



인문사회과학분 캡스톤디자인

대신대학교 신학과

오민수
교수

캡스톤디자인 수업의 필요성

- 급속한 삶의 환경변화에 따라 미래 인재가 갖추어야 할 역량으로서 분석적 사고와 혁신, 능동적 학습 및 학습전략, 복잡한 문제해결, 비판적 사고와 분석, 창의성 및 주도력(initiative) 등이 요구되고 있다 (World Economic Forum, 2020)
- Davos Forum(2011) 제안한 학생들이 갖추어야 할 기술
 - └기초문해: 문해, 수해, 과학-, ICT-, 재정-, 문화-, 시민문해
 - └역량: 비판적 사고/문제해결, 창의성, 의사소통, 협력
 - └인성 자질: 창의성, 주도성, 일관성/도전정신, 적응력, 리더쉽, 과학 및 문화

캡스톤디자인 소개

캡스톤디자인 이해



채용인터뷰

- 팀워크를 발휘해서 목표를 달성한 적 있는가?
- 새로운 것을 도전해 본 경험이 있는가?
- 어려운 상황에 놓였을 때 이를 해결해 본 경험이 있는가?
- 열정적으로 추진했던 프로젝트가 있는가?

- 미국공학교육 인증원(ABET) – 공학설계. 필요한 것을 만들기 위해 시스템, 요소, 프로세스를 고안하는 과정
- 한국공학교육 인증원(ABEEK) – 각 대학의 공과대학 교육과정에 창의적 공학설계교육에 관련된 교과를 공학필수 및 선택과목으로 선정 운영
- 교수, 학생, 산업체가 팀을 구성하여 문제 해결을 하는 창의적이고 종합적인 공학설계 교육으로, 캡스톤디자인으로 새로운 교육프로그램 도입
- 2001년부터 공과교육의 문제점과 산업계의 요구를 개선하고 산업자원부와 유관기관, 대학에서 도입

캡스톤디자인 시작

캡스톤디자인 이해

- Capstone – 건물 맨 위에 올려놓는 관석으로, 최종적 업적 혹은 결정(3-4학년 대상).
- 학생이 대학에서 배운 이론을 바탕으로 졸업하기 전에 창의적인 유무형의 결과물을 만들어내는 교과과정을 의미함
- LINC 사업
- 전공교육에서 공부한 내용을 타 과목에서 공부한 내용들과 연계시키는 과목, 사회가 교육에 가진 기대와 대학의 사명, 그리고 전공 교육프로그램의 사명을 연결시키고 통합시키는 과목(Murphy, 2002)

캡스톤디자인 정의

캡스톤디자인 이해

미네르바대학(St. Francisco, 2012년 벤넬스[벤처기업가] 설립)

입학생수: 306명(경쟁률 52:6대 1), 특징: 100% 온라인, 세계 7개 도시 6개월 씩 돌아가며 기숙, 등록금은 국립 사립대의 절반수준

- 1학년
 - 코너스톤 코스
 - 학부의 경우 입학하면 모두 1년간 같은 수업 수강
 - 네 가지의 필수 과목을 통해, 사고력 키움, 창의적 생각
- 2학년
 - 코어 코스
 - 지도 교수의 도움을 받아, 자신의 학습방향을 설정하는 기간
- 3학년
 - 집중코스
 - 전공 심화과정
 - 전문분야를 심도 있게 공부하고, 졸업 때 발표할 캡스톤프로젝트 준비를 시작
 - 사회에서 당장 사용하는 새로운 Topic 설정
- 튜토리얼/캡스톤 코스
 - 자신의 학습을 완성하는 기간
 - 결과물 발표 행사
 - 교수+학생 평가로 졸업

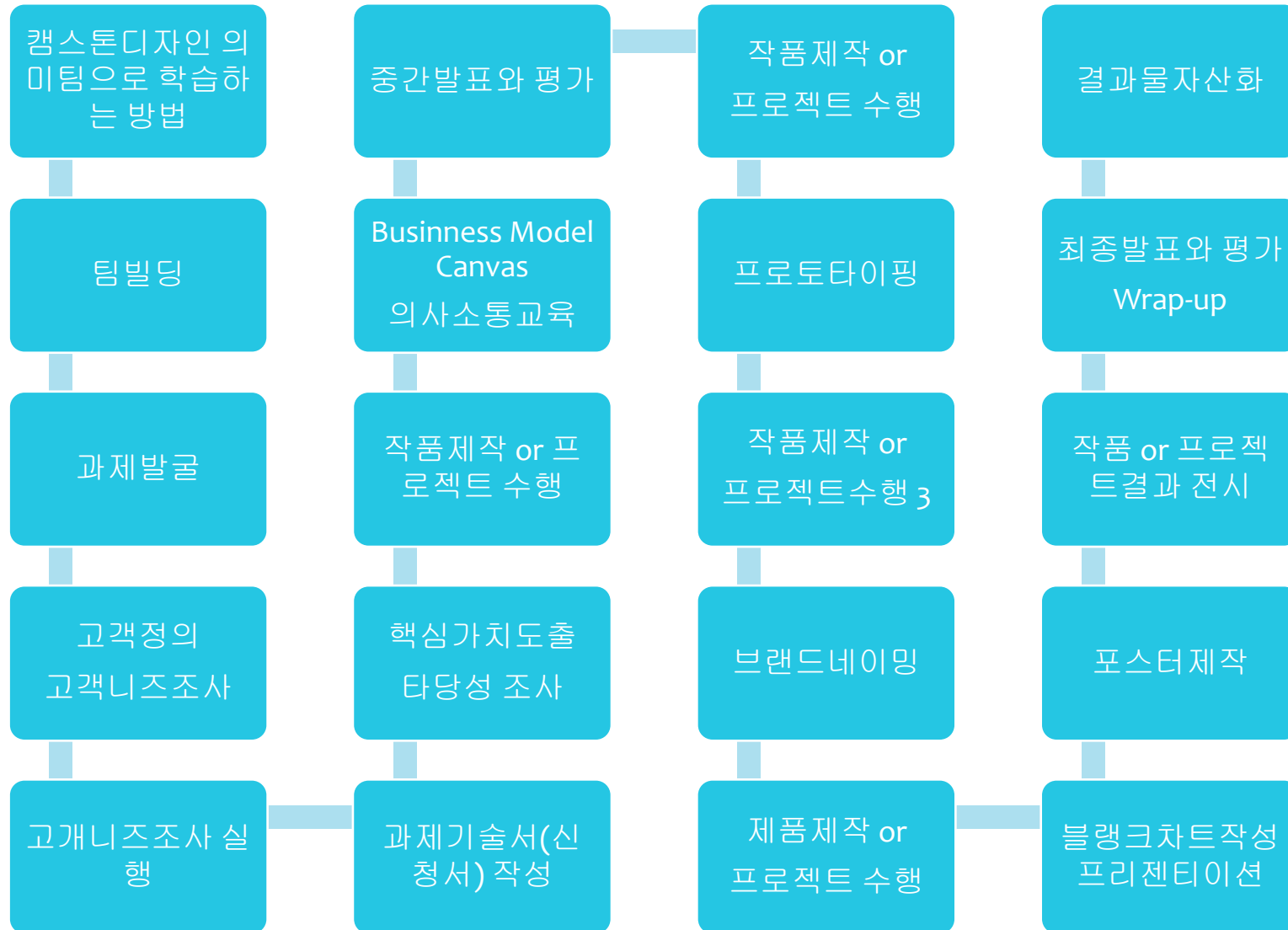
인문사회분야 캡스톤디자인 국내대학 사례

대학	학과	캡스톤디자인 주제	지역사회(기업) 연계	창업연계
카톨릭대학교	국사학과	삼국시대 배경 보드게임제작	-	-
	종교학과	종교평화 기원 모두다 도시락	○	○
	일어일본문화	국산애니메이션 작품 일본시장 대상 온라인 바이러 마케팅	○	
	영미언어문화학부	미혼모자 대상 놀이교육활용 패션잡화사업	○	
강남대학교	역사학과	마산 원도심의 골목테마여행 코스, 안내지도제작	○	
	미술학과	마산원도심 안내 컬러링북	○	
제주대학교	언론홍보학과 +독일어학과	제주해녀 홍보를 위한 캠페인 동영상 제작	○	
한영여자대학교	패션학과	동대문 K-패션 활성화를 위한 상품 개발	○	○
대구카톨릭대학교	패션디자인학과	폐 현수막 재활용한 패브릭 소재 개발	○ (기술이전)	

캡스톤디자인 산업화의 예



캠스톤디자인 수업 진행 프로세스





캡스톤디자인을 위한 수업 구성 및 주요활동 개요

1-2주차

100% 팀 과제

주차별 진행 주요 내용

- 캡스톤디자인의 이해
- 국내외 대학 사례
- 수업운영 방법
- 평가방법

활용 도구

- 팀구성의 다양성: 학과/성별/나이/성격 고려
 - 행동유형 DISC 진단
 - 학습유형진단

3-5주차

100% 팀 과제

주차별 진행 주요 내용

- 과제발견 데스크 리서치
- 과제발굴
 - 명목집단법(NGT)
 - 멀티보팅(Mutivoting)
 - 의사결정그리드(Decision Grid)
 - 그리운드 룰
- 캡스톤디자인 계획서 작성

및

활용 도구

- 과제 도출 및 선정
- 고객 선정(고객 정의)
- 고객 공감(관찰, 인터뷰, 몰입) – 고객 공감지도, 고객 페르소나, 사용자정의지도
- 인터뷰 문항 만들기
- 현장인터뷰

6-7주차

100% 팀 과제

주차별 진행 주요 내용

- 인터뷰 결과 발표 및 공유
- 핵심문제 기술문 작성
 - "어떻게 하면 에게
 -를 해결할 수 있도록
 - 우리가 ...를 할 수 있을까?"

및

활용 도구

- 과제(핵심문제기술문)에 대한 해결 아이디어 발산
- 브레인스토밍의 원칙
- 아이디어 발산 도구 설명 및 실습
 - 아이디어 릴레이
 - 디딤돌(방패연)
 - 스캠퍼
 - 트리즈 등

9-11주차

100% 팀 과제

주차별 진행 주요 내용

- 가치 제안

및

활용 도구

- 제품의 가치: 제품/서비스, 고객유익창출, 고객불만 해소
- 고객프로파일: 고객의 기대, 고객의 불만, 고객이 하고 있는 일들
- 프로토타이핑(시제품만들기)
- 프로토타이핑 사례 소개

12-14주차

100% 팀 과제

주차별 진행 주요 내용

- 브랜드네이밍
- 캡스톤디자인 자산화 방안
- 최종결과보고서

및

활용 도구

- 최종발표
- 팀 평가
- 동료평가

교수과정 Syllabus 작성

고대세계와 역사서



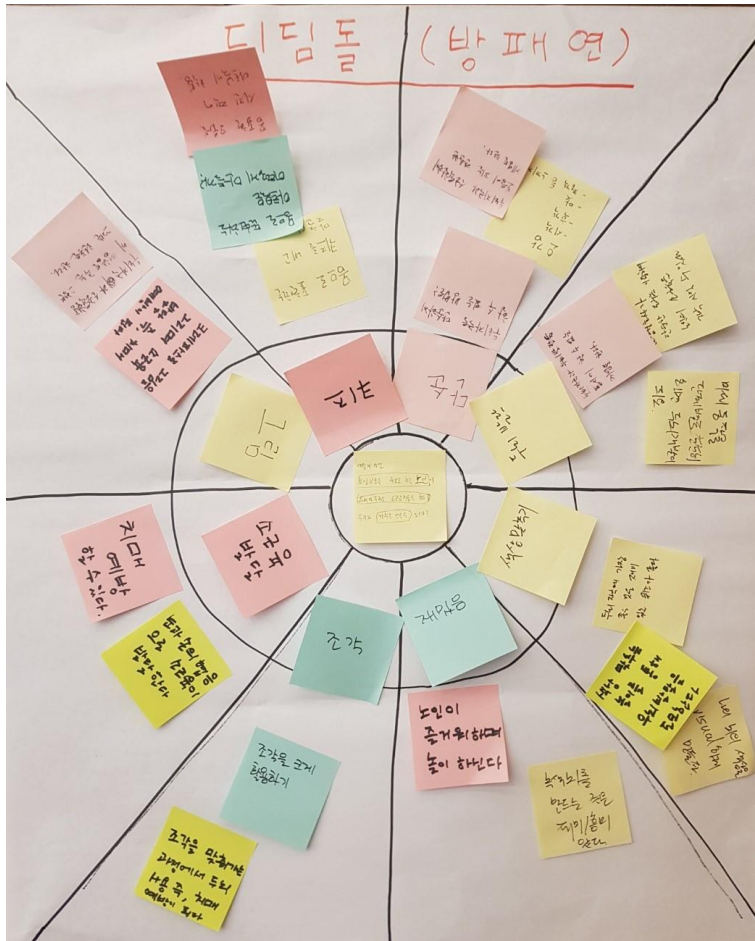
고대세계와 역사서

주차	수업내용(1-2 교시)	캡스톤디자인 진행(3교시)
1	고대근동 역사와 이스라엘 - (1) 고대근동 역사의 흐름 (2) 팔레스타인의 지정학적 위치	캡스톤디자인 이해
2	고대근동과 원역사 - (1) 원역사의 세계 (2) 원역사의 세계이해	팀 구성: Name Tent, DiSC, NGT, 구호, 역할 분담
3	족장 시대와 히브리인들의 기원 - (1) 족장시대 (2) 히브리인들의 기원추적	Topic 발굴
4	모세 시대와 출애굽 - (1) 이집트의 히브리인 (2) 출애굽 사건	멀티보팅, 그라운드 룰, 의사결정 그리드
5	팔레스타인 정복 - (1) 이스라엘 정착에 대한 이론들 (2) 가난한 정복기사 성경본문들	고객 공감지도, 고객 페르소나
6	지파들의 생활과 통치구조 - (1) 주전 12세기 초의 상황 (2) 주전 11세기 중엽의 팔레스타인의 상황	핵심과제 진술
7	왕정 전야 - (1) 왕정 전야 (2) 사무엘에서 사울로	캡스톤디자인 계획서 작성
8	중간평가	

고대세계와 역사서

주차	수업내용(1-2 교시)	캡스톤디자인 진행(3교시)
9	통일왕조 시대	핵심기술문 아이디어발산, 브레인스토밍, 디딤돌(방패연)
10	분열왕국에서 예후의 정변	제품가치, 고객프로파일 작성
11	예후 왕조에서 사마리아 함락까지 역사	프로젝트수행
12	사마리아 함락에서 요시아 죽음까지 역사	프로토타이핑 제작(만화, 송-제작, 쇼츠 etc... 시제품 제안)
13	바벨론 포로기와 귀환	프로토타입 자산화(특허, 저작권 신청)
14	느헤미야에서 페르시아 제국 멸망까지	프로토타입 시행, 최종결과발표
15	기말 평가	경진대회, 동료평가

실습 과정



1. 팀 명칭

★
계곡미루
캠

2. 팀 구호

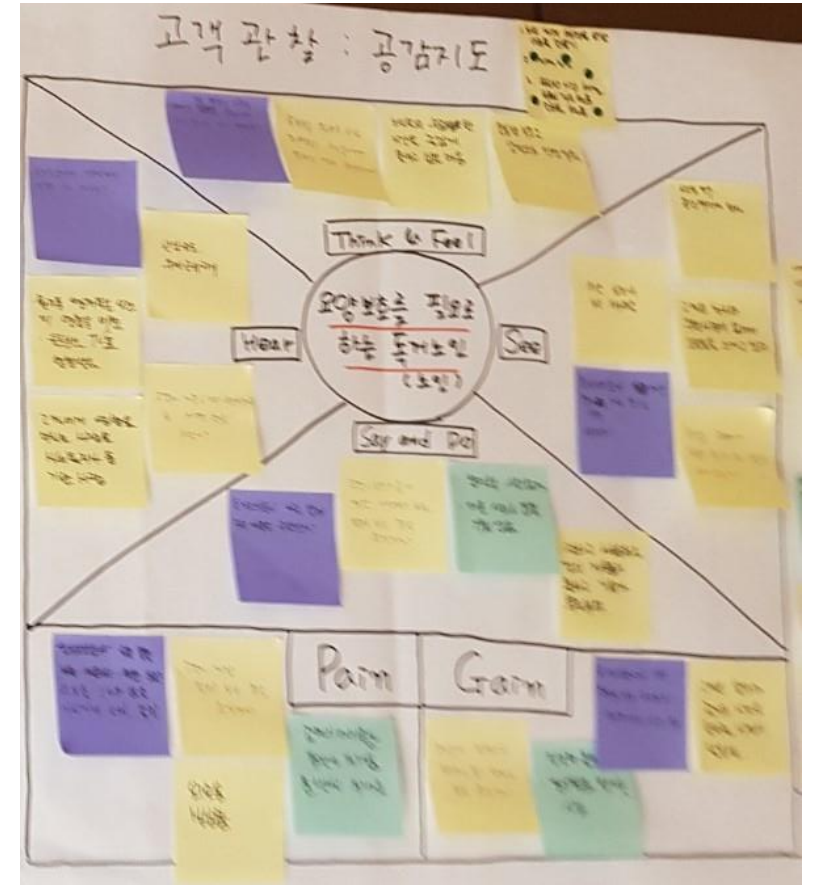
꿈을 꾸는
꿈을 꾸는

3. 역할

- 1) 팀장 : 김경관
- 2) 서기 : 신애선
- 3) 타임키퍼 : 강인호
- 4) 테이블 담당 : 오민수
- 5) 출력 관리 : 이기현
- 6) 물품 관리 : 옥창우

4. 규칙

- 1) 모두 빠짐없이 참여하기
- 2) 줄지 않기
- 3) 말 할 때 아이콘 텍





감사합니다!

오민수



010 2878 8953



amicitiadl@naver.com



대신대학교 신학과

