

2014학년도 교과과정 ▾

디자인학과 교과이수 <석사학위과정>

학기	이수구분	과목명	개설학점	이수학점	비고
1,2	공통필수 (석/박사 공통)	논문연구	3	3	4학기
	전공필수	디자인리서치	3	3	
	공통선택 (석/박사 공통)		-	26	
총계			-	32	

디자인학과 교과이수 <박사학위과정>

학기	이수구분	과목명	개설학점	이수학점	비고
1,2	공통필수 (석/박사 공통)	논문연구	3	3	5학기
	전공필수	디자인방법론	3	3	
	공통선택 (석/박사 공통)		-	30	
총계			-	36	

◆ 개설과목

과정	이수구분	교과목번호	교과목명	학점	비고
석/박사	공통필수	957045	논문연구(Research on Individual Thesis)	3	
석사	전공필수	957723	디자인리서치(Design Research)	3	4학기
박사	전공필수	957758	디자인방법론(Design methodology)	3	5학기
석/박사	공통선택	957727	시각디자인실습 I(Visual Design Lab I)	3	
		957728	산업디자인실습 I(Product Design Lab I)	3	
		957729	환경디자인실습 I(Space Design Lab I)	3	
		957730	영상디자인실습 I(Multimedia Design Lab I)	3	
		957750	패션디자인실습 I(Fashion Design Lab I)	3	
		957775	서비스이노베이션디자인 I (Introduction to service innovation designI)	3	
		957745	시각디자인실습 II(Visual Design Lab II))	3	
		957746	산업디자인실습 II(Product Design Lab II)	3	
		957747	환경디자인실습 II(Space Design Lab II)	3	
		957748	영상디자인실습 II(Multimedia Design Lab II)	3	
		957751	패션디자인실습 II(Fashion Design Lab II)	3	
		957776	서비스이노베이션디자인II (Introduction to service innovation designII)	3	
		957628	에코프로덕트디자인(ECO Product Design)	3	
		957733	시스템디자인연구(Research on Design System)	3	
		957756	감성디자인(Emotional Design)	3	
		957769	디자인실증사례연구(Research on Practical Design Case)	3	
		957771	브랜드전략(Theory of Design Brand strategy)	3	
		957752	아이덴티티디자인(Identity Design)	3	
		957757	커뮤니케이션디자인(Design of Communication)	3	
		957761	시각심리학(Theory of Sign & Semiotics )	3	
		957765	시각문화론(Theory of Visual Culture)	3	
		957768	사인과 기호(Theory of the Psychology of Visual Perception)	3	
		957739	디지털미디어론(Theory of Digital Media)	3	
		957754	인터랙티브미디어디자인(Interactive Media Design)	3	
		957767	영상커뮤니케이션(Communication Theories for The Film/TV)	3	
		957807	영상광고론 (Media Advertising)	3	
		957808	사용자중심디자인 (User Centered Design)	3	
		957054	패션머천다이징(Fashion Merchandising)	3	
		957138	패션마케팅특론(Advanced Theory of Fashion Marketing)	3	
		957156	패션문화론(Theory of Fashion Culture)	3	
		957192	패션조형예술론(Theory of Fashion Formative Art)	3	
		957208	패션컬렉션기획론(Fashion Collection Management)	3	
		957053	스페이스프로그래밍론(Theory of Space Programming)	3	
		957108	인포메이션스페이스연구(Research on Information Space)	3	
		957593	에코인테리어디자인(ECO Interior Design)	3	
957642	디지털스페이스연구(Research on Digital Space)	3			
957702	에코환경디자인(ECO Space Design)	3			
			에코로지컬디자인연구		

957590	(Research on Ecological Design Studies)	3	
957721	디자인과 색채(Theory of Cultural color)	3	
957749	프리젠테이션연구(Research on Research)	3	
957759	디자인세미나(Design seminar)	3	
957762	디자인비평(Critics on Design)	3	
957763	조형예술론(Theory of Design Art)	3	
957773	디자인프로세스연구(Research on Design Process)	3	
957789	디자인스타디(Design Study)	3	
957791	디자인트렌드연구(Research on Design Trend)	3	
957793	디자인과경영(Design&Management)	3	
957794	디자인과 문화(Design and Culture)	3	
957805	현대디자인사분석 (Modern Design History Analysis)	3	
957806	지역혁신서비스디자인(Regional Revitalization Design)	3	
957809	국제종합프로젝트(International Design Project)	3	
957810	해양디자인프로젝트 I	3	
957811	해양디자인프로젝트 II	3	

## ■ 디자인학과 교과목 설명

### 석/박사 공통필수과목

● 957045 논문연구 (Research on Individual Thesis)  
 개별 학생의 논문 주제를 지도교수와 연구, 진행한다. 디자인방법론을 기초로 각 학생의주제를 개인이 설정한 후 지도교수의 승인 하에 논리적이며 창의적인 방법으로 연구주제를 전개시킨다. 학술논문과 작품논문의 구성과 형식은 다를 수 있다.

### 석사 필수과목

● 957723 디자인리서치 (Design Research)  
 디자인 프로세스의 의사결정에 필요한 제품과 소비자 정보의 중요성을 인식하여 관찰 및 다양한 정보 수집의 방법, 수집된 정보의 분석, 처리능력을 학습하여 문제해결능력을 향상시켜 디자인 가치 창출을 도모한다.

### 박사 필수과목

● 957758 디자인방법론 (Design methodology)  
 신개념에 입각한 디자인패러다임을 통한 문제제기로 부터 기존의 가치체계와 형식을 새로운 시대에 부합될 수 있도록 디자인에 의한 통합적 가치관을 정립하면서 미래사회의 선도적인 역할을 구현하기 위한 디자인 방법을 연구한다.

### 석/박사 공통선택과목

● 957727,957745 시각디자인실습 I, II (Visual Design Lab I, II)  
 시각정보의 수용 및 시각인지에 대하여 연구하며, 시각전달, 시각환경 매체 제작을 위한 제 요인의 분석, 조사를 통하여 개념을 이해시키고 효과적으로 전달할 수 있는 디자인 매체의 제작 및 표현방법을 연구한다.

● 957728,957746 산업디자인실습 I, II (Product Design Lab I, II)  
 제품디자인 실무를 위한 새로운 방법 연구와 사회 환경 변화, 사용자 변화에 대한 연구를 통해 창의적인 디자인을 할 수 있도록 프로젝트방식으로 연구한다.

● 957729,957747 환경디자인실습 I, II (Space Design Lab I, II)  
 현대사회의 복합적인 디자인 요구에 대응할 수 있는 문제 해결능력을 배양하는 것을 목표로 다양한 디자인 관점을 통한 폭넓은 공간 사고능력을 키우며 창의적인 디자인 능력을 개발하도록 한다.

● 957730,957748 영상디자인실습 I, II (Multimedia Design Lab I, II)  
 멀티미디어의 기능과 현대적 감각의 조형미를 조화시킬 수 있는 능력을 기르며, 다양한 프로젝트를 통한 콘텐츠 제작으로 뉴미디어에 의한 커뮤니케이션의 다양화를 시도한다.

● 957750,957751 패션디자인실습 I, II (Fashion Design Lab I, II)  
 패션 정보자료를 분석하고 응용하여 패션의 기능과 현대 감각의 조형미를 조화 시킬 수 있는 능력을 기르며 다양한 테마와 목적에 적합한 패션 디자인능력을 개발한다.

● 957775,957776서비스이노베이션디자인 I,II(Introduction to service innovation designI,II)  
 서비스이노베이션디자인 학문 분야를 학습함에 있어 개념, 정의, 역할 그리고 영역을 개인이 관점에서 정립하는 것은 중요하다. 이는 관련학문 분야를 학습하는데 있어 가장 기초연구로서 나아가 개인의 연구 분야의 발굴 및 방향성 제시에 도움이 될 것이라 생각한다.

● 957756 감성디자인 (Emotional Design)  
 인간 중심 감성의 조사, 분석의 방법론을 학습하며, 디자인의 감성적 가치를 확장을 통한 창의적 산업 디자인을 창출하기 위한 연구 과정

● 957628 에코프로덕트디자인 (ECO Product Design)

제품의 설계 단계에서부터 유해물질 사용감소, 재활용성 향상, 에너지 효율성 증대, 환경오염물질 배출 감소 등을 고려하는 에코디자인을 현장에서 직접 수행할 수 있는 교육을 한다.

●957733 시스템디자인연구(Research on Design System)

디자인의 사회적, 문화적, 시대적 경향을 토대로 제품 디자인이 인간과 사회에 미치는 영향을 연구하고, 근, 현대 디자인 process 상의 (조사, 분석, 결정, 개발, 생산)방법 탐구를 통하여 제품 디자인의 역할과 가치에 대한 분석 및 비평(문제점 인식)과 인간을 위한 디자인 개념 이해하고 고찰한다.

●957771 브랜드전략 (Theory of Design Brand strategy)

브랜드란 상품에 있어서 물리적인 기능으로만 이루어지는 것이 아니라, 광고, 홍보, 판촉, 패키지디자인 등에 의해서 결정적인 영향을 받게 되는데 그 중에서 패키지디자인은 별도의 마케팅비용을 추가하지 않아도 효과적으로 강화할 수 있는 요소이기 때문에 그 중요성이 날로 높아지고 있으며, 패키지디자인과 브랜드 이미지 형성과의 관계는 밀접한 상호작용을 일으킴으로서 기업의 상품력을 강화시키는 중요한 매개체가 된다.

●957769 디자인실증사례연구 (Research on Practical Design Case)

산업 디자인의 실무사례를 중심으로 조직 내에서 디자인 상품화 단계에서 발생하는 의사결정방법, 개발성 검토, 상품화 검토, 등의 세부적인 디자인 결정요인을 관찰 및 분석 과정으로 전문적인 디자인 방법론을 연구 과정

●957752 아이덴티티디자인(Identity Design)

기업과 제품 그리고 철학을 브랜드화하여 합리적인 디자인을 통하여 경영전략으로 발전시켜나가는 것이다. 이를 위한 정보가치와 감성가치를 이미지화하고, 창조하여 사회적인 존재의의를 확립시키기 위한 연구와 프로젝트를 실행한다.

●957757 커뮤니케이션디자인 (Design of Communication)

인지적 욕구의 충족과 감정의 자극과 이완, 개인적 정체성의 정립, 사회적 유대감의 충족기능에 대한 의미공유 현상을 연구하는 학문이다. 분석과정은 커뮤니케이션 관계에 대한 사회적 기초현상과 매스커뮤니케이션의 매체유형 분석을 토대로 디자인학 측면에서 학위 연구과제에 유용한 학문적 가치를 발견한다.

●957761 시지각심리학 (Theory of Sign & Semiotics )

디자인의 핵심 키워드인 감성이 시지각적으로 우리 인식에 받아들이는 과정에서 수반되어 있는 감각, 지각과정 그리고 인지과정들을 지각심리학과 기호학적으로 연구 고찰하여 보는 방식과 창의적인 디자인 생성을 위한 이론적 토대를 마련하기 위함을 목적으로 한다.

●957765 시각문화론 (Theory of Visual Culture)

현대 디자인의 현상을 사회 문화적 시각에서 해석하고 비평하는 것을 목적으로 한다. 디자이너의 창조적 결과물로서의 디자인 산물이 사회적으로 어떤 의미를 지니며, 그것이 디자이너의 창조 과정에 어떤 환원 효과를 주는지 학습한다.

●957768 사인과 기호 (Theory of the Psychology of Visual Perception)

시각커뮤니케이션을 구성하고 있는 사인과 기호의 존재론적 의미와 그 발달과정에서 변천하는 시대감성에 대한 연구를 통하여 사인과 기호에 대한 지식과 정보를 고찰하고 디자이너에게 필요한 아이디어와 경쟁력을 극대화시켜 디자인현장에서 활용케 함을 목적으로 한다.

●957739 디지털미디어론 (Theory of Digital Media)

미디어의 다양한 특색과 미디어 표현방법을 폭 넓게 연구하고 지도한다. 디지털 기술이 사용된 미디어의 발전과정과 개발사례를 분석하여 미래의 발전방향을 예측함으로써 디지털 미디어에 대한 이해를 높인다.

●957754인터랙티브미디어디자인 (Interactive Media Design)

사용자에게 효과적이며 풍부한 경험을 갖게 하는 인터랙션을 디자인하기 위한 원리를 연구하는 과목이다. 효과적인 경험을 통해 메시지를 전달할 수 있는 인터랙티브 미디어의 구조를 연구한다.

●957767 영상커뮤니케이션 (Communication Theories for The Film/TV)

웹, 게임, 키오스크, 대화형TV에서 전자제품에 이르기까지 사용자가 보다 쉽고 직관적으로 이해할 수 있는 시각언어의 제작 방법에 대해 다룬다. 또한 소비자의 선호와 제조과정의 현실성 및 경제성 등 사회 환경을 연역적으로 조사, 분석하여 지금까지의 디자인 결과물을 산업에 실제로 적용시키기 위한 모든 가능성을 탐구한다.

●957807 영상광고론 (Media Advertising)

TV 매체를 비롯하여 영상매체를 활용한 광고 제작 및 이론에 대하여 학습한다. 영상매체에 대한 이해를 바탕으로 매체에 적합한 효과적인 광고 전략을 학습하고 다양한 형태의 영상매체 광고 분석을 통하여 영상광고 제작 역량에 필요한 이론적 기초를 배양한다.

●957808 사용자중심디자인 (User Centered Design)

사용자의 한계 능력과 맥락에 대한 이해를 바탕으로 사용자의 행태와 환경을 리서치하여 인터페이스, 제품, 서비스 등의 디자인에 있어서 인간을 중심으로 하는 합리적인 프로세스를 추구하고 사용자 인터페이스의 최적화를 통해 디자인의 이상을 실현하는 데에 그 목적을 둔다.

●957054 패션머천다이징 (Fashion Merchandising)

제조업과 리테일로 대별되는 패션기획 분야의 테크닉개발을 위한과정이며 시장정보와 소비자정보 분석, 상품기획과 판매 업무에 이르는 총괄적인 기획을 연구한다.

●957208 패션컬렉션기획론 (Fashion Collection Management)

패션정보의 수집에서 성공적인 디자인의 유도에 이르는 하나의 컬렉션을 형성하는데 필요한 제반의 진행과정 및 기술을 이론으로 학습하여 체계적인 기획능력을 기른다.

●957138 패션마케팅특론 (Advanced Theory of Fashion Marketing)

패션소비자 행동분석, 패션상품 유통, 패션상품 마켓에 대한 핵심을 정리하여 이를 토대로 패션마케팅 전략 수립에 대한 기획력을 습득한다. Project를 중심으로 실습을 겸하므로 기획과 실행 간의 문제제안 능력을 함양하는 과정이다.

●957192 패션조형예술론(Theory of Fashion Formative Art)

복식의 구조적 특징, 심미성, 역사적 특징의 학습을 통하여 조형예술로서의 패션의 가치를 복식 미학적 차원에서 파악하고 패션의 예술적 차원에서의 구성방식을 학습한다.

●957156 패션문화론 (Theory of Fashion Culture)

패션디자인의 특징을 문화적인 측면에서 접근한다. 디자인문화에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 디자인문화와 패션디자인문화의 관계성, 동,서양의 문화특성과 패션문화, 동,서양문화의 융합체로서의 패션을 이해하는 지식을 향상시킨다.

●957593 에코인테리어디자인 (ECO Interior Design)

생태적 개념이 적용된 인테리어 디자인을 산업체와 공동으로 개발한다. 생태개념과 관련된 우수 국내 인테리어 디자인 사례를 분석한 후 주어진 공간에 맞는 새로운 디자인을 제안한다.

●957053 스페이스프로그래밍론 (Theory of Space Programming)

설계 디자인에 관련된 다양한 데이터의 수집, 분석, 및 해석 능력을 기르며 이를 조직화 및 체계화시키는 공간계획의 기초단계인 프로그래밍 과정에 대하여 학습하며 공간 디자인의 체계적이며 창의적인 과정들을 연구하도록 한다.

감성의 시대, 이미지의 시대에 있어서 정보가치를 발견하고 소비자의 미적, 정신적, 문화적 요구를 충족시키고, 브랜드를 통한 기업과 제품의 존립기반을 확립하고 경영전략으로 발전시키는 것이 이 아이덴티티디자인이다.

●957108 인포메이션스페이스연구 (Research on Information Space)

정보화 사회로 통칭되는 21세기에 정보의 원활한 교류가 이루어질 수 있는 새로운 매체에 대해 학습하고, 사람과 공간간의 시스템적인 접근과 개념을 적용한 신 개념의 정보공간 디자인을 연구한다.

●957702 에코환경디자인 (ECO Space Design)

지역내 외부 환경과 관련하여 생태적 환경 디자인을 개발한다. 21C 환경디자인의 방향인 주민참여에 의한 공유공간 개발 디자인으로, 지자체와 협력을 통해 주민의 요구와 선호를 파악하기 위한 리서치와 구체적인 디자인안 개발을 병행한다.

●957642 디지털스페이스연구 (Research on Digital Space)

비물질화, 중첩성, 부유성, 투명성 등의 특성을 지닌 디지털화된 공간의 개념과 특성을 이해하고, 전자 미디어 시스템에 관해 학습함으로써 공간과 피막이라고 하는 신개념의 미디어 공간 디자인을 제안하도록 한다.

●957793 디자인과경영 (Design&Management)

디자인은 과학기술과 인간의 욕망이 융합된 기업의 언어다. 단순한 미적 감각을 넘어 인간에 대한 본질적인 이해를 바탕으로 고객 위주의 언어로 표현될 때 디자인의 생명은 살아날 수 있다. 따라서 예술의 상상력과 창조적 발상전환으로 새로운 기업철학을 정립 하고 있는 기업의 다양한 사례와 기본정신을 살펴보는 것이 필요하다.

●957794 디자인과문화 (Design and Culture)

문화적 관점에서 사물을 해석하고, 디자인하는 21세기 문화 디자이너 양성을 목적으로 한다.

문화, 예술, 디자인, 건축, IT, 관광, 풍수지리 등 각 방면 최고 전문가들의 세미나 옴니버스 형식으로 진행되며, 융합과 소통을 통해 창의적 디자인으로 나아가기 위한 기초 지식을 배양하도록 한다.

●957721 디자인과색채 (Theory of Cultural color)

각 디자인 분야 및 인공 환경에서 역사와 역사권 마다 다양하면서도 특징적으로 드러나는 색채의 경향에 대한 조사 및 연구를 수행 한다. 이를 통하여 각 문화권의 색채 특성을 이해한 후 한국적 색채의 개발 및 발전, 미래 색채 문화의 예견을 목적으로 한다.

●957590에코로지컬디자인연구(Research on Ecological Design Studies)

환경문제를 주시시키고 일반인의 인식을 변화시키기 위한 가장 효과적인 커뮤니케이션 방법을 논의해 보고, 실제 디자인 프로젝트를 통해서 에콜로지컬 커뮤니케이션 방법을 습득한다. 인간심리와 사회심리의 이해를 통해 효율적이면서도 설득력이 있는 커뮤니케이션 기술을 습득한다.

●957789 디자인스타디 (Design Study)

디자인이라는 행위와 현상에 대한 연구와 비평을 위한 세미나식 과목이다.

디자인의 개념과 의미 체계를 이해하고, 이를 바탕으로 디자인 행위와 그 산물을 평가하는 디자인 비평을 통해 디자인 작업이라는 지적인 활동에 대한 사색의 시간을 갖는 것을 목적으로 한다.

●957749 프리젠테이션연구 (Research on Research)

디자인의 문제해결과 각종 커뮤니케이션의 매체표현기법을 익히고 이를 바탕으로 완성된 디자인과 디자인 컨셉의 효과적인 프리젠테이션법을 연구 개발한다.

●957791 디자인트렌드연구 (Research on Design Trend)

현재 유행되는 스타일의 트렌드를 학문적으로 분석하고자 한다.

이를 위해 다양한 영역의 트렌드 관련 자료를 분석, 소개함으로써 미래를 지배하는 문화적 디자인 아이콘들의 형성을 예측하고자 한다.

●957762 디자인비평(Critics on Design)

디자인 비평은 현대 디자인의 다양한 양상을 비교 검토하여 그 양식과 기법 그리고 디자이너의 특징과 차이점을 규명하는 하고자 한다. 그리하여 디자인 비평은 디자인의 현재를 점검하고 나아가 미래 디자인에 대한 방향성을 고찰하는 것을 목표로 한다.

●957773 디자인프로세스연구 (Research on Design Process)

다양한 가치와 배경이 존재하는 시대적 상황을 인지하고, 그에 따른 다양한 디자인의 방법론과 효율성 및 효과성 중심의 산업 디자인 프로세스를 기획하기 위한 연구 과정.

●957759 디자인세미나 (Design seminar)

디자인과 관련이 깊은 산업체, 학계, 연구소 등의 전문가들을 초빙하여 해당 분야의 전문지식을 토대로 디자인과 관련된 다양한 주제에 대하여 연구함으로써 전문 디자이너로서 관련학문에 대한 지식을 넓힌다.

●957763 조형예술론 (Theory of Design Art)

시각예술의 원리를 형태심리학에 기초하여 시지각 요소인 균형과 형태, 공간, 빛, 색, 운동에 대하여 인간이 어떻게 보고, 인지하고, 아름다움을 느끼는가를 심

리학적으로 분석한다.

시각에 작용하는 주관성, 편견 등을 점검함으로써, 다양한 형태와 문화로부터 파생되는 시각예술을 이해하고 포용 가능하도록 미학적 시야를 넓힌다.

●957805 현대디자인사분석 (Modern Design History Analysis)

현대 디자인의 변천 과정에 대한 지식 및 현대 디자인 쟁점의 심화된 지식을 습득한다. 디자인의 과거, 현재와 미래를 통합하여 설명할 수 있고, 미래 디자인의 전망을 학생 스스로의 의견으로 제시할 수 있는 디자인적 전망을 갖추는 것을 목적으로 한다.

●957806 지역혁신서비스디자인 (Regional Revitalization Design)

성공적인 서비스 기업들의 관점을 교수하는 과목이다. 이 과목을 통해 소비자만족에 초점을 둔 통합적인 관점으로 서비스 마케팅을 접하게 된다. 은행, 호텔, 병원, 레스토랑 등 다양한 서비스 산업들의 서비스를 공급하는 방식에 대해 깊게 연구하며 새로운 가이드라인을 제시 및 방법을 개발한다.

●957809 국제종합프로젝트 (International Design Project)

한국, 중국, 일본 3개국 디자인 대학원이 합동으로 전개하는 학습으로, 한중일 3국의 전통 문화재를 현대의 문화적 감각과 일상에서의 디자인으로 재구성하는 방안에 대한 연구를 실시한다. 현장 학습과 문헌조사를 연계하여 문화재 데이터 베이스 및 그 활용에 대한 결과물을 집중 강의를 통해 제작한다.

●957810 해양디자인프로젝트 I, II (Marine Design Project I, II)

북항 재개발 등 부산의 대표적 개발 사업과 연계하여 산학 또는 관학으로 진행될 예정이다. 해양디자인 프로젝트 1은 해양 관광디자인 상품을 비롯한 크고 작은 제품 개발 중심으로 진행되며, 해양디자인 프로젝트 2는 워터 프론티어 개발과 관련하여 공간적, 환경적, 시각적 요소를 전략적으로 구축하는 디자인을 진행하고, 추후 전시 등을 통해 발표하도록 한다.

