

6. 교과과정

학과명(한글, 영문) : 창의공학디자인융합학과

(School of Design and Creative Engineering)

이수 구분	과목 번호	교 과 목 명		학점-이론-실습		
		국 문	영 문			
전공	12217	제품그래픽스	Product graphics	3	3	0
전공	12922	정보디자인이슈	Information Design Issues	3	3	0
전공	13130	정보디자인특론	STUDIES IN INFORMATION DESIGN	3	3	0
전공	13557	디자인마케팅연구	Design Marketing Research	3	3	0
전공	14973	산학협동연구프로젝트	Collaboration Research Project	3	3	0
전공	18426	컴퓨터기반디자인공학연구	Advanced Research on Computer Based Design Engineering	3	3	0
전공	15244	빛과감성	Light & Emotion	3	3	0
전공	15246	피지컬컴퓨팅이론	Advanced Theory & Practice of Physical Computing	3	3	0
전공	17306	문화기호학	Semiotics of Culture	3	3	0
전공	17308	융합상품마케팅연구	Marketing research of Convergence product	3	3	0
전공	17310	융합의 이해	Understanding Technological Convergence	3	3	0
전공	17311	빅데이터	Big Data	3	3	0
전공	18425	디자인관리론	Design Management	3	3	0
전공	17313	창의/문화/기술	Creativity / Culture / Technology	3	3	0
전공	17314	UX패러다임	UX Paradigm	3	3	0
전공	17315	IoT(사물인터넷)의 이해	Understanding "Internet of Things	3	3	0
전공	17316	문화기술연구	Study of Cultural Technology	3	3	0
전공	17317	인터랙티브 스토리텔링	Interactive Storytelling	3	3	0
전공	17318	광융합제품워크숍	Photonic Convergence Product workshop	3	3	0
전공	17320	실감형 인터페이싱	tangible interfacing	3	3	0
전공	17326	디지털패브리케이션	Digital Fabrication	3	3	0
전공	17327	융합상품기획론	Planning methodology of Convergence product	3	3	0
전공	19296	비주얼디피니션	Visual Definition	3	3	0
전공	19297	비주얼패러그래프	Visual Paragraph	3	3	0
전공	19298	비주얼리터러시	Visual Literacy	3	3	0

전공	17330	광시스템워크숍	Photonic System Workshop	3	3	0
전공	17331	광제품디자인연구	Photonic Product design research	3	3	0
전공	17334	디자인소비자행동세미나	DesignConsumer Behavior Seminar	3	3	0
전공	18065	사회과학연구방법론	Research Methodology of Social Science	3	3	0
전공	18099	디자인전략정책연구	Seminar on Design Policy and Strategy	3	3	0
전공	18421	피지컬컴퓨팅세미나	Physical Computing Seminar	3	3	0
전공	18422	디자인리서치세미나	Design Research Seminar	3	3	0
전공	18424	인터랙션디자인리서치	Advanced Research of Interaction Design	3	3	0
전공	18427	HCI디자인인슈	HCI Design Issue	3	3	0
전공	19299	인포매틱스이슈	Informatics Issue	3	3	0
전공	19300	정보디자인워크숍	Information Design Workshop	3	3	0
전공	19301	정보디자인연구방법론	Research Methodology of Information Design	3	3	0
전공	19302	지식시각화	Knowledge Visualization	3	3	0
전공	19303	지식디자인세미나	Seminar on Knowledge Design	3	3	0
전공	18430	디자인컨설팅이슈	Design Consulting Issue	3	3	0
전공	18431	커뮤니케이션테크놀로지	Communication Technology	3	3	0
전공	18432	통합디자인세미나	Expert's Seminar on Design Related Area and Issues	3	3	0

※ 이수구분란 표시는 전공입니다

7. 각 과목에 대한 교과개요

교 과 목 명	교 과 개 요
제품그래픽스	제품의 기능과 조형성에 조화될 수 있는 그래픽 대안에 대한 연구
정보디자인이슈	정보표현방식의 진화와 디지털 콘텐츠에서의 인포메틱스 활용사례를 파악하여 정보사회에서의 진화된 기법을 습득함.
정보디자인특론	신제품 개발 및 연구개발을 성공적으로 관리하기 위해서 개발조직, 리더쉽, 마인드, 고객관리 등의 측면에서의 디자인정보의 활용과 관리에 대해서 분야별 특성에 적절히 활용할 수 있는 구조와 운영에 대해서 이해하여 실무적 차원에서 적용함에 목표를 둠
디자인마케팅연구	디자인을 통한 상품경쟁력 확보방안과 마케팅에서의 디자인 활용전략과 기법들에 대한 이해. 미래사회의 새로운 디자인마케팅 전략의 개발

산학협동연구프로젝트	협력업체 핵심기술의 융합화를 통한 상품화 가능성 탐색(디자인과 마케팅 중심)
컴퓨터기반디자인공학연구	디자인개발에 있어 기 활용되고 있던 도구적 사용을 넘어 근본적인 디자인문제해결과정에서 활용할 수 있는 최신의 컴퓨팅기법들을 탐구하고, 이를 디자인문제해결과정에 적용할 수 있는 가능성을 탐색
빛과감성	광융합기술의 이해를 위한 빛과 인간생활전반에 대한 영향관계와 감성적 빛의 이해에 대한 새로운 관점을 생성
피지컬컴퓨팅이론	증강현실 구현기술을 이해하고, 프로그래밍, 전기, 전자, 기구설계의 기반기술들이 융합되는 방식 습득
문화기호학	기호학의 시각에서 문화를 정의하는 학문으로 응용기호학의 한 분야. 기호를 통해서 의미를 생산하고 해석하며 공유하는 행위와 그 정신적인 과정을 연구
융합상품마케팅연구	소비자 지향적 디자인프로세스를 융합의 개념으로 저근한 디자인을 수행함에 있어 경쟁기업의 디자인 활동과 소비자들의 욕구파악하는 특성을 학습. 다학제적인 접근으로 효과적이고 성공가능성 있는 디자인을 수행할 수 있도록 연구
융합의 이해	고도화된 현대 후기 산업사회의 기술발전을 주도하고 있는 기술과 예술, 공학과 인문학 등의 융합에 대한 이해 증진
빅데이터	대량의 정형 또는 비정형데이터 집합으로부터 가치를 추출하고, 융합적인 분석을 수행
디자인관리론	기업의 디자인정책에 따른 기업내 조직들을 관리 운영할 수 있는 디자인경영활동에 필요한 역할과 수행능력을 배양
창의/문화/기술	이론과 실습을 통하여 창의력/문화/기술의 세 가지 테마를 이해함으로써 창의력과 문화 대한 이해를 높이고, 기술 전반에 관한 기본원리를 터득. 문제에 대한 다양한 해결책 제시 능력 연구
UX패러다임	사용자의 인지적 특성과 경험의 본질에 대한 이해를 바탕으로 UX 디자인의 기본 원칙을 습득. 사용자 중심 디자인을 위한 UX 디자인 방법론 고찰
IoT(사물인터넷)의 이해	사물인터넷 구현을 위한 기술환경 이해. 사물인터넷 적용사례 분석 및 미래기술과 인간환경의 변화 인식
문화기술연구	예술/인문/과학분야에서 문화기술이해. 문화기술의 독립적 영역 설정과 이를 구체화 할수 있는 방법론 개발. 개념적 문화기술을 실제적 문화기술로 변화시킬수 있는 능력 함양
인터랙티브스토리텔링	스토리텔링기법을 통한 콘텐츠 커뮤니케이션을 이해. 이에 상호작용성을 부가할 수 있는 다양한 멀티미디어 활용 기법을 습득 및 제작
광융합제품워크숍	콘텐츠 기반의 광시스템을 설계. 이를 디지털 창의공방의 제작환경에 최적화시켜 구현
실감형 인터페이싱	다양한 모션센서를 활용한 사람-기기/사람-시스템/사람-사람 커뮤니케이션 인터페이스를 개발
디지털팩토리케이션	디지털창의공방에서의 최적화된 디지털 제작시스템 설계와 새로운 제작형태와 방식을 통한 쾌속 조형의 특화된 형식 개발
융합상품기획론	융합된 기술을 접목한 제품 개발을 위한 시장기회 분석, 소비자 행동 및 산업재 시장 행동, 경쟁분석등을 토대로 전략수립을 해 시장 세분화, 표적시장 선정, 포지셔닝등을 배우고 실무에서 활용 가능한 기획서 보고서 작성능력 배양
비주얼디피니션	기호학적 단언을 활용한 비주얼 디피니션(Visual Definition)의 사례연구를 진행하고 이에 기초한 사회적 소통 촉진 방안 학습

비주얼 패러그래프	정보 객체들을 하나의 주제 의식이 반영된 ‘거대한 그래픽 덩어리’ 표현하는 비주얼 패러그래프(Visual Paragraph)의 모체, 유형, 형식, 구조, 설계 방안 탐구
비주얼리터러시	‘읽는 문화’의 시대에서 ‘보는 문화’의 시대로 전환된 지식정보시대에 시각적 문해력(Visual Literacy)’을 높이는 디자인적 접근 방법 탐색
광시스템워크숍	콘텐츠 기반의 광시스템을 설계. 이를 디지털 창의공방의 제작환경에 최적화시켜 구현
광제품디자인연구	디지털 제작방식으로 가능한 형태의 광융합제품의 한계와 특성을 파악하고, 이에 적합한 아이디어 광융합제품 워킹프로토타입 제작 실습
디자인소비자행동세미나	새로운 미디어 환경에서의 소비자 행위 특성들을 다양한 시각에서 파악해 보는 학생주도형 세미나
사회과학연구방법론	사회과학 연구 방법에 대한 이론적 내용을 학습하고, 이를 바탕으로 연구 논문작성을 위한 조사 및 분석기법에 대한 실습을 진행함
디자인전략정책연구	기업을 성공적으로 성장시키기 위하여 디자인경영의 필요성을 이해하고 계획, 조직, 지휘, 조정 및 통제에 매니지먼트활동에 관련된 이론적 개념과 기법들을 이해
피지컬컴퓨팅세미나	증강현실 구현기술을 이해하고, 프로그래밍, 전기, 전자, 기구설계의 기반기술들이 융합되는 방식 습득
디자인리서치세미나	사용자중심의 디자인이슈를 발견하기 위한 디자인리서치방법을 이해하고 이를 활용하여 문제를 해결해 가는 과정을 습득함.
인터랙션디자인리서치	아르두이노를 활용한 인터랙티브 미디어 제작기법을 습득하고 인터랙션이 가능한 다양한 부품들에 대한 리서치를 통하여 인터랙티브 제품 프로토타입 제작
HCI디자인인슈	인간과 컴퓨터의 상호작용에서 발생하는 다양한 문제를 이론적으로 학습하고 실습을 통하여 디자인이슈를 발굴하고 해결하는 과정을 학습
인포매틱스이슈	정보표현방식의 진화 양태와 디지털 콘텐츠에서의 인포매틱스 활용사례 학습
정보디자인워크숍	사회적 소통을 촉진시키는 질 좋은 정보디자인 프로토타입 제작
정보디자인연구방법	일반 사회과학 연구 방법에 대한 기초 내용을 학습하고, 이를 바탕으로 정보디자인 분야의 연구논문작성을 위한 조사 및 분석기법에 대한 학습
지식시각화	데이터, 정보, 지식의 효과적인 시각적 구현 방안에 대해 학습하고 장기기억에 오랫동안 저장할 수 있는 지식의 시각화 방안 학습
지식디자인세미나	원지식-배경지식-간접지식을 융합한 지식 설득 매개 방식(예: 서술/묘사, 설명/정의, 과정/분포, 비교/대조)의 구현 과정과 이의 적용 형식에 대한 논의
디자인컨설팅이슈	기업의 디자인컨설팅을 위한 프로세스와 각 프로세스에서의 활용기법을 학습하고 실습을 통하여 디자인컨설팅프로젝트를 추진할 수 있는 능력의 함양
커뮤니케이션테크놀로지	인간 대 인간, 인간 대 제품간의 커뮤니케이션에서 발생할 수 있는 심리적, 대인적, 공학적 이슈들을 이해하고 이를 해결해 가는 과정을 학습

통합디자인세미나	연구자가 정한 주제에 대하여 리서치와 분석을 통해 이슈를 개발하고, 해결해야 할 문제를 정의하며, 이를 해결해 가는 과정을 연구에 대하여 토론을 통해 논의함.
----------	--

학과주임교수 이진렬 (인)