



(3) H4CD 교과목 개편 계획

▼ 헬스케어 4C Design 교과목 체계

코드	과목군	내용	이수체제
CC	Core Course	공통 기본 교과목, 연구방법론, 분석론, 문화론, 디자인 경영, 연구윤리, 논문작성법 등을 학습. 본부 공통 교과목 확대(총 16 교과목) CC-10, CC-11, OR-02, RE-02, CC-01, CC-02, CC-03, CC-06, CC-08, CC-09, SR-01, SR-02, OR-01, GS-01, RE-01, GS-02	6학점 필수
IC	Integrated Course	융합 능력 향상을 위한 디자인 교과목을 비롯한 다학제적 교과목 코티칭 (Co-teaching), 코클래스 (Co-Class) 등을 권장(총 16 교과목) IC-03, IC-07, IC-13, OE-03, CO-01, IC-12, OE-01, OE-02, IC-01, IC-02, IC-04, IC-05, IC-06, IC-08, IC-09, IC-10	선택 수강 (6학점 필수 이수제 폐지)
TR	Tracks	세 가지 인재상에 맞는 트랙을 설치, 트랙 심화 교과목 제공. 인재상 달성을 위한 선택 과목군으로 트랙간 경계 희석으로 학생 수강 유연성 확보(총 24 교과목) TR-01, TR-02, TR-03, TR-04, TR-05, TR-05, TR-06, TR-07, TR-08, TR-09, TR-10, TR-11, TR-12, TR-13, TR-14, TR-15, TR-16, TR-17, TR-18, TR-19, TR-20, TR-21, TR-22, TR-23, TR-24	선택수강
CL	Community-engaged Learning Course	커뮤니티 연계 문제중심학습, 액션 러닝, 케이스 기반 러닝, 글로벌 문제중심학습, 인턴십, 산학연계 등의 창의적인 교수법을 이용하여 진행 (총 16 교과목) CL-01, IC-13, CE-01, SE-01, CO-03, CL-02, CL-03, CL-04, CL-05	6학점 필수

▼ 공통 핵심 교과목 (CC, Core Course) : 총 16 교과목

코드	과목명	교과 개요	비고
CC-10	Community Design Methodology	커뮤니티디자인방법론 / 커뮤니티 디자인 필요성을 이해하고 커뮤니티 이해, 참여 디자인, 서비스디자인, 퍼실리테이션, 문제 및 갈등해결 등에 대한 방법론을 연구함.	신규
CC-11	City, Space and Communication	도시공간소통 / 도시 공간 이론을 학습하고 공간과 공간, 공간과 사람, 사람과 사람이 어떻게 소통하며 관계를 만들어가는지 탐색함.	신규
OR-02	Intellectual Property Rights and Patents	지식재산권과 특허 / 국내외적 상거래나 통상 관련 법적, 제도적 프레임워크를 개관 지능형 홈 산업의 법적 중재에 대한 이상과 이론적 근거를 분석, 관련 규정과 관리 학습	신규(공통)
RE-02	Creating and Editing Reports	보고서 작성 및 편집 / 연구 및 프로젝트 보고서 편집 및 작성 노하우를 습득함으로써 서 효과적이고 체계적인 보고서 작성법 학습	신규(공통)

CC-01	Research Foundation	연구방법론 / H4CD분야의 시장 조사방법의 개요, 설계 및 절차, 자료수집 및 분석에 대한 연구방법을 체계적으로 학습	기존
CC-02	Medical Design Methodology	의료디자인방법론/의료경영 및 행정지식에 기초, 창조적 과정의 Research Methodology, Human Resource Management, Design Planning & Strategy 등 학습	기존
CC-03	Aged Life Computing	고령자 라이프 분석 / 인간의 생활 구조를 분석하여 이를 디자인으로 조직화시키고 디자인 프로세스와 연결시키는 방법을 연구함.	기존
CC-06	Psychology of Color and Matter	색채 심리와 방법론 / 색채이론을 토대로 색채가 인간에게 주는 심리적, 생리적 영향에 대하여 학습하며, 미래 스마트 홈 색채 사용에 대해 연구함.	기존
CC-08	Managing Intellectual Property	지식재산관리 / 국내외적 상거래나 통상 관련 법적, 제도적 프레임워크를 개관. 지능형 홈 산업의 법적 중재에 대한 이상과 이론적 근거를 분석. 관련 규정과 관리 학습	기존
CC-09	Design Management	디자인 경영 / 세계화가 산업구조와 디자인에 미치는 영향과 시장규모의 변화 예측, 마케팅 이론과 post-Fordist cultural economy에 대한 특징 학습, 기업디자인 관리	기존
SR-01	Research Ethics(Natural Science & Engineering)	연구윤리(이공학계열) 연구자로서 사회적 책임 공감. 바른 연구수행을 위한 판단력 배양. 연구윤리에 대한 정보를 제공 받고 연구 부정 및 부적절행위를 사전에 예방.	기존(공통)
SR-02	Ethics in Researches of Life Science	생명윤리법을 이해하고 생명윤리의 사회적 이슈 리뷰, 인체 유래물 관련 수입보관 폐기 등의 사항을 이해. 과학기술의 발전 및 새로운 이슈인 개인정보보호문제 학습	기존(공통)
OR-01	Research Methodology and Writing	연구방법론 및 논문작성법 / 연구 진행방법, 연구모형 및 가설설정 등 논문을 작성하기 위한 기초적 연구 방법 학습	기존(공통)
GS-01	English Thesis Writing and Presentation	영어논문작성 및 발표 / SC(E), 국제저널 등 영어논문작성법을 습득함으로써 국제적 수준의 연구를 수행할 수 있는 함양을 갖춘.	기존(공통)
RE-01	Research Planning and Statistics	연구계획과 통계 방법 / 통계 소프트웨어 프로그램 활용, 연구계획서 작성법 등 연구 시작 단계부터 마무리 단계까지 실제적 연구방법론 학습	기존(공통)
GS-02	Korean courses	한국어 강좌 / 외국인 학생을 위한 강좌를 본교 대학원 차원에서 개설	기존(공통)

▼ 융합 교과목 (IC, Integrated Course) : 총 16 교과목

코드	과목명	교과 개요	비고
IC-03	Medical Information Design	의료정보디자인 / 건강과 의료 관련 모든 정보의 생산, 배포, 조합 및 저장에 대한 체계적 관리, 분석 및 관련 소프트웨어, 하드웨어, 네트워크 등에 대한 지식 배양	신규
IC-07	Service Marketing	서비스마케팅 / 마케팅에 대한 기본 원리를 이해하고, 서비스 분야의 마케팅에 대해서 심도 있게 학습함.	신규
IC-13	Understanding of Social Science	사회과학의 이해 / 인간 사이의 관계에서 일어나는 사회현상과 인간의 사회적 행동을 탐구하는 학문으로서, 과학적 방법을 사용하여 사회현상을 연구함.	신규
OE-03	4th Industrial Revolution	4차산업혁명 / 4차산업혁명 시대를 이끄는 디자인리더로서 함양해야 할 디자이너 자질 및 역할에 대해서 고민하고, 4차산업혁명의 특성 및 미래변화에 대해서 학습함.	신규(공통)
CO-01	AI and Future Society	AI와 미래사회 / AI(인공지능)가 지배할 미래사회 특성 및 변화 방향에 대한 문헌을 고찰하고, 융합적 관점에서 헬스케어 산업시대를 해석하는 방법을 학습함.	신규(공통)
IC-12	Social Innovation and Public Design Workshop	사회혁신과 공공디자인 워크숍 / 세계화와 4차산업혁명시대에 요구되는 융복합적 창의인재에 부합되는 사회혁신의 창의적 이미지와 디자인 융복합적 공공성 학습	기존, 타전공 ELU011
OE-01	IT Management and Creative Venture	IT경영과 창조벤처 / 급변하는 지식기반 글로벌 디지털 경제환경에서 기업 맞춤형 교육과정을 제공하여, 정보기술과 조직의 목표와 연계한 기업의 경영전략을 학습함.	기존(공통)
OE-02	Entrepreneurship and Research	기업가 정신과 창업 연구 / 벤처창업 및 경영 관련 실무지식 학습 및 사업계획서 작성 및 회사설립 절차 등 창업과 관련된 실제적인 부분에 대한 지식을 습득함.	기존(공통)
IC-01	Health Promotion	건강증진 / 인간에게 발생하는 다양하고 보편적인 질병 및 습관성 질환, 정신건강 등의 문제 분석 및 문제점을 해결하기 위한 종합적 건강전략을 체계적으로 학습함.	기존 H-01
IC-02	Motor Science	운동역학 / 신체운동의 물리학적, 역학적 기본원리를 이해하고 이를 응용, 각종 운동 기술을 역학적으로 분석할 수 있는 기초지식 습득함.	기존 H-13
IC-04	Global Healthcare	의료관광 / 의료관광 현황의 이해 및 의료관광 방법론을 학습하며, 의료관광 마케팅 방법론, 의료관광 코디네이터, 국제병원 인증에 대해 학습하는 교과목임.	기존 H-04
IC-05	Public Health	공중보건학 / 공중보건학의 개념 및 발달사 등 기초이론 및 전염병관리이론을 학습하며, 아울러 공중보건사업의 중요성과 보건 요원의 역할을 학습함.	기존 H-05
IC-06	Psychology of Color and Material	색채와 소재의 심리학 / 색채이론을 토대로 색채가 인간에게 주는 심리적, 생리적 영향에 대하여 학습하며, 의료복지시설의 색채 사용에 대해 연구함.	기존 HFM-08
IC-08	Medical Humanities	인문의료학 / 건강과 의학을 인문학의 시각에서 한국과 외국의 문화에 대해 이해, 현재의 의료사회의 부족한 점을 이해하고 미래 의료사회에 대한 대안을 제시함.	기존 H-15

IC-09	High-tech Medical Device	첨단의료기기 / 현재 개발 및 상품화과정에 있는 미래지향적 진단기기, 치료기기, 재활 보조기기, 생활 헬스케어 기기들의 동향 파악 및 향후 발전 방향에 대하여 예측함.	기존 H-09
IC-10	Global Healthcare	글로벌 헬스케어 / 국제적 의료서비스의 기준과 평가, 방법론을 연구하고 국경을 넘 는 의료서비스와 헬스케어서비스를 위한 다양한 이론과 방법을 연구함.	기존 H-10

▼ 전공 교과목 (Track) : 총 24 교과목

※ CDC(융합 디자인 코디네이터 트랙), GDL(글로벌 디자인 리더 트랙), CES(커뮤니티 연계 스페셜리스트 트랙)

코드	과목명	교과개요	해당 트랙*			비고
			CDC	GDL	CES	
TR-01	CDC Studio	CDC 스튜디오 / 융합 디자인 코디네이터 전공자들의 팀 기반 연구 스튜디오로서, 학생들이 공통 연구주제를 설정, 발전시킴.	●	-	-	신규
TR-02	GDL Studio	GDL 스튜디오 / 글로벌 디자인 리더 전공자들의 팀 기반 연구 스튜디오로서 국제적 아젠다를 설정, 이를 연구하여 발전시킴	-	●	-	신규
TR-03	CES Studio	CES 스튜디오 / 커뮤니티 연계 스페셜리스트 전공자들을 위한 팀 기반 연구 스튜디오, 커뮤니티 아젠다를 발견, 발전시킴.	-	-	●	신규
TR-04	Contextual Design	맥락 디자인 / 사용자 요구에 부합되도록 사물이 사용되는 상황, 시간, 사회 특성, 상징적 의미 등 맥락의 이해 및 디자인 고급영어회화 / 글로벌 의사소통 향상을 위한 과목으로 기초 과정 이수 후 수강 가능	●	●	●	심규
TR-05	Advanced English Conversation		◎	●	○	신규
TR-05	Healthcare Solution Development	I&D기반의 프로그램으로, 신개념 아이디어 토대로 헬스케어 솔루션 개발, 지적재산권(특허, 비즈니스모델) 형태로 진행	◎	○	◎	기존 CL-05
TR-06	Interactive Contents Design	인터랙티브 콘텐츠 디자인 / multidisciplinary 환경에 적용 가능한 미래 인터랙티브한 콘텐츠 프로토타입 제작함.	◎	◎	◎	기존 HID-06
TR-07	Case study for Home Care System	홈케어 사례연구 / 국내외의 채택 의료를 위한 주거공간 디자인 사례, 공간별 가구를 중심으로 분석함.	◎	○	●	기존 HFM-02
TR-08	Medical Space Programming	의료공간프로그래밍 / 의료공간디자인의 선결 과정으로써 조건의 분석, 조사, 개념추출 등, 기획단계 프로그래밍 연구함.	◎	◎	◎	기존 HFM-03
TR-09	Universal Space Design	유니버설디자인 / 노인, 아동, 장애인 등, 모든 인간을 고려한 제품, 공간 서비스를 기획하는 디자인 능력 함양	●	○	●	기존 HFM-04
TR-10	Space Syntax	공간통사론 / 공간이 조직되고 구성되는 원리와 이들 간의 관계를 예측함으로써 미래공간의 조직화에 대하여 학습함.	○	○	●	기존 HFM-07
TR-11	HID Studio	헬스케어서비스와 디자인 융합형 스튜디오 / 의료정보 웹 서비스 및 모바일 서비스, 의료복지시설 사인시스템 디자인	◎	◎	◎	기존 HID-01
TR-12	Medical Information Design	의료, 병원 정보디자인 / 병원사인, 병원보, 병원차트를 비롯한 각종 병원 및 의료관련 정보를 계획하고 디자인함.	◎	◎	◎	기존 HID-02
TR-13	Medical GUI Design	메디컬GUI 디자인 / 그래픽 표현을 통한 컴퓨터와 사용자 간 인터페이스 디자인 연구. 정보의 시각화, 기호와 상징의 이해, 매체 특성에 따른 다양한 인터페이스 구현기술 습득함.	●	○	○	기존 HID-03
TR-14	Interactive Contents Development	인터랙티브 콘텐츠 개발 / Digital Display System을 위한 다양한 인터랙티브 콘텐츠, 스토리텔링과 UI 개념을 학습, 효율적 전달방식 연구, 콘텐츠 프로토타입을 제작함.	◎	◎	◎	기존 HID-07
TR-15	HDD Studio	헬스케어서비스디자인 융합과목 / 의용(의료기기)공학과와 협력, 인간공학 적용 제품디자인 컨셉과 실현기술 연구, 개발	●	◎	◎	기존 HDD-01
TR-16	Handicapped Design	핸디캡디자인 / 사용자군의 분석을 통해 장애자와 노약자를 위한 의료기기 및 보조기를 디자인함.	◎	○	●	기존 HDD-04
TR-17	Design Dynamics	디자인 다이내믹스 / 인간공학과 기계역학의 이해 기반, 물리적 세계에서 사용자와 제품의 동작원리 이해, 동태적 대상에 대한 디자인 능력 및 robot mobility 연구를 진행함.	◎	◎	◎	기존 HDD-6
TR-18	Ergonomic Design	인간공학 디자인 / 세계화 및 산업구조가 디자인에 미치는 영향의 탐색 기반, 시장규모 변화예측, 마케팅이론 기반, post-Fordist Cultural Economy 특징 학습, 기업디자인	◎	●	◎	기존 HDD-7
TR-19	UML method for Interaction Design	인터랙션디자인 UML 방법론 / 기기와 사용자간의 상호작용을 효과적으로 표기, 프로그래밍분야에서 개발된 L기법을 학습, 나아가, 제품 인터랙션 표기에 적합한 표기법을 개발함.	◎	○	○	기존 HDD-8
TR-20	HPP Studio	헬스케어서비스디자인의 융합과목 / 보건경영전공과 함께	●	○	●	기존

TR-21	Interactive Storytelling	마케팅 이론을 접목, 헬스케어 관련업계 마케팅에 대한 연구 인터랙티브 스토리텔링 / 인터랙티브 콘텐츠의 스토리텔링 개념 이해, 다양한 콘텐츠 스토리텔링 학습, 인터랙티브 콘텐츠 의 효율적이고 감성적인 이야기 방식 연구함.	◎	○	●	HDD-9 기존 HPP-5
TR-22	Motion Aesthetics	영상미학 / 영상미학 개념과 표현 영역, 차원간 감성과 논리 탐구. 앵글과 프레임 응용학습 통한 화면 내 움직임 미학 분석	◎	◎	◎	기존 HPP-6
TR-23	Planning of Human Images	H-영상 기획 / 일상 감성과 재미의 휴먼 영상 아이디어 수집, 상업화를 위한 제작 기획 역량 함양, 시나리오, 스타일 & 타겟, 러닝타임 등 영상미디어 프로젝트 분석과 전략적 대안 모색	◎	○	●	기존 HPP-7
TR-24	Marketing for Film&Animation	영상마케팅 / 영상애니메이션 전략 마케팅 기획 사례 연구로 전략 수립 방법 및 필요 조사분석 및 전략 실행 관련 실무 학습	●	◎	◎	기존 HPP-8

▼ 커뮤니티 연계학습 교과목 (CL, Community-engaged Learning Course) : 총 9 교과목

코드	과 목 명	교과 개요	
CL-01	Global PBL	글로벌 문제중심학습 / 해외 협정대학에서 현지 지역 문제해결을 수행, 본교의 지도교 수와 함께 국외 협정대학에서 지도교수를 선임하는 복수지도체계로 운영, 연수과정에서 얻은 성과물은 복수의 언어로 작성된 결과보고서로 제출해야 함.	신규
IC-13	Location-based Service Design	위치기반 서비스 디자인 / GPS, 셀 기반 로케이션 등을 이용하여 위치, 시간, 상태, 타겟을 파악하고 이러한 맥락을 이용한 제품이나 서비스를 기획함.	신규
CE-01	Community-engaged Field Training	지역연계 현장실습 / 지역기업 및 기관 사업의 이해와 관련 현장실습을 진행함. 커뮤니티 리더로서의 자질 함양에 대하여 실제적인 현장 산업에 참여함.	신규(공통)
SE-01	Job Camp	취업캠프 / 헬스케어와 커뮤니티를 연계한 디자인 분야 취업을 위한 준비, 전문가 초청 강연, 전문가 코칭 등을 통하여 취업을 향한 실제적인 준비를 할 수 있도록 함.	신규(공통)
CO-03	Expert Seminars	전문가초청 세미나 / 헬스케어 산업 관련 전문가를 초청, 실제 업무투입에 필요한 자격, 실제 현장 업무 등 관련 정보를 습득하여 예비전문가로서 준비할 수 있도록 함.	신규(공통)
CL-02	Field Internship Program	현장 인턴십 프로그램 / 국내 산업체에 근무, 기업환경 대처능력과 사회적 관계성 확대, 자기개발방향 탐구, 산업체 전담지도위원 선임 및 근무성과 결과보고서 제출	기존 PS-01
CL-03	Global Internship Program	국제 인턴십 프로그램 / 해외기업에 인턴 근무, 국제적 감각과 전문언어 습득, 융합적 마인드 확대 기회 제공, 산업체 전담지도위원 선임 및 근무성과 결과보고서 제출	기존 PS-02
CL-04	Project based Creativity Research	프로젝트기반 창의연구 / 산학연계 R&BD 및 C&D프로그램으로써, 결과를 논문형식 으로 제출해야 하며, 산업체지도위원 또는 융합대상분야 전문가가 평가에 참여	기존 PS-04
CL-05	Evidence based Design	근거기반디자인 / 의료복지시설, 재택의료, 커뮤니티 케어 관련 공간과 제품, 사인물 등 의료디자인 전반에 대한 사용자 반응 관찰과 평가자료 수집, 이의 대안 마련 및 개 선도를 측정 증명해내는 프로그램으로서 최종결과물은 논문의 형태로 제출함.	기존 PS-06

라. 교육연구단의 학사관리제도 운영 계획

1 헬스케어 4C Design 학사관리 과정의 장단점

- 현재, 본 교육연구단의 학사관리 제도의 장단점은 다음과 같음.

▼ 교육연구단 학사관리제도 장단점

현재, U디자인학과 학사관리제도의 장점	현재, U디자인학과 학사관리제도의 단점
1. 대학원 심화교육을 위한 졸업이수학적 상향	1. 높은 양적, 질적 수준의 실적 요구
2. 헬스케어+디자인 분야 융합적 교육을 위한 공통 교과목의 필수 이수 학점제 운영	2. 중도탈락자, 중도 귀국자 증가
3. 졸업자격으로 산학전시회 작품 2회 출품, 산학연계 교육	3. 논문, 저술, 창작물 위주의 평가 방식 변화 필요
4. 논문제출 자격: 국내외 논문게재 의무(석사 1건, 박사 3건), 학점 평균 B0 학점 이상	4. 연구윤리 교육 강화 필요
5. 학위논문 연구윤리 의무화: 논문계획서 제출 후 3개월 내 IRB 심사결과 제출 의무	5. 필수 학점 부담감 완화 필요

2 헬스케어 4C Design 학사관리과정 개편 방향

(1) 헬스케어 4C Design 교육연구단의 학사관리제도 개편 방향

- 학사융합적 디자인 코디네이터, 글로벌 디자인 리더, 커뮤니티 참여형 스페셜리스트라는 세 개의 인재