미디어디자인학과 (Department of Media Design)

박사과정

교육과정

전 공	구 분	학기	교과목코드	교 과 목	학점	시간
시각·영상 커뮤니케이션 디자인전공	전공선택	학기 구분 없음	C2313470 C2311205 C2314134 C2313516 C2313682 C2313958 C2311204 C2313471 C2313752 C2313849 C2313522 C2314020 C2311210 C2313622 C2313623 C2313516 C2311209 C2311209 C2313986 C2310283 C2313850 C2313751 C231 C2313851 C2313959 C2313624 C231	페이퍼 엔지니어링디자인 연구 시지각 사인 연구Ⅰ 뉴미디어 테크놀로지 영상학 원론Ⅰ 뉴미디어 연구랩 타이포그래피사 타이포그래피 연구Ⅰ 타이포그래피 세미나Ⅰ 디자인과 지각이론Ⅰ 브랜드 이미지 관리Ⅰ 광고 커뮤니케이션과 소비자 행동 뉴미디어 연구 시지각 사인 연구Ⅱ 시각커뮤니케이션Ⅰ 시각커뮤니케이션Ⅱ 영상학 원론Ⅱ 타이포그래피 연구Ⅱ 타이포그래피 세미나Ⅱ 디자인과 지각이론Ⅱ 디자인 마케팅 썸씽뉴BTL 이미지경영 뉴미디어광고 커뮤니케이션 TV광고와 라디오광고 커뮤니케이션 하드웨어-컨텐츠 인터페이스 디자인 가상현실과 VR캐릭터 디자인 유비쿼터스 증강현실 디자인	3	3
	공통과목		C231	논문작성 프로세스 특강	3	3
	선수과목		A2801205 A2801204	시지각 사인 연구Ⅰ 타이포그래피연구Ⅰ	P/NP	3

* 시각·영상 커뮤니케이션 전공은 매 학기 강좌 개설시 석, 박사 합반 강좌를 개설 운영함.

전 공	구 분	학기	교과목코드	교 과 목	학점	시간
애니메이션·제품디자인 전공	전공선택 (석사과정에서 개설하는 석·박사 공통과목)	학기 구분 없음	C2323392 C2323393 C2323399 C2323394 C2323395 C2323396 C232 C2323397 C232 C2323853 C2323684 C2323406 C2323405 C2323403	영상커뮤니케이션과 이미지론 애니메이션 제작스튜디오Ⅰ 애니메이션 제작스튜디오Ⅱ 문화산업과 미래 디지털미디어디자인 연구Ⅰ 인터랙티브 미디어Ⅰ 문화콘텐츠세미나 영상애니메이션 작품분석연구Ⅰ 디지털콘텐츠산업 논문연구방법론 논문 및 작품개별지도Ⅰ 문화콘텐츠디자인 연구 엔터테인먼트 제작 세미나 문화콘텐츠디자인 연구	3	3
	전공선택		C2323554 C2323687 C2323686 C232 C2323625 C232 C2323854 C2323754 C2323954 C232	디지털미디어디자인 연구Ⅱ 시나리오와 스토리보드 연구 실험애니메이션 연구 학제간연구 CGI 워크샵 영상편집 워크샵 크리에이티브 스튜디오 영상기호학 개별연구지도Ⅰ 개별연구지도Ⅱ		
	선수		C2323402 C2323524	영상애니메이션작품분석연구Ⅱ 영상연출론	P/NP	3
	추후 예비과목		C2323407 C232 C2323411 C232	애니메이션 제작스튜디오Ⅲ 연구방법론 논문 및 작품 개별지도Ⅲ 캐릭터디자인워크샵	3	3
	전공선택		C2323755 C2324113 C2323706 C2323756 C2323705 C2323757 C2323704 C2323659 C232 C232	통합디자인프로젝트Ⅰ 통합디자인프로젝트Ⅱ 고급디자인연구방법론 고급디자인관리론 디자인컨설팅방법론 고급디자인문화비평 소비자라이프스타일연구 현대디자이너연구 현대디자인세미나 디자인인지공학	3	3
	선수		ANP0056 ANP0060	제품디자인프로젝트Ⅰ 제품디자인프로젝트Ⅱ	P/NP	3
	추후 예비과목 (전공선택)		C232 C232 C232 C232 C232 C232 C232 C232	학제간통합프로젝트Ⅰ 학제간통합프로젝트Ⅱ 고급인터랙션디자인연구 인터랙션디자인연구 개별심층연구Ⅰ 개별심층연구Ⅱ 개별심층연구Ⅲ 디자인경영관리론	3	3

전 공	구 분	교과목코드	교 과 목	학점	시간
인테리어·이론	전공선택	C2333689	개별연구 I	3	3
		C2333523	디자인연구기획특론		
		C2333606	디자인연구세미나		
		C233	실내디자인 거주 후 평가		
		C2333520	실내디자인 마케팅		
		C233	실내디자인 매니지먼트		
		C2333605	실내디자인 비평 및 분석		
		C2333474	실내공간연구특론 I		
		C2333519	실내공간연구특론 II		
		C2333603	실내공간조형연구		
		C2333604	실내공간조형연구 II		
		C233	전통건축문화연구		
		C2333690	환경디자인특론		
		C2333476	현대건축문화연구		
		C2333648	감성디자인 I		
		C2334097	감성디자인과 테마코디네이션		
		C2334059	감성디자인특론		
		C233	논문연구		
		C2333693	디자인과 전통문화론		
		C233	디자인과 커리너리아트		
		C233	디자이너연구		
		C2333691	메타디자인사 I		
		C2333692	사회적 디자인과 디자인윤리		
		C2333649	칼라마케팅 I		
		C233	현대디자인과 하위문화		
		C2333647	현대디자인특론		
	공통과목	C2333473	디자인연구방법특론	P/NP	

전 공	구 분	교과목코드	교 과 목	학점	시간
뷰티디자인매니지먼트	전공선택	C2343125	뷰티메이크업	3	3
		C2344883	K-뷰티 트렌드		
		C2344885	뷰티 에스테틱		
		C2345000	뷰티문화와 역사		
		C2345001	뷰티비즈니스와 매니지먼트		
		C2345002	뷰티디자인과 영상학		
		C2345003	뷰티디자인프로젝트		
		C2345004	뷰티디자이너연구		
		C2345040	뷰티연구개론		
		C2345044	뷰티서비스마케팅		
		C2345045	뷰티이미지마케팅 전략		
		C2345049	뷰티영향팩터와 처방		
		C2345050	뷰티 헤어와 스킨		
		C2345051	뷰티 화장품과 케어		
		C2345055	뷰티그래픽과 비주얼 코디		
		C2345176	뷰티 브랜드이미지 연출과 관리		
		C2345211	뷰티디자인 기획과 전략		
	공통과목	C2344884	뷰티연구주제와 연구방법	P/NP	

교과목 해설

■ 시각·영상커뮤니케이션 디자인전공

– 시각·영상커뮤니케이션 디자인전공(선택과목)

1. 페이퍼 엔지니어링디자인 연구(Research on Paper Engineering Design)
피오피, 패키지, 팝업 등 각종 입체 형태의 시각디자인을 위하여 순수한 종이 소재를 중심으로 입체구조 연구는 물론, 시지각적 변화를 추구하는 동적구조의 유희성 연구 분석에 역점을 둔다.

2. 시지각 사인 연구 I (Research on Visual Perception Sign I)
시지각의 생리적 구조와 심리적 특성 연구를 통하여 평면착시, 입체착시의 원리들을 각종 시각디자인에서의 활용에 주력하며 주로 시각환경 속에서 형태의 변화와 움직임 등을 연구 분석하는데 역점을 둔다.

3. 뉴미디어 테크놀로지(New Media Technology)
현대에 진행되어지고 있는 새로운 디자인의 해결방법의 하나로써 테크놀로지는 어떠한 것이며 그 역활 또한 무엇인가에서 출발하여 테크놀로지의 역사와 그 가능성에 대한 연구를 한다.

4. 영상학 원론 I (Theory of Image Communication I)
다양한 커뮤니케이션 방법론에서 영상적 커뮤니케이션은 어떠한 것인가. 사진에서 출발하여 비디오, 실험영상 등 실제적 다양한 영상작업을 통해 조사 연구한다.

5. 뉴미디어 연구랩(Research & development in New Media)
실기 중심의 과목으로 그 결과물을 제출한다. 그 과정에서 엔지니어, 프로그램머, 디자인너와 기타 전문가와 연대하여 한가지 목표에 닿을 수 있도록 연구와 조사를 진행한다.

6. 타이포그래피사(History on Typography)
타이포그래피의 역사 연구를 통해 시대와 문화를 대변하는 시각언어로서 이론적 토대를 마련하고 다양한 타이포그래피 표현의 논리적 근거를 제시할 수 있도록 한다.

7. 타이포그래피 연구 I (Research on Typography I)
타이포그래피의 역할과 문제해결 방법을 형태적 측면, 의미적 측면, 정보적 측면, 문화적 측면 등 다양한 각도에서 심층 연구한다.

8. 타이포그래피 세미나 I (Seminar on Typography I)
이 시대의 이슈들을 타이포그래피 측면에서 이해하고 해결할 수 있는 사례를 조사, 연구하고 토의한다.

9. 디자인과 지각이론 I (Design and Perception Theory I)
색, 형태, 구도 등 디자인의 구성요소들이 어떻게 지각되며 다양한 감성적 효과를 만들어 내는지에 관한 문제를 다양한 지각이론을 토대로 살펴본다.

10.브랜드 이미지 관리 I (Brand Image Management I)
브랜드 이미지란 무엇인지 다양한 분야의 이론을 토대로 살펴봄, 예컨대 마케팅에서 말하는 브랜드 이미지와 감성과학에서의 브랜드 이미지를 종합하여 보다 포괄적이고 실용적인 브랜드 이미지의 개념을 세움, 이를 토대로 브랜드 이미지 관리를 위한 디자인적 대안을 연구한다.

11.공감각과 디자인(Synaesthetia and Design)
시각, 청각, 미각, 촉각, 후각 간에 공유되는 감각의 성질은 무엇이며 그 방식은 어떠한가에 대한 그간의 이론을 살펴보고 디자인 분야에 시사하는 점들을 연구한다.

12.광고 커뮤니케이션과 소비자 행동(Ad. Communication & Consumer Behavior)
광고자극에 따른 커뮤니케이션 효과, 즉 소비자 태도와 소비자 행동에 대해 연구한다.

13.뉴미디어 연구(Research on New Media)
새로운 조형수단인 디지털 미디어의 네트워크적 특성, 상호작용성, 3차원 시공간적 특성, 인터페이스 연계성 등에 관한 연구한다.

14.시지각 사인 연구Ⅱ(Research on Visual Perception SignⅡ)
시지각의 생리적 구조와 심리적 특성 연구를 통하여 평면착시, 입체착시의 원리들을 각종 시각디자인에서의 활용에 주력하며 주로 시각 환경 속에서 형태의 변화와 움직임 등을 연구 분석하는데 역점을 둔다. 시지각 사인 연구 Ⅱ에서는 주로 환경사인에 적용 방법론을 중심으로 진행된다.

15.시각커뮤니케이션Ⅰ(Research on Visual CommunicationⅠ)
시각디자인에서 시지각을 활용한 소통 방법론을 중심으로 한 연구이다. 시각커뮤니케이션 연구Ⅰ에서는 주로 평면적 방법론을 시각커뮤니케이션 연구 Ⅱ에서는 입체적 방법론과 동적 기법을 중심으로 연구가 진행된다.

16.시각커뮤니케이션Ⅱ(Research on Visual CommunicationⅡ)
시각디자인에서 시지각을 활용한 소통 방법론을 중심으로 한 연구이다. 시각커뮤니케이션 연구Ⅰ에서는 주로 평면적 방법론을 시각커뮤니케이션 연구 Ⅱ에서는 입체적 방법론과 동적 기법을 중심으로 연구가 진행된다.

17.영상학 원론Ⅱ(Theory of Image CommunicationⅡ)
다양한 커뮤니케이션 방법론에서 영상적 커뮤니케이션은 어떠한 것인가. 사진에서 출발하여 비디오, 실험영상 등 실제적 다양한 영상작업을 통해 조사 연구한다.

18.타이포그래피 연구Ⅱ(Research on TypographyⅡ)
타이포그래피의 역할과 문제해결 방법을 형태적 측면, 의미적 측면, 정보적 측면, 문화적 측면 등 다양한 각도에서 심층 연구한다.

19.타이포그래피 세미나Ⅱ(Seminar on TypographyⅡ)
이 시대의 이슈들을 타이포그래피 측면에서 이해하고 해결할 수 있는 사례를 조사, 연구하고 토의한다.

20.타이포그래피 프로젝트(Typography Project)
타이포그래피사 및 타이포그래피 연구에서 다룬 내용을 자신의 전공과 연계하여 컨셉을 설정하고 작업을 진행하도록 한다.

21.디자인과 지각이론Ⅱ(Design and Perception TheoryⅡ)
색, 형태, 구도 등 디자인의 구성요소들이 어떻게 지각되며 다양한 감성적 효과를 만들어 내는지에 관한 문제를 다양한 지각이론을 토대로 살펴본다.

22.디자인마케팅(Design Marketing)
지식정보화시대, 기업 마케팅의 중요 축인 디자인 활용과 그 활용전략을 마케팅측면에서 연구한다.

23.썸씽뉴BTL(Something New BTL)
새로운 자극에 반응하는 오늘의 소비자 접점확보 수단 개발을 위해, 전혀 새로운 소비자 커뮤니케이션 방법론과 그 툴을 연구한다.

24.이미지경영(Image Management)
기업과 제품의 이미지를 중시하고, 이를 기업경영 방법론화 하는 것이 이미지 경영이다. 오소독스한 기업경영 개념을 뛰어넘는 새로운 감성지향 경영방법론을 연구한다.

25.뉴미디어광고 커뮤니케이션(Newmedia Ad. Communication)
온라인, 모바일, SNS 등 새로운 광고커뮤니케이션 툴을 이용한 다양한 형식의 광고, 광고 수용자, 그리고 뉴미디어 광고 환경 등에 대하여 연구함으로써, 뉴미디어 광고에 대한 이해와 분석 능력을 배양하고, 학문적 응용력을 갖도록 교육한다.

26.TV광고와 라디오광고 커뮤니케이션(TV & Radio Ad. Communication)
TV, Radio, DMB, IPTV, 위성방송, CATV 등을 이용한 다양한 전파매체 광고 커뮤니케이션과 그 효과에 대한 심도 있는 학습을 통하여, 전파매체 광고 기술을 학문적으로 체계화하고, 이의 실무적 응용력을 넓힘으로써 광고 발전에 기여한다.

27.하드웨어-컨텐츠 인터페이스 디자인(Hardware-Contents Interface Design)
디지털 기반의 다양한 매체와 컨텐츠를 연결하기 위하여, 하드웨어와 유틸리티 기반의 PC 인터페이스 솔루션 디자인을 연구하고 직접 구성하여 본다.

28.가상현실과 VR캐릭터 디자인(Virtual Reality & Character Design)
기초적인 프로그램을 활용하여 Web3D플랫폼 기반의 가상현실 공간을 디자인하고 그 공간 내에서 네비게이션 하는 캐릭터의 특성에 대하여 연구한다.

29.유비쿼터스 증강현실 디자인(Ubiquitous Augmented Reality Design)
차세대 혁명인 유비쿼터스 공간과 네트웍 특성에 대하여 연구하고, 각 디자인 분야별로 유비쿼터스와 연동되는 증강현실 공간을 설계하고 그 특성에 대하여 연구한다.

30.논문작성 프로세스 특강(Written Thesis Process)
박사과정 논문 작성 상 필수적인 공통적이며 일반적인 프로세스에 대하여 연구한다.

- 시각·영상커뮤니케이션전공(선수과목)

31.시지각 사인 연구Ⅰ(Research on Visual Perception SignⅠ)
시지각의 특성을 고찰하고 운동착시로 불리어지고 있는 여러 가지 시지각적 착시현상들을 시각디자인과 접목시켜 연구한다.

32.타이포그래피연구Ⅰ(Research on TypographyⅠ)
타이포그래피의 역사를 통하여 커뮤니케이션 도구로서의 표현방법을 이해하고, 사회문화적 배경과의 관계를 파악한다.

■ 애니메이션 · 제품디자인전공

– 애니메이션전공(전공선택과목)

33.영상커뮤니케이션과 이미지론(Communication for Moving Image)
디지털 미디어 시대의 융복합 콘텐츠에 대해 영상언어를 통한 커뮤니케이션과 이미지에 담긴 다양한 담론(철학적, 심리학적 관점)들을 재해석하며 분석 연구한다.

34.애니메이션 제작스튜디오Ⅰ(Animation StudioⅠ)
애니메이션에 대한 기본이론과 제작과정을 이해하고, 기초 제작능력을 습득하며 다양한 애니메이션 제작기법을 개발 연구한다.

35.애니메이션 제작스튜디오Ⅱ(Animation StudioⅡ)
2D 애니메이션에 대한 기본 이해와 실습을 통해 아이디어 발상에서 촬영, 편집과정에 이르기 까지 애니메이션을 기획 제작할 수 있는 능력을 배양한다.

36.문화산업과 미래(Culture Industy and Future)
문화산업에 대한 전반적인 장르 논의와 미래에 펼쳐질 콘텐츠와 문화디자인에 대해 연구하며, 문화기술과 연계해 기술의 예술화, 예술의 기술화 관점에서 연구와 조사를 진행한다.

37.문화콘텐츠와 스토리텔링(Culture Content and Storytelling)
다양한 문화콘텐츠의 속성을 이해하고 전달하고자 하는 메시지나 스토리에 대해 방법론을 연구한다.

38.인터랙티브 미디어(Interactive Media)
인터랙티브 미디어에 대한 애니메이션 연구자의 다양한 시각과 통찰력을 배양하며 미디어관련 기본 이론과 작품을 연구한다.

39.인터랙티브 미디어Ⅱ(Interactive MediaⅡ)
인터랙티브 미디어에 대한 애니메이션 연구자의 다양한 시각과 통찰력을 배양하며 미디어관련 응용 이론과 심화과정을 연구한다.

40.영상애니메이션 작품분석연구Ⅰ(Animation AnalysisⅠ)
영화, TV, 인터넷 등 다양한 영상미디어에 대한 이해를 바탕으로 영상·애니메이션 작품 속의 상징적 코드들을 다양한 분석툴로 분석 연구한다.

41.연구방법론Ⅰ(Research methodologyⅠ)
연구논문 작성 시 필요한 디지털 콘텐츠 분야의 다양한 데이터에 대한 기초적 분석능력을 갖출 수 있도록 설문조사, 자료수집 등 연구 조사방법과 측정, 통계분석에 대한 기초이론에 관해 학습한다.

42.논문연구 방법론(Thesis Methodology)
디자인, 영상·애니메이션 분야의 논문을 쓰고자할 때 어떤 절차와 방법에 의해 진행해야 하는가, 또 연구계획은 어떻게 수립해야하는가 등에 대한 전반적인 연구방법 등에 대해 학습한다.

43.논문 및 작품개별지도Ⅰ(Thesis & Project Independent StudyⅠ)
영상·애니메이션 분야에 대한 연구자의 독자적인 작품연구와 이와 연계된 논문작성 기술방법을 터득하고 다

양한 주제와 접근 방법을 탐구함으로써 연구의 기본을 익힌다.

44.문화콘텐츠디자인 연구(Reserch on Culture Contents Design)
문화콘텐츠에 대한 디자인 관련 분야의 속성을 분석연구하고, 창의적이고 가치 있는 콘텐츠에 대해 심층 연구한다.

45.디지털미디어디자인 연구Ⅱ(Digital Media Design ResearchⅡ)
첨단 디지털 미디어디자인 관련 분야를 분석 연구하고 다양한 콘텐츠와 연계된 융복합적인 미디어디자인을 연구한다.

46.애니메이션 시나리오 비평(Animation Scenario Critic)
시나리오의 구성과 전개방법을 시각화시키기 위해 진행되는 심화단계로 영상연출을 위한 인문적 소양을 함양한다.

47.애니메이션미학세미나(Animation Aesthetics Seminar)
애니메이션 작품에 대한 미학적 접근과 다양한 분석방법을 익힌다.

48.시나리오와 스토리보드(Scenario & Storyboard)
디지털콘텐츠 제작을 위한 설계도인 시나리오의 구성과 영상화 할 캐릭터의 동작들을 분할하여 그림이나 해당이미지로 연결시키는 전개방법을 연구하는 것으로 시나리오에 나타낼 모든 내용을 구체적으로 시각화 시키는 작업과정을 익힌다. 특히 작품에 대한 스토리 구상과 컨셉을 시각화하기 위해 구체적인 시각적 텍스트, 또는 드로잉 등의 표현방법에 대한 실습을 진행한다.

49.학제간 연구(Interdisciplinary Study)
학제적 공동연구 성격으로 자신이 연구하고자 하는 분야(프로젝트)의 새로운 창조성을 위해 인접 학문의 논리나 방법론을 접목시켜 작업에 활용하는 실험적인 연구방법이다. 작품의 컨셉이나 표현방법 확장의 한 수단으로 활용되며 다른 인접 학문분야(철학, 심리학 등)와의 상호작용에 의한 결합연구를 진행한다.

50.실험애니메이션연구(Experimental Animation Study)
다양한 드로잉 기법 및 모델(인형, 클레이 등) 애니메이션 기법을 활용하여 워크샵을 통해 기존 애니메이션과 차별될 수 있는 독창적인 기법을 실험한다. 또한 캐릭터 및 제품의 컴퓨터 모델링 기법 등을 활용하여 시뮬레이션을 통한 새로운 애니메이션 기법을 터득한다.

51.CGI 워크샵(CGI Workshop)
컴퓨터그래픽의 신기술동향과 새로운 이론들을 익히고 기술적인 연구를 통해 작품제작을 위한 테크놀러지를 터득한다.

52.영상편집 워크샵(Digital Editing Workshop)
몽타주 기법을 사용한 러시아 주요작가들의 작품분석을 통해 고전적 편집기술과 문법을 이해하고, 필름 편집기와 컴퓨터를 이용하여 주어진 영화를 새롭게 편집해 봄으로써 관련 도구들의 특성과 사용방법을 익히고, 편집의 중요성을 인식한다.

53.크리에이티브 스튜디오(Creative Studio)
학생들의 창조적 발상과 혁신적 사고를 애니메이션이나 제품디자인 분야의 주제와 접목시켜 창조적이고 실험적인 개념의 작품제작과정을 경험한다.

54.영상기호학(Semiology for Moving Image)
영화, 만화, 신문, 잡지, TV, 광고 등 현재 대중매체가 표현수단으로 하는 이미지들을 기호학적으로 분석하여 새로운 각도의 분석과 종합적인 분석의 안목을 갖춘다.

55.개별연구지도Ⅰ(Independent StudyⅠ)
개별적인 프로젝트의 완성도를 높이기 위한 탐구단계로써 교수와 1:1수업 방식으로 진행되며 자신의 작품 크리에이티브에 대한 실험과정이다.

56.개별연구지도Ⅱ(Independent StudyⅡ)
개별적인 프로젝트의 완성도를 높이기 위한 심화단계로써 교수와 1:1수업 방식으로 진행되며 자신의 작품 크리에이티브에 대한응용과정이다.

- 애니메이션전공(선수과목)

57.영상애니메이션 작품분석연구Ⅱ(Animation AnalysisⅡ)
디지털 인프라 환경에 있어서 애니메이션이나 영상작품에 대한 텍스트와 기호들에 관해 논의하며 영상미학을 바탕으로 기호학, 정신분석학적 차원에서 멀티미디어를 구성하는 핵심적인 요소들을 분석 연구한다.

58.영상연출론(Film Producing)
영상제작에 필요한 연출기법들을 학습한다.

- 추후예비과목

59.애니메이션 제작스튜디오Ⅲ(Animation StudioⅢ)
애니메이션에 대한 기본 이해와 실습을 통해 아이디어 발상에서 촬영, 편집과정에 이르기 까지 애니메이션을 전체적으로 기획 제작할 수 있는 능력을 함양한다.

60.연구방법론Ⅱ(Research methodologyⅡ)
연구조사에 대한 기본적이고 올바른 지식을 습득할 수 있도록 학습한다. 특히 디지털 콘텐츠 분야의 다양한 데이터 분석을 스스로 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위해 연구 조사방법이나 측정, 통계분석에 관해 그 원리를 적용하는 방법을 습득한다.

61.논문 및 작품 개별지도Ⅲ(Thesis Project and Independent StudyⅢ)
디지털 미디어콘텐츠 분야 논문의 심화과정으로 체계적인 구성방법과 기술, 표현 등을 학습한다. 이와 함께 개별적인 프로젝트의 완성도를 높이기 위하여 교수와 1:1수업 방식으로 진행한다.

62.캐릭터디자인워크샵(Character Design Workshop)
산업에 적용되는 캐릭터디자인과 애니메이션에 등장하는 주인공의 속성을 조형적으로 특징화하는 감각을 기르고, 캐릭터의 형상화에 대한 발상과 표현방식에 중점을 두어 실습한다.

- 제품디자인전공(전공선택과목)

63.통합디자인프로젝트Ⅰ(Integrated Design ProjectⅠ)
이론과 실기를 병행하는 과목으로 제품, 가구, 운송기기, 공공디자인 등 산업디자인영역 전반에 걸친 통합디

자인프로젝트를 수행하는 과정으로 학생 개개인의 관심분야를 중심으로 주제선정과 함께 관련분야와의 통합적인 프로젝트를 진행한다.

64.통합디자인프로젝트Ⅱ(Integrated Design ProjectⅡ)
이론과 실기를 병행하는 과목으로 제품, 가구, 운송기기, 공공디자인 등 산업디자인영역 전반에 걸친 통합디자인프로젝트를 수행하는 과정으로 학생 개개인의 관심분야를 중심으로 주제선정과 함께 관련분야와의 통합적인 프로젝트를 진행한다.

65.고급디자인연구방법론(Advanced Design Research Methodology)
디자인의 학제적 특성을 반영하여 통합적 관점에서의 창의적 문제해결을 위한 디자인의 학문적 연구방법론을 모색한다.

66.고급디자인관리론(Advanced Design Management Methodology)
기업경영의 전략적 수단 및 자원으로써 디자인을 효과적으로 활용하기 위한 디자인경영의 학문적 체계와 역할, 속성, 사례연구, 실천방법 등을 학습하고, 이를 바탕으로 통합적인 기업경영의 프레임워크 관점에서 디자인경영에 접근한다.

67.디자인컨설팅방법론(Design Consulting Methodology)
디자인 컨설팅의 실무수행을 위한 프레임워크와 각 모듈별 실행 방법론들에 대한 학습이 이루어진다.

68.고급디자인문화비평(Advanced Design Culture Criticism)
디자인의 중요 이론들과 쟁점들을 고찰하고 분석한다. 실제 디자인 정책수립에 적용하는 기대효과를 모색하는 과정이다. 연구지원을 모색하여 연구비를 확보하고 결과물을 제시하는 과정으로 진행한다.

69.소비자라이프스타일연구(Consumer Lifestyle Study)
다양한 소비자의 니즈를 이해하기 위하여 현대인의 사고와 생활방식, 특히 소비구조를 분석한다. 제품을 기획하고 디자인의 방향을 설정하는 기초를 제시한다.

70.현대디자이너연구(Modern Designers Research)
이론과목으로 현대디자인에 영향을 미친 디자이너에 대한 연구로 학생 개개인의 관심분야와 연결하여 디자이너를 선정하고 연구대상 디자이너의 디자인철학과 디자인프로젝트의 분석을 통해 현대디자인에서의 위치를 조명한다.

71.디자인경영관리론(Design Management Theory)
기업경영의 전략적 수단 및 자원으로써 디자인을 효과적으로 활용하기 위한 디자인경영의 학문적 체계와 역할, 속성, 사례연구, 실천방법 등에 대한 체계적 학습을 수행한다.

72.현대디자인세미나(Comtemporary Design Engineering)
최근의 디자인이론을 형성하고 있는 다양한 논제들을 고찰한다. 현재와 미래의 디자인론을 형성하는 논리적 틀을 연구한다.

- 제품디자인전공(선수과목)

73.제품디자인프로젝트Ⅰ(Product Design ProjectⅠ)
제품의 형태와 기능의 통합적 접근을 통한 기초적인 조형감각과 사고능력을 배양하고, 제품디자인 프로세스의

이해와 적용을 통해 디자인 실무를 효과적으로 수행할 수 있는 기초적 제품디자인 능력을 함양한다.

74.제품디자인프로젝트Ⅱ(Product Design ProjectⅡ)
제품의 형태와 기능의 통합적 접근을 통한 기초적인 조형감각과 사고능력을 배양하고, 제품디자인 프로세스의 이해와 적용을 통해 디자인 실무를 효과적으로 수행할 수 있는 제품디자인 능력을 함양한다.

- 추후예비과목

75.학제간통합프로젝트Ⅰ(Interdisciplinary Integrated ProjectⅠ)
제품, 가구, 운송기기, 공공디자인 등 산업디자인의 전반에 걸친 분야와 사회, 문화, 정치, 경제 등 다학제적 접근을 통해 디자인에 영향을 미치는 요인들을 분석하여 거시적 관점에서 통합적인 프로젝트로 진행한다.

76.학제간통합프로젝트Ⅱ(Interdisciplinary Integrated ProjectⅡ)
제품, 가구, 운송기기, 공공디자인 등 산업디자인의 전반에 걸친 분야와 사회, 문화, 정치, 경제 등 다학제적 접근을 통해 디자인에 영향을 미치는 요인들을 분석하여 거시적 관점에서 통합적인 프로젝트로 진행한다.

77.고급인터랙션디자인연구(Advanced Interaction Design Research)
제품설계를 위한 구체적이고 최적화된 시스템을 연구하여 실제 프로젝트에 적용하는 과정이다. 연구지원을 모색하여 연구비를 확보하고 결과물을 제시하는 과정으로 진행한다.

78.디자인인지공학(Cognitive Design Engineering)
인간의 인지적 특성에 대한 이해를 바탕으로, 사용자 관점에서의 인지공학적 원리를 디자인 과정에 적용하기 위한 이론적 토대를 학습한다.

79.인터랙션디자인연구(Interaction Design Research)
제품과 사용자간에 발생하는 상호교감을 정의하고 인터페이스의 요소들을 제품에 적용하는 방법을 연구한다. 사례연구 중심으로 운영한다.

80.개별심층연구Ⅰ(In-depth Individual StudyⅠ)
디자인과 관련된 특정 분야에 대한 개인적 관심을 바탕으로, 과학적이고 학제적인 연구방법론을 개발하여 개별적인 심층연구를 수행한다.

81.개별심층연구Ⅱ(In-depth Individual StudyⅡ)
디자인과 관련된 특정 분야에 대한 개인적 관심을 바탕으로, 과학적이고 학제적인 연구방법론을 개발하여 개별적인 심층연구를 수행한다.

82.개별심층연구Ⅲ(In-depth Individual StudyⅢ)
디자인과 관련된 특정 분야에 대한 개인적 관심을 바탕으로, 과학적이고 학제적인 연구방법론을 개발하여 개별적인 심층연구를 수행한다.

■ 인테리어 이론전공

83.개별연구(Individual Study)
박사학위 논문 주제에 따라 개별적으로 연구한다. 주제를 설정하는 단계부터 연구내용의 범위, 목적, 방향 등에 따라 각기 다른 방법론을 적용하여 진행한다.

84.디자인연구기획특론(Design Research Method)
디자인 연구방법 특론을 기초로 박사논문연구를 수행할 수 있도록 연구의 분석, 방법론, 원리와 응용 등에 대하여 연구한다.

85.디자인연구세미나(Design Seminar)
실내디자인의 관점에서 최신 이슈를 주제별로 조사 발표하며, 작품들을 다니면서 현장을 탐방하고 관련내용에 관하여 토론하며 연구 과제를 완성한다.

86.실내디자인 거주 후 평가(Interior Design Study on POE)
완성된 주거건축물을 중심으로 거주후 평가에 대한 이론적인 체계, 평가의 방법론 등 거주후 평가에 관한 전반적인 사항에 대하여 구체적이면서도 실제적인 연구를 학습하여 계획과 설계단계에 피드백 될 수 있는 능력을 배양한다.

87.실내VMD디자인 마케팅(Interior VMD Design Marketing)
창조적이고 효율적인 디자인 전개를 위한 최신 마케팅 이론을 습득하고, 디자인 산업의 구조적 이해와 생산, 유통, 소비 등 유기적 시스템에 대한 이해를 바탕으로 효과적인 VMD디자인 전략 작성의 기본을 습득한다.

88.실내디자인 매니지먼트(Interior Design Management)
공간의 창조와 관리 유통, 판매를 위한 경영이론 및 디자인 회사 경영을 위한 경영이론을 교육한다.

89.실내디자인 비평 및 분석(Interior Design Criticism & Analysis)
철학적, 예술적, 과학적 측면에서 실내공간 개념을 분석, 연구하고 건설적인 비평 방법을 참고 문헌조사와 토론을 통하여 습득한다.

90.실내공간연구특론(Interior Space Research)
특정 실내공간의 제반특성을 분석하는데 필요한 이론과 방법을 습득케 하고 실제의 공간을 선정하여 분석, 비평한다.

91.실내공간조형연구(Interior Space Formative Research)
공간에 대한 개인의 구체적 연구주제와 관련된 학문적 정보를 수집하고 철학적, 예술적, 과학적 측면에서 공간 개념을 분석한다.

92.전통건축문화연구(Traditional Architecture & Culture)
한국의 전통적 건축, 실내, 그리고 기타 실내공간 요소의 디자인 특성 및 문화에 대해 연구하며 이를 현대 실내디자인에 반영할 수 있는 능력을 기른다.

93.환경디자인특론(Advanced Environmental Design)
인간과 사회와 자연과의 삼각관계 속에 인류의 쾌적한 생활공간 을 창조하기 위한 디자인 계획 및 환경문제 인간의 행태관찰 등의 이론을 연구한다.

94.현대건축문화연구(Modern Architecture & Culture)
근대 이후부터 현대까지를 범위로 하여, 근대주의의 철학과 더불어 건축적 개념이 새롭게 출발한 이후의 시대로부터 현대에 걸친 역사적 건축가들의 작품과 건축적 이론 및 문화에 관한 연구를 한다.

95.감성디자인(The Human Sensibility of Design)
감성디자인을 디자인의 다양한 분야에 적용하여 연구의 분석, 방법론, 원리와 응용 등을 학습, 고찰하여 오감의 다양한 분석 능력으로 논문 연구와 함께 체계적으로 적용하여 연구 분야에 적용 할 수 있는 전반적인 이론 분석 능력을 심화 하고자 하는데 학습목표가 있다.

96.감성디자인과 테마코디네이션(The Human Sensibility of Design & Thema Coordination)
디자인과 감성 커뮤니케이션의 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각에 일관하여 감성세계를 움직이는 다양한 테마 코디네이션과 연결되어지는 소비자의 감성 주파수를 인지하여 디자인과 테마코디네이션을 종합적으로 분석하여 인간의 감성을 감지하여 테마 코디네이션의 분야에 적용하여 체계적으로 감성디자인에 응용할 수 있도록 교육하는데 목표가 있다.

97.감성디자인특론(The Human Sensibility of design Methodology)
감성디자인을 디자인의 다양한 분야에 적용하여 연구의 분석, 방법론, 원리와 응용 등을 학습, 고찰하여 오감의 다양한 분석 능력으로 논문 연구와 함께 체계적으로 적용하여 연구 분야에 적용 할 수 있는 전반적인 이론 분석 능력을 심화 하고자 하는데 학습목표가 있다.

98.논문연구(Thesis Research)
지도교수의 면밀한 지도 아래 박사학위 논문을 위한 주제 설정과 범위, 연구방법에 대해 탐색하며, 문헌조사를 통해 논문 작성에 필요한 자료를 수집한다.

99.디자인과 전통문화론(Design & The Theory of Traditional Culture)
우리민족의 전통문화를 역사적 관점에서 체계적으로 답습하여 문화, 예술, 풍속, 관습 등을 디자인과 연결하여 우리민족의 문화생활사 전반을 우리문화와 함께 이해하여 디자인과 전통문화의 관계를 보다 더 학문적으로 심도있게 접근하여 학습하는데 교육목표가 있다.

100디자인과 커리너리아트(Design & The Culinary Art)
현대 정보화 산업사회 있어서 문화적 배경 속에서 여러 요인에 의해 영향을 받았던 디자인의 역사를 초기 단계부터 시대적으로 분석하며 감성디자인과 심리학적 측면으로 연구하여 과학적 이론 방법을 고찰하여 실제적으로 커리너리 아트와 토탈 코디네이션에 적용하여 색채와 감성, 심리적 측정의 원리와 응용을 중심으로 커리너리 아트의 창작활용, 응용에 대한 연구를 종합적으로 감성과 디자인과 함께 커리너리 아트에 연결하여 교육하는데 목표가 있다.

101디자이너연구(Designer Study)
디자이너, 그는 누구인가? 새로운 문명의 패러다임을 제안하는 혁신가인가? 아니면 당대의 정치, 경제, 사회, 문화적 압력에 반응하는 시대정신의 대리인인가? 최근의 통합적 역사인식 모형을 바탕으로 디자이너의 정체성에 대해 탐구한다.

102메타디자인사(Meta-History of Design)
디자인의 역사적 진화과정에 대한 단순한 이해를 넘어, 디자인사의 해석학적 내지는 메타적 속성에 주목하여 '디자인의 역사'에 대해 사유한다.

103사회적 디자인과 디자인윤리(Social Design & Design Ethics)
디자인 행위가 인류문명에 끼치는 가공할 파급효과에 대한 사회적, 도덕적 제어장치로써 디자인을 수행할 때 판단기준이 되는 디자인윤리의 시급성에 대해 논의한다.

104칼라마케팅(Color Marketing)
디자인과 소비자의 감성욕구를 분석하여 상품과 기업 활동의 관계를 분석하여 디자인과 칼라마케팅을 교육하는데 목표가 있다.

105현대디자인과 하위문화(Modern Design & Sub-Culture)
거대담론에 초점을 맞춘 일반적 접근경향에서 벗어나 물질문화, 대중문화, 하위문화 같은 대중들의 자발적인 디자인 행위로 구현된 일상적 삶의 표상들을 분석함으로써 디자인연구의 외연을 확장한다.

106현대디자인특론(Modern Design Research)
작금에 회자되는 디자인 이슈들에 대한 이해를 통해 현재의 다층적 디자인 현상과 그 의미에 대한 통합적 시각을 배양한다.

- 공통과목

107디자인연구방법특론(Design Research Methodology)
실내디자인 연구에 활용되는 여러가지 연구방법의 이론을 강의하고 연구주제에 적합한 연구방법론을 선택하여 박사과정의 논문연구를 수행할 수 있는 방법론 능력을 배양한다.

■ 뷰티디자인매니지먼트전공

108뷰티메이크업(Beauty Make-up)
메이크업은 자신의 신분이나 생활습관, 가치관 등을 나타낼 수 있을 뿐만 아니라 외적, 내적인 아름다움을 표현하는 과학적 예술이다. 뷰티 트렌드에 발맞추어 체계적인 학습이 가능하도록 시대별 메이크업트렌드 분석 및 다양한 재료들의 활용법을 학습함으로써 전문 뷰티인의 기본적 소질을 배양한다.

109K- 뷰티 트렌드(K-Beauty Trend)
K-뷰티 트렌드를 파악하고 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이고 새로운 트렌드를 개발하기 위해 필요한 실습과 이론을 익히는 과정이다. 뷰티분야는 트렌드에 민감한 분야로서 컬러, 디자인, 아이템 등이 트렌드와 밀접한 관련이 있다. 따라서 뷰티트렌드에 대한 전반적인 지식과 메이크업, 헤어, 네일 분야의 트렌드를 알아보는 것과 이를 현장에 접목하는 것을 목표로 한다.

110뷰티연구주제와 연구방법(Beauty Study Theme &Methodology)
미용학 연구의 기획, 자료수집 방법, 자료처리방법, 처리된 자료의 논리적 해석, 그리고 논문 또는 보고서 작성에 이르기까지 이론과 실제에 대하여 교육한다.

111뷰티 에스테틱(Beauty Esthetic)
피부유형별 상태에 따라 클렌징방법과 제품선택 및 테크닉을 적용할 수 있도록 익히고, 피부상태를 파악하기 위한 기구나 도구를 활용해 피부상태를 구분하고, 고객정보 결과에 따라 피부유형별 피부 관리 계획을 수립할 수 있는 직무를 향상할 수 있도록 제공하는데 목적을 둔다.

112뷰티문화와 역사(Beauty Culture &History)
뷰티 문화의 역사와 뷰티와 관련된 국내, 외의 문화사를 포괄적으로 다룸으로서 인류의 역사와 함께 문화사적인 특징 등을 알아보고 미용문화의 정통성을 확립한다. 시대별로 유행하던 뷰티 문화를 연구하고 시연하는데 그 목적이 있다.

113뷰티비즈니스와 매니지먼트(Beauty Business &Management)
뷰티 산업 및 뷰티기업에 대한 전반적 이해와 타 산업과의 차별성에 대한 연구를 하며, 뷰티기업 성장에 필요한 인사관리, 생산관리, 마케팅, 회계 관리, 국제경제 등 기업경영의 전반적인 방법을 강의하며, 성공기업의 벤치마킹 방법을 연구한다. 또한 뷰티 산업 내의 중간 관리자 및 최고 관리자인 뷰티 매니저 양성을 위한 기초적 개념과 지식을 연구한다.

114뷰티디자인과 영상학(Beauty Design &Imaging)
영상커뮤니케이션의 확대에 따른 사회전반에 걸친 영상문화의 중요성을 인식하고 영상의 역사적 생성과정과 영상의 의미, 영상의 구조 등을 알아보고 이를 뷰티에 접목시킨다. 영상 디자인 분야에서 가장 고부가가치를 창출하는 분야인 방송 컨텐츠 개발에 필요한 영상학적 상상력과 시청자의 욕구를 대응시키는 방법을 교육한다.

115뷰티디자인프로젝트(Beauty Design Project)
뷰티디자인 연구의 기획, 자료수집 방법, 자료처리방법, 처리된 자료의 논리적 해석, 그리고 논문 또는 보고서 작성에 이르기까지 이론과 실제에 대하여 교육한다. 현 뷰티산업의 발전 방향과 미래 산업의 방향성을 제시한다. 뷰티산업의 더 큰 성장을 위해 현재 문제점을 파악하고 이를 개선 할 수 있도록 역량을 강화하고 준비 할 수 있도록 비전을 제시한다.

116뷰티디자이너 연구(Beauty Designer)
개인의 특성, 외모, 성격, 직업, 언어습관 등을 분석하여 최상의 이미지를 찾아내어 극대화 시키는 방법을 연구한다. 사회 진출에 앞서 갖추어야 할 자세와 성공을 위한 핵심 5요소인 꿈, 역량, 실천력, 경쟁력 서비스를 통해 개인의 목표를 성취 할 수 있도록 교육한다. 또한 산업 규모의 변화와 이동, 고객 연령의 확대와 소통의 변화, 과학과 기술의 융합 등 빠르게 변화하는 뷰티문화에 적응 할 수 있도록 학습한다.

117뷰티연구개론(Beauty Study Introduction)
뷰티예술분야의 이론과 실무 훈련의 조화를 통해 미용 예술학의 총체적 특성을 연구하고 학문적 발전을 도모하며, 뷰티 및 향장 미용예술 산업발전에 이바지할 뷰티 예술 전문인 배출을 교육의 목표로 삼고 사회적으로 뷰티 문화 이미지 향상에 기여한다.

118뷰티서비스마케팅(Beauty Services Marketing)
각종 뷰티 서비스 및 서비스 상품 관련 마케팅 활동을 관리하는데 필요한 기초능력을 배양한다. 이를 위하여 뷰티 서비스 마케팅의 기본 전략 수립 및 각종 서비스 마케팅 관리와 관련된 내용을 체계적으로 학습한다.

119뷰티이미지메이킹 전략(Beauty Image Making Strategy)
메이크업, 헤어, 패션의 가장 기본인 개인에게 어울리는 이미지에 맞추어 진단하는 능력을 기르는 과정으로 기본 이론과 실습과정을 포함하며, 미용인으로서 갖추어야할 소양과 매너를 익히고 외적인 인상과 함께 내적 인품의 함양을 연구한다.

120뷰티 영향 팩터와 처방(Beauty Influence Factor &Prescription)
소비자의 욕구파악에 기초한 화장품개발, 판매관리의 이론적 배경과 실제적 기법에 대한 이해와 피부진단 및

관리의 의사결정능력을 배양하고 제품전략, 소비자행동, 향장심리, 가격전략, 유통, 촉진전략, 통합적인 관점에서 이해한다.

121뷰티 헤어와 스킨(Beauty Hair &Skin)
두피와 모발의 기초지식과 손상모발과 모발의 질병을 관리 하고 여러가지 유형의 탈모현상 문제점을 연구하고 스켈링 크리닉을 이해한다. 모발에 구조적, 생리적, 화학적, 물리적, 역학적 특성을 알고, 손상된 모발의 대처 방안 및 퍼머넌트 웨이브의 원리, 염색과 탈색 등의 특성에 대한 과학적 기초를 체계적으로 이해하여 모발에 대한 응용과 전반적인 이론적 지식을 습득한다.

122뷰티 화장품과 케어(Beauty Cosmetic & Prescription)
피부미용 산업에서 사용되는 화장품 화학과 관련된 지식을 익히고 화학제품에 대한 건강 및 안전성 측면을 알아본다. 이를 통해 피부미용에 적용 되는 화장품에 대한 물리화학적 기초 지식과 화장품의 종류별 특성을 이해하고 피부미용 실무에 올바르게 사용할 수 있는 능력을 배양한다.

123뷰티그래픽과 비주얼 코디(Beauty Graphic & Visual Image Coordination)
뷰티 그래픽 디자인 분야는 비주얼 커뮤니케이션(시각디자인)의 핵심영역으로서 다양한 디자인영역에 진출하기 위한 기본 능력을 제공한다. 시각디자인의 기본적인 원리를 실제적으로 디자인에 응용해 봄으로서 표현과정 및 방법을 학습한다.

124뷰티 브랜드이미지 연출과 관리(Beauty Brand Image Direction & Care)
뷰티 브랜드 이미지를 평가하고 희구하는 이미지를 파악할 수 있는 방법을 익히며 그 방법을 토대로 브랜드 이미지를 구축하고 브랜드 인지도를 높이는 브랜드 디자인 표현 능력을 배양한다. 다양한 브랜드의 사례를 살펴보고 소비자 심리학, 분석 심리학, 마케팅학을 토대로 뷰티 브랜드 인지도와 이미지 연출과 관리를 학습한다.

125뷰티디자인 기획과 전략(Beauty Design Planning & Strategy)
뷰티 서비스와 상품이 가치를 발휘하고 소비자의 욕구를 불러일으키도록 가시적인 효과를 높일 수 있는 기법 및 활동인 이벤트 기획, 코디네이션, 디스플레이의 기보원리 및 구체적인 전략을 익히고 연구하며 실습을 통해 실전 능력을 배양한다.

– 공통과목

126뷰티디자인연구방법특론(Beauty Design Research Methodology)
뷰티디자인 연구에 활용되는 다양한 연구방법의 이론을 학습하고 각자의 연구주제에 적합한 연구방법론을 선택하여 박사과정의 논문연구에 적용할 수 있는 방법론 능력을 배양한다.

석사과정

- 시각커뮤니케이션디자인 전공
- 영상커뮤니케이션디자인 전공

교육과정

전 공	구 분	학기	교과목코드	교 과 목	학점	시간
전공선택 (공동선택)	시각커뮤니케이션 디자인	1	A2801220 A2801205 A2802744	타이포그래피연구Ⅲ 시지각사인연구Ⅱ 광고디자인연구Ⅰ	3	3
		2	A2802741 A2801210 A2802745	타이포그래피연구Ⅳ 시지각사인연구Ⅱ 광고디자인연구Ⅱ		
		3	A2801204 A2801221 A2802742	타이포그래피연구Ⅰ 시지각사인연구Ⅲ 광고디자인연구Ⅲ		
		4	A2801209 A2802740 A2802743	타이포그래피연구Ⅱ 시지각사인연구Ⅳ 광고디자인연구Ⅳ		
		선수		평면조형실험 디지털조형실험	P/NP	3
	영상커뮤니케이션 디자인	1	A2801991 A2802764 A2802766	방송미술연구Ⅰ VMDⅠ 종합영상연구Ⅰ	3	3
		2	A2801992 A2802765 A2802767	방송미술연구Ⅱ VMDⅡ 종합영상연구Ⅱ		
		3	A2802768 A2801795 A2801796	공간의심리학 공간구성연구Ⅰ 영상제작연구Ⅰ		
		4	A2802769 A2801995 A2801997	하이퍼미디어디자인 공간구성연구Ⅱ 영상제작연구Ⅱ		
		선수	A2802400 A2802401	정보디자인 공간구성연습Ⅱ	P/NP	3

교과목 해설

■ 시각커뮤니케이션디자인전공

127타이포그래피연구Ⅰ(Research on Typography Ⅰ)
타이포그래피의 역사를 통하여 커뮤니케이션 도구로서의 표현방법을 이해하고, 사회문화적 배경과의 관계를 파악한다.

128타이포그래피연구Ⅱ(Research on TypographyⅡ)
형태로서의 글자와 의미로서의 글자라는 글자의 양면성을 이해하고, 의미의 확장에 따른 다양한 타이포그래피 표현을 연구, 실험한다.

129타이포그래피연구Ⅲ(Research on TypographyⅢ)
사회적 배경 및 문화적 변화와 폰트의 형태 변화를 접목시켜볼 수 있는 시각을 키운다.

130타이포그래피연구Ⅳ(Research on Typography Ⅳ)(Research on TypographyⅡ)
글자로 표현되는 다양한 영역 내에서 글자의 표현 스타일을 파악하고 각 스타일의 탄생 배경을 이해함과 동시에 적절한 표현 방법으로 응용할 수 있는 능력을 키운다.

131시지각사인연구Ⅰ(Research on Visual Perception SignⅠ)
시지각의 특성을 고찰하고 운동착시로 불리어지고 있는 여러 가지 시지각적 착시현상들을 시각디자인과 접목시켜 연구한다.

132시지각사인연구Ⅱ(Research on Visual Perception SignⅡ)
시지각의 특성을 고찰하고 반사, 굴절, 간섭과 같은 자연현상 속에서 시지각적 원리를 시각디자인과 접목시켜 연구한다.

133시지각사인연구Ⅲ(Research on Visual Perception SignⅢ)
시지각의 특성을 고찰하고 이를 바탕으로 연상능력, 인지능력 등 사람의 각종 시지각적 능력에 관하여 시각디자인과 접목시켜 연구한다.

134시지각사인연구Ⅳ(Research on Visual Perception SignⅣ)
시지각의 특성을 고찰하고 군화현상 등 게슈탈트 이론을 개관하며 시지각사인연구Ⅲ에서의 연구성과를 바탕으로 연상능력, 인지능력 등 사람의 각종 시지각적 능력을 측정하는 방법에 역점을 두고 연구한다.

135광고디자인연구Ⅰ(Research on Advertising DesignⅠ)
광고의 표현요소와 표현수법에 따른 광고효과를 연구한다.

136광고디자인연구Ⅱ(Research on Advertising DesignⅡ)
효과적인 광고 표현을 위한 제 조건과 광고심리에 대해 연구한다.

137광고디자인연구Ⅲ(Research on Advertising DesignⅢ)
국내외 선행 광고연구에 대해 연구한다.

138광고디자인연구Ⅳ(Research on Advertising DesignⅣ)

자신의 광고 연구주제를 탐색, 실제 연구에 접근한다.

– 시각커뮤니케이션디자인전공(선수과목)

139평면조형실험(Experimental 2D Design)
평면 디자인의 입문과정, 화면 구성과 그래픽 엘리먼트, 지각 심리, 표현 기법 등을 이론과 실습을 통해 강의한다.

140디지털조형실험(Experimental Digital Image Design)
어도비 일러스트레이터, 포토샵 등의 기초 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용해 실험적인 디지털 디자인을 창작하며 동시에 컴퓨터 기초능력을 계발한다.

■ 영상커뮤니케이션디자인전공

141방송미술연구Ⅰ(Broadcasting Art & DesignⅠ)
방송 매체의 미술과 디자인의 영역과 특성을 파악하고, 방송물 중 뉴스와 교양. 드라마와 오락물 등 다양한 프로그램 중 한 개를 선택하여 분석하고 프로그램에 나타나는 방송미술 중 무대미술이 무엇인지 알아보고 실습해 본다.

142방송미술연구Ⅱ(Broadcasting Art & DesignⅡ)
방송미술 중 타이틀을 포함한 시각미술의 영역과 특성을 파악하고 실제로 제작하고 분석하여 본다.

143VMDⅠ(Visual MchandiserⅠ)
첨단기법과 개념아래 디자인감각과 마케팅을 결합하여 이미지를 디자인하고, 이것을 디스플레이하는 공간연출의 이론과 실제에 관하여 연구한다.

144VMDⅡ(Visual MchandiserⅡ)
가상공간기법과 유비쿼터스를 결합하여 보다 심층적인 VMD 에 대하여 연구한다.

145종합영상연구Ⅰ(Mixed Media & ImageⅠ)
영상과 그것을 둘러싸고 있는 환경을 결합하여 이미지를 형상화하는 작업하는 과정을 연구한다.

146종합영상연구Ⅱ(Mixed Media & ImageⅡ)
종합영상연구를 심화시켜 완성해가는 과정을 연구 분석한다.

147공간의심리학(Psychology in Space)
문화적 공간적 장소적 맥락 속에 정보공간, 생활공간, 도시공간, 사이버공간 상에서의 인간심리 상호작용적 메커니즘에 대하여 규명하고 심층 연구한다.

148하이퍼미디어디자인(Hyper Media Design)
네트워크와 뉴미디어, 유비쿼터스를 결합하여 문화, 멀티미디어, 웹, 인터페이스 등의 유기적이고 통합적인 디자인에 대하여 설계하고 연구한다.

149공간구성연구Ⅰ(Space Composition StudyⅠ)

공간에 개념을 이해하고 다양한 오브제와 재료를 통하여 공간을 구성하고 발표한다.

150공간구성연구Ⅱ(Space Composition StudyⅡ)
다양한 오브제와 재료는 물론 각종 미디어를 동원하여 가시적 공간 뿐 만 아닌 비가시적 공간의 문제까지도 포함하여 공간을 구성하고 발표한다.

151영상제작연구Ⅰ(Image Making StudyⅠ)
개인적인 주제를 선택하여 시간적인 제약 없이 촬영 편집 제작 후 발표한다.

152영상제작연구Ⅱ(Image Making StudyⅡ)
사회적인 주제를 선택하여 촬영 편집 제작 후 발표한다.

- 영상커뮤니케이션디자인전공(선수과목)

153평면조형실험(Experimental 2D Design)
평면 디자인의 입문과정, 화면 구성과 그래픽 엘리먼트, 지각 심리, 표현 기법 등을 이론과 실습을 통해 강의한다.

154디지털조형실험(Experimental Digital Image Design)
어도비 일러스트레이터, 포토샵 등의 기초 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용해 실험적인 디지털 디자인을 창작하며 동시에 컴퓨터 기초능력을 계발한다.

석사과정

- 애니메이션전공(Animation)
- 제품디자인전공(Product Design)

교과목 연계도

■ 애니메이션 전공

선 수	동작표현연구	시나리오와 스토리보드
전공선택	영상커뮤니케이션과 이미지론	영상애니메이션 작품분석연구Ⅱ
	애니메이션 제작스튜디오Ⅰ	연구방법론Ⅰ
	애니메이션 제작스튜디오Ⅱ	논문연구방법론
	애니메이션 제작스튜디오Ⅲ	논문 및 작품개별지도Ⅰ
	애니메이션 기획과 연출	논문 및 작품개별지도Ⅱ
	엔터테인먼트 제작 스튜디오	논문 및 작품개별지도Ⅲ
	인터렉티브 미디어Ⅰ	엔터테인먼트 제작 세미나
	인터렉티브 미디어Ⅱ	애니메이션 시나리오 비평
	영상애니메이션 작품분석연구Ⅰ	

교과목 연계도

■ **제품디자인 전공**

선 수	제품디자인프로젝트Ⅰ	제품디자인프로젝트Ⅱ
전공선택	고급디자인관리론	고급디자인문화비평
	디자인매니지먼트Ⅰ	디자인매니지먼트Ⅱ
	디자인문화비평	디자인컨설팅론
	디자인트렌드연구	사용자심리학
	제품디자인R&DⅠ	제품디자인R&DⅡ
	제품디자인R&DⅢ	신제품개발기획
	제품인터랙션디자인Ⅰ	제품인터랙션디자인Ⅱ
	제품인터랙션디자인Ⅲ	제품인터랙션디자인Ⅳ
	제품인터랙션디자인	통합디자인프로젝트
	프로덕트디자인방법론	프로덕트디자인세미나
	프로덕트디자인스튜디오Ⅰ	프로덕트디자인스튜디오Ⅱ
	프로덕트디자인스튜디오Ⅲ	프로덕트디자인스튜디오Ⅳ

교육과정

전 공	구 분	교과목코드	교 과 목	학점	시간
애니메이션	전공선택	A2873392	영상커뮤니케이션과 이미지론	3	3
		A2873393	애니메이션 제작스튜디오Ⅰ	3	3
		A2873399	애니메이션 제작스튜디오Ⅱ	3	3
		A2873407	애니메이션 제작스튜디오Ⅲ	3	3
		A2873394	애니메이션 기획과 연출	3	3
		A2873395	엔터테인먼트 제작 스튜디오	3	3
		A2873396	인터랙티브 미디어Ⅰ	3	3
		A2874112	문화콘텐츠세미나	3	3
		A2873397	영상애니메이션 작품분석연구Ⅰ	3	3
		A2873402	영상애니메이션 작품분석연구Ⅱ	3	3
		A2873767	연구방법론	3	3
			디지털콘텐츠산업	3	3
		A2873853	논문연구방법론	3	3
		A2873684	논문 및 작품개별지도Ⅰ	3	3
		A2873707	논문 및 작품개별지도Ⅱ	3	3
		A2873708	논문 및 작품개별지도Ⅲ	3	3
		A2873405	엔터테인먼트 제작 세미나	3	3
		A2873404	애니메이션 시나리오 비평	3	3
	선수과목	A2873688	동작표현연구	P/NP	3
		A2872687	시나리오와 스토리보드	P/NP	3
제품디자인	전공선택	A28A3756	고급디자인관리론	3	3
		A28A3757	고급디자인문화비평	3	3
		A28A2012	디자인매니지먼트Ⅰ	3	3
		A28A2013	디자인매니지먼트Ⅱ	3	3
		A28A3764	디자인문화비평	3	3
		A28A3957	디자인컨설팅론	3	3
		A28A3875	디자인트렌드연구	3	3
		A28A3874	사용자심리학	3	3
		A28A3763	신제품개발기획	3	3
		A28A3762	제품디자인R&DⅠ	3	3
		A28A3873	제품디자인R&DⅡ	3	3
		A28A3956	제품디자인R&DⅢ	3	3
		A28A3955	제품인터랙션디자인	3	3
		A28A2791	제품인터랙션디자인Ⅰ	3	3
		A28A2792	제품인터랙션디자인Ⅱ	3	3
		A28A2793	제품인터랙션디자인Ⅲ	3	3
		A28A2794	제품인터랙션디자인Ⅳ	3	3
		A28A3755	통합디자인프로젝트	3	3
		A28A2014	프로덕트디자인방법론	3	3
		A28A2016	프로덕트디자인세미나	3	3
		A28A1301	프로덕트디자인스튜디오Ⅰ	3	3
		A28A1444	프로덕트디자인스튜디오Ⅱ	3	3
		A28A2007	프로덕트디자인스튜디오Ⅲ	3	3
		A28A2015	프로덕트디자인스튜디오Ⅳ	3	3
	선수과목	A28A3653	제품디자인프로젝트Ⅰ	P/NP	3
		A28A3663	제품디자인프로젝트Ⅱ	P/NP	3

교과목 해설

■ 애니메이션전공

155영상커뮤니케이션과 이미지론(Communication for Moving Image)
디지털 미디어 시대의 융복합 콘텐츠에 대해 영상언어를 통한 커뮤니케이션과 이미지에 담긴 다양한 담론(철학적, 심리학적 관점)들을 재해석하며 분석 연구한다.

156애니메이션 제작스튜디오Ⅰ(Animation StudioⅠ)
애니메이션에 대한 기본이론과 제작과정을 이해하고, 기초 제작능력을 습득하며 다양한 애니메이션 제작기법을 개발 연구한다.

157애니메이션 제작스튜디오Ⅱ(Animation StudioⅡ)
2D 애니메이션에 대한 기본 이해와 실습을 통해 아이디어 발상에서 촬영, 편집과정에 이르기 까지 애니메이션을 기획 제작할 수 있는 능력을 배양한다.

158애니메이션 제작스튜디오Ⅲ(Animation StudioⅢ)
애니메이션에 대한 기본 이해와 실습을 통해 아이디어 발상에서 촬영, 편집과정에 이르기 까지 애니메이션을 전체적으로 기획 제작할 수 있는 능력을 함양한다

159애니메이션 기획과 연출(Animation Planning&Producing)
애니메이션 제작에 필수적인 기획 단계인 레이아웃과 스토리보드 및 콘티, 그리고 타임시트에 이르는 제반 이론 및 실습을 개인별 프로젝트로 진행하여 핵심적이고 전형적인 제작 시스템을 습득한다.

160엔터테이먼트 제작 스튜디오(Entertainment Production Studio)
엔터테이먼트를 제작하기 위한 다양한 접근방법과 제작 프로세스를 연구하여 실제적인 작품을 구상하고 실습하는 과정이다.

161인터랙티브 미디어Ⅰ(Interactive MediaⅠ)
인터랙티브 미디어에 대한 애니메이션 연구자의 다양한 시각과 통찰력을 배양하며 미디어관련 기본 이론과 작품을 연구한다.

162인터랙티브 미디어 Ⅱ(Interactive Media Ⅱ)
인터랙티브 미디어에 대한 애니메이션 연구자의 다양한 시각과 통찰력을 배양하며 미디어관련 응용 이론과 심화과정을 연구한다.

163영상애니메이션 작품분석연구Ⅰ(Animation AnalysisⅠ)
영화, TV, 인터넷 등 다양한 영상미디어에 대한 이해를 바탕으로 영상·애니메이션 작품 속의 상징적 코드들을 다양한 분석툴로 분석 연구한다.

164영상애니메이션 작품분석연구Ⅱ(Animation AnalysisⅡ)
디지털 인프라 환경에 있어서 애니메이션이나 영상작품에 대한 텍스트와 기호들에 관해 논의하며 영상미학을 바탕으로 기호학, 정신분석학적 차원에서 멀티미디어를 구성하는 핵심적인 요소들을 분석 연구한다.

165연구방법론Ⅰ(Research methodologyⅠ)

연구논문 작성 시 필요한 디지털 콘텐츠 분야의 다양한 데이터에 대한 기초적 분석능력을 갖출 수 있도록 설문조사, 자료수집 등 연구 조사방법과 측정, 통계분석에 대한 기초이론에 관해 학습한다.

166연구방법론Ⅱ(Research methodologyⅡ)
연구조사에 대한 기본적이고 올바른 지식을 습득할 수 있도록 학습한다. 특히 디지털 콘텐츠 분야의 다양한 데이터 분석을 스스로 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위해 연구 조사방법이나 측정, 통계분석에 관해 그 원리를 적용하는 방법을 습득한다.

167논문연구 방법론(Thesis Methodology)
디자인, 영상·애니메이션 분야의 논문을 쓰고자할 때 어떤 절차와 방법에 의해 진행해야 하는가, 또 연구계획은 어떻게 수립해야하는가 등에 대한 전반적인 연구방법 등에 대해 학습한다.

168논문 및 작품개별지도Ⅰ(Thesis & Project Independent StudyⅠ)
영상·애니메이션 분야에 대한 연구자의 독자적인 작품연구와 이와 연계된 논문작성 기술방법을 터득하고 다양한 주제와 접근 방법을 탐구함으로써 연구의 기본을 익힌다.

169논문 및 작품 개별지도Ⅱ(Thesis Project and Independent StudyⅡ)
디지털 콘텐츠 분야 논문의 체계적인 구성방법과 기술, 표현 등을 학습한다. 이와 함께 개별적인 프로젝트의 완성도를 높이기 위하여 교수와 1:1수업 방식으로 진행한다.

170논문 및 작품 개별지도Ⅲ(Thesis Project and Independent StudyⅢ)
디지털 미디어콘텐츠 분야 논문의 심화과정으로 체계적인 구성방법과 기술, 표현 등을 학습한다. 이와 함께 개별적인 프로젝트의 완성도를 높이기 위하여 교수와 1:1수업 방식으로 진행한다.

171엔터테이먼트 제작 세미나(Entertainment Production Seminar)
엔터테이먼트를 제작하기 위한 다양한 접근방법과 제작 프로세스를 연구하여 실제적인 작품을 구상하고 연구한다.

172애니메이션 시나리오 비평(Animation Scenario Critic)
시나리오의 구성과 전개방법을 시각화시키기 위해 진행되는 심화단계로 영상연출을 위한 인문적 소양을 함양한다.

173동작표현연구(Animation & Movement Study)
애니메이션의 움직임에 대한 이해를 바탕으로 생물과 무생물의 속성을 파악하고, 타이밍에 대한 원리를 적용하여 영상 화면에서의 움직임을 표현하는 능력을 배양한다.

174시나리오와 스토리보드(Scenario & Storyboard)
시나리오의 구성과 전개방법을 시각화시키기 위해 진행되는 심화단계로 영상연출을 위한 시각적 텍스트와 드로잉 등의 표현방법으로 자신의 생각과 컨셉을 구체화시킨다. 또한 제품(휴대폰, 키오스크, 컴퓨터) 인터페이스에 활용될 수 있는 영상 컨텐츠의 시나리오를 기획한다.

■ 제품디자인전공

175고급디자인관리론(Advanced Design Management Methodology)
기업경영의 전략적 수단 및 자원으로써 디자인을 효과적으로 활용하기 위한 디자인경영의 학문적 체계와 역할, 속성, 사례연구, 실천방법 등을 학습하고, 이를 바탕으로 통합적인 기업경영의 프레임워크 관점에서 디자인 경영에 접근한다.

176고급디자인문화비평(Advanced Design Culture Criticism)
디자인의 학제적 특성을 반영하여 통합적 관점에서의 창의적 문제해결을 위한 디자인의 학문적 연구방법론을 모색한다.

177디자인매니지먼트Ⅰ(Design ManagementⅠ)
기업경영의 전략적 수단 및 자원으로써 디자인을 효과적으로 활용하기 위한 디자인경영의 학문적 체계와 역할, 속성, 사례연구, 실천방법 등에 대한 체계적 학습을 수행한다.

178디자인매니지먼트Ⅱ(Design ManagementⅡ)
기업경영의 전략적 수단 및 자원으로써 디자인을 효과적으로 활용하기 위한 디자인경영의 학문적 체계와 역할, 속성, 사례연구, 실천방법 등에 대한 체계적 학습을 수행한다.

179디자인문화비평(Design Culture Criticism)
현대디자인의 다양한 논점들을 비교하여 디자인의 흐름을 조망한다. 주목받는 디자이너의 작품과 디자인철학을 병행하여 분석한다. 해당학기의 주요전시들을 참관하여 경험을 축적한다.

180디자인컨설팅론(Design Consulting Methodology)
디자인 컨설팅의 실무수행을 위한 프레임워크와 각 모듈별 실행 방법론들에 대한 학습이 이루어진다.

181디자인트렌드연구(Design Trend Analysis)
디자인과 사회, 경제의 흐름과 경향을 연구한다. 다양하고 폭넓은 고찰을 거쳐 디자인의 근 미래 트렌드를 예측한다.

182사용자심리학(User Psychology)
인간의 인지적 속성을 기반으로 사용자와 제품 간의 상호작용과 정서적 교감에 대한 심리학적 원리를 학습하고, 이를 제품의 디자인 구현에 적용할 수 있는 이론적 지식체계를 학습한다.

183신제품개발기획(New Product Development Project)
기획, 조사/분석, 아이디어 발상, 디자인 개발, 디자인 평가 등, 제품 개발 프로세스 상의 실무적 활동을 지원할 수 있는 다양한 디자인 방법론을 터득한다.

184제품디자인R&DⅠ(Product Design R&DⅠ)
학생 개개인의 관심에 따라 주제가 정해지며 철저하고 심도 있는 리서치를 통한 디자인개발과정과 결과를 도출해내는 리서치 베이스의 고급실기과정으로 제품디자이너와 제품디자인매니저로서의 프로젝트 수행 및 관리 능력 배양을 목적으로 한다.

185제품디자인R&DⅡ(Product Design R&DⅡ)
학생 개개인의 관심에 따라 주제가 정해지며 철저하고 심도 있는 리서치를 통한 디자인개발과정과 결과를 도출

해내는 리서치 베이스의 고급실기과정으로 제품디자이너와 제품디자인매니저로서의 프로젝트 수행 및 관리 능력 배양을 목적으로 한다.

186제품디자인R&DⅢ(Product Design R&DⅢ)
학생 개개인의 관심에 따라 주제가 정해지며 철저하고 심도 있는 리서치를 통한 디자인개발과정과 결과를 도출해내는 리서치 베이스의 고급실기과정으로 제품디자이너와 제품디자인매니저로서의 프로젝트 수행 및 관리 능력 배양을 목적으로 한다.

187제품인터랙션디자인(Product Interaction Design)
디지털 테크놀로지를 기반으로 인간과 제품의 기능적/감성적 상호작용에 대한 이해를 토대로 인간-제품의 상호작용을 효과적으로 실현할 수 있는 다양한 유형의 제품디자인에 대한 사례중심의 연구를 수행한다.

188제품인터랙션디자인Ⅰ(Product Interaction DesignⅠ)
디지털 테크놀로지를 기반으로 인간과 제품의 기능적/감성적 상호작용에 대한 이해를 토대로 인간-제품의 상호작용을 효과적으로 실현할 수 있는 다양한 유형의 상호작용 디자인에 대한 이론적 체계와 실제 제품디자인에 대한 응용기술을 연구한다.

189제품인터랙션디자인Ⅱ(Product Interaction DesignⅡ)
디지털 테크놀로지를 기반으로 인간과 제품의 기능적/감성적 상호작용에 대한 이해를 토대로 인간-제품의 상호작용을 효과적으로 실현할 수 있는 다양한 유형의 상호작용 디자인에 대한 이론적 체계와 실제 제품디자인에 대한 응용기술을 연구한다.

190제품인터랙션디자인Ⅲ(Product Interaction DesignⅢ)
디지털 테크놀로지를 기반으로 인간과 제품의 기능적/감성적 상호작용에 대한 이해를 토대로 인간-제품의 상호작용을 효과적으로 실현할 수 있는 다양한 유형의 상호작용 디자인에 대한 이론적 체계와 실제 제품디자인에 대한 응용기술을 연구한다.

191제품인터랙션디자인Ⅳ(Product Interaction DesignⅣ)
디지털 테크놀로지를 기반으로 인간과 제품의 기능적/감성적 상호작용에 대한 이해를 토대로 인간-제품의 상호작용을 효과적으로 실현할 수 있는 다양한 유형의 상호작용 디자인에 대한 이론적 체계와 실제 제품디자인에 대한 응용기술을 연구한다.

192통합디자인프로젝트(Integrated Design Project)
이론과 실기를 병행하는 과목으로 제품, 가구, 운송기기, 공공디자인 등 산업디자인영역 전반에 걸친 통합디자인 프로젝트를 수행하는 과정으로 학생 개개인의 관심분야를 중심으로 주제선정과 함께 관련분야와의 통합적인 프로젝트를 진행한다.

193프로덕트디자인방법론(Product Design Methodology)
계량 경제이론과 고급 프로그램패키지를 이용해 실제 경제 변수 데이터를 분석하는 응용에 중점을 둔다.

194프로덕트디자인세미나(Product Design Seminar)
오늘날 사회적 문제로 쟁점이 되고 있는 디자인의 윤리성이나, 도덕성, 환경문제 등을 토픽으로 정하여 세미나형식으로 진행시키며 자유로운 토론과 논쟁으로 디자이너로서의 사회문제 인식과 더불어 디자인이 해결할 수 있는 문제해결 가능성을 모색하며 아울러 토론을 통해 디자이너로서의 설득력과 비판력의 강화훈련도 겸한다.

195프로덕트디자인스튜디오Ⅰ(Product Design StudioⅠ)
고급실기과정으로 제품디자인의 세부적이고 깊이 있는 프로세스의 철저한 이해와 프로젝트에 적용시킬 수 있는 능력을 기르는데 목적을 둔다. 프로젝트의 성격은 개개인의 관심에 따라 다양하게 진행될 수 있으며 가급적 디자인 프로세스의 적용을 명확하게 보여줄 수 있는 주제를 선택하여 진행한다.

196프로덕트디자인스튜디오Ⅱ(Product Design StudioⅡ)
고급실기과정으로 제품디자인 프로세스에 대한 철저한 이해와 프로젝트의 적용을 통해 진행되며 프로젝트는 실험적인 성격으로 진행하며 주제는 개개인의 관심에 따라 정해진다. 이 실험적 프로젝트에선 아이디어의 발상 능력과 아이디어와 의사결정에 대한 평가능력을 키우며 자기 자신의 창의적인 프로세스를 모색한다.

197프로덕트디자인스튜디오Ⅲ(Product Design StudioⅢ)
고급실기과정으로 제품디자인의 세부적이고 깊이 있는 프로세스의 철저한 이해와 프로젝트에 적용시킬 수 있는 능력을 기르는데 목적을 둔다. 프로젝트의 성격은 개개인의 관심에 따라 다양하게 진행될 수 있으며 가급적 디자인 프로세스의 적용을 명확하게 보여줄 수 있는 주제를 선택하여 진행한다.

198프로덕트디자인스튜디오Ⅳ(Product Design StudioⅣ)
고급실기과정으로 제품디자인 프로세스에 대한 철저한 이해와 프로젝트의 적용을 통해 진행되며 프로젝트는 실험적인 성격으로 진행하며 주제는 개개인의 관심에 따라 정해진다. 이 실험적 프로젝트에선 아이디어의 발상 능력과 아이디어와 의사결정에 대한 평가능력을 키우며 자기 자신의 창의적인 프로세스를 모색한다.

199제품디자인프로젝트Ⅰ(Product Design ProjectⅠ)
고급실기과정으로 제품디자인 프로세스에 대한 철저한 이해와 프로젝트의 적용을 통해 진행되며 프로젝트는 실험적인 성격으로 진행하며 주제는 개개인의 관심에 따라 정해진다. 이 실험적 프로젝트에선 아이디어의 발상 능력과 아이디어와 의사결정에 대한 평가능력을 키우며 자기 자신의 창의적인 프로세스를 모색한다.

200제품디자인프로젝트Ⅱ(Product Design ProjectⅡ)
고급실기과정으로 제품디자인 프로세스에 대한 철저한 이해와 프로젝트의 적용을 통해 진행되며 프로젝트는 실험적인 성격으로 진행하며 주제는 개개인의 관심에 따라 정해진다. 이 실험적 프로젝트에선 아이디어의 발상 능력과 아이디어와 의사결정에 대한 평가능력을 키우며 자기 자신의 창의적인 프로세스를 모색한다.

석사과정

– 인테리어디자인전공(Interior Design)

교육과정

전 공	구 분	교과목코드	교 과 목	학점	시간
인테리어 디 자 인	전공선택	A2831557	실내공간연구Ⅰ	3	3
		A2831558	실내공간연구Ⅱ		
		A2831561	환경공간계획Ⅰ		
		A2831562	환경공간계획Ⅱ		
		A2831564	실내디자인세미나Ⅰ		
		A2831565	실내디자인 세미나Ⅱ		
		A2831559	스페이스 플래닝Ⅰ		
		A2831560	스페이스 플래닝Ⅱ		
		A2801566	실내디자인프로젝트Ⅰ		
		A2831567	실내디자인프로젝트Ⅱ		
		A2831563	실내디자인 분석 평가		
		A2833998	실내디자인 분석 평가Ⅱ		
		A2831043	디자인연구방법론		
		A2833651	디자인연구방법론Ⅱ		
		A2833697	전시디자인		
		A2834115	비주얼 머천다이징		
		A2834021	공간 코디네이션		
		A2830673	조명디자인		
		A283	가구디자인		
		A2833696	공공디자인		
		A2833997	공간디자인 마케팅		
		A2833652	친환경 디자인		
		A2833872	현대건축가 및 건축사		
		A283	한국건축사		
		A2861797	현대디자인의 역사Ⅰ		
		A2861998	현대디자인의 역사Ⅱ		
		A2861999	현대디자이너탐구Ⅰ		
		A2862000	현대디자이너탐구Ⅱ		
		A2862004	디자인과 휴머니즘		
		A2861234	디자인과 감성공학		
		A2861798	디자인과 전통문화		
		A2862096	감성디자인과 색채커뮤니케이션		
		A2862001	테마코디네이션		
		A2862002	감성디자인과 마케팅		
		A2862005	커리너리아트		
		A2862003	현대미디어디자인론		
	선수	A2832396	실내공간계획	P/NP	
		A283	실내디자인스튜디오Ⅰ		
		A286	실내디자인사Ⅱ		
		A286	색채커뮤니케이션		

교과목 해설

■ 인테리어디자인전공

201실내공간연구Ⅰ(Interior Space StudyⅠ)
주거공간의 개념과 의미 및 종류를 파악하고, 다양한 형태의 주택을 조사, 연구한다. 주거공간의 이해와 이에 따른 구체적 대상 공간의 디자인설계를 진행한다.

202실내공간연구Ⅱ(Interior Space StudyⅡ)
다양한 상업 공간 중에서 상점공간에 대하여 조사, 연구해 본다. 상점공간의 계획과 디자인 과정을 습득하고, 이에 따른 구체적 대상 공간의 디자인설계를 진행한다.

203환경공간계획Ⅰ(Environmental DesignⅠ)
인간이 생활하는 실내. 외 공간을 구성하는 물리적이고 생태적인 환경요소들을 연구한다. 이에 따른 쾌적한 환경공간의 창출을 구체적 대상 공간을 통하여 디자인해 본다.

204환경공간계획Ⅱ(Environmental DesignⅡ)
인간이 생활하는 환경공간에서 중요한 문제로 야기되는 일정 토픽을 주제로 연구해 본다. 쾌적한 환경 공간 창출을 위하여 제안적 공간을 디자인한다.

205실내디자인세미나Ⅰ(Interior Design SeminarⅠ)
실내디자인 영역에서 공간문화와 인간환경에 대한 주제를 가지고 토론 연구한다. 현 문제의 쟁점을 분석 파악하여, 대안 모색을 강구한다.

206실내디자인 세미나Ⅱ(Interior Design SeminarⅡ)
공간문화와 인간환경에 대한 주제 연구를 바탕으로, 구체적 대안 공간의 디자인 프로세스를 진행한다. 이러한 훈련은 창의적인 공간계획의 진행과 연구 능력을 배양한다.

207스페이스 플래닝Ⅰ(Special Topics on DesignⅠ)
실내디자인의 다양한 영역 중에서 조명디자인 계획을 연구한다. 옥외 및 실내 공간 조명의 종합적인 이해와 연출방법을 익히고, 디자인 프로젝트를 통하여 연출기법을 훈련한다.

208스페이스 플래닝Ⅱ(Special Topics on DesignⅡ)
실내디자인의 다양한 영역 중에서 일정과제를 선택하여 디자인 작업을 진행하는 과정으로 구성한다. 종합적인 프로세스를 파악하고, 제안적 공간의 디자인을 진행한다.

209실내디자인프로젝트Ⅰ(Interior Design ProjectⅠ)
특수공간의 프로젝트를 통하여 종합적인 디자인 진행을 파악하고, 이를 토대로 디자인 기획 및 설계를 한다. 전반적 디자인 프로세스를 진행할 수 있는 능력을 배양한다.

210실내디자인프로젝트Ⅱ(Interior Design ProjectⅡ)
콤플렉스 실내공간의 프로젝트를 통하여 종합적인 디자인 진행을 습득하고, 이를 토대로 디자인 기획 및 설계를 한다. 전반적 디자인 프로세스를 진행할 수 있는 능력을 배양한다.

211실내디자인 분석 평가(Interior Design Analysis Evaluation)

다양한 공간별 실내 프로젝트에 대한 분석 평가로 평가 목록에 따른 조사 연구로 진행된다. 평가 결과의 분석 및 대안 연구를 통하여 용도에 적합한 실내공간을 제시한다.

212실내디자인 분석 평가Ⅱ(Interior Design Analysis EvaluationⅡ)
다양한 공간별 실내 연구에 대한 분석 평가로 평가 목록에 따른 조사 연구로 진행된다. 평가 결과의 분석 및 대안 연구를 통하여 용도에 적합한 실내공간 연구를 제시한다.

213디자인연구방법론(Research Method on DesignⅠ)
시각, 공업, 실내를 포괄하는 다양한 디자인분야의 체계적인 연구를 위한 방법론을 다룬다. 논문작성과 관련 연구를 위한 과학적이고 체계적인 연구를 통하여, 논리적 사고능력을 배양한다.

214디자인연구방법론Ⅱ(Research Method on DesignⅡ)
실내디자인분야의 체계적인 연구를 위한 방법론을 다룬다. 논문작성과 관련연구를 위한 과학적이고 체계적인 연구를 통하여, 논리적 사고 능력을 배양한다.

215전시디자인(Exhibition Design)
전시공간의 디자인 기획을 위한 컨셉 설정 및 컨텐츠 분석을 통해 전시의 원활한 기획을 연출하기 위한 과목으로서 전시디자인의 기초이론 능력을 확립하는 과정이다.

216비주얼 머천다이징(Visual Merchandizing) - VMD
소매점, 백화점과 같은 판매공간의 구성요소와 시각적인 표현, 디스플레이 기법 및 VMD마케팅 과정을 습득한다.

217공간 코디네이션(Space Coordination)
실내공간에 있어 벽지나 카페트 가구, 조명에 이르는 실내디자인의 요소와의 색과 재료의 조화, 그리고 실내공간에 있어 시대양식의 표현에 대한 효과적 연출방법을 학습하는 과정이다.

218조명디자인(Lighting Design)
빛은 공간연출을 극대화하기 위한 중요한 연출수단이다. 따라서 실 내외 공간에 있어 자연광, 인공광 등을 활용한 공간연출의 전문적 지식을 학습하는 과정이다.

219가구디자인(Advanced Furniture Design)
인간공학적, 미적, 경제적 측면에서 가구의 개념을 이해하고, 가구디자인의 역사, 가구제작 방법 등을 중심적으로 이해한다.

220공공디자인(Public Design)
우리 삶 속의 공공성 구현과 문화를 축으로 공공디자인 연구를 모색한다. 공공디자인 개선 방안을 연구하고 재해석하여, 새로운 공공디자인 패러다임을 제시한다.

221공간디자인 마케팅(Space Design Marketing)
디자인의 공급 과잉 시대에 새로운 공간디자인 마케팅을 접목시켜 새로운 패러다임을 구축한다. 정신적, 문화적 가치에 대한 경제적 효율성 등을 디자인에 연계하여 공간 마케팅을 제안한다.

222친환경 디자인(Eco-Friendly Design)
21C 인류가 해결해야할 가장 중요한 명제는 친환경적이고 지속가능한 개발을 추구하는 것이다. 자연에너지 및 환경건축에 대한 중요성을 인식하고 친환경디자인 사례를 분석하여 새로운 친환경디자인을 제시한다.

223현대건축가 및 건축사(Modern Architect and History)
포스트 모더니즘 이후의 현대 실내건축사의 흐름과 특성을 다양한 프로젝트와 디자이너의 작품들의 분석을 통하여 사회적 문화적 특성과의 관계 속에서 새로운 시대의 디자인패러다임을 파악한다.

224한국건축사(History of Korean Architecture)
한국 전통건축의 역사적 편년 및 발전과정을 파악하는 한편, 목조건축양식의 구조적, 역학적, 조형적 이해를 습득하고 그 건축적 설계방법과 건축사상을 한국적 철학에 의해 고찰하고 확인하는데 목적이 있다. 또한 현장을 답사하여 건축적 테마를 가지고 고건축을 분석함으로써 전통건축의 이해와 현대건축의 철학을 육성한다.

225현대디자인의 역사Ⅰ(History of Modern DesignⅠ)
현대디자인의 역사에 대한 탐색은 디자인의 과거를 향한 단순한 이해 이상을 요구한다. 불확실한 현재는 물론 미래마저 계획해 나가야 하는 현대의 전문 디자이너가 지녀야 할 '역사의식'을 함양하기 위해 본 과목은 현대디자인의 역사적 진화과정에 대해 고찰하는 것에 그치지 않고, 한 차원 더 나아가 '과거의 현재성 발굴'이라는 문화 고고학적 관점 내지는 디자인사의 메타적 속성에 주목한다. '현대디자인의 역사 I'에서 집중적으로 탐구 될 영역은 소위 '모던디자인의 역사'와 관련된 시기이다.

226현대디자인의 역사Ⅱ(History of Modern DesignⅡ)
'현대디자인의 역사Ⅰ'의 연장선상에 위치한 '현대디자인의 역사Ⅱ'는 '모던디자인이후의 역사'를 그 분석대상으로 삼는다.

227현대디자이너탐구Ⅰ(Inquiry into Modern DesignerⅠ)
역사를 살펴보는 두 가지 보편적 틀은 '시대정신 Zeitgeist'과 '위대한 인물 great man'에 입각한 역사인식 모형이다. 후자의 관점은 역사적 발전이 위대한 인물들의 혁신을 통해서 이루어진다는 사관을 중심으로 발전해 왔다. 자칫 빠지기 쉬운 영웅주의적 한계를 극복하기 위한 최근의 다양한 담론에도 불구하고, 본 과목은 현대디자인의 역사에서 인물중심의 역사인식 방법이 일정부분 유효하다는 입장을 취한다. 디자인의 제 현상을 정치와 경제, 문화적 압력의 대리물로 파악하려는 전자의 시각을 추적하는 것이 강의 목표이다. '현대디자이너 탐구 I'에서는 이른바 '아방가르드' 디자이너를 중점적으로 분석한다.

228현대디자이너탐구Ⅱ(Inquiry into Modern DesignerⅡ)
'현대디자이너 탐구Ⅱ'는 현대디자이너 탐구 I'의 후속 과목이므로 강의의 취지가 'I'과 동일하다. 단 '현대디자이너 탐구Ⅱ'의 탐구대상은 '포스트-아방가르드' 디자이너이다.

229디자인과 휴머니즘(Design and Humanism)
현대문명에서 테크놀로지가 차지하는 부분이 그 어느 때 보다도 커져 가고 있는 현 시점에서 디자인을 휴머니즘이라는 고전적 주제와 다시 한 번 관련시킴으로써 테크놀로지에 무단 편승하려는 디자인의 일반적 현상에 대해 성찰하려는 것이 본 과목의 목적이다. 이를 통해 21 세기를 건강하게 해쳐나가야 하는 디자이너의 역할 및 미래의 디자인이 나아가야 할 방향에 대한 균형 잡힌 시각을 확보하고자 한다.

230디자인과 감성공학(The Human Sensibility of Technology)
현대인의 라이프 스타일의 특징을 분석하여 인간이 가지고 있는 이미지나 감성을 물리적 디자인 요소로 번역해 구체적으로 설계하여 나아가 감성공학을 디자인과 함께 연구하여 교육하는데 목표가 있다.

231디자인과 전통문화(Design & The Traditional Culture)
우리민족의 전통문화를 역사적 관점에서 체계적으로 답습하여 문화, 예술, 풍속, 관습 등을 디자인과 연결하여 우리민족의 문화생활사 전반을 우리문화와 함께 이해하여 디자인과 전통문화의 관계를 보다 더 학문적으로 접근하는데 목적이 있다.

232감성디자인과 색채커뮤니케이션(The Human Sensibility of Design & Color Communication)
감성공학을 디자인과 함께 색채감성측정에 따라 디자인에 보다 좀 더 과학적으로 응용하여 접근하고자 하는데 교육 목표가 있다.

233테마코디네이션(Theme coordination)
디자인과 감성 커뮤니케이션의 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각에 일관하여 감성세계를 움직이는 다양한 테마 코디네이션과 연결되어지는 소비자의 감성 주파수를 인지하여 디자인과 테마코디네이션을 종합적으로 분석하여 인간의 감성을 감지하여 테마 코디네이션의 적용할 수 있는 능력을 교육하도록 한다.

234감성디자인과 마케팅(The Human Sensibility of Design & Marketing)
디자인과 소비자의 감성욕구를 분석하여 상품과 기업 활동의 관계를 분석하여 디자인과 감성마케팅을 교육하는데 목표가 있다.

235커리너리아트(The Culinary Art)
현대 정보화 산업사회 있어서 문화적 배경 속에서 여러 요인에 의해 영향을 받았던 디자인의 역사를 초기 단계부터 시대적으로 분석하며 감성디자인과 심리학적 측면으로 연구하여 과학적 이론 방법을 고찰하여 실제적으로 커리너리 아트와 토탈 코디네이션에 적용하여 색채와 감성, 심리적 측정의 원리와 응용을 중심으로 커리너리 아트의 창작활용, 응용에 대한 연구를 종합적으로 감성과 디자인과 함께 커리너리 아트에 연결하여 교육하는데 목표가 있다.

236현대미디어디자인론(Theory of Modern Media Design)
디자인의 세계는 미디어가 지배하는 세계라고 해도 과언이 아니다. 문제는 '미디어'가 함의하고 있는 내용이 너무 광범위하거나 모호하기 때문에 정작 디자인과 미디어의 내밀한 관계를 추적하기가 쉽지 않다는 점이다. 따라서 본 과목의 일차적인 목표는 미디어와 디자인의 접점에서 발견되는 공통분모를 추출하여 그것의 본질을 규명하는데 있다. 하지만 궁극적 지향점은 디자인의 미디어로서의 가능성은 물론 그 한계에 주목함으로써 미디어를 넘어설 수 있는 디자인의 실체에 관해 고찰하는 데 있다.

■ 인테리어디자인전공 선수과목

237실내공간계획(Interior Space Planning)
실내공간 디자인은 인간환경에 적합하도록 기능적, 심리적, 미적인 차원 등을 고려하여 계획되어져야 한다. 이러한 학습훈련을 위해서 실내공간별에 따른 개념, 공간구성, 각 실별 특성 및 활용, 가구계획, 조명계획, 색채 및 마감계획 등 실내 설계상의 기본적인 지식을 체계화하고 실습해본다.

238실내디자인스튜디오 I (Interior Design Studio I)
우리 삶의 공간 중에서 가장 기본이 되는 주거공간디자인을 실내요소, 공간계획, 가구 및 조명계획, 색채 및 재료 등의 기본 프로세스 과정을 통하여 계획하여 본다.

239실내디자인사Ⅱ(Interior Design HistoryⅡ)

실내디자인사Ⅱ에서는 실내디자인사Ⅰ에 이어 19세기부터 현재까지 구미 실내디자인의 시대별 특성과 양식사적 변천 과정을 추적한다.

240색채커뮤니케이션(Color Communication)

색의 세가지 속성을 이해하고 색의 배색 혼합 색의 측정 색의 표현방법을 통하여 기초적 이론을 습득한다. 색채와 디자인에 있어서 각 디자인 분야에서의 색채의 위치와 역할에 대하여 색채이론과 실습을 통하여 색채감각을 향상시키고 또한 색채와 디자인 관계를 보는 시각을 좀더 넓혀 세계적으로 볼 수 있는 능력을 배양시킨다. 색채 언어를 해독하는 방법과 정보화 사회속에서의 움직임이 인간사회의 변화에 다른 의사소통에 어떠한 역할을 하는지 조사, 분석하여 교육하도록 한다.