

『BK21 플러스』 특화 전문인재양성 (특화전문인재양성형분야) 사업단 성과평가 신청서

| | | | | | | | |
|-----------------------|--|------------------------------|----------------|------------------------|--------------|------------------------|------------|
| 접수번호 | 31Z20130012979 | | | | | | |
| 사업분야 | 특화전문인재양성형 | 신청분야 | 문화콘텐츠 2(인사) | 단위 | 지역 | 구분 | 사업단 |
| 학술연구분야 분류코드 | 구분 | 관련분야 | | 관련분야 | | 관련분야 | |
| | | 중분류 | 소분류 | 중분류 | 소분류 | 중분류 | 소분류 |
| | 분류명 | 신문방송학 | 커뮤니케이션학 | 심리과학 | 인지/언어심리 | 컴퓨터학 | 인간과컴퓨터상호작용 |
| | 비율(%) | 40% | | 30% | | 30% | |
| 학과(학부) 또는 협동과정명 | 인터랙션디자인 | | | | 학과개설일 | 201403 | |
| 사업단명 | 국문) 인터랙션디자인 전문인재 양성사업단 | | | | | | |
| | 영문) The Center for Interaction Design Professional Education | | | | | | |
| 사업단장 | 소 속 | 한림대학교 사회과학대학 언론정보학부 | | | | | |
| | 직 위 | 교수 | | | | | |
| | 성명 | 국문 | 노기영 | 전화 | 033-248-1917 | | |
| | | | | 팩스 | | | |
| | | 영문 | Ghee-Young Noh | 이동전화 | | | |
| E-mail | | | | | | | |
| 연차별 총 사업비 (백만원) | 구분 | 1차년도 ('13.9~'14.2) | | 2차년도 ('14.3~'15.2) | | 3차년도 ('15.3~'16.2) | |
| | 국고지원금 | 127 | | 254 | | 254 | |
| 총 사업기간 | | 2013.9.1. ~ 2020.8.31.(84개월) | | | | | |
| 성과평가 대상 사업기간 | | 2013.9.1. ~ 2015.8.31.(24개월) | | | | | |

본인은 『BK21 플러스』 성과평가 보고서를 아래와 같이 제출합니다.

아울러, 보고서에는 사실과 다른 내용이 포함되지 아니하였으며 만약 허위 사실이나 중대한 오류가 발견될 경우에는 그에 상응하는 불이익을 감수하겠다는 서약합니다.

2015년 09월 15일

| | | |
|-----|--------------|---------|
| 작성자 | 사업단장 | 노기영 (인) |
| 확인자 | 한림대학교 산학협력단장 | (인) |
| 확인자 | 한림대학교 총장 | (인) |

한국연구재단 이사장 귀하

<신청서 요약문>

| 중심어 | Interaction Design | Interactive Media | User Experience |
|------------------------|--|----------------------------|-------------------|
| | Human Factors | Human Computer Interaction | Cognitive Science |
| | Informatics | Advergaming | |
| 지원분야의 중요성 (미래가치) | <p>인터랙션 디자인(Interaction Design: IxD)분야는 인터랙티브 디지털제품, 환경, 시스템, 서비스를 디자인하는 고급 실무분야이다. 이상적인 인터랙티브 서비스와 시스템을 제공하기 위해 디지털 제품들을 어떠한 방식으로 사용할 것인지를 설계하고 제작하는 분야이다. IxD는 다른 디자인 영역과 같이 형태(form)에도 관심을 가지고 있지만 주된 관심은 인간 행위(human behavior)에 초점을 맞추고 있다. 인터랙티브 제품은 사용자의 관점에서 배우기 쉽고, 효율적이며 즐거움이라는 사용자 경험을 제공하는 것이 필수적이다. 따라서 제품과 상호작용할 때 사람들이 하게 되는 행위(activity)와 그에 따른 경험이 무엇인지 분석하고 이해하기 위한 사회과학적 기반이 필요하다.</p> <p>특히 스마트기술의 발전으로 인터랙티브 제품의 영역이 미디어를 넘어 여러 분야로 다양화되었고 그에 따라 적절한 인터페이스의 설계와 구현이 더욱 중요해졌다. 인터랙티브 기술의 기능성(functionality)의 구현을 목표로 했던 소프트웨어 엔지니어링과는 달리 IxD는 사용자의 관점에서 사용성(usability)과 사용자경험을 강조하는데 산업적 성공을 위한 IxD의 역할이 매우 중요하게 되었다. 새로운 환경변화에 따라 인터랙션 디자이너나 인터페이스 디자이너와 같은 새로운 유형의 직무에 대한 산업적 수요는 대응하기 위해 이에 대한 체계적 실무전문 인재양성이 절실하다. 다음과 같은 분야에서 전통적인 인터페이스 디자이너의 역할을 넘어서 인터랙션 디자인 분야의 새로운 유형의 직무를 담당할 전문인력이 양성되어야 한다.</p> <p>(1) Interaction designers: 단지 그래픽디자인이나 인터페이스에 그치는 것이 아니라 제품의 모든 상호작용 측면의 디자인을 담당하는 분야 (2) Usability engineers: 사용성 방법론과 원리를 이용하여 제품을 평가하는데 초점을 맞추는 분야 (3) Web/Game Designer: 레이아웃, 캐릭터와 같은 웹/게임의 시각디자인을 개발하는 분야 (4) Information Architects: 인터랙티브 제품을 어떻게 기획하고 구조할지에 대한 아이디어를 설계하는 분야 (5) Ux Designer: 위의 모든 일을 하면서 동시에 제품디자인에 정보를 제공할수 있는 현장연구를 수행하는 분야 (6) Game & Multimedia Developer: 게임 및 다양한 멀티미디어 콘텐츠의 개발</p> | | |
| 사업단 목표 및 구성 | <p>건축가가 건물을 짓고 제품 디자이너가 제품을 구상하듯이 인터랙션 디자이너는 제품, 서비스, 환경, 시스템의 새로운 경험(Experience)과 행위(Acitivity)를 창출해 낸다. 인터랙션 디자인 전문대학원 프로그램은 다양한 학문적 배경을 가진 학생들을 모집하여 인터랙션 디자이너로서 교육시킬 것이다. 우리 프로그램은 인문학, 사회과학, 경영학, 공학, 디자인 등 다양한 분야의 시각과 접근을 통합하여 인간 중심의 디자인(Human Interaction Design)을 교육목표로 지향한다. 하드웨어와 소프트웨어, 장치와 사용자간의 경계가 급속히 무너지면서 시각적 인터페이스는 인터랙티브 디자인에서 작은 부분이 되었다. 우리 사업단의 교육연구 목표는 미디어 인터페이스의 영역을 넘어 사람, 조직, 문화, 상황, 그리고 시스템에 대한 인터랙션 솔루션에 맞추고자 한다.</p> <p>구체적으로 인터랙션 디자인 전공학생들은 인터랙티브 서비스를 디자인하는 과정에서 Usability와 함께 User Experience 모두를 추구하는 전문적 실무능력을 갖추도록 한다. Usability 측면에서는 효율성, 안전성, 유용성, 학습용이성, 기억용이성 등과 같은 하위</p> | | |

| | |
|----------------------|--|
| | <p>목표의 달성을 위해 연구하며 User Experience 측면에서는 만족도, 즐거움, 재미, 오락성, 동기성, 미적만족, 창의지원, 감성 만족 등의 세부목표를 추구하기 위한 디자인 전문능력을 갖추게 된다. 제품의 실현을 위한 실제적인 비용, 내구성, 구조적 측면과 환경을 넘어서 IxDesigner는 사람과 사물 그리고 사람과 사람들 간의 상호작용에 관심을 갖고 연구한다.</p> <p>IxD 전공은 Design Thinking에 대한 영감과 연구, 그리고 새로운 시장 개척의 영감을 주는 비즈니스 개념들을 효과적으로 가르치기 위한 고급실무 인재양성 프로그램을 목표로 한다. 이 프로그램을 추진하기 위한 사업단은 디지털콘텐츠, 커뮤니케이션, 인지심리, 광고홍보, 경영정보, 유비쿼터스컴퓨팅, 3D 비주얼디자인전공 전임교수로 구성되어 인터랙션 디자인 전문인력 양성을 위한 융복합 프로그램의 복합성과 다양성을 최대한 실현할 수 있도록 구성하였다. 학생들은 더 나은 미래를 창조하고 개발하기 위해 과거와 현재에 대해 분석적이고 공감적인 전문적 이해를 얻기 위해 노력할 것이며, 사업단은 더 나은 미래의 설계자로서 학생들의 끊임없는 창조적 실험과 도전을 지원할 것이다.</p> |
| <p>창의적 교육 및 산학협력</p> | <p>인터랙션 디자인 전문대학원 프로그램은 이론과 방법론, 그리고 새로운 통합적 접근의 실습에 중점을 두고 빠르게 변하는 비즈니스 환경에서 학생들이 인터랙션 디자이너로서 성장할 수 있도록 필요한 지식과 기술을 제공하게 된다. 대학원 필수 과목인 Interaction Practicum과목을 통해서 학생들은 전통적인 수업 대신에 지역 산업과의 협력체제를 구축하여 융복합 산학연구팀의 구성원으로서 프로젝트에 참여하며 관련된 학습과 연구에 전념하게 된다.</p> <p>학생들은 소셜, 모바일, 가상현실, 클라우드, 유비쿼터스 컴퓨팅 등 다양한 새로운 기술들을 배우고 연구하며, 관련 업계와 함께 연구 프로젝트를 진행하면서 현재 업계의 발전 현황과 관심 사항에 대한 이해를 높이게 될 것이다. 사용자 중심의 탐구와 연구를 강조하는 인터랙션 디자인 교과과정은 과목 중심이 아니라 프로젝트 중심으로 운영된다. 신설될 인터랙션 디자인 전공 교과목의 중심적 주제는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 인간 행위, 능력, 인식을 이해하기 위한 심리학적 이론의 학습 (2) 사람중심의 디자인을 위한 사용자의 연구와 조사방법론 (3) 다양한 이론적 테스트와 분석을 기반으로 한 인터랙션 디자인 제작 개발과 연구 (4) 인간과 사회의 Gamification을 탐구하는 인터랙티브 미디어 프랙티컴 (5) 테스트, 분석, 의미 평가, 디자인 결정을 위한 실험 디자인 (6) 인터랙티브 제품평가 방법론 <p>인터랙션 디자인 고급실무 인력양성을 위해 다음과 같은 창의적 교육방법들이 도입이 되어 창조적으로 적용될 것이다.</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Project-Based Coursework (2) Specialization Practicum (3) Student Colloquium (4) Network Collaboration Design (5) Independent Study |

| | |
|--------|---|
| | <p>또한 고부가가치 지역 특화산업인 게임, 애니메이션, 헬스엔터테인먼트, 인터랙티브 헬스 테크놀로지 기업과의 협력체제를 통한 산학협력개발과 산학협동교육을 강화하게 된다. 산학 협력 연계체제의 운영, 기술개발 지원을 위한 네트워크활동, 맞춤형 기업지원을 위한 조사분석등 산학 협력 네트워크 활동을 통하여 지역 특화산업과의 밀착형 산학협력모델을 창출하고 구축할 것이다.</p> |
| 사업단 지원 | <p>사업단 지원조직체계를 구축하여 사업목적이 달성될수 있도록 대학본부의 체계적인 행정 재정지원과 교원인사, 연구지원, 기획, 평가, 예산, 국제교류, 산학협력을 위한 실무지원 팀을 구성할 예정이다. 사업단에 대한 재정적 지원으로 총 7년간 매년 총사업비의 15%이상을 교비대응으로 지원할 예정이다. 사업단의 공간확보는 종합연구센터에 행정공간, 교육연구 및 실험공간을 클러스터화하여 운영하여 효율성을 높여 사업단의 교육과 연구실험을 지원할 계획이다. 사업단 공간배정은 IxD 전용세미나실, IxD전용 실험실습 스튜디오, IxD 융합R&D센터 및 산학전담교수연구실과 행정실들에 대한 공간을 배정하고 사업단에 전담직원을 배치하여 사업단 행정을 전담한다. 또한 사업단 대학원 입학정원을 확대하고 자격을 갖춘 모든 대학원생들이 연구조교로 임용되어 수업료 100% 학비 감면 및 기숙사를 배정할 예정이다.</p> |
| 기대효과 | <p>첫째, 스마트 기술의 발전에 따른 다양한 인터랙티브 제품 개발에 필요한 인터랙션 디자인분야의 고급 실무인력 양성을 통해 ICT 창조경제의 활성화에 기여할 수 있다.</p> <p>둘째, 융복합 프로페셔널 프로그램을 통한 지역대학 졸업생들의 ICT기업 취업 확대를 통한 지역균형 발전에 기여할 수 있다.</p> <p>셋째, 인터랙션 디자인의 분야에서 양성된 인력과 교육프로그램 및 산학협력 네트워크를 기반으로 고부가가치 지역 창조기업의 창업과 활성화에 기여할 수 있다.</p> <p>넷째, 지역을 기반으로하는 사회과학 기반 ICT 전문 융복합 교육과 연구를 통해 지역대학 전문대학원의 성공모델로서의 역할을 수행할 수 있다.</p> <p>다섯째, 실험적이고 창조적인 전문대학원 교육과정을 통해 미래지향의 창의적 실무인력양성 대학원 교육과정의 미래 방향을 제시할 수 있다.</p> |