

베리타스 강좌 1

데이터로
디자인하는
리더십
2025-2



과목명	패러티스 강좌 1: 데이터로 디자인하는 리더십	
과목번호	V10.102(001)	
수업시간	수업장소	담당교수
목 13:00-15:50	62동 205호	고길곤 행정대학원 공기업정책학과 kikon@snu.ac.kr
		이 찬 청단융합학부 · 산업인력개발학과 chanlee@snu.ac.kr
		이장섭 미술대학 디자인학부 leejangsub@snu.ac.kr
**강좌 키워드	- 데이터 해널리틱스, 디자인 행정, 디자인 무역, 월드 리더십, 셀프 리더십, 리더 역량, 블루오션 전략, 프로젝트 기법, 팀 빌딩	
*1. 수업목표	이 강좌는 혁신적 학습 환경(Innovative Learning Environment)과 관련된 실제 이슈를 데이터 기반으로 분석하여 의사결정을 내리는 실용 사례 연구에 초점을 맞춘다. 학생들은 디자인 씽킹 프로세스를 통해 실용하며, 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 설계와 복잡성과 글로벌 컨텍스트(Global Context)에서의 중요성을 실제 데이터와 사례를 통해 체계적으로 이해하도록 하는 것이 강좌의 목표이다. 학생들에게 현실 세계에서 개선이 필요한 교육 과정을 실질적으로 파악할 기회를 제공하며, 이를 위한 팀워크와 협업의 중요성을 인식하고 다양한 배경을 가진 사람들과 함께 일하는 방법을 배울 수 있도록 도움을 준다.	
**2. 교재 및 참고문헌	교재	『데이터 시각화와 자료분석』, 고길곤 저, 박영사, 2019. 『컨버터블 리더십』, 이찬, 김재은 공저, 엠베타커스, 2025.
	참고문헌	『창의 혁명』, 서울대학교 창의성교육을 위한 교수지원 및 코리야닷컴, 2018. 『무주산 지평선』, 서울대학교 출판부, 2019. 『DIGITAL ESG 거스를 수 없는 시대적 요구』, 장혁수 저, 드림드레스, 2022. 『이것이 UX/UI 디자인이다』, 조성봉 저, 위키북스, 2020.
**3. 강의계획	주요 수업일시	□블러블링 □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 명칭 및 팀별 안내
	2주 차 (9/11)	- AI시대 리더의 7가지 핵심 역량 - 현장 중심의 월드리더십 기법
	3주 차 (9/18)	- [월드드림] SNU 혁신적 학습 환경을 위한 디자인프로젝트 발명 및 도전 과제 탐구
		기법, 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 요청 · 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 (팀타임)
	- [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

3주차

필드트립

Data Design Leadership

혁신적
학습환경

**Innovative
Learning
Environments**

혁신적 학습환경

Innovative Learning Environments

1. 공간

“어디서 일어나는가?”

2. 관계

“누구와 어떻게 연결되는가?”

3. 구조

“무엇을 어떻게 설계하고 실행하는가?”

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 캠퍼스 투어



혁신적
학습환경
캠퍼스 투어

①
도서관 커먼스
(SNU Commons)



#지성 융합과 창조적 탐구를 위한 복합 문화 공간

#도서관, 기록관, 박물관의 기능을 합친 '라키비움'과 협력 학습 공간인 '베리타스 교실'로 구성

#미래형 교육 환경을 조성하고, 기술과 예술의 융합을 위한 거점 역할

혁신적
학습환경
캠퍼스 투어

②
관정도서관6층
미디어플렉스룸



#최신 기술의 체험과 이해, 관련 기술을 응용한 연구 및 문화 활동을 지원
하기 위한 복합공간

#소통과 창의적 아이디어 창출을 제공하는 새로운 공간

혁신적
학습환경
캠퍼스 투어

③
28동 자연대
관허코스모스홀



#천체투영관의 역할을 넘어 멀티미디어 공간으로도 활용

혁신적
학습환경
캠퍼스 투어

④
18동 첨단융합학부
플레이그라운드



다양한 학술 행사 및 강연, 동아리 활동 등이 이루어지는 복합 공간

Module1.

문제 다시 바라보기

▣ 오늘 필드트립은 ‘혁신적 학습환경 캠퍼스 투어’

Module2.

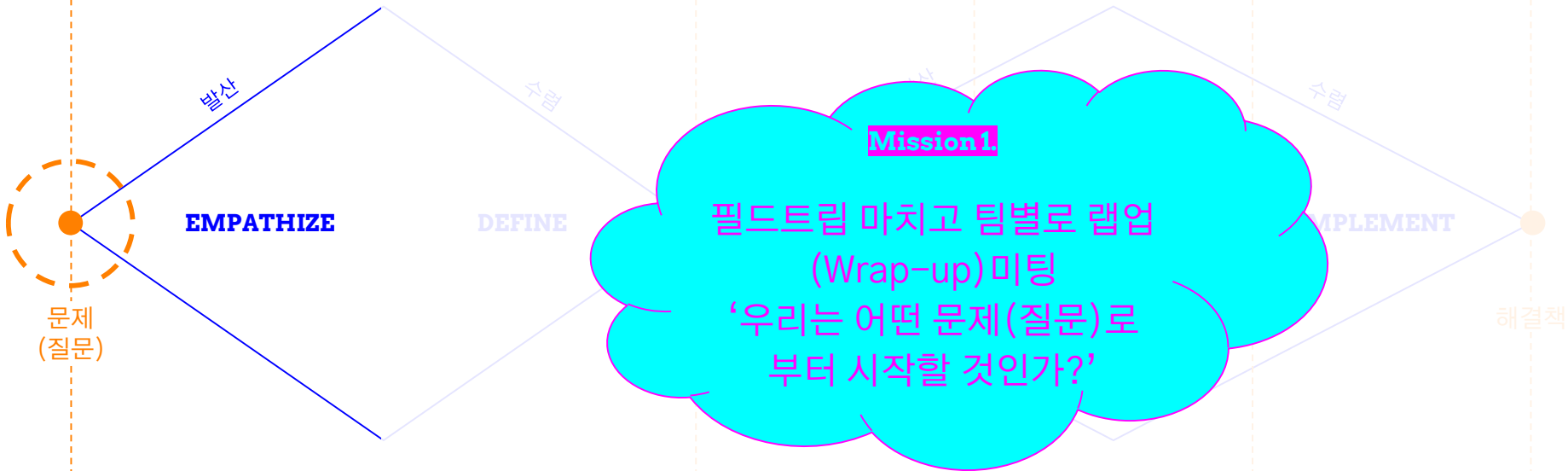
문제 이해하기

Module3.

문제 이해하기

Module4.

아이디어 구현



혁신적 학습환경

Innovative Learning Environments

Mission 1.

필드트립 마치고 팀별로 랩업
(Wrap-up)미팅
‘우리는 어떤 문제(질문)로
부터 시작할 것인가?’

1. 공간 “어디서 일어나는가?”

물리적 공간(교실, 스튜디오, 캠퍼스, 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, 시간표, 피드백 시스템, 평가 제도 ...

Module1.

문제 다시 바라보기

Module2.

함께 아이디어내기

Module3.

빠른 아이디어 검증

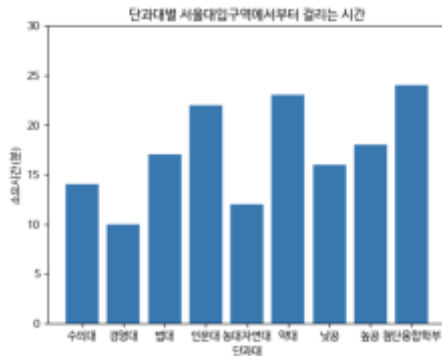
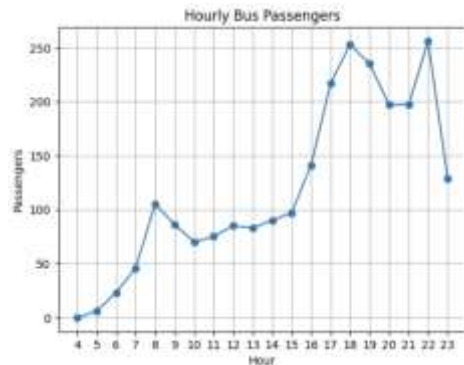
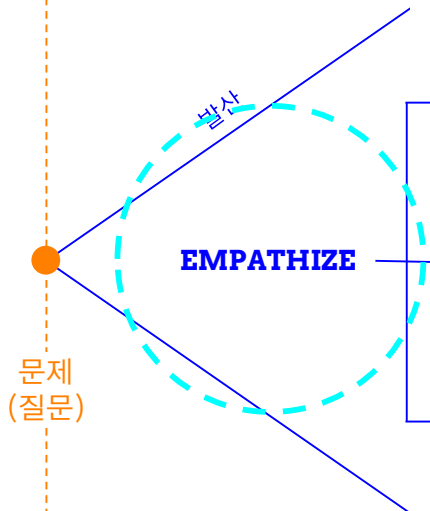
Module4.

아이디어 구현



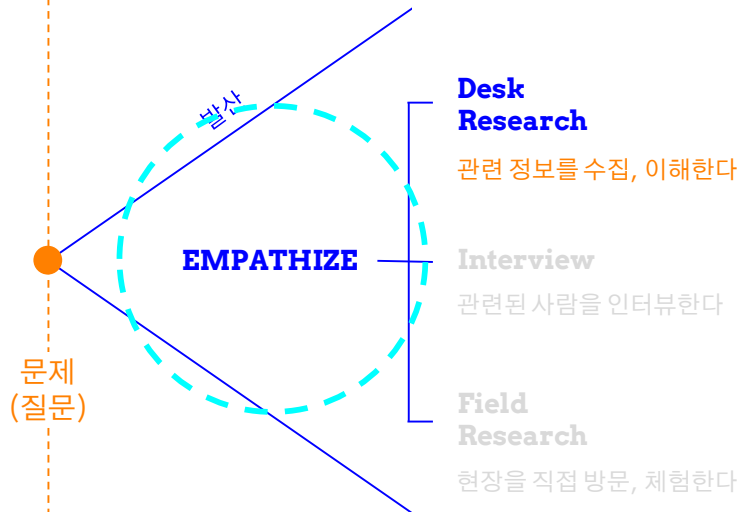
Module1.

문제 다시 바라보기



Module1.

문제 다시 바라보기



Module1.

문제 다시 바라보기

