

디자인학과 산업디자인전공	Department of Applied Arts
--------------------------	-----------------------------------

사무실 : 글로벌캠퍼스 미술대학 창조관(D동) 203호 수여학위명 : 미술학 석사
TEL : 031-750-5874 FAX : 031-750-5852

1. 교육목표 / Academic Goals

- ▶ 조형예술의 심도 있는 탐구를 통해 디자인의 새로운 영역을 개척하여 미래사회를 주도할 디자인전문가를 양성하여 인류문화 발전에 기여.
- ▶ 전문적 디자인, 조형예술 이론의 연구와 보다 실제적인 산업디자인의 가능성 탐구.
- ▶ 정보사회 속에서 디자인의 역할과 조형예술의 가능성 제시.
- ▶ 우리문화의 전통과 현대 산업디자인과의 연계 가능성에 대한 연구를 통해 산업디자인의 새로운 정체성 발견.

2. 학위과정 및 연구 분야 / Degrees and a Field of Study

과정	석사학위과정
전공분야	시각디자인, 산업디자인
연구분야	시각디자인, 산업디자인

과정	석사학위과정
전공분야	Visual Communication Design, Industrial Design
연구분야	Visual Communication Design, Industrial Design

3. 교수현황 / Professors

직급	성명	학위	전공분야	E-Mail
교수	박기성	미술학 석사	섬유미술, 섬유디자인	kee@gachon.ac.kr
교수	정동림	미술학 석사	의상, 섬유디자인, 섬유미술	leoba@gachon.ac.kr
교수	박인창	디자인학 박사	시각디자인	parkic98@gachon.ac.kr
교수	김창수	미술학 석사	시각디자인	dasein07@gachon.ac.kr
교수	신현숙	미술학 석사	염직공예디자인	sin5577@gachon.ac.kr
교수	류창희	디자인학 박사	산업디자인	chryu@gachon.ac.kr
교수	박필제	디자인학 박사	산업디자인	pjpark@gachon.ac.kr

직급	성명	학위	전공분야	E-Mail
교수	최기현	미술학 석사	공예미술학	kion@gachon.ac.kr
교수	홍의택	미술학 석사	제품·멀티미디어디자인	hong2001@gachon.ac.kr
부교수	이정민	미술학 박사	공간디자인	64jmlee@gachon.ac.kr
명예교수	고창균	미술학 석사	산업디자인	ckko@gachon.ac.kr
명예교수	김성국	미술학 석사	미술교육	ksk2632@gachon.ac.kr

4. 학과내규

1) 입학

- (1) 입학전형은 대학원 규정에 따라 서류전형, 포트폴리오, 면접으로 치른다.
- (2) 각 전형의 배점과 합격 기준은 대학원 입시전형 시행내규에 준한다.
- (3) 전공실기시험은 각 전공별로 나누어서 치루워지며, 시험 당일 가번호 추첨을 통해 시험 순번을 결정한다.
- (4) 실기자료(포트폴리오)로 심사의 공정을 기하기 위해 심사교수 전원의 점수를 합산 백분율로(공개심사)하며 제출자료를 학과에 보관한다.

2) 지도교수

- (1) 입학 후 첫 학기부터 논문지도교수를 선택(상황에 따라 배정 가능)한다.
- (2) 지도교수를 변경 하고자 하는 학생은 원칙적으로 해당학기 등록 전, 신/구 지도교수의 승인을 얻어 변경신청을 하여야 한다.
- (3) 지도교수를 배정 받은 학생은 매 학기초에 논문지도 신청서를 제출하고 매월 2회 이상 지도교수의 논문지도를 반드시 받아야 한다.

3) 학점이수

- (1) 원생이 취득해야 할 최저 학점은 24학점이다.
- (2) 응용미술학과의 전과목은 전공선택이나 각 전공(섬유미술, 시각디자인, 산업디자인)별 지도교수의 지침과 평가에 따라야 한다.
- (3) 이 외의 학점관련 사항은 대학원 학칙에 준한다.

4) 선수과목

응용미술과에 입학한 자는 개인별 전공과목에 따라 24학점이내에서 일정학점 이상을 다음의 선수과목 중에서 이수하여야 한다.(이수 할 선수과목은 해당전공 교수와 상의하여 과목을 정한다.)

(1) 디자인

교과목명	학 점
커뮤니케이션디자인 연구 I	3
커뮤니케이션디자인 연구 II	3
커뮤니케이션디자인 연구 III	3
PR/광고세미나	3
시각디자인론	3
커뮤니케이션테크놀로지연구	3

(2) 산업디자인

교과목명	학 점
제품시스템디자인 I	3
제품시스템디자인 II	3
디자인 실무 I	3
디자인 실무 II	3
환경시스템디자인 I	3
환경시스템디자인 II	3

5) 종합시험 과목

과정	시 험 과 목		비 고
	I	II	
석사 과정	포트폴리오	디자인경영 PR/광고세미나 산업디자인론 퍼브리케이션연구	시각디자인론 커뮤니케이션테크놀로지 연구 커뮤니케이션특론 총 3 과목
		(위 과목중 2과목 선택)	

6) 논문지도와 제출절차

- (1) 석사학위 청구논문은 학술논문과 작품논문 중 택일한다. 단 작품논문을 학위 청구논문으로 하는 자는 반드시 작품을 공개, 발표하여야 한다.
- (2) 학위 청구논문의 제출자격은 대학원 학위수여규정 제16조에 따른다.
- (3) 학위 청구논문은 2학기, 3학기, 4학기 수강신청 기간 내에 논문지도서를 반드시 제출하여야 하며, 논문 심사일로부터 최소한 6개월 이전에 연구 논문계획서를 작성, 발표해야한다.
- (4) 학위논문 제출자에 한하여 해당학기의 학위논문제출 기한 이전에 예비 공개발표를 해야한다.
- (5) 작품논문의 경우 논문을 주제로 한 발표회(또는 전시회)를 지도 교수와 상의하

여 발표하여야 한다.

(6) 이외의 학위청구 논문관련사항은 대학원 학위수여규정에 준한다.

7) 학술발표

(1) 창작 발표활동(개인전, 공모전, 그룹전, 학회가입 포함)을 적극적으로 권장 지도한다.

(2) 학술활동 - 미술잡지, 이론지, 학회지에 게재, 발표, 참가를 권장 지도한다.

5. 교과목해설 / Courses and Syllabuses

04105 PR/광고세미나 (PR/Advertising Seminar)

성공적인 홍보와 광고의 사례들을 중심으로 전략과 표현방법에 대한 이론적 근거와 방법을 제시하고 나아가 디자인 실무에 적용할 수 있는 창조력을 키운다.

04106 시각디자인론 (Theory of Visual Communication Design)

시각디자인의 전반적인 원리와 이론을 분석하고 역사적 배경에 대한 연구를 통해 디자인활동과 방법론의 전개를 정의함으로써 디자인의 구체적인 정의와 개인의 창조적 사고를 정립하는데 있다.

04107 디지털미디어디자인 (Digital Media Design)

디지털미디어디자인에 대한 기술적 지식과 디자인 감성, 실무과정에 대한 충분한 학습을 통해 편집디자이너로서의 필요한 사고력과 창조력을 연마한다.

04108 커뮤니케이션디자인 연구1 (Visual Communication Design 1)

시각 커뮤니케이션과 연관된 디자인에 관한 이해를 기본으로 각 전공자의 성격에 따라 표현 능력 및 창의성을 개발한다. 또는 시각, 청각 커뮤니케이션 즉 공감각이 연계한 커뮤니케이션 기능과 활용 방안 등을 연구한다.

04109 커뮤니케이션디자인 연구2 (Visual Communication Design 2)

시각 커뮤니케이션과 연관된 디자인에 관한 이해를 기본으로 각 전공자의 성격에 따라 표현 능력 및 창의성을 개발한다. 또는 시각, 청각 커뮤니케이션 즉 공감각이 연계한 커뮤니케이션 기능과 활용 방안 등을 연구한다.

04111 커뮤니케이션디자인 연구3 (Visual Communication Design 3)

시각 커뮤니케이션과 연관된 디자인에 관한 이해를 기본으로 각 전공자의 성격에 따라 표현 능력 및 창의성을 개발한다. 또는 시각, 청각 커뮤니케이션 즉 공감각이 연계한 커뮤니케이션 기능과 활용 방안 등을 연구한다.

01119 영상 (Film)

시각디자인의 원리를 통한 영상매체의 운용학습으로 영상 미디어의 커뮤니케이션 환경과 기초적인 영상기술을 학습하고 영상문화 환경을 이해한다.

04112 퍼블리케이션 연구 (Research on Publication Design)

원고제작, 인쇄, 저작권법 등의 출판에 관한 기초이론과 실무과정에 대한 충분한 학습을 통해 편집디자인으로서의 필요한 사고력을 연마한다.

04113 커뮤니케이션테크놀로지연구 (Communication Technology)

정보전달의 측면에서 디자인을 이해하고 특히 다양한 매체들의 특성을 통하여 매체이용에 폭을 넓히고 매체의 변화에 대한 적응력을 가진다.

04114 아이덴티티디자인 연구 (Research on Identity System)

표현방법의 변화동기와 문화적 배경을 이해하며, 이를 통한 자신의 이미지 표현 방법에서부터 모든 디자인의 이미지를 아이덴티티화 시킬 수 있는 방법을 개발하고 연구한다.

04115 콘텐츠디자인스튜디오 (Contents Design Studio)

콘텐츠디자인과 관련하여 폭넓은 지식과 이해를 기반으로 전문적 연구물을 기획, 제작하고 이를 체계적인 자료와 이론으로 뒷받침하는 학문적 연구와 프로젝트를 기반으로 고도의 실무능력을 갖추는 과정이다.

03663 I.D. Studio (1)

ID Studio(1)은 산업디자인 전반에 있어서 새롭게 변화하고 있는 메가프로세스를 중심으로 산업디자인의 메타프로세스로서의 디자인 트렌드수집, 사례분석, 아이덴티티 연구, 컨셉모듈의 개발, 아이디어의 시각화와 그의 발표를 통한 디자인전반의 실무적 프로세스를 연구하는 과목

3547 I.D. Studio (2)

ID Studio(2)는 ID Studio(1)을 이수한 수강자들에게 더욱 심화된 전문적 내용을 기반으로 급변하는 후기 산업화 사회의 특징과 요구에 부합하는 디자인경영 프로세스를 구축하고 이를 실증적 연구 프로젝트와 접목하여 새로운 방법론과 그에 대한 실험 결과물을 연구제안 하는 과목으로 제품시스템, 환경시스템, 운송시스템, 산업기기시스템 디자인에 이르는 광범위한 영역의 디자인 프로젝트를 연구하는 과목

04116 I.D. Studio (3) 논문연구 방법론

논문연구 방법론은 산업디자인 전공자들이 학위청구 논문을 준비하기 위한 과목으로 연구 방법론강의를 통해 연구의 일반적인 목차 분석은 물론 다양한 사례분석기법의 이해, 디자인문제 해결 방법론의 연구, 수집자료의 통계처리 및 연구 트렌드의 정렬 방법과 결과물의 발표 기법에 대하여 학습하게 된다. 또한 연구 테마에 따른 세부전공별 연구 발표의 실연과 각종 학술단체의 발표에 참여하여 전문적인 개인연구의 전개와 발표의 기법을 연마하게 된다.

03319, 03320 개별과제연구 (1)(2)

개별과제 연구는 전공범위내의 연구 프로젝트 혹은 산학 연계 프로젝트를 통하여 지도교수와 함께 프로젝트를 수행하며 또한 수강자의 독자적인 연구지원을 통하여 심화된 전공 경험을 가지게 된다. 본 과목은 실무적 프로세스의 경험과 함께 디자인산업 전반의 비즈니스 네트워크를 연구하게 된다.

03321 디자인경영 (Design Business Management)

제품 개발에 있어서의 시장의 요구와 기업활동에 의한 시장의 제공사이에 이루어지는 디자인개발의 메가 프로세스 상에서 발생하는 모든 디자인관리 행위를 연구하고 이의 분석과정으로 디자인을 기업 활동의 핵심요소로 인식하고 기업경영에 있어서의 보조행위로서의 디자인이 아닌 주요 경영요소로서의 디자인이라는 관점에서의 연구과정임.

03325 트렌드/프로세싱 연구 (Trend Processing Research)

디자인학문 전반에 관련된 작가, 작품, 기업, 디자인전문집단, 브랜드에 대한 경향 등의 연구를 통해 사회적인 디자인 트렌드를 학습하고 전범위적인 문헌 및 탐방조사를 통하여 토론, 협의, 분석을 통하여 디자인 프로세싱을 연구하는 과목

03326 커뮤니케이션 이론 (Theory of Communication)

후기 산업화 사회의 네트워크 환경의 커뮤니케이션 테크놀러지에 대한 고찰과 디자인비즈니스 환경 전반에서 발생하는 디지털 및 사이버 리터러시 및 네트워크환경의 컨버전스 트렌드를 연구하고 이의 세미나 및 발표하는 과목

03327 산업디자인론 (Theory of Industrial Design)

산업디자인론은 철학, 미학, 건축 및 디자인론, 커뮤니케이션이론과 각종 비평을 통해 산업디자인과 관련된 이론을 연구한다. 본 교과목을 통해 수강자는 역사적 이론은 물론이고 현재의 사회학, 인문학 과 연계하는 제반의 현상에 나타나는 디자인에 관련된 이론적 배경을 연구하는 과목.

03331 프레젠테이션 테크닉 (Presentation Technique)

프레젠테이션테크닉은 디지털 테크놀러지를 응용한 디자인 표현 기법에 대하여 연구한다. 2D, 3D, 모델링, 렌더링, 가상현실 및 실시간 표현기법 등을 경험하며 각종 프레젠테이션을 위한 매체운영능력을 학습하게 된다. 아울러 디자인 비즈니스 환경에서의 실무적 기법의 적용을 경험하는 과목.

03329 디자인정보 세미나 (Design Information Seminar)

국내외 디자인 산업 관련분야의 최신정보를 수집하고 이에 대한 경향, 비전, 가치를 검증하며 각종 데이터를 비즈니스 모델로 가공 및 정렬하여 데이터 베이스화 하며 벤처 비즈니스 모형의 개발제안으로 진행되는 과목

03330 디자인 포트폴리오 (Design Portfolio)

디자인 실무 환경에 적응하기 위한 개인의 작품과 역량을 재정리하며 대학원의 전공과정에서 이루어진 성과물을 정렬하는 과목

산업디자인 전공 소개

인류문명의 발전은 산업화를 거치고 정보화와 최근 제4차 산업혁명에 이르기까지 끊임없는 변화가 진행되면서 디자인의 역할도 산업 경쟁력의 증대와 고부가가치의 창출 수단으로부터 최근 다변화하고 있는 개인과 사회의 다양한 요구에 부응하여 생활 전반에 걸친 창조적 생활제안 행위로서의 중요성이 부각되고 있다. 문화가 강조되고 있는 21세기에는 인류의 생활을 재해석하여 이를 문화기술로 창조하는 디자인의 역할은 점점 더 커지고 중요해지고 있다. 또한 우리나라의 경제체제가 산업중심의 경제에서 서비스중심의 경제로 이동해 감에 따라 인간을 이해하고 이를 반영하는 디자인적 사고의 중요성이 더욱 높아질 것이다.

이에 산업디자인 전공은 인간환경의 상호작용 지원이라는 디자인의 사회적 이념 아래서 변화하는 시대가치의 요구에 적극적으로 대응하는 디자인 전문가를 양성하고 필요한 지식정보를 제공하는 것을 목표로 한다. 또한 본 전공은 우리의 생활전반에 폭넓게 관여하는 디자인에서 창의적 기획(Planning), 조형(Gestaltung), 개발(Development) 활동을 할 수 있는 매개자(Merchandiser)로서의 디자이너 양성을 위한 교육특성을 가지고 있다. 그러므로 본 전공에서는 생활문화에 적합한 디자인 가치를 중심으로 하여 다양화된 소비자의 요구를 인지/기획하고 실현하고자 예술, 과학, 기술을 연계하는 디자인 교육을 실시하고 통합적인 디자인 교육 과정(Integral Design)과 학문연구를 통하여 폭넓은 디자인 분야에서 활동할 수 있는 전문인을 배출하고자 한다.

As the development of human civilization progressed through industrialization and the continuous change from information to the 4th industrial revolution, the role of design has also diversified from the means of increasing industrial competitiveness and creating high value added. In response to this, the importance as a creative life suggestion act throughout life is being highlighted. In the 21st century, when culture is emphasized, the role of design to reinterpret human life and create it with cultural technology is getting bigger and more important. In addition, as the economic system of our country moves from the industrial-oriented economy to the service-oriented one, the importance of design thinking that understands and reflects human will become more important. In this regard, the Industrial Design major aims to foster design professionals who actively respond to the changing needs of the times and provide necessary knowledge information under the social philosophy of design, which supports the interaction of human environment. In addition, this major has the characteristics of education for cultivating designers as a mediator who can be involved in planning, gestaltung, and development in design, which is widely involved in our life. Therefore, in this major, design education that connects art, science, and technology is carried out in order to recognize / plan and realize diversified consumer demands centering on design values suitable for living culture. Through academic research, we will produce experts who can work in a wide range of design fields.

시각디자인학과 Department of Applied Arts

사무실 : 글로벌캠퍼스 미술대학 창조관(D동) 203호 수여학위명 : 미술학 석사
 TEL : 031-750-5874 FAX : 031-750-5852

1. 교육목표 / Academic Goals

- ▶ 조형예술의 심도 있는 탐구를 통해 디자인의 새로운 영역을 개척하여 미래사회를 주도할 전문 미술인을 양성하여 인류문화 발전에 기여.
- ▶ 전문적 디자인, 조형예술 이론의 연구와 보다 실제적인 응용미술의 가능성 탐구.
- ▶ 정보사회 속에서 디자인의 역할과 조형예술의 가능성 제시.
- ▶ 우리문화의 전통과 현대미술과의 연계 가능성에 대한 연구를 통해 응용미술의 새로운 정체성 발견.

2. 학위과정 및 연구 분야 / Degrees and a Field of Study

과 정	석사학위과정
전공분야	시각디자인, 산업디자인
연구분야	시각디자인, 산업디자인

3. 교수현황 / Professors

직급	성명	학위	전공분야	E-Mail
교수	박기성	미술학 석사	섬유미술, 섬유디자인	kee@gachon.ac.kr
교수	정동림	미술학 석사	의상, 섬유디자인, 섬유미술	leoba@gachon.ac.kr
교수	박인창	디자인학 박사	시각디자인	parkic98@gachon.ac.kr
교수	김창수	미술학 석사	시각디자인	dasein07@gachon.ac.kr
교수	신현숙	미술학 석사	염직공예디자인	sin5577@gachon.ac.kr
교수	류창희	디자인학 박사	산업디자인	chryu@gachon.ac.kr
교수	박필제	디자인학 박사	산업디자인	pjpark@gachon.ac.kr
교수	최기현	미술학 석사	공예미술학	kion@gachon.ac.kr
교수	홍의택	미술학 석사	제품·멀티미디어디자인	hong2001@gachon.ac.kr
부교수	이정민	미술학 박사	공간디자인	64jmlee@gachon.ac.kr
명예교수	고창균	미술학 석사	산업디자인	ckko@gachon.ac.kr
명예교수	김성국	미술학 석사	미술교육	ksk2632@gachon.ac.kr

직급	성명	학위	전공분야	E-Mail
수				

4. 학과내규

1) 입학

- (1) 입학전형은 대학원 규정에 따라 서류전형, 포트폴리오, 면접으로 치른다.
- (2) 각 전형의 배점과 합격 기준은 대학원 입시전형 시행내규에 준한다.
- (3) 전공실기시험은 각 전공별로 나누어서 치루워 지며, 시험 당일 가번호 추첨을 통해 시험 순번을 결정한다.
- (4) 실기자료(포트폴리오)로 심사의 공정을 기하기 위해 심사교수 전원의 점수를 합산 백분율로(공개심사)하며 제출자료를 학과에 보관한다.

2) 지도교수

- (1) 입학 후 첫 학기부터 논문지도교수를 선택(상황에 따라 배정 가능)한다.
- (2) 지도교수를 변경 하고자 하는 학생은 원칙적으로 해당학기 등록 전, 신/구 지도교수의 승인을 얻어 변경신청을 하여야 한다.
- (3) 지도교수를 배정 받은 학생은 매 학기초에 논문지도 신청서를 제출하고 매월 2회 이상 지도교수의 논문지도를 반드시 받아야 한다.

3) 학점이수

- (1) 원생이 취득해야 할 최저 학점은 24학점이다.
- (2) 응용미술학과의 전과목은 전공선택이나 각 전공(섬유미술, 시각디자인, 산업디자인)별 지도교수의 지침과 평가에 따라야 한다.
- (3) 이 외의 학점관련 사항은 대학원 학칙에 준한다.

4) 선수과목

응용미술과에 입학한 자는 개인별 전공과목에 따라 24학점내에서 일정학점 이상을 다음의 선수과목 중에서 이수하여야 한다.(이수 할 선수과목은 해당전공 교수와 상의하여 과목을 정한다.

(1) 디자인

교과목명	학 점
커뮤니케이션디자인 연구 I	3
커뮤니케이션디자인 연구 II	3
커뮤니케이션디자인 연구 III	3
PR/광고세미나	3
시각디자인론	3
커뮤니케이션테크놀로지연구	3

(2) 산업디자인

교과목명	학 점
제품시스템디자인 I	3
제품시스템디자인 II	3
디자인 실무 I	3
디자인 실무 II	3
환경시스템디자인 I	3
환경시스템디자인 II	3

5) 종합시험 과목

과정	시 험 과 목		비 고
	I	II	
석사 과정	포트폴리오	디자인경영 PR/광고세미나 산업디자인론 퍼블리케이션연구	시각디자인론 커뮤니케이션테크놀로지 연구 커뮤니케이션특론 총 3 과목
		(위 과목중 2과목 선택)	

6) 논문지도와 제출절차

- (1) 석사학위 청구논문은 학술논문과 작품논문 중 택일한다. 단 작품논문을 학위 청구논문으로 하는 자는 반드시 작품을 공개, 발표하여야 한다.
- (2) 학위 청구논문의 제출자격은 대학원 학위수여규정 제16조에 따른다.
- (3) 학위 청구논문은 2학기, 3학기, 4학기 수강신청 기간 내에 논문지도서를 반드시 제출하여야 하며, 논문 심사일로부터 최소한 6개월 이전에 연구 논문계획서를 작성, 발표해야한다.
- (4) 학위논문 제출자에 한하여 해당학기의 학위논문제출 기한 이전에 예비 공개발표를 해야한다.
- (5) 작품논문의 경우 논문을 주제로 한 발표회(또는 전시회)를 지도 교수와 상의하여 발표하여야 한다.
- (6) 이외의 학위청구 논문관련사항은 대학원 학위수여규정에 준한다.

7) 학술발표

- (1) 창작 발표활동(개인전, 공모전, 그룹전, 학회가입 포함)을 적극적으로 권장 지도한다.
- (2) 학술활동 - 미술잡지, 이론지, 학회지에 게재, 발표, 참가를 권장 지도한다.

5. 교과목해설 / Courses and Syllabuses

04105 PR/광고세미나 (PR/Advertising Seminar)

성공적인 홍보와 광고의 사례들을 중심으로 전략과 표현방법에 대한 이론적 근거와 방법을 제시하고 나아가 디자인 실무에 적용할 수 있는 창조력을 키운다.

04106 시각디자인론 (Theory of Visual Communication Design)

시각디자인의 전반적인 원리와 이론을 분석하고 역사적 배경에 대한 연구를 통해 디자인활동과 방법론의 전개를 정의함으로써 디자인의 구체적인 정의와 개인의 창조적 사고를 정립하는데 있다.

04107 디지털미디어디자인 (Digital Media Design)

디지털미디어디자인에 대한 기술적 지식과 디자인 감성, 실무과정에 대한 충분한 학습을 통해 편집디자인으로서의 필요한 사고력과 창조력을 연마한다.

04108 커뮤니케이션디자인 연구1 (Visual Communication Design 1)

시지각 커뮤니케이션과 연관된 디자인에 관한 이해를 기본으로 각 전공자의 성격에 따라 표현 능력 및 창의성을 개발한다. 또는 시각, 청각 커뮤니케이션 즉 공감각이 연계한 커뮤니케이션 기능과 활용 방안 등을 연구한다.

04109 커뮤니케이션디자인 연구2 (Visual Communication Design 2)

시지각 커뮤니케이션과 연관된 디자인에 관한 이해를 기본으로 각 전공자의 성격에 따라 표현 능력 및 창의성을 개발한다. 또는 시각, 청각 커뮤니케이션 즉 공감각이 연계한 커뮤니케이션 기능과 활용 방안 등을 연구한다.

04111 커뮤니케이션디자인 연구3 (Visual Communication Design 3)

시지각 커뮤니케이션과 연관된 디자인에 관한 이해를 기본으로 각 전공자의 성격에 따라 표현 능력 및 창의성을 개발한다. 또는 시각, 청각 커뮤니케이션 즉 공감각이 연계한 커뮤니케이션 기능과 활용 방안 등을 연구한다.

01119 영상 (Film)

시각디자인의 원리를 통한 영상매체의 운용학습으로 영상 미디어의 커뮤니케이션 환경과 기초적인 영상기술을 학습하고 영상문화 환경을 이해한다.

04112 퍼블리케이션 연구 (Research on Publication Design)

원고제작, 인쇄, 저작권법 등의 출판에 관한 기초이론과 실무과정에 대한 충분한 학습을 통해 편집디자인으로서의 필요한 사고력을 연마한다.

04113 커뮤니케이션테크놀로지연구 (Communication Technology)

정보전달의 측면에서 디자인을 이해하고 특히 다양한 매체들의 특성을 통하여 매체이용에 폭을 넓히고 매체의 변화에 대한 적응력을 가진다.

04114 아이덴티티디자인 연구 (Research on Identity System)

표현방법의 변화동기와 문화적 배경을 이해하며, 이를 통한 자신의 이미지 표현 방법에서부터 모든 디자인의 이미지를 아이덴티티화 시킬 수 있는 방법을 개발하고 연구한다.

04115 컨텐츠타인스튜디오 (Contents Design Studio)

컨텐츠타인과 관련하여 폭넓은 지식과 이해를 기반으로 전문적 연구물을 기획, 제작하고 이를 체계적인 자료와 이론으로 뒷받침하는 학문적 연구와 프로젝트를 기반으로 고도의 실무능력을 갖추는 과정이다.

03663 I.D. Studio (1)

ID Studio(1)은 산업디자인 전반에 있어서 새롭게 변화하고 있는 메가프로세스를 중심으로 산업디자인의 메타프로세스로서의 디자인 트렌드수집, 사례분석, 아이덴티티 연구, 컨셉모듈의 개발, 아이디어의 시각화와 그의 발표를 통한 디자인전반의 실무적 프로세스를 연구하는 과목

03547 I.D. Studio (2)

ID Studio(2)는 ID Studio(1)을 이수한 수강자들에게 더욱 심화된 전문적 내용을 기반으로 급변하는 후기 산업화 사회의 특징과 요구에 부합하는 디자인경영 프로세스를 구축하고 이를 실증적 연구

프로젝트와 접목하여 새로운 방법론과 그에 대한 실험 결과물을 연구제안 하는 과목으로 제품시스템, 환경시스템, 운송시스템, 산업기기시스템 디자인에 이르는 광범위한 영역의 디자인 프로젝트를 연구 하는 과목

04116 I.D. Studio (3) 논문연구 방법론

논문연구 방법론은 산업디자인 전공자들이 학위청구 논문을 준비하기 위한 과목으로 연구 방법론강의를 통해 연구의 일반적인 목차 분석은 물론 다양한 사례분석기법의 이해, 디자인문제 해결 방법론의 연구, 수집자료의 통계처리 및 연구 트렌드의 정렬 방법과 결과물의 발표 기법에 대하여 학습하게 된다. 또한 연구 테마에 따른 세부전공별 연구 발표의 실연과 각종 학술단체의 발표에 참여하여 전문적인 개인연구의 전개와 발표의 기법을 연마하게 된다.

03319, 03320 개별과제연구 (1)(2)

개별과제 연구는 전공범위내의 연구 프로젝트 혹은 산학 연계 프로젝트를 통하여 지도교수와 함께 프로젝트를 수행하며 또한 수강자의 독자적인 연구지원을 통하여 심화된 전공 경험을 가지게 된다. 본 과목은 실무적 프로세스의 경험과 함께 디자인산업 전반의 비즈니스 네트워크를 연구하게 된다.

03321 디자인경영 (Design Business Management)

제품 개발에 있어서의 시장의 요구와 기업활동에 의한 시장의 제공사이에 이루어지는 디자인개발의 메가 프로세스 상에서 발생하는 모든 디자인관리 행위를 연구하고 이의 분석과정으로 디자인을 기업활동의 핵심요소로 인식하고 기업경영에 있어서의 보조행위로서의 디자인이 아닌 주요 경영요소로서의 디자인이라는 관점에서의 연구과정임.

03325 트렌드/프로세싱 연구 (Trend Processing Research)

디자인학문 전반에 관련된 작가, 작품, 기업, 디자인전문집단, 브랜드에 대한 경향 등의 연구를 통해 사회적인 디자인 트렌드를 학습하고 전범위적인 문헌 및 탐방조사를 통하여 토론, 협의, 분석을 통하여 디자인 프로세싱을 연구하는 과목

03326 커뮤니케이션 특론 (Theory of Communication)

후기 산업화 사회의 네트워크 환경의 커뮤니케이션 테크놀러지에 대한 고찰과 디자인비즈니스 환경 전반에서 발생하는 디지털 및 사이버 리터러시 및 네트워크환경의 컨버전스 트렌드를 연구하고 이의 세미나 및 발표하는 과목

03327 산업디자인론 (Theory of Industrial Design)

산업디자인론은 철학, 미학, 건축 및 디자인론, 커뮤니케이션이론과 각종 비평을 통해 산업디자인과 관련된 이론을 연구한다. 본 교과목을 통해 수강자는 역사적 이론은 물론이고 현재의 사회학, 인문학과 연계하는 제반의 현상에 나타나는 디자인에 관련된 이론적 배경을 연구하는 과목.

03331 프레젠테이션 테크닉 (Presentation Technique)

프레젠테이션테크닉은 디지털 테크놀러지를 응용한 디자인 표현 기법에 대하여 연구한다.

2D, 3D, 모델링, 렌더링, 가상현실 및 실시간 표현기법 등을 경험하며 각종 프레젠테이션을 위한 매체운영능력을 학습하게 된다. 아울러 디자인 비즈니스 환경에서의 실무적 기법의 적용을 경험하는 과목.

03329 디자인정보 세미나 (Design Information Seminar)

국내외 디자인 산업 관련분야의 최신정보를 수집하고 이에 대한 경향, 비전, 가치를 검증하며 각종 데이터를 비즈니스 모델로 가공 및 정렬하여 데이터 베이스화 하며 벤처 비즈니스 모형의 개발제안으로 진행되는 과목

03330 디자인 포트폴리오 (Design Portfolio)

디자인 실무 환경에 적응하기 위한 개인의 작품과 역량을 재정리하며 대학원의 전공과정에서 이루어진 성과물을 정렬하는 과목

6. 학과소개 / Introduction of Departments

디자인 기본원리에 충실한 전공별 전문이론 교육과, 개성과 창조성을 중시한 조형능력개발, 다양한 시각요소와 매체의 특성에 따른 시각 커뮤니케이션 능력 배양 등을 통해 21세기 첨단 디자인 문화를 선도할 수 있는 전문 디자이너를 양성하고 있다.

21세기는 새로운 패러다임의 디자인시대를 예고하고 있다. 현재의 디자인은 미래형 지식산업의 창조적 특성과 뉴미디어 환경의 변화와 함께 역시 빠르게 변하고 있다. 이와 같은 관점에서 학부의 디자인 교육 정책을 축으로 한 시각디자인전공의 교육목표는 다음과 같다.

종합적, 문화적 사고를 갖는 지적능력

뉴 미디어 환경에 부응하는 멀티미디어 응용능력

새로운 시각문화를 창조하는 예술적 상상력과 과학적 문제해결 능력

팀워크와 디렉션을 강화하는 프로젝트 수행능력

The university is training professional designers who can lead the high-tech design culture in the 21st century by educating professional theory by majors who are faithful to the basic principles of design,

developing the ability to shape individuality and creativity, and cultivating visual communication skills based on the characteristics

The 21st century heralds a new paradigm of design. Current design is changing rapidly, too, with the creative characteristics of the future knowledge industry and changes in the new media environment. In this regard, the educational goals of visual design majors, which are based on the undergraduate design education policy, are as follows.

1. intellectual ability to have comprehensive and cultural thinking
2. Multimedia application ability to adapt to new media environments
3. artistic imagination and scientific problem-solving ability to create a new visual culture
4. 팀워크와 디액션 강화 프로젝트 수행 능력