

교과목명	(공유)데이터기반 지역사회 문제해결		교과목번호	M3502.014700		학점	학점 (3-2-2)	강좌번호	001
* 강좌 키워드	국문	데이터 액티비즘, 지역사회 문제해결, 협력적 창의성, 문제 기반 학습, 프로젝트 기반 학습				수업 시간		화, 목 14:00-17:00	
	영문	Data Activism, Community Problem Solving, Collaborative Creativity, Problem-Based Learning, Project-Based Learning				수업 방식(장소)		대면 (강의실 추후 안내 예정)	
담당교수 (소속)	송현성(빅데이터 혁신융합대학) * 교과목 문의: adrtree@snu.ac.kr								
* 1. 수업목표	* 위 교과목은 WE-MEET 프로젝트(한국연구재단 운영) 참여자에 한해서 신청 가능합니다. 데이터화되고 있는 사회에서 유용하게 쓰일 데이터 기반 사고를 연습합니다. 본 수업에서 전달하고자 하는 데이터 기반 사고는 귀납적 사고를 근간에 둡니다. 이러한 귀납적 사고는 논리와 합리 중심의 연역적 사고와 다르게 세상을 바라보고 접근할 수 있어야 합니다. 즉, 현상을 있는 그대로 바라볼 수 있는 현상학적 관찰과 판단 중지, 그리고 다양한 요소 간의 비선형적인 연결을 고려할 수 있는 시스템 사고와 같은 역량이 필요합니다. 본 수업에서는 AI 상용화 이후 점차 중요해지고 있는 데이터 기반의 귀납적 사고가 무엇인지 프로젝트 기반의 수업을 통해 체득합니다. 이를 통해 수없이 나타나고 있는 데이터 분석 방법과 기술에 대해서 자신의 관점을 가지고 활용할 수 있는 역량을 기를 수 있기를 기대합니다. 더불어서 학교 밖의 실제 문제 해결 속에서, 책상 앞에서는 배우지 못하는 소프트 스킬 역량을 인식할 수 있는 기회를 제공합니다. 의사소통능력, 문제해결능력과 같이 정형화되지 않는 개인 고유의 역량인 소프트 스킬은 눈에 보이지 않아서 스스로 발견하고 계발하기 어렵습니다. 하지만, 졸업 후에도 지속적으로 성장하고 싶은 학생들에게 눈에 보이는 하드 스킬만큼이나 중요한 역량입니다. 이번 수업 과정에서는 그러한 소프트 스킬에 대한 발견과 계발을 어떻게 할 수 있을지 경험할 수 있도록 돕습니다. ※ 본 수업은 참여 학생 본인의 프로젝트를 중심으로 이루어집니다. 따라서 강의보다는 프로젝트 진행 과정에 있어 교수자와 학생, 학생과 학생 간 상호 피드백이 주를 이룹니다(강의 1시간, 토론 및 실습 2시간). 또한, 강의를 필요한 부분은 플립 러닝(flipped learning)을 통해 학습자가 미리 영상을 통해 학습할 수 있도록 도울 예정입니다. ※ 본 수업은 대학생들에게 일 경험 기회를 제공하기 위한 교육부 사업인 위밋(WE-MEET) 프로젝트와 연계됩니다. 따라서, 원활한 프로젝트 진행 및 소통을 위해 커뮤니티 채널인 슬랙(Slack) 참여가 필요합니다.								
*2. 교재 및 참고문헌	(참고 문헌) -데이터를 부탁해(세상을 움직이는 데이터의 힘), 전익진 저, 한빛미디어 -미래 사회 과학기술인력의 역량 모델 개발에 관한 연구, 홍윤미, 김진하, 2017, 국정관리연구제12권 제2호								
* 3. 평가방법	등급제 여부		A~F		성적부여 방식		절대평가		
	성적평가방법변경 ¹⁾ 여부		Y		그룹화 평가 ²⁾ 여부		N		
	주요 수업식		☒ 플립러닝 ☐ 이론 위주 수업 ☒ 토론 위주 수업 ☒ 실습 위주 수업 ☒ 프로젝트 수업 ☒ 문제해결형 수업						
	구분	출석	과제	중간	기말	수시평가	태도	기타	합계
	비율	25%	0%	25%	25%	0%	0%	25%	100%
	비고	자기 평가							
	출석 규정 :		수업일수의 1/3을 초과하여 결석하면 성적은 "F" 또는 "U"가 됨(학칙 85조) (담당교수가 불가피한 결석으로 인정하는 경우는 예외로 할 수 있음)						
기타 사항 :		부정행위 규정, 대체시험 여부 및 방법, 과제 또는 시험 피드백 제공 시간·여부 등 기타 사항							