

DSU *디자인대학 3.0혁신*

시대변화에 부응하여 혁신하고 선도하는 대학

디자인학부(4개 전공) · 패션디자인학과
+
크로스오버 통합교육 시스템

디자인대학 경쟁력 강화를 위한 '특별위원회'

디자인대학3.0 : 디자인교육 혁신안

2021.02.16 ~ 2021.08.31

- 디자인대학 교수 월례공유회 : 총 8회 (국내외 전문가 특강:총 4회)
- 소그룹 교수 및 학생대표 간담회 실시 : 총 7회
- <미래교육혁신 연구회> 화요 미팅 : 총 30+회 실시
- 입시생·재학생·졸업생 설문조사, 산업체 수요조사, 산업체 학계 전문가 인터뷰



2021.09~2022.02

조직구조 개편, 교과과정 개편, 학생공청회

미래디자인교육혁신 방향

문헌 조사

- 자문, 단행본, 보고서, 산업계 통계자료: 20여편 이상 분석
- 산업현황, 트렌드변화 추세
- 역량분석, 미래예측

사례 연구

- 해외대학
미국, 유럽, 일본, 중국 등 약 100여개 혁신 우수 대학 사례
- 국내대학
디자인 특성화 우수 사례 조사
디지털대학 학사구조 및 운영
서강대 등 유사전공 혁신 사례
- 지역 경쟁 대학

설문 조사

- 재학생, 졸업생, 지역고등학생
설문조사 및 인터뷰 조사
- 교육소비자 현황, 선호도, 의견수렴 및 만족도 조사
- 현재 교육 문제점 도출

자문

- 국내외 학자 8명
산업계 전문가 14명 등
총 22명의 전문가 자문
- 교육적 관점 및 산업계 관점 분석

선행 연구 : 디자인교육 관련 문헌조사

미래 디자인교육 관련 문헌 분석 사례

- Davis, M.
Teaching Design: A Guide to Curriculum and Pedagogy for College Design Faculty and Teachers Who Use Design in Their Classrooms
- Norman, D. A.
DesignX: Complex Sociotechnical Systems
When You Come to a Fork in the Road, Take It! The Future of Design
- Irwin, T.
The Emerging Transition Design Approach
Transition Design: An Educational Framework for Advancing the Study and Design of Sustainable Transitions
- Mayer, M. W., & Norman, D.
Changing Design Education for the 21st Century
- Erasmus, J.
Design Education, Training, and the Broad Picture: Eight Experts Respond to a Few Questions

디자인교육혁신 우수대학 사례 조사

- | 해외 대학 | 국내 대학 | 경쟁 대학 |
|--|--|---|
| · 미국, 유럽 40여개 혁신 우수 대학 사례 조사 | · 디자인 특성화대학
홍익대학교를 비롯
디자인 특성화 우수
사례 조사 | · 지역 디자인대학
동아대학교, 경동대
학고 등 지역대학
유치원과 협력 및
지역 인지도, 경쟁
력 비교 조사 |
| · 일본, 약 55개 글로벌
지점사 및 커리큘럼
연구 조사 | · 디지털대학
서울디지털대학 등
디지털 학사구조 및
운영 우수사례 조사 | · 지역 디자인대학
경북대학교, 경북대
디자인대학에
대한 교육성과
비교 조사 |
| · 중국, 각대학
동계대학 및 홍콩
이공대학 등 혁신
사례 조사 | · 유사전공 혁신 사례
서강대, 아모레퍼
코스메틱 등 유사
전공 교육혁신 사례 | |

선행 연구 : 요구 분석

- | 재학생 조사 | 졸업생 조사 | 입학생 조사 | 현장전문가 |
|---|---|--|--|
| · 디자인역량 향상,
해리진출 순 | · 다양한 전공분야
의 융합을 필요
로 하는 디자인/메이
커 문화, 디자인
인용력 및 기획
역량 필요 | · 동서대학교에 대
한 이력서, 취업
우수대학, 학생
충성도, 글로벌
능력 향상 | · 대기업 등 종-목
합적 사기업 중
시 X 영역의 디자인
인용력은 디자인
전문적응을 우선 |
| · 교육과정 만족
요인, 평가성을
향상 및 디자인
실기능력 향상 | · 경쟁사의 능력을
충족시키고 경쟁사
를 교육 필요 | · 50% 정도 조부
제 신소득 상승 | · 디자인 핵심
COSE, 창의력
인도적인 경쟁
포 및 구별 |
| · 융복합디자인,
정리력 등 미래
디자인 역량에
대한 교육성과
낮음 | · 사회적 추세로
디자인으로 해결
역량 필요 | · 입학 후 장래학
고 실업 프로그램
선 출가치형능
및 문제해결 프
로그램 등 | · 전공 심화 교육
무용 |
| | · 기업 역량 포착
과정 개발 필요 | | · 대학역량 통합
교육 및 전공교
육 강화하는 교
육혁신 방향 |

국내외 학자 8명 / 산업계 전문가 14명 총 22명의 전문가 자문

번호	분류	자문위원	소속	자문일시	자문내용
1	학자	이성희	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.13	KAIST 디자인대학원
2		이현진	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.14	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
3		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
4		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
5	학자	이성희	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
6		이현진	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
7		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
8		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
9	학자	이성희	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
10		이현진	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
11		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
12		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
13	학자	이성희	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
14		이현진	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
15		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
16		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
17	학자	이성희	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
18		이현진	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
19		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
20		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
21	학자	이성희	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
22		이현진	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
23		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원
24		김민서	한국과학기술원(KAIST)	2023.09.15	한국과학기술원(KAIST) 디자인대학원

루트제의 장단점 분석: 구성원 간담회 및 학생조사 결과 종합

	장점	단점
학사구조	• 학사 구조의 유연성 • 오픈된 구조 • 미래지향적 구조	• 운영의 비효율성 • 예측가능성이 낮다. • 운영의 불안정성, 변칙적 운영
교수관점	• 입시부담에서 비교적 자유롭다	• 구성원 간의 갈등이 생기기 쉬운 구조이다.-내부경쟁 구도화 • 협력이 어렵다. • 내 학생이라는 생각이 약해진다.
학생관점	• 학생들의 자율적인 선택권 존중 • 자유로운 루트간 이동 • 스스로 관심을 찾아볼 수 있다. • 융합적 다양한 확장이 가능	• 소속감 결여, 선후배 연대식 결여 • 수업의 질에 대한 학생 만족도가 낮다. • 풀림 현상 • 수업의 가시수가 부족, 학습내용의 편협성, 순차적 학습 어려움
교육효과	• 학생들의 다양한 요구를 만족할 수 있다. • 자연스런 융합이 일어날 수 있다. • 폭넓은 분야를 아우를 수 있다. • 정형화되지 않은 교육	• 전공심화가 어렵다(전문성 결여). - 학생경쟁력부분 우려 • 제대로 된 확실한 것을 배우기 어렵다. • 선행기초가 없는 학생들이 섞여 있어 수업 목표설정이 어렵다. • 전공에서 필요한 역량수준까지 도달시키기 어렵다.
입시와 대외 홍보	• 입시에 유리하다. • 입시생이 전공을 1년 유보하며 탐색할 수 있다. • 대학의 혁신적, 미래지향적인 이미지 • 동서대 디자인대학의 특성화, 브랜드화가 구축되어 감	• 루트에 대한 이해를 시키기가 어렵다. • 입시생이나 학부모의 눈높이에서는 더더욱 어렵다. • 복잡한 시스템으로 명확성이 떨어진다.
운영결과 (2014~2021) 7년	• 다양한 학생들의 다양한 요구에 맞는 수업 선택권 • 상위권 학생들의 폭넓은 학습 가능 • 디자인을 전공하고 싶지않은 학생, 성취도가 떨어지는 학생 등 심화보다는 맛보기식 손쉬운 과목만도 선택 가능	• 칸막이 이미지 강화, 폐쇄적 운영, • 학생들은 원하는 수업을 잘 못 듣는다. • 취지는 융합활성화이나 운영방향은 반대로 흐름 • 학생들의 이동에 대한 일부 교수들의 거부감 존재 • 이로 인한 학생의 루트이동으로 인한 불이익 발생 • 학생들의 선택 폭이 오히려 좁아졌다. • 루트명칭의 혼란 • 취업 시 전공이 모호하다. • 계획과 실행의 괴리가 심하다.

구성원 간담회 및 학생조사 결과 종합

루트제	장점	단점
학사구조	유연성	비효율성, 낮은 예측가능성, 쏠림 현상, 불안정성, 변칙적 운영
교수 관점	입시부담에서 비교적 자유롭다	내부경쟁 구도화
학생 관점	자율적인 선택권, 자유로운 이동, 융합적 다양한 확장	소속감, 연대감 결여, 낮은 학생만족도, 학습내용의 편협성
교육효과	다양한 요구 부응, 자연스런 융합, 정형화되지 않은 교육	전문성 결여, 전공 필요역량수준 도달 미흡, 학생경쟁력 우려
입시/대외 이미지	입시에 유리, 혁신적 미래지향적 이미지, 특성화, 브랜드화	루트 이해의 난해성, 복잡한 시스템, 명확성 결여
운영 결과	다양한 학생들의 요구에 부응, 상위권의 폭넓은 학습 가능	폐쇄적 운영, 학생 선택 폭 협소, 루트명칭 혼란, 전공개념 모호

학사구조 비교	학과제	학부제
강점	학사운영 효율성, 의사결정용이, 책임의식, 소속감, 입시홍보명확	입시전략측면 유리, 유연한 학사 운영 가능

지난 7년간 루트 실행과 개선노력 결과

- 루트제의 초기 취지와 장점(학생 전공선택권과 학생주도 자율성, 융합과 몰입교육)이 제대로 발휘되지 않음
- 계획과 실행 간의 괴리로 몇 차례의 수정 개선에도 불구하고 학사운영상의 다양한 어려움 존재
- 교수의 피로도가 높고, 학생 만족도도 저조함 확인
- 루트제도가 점차 변형되면서 복잡해졌고, 입시생, 재학생, 학부모, 일반인, 본부, 모두에게 이해시키기 어렵고 모호함
- 교육효과 면에서도 전문성의 결여와 학생경쟁력에 대한 자신감 저하



학부전공제 → 4개 전공으로 통합



학부전공제: 4개 전공으로 통합



기존 루트제의 단점 보완



- ✓ 디자인 분야의 기본 전공 : 산업계 분류방식
 - 시각, 디지털미디어, 제품인터랙션, 환경
 - 패션 디자인
- ✓ 전통적인 전공 내 단계별 심화학습
 - 기본에 충실 탄탄한 기초실력·핵심역량 배양
 - 전공심화 과정을 통한 전문인 양성
- ✓ 취업과 진로 설계의 명확성
- ✓ 학사운영 및 학생관리의 효율성
- ✓ 학생의 소속감 강화

디자인대학 전공/학과 교수

전공/학과			책임교수	소속 교수	명
디자인 대학	디자인 학부	시각디자인	안병진	이진호, 안병진, 송만용, 김기수, 김수화, 박수진	6
		디지털 미디어디자인	이동훈	이동훈, 김세화, 김경원, 서한석, 김해윤, 이용기, 이명희	7
		제품인터랙션디자인	고정욱	류근옥, 고정욱, 정지욱, 김형우	4
		환경디자인	박부미	박부미, 양성용, 홍관선, 김태완	4
	학과	패션디자인학과	양성원	김순구, 양성원, 노윤선, 신혜경, 김형숙	5
대학원	일반 대학원	디자인학과		김동현(국제공동과정), 윤지영(대학원 글로벌프로그램 총괄) 이성필(BK사업팀, 대학원 산학총괄) 장주영(연구소사업팀, 대학원 연구총괄)	4

The Only One_각 학생 고유의 재능과 가치의 구현

지정의의 디자인인재



Learn to Feel



Feel to Create



Create to Serve

미션

- 동서대학교 디자인 대학은 특성화 대학으로서, 각 학생이 가진 **고유의 재능**과 가치의 구현과, **지정의의 디자인인재**를 양성하는 것을 목표로 합니다.
- **시장 중심의 전문성** 교육과 폭넓은 **글로벌·융합** 프로그램을 통해 **아름다운 세상**을 향한 **임팩트**를 만드는 디자인 인재를 배출 합니다.

I·M·P·A·C·T

6대 교육지표(I·M·P·A·C·T)를 반영한 교육구조

인성교육_INTEGRITY

학생 고유의 존재가치와 재능의 발견 개발, 학생성공 추동, 소프트스킬 훈련, 동기부여, 자신감과 자존감의 향상, 포용성, 세계시민정신, 인문정신과 생태소양

다학제 융합교육_MULTIDISCIPLINARY

개방형 초학문적 융복합교육, 다양성과 선택권의 확대, 서로를 통한 배움의 확장, 경험과 지식의 공유, 창의적 문제 해결 역량, 집단창의와 Team Based Learning

실무 전문성교육_PROFESSIONALISM

현장실무 기술과 실용지식 교육, 전공심화, 실전형 인재양성, 산학협력 및 현장실습, 현장전문가 수업, 시대트렌드에 유연한 교과과정

지역기반 글로벌교육_ASIA·KOREA·BUSAN - GLOCAL

지역상생의 한국형 디자인교육, 지역문제의 탐색과 해결, 지역산업 연계 산관학 프로젝트, 지역혁신을 위한 대학의 역할과 지역공헌, 지역의 문화유산의 보전과 발전 지원

디지털 기술기반교육_COMPUTATIONAL DESIGN

컴퓨터를 기반한 3D모델링, 생성적 디자인, 메타버스, AI, 데이터 기반 디자인, 알고리즘과 코딩, 소프트웨어 기반 역량 등 첨단 기술력 연마, 장인정신

주제중심교육_THEME-BASED LEARNING

통합적 안목의 지식파악 능력, 새로운 가치창출, 융합적으로 연결된 지식의 습득, 통합적 사고능력, 과목이 아닌 관심주제 학습으로 흥미유발, 자기주도학습 능력 향상, Problem/Project Based Learning

건학이념 : 진리, 창조, 봉사로 **지정의**의 인재양성

교육목표 : **The Only One**_ 각 학생 고유의 재능과 가치의 구현

미션 : 아름다운 세상을 위한 **임팩트** 디자인

知_ 실무시장중심의 디자인 **전문성** 교육

情_ 목적이 이끄는 디자인 정신 교육

意_ 임팩트를 만드는 디자인 **실천** 교육

LEARN TO FEEL · FEEL TO CREATE · CREATE TO SERVE

임팩트 디자인교육을 위한 6대 교육지표

Integrity **M**ultidisciplinary **P**rofessionalism **A**sia · Korea · Busan **C**omputational design **T**heme-based learning

인성교육

다학제융합교육

실무전문성교육

글로벌교육

디지털기술기반교육

주제중심교육

동서대 디자인대학 3.0

학사구조의 이중체계

학부전공제(4개 전공) · 패션디자인학과

+

미래형 크로스오버의 주제 중심 통합교육

시각,디지털미디어,제품인터랙션,환경,패션

시각

디지털미디어

제품인터랙션

환경

패션

- ✔ **기본 전공명** 및 체계 유지
 - 산업체 현장수요(**취업**), **입시생** 눈높이 고려
- ✔ 전통적인 전공 내 단계별 심화학습 체계
 - 탄탄한 **기초실력** · **핵심역량** 배양
- ✔ **전공심화** 과정을 통한 **전문인** 양성
 - **취업**과 진로 설계의 명확성
- ✔ **학사운영** 및 **학생관리**의 효율성, 용이성
- ✔ 학생의 **소속감** 강화

동서대 디자인대학 3.0

학사구조의 이중체계

학부전공제(4개 전공) · 패션디자인학과

+

미래형 크로스오버의 주제 중심 통합교육

Art & Design Foundation, Computational D,
부산디자인, SDGs:지속가능D,
디자인창업, 서비스경험디자인



✓ 미래지향적 **주제중심 통합**교육

- **미래형 수업형식:**

✓ 전통적 수업형식 탈피, 새로운 실험 시도

- 주제 중심의 PBL 수업

✓ 초·다학제 **융합** 수업 · 교육

✓ **유연한** 교육 시스템

- 다양한 창의융합모듈과 **마이크로디그리** 설계가능

- **시대의 흐름과 변화**에 조응하는 내용 지속적 탐색

- 정기적 수업 리뷰, 주제의 첨가/삭제, 점진적 확대

✓ 미래 **융합형 인재** 양성

미래형 크로스오버의 주제 중심 융합교육



Computational Design

- 4차 산업혁명 및 디지털 트랜스포메이션(DX) 시대, 관련 기술 이해력 및 활용도 제고
- AI, 코딩, UX 디자인 등 디지털 기술 기반 융합교육

SDGs:지속가능 디자인

- UN 지속가능발전목표(17개) 및 부산 지역사회 문제의 디자인 솔루션 제시
- 선한 영향력을 끼치는 Design for IMPACT 실현

서비스경험디자인

- 디자인씽킹 및 서비스디자인 방법론 교육, 이에 기반한 사회문제해결형 디자인 탐구

부산디자인학

- 지역 문화 기반 디자인 연구 및 교육
- 부산의 특화인재 양성, 향후 부산-한국-아시아 디자인 등 글로벌 디자인 선도

디자인 창업

- 디자인 전문회사 창업, 1인 크리에이터 양성 등을 위한 창의적 기업가정신 및 창업 교육

Art & Design Foundation

- 조형, 색채, 소재, 문화, 역사 등 학부공통 디자인 기초 교육 및 작가주의적 디자이너 양성

크로스오버를 통한 I·M·P·A·C·T 디자인교육

Crossover 통합교육	1. AI·UX디자인 : COMPUTATIONAL DESIGN					국제공동 교육과정
	2. 부산디자인학					
	3. SDGs : 지속가능 디자인					
	4. 디자인 창업					
	5. 서비스경험 디자인					
	6. Art&Design Foundation				패션디자인 학과	
전공교육	시각디자인 전공	디지털미디어 디자인 전공	제품인터랙션 디자인 전공	환경디자인 전공		
	디자인 학부					



학사구조의 이중체계

학부전공제(4개 전공)+패션디자인학과

- 디자인 분야의 기본 전공 : 산업계 분류방식
 - 시각, 디지털미디어, 제품인터렉션, 환경,
 - 패션
- 전통적인 전공 내 단계별 심화학습
- 기본에 충실한 탄탄한 기초실력 배양
- 전공심화 과정을 통한 전문인 양성
- 취업과 진로 설계의 명확성

크로스오버 주제 중심 통합교육 체계

- 미래형 수업형식 :
 - 전통적인 수업형식에서 탈피
 - 새로운 실험적인 수업
- 주제 중심의 PBL, 다학제 융합 수업
- 유연하고 다양한 마이크로디그리
- 시대 흐름과 변화에 조응 내용 탐색
- 미래 융합형 인재 양성

동서대 디자인대학3.0: Crossover를 통한 I·M·P·A·C·T교육

대학원

THE ONLY ONE의 가치 실현 DESIGN FOR IMPACT

아름다운 세상을 위한 임팩트 디자인

- ▶ 知_ 실무시장중심의 디자인 전문성
- ▶ 情_ 목적이 이끄는 디자인 정신
- ▶ 意_ 임팩트를 만드는 디자인 실천

- LEARN TO FEEL
- FEEL TO CREATE
- CREATE TO SERVE

6대 교육지표 I·M·P·A·C·T

- ① Integrity 인성 교육
- ② Multidisciplinary 다학제융합 교육
- ③ Professionalism 실무전문성 교육
- ④ Asia, Korea, Busan 글로벌 교육
- ⑤ Computational 디지털기술기반 교육
- ⑥ Theme-based 주제중심 교육

자문위원단

메타버스 스튜디오 글로벌 디자인 허브/디지털아트갤러리

DESIGN&CREATIVE TECH센터

- 물 센터: AI+SW
- 미디어 센터
- FAB·LAB: MAKER'S SPACE

디자인특화공간

- 디자인 전문도서관
자료관·색채관·영상아카이브
- G·J·E 갤러리, 디지털아트갤러리
- 에코카페

부설 디자인 연구소

- 퍼블릭 디자인엔라이트닝
- 서비스혁신디자인센터
- 아시아미래디자인연구소

일곱가지 문해력 교육

- 기본 리터러시
- 시각 리터러시
- 데이터 리터러시
- 디지털 리터러시
- 글로벌 리터러시
- 생태 리터러시
- 인문 리터러시

로컬 임팩트

디자인대학 = 디자인학부 + 패션디자인학과
(학부전공+패션디자인학과+국제공동과정)

AI·UXD: COMPUTATIONAL DESIGN
디지털기술 기반 융합 교육

부산 디자인학
주제 중심·다학제융합·글로벌 교육

SDGS: 지속가능한 디자인
주제 중심·다학제융합 교육

디자인 창업
기업가정신·다학제융합 프로그램

서비스 경험 디자인
주제 중심·다학제융합 교육

Art&Design Foundation

시각 디자인
디지털 미디어
제품 인터랙션
환경 디자인
패션 디자인
가정 디자인

목적이 이끄는 디자인 미션캠프

한반도 디자인대학 연합: 디자인대학
아시아 디자인대학 연합: 디자인대학

GDS: THE NEW DESIGN 4.0

연구실 LAB SYSTEM

FOOD
DESIGN LAB

COLOR
DESIGN LAB

CULTURE
DESIGN LAB

BOOK
DESIGN LAB

SERVICE
DESIGN LAB

SOCIAL
INNOVATION LAB

STRATEGIC
DESIGN LAB

BUSINESS
DESIGN LAB

3D PRINTING
LAB

CHARACTER
DESIGN LAB

AR/VR
LAB

UX
DESIGN LAB

DSU-DESIS LAB
DESIS LAB KOREA
ASIA DESIS NETWORK

글로벌 임팩트

그러면,
내가 속한 루트는
없어지는데요?

특정 루트가 없어지고 특정 루트는 지속되는 개념이 아님
→ 전체적으로 **간단 명확**한 체제로 **통합 재정비**

자신이 **원하는 전공**을 선택하면 된다!

졸업작품전 준비는 각 학생의 선택권을 최대한 존중할 예정 (지도교수의 지원)

타전공 과목의 수강은 여전히 가능, 전공 선택과목으로 인정 (9학점 이내)

‘시각’과 ‘디지털미디어’ 전공에서 기본이 되는 과목은 공유과목으로 운영

현 2.3학년들의 기존 루트 교육의 연결성은 최대한 보장 (상세부분 지도교수 안내 예정)



그러면,
루트제의 장점인
자유로운 선택의
유연성과 융합교육은요?



크로스오버의 주제 중심 통합교육 체계: 루트제의 장점 강화

6개의 주제중심의 교과과정의 통합운영 - 전공과 관련없이 자유롭게 수강

→ 과목 콘텐츠의 다양화, 형식도 다양한 새로운 과목

→ 특정 루트 과목이 아닌 통합 운영

→ '타루트 과목'이라는 부담 혹은 '평가의 불이익' 우려 없음

시대의 흐름에 맞는 새로운 테마 별 교과목

1.AI·UX, Computational Design

2.부산디자인학

3.SDGs: 지속가능 디자인

4.디자인 창업

5.서비스경험디자인

6.Art&Design Foundation