전공 교과목 해설

(1-1) 컴퓨터디자인기초 I (3-2-2)

Introduction of Computer Design I

디자인의 기초가 되는 컴퓨터 그래픽 프로그램(Photoshop, Illustrator등)을 익히고 그와 관련된 주변기기 사용법을 숙지하며 향후 다양한 디자인분야에 대한 적용능력을 함양한다.

(1-1) 디자인론 (3-3-0)

Theory of Design

디자인의 역사적인 측면과 이론적인 측면의 문제를 연구하고 디자인이 문화에 미치는 영향과 역할에 대해 알아본다. 미적 욕구로 인해 발생된 디자인이 경제의 수단이 되고 이제는 문화를 주도하는 개념으로 변천하기까지 그 과정과 의미를 알게 하는데 그 목적이 있다.

(1-1) 발상과 표현 (3-2-2)

Idea & Drawing

드로잉의 기초적인 해석과 이론을 학습하며 아이디어의 발상 기법에 대한 기초적인 과정으로 실험적 요소를 첨가한 자유소재의 시각적 이미지를 표현한다.

(1-1) 이미지 & 컨셉디자인 I (3-2-2)

Image & Concept Design I

시각커뮤니케이션에 있어서 독특한 디자이너의 생각과 내용을 시각화 하는 것은 매우 중요하므로, 시각적 표현을 통해 스토리텔링 기법을 실험하고 연구하여, 개개인의 고유한 시각언어를 발견하는 목표를 가지고 학습한다.

(1-2) 컴퓨터디자인기초 II (3-2-2)

Introduction of Computer Design II

디지털디자인에서 필요로 하는 고급 컴퓨터 프로그램을 학습하고 실습한다. 컴퓨터디자인에 대한 전반적인 이해와 함께 그래픽 디자인에 관련된 소프트웨어를 다루는 기본기량과 디자인의 기본원리를 구체적인 실습를 중심으로 터득한다.

(1-2) 디자인드로잉 (3-2-2)

Design Drawing

디자인의 조형연구의 기본과정으로 대상에 대한 시각적 관찰, 분석, 응용력을 배양하여 사물을 표현하는 능력을 키우고 전공에 대비한다.

(1-1) 색채학 (3-3-0)

Color Communication

커뮤니케이션디자인에 있어 가장 중요한 색채에 대한 기초와 배색 기법, 색채계획의 전문적인 사항들에 대하여 학습하며 시지각 현상과 생리학적인 연구, 인문지리학적인 연구, 디지털 측색과 배색에 관한 과학적인 실습, 빛과 재질에 대한 이해, 소비자와 구매행동에 대한 연구, 시장과 트렌드에 관한 거시적이고 미시적인 관찰과 예측 등 수많은 지식과 정보를 학습한다.

(1-1) 이미지 & 컨셉디자인 II (3-2-2)

Image & Concept Design II

비주얼 컨셉 I 의 심화 교육과정으로 시각 정보에 대한 개념적 이해와 제작을 통해 어떻게 시각정보를 조직하고 형상화시키며 메시지를 시각적으로 전달할 것인가에 대한 문제해결 방법을 배운다. 시각 커뮤니케이션과 시스템화의 과정을 중심으로 보다 창의적이고 시각적인 이미지 표현능력을 기른다.

(2-1) 미디어 커뮤니케이션 디자인론 I (3-3-0)

Media Communication Design I

디지털미디어 디자인의 기본요소와 기술적 속성을 이해하는 개론 역할을 하는 과목이다. 사용자의 요구에 부합하는 인포메이션의 구조화와 표현 양식, 미디어에 따른 인포메이션 디자인의 다양성을 학습 한다. 다양한 하드웨어적 특성을 가진 미디어의 이해 및 콘탠츠 구현을 목적으로 서비스 기획과 UX 실무 리서치 프로젝트를 경험하여 창의성과 커뮤니케이션 능력을 함양한다.

(2-1) 디지털 그래픽 디자인 I (3-2-2)

Digital Grahpic Design I

그래픽의 이해를 바탕으로 컴퓨터를 이용한 디지털 그래픽을 구현함에 있어 다양한 디지털 그래픽 분야 및 활용 방법을 습득한다. 커뮤니케이션 디자인 주제에 적합한 효과적이고 독창적인 3D디자인 창작에 필요한 3D 그래픽 도구의 특성을 파악하여 디자인의 목적에 효과적으로 활용하는 기량을 함양한다.

(2-1) 디지털컨셉디자인 I (3-3-0)

Digital Concept Design I

디지털디자인의 디자인 발상과 아이디어 개발 트레이닝을 통해 대상에 대한 인지와 발상, 소재선택, 표현기법

과 다양한 재료실습을 통해 창의적 조형방법을 모색한다. 기본적인 디자인 컨셉의 이해를 돕기 위해, 한 학기 동안 간단한 아이디어 발상에 의한 실험적 과제들이 부과된다. 학생들은 이 과제들을 수행하는 과정에서, 아이디어가 디자인을 통해 제작물에 어떻게 응용되는지 연구한다.

(2-1) 타이포그래피 Ⅰ (3-2-2)

Typography Ⅰ

글자의 기본형태, 기능과 표현의 다양한 가능성을 깨닫도록 한다. 인쇄술의 발달과 활자매체의 다양성은 인간의 생활과 의식에 지대한 영향을 미치고 있다. 메시지의 내용과 연관되는 시각적 특징 즉 시각화된 낱글자의 고조, 낱말의 형태 등에 관계되는 시각적, 미적 영향을 연구하고 글꼴에 대한 연구를 파악하여 레이아웃의 문제 등 여러 분야에 해당하는 매체 텍스트의 디자인 등을 통하여 조형원리를 탐구하는데 목적을 둔다.

(2-1) 조형연습 (3-2-2)

Fundamental Design

3차원 공간에 대한 본질적인 이해와 개체들의 상관관계를 통해 공간 경험을 갖게 되는 교육과정으로 입체의 개념을 파악하고 입체요소의 디자인 원리에 의한 구성 훈련과 다양한 재료의 표현으로 주제별 학습을 한다. 표현방법의 과학적 분석과 그 전개를 통하여 전개 방법을 터득하고, 조형원리를 연구하여 입체물의 창조에 요구되는 동적인 미, 균형, 비례, 조화의 복합적 연계성과 미학적 특성을 연구해 조형의 극대성을 창안하는데 그 목적을 둔다.

(2-1) 인포그래픽디자인 Ⅰ (3-2-2)

Infographic Design Ⅰ

인포그래픽디자인은 정보를 구체적, 표면적, 실용적으로 전달하며, 정보, 자료 또는 지식의 시각적 으로 표현한다. 복잡한 정보를 빠르고 명확하게 설명해야 하는 차트, 사실박스, 지도, 다이어그램, 흐름도, 로고, 달력, 일러스트레이션 등의 실습을 통하여 표현 능력을 기른다.

(2-1) 디자인방법론 (3-3-0)

Method of Design

디자인의 개념, 구성요소, 디자인 방법, 세계적 동향, 디지털디자인 언어의 발전, 디지털디자인 산업 등에 대해서 이론적이고 형상적으로 이해함으로써 사회문화적 역할과 가치에 대해서 인식한다.

(2-1) 아이디어발상법 Ⅰ (3-2-2)

Design Idea Conception Training Ⅰ

기업은 창의적 사고력을 바탕으로 다양한 학문에서 공통점을 발견하고 연결시키는 통섭(統攝)적인 인재에 관심을 가지고 있다. 디자인 교육과정에 있어서도 통섭적 사고를 가진 창의적인 아이디어 발상은 매우 중요하다.

과거의 지식이 분야별로 영역화되고 전문화되었다면, 이러한 지식들 사이의 경계를 허물어보고, 거기서 새로운 아이디어나 개념을 찾아가는 기본적인 소양을 갖출 수 있게 교육한다.

(2-1) UX 리서치 & 기획 (3-2-2)

UX Research & Plan

소비자가 상품이나 서비스 등을 선택하거나 사용할 때 발생하는 상품과의 상호작용을 디자인의 주요소로 고려하는 것이 UX 디자인이며 사용자 경험디자인(UX)은 소비자의 요구를 벗어나는 요소를 최소화하고 사용자 관찰을 통해 상품의 리서치 및 계획을 통해 사업과 마케팅의 목표를 달성할 수 있는 학문으로 교육한다.

(2-1) 웹디자인기초 I (2-0-4)

Basic Web Design I

웹디자인 영역 전반에 걸친 사회, 역사적 맥락과 기술적 과정에 대해 탐구하고 자신의 아이디어를 어떻게 표현할 수 있는가에 대한 연구 및 실습을 중심으로 진행된다. 웹디자인 제작을 위한 프로그램을 습득하며 웹디자인 전반의 제작을 위한 기초를 교육한다.

(2-2) 미디어 커뮤니케이션 디자인론 II (3-3-0)

Media Communication Design II

뉴미디어와 인간사이의 상호 작용성을 높여주는 컨텐츠 구조, 사용 프로세스, 레이아웃, UI 등을 학습하여 사용성의 개선 및 사용자 경험의 혁신을 목적으로 하는 과목이다. 다양한 플랫폼을 중심으로 디자인 패턴과 UX에 대한 사례 연구 및 관련 디자인을 중점적으로 실습하여 새로운 시장의 흐름을 익히도록 한다. 콘탠츠 측면에서는 새로운 시장으로 떠오르는 인공지능 기술에 대한 이해를 바탕으로 다양한 서비스를 기획 디자인 한다.

(2-2) 디지털 그래픽 디자인 II(3-2-2)

Digital Grahpic Design II

3차원의 공간적인 이해와 3D의 기능과 표현의 다양한 가능성을 깨닫도록 한다. 여러 가지 그래픽 구성요소를 3D로 디자인하는 방법을 구체적이고 실질적인 주제를 통하여 창의적으로 수행함으로써 다양한 디지털 그래픽 디자인의 기량을 함양한다.

(2-2) 디지털 컨셉 디자인 II (3-3-0)

Digital Concept Design II

컴퓨터 그래픽, 애니메이션 등 다양한 영상기법의 실습을 통해 영상매체의 아이디어 특성을 이해하고 새로운

아이디어 발상 표현영역을 모색한다. 디지털디자인 원리에 대한 이해를 심화시키도록 하는 것이며 디지털 미디어의 사용법 및 표현방식법에 따라 다양한 아이디어 발상을 할 수 있게 유도하기 위한 능력을 기른다.

(2-2) 타이포그래피 II (3-2-2)

Typography II

타이포그래피 I 의 학습을 바탕으로 타이포그래피의 새로운 이미지와 그 표현성에 대한 연구와 새로운 폰트 개발의 가능성에 대한 기초 능력을 함양한다. 특히 이 교과에서는 자율적인 그래픽 커뮤니케이션의 수단으로서 타이포그래피 연구를 강조하여 타이포그래피의 이미지와 그 표현성, 타이포그래피에 의한 자율적 커뮤니케이션에 대해 학습한다.

(2-2) 디지털디자인론 (3-3-0)

Theory of Digital Design

실제 유통되고 있는 디지털 디자인의 현황을 역사적, 주제별로 조사하여 시각문화와 형상성의 측면에서 문제를 제기하고 토론함으로써 스스로 디지털 디자인의 문제를 발굴해서 해결하는 방향을 이론과 실제를 통해서 제시하는 능력을 학습한다.

(2-2) 캐릭터디자인 (3-2-2)

Character Design

컨셉에 대한 표현에 있어서 최대한 자유롭고 실험적인 접근을 유도하고 사고의 폭을 증진시키고 기법의 자유로움을 경험한다. 일반적인 사물의 형상을 의인화해서 유머러스하게 개성있게 표현하는 상상력과 대상의 특징을 잘 파악하여 양식화 하는 능력을 활용하여 다양한 동작과 차원에서 디자인하는 능력을 기른다.

(2-2) 인포그래픽디자인 II (3-2-2)

Infographic Design I

인포그래픽디자인 I 의 정보에 대한 이해와 해석, 이를 시각화하는 정보디자인에 대해 배우고 실습한다. 데이터와 정보의 개념구분, 정보디자인의 영역과 역할, 정보시각화의 역사 등을 배움으로써 정보디자인의 개념을 정립한다. 정보의 구조화, 정보의 시각화개념 및 사례를 파악하고 이를 이해하여 정보의 논리적 구성과 디자인 제작을 진행한다.

(2-2) 아이디어발상법 II (3-2-2)

Design Idea Conception Training II

다양한 발상의 근원을 바탕으로 상상, 연상 등을 통하여 발상의 방법을 체험하고 이를 색, 형, 질감, 영상 등 다양한 매체를 통하여 표현케 함으로써 발상의 능력과 이를 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 함께 함양시킨다. 나아가 향후 전공과목의 수학에 있어서 컨셉의 구체화와 디자인 전개를 위한 초기 단계의 브레인스토밍을

위한 훈련을 한다. 다양한 이미지의 나열과 그것에 대한 실험적 표현 등을 통하여 새로운 개념을 도출하고 디자인과정을 위한 갖가지 표현기법을 익혀나간다.

(2-2) 모바일 디자인 (3-2-2)

Mobile Interface Design

미디어의 개인화 추세에 따라 다양한 기능과 하드웨어적 특성을 가진 모바일 미디어 및 그 소프트웨어의 디자인을 목적으로 한다.
특히 모바일 폰에 대한 서비스 기획 및 UI 실무 디자인을 경험하며 창의성과 커뮤니케이션 능력을 함양한다.
UI측면에서는 iOS 및 Android 플랫폼을 중심으로 애플리케이션 디자인을 중점적으로 실습하여 모바일 서비스 시장의 흐름을 익히도록 하며 디자인 실습 도구는 스케치를 사용한다.

(2-2) 웹디자인기초 II (2-0-4)

Basic Web Design II

멀티미디어 환경 속에서 웹디자인을 통하여 구현되어야할 새로운 테크닉에 대한 프로그램의 기초를 다진다. 정보화시대의 다양한 커뮤니케이션 매체를 이해하고 매체의 특성에 따라 방대한 양의 정보를 구현하기 위한 표현방법 및 기술에 대하여 연구한다.

(3-1, 3-2) 현장실습 (P / F)

Field Practice

강의시간에 공부했던 이론들을 개인의 적성에 따라서 선택한 디자인 회사에서 직접 활용하여, 실제와 비교 검토해 봄으로써 보다 나은 교육성과를 얻고자 한다.

(3-1) 디지털 콘텐츠 디자인 I (3-2-2)

Digital contens Design I

ICT산업에 걸맞는 디지털 콘텐츠 생산을 위해 2D/3D 애니메이션, 게임 등에 등장하는 캐릭터 유형을 리서치 및 분석, 학습하고 3D 캐릭터 디자인 모델링 제작 및 애니에이팅을 통해 양질의 디지털 콘텐츠 표현 및 운영 기법을 익혀나간다.

(3-1) 웹퍼블리싱 (3-2-2)

Web Publishing

웹퍼블리싱은 멀티미어 콘텐츠를 HTML5, CSS3, 자바스크립트 등 웹 프로그램 언어을 이용하여 웹브라우저를 통해 구현하는 과정이다. 특히 스마트폰, 패드, PC, 스마트TV 등 디바이스 환경이 다변화 되고, 또한 다양한 웹브라우저의 이용이 증가함에 따라 웹표준과 웹접근성에 맞는 최적화된 코딩을 위한 교육이다.

(3-1) 브랜드 커뮤니케이션 디자인 I (3-2-2)

Brand Communication Design I

브랜드 정체성과 비전 수립에서 출발하여 마케팅과 소비자와의 커뮤니케이션에 이르는 총제적인 활동을 학습하고 Brand Identity Design 실습 프로젝트를 진행한다. 브랜드화가 필요한 대상에 대한 고민, 주제에 대한 리서치 설계, 브랜드의 추상적인 개념들을 정의하며, 다양한 디자인 방법론을 통해 대상을 목적에 맞게 시각화하는 능력을 키운다.

(3-1) 편집디자인 (2-0-4)

Editorial Design

컴퓨터에 의한 출판 디자인에 관련된 주요 소프트웨어를 다루는 기본기량과 페이지 디자인의 기본원리를 구체적인 과제를 중심으로 터득한다. 전자출판의 현황과 전망에 대해서 이해한다.
기획에서부터 디자인 생산에 이르기까지의 출판 편집의 전 과정을 체험하는 실험적인 과제를 제작해봄으로써 창의적인 편집 디자인의 가능성을 탐색한다. 이 과목의 최종적인 과제는 책이나 잡지, 신문의 실제 결과물을 제작한다.

(3-1) 디자인사 (3-3-0)

History of Design

근대디자인의 형성기를 중심으로 나타난 현상 및 사조 그리고 디자인 이론가들을 중심으로 한 강의를 통해 이론적 배경을 파악하는 기회로 삼는다. 특히 현대 디자인 운동을 계기로 여러 분야에서 일고 있는 포스트 모더니즘 현상과 같은 사회현상 등을 분석하고, 디자인의 제 현상들을 점검하는 시간을 갖고 앞으로 다가올, 또 진행되고 있는 디자인의 시대 상황을 예측하고 디자인의 트랜드를 읽을 수 있는 능력을 함양한다.

(3-1) 패키지디자인 I (3-2-2)

Package Design I

소비자에게 상품을 알리고, 구매의욕을 증가시키며, 상품을 안전하게 보호하고 운반할 수 있는 패키지디자인을 연구한다.

(3-1) 뉴 미디어 디자인 I (3-2-2)

New Media Design I

새롭게 출현하는 미디어에 대한 이해를 바탕으로 관련 영상 콘탠츠를 기획하고 제작 한다. 다양한 국내외 영상 사례들을 분석해 보고, 기획, 디자인, 스토리보드, 촬영 및 편집, 프레젠테이션 등 실무 제작 프로세스를 바탕으로 크리에이티브한 아이디어를 효과적인 방법으로 영상화하는 프로젝트를 진

행한다. 영상 제작을 위한 기본적인 영상 언어와 기초 촬영 테크닉, 영상 편집 프로그램을 학습한다.

(3-1) 융복합디자인 I (3-2-2)

Convergence Design I

디자인 및 공학, 인문학, 경영학 등 다양한 분야의 학문을 접목시키는 디자인으로 시각디자인, 정보디자인, 광고 디자인 및 마케팅, 건축 디자인, 실내디자인, 디지털아트, 조형예술, 사운드 디자인 분야와 디자인과 연계된 다학제적인 접근을 교육한다.

(3-1) 커뮤니케이션디자인 I (3-2-2)

Communication Design I

국내외 광고 산업의 현황과 흐름을 파악, 마케팅 마인드로 출발하는 조사, 분석, 개발의 사례 연구, Product Concept 으로부터 Creative Concept발상을 위한 테크닉 연구, AD 제작 프로세스의 심도깊은 연구로 제작능력을 함양하며, 효과적인 프리젠테이션 기법을 체험하도록 한다. 또한 미디어시대의 광고의 홍수로 인한 윤리적 책임감을 숙지할 수 있도록 한다. 제품유통구조에서의 광고매체를 특성과 효과별로 분석하여 각 매체별 특성을 파악하고 디자인한다.

(3-1) Promotion Design I (3-2-2)

디자인의 표현과 양식에 관한 기본개념, 의미, 다양한 표현방법 등을 연구한다. 주제 설정과 소재의 선택, 표현기법과 재료 등의 문제를 분석하여 발상의 폭을 넓히고 창의적인 조형방법을 모색하도록 하는데 목적을 둔다. 실무현장에서 이루어지는 현장사례를 조사, 분석하여 개인의 디자인작업에 접목할 수 있도록 하며 또한 자신이 말하고자 하는 바 또한 생각한 바를 시각적으로 표현할 수 있는 프로모션 스킬과 방법을 배우게 된다.

(3-2) 디지털 콘텐츠 디자인 II (3-2-2)

Digital contens Design II

캐릭터의 활용가치 및 역할에 대해 학습하고, 캐릭터 산업에 대한 이해를 바탕으로 디지털시대에 변화되는 캐릭터 유형을 분석, 기획하여 다양한 디지털 캐릭터 개발, 활용 능력을 함양한다.

(3-2) 인터렉티브디자인 (3-2-2)

Interactive Design

사용자가 web에 있는 어떤 것을 사용했을 때 그에 대한 화면 효과, 내용 등을 어떻게 보여주는가 하는 것이 인터렉티브디자인 이다. '상호간'의 뜻을 지닌 인터(Inter-)와 '활동적'의 뜻을 지닌 액티브(Active)의 합성어로, 사용자가 마치 컴퓨터와 대화를 하듯이 입력과 출력을 효과적으로 할 수 있는 인터페이스를 구현하는 교육이다.

(3-2) 브랜드 커뮤니케이션 디자인 II (3-2-2)

Brand Communication Design II

브랜드의 핵심 가치를 분석하여 커뮤니케이션을 통한 설득, 아이덴티티를 효과적으로 드러낼 수 있는 유의한 확장, 효과적인 의사소통을 위한 표현과 논리적인 근거를 찾는 과정을 통합적으로 학습한다. 브랜드를 다양한 미디어로 보여주는 기획과 스테이셔너리, 그래픽, 영상 등 다양한 어플리케이션 콘텐츠 디자인을 진행한다.

(3-2) Interface Design (3-2-2)

웹사이트의 공간계획 레이아웃 연구에 있어 인터넷 시대의 신 패러다임에 대한 올바른 이해와 디지털 디자이너로서의 효과적 Web Design 활용 및 정보디자인에 대한 기술력을 탐구한다.

(3-2) 디자인마케팅 (3-3-0)

Design Marketing

4p(product, price, promotion, place)등의 마케팅 이론이 실제로 어떻게 광고와 디자인에 적용되는가를 연구함으로써 디자이너에게 필요한 마케팅 이론을 학습케 한다. 광고 및 멀티미디어 디자인을 담당하는 크리에이터가 디자인 현장에서 부딪히게 되는 마케팅의 개념과 전략과정에 대한 이해를 도움으로써 마케팅의 관점에서 디자인을 이해, 개발하도록 한다.

(3-2) 패키지디자인 II (3-2-2)

Package Design II

트렌드에 맞는 포장디자인을 연구하고 포장디자인이 제작되는 단계를 습득하며 실무에 대한 기술력을 탐구하며 다양한 재료에 의한 포장디자인의 기능과 새로운 용도를 창조할 수 있도록 실력을 배양시킨다. 또한 P.O.P 연구를 통하여 제품의 판매효과를 높일 수 있도록 사고, 발상의 능력을 증진시킨다.

(3-2) 뉴 미디어 디자인 II (3-2-2)

New Media Design II

영상콘텐츠는 영화, 방송, 광고 뿐 아니라 Web, Mobile, Kiosk, IT, VR 등 다양한 영역으로 확장되고 있다. 정적인 디자인에서 벗어나 다양하게 변화하며 새로운 가능성을 표현하기 위하여 Adobe After Effects 와 Adobe Premiere 프로그램을 사용하여 디자인, 타이포그래피, 스토리텔링을 통해 영상에 대한 이해와 작업을 진행한다.

(3-2) 융복합디자인 II (3-2-2)

Convergence Design II

융복합디자인 I 에서 교육된 학문을 토대로 다학제적, 융합적 프로젝트, 학문연구를 통해 디자인트렌드의 융복합적 작품을 기획하고 제작한다.

(3-2) 커뮤니케이션디자인 II (3-2-2)

Communication Design II

시각디자인의 조형적 특성 및 범위, 그리고 다양한 활용에 대해 숙지하고 디자인 작업에 있어 제작의 방향설정 및 표현방법과 커뮤니케이션 컨셉을 이해하도록 한다. 개별 주제를 선정하고 프로젝트의 대상 분석에서부터 디자인기획, 사회·문화적 영향, 마케팅 영역 등의 다방면을 고려한 프로젝트 진행 방법을 습득한다. 또한 체계적인 프로세스를 통해 일관성있는 디자인구현이 가능하도록 하며 창조적인 표현에도 중점을 둔다.

(3-2) Promotion Design II (3-2-2)

현대사회 속에서 소비자를 위한 디자인의 필요성을 인식하고 급변하는 시장경제의 환경변화 속에서 소비자, 대중들과의 커뮤니케이션에 필요한 매니지먼트 방법론을 연구한다. 브랜드에 대한 기본 이해를 토대로 강력한 브랜드 파워를 만들 수 있는 프로모션 마케팅을 구현해 낼 수 있도록 한다. 또한 성공적인 브랜드 전략, 브랜드 디자인 등의 사례연구를 통해 일련의 방법론을 추출해 낼 수 있으며 그것을 바탕으로 개별 브랜드를 제작하여 활용하는 프로젝트를 제작해 본다.

(4-1, 4-2) 인턴십 I (3학점)

Internship I

인턴십은 4개학기 이상을 이수한 후 총장이 인정하는 국내외 기관 또는 산업체와 소정의 협약에 의해 산업체가 요구하는 전문인력양성을 목적으로 방학동안(4주 이상) 일정한 교육을 마친 후에 학점을 이수한다.

(4-1, 4-2) 인턴십 II (6학점)

Internship II

인턴십은 4개학기 이상을 이수한 후 총장이 인정하는 국내외 기관 또는 산업체와 소정의 협약에 의해 산업체가 요구하는 전문인력양성을 목적으로 방학동안(8주 이상) 일정한 교육을 마친 후에 학점을 이수한다.

(4-1, 4-2)　졸업프로젝트 및 논문　(P / F)

Graduation thesis

디자인학과 졸업 전시 프로젝트 및 논문을 작성한다.

(4-1) 멀티미디어디자인 (3-2-2)

Multimedia Design

멀티미디어 콘텐츠 디자인 요소들의 기본원리와 정보전달 원리를 이해하고, 멀티미디어 제작에 필요한 기본 소프트웨어를 기술을 배운다. 또한 멀티미디어 관련된 기술적인 매카니즘을 이해하고, 다양한 콘텐츠들을 결합하고, 재구성 함으로써 창의적인 멀티미디어 제작 능력을 기른다.

(4-1) 3D프린팅 디자인 (3-2-2)

3D Printing Design

4차산업 3D프린팅 디자인의 원리이해 및 출력 테크닉을 습득하고 캐릭터의 입체적 구현을 통해 다양한 3D프린팅 후가공 과정에 대한 이해와 활용능력을 함양한다.

(4-1) UX 디자인 프로젝트 I (3-2-2)

UX Design Project I

UX디자인의 개념과 방법론을 응용하여 웹, 앱, 키오스크, 정보가전 등 다양한 인터페이스 관련 실무 분야에서의 디자인을 학습한다. 최근 관련 분야의 신기술을 학습하고 경험하여 시장에서 요구하는 창의적인 서비스를 졸업작품작업으로 서비스기획, 디자인, 제작하여 전시준비를 수행한다.

(4-1) 디자인세미나 (3-3-0)

Digital Design Seminar

세미나라는 형식을 통해 정해진 주제를 여러 관점에서 살펴봄으로써 디자인 사고의 폭을 넓힌다. 또한 외부강사들의 세미나를 통해 디지털디자인의 다양한 분야에 대한 이론과 입장을 토론함으로써 학교라는 한계성을 극복하고 토론형식을 통하여 프리젠테이션 능력을 배양시키고자 한다.

(4-1) 디지털프리젠테이션 (3-2-2)

Digital Presentation

디지털디자인 환경에서의 하드웨어의 이해와 다양한 소프트웨어의 활용을 통해, 완성도 높은 멀티미디어 작품을 진행한다. 멀티미디어 산업분야의 구조와 상관관계, 그리고 그 발전 방향에 대하여 충분히 이해하고, 이울러 실무에서 효율적으로 대응할 수 있는 능력을 습득하여 프리젠테이션을 통해 학습한다.

(4-1) 디자인매니지먼트 (3-3-0)

Design Management

미래 산업 현장에서 필요한 디자인 경영 능력을 갖추기 위한 이론 및 실무를 이해하는 과목이다. 마케팅, 상품 기획, 디자인프로젝트의 관리, 디자이너 조직관리, 창의적 프리젠테이션 등 디자인 가치의 중요성을 바탕으로 한 효율적 경영을 위한 다양한 방법론을 학습한다.

(4-1) 융합디자인세미나 I (3-2-2)

Convergence Design Seminar I

융합디자인의 개념을 이해하고 산업경쟁환경 변화를 분석하여 디자인과 융합할 수 있는 분야(인문사회, 자연, 공학, 의료보건계열등)의 융합디자인에의 적용 가능성과 필요성을 모색하여 사회 및 산업기술의 발전과 지속가능성에 기여할 수 있는 세미나를 통하여 보다 폭 넓고 세분화된 창의적인 전문디자인 능력을 기른다.

(4-1) Capstone Design I (3-2-2)

취업 후 산업현장에서 부딪히는 문제를 창의적으로 해결할 수 있도록 디자인 교육과정 동안 배운 이론을 바탕으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성 하는 종합설계 교육과정으로 산업체가 요구하는 인재양성을 위한 교육과정이다.

(4-1) 산학협동프로젝트 I (3-2-2)

Industrial-Educational Cooperation Project I

산학협력 업체와 연계하여 개별 프로젝트를 선정하여 기획하고 디자인에 이르기까지의 모든 과정을 논리적 전개과정을 토대로 실무중심으로 실행하여 상품을 제작한다. 산학협력업체의 대표나 디자인에 관해 분야별로 주목받는 전문 지식인을 초빙하여 기업이나 정부의 디자인 성공사례 및 외국의 디자인 성공사례에 관한 특강도 병행되며 토론, 질의를 통해 다양한 연구법을 익히도록 한다.

(4-2) 포트폴리오 (3-2-2)

Portfolio

작품집 제작 및 정리방법, 표현기법을 습득하며, 재학기간 동안의 학과 과정을 통하여 완성한 작품, 드로잉 소품 등을 정리하여 작품집을 제작한다.

(4-2) 디자인 창업 실무 (3-3-0)

Design Start-up Practice

일자리가 아닌 일거리가 중요해지는 미래의 경제시대를 대비하기 위해 디자인 기술과 아이디어를 통한 시장 사업화를 목표로 창업에 대한 고위험・고수익・고성장 가능성을 교육하여 디자인과 기술 융합형 창업 능력을 학습한다.
개인이 경제 주체가 되는 시대로 디자인학문은 변화하고 있고 개인 창업의 의미는 더욱 중요해졌기 때문에 디자인 창업을 위한 공간확보, 시드머니, 노하우, 멘토링, 창업가 네트워킹 등의 창업에 대한 사업화 방향을 학습하고 디자인 기술 융합형 스타트업 창업을 교육한다.

(4-2) 융합디자인세미나 II (3-2-2)

Convergence Design Seminar II

융합디자인의 개념은 예술과 과학, 산업, 공학과 미학 등 다양한 분야를 결합시켜 사용자의 필요와 비즈니스 목표를 조정함으로써 소비자의 감수성을 자극해 브랜드 가치를 무한대로 극대화시키는 것이며 창조적 가치와 산업기술력의 상관관계에 대한 분석 결과를 포함한 세미나를 통해 향후 상품 개발에 있어 창의성과 기술 융합 기반의 사용자 중심 하이컨셉(High Concept) 제품기술력 확보의 능력을 교육한다.

(4-2) 영상프로젝트 (3-2-2)

Video project

영상프로젝트는 영상콘텐츠 융합과정으로 창의적인 디자인 컨셉을 바탕으로 영상기획→ 영상촬영→ 영상편집→ 모션그래픽 등 전체적인 작업 프로세스를 익히고, 이를 바탕으로 제작 실무기술을 융합하여 졸업전시 및 취업에 필요한 영상 포트폴리오를 제작하기 위한 실무교육이다.

(4-2) 3D Maker 디자인 (3-2-2)

3D Maker Design

Maker Movement를 진행함으로서 3D프린팅 기술의 융합을 통한 새로운 디자인 서비스 영역에 대한 탐구와 활용 능력을 함양한다.

(4-2) UX 디자인 프로젝트 II (3-2-2)

UX Design Project II

UX디자인프로젝트 I 에서 진행한 졸업작품작업을 연속하여 진행하며 작업을 고도화 한다. 졸업 작품 진행과 함께 사용자 경험의 혁신과 사용성 개선, 새로운 서비스 개발 및 디지털 미디어 디자인 트랜드를 학습한다.

(4-2) Capstone Design II (3-2-2)

Capstone Design I 의 심화과정으로 산업체 인턴십을 통해 습득한 실무능력을 다른 전공과 연계하여 연구프로젝트 실습하므로써 취업 후 산업현장에서 부딪히는 문제를 창의적으로 해결할 수 있도록 교육한다.

(4-2) 산학협동프로젝트 II (3-2-2)

Industrial-Educational Cooperation Project II

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

(하계계절학기) Design Camp (3-2-2)

각 하계 계절 학기마다 주제를 달리하여 디자인 관련 조별 프로젝트를 산학협력업체 및 디자인 관련단체와 협동으로 수행하여 현업에서 원하는 디자인 실무를 익히고 조직력과 협동심을 키운다.