

# 강의계획서

## 1. 교과목 개요

가. 교과목명 (학수번호 포함) : 디자인씽킹과창의성교육

나. 담당교수 : 김윤정

다. 교과목 학습목표 : 본 강좌는 수·학습 상황에서 디자인사고 프로세스인 공감, 문제정의, 아이디어 도출, 프로토타이핑을 기반으로 교육 현장의 문제를 정의하고, 이에 대한 혁신적 솔루션을 개발하는 것을 목표로 한다. 더불어서, 창의성의 개념과 디자인사고 논리를 익히고 실천적으로 교육 현장에 적용할 수 있도록 촉진한다.

본 강좌는 다음의 내용을 포함한다.

1) 4차산업혁명 시대의 인재상과 창의성 교육의 필연성 공유

2) 창의성과 디자인씽킹 개념 탐색

3) 창의적 문제해결을 위한 디자인사고의 기저 논리 학습: 인간중심 사고철학과 귀추논리적 사고

4) 창의성 교육을 위한 디자인씽킹 기법 적용 : 디자인씽킹의 단계별 도구 탐색 및 적용

본 강좌를 통하여 디자인사고의 인간 중심적 문제해결 기법을 익히고 다양한 도구를 활용하여 사고의 발산과 수렴을 통한 통합적 사고 및 고차원적 사고능력을 배양할 수 있도록 한다.

라. 강의 방법 및 자료 매체 (판서 모니터, PPT, 워드문서, 인터넷 등) : 강의 중심, PPT 활용

마. 교재 및 참고문헌 : PPT 활용

## 2. 주차별 수업 운영 계획

주차 (week)	강의범위 및 내용 (contents)	비 고 (further information)
1	수업 개요 및 오리엔테이션	
2	디자인씽킹의 개념 이해	
3	디자인씽킹과 창의성	
4	디자인씽킹 사례	
5	디자인씽킹 프로세스의 특성	
6	디자인씽킹 프로세스(1): 공감 및 문제정의 이해	
7	디자인씽킹 프로세스(2): 공감 및 문제정의 도구	
8	중간 고사 최종 문제 확인과 HMW-Q 확정	
9	디자인씽킹 프로세스(3): 아이디어 도출	
10	디자인씽킹 프로세스(4): 프로토타입 개발	
11	디자인씽킹 프로세스(5): 테스트	
12	디자인씽킹의 유사개념	
13	전체 리뷰 (최종 프로토타입 도출, 전체 프로세스 점검 및 리뷰)	
14	기말보고서 작성법 (그룹 피드백 및 공유)	
15	기말보고서 제출	
16		