

교과목 개요

□ 학사과정

- ID211 그래픽 디자인(Graphic Design) 3:1:3(4)
커뮤니케이션 디자인 역량을 함양하는 첫 단계로서 평면 조형의 기본 원리를 학습하고 이에 기초한 창작 프로젝트를 진행한다. 평면의 구성과 색채 이론 및 응용, 편집 디자인의 기초적인 내용이 이론 학습에 포함된다. 다수의 그래픽 소프트웨어를 다루는 기술적 역량이 요구된다.
- ID212 기초 디자인(Basic Design) 3:1:3(4)
산업디자인을 전공하는 학생들이 처음으로 수강하는 프로젝트 기반 디자인 수업이다. 이 수업에서는 3차원 조형요소와 원리, 소재탐색과 기초적인 프로토타이핑 기법, 제품의 형태적 아름다움과 기능성과의 관계, 디자인 사고에 대해 교수한다. 이 수업을 수강한 학생은 제품 개발을 위한 기초적인 디자인 프로세스를 배울 수 있다.
- ID213 제품 디자인(Product Design) 3:1:3(4)
제품디자인에서 발생하는 다양한 문제를 해결해가는 과정을 통하여 제품디자인의 기술을 개괄적으로 제공한다. 본 과목은 디자인 이론, 방법론, 표현 기술 등으로부터 비롯된 디자인 기술과 디자인 과정을 활용하여 산업디자이너가 맞닥뜨리는 다양한 문제와 쟁점들을 해결할 수 있는 보다 상세한 방법을 소개한다. (선수과목: ID211, ID212)
- ID215 산업디자인개론 (Introduction to industrial Design) 3:0:3(3)
산업디자인의 과학적 이론체계에 대한 입문과정으로 산업디자인에 관련된 기초적인 과학적 인식론을 교수하는 과목이다. 역사적, 사회적 인식론의 기본 틀에 따라 산업디자인의 정의와 대상, 대상의 조형과 기능 등에 관련된 기초이론을 학습한다. 이 과정에서 산업디자이너로서 갖추어야 할 윤리의식과 과학적인 디자인 개발과정에서 필수적으로 동반되는 과학의 기초지식을 함양한다.
- ID216 디자인 공학(Design Engineering) 3:0:3:(3)
산업디자인학과를 전공으로 선택한 2학년 학생들을 대상으로 기초 공학 지식을 소개한다. 학생들은 테크니컬 드로잉의 필수 기술 및 정역학, 재료역학, 기구학의 기본 개념, 그리고 다양한 디자인 재료와 생산 기술들을 배울 수 있다. 두 번의 필기시험과 프로젝트는 학생들이 효과적으로 관련 이론을 숙지하고 통합하여 실제 디자인에 적용할 수 있도록 도와준다.
- ID217 표현기법 (Presentation Technique) 3:1:3(3)
본 교과목은 디자인 발상, 디자인 커뮤니케이션, 디자인 프리젠테이션에 필수적인 기초 드로잉 기술을 익힐 수 있는 기회를 제공한다. 수업은 기초 선 연습, 지각 드로잉, 투시(원근) 드로잉, 마커 컬러링, 스토리보딩을 위한 인체 드로잉, 프리젠테블 스케치, 디지털 드로잉에 대한 집중적인 이론과 연습으로 구성되어 있다.
- ID218 사진기법 (Photo Techniques) 3:1:3(3)
사진에 관한 기초이론과 기법을 교수하는 과목이다. 야외촬영, 스튜디오 촬영, 특수촬영 등 사진촬영의 이론과 실재는 물론 필름의 현상, 인화 등에 관한 실기를 통해 사진매체에 의한 창의적인 디자인 표현능력을 함양하게 된다.
- ID219 컴퓨터 응용 디자인 (Computer-Aided Design) 3:1:3(3)
CAD 는 컴퓨터의 도움을 활용해서 디자인을 창조하고, 수정하고, 최적화시키는 과정을 뜻하며, 이와 같은 이유로 산업디자이너들에게 CAD는 필수적인 도구라고 볼 수 있다. 이 수업에서는 CAD의 이론 및 실습에 대해 논의를 할 것이며, 여러 숙제들을 통하여 모델링, 렌더링, 3D 프린터를 활용하여 제작을 하는 과정에 있어서 실제적인 경험을 쌓을 수 있도록 한다.(ID309 대체)
- ID220 인터랙션 프로토타이핑 (Interaction Prototyping) 3:1:3(4)
본 교과목은 디자인 전공 학생들에게 상호작용형 제품 및 시스템 아이디어를 구체화 할 수 있는 제반 프로토타이핑 능력을 함양하는 교과목이다. 이 과목을 통해 디자인 전공 학생들은 전기, 전자 하드웨어 구현 능력, 소프트웨어 구현에 필요한 프로그래밍 능력을 함양한다. 디지털 세계와 아날로그 세계

가 통합된 유비컴 환경, IoT, 피지컬 컴퓨팅 관련 프로토타이핑 방법을 학습한다. 인터랙티브 제품 구현에 활용되는 다양한 센서, 액츄에이터, 컴퓨터 비전, 소프트웨어 모듈 활용 및 통합 방법을 학습한다. 디자인 전공자들의 인터랙션 컨셉 프로토타이핑에 유용한 아두이노, 프로세싱 도구 활용법을 학습한다. (ID308 대체)

ID221 정보 디자인 (Information Design) 3:1:3(3)
정보를 시각화하여 심미적, 인지적 가치를 창출하는 역량을 함양한다. 정보의 종류와 표현, 시각과 이론을 학습하고 실기 프로젝트를 진행한다. 프로젝트는 간단한 정보 및 개념의 도식화뿐만 아니라 미디어 상에 표현되는 콘텐츠 디자인의 편집을 포함한다. (ID310, ID214 대체)

ID301 인터랙티브 제품 디자인(Interactive Product Design) 3:1:3(4)
인터랙티브 제품을 디자인하기 위한 방법을 교수하고, 학생들로 하여금 프로젝트 수행을 통해 제품개발 디자인 과정을 체험할 수 있게 한다. 특히 디자인 과정에서 기술요소를 인간화하여 최적화된 사용성과 사용자 경험을 제공하는 인터랙티브 제품을 개발하기 위한 디자인 방법을 제공한다. 이 수업은 2단계 디자인 과정을 포함한다. 수업 전반에서는 간이식 프로토타이핑을 통해 혁신적 디자인 컨셉을 개발하고, 후반에서는 이를 구체화하여 고충실도 프로토타입(high-fidelity prototype)을 구현하고 평가할 것이다. (선수과목: ID213)

ID302 공간디자인 (Space Design) 3:1:3(3)
주어진 공간 속에 위치하는 각종 사물과 인간과의 관계를 이해하고, 문제를 해결하기 위한 과목으로서 공간의 기초적 개념 파악을 목적으로 한다. 특히 실내의 공간과 인공 환경 물에 대한 디자인 학습을 통하여 디자인 발상과정에서의 스케일 감각과 공간감각을 습득케 하여 공간조형 능력을 함양케 한다.

ID303 디자인 방법(Design Methods) 3:0:3(3)
여러 디자인 상황에서 활용될 수 있는 다양한 디자인 방법들에 대한 기초 지식을 함양시키고 실제로 응용해볼 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 특히 사람들에게 의미 있고 선호될수 있는 좋은 디자인을 가능할수 있도록 하기 위해 디자인 방법들이 어떤 역할을 하며 어떻게 활용되어야 하는지에 대해 다양한 디자인 타임을 아우르며 논의하고 적용할 수 있는 노하우를 기른다.

ID304 사용자 경험 디자인(User Experience Design) 3:1:3(4)
IT 분야와 관련된 다양한 제품들을 실제 UX 디자인 프로젝트 형식으로 디자인하는 과정을 전반적으로 배우게 되는 수업으로, 사용자의 가치를 중심으로 한 사용자 경험(UX) 디자인 프로세스를 배우는 것을 목표로 한다. 이 과정을 통해 인간 중심 가치를 혁신적인 디자인으로 승화시키는 것에 대해 실제로 적용해보면서 배우는 기회를 얻게 될 것이다. (선수과목: ID301)

ID306 멀티미디어 디자인 I (Multimedia Design I) 3:1:3(3)
다양화되고 복잡화되는 멀티미디어 분야의 디자인 기술, 콘텐츠 작성 등에 대한 디자인 개발의 이론과 실재를 교수하는 과목이다. 멀티미디어관련 이미지, 음향, 비디오 처리 기술 및 활용방법을 배우고 콘텐츠의 정보전달 구조 및 설계를 통하여 타이틀을 제작하고 평가하는 디자인개발 프로젝트를 수행한다.

ID307 인터페이스 디자인 (Interface Design) 3:1:3(3)
사용자 인터페이스 디자인에 관한 이론을 연구하여 실제적인 사용자 인터페이스를 디자인하는 과목이다. 이 과목에서는 사용자 중심 디자인의 본질을 이해하고 이에 활용되는 다양한 디자인 방법을 실제 사례와 함께 학습하게 된다. 특히 제품의 사용자 인터페이스의 디자인과 이의 사용 편의성 평가에 중점을 두어 교수하게 된다.

ID312 디자인 인간요소 (Design Human Factors) 3:0:3(3)
이 교과목은 인간-기계 시스템에서 인간의 신체적 특성, 생체역학적 특성, 정보처리특성, 감각특성 등에 대한 개괄적인 인간공학적 지식을 교수한다. 또한 실제적인 디자인 사례를 분석해봄으로써 인간공학 지식을 신제품 개발에 적용하기 위한 방법론을 체득하도록 한다.

- ID401 신제품 개발론 (Theory of New Product Development) 3:0:3(3)
 이 과정은 학생들에게 초기 비즈니스 계획 단계에서부터 설계 및 구현에 이르는 전체 제품 개발 라이프 사이클을 소개합니다. 대부분의 회사에서 디자이너는 신제품 개발 팀의 구성원입니다. 따라서 팀의 기능과 책임 및 기본 프로세스를 이해해야 합니다. 이 과정에서 학생들은 다양한 제품 개발 문제에 대한 실제 경험을 쌓고 "퍼지 프론트 엔드"에서부터 개념 컨셉 구체화에 이르는 제품 개발 프로세스를 다루는 팀 기반 프로젝트에서 이를 해결할 것으로 예상된다.
- ID402 디자인 창업(Design Entrepreneurship) 3:0:3(3)
 수업자료로 활용할 수 있는 졸업연구 디자인작품을 개발하고 있는 산업디자인학과 4학년을 대상으로 대기업 취직에 대한 강력한 대안으로 디자인 중심적 창업을 실제적으로 고려해 볼 수 있는 기회를 제공한다. 수업을 통하여 학생들은 디자인 창업에 대한 기초를 배우으로써, 불투명 하지만 신나는 미래에 창업의 기회를 인식하고 활용할 수 있다. 본 교과목은 창업의 원리에 대한 강의, 현장에서 뛰고 있는 창업 CEO의 특강 및 사업기획에 대한 과제, 프레젠테이션 및 워크숍으로 구성된다.
- ID403 시스템 디자인(System Design) 3:1:3(4)
 신 사업을 위한 제품 혹은 시스템 디자인을 실습 하는 스튜디오 기반 교과목이다. 수강생들은 비즈니스의 관점에서 디자인을 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 신규 비즈니스 모델을 제안하고 이에 중심이 되는 제품 혹은 시스템을 구현하는 과정을 학습한다. 수강생들은 디자인 주도로 신 사업을 창출하는 제반 능력을 함양한다. 세 단계로 디자인을 수행한다. 문제 규명 및 분석 단계에서는 비즈니스 관점에서 디자인 문제를 규명하고 거시적 미시적으로 관련된 현황 분석한다. 컨셉 개발 단계에서는 사용자 중심 디자인 방법과 창의적 사고를 병행하여 창의적인 아이디어를 탐색한다. 최종 구체화 및 검증 단계에서는 신규 비즈니스 모델을 제안하고 이에 중심이 되는 제품, 시스템을 개발하고 검증한다. (선수과목: ID304)
- ID408 디자인 비평 (Design Critique) 3:0:3(3)
 기존 제품의 디자인을 사용성, 심미성, 재질, 텍스처, 보관성, 라이프 스타일, 소비 및 소유의 의미, 기술, 생산, 판매, 마케팅 등의 다양한 측면에서 분석하고 비평함으로써 좋은 디자인이란 어떠한 것이며 어떠한 조건이 있는가에 대한 안목을 기르고 나아가 본인의 디자인 능력의 향상을 그 목적으로 한다.
- ID409 졸업연구 디자인 스튜디오I(Graduation Design Studio I) 3:0:3(3)
 졸업연구 디자인 스튜디오I 은 학부 학생들에게 졸업 연구 과제와 함께 진행되는 수업이다. 이 수업에서 디자인 프로젝트의 처음부터 끝까지, 즉 초기 아이디어 도출단계부터 최종 프로토타입을 만드는 것까지 어떻게 프로젝트를 관리하는지 배우게 될 것이다. 'idea finding' 단계, 'conceptual design' 단계, 'embodiment design' 단계로 진행된다. 각 단계마다, 기본적인 디자인 순환으로 여겨지는 분석/통합/ 평가/ 결정 과정들이 반복적으로 일어날 것이다. 마지막 주에는 디자인 커뮤니케이션에 집중하여 공부하게 된다. (선수과목: ID304)
- ID410 디자인 특강 I (Special Topics in Design) 1:0:1(1)
 사회적으로 새로운 이슈가 되는 분야에 대해 시의 적절하게 대응할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 특별 강사를 초빙하여 강의한다.
- ID411 디자인 워크숍 (Design Workshop) 3:0:3(3)
 디자인 워크숍은 디자인 문제해결에 필요한 다양한 이론 및 방법에 대한 심도 깊은 연구를 통하여 디자인 산업에서 필요로 하는 지식 및 습득을 위한 교과목이다. 디자인 워크숍은 디자인의 이론과 실제의 융합을 피하는데 목적을 두고, 학계나 산업계의 전문가를 초청하여 워크숍의 사례 및 실험 연구를 중심으로 진행하게 된다.
- ID412 인터랙티브 스페이스 (Interactive Space) 3:1:3(4)
 디지털 기술의 발전으로 우리가 생활하는 공간은 디지털화, 지능화, 인터랙티브화 되어가고 있다. 본 과목에서는 공간 혹은 공간을 구성하는 제품 및 시스템을 디자인의 대상으로 인식하고 보다 가치 있는 새로운 사용자 경험을 제공하기 위한 인터랙티브 공간의 사례를 분석한다. 또한 새로운 인터랙티브 공간 디자인에 필요한 이론적 체계를 습득하고 새로운 디자인을 개발하고 평가한다.
- ID413 디자인 커뮤니케이션 (Design Communication) 3:1:3(4)
 디자이너의 디자인 컨셉, 의도 및 결과를 효과적으로 전달할 수 있는 시각전달 능력을 학습함으로써

디자이너의 커뮤니케이션을 체계적으로 이룰 수 있도록 하는 과목이다. 기호학 모델의 이해를 통한 시각 커뮤니케이션의 기본 이론, 인간의 시각 인지의 기본 원리 등의 이론 강의와 이들 이론을 적용한 다양한 미디어의 디자이너의 CV, 포트폴리오, 디자인 제안서 작성 등의 실습 등으로 과목이 이루어진다.

ID414 졸업연구 디자인 스튜디오II(Graduation Design Studio II) 3:0:3(3)
졸업연구 디자인 스튜디오II는 학부 학생들에게 졸업 연구 과제와 함께 진행되는 수업이다. 두번째 파트에서는, 좀더 세분화된 디자인을 하는 것에 초점을 맞춘다. 새로운 반복과정을 통하여 양질의 디자인 프로토타입을 만들고, 적절한 비디오를 만들고, 적절한 디자인 모델을 제작하여 전시를 준비하는 과정을 배우게 된다. 중간고사 기간 이후에는, 자신의 디자인 컨셉을 전파하는 다양한 방법에 대해 의논을 하며, 특허를 출원, 학술 전시 혹은 디자인 공모전 등에 대하여 본인에게 적절한 방법으로 진행하게 될 예정이다. (선수과목: ID304)

ID415 서비스 디자인의 이론과 실제(Theory and Practice of Service Design) 3:0:3(3)
본 교과목은 기초적인 디자인과 리서치 역량을 가진 산업디자인학과 3, 4학년도를 대상으로 사회혁신의 맥락에서 서비스디자인을 소개한다. 서비스의 중요도와 복잡성이 증가하고 기술과 결합된 새로운 형태의 서비스가 나타나면서 디자인의 원칙과 방법론을 적용하여 새로운 서비스를 창출함으로써 그 가치를 높이고 있다. 서비스 산업의 규모와 성장세를 볼 때 근 미래에 서비스 디자인의 중요성은 제품 디자인과 비슷해지거나 오히려 능가할 수 있는 가능성도 예상되고 있다. 또한, 상업 환경에서의 제품이나 서비스를 뛰어 넘어 디자인의 결과물이 무형적인, 특히 디자인의 파급력이 훨씬 더 크고 넓고 깊고 오랜 기간 지속될 수 있는 공공부문으로 디자인의 역할과 영역이 급속히 확장되고 있다. 따라서 학생들이 서비스 디자인의 원리를 이해하고 사회혁신 디자인에 대한 문제를 해결해 봄으로써 미래에 서비스디자인과 공공부문 및 무형적 디자인의 문제를 해결하는 능력을 갖추는 것이 중요하다.

ID420 디자인 특강 II (Special Topics in Design II) 2:0:2(2)
사회적으로 새로운 이슈가 되는 분야에 대해 시의 적절하게 대응할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 특별 강사를 초빙하여 강의한다.

ID430 디자인 특강 V (Special Topics in Design V) 3:1:3(4)
계속해서 변하는 최신 디자인 관련 트렌드에 부합하는 새로운 디자인 방법과 스킬을 심도 있게 경험하고 체계적으로 배울 수 있도록 실습을 겸한 디자인 특강 과목이다. 본 과목을 통해 기존의 디자인 과목에서 가르칠 수 없었던 새로운 지식을 가르치는 것을 목적으로 한다.

D490 졸업연구 (Undergraduate Thesis Project) 0:6:3
전 교육과정을 통하여 습득한 지식, 기술, 경험을 바탕으로 종합적인 디자인연구.개발능력을 함양하는 과목이다. 논문지도 교수와의 협의를 거쳐 선정된 특정제품의 디자인과 관련되는 제반요인과 조건을 다각적으로 분석하고 체계적인 방법으로 디자인의 문제를 해결하여 최종 아이템 디자인을 창출하고 그 결과를 토대로 졸업논문을 작성.제출하여야 한다. 제출된 논문은 심사위원회의 심의를 거쳐 학사학위의 수여 여부를 결정하게 된다.

ID495 개별연구 (Individual Study) 0:6:1
학생이 관심 있는 분야를 지도교수와 상의하여 개별적으로 연구주제를 설정하고 진행하는 특정 연구 과목이다. 이 과목을 수강하기 위해서는 학기 초에 교수와 협의하여 연구계획서를 작성 제출하여 승인을 받아야 하며 학년에 관계없이 4학점 이내에서 선택 가능하다.

ID496 세미나 (Design Seminar) 1:0:1
최근 산업디자인분야에서 관심을 끌고 있는 주요 과제를 선정하여 관련 서적을 읽고 토론을 전개함으로써 디자인 경향(Design Trend)에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

□ 석 · 박사과정

ID501 디자인 이슈 (Design Issues) 3:0:3(3)
최근 디자인학을 형성하고 있는 다양한 이론 및 주요 논제들에 대한 이해를 통하여, 현재와 미래 디

자인 연구의 근간을 이루는 주요한 디자인 연구의 흐름을 선도할 수 있는 관점을 형성하고 총체적 디자인 지식체계를 구축한다.

ID502 연구방법론 (Research Methodology) 3:0:3(3)
디자인 연구의 바탕을 형성하는 다양한 연구 방법론에 대한 체계적인 이해와 이를 통한 디자인 연구 과정 및 결과물의 분석을 통하여, 석사 및 박사과정의 연구를 체계적으로 진행할 수 있는 기초적 지식을 함양한다.

ID503 디자인 프로젝트 I (Design Project I) 2:2:3(4)
과학기술의 진보와 생활양식의 변화에 따른 신제품디자인개발의 이론과 실재를 학습하는 과목이다. 신제품디자인 컨셉설정 관련인자의 탐색과 분석, 합리적인 디자인 프로세스의 전개, 올바른 의사결정 방법과 관련하여 사용자 중심의 디자인 창출방법에 대하여 프로젝트 수행방식으로 진행한다.

ID504 디자인 프로젝트 II (Design Project II) 2:2:3(4)
디자인 프로젝트 I의 심화과정으로써 기업전략에 부응할 수 있는 디자인 방법을 실제 프로젝트를 통하여 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 디자인 전략과 프로젝트 관리에 수반되는 제반 기법을 다룬다.

ID505 사용성분석 (Usability Analysis) 3:0:3(3)
제품 및 미디어의 학습성, 효율성, 기억성, 만족성 등의 다양한 차원의 사용편의성에 관한 이론을 연구하는 교과목이다. 휴리스틱 조사법, 태스크 분석법, 사용성 평가법 등의 다양한 방법을 실제 경험함으로써 사용자 중심 디자인을 이룰 수 있는 능력을 함양하게 된다.

ID506 미디어 인터랙션 디자인 (Media Interaction Design) 3:0:3(3)
인간과 컴퓨터, 인간과 제품간의 상호작용을 형성하는 다양한 미디어의 시각, 청각, 촉각, 후각적 상호작용성을 연구하여, 오감을 활용한 Tangible Interaction 디자인의 사례를 실제적으로 경험하고 프로토타이핑 함으로서 다양한 인터랙션 디자인의 개발에 대한 풍부한 지식을 습득한다.

ID508 사용자중심디자인 방법론 (User-Centered Design Methodology) 3:0:3(3)
사용자의 숨겨진 니즈(tacit needs)를 파악하고 이를 통하여 혁신적인 디자인기회를 파악하는 방법을 교수하는 과목이다. 사용자관찰, 시나리오 기반 디자인, 셀프카메라, 사용자 다이어리, 사용성 평가, 사용자 참여적 디자인 등 계획단계에서 아이디어 도출 단계, 평가 단계에 이르는 사용자 중심의 방법을 교수한다. 학생들은 이를 통하여 창의적인 제품의 컨셉을 기획하고 사용자 연구를 수행하는 능력을 함양하게 된다.

ID509 산학 디자인 프로젝트 (Design Project for Industry) 3:1:3(4)
산업체의 디자인 프로젝트를 대상으로 학습하는 실천적 과목으로서 연구프로젝트의 계획, 수행방법, 프로세스, 문제해결방법 등에 대해 심층적으로 연구한다. 이를 위해서는 지금까지 습득한 다양한 디자인 지식체계와 경험을 바탕으로 현업의 전문가와 산학협력 방식의 과제를 수행하며, 기업과의 공동 워크숍 및 세미나 등을 통하여 주어진 연구목표를 달성토록하며, 프로젝트 주제는 학기 시작 전 산업체와의 협의에 따라 정한다.

ID510 기업전략적 디자인 프로세스 (Corporate Strategy and Design Process) 3:0:3(3)
본 교과목은 디자인 프로세스를 좀 더 넓은 경영학적/비즈니스적 시각으로 접근하는 것을 그 목적으로 한다. 전통적인 산업디자인과 디자이너의 역할을 뛰어넘어 비즈니스 전략 개발을 하나의 디자인 문제로 인식하고 디자인 프로세스 내에 포함시킴으로써 기업전략에 맞는 디자인 솔루션을 개발할 수 있을 뿐 아니라 디자인을 기업 전략 차원에서 활용할 수 있다.

ID601 디자인 프로젝트 III (Design Project III) 2:2:3(4)
멀티미디어 관련 프로젝트를 디자인하는 프로젝트 과목으로 멀티미디어 관련 제품의 특성을 파악하고 제품의 기획 및 디자인, 마케팅과 관련된 전 분야에 걸쳐 각 분야의 전문가와 협업 방식에 의한 공동강의를 통하여 각 단계별 문제점을 해결하고 팀 프로젝트 방식에 의해 다양한 분야 간의 협력을 통한 새로운 디자인 개발 프로젝트를 수행한다.

ID602 디자인 프로젝트 IV (Design Project IV) 2:2:3(4)
디지털 콘텐츠 디자인을 개발하는 프로젝트 교과목으로 디지털 콘텐츠 개발 환경에 대한 이해와 신제품 개발에 요구되는 다양한 기술적 문제들을 통합한다. 디지털 콘텐츠 산업의 전문가와 협업방식에 의한 공동 강의와 팀 프로젝트로 운영한다.

ID603 미디어 디자인론 (Theory of Media Design) 3:0:3(3)
디지털 미디어 디자인과 관련된 사회적, 문화적 제 문제와 새로운 기술의 활용을 통한 각 단계별 디자인 프로세스를 개발하고 창의적인 문화 콘텐츠를 도출하고 연구하는 과목이다.

ID605 디자인 마케팅 (Design Marketing) 3:0:3(3)
디자인에 관련된 마켓과 소비자를 연구하는 과목으로서 제품 포지셔닝, 소비자 세분화, 소비자의 라이프스타일 등 다양한 시장 조사 기법을 통계조사기법과 함께 학습하게 된다. 이를 통하여 학습자들은 소비자 지향적 디자인을 이룰 수 있는 능력을 함양하게 된다.

ID606 감성디자인론 (Theory of Emotional Design) 3:0:3(3)
소비행동의 가치기준과 평가기준이 이성에서 감성으로 비중이 옮겨가고 있는 시대이다. 이 과목은 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.

ID607 디자인 관리론 (Design Management) 3:0:3(3)
디자인 매니지먼트의 이론과 실체를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 디자인과 매니지먼트의 본질에 관한 이해를 바탕으로 디자인 조직을 구성하는 인적·물적 자원과 디자인 프로세스를 효율적으로 관리하는데 필요한 문제의 해결과 의사결정 방법을 중점적으로 다룬다. 이 과목을 통하여 학생들은 기업의 디자인 부서는 물론 디자인 컨설턴트 회사의 운영과 관리에 관한 실천적인 지식을 습득하게 된다.

ID609 디지털 디자인 패브리케이션 (Digital Design Fabrication) 3:0:3(3)
본 교과목은, 디자인 전문가들뿐 아니라 일반인들에게도 무언가를 만들고 디자인할 수 있도록 돕는 새로운 기술들이 넘쳐나고 있는 현시대에서, 신기술 디지털 디자인 지식 및 메이커 문화에 필요한 새로운 테크닉과 기술을 습득하고 이에 대해 디자인 관점에서의 심화된 논의 및 새로운 디자인 기술을 함양하는 것으로 목표로 한다.

ID701 디자인 연구 이슈 (Design Research Issues) 3:0:3(3)
디자인 연구 분야를 형성하고 있는 다양한 이론 및 논제들의 최근 경향을 소개하고 이를 분석함으로써 디자인의 학문적 지식체계 형성에 기여할 수 있는 새로운 연구 주제를 발굴하고 체계적으로 수행하는 방법론을 습득하는 과목이다. 이 과목을 통하여 디자인 연구를 위한 이론적 기틀을 다짐과 동시에 박사과정 연구를 체계적으로 수행할 수 있는 방법에 대한 지식체계를 구축한다.

ID702 디자인 스튜디오 II (Design Studio II) 2:2:3(4)
박사과정의 디자인 프로젝트 과목으로 각 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.

ID705 퍼블릭 디자인론 (Theory of Public Design) 3:0:3(3)
현대도시는 인간의 복합적 공동체로 구성된 거대한 구조체이다. 이 과목은 이와 같이 복잡 다양한 도시환경 속에서 발생하는 제 갈등요인을 도시환경 디자인적 측면에서 관찰하고, 도시환경의 레지빌리티(legibility)와 앰비규어티(ambiguity)의 상호모순개념을 중심으로 학습하여 공동 디자인(Public Design) 과제를 발견한다.

ID706 인터페이스 디자인론 (Theory of Interface Design) 3:0:3(3)
인터페이스 디자인에 관련된 인간의 인지모델, 디자인 가이드라인, 연구조사 방법론 등의 다양한 이론을 체계적으로 연구하는 과목이다. 이 과목에서는 인간과 제품 그리고 이를 이어주는 인터페이스를 이의 상호 작용을 이어주는 인터랙션과 함께 학습함으로써 사용자 중심 디자인을 이룰 수 있는 이론

적 체계를 형성하게 된다.

ID708 디자인 전략론 (Design Strategy) 3:0:3(3)
디자인을 전략적인 경영자원으로 활용하는 데 필요한 지식과 방법론을 교수하는 과목으로 국가, 공공 기관, 기업 등 다양한 조직에서 디자인 전략에 영향을 미치는 제반 요인, 조건 등과 그들 간의 상호작용을 심층적으로 다룬다.

ID711 인간중심 디자인 특론 (Advanced Topics on Human-Centered Design) 3:0:3(3)
인간 중심 디자인의 본질, 방법, 프로세스에 관련된 주요 고급 이슈들을 심도 있게 학습하고 논의하는 함으로써 인간 중심 디자인에 대한 심화된 연구를 이끌 수 있도록 하는 과목이다. 주요 교수 내용으로는 인간 중심 디자인의 본질, 방법, 프로세스와 이에 대한 연구 논문들로 구성된다.

ID712 신기술 융합디자인 특론 (Advanced Topics on New Technology Convergence Design) 3:0:3(3)
이 교과목에서는 신기술을 활용한 신제품개발과 디자인연구에 대한 다양한 고등논제를 소개한다. 신기술이 디자인의 주요 속성으로 사용될 때 이해해야할 관련 전기전자, 기계공학, 신소재, 소프트웨어 공학, 생산기술, 등에 대한 최근 기술 변화를 검토하고 디자인에 적용될 때 나타나는 연구 이슈를 분석한다. 또한 신기술이 융합된 디자인 사례를 분석하여 체계화한다. 또한 신기술이 디자인 방법 및 도구에 적용되는 방법과 사례를 연구하여 디자인 프로세스의 혁신을 위한 연구 이슈를 발굴한다.

ID713 비즈니스 혁신디자인 특론 (Advanced Topics on Business Innovation Design) 3:0:3(3)
성공적인 비즈니스 혁신을 위하여 디자인을 전략적으로 활용하는 데 필요한 제반 지식과 노하우를 이론적 탐구와 제적 사례연구를 중심으로 학습한다. 어떻게 디자인 사고를 통하여 가치가 있는 비즈니스 혁신을 만들고, 어떻게 디자인 혁신에 기반을 둔 비즈니스 모델을 디자인할 수 있을 것인가에 대해 중점적으로 다룬다.

ID960 논문연구(석사) (MS Thesis)
논문지도교수의 승인을 받은 논문연구 제안을 근거로 개별적인 연구를 거쳐 석사학위 논문을 작성한다. 연구 내용은 산업디자인 분야는 물론 산업디자인의 지식체계의 형성에도 크게 기여할 수 있는 것이어야 하며, 논문은 프로젝트의 연구추진 과정에서 개발된 디자인은 물론 새로운 이론과 긴밀한 관련을 갖고 있는 내용으로 구성되어야 한다.

ID966 세미나(석사) (MS Seminar) 1:0:1
디자인의 중요성, 새로운 디자인 방법, 디자인의 전략적 가치등과 같은 현대 디자인 분야의 최근 이슈에 대한 연구와 토론을 통하여 학식과 견문을 넓힐 수 있는 기회를 갖는다. 특정 디자인 분야의 전문가를 초빙하여 관심사항에 관하여 폭넓은 토론을 전개하는 기회도 열려있다.

ID980 논문연구(박사) (Ph.D. Thesis)
ID986 논문연구(박사) (Ph.D. Seminar)