

## 강의계획서

<b>교과목명</b>	<b>2023학년도 혁신적 교수법 교과목 개발 및 운영 우수사례</b>		<b>소속</b>	<b>인덕대학교</b>
<b>참여교수</b>	<b>학과</b>	리빙세라믹디자인학과	<b>교수명</b>	오경혜
		디지털산업디자인학과		손상희
		게임&VR콘텐츠디자인학과		심효영
		메카트로닉스공학과		정태은
		게임&VR콘텐츠디자인학과		안지아
<b>교과목 개요</b>	전문대학 교육현장이 학습자의 수동적 참여형태로 진행되는 강의 중심 수업에서 문제중심학습(Problem Based Learning, 이하 PBL), 프로젝트기반학습(Project Based Learning, 이하 PjBL), 거꾸로 학습(Flipped Learning, 이하 FL), 캡스톤디자인(Capstone Design, 이하 CD), 토론·토의학습, 협동학습 등 학습자가 능동적으로 참여할 수 있는 다양한 혁신적 교수법을 적용한 형태로 변화하고 있어, 이러한 변화에 대응하여 혁신적 교수법 적용 우수사례 발굴 및 확산 노력이 필요			
<b>비고</b>	본 강의는 전문대학혁신지원사업으로 제작된 2023학년도 1학기 혁신적 교과목 개발 및 운영 우수사례 콘텐츠입니다. 임의로 가공 또는 복제를 금합니다.			

### ( 1 )

<b>수업주제</b>	페르소나(Persona) 기법을 적용한 사용자 중심 [도자 식기] 개발 연구
<b>수업내용</b>	2023학년도 1학기 혁신적 교수법 적용 교과 개발 및 운영보고서 요약 - 디자인 씽킹(Design Thinking)의 정의 - 디자인 씽킹(Design Thinking)의 의미 - 디자인 씽킹(Design Thinking) 5단계 프로세스 - 사용자 [페르소나를 위한 도자 식기개발] 프로세스 - 사용자 페르소나(Persona) 디자인 분석 도구 개발 - 사례 : 사용자 페르소나(Persona)를 위한 식기 개발 - 혁신적 디자인씽킹 기반 교수법 적용 결과
<b>담당교수</b>	오경혜

### ( 2 )

<b>수업주제</b>	스마트러닝을 활용한 교수학습 설계모형의 탐구 : 완전학습모델을 중심으로
<b>수업내용</b>	- 연구의 개요 - 연구방법 - 연구의 체계 - 연구의 결과
<b>담당교수</b>	손상희

### ( 3 )

<b>수업주제</b>	디지털 트랜스포메이션(DX) 시대 MZ세대 학습자를 고려한 PBL 기반 산업체 연계 게임 분야 수업 모형 개발
<b>수업내용</b>	- 미래사회에 요구되는 3가지 역량 - 신기술 사회의 도래와 디지털 전환

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연구의 필요성 및 목적</li> <li>- 연구방법</li> <li>- 주차별 수업계획</li> <li>- 교수학습 방법의 수업 적용</li> <li>- 교수학습 방법의 수업 결과 및 사례</li> </ul>
담당교수	심효영
<b>( 4 )</b>	
수업주제	블렌디드 러닝을 적용한 기구동역학 실습
수업내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교과목 교육 목표</li> <li>- 교과목 개발의 필요성 및 목적</li> <li>- 학습자의 특성 및 요구 분석</li> <li>- 연구 방법</li> <li>- 교수학습지원방법의 체제적 설계</li> <li>- 교수학습 방법의 수업 적용</li> <li>- 교수학습 방법의 적용 결과</li> <li>- 결론 및 제언</li> </ul>
담당교수	정태은
<b>( 5 )</b>	
수업주제	신기술을 활용한 자기주도적 수업 경험과 학습역량 강화
수업내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 필요성 및 목적</li> <li>- 연구방법</li> <li>- 교과목 체제적 설계</li> <li>- 혁신적 교수법 수업 적용</li> <li>- 혁신적 교수법 적용 결과</li> <li>- 결론 및 제언</li> </ul>
담당교수	안지아