교과목 개요

▣ 20180630 디자인 조형론

Theory of Design 3-2-2

디자인 기초지식과 조형원리의 기본개념을 이해하고 디자인의 과거와 현재, 미래 트렌드를 파악하여 창조적 작업을 위한 기초를 다진다.

▣ 20180226 일본 문화 콘텐츠의 이해

Understanding Japanese Cultural Content 3-3-0

일본 문학자, 스모, 카부키, 우케요에, 문학산보 코스, 문학비, 문학관, 미술관, 연화관, 만화 등 일본 문화 콘텐츠의 특징을 이해한다.

▣ 20180227 입체디자인

3-Dimensional Design 3-2-2

3차원 입체에 대한 본질적인 이해와 개체들의 상관관계를 통해 공간경을 갖고 입체적인 조형능력을 함양하는데 필요한 기초적인 디자인 이론과 조형언어을 배우는 과목이다.

▣ 20070341 컴퓨터 표현기법 1

Computer Drawing Techniques I 3-2-2

본 교과목은 신입생을 대상으로 디자인과 컴퓨터그래픽에 대한 기본적인 이해도를 넓히는데 도움을 주고, 기초활용에 대한 학습을 통해 전공심화 과정으로의 발전을 위한 소양을 다지는데 중점을 둔 교육을 진행한다. 포토샵과 같은 2D기반을 프로그램을 중심으로 다양한 컴퓨터 표현기법을 배우고 익히는데 목표를 둔다.

▣ 20180209 기초조형

Basic Design 3-2-2

디자인의 구성요소를 응용하여 대비, 율동, 균형, 반복, 점이, 변칙 등 평면의 디자인요소들의 조합 원리를 습득한다. 창조적인 컨셉(Concept)을 설정하고 이를 조합의 원리들을 복합적으로 응용하여 완성하는 과정을 습득한다.

▣ 20180216 미디어영어

Media English 3-3-0

본 강좌에서는 미디어 매체를 통해 실용적 영어 구사 능력을 계발하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 뉴스, 드라마, 영화와 같은 다양한 미디어 매체를 활용하고, 이를 학습함으로써 영어 능력을 함양하고 영미 문화와 사회의 이해를 증진한다.

▣ 20180217 색채디자인

Light, Color & Practice) 3-2-2

색채디자인프로세스는 체계적이고 경험적인 이론을 바탕으로 색채를 계획하고 이를 다양한 시각적 방법을 통해 표현해가면서 대상에 가장 적합한 색채를 결정해 가는 과정이다. 감성 컨버전스 시대의 소비는 점차 고급화, 감성화, 개성화, 다양화를 촉진하며 복합적인 양상을 띄고 있다. 더욱이 사용자의 경험의 중요성을 더욱 부각되고 있기 때문에 사용자들에게 감성적으로 접근하기 위해서는 형태보다는 색채를 사용하는 것인 사용자의 감성체험을 줄 수 있는 가능성이 더 높다. 색은 의미를 가지고 있으며 느낌을 전달한다. 시각적 자극에 있어서도 색채는 일순위로 인간의 시각적 자극요소이며 감성에 다가오는 디자인 요소이다. 본 강좌에서는 색채학 기본이론을 습득하고 색채 실습을 통해 색을 제안하고 사용할 수 있는 디자이너의 능력을 함양하고자 한다.

▣ 20060564 컴퓨터 표현기법 II

Computer Drawing Techniques II 3-2-2

움직임이 있는 영상 작업의 기초가 되는 프로그램의 습득과 이를 통하여 기초 영상과 제작과정에 대한 충분한 이해와 방법론을 숙지하여 고급 영상매체 수업으로 연계되어질 수 있도록 한다.

▣ 20180233 페인팅스튜디오 I

Painting Studio I 3-2-2

시각디자인의 일반적인 디자인작업 과정 중에서 구상(Ideation)과 시안(draft) 작업과정을 다양한 대상물의 핸드드로잉(hand drawing)을 통해 디자인 idea를 sketch로 구체와 하는 능력을 배양한다.

▣ 20180214 디자인입문

Introduction to Design 3-2-2

본 강좌는 디자인을 전문적으로 공부하는 학부 학생들을 위한 입문 강좌이다.
디자인에 대한 이해를 시작으로 다양한 디자인분야에 대한 탐색과 간단한 실습을 통해 수업을 진행한다. 다양한 세부전공 사례, 디자인 분야별 접근방법, 디자인사조별 디자인이 현실세계에 기여한 방법과 이유 등에 대해 폭넓게 학습한다. 또, 각 시대의 대표 디자인을 분석하고 새롭게 해석해보는 실습을 수행한다. 이를 통해 전공에 대한 열정을 높이고 디자인방법과 행위에 익숙해지고 심화 과정에 효과적으로 적응할 수 있는 기반을 다진다.

▣ 20180220 실내디자인

Interior Design 3-2-2

실내디자인에서는 기초적으로 실내공간을 디자인하기 위한 기본개념을 이해하는 것이 목적이다. 공간은 인간의 생활이 이루어지는 곳이며, 따라서 생활하는 이들의 모습을 담아야 한다. 공간을 디자인하기 위한 기초를 함양하고자 한다. 디자인요소(선, 면, 형, 색, 질감 등), 원리(균형, 리듬, 스케일, 비례, 강조, 조화 등)와 디자인 프로세스의 단계를 이해하고 이론은 바탕으로 주거공간의 디자인을 전개해 본다.

▣ 20180225 일러스트레이션

Illustration 3-2-2

일러스트레이션의 개념 및 기능을 이해하고, 각종 메시지 혹은 이미지 전달을 위한 일러스트레이션을 실습함으로써 다양한 재료와 방법을 구사하여 창조적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다. 일러스트레이션의 다양한 표현기법을 습득하고 디자인의 프로세스에 일러스트레이션을 응용하여 일러스트레이션을 포함한 완성된 디자인을 제작한다. 사회적 이슈를 창의적 발상을 통해 일러스트레이션의 형식으로 표현하는 과정을 습득한다.

▣ 20180211 디자인 일본어

Design Japanese 3-3-0

일본의 디자인 관련 텍스트를 학습한다.
(번역기를 활용한 일본어 텍스트의 활용)

▣ 20180224 융합시스템디자인

Convergence System Design 3-2-2

4차 산업혁명 시대에 다양한 형태, 유,무형의 기능, 콘텐츠가 융합된 융합 시스템의 사용이 증가하고 있다. 본 수업은 우리 삶속에서 필요한 융합 시스템을 이해하고 그것을 디자인하기 위한 방법을 배우는 수업이다. 융합시스템과 관련된 다양한 사례를 연구하고, 기술적 동향과 기능적 가능성을 고려하여 새로운 융합시스템을 디자인한다.

▣ 페인팅스튜디오 II

Painting Studio II *3-2-2*

시각디자인의 일반적인 과정인 구상(Ideation)과 시안(draft)을 위해 다양한 페인팅 기법을 단계별로 익히고 표현하며 자신의 개성에 맞는 페인팅 기법을 선별하여 작품으로 구체화할 수 있다.

▣ 20180230 제품인터렉션디자인

Product Interaction Design 3-2-2

인터랙션은 사용자와 시스템간의 동적 상호작용을 의미한다. 사용자에게 즐거움과 놀

라움을 줄 수 있는 새로운 인터랙션을 디자인하기 위해 감성, 정보, 형태 의 3가지에 대해 다양한 매체를 통해 접근하고 실제로 구현할수 있는 능력을 기른다.

▣ 20180219 스마트생활환경디자인

Smart Life Environment Design 3-2-2

제품에서부터 도시환경까지 인간이 접하는 다양한 생활환경의 트렌드를 학습한다. 새로운 경험을 기획하고 디자인에 이르기까지 사용자 중심 디자인콘텐츠를 개발하는 디자인 방법론을 실습한다.

▣ 20180221 실무 영어

Practical English 3-3-0

본 강좌는 실무영어 능력 배양을 목적으로 한다. 학생들은 다양한 학습 자료를 통해 유용한 단어 및 표현을 읽히고, 다양한 상황에 필요한 영어 능력을 계발할 것이다.

▣ 20180212 디자인사

Design History 3-3-0

영국 미슬공예운동을 선두로 19C중엽부터 일어나 근대 디자인운동 및 바우하우스에서 시작되는 현대 디자인 운동의 역사를 살펴봄으로써 21C디자인의 나아갈 방향을 제시한다.

▣ 20180234 편집디자인

Editorial Design 3-2-2

편집에 관련된 디자인 이론과 실습을 통하여 편집디자인의 개념 및 기능을 이해하고 효과적인 레이아웃, 표현 방법의 개발 등으로 디자인 능력을 배양한다.

▣ 20180236 한일 트랜드 문화의 이해

Understanding of Korea-Japan Trend 3-3-0

한국과 일본의 의류, 화장품, 식음료 등의 디자인의 차이, 특성등을 이해 한다.

▣ 20180208 광고디자인

Advertising Design 3-2-2

광고에 관한 기본 이론 및 각종 광고매체에 대하여 이해하고 목표집단에 효과적으로 커뮤니케이션을 이루어내기 위한 광고컨셉트의 설정 및 표현전략에 따라 전달내용을 시각화하는 과정을 실습함으로써 효율적인광고를 위한 디자인 능력을 배양한다.

▣ 20180213 디자인영어

Design English 3-3-0

본 강좌에서는 다양한 디자인 관련 잡지 및 영상 매체를 통해 실용적 영어 구사 능력을 계발하고 국제적 디자인 감각을 익히는 것을 목적으로 한다.

▣ 20180215 마케팅과 디자인 프로세스

Marketing and Design Process 3-2-2

디자인이 상상하는 가치를 고객에게 제대로 전달하기 위해서는 마케팅에 대한 이해가 필요하고, 마케팅을 통해서는 디자인이 상상하는 가치를 한 단계 더 구체적으로 그려내게 된다. 이 수업을 통해서는 디자인 프로세스에서 마케팅이 어떻게 선행되어야 하는지 필요성을 배우고 프로젝트를 수행하며 마케팅과 디자인이 융합하는 각 단계를 실습한다.

▣ 20180218 스마트복지환경디자인

Smart Welfare Environment Design 3-2-2

장애인, 노인, 임산부, 어린이 등 사회적 약자를 포함한 모든 사회구성원을 위한 유니버셜 디자인의 개념 및 원리를 학습한다. 스마트디자인 사례를 통해 복지환경디자인에 필요한 사고를 배양하고 디자인 전략 수립을 위한 전문지식을 습득한다.

▣ 20180239 상품포장디자인

Product packaging design 3-2-2

포장의 개념과 기능을 이해하고 상품, 소비자, 시장특성을 고려한 포장디자인 개발로 합리적이고 창의적인 디자인 기획능력과 조형적 문제 해결능력을 기른다.

▣ 20180222 아이덴티티디자인

Identity Design 3-2-2

아이덴티티 디자인 개발의 실제적 몸체인 응용디자인을 효과적으로 운용해가는 방법이나 수단을 이해하도록한다. 디자인개발 실습에서는 풍부한 사례와 함께 새롭고 폭넓은 검토를 해봄으로서 응용디자인 개발의 노하우를 구축하도록 한다.

▣ 20180228 제품디자인 1

Product Design 1 3-2-2

제품디자인 프로세스 및 디자인기법 습득을 목적으로 실질적인 제품디자인 테마를 선정하여 자료조사 및 분석에 따른 디자인컨셉부터 모형에 이르기까지 제품디자인의 전과정 프로세스를 이해한다.

▣ 20180207 공간디자인

Space Design 3-2-2

사회문제를 발굴하여 공간디자인을 통한 문제해결 방법을 강구한다. 에코디자인, 유니버셜 디자인 등의 이슈를 중심으로 디자인 프로세스 일련의 과정을 거쳐 창의적인 디자인 제안을 목표로 한다. 팀웍 작업으로 협동과 소통을 통해 문제해결 방법을 익힌다.

▣ 20180223 영상디자인

Multimedia Design 3-2-2

전통적인 2D 기반의 모션그래픽을 포함하여, 보다 역동적이고 다양한 움직임과 표현이 가능 비주얼이펙트를 구현하기 위한 기초 과정을 진행한다. 애니메이션 기초, 최종 랜더링, 기초 합성까지의 전반적인 제작공정을 배우는데 목표를 둔다.

▣ 20180229 제품디자인 2

Product Design 2 3-2-2

제품디자인 프로세스 및 디자인기법 습득을 목적으로 실질적인 제품디자인 테마를 선정하여 자료조사 및 분석에 따른 디자인컨셉부터 모형에 이르기까지 제품디자인의 전과정 프로세스를 이해한다.

▣ 20180231 졸업작품연구

Design Product 1-0-2

디자인의 전반적인 과정을 완료하여 본인이 선택한 과목의 주제와 작품들을 완성시켜 전시회를 통한 평가를 받도록 한다. 본 학과목은 졸업작품 전시를 위한 과정으로 패스를 통하여 졸업할 수 있도록 한다.

▣ 20180235 포토그래픽

Photo Graphic 3-2-2

사진에 관한 기초적인 원리와 촬영방법을 이해하고, 실제 촬영실습을 통하여 이를 디자인 작업에 활용할 수 있는 기본능력을 배양한다.