

디자인학과 교과이수 <석사학위과정>

학기	이수구분	과목명	개설학점	이수학점	비고
전학기	공통필수 (석/박사공통)	개별교수스튜디오 I	2	5	석사 4학기/박사 5학기
		개별교수스튜디오 II	3		
		논문연구	P		
		소계	5	5	
	공통선택 (석/박사공통) *1과목 필수	디자인과 색채	3	3	시각, 영상 환경, 산업, 패션 영어강의 영어강의
		디자인과 경영	3		
		디자인과 문화	3		
		국제종합프로젝트 I	3		
		국제종합프로젝트 II	3		
		디자인분석론	3		
		디자인매니지먼트	3		
		소계	21		
	학과필수	현대디자인사	3	9	유학생 1학기 유학생 2학기 유학생 3학기
		디자인리서치	3		
		디자인트렌드연구	3		
		한국어 I	P		
		한국어 II	P		
		한국어 III	P		
		소계	9		
	학과선택	디자인논문기술론 I	2	15	
		디자인논문기술론 II	2		
소계			15		
총계			-	32	

디자인학과 교과목 <석사학위과정>

이수구분	학기	교과목번호	교과목명(영문교과목명)	학점	비고
공통필수 (석/박사공통)	매학기	957799	개별교수스튜디오 I (Individual Design Studio I)	2	
		957800	개별교수스튜디오 II (Individual Design Studio II)	3	
		957792	논문연구 (Research on Individual Thesis)	P	
공통선택 (석/박사공통) *1과목 필수	매학기	957721	디자인과 색채 (Theory of Cultural Color)	3	
		957793	디자인과 경영 (Design&Management)	3	
		957794	디자인과 문화 (Design and Culture)	3	
		957796	국제종합프로젝트 I (International Design Project I)	3	
		957797	국제종합프로젝트 II (International Design Project II)	3	
		957722	디자인분석론 (Design Analytics)	3	영어강의
		957031	디자인매니지먼트 (Design Management)	3	영어강의
		957120	현대디자인사 (History of Modern Design)	3	
학과필수	매학기	957723	디자인리서치((Design Research)	3	
		957791	디자인트렌드연구 (Research on Design Trend)	3	
		957724	한국어I(Korean I)	P	유학생
		957725	한국어II(Korean II)	P	유학생
		957726	한국어III(Korean III)	P	유학생
		957727	시각디자인실습 I (Visual Design Lab I)	3	
957745	시각디자인실습 II(Visual Design Lab II)	3			
957728	산업디자인실습 I ((Product Design Lab I)	3			
957746	산업디자인실습 II(Product Design Lab II)	3			
957729	환경디자인실습 I (Space Design Lab I)	3			
957747	환경디자인실습 II(Space Design Lab II)	3			
957750	패션디자인실습 I(Fashion Design Lab I)	3			
957751	패션디자인실습 II (Fashion Design Lab II)	3			
957730	영상디자인실습 I(Multimedia Design Lab I)	3			
957748	영상디자인실습 II(Multimedia Design Lab II)	3			
957731	포트폴리오 (Portfolio)	3			
			에코로지컬디자인연구		

학과선택	매학기	957590	(Research on Ecological Design Studies)	3	
		957749	프리젠테이션연구(Research on Research)	3	
		957732	인터페이스디자인 (InterfaceDesign)	3	
		957628	에코프로덕트디자인 (ECO Product Design)	3	
		957053	스페이스프로그래밍론 (Theory of Space Programming)	3	
		957752	아이덴티티디자인 (Identity Design)	3	
		957593	에코인테리어디자인 (ECO Interior Design)	3	
		957054	패션머천다이징 (Fashion Merchandising)	3	
		957630	에코정보디자인 (ECO Information Design)	3	
		957739	디지털미디어론 (Theory of Digital Media)	3	
		957753	지속가능디자인 (Sustainable Design)	3	
		957754	인터랙티브미디어디자인 (Interactive Media Design)	3	
		957755	미래스페이스 (Virtual Space)	3	
		957208	패션컬렉션기획론 (Fashion Collection Management)	3	
		957756	감성디자인 (Emotional Design)	3	
		957757	커뮤니케이션디자인 (Design of Communication)	3	
		957789	디자인스타디 (Design study)	3	
		957795	디자인논문기술론 I(Design Thesis Writing I)	2	중국학생
		957798	디자인논문기술론 II(Design Thesis Writing II)	2	중국학생

:디자인학과 교과이수 <박사학위과정>

학기	이수구분	교과목명	개설학점	이수학점	비고
전학기	공통필수 (석/박사공통)	개별교수스튜디오 I	2	5	석사 4학기 / 박사 5학기
		개별교수스튜디오 II	3		
		논문연구	P		
		소계	5		
	공통선택 (석/박사공통) *1과목 필수	디자인과 색채	3	3	시각, 영상 환경, 산업, 패션 영어강의 영어강의
		디자인과 경영	3		
		디자인과 문화	3		
		국제종합프로젝트 I	3		
		국제종합프로젝트 II	3		
		디자인분석론	3		
		디자인매니지먼트	3		
		소계	21		
	학과필수	디자인리더쉽	3	9	
		디자인방법론	3		
		디자인세미나	3		
		소계	9		
	학과선택	디자인논문기술론 I	2	19	
		디자인논문기술론 II	2		
		소계			
	총계			-	36

:디자인학과 교과목 <박사학위과정>

이수구분	학기	교과목번호	교과목명(영문교과목명)	학점	비고
공통필수 (석/박사공통)	매학기	957799	개별교수스튜디오 I (Individual Design Studio I)	2	
		957800	개별교수스튜디오 II (Individual Design Studio II)	3	
		957792	논문연구 (Research on Individual Thesis)	P	
공통선택 (석/박사공통) *1과목 필수	매학기	957721	디자인과 색채 (Theory of Cultural Color)	3	
		957793	디자인과 경영 (Design&Management)	3	
		957794	디자인과 문화 (Design and Culture)	3	
		957796	국제종합프로젝트 I (International Design Project I)	3	
		957797	국제종합프로젝트 II (International Design Project II)	3	
		957722	디자인분석론 (Design Analytics)	3	영어강의
		957031	디자인매니지먼트 (Design Management)	3	영어강의
		957198	디자인리더쉽 (Design Leadership)	3	
학과필수	매학기	957758	디자인방법론 ((Design methodology)	3	
		957759	디자인세미나 ((Design seminar)	3	
		957595	디자인문화론 (Theory of Design Culture)	3	
		957760	디자인가치론 (Theory of Design Value)	3	
		957596	디자인교육론 (Theory of Design Education)	3	
		957761	시지각심리학 (Theory of Sign & Semiotics)	3	
		957762	디자인비평(Critics on Design)	3	

학과선택	매학기	957763	조형예술론(Theory of Formative Art)	3	
		957056	디자인정책론 (Theory of Design Policy)	3	
		957211	형상과 의미론 (Theory of Form & Meaning)	3	
		957735	미디어리서치 (Research on Digital Media)	3	
		957765	시각문화론 (Theory of Visual Culture)	3	
		957733	시스템디자인연구(Research on Design System)	3	
		957766	환경경영론 (Theory of management Space)	3	
		957138	패션마케팅특론 (Advanced Theory of Fashion Marketing)	3	
		957767	영상커뮤니케이션(Communication Theories for The Film/TV)	3	
		957768	사인과 기호 (Theory of the Psychology of Visual Perception)	3	
		957769	디자인실증사례연구 (Research on Practical Design Case)	3	
		957642	디지털스페이스연구 (Research on Digital Space)	3	
		957192	패션조형예술론(Theory of Fashion Formative Art)	3	
		957770	커뮤니케이션과미디어 (Communication & Media)	3	
		957771	브랜드전략 (Theory of Design Brand strategy)	3	
		957702	에코환경디자인 (ECO Space Design)	3	
		957703	에코로지컬커뮤니케이션 (Ecological Communication Design)	3	
		957108	인포메이션스페이스연구 (Research on Information Space)	3	
		957734	트렌드분석 (Analysis of Trend)	3	
		957772	뉴미디어연구 (Research of New Media)	3	
		957153	발상트레이닝 (Product Management)	3	
		957773	디자인프로세스연구 (Research on Design Process)	3	
		957681	버네클라디자인 (Vernacular Design)	3	
		957156	패션문화론 (Theory of Fashion Culture)	3	
		957774	영상연구방법 (Image Research Methods)	3	
		957795	디자인논문기술론 I(Design Thesis Writing I)	2	중국학생
		957798	디자인논문기술론 II(Design Thesis Writing II)	2	중국학생

대학원 석/박사 공통필수과목

● 957799, 957800 개별교수 스튜디오 I, II (Individual Design Studio I, II)

디자인학과 교수의 전공과 디자인 방향을 1인 1 디자인 방향 프로그램으로 설정하여 석/박사과정생과 심화 연구를 수행한다. 각 스튜디오별 디자인에 대한 과정 및 그 결과를 전시회 등을 통하여 발표함으로써 거시적이면서도 동시에 특화된 디자인 감각을 향상시킬 수 있도록 고무한다.

● 957792 논문연구 (Research on Individual Thesis)

개별 학생의 논문 주제를 지도교수와 연구, 진행한다. 디자인방법론을 기초로 각 학생의 주제를 개인이 설정한 후 지도교수의 승인 하에 논리적이며 창의적인 방법으로 연구주제를 전개시킨다. 학술논문과 작품 논문의 구성과 형식은 다를 수 있다.

디자인학과 석/박사 공통선택과목

● 957721 디자인과 색채(Theory of Cultural color)

각 디자인 분야 및 인공 환경에서 역사와 역사권마다 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.

● 957793 디자인과 경영 (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 디자인과 문화 (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.

● 957796, 957797 국제종합프로젝트 I,II (International Design Project I,II)

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.

● 957722 디자인분석론 ((Design analytics)

각종 세미나 case study를 통한 디자인 작업의 수행 능력배양, 작품 비평능력배양을 목표로 특히 화제가 되는 국내, 국외 작가와 작품을 연구하여 사회적 변화와 디자인의 수용관계를 현실감있게 분석할 수 있도록 한다.

● 957031 디자인매니지먼트 (Design Management)

기업경영에 있어서 디자인의 역할을 이해하기 위한 과목이다. 그리고 여러 가지 디자인경영 사례조사와 '새로운 비즈니스 모델 개발' 연구를 통하여 디자인을 경영상에 전략적인 도구로 활용하기 위한 기초지식을 배우는 과목이다.

디자인학과 석사학위과정

●957120현대디자인사 (History of Modern Design)

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.

●957723디자인리서치((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.

●957791디자인트렌드연구 (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.

●957724-6한국어 I, II, III (Korean I, II, III)

해외 유학생을 위한 프로그램으로 디자인과 연관된 한국어를 집중적으로 학습한다. 학생 개별연구 논문의 컨셉과 진행에 대한 필수적인 용어를 학습하여 학생 개인의 디자인 교육의 극대화를 꾀한다.

●957727,957745시각디자인실습 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.

●957728,957746산업디자인실습 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.

●957729,957747환경디자인실습 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.

●957750,957751패션디자인실습 I, II (Fashion Design Lab I, II)

패션 정보자료를 분석하고 응용하여 패션의 기능과 현대 감각의 조형미를 조화시킬 수 있는 능력을 기르며 다양한 테마와 목적에 적합한 패션 디자인능력을 개발한다.

●957730,957748영상디자인실습 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.

●957731포트폴리오 (Portfolio)

석사과정에서 연구했던 연구과제물과 디자이너로서의 비전을, 자신의 정체성과 창의성을 표현하는 포트폴리오로 완성하고, 이를 제안하는 최적의 프레젠테이션 기법을 익힌다.

●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.

●957749프리젠테이션연구 (Research on Research)

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

●957732인터페이스디자인 (Interface Design)

사람이 인공물이나 서비스를 이용하면서 상호간 작용하는 것에 있어 효율성의 가치를 창출하는 디자인분야로, 특히, 보이지 않는 상호적 공간과 사용자의 모든 콘텍스트를(사용 습관, 문화 등) 과학기술적으로 제공하여 창조해 내는 산업 디자인 연구 과정

●957628에코프로덕트디자인 (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.

●957053스페이스프로그래밍론 (Theory of Space Programming)

실제 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.

●957752아이덴티티디자인(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.

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

●957593에코인테리어디자인 (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.

●957054패션머천다이징 (Fashion Merchandising)

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

●957630에코정보디자인 (ECO Information Design)

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.

●957739디지털미디어론 (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.

●957753지속가능디자인(Sustainable Design)

지속 가능한 시간이 지남에도 변함없이 양질의 삶을 영위 할 수 있는 것을 의미 하는 것이며, 지속 가능한 환경과 제품을 디자인해야 한다는 자각은 점차 증가하고 있는 배경하에 환경적 측면, 사회 경제적 측면, 라이프 스타일 측면에 초점을 두어 선순환 시스템을 위한 창출물로서 디자인의 가능성을 연구하는 과정

●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.

●957755미래스페이스(Virtual Space)

현재의 사회적, 정치적, 과학적, 기술적 변화를 인식하고, 미래사회를 예측하여 이를 바탕으로 미래 공간 디자인을 제안한다. 현실세계와 가상공간을 연결하는 과정을 3D 모델링, 렌더링, 조명 등을 사용하여 제안하도록 한다.

●957208패션컬렉션기획론 (Fashion Collection Management)

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

●957756감성디자인(Emotional Design)

인간 중심 감성의 조사, 분석의 방법론을 학습하며, 디자인의 감성적 가치를 확장을 통한 창의적 산업 디자인을 창출하기 위한 연구 과정

●957757커뮤니케이션디자인 (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.

● 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.

●957795, 957798디자인논문기술문 I, II (Design Thesis Writing I, II)

본 과목은 중국학생들을 대상으로 논문의 기본요소, 생활언어와 논문용어의 차이점, 중국학생들이 한국어로 문장을 쓸 때 보편적으로 나타나는 오류, 번역의 오류 등에 대한 강의, 분석, 수정을 통하여 학생들의 발표능력과 논문의 질을 향상시키는 것을 목적으로 한다.

디자인학과 박사학위과정

●957198디자인리더쉽 (Design Leadership)

디자인을 통한 경영마인드를 함양하고, 비즈니스 현황과 CEO적사고 등을 연구하여 디자인마인드에 의한 모든 산업과의 필연성을 연관시킬 수 있는 창의력을 기른다. 새로운 변화의 시대를 리드할 비전의 함양, 창의적 기획력과 디자인 비즈니스 운영의 원칙 등에 관해 연구하며 지식정보화시대와 더불어 감성경영에 의한 새로운 리더를 구축하기위한 산학합동 수업의 대표적인 예시라 할 수 있다.

●957758디자인방법론 ((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.

●957759디자인세미나 ((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.

●957595디자인문화론 (Theory of Design 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.

●957760디자인가치론 (Theory of Design Value)

디자인사조, 디자인분석 및 평가, 디자인 비평 사례 분석 및 실습을 통해 각종 디자인 결과물에 대해 객관적인 시각을 통해 관찰하고 분석하며 비평할 수 있는 능력을 함양한다.

●957596 디자인교육론 (Theory of Design Education)

디자인 교육을 효과적으로 수행하기 위한 방법론 및 교육 공학에 대해 학습한다. 디자인의 창조 과정, 및 형상화 과정, 그 과정에 수반되는 개인의 역량 및 발전에 대한 역할 관계 및 문제 해결 능력을 배양함으로써 디자인 능력을 효율적으로 증대시키는 방안에 대해 학습한다.

●957761시지각심리학(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.

●957762디자인비평(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.

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

●957056디자인정책론 (Theory of Design Policy)

디자인 산업과 관련한 각종 정부 정책 및 기업 정책의 평가분석을 통해, 디자인분야의 잠재력과 경쟁력 향상을 이끌어 낼 수 있는 정책방향과 파급효과를 연구한다. 또한 미래 디자인을 효율적으로 운영하기 위한 디자인 정책론에 대한 방안 지침에 대해 학습한다.

●957211형상과 의미론 (Theory of Form & Meaning)

요소들이 가지고 있는 의미나 표현이 대상의 유사성이나 구체성을 가지고 있지 않지만 약속에 의해 임의적으로 사용되는 상징적 표현에 대해 알아본다. 상징성은 문화적인 특성이나 관습에 따라 의미가 많이 다른 경우도 있으며 공통적으로 사용되는 경우도 있다. 이러한 상징적인 표현이 어떠한 형상을 가지고 재현되는지 파악한다.

●957735미디어리서치 (Research on Digital Media)

디지털미디어디자인에 대한 기술적 지식과 디자인적 감성, 인터랙션 관련 연구 등을 바탕으로 다양하고 창의적인 디지털 콘텐츠를 기획, 제작하는 제반 과정을 심도 있게 연구한다. 미디어설계 시 요구되는 타겟 조사, 사용자 분석, 미디어 반응리서치 등 제반 리서에 관해 연구한다.

●957765시각문화론 (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.

●957733시스템디자인연구(Research on Design System)

디자인의 사회성, 문화성, 시대성 경향을 토대로 제품 디자인이 인간과 사회에 미치는 영향을 연구를 하고, 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.

●957766환경경영론 (Theory of management Space)

디자인과정의 기획과 관리 실무 위주의 교육을 통해 경영자로서의 자질 향상과 실제 프로젝트를 통한 넓은 안목을 키우는데 목적을 둔다.

●957138패션마케팅론 (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.

●957767영상커뮤니케이션(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.

●957768사인과 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.

●957769디자인실증사례연구(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

●957642디지털스페이스연구 (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.

●957192패션조형예술론(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.

●957770커뮤니케이션과미디어 (Communication & Media)

현대디자인의 또 다른 방향인 미디어에 의한 커뮤니케이션적 개념, 역사, 모델과 각종 이론 등 디자인 커뮤니케이션 현상과 본질에 대한 이해를 바탕으로 시각 커뮤니케이션 양상을 고찰하여 보는 방식과 시각적 소통 방식으로서 디자인에 대한 새로운 정의를 고찰하고자 한다.

●957771브랜드전략(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 브랜드이미지 형성과의 관계는 밀접한 상호작용을 일으킴으로서 기업의 상품력을 강화시키는 중요한 매개체가 된다.

●957702에코환경디자인 (ECO Space Design)

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

●957703에코로지컬커뮤니케이션 (Ecological Communication Design)

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

●957108인포메이션스페이스연구 (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.

●957734트렌드분석 (Analysis of Trend)

수많은 사람들의 생각과 마음, 행동의 기류가 트렌드를 의미하며 글로벌화 현상으로 일어나고 있음을 근거자료를 통해 이해하고 트렌드를 이해하는 기술에 대해 학습한다.

특히 디자인에 있어서 디자인 발상과 디자인 마케팅, 디자인경영의 핵심이 트렌드가 된 현 시점에서 트렌드를 추구하는 유사성향집단을 분석하여 미래디자인을 예측하는 능력을 만드는 이론과 리서치를 겸한 연구이다.

●957772뉴미디어연구(Research of New 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.

●957153발상트레이닝 (Product Management)

비주얼커뮤니케이션을 원활히 효과적이며, 참신하고 감동적으로 表現할 수 있는 방법들을 모색하기 위하여 다양한 發想 트레이닝을 논하여 상상력이 풍부한 디자이너 트레이닝을 목적으로 한다.

●957773디자인프로세스연구(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.

●957681버네쿨라디자인 (Vernacular Design)

지역의 토속적인 문화와 디자인 특성에 대한 조사와 분석을 바탕으로, 변화하는 현 사회의 시대적, 문화적, 사회적 요소와 공간과의 상관관계를 해석하여 공간 계획이나 제안을 도출하도록 한다.

●957156패션문화론 (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.

●957774영상연구방법(Image Research Methods)

개별 또는 팀별로 구성, 대상영역을 디지털미디어 중심으로 한정하여 각자의 연구분야를 선정 자료조사와 토론을 통하여 디지털 미디어 설계에 대한 이해를 심화시킨다.

