

베리타스 강좌 1

**데이터로
디자인하는
리더십
2025-2**



과목명	베리타스 강좌 1: 데이터로 디자인하는 리더십	
과목번호	V10.102(001)	
수업시간	수업장소	담당교수
목 13:00-15:50	62동 205호	고길곤 행정대학원 공기업정책학과 kilkon@snu.ac.kr
		이 찬 첨단융합학부 · 산업인력개발학과 chanlee@snu.ac.kr
		이장섭 미술대학 디자인학부 leejangsub@snu.ac.kr
**강좌 키워드	- 데이터 애널리틱스, 디자인 씽킹, 디자인 두잉, 필드 리서치, 셸프 리더십, 리더 역량, 블루오션 전략, 프로젝트 기반, 팀 빌딩	
*1. 수업목표	이 강좌는 혁신적 학습 환경(Innovative Learning Environments)과 관련된 실제 이슈를 데이터 기반으로 분석하여 의사결정을 내리는 심층 사례 연구에 초점을 맞춘다. 학생들은 디자인 씽킹 프로젝트를 통해 실습하며, 이 방법론을 활용하여 체계적으로 학습자 중심의 혁신적 학습환경 및 교육 공간·시스템을 설계할 수 있다. 이 과정에서 학생들은 실생활과 관련된 현장의 문제를 다각도로 이해하고, 이를 해결하기 위한 창의적 접근을 통합하는 리더십 역량을 개발한다. 학생들이 학습 환경 설계의 복잡성과 글로벌 컨텍스트(Global Context)에서의 중요성을 실제 데이터와 사례를 통해 체계적으로 이해하도록 하는 것이 강좌의 목표이다. 학생들에게 현실 세계에서 개선이 필요한 교육 과제를 실질적으로 파악할 기회를 제공하며, 이를 위한 팀워크와 협업의 중요성을 인식하고 다양한 배경을 가진 사람들과 함께 일하는 방법을 배울 수 있도록 도움을 준다. 강의, 대화식 토론회, 팀 프로젝트, 사례 연구 등 다양한 학습을 통해, 학생들은 기본적인 개념과 원칙을 이해하고 아이디어를 표현하며, 공동 목표를 달성하기 위한 실제적인 문제 해결 과정을 경험하여 이론적 지식과 실용적 기술을 종합적으로 함양하게 된다.	
**2. 교재 및 참고문헌	교재	『데이터 시각화와 자료분석』, 고길곤 저, 박영사, 2019. 『컨버터블 리더십』, 이찬, 김재은 공저, 쌤앤파커스, 2025.
	참고문헌	『창의 혁명』, 서울대학교 창의성교육을 위한 교수모임 저, 코리아닷컴, 2018. 『무조건 지루해 사생활만사, R. 벡만스터 몰라 · 제이미 스나이더 공저, 아·김 역, 열화당, 2018 『DIGITAL ESG 거스를 수 없는 시대적 요구』, 장혁수 저, 드림위드에스, 2022. 『이것이 UX/UI디자인이다』, 조성봉 저, 위키북스, 2020.
**3. 강의계획	주요 수업방식	□플립러닝 □이론 위주 수업 □토론 위주 수업 □프로젝트 수업 □기타
	구분	강의 내용
	1주 차 (9/4)	- 담당 교수 및 조교 소개 - 강의 주제 및 운영 방식 소개 - 조 편성 및 팀별 안내
	2주 차 (9/11)	- AI시대 리더의 7가지 핵심 역량 - 현장 중심의 필드리서치 기법
	3주 차 (9/18)	- [필드트립] SNU 혁신적 학습 환경을 위한 디자인프로젝트 탐방 및 도전 과제 탐구
		담당 교원별 역할 안내 강의 강의 기획, 가이드 제공 및 안전지도 (고길곤 교수, 이장섭 교수, 이찬 교수)

4주 차 (9/25)	- 시를 활용한 데이터 시각화 기법과 사례 분석 : 대학 캠퍼스 내 활용가능한 데이터 아이디어	강의
	- [W/S] 데이터로 말하고 표현하기	워크숍
5주 차 (10/2)	- :데이터 전문가 초청 특강	특강
6주 차 (10/9)	- 온라인 Reflection 세션(비대면 강의)	강의
7주 차 (10/16)	- Take Home Exam	중간고사
8주 차 (10/23)	- 컨버터블 리더십 : 리더의 커뮤니케이션·코칭·피드백을 통한 긍정 문화	강의
	- [W/S] 블루오션 GRID/GRAPH	워크숍
9주 차 (10/30)	- 혁신적 학습환경 캠퍼스를 위한 데이터 기반 디자인 솔루션 도출	강의 (팀타칭)
	- [W/S] 소셜 픽션을 통한 미래 시나리오 만들기	워크숍
10주 차 (11/6)	- 디자인 전문가 초청 특강	특강
11주 차 (11/13)	- 최종프로토타입 도출 및 디자인 모델 솔루션	강의
	- [W/S] 프로토타입 제작 및 피드백	워크숍
12주 차 (11/20)	- 학습환경 평가를 위한 데이터 해석	강의
	- [W/S] 학습환경 아이디어 구현	워크숍
13주 차 (11/27)	- 리더십 전문가 초청 특강	특강
14주 차 (12/4)	최종 아이디어 시각화(1차 발표)	피드백 평가 (고길곤 교수, 이장섭 교수, 이찬 교수)
15주 차 (12/11)	최종 아이디어 시각화(2차 발표)	피드백 평가 (고길곤 교수, 이장섭 교수, 이찬 교수)

베리타스 강좌 1

**데이터로
디자인하는
리더십**

12주차

아이디어 구현 / 최종 제안서

Data Design Leadership

2차 프로토타입

프로토타입은
아이디어의 가능성을 검토하고
구체화시키기 위하여
빠르게 구현(시각화)하는 단계이다.

무형의 아이디어를 유형화하는 것

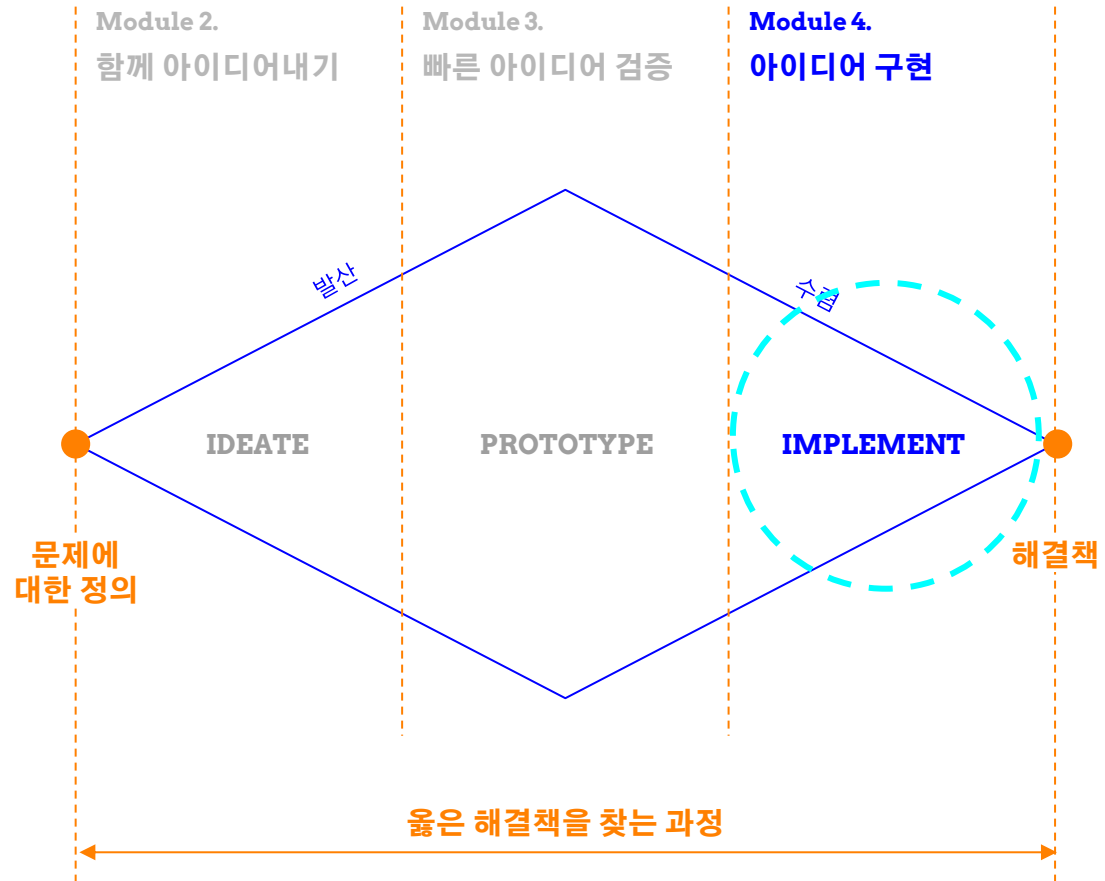
1차 프로토타입은 가능한한 신속하
고 간단하게 만들어보는 것

1차 프로토타입의 검증을 통해
아이디어를 보완

(낮은 완성도)
(검증의 역할)

2차 프로토타입은 가능한한 구체적
이고 현실적인 구현을 통해
애매한 것들을 구체화시키고
설득력을 높이는 역할

(높은 완성도)
(설득의 역할)



아이디어 구현

최종 프로토타입을 평가하고
구체화된 아이디어의 가능성을 확인
후 실행하는 단계

실행의 방식은

- 제안서 작성
- 제품 출시
- 서비스 런칭
- 캠페인 런칭

등이 있다

이번 수업에서는
‘혁신적인 학습 환경’을 위한
각 팀의 아이디어를 서울대학교에 제
안하는 것을 목표로

최종제안서를 완성하고 마무리한다.

혁신적 학습환경

Innovative Learning Environments

1. 공간 “어디서 일어나는가?”

물리적 공간(캠퍼스, 교실, 스튜디오, 라운지, 커먼스 등)
디지털 공간(온라인 플랫폼, 메타버스 학습공간 등) ...

2. 관계 “누구와 어떻게 연결되는가?”

팀티칭, 팀 기반 프로젝트, 서비스러닝, 수평적 커뮤니케이션
피어러닝, 멘토링 ...

3. 구조 “무엇을 어떻게 설계하고 실행하는가?”

커리큘럼, 교과 비교과, 시간표, 피드백 시스템, 평가 제도 ...

혁신적 학습환경

서울대학교를 위한 우리의 제안

1

배경

- 왜 이 문제를 다루게 되었는가

2

과정

- 문제에 대한 해결책을 어떻게 도출하게 되었는가

3

제안

- 최종적으로 우리가 캠퍼스에 제안하는 아이디어와 비전(기대효과)

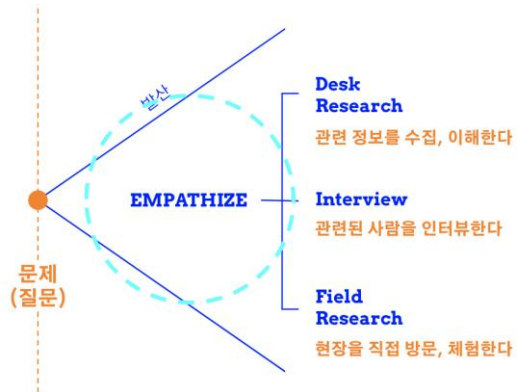
구체적인 목차는 각 팀에 맞게

‘혁신적 학습환경’ 서울대학교를 위한 우리의 제안

1

배경

- 왜 이 문제를 다루게 되었는가

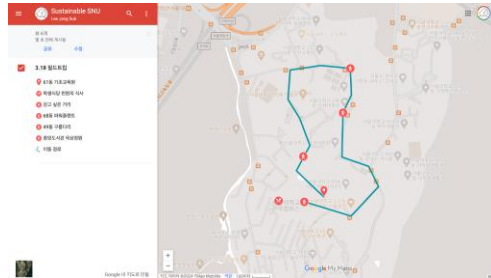
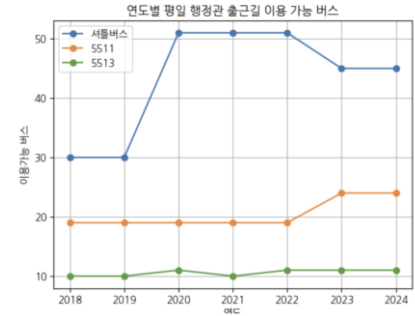
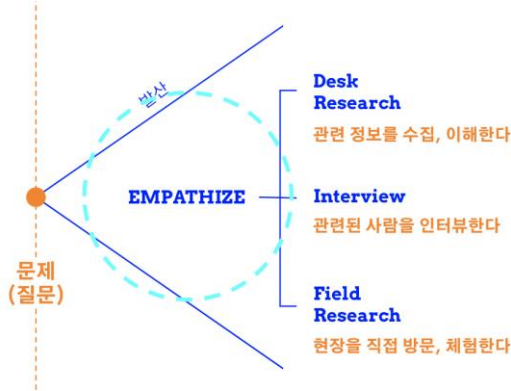


‘혁신적 학습환경’ 서울대학교를 위한 우리의 제안

1

배경

- 왜 이 문제를 다루게 되었는가

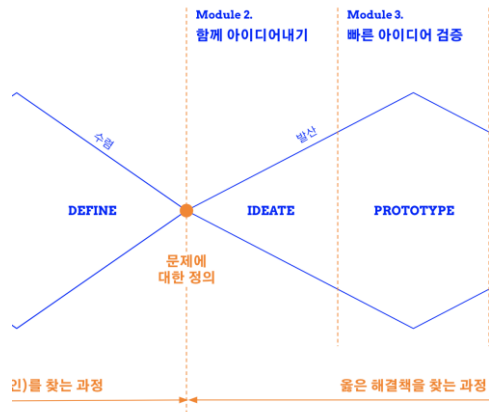


‘혁신적 학습환경’ 서울대학교를 위한 우리의 제안

2

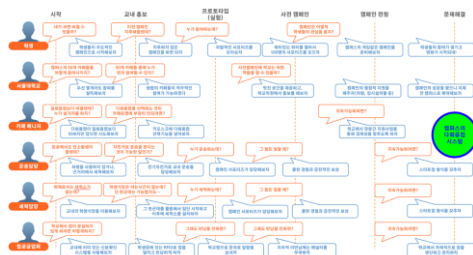
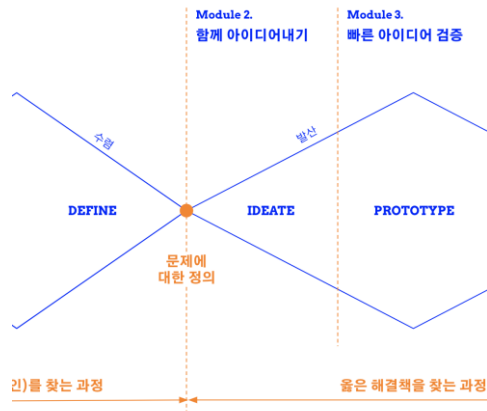
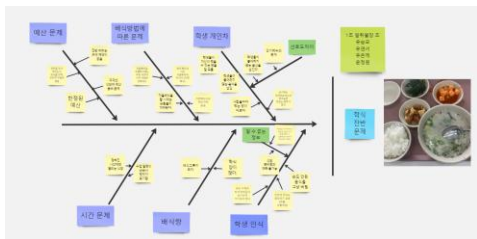
과정

- 문제에 대한 해결책을 어떻게 도출
하게 되었는가



2

- 문제에 대한 해결책을 어떻게 도출하게 되었는가



- ## 1. 사전 설문 수집



- ## 2. 직접 감정 미디어 플렉스 체험



- ### 3. 사후 설문 수집 및 분석

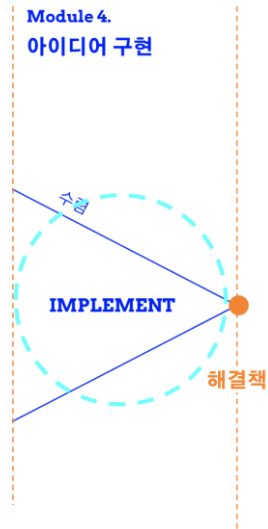


‘혁신적 학습환경’ 서울대학교를 위한 우리의 제안

3

제안

- 최종적으로 우리가 캠퍼스에 제안하는 아이디어와 비전(기대효과)



평가 기준

혁신적 학습환경

서울대학교를 위한 우리의 제안

1

문제의 적절성

- 캠퍼스와 구성원들을 위한 일상의 문제를 다루었는가

2

현장중심적인 해결과정

- 문제 현장에 대한 높은 이해도를 배경으로 해결해 나갔는가

3

실행 가능성

- 제안한 아이디어가 사용자를 고려하여 현실적으로 도출된 실현 방안인가

+ 동료 평가 (참여도)