

[첨부 2] 강의개요

KUOCW 참여강의 개요

※ 실제로 진행된 강의에 대한 개요입니다.

1. 교과목 개요

교과목명(국문)	디자인사고와 창의적 문제해결
[선택] 교과목명 (영문)	영강일 경우 작성 바랍니다.
교수자명	김윤정
교과목 학습목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인사고 프로세스인 공감, 관찰, 아이디어 도출, 프로토타이핑의 과정을 통해 수렴과 발산의 통합적 사고와 창의적 사고를 할 수 있다. ○ 문제해결에 필요한 정량적, 정성적 사고를 개발하고, 관찰과 인터뷰를 통해 문제 정의 및 이에 대한 해결책을 개발할 수 있다.
교과목 소개	<p>'디자인사고와 창의적 문제해결'은 디자인사고 프로세스인 공감, 관찰, 아이디어 도출, 프로토타이핑을 기반으로 비구조화된 환경 속에서 문제를 정의하고, 이에 대한 창의적 해결책을 개발하는 것을 목표로 한다.</p> <p>디자인사는 인간중심적 문제해결 기법으로 발산과 수렴의 통합적 사고를 중요시하며, 본 기법을 활용하여 창의적 문제해결력을 함양할 수 있도록 한다.</p>
교과목 키워드	디자인사고, 서비스디자인, 창의적 사고, 창의적 문제해결

2. 주차별 강의 내용 및 연관 파일명

주차	주제	내용 요약	해당 주차의 강의자료 파일명
1	디자인사고 및 창의적 문제해결의 개념	- 창의적 문제해결을 위한 디자인사고의 개념 및 논리	1
2	디자인사고의 논리와 문제해결의 특성	- 디자인사고의 귀추논리 및 문제해결과정의 특성	2
3	디자인사고의 마인드 및 사고 특성	- 디자인사고의 인간중심 마인드 및 문제해결과정의 사고 특성	3
4	디자인사고의 공감하기	- 문제정의를 위한 공감: 인터뷰/관찰/체험을 통한 공감스킬	4
5	디자인사고의 시각적 도구: 퍼소나	- 문제정의를 위한 퍼소나(persona) 탐색	5
6	디자인사고의 다양한 시각적 도구	- 문제정의를 위한 다양한 시각적 도구 탐색	6
7	디자인사고의 시각적 도구: 고객 여정지도	- 문제정의를 위한 고객 여정지도의 절차 탐색 및 작성 훈련	7
8	솔루션 개발을 위한 아이디어 이션	- 문제 해결을 위한 아이디어이션, 프로토타이핑, 테스트의 절차를 이해	8
9	솔루션 개발을 위한 프로토타이핑	- 문제 해결을 위한 프로토타이핑의 개념 및 절차를 이해하고 실제 개발	9
10	솔루션 개발을 위한 시나리오	- 솔루션 개발을 위한 서비스 시나리오(tomorrow)	10

	오: 투마로우 헤드라인	headline) 작성	
11	솔루션 개발을 위한 다양한 도구	- 디자인사고를 위한 다양한 도구 탐색 및 시나리오, 스토리보드, 프로토타입 개발	11
12	사용자 테스트	- 사용자 테스트의 개념 및 절차 탐색과 주요 전략	12
13			13
14			14
15			15
16			16