

2009학년도 교과과정 ▾

◆ 공통 교과목

<석사학위과정>

이수구분	학기	교과목번호	교과목명 (영문교과목명)	학점	비고
코어과목 (대학원)	1	957577	디자인 & IT 컨버전스 I(Design & IT Convergences I)	3	
	2	957615	디자인 & IT 컨버전스 II(Design & IT Convergences II)	3	
	1	957704	서비스이노베이션 디자인 I (Service Innovation Design I)	3	
	2	957712	서비스 이노베이션 디자인 II (Service Innovation Design II)	3	
코어과목 (학 과)	1	957121	문화색채론(Theory of Cultural Color)	3	유학생
		957689	미래디자인연구(Research on Future Design)	3	
		957197	한국조형론 I(Theory of Korean Formation I)	3	
		957122	조형특론(Advanced Theory of Formation)	3	
		957193	국제종합프로젝트 I(International Design Project I)	3	
		957590	에코로지컬디자인연구(Research on Ecological Design Studies)	3	
		957200	디자인프로그램스튜디오(Design Program Studio)	3	
	2	957588	한국조형론 II(Theory of Korean Formation II)	3	
		957198	디자인리더쉽(Design Leadership)	3	
		957578	디자인경영(Design Management)	3	
		957691	디자인트렌드 연구(Research on Design Trend)	3	
		957199	포트폴리오 & 프리젠테이션(Portfolio & Presentation)	3	
		957219	국제종합 프로젝트 II(International Design Project II)	3	
		957617	디자인 프로젝트 프래닝(Design Project Planning)	3	
공통필수 매학기		957196	디자인한국어 I(Korean for Design I)	3	유학생 유학생 유학생
		957216	디자인한국어 II(Korean for Design II)	3	
		957217	디자인한국어 III(Korean for Design III)	3	
		957120	현대디자인사 (History of Modern Design)	3	
		957144	디자인연구방법론(Research on Methodology in Design)	3	
		957045	논문연구 (Research Individual Thesis)	3	2학기차 3학기차
		957618	개별교수스튜디오 I(Individual Design Studio I)	P	
		957619	개별교수스튜디오 II(Individual Design Studio II)	P	

<박사학위과정>

이수구분	학기	교과목번호	교과목명 (영문교과목명)	학점	비고
코어과목 (대학원)	1	957577	디자인 & IT 컨버전스 I(Design & IT Convergences I)	3	
	2	957615	디자인 & IT 컨버전스 II(Design & IT Convergences II)	3	
	1	957704	서비스이노베이션 디자인 I (Service Innovation Design I)	3	
	2	957712	서비스이노베이션 디자인 II (Service Innovation Design II)	3	
코어과목 (학 과)	1	957595	디자인문화론(Theory of Design Culture)	3	
		957134	인터페이스 특론(Advanced Theory of Interface)	3	
		957596	디자인교육론(Theory of Design Education)	3	
		957597	디자인인지심리학(Design Cognitive Psychology)	3	
		957193	국제종합프로젝트 I(International Design Project I)	3	
	2	957151	디자인학(Theory of Design)	3	
		957056	디자인 정책론(Theory of Design Policy)	3	
		957210	디자인과텍스트(Design & Text)	3	
		957211	형상과 의미론(Theory of Form & Meaning)	3	
		957219	국제종합프로젝트 II(International Design Project II)	3	
공통필수	1	957058	종합연구 I(Thesis Research on Doctoral Degree I)	3	4학기
	2	957074	종합연구 II(Thesis Research on Doctoral Degree II)	3	5학기

◆ 전공 교과목  
<석사학위과정>

이수구분	학기	전공명	교과목 번호	교과목명(영문교과목명)	학점	비고
전공 실습	1	비주얼디자인 프로덕트디자인 스페이스디자인 패션디자인 멀티미디어디자인	957622	비주얼디자인실습 I(Visual Design Lab I)	3	
			957623	프로덕트디자인실습 I(Product Design Lab I)	3	
			957624	스페이스디자인실습 I(Space Design Lab I)	3	
			957625	패션디자인실습 I(Fashion Design Lab I)	3	
			957626	멀티미디어디자인 실습 I (Multimedia Design Lab I)	3	
	2	비주얼디자인 프로덕트디자인 스페이스디자인 패션디자인 멀티미디어디자인	957682	비주얼디자인실습 II(Visual Design Lab II)	3	
957683			프로덕트디자인실습 II(Product Design Lab II)	3		
			957684	스페이스디자인실습 II(Space Design Lab II)	3	
			957685	패션디자인실습 II(Fashion Design Lab II)	3	
			957686	멀티미디어디자인실습 II (Multimedia Design Lab II)	3	
전공 이론	1	비주얼디자인	957129	시각예술론(Theory of Visual Art)	3	
			957621	조형심리학(Introduction to Psychology)	3	
			957680	디자인 문화비평(Critics on Design Culture)	3	
		프로덕트디자인	957592	인간공학(Ergonomics)	3	
			957627	프로덕트디자인리서치 (Research on Product Design)	3	
			957187	디지털시스템연구 (Research on Digital System)	3	
			957628	에코 프로덕트 디자인(ECO Product Design)	3	
		스페이스디자인	957053	스페이스프로그래밍론 (Theory of Space Programming)	3	
			957638	스페이스디자인비평 (Critics on Space Design)	3	
			957593	에코인테리어디자인(ECO Interior Design)	3	
	패션디자인	957131	패션감성론(Theory of Fashion Sensibility)	3		
		957629	패션프렌테이션연구 (Research on Fashion Presentation)	3		
		957054	패션머천다이징(Fashion Merchandising)	3		
	멀티미디어디자인	957071	디지털리터러시(Digital Literacy)	3		
		957194	디지털미디어특론 (Advanced Theory of Digital Media)	3		
		957091	인터렉션디자인(Interaction Design)	3		
		957630	에코정보디자인(ECO Information Design)	3		
	2	비주얼디자인	957067	시각 언어론(Theory of Visual Language)	3	
			957207	뉴미디어 디자인론 (Theory of New Media Design)	3	
			957146	현대조형연구(Research on Modern Form)	3	
프로덕트디자인		957631	프로덕트브랜드전략 (Strategy for Product Brand)	3		
		957089	프로덕트디자인컨셉 (Product Design Concept)	3		
		957632	프로덕트엔지니어링디자인(Product Engineering Design)	3		
스페이스디자인		957137	미래스페이스연구 (Research on Future Space)	3		
		957148	문화와스페이스(Culture & Space)	3		
		957637	유니버설스페이스연구 (Research on Universal Space)	3		
패션디자인		957090	패션예술론(Theory of Fashion Art)	3		
	957208	패션컬렉션기획론 (Fashion Collection Management)	3			
	957149	비교 복식론(Comparative Study of Costume)	3			
멀티미디어디자인	957132	멀티미디어 제작방법론 (Production Methodology in Multimedia)	3			
	957633	가상현실(Virtual Reality)	3			
	957634	모션그래픽스(Motion Graphics)	3			

<박사학위과정>

이수구분	학기	전공명	교과목 번호	교과목명(영문교과목명)	학점	비고
		비주얼디자인	957635	그래픽디자인사(History of Graphic Design)	3	
			957119	비주얼발상트레이닝(Visual Concept Training)	3	
			957599	디자인기획론(Theory of Design Management)	3	
		프로덕트디자인	957140	프로덕트디자인 세미나 I (Seminar on Product Design I)	3	
			957136	프로덕트디자인비평 (Critics on Product Design)	3	
			957636	디자인조사방법론	3	

전공이론	1	스페이스디자인		(Methodology of Design Research)		
			957108	인포메이션스페이스연구 (Research on Information Space)	3	
			957688	스페이스경영론 (Theory of Space Management)	3	
			957687	스페이스디자인세미나 I (Seminar on Space Design I)	3	
		957703	에코로지컬커뮤니케이션디자인 (Ecological Communication Design)	3		
		패션디자인	957138	패션마케팅특론 (Advanced Theory of Fashion Marketing)	3	
			957192	패션조형예술론 (Theory of Fashion Formative Art)	3	
			957690	패션 트렌드 분석(Analysis of Fashion Trend)	3	
		멀티미디어디자인	957139	디지털미디어설계세미나 I (Seminar on Digital Media Planning I)	3	
			957222	디지털미디어 리서치 I (Research on Digital Media I)	3	
	957055		디지털미디어설계론 (Theory of Digital Media Planning)	3		
	2	비주얼디자인	957135	컨텐츠디자인연구 (Research on Contents Design)	3	
			957640	시각기호론(Theory of Visual Semantics)	3	
			957212	커뮤니케이션론(Theory of Communication)	3	
		프로덕트디자인	957141	프로덕트디자인세미나 II (Seminar on Product Design II)	3	
			957641	이노베이션브랜드전략 (Strategy of Innovation Brand)	3	
			957154	프로덕트기획론 (Theory of Product Management)	3	
		스페이스디자인	957681	버네클라디자인(Vernacular Design)	3	
			957642	디지털스페이스연구 (Research on Digital Space)	3	
			957643	스페이스디자인세미나 II (Seminar on Space Design II)	3	
957702			에코환경디자인(ECO Space Design)	3		
패션디자인	957644	패션미디어(Fashion Media)	3			
	957645	패션비평(Critics on Fashion)	3			
	957156	패션문화론(Theory of Fashion Culture)	3			
멀티미디어디자인	957157	디지털미디어설계세미나 II (Seminar on Digital Media Planning II)	3			
	957223	디지털미디어리서치 II (Research on Digital Media II)	3			
	957646	인터랙티브미디어디자인 (Interactive Media Design)	3			

## 교과목 해설

### ● 디자인 & IT 컨버전스 I,II(Design & IT Convergences I,II)

유비쿼터스 기술은 그 기술의 본체가 물질이나 정보 속에 융합되어 있으므로 디자인의 형상화 과정을 거쳐야 만이 일상적인 수준에서 활용된다. 디자인 & IT 컨버전스는 디자인학과와 IT 학과의 상호 융합 가능성의 정도를 이해하는 단초를 제공하는 것을 기본으로 하여 디자인과 IT의 본질과 영역에 대한 개론 학습을 목적으로 한다.

### ● 서비스이노베이션디자인 I, II (Service Innovation Design I, II)

서비스과학은 3차산업에 해당하는 서비스산업의 규모가 커짐에 따라 발생하는 서비스 산업을 학문적으로 접근하는 교과목이다. 디자인분야와 IT분야에서 어떤 서비스를 적용시켰을 때 기존의 기술 또는 디자인이 사람들로 부터 선호도가 높아지는지의 서비스 본질을 학습하는 것을 목표로 한다.

## 디자인학과 석사과정

### ● 문화색채론 (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.

### ● 디자인경영 (Design Management)

경영에 있어서 디자인을 전략적 도구로서 이해하고, 디자인 개발상의 합리적인 경영기법 도입의 필요성과 방법을 고찰해 보는 과목이다. 성공적 혹은 실패적 디자인 개발 사례와 경영 사례의 조사, 분석을 통해 디자인 경영의 실용적 활용방법을 습득하게 된다.

### ● 미래디자인연구 (Research on Future Design)

미래학의 주제 하에 디자인 아이디어 발상 및 근거, 전개, 결과 등에 대해 논리적으로 전개하여 일정한 결과물을 산출한다. 미래 가상 프로젝트를 설정하여 각 학생의 컨셉으로 발전시켜 나가되 시사, 경제, 예술, 대중이론 등의 지식과 융합하여 근거를 추출하여 미래 디자인의 방향을 설정해나감을 목적으로 한

다.

● **한국조형론 I, II (Theory of Korean Formation I, II)**

한국적 조형의 원형 및 구성 원리에 대한 체험을 일차적 목적으로 한다. 이를 기반으로 지식을 축적하고 그 원리의 공리화를 꾀한다. 답사, 세미나, 견학 등의 실증적 연구 방법을 진행함으로써 한국의 조형적 미감과 원리를 체감하고, 또한 이론적인 배경을 습득함으로써 디자인 결과물에 반영할 수 있는 능력의 함양을 목적으로 한다.

● **조형특론 (Advanced Theory of Formation)**

우주적 조형원리에 입각한 인공 조형의 공통적인 원리와 공식화된 원칙, 조형성의 미적 쾌감에 대한 원리의 습득을 목적으로 한다. 특히 현대 디자인의 기본 조형원리라 할 수 있는 자연에 바탕을 둔 기초 조형의 원리를 다양한 사례와 함께 습득한 후 조형이론이 적용된 디자인 결과물에 대한 실례를 분석, 연구한다.

● **국제종합 프로젝트 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.

● **에코로지컬디자인연구 (Research on Ecological Design)**

생태적 접근 방법의 개념과 필요성을 이해하고 디자인 분야에의 적용방식과 적용사례들을 분석, 파악한다. 또한 미래 디자인 연구에서 생태디자인의 적합성과 발전방향을 모색하고, 구체적인 디자인 방안을 제안한다.

● **디자인프로그램스튜디오 (Design Program Studio)**

그래픽디자인의 기본 프로그램대한 심도 있는 운용방법과 프로그램간의 연동성을 익히고, 이를 컨셉화한 과정 속에서 다루어봄으로서 디렉터로서의 충분한 역량을 기른다.

● **디자인한국어 I, II, III (Korean for Design 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.

● **디자인리더십 (Design Leadership)**

디자인을 통한 경영마인드를 함양하고, 비즈니스 현황과 CEO적 사고 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.

● **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.

● **포트폴리오 & 프리젠테이션 (Portfolio & Presentation)**

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

● **디자인프로젝트 프래닝 (Design Project Planning)**

디자인을 하나의 비즈니스로 인식하여 창의적인 디자인 능력을 토대로 전략을 수립하고 성공적인 사업으로 이끌어가는 디자인 리더를 양성하기 위한 과정이다. 디자이너로서의 혁신적 사고, 분석 및 매니지먼트 능력을 통합적으로 습득하는 것이 이 교과목의 기본 목적이다.

● **현대디자인사 (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.

● **디자인연구방법론 (Research Methodology in Design)**

디자인을 논리적으로 접근하고 분석하여 체계적으로 연구하는 방법을 학습한다. 디자인을 위한 통계, 설문지, 소비자 관찰법등을 숙지하고 일정한 주제에 대해 사진제시, 인터뷰, 관찰, 통계해석 등을 활용한 후 이를 분석하고 제시하여 주어진 디자인 문제를 해결하는 능력을 습득하는 것이 수업의 목적이다.

● **논문연구 (Research on Individual Thesis)**

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

● **개별교수스튜디오 I, II (Individual Design Studio I,II)**

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

● **비주얼디자인 실습 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.

● **시각예술론 (Theory of Visual 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.

● **조형심리학 (Introduction to Psychology)**

직관의 조형과 실증의 심리학의 입장에서 현상을 새롭게 관찰하는 방법을 제공한다. 조형 예술의 본질, 조형 활동의 심리현상, 시지각과 색의 지각, 공간의 확장, 창조성, 이미지와 상징성 등에 대하여 연구하고 이것을 디자인 작업에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

● **디자인문화비평 (Critics on Design Culture)**

문화형성의 역사적 발전과정 및 21세기 감성사회, 정보사회에서의 문화의 가치판단 및 문화예술의 본질을 규명하고 해석하여, 디자이너로서 올바른 문화관을 갖도록 한다.

● **시각언어론 (Theory of Visual Language)**

현대 디자인에서 보여 지는 시각정보 및 시각인지에 관한 상징성 등을 매체 디자인적 관점에서 사회, 심리학적 기능과 현대적 제 경향들을 연구하고, 나아가 하나의 독립 언어로서 소통되고 있는 현대디자인의 발전적 지평을 연구한다.

● **뉴 미디어디자인론 (Theory of New Media Design)**

디지털 테크놀로지와 사이버문화, 미디어예술과 그들의 등장에 따른 사회 현상을 점검하고 비판적으로 연구함으로써 디자인의 미래의 모습에 대해 예측하는 능력을 기른다. 가장 보편적이며 근래의 이미지 역사를 주도해오고 있는 영화(영상문화)를 중심으로 뉴미디어를 이해하고, 뉴미디어가 영화와 상호작용하며 만들어낸 새로운 형식과 내용을 연구한다.

● **현대조형연구 (Research on Modern Form)**

동시대의 미술과 디자인에 있어 기본이 되는 제 양상을 형태심리학의 입장에서 재조명하고 현대미술의 다양한 양상의 디자인적 활용의 성공적인 사례를 발굴, 분석하며 현대미술과 디자인에 있어 아트디렉터적 디자이너의 역할을 고취시키고 미래지향적 미적조형을 추구한다.

● **프로덕트디자인 실습 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.

● **인간공학 (Ergonomics)**

제품디자인에 있어 가장 기본적으로 고려되는 디자인 결과물의 편의성(Human factor) 및 감성적 요소(Cognition)는 디자인 결과물의 핵심적 역할을 한다. 이에 인간과 관련된 모든 사물의 상호 관계적 요인들을 분석하고 이를 제품디자인에 반영하기 위한 방법론을 연구한다.

● **프로덕트디자인리서치 (Research on Product Design)**

사회동향, Trend, 기술 발전의 흐름과 사용자층 조사 및 분석을 통하여 마케팅 전략 측면에서 시장 상황과 변화 예측을 연구하고, 고객만족 지향의 전략적 제품 디자인 개발 방향 설정 (User targeting, concept 설정) 방안 및 과정을 연구한다. (설문조사, 인터뷰, 소비자 세분화, 다차원 척도 법, 의미 분별 척도 법, EP 분석법 등 방법론 연구)

● **디지털시스템연구 (Research on Digital System)**

현대사회의 디지털 시스템 환경에서 요구되는 사물의 구조적이고 종합적인 사고를 할 수 있는 능력을 배양함과 동시에 디지털 시스템의 디자인 접목을 통한 디자인 발전 가능성에 대해 연구한다.

● **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.

● **프로덕트브랜드전략 (Strategy for Product Brand)**

현대 경영 전략으로써의 Brand 의 개념과 중요성을 이해하고, 기업의 경영 전략과 마케팅 전략 차원의 브랜드 강화 방안 연구함으로써 Brand 창출 및 구축을 위한 제품디자인의 역할과 제품디자인의 전략적 사고능력을 배양 한다.

● **프로덕트디자인컨셉 (Product Design Concept)**

빠르게 변화는 시장 및 디자인 트렌드를 정확히 이해하고 이에 디자인 컨셉 제안을 위한 아이디어 창출과정에 대해 연구한다. 그리고 생활과 사고의 변화에 따른 기술과 디자인의 패러다임 변화와 이에 따른 새로운 디자인 컨셉 개발에 대해 연구한다.

● **프로덕트엔지니어링디자인 (Product Engineering Design)**

제품을 개발하는 과정에서 중요 요소 중 재료선정 및 생산과정의 전반적인 이해는 디자이너가 갖추어야할 필수적인 요소라 하겠다. 이에 제품 개발의 실무 과정의 사례를 통하여, 공학적인 관점으로 접근을 시도하고, 금형설계 기술과 사출 기술 등 제품 개발 과정에서의 전반적인 공학적 역할의 중요성을 이해하고, 연구한다.

● **스페이스디자인 실습 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.

● **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.

● **스페이스디자인 비평 (Critics on Space Design)**

공간 디자인의 다양한 이론 및 주요 문제들을 비판적 시각을 통해 이해하며, 현재 공간디자인 연구의 근간을 이루는 주요한 디자인 연구의 흐름을 종합, 분석하여 총체적인 공간디자인이론의 지식 체계를 구축하도록 한다.

● **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.

● **미래스페이스연구 (Research on Future 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.

● **문화와스페이스 (Cultural & Space)**

세계의 각 지역별로 형성된 문화와 그에 따른 디자인 특성을 이해하고, 세계관, 가치관, 미의식, 종교, 라이프스타일 등의 문화적 요소와 공간 간의 상관관계를 분석함으로써 공간디자인 계획 시에 반영되어야 할 고려 사항에 대해 파악하도록 한다. 또한 과거의 전통적 문화 특성들이 현대 디자인에서 어떤 형태로 반영되어야 할 것인가에 대해서도 연구하도록 한다.

● **유니버설스페이스 연구 (Research on Universal Space)**

장애자, 노인, 아동 등 소외되고 있는 소수 특정계층을 포함하여, 모든 인류가 공유할 수 있는 인간 친화적인 공간디자인에 관해 연구한다. 사용자의 요구를 수용한 형태 및 재료의 적용 등에 관해서 심층적인 학습을 하게 된다.

● **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.

● **패션감성론 (Theory of Fashion Sensibility)**

패션 소비자의 감성을 파악하여 그것과 제품 설계와의 관계를 알기 쉽게 데이터베이스로 만들고 그것을 사용하여 제품개발이 가능하도록 하는 시스템을 분석하고 응용하여 현대의 패션에 적용할 수 있도록 연구한다.

● **패션프리젠테이션연구 (Research on Fashion Presentation)**

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

● **패션머천다이징 (Fashion Merchandising)**

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

● **패션예술론 (Theory of Fashion Art)**

패션의 기능성과 실용성 외에 인간을 보다 아름답게 만들고자하는 미적 표현수단으로서 패션을 역사성을 토대로 예술론적, 미학적 입장에서 연구한다.

● **패션컬렉션기획론 (Theory of Fashion Collection Management)**

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

● **비교복식론 (Theory of Comparative Study of Costume)**

동, 서양복식의 구조적 특징, 심미적 특징, 문화적 특징, 역사적 특징을 고찰하고 비교분석함으로써 패션의 역사성과 심미성을 이해한다. 이를 토대로 현대 패션의 정체성과 미래패션의 방향예측에 대한 능력을 습득하고자 한다.

● **멀티미디어디자인실습 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.

● **디지털리터러시 (Digital Literacy)**

디지털화 된 정보의 신뢰성을 평가하고 그 정보를 지식으로 전환하여 네트워크를 타고 빛의 속도로 유통되거나 특정 웹 사이트에 산재하는 다양한 정보를 검색하는 능력을 키운다

● **디지털미디어특론(Advanced Theory of Digital Media)**

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

● **인터랙션디자인(Interaction Design)**

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

● **에코정보디자인 (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.

● **멀티미디어제작방법론 (Production Methodology in Multimedia)**

멀티미디어 제작을 위한 기획으로 구체적 대상을 정하고 시나리오와 인터페이스 설계를 한다. 이에 제작 프로세스를 경험하여 제작관련 분야의 이해를 도모한다. 새로운 사회적, 문화적 관계를 다양한 미디어를 통해 커뮤니케이션을 할 수 있는 문화 디자이너의 소양을 성취한다.

● **가상현실 (Virtual Reality)**

가상현실의 개념과 발전 방향, 현황 및 디자인 이슈들을 학습하고 미디어 기술에 의한 디자인과 사회적 패러다임, 근 미래 생활상의 전망을 제시하며, 이를 구현하는 VR 콘텐츠 제작을 위한 다양한 저작환경을 학습하여 게임, 시뮬레이션, 오브젝트 등 다양한 어플리케이션 활용 능력을 습득한다.

● **모션그래픽스 (Motion Graphics)**

2D 혹은 3D 그래픽을 기본으로 하여 motion typography 등 디지털 영상작업에서 볼 수 있는 움직이는 그래픽의 효과를 학습한다. 시각적인 요소로서의 그래픽과 시간적인 요소로서의 움직임을 통합하는 영상제작을 목표로 한다.

**디자인학과 박사과정**

● **디자인문화론 (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.

● **인터페이스특론 (Advanced Theory of Interface)**

인터페이스 및 디지털미디어 분야의 다양한 이론과 주요 논제들에 대한 이해를 통하여, 현재와 미래 디자인 연구의 근간을 이루는 디자인에서의 인터페이스에 대한 연구 흐름을 선도할 수 있는 논점을 형성한다. 이를 통해 총체적인 디자인 지식체계를 구축에 이바지할 수 있는 역량을 함양한다. 또한 박사과정에 필요한 연구방법, 논문작성, 통계처리 등의 스페셜 이슈를 병행한다.

● **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 역학 관계 및 문제 해결 능력을 배양함으로써 디자인 능력을 효율적으로 증대시키는 방안에 대해 학습한다.

● **디자인 인지 심리학(Design Cognitive Psychology)**

지각, 학습, 기억, 사고, 지능 등, 인지에 관한 심리학적 과정은 인간의 오감을 통해서 생기는 현상으로 여러 단계를 거쳐 하나의 시각체험을 구성한다고 생각된다. 시각적 계슈탈트와 디자인 인지 심리를 학술적으로 정립시키기 위한 연구를 행하여 교재 중심으로 교수한다.

● **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 재구성 하는 방안에 대한 연구를 실시한다. 현장 학습과 문헌조사를 연계하여 문화재 데이터베이스 및 그 활용에 대한 결과물을 집중 강의를 통해 제작한다.

● **디자인학 (Theory of Design)**

디자인학의 지형과 방향에 대한 기초이론을 학습한다. 디자인을 독자적인 학문의 영역으로 형성하기 위한 제반 이론과 학제간의 연구 가능성에 대해 연구 한다. 또한 디자인 실기와 이론의 관계, 학문으로서의 디자인의 기능과 디자인 비전 제시의 가능성에 대해 탐구한다.

● **디자인정책론 (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 정책에 대한 방안 지침에 대해 학습한다.

● **디자인과텍스트 (Design & Text)**

디자인 발상과정, 형상화 과정, 디자인 결과물에 대한 담론을 디자이너의 입장에서 진행. 디자이너의 창조적 발상을 언어로서 의미 과정화 하는 자세를 학습함. 디자인 과정에 대한 언어적 훈련이 학습을 목적으로 한다.

● **형상과의미론 (Theory of Form & Meaning)**

오소들이 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.

● **종합연구 I, II (Thesis Research on Doctoral Degree I, II)**

박사과정의 마지막 연도에 수강하는 필수과목으로서, 논문진행과 관련하여 지도교수의 강의와 지도가 이루어지며, 개별 논문의 문헌 고찰, 자료조사, 결과 분석 및 종합, 새로운 디자인 이론의 제시 등이 종합적으로 전개되는 고급과정이다.

● **그래픽디자인사 (History of Graphic Design)**

그래픽 디자인의 역사적 배경과 다양한 이론의 정확한 개념파악과 각 시대를 대표하는 위대한 디자이너들의 표현양식을 상호 비교 연구하여 현대디자이너들에서 보여지는 양상에 어떻게 피드백되어 있는지를 고찰한다.

● **비주얼발상트레이닝 (Visual Concept Training)**

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

● **디자인기획론 (Theory of Design Management)**

현대 디자인의 다양한 시장 수요와 트렌드에 따른 디자인문제해결 등 세분화된 전공의 독자적 기획 능력을 키운다. 특히 통합(퓨전)디자인에 관한 심화, 특화된 전공의 독창적인 기획에 관련한 전문적인 지식을 습득한다.

● **컨텐츠디자인 연구 (Research on Contents Design)**

전체적인 컨텐츠디자인(인문컨텐츠, 문화컨텐츠, 디지털컨텐츠 분야 등)분야 중 국가 및 지역관련 세부컨텐츠분야를 자신의 관심 연구분야와 연계시켜 연구하여 전체적인 소논문화 시킨다. -세미나와 특강형식으로 박사논문과 연계하여 논문화 시킴.

● **시각기호론 (Theory of Visual Semantics)**

인간이 다루는 모든 상징체의 구조와 그것을 체현하는 사상성을 탐구하고 시각 환경 속에서 인간이 환경과 상호작용을 하는 양태와 그 의미를 연구한다. 문자, 심볼, 코드, 색상, 텍스트 등의 커뮤니케이션에 관련하는 모든 개념을 포함한 시각기호의 해석 능력을 배양한다.

● **커뮤니케이션론 (Theory 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.

● **프로덕트디자인세미나 I, II (Seminar on Product Design I, II)**

프로덕트 디자인의 성공사례와 유명 디자이너의 사상과 철학, 디자인 방법론에 대한 연구와 이에 대한 분석을 통해 굿 디자인의 새로운 정의에 접근한다.

● **프로덕트디자인 비평 (Critics on Product Design Critics)**

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 굿 디자인 개념 이해하고 고찰한다.

● **디자인조사방법론 (Methodology of Design Research)**

사회동향, 트렌드, 기술 발전의 흐름과 사용자층 조사 및 분석을 통하여 전반적인 디자인 변화 측면에서 시장 상황과 변화 예측을 연구하고, 고객만족 지향의 전략적 제품디자인 개발 방향 설정 방안 및 설문조사, 인터뷰, 소비자 세분화, 다차원 척도 법, 의미 분별 척도 법, EP 분석법 등 방법론 연구과정을 연구한다.

● **이노베이션브랜드전략 (Strategy of Innovation Brand)**

기업의 브랜드 이미지 확립을 위한 방법을 모색하고 혁신적 사고와 혁신적 제품디자인 전략이 기업에 미치는 영향에 대해 연구한다.

● **프로덕트기획론 (Theory of Product Management)**

조직 내 최적의 결과물을 창출하기 위한 과정 연구로써, 조직시스템과 제품개발 요소들을 분석하여 조직 시너지 효과에 의한 핵심 경쟁력 요소를 발견한다. 또한 이를 시각전달화함으로써 통합적 문제 해결 방안 차원에서 보다 실질적인 제품개발 방향 및 과정을 설정할 수 있는 제품기획을 연구한다.

● **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.

● **스페이스경영론 (Theory of Space Management)**

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

● **스페이스디자인세미나 I, II (Seminar on Space Design I, II)**

최근에 논의되고 있는 공간디자인의 다양한 이슈와 공간구성 원리, 방법론 등을 중심으로 체계적이고 심화된 공간탐구를 개별적인 연구와 발표 등을 중심으로 진행하도록 한다.

● **에코로지컬커뮤니케이션디자인 (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.

● **버네쿨라디자인 (Vernacular Design)**

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

● **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.

● **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.

● **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.

● **패션조형예술론 (Theory of Fashion Formative Art)**

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

● **패션트렌드분석 (Analysis of Fashion Trend)**

세계의 최신 트렌드와 유명 디자이너들의 작품을 통한 패션정보자료를 분석하고 응용하여 다양한 현대 패션 산업에서 요구되는 고감도의 디자인 감성과 기능성을 배양하며 글로벌 패션디자인을 할 수 있는 능력을 함양한다.

● **패션미디어 (Fashion Media)**

디지털 기술과 패션 디자인 유틸리티 기술과 패션 디자인의 융합관계에 대해 학습한다. 움직이는 기호로서의 패션의 영역을 떠나 테크놀로지, 개인 건강 정보 및 사회적 정보의 전달체로서의 패션의 가능성에 대해 연구함으로써 미래 패션의 새로운 영역을 개발한다.

● **패션비평 (Critics on Fashion)**

디자인비평에 대한 총론을 학습하고 이를 기반으로 하여 아직은 초기정립 단계에 있는 패션비평의 현 주소를 파악하는 기회인 장이다. 패션비평분야의 연구 기초를 위한 리서치와 분석으로 소논문의 결과를 만들 수 있는 연구과정이다.

● **패션문화론(Theory of Fashion Culture)**

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

● **디지털미디어설계세미나 I, II (Seminar on Digital Media Planning I, II)**

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

● **디지털미디어리서치 I, II (Research on Digital Media I, II)**

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.

● **디지털미디어설계론(Theory of Digital Media Planning)**

디지털미디어 제작을 위한 기획과정으로 먼저 구체적 대상을 정하고 시나리오와 인터페이스 설계를 통해 디지털미디어 설계의 특성을 연구한다.

● **인터랙티브미디어디자인(Interactive Media Design)**

멀티미디어의 시각적 표현과 컴퓨터 기술의 결합을 통한 인터랙티브 미디어 디자인을 연구한다. 인문, 사회학적인 지식을 기반으로 최신 컴퓨터 기술의 복합, 최신 경향의 디자인 요소를 통한 효과적인 지식 기반의 인간, 컴퓨터 상호작용 체계를 연구한다.

