

2021-2학기 강의계획서

교과목	어드벤처디자인 (0011475-06)	담당교수	노기섭	시간(학점)	3(3)
	전공필수		전임교원	연구실	07-327
학생상담시간		연락처1	010-5746-0257	email	kafa46@cju.ac.kr
		연락처2		시간표	42-107A:금(6,7,8)

1. 학습목표

Adventure Design은 창의융합 능력 강화를 위한 자기주도형 프로젝트 교과로써 1, 2학년 학생을 대상으로 온/오프라인을 연계하여 문제해결능력 함양 및 학습진로 설계를 목적으로 한다. 수업진행은 발견하기, 문제정의, 아이디어도출, 시제품개발, 발표 및 최종피드로 진행된다. 또한, 마지막 차수에는 Adventure Design 경진대회를 통해 진로탐색 및 기초 실무능력을 확인한다.

2. 핵심역량

대표여부	핵심역량	전공역량
<input checked="" type="checkbox"/>	실용/융합	실감콘텐츠를중심으로학문간연계및융복합지식습득

3. 교재(TEXTBOOKS) 및 참고문헌(REFERENCES)

순번	구분	교재명	저자	출판사	출판년도
1	기타	Adventure design 2020 (XR 사업단에서 제공하는 교재)	4차 산업혁명 혁신선도대학 사업단		

4. 강의방법

- 강의
 토론/발표
 시청각
 질의응답
 실험&실습/실기
 현장방문
 사례연구
 개별지도
 팀티칭
 조사보고
 PBL

5. 학습평가방법

평가방법	절대평가	중간	40%	기말	40%	출석	10%	기타	10%
※ 평가 내용중 기타 = (학습태도, 실험실습보고서, 실험실습발표, 실기작품, 과제)									
평가방법									

5. 과제물

과제명	참고자료	제출일자	피드백일자

7. 주별 강의진행계획(15주)

제 1 주	Adventure Design 교과목 Orientation - Adventure Design 소개 - 주차 별 강의 소개 - 중간평가/기말평가 방식 설명 - 평가방법 및 AD 경진대회 소개 - Q& A
제 2 주	Adventure Design 이해하기 - Adventure Design case study
제 3 주	발견하기 1 - 과제 선정 - 문제 탐색
제 4 주	발견하기 2 - 기초 자료 조사 - 인터뷰 대상자 선정 및 설계 - 자료 정리 및 분류
제 5 주	문제 정의하기 1 - 자료를 통해 발견한 문제 리뷰 - 잘못된 문제 VS 진짜문제
제 6 주	문제 정의하기 2 - 사용자 관점에서 문제 재정의 - 문제 다듬기
제 7 주	아이디어 도출하기 1 - 문제정의 결과 Review - 아이디어 도출 방법론 (Brainstorming, Nominal Group Technique, Mind Mapping, Affinity Diagram)
제 8 주	아이디어 도출하기 2 - 아이디어 방법론 진행 - 아이디어 도출을 위한 활동 계획 수립
제 9 주	프로젝트 1 - 아이디어 도출에 따른 작업물 제작
제 10 주	프로젝트 2 - 작업물 리뷰 & 크리틱
제 11 주	프로젝트 3 - 작업물 리뷰 & 크리틱
제 12 주	프로젝트 4 - 작업물 리뷰 & 크리틱
제 13 주	프로젝트 5 - 작업물 리뷰 & 크리틱

제 14 주	기말 발표 및 최종 피드
제 15 주	Adventure Design 경진대회