

디자인학과

Department of Design

학과사무실 _ 건축·디자인관709호 / Tel.051-629-2231 / Fax. 051-629-2429

1. 학과소개

디자인학과는 오늘날의 세계가 당면하고 있는 새로운 디자인 문제에 대해서 실험적이고 혁신적으로 접근하는 발상과 기량을 효과적으로 교육하는 전문디자인 과정이다. 디자인 분야의 폭넓은 이론과 실습을 익히되 수직적 지식과 기술만이 아닌 수평적 연관 학문도 교차시켜 풍부한 지식과 기능의 소유자인 전문인으로 미래사회를 주도해 나갈 수 있도록 교육한다.

디자인학과는 시각디자인 전공, 애니메이션 전공, 패션디자인 전공, 산업디자인 전공으로 국가적으로 관심이 높은 분야의 전공으로 구성되어 있으며, 실무 디자이너로서의 현장 감각을 높이고 전문성을 스스로 개척해 갈 수 있는 능력을 강화하기 위하여 실험적 연구 활동을 적극 지원함으로써 이론과 실무를 모두 겸비한 지도적 인력을 양성하고 있다.

2. 교육목표

21세기 미래사회에서의 디자인은 인간의 삶의 질을 향상시키고 물질문명과 문화를 창조적으로 조화시키는 중요한 분야이다. 따라서 디자인학과는 21세기의 디자이너로서 지식정보 사회를 이끌어가는 능력과 품성을 함양시키고, 실험적 연구 활동을 중점적으로 지원하여 이론과 실무를 겸비하게 하며, 교육의 심도를 높여 졸업요건을 강화하고 창의성 있는 연구 발표를 통해 전문성을 높이는 것을 목표를 하고 있다.

3. 향후 진출분야 및 전망

■ 시각 디자인 전공:

교수, 교사, 광고대행사, 편집디자인 전문회사, C.I 및 B.I 전문회사, 포장디자인 전문회사, 웹디자인 전문회사, 멀티미디어디자인 전문회사, 방송국 그래픽 디자이너, 컴퓨터그래픽, 웹디자이너, 각종 출판사 편집디자이너, 기업체 홍보실 및 디자인실, 서체개발 디자이너, 일러스트레이터 등

■ 애니메이션 전공:

방송국 애니메이션 제작부, 애니메이션 영화사, 캐릭터 제작회사, 애니메이션 편집 제작사, 2D,3D애니메이션프로덕션, 출판만화회사, 외국애니메이션제작사, 컷 만화작가, 교수 등

■ 산업 디자인 전공:

기업체 디자인실(기획실, 홍보실, 판촉실, 디자인실), 산업디자인 전문회사(디자인실, 기획실, 제품설계실), 컴퓨터그래픽 분야(컴퓨터그래픽실, 웹디자인실, CAD실), 프리랜스디자이너, 칼라리스트, 산업디자이너, 웹디자이너, 컴퓨터애니메이터, 디스플레이디자이너, 교수 등

■ 패션 디자인 전공:

패션디자이너, CAD디자이너, 액세서리디자이너, 무대의상디자이너, 텍스타일디자이너, 텍스타일 컨버터, 스타일리스트, 패턴 메이커, 패션일러스트레이터, 패션 디렉터, 패션 코디네이터, 디스플레이어, 패션 머천다이저(MD), 브랜드 매니저, 패션 컨설턴트, 프로덕트 매니저, 섬유 및 의류 수출입무역업체 Buying Agent, 원단 컨버터, 패션 컬럼리스트, 의상 평론가, 섬유 및 패션잡지사 기자, 섬유 및 의류관련 정보센터, 패션관련 경영인, 패션교육업체 강사, 교수 등

4. 수여학위

디자인학석사(Master of Design) 디자인학박사(Doctor of Design)

5. 학과교수명단

직명	교수명	전공분야	학위
교수	정원준	정보디자인	예술공학박사
교수	성광숙	의상디자인	이학박사
교수	이영숙	패션마케팅	피복학박사
부교수	김명삼	애니메이션	예술디자인학박사
부교수	이상영	산업디자인	디자인학박사
부교수	김종기	예술공학	예술공학박사
조교수	원종윤	UI&UX디자인	미술학박사
부교수	이주영	한국복식	이학박사
조교수	하종경	복식학	가정학박사
조교수	왕동	시각디자인	디자인학박사
조교수	추강	시각디자인	디자인학박사

6. 교육과정

개설 학기	과정	교과 구분	필수/ 선택	과목 코드	교 과 목 명		학점	시수
					국문	영문		
전체	공통	기초 공통	필수	1053	연구방법론	Research Methodology	3	3
전체	석사	전공	필수	2012	석사논문연구	Masters Thesis Research	3	3
전체	박사	전공	필수	2024	박사논문연구Ⅰ	Dissertation ReserchⅠ	3	3
전체	박사	전공	필수	2040	박사논문연구Ⅱ	Dissertation ReserchⅡ	3	3
1	공통	전공	선택	2643	3D디지털패션연구	Study on 3D Digital Fashion Design	3	3
1	공통	전공	선택	2154	디자인기획전략연구	Design Planning Strategy Research	3	3
1	공통	전공	선택	1970	디자인사회심리학	Social-Psychology of Design	3	3
1	공통	전공	선택	2223	산업디자인전공세미나	Industrial Design Seminar	3	3
1	공통	전공	선택	1615	서양복식문화사연구	Study on Western Cultural Costume History	3	3
1	공통	전공	선택	2112	스마트 웨어러블 디자인	Smart Wearable Design	3	3
1	공통	전공	선택	1491	시각디자인분석연구	Advanced Design Research	3	3
1	공통	전공	선택	2598	시각디자인세미나	Semianr in Visual Design	3	3

1	공통	전공	선택	1487	시각디자인특론	Advanced Visual Design	3	3
1	공통	전공	선택	2155	애니메이션분석론	Animation Analysis	3	3
1	공통	전공	선택	1508	애니메이션특론	Special Study on Animation	3	3
1	공통	전공	선택	2224	제품디자인특강	Product Design	3	3
1	공통	전공	선택	2646	패션트렌드연구	Advanced Research Seminar(Fashion Trend)	3	3
1	공통	전공	선택	2406	퍼스널리티이미지연구론	Study on Personality Image	3	3
1	박사	전공	선택	2396	고급산업디자인특론	Advanced Industrial Design Research	3	3
1	박사	전공	선택	2397	산업디자인스튜디오	Industrial Design Studio	3	3
1	박사	전공	선택	2398	시각디자인계획론	Visual Advanced Design Planning	3	3
1	박사	전공	선택	2399	시각디자인스튜디오특론	Visual Advanced Design Studio	3	3
1	박사	전공	선택	2156	애니메이션네러톨로지	Animation Narratology	3	3
2	공통	전공	선택	2196	감성디자인연구	Emotional Design Research	3	3
2	공통	전공	선택	2599	광고디자인연구	Studies on Advertising Design	3	3
2	공통	전공	선택	1494	기업디자인특론	Advanced Corporate Identity	3	3
2	공통	전공	선택	2644	동양복식문화연구	Oriental Costume Culture Research	3	3
2	공통	전공	선택	1333	디자인마케팅정보	Design Marketing Information	3	3
2	공통	전공	선택	1495	디자인문화론	An Essay on Design Culture	3	3
2	공통	전공	선택	1490	디지털미디어디자인	Digital Media Design	3	3
2	공통	전공	선택	2507	산업디자인연구	Study of Industrial Design	3	3
2	공통	전공	선택	2506	산업디자인프로젝트	Industrial Design Project	3	3
2	공통	전공	선택	2645	세계민속복식연구	Research on World Folk Costume	3	3
2	공통	전공	선택	2191	애니메이션영상론	Animation Moving Imagery	3	3
2	공통	전공	선택	2192	애니메이션워크숍	Animation Workshop	3	3
2	공통	전공	선택	2647	패션디자인워크숍	Fashion Design Workshop	3	3
2	공통	전공	선택	2642	패션소비자행동연구	Fashion Consumer Behavior Research	3	3
2	공통	전공	선택	1858	패션현상연구	Fashion Phenomenon Research	3	3
2	박사	전공	선택	2278	고급제품디자인연구	Advanced Product Design Research	3	3
2	박사	전공	선택	2273	다중매체디자인연구	Multimedia Design Research	3	3
2	박사	전공	선택	2272	디자인시스템공학	Design System Engineering	3	3
2	박사	전공	선택	1504	멀티미디어디자인특론	Advanced Multimedia Design	3	3
2	박사	전공	선택	2404	애니메이션비교연구론	Animation Relative Study	3	3
2	박사	전공	선택	2096	애니메이션비평론	Animation Critic	3	3
총 개설 합계							132	132

7. 교과목 해설

■ 예술심리학 (Art Psychology)

예술적 차원의 디자인에 대해 인간 중심의 인지적 차원의 심리학을 통해 지각과 인식에 대해 학습한다.

■ 디자인마케팅특론 (Advanced Design Marketing)

디자인의 방법론적 접근과 마케팅 이론을 통한 접근으로 보다 합리적인 디자인을 이론적으로 연구한다.

■ 디자인기획전략연구 (Design Planning Strategy Research)

기업이 수행하는 다양한 디자인에 대한 이해와 구체적인 수행과정을 숙지하고 기업의 전략적 측면에서의 디자인의 기능과 역할을 연구 한다.

■ 예술철학 (Art Philosophy)

철학적 기반의 존재론적, 인식론적 차원에서 개념을 습득하고, 예술에 대해 미학적 측면의 작품, 작가, 태도 등에 대해 연구를 한다.

■ 지식재산권 (Intellectual Property Law)

산업재산권 및 저작권을 중심으로 디자인과 관련하여 최근에 일어나고 있는 여러가지 분쟁을 중심으로 지식 재산권의 방어전략적 개념에 대해 연구를 한다.

■ 디자인매니지먼트 (Design Management)

디자인적 측면에서 바라본 체계적이고 학술적인 디자인경영관리의 분석, 방법론, 디자인마케팅 이론의 원리와 응용에 대해 연구한다.

■ 디자인프로젝트 (Design Project)

신제품디자인개발의 이론과 실재를 학습하며, 신제품디자인 컨셉설정 관련인자의 탐색과 분석, 합리적인 디자인 프로세스의 전개, 올바른 의사결정방법과 관련하여 사용자 중심의 디자인 창출방법에 대하여 프로젝트 수행방식으로 진행한다.

■ 애니메이션특론 (Introduction to Animation)

애니메이션의 필수적 개념인 정의와 개념 및 역사에 대해 전반적으로 다루고 이를 기반으로 동작과 스토리와, 스토리 부드 등에 대해 이론적 체계를 연구한다.

■ 시각디자인특론 (Advanced Visual Design)

시각디자인의 전반적인 원리와 이론을 분석하고 활동과 방법론의 전개를 정의함으로써 매체활용에 적응을 연구하여 시각디자인의 구체적 정의를 정립하는데 있다.

■ 디지털미디어디자인 (Digital Media Design)

디지털미디어를 통해 시각화 될 수 있는 생산적이고 유용한 모든 정보 내용물을 기획하고 레이아웃하며 특수, 보편성에 대한 이론과 사회, 문화적 기능을 연구한다.

■ 시각디자인분석연구 (Advanced Design Research)

시각디자인 프로젝트와 관련된 문제를 분석하고 개선하기 위하여 정략적, 정성적 접근방법으로 디자인 결과물을 분석하고 연구한다.

■ 기업디자인특론 (Advanced Corporate Identity)

기업이 둘러싼 여러 가지 환경의 본질적 행동경영 원칙의 통합적 사고를 시각적 커뮤니케이션으로 표현되는 방법을 과학적으로 연구토록 한다.

■ 제품디자인특강 (Product Design)

디자인 개념과 내용, 방법 등 디자인 관련 제이론 및 사례를 사회, 기술, 문화 등 시대환경적 맥락에서 고찰하여, 디자인의 개념 및 전개방향을 정립토록 한다.

■ 감성디자인연구 (Emotional Design Research)

인간의 감성요소를 명확히 파악, 분석하여 조형언어로 변환시킴으로서 감성적 디자인 프로세스를 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위해서는 감성공학, 인지과학, 심리학 등의 주변 학문분야와 함께 새로운 디자인 문제 해결방안을 학습한다.

■ 산업디자인전공세미나 (Industrial Design Seminar)

산업디자인의 중요성, 새로운 산업디자인 방법, 산업디자인의 전략적 가치등과 같은 현대 산업디자인 분야의 최근 이슈에 대한 연구와 토론을 병행한다. 특정 디자인 분야의 전문가를 초빙하여 Workshop과 Seminar를 개최한다.

■ 애니메이션분석론 (Animation Analysis)

애니메이션의 작품을 통한 사례 중심으로 제작과 이론에 대한 인문학적 측면의 다양한 분석을 통해 이론적 체계에 대한 방법론적 접근을 이룩한다.

■ 애니메이션워크숍 (Animation Workshop)

애니메이션의 제작을 위한 기존의 여러 기법과 이론적 체계에 대한 새로운 시도와 방법적 연구를 시행하여 다양하고 실험적인 애니메이션 창작에 대해 모색한다.

■ 애니메이션영상론 (Animation Moving Imagery)

애니메이션의 시각언어적 측면의 연구로 영상문법을 바탕으로 형태론적 의미론적 체계를 통해 작가의 표현과 관객의 수용에 대한 소통을 연구한다.

■ 패션과예술 (Art and Fashion)

패션과 예술은 미와 예술양식의 본질을 이해하고 고대부터 현재에 이르는 예술양식과 의상을 비교, 분석하여 현대패션의 예술성을 연구한다. 특히 20세기 예술양식과 현대복식양식의 특징을 비교 분석해봄으로써, 미래 복식의 방향을 예시할 수 있는 능력을 기른다.

■ 복식미학 (Aesthetics of Costume)

복식에 대한 미학적 접근을 위해 미학, 사회학, 기호학, 문화 인류학 등 여러 인접 학문과의 연계 속에서 복식에 대한 미학적 연구의 방법을 탐색하며 복식의 조형성과 복식의 미적 범주에 대한 이해를 바탕으로 비평적 능력을 배양하고 복식미를 탐구한다.

■ 패션일러스트레이션연구 (Fashion Illustration)

패션일러스트레이션의 역사에 대해 고찰 한다. 아울러 패션에 적용되는 일러스트레이션의 표현기법에 대해 분석하고, 현재의 패션일러스트레이션의 경향에 대해 연구한다.

■ 패션마케팅정보 (Fashion Marketing Information)

패션산업구조이해와 패션상품기획에 관한 내용을 다루는 과목으로, 패션 마케팅 을 이루는 제품, 가격, 촉진, 유통의 4가지 요소를 중심으로 각각의 역할과 중요성에 대해 학습한다. 그리고 패션산업에 있어서

정보의 중요성을 인식하고, 소비자의 요구에 대응할 수 있는 정보수집, 정보분석을 통한 패션브랜드 전략을 수립하고 나아가 이를 활용할 수 있는 구체적인 방법에 대하여 학습한 뒤, 이론과 실제(field trip)를 적용하여 Fashion Marketing Map을 작성해 보도록 한다.

■ 시각디자인계획론 (Visual Advanced Design Planning)

디자인프로그램과 계획과정의 본질에 관한 이해를 바탕으로 디자인계획을 구성하는 요소들의 개념과 응용사례를 중점적으로 연구한다.

■ 다중매체디자인연구 (Multimedia Design Research)

인간의 모든 감각의 수용을 바탕으로 정보의 상호전달을 위한 GUI디자인을 중점적으로 연구하기 위한 과정으로 인터페이스디자인을 위한 연구학문이다.

■ 시각디자인스튜디오특론 (Visual Advanced Design Studio)

디자인에 관련된 폭넓은 지식과 전문적 연구를 통해 디지털미디어의 종합적 연출을 어떠한 방법으로 가능하게 하는가에 대한 일련의 연구과정

■ 멀티미디어디자인특론 (Advanced Multimedia Design)

멀티미디어의 기술적인 메커니즘을 이해하고 정보 전달요소와 원리, 산업분야의 구조 및 상관관계와 발전방향에 대해 연구한다.

■ 고급제품디자인연구 (Advanced Product Design Research)

신제품 개발에 활용되는 제품 기획의 발견, 소비자의 지각과 기호 분석 방법과 사용자 연구 방법, 디자인 문제 구조파악, 정서적·정량적 디자인 평가 방법 등을 연구한다.

■ 산업디자인스튜디오 (Industrial Design Studio)

연구자가 연구 관심분야에 따라 심도 깊은 연구를 수행하는 과목으로 디자인의 실제와 관련된 기본 개념을 이해하고, 디자인 기획과 실무에 대해 학습한다. 이를 위해서는 실제 산학연구 또는 인접 연구 분야와의 협동연구를 통하여 디자인 능력을 함양한다.

■ 고급산업디자인특론 (Advanced Industrial Design Research)

새로운 개념의 제품을 개발하기 위한 사용자 연구, 신기술의 이해와 응용, 신제품 개발과정에 관한 내용의 강의와 세계적인 디자인 회사의 디자인 과정 및 기법을 연구한다.

■ 디자인시스템공학 (Design System Engineering)

디자인의 시스템공학적 방법론을 교수하는 교과목이다. 시스템 이론을 바탕으로 디자인이 갖는 사회적, 문화적, 기술적, 생태적 관계를 고찰하고 급변하는 테크놀로지 사회에서 지속적으로 발전할 수 있는 유기적으로 개방된 새로운 디자인 시스템에 관한 실천적 방법을 연구한다.

■ 애니메이션특론 (Special Study on Animation)

애니메이션의 연구를 위한 기본 개념과 기존의 연구에 대해 포괄적 서베이를 통해 연구 목표와 방법론을 터득한다.

■ 애니메이션비평론 (Animation Critic)

애니메이션의 작품, 작가, 관객, 감상 등에 대한 미학적 측면을 통해 분석 도구를 획득하고 이를 기반으로 비평적 관점을 확보하는 연구이다.

■ 애니메이션비교연구론 (Animation Relative Study)

애니메이션의 연구에서 다양한 측면의 인문학적 기반을 제공하고 이를 토대로 통섭적 개념에서 애니메이션 연구의 확장성을 얻는다.

■ 애니메이션네러톨로지 (Animation Narratology)

애니메이션의 내용이 문학적 기반이므로 이에 대해서 사학적 측면을 통해 서사의 구조와 양식 등에 대해 형태론적 의미론적 체계를 연구한다.

■ 복식조형연구 (Formative Apparel Design Study)

이 과목은 이론과 실기가 병행된 과목으로서 순수예술과 디자인의 이론적 배경, 조형성있는 현대패션의 구체적 작품과 작가연구를 통하여 복식조형의 통합적 시각을 기른다. 이러한 이론을 토대로 전통적인 복식표현기법과 현대인의 미적감각, 개인의 창의성을 조화시켜 소재표현기법과 복식의 형태와 공간성을 탐구한 독특한 복식조형작품을 제작한다.

■ 동서양비교복식연구 (Comparative Study of East-West Costume)

동서양 복식의 변천과정 및 표현양식의 공통점과 차이점을 동양과 서양의 고유한 정신사상과 미의식의 이해를 바탕으로 비교 연구한다.

■ 패션현상연구 (Study of Fashion Situation)

패션현상연구는 패션연구에 접근하는 방법을 모색하기 위하여, 현대패션의 다양한 측면에서 나타나는 가시적 현상과 내적의미에 관해 주제를 도출하고 문제의 제기, 연구방법의 선정, 자료조사 및 분석방법을 체계적으로 연구한다.

■ 패션사회심리학 (Social-Psychology of Costume)

인간의 사회적 활동에 있어 패션이 인간행동에 어떠한 사회적 상호작용을 하는지를 가치관, 개성, 자아 개념 등 개인의 내면적 요인과 정치, 경제, 문화적, 기술적 요인과의 관련성에 대해 학습한다. 또한 인간의 의복행동에 대하여 심리학, 사회심리학, 사회학의 특정이론을 기초하여 체계적으로 학습하여 인간생활의 개인적·집단적 요소를 패션과 관련시켜 다각도로 학습한다.

■ 연구방법론 (Research Methodology)

디자인에 있어서의 사용자조사, 사용성 평가, 정보 매핑 등의 분석을 통하여 창의적인 디자인의 이해와 정책 및 전략을 연구한다.

■ 석사논문연구 (Masters Thesis Research)

석사논문연구는 과정 중에 익힌 학문적 지식과 경험을 바탕으로 지도교수의 지도아래 주제를 선정하여 논문을 작성한다.

■ **박사논문연구 I (Dissertation Research I)**

박사논문연구 I 은 과정 중에 익힌 전공학문에 대한 전문적인 지식과 경험을 바탕으로 지도교수의 지도 아래 주제를 선정하여 논문을 작성한다.

■ **박사논문연구 II (Dissertation Research II)**

박사논문연구 II 은 과정 중에 익힌 전공학문에 대한 전문적인 지식과 경험을 바탕으로 지도교수의 지도 아래 주제를 선정하여 논문을 작성한다.