

6. 교과과정

학과명: 디자인학과 (Dept. of Design)

이수 구분	과목 번호	교 과 목 명		학점-이론-실습		
		국 문	영 문			
전공	11364	디자인조형론	Theory of Design Plastics	3	3	0
전공	17495	디자인연구방법론	Design Research Methodology	3	3	0
전공	17970	디자인세미나 1	Design Seminar 1	3	3	0
전공	17971	디자인세미나 2	Design Seminar 2	3	3	0
전공	17497	디자인사연구	Research of Design History	3	3	0
전공	11459	염색디자인	Dyeing Design	3	1	2
전공	14488	아트패브릭	Art Fabric	3	1	2
전공	14485	섬유소재연구	Textile Material Research	3	1	2
전공	14486	섬유디자인스터디	Textile Design Study	3	3	0
전공	15156	그린디자인	Green Design	3	3	0
전공	17351	직물디자인	Tapestry Weaving Design	3	1	2
전공	17518	섬유문화상품연구	Fiber Culture Goods Research	3	1	2
전공	29993	환경심리형태론	Environmental Psychology Behavior	3	3	0
전공	17498	감성디자인연구	Research of Cognition Design	3	3	0
전공	15157	디자인비즈니스연구	Design Business Research.	3	3	0
전공	11700	산학협동프로젝트	Cooperative Industrial Relation Project	3	3	0
전공	13133	색채이미지론	Theory of Color Image	3	3	0
전공	11398	디자인가치철학	Design Axiology and Philosophy	3	3	0
전공	17346	디자인기행	Design Tour	3	3	0
전공	17499	디자인비평론	Design Criticism	3	3	0
전공	17972	디자인스튜디오 1	Design Studio 1	3	3	0
전공	17973	디자인스튜디오 2	Design Studio 2	3	3	0
전공	17974	디자인스튜디오 3	Design Studio 3	3	3	0
전공	17975	디자인스튜디오 4	Design Studio 4	3	3	0
전공	17501	연구과제	Thesis Research	3	3	0
전공	14480	공공시설디자인	Design Public Facilities	3	3	0
전공	14481	공공공간디자인	Public Space Design	3	3	0
전공	14482	공공정보매체디자인	Public Communication Design	3	3	0
전공	17502	코디네이션&메이크업	Coordination & Make-up	3	3	0
전공	17503	네일아트특론	Advanced Nail Art	3	3	0
전공	17504	이미지메이킹특론	Special topic in image making	3	3	0

전공	17507	정보디자인연구이슈	Information Design Research Issues	3	3	0
전공	17508	정보디자인평론	Information Design Critique	3	3	0
전공	17509	문화정보특론	Advanced Thory of Cultural Information	3	3	0
전공	11370	실내건축공간론	Theory of Interior Architectural Space	3	3	0
전공	17510	전시공간계획론	Exhibit Space Planning	3	3	0
전공	17511	실내디자인개발	Interior Design Development	3	3	0
전공	17512	문화예술과 공공디자인	Cultural Art and Pubilc Design	3	3	0
전공	17513	빛과색채심리연구	Physiological Research of Light & Color	3	3	0
전공	17514	감성치유와전시콘텐츠	Emotinal Healing and Exhibitional contents	3	3	0
전공	12835	브랜드디자인론	Theory of Brand Design	3	3	0
전공	14963	비주얼크리에이티브	Visual Creative	3	3	0
전공	13135	시각디자인연구	Visual Design Research	3	3	0
전공	12832	광고영상디자인	Advertisement in Film Design	3	3	0
전공	17515	아이덴티티디자인	Identity Design	3	3	0
전공	18111	4차산업과융합디자인	Fourth Industrial Revolution and Fusion design	3	3	0
전공	17354	문화예술콘텐츠세미나	Seminar on Contents of Cultural and art	3	3	0
전공	17355	공연예술과디자인	Performing Arts and Design	3	3	0
전공	17517	디자인브랜딩연구	Design Branding Production	3	3	0
전공	18316	특수조형디자인연구	Special Molding Design	3	3	0
전공	17356	융합커뮤니케이션디자인	Convergence Communication Design	3	3	0
전공	17291	최신디자인연구트렌드	The Latest Design research Trends	3	3	0
전공	17519	디자인트렌드연구	Design Trend Research	3	3	0
전공	17520	예술문화정책세미나	Seminar in Art and Cultural Policy	3	3	0
전공	17362	공예창작분석연구	Craft Creative Analysis Research.	3	3	0
전공	17363	도자디자인스튜디오	Ceramic Design Studio	3	3	0
전공	29827	도자상품개발연구	Development of Ceramics Product	3	3	0
전공	29826	산업도자디자인프로세스	Design process of Industrial Ceramics	3	3	0
전공	12928	문화상품기획	Cultural Commodities Strategy	3	3	0
전공	17359	가구조형과건축	furnitureplastic and Architecture	3	3	0
전공	18319	가구디자인트렌드	Furniture Design Trend	3	3	0
전공	18320	가구디자인공간요소	Furniture design space elements	3	3	0
전공	19778	라이프퍼니싱디자인	Fusion Life Furnishing Design	3	1	2

전공	19777	구조조형및공간구성	Structural Form & Spatial Composition	3	1	2
전공	19780	공간요소와퍼니싱디자인	Spatial Elements & Furnishing Design	3	1	2
전공	19779	생활오브제디자인	Fusion Life Furnishing Design	3	1	2
전공	18460	브랜드강화를위한 제품디자인	Product Design for Brand Strengthen	3	3	0
전공	18485	문화와디자인 1	Culture and Design 1	3	3	0
전공	18809	글로벌문화창업 어드밴스드디자인	Global Cultural Entrepreneurship Advanced Design	3	3	0
전공	18810	어드밴스드디자인 창업프로젝트 1	Advanced Design Setup Project 1	3	3	0
전공	18811	어드밴스드디자인 창업프로젝트 2	Advanced Design Setup Project 2	3	3	0
전공	18444	시각기호론	Visual Semiotic	3	3	0
전공	18483	시각기호론2	Visual Semiotic2	3	3	0
전공	18445	시각디자인분석론	Visual Design Analysis	3	3	0
전공	18457	시각커뮤니케이션디자인1	Visual Communication Design 1	3	3	0
전공	19127	시각커뮤니케이션디자인2	Visual Communication Design 2	3	3	0
전공	19372	디자인전략 및 프로모션디자인	Design strategy & Promotion design	3	3	0
전공	19024	디자인정보분석및기획	Analysis on Design & Planning	3	3	0

7. 각 과목에 대한 교과개요

교 과 목 명	교 과 개 요
디자인조형론	환경조형의 원리와 요소를 이해하기 위하여 조형이론을 연구한다. 인문학적이고 하이테크놀로지를 적극 응용하는 창의적 디자이너를 양성하기 위하여 현대 미학을 기본으로 하는 형태와 공간디자인 연구, 하이테크 기법을 기초로한 디지털디자인 방법을 교육하여 한국인의 조형의식에 바탕을 둔 심리적 문화적 인류학적 측면의 조형관 형태관을 재정립한다.
디자인연구방법론	과거로부터 현재까지 진행되어 온 다양한 디자인학 연구의 방법 및 기법을 숙지하고 이를 바탕으로 하여 디자인학 연구의 능력을 함양한다.
디자인세미나 1.2.	고대 및 현대디자인에 관한 전반적 토론과 비평을 통한 디자인의 폭넓은 이해와 학술연구논문진행을 위한 기반자료를 마련하는 것을 목적으로 하여 관심주제를 선정, 발표 및 세미나를 진행함으로써 연구능력 및 논문작성능력을 배양한다.
디자인사연구	디자인사와 디자인학에 관한 연구로 고대, 중세, 산업혁명 이후, 19, 20세기 유럽과 미국 디자인의 역사, 한국의 디자인 정책과 교육, 디자인 문화 등 오늘날 디자인의 다양한 관심사를 분석한다. 특히 현대 디자인에서 독자적인 위상을 구축한 디자인에 대한 연구를 통해 미래 디자인을 예측한다.

염색디자인	섬유 염색의 심화 이론과 창의적 실습을 통합하여, 현대 텍스타일 디자인에 필요한 염색기법과 재료 연구 능력을 배양한다. 전통 기법과 현대 디지털·실험적 기술의 융합 가능성을 탐구하며, 프로젝트 중심 학습을 통해 독창적 디자인 개발 역량을 강화한다.
아트패브릭	섬유를 예술적 매체로 확장하는 분야로 직조, 염색, 자수, 혼합매체 등 지속가능한 소재 활용, 실험적 텍스타일 구조 연구, 감성·공간·사회적 담론과 연계된 작품 제작을 통해 예술·디자인 실무와 연구 모두에 적용할 수 있는 창작 능력을 배양한다.
섬유소재연구	천연·합성 섬유 소재의 구조·성질·기능성을 심층적으로 탐구하여, 텍스타일 분야의 연구 및 응용 개발 능력을 배양하는 데 목적이 있다. 나노섬유·스마트 텍스타일·친환경 신소재 등 최신 소재 기술의 동향과 연구 사례를 통합적으로 다루며, 새로운 섬유소재의 응용 가능성을 탐색한다.
섬유디자인스터디	섬유디자인의 이론적 기초와 현대적 확장성을 심층적으로 탐구하는 연구 중심 과목으로, 텍스타일 구조·색채·패턴·소재 표현에 대한 고급 분석을 통해 창의적 디자인 전략을 수립하는 능력을 배양한다.
그린디자인	지속가능디자인 이념과 친환경 소재, 에코 프로세스를 기반으로 한 디자인 연구를 심층적으로 다룬다. 환경친화적 소재와 재료의 특성을 분석하고, 에너지 절감·재활용·저탄소 공정 등 지속가능디자인 전략을 설계·적용하며, 창의적 실험과 사례 분석을 통해 환경적·미적 가치를 통합한 그린디자인 역량을 배양한다.
직물디자인	태피스트리(tapestry) 직조(Weaving)를 예술적·디자인적 관점에서 심층적으로 탐구하는 것을 목표로 하며, 조형 원리와 구조·기법을 체계적으로 분석한다. 또한 실험적 구성과 내러티브·조형 언어의 확장을 통해 텍스타일 아트의 새로운 가능성을 모색하고, 이를 기반으로 융합적 디자인 프로세스를 개발한다.
섬유문화상품연구	섬유기법과 지역문화 요소를 분석하여 상품기획에 적용하고, 현대 소비 트렌드와 디자인 전략을 결합한 섬유 기반 문화상품의 창의적 개발 방법을 연구한다.
환경심리행태론	물리적 환경과 인간행태 상호관계에 관한 기초이론을 이해하고 다양한 환경(공간) 유형별 공간심리와 인간행태에 대해 알아보며, 새로운 공간 패러다임의 출현에 따른 다양한 관점과 접근법 & 이해 및 현대 사회와 공간에 대한 비평적 관점을 형성한다.
감성디자인연구	인간, 기계, 시스템, 환경 등에 대한 인간 요소의 분석 및 활용기법 연구, 개발을 위하여 인간의 가치기준에 중점을 둔 인간-장비체계의 최적화와 사용자의 감성적 요소들의 결합을 최대화하는 방법을 연구하고 익힌다.
디자인비즈니스연구	디자인을 통해 부가가치가 창출되어 모든 활동에서 발생하는 생산단위를 어떻게 거래 할 것인가에 대한 아이디어의 유형이다. 이러한 아이디어의 유형 도출 및 디자인산업의 적합한 비즈니스 모델을 개발하기 위해 디자인산업의 전문성, 관련 인접분야와의 협동관계, 사회경제적 관점에서 다양하게 융합하여 시장기회를 분석하는 과정을 단계별로 진행하여 연구한다.
산학협동프로젝트	문화상품, 전기전자, 의료, 운송제품, 환경디자인, 건축, 공간디자인 등 디자인 전 분야에 걸쳐 대기업, 중소기업, 지자체등과 공동개발을 통해 실제적 현장능력을 강화하는 산학프로젝트 수행과정이다.
색채이미지론	색채의 기본 이론을 바탕으로 색채 이미지의 조사, 분석을 통해서 디자인 개념의 색채 이미지 접근방법을 연구한다.

디자인가치철학	디자인의 사고, 철학, 문화적 내용 등과 연관되어 나타나는 디자인 미학을 이해하고 디자인 비평 및 issue 등 이론적 접근을 시도하고 디자인이 지향해야 할 역할과 가치 및 기능을 조감하며 아울러 디자이너의 시대적 철학을 정립한다.
디자인기행	국내 및 선진국의 우수한 건축 및 구조물, 디자인현장들에 대한 기행을 통하여 실무적인 감각을 살리고 고전건축물에 대한 연구와 최근 건축물의 성향과 트렌드를 파악함으로써 다양한 관점의 디자인 각 영역에 대한 이해를 증진시킨다.
디자인비평론	비평은 창조적 주체로써 디자이너 자신의 비전을 끊임없이 미래를 향해 투사함으로서 새로운 예술적 가치를 적극적으로 탐색하고 수립해 나가는 힘을 지니게 된다. 이에 입각하여 핵심적 토픽을 선정하여 논리적으로 서술, 발표케 하여 비평적 판단 능력을 고양시킨다
디자인스튜디오 1.2.3.4.	디자인의 원리적 모색이 강조되는 스튜디오 작업으로서 소규모 주제를 위한 기획, 개념 추출 및 공간화, 요소디자인의 총체적 과정을 연습하며 프로젝트를 위한 스튜디오로서 복합적인 기능의 주제 해석을 위해 기획하고 합리적 실현을 위한 공간화, 요소화, 디자인화의 과정을 연습한다. 독창적 디자인 주제를 위한 새로운 패러다임의 숙련과정으로 주제와 디자인의 상관관계 및 진행과정을 실험한다.
연구과제	논문 작성을 위한 연구 설계와 연구 방법을 학습한다.
공공시설디자인	생산적 측면과 경제적 측면 및 사용자의 인지적, 행동적 측면을 고려하여 다양한 조건의 환경에 설치되는 공공시설물의 내용, 시설물 설치의 목적, 기준과 방향에 대한 디자인이론 학습을 바탕으로 이론적 정립과 구체적인 디자인 프로젝트를 진행함으로써 공공시설물디자인에 대한 이해를 확대한다.
공공공간디자인	공간과 인간과 삶의 관계를 조명하고, 개방공간에서의 공공성을 정의하며 공간에서 공공디자인의 기능과 역할을 이해한다. 인간의 인지적 특성을 중심으로 생활공간과 인간과의 상호교감에 요구되는 각종 이론을 바탕으로 조사, 분석하여 인간의 인지특성에 맞춘 공간을 디자인함으로써 공간디자이너로서의 인간중심의 종합적인 디자인 개발 능력을 키운다. 이를 바탕으로 공간에서의 다양한 공공디자인 적용 방법을 모색한다.
공공정보매체디자인	공공디자인의 영역 중 공공시각매체의 내용들에는 어떠한 것들이 있는지, 그 각각의 매체가 지향하는 목적은 무엇이며, 어떠한 기준과 방향으로 디자인되어야 하는지 등에 대한 학습을 바탕으로 구체적인 디자인 프로젝트를 진행함으로써 공공정보매체디자인에 대한 이해를 확대한다.
코디네이션&메이크업	의복의 선택과 다양한 조합으로 이루어지는 코디네이션에 대하여 연구하고 토탈 패션으로서 메이크업에 대한 사례를 분석한다.
네일아트특론	뷰티디자인 분야에서의 네일 아트의 필요성을 인식하며 토탈 코디네이션의 효과를 높일 수 있는 네일 아트 디자인 능력을 함양한다.
이미지메이킹특론	이미지메이킹에 대한 개괄적인 이해를 통해 얼굴의 형태, 색채, 헤어스타일 등에 대한 표현의 기법을 익히고, 다양한 재료를 이용하여 독창적인 이미지를 연출을 연구함
정보디자인연구이슈	길찾기 시스템, 빅데이터 시각화, 다이어그램, 지식디자인 등에 필요한 정보 디자인 기술의 최신 트렌드 및 연구 방법론을 탐구함

정보디자인평론	유비쿼터스 환경에 적용되는 정보디자인 사례를 조사하고 해당 정보를 인간 중심, 사용자 중심의 관점에서 실질적 활용 가치를 분석, 비평함
문화정보특론	보편적 문화, 지역 고유문화 등의 상대적 관점에서 정보디자인을 바라보고 각각의 정보에 적용되고 있는 문화적 맥락(Cultural Context)의 특성과 가치를 연구함
실내건축공간론	건축물의 내부 공간과 그 안에서 인간의 심리 형태의 상관성을 연구하여 미적, 기능적 만족을 줄 뿐 아니라 적극적으로 사용자의 구체적인 욕구를 만족시키며 심리적으로 편안한 공간을 설계할 수 있도록 기획 및 계획을 추진함으로써 효율적인 실내 및 건축이 되도록 체계적인 접근법을 이해한다.
전시공간계획론	전시공간을 대상으로 하며, 관련 디자인 이론과 방법을 바탕으로 전시행사의 구조 및 콘텐츠를 연구하고 각 상황에 맞는 전시공간을 계획한다. 전시 및 디스플레이에 관련되는 주제를 중심으로 산업사회와 유통경제환경, 마케팅커뮤니케이션이 중요시되는 미래사회에 필요한 시각 환경의 기획설계 과정 및 디자인 프로젝트를 연구한다.
실내디자인개발	실내공간구성에 필요한 계획론적 관점과 조형적 창조행위의 과정을 단계별로 강의하여 실내디자인에 필요한 이론적 학습 및 다양한 주제에 맞는 실제 대상공간의 문제점과 거주예정자의 주요구를 분석하여 실내공간을 디자인하고 토의, 분석, 비평해보는 훈련을 하며 개념착상 및 전개에서부터 최종 시각적 해결안 제시에 이르는 디자인 전 과정을 체계적으로 정리한다. 실내디자인의 전문성, 관련 인접 분야와의 협동관계, 사회경제적, 사회문화적 관점에서의 실내공간디자인의 의의를 연구하고 개발한다.
문화예술과 공공디자인	도시의 공공디자인과 예술영역을 도시 문화적관점에서 접목하며 특히 도시 속에서 다루어지는 다양한 공공디자인영역들은 미학적, 예술적, 문화경관적 관점에서 소통하기 위한 하나의 방법론으로 접근을 한다. 즉 전통적인 도시의 조형적 형태미의 추구는 물론이고 그 의미를 디자인 스토리텔링과 다양한 예술작품으로 새롭게 조화되어 나갈 수 있도록 한다
빛과색채심리연구	빛과 색채는 서로 분리해서 생각할 수 없을 만큼 긴밀한 관계를 가지고 있다, 뿐만 아니라 공간에서 가장 시각적으로 우리들의 마음과 정서적 기분조절영역에 큰 영향을 미치고 있는 부분도 바로 이 빛과 색의 영향이 크다고 할 수 있다, 따라서 빛과 색, 빛과 색채, 빛과 조명연출등은 공간에서 어떻게 서로 작용을 하며 어떤 연관관계가 있으며 사람들의 심리적인 영역에 어떤 영향을 끼치고 있는지에 대한 부분을 다양한 사례들을 통하여 분석해 본다,
감성치유와 전시콘텐츠	문화전시공간의 대표적인 공간은 도시의 다양한 문화공간을 비롯하여 모든 전시및 박물관등이 속할 수 있다, 요즘과 같이 디지털시대로 오면서 사람들의 감정과 마음은 더욱더 진정성을 요구하며 이런 부분들은 도시의 문화공간에서도 역시 마찬가지로 사람들의 마음을 이해하고 치유하는 콘텐츠를 필요로 했다, 따라서 현재의 수많은 전시공간의 많은 주제와 테마 그리고 콘텐츠들의 기본적인 트렌드를 조사하고 분석하여 지역의 정서와 전통에 부합되는 다양한 전시콘텐츠를 개발하고 조사해 본다
브랜드디자인론	브랜드디자인과 마케팅 및 경영전략으로서의 브랜드의 역할 및 이론적 배경을 바탕으로, 실제 브랜드디자인의 다양한 실무를 통한 디자인 개발방안 연구
비주얼크리에이티브	모든 조형적인 요소나 형태를 갖춘 사물이나 사진 등을 언어적인 메시지 전환하여 조형적인 여러 개의 면을 다각적인 각도로 나누어서 하나로 집합하는 커뮤니케이션을 전달할 수 있는 능력을 키운다.

시각디자인연구	주제에 대한 사전조사와 분석을 통하여 시각적인 문제의 해결을 발상과 전개 의 체계적인 접근방법을 습득하고, 실무프로젝트의 진행을 통해 관심분야 에 대한 심도있는 연구와 해결방법을 모색.
광고영상디자인	시각문화의 새로운 장을 열게한 C,G나 애니메이션 등을 활용한 영상에서부터 영화영상, TV광고영상, CD, VTR, WED 등 모든 영상 매체에 활용할 수 있는 영상 기법과 영상표현 등을 연구한다.
아이덴티티디자인	기업의 아이덴티티 디자인과 브랜드 아이덴티티 디자인을 중심으로 연구하 여, 아이덴티티 디자인의 현황과 향후 전망을 다양한 시각에서 고찰 및 분 석한 것을 중심으로 문제점을 진단하여 새로운 시각에서 해결 할 수 있는 방법을 탐색한다.
4차산업과융합디자인	4차 산업이란 인공지능, 로봇기술, 생명과학이 주도하는 차세대 산업을 말 한다. 3D 프린트, 자율주행 자동차, 로봇기술을 이용한 의학, 사물 인터넷 기술을 이용한 제품 등 기술적인 측면 뿐만 아니라 정보 배포 및 공유, 정 보기술, 상담, 교육, 연구 및 개발, 금융 계획, 기타 지식 기반 서비스의 광 목할 만한 혁신을 포함한다. 디자인 분야에서 4차 산업은 한 가지 분야의 시선에 머무르지 않고 다양한 분야를 접목시켜 새로운 기술과 디자인으로 탄생시키는 창의 융합의 개념을 내포하고 있다. 4차 산업을 긍정적으로 보 는 입장도 있지만 부정적으로 여겨 저성장시대, 고용 침체 시대로 이어질 것을 우려하는 입장도 있으므로 4차 산업과 융합디자인에 대한 개념을 명 확히 파악하고 인공지능이 인간의 두뇌를 뛰어넘는 상황에서 인간이 인공 지능으로 대체될 수 없도록 창의적인 분야를 연구함으로써 인간의 삶의 가 치를 향상시키고 새로운 문화를 창조하는데 4차 산업이 그 역할을 제대로 이행할 수 있도록 한다.
문화예술콘텐츠 세미나	현대 문화현상을 이해하는 문학적 소양과 첨단 과학기술에 대한 통찰력을 바탕으로 공연문화예술(전시, 패션, 오페라, 서커스, 영화 등)에 나타난 문 화예술 콘텐츠를 분석함으로써 창의적인 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 갖추고 새로운 환경에 대한 대안을 제시할 수 있도록 한다.
공연예술과디자인	공연예술은 디자인에서 일어나고 있는 모든 것을 담고 있다. 오늘날 디자인 을 이해하는 데 공연예술에서 표현된 디자인 요소들은 가장 핵심이자 절대 적인 수단으로 활용되고 있다. 따라서 공연예술의 분석을 통해 디자인을 살 펴보며 공연예술 속에 내포된 디자인의 다양한 역할과 의미를 파악한다.
디자인브랜딩연구	디자인은 무성의 언어이며 동시에 자기표현의 수단인 문화현상에 초점을 맞추어 본 과목에서는 디자인 현상과 사회문화적 환경 및 개인과의 관련성 에 대한 이해를 증진시키고자 한다. 따라서 디자인브랜딩개발 실무과정을 통해 산업체의 디자인상품 기획자로서의 임무를 수행할 수 있는 자질을 기 르고 디자인 전문가로서의 능력을 키우는데 목적이 있다.
특수조형디자인연구	특수조형디자인에 있어서 다른 학문과의 효과적인 적용방안을 모색하고 특 수분장, 특수복, 특수조형물 등과 관련한 특수디자인 분야의 차별화된 소재 및 조형디자인의 융합프로세스 모델을 연구한다. 사례연구를 통하여 인체보 호 및 작업능률의 향상과 인간의 삶을 풍요롭게 기여하는데 그 목적이 있 다
융합커뮤니케이션 디자인	디자인의 영역확대와 굿 디자인을 구현할 수 있는 배경이론을 뒷받침 할 선행연구를 조사하고 디자인별 프로세스를 융합함으로써 학문과의 유기적 인 결합을 토대로 새로운 상품디자인을 연구한다. 이를 위한 효과적인 적용 방안을 모색하고 디자인 커뮤니케이션의 융합프로세스의 모델을 제시한다.

최신디자인연구 트렌드	디자인의 문제는 사회와 문화뿐만 아니라 우리들의 생활 그 자체에서 실행되어지는 실질적인 문제이다. 특히 디자인에서는 세계적인 트렌드 분석에 따른 산업의 국제화와 더욱 다양하고 독창적인 디자인을 요구하고 있다. 이에 디자인의 대중화에서도 보다 고급적이며, 디자인의 트렌드 변화에 민감하게 대처하며, 마케팅, 라이프스타일, 전시, 예술적 경향까지도 Trend Coded와 함께 연구하여야 한다.
디자인트렌드연구	디자인의 일반적 개념과 시장의 흐름을 이해하고 디자이너로서 성장할 수 있는 여러 조건들을 조사하며 방향제시를 통한 디자이너의 영역과 역할에 대한 연구를 한다.
예술문화정책세미나	예술문화 정책에 대한 이론적인 체계 확립을 위해 다양한 각도에서 정책에 대한 고찰 및 개선방법을 조면해 보고 이를 기반으로 효과적인 예술경영에 대해 연구한다.
공예창작분석연구	평면과 입체의 조화를 통해 전통공예와 현대공예의 특성을 연구 분석하는 과정으로 새로운 공예 창작의 활용에 대해 연구한다.
도자디자인스튜디오	다변성의 미술사조에 입각한 도자공예의 위상을 점검하고 보다 전문성 있는 예술가적 기질을 고루 갖추며 기법과 재료의 심도있는 연구 및 제품디자인을 개발한다.
도자상품개발연구	디자인 프로세스의 철저한 연구결과를 토대로 실제 상품개발을 통하여 유기적 관계 속에서 협조하여 기업의 경영전략과 수요자의 Needs를 충족하는 도자상품을 제시한다.
산업도자디자인 프로세스	상품화된 생활용품으로 예술성보다 실용성과 상업성이 더욱 강조된 산업도자는 대량생산방식으로 제작되기 때문에 공예적 성격보다는 디자인적 성격이 요구된다. 디자인 발의에서 전달까지 실제적 산업도자 디자인 프로세스를 습득 한다.
문화상품기획	문화상품의 광의적 측면에서 그랜드 문화상품(경제, 산업, 관광 등)과 협의적으로 안티문화상품(엽기, 포르노 등)에 이르기까지 확대하여 지자체 테마 축제와 캐릭터 상품, 무형문화재 신상품개발 등의 기획력을 배양한다.
가구조형과건축	건축구조와 가구조형의 연계성을 바탕으로 건축의 하드웨어와 인테리어 소프트웨어의 호환성을 연구하고 가구의 특성이 어떻게 건축과 융합하여 미래가구디자인의 비전을 연구한다.
가구디자인트렌드	공간을 정의하고 인간 생활의 편리함을 더해주는 가구는 시대별 특징과 주거환경을 반영한 사용자의 요구에 의해 변화되고 있다. 가구디자인은 시대적 변화를 적극적으로 수용해야 하며 트렌드의 흐름을 반영하여 계획되어야 한다. 가구디자인의 트렌드 연구를 통해 소비자의 선호도에 맞는 가구디자인 경향을 파악하고 이해하여 디자인에 적용하는 능력을 배양한다.
가구디자인공간요소	가구는 실내외를 구분하지 않고 사용되고 있으며 가구디자인은 공간요소와 직접적인 상호작용을 주고받으며 다양한 공간에서 활용되고 있다. 가구디자인에 영향을 주는 다양한 공간요소와 조건들을 파악하고 분석하여 공간요소와 조화를 이룰 수 있는 가구디자인에 대해 연구한다.
라이프퍼니싱 디자인	목재, 패브릭, 금속 등 다양한 생활 소재를 활용하여 가구와 생활오브제를 융합한 라이프퍼니싱 디자인을 탐구한다. 전통 공예 기법과 현대적 제작 방식을 결합하여 생활환경에 적합한 퍼니싱 제품을 기획하고 표현하는 과정을 다룬다. 형태, 비례, 감성 소재의 특성을 분석하여 실험적 퍼니싱 아이템을 개발하고, 가구디자인의 조형성과 기능성을 확장하는 융합적 디자인 접근을 수행한다.

구조조형 및 공간구성	형태, 구조, 비례, 균형 등 가구디자인의 핵심 조형 요소를 기반으로 오브제와 공간의 상호관계를 연구한다. 조형 실험, 구조 모형 제작, 공간 구성 분석을 통해 지지, 결합, 안정성 등 가구적 구조 원리를 이해하도록 구성되었다. 공간 속 오브제의 배치와 역할을 탐구하며, 가구디자인의 구조적 사고를 공간적 맥락으로 확장하는 전략을 다룬다.
공간요소와 퍼니싱 디자인	주거, 상업, 전시 등 다양한 공간에서 요구되는 퍼니싱 요소와 공간 구성 원리를 분석하고 디자인한다. 생활 활동, 사용성, 인체공학, 배치 계획 등을 기준으로 공간에 적합한 퍼니싱 요소를 도출하며, 공간의 구조적·감성적 특성을 고려한 퍼니싱 시스템을 설계한다. 가구의 기능적·미적 역할을 바탕으로 공간 경험의 질을 향상시키는 디자인 전략을 다룬다.
생활오브제 디자인	일상에서 사용되는 다양한 오브제의 형태, 기능, 감성을 분석하여 디자인하는 과목이다. 기초 조형 원리와 단순 구조 실험을 바탕으로 생활환경에 적합한 소형 오브제와 퍼니싱 아이템을 기획하고 제작한다. 소재·사용성·공간성과의 관계를 고려하여 생활오브제가 지니는 구조적·감성적 특성을 탐구한다.
브랜드강화를위한 제품디자인	기업의 브랜드를 강화하기 위한 다양한 요소 중 고객에게 직접적인 영향을 미치는 요인으로 제품디자인을 이해하고, 제품디자인 자체가 브랜드로서의 역할을 할 수 있는 전략적 접근 방법을 연구한다.
문화와디자인 1	본 강의는 최근에 전 세계적으로 중요하게 회자되고 있는 도시공간의 문화적 재생에 대한 기본적인 고찰과 자료조사 및 분석 중심으로 진행된다. 특히 동아시아 지역의 공통된 도시공간, 건축을 비롯한 여러 가지 디자인 관련 공간문화적 의미를 비교 분석하며 도시를 재생하기 위한 지역별 디자인 문화에 대한 다양한 지식의 습득에 그 목표를 둔다.
글로벌문화창업 어드밴스드디자인	“글로벌 문화 어드밴스드 디자인”은 글로벌 문화 학생들의 합작으로 진행되는 프로젝트형 수업으로 한국과 외국 문화를 기반으로 한 창업아이템개발과 이후 전시 및 포럼을 통해 글로벌 창업을 연계하는 수업이다. 창업에 관심 있는 학생들이 창업 관련 지식을 쌓고 전문가와 함께하는 실습으로 창업 기회를 찾을 수 있으며 이후 실전창업으로 이어어나가는데 도움을 준다.
어드밴스드디자인 창업프로젝트 1	어드밴스드 디자인 창업프로젝트 1은 기업가적 마인드 셋으로 사고하고 행동하는 창업 비즈니스 전문가를 양성한다. 즉, 창업가와 창업을 하는데 도움을 주는(창업컨설턴트, 창업코치 등) 인재양성에 중점을 둔다. 이 과목은 창업가로서의 마인드를 고양시키는 기업가정신과 리더십, 코칭 및 컨설팅, 창업의 A~Z까지의 전 과정 그리고 창업 후의 기업의 성장과 변화관리에 대해서 학습하고 연구한다.
어드밴스드디자인 창업프로젝트 2	(심화) 어드밴스드 디자인 창업프로젝트 2은 기업가적 마인드 셋으로 사고하고 행동하는 창업 비즈니스 전문가를 양성한다. 즉, 창업가와 창업을 하는데 도움을 주는(창업컨설턴트, 창업코치 등) 인재양성에 중점을 둔다. 이 과목은 창업가로서의 마인드를 고양시키는 기업가정신과 리더십, 코칭 및 컨설팅, 창업의 A~Z까지의 전 과정 그리고 창업 후의 기업의 성장과 변화관리에 대해서 학습하고 연구한다.
시각기호론 1, 2	시각기호론은 기호의 생성과 작용, 기표와 기의, 의미의 소통 등의 이해와 해석을 기반으로 다양한 시각디자인 분야에서 이를 실증적으로 고찰하는 과정이다. 본 수업을 통해 여러 디자인 분야의 결과물을 대상으로 그 시각적 구조를 파악하고 시각요소들이 기호로서 작용하는 기작을 분석하여 효과적인 커뮤니케이션의 해결책을 추구해본다.

시각디자인분석론	시각디자인분석론은 광고, 포스터, 브랜드 아이덴티티, UI/UX 등 다양한 매체들을 시각디자인의 관점에서 체계적으로 분석하는 과목이다. 시각디자인의 구성 요소(형태, 색채, 레이아웃, 폰트 등)의 사례 분석을 통해 시각언어의 규칙과 표현 방식을 비평적으로 탐구하고 디자인의 체계와 원리를 이해한다.
시각커뮤니케이션 디자인 1, 2	시각커뮤니케이션 디자인은 시각적 기호체계를 활용한 메시지 전달 과정을 탐구한다. 시각표현 요소의 구조적 기능을 분석하고, 수용자의 인지·해석 과정에 영향을 미치는 커뮤니케이션 메커니즘을 체계적으로 이해한다. 기호학, 미학, 시지각 이론 등을 기반으로 메시지의 의미 생성 프로세스를 고찰하며, 이를 실제 디자인 문제 해결과 표현 전략 수립에 적용한다.
디자인전략 및 프로모션디자인	이론과 실무를 통해 디자인 전략과 프로모션 디자인을 개발하여 시스템 활용 방법을 갖출 수 있도록 마케팅을 통하여 제품의 핵심경쟁 디자인 요소 개발과 차별화 전략수집을 위해서 도출하고자 한다.
디자인정보분석 및 기획	디자인학과의 전공별 디자인 특성을 파악하여 미적, 논리적 관점에서 분석하고 다양한 트렌드와 디자인에 대한 학습을 통해 창의적 디자인 정보를 제안하고 분석한 후 디자인 상품기획 방법을 연구한다.

학과주임교수 류 명 숙 (인)