

교과목 개요

□ 학사과정

ID211 평면 디자인 (Two-Dimensional Design)

2:2:3(4)

조형 능력을 함양하는데 필요한 기초적인 디자인 이론 및 조형언어(Visual language)를 교수하는 과목으로, 기본적인 조형 요소, 원리에 관한 강의와 색채를 이용한 다양한 실기를 포함한다. 특히 색채의 시각적, 심리적, 기능적 속성에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 평면 디자인과 색채를 통한 조형의 미적 감각을 함양한다

ID212 입체디자인 (Three-Dimensional Design)

2:2:3(4)

입체적인 조형능력을 함양하는데 필요한 기초적인 디자인 이론과 입체적 형태 및 기능에 관한 조형언어를 교수하는 과목이다. 공간과 입체를 구성하는 기초적인 조형요소와 조형원리에 대한 강의와 형태, 기능, 미를 창조하는 실천적 방법론으로 구성된다. 이 과정에서 다양한 재료와 공간 구성의 특성을 풍부하게 경험하여, 산업 디자이너로서의 기초 능력을 함양한다.

ID213 제품디자인기초 (Product Design Fundamentals)

2:2:3(4)

제품디자인의 입문과정으로써 새로운 제품의 아이디어 개발에서부터 최종 생산단계까지 발전시켜 가는 일련의 디자인 문제해결 과정과 방법을 교수하는 과목이다. 기초적인 기술제품(Low-Tech-Product)을 개발하는 실기를 통하여 기존의 한계에서 벗어나 미래지향적인 개념을 창조해내는 내용을 중심으로 제품의 형태와 기능을 유기적으로 재구성하고 최적화하는 능력을 실천적으로 함양하게 된다.

ID214 디지털 디자인 그래픽스 (Digital Design Graphics)

2:2:3(3)

컴퓨터 그래픽 활용 과정으로 창의적 이미지 작성 및 활용을 교수하는 과목으로 애니메이션, Special Effects 및 화상처리 기법을 통해 창의적인 아이디어 창출하여 최종 영상물을 제작하고 시나리오의 작성 및 Non-linear Editing 편집 및 카메라 워크 CG 기본 기술을 학습한다. 그래픽 커뮤니케이션 기법을 통한 디자인 보고서나 프레젠테이션보다 작성능력 등 다양한 그래픽 처리 능력을 함양하게 된다.

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 제품디자인공학 (Product Design Engineering)

3:0:3(3)

공학적인 제품디자인의 입문과정으로써 제품의 혁신적 개념도출에서 생산기술적인 최적화에 이르는 공학에 기초한 일련의 디자인 문제해결 방법을 교수하는 과목이다. 기초공학, 요소설계론, 공학설계론 등 디자인 과정에 필수적으로 수반되는 공학이론 및 실험을 통하여 공학자들과의 협업과정에서 생산기술에 부합하는 제품디자인을 주도해 나갈 수 있는 능력을 함양하게 된다.

ID217 표현기법 (Presentation Technique)

2:2:3(3)

디자인 문제해결과 관련되는 아이디어 및 해결안을 시각화하여 전달하는 표현기법과 미디어 활용 능력을 교수하는 과목이다. 평면 및 입체, 형태와 공간을 표현하기 위한 투시도법, 재질감의 표현, 다양한 미디어를 이용한 렌더링(Rendering) 및 컴퓨터 그래픽 표현 능력 향상을 통해 디자인 문제해결의 과정으로써 디자인 컨셉트를 시각적으로 표현 제시할수 있는 능력을 함양하게 된다.

ID218 사진기법 (Photo Techniques)

2:2:3(3)

사진에 관한 기초이론과 기법을 교수하는 과목이다. 야외촬영, 스튜디오촬영, 특수촬영 등 사진촬영의 이론과 실재는 물론 필름의 현상, 인화 등에 관한 실기를 통해 사진매체에 의한 창의적인 디자인표현 능력을 함양하게 된다.

ID301 제품디자인 요소 (Product Design Factors)

1:4:3(6)

제품혁신의 기본요소, 생산공정 및 기술, 재료별 특성 및 디자인상의 고려조건 등 제품의 디자인과 관련되는 생산측면의 제반사항에 중점을 두어 제품디자인의 실재를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 복합기능을 갖는 제품컨셉트의 창출 또는 기존제품의 디자인 개선 등의 실기를 통하여 대량 생산 시스템에 부합되는 제품의 디자인 능력을 함양하게 된다.

ID302 공간디자인 (Space Design)

2:2:3(3)

주어진 공간 속에 위치하는 각종 사물과 인간과의 관계를 이해하고, 문제를 해결하기 위한 과목으로서 공간의 기초적 개념 파악을 목적으로 한다. 특히 실내외 공간과 인공 환경 물에 대한 디자인 학습을 통하여 디자인 발상과정에서의 스케일 감각과 공간감각을 습득케 하여 공간조형 능력을 함양케 한다.

ID303 디자인방법론 (Design Methodology)

3:0:3(3)

디자인의 조사, 분석, 종합 및 평가의 각 과정에서 파생되는 제반 문제를 효율적이며 체계적으로 해결하는 방법을 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 디자인 문제의 분석, 창조적 아이디어의 창출, 데이터의 수집과 활용, 문제해결 및 의사결정 등에 관련되는 다양한 디자인 방법론을 학습하게 된다.

ID304 제품디자인 프로그램 (Product Design Program)

2:2:3(4)

제품의 라이프 사이클, 제품시장의 분류, 소비자의 구매동기 등 제품 디자인과 관련되는 시장연구에 관한 제반사항에 중점을 두어 제품 디자인 실재를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 시장조사를 위한 기본 통계기법, 설문기법, 문화인류학적 접근법, 시나리오 기반 디자인등을 학습하여 소비자를 만족시킬수 있도록 하는 능력을 함양하게 된다.

ID305 웹 디자인 (Web Design)

2:2:2(3)

인터넷디자인의 창의적인 디자인 프로세스 창출과정 및 인터넷에서 이루어지고 있는 표현기술과 그래픽, 데이터베이스구성 등을 학습하고, Web 인터페이스와 인터랙션을 연구하고 개발한다. 웹 사이트의 컨셉트 설정 및 콘텐츠 작성, 웹 페이지구성, 적용 신 기술개발 및 응용, 웹 프로그래밍, 합리적인 프로세스의 전개를 통하여, 창의적인 웹사이트 디자인 및 창출과정 전반을 학습하고 다룬다.

ID306 멀티미디어 디자인 I (Multimedia Design I)

2:2:2(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)

2:2:3(3)

정보가전 기기 디자인 등과 같은 물리적 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.

ID308 인터랙션 디자인 (Interaction Design)

2:2:3(3)

제품과 사용자간의 상호작용을 효과적으로 조절, 관리하기 위한 인터랙션 디자인은 사용자 중심 디자인 개발의 중요한 요소이다. 본 교과목에서는 제품과 사용자, 사용환경에 대한 체계적 분석을 통하여 제품의 사용성을 증대시킬 수 있는 시각, 청각, 촉각적 인터페이스 디자인을 연구한다. 물리적이고 소프트웨어 중심의 인터페이스 디자인의 다양한 방법에 대한 연구 뿐 아니라, 사용자에게 대한 문화적 배경을 고려한 인터페이스 디자인의 특성들을 고찰한다.

ID309 CAD & 3D 모델링 (CAD & 3D Modeling)

2:2:3(3)

형태나 제품의 설계를 위한 제도 및 삼차원 모델링 기법을 익히고 CAD 이론과 실제를 교수하는 과목이다. 컴퓨터그래픽스의 2차원 및 3차원적 표현의 바탕이 되는 프로그램을 학습하고 다양한 그래픽소프트웨어를 창의적으로 활용할수 있는 능력을 함양한다. 컴퓨터를 통한 디자인모델링, 제품디자인 시뮬레이션, 제품디자인 위한 데이터베이스의 작성과 솔리드모델링 및 NC 및 RP 등 Prototyping에 관한 능력을 함양하게 된다.

ID310 인포메이션 디자인 (Information Design)

2:2:3(3)

시각 디자인에서 관련된 그래픽 정보의 처리 및 가공과 관련된 기술을 습득하고 표현방식을 연구한다. 시각정보와 관련된 인터페이스 및 웹에서의 시각정보 분석과 사용성 평가 등을 통하여 정보의 구성방식과 시각 디자인의 제문제를 다룬다. 디지털미디어를 디자인에서 발생하는 시각정보를 효율적으로 구성하고 관리하는 능력을 함양하고 창의적인 디자인과제 진행하여 디지털미디어 디자인 과정에 활용하는 능력을 키운다.

ID401 디지털 문화 이슈 (Digital Culture Issue)

3:0:3(3)

디지털 기술의 발전에 따라 대두되는 다양한 사회, 문화 현상에 대한 이해를 통하여, 디지털 문화의 현황을 고찰하고 이에 따른 디지털 디자인의 발전 방향을 연구하는 교과목이다. 특히 디지털 미디어의 특성에 따라서 발생하는 새로운 문화의 흐름에 대하여 균형된 시각을 갖춤으로서, 디지털 기술의 바람직한 문화를 창조해 갈 수 있는 인식의 기초를 다진다.

ID402 디자인 실무론 (Design Professional Practice)

3:0:3(3)

디자인 비즈니스 시스템의 구성인자, 상호작용 및 전문적이 디자인 실무의 유형별 특성을 교수하는 과목이다. 이 과목을 통하여 학생들은 디자인 실무의 본질을 폭넓게 이해하고 이력서 작성 및 인터뷰 요령, 디자인료 산정, 디자인 계약, 특허출원 방법들에 대하여 실증적인 체험을 하게 된다.

ID403 제품디자인 시스템 (Product Design System)

2:2:3(4)

제품디자인의 종합과정으로서 제품의 복합적 기능과 요소를 시스템적으로 발전시켜 하드웨어와 소프트웨어가 통합된 디자인을 연구하는 교과목이다. 복합적인 제품시스템의 디자인 문제를 체계적으로 해결하기 위하여 여러 디자인 이론의 적용을 통한 최적화 디자인 결과물이 도출과정을 실증적으로 연구한다.

ID404 에듀테인먼트 디자인 (Edutainment Design)

2:2:3(3)

게임, 시뮬레이션, 가상현실, 실시간 인터랙티브 그래픽스 기법 등을 이용하여 다양한 디지털 미디어를 제작하는 기법을 교수한다. 교육과 놀이적 내용이 포함된 콘텐츠를 개발하고 이를 디지털 미디어를 통하여 구현하여 산업화 할 수 있는 타이틀, 게임, 인터랙션기기 등을 개발한다.

ID405 멀티미디어 디자인 II (Multimedia Design II)

2:2:3(4)

컨셉 설정, 스토리구성, 관련 인자의 탐색과 분석, 적용 기술개발, 합리적인 디자인 프로세스의 전개를 통하여, 창의적인 멀티미디어 디자인 창출과정 전반을 다룬다. 특히 이 과목에서는 제품의 프로토타이핑 및 제품의 가상 시뮬레이션 등의 멀티미디어기술과 삼차원 표현 기술을 바탕으로 각 단계별 문제점을 해결하고 팀 프로젝트 방식에 의해 다양한 분야간의 협력을 통한 새로운 디자인과 기술, 콘텐츠 등에 대한 디자인 개발 프로젝트를 수행한다.

ID406 디지털 콘텐츠론 (Theory of Digital Contents) 3:0:3(3)

디지털 콘텐츠 전반에 대한 총체적인 이해를 위한 교과목이다. 웹, 게임, 디지털 영상 등의 디지털 콘텐츠의 역사 및 제작 사례, 그리고 디지털 콘텐츠의 제작 프로세스 및 관련 이론과 미래의 발전 방향 등에 대하여 고찰한다.

ID407 제품-환경체계 디자인 (Product-Environment System Design) 2:2:3(4)

대량 생산되는 제품과 인간환경(man-made environment)과의 관계를 교수하는 과목이다. 제품을 환경형성의 주요 인자로 해석하고 제품-환경체계속에서 발생할 수 있는 여러 가지 상관관계와 기능장애에 대해 연구한다. 이 과목에서는 행동조사, 상관관계분석, 인간과 환경과의 갈등 등에 관한 학습을 통하여 새로운 디자인 기준을 수립하고 디자인 해결책으로서의 물리적 해결방법을 제시하는 방법을 익히게 된다.

ID410 디자인 특강 (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.

ID490 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 관심있는 분야를 지도교수와 상의하여 개별적으로 연구주제를 설정하고 진행하는 특정 연구 과목이다. 이 과목을 수강하기 위하여는 학기초에 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 디자인 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 연구과정 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 의사결정방법과 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 경험함으로써 다양한 인터랙션 디자인의 개발에 대한 풍부한 지식을 습득한다.
- ID507 공간디자인 체계론 (Theory of Space and Design System)** 2:2:3(3)
 이 과목은 인간환경(man-made environment)과 공간에 관한 학습을 목표로 한다. 공간을 인간환경 구성요소의 하나로 이해하고, 공간속에서 발생하는 인간 행태, 윤리, 가치를 발견하여 공간디자인 창출 방법을 연구한다. 이를 위해서는 환경학, 조경학, 건축디자인 등의 인접학문에 관한 지식을 습득하여 학제적 연구과제를 도출한다.
- ID508 사용자 중심 디자인 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.
- 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 분야간의 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 협업 방식에 의한 공동 강의와 팀 프로젝트로 운영한다
- ID603 미디어 디자인론 (Theory of Media Design)** 3:0:3(3)
 디지털 미디어 디자인과 관련된 사회적, 문화적 제문제와 새로운 기술의 활용을 통한 각 단계별 디자인 프로세스를 개발하고 창의적인 문화 콘텐츠를 도출하고 연구하는 과목이다.
- ID604 디자인정보 DB론 (Theory of Design Information Database)** 3:0:3(3)
 디지털미디어 분야의 디자인에서 관련된 콘텐츠 및 관련된 정보의 수집, 분류 및 데이터베이스화하는 작성기술 및 데이터베이스의 구조 및 데이터구조설계 방식을 교수한다. 콘텐츠등에 대한 디자인 개발 이론과 함께 데이터베이스 작성의 실재를 통하여 디지털미디어를 디자인에서 발생하는 정보를 효율적

으로 구성하고 관리하는 능력을 함양하고 창의적인 정보디자인 프로세스를 개발하여 디지털미디어 디자인 과정에 활용하는 능력을 키운다.

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 구형하는 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.

ID608 디지털 실무론 (Theory of Digital Management)

3:0:3(3)

디지털미디어 관련분야 산업의 디자인 비즈니스 시스템의 구성인자, 산업특성 및 전문적인 디지털 디자인 실무의 유형별 특성을 교수하는 과목이다. 디지털 콘텐츠산업의 분야별 경제적 특성 및 부가가치 창출 및 관리모형 등을 통해 디지털디자인 실무의 본질을 폭넓게 이해하고 인력관리 및 작업관리 등의 실제적 내용과 디자인료 산정, 디자인 계약, 특허출원 방법들에 대하여 실증적인 체험을 하게 된다.

ID 701 디자인 연구 이슈 (Design Research Issues)

3:0:3(3)

디자인 연구 분야를 형성하고 있는 다양한 이론 및 문제들의 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.

ID703 시각문화론 (Theory of Visual Culture)

3:0:3(3)

다양한 시각 매체의 폭발적 증대로 시각 문화(visual culture)에 대한 새로운 인식론이 확대되고 있다. 본 교과목에서는 인간의 사고와 가치, 문화의 특성 등에 대한 본질적인 이해를 통하여 시각 문화에 대한 체계적인 이해 및 기술문화의 발전에 대한 총체적 비전을 갖게 한다.

ID704 고급 디지털 콘텐츠론 (Advanced Theory of Digital Contents)

3:0:3(3)

콘텐츠의 구성 및 프로세스를 연구하고 영화, TV, 애니메이션, 게임 등의 디지털 콘텐츠의 원용기술과 산업현황, 사례 등을 연구하고 새로운 미디어 특성에 따른 창의적 비즈니스 콘텐츠 모델을 개발한다.

ID705 퍼블릭 디자인론 (Theory of Public Design)

3:0:3(3)

현대도시는 인간의 복합적 공동체로 구성된 거대한 구조체이다. 이 과목은 이와같이 복잡다양한 도시환경 속에서 발생하는 제 갈등요인을 도시환경디자인적 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 이론적 체계를 형성하게 된다.

ID707 디자인 시스템공학 (Design System Engineering)

3:0:3(3)

테크놀로지가 고도로 발달한 사회에서 사회적·문화적 조화를 이루며 지속적인 발전을 꾀할 수 있는 디자인의 시스템공학적 방법론을 심도있게 교수하는 과목이다. 시스템 이론을 바탕으로 디자인이 맺는 사회적, 문화적, 기술적, 생태적 관계를 고찰하고 급변하는 테크놀로지 사회에서 지속적으로 발전할 수 있는 유기적으로 개방된 새로운 디자인 시스템에 관한 실천적 방법을 연구한다.

ID708 디자인조직과 운영 (Design Organization and Management)

3:0:3(3)

디자인을 수행하는 인적 자원의 조직과 이의 운영에 관한 이론을 체계적으로 학습하는 과목이다. 디자인 프로젝트 성격에 따른 조직의 형태, 프로세스 운영에 따른 인적자원의 운영 등을 학습하여 창의적인 디자인 전략을 수립하고 수행할 수 있는 종합적 디자인 매니지먼트 능력을 함양한다.

ID709 디지털 디자인 기획론 (Theory of Digital Design Planning)

3:0:3(3)

컨텐츠의 구성 요소 및 Storytelling의 구조가 중심이 되는 Digital narrative를 학습하고 표현 방식을 연구하며, 디지털 미디어의 성격들 - 하이퍼텍스트성, 통합성, 혼합성이 이야기 구조에 어떤 영향을 미치는가를 연구하여 새로운 미디어의 특성에 맞는 이야기 구조가 개발될 수 있으며 새로운 디지털 컨텐츠의 개발하는 교육을 실시한다.

ID710 디지털 색채론 (Theory of Digital Color)

3:0:3(3)

디지털 색채에 대한 물리적, 심리적, 미적 연구의 다양한 이론과 Off-line과 On-line 상에서 다루지는 디지털 색채 계획과 디자인의 관계를 총체적으로 다룸으로서, 효과적으로 디지털 색채를 활용할 수 있는 이론 및 실례를 연구한다. 이와 아울러 디지털 색채의 다학제적 특성과 개념, 사례 등을 디지털 색채와 물리학/심리학/미학 및 e-business 사례, 컨텐츠 등을 학습함으로써 디지털 시대에 맞는 색채개념 및 감각을 배양한다.

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)

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)

