

디자인사고과정의 학습을 위한 교과과정 연구

이은주 (충청실업전문대학), 류성현 (기전여자전문대학)

- 목적
- 1). 디자인 교과과정에 있어서 학습자로 하여금 ‘발견하는 과정’ - ‘발견된 것’ 이 아닌 - 의 중요성을 일깨우고
 - 2). 그 기본개념인 창조적인 사고능력 및 상상능력의 개발이라는 측면에서 교수자가 취할 수 있는 하나의 모델을 제시하고자 함.

연구의 개요

컴퓨터의 일반화와 디자인 도구화로 인한 디자인 상황의 변화는 시간절약 및 표현기법의 다양화, 디자인 영역의 확대라는 측면을 낳았으나, 진행과정이나 평가가 결과물에 치우친, 따라서 진행과정으로서의 process적 측면이 간과되었던 것 또한 사실임.

이에 본 연구에서는 ‘손에 의한 표현’ 이전에 다루어져야 할 ‘머리로 표현하는 방법’, 즉 사고력의 훈련을 위한 디자인 교과과정으로서 모델을 제안하고자 함.

KEY WORD LIST UP,
언어TEXT(HINT, QUIZ),
그림TEXT,
THINKING PROCESS.
DISCUSSION

- 분석방법
- 1). 문헌을 통한 서술적 접근.
 - 2). 사례연구
 - 3). 결론 및 제안으로서의 표

사례연구

상상력을 최대한 활용하기 위한 방법은 개개인의 선입관을 최소화하는 방법이라는 가정아래 다음과 같은 TEXT작업이 이루어짐.

A단계 ; 언어 TEXT의 전달단계 (전체다수, 공통투여)
B단계 ; 중간 결과물의 제출
C단계 ; 언어 TEXT 및 그림 TEXT의 전달단계 (부분, 개별투여)
D단계 ; 최종 결과물의 제출
E단계 ; PRESENTATION 및 토론

- 기대효과
- 1). 주제에 대한 체계적인 접근으로 교수자와 학습자 간의 전달경로가 보다 확실해질 수 있으며 전달의 정도 또한 높아질 수 있음.
 - 2). 디자인의 사고방법을 위한 기본적인 훈련이라는 측면을 볼 때 타디자인 장르로의 확대 가능성
 - 3). 객관화된 훈련의 방법으로 개인별 특화된 평가물에 대한 평가모델 개발 가능성.

훈련과정을 위한 도표

