1.60	
			전체	134	100	

(나) 학년별 교육 제반 요인 만족도**○ 문항 07~12) 학년별 교육 만족도 조사**

- 교육내용의 평균은 3.03으로 중간 정도 수준이었으며, 3,4학년이 1학년보다 낮았다($p<.05$).
- 교육방법의 평균은 2.93으로 중간 정도 수준이었으며, 2,3,4학년이 1학년보다 낮았다($p<.05$).
- 교수 열정과 태도의 평균은 3.15로 중간 정도 수준이었으며, 4학년이 1학년보다 낮았다($p<.05$).
- 교육시설의 평균은 2.75로 중간보다 낮은 수준이었으며, 3,4,2학년이 1학년보다 낮았다($p<.05$).
- 실습장비의 평균은 2.45로 낮은 수준이었으며, 3,4,2학년이 1학년보다 낮았다($p<.05$).
- 수업 후 활용 공간의 평균은 2.71로 중간보다 낮은 수준이었으며, 4학년이 1학년보다 낮았다($p<.05$).

■ [표 30] 동서 디자인대학 학년별 교육 만족도

		학년	N(명)	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Sig.	사후분석
문항 03	학과만족	1.00	33	3.39	.899	2	5	.105 ($p>.05$)	
		2.00	31	2.84	.969	1	5		
		3.00	39	2.92	.839	1	5		
		4.00	31	2.97	1.224	1	5		
		Total	134	3.03	.996	1	5		
문항 04	교육과정 만족	1.00	33	3.30	.810	2	5	.013 ($p<.05$)	2,3,4학년<1학년
		2.00	31	2.61	.919	1	4		
		3.00	39	2.72	.916	1	4		
		4.00	31	2.74	1.032	1	4		
		Total	134	2.84	.949	1	5		
문항 07	교육내용	1.00	33	3.48	.667	3	5	.007 ($p<.05$)	4,3학년<1학년
		2.00	31	3.00	1.000	1	5		
		3.00	39	2.87	.833	1	4		
		4.00	31	2.77	1.023	1	5		
		Total	134	3.03	.917	1	5		
문항 08	교육방법	1.00	33	3.36	.783	2	5	.022 ($p<.05$)	4,3,2학년<1학년
		2.00	31	2.84	.860	1	4		
		3.00	39	2.79	.894	1	5		
		4.00	31	2.74	1.094	1	4		
		Total	134	2.93	.935	1	5		
문항 09	교수 열정과 태도	1.00	33	3.61	.827	2	5	.025 ($p<.05$)	4학년<1학년
		2.00	31	3.06	.964	1	5		
		3.00	39	3.05	.999	1	5		
		4.00	31	2.87	1.231	1	5		
		Total	134	3.15	1.037	1	5		
문항 10	교육시설	1.00	33	3.48	.795	2	5	.000 ($p<.05$)	3,4,2학년<1학년
		2.00	31	2.55	1.179	1	5		
		3.00	39	2.46	.969	1	5		
		4.00	31	2.52	1.061	1	4		
		Total	134	2.75	1.081	1	5		
문항 11	실습장비	1.00	33	3.09	.879	1	5	.003 ($p<.05$)	3,4,2학년<1학년
		2.00	31	2.42	1.177	1	5		
		3.00	39	2.18	1.211	1	5		
		4.00	31	2.29	.938	1	4		
		Total	134	2.49	1.115	1	5		
문항 12	수업 후 활용공간	1.00	33	3.24	.902	1	5	.019 ($p<.05$)	4학년<1학년
		2.00	31	2.58	1.311	1	5		
		3.00	39	2.62	1.227	1	5		
		4.00	31	2.39	1.086	1	5		
		Total	134	2.71	1.175	1	5		

(다) 교육 제반 요인과 학생 만족도의 영향관계

○ 학과 만족도

- 교육 제반 요인이 학과 만족에 미치는 영향을 분석하면,
- 학과 만족 = 0.675 교육내용 + 0.199 교육방법 + 0.154 수업후활용 공간 + (-0.116 교수열정과태도) + (0.063 교육시설) + (-0.104 실습장비) (R²=.709, p<05)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850a	.722	.709	.537

a. Predictors: (Constant), 수업 후 활용 공간, 교수열정과 태도, 교육시설, 실습장비, 교육 방법, 교육 내용

ANOVA ^b						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	95.264	6	15.877	55.068	.000a
	Residual	36.617	127	.288		
	Total	131.881	133			

a. Predictors: (Constant), 수업 후 활용 공간, 교수열정과 태도, 교육시설, 실습장비, 교육 방법, 교육 내용

b. Dependent Variable: 학과만족

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.257	.174		1.478	.142
	교육 내용	.733	.100	.675	7.358	.000
	교육 방법	.212	.094	.199	2.258	.026
	교수열정과 태도	-.111	.064	-.116	-1.742	.084
	교육시설	.058	.064	.063	.915	.362
	실습장비	-.093	.063	-.104	-1.483	.141
	수업 후 활용 공간	.130	.056	.154	2.317	.022

a. Dependent Variable: 학과만족

○ 교육과정 만족도

- 교육 제반 요인이 교육과정 만족에 미치는 영향을 분석하면,
- 교육과정 만족 = 0.528 교육내용 + 0.438 교육방법 + (-0.45 교수열정과태도) + (-0.043 교육시설) + (-0.017 실습장비) + (0.028 수업후활용 공간) (R²=.756, p<05)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.876a	.767	.756	.468

a. Predictors: (Constant), 수업 후 활용 공간, 교수열정과 태도, 교육시설, 실습장비, 교육 방법, 교육 내용

ANOVA ^b						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	91.866	6	15.311	69.837	.000a
	Residual	27.843	127	.219		
	Total	119.709	133			

a. Predictors: (Constant), 수업 후 활용 공간, 교수열정과 태도, 교육시설, 실습장비, 교육 방법, 교육 내용

b. Dependent Variable: 교육과정 만족

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.094	.151		.624	.534
	교육 내용	.546	.087	.528	6.292	.000
	교육 방법	.444	.082	.438	5.430	.000
	교수열정과 태도	-.041	.056	-.045	-.744	.458
	교육시설	-.038	.056	-.043	-.675	.501
	실습장비	-.015	.055	-.017	-.270	.788
	수업 후 활용 공간	-.022	.049	.028	.458	.648

a. Dependent Variable: 교육과정 만족

(라) 교과목 선정 기준, 교육과정 만족 요인, 교육성과 내용

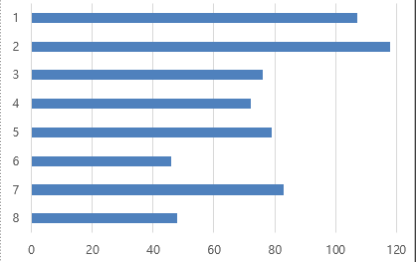
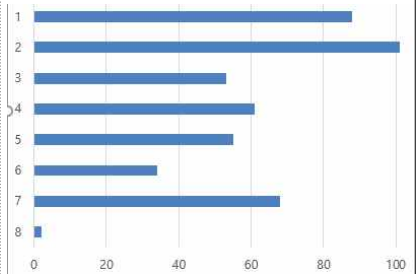
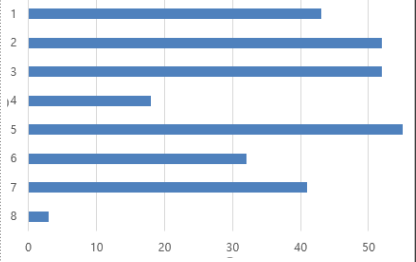
- 수강 교과목을 선택하는 기준은[문항 13] ① 본인의 관심분야와 ② 강의를 담당하는 교수를 보고 하는 것으로 나타남
- 교육과정에 대한 만족에 영향을 미치는 주 내용[문항 14] ① 아이디어와 창의성 계발, ② 디자인 실기능력 향상, ③ 수업방법 순서로 나타남
- 디자인대학 교육을 통해 교육성과가 높았던 내용[문항 15] ① 새로운 디자인 전문지식, ② 표현능력과 제작능력, ③ 디자인 업무(개발)적응 능력 순서로 나타남

			동의	비율(%)	
문항 13	교과목 선정기준	1 관심이나 흥미 분야	113	39.5	
		2 강의 교수	87	30.4	
		3 친구 권유	10	3.5	
		4 취업가능성	22	7.7	
		5 부모님과 상의	1	0.3	
		6 학점(수월함)	53	18.5	
		전체	286		
문항 14	교육과정 만족요인	1 수업진행방법	58	19.1	
		2 디자인 실기능력 성장	73	24.1	
		3 다양한 경험(팀 활동, 현장견학)	47	15.5	
		4 실무에 대한 충분한 내용제공	48	15.8	
		5 새로운 시각(아이디어, 창의성 등)	77	25.4	
		전체	303		
문항 15	교육성과 내용	1 새로운 디자인 전문지식	76	27.2	
		2 표현능력과 제작능력	70	25.1	
		3 문제해결 능력	44	15.8	
		4 조직 융화력	32	11.5	
		5 창의력(창조성)	38	13.6	
		6 융/복합 디자인 마인드	19	6.8	
		7 글로벌 디자인 마인드	12	4.3	
		8 디자인 업무(개발)적응 능력	52	18.6	
		9 지역 디자인 기업 이해도	9	3.2	
		10 기타 (낮은 교수진 실력)	1	0.4	
		전체	353		

(마) 교육 프로그램 참여 애로사항, 취업준비 필요사항과 취업 시 고려사항

- 비교과 프로그램 참여시 애로사항인[문항 16] ① 교육 프로그램의 다양성, ② 학내·외 홍보부족, ③ 프로그램 참석 후 제출서류 과다, ④ 교육관련 프로그램 홈페이지 접근성으로 뽑았음
- 학생들이 취업준비에 필요하다고 생각하는 항목인[문항 17] ① 디자인 공모전, ② 기업체 현장실습으로 나타남
- 학생들이 취업 시 고려해야하는 주요사항인[문항 18] ① 근무환경, ② 임금수준 순서로 나타났으며, 상대적으로 부산지역이나 자기 개발 여지에 대한 비중은 낮았음

			동의	비율(%)	
문항 16	비교과 프로그램 참여 애로사항	1	교육관련 프로그램 홈페이지 접근성	43	19.5
		2	학내·외 홍보 부족	52	23.6
		3	프로그램 참석 후 제출서류 과다	52	23.6
		4	소수의 참여인원	18	8.2
		5	교육 프로그램의 다양성	55	25.0
		6	강사진 실력	32	14.5
		7	강의 내부 환경(강의실, 기자재 등)	41	18.6
		8	기타	3	1.4
		전체		760	
문항 17	취업준비 필요항목	1	기업체 현장실습	88	24.6
		2	디자인 공모전	101	28.2
		3	어학 교육	53	14.8
		4	창업/ 취업교육	61	17.0
		5	글로벌 엘리트(해외 인턴십/어학연	55	15.4
		6	국내외 전문가 초청 특강 참여	34	9.5
		7	자격증 취	68	19.0
		8	기타	2	0.6
		전체		462	
문항 18	취업 고려사항	1	임금수준	107	17.0
		2	근무환경	118	18.8
		3	기업 미래성	76	12.1
		4	근무시간	72	11.4
		5	생활 안정	79	12.6
		6	지역(회사)	46	7.3
		7	기업내 복지환경	83	13.2
		8	기술축적 정도(자기개발 여지)	48	7.6
		전체		629	



(6) 미래 교육 수요 조사

○ [문항 05] 학생들이 알고 있는 미래형혁신산업 직업군에 대한 조사 결과,

- 디자인대학 학생들은 미래형혁신산업 직업군 중, 100명 이상의 동의한 직업군은 인공지능 전문가, 3D 프린팅 전문가이며, 80명 이상의 동의한 직업군은 가상현실 전문가, 빅 데이터 전문가, 드론 전문가이며, 60명 이상의 동의한 직업군은 홀로그램 전문가, 개인 미디어 콘텐츠 제작자, 캐릭터 디자이너, 로봇 공학자, 게임 기획자였다.



<한국직업능력개발원>

○ [문항 06] 미래형혁신산업 직업군 중 본인이 직업으로서 관심 있는 분야에 대한 조사 결과,

- 디자인대학 학생들은 미래형혁신산업 직업군 중 본인이 직업으로서 관심 있는 분야에 대하여 60명 이상이 관심 있다고 답변한 직업군은 캐릭터 디자이너, UX 디자인 컨설턴트 40명 이상이 관심 있다고 답변한 직업군은 개인 미디어 콘텐츠 제작자, 문화 콘텐츠 전문가, 가상현실 전문가, 3D 프린팅 전문가, 홀로그램 전문가로 나타났다.



<한국직업능력개발원>

○ 종합

- [문항 5]와 [문항 6]을 비교하였을 때, 3D 프린팅 전문가와 가상현실 전문가는 미래 혁신 산업군으로서의 높은 인지에 비해 직업으로서의 관심 정도는 다소 낮았으며, 캐릭터 디자이너, 홀로그램 전문가, 개인 미디어 콘텐츠 제작자, UX 디자인 컨설턴트는 직업군으로서의 인지도와 직업으로써의 관심 정도가 비슷한 정도임을 알 수 있으며, 이에 대한 교육과정 개발이 필요함

	인 지	선 호
100명 이상	인공지능 전문가, 3D 프린팅 전문가	-
80명 이상	가상현실 전문가, 빅 데이터 전문가, 드론 전문가	-
60명 이상	홀로그램 전문가, 개인 미디어 콘텐츠 제작자, 캐릭터 디자이너, 로봇 공학자, 게임 기획자	캐릭터 디자이너, UX 디자인 컨설턴트
40명 이상	문화 콘텐츠 전문가, UX 디자인 컨설턴트	개인 미디어 콘텐츠 제작자, 문화 콘텐츠 전문가, 가상현실 전문가, 3D프린팅 전문가, 홀로그램 전문가

(바) 학생들의 건의 사항

○ 4학년

학년	20. 설문항목 이외에 교육과정 개선에 대해 건의 하고 싶은 내용을 작성해주세요	교육 체계	교수 수업	시설 장비	프로 그램
4학년 (17/33)	학생들이 좀 더 다양한 수업을 들을 수 있고, 강의실 환경개선, 강의실 수를 늘려주세요.			1	
	좀 더 다양한 프로그램을 원합니다				1
	시설이 노후화 된 것이 많았고 이번 코로나를 통해서 얻은 거라곤 노후와 된 시설조 차 사용이 불가능하였는데, 학교에서 해주는 것은 아무것도 없다는 것입니다			1	
	학교 시설이 안 좋으게 아쉽습니다			1	
	현재 원로 교수 및 전임교수들 수준이 너무 떨어집니다. 디자인과 특성상 트렌드가 정말 눈깜짝 할 사이에 빠르게 변화하고 트렌디해지는데 교수님들 참... 연구하는 수준 보면.. 배울게 없습니다. 특히 000루트 교수님들 틀에 박힌 생각 좀 버려줬으면 합니다. 그냥 한마디로 교수진들 싹 다 갈아엎어주세요. 아 님 실력 좋은 강사를 뽑던지요. 이대로면 동서대 디자인과 강 망합니다. 이미 망했지 만요. 특히 000 교수님 시대에 뒤떨어지는 자료들 계속 사골 끓이듯 우려드시는데 학생들이 인생 망치지 말고 강 사라지면 좋겠어요. 이번에 졸작도 학생들이 떠 먹여 줬다고 보면 될듯요. 개인적인 감정으로 여러명 졸전 통과 안 시켰다고 하던데, 이게 맞습니까? 동서대 수준 참... 비록 전 동서대 나왔지만 현재 고3 미대 입시 준비하는 친구들에게 절대 동서대 디자인학과로 오지 말라고 할 생각입니다.		1		
	강의실(과방) 컴퓨터 좀 좋은걸로 바꿔주세요. 제발.			1	
	교수님들의 수업자료가 몇년이 지나도 바뀌지 않아요. 그리고 디자인을 학생들 과 특성상 새벽에 과방에서 작업 많이하는데 혼자 작업할 때, 경비아저씨께서 복도에 불 다 끄고가셔서 불편합니다. 불 안끄면 위에서 전기세때문에 뭐라한대요. 등록금 다 어디로 간건지 의문입니다.		1	1	
	수업 커리큘럼의 다양화 및 업체와의 현장실습 연계가 원활했으면 합니다.				1
	학교 너무 추워요..			1	
	쓸데없이 루트 옮기고 하는게 별로인거 같습니다. 결국 옮기면서 이도저도 못하게되 는 학생들 많이 봤네요.. 교수들의 욕심때문에 커리큘럼도 뒤죽박죽이구요.	1			
	2020년도 00교수님들 수업시간 약속 안지키시고 수업과 관련없는 말들 많이하십니 다. 등록금 아까워요		1		
	기자재들의 사용여부 및 필수 프로그램 등의 필요한 정보를 편입생에게 자세히 알려 준다.			1	
	너무 다양한 분야에 대해 배우다 보니 주력분야를 갈고 닦기가 어렵다.	1			
	시설 좀 바꿔주세요			1	
	학생이 과제를 위해 사용할 수 있는 개방된 강의실이나 컴퓨터가 부족하다고 생각합 니다. 있다고 해도 소수의 학생에게 빌려주지 않거나 디자인 프로그램을 사용할 수 있는 컴퓨터를 쉽게 사용할 수 있게 해주지 않는 것 같습니다.			1	
	기자재 부족 및 성능 저하. 트렌드에 따라가지 못하는 교수진들의 수업 내용, 루트제 시행의 의미 상실 (해당 루트 학생이 아닐 경우 타 루트 수업 교수들의 배척이 심하 며 해당 루트의 수업만 듣도록 루트 내에서 눈치를 주는 경우도 많음), 루트와 맞지 않는 수업내용이 지속되는 경우도 종종 있음		1	1	
	디자인학과에서 지원가능한 장비 혹은 재료에 대해 명확하게 명시하고 학생들에게 제공해줬으면 좋겠습니다. (지원항목 사실을 모르고 사비로 구매하거나, 인지 후 사 무실에서 가져올 때 눈치보이는 경우가 있음.)			1	1
		2	4	11	3

○ 3학년

학년	20. 설문항목 이외에 교육과정 개선에 대해 건의 하고 싶은 내용을 작성해주세요	교육 체계	교수 수업	시설 장비	프로그램
3학년 (13/31)	실무에서 충분히 활용할 수 있도록 여러가지 방향성이 있고, 디지털 시대인 만큼 관련 프로그램을 다루는 과목은 한학기에 대충 배우는게 아닌 1년 과정으로 심도있게 학습을 원함. 코로나의 영향을 생각해도 이번 학년 수업을 수강하며 전반적으로 실기 수업이 부실하다 느꼈고, 같은 전공 타 대학교 친구들의 말을 들어보니 커리큘럼 다양성이 부족하다고 생각함. 너무 배운 것이 없다는 느낌이 들어 차라리 전문대 편입을 고민할 정도였고 현재 상황에서 누군가 동서대학교 디자인대 입학 고민한다면 절대 추천하고 싶지 않음. 실제 주위에서 타고 편입이나 자퇴한 동기들이 꽤 있고 작성자는 입학 전~2학년 재학 당시까지는 그럭저럭 만족하는 상태였으나 현재는 만족하지 못함. 입학 전 선배 재학생 및 선생님들에게서 부산에서 디자인을 할 거라면 동서대학교를 추천한다는 얘기를 많이 들었기에 작성자 역시 기대가 많았고, 저학년때는 비교적 괜찮다고 생각했으며 주위 후배들에게 추천한 적도 있으나 현재는 그렇지 않음. 전반적으로 실습장비 관리가 잘 되지 않는 점 또한 그러하며 학기 종료시 실습강의실을 학생이 청소하며 불참시 불이익을 주는 등의 관용도 이해할 수 없음. 수업후 자신이 사용한 자리는 청소하는게 맞다고 생각하지만 학기 종료시 대청소는 타지역이나 장거리를 고려하지 않은 처우이며 디자인대학 특성상 학기말 과제가 많고 등록금이 높은 편인데도 전문 관리·청소업체가 아닌 학생을 시킨다는 점은 이해불가.	1		1	
	1년 단위로 한 과목이 이어지는 수업에 대해서는 더 다양한 수업을 받지 못하는 것 같아 더 다양한 수업으로 만들어 주셨으면 좋겠습니다.	1			
	코로나로 인한 인터넷강의가 안 끊기고 수업 했으면 좋겠습니다.			1	
	교수가 이제는 의욕도 열정도 없는데 굳이 잡아다가 학생들을 가르치는 이유를 모르겠다. 강의평가가 조금 더 교수에게 크게 작용할 수 있으면 좋겠다. 철밥통은 아무리 부당하다 이야기해도 꿈쩍도 안하더라.		1		
	학생한테 관심이 없는 느낌 알아서 다 할꺼면 학교는 졸업장따러 오나		1		
	재료비 지원 더 해주세요				1
	학생들의 성취욕을 자극하기 위해 기존의 성적장학금 외에도 수업과 관련된 여러가지 장학사항이 있었으면 좋겠다.				
	학생들의 피드백을 자유롭게 받을 수 있는 건의함 마련			1	
	커리큘럼에 대해 설명하는 시간	1			
	디자인과 건물이 학비에 비해 너무 안좋아요 뉴밀레니엄 관이나 글로벌 빌리지 처럼 안전하고 깔끔한 곳에서 공부하고 싶습니다 보안이 허술해서 과방에 데탕도 못놔두겠어요			1	
	비대면 화상강의로 바뀐뒤, 교육의 질이 떨어졌다 생각함		1		
	교수들이 철밥통이라서 안잘린다고 생각하는건지 학생을 너무 무시하고 본인 마음대로 한다. 강의평가는 반영되는거 같지도 않으며, 학생들 자체에게 관심이 적고, 학생과의 소통이 일방적이다.(본인이 무조건 맞음). 교수진 개편이 시급하다고 본다.		1		
	공모전 홍보 활발 부탁				1
		3	4	4	2

○ 2학년

학년	20. 설문항목 이외에 교육과정 개선에 대해 건의 하고 싶은 내용을 작성해주세요	교육 체계	교수 수업	시설 장비	프로그램
2학년 (14/39)	제발..겨울인데 학교화장실에 온수좀 나오게해주세요 손 얼 것같아요. 다른 데 꾸민다고 공사하지 마시고, 화장실에 온수 기능정도는 달아주세요 요즘 공공장소도 온수정도는 나오는데... 시설이 초중고보다 못해보입니다.			1	
	뉴스에서 학교 기사를 봤습니다. 굉장히 쪽팔리는 군요..... 학생들 등록금으로 비리 저지르지 마세요. 그리고 코로나로 인해 피해 본 등록금은 일부 반환 해주시죠.				
	학부제로 운영이 되면서 1학년의 수업이 얻는 것이 많이 없었고, 수업이 좀 더 각자의 역량 향상을 위해 변했으면 좋겠다. 또한 2학년의 000 전공필수 수업도 너무 옛날 방식에 갇혀있는 느낌이며, 현재에 맞게 변화할 필요성을 느낀다.	1	1		
	교육과정에서 차질이 생기지 않도록 교수님들끼리 직접 만나서 상의하에 다음 학기를 준비해 줬으면 함.	1			
	대면이나 그러한 공지는 빨리 내 주셨으면 좋겠습니다. 아니면 가능한 사람과 아닌 사람으로 나누고 대면/비대면을 섞었으면 하는 생각도 듭니다.	1	1		
	동서대 학생지원시스템 사파리 혹은 크롬에서는 작동 안되고, 인터넷 익스플로어에서만 작동 됨 근데 그마저도 잘 안됨			1	
	학생들이 매번 강의 평가를 진행하는데 이 평가를 진행함으로 인해 어떤 점이 개선되는지 전혀 모르겠다는 느낌을 받았다. 강의평가에 대한 학생들의 피드백으로 개선이 되었으면 좋겠다.		1		
	학생들이 배우고 싶은 과목을 학기가 시작하기 전 설문 조사 후. 강의를 개설하면 좋겠음. 정당하게 비용을 지불하고 배우는 입장으로써 교수가 편한 강의가 아닌 학생이 배우고 싶은 강의를 듣게 하는게 맞다고 생각함.				
	교수평가에 평가가 좋지 못하거나 무능한 교수는 숙청 부탁드립니다.		1		
	홍보를 잘하자.				1
	교수별로 차이가 심함. 좋은 교수는 진짜 좋은데, 대충 하는 교수가 너무 많음. 그리고 가끔씩 대놓고 차별하는 교수는 정말정말 스트레스임.		1		
	실습프로그램 다양성 요구	1			1
	제발 디자인홍화장실에 온수가 나올수있게 해주세요ㅠㅠ 목업을 자주해서 화장실에서 손씻을 때 마다 얼어죽겠습니다. 다른 휴게실? 인테리어 보다 중요하다고 생각합니다.			1	
	포트폴리오 정리.				
		4	5	3	2

○ 1학년

학년	20. 설문항목 이외에 교육과정 개선에 대해 건의 하고 싶은 내용을 작성해주세요	교육 체계	교수 수업	시설 장비	프로그램
1학년 (8/31)	활발한 외국프로그램 온 오프라인으로 많은 학생이 이용할 수 있게 해주셨으면 좋겠습니다.				1
	1학년 공통과목 수업 내용 중 불필요한 수업 내용이 너무 많습니다. 이번 1학년 중에도 루트를 아직 고민하고 있는 친구들이 많은데 루트 설명회 하나로 통치려 하지 말고 1학년 수업에서 다양한 루트를 경험할 수 있는 수업 내용으로 구성해서 좀 더 자신이 맞는 게 무엇인지 알고, 루트를 선택할 수 있는 교육과정이 이루어졌으면 좋겠습니다.	1			
	강의 내용이 다양해지면 좋겠습니다.	1			
	특강 홍보를 많이 해주셨으면 좋겠습니다. 되도록이면 특강에 참여하는편인데, 놓치는 부분이 있어서 아쉬웠던것같아요.				1
	저학년부터 다양한 전공 교육과정을 거쳤으면 좋겠다.	1			
	디자인 톨(포토샵) 강의 인원을 늘려 주세요	1			
	다양한 프로그램 및 교수 수업방식	1			
	등록금이 아깝지 않도록 해주세요. 1학년 생활을 하면서 느낀것은 디자인관련 실기 수업이 제가 생각했던것에 비해 다소 부족했던것 같습니다... 취업에 불필요한 이론 수업보다는 향후 취업을 위한 학생들의 자기계발에 도움이 될 수 있는 디자인 관련 수업을 하고 싶습니다.	1			
		6	0	0	2

〈 재학생 조사 종합 및 시사점 〉

- 설문참가자 134명 중 52명이 불만 및 기타 건의사항을 제시함
- 1~4학년 중 4학년들이 개선요구사항이 가장 많았음. 특히, 시설/장비 개선에 대한 요구사항이 가장 많았는데, 4학년들은 졸업작품을 진행하기 위하여 학교시설 및 장비를 이용하는 시간이 가장 많기 때문으로 판단됨
- 2~4학년들이 교수들의 교육내용 및 방법에 대한 문제제기가 꾸준히 제기됨. 주된 내용은 교육 내용의 최신성이 떨어지고, 학생 차별 등의 교수자의 태도 등에 대한 지적이 있었음
- 1학년 학생들의 경우는 교과목 다양화와 전공 교육의 강화를 요구함
- 학생들은 자신들의 의견이 학교에 전혀 반영되지 않는다고 느끼는 듯함. 이로 인해 불만이 증폭되는 경향이 있음, 학생들의 의견을 토대로 교육과정 및 교육내용에 환류가 될 수 있도록 하는 방안에 대해서 적극적 검토 필요하고 이를 학생들이 인지할 수 있도록 할 필요가 있음

다. 디자인대학 학생대표 간담회

- **참석자** : 디자인대학 장희찬 학부대표, 윤종희 산업학회장, 강대겸 영상학회장, 박창준 환경학회장, 서예림 시각학회장, 송지수 패션학회장, 김순구 학장, 김해윤 교학부장, 장주영 교수, 서한석 교수
- **일시** : 2021년 4월 7일(수) 13:00~15:00
- **장소** : 디자인홀 1층 IFS공간

구분	세부내용				
학부 공통	1. 불편한 의자 교체 희망(현재 학생들이 개인적으로 사서 비치 중) 2. 빔 프로젝터 및 스크린 교체 혹은 수리 3. 디자인대학만을 위한 컬러프린터기 설치(각 학과별 불가하다면 디자인 전체용) 4. Adobe 와 Autodesk 디자인 필수 프로그램들 디자인대학 재학생 제공 5. 5층 문 개방 바람 6. 잔류시간 제한 해지 바람(4학년만이라도) 7. 학교생활 중 학년, 학과 구분없이 소통하는 장이 생기길 바람 8. 와이파이 속도 증가와 수신강도 높도록 시스템 교체 바람 9. 수업 시간 이외에도 히터 사용이 자유롭게(겨울철 건물전체가 너무추움) 10. 디자인홀 전체적으로 히터와 난방이 부실 11. 샤워실 설치 12. 간이침대 제공 혹은 잠시 눈 붙일 침실 제공, 비데 설치 바람 13. 강의실 PC가 느려 발표에 지장이 있음 14. 과방(작업실)과 강의실이 구분되었으면 좋겠음(과방에서 취식도 함) 15. 디자인홀 건물도 뉴밀처럼 상시 종이컵 원활히 보충 바람				
시각 계열	● 교육 과정에 대한 희망사항 1. 무리하게 대면수업 및 필드리서치 삼가바람(캡스톤 방식이 너무 복잡) 2. 이론수업(코딩 등) 비대면 수업 바람 3. 전필 6시간인 경우 6학점 주셨으면 좋겠음(시간 당 학점 부여) 4. 디자인과 학생들만이 작업할 수 있는 좋은 컴퓨터 설치바람 5. 대부분의 학생들이 노트북을 가지고 있음에도 그 한계가 있음 6. 요즘 트렌드에 맞는 최신화 된 예시들을 보여주시며 수업진행 바람				
영상 계열	● 현 교과 과정 이외에 배우고 싶은 내용 1. 앨범 아트웍, 포스터 디자인 <table border="1"> <thead> <tr> <th>CA</th><th>DM</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>영상 촬영기법, 카피라이트 다양한 프로그램, PPT 잘 만드는법</td><td>공모전 꿀팁 UX / UI 디자인</td></tr> </tbody> </table> ● 시설 및 기자재에 대한 희망사항 1. 영상 장비가 부족하여 학생들이 필요한 장비로 채워 주길 바람 2. DM/CA 사물함 설치 바람 3. PC 없는 강의실에 PC 비치 바람 ● 교육과정에 대한 희망사항 1. 비대면 가능한 수업은 비대면으로 하길 바람 1. 수업 계획서에 맞춰 교육과정 엄수 바람	CA	DM	영상 촬영기법, 카피라이트 다양한 프로그램, PPT 잘 만드는법	공모전 꿀팁 UX / UI 디자인
CA	DM				
영상 촬영기법, 카피라이트 다양한 프로그램, PPT 잘 만드는법	공모전 꿀팁 UX / UI 디자인				

	1. 실무 중심 수업으로 졸업 후에도 바로 직무가 가능한 교육을 받고 싶음 1. 수요조사 먼저 받고 인기 많은 과목수강 가능인원을 증원 바람 1. 듣고 싶은 수업간 시간표가 겹쳐서 못 듣게 되는 상황 발생 요일 및 시간의 다양화 필요 1. 수요가 많은 수업은 개설과목 수를 늘리는 방법 사용 바람 1. 매년 바뀌는 교육과정으로 혼란스러움(복학생의 경우 불편함)
산업 계열	● 현 교과 과정 이외에 배우고 싶은 내용 1. 조명, 운송수단, 가구, 영상, 신발, 영상 디자인, 디지털 드로잉 3. 인벤터 프로그램, 가구디자인 수업 환경처럼 외부강사 섭외를 통한수업 ● 시설 및 기자재에 대한 희망사항 1. 9515 강의실 열쇠 구멍이 잘 맞지않아 교체 바람 2. 산업디자인 강의실에 3D 프린터 비치 바람 3. 나무 책상이 칼질 및 본드로 손상이 많음, 유리로 상판 커버 바람 ● 교육과정에 대한 희망사항 1. 피드백이 명확하길 바람, 수업 일정이 깔끔하고 확실하면 좋겠음 2. 명확한 성적 기준 확립 필요, 포트폴리오, 공모전 등에 도움이 될만한 자료 전달 바람
환경 계열	1. 교육과정에 대한 희망사항 - PBL수업과 가구디자인수업이 3학년에 겹쳐져 있어 효율이 낮음 - 실무적인 내용을 배우고 싶음 - 스튜디오 수업을 다른 루트 교수님이 하지 말아 주시길 바람 - 재료학에 대한 수업이 부족(4학년에 있으나 조금 더 일찍 배우고 싶음) - 1학년 학부 과정 중에 환경루트 수업이 있으면 좋겠음
패션 계열	1. 현 교과 과정 이외에 배우고 싶은 내용 - Ps, Ai, 그래픽 프로그램, 봉제 수업, 옷의 디테일을 배우는 수업 - 염색공예, 의류 관련 창업 2. 시설 및 기자재에 대한 희망사항 - 오버룩 추가배치 바람, 재봉틀 추가배치 바람, 공용 마네킹 배치 바람 - 재봉틀 한 학기에 두번 정기 수리 바람, 과방 배치 바람 3. 교육과정에 대한 희망사항 - 교수진이 열정이 가득하길 바람 - 수업을 진행할 학생들의 수준을 감안해서 설명해주시길 바람 - 수업 영상을 올리기 전에 영상이 잘 찍혔는지 확인하고 올리시길 바람 - 교수 또한 정기적으로 여성혐오적인 인식을 깰 수 있도록 교육을 듣고, 수업에 적용되길 바람

라. 루트별 졸업준비위원회 간부 간담회

- **참석자** : 박찬웅 광고디자인 졸업위원장, 남건비 디지털미디어 졸업위원장, 최유진 그래픽디자인 졸업위원장, 이시은 아트앤디자인 졸업위원장, 박가빈 산업디자인 졸업위원장, 정재희 환경디자인1 졸업위원장, 정권희 환경디자인2 졸업위원장, 진영은 패션디자인학과 졸업위원장, 김순구 학장, 김해운 교학부장, 장주영 교수, 서한석 교수
- **일시** : 2021년 4월 14일(수) 13:00-15:00
- **장소** : 디자인홀 1층 IFS공간

구분	세부내용
광고	- 온라인전시 준비로 관람대상 확대, 저학년 관람 확대 - 루트시스템에서 다양한 수업 선택 가능(영상과 시각) - 듣고 싶은 수업이 시간이 중복되거나 인기수업 수강에 애로사항 - 전문성 교육 부족하다는 의견이 있으나 학생주체적 선택 설계 필요 - 타루트 수업 신청 취소요청 : 몇몇 루트에서 타루트 학생들에게 수강 신청 취소요구(루트제에서 왜 취소하라고 하지는 의문) - 루트시스템에서는 소속감이 떨어짐 - 졸업작품전의 장단점이 있으며 할 필요가 있나 라는 생각이 있었으나 졸작을 통해서 동기부여가 가능하리라 판단, 단순 자축 졸전이 아니라 많은 사람들에게 전달하고 공유하는 부분에 가치 있다 판단 - 졸작 전시 시기가 빠른 것이 좋음(졸업 전 취업 등 준비시간 필요) - 학생들은 입장에서는 졸업작품전의 완성도 때문에 부담감도 있음 - 전공 필수과목에 전념할 수 있는 학사 운영 필요
그래픽	- 4학년때 루트 변경의 경우, 문제가 있다고 봄(편한 졸업작품전 선택) - 루트시스템은 학생들이 소속감이나 애착이 떨어지는 단점 - 졸업작품 전시에 대해서는 긍정적(애착)으로 판단 - 9월 3째 주에 전시(교수요청), 학생부담 큼(방학 때 작업 부담) - 4년간의 학업생활도 중요하지만 개인의 인성, 학생들과의 감정소통도 중요하며 소통의 기회가 좀 더 많았으면 좋겠음
아트앤 디자인	- 인원 미달로 수업폐강, 타 루트 수업을 억지로 수강해야하는 애로사항 - 졸작을 다수가 원하며 자신의 컨셉이나 전시컨셉을 설정 경험 중요 - 자유롭게 생각하고 4학년때 루트 변경 학생 많음 - 졸업작품전 시기(11월 말 전시 일정이 앞당기면 좋겠음) - 1차(1학기 말) 전시하고 졸작 전시를 2학기때 또 하기 때문에 차라리 졸전 1개를 일찍하면 좋겠음 - 2년때 루트 2, 3, 4학년 다같이 프리마켓 경험이 좋았음
산업	- 톨 중요시해서 다른 루트 수업 수강신청 했으나 수강취소 요청 (타 루트 수업 듣지 말아야겠다는 생각) - 결과물이 실물로 나오기 때문에 보여주고 싶은 마음이 큼 - 작품 전시장소 및 기회가 있으면 좋겠음 - 학생들 입장에서는 졸작 퀄리티를 위해 여유롭게 전시일정 정하고 싶음 - 복학 후 1학년때 사귀 친구들이 다른 분야 선택 - 타 루트 친구들과 협업해서 홈페이지, 영상 작업한게 좋았음
디지털 미디어	- 작품 완성까지 시간이 많이 소요, 완성도를 고려한 졸작일정 선택 중요 - 호주 모나쉬대와의 교류를 통해서 뿌듯함 느낌(활발한 국제교류 기대)
패션	- 패션학생들도 루트 수업 수강 희망 학생 다수, 자유롭게 수업 듣고싶음 - 학과의 장점(소속감이 좋음) : 졸작때 후배들이 헬퍼로 참여하면서

	소속감 강화 - 외부강사가 많은데 같은 맥락의 수업이 끊기는 문제가 있음 - 수업수가 너무 줄어들어서 불만 - 패션쇼에 자신의 작품이 보여주는 것이 좋고 타 대학과의 경쟁 좋음 - 교수들의 현장경력이나 활동행사에 참여한게 좋았음 - 헬퍼, 인턴체험이 좋았음, 현장체험을 통해 소속감, 애착 느낌
E1 E2	- 졸업작품 결과형식이나 내용이 다른가? - 하면서 많이 배워서 좋다, 영상,판넬,부스 비용부담 지원요청 - 야간자율 시간 확대(인원수 줄이더라도)요청 - 졸업비용 지원요청(캡스톤디자인 서류작업 너무 많음) - 졸업작과 공모전 연계해서 진행 좋음 - 졸전이 일찍 끝나면 풀어지는 경향, 당기는 것보다 여유 있는게 좋음 - 공모전 연계(11월) 때문에 10월말에 완성(여름방학때 국제워크숍 참여) - 3년째 공모전 수상경험이 수업에 애착(수업이 공모전과 연계되면 좋겠음) - 다양한 디자인분야의 경험이 필요한데 편입을 해서 영상수업을 들을 수 있어서 좋았음
1학년 수업관련	- 전공선택 전에 생각할 수 있는 기회가 있어서 좋았음 - 1학년때에도 전공수업 참여 기회 있었으면 하는 바램
과다한 과제문제	- 과제도 많으면 본인만의 아이디어(생각), 완성도와 맥락없이 진행 발생
기타	- 디자인대학 통합 졸업작품전 필요 - 지속적 온라인 전시를 통해 국내외 많은 사람들에게 홍보, 광고 필요 - 가능한 올해부터 적극 시도, 링크사업단 지원여부 확인(가상 갤러리 구축)

2.1.2. 졸업생 조사

가. 기초조사

- 성별, 전공, 졸업연도, 근무 분야, 근무지, 업체 규모 및 직위, 근무기간, 업무 만족도

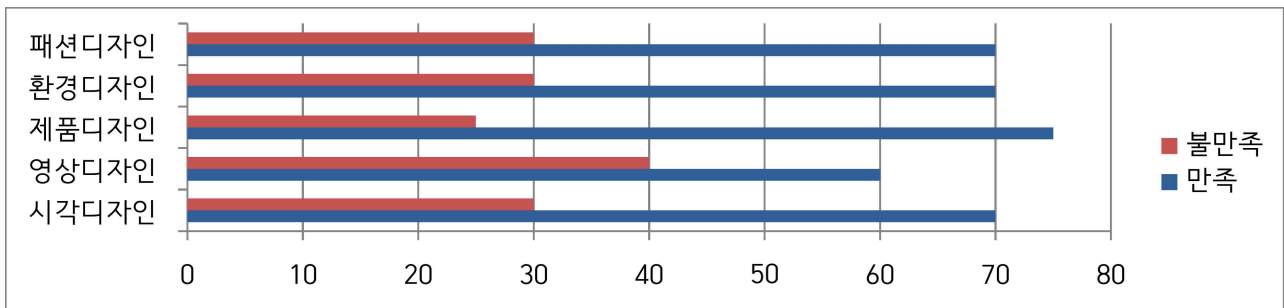
○ 졸업생 교육만족도 조사 배경 및 목적

- 우리 대학에서는 현재 새로운 미래를 준비하며 산업의 패러다임 전환과 대내외적인 환경 변화에 대응하기 위하여 ‘디자인 교육혁신’을 목적으로 졸업생 교육만족도 조사를 실시함
- 졸업생들의 디자인대학에서의 학업경험과 현장에서의 경험을 토대로 한 의견은 미래 한국의 디자인 인재 양성과 디자인교육의 혁신에 기초자료로 활용하고자 함

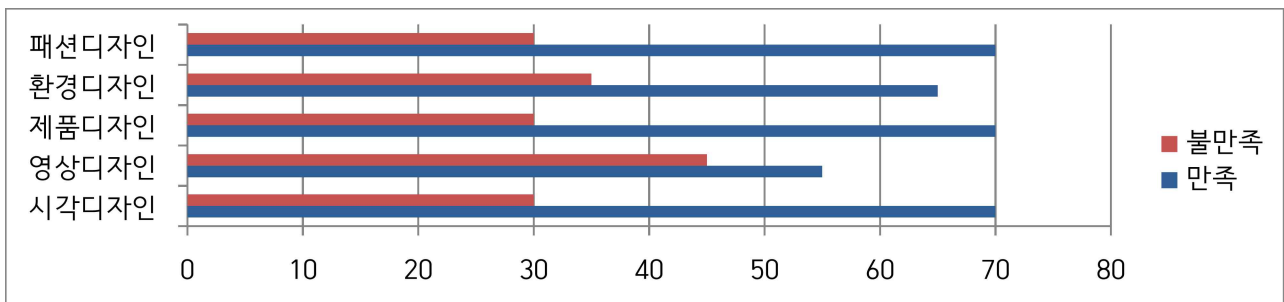
- 조사기간 : 2020년 9월
- 조사대상 : 디자인 전공 별 (시각디자인/영상디자인/제품디자인/환경디자인/패션디자인) 졸업생
- 조사방법 : 설문 조사

나. 전공교과 만족도

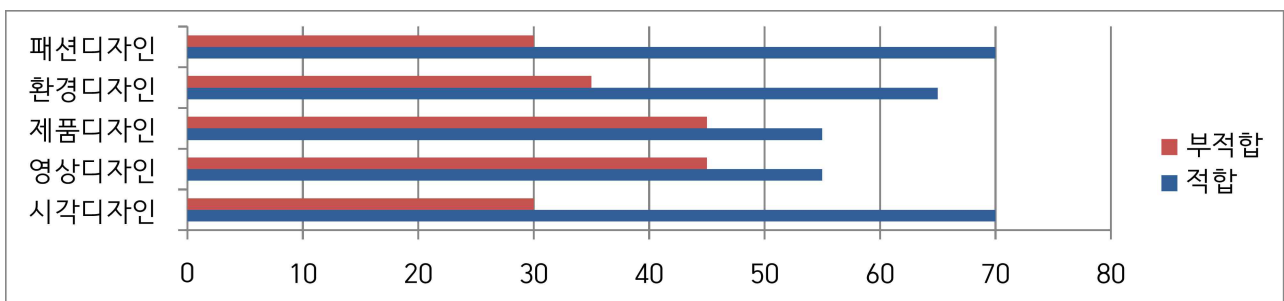
1) 재학 시 교육받았던 전공 교과목 내용 구성 및 체계성에 만족합니까?



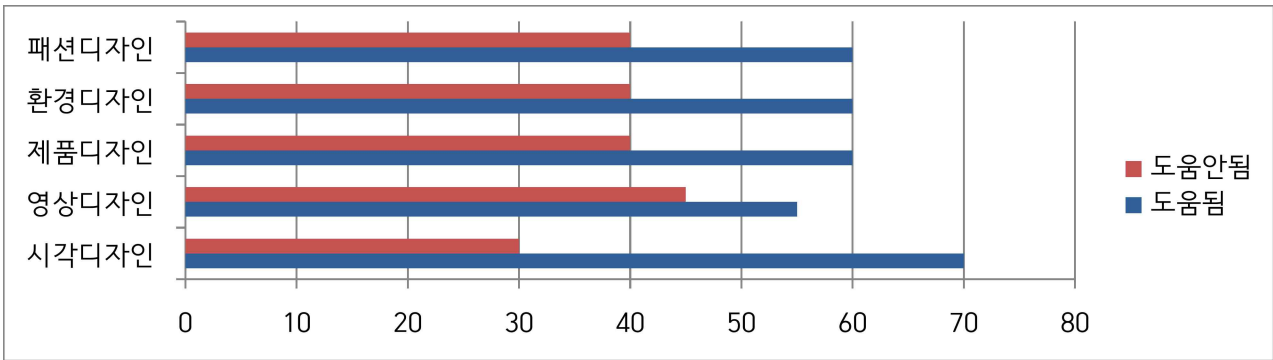
2) 재학 시 교육받았던 전공 교수방법에 대하여 만족합니까?



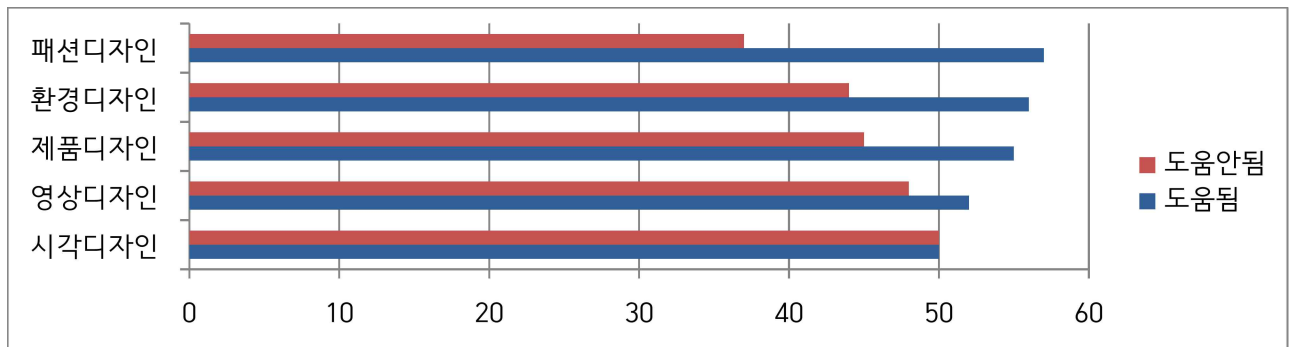
3) 전공 교과 내용이 디자인산업 수요에 적합했다고 생각합니까?



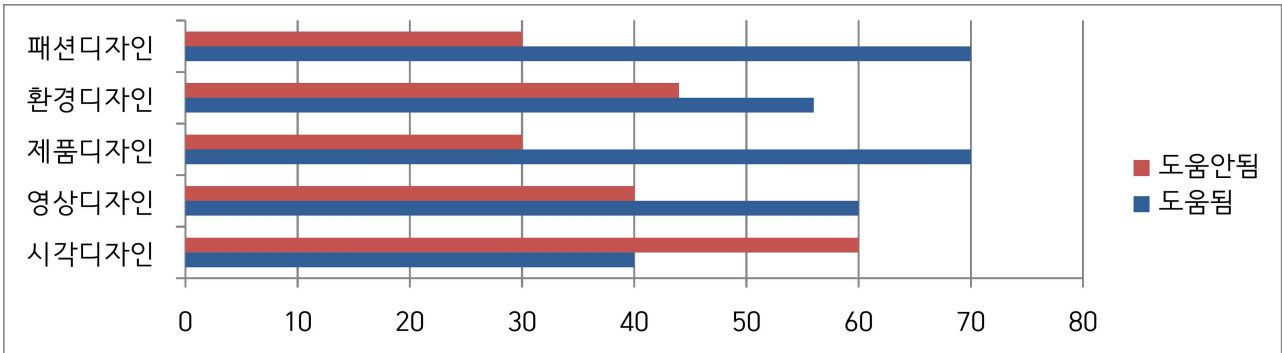
4) 취업 시 또는 취업 후의 경험에 비추어 전공 교육이 도움이 되었다고 생각합니까?



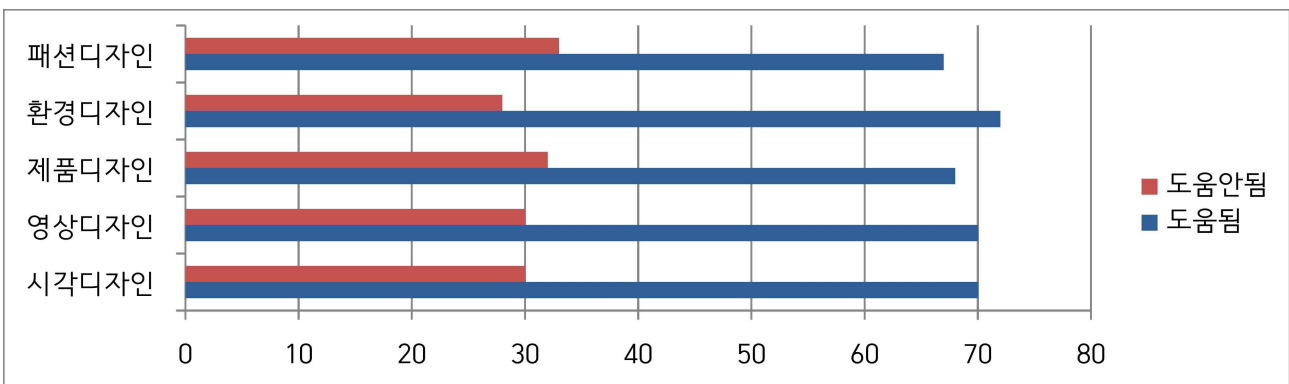
5) 취업 후 디자이너로 활동하는데 있어서 재학 시 받았던 교양 교육은 도움이 되었습니까?



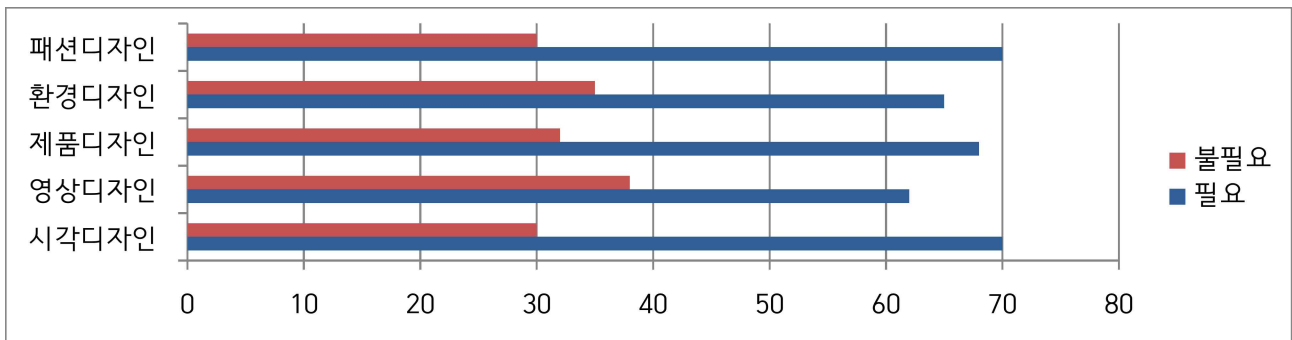
6) 취업 시 또는 취업 후의 경험에 비추어 산학교육 또는 현장실습 경험이 도움이 되었습니까? (유경험자만 해당)



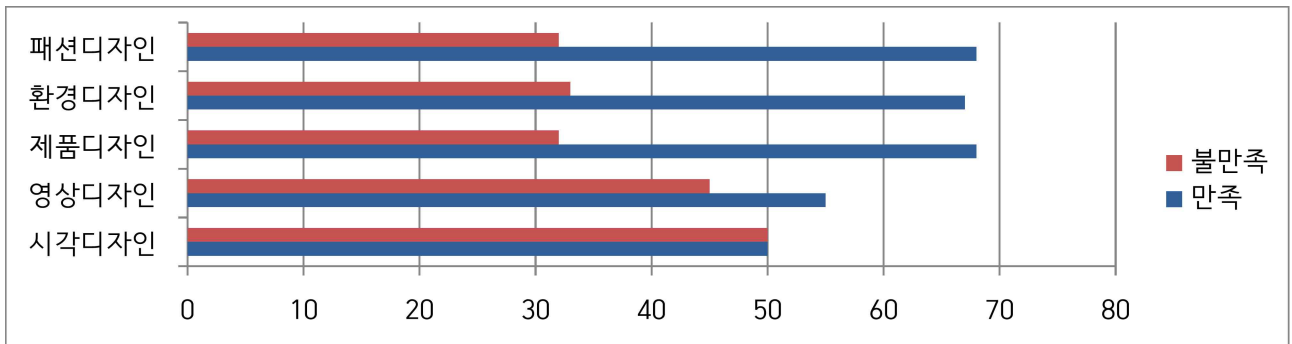
7) 취업 시 또는 취업 후의 경험에 비추어 재학 시의 해외교류 경험이 도움이 되었습니까? (유경험자만 해당)



8) 디자인 융합역량이 필요하다고 생각합니까?



9) 재학 시 지도교수와 학생지도(상담)는 만족스러웠습니까?



다. 디자인산업에서 필요로 하는 역량

- 현장경험을 토대로 디자인을 전공하는 후배들에게 반드시 함양해야 될 역량 추천(복수 선택 가능)

○ 시각디자인 전공

- 기획력, 창의역량, 융합 역량, 의사소통능력에 대한 추천이 다수였으며 타 전공과 비슷한 비율로 직업윤리가 상당수 추천되었음

○ 영상디자인 전공

- 디자인기초능력, 문제해결능력 및 디자인 표현능력이 많이 강조되었으며 전공 특징에 따라 기획력 및 의사소통 능력에 대한 추천이 타 전공과 비교하여 상대적으로 많았음

○ 산업디자인 전공

- 디자인 표현력, 기획력, 의사소통능력 및 문제해결능력에 대한 추천이 가장 많았으며 특히 의사소통 능력 및 문제해결능력의 중요성을 많이 강조하였음

○ 환경디자인 전공

- 의사소통, 기획력, 문제해결능력 및 직업윤리가 후배들에게 가장 추천하고 싶은 역량들이었으며 이외에 디자인 기초역량 및 프로그램 활용 능력들이 추천되었음

○ 패션디자인 전공

- 기획력, 문제해결능력, 의사소통 및 직업윤리가 공통적으로 추천된 능력이었으며 융합 역량 추천이 타 전공에 비하여 월등히 많은 점이 특이한 점이었음

- 글로벌 감각(영어) 및 프로그램 활용능력은 기본이라고 생각되며 기획력, 문제해결능력, 의사소통 능력, 융합 역량 등은 현장에서 실제 필요로 하는 역량이라고 생각합니다.

라. 미래디자인교육혁신을 위한 귀하의 의견이 있다면 자유롭게 제언 부탁드립니다.

○ 영상디자인 전공

- 영상광고, 시각디자인, UIUX 등 어떠한 디자인 업무가 되었던 가장 중요한 건 바탕이 되는 기획
- 기획의 기초와 기획서를 작성하는 방법, 이를 논리적으로 이야기하는 방법 등의 교육이 반드시 필요
- 자유도가 높은 학교의 수업도 재미있었지만, 실무위주의 교육이 더 필요
- 대학교는 오래된 방송국 같다. 젊은 친구들은 더 이상 TV를 보지 않는다.
- 다양한 교육 플랫폼을 통해 자신에게 맞춰진 콘텐츠를 소비하며 성장하고 있다.
- 학교에서 이루어지는 교육은 어떠한 차별적 가치를 가지고 소비자(학생)를 유치하고 만족감을 줘야 하는가? 학교의 구체적이고 적극적인 질문과 변화 이상의 혁명에 가까운 답변이 (시스템이) 필요하다.
- 스타졸업생을 만들어야하고 그것을 통해 학교와 전공은 하나의 브랜드가 되어야 한다. 모교의 발전을 진심으로 응원한다.
- 멀티미디어디자인과 1기생이며 재학 당시 교육들을 지금까지 잘 활용한다는 것이 굉장히 놀라움,
- 20년 뒤쯤까지 실현 가능한 교육 부탁
- 많은 새로운 전시를 볼 수 있게 해주시고, 다양한 예술을 (음악, 무용) 접할 수 있게 해주세요.
- 과거 문서편집 능력이 중요하던 때가 있었으며 지금은 코딩이 그 자리를 대신하고 있음.
- 디자인 대학에서는 익히 잘 알려진 알고리즘을 응용 및 사용할 수 있는 능력이 중요한 시대라 판단
타대학 패션디자인과 학생들이 내년 상반기 트렌드를 분석하기 위해 특정 기준에 따라 이미지를 수집하고 분류하는 AI디자인 수업들이 다양한 형태로 진행되고 있는 것처럼 데이터를 시대적 배경에 따라 맥락을 찾아내고 연관성을 디자인하는 능력이 필요
- 새로운 디자인 프로세스를 교육하는 체계가 필요
- 기존의 대학에서 관습대로 학생들에게 교육하는게 과연 좋은 방법인지 진지하게 고민할 필요
- 학교 안에서도 전혀 상관없는 전공학생들끼리 모여서 프로젝트를 해보거나 문제해결을 같이 해보고 다른 생각 다른 접근들을 서로가 서로를 통해서 배우게 됐으면 어떨까?

○ 산업디자인 전공

- 언택트 업무환경 증가 - 의사소통/글로벌 역량
- 본인의 역량으로 사업을 하고 비즈니스 모델을 창출하여 돈을 잘 버는 디자이너가 되는 것에 대한 교육
- 제품디자인만으로 먼 미래를 내다보고 실무를 하며 경력을 쌓기에는 무리가 있는 게 현 디자인업계의 상황
- UI, UX, Web 등의 분야는 그 어느 때 보다 각광 받고 있고 카카오를 비롯한 관련 업계의 눈부신 발전과 더불어 채용시장도 활기
- 디자인은 기술의 발전방향의 가장 큰 영향력을 받는 분야
- 이에 대학은 UI UX 디자인 분야의 전문적인 인력을 확보하여 현 디자인 전공과 더불어 학생들에게

수준 높은 교육이 이루어져야한다고 생각

- 졸업하는 학생들을 보면 겉으로 보기엔 디자인적 기술은 뛰어나지만 알맹이가 없는 느낌
- 알맹이란 열정, 인성, 끈기 같은 사회생활에 필요한 무기
- 사회에서 살아남는 법을 모르고 졸업하는 학생들은 마지막엔 디자인을 포기하는 경우가 대부분임
- 학부 때부터 많은 업체와 일 해보며 자신의 실무적인 일과 연계되는 디자인계 네트워크를 만들어주는 수업이 필요

○ 환경디자인 전공

- 우리가 하고 있는 디자인은 전체 비즈니스의 성공에 기여하는데 초점을 맞출 수 있는 관점이 중요
- 오퍼레이터로서의 디자이너가 아니라 주도적으로 프로젝트를 진행 할 수 있는 PM의 역할을 할 수 있도록 다른 분야와의 융합, 기획력을 키울 수 있는 교육이 중요
- 현재 코로나 발생 이후 산업침체기와 움츠러든 소비 변화로 인해 언택트 문화로 이어지게 되었고, 많은 산업 분야들이 이에 발맞춰 변화가 요구되는 시기
- 이런 사회적 문제를 디자인으로 풀 수 있는 방법에 대한 생각도 필요
- 디자인과 직접적이든 간접적이든 관련있는 다양한 전문분야의 융합은 꼭 필요하며 커뮤니케이션 능력, 디자인인문학 교육 필요

○ 패션디자인 전공

- 통합적 디자인 기획 능력 교육 필요
- 창의적 디자인 구현능력을 지닌 사회수요 기반의 창의융합형 디자이너 양성 필요
- 실무 프로젝트 교육과정과 기업 연계 트랙 과정 개발 필요
- 자기주도적인 토론식 팀 수업이 효과적임
- 커뮤니케이션 능력은 가장 중요한 부분임
- 학생이 스스로 교육과정을 선택하고 설계하는 학생선택형 통합교육과정을 도입 점차 확대 필요
- 실습중심 교육 강화
- 개인적인 생각으로는, 대학의 존재 이유가 꼭 취업을 위함은 아니라고 생각합니다. 꼭 취업을 위한, 기업을 위한 디자이너가 아닌 좀 더 현장감 있는 넓은 분야의 디자이너를 위해 다각적인 미래 방향성을 설정할 수 있는 실질적인 프로그램 또는 지원 등이 나올 수 있도록 많은 도움 부탁드립니다.
- 해외 대학에서 공부한 친구들과 대화해보면 동서대에서 배운 것들과 겹치는 내용이 많아 놀랐음
- 한 명 한 명의 기준을 따로 세워 개개인의 능력을 존중하고 향상시키는 교육이 필요
- 포토샵 일러스트 보단 3D, 시네마4D와 같은 프로그램을 다루는 교육이 필요

2.1.3. 입시생 조사

가. 기초조사

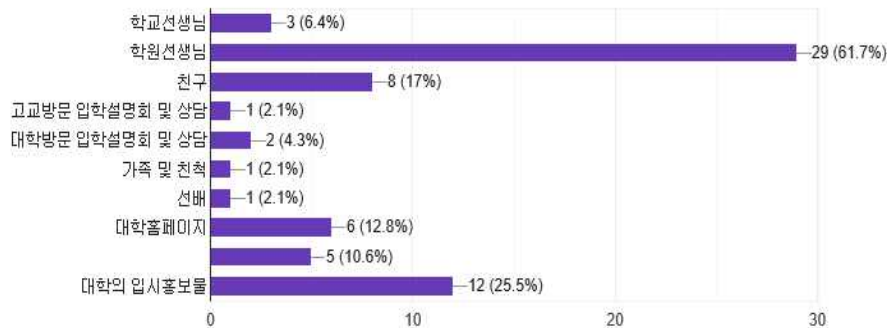
○ 동서 디자인대학 이미지 설문조사 목적

- 지역 예비 대학생을 대상으로 대입을 준비하는 과정에서 동서대학교 디자인대학의 선택 목적과 학과를 선택하게 된 계기, 정보의 노출 경로와 시기를 파악하는 등 예비 대학생의 행동 패턴과 특성을 파악하고자 함
- 예비 신입생들에게 좀 더 체계적인 대학의 브랜드 강화와 홍보 활동의 효과를 고도화하고자 함

- 조사기간 : 2020년 11월 15일 ~ 12월 15일
- 조사대상 : 지역 예비 대학생 (총 50명 참여)
- 조사방법 : 부산지역 입시미술학원 방문 대면조사

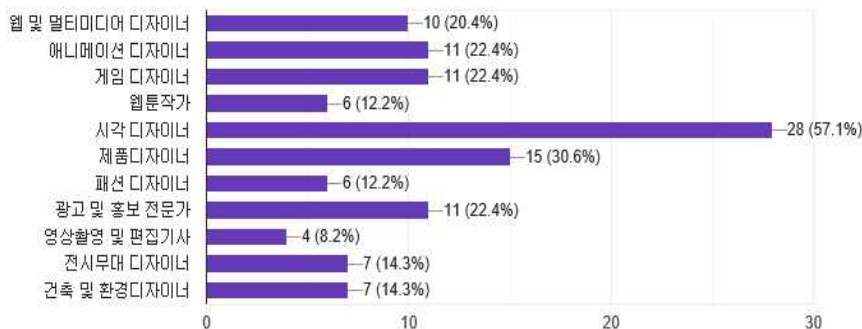
1. 동서대학 디자인대학의 정보를 가장 많이 얻은 매체나 경로는 무엇입니까?

응답 47개



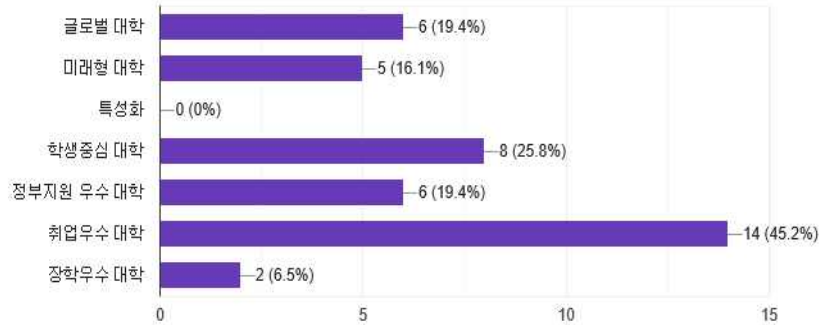
2. 개인적인 관심분야는 무엇입니까? (문화예술 대표 직업군 기반)

응답 49개



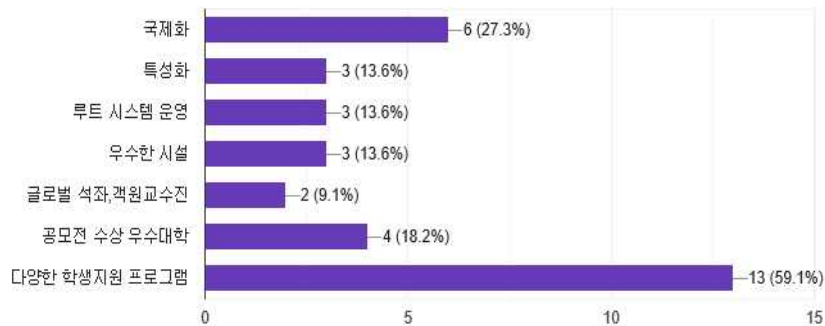
3. 동서대학교의 이미지는 무엇입니까?

응답 31개



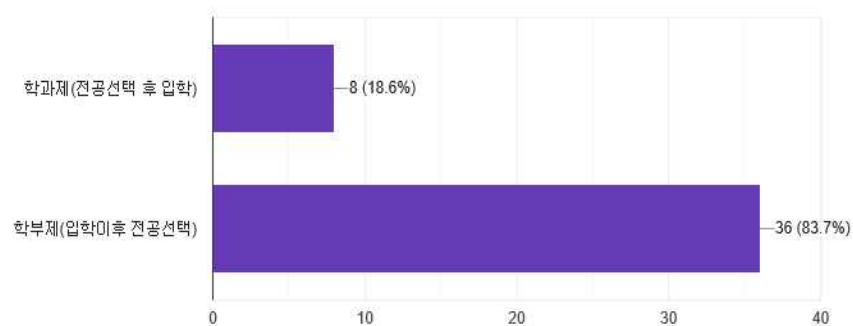
4. 동서대학 디자인대학의 이미지는 무엇입니까?

응답 22개



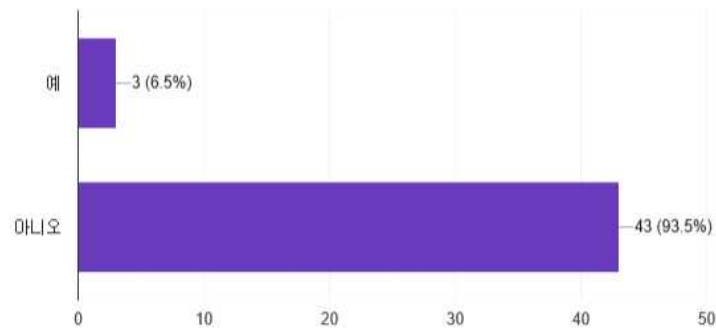
5. 개인적으로 학과제(전공선택 후 입학)와 학부제(입학이후 전공선택)의 선호도는 무엇입니까?

응답 43개



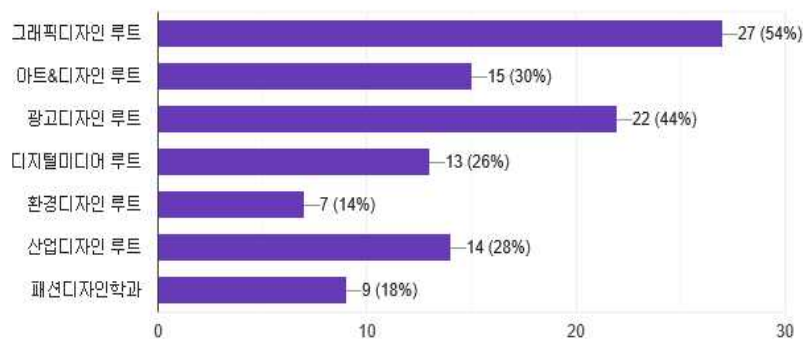
6. 동서대학 디자인대학의 루트 시스템에 대해 들어본 적이 있습니까?

응답 46개



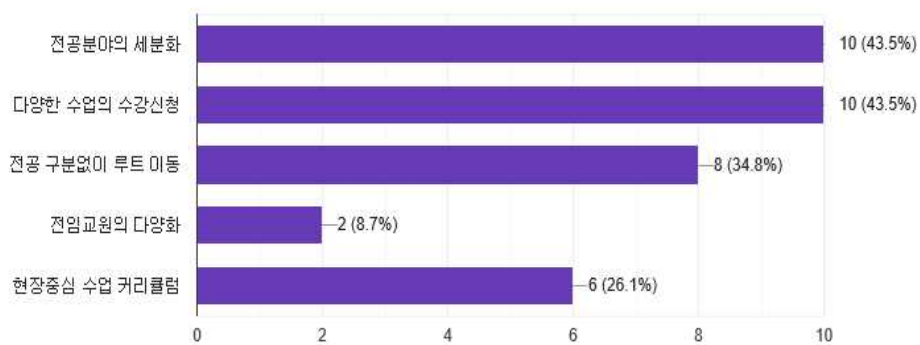
7. 디자인대학 루트 및 학과 중 가장 관심이 가는 전문 영역은 무엇입니까? (중복체크 가능)

응답 50개



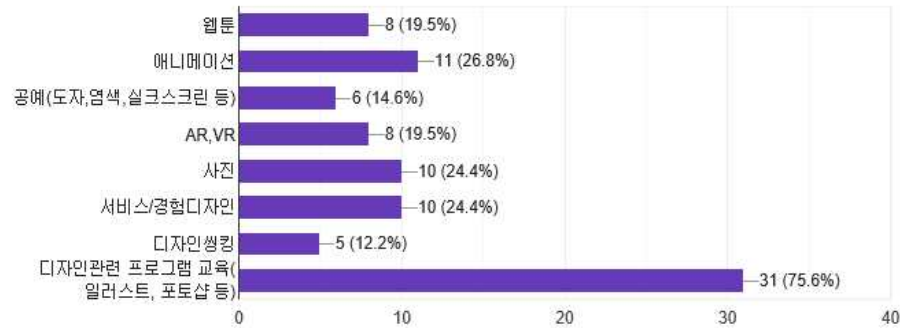
8. 디자인대학 루트 시스템의 장점은 무엇입니까? (중복체크 가능)

응답 23개



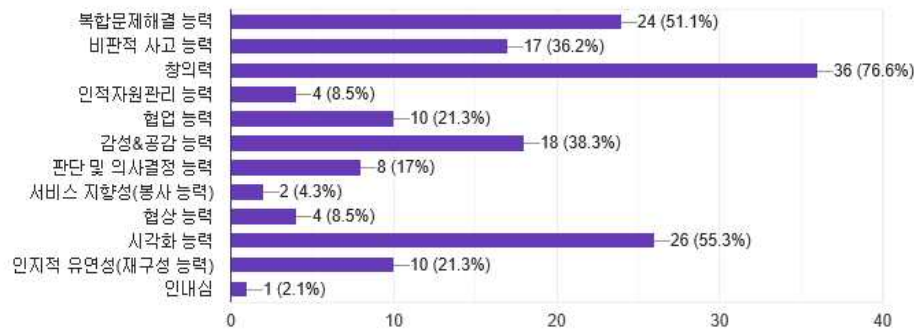
9. 디자인대학내 필요 교과목 및 희망 교과목이 있다면 무엇입니까?(중복체크 가능)

응답 41개



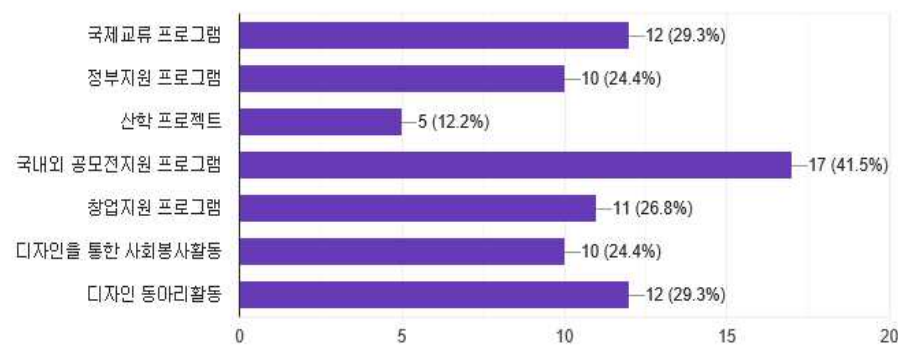
10. 디자이너에게 필요한 핵심역량은 무엇입니까?(중복체크 가능)

응답 47개



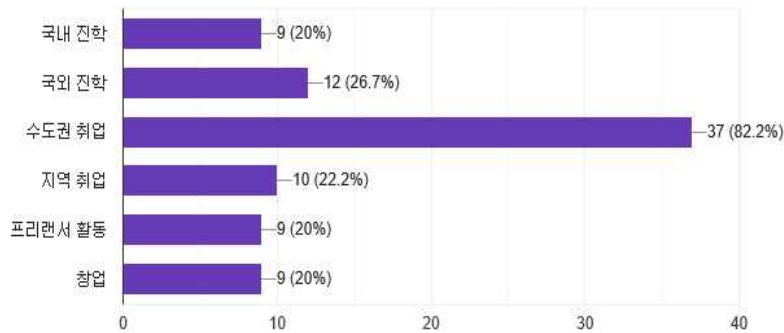
11. 디자인대학 진학 후 가장 참여 해보고 싶은 프로그램은 무엇입니까?(중복체크 가능)

응답 41개



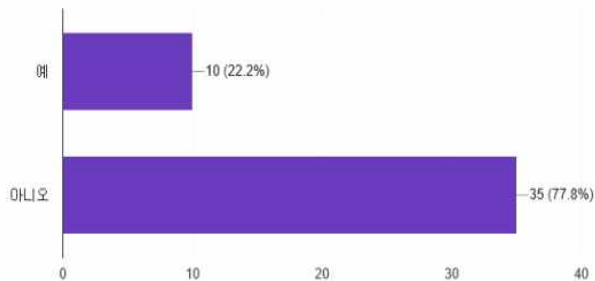
12. 디자인대학 졸업 후 희망 진로영역은 무엇입니까?

응답 45개



13. 동서대학교 디자인대학 홈페이지를 방문 한 적이 있습니까? 디자인대학 홈페이지를 통해 다양한 정보습득이 가능했습니까?

응답 45개



14. 동서대학 디자인대학의 홈페이지를 통해 알고 싶은 정보나건의사항이 있다면 자유롭게 기술하여 주세요.

응답 3개

미술실기 교사(기초디자인)에 문책 있다고 생각합니다. 소모가 포함된 이유를 모르겠습니다.

대입정보를 더 쉽게 알려주면 좋겠다

고등학생에게 필요한 정보를 잘 전달할 수 있는 설명회,안내서를 배포해 광고, 홍보가 필요하다

15. 슬기로운 대학생활을 위해 지원이 필요하다고 생각하는 점이나 건의사항이 있다면 자유롭게 기술하여 주세요.

응답 6개

홍보물 배포 필요, 설명회 개최

기숙사 시설이 좋았으면 한다

다양한 공모전

더욱 다양한 장학금 지원

좋은건물

학생들을 위한 공모전 소개 및 취업 박람회 등 이후 진로에 대한 소개와 스펙관리

< 요구 분석 시사점 >

- 교육과정 개편 시, 시대적 필요와 학생 니즈를 적극적으로 반영할 수 있는 방안에 대한 고민 필요
- 학년이 올라갈수록 만족도 하락에 대한 해결방안 모색
- 학생들의 Tool 및 실습 수업에 대한 요구
- 어떻게 하면, 학생에 대한 관심을 학생들이 느끼도록 하게 할 것인가?
- 공모전 참여
- 수업 후 활용 공간 및 시설과 기자재 환경 개선
- 학생 동아리 등 학생 활동 활성화 -> 학교 소속감 강화

2.2. 현장전문가 조사

■ [표 44] 총 14명의 자문위원

분류		자문위원	소속	자문 방식	
산업계	제품 환경	홍사운	전LG전자 LSR소장	ZOOM(2020.09.16.)	1
		고영균	대통령 자문위원	서면 설문	2
		손정민	디자인중심 산업 트렌드 전문가		3
		안용일	삼성전자 사업전략 디자이너 상무		4
		박형걸	LG 경험/삼성전자 책임디자이너		5
		채인아	삼성전자 선행상품기획		6
		곽병두	전시, 공간디자인		7
	시각 영상	김경리	졸업생 군디자인 대표	대면(2020.09.23.)	8
		홍성택	홍디자인 대표	서면 설문	9
		김성천	CDR 새로운 디자인 모색		10
		노소영	아트센터 나비	대면(2021.01.22.)	11
		민세희	미디어 아티스트		12
		김선영	KBS 방송영상그래픽	서면 설문	13
		이도희	LG		14

2.2.1. 산업체 요구

가. 종합 요약

- 디자인 직무 역량과 관련해서 디자이너들을 채용할 때 가장 중요하게 보는 역량 항목의 시사점으로는 채용 시 인성의 중요성에 대한 공통적인 의견이 있었으며 대기업은 융·복합적 사고력 중시, 지역의 개인 비즈니스의 경우에는 디자인 전문역량을 기본으로 스펙리스트를 선호하는 특징을 확인함. --> 산업의 변화와 상관없이 변함없이 요구되는 디자이너의 핵심역량에 대한 의견에서 업체 분류에 따라 다소 차이가 있지만, 창의적인 디자인 콘셉트 및 구현 능력 요구하고 있으며 소규모 산업체로 갈수록 디자인 표현능력 중요시함.
- 디자인 직무 교육과 관련해서 대학에서 교육을 하고 있지 않다고 생각되는 것 또는 현장에서 기대하는 것과 의 차이점에 대한 의견으로, 상품개발 또는 기획역량 교육이 필요하다는 공통적 의견이 있었으며 중소기업 및 개인비즈니스의 경우, 커뮤니케이션 역량 교육을 강조하는 경향이 있었음. --> 디자인의 전 과정에 대한 단계별 통합적 및 심화 교육이 필요하다는 공통 의견과 함께 전공 심화 교육(실무역량, 숙련도 포함)의 부족하다는 지적임.
- 디자이너에게 디자인 역량 이외에 인문교육이 필요한가에 대한 질문에서 인문교육의 필요성에는 강력히 동의하고 있으며, 디자인 전략, 상품기획자, 더 좋은 디자인, 인간에 대한 이해가 필요하며 인주의 시대 디자인 교육에서 필요한 인문학이 무엇인지에 대한 구체성 필요하다고 대부분 강조함. 대학교육이 이전 보다 총체적인 디자인 과정 및 구현 능력에 대한 심화 교육 필요하다는 의견과 함께 디자인의 전 과정에 대한 단계별 통합적 및 심화 교육이 되지 않고 있다고 생각하는 공통의견이 있었음. --> 디자인 교육의 혁신 방향에 대한 의견에서 다학제간 융합 교육 및 인문교육 강화가 필요하다는 것과 디자인 기본기를 기반으로 하지 않는 디자인교육 혁신은 의미가 없다는 의견은 주목할 만함.

- 디자이너 채용시 고려되는 인재상과 관련한 질문에서는 기획역량, 인성의 중요성을 강조하였으며 디자인의 기본기(예를 들어 시각분야의 경우 타이포그래피 등)가 탄탄해야 한다는 의견도 있었음. 인재상에 있어서는 산업 분류별 큰 차이는 없었으나 디자인 역량 외에 필요한 능력으로 협업, 공감능력, 배려, 성실성, 리더십 등에 대한 역량이 공통적으로 제시된 주요 키워드였음.
- 이 조사에서 요약 된 산업계 의견은 지역별/세부 분야별 상이한 항목이 있을 수는 있으나 전반적인 관점에서 방향성을 예측해 볼 수 있는 자료로 활용할 수 있을 것으로 판단됨.

○ 이후 논의사항

- 1) 디자인대학의 교과목에서 (분야별) 디자인 기본역량을 높이기 위한 교육이 충분히 제공되고 있는가?
- 2) 산업의 변화에 대해 단기적/장기적으로 대응이 가능한 취업 로드맵을 학생에게 제공할 수 있는가?
- 3) 학생의 진로 방향에 따라 각기 다른 역량을 함양할 수 있도록 안내하는 프로그램이 진행될 수 있는가?

나. 항목별 세부 내용

1) 디자인 직무 역량 관련

분류	디자이너들을 채용할 때 가장 중요하게 보는 역량
대기업	• 융복합적 사고력 • 디자인학만 전공하기 보다는 마케팅, 심리학, 기술분야 등 다양한 분야에 대한 학습력
중소전문기업	• 조직 생활에 적응할 수 있는 친화력, 새로운 일에 대한 도전정신
개인비즈니스 (수도권)	• 인성(사회성, 성실성, 책임감, 신뢰성, 적극성, 열정 등) • 문제 정의 및 문제 해결 역량 • 공감능력 • 발표 능력 • 디자인 역량(디자인 스킬과 감각) • 논리적인 문제해결 과정을 통해 컨셉 빌딩을 하고 창의적 디자인 결과물을 만들어 내는 종합적 역량 • 기존의 스텝들과 얼마나 잘 융합하여 시너지를 낼 수 있는지의 태도와 자세도 중요한 역량
개인비즈니스 (지역)	• 포트폴리오(발전과정 중요시) • 전문 역량이 있는 스페셜리스트
학계	• 기업의 규모나 수익모델에 따라 다르지만은 기업이 인력을 확보하고자 하는 시점에서 기업이 요구하는 직무 능력을 보유한 인력
사시점	• 채용 시에는 인성의 중요성이 공통적인 의견 • 대기업은 융복합적 사고력 중시 • 지역의 개인 비즈니스의 경우에는 전문역량 있는 스페셜리스트 선호

분류	산업의 변화와 상관없이 변함없이 요구되는 디자이너의 핵심역량
대기업	• 디자인 콘셉트를 창의력으로 발상하고 이를 구조적 형태로 모형화 할 수 있는 능력
중소전문기업	• 이해력, 창의력, 소통능력
개인비즈니스	• 리서치 역량

(수도권)	• 브랜드의 정체성과 사용성, 조형성에 대한 전문가적 식견 • 디자인 개발에 반영할 수 있는 문제 발견과 해결 능력 • 제품의 시장 가치를 높일 수 있는 디자인 스킬 역량 • 컨셉 빌딩(소비자의 감성과 잠재된 욕구 파악) & 창의적 문제해결(시각화) • 풍부한 아이디어, 표현 테크닉, 커뮤니케이션 스킬 • 커뮤니케이션 능력 • 기본적이고 기초적인 조형 감각과 능력은 무엇보다도 중요한 덕목
개인비즈니스 (지역)	• 디자인 표현 능력
학계	• 감각(Sense), 상상력(Imagination), 시각화(Visualization)의 역량
사시점	• 업체 분류에 따라 디자이너의 핵심역량에 다소 차이가 있음 • 창의적인 디자인 컨셉 및 구현 능력 요구(대기업, 중소전문기업, 수도권 개인 비즈니스) • 지역 개인 비즈니스의 경우에는 디자인 표현능력 중요시함

2) 디자인 직무 교육 관련

분류	대학에서 교육을 하고 있지 않다고 생각되는 것(현장에서 기대하는 것과의 차이점)
대기업	• social 트렌드 분석, lifestyle 분석을 통해 insight를 발굴하고, 이를 시장의 기회로 정의하는 훈련 • 디자인씽킹 프로세스를 익히고 과제화 하면서 심화하는 학습
중소전문기업	• 디자인 비즈니스 역량, 소통능력(조직생활 태도 등) • 현장에 대한 이해를 바탕으로 하는 현실적인 문제 해결 능력
개인비즈니스 (수도권)	• 스스로의 디자인을 표현하여 의사전달 할 수 있는 최소의 스킬 • 변화하는 디자인의 역할에 대한 이해 • 디자인 전략에 필요한 리서치, 디자인 컨셉, 인사이트 발견, 융합적 문제 해결, 디자인 마케팅 역량 등을 포함한 실무 능력 • 리서치를 통한 Insight 발굴 역량과 새로운 Form Factor 제안 역량 • 스피치나 드로잉 훈련 • 기초 조형에 관련하여 다양한 실험과 실질적인 접근 방법에 대한 훈련 • 대화하는 방법, 글쓰기, 심리학 등 커뮤니케이션을 위한 실용적인 인문학 교육 • 디자인 전 과정에 필요한 스킬을 단계별/통합적으로 고도화시키는 교육 • 내재화(체화) 및 심화된 전문역량 • 리서치를 통한 Insight 발굴 역량과 새로운 Form Factor, Platform 제안 역량 • 시장에서 요구하는 니즈를 컨셉에 반영하고 구현하는 과정 • 역량의 깊이와 숙련도에 따른 종합적이고 유연한 대응 능력
개인비즈니스 (지역)	• 기획역량 교육 필요
학계	• 학교 교육이외에 학생스스로도 부족한 부분을 본인들이 타전문기관과 동아리 활동을 통하여 강화하고 산학을 통해 타 분야와의 협업으로 디자인 외 경험을 하도록 유도해야 함 • 인사이트와 더불어 로직, 객관적인 디자인 접근 방식에 대한 교육 프로그램 필요
사시점	• 상품개발 또는 기획역량 교육이 공통적 의견 • 중소기업 및 개인비즈니스의 경우, 커뮤니케이션 역량 교육 요구

	• 디자인의 전 과정에 대한 단계별 통합적 및 심화 교육이 필요하다는 공통 의견 • 커뮤니케이션 교육의 중요성 • 사회 변화를 따라가지 못하는 교육 • 전공 심화 교육(실무역량, 숙련도 포함)의 부족 • 대기업은 융합역량 교육을 강조한 반면 개인 비즈니스의 경우에는 실무역량 및 기초역량 강조 • 지나치게 디자인 원론적 또는 이상적이어서 실무의 일들과는 사뭇 동떨어진 가상 프로젝트들을 통한 접근으로 교육받은 학생들은 실무에서 초기적응에 어려움을 겪음
--	---

분류	디자이너에게 디자인 역량 이외에 인문교육이 필요한가?
대기업	• 과거에는 디자인의 역할이 '외관을 디자인하는 스타일링'에 집중되어 있었지만 현재는 'User experience를 연구하는 UX디자인'이나 'User연구를 통해 디자인 컨셉을 발굴하는 디자인전략'도 중요한 역할로 부상하고 있음 • 이러한 디자인 역할은 상품기획자 역할의 경계를 넘어설 정도임
중소전문기업	• 인문학 소양에 깊이를 더 한 디자이너에게 좋은 디자인이 나오는 것은 당연
개인비즈니스 (수도권)	• 디자인의 사회적 책임이 더욱 중요해서 인문학 교육 필요 • 사용자와 사회를 이해하는 것은 매우 중요 • 필요하나, 디자인 개발에 직접적으로 유용한 인문학 과목 개설이 필요 • 사용자의 인사이트를 찾고 미래를 준비하기 위해서는 인문학이 필수 • 변화의 중심에는 사람이 있기 때문에 디자인을 함에 있어 인문학은 가장 근본적인 요소 • 인문학뿐만이 아니라 공학적인 사고도 중요할 때가 많은데 창의성은 다양한 학문과의 연계에서 자연스럽게 흘러나오는 것이므로 디자인과 연계한 다양한 인문학적 소양은 창의성을 길러내는데 중요한 요소라고 생각함
개인비즈니스 (지역)	• 개인주의 시대에서 책임감 및 성실함이 더욱 중요해짐
학계	• 인문학 중요함. 다만 인문학의 어떠한 학문 분야가 디자인 교육에서 필요한지는 구체적이지 않은 경우가 많음
시사점	• 인문교육의 필요성에는 강력히 동의 • 필요 이유 : 디자인 전략, 상품기획자, 더 좋은 디자인, 인간에 대한 이해가 선행되어야 • 개인주의 시대, 디자인교육에서 필요한 인문학이 무엇인지에 대한 구체성 필요

분류	대학교육이 심화시켜야 하는 디자인 교육영역
대기업	• product디자인, 디자인전략, CMI(패턴,소재,칼라) 디자인 • UX디자인 분야 : 4차 산업시대 이후 H/W 경쟁력 보다는 S/W 경쟁력이 더 심화될 것으로 보이기 때문
중소전문기업	• 새로운 신기술과 연계된 솔루션 교육
개인비즈니스 (수도권)	• 생산 유통 유지 보수 AS 등 상품전반의 제조유통 서비스와 관련한 기업과 개발자로서의 문제까지 이해하는 총체적 디자인 과정의 심화 • 디자인 컨셉 발굴 교육, 디자인 마케팅 교육 • 인사이트 발굴 역량과 New Form Factor, Platform 창출 역량 • 실제 다양한 아이디어 도출과정을 진행을 하면서 적극적으로 참여하고 자신의 의견을 발표할 수 있는 교육

	• 디자인의 기본이 되는 타이포그래피 수업의 양적 질적 강화가 반드시 필요 : 타이포그래피 수업은 폰트를 만드는 것이 아님에도 불구하고 폰트 만드는 흥내만 내다가 입사하여 어려움을 겪는 학생들이 많음 • 이미지를 다루는 사진 및 일러스트를 이해할 수 있고 실질적으로 디자인에 적용하는 교육 • 디자인기술의 고도화 적용에 필요한 조형의 절제미와 더불어 소재와 가공기술의 감성적인 적용 방법 교육 • 사진과 일러스트를 보는 안목, 그래픽적인 방법의 표현능력 등이 실무에서 필요하며 텍스트에 대한 기본적인 이해는 디자인을 더욱 가치 있도록 만들 것
개인비즈니스 (지역)	• 디자인의 전문영역 교육 • 융합역량 : 수도권은 융합형으로 변화하는 추세
학계	• 인문학에 대한 구체적인 교육 프로그램이 있으면 좋을 것 같음
시사점	• 대기업의 경우에는 전문영역이 세분화, 전문화되어 있음 • 총체적인 디자인 과정 및 구현 능력에 대한 심화 교육 필요

분류	대학에서 교육을 하고 있지 않다고 생각되는 것(현장에서 기대하는 것과의 차이점)
대기업	• social 트렌드 분석, lifestyle 분석을 통해 insight를 발굴하고, 이를 시장의 기회로 정의하는 훈련 • 디자인씽킹 프로세스를 익히고 과제화 하면서 심화하는 학습
중소전문기업	• 디자인 비즈니스 역량, 소통능력(조직생활 태도 등) • 현장에 대한 이해를 바탕으로 하는 현실적인 문제 해결 능력
개인비즈니스 (수도권)	• 스스로의 디자인을 표현하여 의사전달 할 수 있는 최소의 스킬 • 변화하는 디자인의 역할에 대한 이해 • 디자인 전략에 필요한 리서치, 디자인 컨셉, 인사이트 발견, 융합적 문제 해결, 디자인 마케팅 역량 등을 포함한 실무 능력 • 리서치를 통한 Insight 발굴 역량과 새로운 Form Factor 제안 역량 • 스피치나 드로잉 훈련 • 기초 조형에 관련하여 다양한 실험과 실질적인 접근 방법에 대한 훈련 • 대화하는 방법, 글쓰기, 심리학 등 커뮤니케이션을 위한 실용적인 인문학 교육 • 디자인 전 과정에 필요한 스킬을 단계별/통합적으로 고도화시키는 교육 • 내재화(체화) 및 심화된 전문역량 • 리서치를 통한 Insight 발굴 역량과 새로운 Form Factor, Platform 제안 역량 • 시장에서 요구하는 니즈를 컨셉에 반영하고 구현하는 과정 • 역량의 깊이와 숙련도에 따른 종합적이고 유연한 대응 능력
개인비즈니스 (지역)	• 기획역량 교육 필요
학계	• 학교 교육이외에 학생스스로도 부족한 부분을 본인들이 타전문기관과 동아리 활동을 통하여 강화하고 산학을 통해 타 분야와의 협업으로 디자인 외 경험을 하도록 유도해야 함 • 인사이트와 더불어 로직, 객관적인 디자인 접근 방식에 대한 교육 프로그램 필요
시사점	• 상품개발 또는 기획역량 교육이 공통적 의견 • 중소기업 및 개인비즈니스의 경우, 커뮤니케이션 역량 교육 요구 • 디자인의 전 과정에 대한 단계별 통합적 및 심화 교육이 필요하다는 공통 의견 • 커뮤니케이션 교육의 중요성 • 사회 변화를 따라가지 못하는 교육 • 전공 심화 교육(실무역량, 숙련도 포함)의 부족

	• 대기업은 융합역량 교육을 강조한 반면 개인 비즈니스의 경우에는 실무역량 및 기초역량 강조 • 지나치게 디자인 원론적 또는 이상적이어서 실무의 일들과는 사뭇 동떨어진 가상 프로젝트들을 통한 접근으로 교육받은 학생들은 실무에서 초기적응에 어려움을 겪음
--	---

분류	디자인 교육의 혁신 방향에 대한 의견
대기업	• 다학제간 합동교육, 디자인 역량의 세분화 필요
중소전문기업	• 디자인 현장과 연계할 수 있는 방향 필요
개인비즈니스 (수도권)	• 인문학 소양을 기반한 기술융합의 유연성을 갖는 상품기획 전문가 양성 • 사회를 변화시킬 수 있는 디자인 • 시장 변화를 이기는 디자인 • 기업에서 대응하기 어려운 문제 또는 미래예측을 통해 선제적으로 미래에 필요한 차별화된 방법론 연구 및 제시 필요 • 사회적 이슈 프로젝트 활성화 할 수 있는 디자인 교육 • 타 학부와의 융복합 과정 • 혁신은 탄탄한 기본기가 되었을 때 체득되어 나오는 것이므로 혁신이라는 미명 아래 지나치게 허황된 실험정신이나 새로운 미디어에만 집착, 또는 창의성만을 강조하여 현실과 동떨어진 미숙한 상태의 디자이너들이 양산되면 안 된다고 생각함 • 혁신은 혁신을 흉내내는 것이 아닌 기본과 변화의 접점에서 오는 것이라 생각함
학계	• 전통적 디자인 직무 강화와 더불어 미래 준비를 스스로 할 수 있는 방향성 제시 수업 병행 필요함
사시점	• 다학제간 융합 교육 및 인문교육 강화 • 디자인 기본기를 기반으로 한 디자인교육 혁신이 의미가 있다는 의견 있음

분류	현장에서 신입디자이너 재교육 방법
대기업	• 삼성전자의 경우, 디자인 교육팀 주관으로 'holistic한 디자인 역량 제고'를 위해 외부 전문업체와 연간 계약하여, 사내 교육을 실시한 바 있으며 사용자 경험을 통한 비즈니스 접근법에 대한 교육을 진행함
중소전문기업	• 조직 적응(소통 능력, 회사만의 업무 프로세스)교육 • 프로젝트 이해력(리서치 등)에 대한 오리엔테이션 • 재교육을 준비할 수 있을 정도로 회사가 여유롭지 않아 경력자 선호
개인비즈니스 (수도권)	• 트렌드 교육, 전문가 초청 역량강화 교육 • 크리에이티브 아이디어 도출을 위한 회사 내 공모 제안의 정례화를 통해 모든 구성원의 디자이너로서 자기계발 유도 • 산업계 전문가를 교원으로 활용하거나 채용하여 학생과의 창업을 지원하여 실무 경험 역량을 높여줄 기회를 제공 • 마케팅 전문가들의 경험을 전달하고, 선배 디자이너들의 성공과 실패 개발 사례들을 공유, 산업 생태계 이해도를 높여주며, 생각의 패러다임을 변화시킬 수 있는 교육을 제공 • 표면처리, UX 기초, 창의력 향상과정 등을 교육 • OJT, 팀장 또는 선배 코칭, 외부 세미나 참여와 일정 직급 이상이 되면 해외 디자인 스튜디오 연수, 국내외 학위 파견과정 제공 • 디자인 외 급형, 리서치, 마케팅 등 신상품 개발 과정에 필요한 기초 교육 • 컴퓨터 그래픽 툴에 대한 기본적인 노하우는 물론 협업 파트너들과의 프로세스를 일을 통

	- 해 경험하게 함 - 타이포그래피를 중점적으로 학습하게 하는 것은 물론이고 아이디어를 발상하는 방법과 그 아이디어를 어떻게 실무 프로젝트에 적용시킬지를 중점적으로 사례와 토론을 통해 체득하게 함 - 클라이언트 및 파트너와의 커뮤니케이션 방법, 글쓰기(메일 등)에 대해서도 지속적인 교육 제공
개인비즈니스 (지역)	프로세스과정, 그리드 개념, 프로그램에 대한 재교육 등을 실시함 (6개월 정도)
시사점	- 기업 유형별로 신입 디자이너에 대한 자체 교육시스템을 활용하여 실무교육 실시함 - 실무전문 기술 교육뿐만 아니라 조직 적응력(소통, 글쓰기 등)에 대한 교육도 실시 - 교육은 현장에서 필요한 전문 실무교육 및 프로세스에 대한 이해 및 적응력에 대한 교육 실시

3) 인재상 및 인성/태도 관련

분류	산업체에서 필요한 디자인 인재상
대기업	- 미래 사업모델 및 Vision을 제시할 수 있는 인재 - 융통성과 소통하는 태도를 가진 인재
중소전문기업	- 새로운 기술에 대한 이해도를 가진 인재 - 적용 능력, 긍정적이고 적극적인 태도를 가진 인재
개인비즈니스 (수도권)	- 상품기획자로서의 역량을 가진 사람 - 고객에게 새로운 감성을 제공할 수 있는 사람 - 미래 변화를 포착하고 시장 접점에서 니즈를 반영하고 구현할 수 있는 사람 - 다재다능한(versatile) 스펙트리스트 : 종합적 문제해결 역량을 가진 사람 - 다른 사람들과 소통할 수 있는 능력을 가진 사람 - 바른 인성을 가진 사람 - 디자인에 대한 관점과 방향, 이해도와 함께 기본기가 탄탄하고 적극적이며 프로젝트에 열정을 기울일 줄 아는 사람
개인비즈니스 (지역)	- 성실함, 열정, 소통능력을 가진 사람 - 인재상이 변화되어 도전정신에서 소통과 협력 능력이 더 중요해짐
학계	- 기업의 수익창출, 발전에 기여가 높을 수 있는 역량을 보유한 인력 풀을 가져야함 - 문제를 Defining하는 사람이 리더가 될 수 있음
시사점	- 기획역량, 인성의 중요성 강조 - 디자인의 기본기(시각분야의 경우 타이포그래피 등)가 탄탄해야 한다는 일부 의견도 있음 - 인재상에서는 분류별 큰 차이는 없음

분류	디자인 역량 외에 필요한 능력은?
대기업	협업하는 태도: 전공이 세분화 되다 보니, 한 과제를 완성하기 위해 여러 분야의 디자인 전공자가 협업 필요함
중소전문기업	소통능력
개인비즈니스 (수도권)	- 상대방을 배려하는 인성과 공감능력 - 인성 및 태도(사회성, 성실성, 책임감, 신뢰성, 적극성)

	- 커뮤니케이션 능력 - 통찰력, 다양한 것들을 결합할 수 있는 융합적인 사고가 필요
개인비즈니스 (지역)	성실성, 책임감, 협동능력
학계	리더십
시사점	인성(협업, 공감능력, 배려, 성실성, 리더십 등)의 중요성이 공통적 의견

분류	신입디자이너들에게서 볼 수 있는 특징
대기업	개인 성과에 몰입하여 과제 전체를 보기보다는 본인의 업무범위만 보는 경향
중소전문기업	성과에 대한 비전이 개인에 맞춰져있음
개인비즈니스 (수도권)	- 부족한 능력을 보완하려는 노력 - 협업하고 공유하는 기획자로서의 포용력있는 열린 자세 - 디자인 기획력, 양산 Follow-up 역량, 디자인 마케팅 역량 - 리서치를 통한 사용자의 감성 및 인사이트 발굴 역량 - 컨셉의 구체화 역량(양산 가능한 구조 및 스타일링, 사용성, 세부 디테일 및 표면처리) - 끈기와 열정 - 디자이너는 살아가는 방식 자체가 곧 디자인이 되어야 한다고 생각함
개인비즈니스 (지역)	프로젝트 수행력(기획에서 디자인까지 경험)
학계	제품디자이너의 경우는 생산 경험의 부족으로 본인의 아이디어를 양산화할 수 있는 데 이터를 정의하는 능력이 부족함
시사점	- 끈기와 열정 또는 노력하고자 하는 의지와 같은 인성 부분 - 기획력, 양산 Follow-up 역량 및 디자인 마케팅 역량이 부족

3. 문헌 및 사례 분석

3.1. 디자인교육 혁신사례

3.1.1. 해외 대학

구분	세부내용	비고
미국, 유럽	■ 미국, 유럽 내 혁신대학, 우수사례 조사(약 40개교) ■ Millsaps College(밀랩스대학, 학생 성장) - 학생들을 성장시키기 위한 교육 : 인간의 경험 탐구, 협력하는 문화 - 머리에 지식을 집어넣는 것이 아니라 삶에 필요한 능력 개발 - 학문통합과정(1-2학년) : 고대사회와 전근대사회, 근대사회와 현대사회 ■ Hampshire College(햄프셔대학, 학생 주도학습) - 1학년에서는 5개 통합연구 강좌를 운영 - 통합 연구는 인문학, 문화연구, 사회과학, 자연과학, 인지과학, 통합예술 - 2학년 : 학생이 자율적으로 교수선택, 관심분야 집중학습, 지역공동체 봉사활동 - 3, 4학년 : 본교 교수 2명 및 타교 교수 1명 또는 전문가의 지도로 개인 연구프로젝트 수행하여 선택한 학문분야에 대한 심도있는 자율적 학습 ■ Arizona State University(에리조나 주립대학교, 다학제간의 융합) - 사회혁신 미래대학은 2개의 학위과정으로 운영, '사회혁신 예술학사과정'이 그중 하나이며 인문학 및 질적 사회과학 분야가 융합한 교육과정을 제공하여 사회혁신에서 요구되는 사회과학 역량 및 디자인 역량을 함양시킴 ■ Minerva schools(미네르바 대학교, 온라인 글로벌캠퍼스) - 학습내용 핵심은 비판적사고력, 창의적인 생각, 효과적인 의사소통과 상호작용임 - 교육의 방식은 소크라테스식 온라인 수업이며, 수동적이지 않고 소크라테스식 질문과 대답으로 구성되는 대화식 수업방식임 - 능동적인 수업참여를 유도할 수 있는 온라인 수업 프로그램 개발 - 전공이 세분화되어 있지 않고 5개로 구성하여 포괄적이고 통합적인 교육 제공 - 학습내용 핵심 : 비판적 사고력, 창의적인 생각, 효과적인 의사소통과 상호작용 ■ Carnegie Mellon University(카네기멜론 대학교, 주제 중심 연구) - MD(Master of Design) 상호작용, 서비스, 사회적 혁신 3가지 테마를 위해 다양한 연구주제를 발굴, 창조적 개념을 제안하며, Research Showcase를 통하여 최근 진행한 프로젝트를 공유함 ■ Portland State University(포틀랜드 주립대학교, 주제중심) - 주제 중심으로 학제 간에 접근 학습경로를 설계. 이를 통해 학년별로 프로그램 목표 설정, 학습경로 제공 - 1학년 : 탐구와 탐색, 2학년 : 탐구와 소통, - 3학년 때는 2학년 때 탐색한 주제 중 관심 있는 주제를 선정해 심층적인 연구 - 졸업반에서는 그동안 배운 지식을 활용한 현장 문제해결에 중점 ■ RCA(Royal College of Art 영국왕립예술대학, 융복합적인 주제 중심 교육) - 새로운 소비자 서비스의 창출, 공공서비스 개발 및 정책 혁신, 미래의 새로운 - 서비스의 3가지 테마로 산업 및 공공 부문 파트너와 함께 프로젝트를 진행 - 관련 전문지식을 배울 수 있는 융·복합적인 커리큘럼으로 구성되어 있음	

일본	■ 일본 문부과학성의 글로벌대학 지원 사례조사 - A형(최상위 유형) 13개교 / B형(세계화중심유형) 24개교 ■ 일본 국공립 디자인대학협의회 - 18개 대학의 디자인대학(학과), 커리큘럼 등 핵심 프로그램 사례조사 ■ 일본 규슈대학 지역 고등학교 연계 93개 배달수업 내용 사례조사 ■ 규슈대학(九州大学) : 2020년부터 시작되는 새로운 디자인 교육 - 2003년, 규슈예술공과대학과 규슈대학 통합, 규슈대학 예술공학부 신설 - 1997년에 예술정보설계 학과신설(5개학과), 2020년 1학과 5코스제로 구성 ■ 예술공학부 예술공학과 - 환경설계, 미디어디자인, 음향설계, 산업디자인, 미래구상디자인 코스 ■ 새로운 예술공학부의 특징 - 새로운 사회과제에 대응할 수 있는 유연하고 다양한 교육 프로그램 - 모든 사람이 살기 좋은 사회를 실현, 디자인을 다각도로 고민하고 실천 - 세계 디자인 동향을 주시하고 국제적으로 활약할 수 있는 인재 교육 ■ 교육 커리큘럼의 특색 - 1~2학년도에 디자인의 기초를 체계적으로 학습 - 프로젝트형 수업에서 실천적인 디자인 스킬 습득 ■ 지역 고등학교와 연계 각 코스별 배달수업 진행 (홈페이지 소개 93개 수업) ■ 국제거점 구축 및 사회통합 - 미래디자인연구센터, SDGs디자인 유닛(2018년 4월 설립)을 중심으로 국내외 네트워크를 구축, 사회구현. 비즈니스와 디자인의 융합에서 산업계와의 공동연구 및 기타 부서 협업을 통해 프로젝트 실천 - SDGs디자인 스쿨, SDGs디자인인터내셔널 어워드, SDGs 책자 발간 등 - 기타 사회문제점 해결 프로젝트 진행 : 후쿠오카 × 아프리카 = 혁신 등	
중국, 아시아	■ 홍콩이공대학교 디자인대학 (신규교육과정 기획) - 학부과정 : Foundation Year - Env. Deisgn : Specia Deisgn, Interior Deisgn - Com. Deisgn : Advertising Deisgn, Information Deisgn, Media Deisgn - Product Design : Product Design, Interactive Design - Service Design : Social Design, Service Design - 대학원과정 : 교수별 Lab 활성화를 통한 연구, 지역 연계 프로젝트 중심 운영 ■ 중국 상해 동제대학교(통지대학교) - 2020년 QS 세계 대학평가에서 디자인혁신대학원(예술 디자인분야) 13위 평가 - 9전공 트랙, Tech in design, 다학제적 교육, 국제화, 상해, T자형 인간상 - 공업디자인, 미디어커뮤니케이션, 환경디자인 - 제품서비스 시스템디자인, 디자인 전략과 매니지먼트, 인공지능과 테이터시각화, 인터랙션 디자인 - 디자인역사와 이론, 혁신과 창의 - 우수한 교수진, 활발한 해외교류, 다양한 비즈니스 모델로 창업활성화, 산학협동 프로그램, 대기업, 중소기업, 벤처기업 연계 산학교류가 장점	

3.1.2. 국내대학

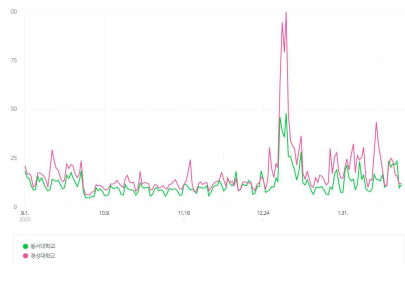
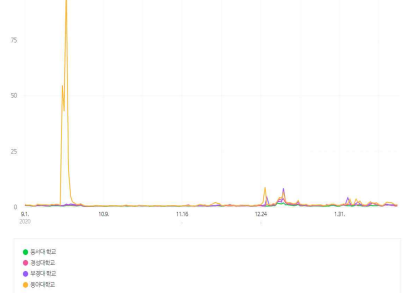
구분	세부내용	비고
디자인 특성화대학	■ 계원예술대학교(www.kaywon.ac.kr) - 1993년 개교한 계원예술대학교는 국내유일의 100% 디자인 특성화 대학 - 2016년 디자인산업 혁신인재(디노베이터, D-innovator)를 양성하는 디자인기반	

	혁신거점대학 ■ 건국대학교 글로벌캠퍼스 디자인대학(www.kku.ac.kr) - 산업디자인전공, 실내디자인전공, 패션디자인전공, 시각영상디자인전공, 미디어콘텐츠전공, 조형예술학과로 구성 - ex : 시각영상디자인학과 : 시각정보디자인, 광고영상디자인, 디지털디자인의 3개 트랙으로 운영	
	■ 국민대학교 조형대학(www.design.kookmin.ac.kr) - 공업디자인학과, 시각디자인학과, 금속공예학과, 의상디자인학과, 공간디자인학과, 영상디자인학과, 자동차·운송디자인학과로 구성	
	■ 홍익대학교(서울캠퍼스) - 미술대학 내 디자인학부 및 섬유패션디자인학과 및 자율전공 - 디자인학부 : 시각디자인 계열 전공과 산업디자인 계열 전공 - 자율전공 : 입학 2학기 이후 11개 학과(전공)에서 주전공 - 섬유미술패션디자인학과 : 2019 패션&스마트 텍스타일창의융합과정 특성화사업	
	■ 홍익대학교(세종캠퍼스) - 학부 구성·교육목표 - 조형대학 내 디자인 컨버전스학부(구 프로덕트디자인), 커뮤니케이션 디자인, 영상 애니메이션 학부 - 4차 산업혁명시대의 융합적 디자인 전문인 교육 - 미디어 테크놀로지 교육을 통한 창의적 디자이너 육성 - 인문학적소양, 예술적감각 바탕으로 새로운 트렌드를 선도하는 크리에이터 양성	
	■ 이화여자대학교 - 조형예술대학 내에 조형예술학부, 디자인학부, 섬유패션학부 3개 학부 구성 - 디자인학부의 multi path system ① 공간 디자인, 비주얼 커뮤니케이션 디자인, 프로덕트디자인, 디지털미디어 디자인 등 4개의 전문 영역 패스와 전시 디자인, 브랜드 디자인, 디자인 아트, UX디자인, 칼라메트리얼디자인 등 5의 융합 영역 패스 등 총 9개의 패스로 구성 ② 학생 스스로 적성에 맞는 진로 탐색해 나가며 전문성을 갖춘 디자이너 성장 ③ 교과과정 내에서 자유롭게 과목을 수강 ④ 2개 이상의 프로페셔널 패스, 전문 분야의 지식 심화와 다양한 디자인 분야의 진로 탐색이 중요 - 섬유패션학부 : 섬유예술전공 / 패션디자인전공	
	■ 상명대학교(천안캠퍼스) - 디자인대학(1990년, 국내최초의 디자인대학) - 2019년, 국내최초의 다자인혁신교육 시작 - 특화전략 : OM&MN One-Major&Multi-Networking : 전공 고유의 가치를 극대화 할 수 있는 주체성을 유지하며, 타전공과의 활발한 네트워킹을 통해 융·복합적 연계를 강화. 학문간 시너지 효과를 창출	
디지털대학	■ 서울디지털대학교(www.sdu.ac.kr) - 10년 연속 'Korea Top Awards' 사이버대학 부문 대상 수상 - 생활문화학부 : 미디어영상학과, 디자인학과, 패션학과, 뷰티미용전공 - 미디어영상학과 : 기초 : 광고홍보, 영화, 미디어이론과 방송, 영상그래픽, 사진 특화과정 : 1인미디어, 영상그래픽, 영상기획사, 영상스토리텔링, 영상음악 - 디자인학과 : 공통 : 기초디자인, 디자인발상기법, 크리에이티브일러스트레이션 세부분야 : 커뮤니케이션, 웹/UX, 3D프린팅, 모바일콘텐츠, 광고/홍보, 기획/ 창업, 영상콘텐츠, 디자인창의교육 분야 구분 외 세부 교과목 별도 지정	

	- 패션학과 : 패션디자인 트랙, 패션비즈니스 트랙, 패션창업 트랙으로 구분 ■ 경희사이버대학교(www.khcu.ac.kr) - IT.디자인융합학부 : 산업디자인전공, 시각미디어디자인전공 - 교육과정 로드맵, 트랙별 로드맵, 자격증별 로드맵 매우 구체적, 쉽게 정보전달 - 모든 수업의 주차별 강의 내용 공개 ■ 서울사이버대학교(www.iscu.ac.kr) - 디자인대학 : 멀티미디어디자인학과, 건축공간디자인학과, 웹,문화창작학과, 뷰티 디자인학과 구성 - ex : 멀티미디어디자인학과 내에서 시각, 뉴미디어, 산업, 환경디자인으로 구성 - 학과별 개요, 목표, 비전, 교육과정, 취득학위 및 진로 등 세부정보 전달 - 특징 : 디지털대학의 특징상 홈페이지내에서 모든 정보 공유(소개, 입학, 취업) 수업 교과명 및 커리큘럼 구성이 매우 구체적, 진로영역 등 정보전달 편리 - 학부(학과) 홈페이지, 인스타그램, 페이스북, 카카오톡 연동 실시간 소통 가능 - 정부정책 : 디지털뉴딜정책의 기초 디지털인재 양성 본격화 - 21년 2월 24일 : 디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학 기본계획 발표 - 수도권 대학과 지방 대학이 협업 방식으로 진행(비수도권 고급인재 양성목표)	
혁신 성공사례	■ 대학 혁신 성공사례 - 과감한 혁신 : Design Academy Eindhoven(에인트호번 디자인아카데미, 주제 중심의 교육) 인간과 생활, 인간과 소통, 인간과 웰빙 등 8개의 전공으로 구성되었으며 전공 을 모두 합치면 디자인과 관련해 벌어지는 인간의 총체적인 행위가 됨. 8개 전공으로 구성되었으며 학사 운영은 학부제 Man&activity / Man& communication / Man&Identity / Man&mobility Man&well being / Man&public space / Man&Leisure / Man&Living - 점진적인 혁신 1 : Rhode Island School of Design(로드아일랜드 디자인 스쿨) 전통적인학과 + 혁신학과 추가 : 전통적인 디자인학과(BFA) + Nature, Culture, Sustainability Studies(BXA) + Computation, Technology and Culture(BXA) - 점진적인 혁신 2 : University of linois(일리노이 대학교) 전통적인학과 + 디자인센터(융합) : 디자인학과 + Siebel Center for Design (Design thinking/UX) ■ 혁신을 통해 도약에 성공한 대학 사례 - Babson College(밥스대학) : 창업교육 특성화로 창업분야 최고의 대학으로 성장, 졸업생 창업비율(17%)이 하버드대학(7%)이나 스탠포드(13%)보다 높음: 이론과 실전을 동시에 교육하며 교수진은 주로 현장 경영인들로 구성: Content Topics : 창업가적 생각과 실천, 창업 정신의 교육 생태계, 아이디어 생성 등Process Topics : 경험과 행동 기반 교육법, 기업가적으로 가르치기, 사례기반 교육, 교실내 도전관리, 커리큘럼과 코스 디자인 등 - Arizona State University(애리조나 주립대학) : 입학 전 사회경제적 하위그룹 학생들에게 eAdvisor, AI 맞춤형 학습 도입 등으로 학문접근성을 높여 졸업 후 사회 계층 이동이 가능케 할 수 있는 미국대학 모델 제시 : 하버드대학과 같은 일류대학을 지향하지 않고 자신만의 대학 역할을 설정하여 혁신에 성공 - Sheridan College in Canada(셰리단대학, 캐나다) : 캐나다 온타리오 주에	혁신사례 추가자료 조사필요

	소재한 지역의 작은 디자인대학 : 애니메이션전공 특성화에 성공하여 재학생 및 졸업생들이 애니메이션부분 아카데미상을 수상하거나 디즈니, 픽사 등 주요 프로덕션에 취업하는 성과를 내면서 애니메이션학교의 하바드대학이라 불리며 명성. 졸업전시회 때 디즈니 및 할리우드 관계자들이 참석, 현장에서 고용	
--	---	--

3.1.3. 경쟁 대학

구분	세부내용	비고
지역 디자인대학 현황	■ 동아대학교 디자인환경대학(www.donga.ac.kr) - 산업디자인학과(시각미디어디자인 전공, 제품스페이스디자인 전공) - 건축학과(실내건축디자인 전공, 학석사연계 과정) - 패션디자인학과, 도시계획공학과, 조형학과로 구성 - 장점 : 1946년 개교(21년 기준 75년의 역사, 브랜드, 지역내 동문활동 활발) - 박신애 바른손이엔에이 대표(영화제작자, 모던보이, 기생충 등) - 최영일 대한축구협회 부회장, 장인화 부산광역시 체육회장, 김미애 국회의원 홍순헌 해운대구청장, 제종모 부산시의회 의장 등 기타 올림픽, 세계선수권, 아시안게임 금메달리스트 총 34명 등	추가자료 조사필요
	■ 경성대학교 예술종합대학 디자인학부(http://kscms.ks.ac.kr) - 시각디자인학과전공, 산업디자인학과전공 - 기타 영상애니메이션학부, 디지털미디어학과, 미술학과, 공예디자인학과, 사진학과, 패션디자인학과 등으로 구성 - 장점 : 1955년 6월 30일 개교(21년 기준 66년의 역사, 대학가 근처 위치)	
	■ 전문가 자문에서 경쟁력 비교는 동급 대학과의 비교 추천 - 이에 따라 지역 경성대학교 디자인 학부 비교 분석 - 디자인관련 전공특성 분석, 포털검색을 통한 동서대&경성대의 인지도 분석 ■ 언론 뉴스에 나타난 동서대학교 기사 분석 - 기간 : 2020.9.1~2021.2.28 - 분석도구 : 빅카인즈 - 대상 언론 : 전국 및 지역 종합 뉴스지, 방송사 - 검색어 : ① 디자인대학 119건(전국 언론지/ 방송사 통합) ② 디자인대학 15건(경상 지역 뉴스) ③ 동서대학 디자인 뉴스 45건, 경성대학 디자인 뉴스 17건 기록 ■ 인지도 분석   - 포털 사이트 내의 지역 대학 검색 분석(분석도구 : 네이버 데이터랩) 일시 : 2020 9.1- 2021. 2. 28, 연령 19-24세(남녀) 등 언론에 비해 포털에 접속하는 19-24세 청년층의 검색, 관심도 낮음 - 뉴스	

유사학과 교육과정 혁신사례	- 한국기술교육대학교(코리아텍, www.koreatech.ac.kr) 4차 산업혁명 선도대학(년 10억원 지원) 산학협력 고도화형(5년 145억 지원) 4차 산업혁명 시대 인재양성 목표 '융합학과' 신설·운영 - 학부생, 재직자, 구직자 대상 스마트팩토리, AR·VR 등 2개 트랙 운영 - 스마트팩토리 : 사물인터넷(IoT)응용, 3D모델링, 스마트팩토리, 기계학습 등 - AR·VR 트랙 : AR·VR프로그래밍, 그래픽스개론, AR·VR개론, 3D 모델링, UI·UX 디자인 등 교과목 운영 - 서강대학교(www.sogang.ac.kr) 아트&테크놀로지 전공(Art&Technology) 2011년 지식융합학부 인문학적 상상력, 문화 예술적 감성, 첨단 공학 융합 국내최초 교육과정 개설 - 짧은 역사에도 불구하고 콘텐츠 관련 각종 대회의 수상자를 배출, 최첨단 미디어아트 전시회 유치 등 국내·외에서 두각 - 대내외 활동 교수 포진, 학생 중심의 자기주도적 학습 - 다양한 실기 및 프로젝트 중심의 교과과정 개설, 웨어러블 컴퓨팅, 3D프린팅, 가상/증강현실, 게임기반 교육, 스마트기기 등 첨단 IT기술을 활용한 몰입형 교육 모듈을 개발해 차세대 교육 커리큘럼의 혁신	추가자료 조사필요

3.1.4. 디자인 혁신 사례조사 요약

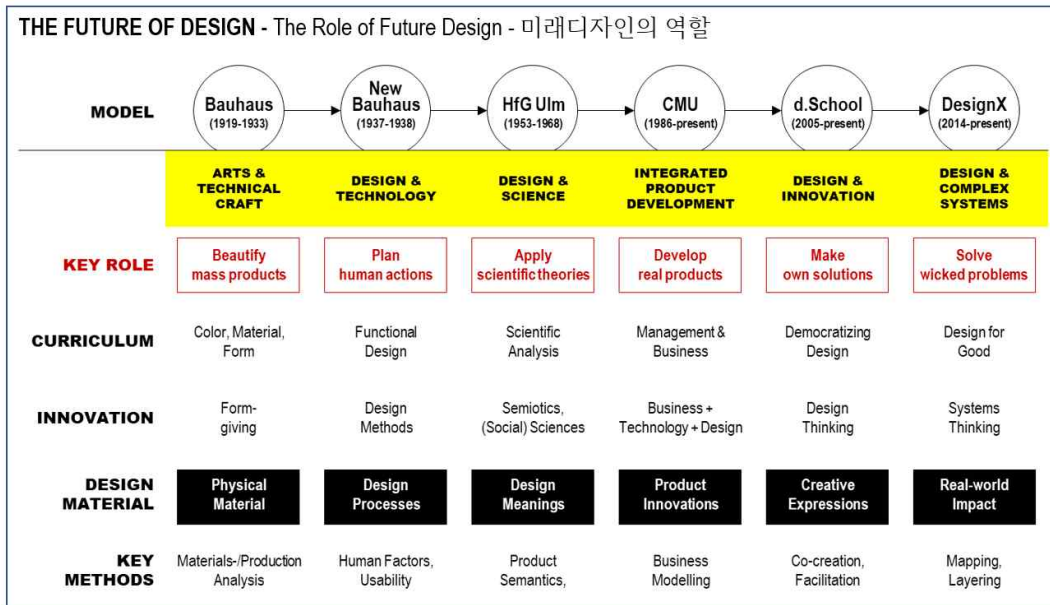
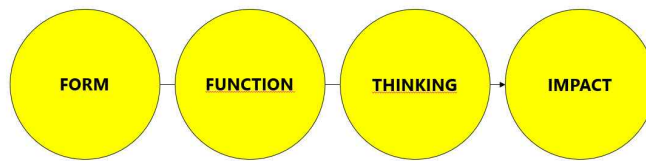
연구그룹	학부-대학원 연계 관련 벤치마킹 관련 요약
학사조직 행정에 대한 벤치마킹 결과	- 대부분의 해외 대학들이 대학원을 중심으로 의사결정체계를 갖추고 있으며, 대학원의 행정조직을 중심으로 학부와의 연계 강조. 대학원생의 전문 역량 강화교육을 위해 대학원 중심의 거버넌스 시스템을 적극 도입하고 있음.
학부-대학원 연계 교육, 연구, 산학에 대한 벤치마킹 결과	- 많은 대학들이 학부생들이 대학원의 연구에 참여할 수 있는 기회를 제공 대학원의 연구실 인턴제도 등을 지원. 대학 입주 기업에서 현장실습, 연구성과의 제고를 위한 인프라를 갖추고 있음. 이러한 시스템을 벤치마킹하여 학부와 대학원으로 연계되는 교육, 연구 시스템이 중점적으로 지원되고 있음.
혁신 교육 대학에 대한 벤치마킹 결과	- 학생들이 융·복합 분야의 교육 기회를 얻을 수 있는 교육과정을 가지고 있으며, 온라인으로도 다양한 교육 니즈를 충족시킬 수 있는 시스템을 갖추고 있음. 더불어 혁신적인 교육시스템을 벤치마킹하여 학부, 대학원의 학사구조를 적극 개선해나가고 있음.
주요 내용	- 선행자료 핵심 키워드 : 지역, 다학제간 융·복합, 온라인 글로벌캠퍼스, 산학협력, 학내 기업유치, 학부&대학원 연계, 영어교육, 4차 산업혁명 등 대학의 핵심 키워드 선점 필요 - 기타 학생 주도형 교육, 학생 참여형 수업(산학프로젝트 확대), 주제 중심 연구 - 센텀캠퍼스 내 학사·석사 수업 운영 : 학부 : 지역내 디자인관련사 센텀지역 절대다수, 현장실습, 취업연계 대학원 : 직장인 대상 디자인 전문과정 기획 (제안서, 디자인정책 등) - 디자인대학&대학원의 키워드, 정의, 국내외 활동 프로그램, 장기로드맵 구축 (비전, 목표 대내외 구성원 공감, 홍보, 체계적 계획 필요) - 디자인대학의 우수 프로그램 다수(대내외 적극적 홍보 필수)
기타	- 한국조형예술고등학교 교장선생님 및 3학년 부장선생님 면담 - 최근 고등학생 관심분야 : 무대디자인, 게임 캐릭터, 웹툰, 미디어 관련 기술 프로그램 등)

- 무대디자인 : 환경디자인 루트에서 진행 가능
- 웹툰 디자인 : 광고, 아트앤디자인 루트에서 교과목 개설 가능
- 게임 캐릭터 : 소프트웨어융합대학 게임학과, DM, 그래픽 루트에서 개설 가능
- 디자인 프로그램 : 유사전공 연계 프로그램 공동수업, 희망 학생들 참여 개설 가능
- 정규 교육과정이지만 학교에 개설되지 못한 소수 학생들을 위한 교과목 개설 (학생들의 관심사, 흥미 유발, 글로벌 활동 적극 장려)

3.2. 디자인교육미래 선행연구

3.2.1. 디자인 분야의 미래

가. 미래디자인의 역할



	Designer	Methods	Tools	Process	Problem	Users	Education	works	Disciplines	Value	Question
	craftsman	inherited skills	hands	no process	objects	without/neighbor	over the shoulder	solo	no discipline	ownable/physical	how
	stylist	drawing	brush	trial & errors	appearance	to/mass	studio	in-house	art	comfortable/physical	how
	midwife	UCD D-thinking	computer post-it	prescriptive/ iterative	experience	for/with segmented	interactive workshop	consultancy	multi-discipline	usable/cognitive	what
	enabler	empowering	network	Incomplete	ecosystem	by/the networkec	online/field	networked collectives	trans-discipline	platformable/creative	why

- 디자인의 역할과 대상, 방법, 도구 등이 진화해옴에 따라 그에 따른 디자인의 영역이 변화되고, 따라서 교육에도 큰 전환이 필요하다.

나. 디자인산업 인력 동향

1) 디자인산업 일반 현황

○ 디자인 산업 규모 및 인력 동향

● 디자인 산업 규모 및 인력 주요 동향 파악

- 국내 디자인 산업은 양적으로 꾸준히 성장하고 있음
 - * 디자인 산업 전체 규모는 2017년 기준 17조 5,452억원으로, 전년 대비 3.7%, 2013년 대비 34.3% 확대
 - * 인력규모는 2017년 기준 33만 3,043명으로, 전년 대비 2.7%, 2013년 대비 21.8% 증가
- 특히, 산업 내 프리랜스 및 1-4인 규모의 소기업 성장이 두드러지고 있어, 산업규모가 커짐에 따라 산업 내 경쟁이 가속화되어 질적으로는 불안정하게 성장하고 있음
 - * 2013년 대비 프리랜스 산업규모는 71.9%, 인력규모는 55.4% 증가
 - * 2013년 대비 1-4인 규모는 1,062개 증가하여 총 32.4% 확대
- 더불어, 디자인 산업에도 창업 트렌드가 지속됨에 따라 아이디어만으로도 사업화가 가능, 산업 진입 장벽 낮아지고 있음

● 디자인 활용업체 산업 규모 및 인력 주요 동향 파악

- 디자인 활용업체 산업 및 인력규모는 지속적으로 성장하고 있음
 - * 디자인 활용업체 수는 2017년 기준 125,728개로 전년 대비 6.2%, 2013년 대비 52.9% 성장
 - * 디자인 활용업체 인력규모는 2017년 기준 255,047명으로 전년 대비 0.2%, 2013년 대비 12.9% 증가
- 특히, 공간디자인 및 디자인 인프라 산업규모 성장이 두드러짐
 - * 2013년 대비 공간디자인 활용업체 수는 221.8% 성장하였으며, 디자인 인프라 활용업체 수는 95.7% 성장
- 2017년 기준 디자인 활용업체 활용비율은 34.4%로 대기업을 중심으로 꾸준히 증가하고 있는 가운데, 특히 공간디자인, 디지털/멀티미디어 디자인, 서비스 경험 디자인 활용비율이 상승세인 것으로 나타나 전통적인 디자인 산업과는 다른 전문성과 창의성이 요구되어지고 있음

● 전문 디자인업체 산업 규모 및 인력 동향

- 전문 디자인업체 산업 규모 및 인력은 성장세
 - * 전문 디자인업체 수는 2017년 기준 5,502개로 전년 대비 1.4%, 2013년 대비 20.3% 성장
 - * 전문 디자인업체 인력규모는 2017년 종사자 기준 29,480명으로 전년 대비 0.2%, 2013년 대비 12.9% 증가 (디자이너 기준 18,644명으로 전년 대비 0.8% 감소, 2013년 대비 28.5% 증가)
- 특히, 산업규모 비중이 가장 큰 업종은 인테리어 디자인, 인력규모 비중이 가장 큰 업종은 시각디자인

■ [그림 9] 디자인의 분류체계

NCS 디자인 직무 구분 01. 시각디자인 02. 제품디자인 03. 환경디자인 04. 디지털디자인 05. 텍스타일디자인 06. 서비스경험디자인 07. 실내디자인 08. 색채 디자인 09. 전시 디자인 10. 3D프린팅디자인 11. 패키지디자인 12. VR 콘텐츠 디자인 국가직무능력표준 https://www.ncs.go.kr/unit/h03/ncsSearchMain.do	산업 분류 별 구분 01. 제품 디자인 02. 시각 디자인 03. 디지털/멀티미디어 디자인 04. 공간 디자인 05. 패션/텍스타일 디자인 06. 서비스/경험 디자인 07. 산업 공예 디자인 08. 디자인 인프라(기반기술) 2020년 디자인산업통계조사 조사 대상 기간 : 2019. 9. 11 ~ 2019. 12. 31. 발행 : 2021년 2월 26일 한국디자인진흥원(KIDP)	디자인 분류체계 01. 제품디자인 02. 시각/정보 디자인 03. 공간/환경디자인 04. 패션/텍스타일디자인 05. 서비스/경험 디자인 06. 디자인 일반 07. 디지털미디어/콘텐츠 디자인 08. 산업공예디자인 09. 융합 디자인 2019년 디자인분류체계 재정립 연구 보고서 발행 : 2019년 11월 29일 디자인문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC) 한국디자인진흥원(KIDP)
--	---	--

2) 디자인산업 인력 현황

○ 국내 디자인산업 인력고용 및 채용 현황

● 국내 디자인산업 인력고용 현황

- 전체 산업 현원 증가 추세와 유사하게 디자인 산업 현원 역시 꾸준히 증가하는 추세로, 그 증가량은 전 직종 대비 크게 나타남
- * 2018년 전 직종 현원은 11,900,596명으로 지난 10년 동안 46.5% 증가
- * 2018년 문화, 예술, 디자인·방송 관련 직 현원은 207,467명으로 52.1% 증가
- * 2018년 디자이너 현원은 128,042명으로 63.3% 증가
- 반면, 전년 동 반기 대비 시 전 직종 구인 및 채용인원은 증가했으나 디자이너 구인 및 채용인원은 감소하는 추세
- 디자이너 미충원 및 부족 인원은 여전히 전 직종 대비 미충원 및 부족인원 비율 다소 높음
- 특히, 5-9인 기업 부족률이 전체 디자이너 부족률 평균 대비 다소 높게 나타나 규모가 작은 기업일 수록 심각한 인력난

● 국내 디자인산업 인력 채용 현황

- * 2017년 전문인력 필요 분야는 시각디자인(56.3%) > 산업공예디자인(29.4%) > 서비스디자인(19.5%) > 공간디자인 (18.2%)
- * 전년 대비 전문인력 필요성 증가한 분야는 산업공예디자인(23.6p) > 시각디자인 (11.1p) > 공간디자인 (2.8p)

● 디자이너 인력 채용 시 어려움

- 디자이너 채용 어려움으로 근무여건 불일치 및 적합한 경력자 부재이며, 채용 후 불만족 이유로는 부족한 실무능력인 것으로 나타나 현 상황을 개선할 수 있는 직무중심 채용제도 콘텐츠 개발 필요함
- * 디자이너 채용 어려움 원인으로 임금 및 근로시간 등에 대한 기대 불일치(49.6%) > 사업체가 찾는 경력 지원자 부재(46.9%) > 사업체가 요구하는 학력/자격 갖춘 지원자 부재(9.6%) > 구직자 기피 직종 (8.6%)
- * 디자이너 채용 후 불만족 이유로 실무 능력이 기대에 미치지 못해서(76.3%) > 인성/근무자세와 태도 등이 만족스럽지 않아서(23.4%) > 필요한 분야의 전문 인력이 아니어서(8.7%)

○ 국내 디자인산업 인건비 현황

● 국내 디자인산업 매출액 및 영업이익 현황

- 전문 디자인업체 매출액은 상승하는 추세이나 영업이익은 감소 추세임
- 또한, 인건비는 증가 추세로, 이는 전문 디자인 업체 수는 증가하나 (프로젝트) 가격단가는 낮고 인건비는 상승하여 산업 내 경쟁구도 심화에 따른 불가피한 낮은 마진을 상황을 반영
- * 2017년 전문 디자인업체 매출액은 6억 4,062만원으로 2015년 대비 약 2,5700만원 증가, 총 4.2% 상승
- * 2017년 전문 디자인업체 평균 영업이익은 6,870만원으로 2015년 대비 2,096만원 감소, 총 23.4% 축소

● 전문 디자인업체 디자이너 평균 연봉 현황

- 전문 디자이너 평균 연봉은 꾸준히 증가하고 있는 추세이나, 타 산업 군 대비 여전히 낮은 수준으로 디자이너 처우개선 필요함

- * 2017년 신입 디자이너 평균 연봉은 2,086.75만원으로 2015년 대비 3.3% 증가
- * 2017년 5년차 디자이너 평균 연봉은 3,128.49만원으로 2015년 대비 8.3% 증가
- * 2017년 10년차 디자이너 평균 연봉은 4,027.00만원으로 2015년 대비 9.2% 증가

3) 디자이너 역량 및 재교육 현황

○ 디자이너 재교육 및 역량 현황

● 디자이너 재교육 및 역량 현황

- 선호하는 디자이너 교육수준으로는 디자인전공 학사이나 이 외 공학과의 융합 전공학사 선호 역시 증가 추세로 타 분야와의 디자인 융합에 대한 관심과 필요성이 증가하고 있음
 - * 2017년 디자인 활용업체에서 선호하는 디자이너 교육수준은 디자인전공 학사(56.5%) > 디자인전공 전문학사(33.1%) > 디자인-공학 등 융합학사(12.9%) > 타 분야 전공자 학사(8.0%) > 디자인-공학 등 융합전문학사(7.3%) 순
 - * 2017년 전문디자인 업체에서 선호하는 디자이너 교육수준은 디자인전공 학사(76.8%) > 디자인전공 전문학사(45.8%) > 디자인-공학 등 융합학사(6.7%) 순
- 디자인산업에서 필요로 하는 대학교육은 고도화된 디자인 컨텐츠를 잘 기획하고 세일즈 할 수 있는 교육에 대해 지속적으로 필요로 하고 있으나, 교육계에서는 미래 산업 중심의 교육을 중요시하는 점에서 미스매치 존재
 - * 2017년 디자인 활용업체에서 필요로 하는 보강 필요 대학교육으로 기획 및 마케팅능력(55.4%) > 시각화 및 표현능력(47.4%) > 컴퓨터 활용스킬(33.2%) > 디자인 관련 이론(21.1%) > 디자인-타 분야 융합역량(18.3%) 순
 - * 2017년 전문디자인 업체에서 필요로 하는 보강 필요 대학교육으로 시각화 및 표현능력(45.5%) > 기획 및 마케팅(46.2%) > 컴퓨터 활용스킬(25.5%) > 디자인-타 분야 융합역량(23.7%) > 커뮤니케이션 발표능력(17.2%) > 디자인관련 이론(13.1%) 순
- 디자이너 필요역량으로는 디자인 역량에 가장 우선시 되고 있으나, 이 외 비즈니스 및 타 분야 융합역량에 대한 니즈가 높게 나타나, 변화되고 있는 산업에서 요구되어지는 역량 강화 컨텐츠 개발 필요함
 - * 2017년 디자인 활용업체 및 전문디자인 업체 디자이너 재교육은 실시하지 않는 경우가 대부분이며, 재교육 시 애로사항은 시간 및 대체인력 부족, 예측할 수 없는 업무상황, 교육예산 부족 등임
 - * 재교육 시, 학회/세미나 참관, 사내자체 교육, 정부/공공기관 지원 무료 교육 등임
 - * 2017년 디자인 활용업체 및 전문업체 디자이너 필요역량은 디자인 역량 및 창의력

4) 디자인 분야 인력양성 현황 및 직업 전망

○ 국내 디자인 교육기관 인력 양성 현황

● 특성화고등학교 인력 양성 현황

- 특성화고 예체능계열 졸업자의 진학 및 취업률은 저조, 그러나 국가기술 자격증 취득률은 높아 특성화고등학생의 힘든 취업난을 반영하고 있음
 - * 2018년 기준 특성화고 학급 수는 10,949개로 2015년 대비 109개 축소하여 총 1.7% 감소
 - * 2018년 기준 특성화고 예체능계열 학급 수는 1,074개로 2015년 대비 88개 축소하여 총 7.6% 감소

* 2018년 기준 특성화고등학교 졸업자의 진학률은 36.0%, 취업률은 41.4%, 국가기술자격 취득률은 40.8%임

* 2018년 기준 특성화고등학교 예체능계열 졸업자의 진학률은 11.5%, 취업률은 10.0%, 국가기술자격 취득률은 49.9%임

- 특성화고등학교 예체능계열 중 디자인과 계열이 높은 비중을 차지하고 있는 가운데, 진학률 및 취업률은 예체능계열 평균보다는 높으나 여전히 낮은 수준

* 디자인과 계열 중 학생 수 많은 과는 건축디자인 > 디자인 > 패션디자인 > 뷰티디자인 > 시각디자인 > 산업디자인 순

* 2018년 디자인계열 졸업생 수는 7,261명으로 예체능계열 졸업자의 73.1% 차지

* 2018년 특성화고등학교 디자인과 계열 졸업 후 진학률은 39.5%, 취업률은 37.5%, 국가기술자격 취득률은 50.5%임

● 고등교육 인력 양성 현황

- 고등교육 학교 수는 다소 증가 추세이나, 학급/학과 수, 입학생 및 졸업생 수는 감소 추세로 대학교육 질적 향상 필요한 시점임

* 2018년 기준 고등교육 학교 수는 1,583개로 2015년 대비 4개 확대되어 총 0.3% 증가

* 2018년 기준 고등교육 학급/학과 수는 29,191개로 2015년 대비 257개 축소하여 총 0.9% 감소

* 산업대학(62.5%), 전문대학(-3.0%), 대학원(-0.9%)에서는 학교 및 학급/학과수 측면에서 감소추세

● 대학유형별 인력 양성 현황

- 전문대학 예체능계열 학과 및 학생 수는 감소세이며, 취업률은 전문대학 평균과 유사한 수준임에도 예체능계열 입학률은 매우 저조한 상황임

- 일반대학 디자인계열 졸업자의 진학률은 예체능계열 졸업자의 진학률 대비 상당히 낮은 수준으로 졸업 후 바로 취업하는 편으로 해석되어, 취업관련 교육 콘텐츠 정교화 필요함

* 일반대학 졸업자의 진학률은 6.8%, 예체능계열은 6.0%, 디자인계열은 2.3%임

* 일반대학 졸업자의 취업률은 62.6%이며, 예체능계열은 61.3%, 디자인계열은 62.8%임

- 디자인계열 포함 예체능계열 대학원 중 박사과정 학과 수는 증가 추세로 대학 졸업 후 진학한 경우 박사과정까지 진학하는 것으로 파악

* 대학원 학과 수 감소 추세이나, 예체능계열 학과 수는 유지 수준

* 디자인계열 박사과정 재적학생 수는 2016년 대비 2018년에 21.4% 증가

○ 디자인 분야 중장기 인력수급 전망

● 디자인 분야 경제활동인구 전망

- 고령인구의 높은 경제활동 참가가 전망되면서, 디자인 분야역시 장기적인 노동수요 변화 및 고령인력의 생산성 제고 필요

- 디자인 산업은 향후 전망되는 주요산업 및 직업군의 변화를 고려하여 연계된 디자인 직업군 발굴 또는 고도화된 디자인 가치 창출을 통해 산업군 내 수요를 지속적으로 증가시킬 수 있을 것으로 보임

* 예체능 및 디자인 계열인 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업은 29.1%, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업은 12.8% 증가 전망

* 전문디자인 업 취업자 수 지속적 증가 예상되며, 2026년까지 16.0% 증가 예상

● 디자인 산업 취업자 수 전망

- 디자이너의 저임금 및 불안정하고 고된 노동조건 개선을 통해 산업 내 전문화된 인력을 확보하여 디자인 직업에 대한 인식 개선 및 활성화 필요함
- * 현 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 지표는 전체 산업 군 내 18위 차지
- * 직업전문성 측면의 가치 높으나, 보상, 일자리 수요, 고용안정, 근무여건 측면에서는 취약

5) 산업계의 디자인 인력 의견

○ 신입 디자이너

- 기업은 신입 디자이너 채용을 원하나 기대에 부합하는 인력을 찾는 것이 어려우며, 특히 최근에는 세대 간 가치관 차이의 심화로 인해 합의점 도출이 과거 대비 더 쉽지 않은 경향이 있음
- 신규 인력은 복지 제도나 초과근무 여부와 같은 근무환경 조건을 중요시. 업계 특성상 당장 해결하기 어려운 초과근무 등에 관한 타협이 어려움
- 입 디자이너 채용 시, 회사 업무에 맞게 훈련시켜 독립적으로 업무를 수행할 수준이 되기까지 보통 1~3년 소요 이후 인력 유출도 잦은 편으로 신입 채용은 업체 관점에서 이점이 많지 않음
- 경력직과 달리 전적이 없는 상태에서 공개 구인을 통해 인력을 채용하기엔 기업의 위험부담이 크며, 자격증 및 포트폴리오에 대한 신뢰성도 낮은 편임
- 결과적으로, 신규 인력 채용 시 추천 채용이나 업무 협력 등을 통해 직/간접적으로 경험해 본 인력을 채용하는 것을 선호함

○ 역량 등 디자이너 교육

- 다양한 역량을 두루 갖춘 인재를 위한 목적성은 좋으나, 대학 교육과정에 디자인 업종별 특수성이 잘 반영되지 않아 배출 인력의 기본기가 약하다는 지적이 많음
- 즉, 소프트웨어 프로그램의 단편적 기능 활용은 할 줄 알지만 응용력이 떨어짐
- * 시각 디자인은 색채학(색상체계), 기초조형, 타이포그래피의 기본원리 이해가 부족하여 작업 효율성이 떨어지는 편이며, 제품 디자인의 경우 도화 등 3D 물체에 대한 형태적/물질적 이해가 요구되는 구현 작업이나 설계를 어려워 함
- 소프트웨어 프로그램을 활용한 디자인에 지나치게 의존하는 경향이 오히려 단점으로 작용하기도 함. 프리핸드 스케치 또는 소프트 목업 등 대상에 대한 심층적 이해가 요구되는 작업을 더 장려할 필요가 있음
- 교육 수준별 선호도는 학사 > 전문학사 > 석사 순임. 디자인 스킬은 전문학사졸 인력이 뛰어난 편이나, 기업 성장 및 장기 로드맵을 고려 시 적극성이나 전략적 역량의 차이로 학사를 선호
- 교육 부문의 중요한 역할은, 디자인 분야 중에서도 학생들이 진출하고자 하는 세부 분야를 빨리 찾고 전문화 할 수 있도록 안내하는 것임
- * 포괄적 교육을 짧게 받고 전문화 및 고도화 단계를 거친 후에 사회로 나오는 것이 경쟁력이 됨

6) 교육계의 디자인 인력 의견

○ 디자인 인력

- 디자이너에 대한 수요는 정체된 반면 인력의 과잉 공급이 지속되면서 미스매치 현상이 심화되고 있음

- 미국 대비 한국의 디자이너 공급 규모는 3~5배 수준인데 일자리는 더 적은 상황
- 디자이너에 대한 산업계 수요는 정체 또는 감소 중
- **교육계에서 체감하기에도 프리랜스 인력은 빠르게 증가 중이며 분야 특성상 공간, 시각, 미디어 디자인 분야에 특히 더 많은 것으로 판단됨**
 - * 제품 디자인 분야는 팀 중심의 프로젝트 수행방식 및 개발 제품 관련 기밀/보안 유지 등의 이슈 때문에 프리랜스 업무가 비교적 한정적
- **전문업체가 원하는 주요 역량이 표현력과 같은 표면적인 스킬에 지나치게 치우쳐 있는 것은 사업체 및 업계의 잠재적 발전 가능성을 방해하는 요소임**
 - * 실제 창작자 역할을 하는 크리에이티브는 1~2명 정도로 소수이며, 나머지 인력은 숙련공과 같은 기술직 역할에 더 가까운 업무를 하는 경우가 많음
- **좋은 디자인이 너무 많고 혼해진 시대이기 때문에 ‘왜 이 디자인을 하는가?’ 와 같이 핵심적인 질문을 던지고 답을 찾아나가는 고차원적 역량이 중요**
 - * 산업계 피드백에 따르면, 프로젝트 수행 시 왜 그 디자인을 하고 있는지를 인지하지 못하고 맹목적으로 단순 작업을 하는 경우가 많다고 함

○ 디자이너 교육

- **교육계에서는 이상적인 방향을 보고 인력을 양성하므로 창업, 융합, 미래적 교육을 위해 노력하는데 업계에서는 기술 및 기교 중심의 숙련공을 원하는 등 괴리가 있음**
 - * 전문업체에서 디자인의 범위가 표현력 및 컴퓨터 스킬 중심 작업에 국한된 경우가 많음을 나타냄
- **최근에는 기본기에 대한 필수 교육뿐 아니라 각종 트렌드에 부응하는 많은 내용을 짧은 기간 내에 교육해야 하는 것이 대학 교육과정상의 애로사항임**
 - 한정된 교육기간은 동일하므로, 학생들은 많은 것을 알은 수준으로 배워서 졸업
 - * 디자인은 분야별 특성이 강하여 특화된 기본기를 깊이 있게 습득하는 데에도 많은 시간 소요 이에 더하여 디지털화 능력, 신기술 접목 디자인, 콘텐츠 기획 및 제작 등 부수적으로 요구되는 역량이 너무 많은 상황임
- **전문대학, 대학교, 대학원 등 교육 수준별 강점 강화 및 교육 콘텐츠의 차별화를 통한 전문화 전략이 필요한 시점임**
 - 현재 디자인 분야의 상위 학위과정은 정원 모집이 어려운 상황임
 - 인구 규모가 감소하는 영향도 있지만, 본질적 문제는 고학력 디자이너에 대한 적절한 보상이나 혜택이 제공되지 않기 때문임
 - * 전문학사-학사-석사-박사의 교육 수준별로 강점이 확실하고 교육 콘텐츠의 수준 차별화가 명확해야 하는데, 디자인 분야의 상위 학위는 심화과정이기 보다 연장선상으로 확장되는 정도

○ 디자인 업계

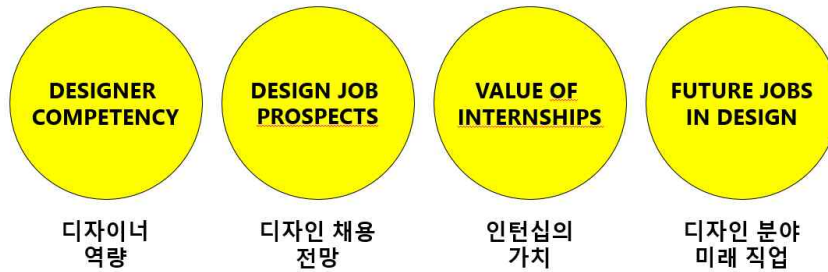
- **세대 간 가치관 차이로 인한 갈등이 인력-업체 간 이해관계에도 나타나고 있음**
 - 10~20년 전 학생들은 금전적 보상보다 인턴과정 등을 통해 배우는 것 중요시
 - 근래 학생들은 가치관이 달라 잦은 초과근무를 하면서까지 일을 하려고 하지 않으며, 이로 인해 전문업체를 기피하는 현상 등이 생기는 것
 - * 대기업 취업이 갈수록 어려워지는 추세이지만 학생들은 여전히 대기업을 선호

- * 대학 유형별로 취업 니즈가 다름. 지방 대학은 오히려 수도권 지역의 전문업체 취업을 선호함
- **디지털화 등 기술에 인한 사회 변화는 디자인 분야에도 반영되어 디자인의 전문성 및 특수성을 다소 완화시킴. 결과적으로, 전통적 시대 대비 여러 영역이 대중화됨으로써 진입장벽이 낮아짐**
 - 인터넷, 디지털 기술의 보편화 이전까지는 자료 수집부터 아이디어 시각화 및 구체화 작업까지 디자인 직무에 많은 전문성이 요구되었음
 - * 현재는 정보 접근성도 수월하며 많은 과정이 간소화됨에 따라 프로젝트 수행 기간도 단축됨
 - 소프트웨어 프로그램 등 디지털화된 도구가 디자인 작업에 쓰이면서, 프리핸드 드로잉이나 프로토타입 제작과 같은 전문화된 스킬의 중요도는 낮아지고 특수인력에 대한 수요도 감소
- **전문 디자인 업계의 생태계 변화로 ‘전문성’ 이 퇴색 중이며, 신규 인력이 진입하여 전문 인력으로 성장할 수 있는 구조 필요**
 - 정제된 산업 규모 내에서 너무 많은 업체가 경쟁함. 새로운 시도나 사업 비전 확장을 위한 재정적 여유를 가지는 회사는 소수로, 전체적 발전을 위해서는 전문업체 수가 감소하는 것이 바람직함
 - 전문’ 업체로서의 성격이 변질됨. 전문적인 디자이너들이 모인 전문업체가 일반 활용업체 대비 혁신이나 새로운 시도 등 방향을 개척하는 역할을 하지 못함
 - * 아직까지 미적 디자인이나 기능 중심 디자인 등 1~2차원적 디자인 단계에 머물러 있는 업체가 많아 수요 역량도 표현 스킬 및 컴퓨터 활용 능력 등에 집중되는 것
 - 회계사/노무사와 마찬가지로, 신규 인력이 일반 회사에서 전문 인력으로 성장한 후 전문업체로 유입됨으로써 ‘전문가’ 역할을 하게 되는 구조로 바뀌어야 함
 - * 디자인업의 고도화 단계가 필요한 시점임
- **영국 대학의 Placement 제도**
 - - 산업 수요에 맞는 인력양성을 위해, 대학 교육과정 내 1년간의 Sandwich year를 포함하는 선택형 제도. 학생들은 약 1년간 인턴으로 기본적인 실무 훈련. 많은 학교에서 디자인 업체 및 학생의 매칭을 위한 과정을 마련하는 등 주도적으로 운영

7) 기타 의견

○ 예술계열의 디자인학과를 공대계열로 분산하여 운영

- 현재까지는 대부분의 디자인학과가 미술 또는 예술계열 소속임. 교육-실무 괴리를 줄이기 위해, **제품 디자인** 또는 여타 기술이 접목된 디자인학과는 공대계열로 분리시켜 운영하는 것이 효과적
- 디자인 계열별로 심미적 요소의 비중이 더 큰 분야가 있으며, 특정 기술을 접목시켜야만 결과물(생산물)로 구체화되는 분야가 있기 때문
- * (사례) 제품 디자이너가 실제로 양산하는데 사용할 수 없는 비현실적인 도면을 작성하여, 엔지니어는 디자인 시안을 보고 도면 작업을 다시 하는 경우도 종종 있음



■ [표 58] 디자이너 역량

디자이너 역량 및 재교육 현황	디자인 분야 인력 양성 취업 전망	교육 디자인 인력 의견	디자인 분야 미래 직업
For Designers the need for convergence competencies in other fields is high, and it is necessary to develop competencies-enhancing content required in the changing industry.	The number of higher education schools is on the rise, but the number of classes/departments and the number of enrolled students and graduates are decreasing, so it is time to improve the quality of university education.	An optional system that includes a sandwich year in the university curriculum to cultivate manpower that meets industrial needs. Students have basic practical training as interns for about one year.	• Character designer • AR/VR expert • Hologram expert • UX design consultant • 3D printing expert
디자이너에게는 다른 분야의 융합 역량에 대한 요구가 높고, 변화하는 산업에서 요구되는 역량 강화 콘텐츠 개발이 필요	고등 교육 기관의 수는 증가하고 있지만 학급 /학과 수, 재학생 및 졸업생 수가 감소하고 있으므로 대학 교육의 질을 향상시킬 때	산업 요구를 충족하는 인력을 양성하기 위해 대학 커리큘럼에 샌드위치 학년을 포함하는 선택적 시스템. 학생들은 약 1년 동안 인턴으로서 기초 실습 받음	• 캐릭터 디자이너 • 가상현실 전문가 • 홀로그램 전문가 • UX 디자인 컨설턴트 • 3D 프린팅 전문가

8) 미래 인재상 Trend

● New Collar : 지니 로메티(Ginni Rometty) IBM 회장 2017 세계경제포럼

- 최근 기업들이 원하는 인재상이 바로 ‘뉴칼라’다. 업종을 막론하고 오프라인 지점 축소, 온라인 서비스 확대가 일반화되며 IT 기술을 잘 다루는 인공지능·클라우드 컴퓨팅·사이버 보안·UI 디자이너·응용 프로그램 개발 전문가 등이 핵심 인재로 떠올랐다.

- [출처] 블루도 화이트도 아닌 4차 산업혁명 新인재 ‘뉴칼라’, 매일경제, 20201211

- 예) 교육부&한국IBM (서울 뉴칼라 스쿨) : IBM P-TECH(Pathways in Technology Early College High school) 2018년 도입

● New Collar 조건 :

- ① 기술이 바뀔 미래를 내다보는가 [기술변화를 내다보고 대응할 수 있는 능력]
- ② 디지털 리터러시가 있는가 [높은 디지털 활용 능력]
- ③ 세상을 바꾸고 싶은가 [세상을 바꿀 의욕]
- ④ 끊임없이 변화하는가 [스스로 변화할 수 있는 능력]
- ⑤ 손잡고 일하는 법을 알고 있는가 [협업능력]

[출처] 새로운 엘리트의 탄생, 임미진외 4명, 2018

다. 인력양성 유형구분 및 직무 특성

1) Product designing 역량 (Domain기반 AI 활용역량)

NCS 직무 역량	Analogue 기반	Digital 기반	AI 기반	제품 연구개발 활동		
1. 제품디자인 프로젝트 기획	지시	기획자 정보&예견	AI & Big-data 기반 의사결정	시장활동 기반		
2. 제품디자인 리서치	제품 카다로그	Internet 정보				
3. 제품디자인 전략 수립	의사결정권자 선택	정보기반 선택				
4. 디자인 아이디어 발상	디자이너 창의성	디자이너 창의성	AI variation		물질적 3차원 객체 형식 기반	산업 생산 시스템 기반
5. 디자인 구체화	디자이너 표현감각	Digital 활용	Parametric Design			
6. 모형제작	Out sourcing	Out sourcing	3D Printing			
7. 양산 관리			AI Simulation			
8. 프로젝트 유지관리			Data gathering	내부 운영 시스템 효율성 기반 활동		

-----> 고도화 (속도, 비용, 정확성, 편리성 측면의 향상 방향)

제품디자인 직무 역량	전망 예측
1. 프로젝트 기획	아래 활동을 기반으로 하는 기획
2. 리서치	• 소비자 경험(CX)&사용자 경험(UX) 측정의 정교화 • Big-data 획득 채널 중요성 부각, • 보다 정확한 Insight 발굴 Big-data 기반 질적연구방법(Data-science, Web-Scraping, 등) ▷ 다양한 분석 Package 및 기법 지속적 등장 예상 됨. (보다 정확한 Insight 성능향상 방향)
3. 전략 수립	• 예측 algorithm, 추천 algorithm 및 Work-Flowchart 기반
4. 디자인 아이디어 발상	• 특허 검색 algorithm, Image AI(Vision AI등) 활용 유사성 판별, • AI활용 디자인 (예시: OpenAI Dall-E , Autodesk_Generative Design 등)
5. 디자인 구체화	• 과거 : 2D(sketch, Visualization, Drawing, Blueprint)+ Hand Mock-up • 현재 : 3D(Visualization, Modeling, Digital Data) + CNC Mock-up or 3D Print • 미래 : Metaverse 기반 Design 통합환경(예시 Gravity Sketch) AR, VR, MR, XR 기반 Idea 탐색, sketch, Visualization, Modeling, Simulation) + 3D Print ▷ 3D Contents New market 도입예견
6. 모형제작	
7. 양산 관리	• Engineering Simulation Software 업체 간 개발 및 시장확대 경쟁 심화 : ex) Autodesk 3D Modeling + AI
8. 프로젝트 유지관리	• Project 상의 투입자원 Data화 > Archive > Managing

Designing 역량 + [디자인테도 | Trend 선도 감각 역량 | Business 역량 | SNS community 역량 | 협업 역량]

2) 전망

- Computational Design 실행 환경 구축의 중요성 증대
- 디자인 전략적 선택의 중요성 증대
- 경쟁우위 Big-Data 확보 중요성 증대

○ Phillippe Starck + Kartell + Autodesk Research

- 기사 : 아날로그 아이디어에서 디지털 드림으로, AI로 미래를 디자인하는 필립 스타크_작성 ERIN HANSON, 2020.02.05.

• [Phillippe Starck interview 중]

- 제 직업이 창의력을 발휘하는 직업인지라 컴퓨터를 가지고 있지 않습니다. 시장에 나와 있는 어느 컴퓨터보다도 제가 더 빠릅니다. 무엇보다 제 창조성의 분야에는 한계가 없습니다. 가장 창의적인 사

람이 최고의 프로그램을 사용한다 해도 (그 프로그램을 쓴) 프로그래머의 상상력, 재능, 지능 범위 내에서만 창의성과 아이디어를 발휘할 수 있을 뿐입니다.

[출처] <https://redshift.autodesk.co.kr/philippe-starck-designs/>

3) 변화 양상을 고려한 예상 역량(안)

내적 역량	디자인 구현 역량	표현, 기술, 조형감각, 감성	
	디자인 논리화 역량	인사이트, 리서치, 기획, 문제발견	
관계 역량	디자인 사회화 역량	팀워크, 스타트업, 리더십, 윤리가치	

4) 유망 직업 및 전략 분야 발굴

○ 한국직업능력개발원 미래 직업 개요

- 2018년 한국직업능력개발원이 발간한 ‘제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북’ 에서 제시한 분야별 미래 직업은 다음과 같음

■ [표 62] 제4차 산업혁명시대 미래 직업

분야	미래 직업
로봇	로봇 공학자, 인공지능 전문가, 무인 자동차 엔지니어, 드론 전문가, 로봇 윤리학자
바이오	생명공학자, 바이오 의약품 개발 전문가, 생물 정보 전문가, 생체 인식 전문가
연결	사물 인터넷 전문가, 사이버 평판 관리자, 클라우드 펀딩 전문가, 빅 데이터 전문가, 클라우드 시스템 엔지니어, 항공우주공학자
안전	정보 보호 전문가, 디지털 포렌식 수사관, 블록체인 전문가, 스마트 재난 관리 전문가, 지식재산 전문가
에너지	신재생에너지 전문가, 기후변화 대응 전문가, 스마트 그리드 엔지니어, 해양 에너지 기술자
놀이	게임 기획자, 문화 콘텐츠 전문가, 드론 콘텐츠 전문가, 개인 미디어 콘텐츠 제작자, 게임 방송 프로듀서, 디지털 큐레이터, 반려동물 훈련·상담사, 해양 레저 전문가, 여행 기획자, 스포츠 심리 상담원
건강	의료 기기 개발 전문가, 노인 전문 간호사, 헬스 케어 컨설턴트, 노년 플래너, 원격진료 코디네이터
의식주	스마트 의류 개발자, 스마트 팜 구축자, 정밀 농업기술자, 곤충 음식 개발자·조리사, 스마트 도시 전문가, 도시 재생 전문가
디자인	캐릭터 디자이너, UX 디자인 컨설턴트, 가상현실 전문가, 홀로그램 전문가, 3D 프린팅 전문가

※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)



○ 디자인 분야 미래 직업의 예

● 캐릭터 디자이너

구분		내용
역할		- 기존 인물이나 사물 등을 용도에 맞게 새로운 모습 또는 특성을 살려 디자인 - 시장조사를 통해 필요한 아이템 선정, 시각적으로 표현 - 캐릭터 특성 및 쓰임에 따라 스토리 제작, 관련 상품 개발, 개발 상품의 활용 방안 제안
분야	관련 직업	- 팬시 캐릭터 디자이너 - 캐릭터처 디자이너 - 캐릭터 아티스트 - 아바타 디자이너
	활동 분야	- 일상생활 제품(가구, 팬시 및 완구, 보석, 가방 및 신발, 조명 등)을 디자인하는 분야 - 출판물, 게임, 광고, 영상 그래픽 등의 분야
역량, 자격 및 훈련	관련 전공	- 애니메이션 및 디자인 분야 (시각디자인, 산업디자인, 그래픽디자인)
	훈련과정	캐릭터 제작 취업 과정, 캐릭터 모델링 향상 훈련 과정 등
	관련 자격	- 시각디자인 산업기사/기사(국가기술) - 컴퓨터 그래픽스운용 기능사(국가기술)
취업 경로		- 캐릭터 포함 영화, 드라마, 애니메이션, 광고 등을 제작하는 회사 - 완구, 문구, 패션, 봉제 등을 제작하는 회사 - 게임, 출판, 의류, 신발, 화장품, 액세서리 등 제작하는 회사
직업 전망		최근 첨단 과학기술의 발전, 캐릭터 표현을 위한 다양한 장치 또는 제품 등으로 인해 디자이너의 기술적 역량 요구 증가

※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)

● UX 디자인 컨설턴트

구분		내용
역할		- 웹, 스마트폰, 태블릿 PC 애플리케이션을 어떻게 더 편리하게 사용 가능한지 문제점 파악 및 해결책 제시 - 제품 및 서비스 대상 사용자 만족/불만족 요소 파악, 새로운 니즈 발굴, 제품 기획안 작성
분야	관련 직업	- 그래픽 디자이너 - 웹 디자이너 - 멀티미디어 디자이너
	활동 분야	- 정보 통신 산업 - 전자기기 산업 - 자동차 산업 - 소프트웨어 산업
역량, 자격 및 훈련	관련 전공	심리학, 사회학, 인문학, 시각디자인, 산업디자인 등
	훈련과정	- 웹, 멀티미디어 디자인 및 스마트 기기 UI/UX 디자인, - 모바일 UI/UX 디자인 등
취업 경로		- 정보 통신 기기 제조회사 내 디자인경영 센터 - 통신사 - 포털 사이트 회사 - 게임 회사 - 전문디자인 회사 - 소프트웨어 개발 업체의 연구소 - 컨설팅 업체 - 정부의 정보 통신 업무 부처의 산하기관
직업 전망		초기에는 컴퓨터, 인터넷, 웹페이지 등에 국한하여 적용되었으나, 최근 사용자 경험에 대한 중요성 증가로 다양한 분야로 확대되고 있음. 스마트폰 시장 등 기술의 상향평준화가 진행되는 분야에서 특히 경쟁이 심화될 것으로 전망

※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)

● 가상현실 전문가

구분		내용
역할		- 가상현실 구현 방법 등을 기획하고 방향성 설정 - 컴퓨터 그래픽으로 가상의 배경 및 구성 요소를 3차원 제작, 음향 및 움직임 등의 효과로 콘텐츠 제작 - 실제 현장의 360도 카메라 촬영, 여러 각도의 영상을 종합하여 현장감 있는 콘텐츠 제작
분야	관련 직업	- 컴퓨터 시스템설계 분석가 - 시스템소프트웨어 개발자 - 응용소프트웨어 개발자 - 컴퓨터 프로그래머 - 디지털 영상처리 전문가 - 게임 프로그래머 - 데이터베이스 개발자 - 네트워크 관리자 - 웹 프로그래머 - 정보시스템 운영자 - 웹 마스터 - 통신 장비 기사
	활동 분야	- 게임 등 문화 콘텐츠 산업 - 향후 군사, 교육, 의료 등 다양한 분야 진출 가능
역량, 자격 및 훈련	관련 전공	(그래픽 기반 VR 제작) 컴퓨터디자인학과, 컴퓨터공학과, 게임그래픽학과 (영상 기반 VR 제작) 영상콘텐츠학과, 신문방송학과, 영상편집학과, 문화콘텐츠학과
	훈련과정	가상현실 서비스 플랫폼 개발자, 체험형 가상 증강 현실 콘텐츠 제작자 훈련과정 등
	관련 자격	- 컴퓨터 그래픽스운용 기능사(국가기술) - 그래픽스운용 기능사 - 시각디자인 산업기사 - 시각디자인 기사
취업 경로		- 가상현실을 다루는 게임 개발 및 제작 기업 - 영화 및 영상물 제작 기업 - 산업 현장 교육 훈련 업체 - 관련 사설 연구소
직업 전망		2010년 이후 빠르게 성장해 왔으며, 특히 게임 분야 내 활용가치가 커 투자가 집중됨. 향후 군사 분야 외에도 교육 분야, 로봇 장치를 이용한 원격 수술/진단/심리치료 등 넓은 분야로 확대 전망

※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)

● 홀로그램 전문가

구분		내용
역할		- 기술 관련 전문가는 홀로그램 데이터로 생성·처리하는 연구 및 개발 - 서비스 분야 전문가는 개발된 기술을 바탕으로 문화 공연 또는 전시 기획/설계, 콘텐츠 제작
분야	관련 직업	- 홀로그램 콘텐츠 기획자 - 문화 예술 공연 기획자 - 스토리텔링 작가 - 홀로그램 디자이너 - 홀로그램 기술엔지니어
	활동 분야	- 영상/공연 등 문화 콘텐츠 산업 - 향후 교육, 보안, 의료, 건축 등의 분야로 진출 가능
역량, 자격 및 훈련	관련 전공	(홀로그램 기술 연구 및 개발) 전기전자공학과, 물리학과, 컴퓨터공학과 (기술의 서비스 분야) 시각디자인, 영상 그래픽디자인 등 디자인과, 영상콘텐츠학과, 영상편집, 문화 콘텐츠과
	훈련과정	컴퓨터 그래픽 관련 자격
취업 경로		- 기술 개발 관련 연구소 - 영상 제작 업체 - 전시 기획사 - 공연 기획사 - 멀티미디어 제작 업체
직업 전망		현재 홀로그램 산업은 초기 단계이나, 전 세계적으로 기술 개발에 많은 자본이 투자되고 있으며, 문화 콘텐츠 관련 시장이 빠르게 성장 중임. 한국에서는 2020년까지의 홀로그램 산업 발전 전략을 수립하는 등 적극적으로 지원되고 있는 분야이며, 향후 활용범위가 크게 확대되고 전문가 필요성 또한 커질 전망

※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)

● 3D 프린팅 전문가

구분		내용
역할		- 고객에 요구에 따라 3D 프린터를 활용하여 다양한 제품 제작 (미니어처, 액세서리, 일상 용품, 개인 편의제품, 기계 부품 등) - 제품 형상을 이미지로 디자인하고, 컴퓨터 프로그램을 활용하여 3D 프린터 조작·운영 - 제품 디자인 모델링, 설계된 데이터 값 입력하는 프린팅, 출력된 제품의 후처리 등
분야	관련 직업	3D 프린팅 모델러 3D 프린팅 소재 개발자
	활동 분야	- 의료 분야(바이오 인공장기 제작자, 인체 측정 기술자) - 판매 유통(맞춤형 개인소품 제작자, 3D 디자인 중개업자) - 문화·예술(3D 디자인 예술가, 3D 패션 디자이너) - 공공 분야(불법 디지털 도면 검열관, 3D 프린팅 저작권 인증사)
역량, 자격 및 훈련	관련 전공	컴퓨터공학, 재료공학, 기계공학, 미술, 산업디자인 등
	훈련과정	3D 프린팅 산업 현장 전문가 양성 과정(3D프린팅경기센터), 3D 프린팅 제품 제작 실무 과정, 3D 프린팅 융합 시각디자인 등
	관련 자격	3D프린터운용 기능사(국가기술) 3D프린터개발 산업기사
취업 경로		- 로봇 산업 - 자동차 산업 - 항공 및 우주 관련 업체 - 방위업체 - 가전제품, 완구, 패션 등을 제작하는 회사 - 교육, 영화/방송 등 콘텐츠 생산 회사
직업 전망		과거 대비 3D 프린터 제조업체나 재료 또는 콘텐츠 업체가 늘고 있으며, 산업이 성장하면서 3D 프린팅 전문가의 활동 범위도 여러 분야로 확대 중. 특히 의료, 제조, 교육, 패션 산업 등에 진출 전망

※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)

라. 학계 자문 분석

■ [그림 12] 학계 자문 위원



1) 대학 교육개혁에 대한 전반적인 내용(배경)

	내용요약
이 해 진	○ 통지대학교 디자인혁신 사례 - 다양성 내포(Inclusive diversity), 혁신적 선견(Innovative foresight), 양심적 행동주의(Conscientious activism) 의미 있는 삶과 더 좋은 세계를 만들기 위해서 무엇을 위해 배우고 창조를 하는가 - 9 전공 트랙 (전방위적 구조화) - Tech in Design - 다학제적 교육 - 국제화 - 상해 - T자형 인간상, T자형 커리큘럼 공업디자인 Industrial Design 미디어 커뮤니케이션 Media Communication 환경 디자인 Environmental Design 제품 서비스 시스템 디자인 PSSD 디자인 전략과 매니지먼트 Design Strategy & Management 인공지능과 데이터 시각화 AI & Data Visualization 인터랙션 디자인 Interaction Design 디자인 역사와 이론 Design History & Theory 혁신과 창위 Innovation & Entrepreneurship A 3D T-shaped educational framework -세로(vertical): 공업디자인, 커뮤니케이션, 환경 디자인, 전통적인 디자인 영역 -가로(horizontal): 제품서비스 시스템 디자인/디자인전략과매니지먼트/인공지능과데이터시각화/인터랙션디자인 미래지향적인 영역(점차 수요가 증가할 것으로 예상되는 분야 or 융합), 다른 팀과 협업이 용이 -원(circular): 디자인 역사와 이론/혁신과 창의, 어디에 속하지 않지만 다 포용가능 - 산학연계 강점 (각 이해관계자의 균형 유지) 기업의 이익 - 학생의 목표 - 사회적 가치 기업에는 기술과 디자인의 접점이 생긴다. Technology in Design 디자인이라는 맥락 안에서의 기술이 키워드. 기업에서 해결하지 못한 문제를 학교해서 해결. 실질적으로 기업이 가지고 있는 문제는 무엇이고 우리는 어떤 식으로 해결 할 수 있는지. 방법론을 실제 문제에서는 어떤 식으로 적용할 수 있는지 볼 수 있다. 학생들이 회사를 골라서 가야한다. 학생들은 기업 스폰서들의 실제 도전 과제를 해결하여 디자인 기술을 익힘 엄격한 방법론을 통해 과제 정의, 분석 및 합성 방법, 아이디어화 프로세스, 비즈니스 모델, 가치 제안, 프로토타이핑, 프리젠테이션 등, 조직을 알 수 있는 기회, “Social Innovation” 강조
이 승 희	○ 쑤쿠바대학교 디자인혁신 사례 -퍼스널리티(personality) . ● 자신과 다른 성향의 친구들과 협업할 때 좋은 데이터 구축 가능. ● 나와 다른 사람과 원활한 커뮤니케이션을 위한 방법 개발하여 수업이나 교수법에 적용하면 좋을 듯.

	● <u>이질적인 사람들이 모여서 상호작용하는 것이 창의력에 도움</u> -창조성의 원천 → 디자인 트레이닝의 반복 ● 더 좋은 새로운 경험과 데이터, 정보를 머릿속에 구상할 수 있는 능력이 필요. 많은 경험이 필요. ● 인간의 뇌 속에 디자인의 데이터베이스를 축적시키는 방법 → 새로운 비일상적인 경험을 하는 것 ● 자신의 퍼스널리티와 다른 유형의 퍼스널리티들과 협업하는 것. → 엉뚱하고 새로운 결과가 나올 수 있다. ● 융합교육을 취지대로 구현하는데 한국에선 현실적인 어려움, 찌꾸바 대학의 성공 사례. → 예술 전공 교수님과 디자인과 예술 분야의 수업 <감성디자인과 융합과학>개설. - 아무거나 만들어도 되는 창의적인 수업. <다이나믹 인터랙션 디자인> 주제를 주고 자율적으로 진행 - 전공선택과목/타과생 수강가능. - 혁신적인 테마와 진입장벽을 낮춰 학생들이 흥미를 느끼고 재밌어하는 수업 디자인 교육에서 인지심리, 인간행동심리 등을 디자인 교육에 포함시켜야 하는지, 포함시킨다면 어떻게 적용시켜야 하는지에 대한 의견. ● 교양과목으로 꼭 필요한 내용. ● 제품의 아름다움보다는 어떤 물건을 디자인해야 하는지는 디자이너가 선택해야한다. ● 인간의 심리를 이해를 못하면 제대로된 디자인을 발산해낼 수 없기에 필수적으로 교육.
권영걸	엄청난 변화가 지금 오고 있는데 변화의 본질을 아는 것 때문에 고민임. 기술의 변화가 어찌면 디자인을 끌고 가고 있다고 해도 과언이 아니다. 그 다음에 방법과 수단의 변화가 그것에 의해서 뒤따라 온다. 온라인 교육, 원격 교육은 거스를 수 없는 변화. (방법과 수단의 변화. 방법은 온라인, 수단은 콘텐츠가 완전히 달라져 가고 있다) 디자인의 역할은 어떻게 변할까. 이 논의 중심은 교수이다. 학생들은 수동적인 존재이다. 그렇기에 결국엔 이 변화를 교수가 이 변화를 어떻게 대처하느냐에 대학의 운명이 걸려있다고 생각한다. 대학 교육의 질은 교수의 질에 달려있다. 이제는 진짜 만인이 누구나 디자인을 할 수 있는 시대로 오고 있다. 그 뜻은 기술이나 미디어 때문이기도 하고 모두가 디자이너가 될 수 있는 조건이 갖추어 졌고 이미 실험이 진행 중이고 이미 그렇게 되어 가고 있다. 그렇게 되면 디자이너는 굶어 죽느냐? 그렇지 않다는 것이다. 디자이너의 역할은 급 변화될 것이라고 생각한다. 플래너 또는 프로그래머와 같이 전체 라이프 사이클을 조정하는 사람으로 바뀔 것이다. 이러한 변화에 적응하지 못한 사람은 전체 프로세스에 고전적인 디자이너가 했던 것과 같이 일부 단계만 하는 톱니바퀴일 뿐, 새롭게 정의되는 디자이너가 아니다. 수축디자인으로 가기 때문에 디자이너의 역할을 어떻게 될까? Extra mural, 바운더리(Boundary) 파괴, 대학이 거꾸로학습(flipped learning)을 늘 얘기를 하고 있는데 교육 자체의 격변이 오지 않을 수가 없다.
이건표	○ 디자인 3.0 대표적인 방법론이 디자인 씽킹(Design thinking). 앞으로는 리더십 발휘해서 상대방에게 강력한 영향을 주는 방향으로 갈 것이다. 코로나 감염 사태를 보면서 앞으로도 네트워크 중심이 될 것이라고 생각했다. 툴(Tool)이 훨씬 더 네트워크 된 것 같다. 협업 툴이 점점 많아진다. 지금은 어떤 프로세스가 끝나는 것이 아니라 다른 프로세스의 시발점이 되고 계속해서 돌아간다는 생각이 든다. 요즘은 사용자 중심이면서 사용자 세분화 디자인이다. 미래에는 일반 사용자들이 다양한 오픈 소스나 툴로 만들 어가는 자신만의 디자인이 될 것이다. 타겟 그룹이라는 개념이 사라지고 네트워크된 그룹들이 나타날 것 같다. 교육은 도제식으로 어깨너머로 보고 배웠다. 캠퍼스에 랩(Lab)이 있는 게 아니라 현장에서 사용자의 퍼블릭이 돌아가고 수업 하는 장이 형성되었다. 랩이 필드로 나가기 시작했다. 정보시대 때는 자문(consultancy), 아이디어 위주로 하다가 요즘은 네트워크 콜렉티브(networked collectives)라는 개념이 생겼다. 어떤 프로젝트가 생기면 사람들을 그때 한 집단으로 만들어서 프로젝트 끝나고 다른 프로젝트로 이어진다. 이 당시엔 학문이라는 개념이 없었다. 아직까지 많은 부분이 예술, 미술 학문이다. 최근에 멀티 디서플린(Multi-discipline), 트랜스 디서플린(Trans -discipline) 얘기가 많이 나온다. 이 당시의 가치는 물건이 희귀하니까 가질 수 있는지 없는지 물질적인 것이었다. 산업혁명시대에는 얼마나 편한가 사용가능함에 중점 되어 있다. 앞으로 점점 자기 디자인이 얼마나 플랫폼머블(Platformable) 하고 다른 플랫폼과 연결되는가에 따라 가치가 있

	다. 다른 사람에게 얼마만큼 창의성을 발현시키도록 도와주는지 말이다. 그래서 옛날엔 디자인의 역할이 스킬이었다. How to make it. How to draw에서 요즘은 What to make 에 대해 많이 관여한다. 앞으로는 왜 이게 필요한지 넓은 의미로 바뀔 것 같다.
권은숙	미국 내 대학의 디자인교육 변화 양상(휴스턴 대학) <온라인 수업> (1) 대부분의 수업이 온라인으로 진행 중(라이브 수업 + 녹음 수업 + 대면 수업 병행) (2) 온라인 교육의 장점을 찾고 긍정적인 반응 - 다른 학교의 수업도 온라인으로 청강 가능 - 전 세계의 워크숍을 쉽게 접근 - 토론 수업에서 대부분 학생들이 참여 가능하며 소통이 원활. (3) 직접경험(hands on experience)이 필요한 부분을 어떻게 보완할지는 숙제. - “변화”를 화두로 봄 - DEI Committee(Diversity, Equity, Inclusion) 다양성, 공정성, 포용이라는 키워드로 현재 교과과정을 재검토 (교과과정의 내용과 평가기준을 다시 리뷰하고 다른 방향으로 갈 수 있도록 제안) - 앞으로 디자인 교육의 중요한 요소가 될 것 기초교육의 강화 원리에 충실하게 하되, 학생들의 소통과 판단능력이 중요하다. 아카데미 어드바이저와 소통하고 유동적인 교과과정을 유지할 수 있어야 한다. 학생끼리 멘토링 하는 수업이 있는데 성공하면 교육 효과가 상당하다. 기초를 한 번에 교육을 하고 심화과정을 했을 때 2년 만에 전문가가 되는게 현실적으로 어려울 수 있다. 대학은 교육기관이 공생을 하는 곳이기 때문에 기초과정에서 다른 전공들도 충분히 녹아낼 수 있을 것 같다. 기술이 많이 변한다고 하지만 사람이 느끼는 행복감은 기존의 기술이 다 담지 못한다. 공예적인 접근을 하더라도 거기서 좋은 학습의 요인을 찾아내서 결이 다른 것을 아름답게 묶으시면 정말 독특한 기초 교과과정이 나오지 않을까. 자생적 디자인 학습이 가능하게 하기 위해서 필요한 것 지식의 전달은 비교적 쉽고 능력을 심화시키는 것은 할 수 있지만 정말 어려운 것은 동기와 태도의 변화이다. 좋은 디자인을 만드는 것은 하나의 결과물이지만 그것이 쌓이게 되면 좋은 태도와 미래를 설계할 수 능력이 생긴다. 좋은 태도와 동기부여를 종합적인 인프라로 구축하는 것이 가장 중요한 것 같다. 순간순간의 결과물에 자신감을 가지고 수업에 도움이 될 수 있도록 노력을 많이 하고 있다

2) 교육개혁 실행과 학내 구성원과의 공감형성에 대한 내용(실행)

	내용요약
이혜진	○ 교육개혁 실행을 학내 구성원에게 어떻게 공감시켰는가? 어느 조직마다 반발이 있을 수 있고 이해 못하는 경우가 있다. 하지만 조직의 생존이 개인의 생존보다 우선 시된다. 혁신을 해야 한다는 상황이 놓여있을 때, 생존을 위해서 그냥 가야 한다. 혁신에 력서리는 없다. 디자인은 도전과제를 연구하는 것이며 문제를 해결 하는 것이다. 시스템을 바꾸는 것이 챌린지다.
이승희	학생들이 원하는 수업을 들을 수 있게 하는 것. 많은 학생들의 썬바대학의 지원동기이다. 썬바 대학은 어느 정도 유연한 교칙을 적용한다. 그 나라의 교육제도가 그 나라 사람들의 성격형성, 유연함. “애들 머리를 엉망진창으로 만들어라” 누군가가 욕을 먹더라도 대담한 짓을 해야 한다. 동서대에서 융합교육을 할 때 공학적인 부분을 힘들어하는 학생들이 대부분이다. ● 썬바대학은 2학년 때부터 프로그램 수업을 진행해서 간단한 프로그램은 익힐 수 있게. ● 공학적인 지식을 위해 학부수업을 공학대학생 같이 프로젝트를 참가시켜서 필요성을 알게 한다. ● 협업하다보면 학생들이 편하기 위해서 스스로 가르쳐 주는 경우가 있다. 해외 협력관계를 유용하게 사용
권영걸	오버뷰는 다 했으니 모형구축이 필요함. 가능한 모든 것이 나왔기 때문에 이 과정 속에서 동서대의 현실. 시스템이론으로 얘기할때는 시스템자원. 지금 온갖 변화, 산업기술, 시대정신 변화는 시스템 이론에서는 시스템 환경이라고 한다. 시스템에 교수님들, 공간시설 기자재 커리큘럼 이것은 시스템의 자원이라고 한다. 시스템 자원은 통제가능하고 시스템 환경은 통제불가능하다.

	시스템 환경은 많은 것이 예견되었고 자원은 많은 것을 따져볼 수 있다. 동서대가 보유하고 있는 인적 자원, 물적 자원, 지적 자원을 가지고 있다. 이것은 통제 할 수 있다. 전략적으로 집중 할 수 있는 것, 찾아낼 수 있는 것이 무엇일까 이것을 찾아내는 것이 핵심. 교수 학생의 나이차와 가치관 차이인데 이 차이를 어떻게 극복하느냐가 중요하다. 겹이 생기게 되면 낭패이다. 이것을 어떻게 극복할 것인가. 미래 디자인 시장의 변화를 확실하게 짚어내고 학생들을 거기에 포커싱해서 가르치는 것이 중요하다 학생중심인지 아닌가가 판단기준이 됨. 수요자 공급자 기준일까 학생과 대학은 계약관계이다. 돈을 지불하고 지식의 양산을 해주겠다는 조건으로 계약한 것이다. 학생을 사회에 유효한 인력으로 연결시켜주지 못하는 건 말이 안 된다. 가치론적으로 재단을 하는 것. 학생을 사회에 어떻게 유효한 인력으로 연결할까(가치)
이 건 표	- 벤치마킹은 동색의 학교로 하는 것을 추천 - 루트시스템에 의문이 든다. 두 번째는 6루트 시스템이다. 홍콩 폴리텍 대학도 전공별로 나눠서 수업을 하는데 요즘 세상이 어느 때인데 애들을 나눠서 기르고 있는가 생각한다. 15-20년 전에는 몰라도 제품디자인으로 평생 갈 수 없다. 나도 홍콩 폴리텍 대학에 1학년 무학과 제도를 만들려고 한다. 2학년 때는 비슷한 과목끼리(ex. 제품-인터랙션) 3,4학년에는 약간 피라미드식으로 가려고 한다. 트랙을 명확하게 나누는 것이 중요한가? 동서대는 남들과 다르게 오히려 차별화시키겠다고 하면 몰라도 왜 그렇게 루트로 나눴을까 의문이 든다. 취업해서 만약 승진하게 되면 디테일 디자인을 안 하고 마케팅, 전략을 해야 한다. 그런 리스크가 있는데 지금처럼 6루트 시스템으로 간다면 대응하기 어려울 수 있다. 우리가 너무 프로그램을 학과별로 진행하고 다 따로 가르치고 통합을 못하고 있다. 학부교육만으로는 부족하고 대학원에 가야 디자인에 대한 기본이 잡힌다. 학부 때는 디자인에 대한 인식, 대학원은 방법론이나 프로세스 프로그래밍, 박사는 지식을 만들어 가는 연결고리라고 본다. 학부에서 무언가를 한다고 근본적으로 바뀌기 쉽지 않다. 대학원에서 프레임에 맞게 비즈니스 엔지니어링이나 테크놀로지 그것을 이어주는 것이 많다. 특성화라는 것은 매트릭스로 학과는 여기 있되, 테마 기반으로 리서치 센터를 설립해서 유니버설이 가능하게 하는 것이다. 그렇게 확고한 테마(Theme)를 구축하는 것이다. 카이스트는 처음부터 랩(Lab) 중심으로 시작해서 교수가 능력이 있으면 프로젝트가 많이 들어오고 대학원생들도 들어온다. 가장 큰 단점이 랩이 개인화가 돼서 큰 문제를 건드리지 못한다는 것이다. 매우 실제적인 주제들도 랩이 포함해야 한다. 동서대학에서 세 가지 혁신이 체계, 콘텐츠, 클로벌인데 글로벌이 쉽지 않다. “QS 세계 대학 랭킹”을 보면 홍콩 폴리텍이 세계 15위이다. 선정기준은 아트 앤 디자인의 경우 아카데미 평판이나 명성이다. 과학적인 근거가 아니라 인지도와 지인들로 뽐게 된다. 어디 학회에서 열심히 활동하면 아카데미 평판이 생기는 것이다. 한 사람을 정해서 전폭적인 지지를 해주면 글로벌 평판이 생긴다. 루트별로 나뉜 분야가 굉장히 오래된 직업군이다. 학생들에게 유동성을 얼마나 주고 학과별이 아니라 주제별로 팀을 나누는 식의 운영의 변화는 줄 수 있겠으나 어떻게 바꾸라는 말씀은 드리지 못하겠다. 프로젝트가 요즘 힘들어지고 있고 디지털화 되고 있다. 디지털 미디어나 인터랙션 된다면 그 사람들 분야가 있어서 제품쪽이 잘 안 된다. 그래픽 디자인은 그 중에서 아주 좋게 표현하면 오랜 역사를 가지고 있다. 그래픽 디자인의 전신은 아마 상업 디자인이었고 그 다음 그래픽 디자인이 있다가 비주얼 커뮤니케이션이 있다가 최근에 임포메이션 커뮤니케이션으로 바꿨다. 우리는 오히려 사람의 손길이 따뜻한 포스터 디자인 하겠다고 생각할 수 있겠지만 지금은 디지털 프린팅 추세로 포지셔닝 한다. 취지는 굉장히 혁신적인데 6루트 시스템은 의아했다.
권 은 숙	동서대학 디자인대학 교육시스템(6개 루트, 1개 AP, 1개 학과): 6개의 루트 선별의 기준이 모호하다. - 현재 가지고 있는 조직의 구성과 능력을 잘 활용할 수 있는 방법을 찾는 것. - 휴스턴 대학 : 기초 2년 + 심화 2년 (심화로 넘어갈 때, 포트폴리오 심사) ex) 모듈 (Healthcare, manufactory & entrepreneurship, Sustainability) - 기초는 열려있고 심화로 갈수록 스페셜리스트가 될 수 있다. - 루트와 레벨에 대한 네이밍을 글로벌하게 바꾸는 것을 권한다.

3) 대학 교육개혁 전망

	내용요약	키워드
이 해 진	앞으로 융합으로 갈 것이기에 영역 구분은 의미가 없다. 기본교육과 코어가 무엇이라고 생각하는가. 유명한 과학자를 다 연구해서 천재성이 있는 학자를 소개한 “생각의 탄생”이라는 책에서 보면 문제를 보는 프레임이 더 중요하다. 팩트를 모아서 유추하는 능력이 정말 중요하다. heuristic(휴리스틱) 트렌드를 읽는 방법. 무언가를 끝까지 만들어내는 과정. 기술이 세상을 리드하는 것이 아니라 테크놀러지 인 디자인(Technology in Design)이 중요하다. 문제가 무엇인지 정확하게 설명할 수 있는 자료와 함께 정의를 해주는 설득력을 갖춘 내용이 반드시 필요하다. 그것에 가장 가까운 것이 디자인이다. 디자인하는 과정에서 감성적으로 직관하는 훈련과 데이터를 분석하는 리서치 방법이 빅데이터이다.	
이 승 희	미래디자인 교육 혁신에 있어서 어떤 방향으로 구해야하는지 ● “Flexible” 어떠한 상황에도 적용을 할 수 있는 교육. 언제 무슨 일이 생겨도 그것을 해결 할 수 있는 능력을 가진 인재를 교육 ● 특정기술과 전공보다 자신의 재능을 살리고 서비스할 기회 매칭해주는 시스템 구축 ● 학생이 배우고자 하는 스킬을 누군가와 공유할 수 있는 시스템이 더 중요 ● 더 유연하게 대처할 수 있는 방식을 교육하는 것이 중요 ● 아무거나 해도 된다고 말하는 대학. 이 사회에 서비스를 제공하는 것만 증빙하고 졸업	
권 영 결	대학은 평생교육 / 창업과 창직 디자인은 세상을 보는 새로운 틀이다 라는 말이 나오던데 그게 디자인을 전공과 관계없이 다 배우게 한다면 세상을 보는 틀을 바꿔주는 교육이다. 그렇게 되면 디자인 전공자는 정말로 심화된 것을 할 수 있어야 한다. The Only One을 다른 한단어로 표현하자면 Unique. 유일무이. 이런 개별화로 가면 동서대가 어마어마한 학교가 될 것이다. 교수를 상수로 보면 어떠한 개혁도 일어나지 않는다. 환경이 바뀌어도 나는 그대로 있겠다고 생각하면 어떠한 개혁도 일어나지 않는다. 모두가 바뀌어야 하는데 모두가 손해와 이익이 있다. 그 열매는 모두가 공유하는 것이다. 일단은 오고 있는 시대의 기본적인 접근 방법, 어떻게 접근 할건지 재정의되니까 역할이 전부 달라지니까 이것을 놓고 새로운 틀을 짜야 되겠다 인문적 상상력 상상력이라는 것이 인간의 욕망 가치를 이해하는 것이 인문학인데 이것을 잘 못하고 시장에 대한 상상력, 시장을 읽는 능력, 사회과학적 상상력도 필요하다. 윤리의식 디자인 윤리가 인문학과 연결되어 있다. 인문학이 빠지면 기업은 돈이 신인 집단이기 때문에 그것이 인류사회에 해악이 될지 이득이 될지, 행복을 가져올지 파국을 맞이할지 돈만 되면 관계없다. 인문이 부족하면 기업은 다 디스토피아(Dystopia)를 만들어 낼 것이다. 또 그것은 시공간적인 맥락성 때문이다. 이런 시공간의 맥락성을 알게 하는 것. 윤리의식을 갖게 하는 것. 인간가치의 역량에 대한 상상력이 기획력으로 이어지니까 인문역량을 요구하는 것이다. 누구나 디자이너가 될 수 있는 시대에서 우리가 가르치는 아이들이 어떻게 역할을 할까.	
이 건 표	- Top-down + Bottom up으로 미래를 예측. 미래는 단수가 아니고 언제든지 복수라고 한다. 우리가 생각하는 미래는 단수가 아니기 때문에 어느 하나가 미래가 되는 건 아니다. 그렇게 키워드 나오고 메타 키워드 만들고 이게 미래라고 지정한다. 다른 하나는 Genius forecast method(천재예측기법)이다. 어떤 한 사람이 “미래엔 이렇게 될 거야” 라고 하면 말이 씨앗이 돼서 그렇게 한다. Top-down(탑다운) 이런 식으로 엘리 토폴러, 스티브 잡스와 같은 사람들이 하고 있는 것이다. 나는 두 가지 접근법을 병행해야 한다고 생각한다. 지금까지 자문해왔던 대학이 다 비슷했다. 이런 식으로 똑같이 하고 있다. 인터뷰나 문헌연구가 같다고 가정한다면 다 똑같다. 똑같은 학교 만들건 아니지 않은가. 리더십과 책임 있는 분들이 선택적으로 포지셔닝한 미래, 그런 것들을 굉장히 중요하다. 바텀업으로 조사된 것 중에 전략적 포지셔닝과 선택이 굉장히 중요하다고 생각한다. 약간의 비논리가 있을 수 있다. 복수적인 미래가 있다고 가정하면 우리의 길을 선택하는 게 중요하다. 박사는 국제화가 많이 되었다. 삼 천개의 디자인 대학 중에 박사과정인 19개 밖에 안 된다. 이처럼 중국은 리서치가 결음마단계라는 것이다. 우리가 패이퍼, 컨퍼런스 주도권을 잘 가져가면 대박 날 것 같다. 박사과정과 국제전화 만드려고 노력하고 있다. 찰리스 리서치 디자인 포럼을 만들었는데 동지대학, 칭화대학 등 유명대학의 박사과정끼리 콜로퀴엄(colloquium)을 만드는 것이다.	

권 은 숙	미래 디자인교육 혁신의 방향성에 대한 개인적 견해 - 본질로 가야 함. 무엇이 디자인인가? - 우리가 가지고 있는 핵심을 잘 채용하는 것이 필요 - 가지고 있는 능력을 최대한 활용하는 것부터 시작하자. - 인성이 뛰어나면서 공감이 잘 갖추어진 인간중심의 디자인을 할 수 있어야 한다. - 지역의 장점과 단점을 먼저 해결하라. 로컬라이징--> 글로벌 라이징 - 가장 중요한 기초 역량은 소통을 통한 이해력을 가지는 것. 변화하는 디자인의 역할과 범위에서 디자인교육의 핵심이 되는 기본기·기초역량: 디자인 언어와 프로젝트 베이스 교육을 하고 기본을 많이 다루며 토론과 소통, 좌절과 실패를 겪게 한다.
-------------	--

4) 자문결과 요약

(가) 대학 교육개혁에 대한 전반적인 내용(배경)

- T자형 인간상과 T자형 커리큘럼의 설계
- Tech in Design : 디자인이라는 맥락 안에서 기술
- 산학연계의 강점 활용 : 기업의 이익 - 학생의 목표 - 사회적 가치(이해관계자의 균형 유지)
- 디자인의 사회적 가치가 강화되고 있음 : 다양성, 공정성, 포용(DEI)
- 디자이너만의 퍼스널리티를 찾을 수 있는 방법 필요: 디자이너의 역할 변화
- 협업+커뮤니케이션의 키워드
- 디자인은 트레이닝의 반복
- 변화의 본질을 파악할 것. 융합은 자생적으로 발생하는 것이 바람직함
- 대학교육의 질=교수의 질
- 네트워크 그룹과 집단 협업의 추세 : 플랫폼의 활용
- 디자인 동기부여를 위한 종합적인 인프라 구축

(나) 교육개혁 실행과 학내 구성원과의 공감형성에 대한 내용(실행)

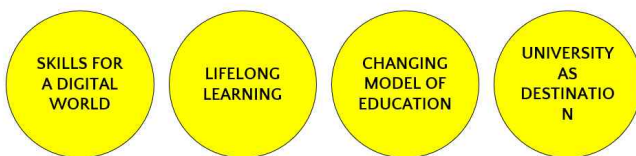
- 혁신을 위해서는 개인보다 조직을 우선해야 함(대학혁신에서 개인(교수)의 양심을 믿어야함)
- 시스템을 바꾸기 위한 도전
- 학생들이 원하는 수업을 들을 수 있게 하는 것 - 유연한 교칙이 가능한가?
- 대담한 것을 누가할 것인가? : 결국 누군가는 리드할 키를 잡아야 함
- 오버뷰가 아닌 구체화 과정의 단계가 필요함 : 모형구축을 할 것
- 동색을 가진 학교를 벤치마킹 할 것
- 백화점식 전공교육 보다 지방사학의 전략적 분야 발굴 필요(전략적으로 집중할 수 있는 것이 필요함), 랩(Lab) 중심 연구
- 글로벌 평판 구축: 해외 협력관계 활용
- 기초는 열려있고 심화로 갈수록 스페셜리스트 교육으로

(다) 루트에 대한 의견

- 루트(트랙)을 구분하는 것이 중요한가?
- 루트 차별화 되지 않은 구분 방식
- 루트: 오래된 직업군을 기준으로 나뉜 분야
- 따로가르치면서 통합을 할 수 없음
- 루트: 구분/선별 기준이 모호함
- 네이밍을 글로벌하게 바꾸는 것을 권함

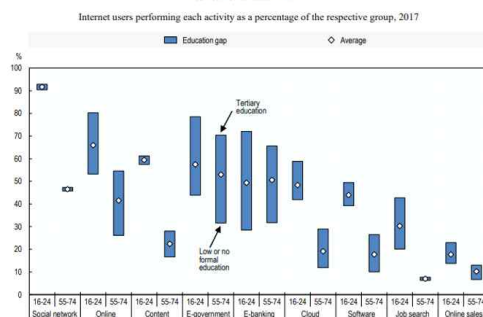
(라) 대학 교육개혁 전망

- 영역 구분은 의미가 없음 --> 프레임 설정이 더 중요(선택적으로 포지셔닝해야 함: 전략적 포지셔닝+선택)
- 유연성 <--> 공유 가능한 시스템 필요
- 학생들에게 기회를 매칭해주는 시스템 구축 <--> 대학은 평생교육 : 창업과 창직
- 인문적 상상력 : 디자인의 본질로 돌아갈 것 : 소통을 기반으로 한 이해력이 디자인의 기초 역량
- 디자인 교육의 주요 키워드 : 윤리의식 이슈, 시공간의 맥락성
- 미래를 복수로 이해할 것 --> 복합적으로 이해한 미래
- 글로벌 네트워킹 중요(컨퍼런스의 주도권을 가질 수 있도록 노력) --> 로컬라이징에서 글로벌라이징으로 단계적 해결

3.2.2. 미래 디자인교육의 방향**가. 디자인미래교육 방향****II. FUTURE DESIGN EDUCATION - Design Future Education Direction - 디자인미래교육방향**

OECD
Future of
Education and
Skills 2030

Figure 4.3. Diffusion of selected online activities among Internet users, by age and educational attainment



Note: For a given activity: (i) data are computed on the basis of the same group of OECD countries for both age categories; (ii) for both age categories, data relate to the average of all individuals ("Average"), the average of all individuals with low or no formal education, and the average of all individuals with tertiary educational attainment. For all activities, the average for all individuals relates to a number of OECD countries ranging from 23 to 27, according to data availability for both age categories. Tertiary education refers to ISCED levels 5 or 6 and above. Low or no formal education refers to ISCED levels 0 to 2.
Source: OECD (2017), ICT Access and Usage by Households and Individuals Database, <http://oe.cd/ibind> (accessed on 15 November 2018).

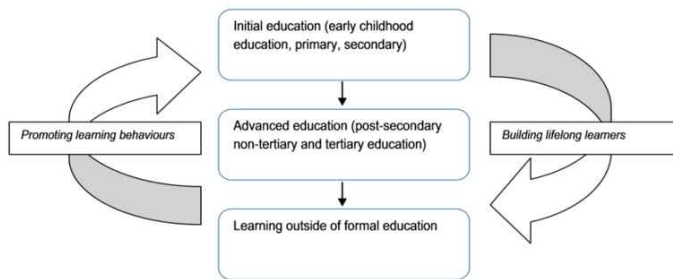
NEW VALUES**1. SKILLS FOR A DIGITAL WORLD****EDUCATION GAP**

1. Online Purchases
2. E-Government
3. E-Banking (ESSENTIAL NEED)
4. Job search
5. Cloud Services

AGE GAP

1. Content Creation
2. Cloud Services (OPTIONAL NEED)
3. Software Download
4. Job search
5. Online Purchases

Figure 6.1. Lifelong learning systems: Key features



Key conditions: accessibility, quality and equity of learning opportunities

Key policy levers: information, funding and governance



Gjoko Muratovski
The Making of an American Design School: Lessons Learned

be supportive of one other. All of these qualities are developed, enhanced, and tested within the container of the team-based project.

For us, it was important to recognize that our students have their own way of looking at the world and their own understanding of what success means. We needed to accept the fact that for us as a school **to try to collectively bring every single student to the same standard of work is an outdated concept**. This was an appropriate model of education during the industrial era when the manufacturing process was such that everyone had to fall into line. Today, we no longer operate in this environment and we need to allow the students to pick and choose what they want to learn and what they need to learn to successfully complete their tasks and deal with the challenges they face. This is why we shifted our focus from teaching students how to do things, to teaching them how to learn. Moving forward, I would like to introduce the study of evidence-based methods as a foundational training in the first semester of the first year. I believe this will help students make better informed design decisions throughout their studies, while also enabling them to develop their critical thinking skills much faster.

Enhanced Student Engagement

Even though every education provider would likely say their institution is student-centric in practice, not many are. Engaging prospective students

The School as Destination

To provide the highest quality of education, design schools must innovate in the ways they interact and engage with students. One of the most pressing challenges today is the conversion of the traditional classrooms and studios into immersive and inclusive labs and environments supported by state-of-the-art technology. Many schools are increasingly working towards creating new learning and teaching environments that are inspiring and future-focused. The learning environment that design schools provide today should challenge existing conventions and serve as a model for the workplace environment of tomorrow. New tools and pedagogies enable learning to happen anywhere, at any time. **To remain relevant, design schools will have to offer something that cannot be found anywhere else—an inspiration, a sense of belonging to a community, and an experience of meaningful learning. This is why design schools must become destinations in their own right.**

At the Ullman School of Design, we have created a series of shared translational research lab ecosystems to foster the development of such environments. Facilities and capabilities that we have introduced include the Futures Foresight Lab, VR Automotive Design Lab, Experimental Packaging Lab, Apparel Production Lab, Advanced Visualizations Lab, Advanced Communications Lab, Wearable Futures Lab, Digital Patternmaking Lab,

2. LIFELONG LEARNING

NEW LEARNING BEHAVIOR

- **Informal Learning** (LEARNING OUTSIDE OF SCHOOL)
- Adult Learning
- Short-term Learning programs

NEW LEARNING CONDITIONS

- **Accessibility**
- **Quality** (EDUCATION VALUES)
- **Equity**

3. CHANGING MODEL OF EDUCATION

OLD MODEL

- **Objective Standard**
- Uniformity (CONFORMITY)
- Fixed Skillset
- Subject-centered Curriculum

NEW MODEL

- **Subjective Standard**
- Diversity
- Flexible Skillset (UNIQUENESS)
- Story-centered Curriculum

4. UNIVERSITY AS DESTINATION

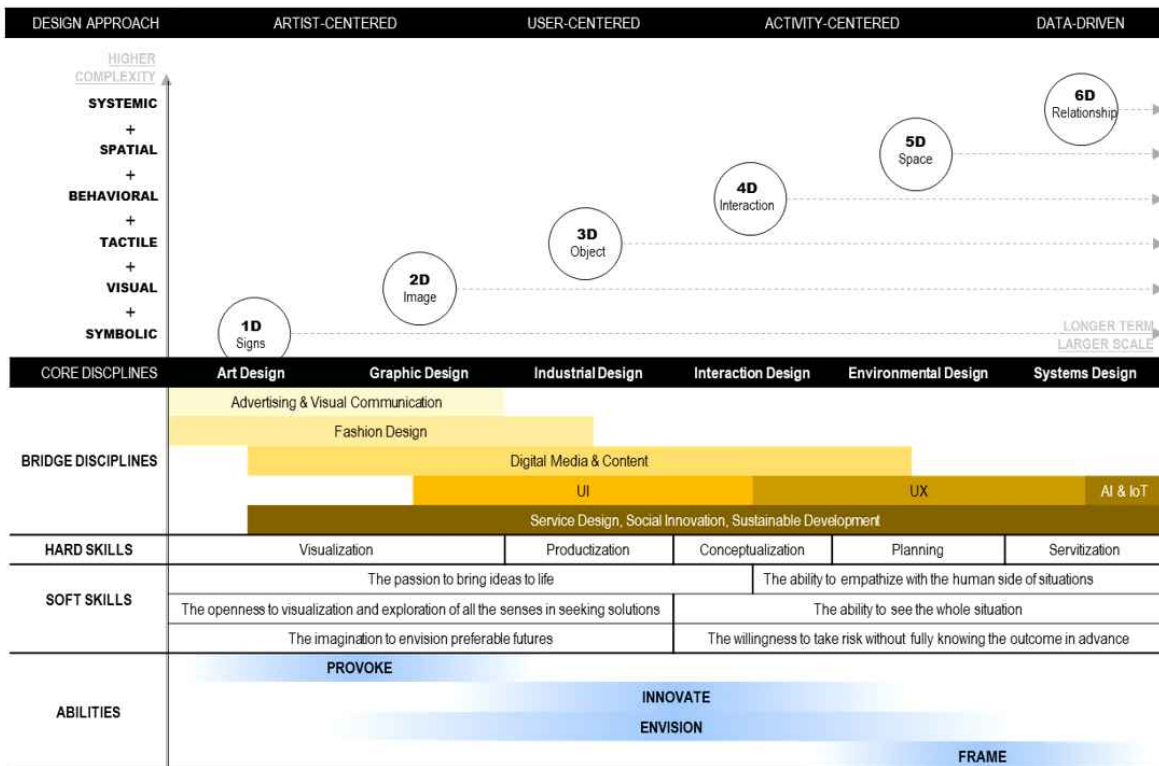
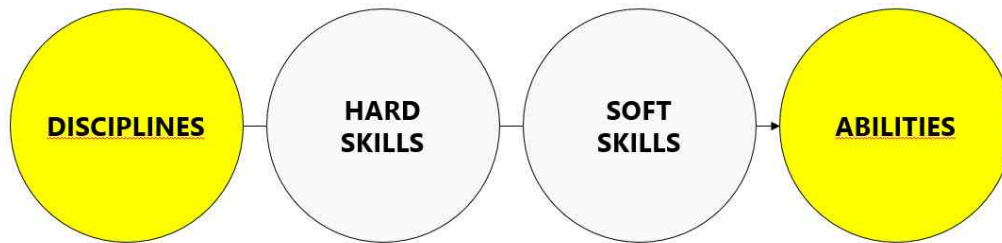
OLD MODEL

Lab System

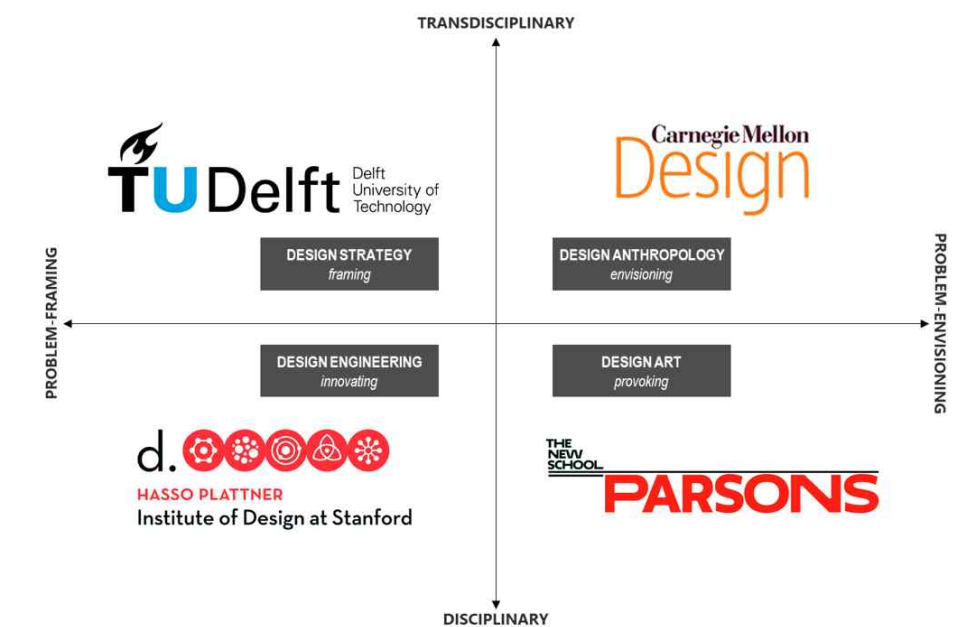
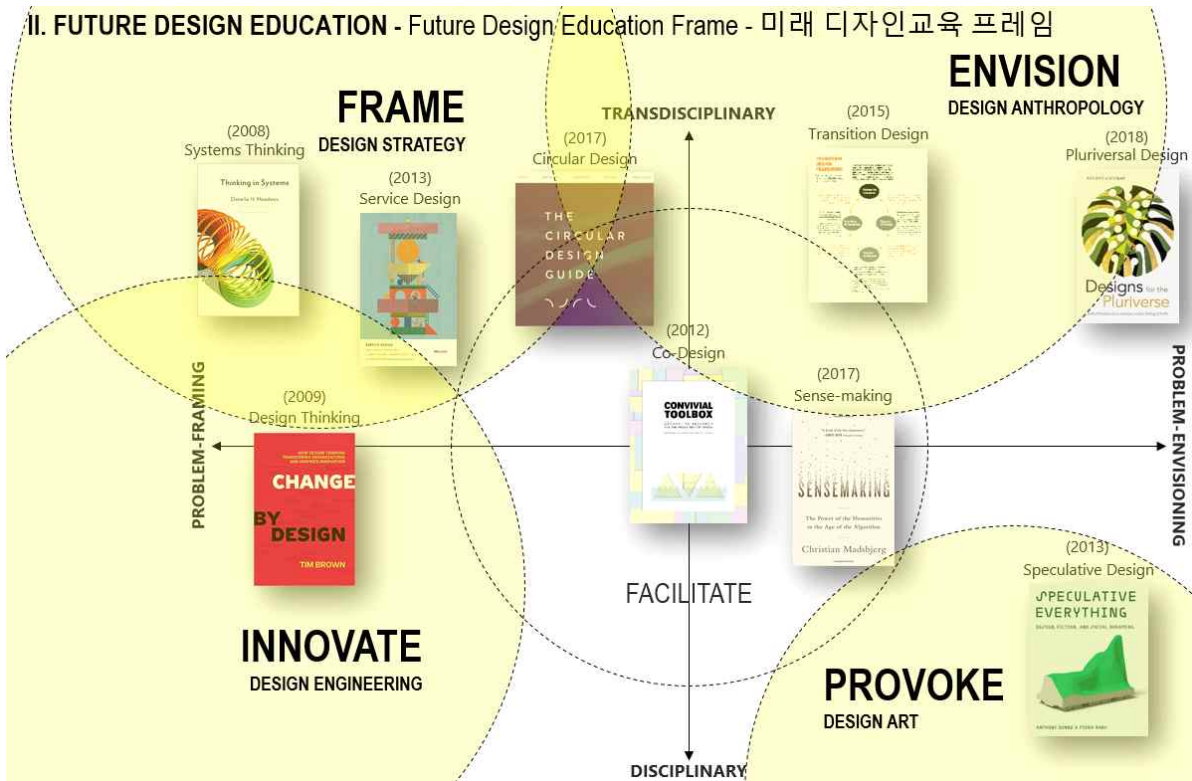
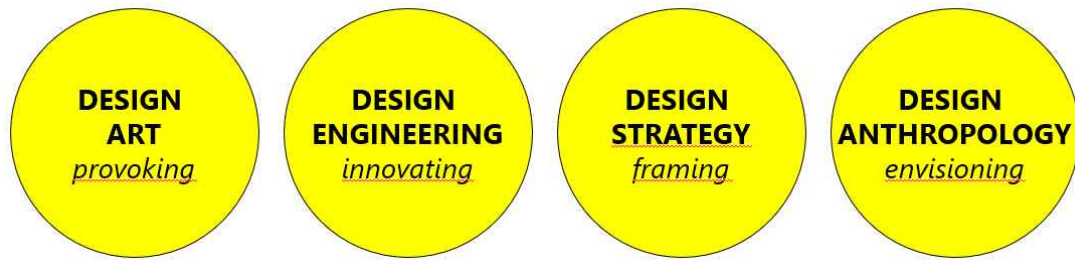
- Inspiration
- Sense of Community-Belonging
- Experience of meaningful learning

(PHYSICAL LAB SPACES ARE NEEDED:
Labs should not be Professor-centered but Competence-centered)

나. 디자인 핵심역량



다. 미래디자인교육 프레임



라. 관련 선행연구 및 시사점

1	DesignX: Complex Sociotechnical Systems
저자명	Donald A. Norman, Pieter Jan Stappers
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 1, Issue 2, 2015, Pages 83-106.
Keywords	Sociotechnical systems; DesignX; Implementation; Incrementalism; Muddling through”; Human-centered design
내용 요약	DesignX: 복잡한 사회 기술 시스템 - 복잡한 사회 기술적 문제 2014년 작성된 DesignX 정책 방침은 이러한 문제들에 대한 근원을 탐구하고 이를 해결하기 위한 디자이너들의 체계를 제안한다. 무엇이 디자인 문제를 DesignX로 만드는가? • 인간 행동과 인지의 심리학 - 인간 심리를 고려하지 않는 시스템 디자인 - 인간의 인지: 간단한 답, 분석 가능한 시스템 및 직설적 선형 인과 관계를 원하는 인간의 특성 • 복잡한 사회 기술적 시스템의 사회적, 정치적 및 경제적 프레임워크 - 다양한 원칙과 관점 - 서로 상반된 제약 사항 • 복잡한 DesignX 문제에 기여하는 기술적 문제 - 요소들의 비독립성 - 비선형 인과 관계 : 피드백 - 길고 예측 불가능한 대기 시간 - 다양한 규모의 크기 - 역학적으로 변화하는 운영 특징 복잡한 사회 기술적 문제에 대한 접근 • 실행 : 핵심적 어려움 • 문제가 있음에도 불구하고 앞으로 나아가기 • 헤쳐 나아가기, 최소의 필요 조건 충족 및 근사치 • 실행의 어려움을 해결하기 위한 디자인
시사점	○ 복잡한 사회 기술적인 시스템의 관점에서 디자인 문제를 바라보는 사고의 전환이 필요하다.
2	Transition Design: An Educational Framework for Advancing the Study and Design of Sustainable Transitions
저자명	Terry Irwin, Cameron Tonkinwise, Gideon Kossoff
학술지	6th International Sustainability Transitions (IST) Conference, August, 2015, Sussex
Keywords	Transition Design, Sustainability, Complex Problems
내용 요약	전환 디자인: 지속가능한 전환 연구와 디자인의 발전을 위한 교육 프레임워크 • 복잡한 문제를 풀기 위한 디자인의 접근법 - 디자인의 4가지 순서, 뷰캐년의 관점(2001) - 디자인 특성의 진화, 더벌리 외(2001); 만치니(2015)의 관점 - 디자인 기법의 4세대, 존스(2014)

	- 디자인 연구 접근법에 대한 샌더스의 모델 • 사회기술적 전환 관리의 연관성에 특별히 주목하는 디자인의 영역들 : - 서비스를 위한 디자인, 사회적 혁신을 위한 디자인, 정책을 위한 디자인, 시스템 디자인
시사점	○ 디자인 연구, 실무 및 연구의 새로운 영역을 제안 ○ 연구 기법 및 문제 해결 접근 방식이 전환 연구와 전환 관리 분야에서의 해결책에 기여할 잠재력을 가지고 있다.
3	When You Come to a Fork in the Road, Take It: The Future of Design
저자명	Donald A. Norman
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 2, Issue 4, 2016, Pages 343-348
Keywords	Future Design, Traditional Design, Design Thinking
내용 요약	미래의 디자인 • ‘전통적인 조형 중심의 디자인교육’과 ‘새로운 디자인사고 교육’의 2가지로 구분 • 각각의 의미와 둘 중의 선택 혹은 혼용 • 디자인은 공예로 시작, 전 세계 많은 디자인 대학들이 공예 기술숙달에 많은 시간 사용 • 디자인은 기술과 사람 사이의 인터페이스이지만, 디자인교육에서는 어느 것에 관한 연구도 거의 없음 • 현대 디자인은 증거기반 분야이며 인간 중심 디자인이 되었음 • 디자인사고는 세상을 볼 수 있는 새로운 틀 제시하는 것 • 디자인 미래를 이끌 학교를 변화시키기 위해, 교육자들은 학생들이 기술, 사회과학, 세계의 복잡성 그리고 정치, 환경 문제에 대해 더 많이 탐구하고 배우도록 격려해야 함
시사점	○ 공예(조형) 중심의 교육에서 벗어나지 못한 디자인교육의 문제점 ○ 증거기반 및 인간중심 디자인(우리가 추구해야 할 방향성 제시) ○ 미래디자인교육에 있어서 인문교육 강조
4	Changing Design Education for the 21st Century
저자명	Michael W. Meyer, Don Norman
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 1, 2020, Pages 13-49
Keywords	Design education, Design-driven transformation, Design thinking, Design doing, Major societal challenges, Complex sociotechnical systems, DesignX
내용 요약	21세기에 변화하는 디자인 교육 • 현재 디자인 교육 시스템은 21세기 새로운 요구사항을 따라가지 못하는 실정이라는 평가 : 여전히 편협한 관점, 암묵적 지식 전달, 비효율적인 메커니즘을 유지 • “우리가 가르치는 기술들은 이미 끝나버린 시대의 프로세스와 작업방법과 너무 자주 연관되어 있다.” - 빅터 파파넥 • 디자이너가 다루는 영역이 크게 확대되어 왔고, 디자인 교육은 이러한 변화를 따라잡기 위해서 고군분투하고 있다. • 기존 디자인 학교와 디자이너들은 여전히 필요하다. --> 가르치는 범위를 확대하자 • 실용적이면서 전문분야인 의학, 법학, 경영학 등이 학문적 교육체계를 구축해온 과정을 학습하여 힌트를 얻자

- 11가지의 디자인 도전과제- The Eleven Design Challenges are divided into four groups : Performance, Systemic, Contextual, and Global.

디자인 교육의 기원

- 바우하우스는 학계와 실무자가 결합된 커뮤니티의 형성
- Bauhaus Curriculum Wheel : 4년 과정의 다섯 개의 기본적인 학문 영역
 1. 공간, 색채, 구성
 2. 재료
 3. 자연
 4. 재료 및 도구
 5. 구성 및 표현

디자인 교육의 상태

“디자인 학교의 주된 문제는 디자인에 대해 과도하게 가르치지만, 디자인이 일어나는 생태적, 사회적, 경제적, 정치적 환경에 대해서 충분히 가르치지 못하고있다”-파파넥

- 돈 노먼은 전통적인 디자인 교육은 우리에게 많은 도움이 되었고 버려서도 안 되지만, 그것이 오늘날의 모든 요구들을 충족시키지는 못한다고 주장. (2017, 2019)
- 기술 위주의 교육이 가진 한계 지적
- 단순히 전통적인 스승-도제식 관계에서 암묵적인 지식의 전달에 의존하는 것보다는 보다 효과적으로 프로세스와 방법을 모두 효과적으로 가르치는 방법을 고안해야

오늘날의 디자인 교육

- 두 가지 유형 : 독자적인 **디자인 학교**(예술학교 및 건축학교 관련)와 **대규모의 연구형 종합 대학교** 안에 학과나 디자인대학으로 속해 있는 경우
- 독자적인 학교들은 **실무**를 강조하는 반면, 연구형 대학교에서는 **학술적인 작업**, 근거 기반의 **원칙**, **이론 개발**들을 강조하고 있다.
- 다른 분야에서 배우기: 경영, 의학, 법학, 컴퓨터과학
 - 학문과 실무 사이에서 적절한 균형을 찾는 것에 대하여
 - 경영학석사(MBA)와 학문적으로는 철학박사(PhD) 학위
 - 의학박사(MD)와 철학박사(PhD) 학위
 - 법무박사(JD)와 철학박사(PhD) 학위

--> 각자의 학문에서의 기본적인 지식을 발전시키면서 수많은 실무 전문가를 배출

- 디자인은 전통적으로 실무의 분야였기 때문에, 예술, 건축, 디자인 학교와 같은 곳에서는 그 위치가 합리적인 것이라고 주장할 수 있다.
- 디자인 안에 예술적인 요소가 있다고는 하더라도, 디자인은 예술이 아니다.
- 오늘날의 디자이너들은 계속해서 진화하는 기술을 사용할 것이 요구된다.
- 사회적 문제, 인간 행동, 현대 비즈니스 모델 등에 대한 깊은 이해를 갖고 있어야

커리큘럼 가이드라인

- 많은 디자이너들은 예술학교에서 실무자로서 교육을 받았으며, 학문, 엄격성, 근거의 필요성 등에 대한 이해를 거의 갖고 있지 못하다.
- 대신에 가르치는 것은 주로 **조언의 형태**를 통해서 이루어지는데, 이는 기본적으로 **강사들의 견해**를 통해서 가르친다는 것을 의미한다.

디자인 교육: 고려사항

	• 경험적 학습의 역할: Learning by Doing • 디자인은 만들고 실행하는 분야이다. 이에 따라서 디자인 프로젝트가 교육에 있어서 중요한 역할을 한다. 멘토링, 지도, 비평과 같은 전통적인 과정이 이런 과정 전반에서 필수적이다. • 문제를 발견하고 해결하며 창의적인 디자인의 양상이 절차를 다시 디자인하는 것에서부터 기후변화에 대처하는 체계에 이르기까지 광범위한 형태의 사회적 사안들과 수많은 다른 맥락에서 생겨나는 것들을 포괄하는 것으로 성장하면서 디자이너가 다루는 영역이 크게 확대 되어 왔다. • 디자인 교육을 위한 템플릿과 플랫폼을 만들어내기 위해서 디자인은 물론이고 디자인 외부의 교육자와 사상가들을 포함해서 수많은 분야를 통틀어서 수준 높은 사람들을 소집해야 할 필요가 있다. • 유연성 안에는, 현대의 사회적 이슈, 윤리적 이슈, 그리고 세계의 일반적인 내용에 대한 이해와 교육을 위한 폭넓은 기반을 갖고 있어야 한다.
시사점	○ 디자인특성과 유사한 의학, 법학, 경영학 등 실용/전문분야의 교육체계 구축과정 참고할 것 ○ 변화하는 세상에 맞춘 디자인교육으로 진화하여야 ○ 디자인 범위와 역할의 확장에 따른 기존 교육에 추가로 확대된 교육이 필요
5	Design Education, Training, and the Broad Picture: Eight Experts Respond to a Few Questions,
저자명	Jorge Frascara, Richard Buchanan, Meredith Davis, Ken Friedman, Willard McCarty, Ezio Manzini, Don Norman, Sharon Poggenpohl, Saskia Sassen - 8인의 디자인전문가 질의응답
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 1, 2020, Pages 106-117
Keywords	Design Education
내용 요약	1) ‘훈련’이나 ‘지도’와 구별되는 ‘교육’이라는 용어를 들을 때 떠오르는 핵심 의미는? • 전통적 의미의 디자인 지도는 기능으로서의 디자인, 즉 훈련에 대한 것. 기술이 중요, 이는 많은 시간을 훈련에 써야 한다는 의미, 실제 작업이나 직업을 위해서 필수적인 것을 배우는 것, 인류에게 특정 조건에서 사회를 작동시키고 비판의식을 가지고 이를 유능하게 해내는 능력을 주는 것 • 교육이란 배우는 것들의 근본 원칙과 역사적 기초에 대해 깊은 이해를 얻는 것, 인류 사회의 구성에 기여하는 것을 의미함, 독창성, 상상력, 그리고 창의성을 가지고 대응할 수 있는 평생 학습에 대한 지적 준비. 전문교육을 뛰어넘는 일반 교양교육으로서 학생들이 변화하는 환경에 목적의식을 갖고 제대로 적응하는 능력배양 • 대학교와 직업전문학교는 서로 다르다. 기술훈련과 학문교육, 비록 용도는 다르지만 둘 다 필요하다. • 대학의 목적은 1) 새로운 지식창조, 2)기존 지식의 보존, 그리고 3) 전문가 양성과 4) 건전한 시민 교육이다. 2) 대학 수준의 교육프로그램이 학생들에게 제공해야 하는 핵심 역량 혹은 메타-역량은? • 언어적: 독서와 작문

- 수사학적: 설득력 있는 주장과 이를 잘 풀어내는 능력
- 역사적: 예리한 역사적 상상력과 지식
- 인류학적: 비교문화적 이해
- 철학적: 문제점에 대한 통찰력과 이를 재구성하는 능력
- 컴퓨터적: 단순한 프로그래밍, 디지털 기계의 작동원리, 그 한계에 대한 기본 지식
- 과학적 그리고 수학적: 통계적 혹은 수학적 접근법 이해

3) 현대 디자인 교육이 간과하고 있는 가장 중요한 요소는 무엇인가?

- 디자인 기술을 가르치는 것은 대학 교육을 포함하여 모든 수준의 교육에서 필요한 훈련이다. 그러나 디자인적 사고를 가르치는 것은 대학이나 다른 교육기관에서 교육에 부가된 가치여야 한다.
- 커뮤니케이션 개선 : (1)작품이 다루는 문제, (2) 핵심 주제, (3) 아이디어가 어떻게 탐구되고 개발되었는지, (4) 작품에 기대되는 의미를 확인할 능력을 개발해야 한다.
- 창의성의 원천에 대한 세련된 이해 : 현대문화는 ‘혁신’을 창의의 기초로 이해하며, 창의성의 다른 3요소(발명, 발견, 직관)를 무시한다.
- 작품의 윤리적 척도에 대한 명쾌한 교육 : 교육의 규범적인 요소가 아니라 학생들에게 부딪치게 될 윤리적 딜레마를 어떻게 풀지를 생각하는 방법을 알려주어야 한다.
- 작업 속에서 디자이너를 이끄는 많은 원칙들에 대한 지적인 토론
- 산업화 시대 패러다임인 형태와 기능 그리고 수단, 생산품, 관례를 이용해서 코스를 정하기 보다는, 시스템 수준의 사고를 통하여 연구를 구성해야 한다. 이는 졸업생들이 급변하는 분야에서 50년 이상 함께 발전할 수 있는 지식을 생산한다.

4) 디자인교육 프로그램이 직업적 디자인과 밀접하게 관련, 직장을 위하여 필요로 하는 학습기회와 도구를 어떻게 제공할 수 있는가?

- 디자인은 너무 오랫동안 감성에 집중해 왔고, 심미적 형태 형성에 중점을 두고, 현대의 시각적 어휘를 보여주는 예는 디자이너의 주요 역할이 오직 심미적 해답을 제공하는 것이라는 구태의연한 생각을 강화한다. 더 폭넓은 배경지식이 필요하다.
- 새로운 기술적 방향과 가능성에 대한 관찰과 분석과 더불어 웹사이트, 게임, 또는 온라인 학습시스템 같은 새로운 커뮤니케이션 미디어에 대한 이해, 그리고 기술의 지속적 발전과 관련되는 비평까지

5) 기타

- 노만: 디자인은 복잡하고 다차원적 분야. 새로운 형태의 교육은 현존하는 기술 기반 훈련을 보완하는 것
- 데비스: 커리큘럼 개발은 예측, 계획, 실행, 그리고 평가의 순환적 과정. 교수진은 보통 계획과 실행에 능숙하지만, 예측과 평가에는 그렇지 못하다. 학교는 학생들이 개발하는 지식과 성향이 2년이나 4년 후에는 실제 환경에 맞을 것이라는 것과 학생들이 변화하는 환경속에서 50년 이상 발전할 수 있도록 할 것이라는 암묵적 계약에 참여한다. 이는 커리큘럼의 설계가 예측적이면서도 반응적이어야 한다는 의미. 커리큘럼은 현재의 입문 단계의 직위에 맞는 기술에 대한 직업적 서술이 아니고 현재 유행하는 이론만으로 구성되어 있지도 않다. 교수진이 다양한 커리큘럼 내용을 어떻게 구성하느냐는 무엇이 지속적이고 시장성이 있는가에 대한 예측에 기반을 둔다.
- 학생들이 디자인에 대해서 무엇을 배워야 하는가에 초점을 맞추는 것에 더하여, 학생들이 평생학습에 관여하도록 촉진하고 유연하고 적응력 있는 인생이 필요로 하는 기술과 역량을

	개발하도록 도와주어야 한다.
시사점	○ 훈련과 교육 구분을 통한 대학교육의 본질적인 의미 제시 ○ 현대 디자인교육은 심미적 관점의 조형교육이나 기술훈련에서 탈피하여 디자인사고 중심의 다양하고 유연한 예측기반의 교과과정을 만들어야 ○ 평생학습자로서의 적응력을 갖추도록 교육해야
6	The Making of an American Design School: Lessons Learned
저자명	Gjoko Muratovski
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 1, 2020, Pages 67-82
Keywords	Design; School; History; Experiential learning; Cooperative education; Ullman School of Design
내용 요약	미국 디자인 스쿨 설립 • 교훈 : School of Design is part of the University of Cincinnati's College of Design, Architecture, Art, and Planning (DAAP). • Gjoko Muratovski이 1869년 산업의 혁신을 추진하기 위해서 미국 최초의 대학 기반의 디자인스쿨인 McMicken School of Design (현재 Myron E. Ullman, Jr. School of Design)의 150년 역사를 통해서 현재의 상황을 파악하고 미국 디자인대학의 비전 공유 • 전형적인 이 미국 디자인스쿨은 디자인을 경쟁 우위 창출의 도구로 사용함으로써 산업을 발전시키고 미래의 인력을 양성하기 위해 대학과 지역 산업 간의 교육 파트너십을 구축하자는 목적으로 설립된 유일한 학교 • 최근의 발전 방향은 소프트 스킬(리더십, 커뮤니케이션 기술, 팀워크, 감정 지능)과 증거 기반 연구 기술(주로 사회과학 연구 방법에 기초)을 개발 강화 • 새로운 교육과정 개발 : 산업체의 지원으로 진행되는 팀 기반의 탐색 연구프로젝트 • 교육혁신의 본질은 스튜디오와 교실을 현장 연구와 전문 실험실 네트워크로 교체해야 함
시사점	○ 디자인을 산업 경쟁 우위 창출 도구로 사용하기 위한 디자인학교 설립 ○ 디자인 스쿨의 지역산업과 교육 파트너십 구축 ○ 학교의 명성 유지는 졸업생들의 성과에 의지 ○ 최근의 연구개발 방향성 : 소프트 스킬과 증거기반 연구기술 ○ 교육혁신의 본질은 현장 중심으로
7	Educating the Designer of 2025
저자명	Gunnar Swanson,
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 1, 2020, Pages 101-105
Keywords	Design education; Making; Thinking through making; Universities; Monocultures; Diversity
내용 요약	2025년의 디자이너 교육 • 디자인적 사고에 대한 대부분의 대화는 디자인의 미래가 더욱 크고 복잡하며 실체가 없는 문제들을 대면하는 것이라 가정하고 있다. 나는 이것을 받아들이지만 학부 트레이닝의 중심

	으로써 더욱 크고 복잡하고 실체가 없는 프로젝트로 이동하는 것이 우리가 디자이너에게 바라는 특정 능력들에 대한 학습을 저해하는 것이 아닌지 의문이 든다. 통일된 “디자인” - 디자인은 잘 정의되어 있지 않고 앞으로도 그럴 것인데 이것은 우리가 이 문제를 진지하게 생각해보지 않아서가 아니라 디자인을 분명하게 정의하는 것은 어리석은 일이기 때문이다. - 나는 대학을 4년제 직업 훈련소로 만드는 것에 반대하는 사람 중 한명이다. 교육과 유연성 - 창조를 통한 사고 : 창조를 통한 사고가 실제로 사고하게 만드는 것 이것이 광범위하게 적용될 수 있는가? - 나는 보편적인 적용에 대해 의견을 내지는 않는다. 나는 디자인에 대한 한 개의 일반적 통념이 존재한다고는 믿지 않는다. 창조를 통한 사고의 가치에 대해 반대하는 많은 사람들은 내 방식을 낡고 전통적인 모습에서 벗어나지 못했다고 믿을 것이다. - 디자인에 대한 더 넓은 시각은 디자인의 중요하고 흥미로운 미래를 공예품 창작과는 별개인 더 큰 문제의 맥락에 대한 해결책을 찾는 위치에 도달하게 한다. 복잡성을 디자인하기 - 나는 학부 교육이 대규모 디자인 프로젝트를 실질적으로 준비하는 과정이라고 생각하지는 않지만 실패와 재작업, 반복과 같은 요소들은 디자인을 배우는 데 굉장히 중요하다. 하지만 2025년의 새로운 디자이너들을 더욱 겸손한 단계의 디자인에 참여할 수 있게 훈련시키고 그들이 2035년, 2045년, 2055년 디자인을 발명할 것이라 믿음을 갖는 것으로 충분할 것이다.
시사점	○ 시류에 휩쓸려 전통적인 디자인의 방법과 역할이 진부하다고 무조건 급하게 버릴 것만은 아니다. ○ 학부생과 현재의 형편과 수준에 맞게 겸손하게 한단계씩 단계를 밟아가면 된다.
8	Looking for Alternatives: Challenging Assumptions in Design Education
저자명	Sheila Pontis, Karel van der Waarde
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 2, 2020, Pages 228-253
Keywords	Design education; Teaching; Student focus; Research led; Science based; Self-determined
내용 요약	대안을 찾아: 디자인 교육의 도전적인 가정 - 증가하는 복잡성과 체계적인 변화에 대응한 교육법의 변화에는 디자인 문제 또한 함께 변화함에 따라 덜 인공적인 문제를 해결하기 위한 전략 또한 포함되어 있다. 이러한 전략은 집중화된 사용자 중심 연구와 새로운 디지털 기술 능력을 포함한다. 프로그램들은 현실 세계의 문제에 기초한 프로젝트 기반의 학습을 제공하며 협력적인 교육 접근방식으로의 전환으로 학생과 교사의 상호작용을 증가시키고 있다. 그러나 도제식 접근법은 여전히 매우 일반적이다. 교수자의 주의가 필요한 9가지 기본적 변화 (디자인 분야 및 기타 분야) - 디자인 교육 생태계를 전문적 실행, 교육 분야, 학생 및 교수 접근 방식과 같이 4가지 차원으로 구분하여 그룹화

A. 전문적 실행

- ① 디자인 문제들은 점점 더 **규명하기 어려워지고** 있으며 그 정의에 관해서도 모호성을 띄고 있다.
- ① **문제의 범위와 규모가 확대**되게 되면서 **교차문화적인** 팀이 필요하다.

B. 교육 분야

- ① 디자인 교육의 **확대와 다양화**
- ① 교육학 훈련과 연구 경험은 디자인 교육을 위한 필수 요건이 되었다.

C. 학생들

- ① 디자인 강좌에 등록하는 학생들의 수가 증가하고 있다.
- ② 학생은 보다 다양한 경향을 띄고 있으며 그들의 동기 또한 다양하며 전문 지식 수준도 다르다.

D. 교육 접근법

- ③ **도제 관계 교육모델**을 통해 오늘날의 디자인 과제에 적절하게 대응할 수 없다.
- ④ **가상 프로젝트를 통한 학습**만으로는 실제 상황을 탐색할 수 없다.
- ⑤ **시각적 질에 기초한 평가 기준**은 더 이상 학생들의 학습을 종합적으로 평가하는 데 사용될 수 없다.

디자인 교육에 대한 학생 중심, 연구 주도, 과학 기반 접근법 소개/제안**A. 전문적 실행**

- 디자인 프로세스에 대한 보다 깊은 이해를 위해 노력하자.
- 문제를 정의하는 데 중점을 두자.
- 전체에 걸쳐 사용자 중심 연구를 추가하자.
- 분야(학제) 간 협업을 강화하자

B. 교육 분야

- 디자인 사고 방식을 개발하자.
- 더 강한 과학적 기초를 형성하자.
- 더 강한 공동체를 발전시키기 위해 교육 경험을 전파하자.

C. 학생들

- 공동창조 활동을 만들자.
- 기초적인 것들을 설명하자.
- 동료의 피드백 및 평가를 장려하자.

D. 교육 접근법

- 새로운 규칙과 기대에 대해 설명하라.
- 세상을 교실로 삼아라.
- 실제 문제를 해결하라.
- 전체 디자인 프로세스를 평가하라.

이러한 접근법 채택의 시사점

- 학생 중심 과정은 학생들에게 더 많은 자율성을 주지만 그들의 의욕과 헌신은 그들의 작업의 질에 큰 영향을 미친다는 점을 확인할 수 있다.
- 연구 주도 과정은 고객, 다른 학과, 청중, 콘텐츠 전문가와 같은 다른 당사자 또는 복합적

	배경을 가진 강사와의 보다 강력하고 긴밀한 협업을 필요로 한다. 과학 기반 과정은 디자인 교육자에게 더 나은 준비를 요구하지만 전문적인 실습의 질과 성공을 향상시킬 수 있게 하였다.
시사점	○ 세계적인 변화에 대응하여 진행되고 있는 디자인 환경의 아홉 가지 상호 관련 변화가 디자인 실행, 교육 분야, 학생, 교육학 등 4대 주요 영역의 디자인 교육에 영향을 미치고 있다. ○ 이 연구에서는 학생 중심, 연구 주도, 과학 기반 접근법을 도입할 것을 강조함
9	Tomorrow's Critical Design Competencies: Building a Course System for 21st Century Designers
저자명	Denis Weil, Matt Mayfield
학술지	She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 2, 2020, Pages 157-169
Keywords	Design; Pedagogy; Curriculum; Competencies; Bauhaus; Complexity
내용 요약	IIT 디자인 대학(ID)의 사례 - 오늘과 미래의 도전 과제를 해결하기 위해 디자이너와 디자인 중심의 혁신가를 교육하고, 교육을 위해 학교의 구조를 최고로 재구성할 방법을 모색 - 교육의 네 가지 기본 경로(통합, 시스템 사고, 방법, 인간 중심)를 구축하고 확장할 필요 - 새로운 경계를 찾아야 한다. 세상이 디자인으로부터 요구하는 것은 무엇인가? - 미래의 디자이너가 필요로 하는 세 가지 새로운 역량은 가능성을 구축하고 복잡성을 받아들이며, 영향력 있는 변화를 주도하는 능력이다. • 가능성 구축: 디자인은 자극을 제공하고 집단으로서 이해 관계자들의 집단적 창의성과 사고력을 발휘하는 과정을 촉진함으로써 도움이 될 수 있다. • 복잡성 포용: 디자이너는 시각화되고 복잡한 시스템을 구축하고 의사소통하는 행위를 단순화하는 방법을 찾을 수 있다. • 영향력 있는 변화 주도: 스토리텔링과 아이디어를 유형화함으로써 디자인은 이해 관계자들이 행동에 참여하고 동기를 부여하는 데 도움이 될 수 있다. 데이터 기반 통찰력과 결합하여 디자인은 행동 및 정책 변경에 대한 증거 기반 사례를 만들 수 있다. 디자인의 새로운 시대를 위한 새로운 교육과정 • 전략적인 사고와 창의적인 행동 사이에서 유동적으로 움직인다. 교수 역량의 과제: 역량은 지식의 번역, 기술의 집합, 실무의 통합을 통해 이루어진다. 1) 깊고 폭넓은 지식 포괄, 2) 응용과 이론 통합, 3) 다양한 적성과 관점 관리
시사점	○ -미래디자이너에게 필요한 역량과 교수역량에 관한 통찰을 제공
10	Trend 1: Complex Problems
저자명	Meredith Davis
학술지	AIGA Design Futures, https://www.aiga.org/aiga-design-futures/complex-problems/
Keywords	Complex Problems, Interdisciplinarity, System Thinking
내용 요약	• 우리가 살고 있는 세상에 더 이상 단순한 문제는 없다. • 작업을 할 때도 복잡한 시스템 내에 있는 각각의 객체를 다뤄야 한다 (예를 들어 책, 포스터

	또는 웹사이트). • 이러한 규모에서 작업하려면 외관과 기능의 제한된 문제에 초점을 맞춘 20세기 중반의 방식을 대체할 새로운 패러다임이 필요하다. • “디자이너는 다른 분야에서 오랫동안 요구되어온 특정한 방법을 숙달해야 한다.” (대니 스틸리언, IDEO 파트너) • 디자인 작업은 사람이 자신의 경험을 통해 만들 수 있는 도구와 시스템을 구축하는 것 • 로고나 슬로건과 같은 시각적 작품만으로는 복잡한 사회적 문제를 해결할 수 없다. • 시스템은 특정 기능이나 목적을 달성하는 방식으로 체계적으로 상호 작용하는 상호 의존적인 요소의 집합이다 • 새로운 디자인 패러다임 - 지식 경제는 복잡성을 단순한 형태와 전략으로 숨기지 않고 그 복잡성을 관리 • 디자이너가 저자가 아닌 촉진자가 되는 상향식 프로세스를 통해 이루어진다. • 정지 조건은 “완벽 추구”를 위함이 아니라 “지금으로서는 충분”할 때”. • 역사적으로 학제 간(Interdisciplinarity)활동에는 다양한 디자인 분야가 포함되었다. • 디자이너의 도전: 인간 중심의 디자인 관점은 디자이너가 사회 및 문화 분석을 위한 새로운 방법과 관점을 열 수 있도록 하는 반면, 기술은 전통적인 생산 문제를 넘어서는 새로운 과제를 제시한다. • 플랫폼의 목적은 조직이나 다른 사람이 새로운 제품과 서비스를 신속하게 개발할 수 있도록 하는 것
시사점	○ 시스템적 사고의 중요성 ○ 새로운 디자인 패러다임의 이해가 필요
11	AIGA Design Futures
저자명	Meredith Davis
학술지	AIGA Design Futures, https://www.aiga.org/aiga-design-futures/complex-problems/
Keywords	future trend, design education, design future
내용 요약	디자인의 미래 서문 : 이 AIGA 요약 논문의 목적은 • 디자이너와 교육자가 미래를 예측하고 준비하고, 사무실과 학교의 변화를 주도하며, 업무의 각 단계를 정해진 현실을 넘어선 학습 기회로 만들도록 돕기 위함 • 이러한 논의를 통해 디자인 전문가들이 미래에도 업무를 수행하려면 개성있는 지속적인 역량을 갖추어야 한다. • 그리고 전통적으로 훈련된 디자이너들이 미래에 그 분야를 장악할 가능성이 있는 전문적인 작업의 측면에서 성공적으로 전환하기 위해 습득해야 하는 새로운 사고방식, 지식, 기술을 자세히 설명한다. • 대학의 경우, 학생들의 추후 50년 이상의 경력에 영향을 미칠 수 있는 이 논문의 내용을 새로운 실천 모델로서의 커리큘럼으로 재정립하도록 권장한다. 디자이너들은 미래에 어디서 일할 것인가? • 통계국은 웹 디자인과 개발이 15% 성장할 것이며 소프트웨어 산업이 24% 성장할 것으로 전망하고 있다. 변화에 적응하는 법

	- 이러한 기술 중심 세계에서의 진정한 사용자 경험은 사람들을 위한 것이 아니라 함께 일해야 한다. 학생과 전문가에게 변화가 무엇을 의미하는가? - 대학 교수진은 학생들의 단기 기술을 입학 자격과 일치시키기 위해 확대해야 한다는 압력이 결코 끝나지 않지만, 급변하는 맥락을 초월하는 더 지속적인 지식을 희생시키면서 일시적인 관련성의 내용으로 커리큘럼을 과부하시키지 않도록 주의해야 한다. - 동시에 교육자들은 과거와 거의 닮지 않은 전문적인 관행을 위해 근본적으로 변화된 풍경에 비추어 지속적인 개념과 원칙을 전달하는 방법을 재고해야 한다. - 커리큘럼은 처음부터 다시 생각해야지, 산업연령 모델에 끝없는 추가를 통해 수정되어서는 안 된다.
시사점	○ 변화에 대응하는 디자인교육의 전면적인 재정립이 필요하며, 미래를 예측하여 새로운 사고방식과 지식, 기술을 전달하는 커리큘럼을 개발해야한다.
12	The Emerging Transition Design Approach
저자명	IRWIN Terry
학술지	DRS2018, Design Research Society 2018 10.21606/dma.2017.210.
Keywords	Transition design: wicked problems: socio-technical transitions: sustainable design
내용 요약	전환 디자인이라는 새로운 접근법 (기후변화, 생물다양성 상실, 범죄, 빈곤, 공해 등) “사악한”(wicked) 문제들을 해결하고, 보다 지속가능하고 바람직한 미래를 향한 사회적 전환을 촉진하기 위한 전환 디자인이라는 새로운 접근법을 개략적으로 설명한다. - 사악한 문제들은 대규모 사회기술적 시스템 내에 존재하기 때문에, 문제 해결을 위한 새로운 접근법을 필요로 하는 “시스템 문제”이다. - 사악한 문제의 해결과 시스템 전환에 있어서 이해관계자 참여의 중요성 - 새롭게 부상하는 전환 디자인 접근방식은 현재 및 미래의 문제와 그 맥락을 재프레임(reframe)하고, 개입안을 디자인 한 다음, 시스템이 어떻게 반응하는지를 관찰하는 세 가지의 단계를 제시한다. - 이러한 프레임워크로부터 나오는 실무들은 현재와 미래를 재프레임하기, 개입안 디자인하기, 대기하면 관찰하기의 세 가지 단계 내에서 적용될 수 있다. 이러한 단계들은 프로세스보다는 시스템 수준의 변경을 디자인할 때 고려해야 할 조치(또는 비조치)의 유형을 제시한다. - 전환 디자인은 전환 관련 프로젝트와 이니셔티브에 종사하는 학제간 팀이 디자인 주도의 도구와 접근방식을 이용할 수 있도록 하는 유연하며 통합적인 접근방식
시사점	○ 디자인에 대한 보다 확장된 관점의 접근법들이 나오고있음을 알 수 있다.
13	Teaching Design: A Guide to Curriculum and Pedagogy for College Design Faculty and Teachers Who Use Design in Their Classrooms
저자명	Meredith Davis
학술지	단행본
Keywords	- 현재의 디자인교육은 아직까지 상호작용적 시스템 관점이 아닌 별개의 물건과 환경의 물리적 속성을 정의는 관점에서 구조화되어 있음 - 디자인교육은 사회적 문제, 인간 행동, 현대 비즈니스 모델 등에 대한 깊은 이해를 갖고 있어야 함

	• 이제 새로운 교육 방법이 (초기 디자인 현장의 특징이었던) 지적 유연성과 인간의 가치를 중시하면서 초기 직업 길드와 드로잉 스쿨의 혈통을 파괴할 때가 되었음 • 교육과정이란 교수들의 디자인적 지식, 기술, 시각, 경험에서 우러난 “최적의 추측”으로 먼 훗날(최소 10년 이후)에도 쓰일 수 있는 디자인에 대한 지적 능력 그리고 전문적 수행능력을 정의함, 오늘날 디자인 프로그램은 학생들이 이 분야에서 50년 동안 종사하면서 변화하는 패러다임을 따르고 새로운 문제들을 해결하면서 발전할 수 있게 준비시켜야 한다. • 지속 가능에 대한 다른 문제, 다른 문화, 다른 가치체계를 가진 지구촌의 다른 지역들로 뻗어나가면서 생겨나는 새로운 윤리적 도전을 마주해야 함
내용 요약	- 인간 가치 중심의 새로운 교육시스템으로의 변화할 시점 - 최소 10년 이후에도 쓰임이 있는 디자인 교육 - 디자인교육에서 인간, 사회, 비즈니스 등에 대한 깊은 이해 필요
시사점	○ 디자인교육과정 설계에 대한 프로세스의 활용
14	Designing Flexible Curricula
저자명	Meredith Davis
학술지	강의자료
Keywords	Flexible Curricula, Designing Curricula
내용 요약	유연한 교육과정 설계 : 지속적으로 변화하는 환경에서의 교육 • 끊임없는 변화 및 기술 진화 속도에 대한 대응 • 커리큘럼 프로세스 : 예측(전략적 환경 분석), 계획, 실행, 평가 -예측과 평가 과정이 중요 • 학생들이 알아야 하는 것과 할 수 있는 것(커리큘럼 내용 구성 시 고려) • 콘텐츠 지식의 유형 : 불변의 지식(핵심) - 변화 가능한 지식(이론, 개념, 기술) - 변화하는 지식(보고 듣고 읽었던 것들)
시사점	○ 교육과정 개발에서 요구되는 구체적인 프로세스 제시
15	Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development
저자명	UN Sustainable Development goals(SDGs)
학술지	보고서
Keywords	Sustainable Development Goals, SDGs, 17 goals
내용 요약	• SDGs는 2000년부터 2015년까지 극한 빈곤을 퇴치하기 위한 국제적 행동을 이끌었던 8개의 목표인 새천년개발목표(MDGs)를 기반으로 수립되었으며 빈곤퇴치를 하나의 범주로 다루면서 글로벌 성장과 지구상 인류의 존속을 위한 보다 포괄적인 시각을 반영하고 있음 • 세상의 변혁 : 2030 지속 가능한 발전 의제 - 빈곤증식/기아해결/건강과 복지/양질의 교육/성평등/깨끗한 물과 위생/지속가능한 청정에너지/좋은 일자리와 경제 성장/산업혁신과 인프라/불평등해소/지속가능한 도시와 공동체/지속가능한 소비-생산/기후변화대응/해양생태계/육상생태계/평화, 정의 강력한 제도/글로벌 파트너십
시사점	○ 인류가 직면한 전 지구적 문제들을 공유하고 디자인 방식의 문제해결 프로젝트에 활용 가능

〈 문헌 및 사례분석 시사점 〉

● 디자인교육에서 사고의 전환이 필요하다.

- 변화하는 세상에 맞춘 디자인교육으로 진화하여야 한다.
- 디자인 범위와 역할의 확대에 따른 기존 교육에 추가내용의 확장이 필요하다.
- 훈련과 교육의 구분을 통한 대학교육의 본질적인 의미를 제시해야 한다.
- 복잡한 사회 기술적인 시스템의 관점에서 디자인 문제를 바라보는 사고의 전환이 필요하다.
- 시스템적 사고의 중요성을 인식하고, 새로운 디자인 패러다임의 이해가 필요하다.

● 새로운 디자인교육 패러다임의 이해가 필요하다.

- 현대 디자인교육은 심미적 관점의 조형교육이나 기술훈련에서 탈피하여 디자인사고 중심의 다양하고 유연한 소프트 스킬과 증거기반의 연구를 기반한 디자인 교과과정으로 전환해야 한다.
- 평생 학습자로서의 적응력을 갖추도록 교육해야 한다.

● 산업현장과의 관계가 중요하다.

- 디자인 스쿨은 지역산업과 교육 파트너십을 구축해야 한다.
- 교육혁신의 본질은 현장 중심으로의 전환이다.

● 디자인교육시스템도 변해야 한다.

- 인간 가치 중심의 새로운 교육시스템으로 변화해갈 시점이다.
- 최소 10년 이후에도 쓰임이 있는 디자인 교육을 실시해야 한다.

● 디자인교육과정의 개발에 고민이 필요하다.

- 변화에 대응하는 디자인교육의 전면적인 재정립이 필요하며, 미래를 예측하여 새로운 사고방식과 지식, 기술을 전달하는 커리큘럼을 개발해야 한다.
- 지속적으로 변화하는 환경에서 기술 진화 속도에 대응할 수 있는 유연한 교육과정을 설계해야 한다.
- 디자인교육에서 인간, 사회, 비즈니스 등에 대한 깊은 이해 필요하다.
- 인류가 직면한 전 지구적 문제들을 공유하고 디자인 방식의 문제해결 프로젝트에 활용 가능한 교과 과정이 포함되어야 한다.

● 디자인교육커리큘럼 설계 시 고려할 사항을 점검해야 한다.

- 커리큘럼 내용 구성 시 학생들이 알아야 하는 것과 할 수 있는 것을 고려해야 한다.
- 지식의 유형에서 불변의 지식(핵심)과 변화 가능한 지식(이론, 개념, 기술), 그리고 변화하는 지식(보고 듣고 읽었던 것들)을 구분하여 교과과정을 설계해야 한다.
- 커리큘럼 프로세스에서 예측(전략적 환경 분석)과 평가 과정이 중요하다.

● 기타

- 시류에 휩쓸려 전통적인 디자인의 방법과 역할이 진부하다고 무조건 급하게 버릴 것만은 아니다.
- 학부생과 현재의 형편과 수준에 맞게 겸손하게 한 단계씩 단계를 밟아가면 된다.
- 학교의 명성 유지는 졸업생들의 성과에 의존한다.

4. 소결 : 핵심어 및 학사구조 도출

4.1. 미래 디자인교육 핵심어 도출

- 이상 자료조사를 종합하여 미래 디자인대학 교육에 적용할 주요 핵심어를 도출하였다.
- 선행연구 전체를 통하여 수많은 핵심어들을 취사선택하여 정리, 분류, 수렴의 과정을 거쳐 구성한 결과는 아래와 같다.

■ [표 72] 미래디자인교육 핵심어 도출

분류	미래디자인교육 핵심어 도출
• Social Impact 디자인	Social Impact, SDGs, Global, 지속가능한디자인, 디자인인문학, Literacy교육
• 미래형 통합교육	초학제간 융합교육, 주제중심교육, 학생중심교육, 유연한 학사구조 및 운영, , 작가주의 디자인, 서비스경험디자인, 전공심화교육
• 미래 디자인 기술	AI/Computational Design, Big Data, Data Visualization, Metaverse, UI디자인
• 지역연계 디자인	Glocal,, 부산디자인학, 지역연계 산학협력, 디자인 창업(창직)

4.2. 현 제도 (루트시스템) 평가

루트제의 장단점 분석 : 구성원 간담회 및 학생조사 결과 종합

	장점	단점
학사구조	• 학사 구조의 유연성 • 오픈된 구조 • 미래지향적 구조	• 운영의 비효율성 • 예측가능성이 낮다. • 운영의 불안정성, 변칙적 운영
교수 관점	• 입시부담에서 비교적 자유롭다.	• 구성원 간의 갈등이 생기기 쉬운 구조이다.-내부경쟁 구도화 • 이로 인해 불필요한 에너지를 낭비한다. 협력이 어렵다. 피로감 • 내 학생이라는 생각이 약해진다. 학부교수의 소외감
학생 관점	• 학생들의 자율적인 선택권 존중 • 자유로운 루트간 이동 • 스스로 관심을 찾아볼 수 있다. • 융합적 다양한 확장이 가능	• 소속감 결여, 선후배 연대식 결여 • 수업의 질에 대한 학생 만족도가 낮다. • 쓸림 현상 • 수업의 가지수가 부족, 학습내용의 편협성, 순차적 학습 어려움
교육효과	• 학생들의 다양한 요구를 만족할 수 있다. • 자연스런 융합이 일어날 수 있다. • 폭넓은 분야를 아우를 수 있다. • 정형화되지 않은 교육	• 전공심화가 어렵다(전문성 결여). - 학생경쟁력부분 우려 • 제대로 된 확실한 것을 배우기 어렵다. • 선행기초가 없는 학생들이 섞여 있어 수업 목표설정이 어렵다. • 전공에서 필요한 역량수준까지 도달시키기 어렵다.
입시와 대외 이미지	• 입시에 유리하다. • 입시생이 전공을 1년 유보하며 탐색할 수 있다. • 대학의 혁신적, 미래지향적인 이미지 • 동서대 디자인대학의 특성화, 브랜드화가 구축되어 감	• 루트에 대한 이해를 시키기가 어렵다. • 입시생이나 학부모의 눈높이에서는 더더욱 어렵다. • 복잡한 시스템으로 명확성이 떨어진다.
운영 결과 (2014~2121) 7년	• 다양한 학생들의 다양한 요구에 맞는 수업 선택권 • 상위권 학생들의 폭넓은 학습 가능 • 디자인을 전공하고 싶지않은 학생, 성취도가 떨어지는 학생 등 심화보다는 맛보기식 손쉬운 과목만도 선택 가능	• 칸막이 이미지 강함, 폐쇄적 운영, • 학생들은 원하는 수업을 잘 못 듣는다. • 취지는 융합활성화이나 운영방향은 반대로 흐름 • 학생들의 이동에 대한 교수들의 거부감 존재 • 이로 인한 학생의 루트이동으로 인한 불이익 발생 • 학생들의 선택 폭이 좁아졌다. • 루트명칭의 혼란 • 취업 시 전공이 모호하다. • 계획의 실행의 괴리가 심하다.

구성원 간담회 및 학생조사 결과 종합

루트제	장점	단점
학사구조	유연성	비효율성, 낮은 예측가능성, 쏠림 현상, 불안정성, 변칙적 운영
교수 관점	입시부담에서 비교적 자유롭다.	내부경쟁 구도화, 피로감, 학부교수의 소외감
학생 관점	자율적인 선택권, 자유로운 이동, 융합적 다양한 확장	소속감, 연대감 결여, 낮은 학생만족도, 학습내용의 편협성
교육효과	다양한 요구 부응, 자연스런 융합, 정형화되지 않은 교육	전문성 결여, 전공 필요역량수준 도달 미흡, 학생경쟁력 우려
입시/ 대외 이미지	입시에 유리, 혁신적 미래지향적 이미지, 특성화, 브랜드화	루트 이해의 난해성, 복잡한 시스템, 명확성 결여
운영 결과	다양한 학생들의 요구에 부응, 상위권의 폭넓은 학습 가능	폐쇄적 운영, 학생 선택 폭 협소, 루트명칭 혼란, 전공개념 모호

학사구조 비교	학과제	학부제
강점	학사운영 효율성, 의사결정용이, 책임의식, 소속감, 입시홍보명확	입시전략측면 유리, 유연한 학사 운영 가능

지난 7년간 루트 실행과 개선노력 결과

- 루트제의 초기 취지와 장점(학생 전공선택권과 학생주도 자율성, 융합과 몰입교육)이 제대로 발휘되지 않음
- 계획과 실행 간의 괴리로 몇 차례의 수정 개선에도 불구하고 **학사운영상의 다양한 어려움** 존재
- 교수의 피로도가 높고, **학생 만족도도 저조함** 확인
- 루트제도가 점차 변형되면서 복잡해졌고, 입시생, 재학생, 학부, 일반인, 본부, 모두에게 이해시키기 **어렵고 모호함**
- 교육효과 면에서도 **전문성의 결여**와 학생경쟁력에 대한 자신감 저하

부정적 평가 → 혁신 필요성

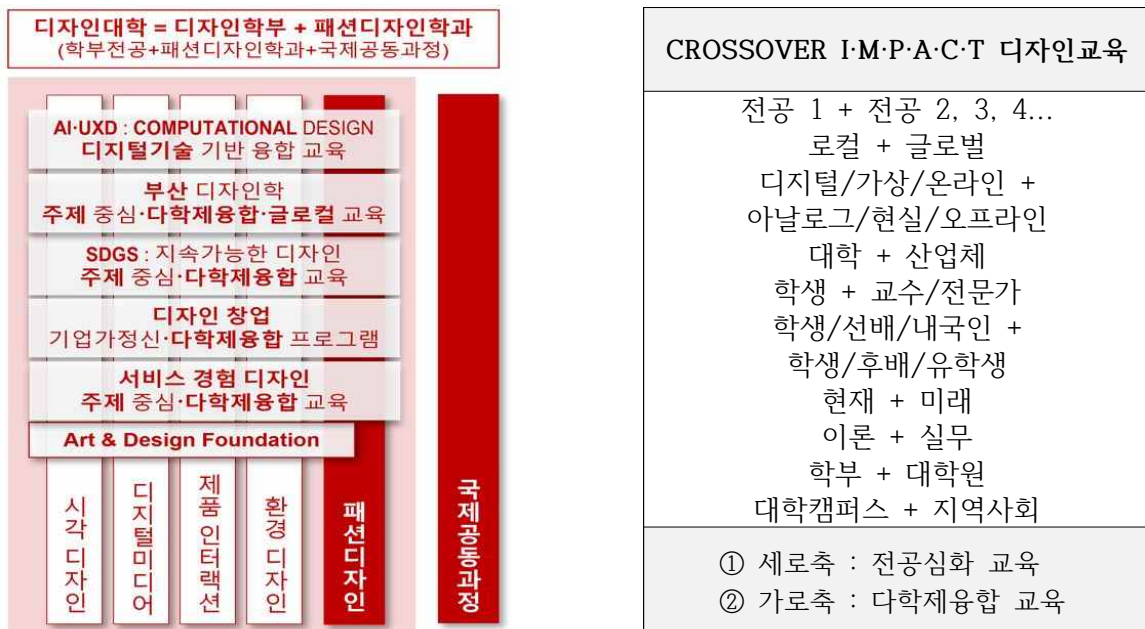
• 학부제의 유지
• 학과제의 장점 적용 → 전공제
학부전공제

4.3. 학사구조 개선안

4.3.1. 학사구조체계 전환 : 학사구조의 이중체계

학부구조 = 기존산업체 전공분류 + 미래형 전공

■ [표 76-77] 디자인대학 학사구조



가. 학부(4개 전공)/패션디자인학과

- 기본 전공명 및 체계 유지 : 입시생 눈높이와 산업체 현장 수요(취업) 고
- 전공심화교육을 통한 전문인 양성 : 취업과 진로 설계의 명확성
- 전통적인 전공 내 단계별 심화학습 체계 : 탄탄한 기초실력 배양
- 학사운영 및 학생관리의 용이성
- 학생의 대학에 대한 소속감 강화에 효과적임

나. 미래형 Crossover 통합교육 (Crossover Education System_Theme-based Learning)

- 미래지향적 주제 중심 통합교육
 - 미래형 수업형식 : 전통적인 수업형식에서 벗어난 새로운 실험적 시도 가능
 - 주제 중심의 PBL 수업
- 유연한 교육 시스템
 - 유연하고 다양한 창의융합모듈과 마이크로디그리 설계가능
 - 시대의 흐름과 변화에 조응하는 내용의 지속적인 탐색
 - 정기적 수업 리뷰 후 주제의 첨가/삭제, 점진적으로 확대 예정
- 초학제간 융합 교육
- 다양한 전공 수업 수강 가능
- 미래 융합형 인재 양성

4.3.2. 디자인 전공능력 설정 : 핵심역량

■ [표 78] 현재 디자인대학 전공핵심역량

디자인대학 전공핵심역량	역량 정의
디자인구현 역량	전문 디자이너로서 갖추어야 차별화된 역량으로 디자인표현과 구현에 필수적으로 요구되는 매체활용능력과 디자인 프로세스 활용을 통하여 가치 있는 자신만의 독창적인 디자인을 감각적으로 창출할 수 있는 능력
복합문제해결 역량	해결하고자 하는 문제에 대하여 문제의 원인과 요인을 다양한 정보와 현상 관찰을 통하여 이해하고 분석함으로써 통합적인 해결책을 창출할 수 있는 능력
감성공감 역량	디자인의 사용자, 소비자, 이해자를 아우르는 인문학적 관점에서 감성을 파악하고 이해하여 인간 중심의 감성적 소통을 이끌어낼 수 있는 능력
문화이해 역량	디자인은 그 시대와 사회의 문화적 양식으로써 그 시대와 지역의 고유한 문화적 가치를 맥락적이고 심층적으로 이해할 수 있는 능력
디자인팀워크 역량	디자인 가치 실현을 위한 프로젝트 수행에 요구되는 조직적 역량을 이해하고, 조직에서의 개인의 역할을 정의함으로써 공동의 목표를 이끌어 낼수 있는 협력적인 리더쉽과 참여의식의 능력
디자인윤리와 실천 역량	사회적 윤리의 디자인정신으로 사회적 문제 해결에 기여를 실천 할 수 있도록 하는 디자인 윤리적 가치관과 실천을 이끌어낼 수 있는 능력

III. 디자인대학 비전 및 인재상

1. 교육 철학 및 인재상

- 동서대학교의 교육이념을 기반으로 디자인대학에서 설정한 기존의 교육목표와 인재상 등을 선행연구와 시대 흐름에 맞추어 수정한 내용은 아래와 같음

- 교육목표 : The Only One_각 학생 고유의 재능과 가치의 구현
- 인재상 : 지정의의 디자인인재_Learn to Feel, Feel to Create, Create to Serve
- 우리대학의 인재상은 The Only One의 각 학생이 가지고있는 고유의 재능과 가치를 구현하는 글로벌 창의인재를 목표로 하고 있다. 이러한 교육목표 하에 ‘머리로 배우고 가슴으로 느끼고 손으로 일하는’지정의(知情意)의 인재’를 길러내는 것이다.
- 교과과정의 교육을 통하여 아래 3유형의 다양한 디자인인재 양성을 목표로 한다,
 - 폭넓은 만능 디자이너 (The inter-disciplinary designer or polymath who wants to stay broad-based)
 - 하이브리드 디자이너 (The hybrid designer who works across a targeted combination of areas)
 - 전문 디자이너 (The specialist who has more specific discipline focus)

(*University of the Arts London, Central Saint Martins College, Graphic Communication Design 개요 참고 인용,

<https://www.arts.ac.uk/subjects/communication-and-graphic-design/undergraduate/ba-hons-graphic-communication-design-csm#course-overview>)

2. 디자인교육의 핵심가치

- 디자인교육의 핵심가치 :

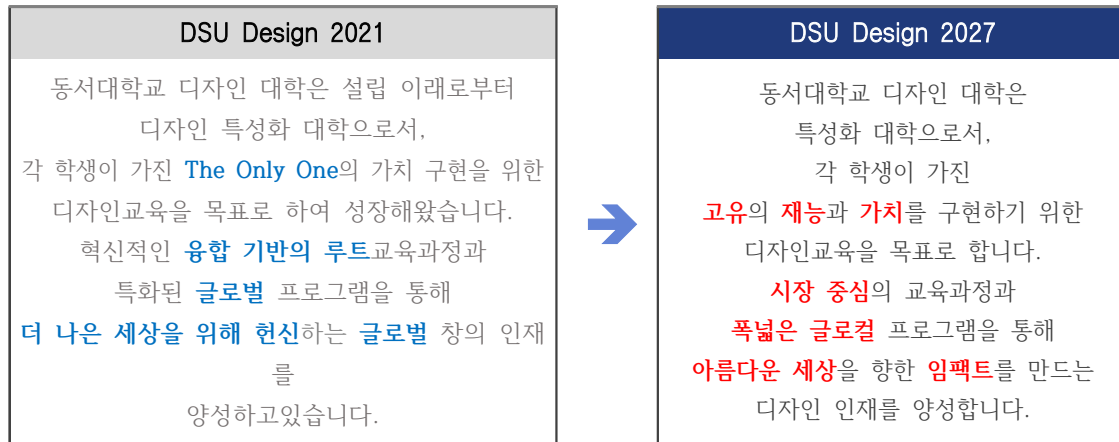
- 지(知)_ 실무시장 중심의 디자인 전문성교육: 실전형 인재 양성을 위한 실무 기술과 실용 지식, 산학 프로그램
- 정(情)_ 목적이 이끄는 디자인 정신 교육 : 동서대 특유의 문화와 색깔, 나만의 고유한 재능, 비인지적 역량(인성과 태도), 소프트스킬, 세계시민정신과 인문정신, 지역성, 한국성
- 의(意)_ 임팩트를 만드는 디자인 실천교육 : 새로운 가치 창출로 긍정적인 변화 추동, 지역의 문제를 탐색하고 문제를 해결하는 사회혁신, 글로벌·로컬 임팩트_SDGs, DSU-DESIS Lab, Cumulus, GDS

3. 디자인대학 미션

- 비전 : 지역과 세상에 임팩트를 만드는 디자인대학
- 미션 : DESIGN FOR IMPACT_아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인



■ [표 79] Mission Statement



4. IMPACT_6대 교육지표

○ 인성교육_INTEGRITY

- 학생 고유의 존재 가치와 재능의 발견 개발, 학생성공 추동, 소프트스킬 훈련, 동기부여, 자신감과 자존감의 향상, 포용성, 세계시민 정신, 인문정신과 생태소양

○ 다학제 융합교육_MULTIDISCIPLINARY

- 개방형 초학문적 융복합교육, 다양성과 선택권의 확대, 서로를 통한 배움의 확장, 경험과 지식의 공유, 창의적 문제해결 역량, 집단창의와 Team Based Learning

○ 실무 전문성교육_PROFESSIONALISM

- 현장실무 기술과 실용지식 교육, 전공심화, 실전형 인재양성, 산학협력및 현장실습, 현장전문가 수업, 시대트렌드에 유연한 교과과정

○ 지역기반 글로벌교육_ASIA · KOREA · BUSAN - GLOCAL

- 지역상생의 한국형 디자인교육, 지역문제의 탐색과 해결, 지역산업 연계 산관학 프로젝트, 지역혁신을 위한 대학의 역할과 지역공헌, 지역의 문화유산의 보전과 발전 지원

○ 디지털 기술기반교육_COMPUTATIONAL DESIGN

- 컴퓨터를 기반한 3D모델링, 생성적 디자인, 메타버스, AI, 데이터 기반 디자인, 알고리즘과 코딩, 소프트웨어 기반 역량 등 첨단 기술력 연마, 생성적 학습, 장인정신,

○ 주제중심교육_THEME-BASED LEARNING

- 통합적 안목의 지식파악 능력, 새로운 가치 창출, 통합적으로 연결된 지식의 습득, 통합적 사고능력, 과목이 아닌 관심 주제 학습으로 흥미 유발, 자기주도 학습능력 향상, Problem/Project Based Learning

■ [표 80] IMPACT 디자인



Ⅳ. 디자인대학 학사구조 혁신안

1. 학사구조 혁신안 개요

1.1. 경쟁력 강화를 위한 핵심방향

- 교육의 질 제고 : 학생역량/실력 증진, 학생만족도 향상, 평판도(산업계/교육계/입시) 제고의 선순환
 - 취업(양질의) 지원 및 창업·창직 활성화
 - 글로벌 (다양한 기회제공, 글로벌 진출 지원) 강화
- > 크로스오버를 통한 I·M·P·A·C·T 디자인교육, 7 Literacy 교육

1.2. 학사구조의 이중체계

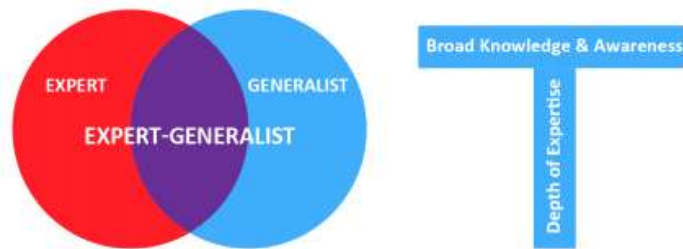


Figure 1. Expert-generalist and T-shaped concept model (Simmons, 2015)

Hye-Jin Nae (2017) An Interdisciplinary Design Education Framework, The Design Journal, 20:sup1, S835-S847

- 학부전공제(4개 전공) + 패션디자인학과 체제 : 입시와 취업을 고려한 기본 전공명 및 체계 유지
 - 전공심화교육
 - 학사운영의 용이성
 - 입시/취업 유리
 - 학생관리/소속감 강화
- 미래형 크로스오버의 주제 중심 통합교육 시스템 (Crossover Education System_Theme-based Learning) : 유연하고 다양한 창의융합모듈과 마이크로디그리 설계가능
 - 미래 지향적 주제 중심 교육
 - 유연한 교육
 - 융합 교육
 - 다양한 전공 수업 수강 가능

○ 대학원래 연계 공동연구 시스템 : 학석사연계과정 구축 및 활성화



- 전공 및 학과 : a b c d e
- 크로스오버의주제중심 통합교육 시스템 : 1 2 3 4 5 6

1.3. 교육내용의 혁신

- 4차산업혁명시대의 디자인교육의 핵심가치
- 지_시장 중심의 디자인 전문성 : 실전형 인재 양성을 위한 실무 기술과 실용 지식, 산학프로그램
- 정_목적이 이끄는 디자인 정신 : 동서대 특유의 문화와 색깔, 나만의 고유한 재능, 비인지적 역량(인성과 태도), 소프트스킬, 세계시민정신과 인문정신, 지역성, 한국성
- 의_임팩트를 만드는 디자인 실천 : 새로운 가치 창출로 긍정적인 변화 추동, 지역의 문제를 탐색하고 문제를 해결하는 사회혁신, 글로벌·로컬 임팩트_SDGs, DSU-DESI Lab, Cumulus, GDS

--> 크로스오버를 통한 I·M·P·A·C·T 디자인교육, 7 Literacy 교육

2. Crossover 통합교육 시스템과 전공/학과체계

2.1. 6가지 주제중심 교육

가. 목적

- 교육혁신을 통한 디자인대학 경쟁력 강화
- 전공간 교류확대 및 융합교육 강화
- 주제 중심의(Theme-based Learning) 통합 교육 강화로 4차 산업혁명 대응 유연성 강화
- 학생 역량(연결 · 협업 · 통찰 · 해결능력 등) 강화

나. 해외대학 주요사례

○ Design Academy Eindhoven (주제 중심 교육구조)

- 8개의 전공(인간과 생활, 인간과 소통, 인간과 웰빙 등) 운영. 전공을 모두 합치면 디자인과 관련해 벌어지는 인간의 총체적인 행위가 됨
- Man & Activity/ Man & Communication/ Man & Identity/ Man & Mobility/ Man & Well Being/ Man & Public Space/ Man & Leisure/ Man & Living
- 1학년: 기초과정/ 2학년: 전공선택/ 3학년: 전공심화/ 4학년: 인턴십, 졸업시험

○ RCA (Royal College of Art) (융복합적인 주제 중심 교육)

- 새로운 소비자 서비스의 창출, 공공서비스 개발 및 정책 혁신, 미래의 새로운 서비스의 3가지 테마로 산업 및 공공 부문 파트너와 함께 프로젝트를 진행, 관련 전문지식을 배울 수 있는 융복합적인 커리큘럼 구성

○ Carnegie Mellon University (주제 중심 연구)

- MD(Master of Design) 프로그램은 상호작용, 서비스, 사회적 혁신 3가지 테마를 위해 다양한 연구주제를 발굴하고 창조적 개념을 제안하며, Research Showcase를 통하여 최근 진행한 프로젝트를 공유

○ Arizona State University (다학제 융합)

- ‘사회혁신 미래대학(School for the Future of Innovation in Society)’은 2개의 학위과정으로 운영하고 ‘사회혁신 예술학사(Innovation in Society Bachelor of Arts)’ 과정이 그 중 하나이며, 인문학 및 사회과학 분야가 융합한 교육과정을 제공하여 사회혁신에서 요구되는 사회과학 역량 및 디자인 역량을 함양

○ Minerva School (주제 중심의 토론 수업)

- 비판적 사고력, 창의적인 생각, 효과적인 의사소통과 상호작용을 함양하기 위해 자기주도 선행학습 후 주제 중심 소크라테스식 토론 수업 운영
- 르네상스 맨 양성을 위해 전통적인 대학과는 달리 5개 학과만 운영하며 포괄적인 교육 진행. 즉 한 학과에서 오는 전문적인 지식에 대한 요구보다 다방면 지식의 상호 작용을 유도

다. 6가지 주제 및 주제별 참여인력

Theme		관심 교수	인원
1	AI·UX_Computational Design/ Data Visualization	이동훈, 김세화, 김경원, 김기수, 고정욱 , 홍관선, 양성원 , 김형숙	8
2	Design for Busan/ Regional Culture based Design	김수화, 박부미 , 장주영, 김형숙	4
3	SDGs: Sustainable & Circular Design	신혜경, 서한석, 노윤선, 윤지영 , 안병진 박수진, 김형우	7
4	Design Entrepreneurship/ Design Start-Up	김동현, 이진호, 양성원	3
5	Service Experience Design	이성필, 이명희, 김태완 , 이용기, 류근옥	5
6	Art & Design Foundation (Common Core): Form, Color, Material, Space, Time, Culture & History, Art	김해윤, 윤지영 , 송만용, 박수진, 정지욱, 김순구, 양성원	7

* 볼드 타입은 주제별 팀장/ 파란색은 복수 선택 교원

라. 주제별 주요 내용

○ Computational Design

- 4차 산업혁명 및 디지털 트랜스포메이션(DX) 시대, 관련 기술의 이해력 및 활용도 제고를 위한 AI, 코딩, UX 디자인 등 디지털 기술 기반 융합교육

○ 부산디자인학

- 부산디자인 개념 정립을 위한 지역 문화 기반 디자인 연구 및 교육
- 부산의 지역성을 디자인 교육과 연계한 특화인재 양성
- 향후 부산-한국-아시아 디자인 등 글로벌 디자인 선도

○ SDGs : 지속가능 디자인

- 2015년 제 70차 UN총회에서 2030년까지 달성하기로 결의한 의제인 지속가능발전목표(빈곤 퇴치 등 17개) 및 부산 지역사회 문제의 디자인 솔루션 제시
- 세상에 선한 영향력을 끼치는 Design for IMPACT 실현

○ 디자인 창업

- 디자인 전문회사 창업, 1인 크리에이터 양성 등을 위한 창의적 기업가정신 및 창업 교육

○ 서비스경험디자인

- 디자인씽킹 및 서비스디자인 방법론 교육 및 이에 기반한 사회문제해결형 디자인 탐구

○ Art & Design Foundation

- 조형, 색채, 소재, 문화, 역사 등 학부공통 디자인 기초 교육 및 작가주의적 디자이너 양성

마. 기대효과

- 크로스오버를 통한 I·M·P·A·C·T 디자인 교육으로 건학 이념(진리, 창조, 봉사)로 지정의의 인재 양성) 구현
- 기술인문 융합형 디자인 인재 양성
- 디자인대학 경쟁력 강화를 통한 학생 만족도 향상 및 대외 평판도 제고
- 학생들의 취업·창업·창직 역량 강화
- 대학원래 연계 공동연구 활성화 기여

2.2. 이중체계의 운영 방안

가. 2022학년도 디자인대학 운영체계

○ 학사구조체계 : 크로스오버를 통한 I·M·P·A·C·T

■ [표 82] 학부구조 = 기존산업체 전공분류 + 미래형 전공 크로스 오버

Crossover 통합 교육	1_ AI·UX 디자인 : COMPUTATIONAL DESIGN				국제공동 교육과정
	2_ 부산디자인학				
	3_ SDGS : 지속가능 디자인				
	4_ 디자인 창업				
	5_ 서비스경험디자인				
	6_ Art & Design Foundation				
전공 교육	시각 디자인 전공	디지털미디어 디자인 전공	제품인터랙션 디자인 전공	환경 디자인 전공	패션디자인 학과
	디자인학부				

○ 전공 교육 (세로축)

- 전공 심화교육으로 관련 전문인재 양성
- 입시 및 학생 관리 용이

○ 크로스오버 교육 (가로축)

- 미래형 하이브리드 인재 양성
- 본격 도입 전 혼란 방지 및 리스크 관리 용이
- 시대 흐름을 반영한 수업 콘텐츠 설계로 사회 변화에 선제적 대응
- 수업 내용 뿐 아니라 방식도 유연성과 실험성 강화 (팀 티칭, 4무 수업 등)
- 3년 단위 리뷰[실행-학습-개선(LEAN)] 통해 보완 및 확대 적용
- 향후 주제별 팀원(교수자) 크로스오버 및 학제간 융합도 추진

나. 크로스오버 통합교육 운영방안

○ 기본방향

- 미래지향적 주제 중심 통합교육
- 교과운영 유연성·실험성 강화
- 산업 및 사회 수요 반영
- 학석사 연계과정 및 대학원 공동연구랩 연계 고려

○ 크로스오버 교육과정 활성화를 위해 정규 교과목으로 운영

- 크로스오버 교육과정 : 10과목 30학점

* 1학년 학부공동 교육과정 : 7과목 19학점, 전공별 교육과정 : 21과목 63학점

○ 교과목 개설

- 사회 및 산업 수요에 부응하고 유연성, 실험성, 융합성에 기반해 교과목 신규 설계
- 컴퓨테이셔널디자인, 부산디자인학, SDGs 분야는 각 두 과목 개설
- 서비스경험디자인은 수준별 운영으로 총 4과목 편성 (3학년 기초1,2/ 4학년 심화1,2)
- 창업은 기타 교내 교과목 및 비교과 활용하여 설계

* 단, Art & Design Foundation은 1학년 대상 기초 교육으로 총 7과목으로 구성

○ 무학년제 융합수업 (전공 및 학년 크로스오버)

- 매 학기 주제별로 한 과목을 모든 전공의 2, 3, 4학년이 융합하여 수강

* 단, 서비스경험디자인의 경우 수준별 진행으로 3, 4학년 대상으로 운영

- 팀 단위 PBL 수업으로 운영 권장

○ 학생들이 자신만의 브랜드 개발(SBD)을 잘 할 수 있도록 주제별 연계(창의융합모듈) 및 관련 비교과 참여 유도를 통해 마이크로디그리 취득 권장

- 창의융합모듈 1개 이수, 자격증을 포함한 비교과 2건 이상 참여

○ 전공수업 중복 회피를 위해 타임 블록 설정으로 강의시간 우선 배정

- 예) Art & Design Foundation 외 모든 주제 수업은 수요일 오전 수업 배정

○ 교과목 및 마이크로디그리 설계 예시

교과목 및 마이크로디그리 설계 Key Word

4차 산업혁명, DX(Digital Transformation)/ Social Innovation/ Innovator, Creator/ Lean Startup, Agile, Scrum/ (Lean) UX/ Human Centered Design/ HCI/ AR·VR, 메타버스, NFT/ Service Design Thinking/ Empathy/ Experience & Insight/ Design Leader, Cultural Leader/ Trend Setter/ Lifestyle/ 메타인지/ 뛰어난 기술 → 즐거운 경험

○ 교과목 예시(안)

- 컴퓨터이셔널디자인 : 나만의 패션세계 창조 (가상 패션 브랜드 창출, NFT 적용도 검토)
- 부산디자인 : 지역문화콘텐츠 현대화 (동래 학춤 AR·VR 갤러리 구축)
- 서비스경험디자인 : 학생주도설계수업 (Student Led Course) 운영
- * 수업내용, 교수자 모두 학생이 설계하는 수업

○ 마이크로디그리 예시(안)

- 서비스경험디자인 과정 : 서비스경험디자인 + 비교과 2건
- 사회혁신디자인 과정 : 서비스경험디자인 + SDGs + 비교과 2건
- 부산디자인리더 과정 : 부산디자인 + SDGs + 비교과 2건
- UX디자인 과정 : Computational Design + AI 경험디자인 + 비교과 2건
(DX디자인)
- 1인 크리에이터 과정 : Art & Design Foundation + 타학과(방송영상, 광고홍보 등)
(라이프스타일디자인) + 비교과 2건
- 디자인 린 스타트업 과정 : 타전공 개설 창업 교과목 + 창업지원 프로그램
(디자인 스타트업 패키지) (비교과) 2건

3. 학사운영 체계 : 디자인대학 3.0

3.1. 전공 교육과정 학점 계획안

가. 디자인학부

- 디자인학부 총 개설 학점 391
- 디자인 학부 전공별 2~4학년 전공교육과정 63학점으로 설계
- 디자인 학부 1학년 Art & Design Foundation Crossover 교육 (7개 교과목) 19학점 통합 개설
- 디자인 학부 전공별 전공교육과정 63학점 외 Crossover 교육과정 (10개 교과목 30학점)추가 개설
- Art & Design Foundation 외 정규교육과정의 Crossover 교육 교과는 수강 후 전공별 운영이 아닌 통합 학반 형식으로 운영
- 전공교육과정 설계 시 “전공 역량기반 교육과정” 으로 설계

■ [표 83] 디자인학부 학점 구성표 (07.22(목) 교무처협의 완료)

		SBD 창의융합모듈 (정규교과 내)										SBD 창의융합모듈		
		부산디자인학		SDGs		서비스경험		Computational Design		합계		AIUX	창업	Art
	학년_학기	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점			
Crossover 통합 교육	무_2	1	3	1	3			1	3	10	30	[융합연계 전공] AI 경험디자인 전공연계	기타 교내 교과목 및 비교과 활용	Art &Design Foundation 교과 및 웹툰 및 비교과
	무_1	1	3	1	3			1	3					
	4_2					1	3							
	4_1					1	3							
	3_2					1	3							
	3_1					1	3							
	소계	2	6	2	6	4	12	2	6					
	4개 전공 총 개설										40			

전공 교육	학년_학기	1 전공		2 전공		3 전공		4 전공		합계		※ 각 전공별 63학점으로 과목수 및 교육과정 설계)
		과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	
	2_1~4_2	21	63	21	63	21	63	21	63	약 84	252	

Crossover 통합 교육	1_2	Art &Design Foundation_ 과목수 3 / 학점 8									7	19
	1_1	Art &Design Foundation_ 과목수 4 / 학점 11										

총 합계										약 131	391
------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	-----

나. 패션디자인학과

- 패션디자인학과 전공교육과정(1~4학년) 외 Crossover 통합 교육과정 (10과목 30학점) 추가 개설
- 전공교육과정 설계 시 “전공 역량기반 교육과정” 으로 설계

■ [표 84] 패션디자인학과 학점 구성표

Crossover 통합 교육		SBD 창의융합모듈 (정규교과 내)										SBD 창의융합모듈	
		부산디자인학		SDGs		서비스경험		Computational Design		합계		AIUX	창업
	학년_학기	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	[융합연계전공] AI 경험디자인 전공연계	기타 교내 교과목 및 비교과 활용
무_2	1	3	1	3			1	3	10	30			
	무_1	1	3	1	3			1			3		
	4_2					1	3						
	4_1					1	3						
	3_2					1	3						
	3_1					1	3						
소계	2	6	2	6	4	12	2	6					

전공 교육	학년_학기	패션디자인학과	
		과목수	학점
	1_1~4_2		24

※ 2022학년도 교육과정
개편에 따른 학점 소폭 재설계

총 합계		약 34	102
------	--	------	-----

3.2. 창의융합모듈과 마이크로디그리

- Crossover통합 교육과정 + 디자인전공 교육과정 + 융합연계전공 + 타전공 + 비교과 프로그램을 연계 하여 다양한 창의융합모듈을 구성하여 micro degree 설계 가능함.
- Micro Degree : 창의융합모듈 1개 이수, 자격증을 포함한 비교과 2건 이상 참여
- Crossover 교육과정 > SBD(Self-Brand Development)창의융합모듈 구성 > Micro Degree 및 디지털배 지 수여

■ [표 85] Crossover 통합 교육과정 학점 구성표

	Crossover 교육내용	학년 학기	과목 수	학점	Micro Degree 구성 비교
SBD 창의융합모듈 (정규교과 내)	1 부산디자인학	무학년 1,2학기	2	6	+ 비교과
	2 SDGs	무학년 1,2학기	2	6	+ 비교과
	3 Computational Design	무학년 1,2학기	2	6	+ 전공별 관련 교과 및 비교과
	4 서비스경험	3~4학년 1,2학기	4	12	+ 비교과
	5 Art & Design Foundation	1학년 1,2학기	7	19	+ 웹툰 및 비교과
SBD 창의융합모듈 (정규교과 외)	6 AIUX	AI 경험디자인 [융합연계전공] 전공연계 + 비교과			
	7 창업	교내 관련 교과 및 비교과 활용 + 기타			

참조

연계교육 운영에 관한 내규

- ③ 창의융합모듈은 전공간 연계 또는 계열간 융합을 통해 미래 신산업분야와 4차 산업혁명 유망 분야의 인재 양성을 위해 필요한 지식, 기술, 태도를 학습할 수 있도록 구성된 교과군을 말하며, 12-18학점의 모듈참여전공 교과목으로 구성한다.
- ④ 마이크로디그리(Micro Degree)는 미래사회 유망 분야의 핵심직무를 학습할 수 있도록 교과와 비교과로 구성하며, 다음 각호와 같이 구성한다.
- 1. 전공심화모듈 2개 이수, 자격증을 포함한 비교과 1건 이상 참여
 - 2. 전공심화모듈 1개 이수, 자격증을 포함한 비교과 3건 이상 참여
 - 3. 전공심화모듈 1개 이수, 지역사회와 연계한 비교과 1건 이상 참여를 통해 기업체CEO 및 지역사회 단체장의 확인서(수료증 등) 취득
 - 4. 창의융합모듈 1개 이수, 자격증을 포함한 비교과 2건 이상 참여

4. 대학원 공동연구랩

현재 DSU 디자인대학원 연구실은 교수별로 구성되어 있다. 각 교수는 자신의 전문 분야에 따라 자신의 연구실을 운영하고 있다. 그 결과, 더 큰 규모의 시스템에서 뚜렷하고 영향력 있는 연구 방향이 결여된 30여개의 서로 다른 Lab이 운영 중이다. 가장 큰 문제는 현재 연구실 구조가 교수 중심이어서 각 교수의 연구 관심 분야를 넘어서는 그룹으로 협업하기 어렵다는 점이다. 이에 연구의 영향력을 높이기 위해 연구 키워드(테마)와 학문적 범주(전공)를 기반으로 팀워크의 틀을 제공하는 테마 중심의 시스템을 제안한다. 이 프레임워크를 통해 각 교수는 같은 생각을 가진 교수와 연구정렬 및 협업, 공동연구를 통해 시너지 효과를 극대화하고자 한다.

4.1. 1단계 - 교수가 구성한 연구실 시스템

시스템 개발의 첫 번째 단계는 디자인대학 교수 30명의 현재 및 미래 연구 관심사를 평가하고, 교수들로부터 수집된 각각의 응답을 주요 키워드로 전환하여 개방형 코딩 프로세스를 기반으로 디자인 전공분야에 배치하였다.

■ [표 86] 동서 디자인대학 연구 관심사 분석

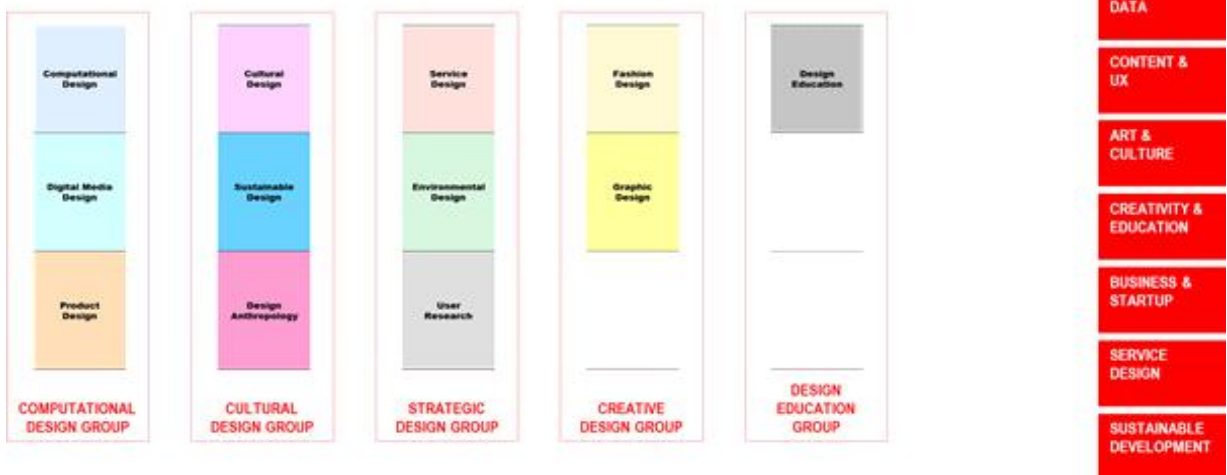
1	김태완	공공서비스디자인 분야 정책개발 디자인 혁신과 디자인 창업	Public Service Design Policy Development Design Innovation Design Start-Ups	Public Policy Innovation Entrepreneurship	Service Design Service Design Service Design Service Design
2	이성필	제품서비스시스템 제품의 서비스화 서비스비즈니스모델 개발	Product Service System Product Service Service Business Model Development	PSS PSS BM	Service Design Service Design Service Design
3	이용기	소셜 이노베이션 디자인	Social Innovation Design	Social Innovation	Service Design
4	장주영	디자인의 장소성 문화정체성, 문화혼종성, 교차문화 연구 디자인 윤리 디자인 인문학 생태 디자인 미래디자인교육연구	Local Design Cultural Identity, Cultural Hybridity, Cross-Cultural Research Design Ethics Ecological Design Design Humanities Future Design Education Research	Local Culture Ethics Sustainability Humanities Strategy	Cultural Design Cultural Design Design Anthropology Sustainable Design Design Anthropology Design Education
5	김기수	정보 디자인 UX 디자인	Information Design UX Design	Content Design UI/UX	Digital Media Design Digital Media Design
6	김수화	테크놀로지와 함께 하는 교육 크리에이티브 디자인 프로젝트	Education Technology Creative Design Projects	Education Creativity	Design Education Graphic Design
7	서한석	지속가능발전목표(SDGs) 지역 커뮤니티 디자인 국제교류	Sustainable Development Goals Local Community Design International Exchange	Sustainability Local International	Sustainable Design Cultural Design Cultural Design
8	송만용	부산 미술과 디자인 비평 및 역사	Busan Art Design Criticism History	Korean Art	Cultural Design
10	이진호	디자인 컨설팅 그래픽 유저 인터페이스	Design Consulting Graphical User Interface	Consulting UI/UX	Graphic Design Graphic Design
11	이명희	인문학 기반 디자인	Humanities-Based Design	Humanities	Design Anthropology
12	김경원	디지털 타이포그래피 교육 디자인 창의성 교육	Digital Typography Education Design Creativity Education	Typography Creativity	Graphic Design Design Education
13	김동현	엔터테인먼트 영상 디자인 숏폼 영상 콘텐츠 OTT 영상 콘텐츠	Entertainment Video Design Short Form Video Content OTT Video Content	Content Design Content Design Content Design	Digital Media Design Digital Media Design Digital Media Design
14	김세화	UID (Web, Mobile 디자인)	UID (Web, Mobile Design)	UI/UX	Digital Media Design
15	김해윤	social impact storytelling 영상 디자인	Social Impact Storytelling Video Design	Content Design Content Design	Digital Media Design Digital Media Design
16	김형우	디지털 콘텐츠 지속 가능 디자인 웹툰(만화)	Digital Content Sustainable Design Webtoon (Comic)	Content Design Sustainability Content Design	Digital Media Design Sustainable Design Digital Media Design
17	이동훈	실시간 융합 미디어 공간 영상 인터랙티브 영상 미디어	Real-Time Fusion Media Space Image Interactive Visual Media	3D/AR/VR 3D/AR/VR Interactivity	Computational Design Computational Design Digital Media Design
18	고정욱	computational design (parametric design)	Computational Design (Parametric Design)	Parametric Design	Computational Design

		AR / VR 영역 확장 (VR Contents, VR응용 디자인) Design goods start-up (시장진입전략, 특허 관련 등)	AR / VR Area Expansion (VR Contents, VR Application Design) Design Goods Start-Up (Market Entry Strategy, Patent Related)	3D/AR/VR Entrepreneurship	Computational Design Product Design
19	류근욱	제품 서비스 디자인	Product Service Design	PSS	Product Design
20	박부미	사회적 주택 지속 가능 디자인 행위 중심의 디자인 프로세스	Social Housing Sustainable Design Behavior-Oriented Design Process	Social Innovation Sustainability Behavior	Environmental Design Sustainable Design User Research
21	홍관선	VR, 360 이미지 EEG(뇌파도) & 감각(eye tracking)을 통한 사용자 분석 연구	VR 360 Images User Analysis Research (EEG & Eye Tracking)	3D/AR/VR Biodata	Computational Design User Research
23	윤지영	환경 디자인 디자인 이론 (한국예술과 디자인)	Environmental Design Design Theory (Korean Art Design)	Environment Korean Art	Environmental Design Cultural Design
24	김순구	패션 마케팅 패션 심리	Fashion Marketing Fashion Psychology	Marketing Psychology	Fashion Design Fashion Design
25	노윤선	지속 가능 패션 디자인	Sustainable Fashion Design	Sustainability	Sustainable Design
26	신혜경	3D 패션 디자인 & 테크놀로지 지속 가능 패션 빅데이터 활용	3D Fashion Design & Technology Sustainable Fashion Big Data	3D/AR/VR Sustainability AI/Data	Computational Design Sustainable Design Computational Design
27	양성원	현대 미술 인공지능 기반 아트 테크놀로지 패션 산업	Modern Art Artificial Intelligence-Based Art Technology Fashion Industry	Art AI/Data Industry	Fashion Design Computational Design Fashion Design
28	김형숙	패션 산업의 디지털 전환 스마트 리테일 인공지능 기반 패션 서비스	Digital transformation of the fashion industry Smart Retail AI-Based Fashion Service	AI/Data AI/Data AI/Data	Computational Design Computational Design Computational Design
29	박수진	스마트 리테일 한국예술과 디자인 지속 가능 디자인	Smart Retail Korean Art Design Sustainable Design	AI/Data Korean Art Sustainability	Computational Design Cultural Design Sustainable Design
30	정지옥	리빙 디자인	Living Design	Style	Cultural Design

4.2. 2단계 - 키워드 및 카테고리별로 구성된 랩 시스템

두 번째 단계에서는 7개의 핵심 키워드를 연구 주제로 선정하였다. 예를 들어 3D/AR/VR, Behavior, Biodata와 같은 키워드는 AI/DATA를 주제로 그룹화하였다. 이에 따라 서로 다른 디자인 전공을 대표하는 색상 구분 범주를 5개의 서로 다른 디자인 그룹으로 통합하였다. 예를 들어, 컴퓨팅디자인, 디지털미디어디자인 및 제품 디자인은 컴퓨팅 디자인 그룹으로 통합하였다.

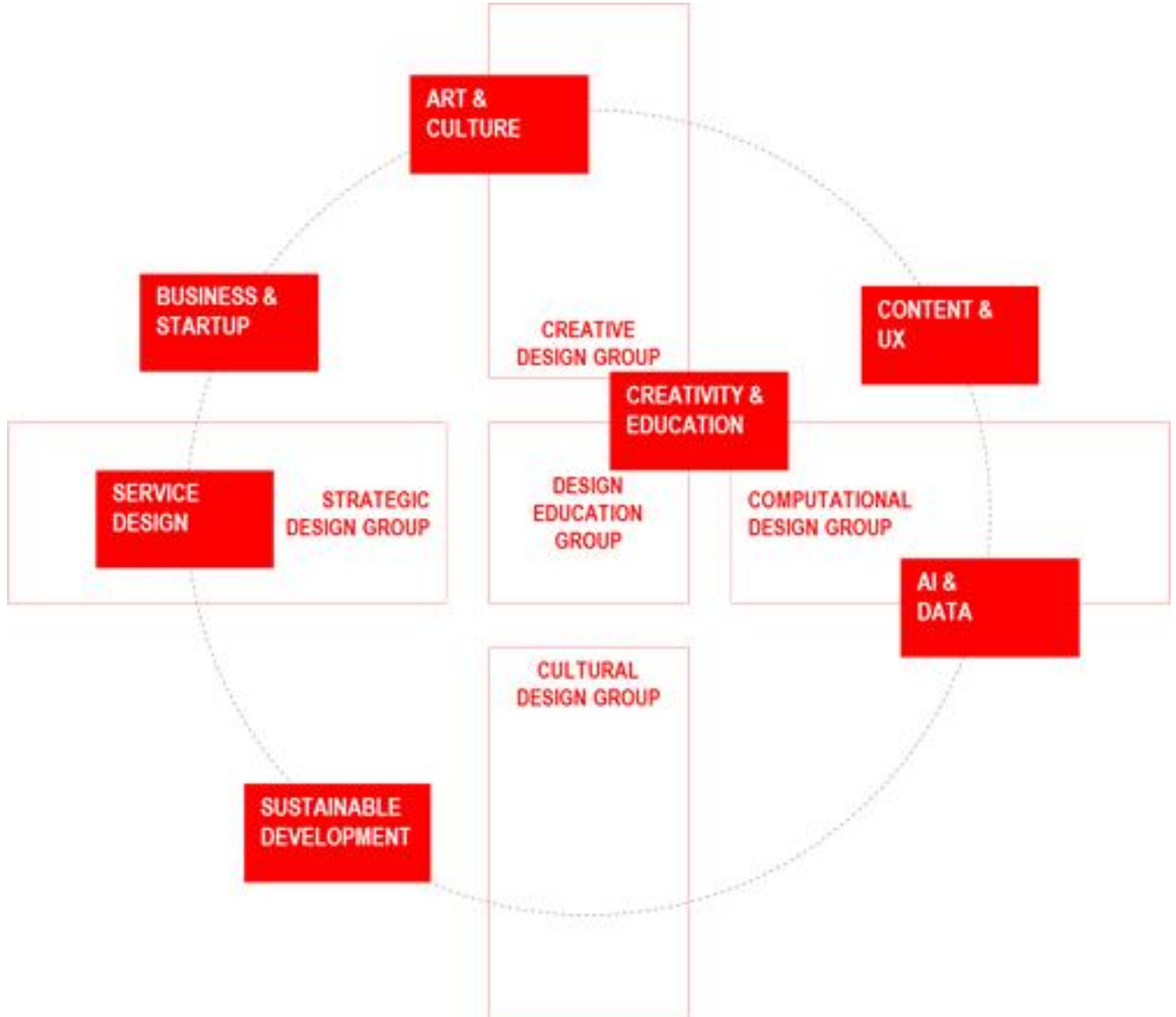
■ [그림 26] 프레임워크 구축 : 연구 주제(7) + 디자인 그룹(5)



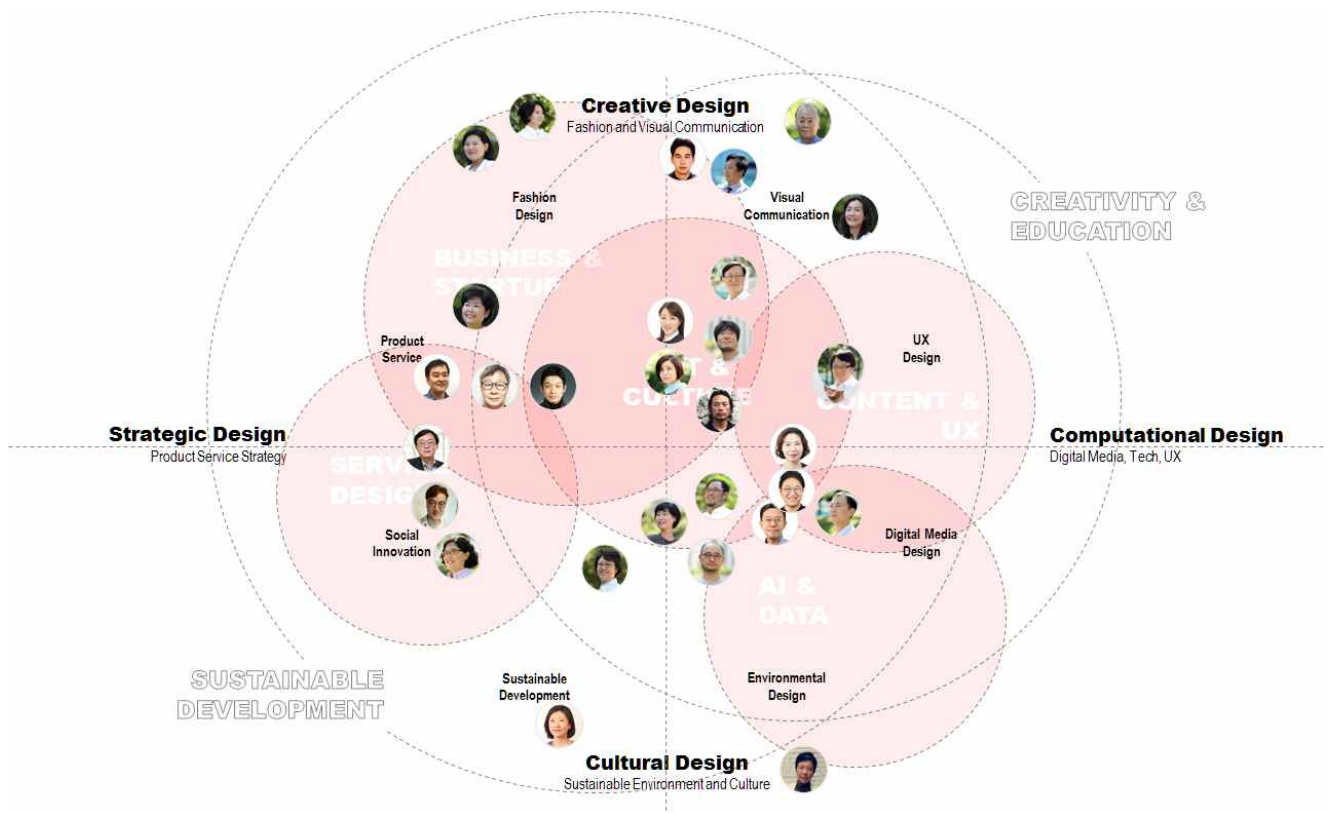
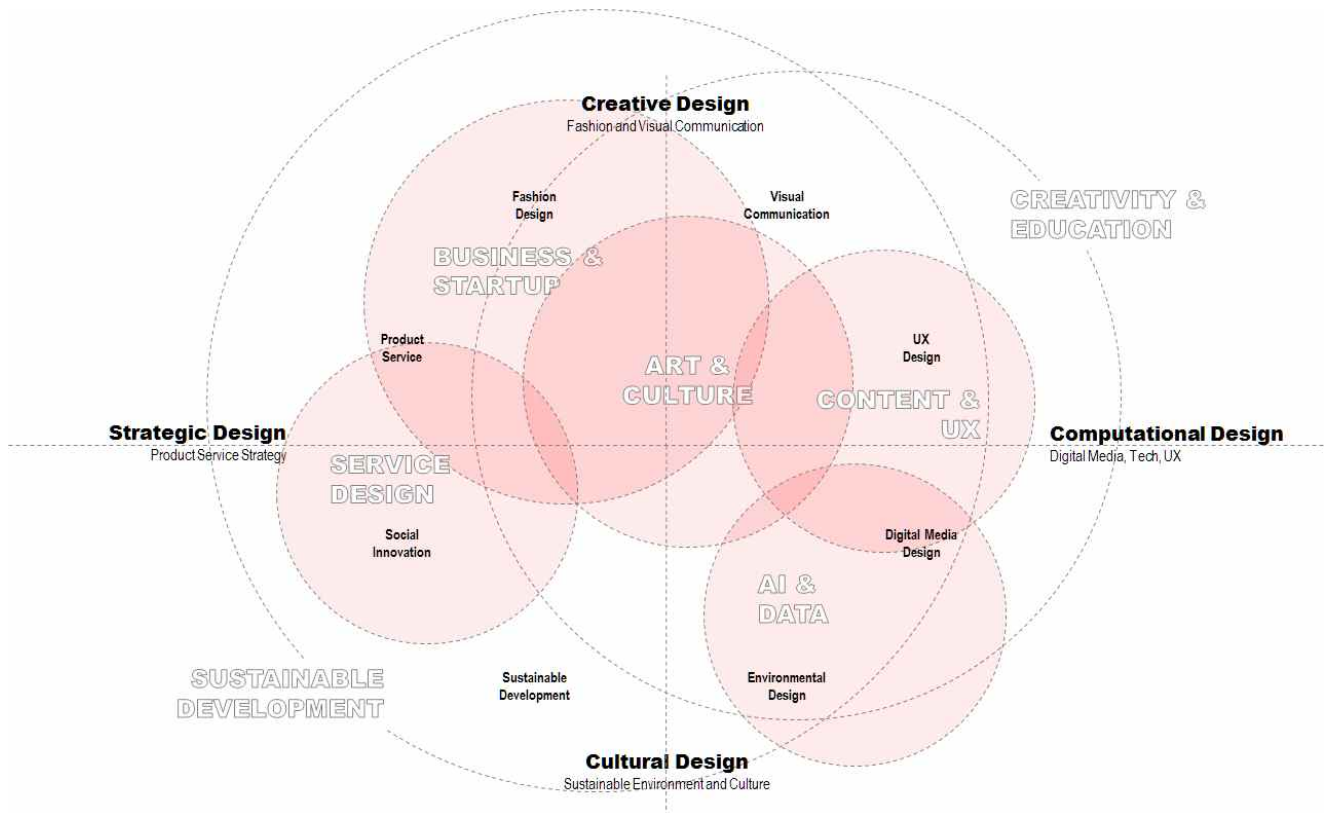
4.3. 3단계 - 랩 시스템 프레임워크 구축

마지막 단계는 7개의 연구 주제와 5개의 디자인 그룹을 결합하여 프레임워크를 구축하였다. 초기 지도는 연구 주제를 디자인 그룹에 매핑하는 방법으로 표현하였다.

■ [그림 27] 연구 주제와 디자인 그룹 매핑



- 최종 프레임워크는 연구테마를 원형 영역으로 구성하였다.



○ 대학원 공동연구 Lab 제안

Lab		교수명	미운영 교수
1	Computational	이동훈, 김세화, 김경원	김형숙, 김기수 박수진, 이진호 류근옥, 정지욱
		고정욱, 홍관선	
2	Design for Busan/ Regional Culture based Design	박부미, 장주영, 김수화	
3	SDGs: Sustainable & Circular Design	서한석, 윤지영, 안병진, 김형우, 양성용, 송만용	
4	영상(작품)	김동현, 김해윤	
5	서비스	이성필, 이명희, 김태완, 이용기	
6	패션	신혜경, 김순구, 양성원, 노윤선	

● 지도학생 6명 이상 교수

〈대학원 공동연구랩〉

- 문제점 : 현 대학원 연구실 운영 구조가 교수 중심적이어서 각 교수의 연구 관심분야를 넘어서는 그룹으로 협업하기 어려움
- 수정방향 :
 1. 연구 영향력 및 역량을 높이기 위해 연구 키워드(테마)와 학문 카테고리(전공)를 기반으로 팀워크의 틀을 제공, 주제형 테마 중심 시스템으로 공동연구 Lab 제안
 2. 제공된 프레임워크를 통해 각 교수 관심 연구분야 선정
연구 조정 및 협업을 위해 같은 생각을 가진 교수와 협업, 향후 지속적 공동연구 Lab 운영

5. Global Design Society GDS 4.0

- 2015년부터 시작된 ‘글로벌 디자인 소사이어티 (GDS)’ 프로그램은 미국 뉴욕, 시카고, 이탈리아 밀라노 등 해외 유수의 교육 기관에서 하계&동계 방학 기간동안 집중 워크숍을 개최해 왔다.
- 동서대학교 디자인대학은 “Top Ten To the World” 라는 슬로건으로 학생들이 세계 시민으로서 대담한 도전을 할 수 있도록 독려하고 다양한 기회를 제공하고 있다. GDS 프로그램은 참가자들의 디자인에 대한 태도를 바꾸고 국제적 마음가짐을 갖게 하는데 큰 성과를 거두었다. “1인 1국제화”를 목표로하는 GDS 프로그램은 미국, 이탈리아, 호주, 중국, 일본, 인도네시아 등 다양한 국가에서 심도 있는 학습의 기회를 가지며 워크숍, 전시회, 해외산업현장과 문화 체험을 제공한다. 현재 동서대학교 디자인대학의 학생들이 글로벌 무대에서 활약하는 모습은 그 경쟁력을 반증하는 것이라고 자부할 수 있다.

5.1. New York SVA(School of Visual Art) Workshop (2015-2017)

뉴욕 SVA 워크숍은 3주간 스쿨오브비주얼아트(CDFNY(The next Culture, Design, and Fine Arts in New York))프로그램에 참여해 전 세계에서 모인 각기 다른 문화를 가진 학생들과 함께 문화, 미술, 디자인과 관련된 학습과 교류 활동을 하게 된다.

5.2. Milano DA(Domus Academy) Workshop (2015-2017)

이탈리아 도무스 아카데미의 디자인 워크숍은 동서대학교 CK-1 가치창조 디자인인재양성사업단의 지원을 바탕으로 진행된 GDS 프로그램이다. 밀라노 현지에서의 교육을 통해 특별 강연과 필드트립, 도무스 아카데미 교수들에게 작품을 크리틱 받게 된다. 학생들은 이 프로그램을 통해 국제무대에서 보다 현장감있는 디자인 학습을 할 수 있는 기회를 가지게 된다.

5.3. Chicago Purdue Start-Up Workshop (2018-2020)

동서대학교와 퍼듀대학교(미국 인디애나 주에 위치) 퍼듀연구재단이 2018년 ~ 2020년 개최한 ‘디자인 혁신 및 기업가정신 포럼’ 공동 후원(동서대학교와 퍼듀대학교 연구재단은 학술협력 협약 체결). 동서대학교와 퍼듀연구재단은 공동연구, 교수교류, 학생교류 사업 공동협력. 학생들의 창의적인 디자인을 세계 시장에 제공하기 위해 디자인 센터에서 협력하기로 합의. 퍼듀대학교는 미국 상위 20위 안에 드는 명문 대학으로 지난 5년 동안 90% 이상의 졸업생 취업률로 유명하다.

5.4. International Design Workshop & Field Trip in Melbourne (2017-2020)

멜버른 국제디자인워크숍은 호주 모나쉬대학교의 디자인 전공 학생들과의 교류와 공동 학습을 목표로 한다. 매년 1월에는 모나쉬대학교에서 7월에는 동서대학교에서 두 대학의 학생들이 모여 국제 디자인워크숍을 진행하고 문화 교류를 진행하고 있다. 특히 호주내 필드트립은 멜버른과 시드니 두 도시를 방문하면서 SYDFEST 등 다양한 미디어 행사와 전시를 탐방하고 리서치 하는 프로그램으로 구성되어 있으며 이러한 현장학습은 해외 대학과의 공동 커리큘럼 개발로 이어지고 있다.

5.5. DSU+Monash+SUES International Design Workshop in Busan (2018-2020)

멜버른 국제 디자인 워크숍과의 연장선에서 이루어지는 행사로 호주 모나쉬대학교, 부산의 동서대학교, 중국의 상해공정기술대학교 3개국 학생들이 만나 문화교류를 기반으로 국제 디자인 워크숍을 진행하고 있다.

5.6. Milano_M+S studio Workshop (2018-2020)

밀라노 M+S 스튜디오의 공동 설립자인 이코 밀리오레(Ico Migliore) 석좌교수는 매년 여름 GDS 프로그램의 일환으로 동서대학교에서 워크숍을 진행한다. 학생들은 창의적인 아이디어를 브레인 스토밍하여 다양한 시각, 공간, 미디어 작업을 경험하고, 동시에 겨울방학 기간 밀라노의 M+S 스튜디오를 방문하고 인턴십의 기회도 갖게 된다.

5.7. 진행중인 프로그램 : GDS 4.0

5.7.1. Cumulus Association

“CUMULUS International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media 정회원”

Cumulus는 예술 및 디자인 교육, 연구를 제공하는 유일한 글로벌 협회이다. 지식과 모범 사례의 파트너십과 이전을 위한 글로벌 포럼. 현재 63개국 360명의 회원으로 구성, 동서대학교는 국내에서는 서울대학교, 청주대학교에 이어 유일하게 3개 회원대학으로 합류하였다. 디자인 분야에서 국제적으로 명성이 높은 대학들이 회원대학으로 등록되어 있어 동서대학교의 국제적으로 인정받는 디자인 역량과 맞먹는다. 전 세계적으로는 동서대학교를 비롯 30개국 43개 학교‘RMIT(호주), 무사시노미술대학교(일본)’등 세계 유수의 디자인 대학교가 공식 회원대학으로 활동 중이다.

5.7.2. DESIS Network, DSU DESIS Lab

2019년 설립된 DSU-DESI Lab은 지역기반 협업을 통한 디자인 제안과 실천으로 공동체의 변화를 추구한다.

이를 위해 우리가 속한 지역의 문제를 발견하고 공동체의 참여를 유도하여 해결방안을 제시함으로써 사회의 작은 변화를 만드는‘체인지 메이커로’의 역할을 모색한다. 2021 동서대학 디자인대학원은‘DSU DESIS Lab Forum 2021’(A Bright Future for Asia)를 개최하였다. DESIS Network 창시자‘Ezio Manzini’교수님의 기초연설과 아시아 6개국의 8개 DESIS 연구소가 참여하였다. 각 대학에서 진행 중인 DESIS Lab 프로젝트와 미래의 DESIS Lab 프로그램을 공유&토론하였다. DSU DESIS Lab은 사회혁신 및 지속가능 디자인의 다양한 활동을 통해 아시아의 밝은 미래와 향후 지속적 네트워크 활동을 통한 지역과 글로벌 목표에 이바지 하고자 한다.

<Global Design Society>

- ‘글로벌 디자인 소사이어티(GDS)’ 프로그램은 해외 유수의 교육기관에서 여름방학 및 겨울방학 기간 활용, 집중 워크숍 프로그램 등으로 개최
- GDS 프로그램은 미국, 이탈리아, 호주, 중국, 일본, 인도네시아 등 다양한 국가에서 심층 학습 기회를 제공하고 워크샵, 전시회, 해외 산업 현장 및 문화 체험 프로그램 등으로 운영
- 지속적인 글로벌 활동은 국제 디자인대학 네트워크인 ‘Cumulus’와 ‘DESI’를 중심으로 지속 운영

V. 추진과제

■ [표 87] 추진과제

추진과제	주요 내용	기대 성과
[글로벌 CROSSOVER] 1. 명품온라인 교과과정 DSU Global DOC (Design Online Course) by 해외 초빙/겸임/객원교수	• 명품 글로벌온라인 교과과정 구축 및 운영 : 지방의 약점 극복, 공간개념의 초월, DSU-GDOC 브랜드화 • 해외 초빙/겸임/객원교수 추대 - 세계 명문대학 한인교수 풀 구축 - 세계 산업체 활동하는 한인 현장디자이너/전문가 풀 구축 - 해외활동 동문 풀 구축 • 수도권 & 전국, 세계에서 찾아오도록, 유학도 주선 • 전임교원으로 충당하기 어려운 다양한 분야 교육 가능	• 지역 단점의 장점화, 미래형대학 • 글로벌네트워킹 강화 • 학생 해외진출 용이 • 세계디자인트렌드 노출과 적응 • 고품질 저비용 • 교원 고용의 유연성, 고효율
[글로벌 CROSSOVER] 2. 명품여름학기 DSU SDP (Summer Design Program) by 국내외 명문대교수 온오프라인 수업	• 여름 계절학기의 활성화, DSU-SDP 브랜드화 • 정규학기에 하기 힘든 과목/ 정규과목 준비를 위한 과목 등에) SVA교수가 여름학기에 한국에서 강의하는 모델 • 학점인정, 집중강의 형식 • 국내외 학생 모집 : 영어 강의 수 확대 • 외국인 학생들 일자리 주선, 일학업 병행 가능하도록	• 글로벌네트워킹 강화 • 수업의 질 제고 및 다양화 • 세계디자인트렌드 노출과 적응 • 고품질 저비용 고효율
[대학간 CROSSOVER] 3. 디자인대학 연합체 : 국내 5개 디자인특화 공유대학	• 색깔있는 디자인대학의 연합 • 온라인 수업 공유, 공동강의 운영 등 교류 • 썸머 연합디자인아카데미 혹은 워크숍 개최(융합적 주제) • 부산국제영화제(개막식, 폐막식) 관련 공동프로젝트 • 주니어 여름디자인아카데미 운영 : 지역 청소년 대상	• 수도권 지역 대학과 수업교류 교육의 질 향상 • 학생들에게 다양한 기회 제공 • 입시홍보 효과
[글로벌 CROSSOVER] 4. SDGs Action Center -Design for Social Impact-	• UN SDGs (Sustainable Development Goals) 기반 융합교육 • 주제(지속가능한 개발 목표 17가지) 중심 교육 • 디자인사고로 사회문제 해결안을 모색하고 지역사회에 실천 • 글로벌 활동 확장: UN산하 SDSN(지속가능발전 해법 네트워크, Sustainable Development Solutions Network)참여 • '아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인' 1탄!	• 대학의 국제사회 활동동참 • 대학 위상 강화 • 지구환경을 위한 노력 • 교육적 효과 • 지역사회 선한 영향력전파
[학생간 CROSSOVER] 5. PDD Camp (Purpose driven Design) -목적이 이끄는 디자인캠프-	• 지·정·의 디자인인재 양성을 위한 디자인미션 캠프 • 동서대 원동수련원 1박2일 합숙 - 1학년('Learn to Feel' camp): 나만의 가슴 뛰는 열정 찾기 - 2학년('Feel to Create' camp): 디자인역량 심화 워크숍 - 3학년('Create to Serve' camp): 이웃 문제해결 디자인 봉사 - 4학년('Design for Impact' camp): 임팩트있는 삶, 나의 진로 탐색	• 소속감, 연대감 • 팀워크 훈련 • 건학정신 교육 • 학년별 미션 • 단계별 디자인정신 훈련 • 학생만족도 상승
[학생 전문가 CROSSOVER] 6. LECTURE SERIES 통합디자인특강	• LECTURE SERIES COMMITTEE : 학생들로 구성, 운영 • 학생들이 직접 듣고 싶은 특강 기획 • 전문가, 디자이너, 명사 조사, 목록작성, 섭외 • 학생들의 희망 특강 주제 및 명사 추천 시스템 구축	• 직접 조사 희망 강사의 강연으로 동기부여, 관심도 상승 • 특강효과 극대화 • 능동적 태도변화 예상

추진과제	주요 내용	기대 성과
[교육 CROSSOVER] 7. 7 Literacy 교육	• Basic Literacy • Visual Literacy • Digital Tech Literacy • Data Literacy • Global Literacy • Human Literacy • Ecological Literacy	• 디자인교육에 필요한 다양한 기초능력 함양 • 실무역량서 인문소양까지 • 미래디자이너양성위한 토대교육
[기술 CROSSOVER] 8. Design & Tech Center Big 5 Centers	• TOOL Center : AI+SW training • Media Center : studio 활용 및 영상편집 작업 • Fab-Lab : Maker's space • 서비스디자인혁신센터 : 서비스경험디자인기사 국가 자격 프로그램, 창업 및 서비스비즈니스모델 교육지원 • 아미연 : 디자인인문학, 지역문화콘텐츠, 교육연계사업	• 융합프로그램 • 통합운영 • 교육컨텐츠, 기술력, 공간, 시설 공유 • 대학 경비절감 • 운영의 효율성
9. Student Success Center	• 학생 역량, 재능, 관심, 진로에 적합한 학업 가이드 • 교내에 흩어져 있는 다양한 정보와 프로그램의 학생 개인별 맞춤형 가이드 • 학생 개인에 적합한 성공 유형을 발굴하고 개발하기 위한 학생중심형 성공개발센터	• 학생만족도 향상
10. 디자인특화 공간	• 디자인전문 공간의 구축과 활용 • 디자인도서관 + 재료관, 색채관, 영상관(작품아카이브) • 디지털미디어갤러리와 갤러리 G, J, E • 에코디자인 가든 & 카페 : 휴게공간 구성, IC 1F 및 디자인홀 1F 뒷마당	• 디자인 교육효과 및 역량 향상 • 학생만족도 향상 • 구성원들의 휴식공간 제공
[버추얼 CROSSOVER] 11. Metaverse Studio Global Creative Design Hub	• 원격 버추얼 스튜디오 설치 • 네트워크를 통한 교육·실험 연구 • 뉴-폼 아트 창작을 위한 실험의 장 마련 • 우리 고유의 문화예술과 세계 문화와의 만남을 시도	• 미래형대학 • 가상의 국제교류 용이 • Z세대 친화환경
[로컬 CROSSOVER] 12. Busan, Busan! 부산디자인학	• 해양·레저도시, 관광·엑스포도시, 물류·항만도시, 영화·콘텐츠도시, 역사·문화도시 • 역동적이고 개방적, 문화적 다양한 용광로 (혼종성·개방성) • 항구도시로서 개방성·문화혼종성, 피난도시로서 역사성, 근대·초근대가 공존하는 도시경관, • 동아시아 거점도시, 글로벌로 통하는 관문도시 • 부산 산업, 문화, 지역밀착형 • 부산의 지역성을 기반한 부산특화 디자인 • 부산이 필요로하는 디자인인재 양성	• 부산 지역 마케팅 전략 • 애향심과 자부심 고취 • 지역 일자리 창출 가능성 • 부산을 잘 아는 지역인재 배출
[글로벌 CROSSOVER] 13. DSU-DESIS Lab DESIS Lab Korea Asia DESIS Network	• 지역연계 커뮤니티 디자인 프로젝트 • DESIS Lab Korea: 동서대, 연세대, 서울대 한국연합 • 아시아 DESIS Network: 공동 프로젝트 수행 및 교류 • (DESIS: Design for Social Innovation and	• 디자인 활동을 통한 지역 및 국제사회 기여 • 대학의 국제적 위상 및 영향력 제고

추진과제	주요 내용	기대 성과
	Sustainability, 사회혁신과 지속가능디자인을 위한 국제 디자인대학 네트워크)	
[글로벌 CROSSOVER] 14. 아시아디자인대학 컨소시엄 -한중일 디자인특화 대학연합체-	- 아시아중심 디자인대학교육 특화 - 고베예술공과대학, 규슈산업대학, 나가오카조형대학, 상해공정기술대학, 북경이공대학 등 - 온라인수업공유, 공동수업, 공동연구, 복수학위, 교환 학생, 단기프로그램 및 대학원 진학 등 - 일본 및 중국 취업 지원 - GAA(Global Access Aisa) 활용- assembly network, 온라인 학습공동체 구축	- 아시아 중심 디자인대학 교육 연합 선점 - 서구중심 디자인교육에서 아시아로 중심이동 유도 - 현실성있는 국제교류프로그램 - 입시홍보 효과 - 비용 절감
[글로벌 CROSSOVER] 15. 유학생 온라인 사전준비반	- 유학생 친화적 프로그램 : 집에서 한국유학 시작, 시간절약 - 한국유학 안내, 사전준비 위한 온라인 프로그램 운영 - 한 학기, 학점인정 : 한국어 및 문화, 기초 교육 - 현지 유학의 빠른 적응 지원 - 한국학생과 자연스럽게 섞일 수 있도록 배려	- 유학생 친화 프로그램으로 입소문 - 유학생 만족도 제고
[전문가 CROSSOVER] 16. DSU Design Global Advisory Committee	- 국내외 디자인 전문가로 구성된 자문단 운영 - 미래 디자인 동향과 교육 방향 자문 협력 - 교육계, 산업계, 관련 기관 소속 권위자	- 글로벌 전문가 네트워크 구축 - 디자인대학 평판도 상승
[교수간 CROSSOVER] 17. 대학원 랩	- 랩 중심 대학원 - 토픽 중심 랩운영 - 공동연구의 활성화 - 대학원의 연구력 향상	- 공동연구의 활성화로 대학 연구력 향상 - 연구실 수업의 통합 비용절감
18. 1인 1체험 1p-1x (1person-1experience)	1인 1 글로벌 체험 1인 1 외국어 교육 1인 1 외국인 친구 만들기 1인 1 타전공 수업 수강 1인 1 봉사활동 1인 1 융합수업	대학의 다양한 프로그램의 참여
19. Global Impact	- 국제사회 기여형 글로벌 역량 강화, 호혜를 베푸는 대학 - 국제 디자인봉사활동 - 국제 원격강의 개발 운영, - 저개발국 디자인온라인 교육콘텐츠 지원	- 대학의 국제사회 공헌 - 대학의 글로벌 위상 제고
20. Local Impact	- 대학시설 개방, 취약계층 글로벌 교육 지원 - 디자인 실기대회, 진로체험교육 운영, 체험형 창의학습 방식 청소년 캠프 - 지역사회 맞춤형 인재양성 - 지역대학 간 공동 프로그램 운영, 지자체 연계 지역 사회 공헌 프로젝트 등, - 지역대학-지역사회 간 네트워크 활성화 - 평생교육지원, 재교육	- 지역상생 - 대학의 지역사회 공헌 - 지역에서의 대학이미지 제고

1. 명품 온라인 교과과정 : Global DOC (Design Online Course)

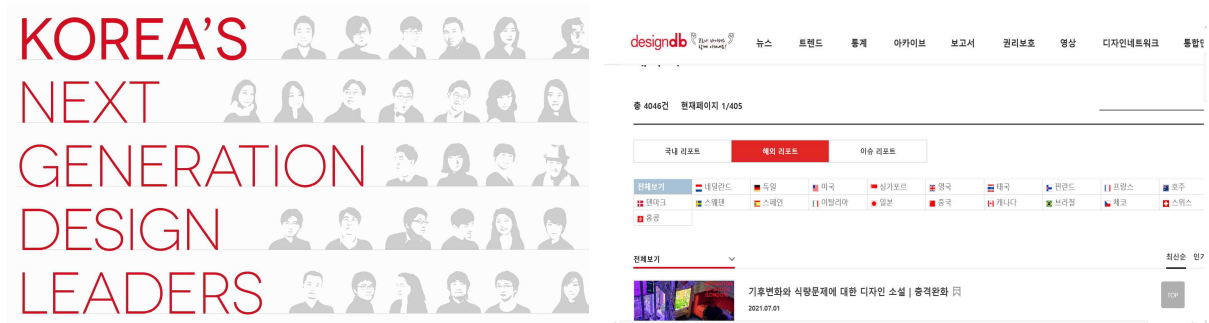
가. 주요 내용

○ 명품 글로벌 온라인 교과과정 구축 및 운영

- 지방의 약점 극복, 공간개념의 초월, Global DOC 브랜드화

○ 해외 한인 디자이너 네트워크 구축

- 해외 활동 차세대 디자인 리더, Designdb.com 해외 리포터, 한인 교수 및 동서대 동문 중점 활용



○ 추진방식

- 경력에 따라 초빙/ 겸임/ 객원교수 임명
- 정규 교과목 · 계절학기 · 특강 운영/ 동영상 제작 디자인대학 홈페이지 상시 게재 등

나. 담당 부서

- 디자인대학, 국제처, 교무처

다. 기대 효과

- 글로벌 디자인 트렌드 즉시 교육 가능
- 지역 대학 단점 극복 및 미래형 대학으로 도약
- 해외 한인 디자이너 활용으로 글로벌 네트워크 강화
- 글로벌 인턴십 및 해외 취창업 용이
- 고품질 저비용 교육 달성 및 교원 고용의 유연성 확보

2. 명품 여름학기 DSU SDP (Summer Design Program)

가. 주요 내용

○ 국내외 명문대 교수를 활용하여 여름 계절학기의 활성화 도모

- 정규학기에 하기 힘든 과목이나 정규과목 준비를 위한 과목 등을 대상으로 운영
- 외국인 학생들을 위한 영어 강의 추진도 검토

○ 기본 운영방향

- 학생/교수 대상 사전 수요조사
- 매년 7월 중 3주간 운영 (학비는 계절학기 수준)
- 온/오프라인 방식으로 집중 이수제로 추진

나. 담당 부서

○ 디자인대학, 국제처, 교무처

다. 기대 효과

- 글로벌 디자인 트렌드 노출과 적응
- 수업의 질 제고 및 다양화
- 해외 유명 디자인대학 교수 활용으로 글로벌 네트워크 강화
- 고품질 저비용 고효율 교육 달성

3. SDGs Action Center 구축안

SDGs Action Center(Sustainable Development Goals Action Center)			
About	• 2015년 9월, UN의 세계 지도자들은 만장일치로 우리 세계의 변혁 ‘2030 지속가능 발전 의제’ 채택 (17개의 SDGs와 169개의 세부 목표) • 2019년 세계최고대학평가기관 THE : 대학 영향력 평가, UN SDGs 달성에 대한 대학의 기여도 반영 (각 대학이 평가받을 분야 선택 평가, 대학의 위상을 가늠하는 새로운 척도 기대) • 대학은 사회의 교육, 전문가 양성기관으로 SDGs 의제에 참여할 중요한 역할, 의무, 책임 감 ((SDGs의 실천을 위해서는 여러 분야와 전문가들이 지식을 쌓고 역량을 길러야 함)		
SDGs 대학의 역할	• 교육 : 지속가능한 발전에 대한 교육, SDGs 실천을 위한 직업, 역량강화, SDGs 실천에 청년참여 독려 • 외부 리더십 : 사회적 참여, 여러 분야간의 협업, 정책 발전 및 지지, 사회적 헌신 입증 • 이에 동서대학은 학내 대학 및 각 계열별 전공이 SDGs의 ‘정상적 운영’의 일부로 • 기여를 극대화 할 수 있는 연구, 지식 생산, 확산, 공유를 위한 SDGs Action Center 구축		
SDGs 교육의 방향	• 사회 문제의 대표적인 예 : 기후 변화, 코로나 등 환경, 번영과 삶의 질과 밀접한 연관 • 상호연결성에 대한 관심이 필요한 시점이며 SDGs를 교육 커리큘럼에 포함하게 되면 대학은 끊임없이 변화하는 ‘새로운 사회’에 적응하고 대응이 가능 • 사회문제의 해결, 운영방식의 변화를 위해서는 모든 구성원이 협업, 상호연결, 책임감을 가지고 참여		
SDGs 실행목표 (디자인영역)	디자인학과 기초 구축	국제거점 구축 및 사회통합	새로운 디자인 영역 접근
	• 디자인 포함 학내 각 계열 별 • 융합을 통한 사회문제 해결, 디자인미래 창조 토대 마련	• Dongseo SDGs Center 중심으로 국내외 네트워크 구축 및 사회 구현 노력	• 생태, 순환(circular)디자인 등 • 새로운 방법론을 살펴보고 • 신규 디자인 영역 확대

SDGs Action Center(Sustainable Development Goals Action Center)			
	연구	지식생산	확산&공유
SDGs 적용단계	- 구성원 지속 가능성-이해, 설문 - SDG 요소(일반,전문,변화) 파악 - 대학내 커리큘럼 적용(신규과목 신설, 기존과목 병행)	- 대학내(대학원) 학문간 협업 - SDG 중심 프로젝트 수업 - SDG 아카데미 온라인 학습 - 지속가능한 발전에 대한 학위	- 글로벌 네트워크(협회) 활동 - 지자체 연계 사회혁신안 제시 - SDG 공모전을 통한 문제 해결 - 경험, 지식을 통한 창업 연계
DSU SDGs 참여학과	- 디자인대학(6개 루트, 패션디자인학과), 미디어커뮤니케이션 계열(광고홍보학과, 방송영상학과 등) - 소프트웨어융합대학(컴퓨터공학과, 게임학과, 영상애니메이션학과 등) - 바이오헬스융합대학(보건행정학과, 에너지환경공학, 식품영양학과 등), 사회복지 계열 등		
관련정보	- UN(United Nations), 지속가능발전센터(UN OSD) : www.un.org - 한국 : 국가지속가능발전포털(연구 및 최신동향) ncsd.go.kr / 전국지속가능발전협의회 sdkorea.org - 부산 : 부산지속가능발전협의회 ecopa21.or.kr - 공모전 : 휴먼시티디자인어워드 www.humancitydesignaward.or.kr - 대한민국 지속가능발전대상 공모전, SDGs 디자인인터내셔널어워드 www.sdgs.design.kyushu-u.ac.jp		
기대효과	- 지역 : SDGs 관점에서 지역 전략산업, 환경, 저출산, 고령화, 관광, 교통문제 등의 문제점 접근 (지역대학으로서 지역의 문제점과 해결방안 제시(지역에 필요한 대학이미지 구축)) - 국가 : 글로벌 아젠타를 중심으로 지역 이슈 선정, 목표와 비전 제시를 통한 대학의 방향성 제시		
	- 아시아 : 일본 규슈대학 SDGs Design Unit 프로그램 참여 - 글로벌 : UN 지속가능한 개발 솔루션 네트워크(SDSN) 이니셔티브 참여 등을 통한 대학 교육의 역할, 의무, 책임감 입증, 창업 연계		

4. 1인 1체험

가. 1인 1글로벌 체험

- ① 재학 4년 동안 최소한 1인 1회 이상 글로벌 프로그램 참여
- ② DSU Global Design for All : 디자인대학 브랜딩 → 입시홍보 효과 극대화
- ③ Offline & Online 최대 활용하여 저비용 고효율 가능

1) 글로벌 교환학생 프로그램 : 5명/년

- 교환학생 프로그램 / 18학점
- 학년 1학기 또는 2학기 중 우수학생 선발하여 1학기 또는 2학기 실시
- 미국/독일/이탈리아/중국/일본 등 약 5개 대학 매년 약 5명 내외

2) 글로벌 계절학기 프로그램 : 60명/년

- offline 또는 online 워크숍 단독 또는 전공 수업과 연계
- 하계 또는 동계방학 2-4주 프로그램 / 3학점
- 대상 : 1-3학년 재학생
- Petra(20명)/DAIP(20명)/신규프로그램(20명)

3) 글로벌 워크숍 : 60명/년

- offline 또는 online 워크숍 단독 또는 연계
- 학기 중 또는 방학 중 실시
- 대상 : 1-4학년 재학생

4) 글로벌 문화체험/디자인교류(전시 등) : 60명/년

- 재학생들의 동기유발 목적
- online 전시 및 문화체험 적극 활용하여 저비용 고효율 추구
- 대상 : 1-2학년 재학생

5) 교내 캠퍼스글로벌 프로그램

- 영어디자인 수업 운영(디자인대학)
- 유학생들과의 혼합수업(전공 또는 교양/IC 수업 활용)
- 방학 중 글로벌디자인 프로그램 개발 및 운영
- 글로벌디자인캠프/글로벌디자인봉사/글로벌디자인문화체험 등 프로그램

나. 1인 1외국어 교육/1인 1외국인 친구 만들기

- 영어교육 내실화
- 현재 영어회화 수업을 디자인영어회화로 전환 - 동기 및 흥미 유발, 전공영어 활용 능력 함양
- 교내외 유학생 및 외국인과의 교류 : 연결 프로그램 개발 및 운영
- 외국어 교육에 좀 더 흥미있는 학생에게는 어학학과 복수/부전공 활용

다. 1인 1 타전공 수업 수강

- AI경험디자인학과 적극 활용
- 디자인과 연계성이 높은 관련학과(경영/마케팅/공학계열)와의 복수/부전공 프로그램 설계 및 안내
- 어학전공의 복수/부전공 프로그램 활용하여 어학능력 향상

라. 1인 1 봉사활동

- 봉사활동을 통한 인성교육
- 교내/지역/해외 봉사활동 프로그램 개발
- 디자인봉사활동으로 디자인윤리교육 강화 및 디자인의 사회적역할 체험

마. 1인 1 융합수업

- 전공 + 주제중심 통합교육
- 주제중심프로젝트 : 전공심화 역량과 주제 중심 통합교육을 통한 융합 역량의 균형 있는 활용

- Micro Degree를 졸업자격 조건과 연계하여 주제중심 통합교육의 활성화
- 디자인전공심화 + SDGS/Computational디자인/부산디자인학/디자인창업
- 디자인전공 + 경영/마케팅/컴퓨터공학 등

5. 7 Literacy 교육

○ 디자인교육에 필요한 다양한 기초능력 함양

- 실무역량에서 인문 소양까지
- 미래 디자이너 양성을 위한 토대교육
- 정규 교과 및 비교과과정을 통한 ‘7 Literacy’의 체계적 교육 및 강화

- Basic Literacy : 디자이너로서 필요한 기본적인 읽고쓰는 능력, 문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력, 문자 기반의 문해력과 표현력, 설득력
- Visual Literacy : 시각적 문해력, 이미지를 해석하고 비판하고 창조하는 역량, 디자이너의 핵심역량
- Digital Literacy : 디지털시대에 필수적으로 요구되는 정보를 이해하고 표현하는 능력, DT(Digital Transformation) ICT기반, Computational literacy 교육에서 Computational Thinking, 컴퓨터 사고력과 공학원리에 관한 이해 (Technological Literacy)
- Data Literacy : 빅데이터 리터러시 디자이너(big data literacy designer), 데이터 마이닝(data mining)을 이해, 데이터를 읽고 분석하고 활용하는 역량
- Global Literacy : 글로벌 관점과 문화지능의 이해, 관계 및 콜라보레이션 능력, 글로벌 커뮤니케이션 능력, 글로벌 스탠다드와 매너 이해, 해외 디자이너 네트워크 구축, 세계시민정신의 함양
- Human Literacy : 인문학적 이해와 인간에 대한 공감능력,
- Ecological Literacy : 환경문제의 심각성을 이해하고 그에 효과적으로 대응하는 새로운 역량, 인간이 지구와 맺고 있는 본질적인 관계를 새롭게 인식하고 지속가능한 생활방식의 디자인을 위해서 교육적, 사회적, 정치적, 경제적 우선순위를 재조명하게 하는 철학적이면서도 교육적인 개념

6. Purpose driven Design Camp (목적이 이끄는 디자인캠프)

6.1. 필요성

- 자·정·의 디자인인재 양성을 위한 디자인미션 캠프
- 협업과 집단 지성의 체험활동을 통한 창의인성 함양
- 4차 산업혁명 관련 새로운 주제중심 교육의 적용과 학생들의 미래 역량 강화
- 디자인영역의 전문성 고취 및 융합 인재 양성
- 융·복합적 사고를 위한 창조적 발상의 전환 유도

6.2. 특성

- 건학이념에 따른 진리, 창조, 봉사의 지, 정, 의 의 인재 양성
- The only One 학생 고유의 재능과 가치 구현을 위한 협동캠프
- 미래 글로벌 환경에서 임팩트 디자인 역량 강화
- 집합 대면 교육의 대체를 통한 미래 혁신 가치 구현
- 세부 특성
 - 1학년 _'Learn to **Feel**' camp : 나만의 가슴 뛰는 열정 찾기
 - 2학년 _'Feel to **Create**'camp : 디자인역량 심화 워크숍
 - 3학년 _'Create to **Serve**'camp : 이웃 문제해결 디자인봉사
 - 4학년 _'Design for **Impact**'camp : 임팩트있는 삶, 창직을 통한 진로 탐색

6.3. 운영방안 (비대면 가상캠퍼스 운영 병행)

가. 1학년 'Learn to Feel' camp

- 1) 대학 신입생의 특성상 동기, 선후배 및 교수들과의 소통 및 정보의 필요성이 크므로 대면 단체 협동 미션캠프 운영

○ camp 세부 특성

- 장소 : 동서대 원동수련원
- 기간 : 1박 2일 합숙
- 운영안 (예시)
- 수용 가능 환경 : 원동 수련원의 경우 침실 수 2층(8룸), 3층 (10룸) 으로 1룸당 최대 수용인원 8명,
- 최대 140명 수용가능하므로 디자인 대학 학생들의 2그룹 시행

1학기		2학기		
1-A	3월1주	1-B	9월1주	수업 결손 최소화

■ [표 90] 세부 프로그램 (예시안)

2	세부 프로그램 예시안		
	시간	내용	목표
1일차 (금)	15:00 ~ 17:00	학교 출발 및 원동 도착	
	17:00 ~ 18:00	조별 입소	
	18:00 ~ 19:00	저녁식사	
	19:30~ 21:00	특강 • 동서대 디자인대학 알기 • 디자이너에게 필요한 열정 찾기	
	21:00 ~ 22:00	조별 소통의 시간	
	22:00 ~	자유시간	소통, 멘토링
		취침	
2일차 (토)	am 8:00 ~ 9:00	아침식사	
	9:30 ~ 11:00	조별 발표 디자이너의 열정 찾기	디자이너를 향한 각자의 가슴 뛰는 열정 표현하기
	11:00 ~ 12:00	자유시간, 정리	
	12:00	학교로 출발	

나. 2~4년 온라인 비대면 미션캠프 운영

- 1) 원격 교육 확대 및 인공지능(AD)과 가상현실을 융합한 디지털 콘텐츠가 부각되고 있는 상황에서 디자인대학 학생들에게 온라인 비대면 미션 캠프를 통해 상호 친밀감과 유대감 강화
- 2) 트렌드 및 사회 혁신을 선도하는 디자이너로의 성장을 위한 비대면 협동 미션캠프

○ camp 세부 주제

- 2학년 _ 'Feel to Create' camp : 디자인역량 심화 워크숍
- 3학년 _ 'Create to Serve' camp : 이웃 문제해결 디자인봉사
- 4학년 _ 'Design for Impact' camp : 임팩트있는 삶, 창직을 통한 진로 탐색

○ camp 운영 일정

- 하계 및 동계 방학 활용

■ [표 91] 세부 프로그램 내용(안)

3	세부 프로그램 내용(안)	
	세부 내용	
1. 가상 캠퍼스 구축	DSU Virtual campus 구축	가상 플랫폼 활용
2. 아바타 구현	DSU Virtual campus 구경하기 - 동서대 바로알기	가상 아바타 활용
3. 특강	혁신적 디자인 전문가 특강 졸업생 선배 특강	
4. 그룹 토의	소그룹구성, 1대 1 질의응답 기회	학년별 미션 부여에 따른 자유 토론 및 비전 찾기

		2년 : 디자인 씽킹을 활용한 지속가능 발전 목표 3년 : 디자인을 통한 지역 봉사 및 사회 기여 4년 : AI/ UX 디자인 활용 창의 혁신 디자인
5. 자유 활동	가상공간에서 자유 소통 및 아이디어 공유	

6.4. 기대효과

- 대면 및 비대면의 집단 캠프를 통해 공감, 존중, 배려, 소통 등 의 인성 강화
- 건학정신을 바탕으로 봉사 정신 함양
- 멘토링을 활용하여 선후배간의 연대, 결속력 등 소속감 강화
- 미래 글로벌 디자인 인재 마인드 확대
- 학년별 미션 수행을 통한 디자인의 사회 가치 확대
- 애교심 및 학생 만족도 상승
- Z 세대 특성을 반영한 공감 및 소통의 트렌드 리드

7. 디자인 대학 컨소시엄

7.1. 디자인 대학 컨소시엄

가. 디자인 대학 컨소시엄 (공유대학) 의 개념

○ 공유대학

- 대학 강의를 대학 자체에서만 제작하는 것이 아닌 컨소시엄 구성을 통해 지역 사회 및 대학의 인적·물적 자원을 상호 활용하여 교과목 운영

나. 등장배경 및 필요성

- 미래 사회 트렌드 및 대학 교육의 전망 변화
- 학문 간 융·복합이 필수적인 4차 산업혁명과 학령인구의 급격한 감소에 대비
- 대학 자체 인프라와 재정의 한계성을 넘어서 공유를 통해 대학 강의의 질적 향상 및 교육역량 차이 해소
- 학습 내용의 오픈소스 및 무료화로 포스트 코로나 이후의 새로운 대학의 패러다임
- Mooc, K-Mooc, Coursera 뿐만 아니라 유튜브 콘텐츠 등 많은 과목의 지식이 인터넷에 있는 상황에서 교수자의 역할 변화 : 강의실에서 지식 전달의 역할 → 학생들의 경험을 디자인하는 사람
- 컨소시엄 대학의 자원을 공동 활용하여 운영할 수 있도록 수준별 모듈형 표준 교육과정 개발

7.2. 국내외 공유대학 사례분석

■ [표 92] 국내외 공유대학 운영 사례분석

1	국내외 운영사례		
	프로그램명	참여 대학	특성
국내	AI기반 창업마케팅	동서대 및 6개대학	부산지역 대학 공유플랫폼운영
	동남권 K-Mooc 창업강좌 온라인 강의 콘텐츠	동서대 및 10개 대학	부산 경남 지역대학 공동개발
	공유협력대학사업	연세대 및 9개대학	전국적으로 9개 대학 4개 교과 운영 1000여명 학생 수강
	디지털 신기술 인재 양성 혁신 공유대학	교육부 8개 사업단 선정(2021.05)	인공지능등 디지털 신기술 양성
	디지털 기반 교육 혁신	한양대 외 4개 대학 Hy - live 컨소시움	서울 동부권 5개학
	6UNICON(6UNiversity CONSortium)	대전보건대 외 5개 대학	전문대학 연합
	국가 거점 국립대 간 학생 교류 활성화와 상호발전을 위한 업무 협약	서울대, 부산대 및 9개 대학	국립대 학점교류
국외	NewYork University	Intergrated Digital media	예술과 공학의 융합 사례 사진, 영화, 음악, 오디오기술, 실용예술 등
	The Washington Metropolitan Area consortium of Universties	Georgetown University 및 14개 대학 참여	워싱턴주 소재 대학의 학점 및 다양한 프로그램 공유
	Parsons school of design:: Parsons mobility	Cornell Tech 2021 개설 운영 중	디자인 과 IT
	The Consortium of Universities in Kyoto	교토지역 50개 대학 및 지방자치단체 등 참여	교토뮤지엄PBL등 대학별 자체 공유 교과프로그램 운영
.			

7.3. 디자인 대학 특화 컨소시엄

가. 색깔 있는 디자인 대학의 연합

- 국내외 특성화된 디자인대학과의 공유 교육과정 개발
- 국민대, 서강대, 서울예술대, 파티(PaTI), 큐슈산업대학, 한국뉴욕주립대(FIT Korea)등
- 계절학기를 통한 summer 프로그램

- 시설 공유 활용 (센텀 캠퍼스)

나. 부산 특화를 통한 글로벌 공유 프로그램 운영

- 부산 국제 영화제, 부산 디자인 위크 연계 공유 워크숍 운영
- 부산 특화 주제 선정을 통해 디자인 특화 공유 프로그램 확대

다. 주제중심의 Crossover 교육과정의 공유 교과목 개발

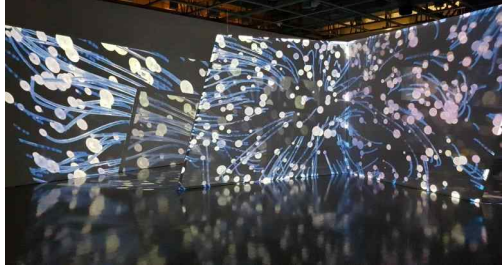
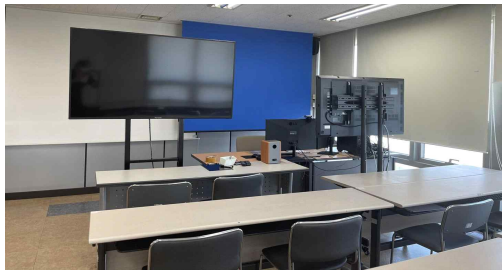
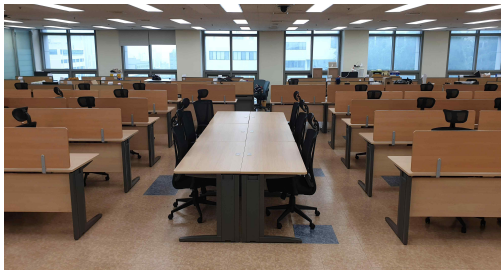
- AI 디자인과 창업
- 부산 지역 재생 SDGs 프로젝트
- 디자인 씽킹을 활용한 창의적 생활디자인
- 지역 문화유산 발굴 및 혁신 프로젝트
- 지역 청소년을 위한 디자인과 부산 이미지

라. 기대효과

- 학생 선택권 대폭 확대
- 학사구조의 비유연성 개선
- 공유 교과목 운영을 통한 교육 역량 확대
- 공유 캠퍼스 및 공동학위제 활용
- 융/복합 교육 확대

8. 디자인 특화 공간 구축

구분	세부내용	
디자인대학	Creative α-LAB	디자인 도서관
		
	· ICB 1층 : 1학년 학부 학생들의 창의융합교육 (실기수업) 중심 강의 배정 · 상시개방으로 학생들의 자유로운 작업공간 활용 · 총 면적 : 94.52m²	· 디자인전문 국내외서적 5,183권, 국내외 전문잡지 28종, 관련서적 지속적 구매, 총 면적 : 258.50m² · 기존 공간에서 재료관, 색채관, 영상 아카이브 공간 신규 구축
	디자인홀 1층 E갤러리	디자인홀 출입구 로비

일반대학원 디자인학과	 · 디지털 전문갤러리로 공간 리모델링 예정 · 총 면적 : 343.76m²	 · 에코카페 및 디자인홀 뒷공간 생태교육 공간 조성 · 디자인대학 우수 작품 상시 전시
	온라인강의실 구축  · 디지털 전문갤러리로 공간 탈바꿈 · NM 7층 712호	학석사 연계과정 활성화  · NM 7층, 주제형 공동연구 대학원 Lab 운영 · 대학원 연구공간 주제형 연구공간으로 재배치

9. 아시아미래디자인연구소

부산·한국·아시아 문화가치에 기반한 디자인연구와 교육의 글로벌 허브

9.1. 개요

- 아시아에 기반을 둔 디자인지식의 생산, 교류, 확산, 저장의 역할
- 디자인 지식의 생성과 사용의 순환 지향
 - 디자인에 관한 연구의 생산, 교육에 적용, 디자인 실행에 활용

9.2. 디자인대학의 연구역량 강화를 위한 지원

- 다양한 연구회의 활성화
 - 디자인인문연구회, 지역문화연구회, 교과개발위원회(한국연구재단 인문사회연구소 사업팀)
- 지역성에 기반을 둔 디자인연구와 실천
 - SDGs 및 지속가능디자인 연구, DSU-DESIS Lab 운영, 한국예술과 디자인연구
- 국내외 학술 활동 및 연구논문 게재 지원
- 디자인 전문도서서고 구축 및 대여서비스, 참고도서 구입 및 관리

9.3. 디자인대학의 교육·교과목 지원

- 디자인교육콘텐츠 개발 : 연구와 교육의 연계
 - 디자인 학문에서 한국적 문화에 기반을 둔 지식의 체계화
 - 디자인교육의 융·복합 활성화를 통한 효과적인 교수학습법 개발 : Gamification 연구
 - 해외에 공유할 한국적 디자인교육 콘텐츠 및 MOOC 개발 : 온라인 영상물 제작 등
 - 크로스오버 주제중심교육 지원 : Foundation, 부산디자인학, SDGs 교과목 등

9.4. 디자인대학 · 대학원의 학술행사 및 출판물 지원

- 봄·가을 학술대회 개최를 통한 디자인지식 교류의 장 마련
- 각종 연구집, 자료집, 교재, 저서, 뉴스레터 등 발간 및 아카이빙, DB
- 각종 포럼, 세미나, 특강, 워크숍 등 기획 제공

9.5. 디자인대학 · 대학원의 인력 지원

- 박사전임연구인력 지원
- 학, 석, 박사 연구보조원의 연구 참여를 통한 장학금 지원 및 연구인력 양성

10. 기타

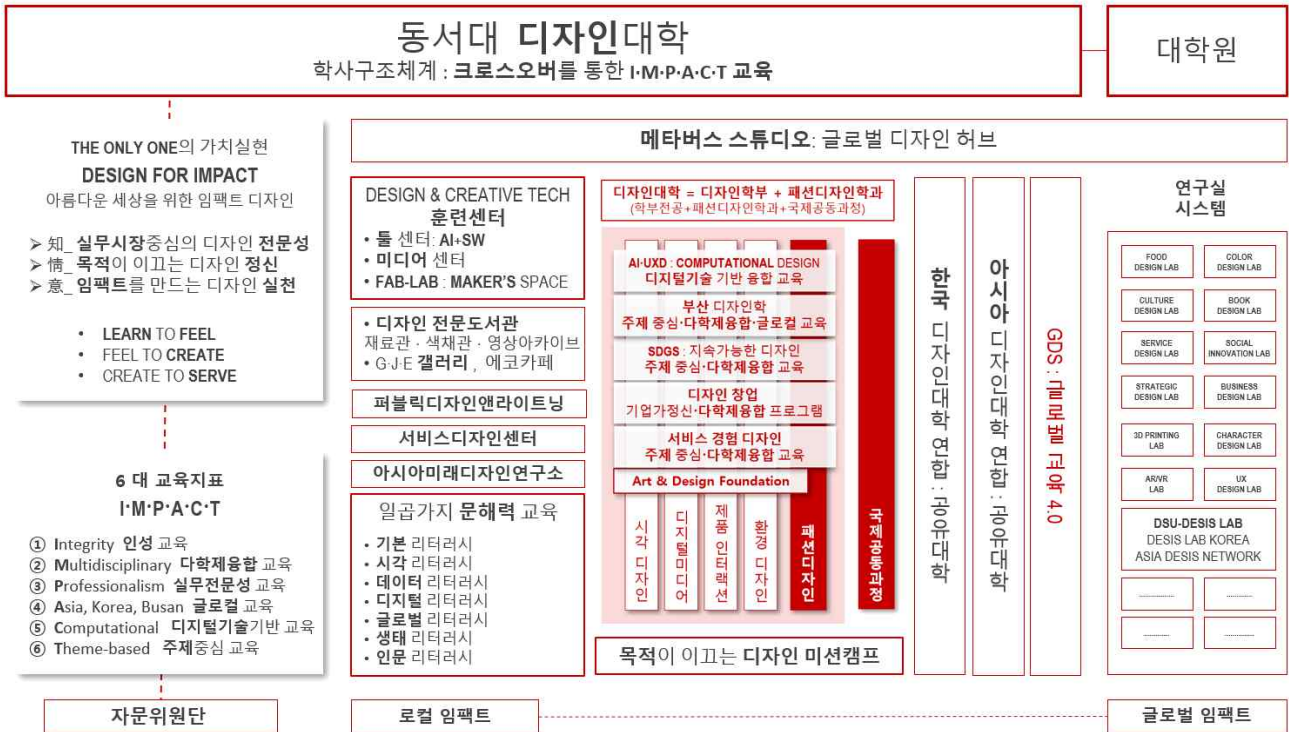
구분	세부내용
디자인대학 branding Power 강화	- 동서대학 디자인대학 branding Power 강화 - University Brand Identity 구축, 국내외 홍보 비전 부재 극복 노력 필요 - BI, 슬로건, 캐릭터, 폰트, 칼라, 기념품 및 SNS 홍보전략 등 마련 - ex1 : 중앙대 광고 오리콤에서 전담 “Do” 캠페인 - ex2 : 고려대학 경영대학 광고 “여러 논란속에서 브랜딩 차원에서는 성공” - ex3 : 덕성여대 “나의 브랜드 발전소” 홍보 포스터   - 디자인대학 슬로건 : “천인천색”, “1인 1글로벌화” - 대학별 대표 슬로건 ex : 연세대학교 “진리가 너희를 자유케 하리라” 서울대학 “누군가 조국의 미래를 묻거든 고개를 들어 관악을 보게 하라” 고려대학교 “너의 젊음을 고대에 걸어라, 고대는 너에게 세계를 걸겠다” 이화여자대학교 “이니셔티브 파워”, “세상은 이화에게 물었고 이화는 그대를 답했다” 숙명여자대학교 “세상을 바꾸는 부드러운 힘” 서강대학교 “공부하는 대학”, “그대 서강의 자랑이듯, 서강 그대의 자랑이어라” 중앙대학교 “한국의 중아에서 세계의 중앙으로” 한국외국어대학교 “외대를 만나면 세계가 보인다” 건국대학교 “시대를 앞선 지성, 세계를 향한 도전” 성균관대학교 “한국지성 600년, 미래인재의 산실”
글로벌 QS Ranking 상향 노력	- 글로벌 QS Ranking 상상을 위한 노력 1. 해외 우수디자인 교육기관 연계 공동수업, 공동 작업 활성화 (미국 퍼듀대, 이태리 도무스, 미국 SVA, 호주 모나쉬대, 일본 큐슈산업대 등) 2. 미래지향적 디자인 프로젝트 주제 선정 : 주제형에 따른 교수 인력 재배치, 공동연구 시스템 구축 3. 국제 저명 디자인 학회, 공모전 출품 - 대학원 발표 우수논문 해외학회 적극 게재 - 결과물 국내외 저명 디자인 공모전 적극 출품 등 - 영어 수업 확대(기존 ‘지속가능한 디자인’, ‘소셜이노베이션 서비스디자인’ 수업 외 신규교과목 등) 4. 해외 석학 초빙 자문단 구성(석좌, 객원교수 초빙) 등

	- 디자인대학, 대학원 디자인학과 운영에 따른 자문, 글로벌 이슈 교과목 우선 배치 - 세계대학 통계기관 사이트 1. QS World University Rankings https://www.topuniversities.com/university-rankings 2. Times World University Rankings https://www.timeshighereducation.com/content/world-university-rankings 3. ARWU World University Rankings http://www.shanghairanking.com/index.html - QS World University Rankings 평가 기준 1. Academic Reputation(40%), 학문적 평판 2. Employer Reputation(10%), 기업체 평판 3. Student-to-Faculty Ratio(20%), 학생&교수 비율 4. Citation per Paper(20%), 논문 인용회수 5. International Faculty Ratio(5%), 해외교수 비율 6. International Student Ratio(5%), 해외유학생 비율
구분	세부내용
글로벌 QS Ranking 상향 노력	- 일반대학원 디자인학과 글로벌 홍보 전략 마련 - 코로나 이후대비 중국, 동남아권 유학생 유치 사전준비 (중국어, 영어버전 홍보물 기획 및 개발) - 대학원 글로벌 프로그램 구성 : 국제종합프로젝트, 미국 및 유럽(독일) 등 신규 발굴 일본 : 나가오카조형대학, 규슈대학, 고베예술공과대학 / 중국 : 북경이공대학, 상해공정기술대학 등 - 디자인대학 석좌&객원교수 활용 비대면 온라인을 통한 다양한 국제세미나, 포럼, 워크숍 추진 - 목적 : 디자인 특성화대학으로 디자인 영역의 교육전문화를 위해 세계적 디자인 권위자 적극 활용 디자인 학문과 실무 영역의 세계적 흐름의 파악, 글로벌 감각의 함양 및 국제적 네트워크 형성 - 해외 석좌&객원교수 활용 디자인대학, 대학원 글로벌 홍보 강화 - 2021.9.1. 기준 총 4명 : 이코 밀리오레(이태리), 구환시, 당방루(중국), 마이클프린스(미국) - 학석사 연계과정, 석박사 연계과정 활성화 도모, 대학내 제도화 - 학부와 대학원 연계를 통한 “학생들의 진로” 선택 다양화 - 우수인력 사전확보&우수 연구실적 도출(BK사업팀 향후 사업단 승격 준비) - 학석사 연계과정 참여학생들의 “졸업작품전 심의, 면제, 연기” 등 신규 조항 신설 준비 - 대학원 디자인학과 특성화 기획, 디자인학과내 서비스디자인 전담팀 구성 (주제형 교육 접목 : 이성필, 이용기, 김태완, 이명희 교수 등) - 동서대학 대학원 키워드 확보(BK사업팀 특성화를 위한 우수연구실적 지속 확보) - 2021. 2학기 신설교과목 : 디자인연구윤리(담당교수 : 장주영) 교과목 신설
대학원 자체평가 (BK사업단)	- BK사업단의 비전과 목표 달성정도 1. 교육역량 영역 성과, 연구역량 영역 성과 등 2. 사업단 참여학생들의 연구역량 평가, 취(창)업 질적 평가 등 3. 사업단 참여교수 연구역량 평가, 연구비 수주 실적, 연구업적 우수성, 산업.사회에 대한 기여도 - 글로벌 학술활동 참여 실적, 해외대학 및 연구기관과의 실적 의 계획 등
홍보계획	- 대학원&사업단 국내외 홍보 계획 기획(홍보계획) - 자체행사 : 글로벌 행사, 워크숍, 페스티벌, 세미나 등 상시 발신 - 자체 언론사 리스트 확보 : 기존 신문사 외 SNS, 국내외 학회 리스트 확보

Ⅵ. 종합 및 결론

1. 종합 구조 및 정리 (대학원 랩 업데이트 후 그림 교체 필요)

■ [그림 31] 디자인대학 학사종합 구조



1.1. 학사구조 혁신

- 학사구조 혁신 : 전공심화교육 + 미래형 주제중심 crossover 통합교육
- 전공심화교육(4개 전공+1개 학과) : 시각디자인전공 + 디지털미디어디자인전공 + 환경디자인전공 + 제품인터랙션디자인전공 + 패션디자인학과
- 주제중심 crossover 통합교육
 - AI·UXD : computational design - 4차산업혁명 등 미래산업에서 요구되는 새로운 디지털기술교육
 - 부산 디자인학 : 부산의 지역성을 교육과 연계한 지역전문가 양성교육 특성화
 - SDGs : 지속가능한 디자인 - 유엔의 전 지구적 지속가능 프로그램의 교육적 반영을 통해 세상에 좋은 영향을 끼치는 IMPACT 디자인교육의 실현 및 디자인대학의 세계적 브랜드화
 - 디자인 창업 - 기업가 정신 함양 교육을 통해 디자인 기업가 양성
 - 서비스 경험 디자인 - 디자인 기획, 전략 역량 및 복잡한 문제해결 역량 교육을 통한 디자인역할의 확장 교육
 - Art & Design Foundation - 디자인 기초교육 혁신 및 작가주의적 디자이너 양성
 - 교육혁신을 통한 IMPACT 교육 실현
: 아름다운 세상을 위해 영향을 끼칠 수 있는 디자인 역량 교육

1.2. 대학원 디자인 랩 및 학사와의 연계 운영 활성화

- 디자인대학 교수들의 전공역량 고려한 디자인 랩 구축하여 디자인대학원 연구 역량 강화
- 학사교육과 연계하여 디자인대학 학사(교육) 및 대학원(연구) 상호 시너지효과
- 학부 학생들의 대학원 진학 활성화를 통한 디자인 실무 및 이론 전문가 양성
- 학사의 주제중심 crossover 통합교육인 서비스경험디자인, 창업 등의 학석사연계과정 활성화로 전공심화 및 전공 확장을 위한 교육 제공

1.3. 교내 공간 및 시설의 효율적 구축 및 공유

- DESIGN & CREATIVE TECH 훈련센터 구축하여 디자인교육서비스의 질 향상
- 미디어 센터 : 기존의 미디어센터 공유를 통해 디자인대학 학생들에게 미디어 작업을 위한 질 높은 교육환경 제공
- FAB-LAB : 디자인학생들에게는 필수적인 MAKER'S SPACE 공간 및 시설 제공을 통한 교육만족도 향상 기대
- 디자인 전문도서관 : 자료관, 색채관 및 영상아카이브를 구축하여 디자인작업 과정에서 요구되는 디자인 자료 제공
- G·J·E 갤러리 : 학생들의 과제전, 졸업전시 및 교내외 전문가들의 작품 전시
- 에코 카페 : 학생들의 휴식 및 작업 공간을 제공하여 학교에 오고 싶고 머물고 싶은 캠퍼스 구축

1.4. 미래 디자인 기술교육 혁신

- 메타버스 스튜디오 : 글로벌 디자인 허브를 구축하여 시간과 공간의 제약없는 국제적인 교육의 공간으로 활용
- 디지털갤러리 : 디지털 스튜디오 및 갤러리를 구축하여 미래 디지털디자인의 실습 및 전시 공간 제공으로 학생 주도형 통합 교육의 장으로 활용

1.5. GDS 4.0 글로벌 교육 강화

- 기존의 GDS(Global Design Studio)를 확장 개편하여 교류 국가 및 해외대학 추가 확보(독일 등 유럽국가 및 인도 등)
- 1인 1글로벌을 구현하여 동서대 디자인대학의 글로벌 특성화로 입시경쟁력 강화
- 기존의 offline 국제교류뿐만 아니라 online 국제교류 프로그램의 적극 활용으로 저비용 고효율의 국제교육 구현

1.6. 글로벌 활동을 통한 디자인대학의 Global Impact 구현

○ SDGs

- UN이 주도하는 17개의 지속가능발전목표(SDGs: Sustainable Development Goals)를 실천하는 SDSN(Sustainable Development Solution Network)의 공식회원으로 아시아미래디자인연구소가 2021년 4월 19일 승인받음

- UN의 SDGs의 17개 주제에 대한 교육적으로 활용하여 주제중심 crossover 통합교육에 반영

○ DSU-Desis lab(Desis lab korea Asia Desis network)

- 디자인을 통한 사회혁신과 지속가능성을 추구하는 세계 유수의 대학연합체
- 아시아미래디자인연구소는 2019년 6월 DSU DESIS Lab을 멤버로써 오픈하여 활동 중

○ Cumulus(국제디자인연구협력기관)

- 예술 및 디자인분야의 교육과 연구를 협의하는 유일한 국제학술연합체이며 30개국 43개 대학이 정식회원이 승인되었음
- 아시아미래디자인연구소는 공식 회원대학으로 승인 받는 성과를 거두었으며 글로벌 3.0의 목표실현에 더 가까이 접근
- 이 네트워크를 통해 우리 디자인대학의 교수 및 학생들의 국제교류 지원 가능

1.7. 공유대학

- 국내외 대학과의 공유 프로그램 개발 및 운영
- 이를 통하여 지역의 한계 극복 및 다양한 교육 제공
- 한국 디자인대학 연합을 통한 공유대학 실현
- 아시아 디자인대학 연합을 통한 공유대학 실현

1.8. 연구소를 통한 아시아디자인교육 특성화

- 아시아의 가치를 연구하고 이를 디자인대학 교육에 반영하여 아시아디자인교육 특성화
- 한국예술과 디자인 연구팀, 한국예술과 디자인 MOOC 연구팀 및 창의성과 미래디자인 연구팀이 연구를 진행 중이며 연구 결과는 디자인교육에 반영

1.9. 20개의 추진과제를 통한 IMPACT 교육 실현

○ 글로벌 CROSSOVER

● 명품온라인 교과과정

- 명품 글로벌온라인 교과과정 구축 및 운영하여 지방의 약점 극복하고 DSU-GDOC 브랜드화
- 해외 초빙/겸임/객원교수 추대하여 전임교원으로 충당하기 어려운 다양한 분야 교육 가능

● 아시아디자인대학 컨소시엄

- 아시아중심 디자인대학교육 특화
- 온라인수업공유, 공동수업, 공동연구, 복수학위, 교환학생, 단기프로그램 및 대학원 진학 등

○ 글로벌 CROSSOVER

● 명품여름학기DSU SDP(Summer Design Program)

- 여름 계절학기의 활성화, DSU-SDP 브랜드화
- 정규학기에 하기 힘든 과목/ 정규과목 준비를 위한 과목 등

● **SDGs Action Center**

- UN SDGs (Sustainable Development Goals) 기반융합교육
- 주제(지속가능한 개발 목표 17가지) 중심 교육
- 디자인사고로 사회문제 해결안을 모색하고 지역사회에 실천
- 글로벌 활동 확장: UN산하 SDSN(지속가능발전 해법 네트워크 참여
- ‘아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인’ 1탄!

● **DSU-DESI Lab**

- 지역연계 커뮤니티 디자인 프로젝트
- 아시아 DESIS Network: 공동 프로젝트 수행 및 교류

● **유학생 온라인 사전준비반**

- 유학생 친화적 프로그램 : 집에서 한국유학 시작, 시간절약
- 한국유학 안내, 사전준비 위한 온라인 프로그램 운영
- 한 학기, 학점인정 : 한국어 및 문화, 기초 교육

○ **로컬 CROSSOVER**

: 부산디자인학

- 부산의 지역성을 기반한 부산특화 디자인
- 부산이 필요로하는 디자인인재 양성

○ **대학간 CROSSOVER : 디자인특화 공유대학**

- 동서대, 국민대, 서강대, 서울예대, 파티.PaTI 연합으로 온라인수업공유, 공동강의 운영 등 교류
- 썸머 연합디자인아카데미 혹은 워크숍 개최(융합적 주제)
- 주니어 여름디자인아카데미 운영 : 지역 청소년 대상

○ **교수간 CROSSOVER : 대학원 랩**

- 랩 중심 대학원이며 공동연구의 활성화
- 주제 중심 랩운영하여 대학원의 연구력 향상

○ **학생간 CROSSOVER : PDD Camp(Purpose driven Design)**

- 지·정·의 디자인인재 양성을 위한 디자인미션 캠프
- 동서대 원동수련원 1박2일 합숙
- 1학년 ‘Learn to Feel’ camp : 나만의 가슴 뛰는 열정 찾기
- 2학년 ‘Feel to Create’ camp : 디자인역량 심화 워크숍
- 3학년 ‘Create to Serve’ camp : 이웃 문제해결 디자인봉사
- 4학년 ‘Design for Impact’ camp : 임팩트있는 삶, 나의 진로 탐색

- 학생 전문가 CROSSOVER : 통합디자인특강
 - LECTURE SERIES COMMITTEE : 학생들로 구성, 운영
 - 학생들이 직접 듣고 싶은 특강 기획하여 전문가, 디자이너, 명사 조사, 목록작성, 섭외
- 교육 CROSSOVER : 7 Literacy 교육
- 기술 CROSSOVER : Design & Tech Center
 - TOOL Center : AI+SW training
 - Media Center: studio 활용 및 영상편집 작업
 - Fab-Lab : Maker' s space
- 버추얼 CROSSOVER : Metaverse Studio
 - 원격 버추얼 스튜디오 설치하여 네트워크를 통한 교육·실험 연구
 - 뉴-폼 아트 창작을 위한 실험의 장 마련
 - 우리 고유의 문화예술과 세계 문화와의 만남을 시도
- 디자인특화 공간
 - : 디자인도서관 + 재료관, 색채관, 영상관(작품아카이브)
 - : 디지털미디어갤러리와 갤러리 G, J, E
 - : 에코디자인 가든 & 카페 : 휴게공간 구성, IC 1F 및 디자인홀 1F 뒷마당

2. 향후 과제

2.1. 향후 과제안

- 새로 설정한 디자인대학의 비전, 인재상 및 교육목표를 구현할 수 있는 교과과정 구성 및 운영
- 특히, 주제 중심의 crossover 통합교육의 차별화된 교수법 개발의 중요성 인식 및 교육적 실천
- 2022학년도부터 새로 개편된 학사구조의 전면적인 반영 및 준비
- 적극적인 소통을 통해 교육의 철학과 목표를 실천하기 위한 디자인대학 교수들의 공감대 및 실천의지 형성
- IMPACT 있는 디자인교육을 위한 20개의 추진과제를 1단계 및 2단계 과정으로 실천
- 글로벌 교육 4.0 실현을 위한 다양한 추진과제 실천
- 교내 공간 및 시설의 효율적 공유를 위한 시스템 구축
- 디자인전문도서관에 재료관, 색채관 및 영상아카이브 구축
- 전문가 인력풀 구축을 통한 외래강사진의 다양화 및 질적 향상 추진
- 교육혁신 실천을 통한 디자인대학의 브랜드 향상 및 실질적인 입시경쟁력 강화

2.2. 교과과정 개편 계획

2.2.1. 학과 및 전공 교육과정 개편 계획

- 전공 교육과정 개발 가이드 공유
- 디자인학부 편제정원 180명에 대비 각 4개 전공별 편제정원 설정
- 디자인학부 4개 각 전공 및 패션디자인학과 표준 학점 이수체계 검토(전공필수 교과 최대 ? 학점내)
- 디자인학부 4개 각 전공 및 패션디자인학과 전공 역량기반 교육과정 설계
- 디자인대학 교육과정 운영 규정 개편 (졸업요건에 Micro-degree 1건 이수 필 추가)
- 학생 공청회 실시
- 학기초 시간표 설정시 Crossover 교과 우선 배정

■ [표 94] 수정전 졸업요건 표준이수학점 구성표 (참조 : 2019년도 교육과정)

디자인 학부	구분	교양			전공			복수	부전공	총계
		교양필수	교양선택	소계	전공필수	전공선택	소계			
	단일전공자	19	21	40	23	46	69			130
	복수전공자	19	21	40	23	13	36	36		130
	부전공 이수자	19	21	40	23	31	54		18	130
패션 디자인 학과	구분	교양			전공			복수	부전공	총계
		교양필수	교양선택	소계	전공필수	전공선택	소계			
	단일전공자	22	18	40	12	57	69			130
	복수전공자	22	18	40	12	24	36	36		130
	부전공 이수자	22	18	40	12	42	54		18	130

■ [표 95] 전공역량기반 교과과정 절차

전공역량기반 교과과정 절차	내용	일정
1. 여건 및 요구분석	디자인 미래전략위원회 사전 연구	기진행 완료
2. 시사점 도출		
3. 인재상 및 교육목표 정립		
	디자인대학 비전, 목표, 인재상	
	학과 및 전공별 인재상	'21.08.30~09.03
4. 전공능력군 도출	학과 및 전공별 수요조사(재학생, 졸업생, 산업체)	'21.09.06~09.17
5. 전공능력 설정	학과 및 전공별 전공능력 개발 및 정의	'21.09.23~09.30
	개발된 전공능력 전문가 검증 평가	
6. 전공교육과정 편성	학과 및 전공별 전공능력 기반 교과과정 개발	'21.10.01~11.15
7. 전공교육과정 검토의견 반영	교육혁신본부 검토 및 교과과정 보완	'21.10.01~11.15
8. 전공교육과정 제출	학과 및 전공별 전공능력 기반 교과과정 제출	'21.11월말~12월초
9. 인증제 1단계 평가	-	교무처 일정
10. 교육과정운영위원회 심의·의결		
11. 총장 승인		
12. 교육과정 운영	2022학년도 교육과정 체제 시행	2022학년도 1학기~

참조

교육과정 편성 및 운영 규정에 관한 내규

전공 교과과정은 각 전공별로 본 대학교의 교육목표 및 인재상과 연계된 전공 교육목표를 설정하고 전공 교육목표 달성을 위한 전공역량 기반의 교과과정을 다음 각 호의 절차로 개발하여 편성한다.

※ 인증제 1단계 평가는 외부학문인증 참여전공 제외, 그 외 필수.

2.2.2. 크로스오버 통합 교육 및 마이크로디그리 개편 계획

- 세부 운영 계획안 2022학년도 교육과정 제출시 ('21.11월말~12월초)까지 완료
- Crossover 통합 교육 과정별 담당교수 중심 세부적인 교육내용 및 운영 방안 설계
- Crossover통합 교육과정 + 디자인전공 교육과정 + 융합연계전공 + 타전공 + 비교과 프로그램을 연계 하여 구체적인 micro degree 설계
- '교육혁신본부 내규 연계교육 운영'및 '교육혁신본부 내규 비교과 교육과정 운영'규정에 준하여 운영함.

○ 마이크로디그리 설계 예시

● (1) 서비스경험 Micro Degree

- 서비스경험 Crossover통합 교육 12학점으로 창의융합모듈개설 + 비교과 2건

● (2) AI/UX Micro Degree

- Computational Design Crossover 교육과정 + 전공별 Computational Design 교육과정 + AI 경험디자인 전공 교과연계 + 비교과 2건

● (3) Micro Degree

- 부산디자인학 + SDGs + 비교과 2건

● (4) Art & Design Micro Degree

- Art &Design Foundation + 웹툰학과 교육과정 연계 + 비교과 2건

● (5) Design Start-up Micro Degree

- 교내 창업지원 프로그램 활용 + 비교과 2건

2.3. 크로스오버 통합교육체계 운영계획

가. 운영 준비

- 운영 가이드라인 작성 (21년 9월 중)
 - 교과목 및 마이크로디그리 설계·운영
- 교과목 설계 (21년 11월까지)
 - 부산디자인학, SDGs, 컴퓨테이셔널디자인 분야는 각 두 과목
 - 서비스경험디자인은 4과목
 - Art & Design Foundation은 7과목
 - 창업은 기타 교내 교과목 및 비교과 활용하여 설계
- 마이크로디그리 설계 (21년 11월까지)
- 세부 운영 계획안 제출 (21년 12월)
 - 2022학년도 교육과정 제출 시

나. 시행

- 2022학년도 1학기부터 크로스오버 교육과정 운영
 - 동서대 디자인대학 3.0 선포

3. 기타 일정

구분	세부내용	
전공별 간담회	교수 대상	- 2022년 학사구조 사전 점검을 위한 전공별 간담회 추진 - 각 전공별 팀워크, 크로스오버의 주제 중심 통합교육 시스템 개요 설명회 - 전공교과목과 주제형 교육의 접목, 교과과정 접목 관련 논의 - 목적 : 크로스오버를 통한 I·M·P·A·C·T 디자인 교육으로 건학 이념 (진리, 창조, 봉사로 지정의의 인재 양성) 구현 등
재학생 대상 공청회	학생 대상	- 디자인대학 및 패션디자인학과 재학생대상 공청회 - 일시 : 2021년 2학기(총 3회) - 목적 : 학사구조 개편에 관한 루트시스템에서 전공학부제 전환 배경 설명 - 전공학부제 선택에 앞서 각 전공별 운영방향, 교과과정 설명회 - 방법 : 대면-공청회 자료배포, 이후 비대면(ZOOM) 설명회 개최

Ⅶ. 참고자료

1. 부록

1.1. 발표 자료

1.1.1. 공유회 일정

- 공유회 기간 : 2020년 2월 ~ 2021년 8월
- 공유회 인원 : 디자인대학 전체 교수 (약 30명)
- 공유회 방법 : 비대면 (ZOOM)

■ [표 97] 공유회 일정

	일시	월례 공유회
1	2월 16일	특위 발족 및 계획 발표
2	3월 30일	디자인대학 미션비전 발표
3	4월 27일	자료조사 내용 발표
4	6월 01일	중간보고회
5	6월 29일	디자인대학 학사구조 및 전공명 발표
6	7월 13일	디자인대학 학사구조 및 전공명 최종 발표

1.1.2. 공유회 자료

주요 내용	1. 특위 발족 및 계획 가. 특별 위원회 구성 1) 구성 배경 - 특성화 분야(디지털콘텐츠, 디자인)의 침체와 Global Standard화의 부진 상황에서 빠르게 벗어나 명실상부한 특성화 2.0으로 Upgrade해야 한다는 절박성 - 방향성 상실, 선진적 교육과정과 교육방법의 부재, 세계수준 교수 요원의 부족 등은 향후 특성화 분야의 차별화를 어렵게 하고 있음 - 학부/단대 차원의 Task Force 수준으로는 임무 수행이 어려운 단계 2) 구성과 설치 - 본부 차원(총장 직속)의 특별위원회 구성 필요 - 특별위원회 구성 (1) 디지털콘텐츠 특성화 2.0 특별위원회 (위원장 : 김정선 부총장) (2) 디자인 미래전략 특별위원회 (위원장 : 장주영 아미연 소장) 3) 운영 방향 - 운영 기간 : 2021.02.01. ~ 2021.08.31. - 전반적인 운영 방향 (1) 특별위원회 위원 구성 (2) 기초조사 및 리서치 → (3) 간담회, 공유회, 외부전문가 특강 및 의견 청취 (4) 결과보고
----------	---

4) 향후 활용 방향

- 9월 수시 입시부터 홍보를 통한 우수 학생 유치
- 2021년 2학기 중 최종보고서 내용을 중심으로 조직개편, 교과과정 정비, 우수 교원 확보 등 실시
- 2022년 3월 개교 30주년에 맞추어 특성화 2.0 선언 및 Launching

나. 디자인 미래전략 특별위원회

1) 디자인대학 미래 디자인 교육 혁신 연구 연계

- <미래디자인교육혁신 연구팀>
 - ① 2020년 7월 ~ 2021년 1월
 - ② 김해운(책임자), 김경원, 김세화, 김태완, 서한석, 장주영
- 학사 조직 개편 방향 및 구조안 (1단계)



2) 디자인 미래전략 특별위원회 구성

- <디자인 미래전략 특별위원회>
 - ① 2021년 2월 ~ 2021년 8월
 - ② 장주영(책임자), 김해운(간사), 고정욱, 김경원, 김세화, 김태완, 신혜경, 서한석, 이용기

3) 구성 배경

- 대내외 환경변화에 대응하여 제2의 도약이 필요한 시점
 - 기술·산업 환경 : 4차산업혁명과 기술 발전으로 인한 산업 패러다임 변화
 - 입시환경 : 급속한 학령인구 감소 및 고령화, 수도권 대학 선호·편중현상의 강화
 - 취업환경 : 산업 패러다임 변화에 따른 새로운 디자인 역량 요구
 - 교육환경 : 코로나로 인한 원격교육의 본격화, 포스트 코로나의 교육적 대변혁
 - 사회·문화환경 : 코로나로 비대면(Untact)에 의한 사회·문화적 변화, 밀레니얼 세대와 Z세대

4) 활동 목적

- (1) 디자인교육 내용 혁신
- (2) 디자인교육 시스템 혁신
- (3) 디자인대학 경쟁력 강화

5) 연구 목표

디자인 교육 혁신	교육 시스템 혁신	동서대 디자인대학 경쟁력 강화
- 미래 사회에서 요구하는 역량을 갖춘 인재 양성 - 새로운 산업 패러다임 변화를 반영하는 선진적 디자인 교과과정의 개편	- 변화하는 환경에 유연하고 민첩하게 대응할 수 있는 구조 전환 - 학사구조 개편 및 조직운영의 효율성 제고 - 인적 역량 및 자원 지원과 활용 방안 모색 - 공간 및 시설 정비와 효율적 운영 방안	- 브랜드 가치 및 평판도 상승 전략 제시 - 동서대에 특화된 전략 수업을 통한 디자인대학 위상 제고 - 입시 경쟁력 강화

6) 연구 방법

- Design Thinking 방법론 활용

- ① **Vision and goal setting** : 비전 및 핵심가치 설정
- ② **Data based decision-making** : 데이터 기반의 문제점 도출
- ③ **Evidence-based education interventions** : 근거(evidence) 기반의 교육 방안 제시
- ④ **Developing a context specific solution** : 동서대 특화된 구체적 해결점 제안

비전 및 핵심가치 설정
Vision and goal setting

동서대 디자인대학의 비전과 인재상 및 교육목표 재정리

“Vision without action is merely a dream.
Action without vision just passes the time.
Vision with action can change the world.”

Joel.A.Barker

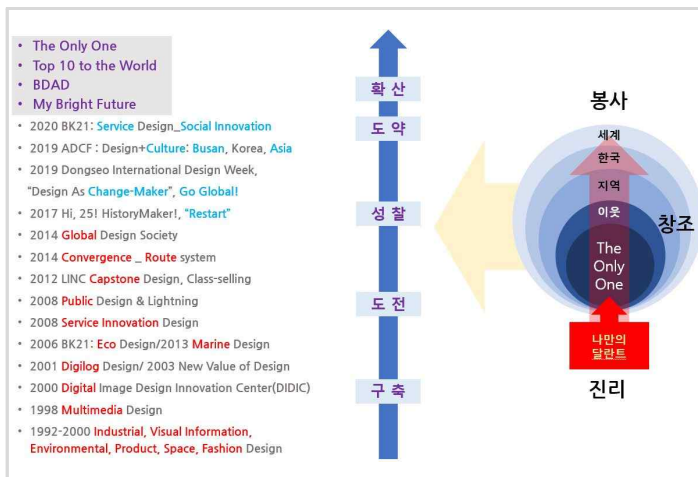
데이터 기반의 문제점 도출 Data based decision-making	근거(evidence) 기반의 교육 방안 제시 Evidence-based education interventions	서대 특화된 구체적 해결점 제안 Developing a context specific solution
교수: 교수 진담회, 전문가 자문, 경험, 역량, 진정성 학생: 설문조사, 의견, 참여, 역량, 진정성 환경: 변화된 환경 조사, 산업 환경, 입시 환경, 취업 환경, 기술 환경, 교육 환경 교수: Teaching Experience 학생: Learner Reference 환경: Environment Evidence & Research: 실험연구, 문헌연구, 논문, 단행본, 보고서, 기사 등	교수: Teaching Experience 학생: Learner Reference 환경: Environment Evidence & Research: 실험연구	비전: 비전, 미션, 핵심가치 교육 혁신: Education Innovation 학생 관리: Student Management 인프라 및 공간 혁신: Infrastructure and Space Innovation
- 산업 트렌드 분석 - 취업 진로 분석 - 학생 설문조사: 입학생, 재학생, 졸업생 - 산업계 현장 전문가 및 교육가: 설문조사 및 심층 인터뷰	- 디자인 교육 패러다임의 변화 연구 - 세계 교육 동향 분석 - 국내 디자인교육 사례 분석 - 해외 디자인교육 혁신 사례 연구 - 디자인 직무 역량, 미래 인재상 연구 - 국내외 우수대학 교육과정 벤치마킹 - 현행 교육과정의 비판적 분석	- 새로운 디자인대학 구조 생성 전략 - 교육프로그램 및 교과과정 개발 방향 - 교육목표 구현을 위한 역량 기반 교육과정 개편 - 경력 및 역량 개발을 위한 체계 구성

7) 연구 계획 일정

추진일정		2월				3월				4월				5월				6월				7월				8월				
추진내용		1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	5주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주
Kick-off: 디자인역량분석 전체교수공유회 및 자문		■	■						■				■					■												■
Discover (Empty / Research)	비전과 미션, 핵심 가치의 도출	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
	자료조사 보완: data 수집 및 분석	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
	학사구조에 대한 의견수렴 교수간담회			■	■	■	■	■	■	■																				
Define	문제 탐색 및 문제 정의					■	■	■	■	■																				
Ideation Creation	아이데이션 및 컨셉트 설정							■	■	■																				
Develop	신규과정 개발 역할분담										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Develop / Deliver (prototype)	학사구조 개편안																						■	■	■	■	■	■	■	■
	교과과정 개편																								■	■	■	■	■	■
	보고서 제출 및 최종 보고																													■

2. 특위 발족 및 계획

가. DSU Design 2027 : 교육혁신을 통한 디자인대학 경쟁력 강화



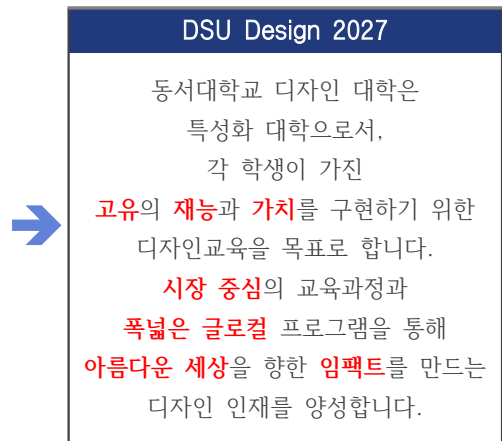
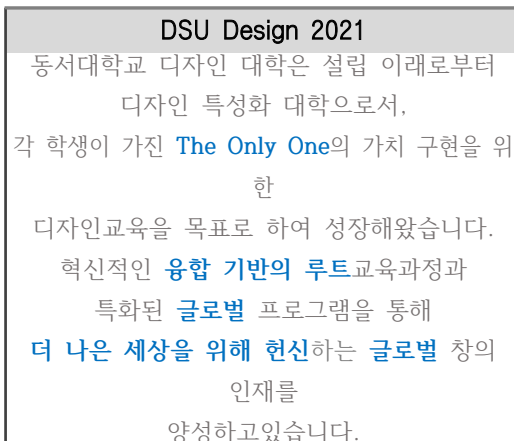
나. 비전, 인재상 및 교육 목표

• The Only One

• Design for Impact : 아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인



- Mission Statement



다. 탐색 및 정의 : 문제 정의

문제 제기, 탐색 및 정의		20210923
- 문제 관자어 : 학생, 교사, 학교, 지역, 교사, 학업, 산업계, 교육계, 학부모, 본부 등 - 그룹 1 : 학업, 유학생활, 학업, 교육, 이념가치관, 직업관, 집단관 - 그룹 2 : 구직관, 구직준비, 직업관, 지역, 사회현황, 직업관, 이념가치 - 그룹 3 : 교육이념, 외부환경, 입시·교육제도, 직업관, 산업계 - 문제관 탐색하여 재 정의하고 연구 주제 - 좋은 생각 찾기(ideaation) 도출 - 그룹 간 탐색이 있을 경우에는 논제 조율 - 여러 관점을 통해 다각도로 살펴서 조율 논제를 우선순위에		
1. 학생 관련 ① 어떻게 하면 학생들이 행복한 대학생활을 할 수 있을 것인가? ② 어떻게 하면 학생들이 변화를 줄 수 있을 것인가? ③ 어떻게 하면 학생들이 주체적인 생활을 할 수 있을 것인가? (자립성/자기책임/자존감) ④ 어떻게 하면 학생들이 자기표현활동을 할 수 있게 하는가? ⑤ 어떻게 하면 학생들이 교육환경도움을 받을 수 있을까? ⑥ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑦ 어떻게 하면 학생의 학습 성취에 대해 다양한 기준에 대한 강화를 할 수 있을까? (학생과 교수 기준이 다를 수 있음) ⑧ 어떻게 하면 졸업 작품을 최상급으로 시 상할 수 있을까? ⑨ 어떻게 하면 학생들이 원하는 것을 교육으로 통째로 할 수 있게 할 것인가? ⑩ 어떻게 하면 학생들이 소속감, 연대감 및 자부심을 가질 수 있을까? ⑪ 어떻게 하면 사회적 반향을 교육으로 만들 수 있을까? ⑫ 어떻게 하면 사회적 책임을 지고 사회에 공헌할 수 있을까? ⑬ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑭ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑮ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑯ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑰ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑱ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑲ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ⑳ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉑ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉒ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉓ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉔ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉕ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉖ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉗ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉘ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉙ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉚ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉛ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉜ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉝ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉞ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㉟ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊱ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊲ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊳ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊴ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊵ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊶ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊷ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊸ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊹ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊺ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊻ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊼ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊽ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊾ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까? ㊿ 어떻게 하면 학생들이 사회적 가치를 실현할 수 있을까?	㉑ "다문화학교"가 좋은 자원의 활용성을 극대화하여 "한국형 미래 디자인교육 모형"을 어떻게 개발하고 적용할 것인가? ㉒ 학생 및 강사와 교수로서 학업 방법과 순열 가장 강하게 생각하는 것은? ㉓ 교육부 대학평가 : 교육부 평가에서 어떠한 지가? 중화? 평가? 평가? 평가?	
2. 구직관 관련 문제 ① 어떻게 하면 구직준비를 할 수 있는 것인가? ② 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ③ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ④ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑤ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑥ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑦ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑧ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑨ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑩ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑪ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑫ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑬ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑭ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑮ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑯ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑰ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑱ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑲ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ⑳ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉑ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉒ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉓ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉔ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉕ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉖ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉗ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉘ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉙ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉚ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉛ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉜ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉝ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉞ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㉟ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊱ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊲ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊳ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊴ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊵ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊶ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊷ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊸ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊹ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊺ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊻ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊼ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊽ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊾ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가? ㊿ 어떻게 하면 취업 준비를 할 수 있는 것인가?	㉑ "다문화학교"가 좋은 자원의 활용성을 극대화하여 "한국형 미래 디자인교육 모형"을 어떻게 개발하고 적용할 것인가? ㉒ 학생 및 강사와 교수로서 학업 방법과 순열 가장 강하게 생각하는 것은? ㉓ 교육부 대학평가 : 교육부 평가에서 어떠한 지가? 중화? 평가? 평가? 평가?	
3. 교육환경 관련 ① 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ② 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ③ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ④ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑤ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑥ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑦ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑧ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑨ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑩ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑪ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑫ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑬ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑭ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑮ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑯ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑰ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑱ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑲ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ⑳ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉑ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉒ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉓ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉔ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉕ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉖ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉗ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉘ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉙ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉚ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉛ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉜ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉝ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉞ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㉟ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊱ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊲ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊳ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊴ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊵ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊶ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊷ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊸ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊹ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊺ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊻ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊼ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊽ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊾ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까? ㊿ 어떻게 하면 교육환경을 개선할 수 있을까?	㉑ "다문화학교"가 좋은 자원의 활용성을 극대화하여 "한국형 미래 디자인교육 모형"을 어떻게 개발하고 적용할 것인가? ㉒ 학생 및 강사와 교수로서 학업 방법과 순열 가장 강하게 생각하는 것은? ㉓ 교육부 대학평가 : 교육부 평가에서 어떠한 지가? 중화? 평가? 평가? 평가?	

3. 자료조사 분석

- [II. 선행 연구] 참고

동서대 디자인대학

학사구조체계 : 크로스오버를 통한 I-M-P-A-C-T 교육

대학원

THE ONLY ONE의 가치 실현
DESIGN FOR IMPACT

아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인

- > **知**, 실무시장중심의 디자인 전문성
- > **情**, 목적치 이끄는 디자인 정신
- > **意**, 임팩트를 만드는 디자인 실천

- **LEARN TO FEEL**
- **FEEL TO CREATE**
- **CREATE TO SERVE**

메타버스 스튜디오 글로벌 디자인 허브

디자인대학 = 디자인학부 + 패션디자인학과
(+국제공통과정)

AI/UX 디자인 **COMPUTATIONAL DESIGN**
디지털기술 기반 융합 교육

부상 디자인향
주제 중심·다학제융합·글로벌 교육

SDGs 지속가능한 디자인
주제 중심·다학제융합 교육

디자인 창업
창의적 기업가정신·다학제융합 프로그램

서비스 경험 디자인
주제 중심·다학제융합 교육

학부공통 기초 과정

시각 디자인

디지털 디자인

제품 디자인

환경 디자인

디자인 커뮤니케이션

패션 디자인

연구실 시스템

FOOD DESIGN LAB	COLOR DESIGN LAB
CULTURE DESIGN LAB	BOOK DESIGN LAB
SERVICE DESIGN LAB	SOCIAL INNOVATION LAB
STRATEGIC DESIGN LAB	BUSINESS DESIGN LAB
3D PRINTING LAB	CHARACTER DESIGN LAB
ADULT LAB	UX DESIGN LAB
DSU-DESIS LAB DESIS LAB KOREA ASIA DESIS NETWORK	

한류 디자인대학 연합 (HDA) 대학원

아시안 디자인대학 연합 (ADU) 대학원

GDS : 글로벌 디자인 4.0

6 대 교육지표
I-M-P-A-C-T

- ① Integrity 인성 교육
- ② Multidisciplinary 다학제융합 교육
- ③ Professionalism 실무전문성 교육
- ④ Asia, Korea, Busan 글로벌 교육
- ⑤ Computational 디지털기술기반 교육
- ⑥ Theme-based 주제중심 교육

디자인대학 연합 (DIA) 대학원

아시안미래디자인연구소

일곱가지 문해력 교육

- 기본 리터러시
- 시각 리터러시
- 데이터 리터러시
- 디지털 리터러시
- 글로벌 리터러시
- 생태 리터러시
- 생활 리터러시

글로벌 임팩트

자문위원단

목적치 이끄는 디자인 미션팩트

글로벌 임팩트

전공/학과		소속 교수	인원
1	시각D	이진호, 안병진, 송만용, 김기수, 김수화, 박수진	6
2	디지털미디어D	이동훈, 김세화, 김경원, 서한석, 김해윤, 이용기, 이명희	7
3	제품인터랙션D	류근옥, 고정욱, 정지욱, 김형우	4
4	환경D	박부미, 양성용, 홍관선, 김태완(Crossover 교육 총괄)	4
5	패션D 학과	김순구, 양성원, 노윤선, 신혜경, 김형숙	5
6	대학원	김동현(국제공동과정), 윤지영(대학원 글로벌프로그램 총괄), 이성필(BK사업팀, 대학원 산학총괄), 장주영(연구소사업팀, 대학원 연구총괄)	4

다. [가로축] Crossover Education (Theme-based Learning) System

Theme		관심 교수	인원
1	AI·UX Computational Design/ Data Visualization	이동훈, 김세화, 김경원, 홍관선, 양성원, 김기수, 고정욱, 김형숙	8
2	Design for Busan/ Regional Culture based Design	김수화, 서한석, 장주영	3
3	SDGs: Sustainable & Circular Design	신혜경, 박부미, 노윤선, 윤지영, 안병진	5
4	Design Entrepreneurship/ Design Start-Up	김동현, 김형우, 정지욱, 이진호	4
5	Service Experience Design	이성필, 이명희, 김태완, 이용기, 류근욱	5
6	Design Foundation (Common Core): Form, Color, Material, Space, Time, Culture & History, Art	김해운, 윤지영, 송만용, 박수진, 김순구	5

5. 2022학년도 디자인대학 운영체계

가. 세로축(전공)과 가로축(Crossover 융합 교육)

Crossover 융합 교육	1_ AI·UX 디자인 : COMPUTATIONAL DESIGN					국제공동 교육과정
	2_ 부산디자인학					
	3_ SDGS : 지속가능한 디자인					
	4_ 디자인 창업					
	5_ 서비스경험디자인					
전공 교육	시각 디자인 전공	디지털미디어 디자인 전공	제품인터랙션 디자인 전공	환경 디자인 전공	패션디자인 학과	
	1학년 학부공통기초과정					

나. 디자인학부 교육과정 학점 계획안

- 전공별 학점개설 규정 범위 내 개설 운영방안 (*학기별 개설 과목수는 예시 임)
- 무학년 CrossOver 전공내 개설안(*학기별 개설 과목수는 예시 임)

융합 교육	Crossover	SBD창의융합모듈 1				SBD 창의융합모듈 2		-				디자인학부 개설	SBD창의융합모듈 3
		부산디자인학		SDGs		서비스경험		Computational D		Total			창업
	학년 학기	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점		
	무_2	1	3	1	3			1	3	10	30		-
무_1	1	3	1	3			1	3	SBD창의융합모듈 4				
4_2					1	3			Global Design				
4_1					1	3			-				
3_2					1	3			SBD창의융합모듈 5				
3_1					1	3			AI·UX Design				
		2	6	2	6	4	12	2	6	40	120	[융합연계전공] AI·경험디자인 전공연계	
전공 교육		1 전공		2 전공		3 전공		4 전공		84	252		
	학년 학기	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점	과목수	학점				
	4_2	2	6	2	6	2	6	2	6				
	4_1	3	9	3	9	3	9	3	9				
	3_2	4	12	4	12	4	12	4	12				
	3_1	4	12	4	12	4	12	4	12				
	2_2	4	12	4	12	4	12	4	12				
	2_1	4	12	4	12	4	12	4	12				
	소계	21	63	21	63	21	63	21	63				
	1학년 교육	1_2	과목수 3 / 학점 8								7	19	
1_1	과목수 4 / 학점 11												
총 합계										131	391		

1학년 학부공동 교육과정 7과목 19학점 + 전공별 교육과정 23과목 69학점(4개 전공 : 92과목 276학점) = 총 131과목 391학점

2~4학년 1개 전공교육과정 : 21과목 63학점(4개 전공 : 84과목 252학점)

무학년 1개 Crossover 교육과정 : 2과목 6학점 / 4과목 12학점(서비스) 4개 과정 : 8과목 24학점

전공별 Crossover 1개(2과목) 교육과정을 전공학점에 포함하여 개설

※ Crossover 교육과정 2개 묶음(Self-Brand Development, SBD) 마이크로디그리(Micro Degree)

→ 디지털배지(별표1)를 수여

1학년 학부공동 교육과정 7과목 19학점 + 전공별 교육과정 23과목 69학점(4개 전공 : 92과목 276학점) = 총 131과목 391학점

2~4학년 1개 전공교육과정 : 21과목 63학점(4개 전공 : 84과목 252학점)

무학년 1개 Crossover 교육과정 : 2과목 6학점 / 4과목 12학점(서비스) 4개 과정 : 8과목 24학점

전공별 Crossover 1개(2과목) 교육과정을 전공학점에 포함하여 개설

※ Crossover 교육과정 2개 묶음(Self-Brand Development, SBD) 마이크로디그리(Micro Degree)

→ 디지털배지(별표1)를 수여

1.2. 특강

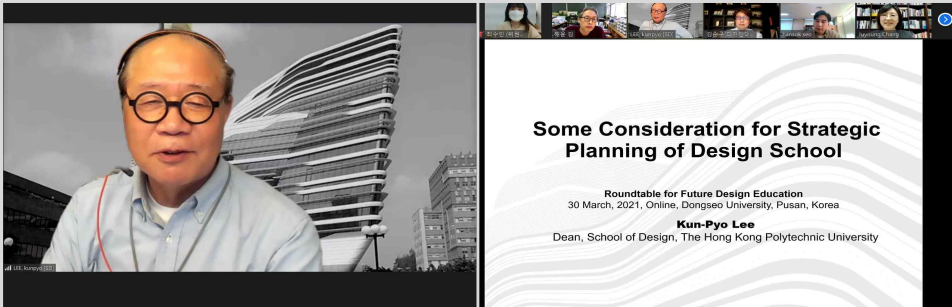
1.2.1. 특강 일정

- 특강 기간 : 2020년 3월 ~ 2021년 6월
- 특강 인원 : 총 5명
- 특강 방법 : 비대면 (ZOOM)

■ [표 98] 특강 일정

	일시	특강 위원	특강 제목
1	3월 30일	이건표 / 홍콩폴리텍대학 (학장)	디자인미래 교육혁신의 시대적 필요성 및 혁신 방향
2	4월 27일	이순종 / 서울대학교 디자인학부 (명예교수)	미래사회와 디자인, 교육의 지평
3	6월 01일	루용키 / 동제대학교 (부총장)	The future of design education (디자인 교육의 미래)
4	6월 29일	이승환 / SW정책연구소 (박사)	메타버스 비긴즈(BEGINS)

1.2.2. 특강 자료

1	디자인미래 교육혁신의 시대적 필요성 및 혁신 방향
특강 위원	이건표 / 홍콩폴리텍대학(학장)
Keywords	대학원 Lab, 변화, 인터랙션/경험디자인, Backcast, AI(new design tool), 포지셔닝, Data, Globalization, Journal
특강 내용	 ● Challenges : new rule of game - 디자인 역할 변화 : From product, interaction, service to ecosystem ● G-mark in Japan (1955~) - 일본 Good Design Award - 대상을 받는 디자인이 한정적이지 않고, 시대적 환경 변화에 따른 디자인 패러다임을 적용하여 다양한 범위를 보여줌 ● 100 Great Designs of Modern Times (1959 vs 2019) - Jay Doblin / Fortune - 산업 중심에서 서비스와 인터랙션 계열로 변화 → AI, 빅데이터, Culture ● 교수 참여 공유회 / 교내 LAB 융합 시스템 구축 / 디자인대학 저널 창간 / Globalization을 위한 적극성 / 교수 브랜드화 및 대내외 활동 추진

2	미래사회와 디자인, 교육의 지평
특강 위원	이순종 / 서울대학교 디자인학부(명예교수)
Keywords	변화, 창의, 창조, 통찰, 융합, 소통, 비물질적, 조화, 균형
특강 내용	• 디자인 가치 변화 - Concept + Function + Image - 사회 맥락에 따라 변함 : 물질적, 기능적, 형태 중심 → 비물질적, 사회혁신적, 의미 중심 • 창의사회와 디자인 - 21세기 : 창의과 개념 시대 - 창의산업의 핵심은 예술 디자인, 창의산업의 GDP는 타산업의 200% 이상의 가치 • 미래사회와 디자인, 교육의 방향 - 창조 교육 : 통찰력 + 융합 + 소통 - 디자인 사고 : 다학제간의 팀워크를 통한 융합 중요 - 미래사회 디자인 방향 : 전일적 + 비물질적 + 조화 / 균형의 가치
3	The future of design education (디자인 교육의 미래)
특강 위원	루용키 / 동제대학교(부총장)
Keywords	T형 인재, 디자인 역할, 다양한 Lab System, 지역 사회 연결, 지속성
특강 내용	• The future of design education - 미래 교육의 방향성 : 유무형의 벽을 허물고 더 나은 미래를 창조하기 위해 노력 - 입체 T형 인재 양성 → 주체적인 혁신 능력 향상

	- Design X : 전략 제시 (solution) + 깊게 개입 (시행 여부) 디자인의 역할 확대 (해결책을 제시하는 제안자 + 추진자) • 동계대학교 프로젝트 - Fab Lab : 유무형의 벽을 허문 공개 강의 - Sini-Finnish Centre : 중핀센터 (with 알토대학) / 대학 간 이동수업 / PPP 커리큘럼 - 다양한 실험실 : Biobuilab / 빅데이터 시각화 / 알고리즘과 디자인 / A DESIS 등 - 동계 디자인 주간 : 매년 실시 / 귀빈 초청 행사 - 지역 사회와의 연결 : 동계황푸디자인창의중학교 설립 / 대학 입구 지역사회 화원 / 도시의 잉여 공간 활용 (유리 예술 실험실, 쓰레기장 재활용) / NICE 2035 (지역 주민을 대상으로 하드웨어 교육) / 2035 living on (로봇 / 사운드 / 순환경제 실험실 등) / HUO Yan Air Lab (에어막 / 애스턴 마틴 / 핵산 실험실 / 코로나)
4	메타버스 비긴즈 (BEGINS)
특강 위원	이승환 / SW정책연구소(박사)
Keywords	Metaverse, 가상, 융합, 플랫폼, 소비 수단, 경제 패러다임, 오픈 소스, 지속성, 경험 디자인
특강 내용	 • 메타버스 비긴즈 (The Metaverse BEGINS) - 메타버스란 : 가상과 현실의 융합 - 메타버스의 분류 : 초기에는 4가지 유형이 분리되어 나타났으나, 점차 융·복합화 - 게임, 생활·소통 서비스는 진화, 융합 → 소비와 생산이 서로 선순환하는 플랫폼 - 초기에는 상품을 ‘소비’하는 행위만 했으나 현재는 직접 ‘생산’하며 경제 활동까지 가능 • 메타버스 혁명, 메타버스의 방향성 - 메타버스를 구현하는 핵심 기술은 범용기술의 복합체 : XR + D.N.A - 경제 패러다임 : 가상융합경제는 경험경제가 고도화된 개념 경제 가치는 제조 → 서비스 → 경험으로 진화 - 경험은 offline → online → immersive 형태로 고도화 복합범용기술로 차별화된 경험 가치 4I(immersion, interaction, imagination, intelligence) 4I가 만드는 차별화된 경험 가치는 메타버스 혁명 시대를 예고 경험 효과 多 : 공간 속에서 직접 참여하면서 감각을 살리게 되고 기억이 오래 감 전달 가능하게 되면서 시·공간을 초월한 새로운 경험 설계가 가능 - 오픈 소스를 활용하여 확장하는 방향 + 요소들을 모을 네트워크 구성 + 파트너

2. 참고 문헌

[보고서]

- 한국디자인진흥원. (2019). 디자인산업통계조사 총괄보고서
- 김태완. (2016). 4차산업혁명 시대 디자인의 역할. 한국디자인진흥원 디자인이슈리포트, 4.
- 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018)

[단행본]

1. 임미진외 4명, 새로운 엘리트의 탄생, 2018
2. Davis, M. (2017). Teaching design: A guide to curriculum and pedagogy for college design faculty and teachers who use design in their classrooms. NY:Allworth Press.

[학술지 논문]

1. 권민성, & 인지호. (2019). 제조업 르네상스 시대의 제품 디자인 교육 2.0-제품 디자인 프로세스 2.0 을 중심으로. Journal of Integrated Design Research, 18(4), 81-98.
2. 장시준, (2020). 원격교육 지원을 위한 국가수준 플랫폼 구축 방향. 한국정보처리학회, 27(2), 41-46.
3. 조규은, & 김승인. (2019). 4 차 산업혁명 시대 디자이너의 역량에 관한 고찰. 한국융합학회논문지, 10(2), 167-173.
4. 조한국. (2017). 4 차 산업혁명에 따른 대학교육의 변화와 교양교육의 과제. 교양교육연구, 11(2), 53-89.
5. Frascara, J. (2020). Design Education, Training, and the Broad Picture: Eight Experts Respond to a Few Questions. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(1), 106-117.
6. Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2015). Transition Design: An Educational Framework for Advancing the Study and Design of Sustainable Transitions, 6th International Sustainability Transitions (IST) Conference, Sussex.
7. Irwin, T. (2018). The Emerging Transition Design Approach. Design Research Society(DRS), doi:10.21606/dma.2017.210.
8. Lou Y., Ma J. (2015) A 3D “T-shaped” Design Education Framework. In: Bast G., Carayannis E., Campbell D. (eds) Arts, Research, Innovation and Society. Arts, Research, Innovation and Society. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-09909-5_7
9. Meyer, M. W., & Norman, D. (2020). Changing Design Education for the 21st Century. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(1), 13-49.
10. Muratovski, G. (2020). The Making of an American Design School: Lessons Learned. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(1), 67-82.
11. Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2015). DesignX: complex sociotechnical systems. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 1(2), 83-106.
12. Norman, D. A. (2016). When you come to a fork in the road, take it: The future of design. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 2(4), 343-348.
13. Pontis, S., & van der Waarde, K. (2020). Looking for alternatives: challenging assumptions in design education. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(2), 228-253.
14. Swanson, G. (2020). Educating the Designer of 2025. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(1), 101-105.
15. Weil, D., & Mayfield, M. (2020). Tomorrow's Critical Design Competencies: Building a Course System for 21st Century Designers. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 6(2), 157-169.

[웹사이트]

1. AIGA Design Educators Conference-Trend1:Complex Problems[Website]. (n.d.). Retrieved from <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/complex-problems/>
2. AIGA Design Educators Conference-Introduction to Design Futures[Website]. (n.d.). Retrieved from <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/introduction-to-design-futures/>
3. Davis, M. (2012). Designing flexible curricula. In New Contexts/New Practices, AIGA Educators

3. 설문 조사

[별첨 1] 지역 고등학생 대상 설문조사지

지역 고등학생 대상 설문조사

■ 조사 목적

- 지역 예비 대학생들을 대상으로 대입을 준비하는 과정에서 동서대학교 디자인대학의 선택 목적과 학과를 선택하게 된 계기, 정보의 노출 경로와 시기를 파악하는 등 예비 대학생의 행동 패턴과 특성을 파악하고자 함
- 본 조사의 결과를 바탕으로 예비 신입생들에게 좀 더 체계적인 대학의 브랜드 강화와 홍보 방안을 마련하고 홍보 활동의 효과를 고도화하고자 함

1. 대학에 진학하고자 하는 이유

- ☐ 진로선택 ☐ 사회적분위기 ☐ 학업욕구 ☐ 당연한 선택 ☐ 부모님 의견 ☐ 기타

2. 대학 선택시 가장 우선시 되는 기준은 무엇입니까?

- ☐ 지역 ☐ 대학평판 ☐ 취업전망 ☐ 교수진 ☐ 부모님 의견 ☐ 기타

3. 전공(학과) 선택시 가장 우선시 되는 기준은 무엇입니까?

- ☐ 취업전망 ☐ 지적호기심 ☐ 교과목(커리큘럼) ☐ 교수진 ☐ 부모님 의견 ☐ 기타

4. 대학 강의에 기대하는 것은 무엇입니까?

- ☐ 해당 분야의 전문성 교육 ☐ 특정 학문분야에 대한 심도있는 공부
☐ 취업역량 제고 ☐ 차원높은 토론 ☐ 교수와의 치열한 논쟁 ☐ 기타

5. 대학생활에서 가정 성취하고 싶은 목표는 무엇입니까?

- ☐ 취업 ☐ 새로운 학문세계 경험 ☐ 인맥쌓기
☐ 연애 ☐ 진로정하기 ☐ 기타

6. 대학의 정보를 가장 많이 얻은 매체나 경로는 무엇입니까?

- ☐ 학교선생님 ☐ 학원선생님 ☐ 가족 및 친척 ☐ 선배 ☐ 친구
☐ 입시전문지 ☐ 대학홈페이지 ☐ SNS대학홍보(유튜브, 포털사이트 등)
☐ 입시설명회 ☐ 입시학원배치표 ☐ 고교방문 입학설명회 및 상담
☐ 대학방문 입학설명회 및 상담 ☐ 대학 진로진학박람회 ☐ 대학의 입시요강

■ 동서대학 디자인대학 이미지 설문조사

1. 동서대학 디자인대학의 정보를 가장 많이 얻은 매체나 경로는 무엇입니까?

- ☐ 학교선생님 ☐ 학원선생님 ☐ 가족 및 친척 ☐ 선배 ☐ 친구
☐ 대학홈페이지 ☐ SNS대학홍보(유튜브, 포털사이트 등) ☐ 대학의 입시홍보물
☐ 고교방문 입학설명회 및 상담 ☐ 대학방문 입학설명회 및 상담 ☐ 기타

2. 동서대학교의 이미지는 무엇입니까?

- ☐ 글로벌 대학 ☐ 미래형 대학 ☐ 특성화 ☐ 학생중심 대학
☐ 정부지원 우수 대학 ☐ 취업우수 대학 ☐ 장학우수 대학 ☐ 기타

3. 동서대학 디자인대학의 이미지는 무엇입니까?

- ☐ 국제화 ☐ 특성화 ☐ 루트 시스템 운영 ☐ 우수한 시설 ☐ 글로벌 석좌.객원교수진
☐ 공모전 수상 우수대학 ☐ 다양한 학생지원 프로그램 ☐ 기타

4. 동서대학 디자인대학의 루트 시스템에 대해 들어본 적이 있습니까?

- ☐ 예 ☐ 아니요 ☐ 기타

5. 디자인대학 루트 및 학과 중 가장 관심이 가는 전문 영역은 무엇입니까? (중복체크 가능)

- ☐ 그래픽디자인 루트 ☐ 아트&디자인 루트 ☐ 광고디자인 루트
☐ 디지털미디어 루트 ☐ 환경디자인 루트 ☐ 산업디자인 루트 ☐ 패션디자인학과

6. 디자인대학 루트 시스템의 장점은 무엇입니까? (중복체크 가능)

- ☐ 전공분야의 세분화 ☐ 다양한 수업의 수강신청 ☐ 전공 구분없이 루트 이동
☐ 전임교원의 다양화 ☐ 현장중심 수업 커리큘럼 ☐ 기타

7. 디자인대학내 필요 교과목 및 희망 교과목이 있다면 무엇입니까? (중복체크 가능)

- ☐ 웹툰 ☐ 애니메이션 ☐ 공예(도자, 염색, 실크스크린 등) ☐ AR,VR ☐ 사진
☐ 서비스/경험디자인 ☐ 디자인씽킹 ☐ 디자인관련 프로그램 교육(일러스트, 포토샵 등) ☐ 기타

8. 디자인 교육의 필요역량은 무엇이라고 생각하십니까? (중복체크 가능)

- ☐ 디자인역량 ☐ 창의역량 ☐ 비즈니스역량 ☐ 타분야 융합역량
☐ 시각화 및 표현능력 ☐ 기획 및 마케팅 능력 ☐ 디자인 관련 이론 ☐ 컴퓨터 활용스킬
☐ 기타

9. 디자이너에게 필요한 핵심역량은 무엇입니까? (중복체크 가능)

- ☐ 복합문제해결 능력 ☐ 비판적 사고 능력 ☐ 창의력 ☐ 인적자원관리 능력
☐ 협업 능력 ☐ 감성·공감 능력 ☐ 판단 및 의사결정 능력 ☐ 서비스 지향성(봉사 능력)
☐ 협상 능력 ☐ 인지적 유연성(재구성 능력)

10. 디자인대학 진학 후 가장 참여 해보고 싶은 프로그램은 무엇입니까? (중복체크 가능)

- ☐ 국제교류 프로그램 ☐ 정부지원 프로그램 ☐ 산학 프로젝트
☐ 창업지원 프로그램 ☐ 디자인을 통한 사회봉사활동 ☐ 디자인 동아리활동 ☐ 기타

11. 디자인대학 졸업 후 희망 진로 영역은 무엇입니까?

- ☐ 진학 - ☐ 국내 ☐ 국외
☐ 취업 - ☐ 수도권 ☐ 지역
☐ 창업 ☐ 프리랜서 활동 ☐ 기타

12. 동서대학교 디자인대학 홈페이지를 방문 한 적이 있습니까?

디자인대학 홈페이지를 통해 다양한 정보습득이 가능했습니까?

- ☐ 예 ☐ 아니요 ☐ 기타

13. 동서대학 디자인대학의 홈페이지를 통해 알고 싶은 정보나 건의사항이 있다면 자유롭게 기술하여 주세요.

14. 동서대학교가 우수 학생들을 모집하기 위해 필요하다고 생각하는 점을 자유롭게 기술하여 주세요.

15. 슬기로운 대학생활을 위해 지원이 필요하다고 생각하는 점이나 건의사항이 있다면 자유롭게 기술하여 주세요.

설문 조사에 응해 주셔서 감사드립니다.

[별첨 2] 재학생 대상 설문조사지

미래디자인교육혁신을 위한 재학생 의견조사

동서대학교 디자인대학

동서대학교 디자인대학은 끊임없는 변화와 도전을 통하여 지속적인 성장을 해왔습니다.

4차 산업시대에 따른 산업의 패러다임 전환과 대내외적인 환경 변화에 대응하기 위하여 새로운 디자인 교육혁신을 위한 연구를 진행 중입니다.

대학 교육의 본질 회복과 획기적인 디자인교육의 혁신을 이루고자 재학생 여러분의 의견 듣고자 질문을 드립니다.

[기본사항] 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계종사자의 의무)와 개인정보보호법 제18조(개인정보의 목적 외 이용·제공 제한) 및 제19조(개인정보를 제공받은 자의 이용·제공 제한)에 의거하여 설문 내용의 비밀이 보장됨을 알려드립니다.

▶ 기본정보

입학년도 / 학년	_____ / _____
성별	① 남 ② 여

▶ 대학 만족도

항목	매우 아니다.	매우 동의한다.				
	①	②	③	④	⑤	⑥
1. 입학 전, 동서대학교 디자인대학에 대해 기대하였다.	①	②	③	④	⑤	⑥
2. 기대하였다면, 어떤 내용을 기대하였는가? (복수선택 가능)						
□ (1) 역량 향상 □ (2) 취업 □ (3) 해외진출 □ (4) 평판도 □ (5) 기대한 바 없음						
3. 입학 후 현재, 동서대학교 디자인대학에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
4. 현재 디자인대학 교육과정에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

▶ 미래교육수요 ※자료: 한국직업능력개발원, 제4차 산업혁명시대 미래직업 가이드북(2018) 기준

5. 미래형혁신산업 분야에서 본인이 알고 있는 미래 직업군을 모두 골라보세요.		
☐ (1) 로봇 공학자	☐ (18) 게임 방송 프로듀서	
☐ (2) 인공지능 전문가	☐ (19) 디지털 큐레이터	
☐ (3) 무인 자동차 엔지니어	☐ (20) 여행 기획자	
☐ (4) 드론 전문가	☐ (21) 의료 기기 개발 전문가	
☐ (5) 생명공학자	☐ (22) 헬스 케어 컨설턴트	
☐ (6) 사물 인터넷 전문가	☐ (23) 노년 플래너	
☐ (7) 빅 데이터 전문가	☐ (24) 원격진료 코디네이터	

☐ (8) 항공우주공학자 ☐ (9) 블록체인 전문가, ☐ (10) 스마트 재난 관리 전문가, ☐ (11) 지식재산 전문가 ☐ (12) 기후변화 대응 전문가 ☐ (13) 스마트 그리드 엔지니어 ☐ (14) 게임 기획자 ☐ (15) 문화 콘텐츠 전문가 ☐ (16) 드론 콘텐츠 전문가 ☐ (17) 개인 미디어 콘텐츠 제작자	☐ (25) 스마트 의류 개발자 ☐ (26) 스마트 팜 구축가, ☐ (27) 스마트 도시 전문가, ☐ (28) 도시 재생 전문가 ☐ (29) 캐릭터 디자이너, ☐ (30) UX 디자인 컨설턴트, ☐ (31) 가상현실 전문가, ☐ (32) 홀로그램 전문가 ☐ (33) 3D 프린팅 전문가	
6. 미래 산업 분야에서 본인이 직업으로서 관심있는 분야를 모두 골라보세요.		
☐ (1) 로봇 공학자 ☐ (2) 인공지능 전문가 ☐ (3) 무인 자동차 엔지니어 ☐ (4) 드론 전문가 ☐ (5) 사물 인터넷 전문가 IoT ☐ (6) 빅 데이터 전문가 ☐ (7) 지식재산 전문가 ☐ (8) 게임 기획자 ☐ (9) 문화 콘텐츠 전문가 ☐ (10) 드론 콘텐츠 전문가 ☐ (11) 개인 미디어 콘텐츠 제작자 ☐ (12) 게임 방송 프로듀서	☐ (13) 디지털 큐레이터 ☐ (14) 여행 기획자 ☐ (15) 헬스케어 컨설턴트 ☐ (16) 노년 플래너 ☐ (17) 스마트 의류 개발자 ☐ (18) 스마트 도시 전문가 ☐ (19) 도시 재생 전문가 ☐ (20) 캐릭터 디자이너 ☐ (21) UX 디자인 컨설턴트 ☐ (22) 가상현실 전문가 ☐ (23) 홀로그램 전문가 ☐ (24) 3D 프린팅 전문가	

▶ 디자인대학 교육 만족도

	매우 야망			매우 동의한다		
7. 디자인대학에서 제시하는 교육 내용에 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
8. 디자인대학에서 실시하는 교육 방법에 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
9. 교수의 강의에 대한 열정과 태도에 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
10. 디자인 대학의 교육시설에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
11. 실습 장비에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
12. 강의 후 활용 가능한 공간의 수와 시설에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

13. 교과목 선정의 기준 (복수응답 가능)

☐ ① 관심이나 흥미 분야 ☐ ② 강의 교수 ☐ ③ 친구 권유
☐ ④ 취업가능성 ☐ ⑤ 부모님과 상의 ☐ ⑥ 학점(수월함)

14. 현재 교육과정에서 만족도에 영향을 주는 요인 (복수응답 가능)

☐ 수업진행방법 ☐ 디자인 실기능력 성장 ☐ 다양한 경험(팀 활동, 현장견학)
☐ 실무에 대한 충분한 내용제공 ☐ 새로운 시각(아이디어, 창의성 등)의 생성 및 확장

15. 재학 중 교육을 통해 향상된 분야 중에서 성과가 높았던 항목을 모두 선택해 주십시오.	번호 기입
☐ ① 새로운 디자인 전문지식 ☐ ② 표현능력과 제작능력 ☐ ③ 문제해결 능력 ☐ ④ 조직 융화력 ☐ ⑤ 창의력(창조성) ☐ ⑥ 융/복합 디자인 마인드 ☐ ⑦ 글로벌 디자인 마인드 ☐ ⑧ 디자인 업무(개발)적응 능력 ☐ ⑨ 지역 디자인 기업 이해도 ☐ ⑩ 기 타()	
16. 교육 프로그램 참여 시 느꼈던 애로사항을 모두 선택해 주십시오.	번호 기입
☐ ① 교육관련 프로그램 홈페이지 접근성 ☐ ② 학내·외 홍보 부족 ☐ ③ 프로그램 참석 후 제출서류 과다 ☐ ④ 소수의 참여인원 ☐ ⑤ 교육 프로그램의 다양성 ☐ ⑥ 강사진 실력 ☐ ⑦ 강의 내부 환경(강의실, 기자재 등) ☐ ⑧ 기타()	
17. 참여 한 교육 프로그램 중, 향후 구직활동과 회사생활에 필요 하다고 생각되는 항목을 모두 선택해 주십시오.	번호기입
☐ ① 기업체 현장실습 ☐ ② 디자인 공모전 ☐ ③ 어학 교육 ☐ ④ 창업/ 취업교육 ☐ ⑤ 글로벌엘리트(해외 인턴십/어학연수) ☐ ⑦ 자격증 취득 ☐ ⑥ 국내외 전문가 초청 특강 참여 ☐ ⑧ 기 타()	
18. 귀하가 향후 취업 시 고려하는 사항을 모두 선택해 주십시오.	
☐ ① 임금수준 ☐ ② 근무환경 ☐ ③ 기업 장래성 ☐ ④ 근무시간 ☐ ⑤ 생활 안정성 ☐ ⑥ 지역(회사) ☐ ⑦ 기업내 복지환경 ☐ ⑧ 기술축적 정도(자기개발 여지)	
19. 관련분야 후배나 친인척에게 동서대학교를 권하겠는가?.	① ② ③ ④ ⑤ ⑥
20. 설문항목 이외에 교육과정 개선에 대해 건의 하고 싶은 내용을 작성해주세요.	

설문 조사에 응해 주셔서 감사드립니다.

[별첨 3] 졸업생 대상 교육만족도 설문조사지

디자인대학 졸업생 교육만족도 조사

동서대학교 디자인대학

설문조사 배경

우리 대학에서는 현재 새로운 미래를 준비하며 산업의 패러다임 전환과 대내외적인 환경 변화에 대응하기 위하여 ‘디자인 교육혁신’을 위하여 노력 중입니다. 졸업생 여러분의 디자인대학에서의 학업경험과 현장에서의 경험을 토대로 한 의견은 미래 한국의 디자인 인재 양성과 디자인교육의 혁신을 이루고자하는 노력에 소중한 자료로 활용될 것입니다. 본 교육만족도 조사는 교육혁신을 위한 내부 자료로만 쓰일 것이며, 설문에 대한 의견은 미래 디자인 인재 양성에 밑거름이 될 것으로 생각하며 이에 정중하게 협조 요청을 드립니다.

아래 질문에 본인의 현장 경험을 토대로 재학 시 교육에 대하여 반추하여 질의에 대한 답변과 그 이유에 대한 설명도 부탁드립니다. 진솔한 답변일수록 도움이 되니 솔직하고 구체적인 답변 부탁드립니다. 감사합니다.

----- 질의 내용 -----

1. 기초조사

성별, 전공, 졸업연도, 근무 분야, 근무지, 업체 규모 및 직위, 근무기간, 업무 만족도

2. 전공교과 만족도

- (1) 재학 시 교육받았던 전공 교과목 내용 구성 및 체계성에 만족합니까?
- (2) 재학 시 교육받았던 전공 교수방법에 대하여 만족합니까?
- (3) 전공 교과 내용이 디자인산업 수요에 적합했다고 생각합니까? 적합하지 않았다면 적합하지 않은 점에 대하여 구체적인 답변 부탁드립니다.
- (4) 취업 시 또는 취업 후의 경험에 비추어 전공 교육이 도움이 되었다고 생각합니까?
- (5) 취업 후 디자이너로 활동하는데 있어서 재학 시 받았던 교양 교육은 도움이 되었습니까?
- (6) 취업 시 또는 취업 후의 경험에 비추어 산학교육 또는 현장실습 경험이 도움이 되었습니까?(유경험자만 해당)
- (7) 취업 시 또는 취업 후의 경험에 비추어 재학 시의 해외교류 경험이 도움이 되었습니까? (유경험자만 해당)
- (8) 디자인 융합역량이 필요하다고 생각합니까?

(9) 재학 시 지도교수와의 학생지도(상담)는 만족스러웠습니까?

(10) 디자이너로 성공하기 위해서 반드시 교육받아야 될 디자인 교육은 무엇이라고 생각합니까?

3. 디자인산업에서 필요로 하는 역량

* 현장경험을 토대로 디자인을 전공하는 후배들에게 반드시 함양해야 될 역량 추천(복수 선택 가능)

디자인 기초능력, 디자인표현력, 기획력, 창의역량, 융합 역량, 프로그램 활용능력, 의사소통능력, 문제해결능력, 글로벌 감각(영어), 직업윤리(인성), 기타

4. 미래디자인교육 혁신을 위한 귀하의 의견이 있다면 자유롭게 제언 부탁드립니다.

설문 조사에 응해 주셔서 감사드립니다.

[별첨 4] 동서대학교 디자인대학 전공명 설문조사지

동서대학교 디자인대학 전공명에 대한 설문 조사

디자인미래전략특별위원회

안녕하십니까?

동서대학교 디자인대학은 지난 설립 이래로부터 디자인 특성화 대학으로써, 끊임없는 변화와 도전을 통하여 지속적인 성장을 해왔습니다.

급격하게 변화하고 있는 산업현장과 대내외적인 환경에 대응하기 위하여 현실적으로 입시 및 취업에 있어서 경쟁력 있는 디자인전공의 전공명 조사를 실시하고 있습니다. 귀하께서 응답해주신 내용은 학사구조 개편을 위한 내부 자료로만 사용되며, 바쁘시겠지만 설문조사에 협조해주시기를 정중하게 요청 드립니다. 감사합니다.

1. 아래의 사항을 고려하여 적합한 전공명을 택 1하여 주시기 바라며 기타 의견이 있으시면 자유롭게 작성해주시기 바랍니다. ()

(다음 페이지에 제시된 디자인분야 분류 체계 참조)

- (1) 시각디자인, 영상디자인, 제품디자인, 환경디자인, 패션디자인
- (2) 비주얼커뮤니케이션디자인, 디지털미디어디자인, 제품서비스디자인, 실내공간디자인, 패션디자인
- (3) 시각정보디자인, 제품인터랙션디자인, 서비스경험디자인, 공간환경디자인, 패션디자인, 융합디자인
- (4) 커뮤니케이션디자인, 제품경험디자인, 환경디자인, 서비스디자인, 패션디자인
- (5) 기타 : _____

* 고려 사항

- 입시생들에게 쉽게 다가갈 수 있는 전공명
- 취업에 용이한 산업체 수요
- 미래 디자인 트렌드 반영

2. 새로운 미래지향적인 디자인전공을 만든다면 이에 적합한 전공명을 적어주시기 바랍니다.

■ 디자인 분야 분류 체계

* 2020년 디자인산업통계조사 : 산업 분류별 구분

01. 제품 디자인
02. 시각 디자인
03. 디지털/멀티미디어 디자인
04. 공간 디자인
05. 패션/텍스타일 디자인
06. 서비스/경험 디자인
07. 산업공예 디자인
08. 디자인 인프라(디자인기반기술)

* NCS 디자인 직무 구분

01. 시각디자인
02. 제품디자인
03. 환경디자인
04. 디지털디자인
05. 텍스타일디자인
06. 서비스경험디자인
07. 실내디자인
08. 색채디자인
09. 전시디자인
10. 3D프린팅디자인
11. 패키지디자인
12. VR콘텐츠디자인

* 한국디자인진흥원 디자인 분류 체계

01. 제품디자인
02. 시각/정보디자인
03. 공간/환경디자인
04. 패션/텍스타일디자인
05. 서비스/경험디자인
06. 디자인 일반
07. 디지털미디어/콘텐츠 디자인
08. 산업공예디자인
09. 융합디자인

설문 조사에 응해 주셔서 감사드립니다.

[별첨 5] 동서대학교 디자인대학 교수 간담회 논의지

디자인대학 교수 간담회

동서대학교 디자인대학

• 간담회 배경 및 목적

대내외적으로 어려워져가는 대학의 엄중한 현실을 직시하고 이를 극복해야 되는 우리 디자인대학은 학사 구조 및 교육 혁신을 통해서 제 2의 도약을 할 수 있는 기회로 삼고자 디자인미래전략특별위원회를 구성하였습니다. 모든 교수님들과 함께 지혜를 모으고 공감을 해가면서 혁신의 길을 찾고 만들어가는 것이 무엇보다 중요하여 본 간담회를 준비하였습니다. 교수님들의 애정 어린 고견을 부탁드립니다. 위원회에서 도출된 연구 결과들은 입시홍보에 적극 활용되며 조직개편, 교과과정 정비 및 우수교원 확보 등 혁신을 실행하는데 활용될 계획입니다. 또한 2022년 개교 30주년에 맞추어 특성화 2.0 선언에도 활용하고자 합니다. 교수님들의 아낌없는 동참과 협조에 감사드립니다.

• 논의 사항

- 현 루트제의 장단점을 포함한 디자인대학의 문제점
- 위기 극복을 위한 전략적 선택
 - : 학과제, 학부제, 루트제 등을 포함한 학사 구조안 포함
- 기타 자유로운 조언 / 의견

• 대학 혁신 유형 사례

- 과감한 혁신 : Design Academy Eindhoven (주제 중심의 교육 구조)

인간과 생활, 인간과 소통, 인간과 웰빙 등 8개의 전공으로 구성되었으며
전공을 모두 합치면 디자인과 관련해 벌어지는 인간의 총체적인 행위가 됨

8개 전공으로 구성되었으며, 학사 운영은 학부제
 Man & activity / Man & communication / Man & Identity / Man & Mobility
 Man & Well-being / Man & Public space / Man & Leisure / Man & Living
- 점진적인 혁신 1 : 전통적인 학과 + 혁신학과 추가 : Rhode Island School of Design

전통적인 디자인학과(BFA) + Nature, Culture, Sustainability, Studies(BXA)
 + Computation, Technology and Culture(BXA)
- 점진적인 혁신 2 : 전통적인 학과 + 디자인센터(융합) : University of Illinois(UIUC)

디자인학과 + Siebel Center for Design(Design thinking/UX)

• 혁신을 통해 도약에 성공한 대학 사례

- Babson College

- : 잘 알려지지 않은 대학이었으나 창업교육 특성화로 창업 분야에서 최고의 대학으로 성공
- : 졸업생 창업비율(17%)이 하버드대학(7%)이나 스탠포드(13%)보다 높음
- : 이론과 실전을 동시에 교육하며 교수진은 주로 현장 경영인들로 구성
- : Content Topics : 창업가적 생각과 실천, 창업 정신의 교육 생태계, 아이디어 생성 등
- : Process Topics : 경험과 행동 기반 교육법, 기업가적으로 가르치기, 사례 기반 교육, 교실 내 도전 관리, 커리큘럼과 코스 디자인 등

- Arizona State University

- : 입학 전 사회경제적 하위그룹 학생들에게 eAdvisor, AI 맞춤형 학습 도입 등으로 학문 접근성을 높여 졸업 후 사회 계층 이동이 가능케 할 수 있는 미국대학 모델 제시
- : 하버드 대학과 같은 일류대학을 지향하지 않고, 자신만의 대학 역할을 설정하여 혁신에 성공
- : 사회혁신 미래대학(School for the Future of Innovation in Society)을 다학제간 융합교육 모델을 제시하여 대학 혁신의 상징처럼 브랜드화에 성공

- Sheridan College in Canada

- : 캐나다 온타리오 주에 소재한 지역의 작은 디자인대학이었음
- : 애니메이션전공 특성화에 성공하여 재학생 및 졸업생들이 애니메이션 부분 아카데미상을 수상하거나 디즈니, 픽사 등 주요 프로덕션에 취업하는 성과를 내면서 애니메이션계의 하버드 대학이라 불리며 명성을 얻음
- : 졸업전시회 때 디즈니 및 할리우드 관계자들이 참석하여 현장에서 고용할 정도임

[PART_V]

자체 평가

1. DSU혁신위원회 2기 제안사항 후속 이행 평가

- 미래형대학 12대 과제에 대해 학생 만족도 조사를 실시한 결과를 바탕으로 재구조화 하였음
- 12대 과제는 우리대학의 혁신과 맞물려 있으며, 지속적 추진(학기별 모니터링) 및 재구조화(PDCA기반)를 통해 실현해 나가야 되는 필수과제임.
- 대학 특성화 추진에 있어서도 12대 과제 적극 반영

2. 총장직속 특성화 특별위원회 활동 평가

- 특성화 특별위원회의 제안을 ▲공유 및 융합 ▲메타버스 캠퍼스 ▲플래그십 프로젝트 ▲전문가 네트워크 구축 등 4개의 대분류로 구분
 - 특성화 위원회 활동 요약

구분	디지털콘텐츠 특성화2.0 특별위원회	디자인 미래전략 특별위원회
공유 및 융합	• DSU ONLY 미래콘텐츠 공유 교과목 개발 • XCCT Online 공동 플랫폼 구축 - 재학생 및 중·고교생 대상 온라인 교육콘텐츠 채널 일원화 • XCCT 글로벌 페스티벌 브랜딩 - 학생주도 기반의 교육(2과목, IC대학 연계), 국제적 행사로써 위상 확보(디자인 BK사업 연계)	• 대학원 디자인 랩 및 학사와의 연계 운영 활성화 • 교내 공간·시설의 효율적 구축 및 공유 - DESIGN & CREATIVE TECH 훈련센터 구축 및 미디어센터, FAB-LAB, 디자인 전문도서관, G·J·E 갤러리 등 • 한국 및 아시아 디자인대학 연합을 통한 공유 대학 실현
메타버스 캠퍼스 추진	• XCCT Labs 설립 - 문화콘텐츠 가상융합기술(XR) 특화연구소	• 메타버스 스튜디오, 디지털갤러리 등 구축을 통한 미래 디자인 기술교육 혁신
플래그십 프로젝트	• VR·AR, 360Volumetric Studio, 홀로그램, MR studio 등 목적형 프로젝트 추진 • 인공지능연계 콘텐츠, XR아카데미사업 운영 및 결과 공유	• 학사운영 체계 전환(학부전공제(4개 전공) + 패션디자인학과 체제) • 미래형 크로스오버의 주제 중심 통합교육 시스템 구축
전문가 네트워크 구축	• 산학연 인프라 및 기술 공유를 통한 교육/연구역량 강화 • 글로벌 4개 권역, 전문가 네트워크 100 구축 • Tomorrow Class 강화 - 기존 디콘-히어로스쿨, 영화-마스터클래스 등을 확대 → 넷플릭스 인문학, 21세기 콘텐츠 등	• 아시아미래디자인연구소 네트워크 적극 활용 - SDSN, DSU-Desis lab, Cumulus(국제디자인연구협력기관) 등 • GDS 4.0 글로벌 교육 강화 - 1인 1글로벌을 구현, Online 국제교류 프로그램 활용

- 시설, 공간뿐만 아니라 교과목의 공유 및 융합에 대한 제안은 학력인구 감소, 4차 산업시대, 코로나19 등 현재 상황과 맞물려 있으며 적극적 수용을 통해 개선해나가야 함
- 다양한 분야의 전문가 네트워크 활용하여 교육의 역량을 강화방안 역시 필수 수용 요건으로 사료 됨
- 특히 공통적으로 제안한 메타버스 및 실감미디어 등 문화콘텐츠 분야의 집중육성에 대한 부분은 현 정부에서 추진하고 있는 디지털 뉴딜을 통한 문화콘텐츠 산업의 성장 전략과 맞물려 있는 부분이기 때문에 더욱 고도화의 필요성 있음
- 하지만, 이번 특별위원회의 운영은 개별 단위의 특성화 연구라는 한계가 있었으며, 특성화 위원회의 제안을 통합하여 영화·영상, 콘텐츠, 디자인, IT융합 등 특성화 분야를 아우를 수 있는 문화콘텐츠 특성화 추진위원회 구성을 통해 적용 방안 검토 및 구체적 실행계획 마련이 요망됨
- 문화콘텐츠 특성화 추진 연구 분야
 - 공유 및 융합 : 학사조직 개편 및 혁신공간 구축
 - 메타버스캠퍼스 추진 : 캠퍼스 구축 및 실감형 교육콘텐츠 구축
 - 플래그십 프로젝트 추진
 - 전문가 네트워크 구축

발행일 : 2021.09.10.

인쇄일 : 2021.09.10.

발행인 : 장 제 국

발행처 : 동서대학교 기획연구처
부산광역시 사상구 주례로 47
Tel. 051-320-2031
