

**시각디자인전공(Visual Communication Design Major)**

**611.5301** 시각정보디자인스튜디오 1 3-2-2  
Visual Information Design Studio 1

시각디자인의 개념과 이해를 토대로 정보를 해석·가공하고 이미지에 대한 창의적인 표현을 다양한 매체를 통해 제작·실습한다.

On the basis of an understanding of the concepts of visual design, students will learn to interpret and process information and will practice creatively expressing images through various media in this course.

**611.5302** 시각정보디자인스튜디오 2 3-2-2  
Visual Information Design Studio 2

다양한 문화환경의 다매체 속에서 시각정보디자인의 제반문제를 시각적으로 체계화하고 이미지의 형성·발달을 실험적인 표현양식을 통해 제작·실습한다.

This course will take a visual and systematic approach to problems encountered in visual information design, which utilizes many kinds of media in today's multi-faceted cultural environment. Students will learn about image development through experimental forms of expression.

**611.5304** 아이덴티티디자인연구 3-3-0  
Studies in Identity Design

급변하는 시장경제의 환경변화 속에서 소비자, 대중들과의 커뮤니케이션에 필요한 작품을 제작한다.

In this course, students will create pieces for communicating with consumers and the public in our rapidly changing market-oriented surroundings.

**611.5305** 광고디자인연구 3-3-0  
Studies in Advertising Design

끊임없이 변화되고 확장되고 있는 인터넷 환경과 디지털 환경 속에서 새롭게 인식된 멀티미디어의 제작·연출을 위한 표현기법을 학습한다.

In this course, students will learn expressive techniques in multimedia production, which is gaining renewed recognition in terms of the constantly changing digital environment and the Internet.

**611.5306** 시각디자인마케팅론 3-3-0  
Topics in Visual Communication Design Marketing

디자인과 마케팅의 실증연구를 통해 광고와 마케팅의 분석, 평가를 다양한 매체에 활용하는 방법과 실행을 연구한다.

This empirical research course on design and marketing will teach students to apply the analysis and evaluation of advertising and marketing to various media.

**611.5308** 현장사례연구 3 3-3-0  
Directed Field Survey and Research in Visual Information Design

각자의 관심영역을 바탕으로 디자인 발생현장의 가치변화나 디자인 산업현장의 디자인 프로세스, 디자인 산업경영 등의 내용을 조사, 관찰, 체험함으로써 디자인에 대한 통찰력과 함께 디자인관련 종합지식을 체험하도록 한다.

Working on fields of individual interest in this course, students will observe and experience changes in design values in the field and the design process and management in the design industry. This will lead to an insight into design and a well-rounded understanding of current issues in design.

**611.5309** 영상디자인스튜디오 1 3-2-2  
Moving Image Design Studio 1

실험영화의 제작과정을 통하여 연출, 제작의 전 과정을 이해하고 표현기법 등 독창성있는 능력을 배양한다.

By producing an experimental film in this course, students will experience the entire process of directing and producing movies and will also improve their techniques for creative expression.

**611.5310** 영상디자인스튜디오 2 3-2-2  
Moving Image Design Studio 2

TV타이틀, TV광고, 뮤직비디오 디자인 등의 소규모 프로젝트의 실제 제작과정을 통하여 기획능력, 기술적 처리능력을 기른다.

In this course, students will acquire planning skills and technical expertise by working on small projects such as TV titles, TV commercials, and music videos.

**611.5311** 영상커뮤니케이션연구 3-2-2  
Studies in Moving Image Communication

다중매체로 인식되는 영상커뮤니케이션 방법의 특성과 형태 등이 전통적 매체와 어떻게 차별화 될 수 있는가를 탐구한다.

In this course, students will explore the differentiation of moving image communication for comparison with traditional media.

**611.5312** 멀티미디어연출 3-2-2  
Multimedia Production

인터넷환경과 디지털환경 속에서 멀티미디어의 연출을 위한 제반사항을 탐구한다.

This course will consist of the exploration of various attributes needed to direct a multimedia piece for the Internet or the digital media.

**611.5313** 영상비평 3-3-0  
Critiques on Moving Image

영화, TV, 멀티미디어 등을 통해 쏟아지는 수많은 이미지들의 언어적 구조를 분석하고 그것의 영향력 등을 분석평가 한다.

This course will consist of the analysis and evaluation

of the linguistic structure and influence of the innumerable images delivered through movies, TV, and the multimedia.

**611.7301** 시각정보디자인특강 3-3-0

Topics in Visual Communication Design

지도교수 및 학생들의 협의에 따라 유연하게 운영되며, 학생 주체의 자유로운 토의를 기본으로 진행한다. 매주 토의 주제에 대한 준비와 발제를 통하여 시각디자인에 대한 학문적 접근을 시도하며 이에 대한 논리적 전개 과정을 익히도록 한다. 시각디자인에 관한 시기적으로 또는 분야별로 주목받는 전문인을 초빙하여 특강 및 토론회를 가지며, 학위논문에 관한 개인별 주제발표를 이 시간을 통해 수행하게 된다.

This is a flexible course of study, designed to encourage discussion amongst the student body, regarding topics and issues relevant to visual communication in industry and society. This will be supported by visits from key individuals working within the field, both academics and practitioners, who will participate in the respective debates and stimulate the students in the development of their critical faculties.

**611.7302** 고급시각정보디자인연구 3-3-0

Advanced Studies in Visual Information Design

디지털시대의 편집디자인에 활용할 수 있는 타이포그래피와 레이아웃부터 비롯하여 디지털 타이포그래피 이미지의 내용과 형식에 대한 체계적인 분석 및 종합을 통하여 시각 커뮤니케이션에 있어서 디지털 타이포그래피를 활용하는 능력을 향상시킨다. 또한 다양한 미디어 조형예술에 타이포그래피를 변화 적용시킬 수 있는 역량을 기를 수 있게 한다.

This course offers an opportunity for students to focus upon the application of digital typography in visual communication. Through a systematic analysis and synthesis of content, the formality and potential of the digital typographic image is examined and explored. Particular emphasis is given to the employment of digital interpretations in both editorial and information design contexts. In addition, the impact and development of digitisation amongst diverse media arts will also be investigated and assessed.

**611.7304** 고급정체성개발연구 3-3-0

Advanced Studies in Identity Development

정체성 개발구축의 관점에서 브랜드 매니지먼트와 브랜드 아이덴티티 디자인의 이론과목을 통해 상품의 브랜드가 인지도를 얻게 되는 요인을 분석하고 브랜드 이미지와의 상관관계를 비교 연구한다. 또한 시장을 파악하는 능력을 갖추고 이를 바탕으로 브랜드 상품을 개발하는 실습을 통해 프로세스를 체득하는 기회를 갖고 독창적이고 차별화된 브랜드 및 정체성 구축의 방법론을 연구한다.

This course of study provides an opportunity for students to analyse the salient factors behind branding and brand development including a rigorous examination of the inter- relation between a brand and its market. It will focus upon particular cases, tracking their design history, effectiveness and potential for development.

**611.7305** 디자인양식 및 표현연구 3-3-0

Studies in Design Visualization and Presentation

디자인에서 표현과 양식에 관해 기본개념, 의미, 다양한 표현 방법 등을 연구한다. 이 과정은 개인별 실기 세미나 수업으로서 주제 설정과 소재의 선택, 표현 기법과 재료 등의 문제를 분석하여 발상의 폭을 넓히고 창의적인 조형방법을 모색하도록 하는 데 목적을 둔다. 또한 자신이 말하고자 하는 바 또한 생각한 바를 시각적으로 표현할 수 있는 프레젠테이션 스킬과 방법을 배우게 된다.

This course of study is predominantly concerned with the expression and presentation of ideas. It provides students with an opportunity to investigate the most suitable methods and media for the realization of their design solutions. A series of seminars will analyse how practitioners working in the field, present their ideas, and how creativity and innovation can be communicated to a wider audience.

**611.7306** 고급광고디자인론 3-3-0

Advanced Theories of Advertising Design

마케팅 전략에 따라 메시지의 전달기법과 그 시각적 표현기법이 어떻게 다르게 광고디자인에 적용되는가를 사례별로 분석한다. 광고의 기획으로부터, 매체전략, 창의적인 디자인 실제제작에 이르기까지 완성도 있는 광고 디자인방법을 습득한다. 디자인 매니지먼트를 위한 마케팅의 원리를 알고 디자인이 단순히 미적 추구만을 위한 작업이 아닌 경영전략의 한 요소로서 소비자의 라이프사이클, 라이프스타일 등 디자인의 성공과 직결되는 마케팅전략을 접목하여 광고디자인에 응용할 수 있는 능력을 향상시킨다.

This course of study enables students to examine how tactics employed within a given market can dictate the means of expressing a message, whether designed to promote or inform. It provides an opportunity for the analysis of relevant examples drawn from the world of advertising and a closer look at the practice of design marketing.

**611.7307** 영상디자인특강 3-3-0

Topics in Multimedia Design

다양한 영상 디자인작품, 즉 렌즈를 투과한 사진이나 영화, 비디오로부터 컴퓨터그래픽, 애니메이션 등 영상의 움직임을 감상하고 분석함으로써 영상 디자인작품의 독해능력과 비판능력을 길러 한층 심화된 디자인 기량을 창작에 연계시킨다. 이와 더불어 전문인을 초빙하여 특강 및 토론회를 가지며, 개인별 주제 발표를 이 시간을 통해 수행하게 된다.

This course presents an opportunity for in-depth analysis of imagery used within a multimedia context. By examining the whole spectrum of image generation photography, film, video, computer graphics, drawn animation etc., students can expect to improve and develop their creative skill for the realization and presentation of their concepts. Studies will be supported by a series of lectures by eminent practitioners working within the Multimedia industry.

## 611.7308 고급영상디자인연구 3-3-0

## Advanced Studies in Multimedia Design

인터랙션 작품에 대한 하드웨어와 소프트웨어에 대한 이론을 습득하고 작업한 영상물에 대한 비평을 통해 포스트프로덕션의 미학적 측면과 의도를 파악한다. 개인별 작품에 대하여 구성원들 간에 활발한 비평을 통해 영상물에 대한 비판적 시각을 기르며, 발전적 방향을 지적하도록 한다. 디지털화된 하드웨어와 소프트웨어를 바탕으로 크리에이티브 표현의 한계를 극복하고 단순히 디지털 도구를 이용하는 수준을 넘어서 디지털 디자인 프로세스 개념을 이해하고, 디지털과 아날로그의 상호재현성을 창출하는 수정과 변형의 활용방안을 연구한다.

Following an analytical review of hard-ware and soft-ware interaction within a Multimedia context, this course of study provides an opportunity to examine the aesthetic aspects of the post-production process. Through group discussion and dialogue, students will be in a position to appraise their own endeavours and overcome any shortfall in experiencing new technological developments. Particular emphasis will be laid upon accommodating the re-emergence of analogue and digital expression.

## 611.7310 뉴미디어개발연구 3-3-0

## Studies in New Media Development

시대별 뉴미디어에 대하여 각각도로 연구하고, 첨단 영상 멀티미디어 시대에 있어서 디지털 테크놀로지와 영상예술이 어우러져 창출하는 뉴미디어의 개발 가능성을 고찰한다. 뉴미디어의 표현도구로서 영화, 음악, 애니메이션 등에 나타나는 디지털 이미지를 표현하는 응용 프로그램을 익힌다. 정보화 사회의 토대가 된 디지털 미디어들에 대한 연구와 앞으로 나아갈 방향을 살펴보고, 미디어윤리에 대하여 알아본다. 정보미디어를 통한 커뮤니케이션에 있어서 디자이너의 역할과 향후의 바람직한 정보미디어의 발전방향에 대하여 의견을 나눈다.

This module examines the harmony between digital technology and multimedia art. It encompasses new media methodology, studying the historical developments, current programme applications and state-of-the-art innovations surfacing within the respective media. The role of the multimedia designer in society, and the ethical implications relating to the pursuit as an art form, are reviewed and discussed.

## 611.7311 인터랙션디자인연구 3-3-0

## Studies in Interactive Design

인터랙션 디자인을 통해, 멀티미디어 환경 속에서 구현되어야 할 새로운 영상커뮤니케이션에 대한 디자인을 연구한다. 디지털과 인간의 관계를 중심으로 공통 연구하며 각각의 세부 연구대상을 선정하여 진행한다. 이 과정의 중점연구분야는 디지털과 인간의 관계 기반연구차원에서 접근함으로써 차후 응용 연구의 기반을 마련한다. 쌍방향 커뮤니케이션이 활발하게 이루어지기 위해서 필요한 조건들에 대한 연구와 이를 실제적 인터랙션 디자인 제작을 통해 확인해보도록 한다.

Based upon examining and analysing the ever-expanding relationship between the human and digital world. This course of study presents students with an opportunity to investigate how multimedia design can shape interactivity within contemporary fields of communication.

## 611.7312 영상컨텐츠기획론 3-3-0

## Theories of Multimedia Contents Planning

디지털미디어를 위한 컨텐츠 기획 및 시나리오 제작에 관한 국내외 사례분석을 하는 방법을 숙지한다. 또한 관련된 영상컨텐츠분야의 연구 현황을 조사 분석하여, 컨텐츠/시나리오 디자인의 개념을 이해하도록 한다. 이를 바탕으로 디지털 컨텐츠 산업의 미래 예측과 방향성을 모색하고, 이에 대비한 다양하고 창의적인 컨텐츠 기획과 시나리오 제작의 새로운 방법을 연구한다.

By programming a series of relevant case studies which facilitate the analysis of both 'scenario' and 'content-based' information, the theories and concepts relating to planning for multimedia interpretation are examined and applied. Investigation into new directions and developments will be undertaken.

## 공업디자인전공(Industrial Design Major)

## 611.5401 산업디자인스튜디오 1 3-2-2

## Industrial Design Studio 1

현대 인간생활에 요구되는 산업제품 및 시스템을 대상으로 새로운 디자인해결을 제안하기 위한 디자인 프로젝트중심 연구 과목으로, 산학연과 연계한 주제를 학제간에 공동으로 진행함으로써, 실제적이고 종합적인 차원의 디자인해결을 체험하도록 한다.

In this course, students will design projects to propose new solutions to the industrial products and systems demanded by modern life. Collaborating with the industry and an interdisciplinary approach will be emphasized, thus offering an opportunity for practical and comprehensive problem-solving in design.

## 611.5402 산업디자인스튜디오 2 3-2-2

## Industrial Design Studio 2

<산업디자인스튜디오 1>과 같은 목표의 디자인프로젝트 중심의 과목으로서, 산학연과 연계한 주제를 학제간에 공동으로 진행함으로써, 실제적이고 종합적인 차원의 디자인 해결을 체험토록 한다.

Having the same objectives as <Industrial Design Studio 1>, this course will be similarly structured on design projects. Industrial collaboration and an interdisciplinary approach will be emphasized, thus offering an opportunity for practical and comprehensive problem-solving in design.

## 611.5404 디자인기획전략연구 3-3-0

## Studies in Design Planning and Strategy

디자인개발을 위한 기획 및 전략설정에 요구되는 제반기술을 연구한다. 시장, 경쟁, 사회환경 등의 분석기법, 혁신적 디자인 개념의 창출 및 평가기법의 연구와 함께 주제별 사례연구를 통하여 전략 및 기획서의 작성방법을 습득한다.

In this course, students will study various techniques for strategy-setting and design development. Topics will include the analysis of developments in markets, competition, and society, and producing and evaluating innovative design concepts. Students will learn to write strategies and plans through case studies by research

themes.

**611.5405** 디자인산업경영연구 3-3-0

Studies in Design Industry and Information

인하우스 디자인조직과 디자인전문회사에서 창조적이고 효과적인 디자인 전개를 위하여 필요한 디자인 정책과 디자인 부서 관리, 프로젝트 조직 및 과정관리 등의 제반 디자인 관리이론을 실제 사례와 함께 연구한다. 산업현장에서의 실제적인 디자인경영을 경험하기 위해 대표적인 산업체의 디자인경영진과 윤강으로 진행한다.

In this course, students will learn effective design development within the context of an in-house organization or design firm. The course will combine actual case studies with design management theory including design strategies, design department management, project organization, and process management. Managers from leading design firms will participate as lecturers, offering first-hand insight from the industry.

**611.5406** 디자인마케팅정보론 3-3-0

Theories in Design Marketing and Information

디자인의 계획수립을 위해 요구되는 인간, 기업, 시장 등 신제품디자인관련 정보의 계획, 수집, 분석, 해석의 방법을 폭넓게 이해한다. 마케팅, 디자인리서치, 디자인전략의 통합적 관점에서 윤강으로 진행한다.

In this course, students will acquire a comprehensive perspective on the methods for the planning, collection, analysis, and interpretation of various information necessary for planning new design, including information on people, firms, and the market. Joint lectures that integrate the perspectives of marketing, design research, and design strategies will be held.

**611.5408** 현장사례연구 5 3-3-0

Directed Field Survey and Research in Industrial Design 5

각자의 관심영역을 바탕으로 디자인발생현장의 가치변화나 디자인 산업현장의 디자인 프로세스, 디자인 산업경영 등의 내용을 조사, 관찰, 체험함으로써 디자인에 대한 통찰력과 함께 디자인관련 종합지식을 체험하도록 한다.

Working on fields of individual interest in this course, students will observe and experience changes in design values in the field and the design process and management in the design industry. This will lead to an insight into design and a well-rounded understanding of current issues in design.

**611.5409** 공간디자인스튜디오 1 3-2-2

Space Design Studio 1

공간적 문제의 프로그래밍과 디자인 단계를 종합적으로 연구한다. 설정된 연구주제를 통해 공간디자인의 전과정을 훈련하되, 각 디자인 단계마다 뉴미디어를 통해 언어적, 시각적 표현능력을 최대한 증진시킨다.

This course will focus on a comprehensive analysis of programming space problems and design phases.

Working on specific research topics, students will experience the complete process of space design. At each stage, they will augment their capacities for logical reasoning and verbal and visual expression through new media.

**611.5410** 공간디자인스튜디오 2 3-2-2

Space Design Studio 2

사회성과 공공성이 높은 공간을 주제로 하여 도시사회학적 관점과 사회경제적 관점에서 연구하되, 환경미학적 관점과 더불어 공간의 문화적 가치인식을 높인다. 유통공간, 전시공간, 공공공간 등을 연구의 대상으로 하며 효과적이고 촉진적인 유통환경의 조건과 구성방법을 연구한다.

In this course, students will conduct research on social and public spaces from urban sociological and socio-economic perspectives. Emphasis will be placed on environmental aesthetics and the recognition of the cultural significance of space. Exhibitions, public space, and the conditions and organizational methods for effective distribution will be studied.

**611.5411** 프로젝트경영관리론 3-3-0

Project Process Management

공간디자인 프로젝트의 예산계획수립에서부터 인사조직관리, 디자인업무관리, 수주 및 계약, 대고객관리, 공정관리, 나아가 공간 이용 후 평가(POE)와 프로젝트 자료의 피드백에 이르기까지 전 과정의 경영관리 기법을 연구한다. 특히 정보사회의 변화하는 기업환경 속에서 디자인조직관리 능력과 실무대처 능력을 함께 갖춘 유능한 디자인 프로젝트 경영관리자를 양성하기 위한 기술적, 법률적 지식을 종합적으로 교육한다.

This course will cover management techniques at each stage of space design projects including budgeting, personnel and organization management, design, contracts, customer relations, process management, and post-operational evaluations and feedback. It will emphasize technical and legal knowledge for the production of capable design project managers equipped with both practical business skills and organizational managerial abilities required by the constantly changing corporate environment of the information age.

**611.5412** 공간행태론 3-3-0

Space and Human Behavior

공간이미지와 인간행태를 통해 인간의 공간 선호조건과 혐오조건을 밝힌다. 행태장치와 행위체계 간의 관계를 규명하며, 단위공간의 조직과 특성을 고찰함으로써 공간조직 언어와 프로그램 방법을 개발하고 연구한다.

This course will focus on the identification of human preferences and dislikes through spatial images and human behavior. Students will identify the relationship between behavioral devices and systems and develop verbal and programmatic techniques by studying the organization and characteristics of space units.

**611.5413** 여가문화공간개발론 3-3-0

Researchers in Leisure and Festivity

놀이문화와 여가행태에 대한 심층적인 연구를 기초로 하여, 여가문화공간의 유형을 연구한다. 리조트, 테마파크를 비롯하여 다양한 위락공간과 환대산업(hospitality industry)공간의 기획과 구체적인 디자인 대안을 제안할 수 있도록 개발기법을 연구한다.

In this course, types of spaces for leisure activities will be studied on the basis of an in-depth analysis of the cultures of play and leisure. Methodologies will be developed for planning and proposing concrete designs for spaces for various leisure activities and the hospitality industry including resorts and theme parks.

611.7401 제품디자인특강 3-3-0

Topics in Product Design

거시적 측면에서 현대 및 미래디자인을 통찰하기 위한 종합적인 지식을 습득하기 위하여 신제품디자인의 개념, 기능, 그리고 조형과 관련된 주제들, 즉 디자인과 사회, 경제, 기술, 인간, 문화, 환경 등을 다 학제적인 관점에서 연구한다. 주제별 대화와 경험학습이 강조되고, 이를 위하여 이들 각 분야를 이끄는 선도적인 전문가 및 디자이너들을 초빙하여 주제별 세미나, 워크숍 및 토론의 기회를 갖는다.

In order to have vision of present and future design, and learn information, new product design's value function, and form-related concepts; which is design and society, economy, technology, human, culture, environment are studied from multi-disciplinary point of view. Group talk and experience-learning is emphasized. Experts and designers from each field are invited, and have opportunity to have seminar, workshop and discussion.

611.7402 고급제품디자인연구 3-3-0

Advanced Studies in Product Design

정보·디지털·문화 시대의 신제품기획에서 개발에 이르는 통합적 제품시스템의 디자인가치창조에 필요한 폭넓은 프로그래밍 방법론을 이론 및 사례연구를 통하여 습득하여 제품디자인연구의 학문적 토대를 이룬다. 특히 신 디자인 창조를 위한 맥락적 관찰과 지식축적(조사분석), 개선 및 혁신적 개념창출(기회도출), 이미지구축 및 개발(구체화), 평가 및 전달의 종합적인 과정과 서스테이너블, 유니버설, 디지털, 인터페이스 등의 주요 디자인가치를 포괄하는 통합적 디자인가치중진 프로그래밍을 탐구한다.

In information, digital, culture age, from new product planning to development, total product system of design value creation is studied through various programming method and case studies. Especially for new design creation, courses for observation, information-accumulation, image-construction, development, evaluation, conveyance and sustainable, universal, digital interface programming for design value are studied.

611.7404 감성디자인연구 3-3-0

Studies in Emotional Design Engineering

소비행동의 가치기준과 평가기준이 이성에서 감성으로 비중이 옮겨가고 있는 시대이다. 이 과목을 통해 인간의 감성요소를 명확히 파악, 분석하여 조형언어로 변환시킴으로써 감성적 디자인 프로세스를 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위해서는 감성공학, 인지과학, 심리학 등의 주변 학문분야와 함께 다학제적 관점에서 새로운 디자인 문제 해결방안을 학습한다.

In a climate where society is in a position to monitor human behaviour comprehensively, this course of study investigates how recognised scientific procedures emotional technology, cognitive science, psychology etc. fosters a better understanding of human interaction and product evolution.

611.7405 신디자인소재 및 기술연구 3-3-0

Studies in Material Development for Design

새로운 신소재의 등장에 대한 리서치와 이미 기존에 있는 소재들을 면밀히 검토하여 디자인에 새롭게 도입 가능한 소재와 이를 통해 발전시킬 수 있는 디자인에 대하여 연구한다. 제품디자인 및 인테리어의 신소재와 신기술을 분석하고 그 프로세스를 익혀 작품의 내용과 연계되어 외연으로서 표현되어지는 다양한 재료와 칼라 팔레트 분석 및 가공법들의 종류와 특성을 파악하고 실험·실습을 통하여 그 사용과 표현 방법들을 적극적으로 활용해 보도록 하는 과정이다.

By researching the newly created materials and accurately investigating the existing matters, it studies the materials which can be possibly introduced to design and the design which can be developed through these matters. This course is about analyzing the new materials and technologies of product design and interior and it understands the various materials and analysis on color palette and the way to manufacture. By utilizing the experiment practices it teaches the application of the use and the way to express them.

611.7406 제품디자인문화연구 3-3-0

Studies in Product Design Culture

디자인을 인간의 문화창조 및 반영의 중요한 수단으로 인식한다. 따라서 본 연구에서는 디자인존재 및 디자인존재 가치구축의 의미를 경제적 가치를 초월하여 특정 시공 속에서 표출되는 다양한 문화적 속성들, 즉 인간관념, 행태, 생활의식 등과의 밀접한 관계성 속에서 파악한다. 본 연구에서는 이론과 사례연구를 통하여 문화를 선도하고 반영하는 제품디자인의 제 요인과 특성을 탐색하고, 나아가 특정제품과 산업, 사회와 지역의 정체적 문화가치를 표출하기 위한 제 방법을 정책과 전략적 측면에서 연구한다.

Design is a tool for human culture creation. This study is about design-existence and design value construction which surpass economical value. Therefore it deals with relationship between various cultural aspects such as human concept, form, living concept. Through theory and case studies, elements of product design are studied which lead and reflect the culture. Also, it studies method and strategy in order to show culture value of specific product, industry, society and area.

611.7407 공간디자인특강 3-3-0

Topics in Space Design

현대사회가 요구하는 공간디자인의 여러 주제를 정하고, 각 주제에 관한 학계 및 산업계의 최고 전문가를 초빙하여 수업을 진행한다. 오늘날의 공간디자인이 직면하고 있는 인간적, 사회적, 문화적, 경제적, 기술적, 환경적 측면의 다양한 주제를 학제적으로 논의하고 접근함으로써 학생들로 하여금 공간디자인에 관한 사회적 관점과 분별력, 미학적 관점과 비평적 시각을 갖도

록 한다.

Current theoretical propositions and emerging issues in the field of Space Design, from social, cultural and environmental issues to technological and economical concerns, are the foci of this course. Invited practitioners and academicians will be leading the candidates in their critical and interpretive studies and research.

611.7408 고급공간디자인연구 3-3-0

Advanced Studies in Space Design

오늘날의 공간디자인이 직면하고 있는 제반 문제를 국내·외의 주요 사례들을 통해 심도있게 연구하고 분석함으로써 공간디자인의 학문적 토대를 완성할 수 있도록 한다. 공간과 조형의 문제를 형태심리학적 배경에서 분석하여 공간조형의 기본원리를 연구하는 한편, 공간조직과 인간의 관계를 행동과학적 기초 위에서 탐구하여 공간계획의 방법론을 연구한다. 나아가 경험미학적 관점에서 공간의 문제에 접근함으로써 공간디자인의 미학적 평가능력을 갖도록 한다.

Using case method, in-depth analysis of space design based on 'Gestalt psychology of space', 'behavioral science' and 'empirical aesthetics' is the focus of this course. Analyzing recent cases of Space Design allows candidates to explore current issues related to the relationship of space and object, human and spatial organizations and sensorial aesthetics in our built environments.

611.7410 인간행태와 공간디자인연구 3-3-0

Studies in Human Behavior in Space Design

공간디자인은 일련의 구축환경을 제공함으로써, 인간의 행위체계를 위한 행태장치를 제공하는 일종의 프로그래밍 과정이다. 따라서 행동과학에 기초한 본 과목은 행태장치와 행위체계의 관계를 지원성(affordance)의 개념과 함께 체계화하는 것을 목표로 한다. 공간의 사회문화적 의미, 사회경제적 배경, 공간이 용의 행태적 관점, 공간디자인의 미적 측면, 단위공간의 조직과 특성, 공간조직 언어와 프로그래밍 등을 심도있게 연구한다.

Complex design strategies and procedures in Space Design, while primarily concerned with multi-layered programmatic requirements, are intended to create environments that recognize human behavioral patterns and aim at enhancing them. The focus of this advance course is the study of cultural, economical, political and social patterns that influence human behavior particularly as it relates to the modern-day notions of "commodity, firmness and delight" in Space Design.

611.7411 여가문화공간디자인연구 3-3-0

Studies in Role of Culture in Leisure Space Design

인간은 놀이하는 존재이며, 여가를 통해 자신의 성장과 재창조를 꾀한다. 이에 현대사회는 주거공간과 업무공간을 넘어, 휴식, 놀이, 스포츠, 문화, 예술, 사회참여 등에 필요한 여가문화공간의 수요가 급증하고 있고, 환대산업(Hospitality Industry)의 사업부문 또한 날로 확대되고 있다. 따라서 본 과목은 학생들로 하여금 여가행태와 놀이문화에 대한 심층적인 연구를 기초로 하여, 각종 여가의 유형과 창조적인 여가문화에 대응하는

공간의 구체적인 대안을 제안할 수 있도록 훈련한다.

Leisure is an inseparable part of human existence. The importance of leisure as an equalizer in our modern day high-stress and demanding lives can not be underestimated. As culture influences human behavior and human environment, the design of Leisure facilities must consider 'culture-of-place' as one of the most significant considerations in Leisure Space Design. The focus of this advanced course is to study the impact of 'culture-of-place' on Leisure Space Design.

611.7412 공간디자인버추얼리즘연구 3-3-0

Studies in Virtualism in Space Design

오늘날의 공간디자인은 디지털 환경 속에서 복합적인 매체의 활용과 신기술을 통하여 끊임없이 변모하고 있으며, 다양한 설계기법과 실험과정에 새로운 공간의 철학과 새로운 디자인 방법론이 탄생하고 있다. 따라서 본 과목에서는 디지털 공간디자인, 가상공간의 사회성, 디지털 테크놀로지 기반의 디자인 프로세스 등 비물질적이고 비구축적인 공간디자인의 가능성을 연구하며, 이를 활용하는 창조적 기법과 발상의 방법을 제시한다.

Virtualism constitutes potentia and is concerned with essence and effects constituting potentia. In Space Design, essence and effects are constantly challenged with new discoveries in the field of science and new experiments in all arenas of the arts. The focus of this advanced course is the study of the potentia of the immaterial in Space Design, from pure digital-ism to pure thought-based inquiry of intellectualism.

**공통과목(Core Courses)**

**611.5001** 조형심리연구 3-3-0  
Theory in Art and Perception

조형물의 현상성을 심리적 조건의 산물로서 연구한다. 조형의 인지 및 지각이론, 감성과 기호이론, 미와 구성이론 등의 체계적인 연구를 통하여 심미적 조형의 종합방법을 습득한다.

In this course, students will study the formal concept of art as a result of psychological conditions. A systematic review of theories of cognition and perception of art forms, aesthetics and symbols, aestheticism and organization will lead to a comprehensive grasp of aesthetic formative arts.

**611.5003** 한국조형문화론 3-3-0  
Studies in Korean Culture and Form

한국의 고유한 조형문화의 철학적, 조형적 특질을 분석하고 종합한다. 또한 한국조형의 현대화와 세계화를 위한 이론적·실제적 방법의 가능성을 다양하게 연구하고 탐색한다.

This course will focus on the analysis and synthetic evaluation of the unique philosophical and aesthetic properties of Korean visual arts. It will also explore the possibilities, both practical and theoretical, for modernizing and generalizing Korean art to global status.

**611.5004** 창조성개발연구 3-3-0  
Creativity Development

디자인개발을 위한 기획 및 전략설정에 요구되는 제반 기술을 연구한다. 시장, 경쟁, 사회환경 등의 분석기법, 혁신적 디자인개념의 창출 및 평가기법의 연구와 함께 주제별 사례연구를 통하여 전략 및 기획서의 작성방법을 습득한다. 시각, 공예, 제품, 환경 등 다양한 관점에서의 창조성 개발을 위해 분야의 창조성개발 전문가들에 의한 윤강으로 진행한다.

In this course, students will study different techniques for planning and strategizing design development. Techniques for analyzing the market, competition, and the social environment as well as research on the creation and evaluation of innovative design concepts will be covered. Students will learn to write strategies and plans by working on case studies for each research theme. To encourage their creativity development from various perspectives, lectures will be delivered by creativity development experts from diverse fields including the visual arts, crafts, products, and the environment.

**611.5012** 공예문화론 3-3-0  
Seminar in Crafts and Culture

끊임없이 변모하고 있는 기술환경과 다원적 사회에서 인간의 삶에 관계하는 공예문화의 형태와 그 본질을 이해한다.

Against the backdrop of constant technological change in a pluralistic society, this course aim at enhancing students' understanding of the form and nature of crafts as part of human life.

**611.5013** 문화상품론 3-3-0  
Seminar in Cultural Products

21세기의 제품이 가져야할 사회문화적 의미를 새로운 패러다임 변화에 기초하여 가르치며, 다양한 시대의 함의를 이해하도록 한다.

In this course, students will study the social and cultural meaning of the new paradigm of products in the 21st century and aim at understanding its implications.

**611.5014** 작가연구 3-3-0  
Survey and Research in the Independent Artist/Designer

특정공예가나 디자이너의 창조이념과 창조의 과정 및 방법 등을 그 조형가의 삶과 작품사례를 통해 분석하고 인간적, 사회적, 문화적, 기술적, 환경적 배경과의 관련하여 연구한다.

In this course, students will study the lives and works of individual craftsmen or designers to understand their creative philosophy and methods and processes of creation. Discussions will be held in the context of individual, social, cultural, technological, and environmental backgrounds.

**611.5018** 디자인윤리 3-3-0  
Design Ethics

현대사회에서의 디자인의 가치론적 의미와 현황 및 문제점 등을 점검하는 한편, 변화하는 시대 속에서 디자인의 역할과 사회적 책임, 디자인관 등 디자인 관련 윤리문제를 다각적으로 검토한다.

This course will survey the significance, state, and issues of design values in modern society. Ethical issues in design in today's constantly changing society will be examined, including how we should understand design and the role and social responsibilities of design.

**611.7001** 고급통합디자인특강 3-3-0  
Advanced Topics in Integrated Design

오늘날 사회의 요구사항에 충실하기 위해서는 각각의 디자인이 개체로 분리될 것이 아니라, 디자인의 통합이 이루어져야 한다. 다학제적 관점에서 이러한 통합디자인의 경향과 앞으로의 발전방향에 대해 논의하고, 의견을 제시하도록 한다. 더불어 전문인을 초빙하여 전문분야에 대해 특강 및 토론회를 가지며, 개인별 연구한 주제발표를 이 시간을 통해 수행하게 된다.

In order to fulfil the needs of society today, many believe that the design pursuit should not be divided but integrated. From an inter-disciplinary point of view, it is intended that integrated design and its future development are going to form the basis for discussion and suggestion throughout. In addition to the presentations made by students individually, there will be number of special lectures, featuring experts from different fields, plus a related conference to be held at a suitable point in the programme.

학점구조는 "학점수-주당 강의시간-주당 실습시간"을 표시한다. 한 학기는 15주로 구성됨. (The first number means "credits"; the second number means "lecture hours" per week; and the final number means "laboratory hours" per week. 15 weeks make one semester.)

## 611.7002 고급현대디자인론 3-3-0

## Advanced Theories of Modern Design

최근 디자인학을 형성하고 있는 다양한 이론 및 주요 논제들에 대한 이해를 통하여, 현재와 근미래 디자인 연구의 근간을 이루는 주요한 디자인연구의 흐름을 연구한다. 디자인을 선도할 수 있는 관점을 형성하고 총체적 디자인 지식체계를 구축한다. 자신의 전공 디자인영역에 대한 최근 동향에 대한 내용을 개인적으로 발제하고 이를 통해 현대디자인이 다각적으로 어떠한 변화를 보이고 있는지 탐구한다.

This course undertakes to provide a thorough examination and analysis of the respective theories of design. It will foster a comprehensive understanding of the subject that enables students to engage in soundly-based discourse and informed dialogue, relating to present and future trends within the whole spectrum of design activity.

## 611.7004 디자인과 비교문화연구 3-3-0

## Studies in Design and Comparative Culture

각 문화권마다의 문화를 비교하고, 이와 함께 각 문화마다 디자인이 어떠한 방식으로 다른 모습을 하고 있는지, 또는 같은 모습을 하고 있는지에 대해 알아본다. 이를 통해 오늘날 글로벌 시대에 각각의 문화들을 이해시킬 수 있는 디자인이 어떠한 것인지에 대해 논의해본다. 선사시대 이후 현대까지 다양한 지역의 디자인이 형성되게 된 배경과 함께 각 지역 디자인의 제반 특성들과 서로간의 영향관계를 살펴봄, 한 지역 디자인에 있어서도 시대의 추이에 따른 변화상을 비교, 고찰해 보도록 한다.

This course of study is based upon a rigorous examination of the effects of culture on the design pursuit. It will demonstrate how different cultures can stimulate different creative responses, from man's earliest endeavours, to the sophisticated design products generated by today's international design communities. It will provide an opportunity to evaluate how environment and local influences have a bearing on respective design concepts, processes and solutions.

## 611.7007 디자인정책 및 전략연구 3-3-0

## Studies in Design Policy and Strategies

광의의 국가, 사회, 기업 속에서 디자인 위치와 구조를 이해하고, 다학제적 디자인가치의 전개를 통해, 전체조직과 구성원들 간의 새로운 통합가치의 가능성을 연구한다. 또한 새로운 시대와 지역에 적합한 국가, 단체, 기업의 디자인정책과 차별화할 수 있는 구체적인 전략과 방법을 사례와 함께 연구한다.

This presents an opportunity to examine and analyse the way in which hierarchy can determine how designers and their products function in society. The course will undertake to foster an understanding of the role designers and their creative concepts play in the respective communities within which they are immersed, and the values and strategies that dictate their decision making.

## 611.7008 고급디자인프로젝트경영관리론 3-3-0

## Advanced Theories of Design Project Management

기업, 제품, 행사 등의 디자인을 위한 기획, 조사, 분석 및 프레젠테이션을 중심으로 개인별 프로젝트 수행능력을 배양한다. 디자인 전문직의 표준적 실무를 습득하는 것뿐만 아니라 프로젝트 내에서 디자이너가 할 수 있는 역할과 위치를 파악한다. 디자인전략 수립과 제안서 작성을 시작으로 하며, 보다 효과적인 프레젠테이션 방법을 연구개발하고 창의적 발상에 도움을 줄 수 있는 컨셉 추출 역량을 기른다.

This course provides an opportunity to cover theories of product management in relation to the design industry. It incorporates required study for the planning, research, dissemination and presentation of creative design solutions for companies, institutions and organizations. It examines the designer's role in the strategies and decision-making involved in concept realization, including his/her ability and suitability to manage and fulfil projects.

## 611.7010 색채디자인기획과 전략 3-3-0

## Color Design Planning and Strategies

색채의 과학적인 부분과 심리적인 부분에 대한 체제와 기능을 연구하고 색채의 조화 및 배색의 방법을 구한다. 이를 통해 색채가 문화적으로 어떠한 영향을 미치며 각 문화들이 가지는 색채학적 특징은 무엇인지에 대해 생각해본다. 특히 우리 한국 고유의 전통 색채에 대한 조사와 함께 이를 이용한 디자인 작품을 제시한다. 방법적으로는 전통적 색채혼합 이외에 다양한 개념을 도입하여 정확한 색채효과를 예상케 하여 마케팅 실무에 적용하도록 한다.

This is basically a study of the science and psychology of colour. It will include investigation into respective colour theories and their application to harmony and composition. The cultural implications of colour use and an analysis of colour compounds and characteristics will also be covered, particularly within the context of Korean art and design.

## 611.7012 디자인과 인간학(공학·인자) 연구 3-3-0

## Studies in Design and Human Factors

디자인에 필요한 요구를 인간의 관점에서 연구한다. 인간의 물리적, 인지심리적, 감각적 휴먼팩터와 인터페이스디자인의 관계를 이론과 함께 사례를 통하여 연구한다. 또한 제품과 영상의 인터페이스 디자인에 관련된 인간의 인지모델, 디자인 가이드라인, 연구조사 방법론 등의 다양한 이론을 체계적으로 연구한다.

This presents an opportunity to examine how human sensory, physical and physiological factors relate to respective design applications. By using case studies, recognition models and guidelines, the course provides an opportunity and suitable environment for the rigorous dissemination of research material and subsequent interface implementation.

## 611.7014 디자인정보구조론 3-3-0

## Theory of Information Architecture

다양한 분야, 다양한 형식의 정보를 구조화 할 수 있는 능력을 함양하게 하는 과목이다. 리서치에 의해 조사 수집된 정보를 그루핑 하고 나열되어 있는 정보를 시각적으로 재구성하는 방법을 연구한다. 또한 재구조화된 정보를 여러 매체로 표현할 수 있는 능력을 기른다. 상징과 아이콘, 인포메이션 다이어그램 등으로부터 인포메이션 그래픽스까지 다양한 시각물을 사용하여



효과적인 정보전달이 될 수 있게 한다. 개인별 주제를 정해 정보를 재해석하는 연구가 이루어지게 된다.

This presents an opportunity to examine the theoretical basis of information and its architecture. It will study how to itemize, order and visualize informative material through the different media options, both those currently available and those under development. It will investigate how the tools of contemporary information design can be applied to design problems identified by the respective students.

611.7015 디자인역사와 비평 3-3-0

#### History of Design and Criticism

현대까지 다양한 지역의 미술이 형성된 배경과 함께 각 디자인 장르별 제반 특성들과 서로간의 영향관계를 살펴보면, 한 지역 디자인에 있어서도 시대의 추이에 따른 변화상을 비교 고찰해 보도록 한다. 이를 통해 디자인에 대한 정확한 이해와 함께 객관적 시각을 통해 디자인을 견지할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 지금까지 나온 디자인 비평들에 대한 조사를 통해 함께 논의하고, 그러한 비평들에 대하여 오늘날 바뀐 시각으로 보았을 때 어떻게 달라져야 하는지에 대해서도 알아본다. 그리고 각자가 정한 테마에 따라서 비평문을 작성해보도록 한다.

This course of study is based upon an objective examination of the characteristics of art and design genres from many parts of the world, their mutuality and their differences. It will investigate how time and events have effected change within the disciplines and provide an opportunity to reveal a thorough understanding of design. It will review how design criticism has shaped both past and present thinking on the subject. Through discussion and dialogue, students will be expected to enter constructive debate regarding chosen themes and develop their own critical values and judgement.

611.803 대학원논문연구 3-3-0

#### Reading and Research

대학원 학위논문 과정으로 개별주제에 대해 연구한다.

This course will consist of individual research for the graduate thesis.