

디자인학과

Department of Design

1. 학과소개

(1) 학과사무실

가. 위치 : 중앙대학교 안성캠퍼스

나. 연락처 : 시각디자인전공

전화:031-670-3129 FAX:031-676-2027

산업디자인전공

전화:031-670-3127 FAX:031-675-5103

공예디자인전공

전화:031-670-3106 FAX:031-675-7333

패션디자인전공

전화:031-670-3277 FAX:031-676-9932

공간디자인전공

전화:031-670-4788 FAX:031-676-7599

다. 홈페이지 : <http://www.designcau.com>

(2) 학과소개

본 디자인학과는 석사과정에서 현재 시각디자인, 산업디자인, 공예디자인, 공간디자인의 네 개의 전공분야로 나뉘어 운영되고 있고 박사과정은 현재 시각디자인, 산업디자인, 공예디자인, 패션디자인, 패션산업, 공간디자인의 여섯 전공 분야로 교과과정을 개설하여 운영 중에 있다. 디자인학과는 석사과정과 박사과정의 심화교육을 통하여 이론과 디자인 현장 실무의 전문적 지식 습득 및 학술연구 활동을 도모하고 있으며, 디자인 전 분야에 걸쳐 폭넓은 전문적 소양과 지도적 인격을 함양함을 그 목적으로 한다.

(3) 교육목표

21세기의 정보·지식사회는 정보나 지식의 생산이 부가가치의 관건이 될 것이며, 디자인 교육과 연구, 대학과 기업간의 벽이 서서히 붕괴·융합될 것이다. 이러한 시대의 교육 방향은 연구, 지식창조, 비즈니스를 연계시킬 수 있도록 총체적인 안목의 교육에 비중을 두어야 할 것이다. 따라서 디자인학과 교육 목표는 다음과 같다.

“21세기의 문화예술과 신지식사회를 주도할 창조적 감성과 과학적 사고, 그리고 윤리적 가치관을 갖춘 국제적 디자인 전문가를 양성한다.”

▶ 교육목표의 특성

- 1) 전문 디자인 인력양성 : 정보, 문화와 함께 지식기반 사회의 수요를 충족할 첨단 테크놀로지를 기반으로 하는 디자인 인력 양성

- 2) 창의적 디자이너 양성 : 기술과 감성이 결합된 통합적인 사고 능력과 감수성을 지닌 창의적 디자이너 양성
- 3) 전인적 디자이너 양성 : 인간과 사회에 대한 이해를 바탕으로 예술, 과학, 기술과 경영 등 타 학문분야를 종합적으로 연구하여, 참된 사회적 가치를 실현할 수 있는 전인적 디자이너 양성을 목표로 한다.

교육목표에 따른 실천항목

첫째, 창의력 중심의 열린 교육

- ▶ 사물의 존재방식에 대한 의문, 지적 호기심, 독특한 감성 그리고 의미 있는 새로움을 추구하는 창조적 디자이너 양성

- ▶ 학생 개인별 능력과 개성에 따른 수요자 중심의 열린 교육

둘째, 다양성·가변성 연계교육

- ▶ 기존의 디자인 영역, 매체 중심의 교육에서 벗어나 21세기 신지식 기반사회의 다양성에 바탕을 두고 정보, 교육, 오락 등의 엔터테인먼트를 중심으로 복합적인 디자인 프로그램 교육

셋째, 실무형 통합디자인 교육

- ▶ 실무형 디자인 전략, 기획 등을 교육하여 실제 비즈니스로 가치를 창출할 수 있는 통합적 디자인경영교육 강화

넷째, 예술과 기술의 조화

- ▶ 문화예술과 과학기술 등 제반 학문의 유기적 결합을 통한 디지털 콘텐츠 산업을 주도할 교육체계 구축

(4) 세부전공

가. 석사과정

- 1) 시각디자인전공 (Visual Design Major)
- 2) 산업디자인전공 (Industrial Design Major)
- 3) 공예디자인전공 (Craft Design Major)
- 4) 공간디자인전공 (Space Design Major)

나. 박사과정

- 1) 시각디자인전공 (Visual Design Major)
- 2) 산업디자인전공 (Industrial Design Major)
- 3) 공예디자인전공 (Craft Design Major)
- 4) 패션디자인전공 (Fashion Design Major)
- 5) 패션산업전공 (Fashion Industry Major)
- 6) 공간디자인전공 (Space Design Major)

(5) 교수진

교수명	직위	최종출신학교	학위명	연구분야	E-mail
곽대영(郭大暎)	교수	서울대학교 대학원 한양대학교 대학원	이학박사	산업디자인, 디자인방법론	designcube@cau.ac.kr
김미현	교수	중앙대학교 대학원	의류학박사	디지털패션, 패션아트디자인	f_art@cau.ac.kr
김영삼	교수	중앙대학교 대학원	이학박사	패션미학, 무대의상	proyskim@cau.ac.kr
김영주(金瑛珠)	교수	연세대학교 대학원 Virginia Tech	이학박사 Ph.D.	실내디자인 주거환경디자인	dudeyj@cau.ac.kr
김원경(金沅經)	교수	Art Center College of Design	Master of Science	Transportation Design, Project Management	wkkim@cau.ac.kr
김장용	교수	동경예술대학교 대학원	미술학석사	도자공예	jangryong@cau.ac.kr
김희현(金熙賢)	교수	중앙대학교 대학원	박사	광고디자인, 컨텐츠디자인	gdkim@cau.ac.kr
박소형	교수	성균관대학교 대학원	박사	섬유디자인	sohy@cau.ac.kr
오경화	교수	University of Maryland	이학박사	패션소재, 기능성의류	kwhaoh@cau.ac.kr
이건실(李肩實)	명예 교수	홍익대학교 대학원	문학박사	광고디자인, 조형기호학	leeks@cau.ac.kr
이기조	교수	서울대학교 대학원	미술학석사	도자공예	064390@cau.ac.kr
이동렬	교수	중앙대학교 대학원	박사(수료)	섬유디자인	dong@cau.ac.kr
이석현(李錫賢)	교수	츠쿠바 대학교 대학원	디자인학 박사	환경디자인 환경색채	seokhyun@cau.ac.kr
이소영(李素英)	교수	Michigan State Univ.	Ph.D.	실내디자인 Facility Design & Management	soyo@cau.ac.kr
이혜원(李惠媛)	교수	Pratt Institute	Master of Science	시각디자인, 영상디자인	hwl@cau.ac.kr
정석길(鄭錫佶)	명예 교수	Pratt Institute 동아대학교 대학원	공학박사	산업디자인, 인터페이스디자인	sukgill@cau.ac.kr
황인철	명예 교수	단국대학교 조형예술대학원	박사(수료)	금속공예	chulin5204@naver.com

2. 학과내규

(1) 선수과목

가. 선수과목은 하위과정의 전공(학과)을 달리하여 입학한 석·박사과정 원생, 외국대학(원), 특수 및 전문대학원 출신자의 경우, 교과내용이 상이함에서 오는 현

전공에 대한 기본지식의 부족을 보충하고자 학과에서 교수회의를 거쳐 지정한 과목이다.

※ 단, 부전공, 복수전공, 동종전공일 경우는 예외

나. 석사학위과정

디자인학과 이외의 타 전공 분야 졸업자로서 석사학위 과정에 입학한 자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과

의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 15학점(10개 과목 중 필수 1개 과목)을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출자격을 갖게 된다.

다. 박사학위과정

전문대학원 졸업자 또는 디자인학과 이외의 타 전공

라. 선수과목 이수 대상 과목 현황

1) 석사과정(필수로 이수해야 하는 과목에만 “0” 표시)

분야 졸업자로서 박사학위과정에 입학자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 9학점(6개 과목 중 필수 2개 과목, 전공별 선택 1개 과목)을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출자격을 갖게 된다.

시각디자인		산업디자인		공예디자인		공간디자인			
학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수	
					도학 및 제도				
					컬러디자인	0			
					예술과 공예	0			
					산업과 공예	0			
2	영상디자인(1)	0	2	Design Sketch(Basic)	0	3	실내디자인론	0	
2	영상디자인(2)	0	2	Design Sketch(Advanced)	0	3	제도및표현기법	0	
2	광고디자인(1)	0	2	운송기기디자인(1)	0	3	주거공간디자인	0	
2	광고디자인(2)	0	2	운송기기디자인(2)	0	3	환경행태 이론	0	
3	타이포그래피(1)	0	2	제품디자인(1)	0	3	실내디자인재료와마감	0	
3	타이포그래피(2)	0	2	제품디자인(2)	0	3	실내공간과조명	0	
3	브랜딩디자인(1)	0	2	환경디자인(1)	0	3	상업공간디자인	0	
3	브랜딩디자인(2)	0	2	환경디자인(2)	0	3	공간디자인조사방법론	0	
2	비주얼인포메이션디자인(1)	0	2	UX디자인(1)	0	3	실내디자인사	0	
2	비주얼인포메이션디자인(2)	0	2	UX디자인(2)	0	3	디지털표현기법1	0	
3	디자인방법론	0	2	퍼니처디자인(1)	0	3	전통건축과실내디자인	0	
				2	퍼니처디자인(2)	0	3	실내코디네이션	0
				2	금속·점토조형	0		친환경디자인	0
				2	금속조형·도예공방연습	0			
				2	도자조형과장식	0			
				2	섬유디자인	0			

라. 선수과목 이수 대상 과목 현황

2) 박사과정

시각디자인			산업디자인		
학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수
3	디자인비평		3	제품서비스디자인론	필수
3	시각디자인특론	필수	3	산업디자인특론	필수
3	디자인정보특론		3	글로벌디자인전략연구	필수
3	컨텐츠기획론	필수	3	인터페이스디자인론	필수
3	광고디자인특론	필수	3	디자인조사연구방법론	필수
3	시각디자인연구	필수	3	제품디자인연구	필수
3	영상디자인연구				
공예디자인			패션디자인		
학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수
3	M.D디렉팅,	필수	3	에스닉패션비교	필수
3	크라프트매니지먼트,		3	한국복식사세미나	
3	아이템공작실,		3	브랜드매니지먼트&디지털패션마케팅	필수
3	큐레이션,		3	예술문화트렌드&브랜드커뮤니케이션특론	
3	공예디자인트렌드,		3	패션디자인세미나	필수
3	소재개발스튜디오		3	패션디자인모드	
패션산업			공간디자인		
학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수
3	패션산업특론	필수	3	공간디자인특론	필수
3	의류학연구방법론		3	고령친화공간계획론	
3	문화산업과패션		3	친환경공간계획론	
3	패션소재연구		3	공간디자인마케팅	
3	디지털패션산업		3	전통공간문화연구	
			3	커뮤니티디자인	

※ 선수과목 학점은 졸업이수학점에 미포함

(2) 교과과정 구성

1) 석사과정

- ① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공 연구 2학점
- ② 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

구분	시각디자인전공	산업디자인전공	공예디자인	공간디자인
선수과목 [5과목 이수]	디자인방법론 (필수)	제품디자인(1) (필수)	산업과 공예 (필수)	실내디자인론 (필수)
	영상디자인(1), 영상디자인(2), 광고디자인(1), 광고디자인(2), 타이포그래피(1), 타이포그래피2), 브랜딩디자인(1), 브랜딩디자인(2), 비주얼인포메이션디자인(1), 비주얼인포메이션디자인(2) 중 택 4	Design Sketch (Basic), Design Sketch (Advanced), 운송기기디자인(1), 운송기기디자인(2), 제품디자인(2), 환경디자인(1), 환경디자인(2), UX디자인(1) UX디자인(2) 퍼니쳐디자인(1) 퍼니쳐디자인(2) 중 택 4	도화 및 제도, 컬러디자인, 예술과 공예, 공예론, 기초가구디자인, 기초금속조형, 물레조형, 직물프린팅, 기초목조형구조, 가구·텍스타일디자인, 가구·서피스디자인, 목칠·섬유조형스튜디오, 목칠·섬유조형프로젝트, 기초주얼리디자인, 주얼리·석고제형, 주얼리·캐스팅기법 금속·점토조형, 금속조형·도예공방연습 도자조형과장식 섬유디자인	제도및표현기법, 주거공간디자인, 환경행태이론, 실내디자인재료와마 감, 실내공간과 조명, 상업공간디자인, 공간디자인조사방법 론, 실내디자인사 디지털표현기법1, 전통건축과실내디자 인, 실내코디네이션, 친환경디자인 중 택 4
세부전공 별 필수과목 [2과목 이상 이수]	시각디자인연구 I , 시각디자인특론, 컨텐츠기획론, 광고디자인특론 택 2	디자인조사연구방법 론, 인터페이스디자인론, 제품디자인연구, 산업디자인특론, 택 2	창작스튜디오 I , II , III 리빙컬처 I , II , III 택2	공공디자인론, 공간디자인특론, 디자인연구방법론, 현대공간디자인분석, 환경심리행태론 택 2
전공선택 과목	디자인정보특론, 시각디자인연구 II , 영상디자인연구, 시각디자인스튜디오, 디자인비평	글로벌디자인전략연 구, 환경디자인특론, 제품서비스디자인론, 지속가능디자인개론	M.D디렉팅, 크래프트애니지먼트, 아이템공작실, 큐레이션, 공예디자인트렌드, 소재개발스튜디오	친환경공간계획론, 공간기획세미나, 커뮤니티디자인, 디자인컴퓨터이션, 고령친화공간계획론, 공간디자인마케팅, 전통공간문화연구, 조명디자인연구, 데이터분석방법, 환경색채계획론 헬스케어디자인 사회적디자인 도시재생디자인 은유적공간디자인

2) 박사과정

① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 4학점(2018 신입생)

60학점(석사 학적 포함),전공연구 4학점(2017 이전 신입생)

② 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

③ 타 학과 개설과목의 수강 학점 상한

디자인학과 내 전공별 개설과목에 대하여 수강학점 상한은 없음

단, 패션디자인전공 또는 패션산업 전공자의 경우, 패션학과에서 개설한 과목의 수강은 30학점까지 허용함

구분	시각디자인전공	산업디자인전공	공예디자인전공	패션디자인전공	패션산업전공	공간디자인전공	
선수 과목	필수	시각디자인특론, 컨텐츠기획론	산업디자인특론	M.D디렉팅	에스닉패션비교, 브랜드매니지먼트& 디지털패션마케팅, 패션디자인세미나	패션산업특론	공간디자인특론
	[5과 목 이수] 선택	디자인비평, 디자인정보특론, 광고디자인특론, 시각디자인연구 I, 영상디자인연구	제품서비스디 자인론, 산업디자인특론, 글로벌디자인전 략연구, 인터페이스디자 인론, 디자인조사연구 방법론, 제품디자인연구	크라프트매니지 먼트, 아이템공작실, 큐레이션, 공예디자인트렌 드, 소재개발스튜디 오	한국복식사세미나, 예술문화트렌드&브 랜드커뮤니케이션특 론, 패션디자인모드	의류학연구방법 론, 문화산업과패션, 패션소재연구, 디지털패션산업	고령친화공간계 획론, 친환경공간계획 론, 공간디자인마케 팅, 전통공간문화연 구, 커뮤니티디자인

구분	공통필수과목 (2과목 이수)
시각디자인전공 산업디자인전공 공예디자인전공 패션디자인전공 패션산업전공 공간디자인전공	디자인특론(시각디자인), 이미지와텍스트세미나(시각디자인) 디자인경영세미나, 디자인산학 STUDIO, 디자인분석연구 (산업디자인), 통합디자인연구 (공예디자인), K-스타일패션연구 (패션디자인), 문화예술특론 (패션산업), 의상사회심리(패션산업) 디자인연구특론 (공간), 중 택2

구분	전공필수과목
시각디자인전공	시각디자인분석연구 I, 디자인기획특론
산업디자인전공	지속가능디자인세미나, 산업디자인분석연구 I, 산업디자인분석연구 II 중 택2
공예디자인전공	조형표현연구세미나, 공예마케팅기획론
패션디자인전공	복식문화콘텐츠디자인, 빅데이터&어플리케이션감성리서치, 예술문화트렌드&브랜드커뮤니케이션특론, 패션디자인특론 중 택2
패션산업전공	패션미학과 저널리즘, 지속가능한 패션산업, 패션산업디자인연구, 패션산업세미나 중 택2
공간디자인전공	디자인연구방법론, 현대공간디자인분석, 환경심리행태특론

구분	전공선택과목
시각디자인전공	광고디자인론, 영상디자인론, 시각디자인분석연구Ⅱ, 디지털컨텐츠디자인, 디자인기호론, 브랜드디자인경영, 브랜드커뮤니케이션, 디자인마케팅특론
산업디자인전공	제품서비스디자인특론, 글로벌디자인전략세미나, 인터페이스디자인특론, 디자인분석세미나
공예디자인전공	재료특수기법, 아트엔크래프트스튜디오, 디자인사상과비평, 디자인경영정보시스템, 공예창작분석연구Ⅰ, 공예창작분석연구Ⅱ, 공예창작분석연구Ⅲ, 공예창작분석연구Ⅳ
패션디자인전공	에스닉패션디자인, 아시아복식비교, 전통사극의상연구, 천연염색과친환경패션디자인, 한국패션의디자인전략, 브랜드매니지먼트&디지털패션마케팅, 색채트렌드예측시나리오&글로벌패션텍스타일, 패션·뷰티콜라보레이션&스타일비즈니스, CSV패션머천다이징&지속가능한VMD디자인, 영상매체엔터테인먼트&패션·뷰티프로모션, 연구방법&소비자통계학, 현대패션과디자인, 남성복디자인, 특수기능복연구, 창작의상연구, 디지털가상착의연구, 패션디자인모드
패션산업전공	패션마케팅특론, 패션산업특론, 패션창업&비즈니스플랜, 의류학연구방법론, 고급의류학연구방법론, 복식미학연구방법론, 공연예술의상연구, 패션규레이팅, 현대문화와패션리서치, 문화산업과패션, 패션쇼 프로덕션과 프로모션, 서양패션역사와 역사편찬, 패션소재기획및글로벌소싱, 기능성스포츠타일연구, 글로벌패션유통, 패션정보분석, 텍스타일산업연구, 디지털패션산업, 패션컬렉션연구, 패션매체와커뮤니케이션, 패션산업과테크놀로지특론, 패션액세서리&3D프린팅, 패션문화예술세미나, 패션일러스트레이션워크숍, 패션캐드연구
공간디자인전공	데이터분석방법, 환경색채계획론, 도시문화기획, 사회적이슈와공간디자인, 융복합디자인, FM디자인특론, 헬스케어디자인, 사회적디자인, 도시재생디자인, 은유적공간디자인

(3) 지도교수 배정 및 세부전공 선택

1) 석사학위과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 1차 또는 2차 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.
- ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (* 교과과정표 참조)
- ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 또는 4차 학기 수강신청시 지도교수가 개설하는 전공연구Ⅰ(2학점)을 수강하여야 한다.
- ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

2) 박사학위과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 1차 또는 2차 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 하며, 지도교수의 최종선정은 학생의 의사를 최대한 반영하여 교수회의를 거쳐서 이루어진다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수 및 학생의 사정으로 인하여 변경할

수 있다. 단, 한 학기 이상 지도교수의 지도를 받아야 한다.

- ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (* 교과과정표 참조)
- ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 학기 수강신청시부터는 지도교수가 개설하는 전공연구Ⅱ(3차학기)-전공연구Ⅲ(4차학기)을 수강하여야 한다.
- ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 세부전공 선택

세부전공은 1차 학기말까지 선택하여, 세부전공배정 요청서를 제출해야 한다.

(4) 학위논문 제출자격 시험

가. 외국어(영어)시험

외국어(영어)시험은 1차 학기 때부터 신청 가능하고 외국어시험의 성적은 계열별 상위 70% 내외에서 대학 원위원회가 최종 합격을 정한다, 외국어시험 과목은 영어로 한다. 단, 외국인 학생 중 모국어가 영어권 유학생인 경우 영어시험은 면제한다.

영어시험을 대체하고자 하는 자는 계절학기에 개설되는 별도의 영어강좌를 수강하여 합격하거나, TOEIC 780점, TOEFL(PBT) 530점(CBT 233점, IBT 91점), TEPS 664점 이상(단, 어학시험 대체인정서 제출일 현재 유효한 성적에 한함) 취득하여 어학시험 대체 인정서(별지 제 26호 서식)를 제출하면 합격한 것으로 한

다.

영어시험에 불합격한 자는 계절학기에 개설되는 영어 강좌를 수강할 수 있는 자격이 주어진다.

기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 외국어(한국어)시험 (외국인에 한함)

외국인학생은 한국어능력시험을 추가로 응시하여야 한다. 외국인 학생이 한국어능력시험을 대체하려면 한국어능력(TOPIC) 4급 이상 자격증소지자 또는 세계한국말인증시험(KLPT) 350점 이상 취득자에 한하여, 한국어능력시험 대체인정서(별지 제 27호 서식)를 제출하면 합격한 것으로 한다.

다. 전공시험

전공시험은 석사학위과정 및 박사학위과정은 3차 학기에 1과목 이상, 석사학위 통합과정의 경우는 5차 학기에 1과목 이상 종합시험에 미리 응시하여야 한다.

(다음 교과목 리스트 참조)

※ 석사과정 종합시험에서 이미 응시했던 과목은 박사과정 종합시험 대상 과목이 될 수 없음

종합시험 대상 과목이 될 수 없음

※ 석사과정 종합시험에서 이미 응시했던 과목은 박사과정 종합시험 대상 과목이 될 수 없음

라. 종합시험 출제 및 평가

종합시험은 학생의 각 전공분야에 대한 기초지식이나 연구수행 능력을 평가하기 위하여 시행하며, 석사학위과정 종합시험 과목은 3과목, 박사학위과정 종합시험 과목은 4과목으로 하며, 석사학위과정과 박사학위과정 모두 2과목은 반드시 공통필수과목 또는 세부전공별 필수과목 중에서 택해야 한다. 다만, 석사학위과정 종합시험에서 이미 응시한 필수과목은 박사학위과정 종합시험 대상 필수과목이 될 수 없다.

- 1) 종합시험 출제는 해당과목 담당교수가 함.
- 2) 종합시험 평가는 해당과목 담당교수 1인과 관련분야 교수 1인의 평가점수를 평균함.
- 3) 과목당 100점 만점에 평균 80점 이상을 취득하여야 합격. 불합격시 불합격 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여. 단, 응시생에게 불가피한 사유가 있다고 인정되는 경우 학과 전체교수회의의 결정으로 두 번째 재시험의 기회를 부여함.
- 4) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(5) 논문 프로포절 심사

가. 박사논문 프로포절 심사

<유의사항>

*박사과정의 경우, 논문 프로포절 심사를 반드시 공개적으로 해야 하고, 심사위원장은 심사결과를 대학원장에게 제출해야 함

*박사논문 프로포절 심사는 박사학위청구논문 본 심사 이전 학기까지 시행해야 함

*프로포절 심사 일정 및 장소는 반드시 학과 게시판 및 학과 홈페이지에 공고하도록 함

*박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 본교 전임교수 4인 이상으로 구성함

*박사논문 프로포절 심사의 통과는 심사위원 3분의 2 이상 찬성으로 결정

*논문프로포절 심사를 통과하지 못한 박사논문 프로포절은 당해 학기에 다시 심사를 할 수 없음

1) 시기 및 장소

박사논문 프로포절 심사는 본 논문 심사 학기 이전에 중간고사 기간 중 하루를 지정하여 실시한다. 장소는 논문 프로포절 심사 일정이 확정된 이후에 추가로 홈페이지 및 학과사무실 게시판을 통해 공고한다.

2) 심사위원회의 구성

박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 4인 이상으로 구성한다.

3) 심사과정

① 박사논문 프로포절 심사 대상자는 박사과정 재학생 및 수료생이 이에 해당된다.

② 박사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기초에 대학원 조교에게 통보를 하며, 안내를 받도록 해야 한다.

③ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 일주일 전까지 발표자료를 지도교수를 포함한 전체 교수 및 대학원 조교에게 직접, 또는 우편 등을 통하여 전달하여야 한다.

④ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며, 개인별로 20~30분간 논문내용에 대해서 발표를 실시하도록 하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정·보완이 필요한 사항을 지적한다.

⑤ 박사논문 프로포절 심사는 심사에 참석한 학과 교수 3분의 2 이상의 찬성을 얻어야 통과되며, 프로포절 심사에 합격하여야만 학위논문심사를 받을 수 있다.

⑥ 박사논문 프로포절 심사결과 불합격한 경우 당해 학기에는 다시 심사를 받을 수 없다.

(6) 학위청구 논문 제출자격

가. 석사학위과정

- 1) 본 대학원 석사학위과정 수료자 및 예정자
- 2) 석사학위 논문제출 자격시험 전체 과목에 합격한 자

- (영어시험, 한국어시험, 종합시험, 등)
- 3) 학위논문제출 예비심사에 통과된 자
 - 4) 논문 지도교수로부터 1학기 이상 논문지도도를 받은 자 (전공연구 I 이수자)
 - 5) 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자 (단, 병역 및 질병으로 인한 휴학 기간은 미산입)
 - 6) 석사학위과정 심사자격 및 학과내규를 이수한 자
 - ① 연구재단 등재후보지 이상 학술지 학술회 1회 발표 (국내외 전문학술지인 연구재단 등재후보지 이상 학술지 1편으로 대체 가능), 학술지 논문게재 혹은 게재확정 1편(국내외 전문학술지)을 필한 자
 - ② 논문은 연구재단 규정에 의거, 해당 학술지의 등재후보지 확정 1년 전 학술발표 인정
 - ③ 관련 연구 실적은 입학 이후의 것만 인정
- 나. 박사학위과정
- 1) 본 대학원 박사학위과정 수료자 및 예정자
 - 2) 박사학위 논문제출자격시험에 합격한 자(영어시험, 한국어시험, 종합시험, 등)
 - 3) 논문 지도교수로부터 2학기 이상 논문지도도를 받은 자 (전공연구II, 전공연구III 이수자)
 - 4) 학과에서 지정한 공통과목(2과목) 및 전공선택과목(7과목), 선수과목(3과목, 해당되는 경우), 학점인정(석사 학위과목, 해당되는 경우)을 이수한 자
 - 5) 입학 후 8년을 초과하지 아니한 자 (단, 병역 및 질병으로 인한 휴학 기간은 미산입)
 - 6) 학위논문제출 예비심사에 통과된 자
 - ※ 학위논문제출 예비심사 학과 내규 및 자격 조건
 - ① 종합시험(전공) 및 어학 시험을 합격한 자
 - ② 연구재단 등재후보지 이상 학술지 논문 1편을 게재 혹은 게재확정을 받은 자(단, 교수업적평가제 연구업적평가 기준에서 계열별 예외로 인정하고 있는 부분이 있으면 이를 정용한다)(공저일 경우는 주 저자만 인정한다)
 - ③ 연구재단 등재후보지 이상 학술지 학술발표 2회를 필한 자
 - 7) 박사학위과정 심사자격 및 학과내규를 이수한 자

(7)학위논문 본 심사

가. 석사논문심사

1) 심사위원회의 구성

- ① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비 전임교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.
- ② 외부 심사위원은 1인까지 위촉 가능함

③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함

2) 심사과정

- ① 석사논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과 사무실 게시판과 학과에 공고하도록 함
 - ② 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과함
- 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 박사논문심사

1) 심사위원회의 구성

① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비전임교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.

② 외부심사위원은 최소 1인은 의무적으로 위촉하되 2인을 초과할 수 없음

③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함

④ 심사위원은 학기당 2편을 초과하여 논문심사 불가함

⑤ 박사논문 심사위원에는 해당 논문 프로포절 심사위원 중 반드시 2인이 포함되어야 함

2) 심사과정

① 박사논문심사는 2회 이상이어야 하며, 각 심사의일 간격은 최소한 7일 이상으로 하고, 심사위원 5분의 4 이상의 출석으로 진행함

② 박사논문심사는 공개발표(1차심사의 경우)와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함

③ 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 5분의 4이상의 찬성으로 통과함

④ 박사논문 심사위원회는 논문심사 개시 후 8주 이내에 심사를 완료해야 함

3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

3. 교과목 개요

가. 공통필수과목

1) 박사과정 공통필수과목

디자인특론(시각디자인)

(ADVANCED DESIGN THEORY) 3학점

디자인의 이론을 연구 심화하며 시각언어로서의 디자인을 이해하며 디자인의 사상과 역사, 사회성, 문화성 등을 토대로 응용이론을 연구한다.

이미지와텍스트세미나(시각디자인)

(IMAGE AND TEXT SEMINAR) 3학점

디자인의 요소와 원리, 시지각 이론과 경험의 요소를 통합하여 이미지와 텍스트의 의미 분석과 시각화 및 응용에 대한 전문지식을 습득한다.

디자인경영세미나 (산업디자인)

(DESIGN MANAGEMENT SEMINAR) 3학점

디자인과 경영의 전공을 연계하여 고급실무지식을 습득하며, 경영의 성공사례 및 현장 경영의 내용을 실제 수업에 세미나 형식으로 반영하여 연구한다.

디자인산학 STUDIO (산업디자인)

(DESIGN PROJECT STUDIO) 3학점

디자인프로젝트 운영에 필요한 여러 가지 본질적 행동경원칙의 통합적 사고 및 실무적인 방법을 체계적으로 연구한다.

디자인분석연구 (산업디자인)

(Design Analysis and Research) 3학점

Design 프로세스 및 연구 분석방법론을 연구함으로써 인간중심의 새로운 Design Concept 과 디자인을 연구개발하는 것을 목표로 한다. 또한 디자인 개발과정을 수행하게 하는 통합적인 분석능력과 디자인 문제점 등을 해결하는 능력을 배양하는 디자인연구절차의 방법론을 함양시키는 교과목이다.

통합디자인연구 (공예디자인)

(STUDY OF TOTAL DESIGN) 3학점

여러 디자인 분야와 영역의 내용을 종합적으로 연구하는 통합적 교과로서 통일된 시스템과 이상적인 환경, 고도의 유용성 창출을 목표로 연구한다.

K-스타일패션연구 (패션디자인)

(Study on the K-Style Fashion) 3학점

전통복식을 통한 한국 복식 콘텐츠의 다양한 개발을 통하여 패션의 대중화·산업화·세계화에 대한 현대적 디자인 방안을 모색하고자 한다.

문화예술특론 (패션산업)

(Special Study of Culture & Art) 3학점

문화적 감성, 창의성, 독창성이 다양한 전문영역의 경쟁력이 된다는 주요 배경을 바탕으로 문화예술영역을 매개로 파생되는 폭 넓은 문화예술특론 현상의 사례와 동향을 이해하여 미래디자인 산업 예측 및 방안 마련에 활용한다.

의상사회심리 (패션산업) (Social Psychology of Fashion)

3학점

인간의 의복 선택 혹은 의복 관련 행동은 자아의 영향은 물론 사회·문화적 상황의 영향을 받는다. 이는 의복이 자아

표현의 수단이며, 또한 사회·문화적 맥락에서 중요한 표현 수단의 역할을 하기 때문이다. 본 강좌에서는 개인의 심적 만족과 동시에 사회·문화적 맥락에서 어떠한 요인들이 의복 행동에 영향을 미치는지를 탐구한다. 구체적으로 상징적 상호작용, 인상형성, 정체성 이론, 역할 이론, 동조성/개성 이론, 자아 개념 등을 학습하고 이들 이론을 의류제품의 실제 소비상황에 적용하는 연습을 통해 의복 행동에 대한 폭넓은 지식을 학습하는 기회를 갖는다.

디자인연구특론 (공간디자인)

(Advanced Design Reserach) 3학점

디자인 분야 연구에 있어 필요로 하는 조사 및 분석 방법을 이해하기 위해 사례를 통해 다양한 연구 방법론을 익힌다.

나. 전공 과목

1) 석사과정 전공 과목

① 시각디자인전공

시각디자인특론(필수전공)

(Advanced Visual Design Theory) 3학점

시각디자인의 전반적인 원리와 이론을 분석하고 활동과 방법론의 전개를 정의함으로써 매체활용에 적용을 연구하여 시각디자인의 구체적 정의를 정립하는데 있다.

컨텐츠기획론(필수전공)

(Contents Planning Theory) 3학점

정보와 미디어를 통해 시각화될 수 있는 생산적이고 유용한 모든 Contents 내용물을 기획하고 커뮤니케이션디자인 전략에 활용할 수 있는 기능을 연구한다.

광고디자인특론(필수전공)

(Advanced Advertising Design) 3학점

광고 기획단계인 광고의 상황분석 기본전략 크리에이티브 전략, 광고매체전술 등을 과학적 접근 방법과 마케팅과 디자인의 조화로운 접근 방법을 연구한다.

시각디자인연구 I (필수과목)

(Studies on Visual Design I) 3학점

시각디자인의 이론과 실기를 바탕으로 자기발견을 위한 양식을 연구하여 중급의 전문적인 실기를 지도한다.

디자인비평

(Design Critique) 3학점

사회와 문화의 변화에 민감하게 반응하고 우리들의 일상 생활에서 끊임없이 영향을 미치는 디자인의 본질과 응용에 대하여 구체적인 비평 방식과 원리에 대하여 연구한다.

디자인정보특론

(Advanced Design Information) 3학점

디자인의 중요성, 새로운 디자인의 방법, 디자인의 전략적 가치 등과 같은 현대 디자인 분야의 최근 이슈 및 새로운 생산기술, 소재 기타 새로운 디자인 정보를 수집, 분석

하여 학식과 견문을 넓힘은 물론 창의적 디자인 개발에 적용하는 능력을 배양한다.

시각디자인연구II

(Studies on Visual Design II) 3학점

전문 시각적 디자인의 이론과 실기를 바탕으로 자기발견을 위한 양식을 연구하여 고급의 전문적인 실기를 지도한다.

영상디자인연구

(Studies on Motion Design) 3학점

영상디자인 원리와 제작 매체에 대한 연구를 토대로 문헌 연구와 작품사례 분석을 진행한다. 또한 작품관람과 창의적 영상콘텐츠 제작을 위한 워크샵이 진행된다.

시각디자인스튜디오

(Visual Design Studio) 3학점

이 과목에서는 뉴미디어에 대한 변천과 첨단 영상 멀티미디어 시대의 주요 이론들을 다룬다.

영상이 융합적인 비전 개발과 영화, 광고, 애니메이션 등에서 나타나는 인터랙션, 디지털, 정보 미디어의 방향을 모색을 전제로 하고 있다. 특히, 미디어에 대한 다양한 이론들의 장단점 및 특성과 방향 등을 비교분석하는데 초점을 맞춘다.

② 산업디자인전공

산업디자인특론(필수전공)

(Advanced Industrial Design) 3학점

산업디자인의 사회적, 문화적, 경제적, 정치적 가치와 의미를 고찰하고 다변화하는 환경 속에서 산업디자인의 구체적인 정의를 정립하는데 있다.

인터페이스디자인론(필수전공)

(Interface Design Theory) 3학점

디자인에서 인간공학적, 감성공학적 요인이 갖는 중요성을 인식시키며 인간과 기계, 기계와 기계, 그리고 정보매체와 인간의 관계가 디자인 과정에서 어떠한 형식과 방법으로 결합되는 가를 연구한다.

제품디자인연구(필수전공)

(Studies on Product Design) 3학점

산업디자인 전반에 대한 이론적 측면의 연구와 함께 실재를 터득하고 생산적 경제적 미학적 측면에서 제품을 합리적으로 연구 개발할 수 있는 실무능력을 갖추도록 한다.

디자인조사연구방법론(필수전공)

(Design Research Methodology) 3학점

미래사회의 새로운 경향과 다양한 계층들의 Life Style에 부응할 수 있는 사용자 니즈를 분석할 수 있는 디자인조사능력을 함양하고자 하는 과목으로서, SPSS 통계분석법을 통하여 사회과학적 조사능력 함양 및 리써치 설문 구축 실습, 그리고 구체적인 조사방법을 통하여 디자인 프로세스를 응

용 및 구체적 적용 연구를 목적으로 함.

글로벌디자인전략연구

(Study on Global Design Strategy) 3학점

글로벌 디자인 전략은 기업의 정체성을 확립하는 것이다. 이러한 기업디자인을 구성하는 CI(Corporate Identity), 상품가치를 제고하는 BI(Brand Identity), 조형성, 사용성을 중심으로하는 PI(Product Identity), 물리적 공간계획 SI(Space Identity), 인터넷 가상공간을 위한 CSI (Cyber Space Identity) 등에 대한 글로벌 디자인 전략을 연구한다.

환경디자인특론

(Advanced Environmental Design) 3학점

인간과 사회와 자연과의 삼각관계 속에 인류의 쾌적한 생활공간을 창조하기 위한 디자인 계획 및 공해문제 인간의 행태관찰 등의 이론을 연구하는 과목이다.

제품서비스디자인론

(Product Service Design Theory) 3학점

제품의 디자인에 있어 사용자 경험과 서비스를 아우르는 큰 개념의 디자인 이론에 대하여 이해하고 사용자로 하여금 제품 서비스를 제공하는 방법론과 전략을 연구한다.

지속가능디자인개론

(Sustainable Design Theory) 3학점

그린디자인, 에코디자인, 지속가능한 디자인의 전반적 개념과 이론을 광범위하게 다루며, 환경친화적디자인에 대한 분석연구를 통해 그린디자인으로서의 기본 자세를 정립한다.

③ 공예디자인전공

M.D디렉팅(필수전공)

(M.D directing) 3학점

머천다이어로서의 역할을 이해하고 유통업체에서 상품 기획 및 디자인에 대한 소비자 조사 및 세일즈 전략 등에 관해 연구한다.

크래프트매니지먼트 (Craft management) 3학점

크래프트 시장에서 브랜드를 중심으로 한 디자인 마케팅 활동의 영역인 크래프트 관련 비즈니스, 브랜드 전략, 브랜드 디자인 프로세스 등에 관한 브랜딩 실무 이론을 바탕으로 창업에 위한 크래프트 경영 전반을 연구한다.

아이템 공작실 (Item workshop)3학점

공예가 가진 본류를 파악하고 이를 현대적인 감각으로 재구성하여 물리적, 심미적 기능의 조형성을 연구하며, 소비자의 니즈를 충족할 수 있는 유니크한 오브젝트를 연구 제작한다.

큐레이션 (Curation) 3학점

공예작품 제작에 필요한 재료의 성질과 원료에 따른 효과 등을 분석하여 과학적으로 연구한다.

공예·디자인트렌드 (craft-design trend) 3학점

공예와 디자인의 트렌드를 이해하고 분석함으로써 트렌드

의 의미와 방법을 연구한다.

소재개발스튜디오 (Material development studio) 3학점

공예전반의 재료가 가진 물성에 관한 이해를 통해 재료와 테크닉을 연구하고 개발한다.

전공 필수 과목

창작스튜디오 I, II, III (Craft studio I, II, III) 3학점

공예 창작 활동을 위한 작업의 방향을 설정하고 창작에 필요한 전반적 방법론 및 창작 프로젝트 기반 연구를 수행한다.

리빙컬처 I, II, III (living culture I, II, III) 3학점

리빙 컬처에 대한 전반적인 개념을 이해하고 분석하여 현대 라이프스타일과 리빙 디자인의 방향을 설정하고 연구한다.

④ 공간디자인전공

공공디자인론(필수전공)

(ADVANCED PUBLIC DESIGN) 3학점

공공공간의 유형별 구성요건과 특성을 파악하고, 공공디자인에 요구되는 기본 원리 및 접근방법, 디자인과정에서의 문제 해결방법을 습득한다.

공간디자인특론(필수전공)

(ADVANCED SPACE DESIGN) 3학점

공간디자인의 기본 원리와 이론을 이해하고 공간디자인 접근방법을 습득하여 공간디자인 실무에 적용할 수 있는 이론적 지식과 공간적 문제 해결을 위한 전문적 방법을 습득한다.

디자인연구방법론(필수전공)

(ADVANCED DESIGN RESEARCH) 3학점

디자인 문제 해결을 위한 선행 문헌 조사, 연구 설계, 연구방법 구성, 연구윤리 등 연구를 수행하는 데 필요한 과학적 접근방법과 과정을 익히고 사용자 요구를 파악하기 위한 통계기법을 이용한 정량적인 방법과 함께 다양한 정성적 조사기법을 통해 자료수집 및 분석방법을 익힌다.

현대공간디자인분석(필수전공)

(ANALYSIS OF CONTEMPORARY INTERIOR ARCHITECTURE) 3학점

국내외에서 다양한 방식으로 시도, 적용되고 있는 유형별 공간디자인 사례를 중심으로 관련 이론을 탐색하고 분석하는 연구과정을 통해 공간디자인 트렌드의 최근 경향을 파악하는 한편 미래의 변화 방향을 예측하고 기획할 수 있는 능력을 배양한다.

환경심리행태특론(필수전공)

(SPECIAL TOPICS of ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY and HUMAN BEHAVIOR) 3학점

인간의 심리행태적 요구와 실내공간 특성과의 관계이론을

탐구하고 인간의 다양한 요구에 부합되게 공간을 디자인하는 과정을 사례를 통해 설명하며 인간과 환경간의 제반 연구문제를 다룬다.

친환경공간계획론

(SUSTAINABLE ENVIRONMENT PLANNING) 3학점

경제적, 환경적, 사회적 관점 등 다각적 측면에서 친환경 공간계획과 주거 및 건축의 개념을 이해하는 한편 국내외 사례와 이론적 지식 습득을 통해 지속가능한 주거환경을 조성하기 위한 방법과 대안을 모색한다.

공간기획세미나

(SPACE PROGRAMING SEMINAR) 3학점

공간디자인 프로그래밍 과정에 대한 이해를 증진하고 공간디자인 사례 적용에 필요한 지식을 습득하고 제반 환경과 사용자와 관련된 정보 분석, 프로세스, 기획 방법 등을 다룬다.

커뮤니티디자인

(COMMUNITY DESIGN) 3학점

도시환경 거주자를 위한 커뮤니티 디자인의 다양한 사례 분석과 거주자 참여 하에 주민 주도적으로 변화시키는 지역 사회 개발 및 근린환경 계획 등을 이론적, 실증적으로 연구한다.

디자인컴퓨터이션

(DESIGN COMPUTATION) 3학점

현대 사회는 과학기술과 예술이 밀접한 관계를 맺고 있으며 미래에는 이러한 관계가 더욱 긴밀해질 것으로 예측된다. 과학기술을 이용하여 예술의 표현력은 한층 다양하고 풍성해질 것이며, 예술적 상상력은 과학기술의 발전을 더욱 창의적이고 빠르게 진행시킬 것이다. 본 과목은 정보기술을 능동적으로 활용하여 디자인 문제를 다각적으로 탐구하며, 인간의 환경을 창의적으로 발전시킬 새로운 기술에 대해 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 디지털 기술의 기본개념과 원리의 이해를 바탕으로 이를 활용한 계획 및 형태의 시각화작업을 수행한다.

고령친화공간계획론

(ELDERLY CARE FACILITY PLANNING) 3학점

급속히 진행되는 고령사회에 대비하여 노화의 특성과 고령자를 위한 공간환경 관련이론을 토대로 고령친화적 공간 디자인의 기본 요건을 이해하고, 국내외의 사례에 대한 다각적이고 심층적인 연구 분석을 통해 고령친화공간 계획과 관리에 필요한 지식과 연구능력을 배양한다.

공간디자인마케팅

(SPACE DESIGN MARKETING) 3학점

마케팅의 개념과 디자인 적용을 이해하고 성공적 공간디자인 특징을 통하여 마케팅 전략 및 경영 전략을 이해하고 공간디자인의 경제적 가치 및 영향력에 대한 이해를 증진한다.

전통공간문화연구

(TOPICS IN KOREAN TRADITIONAL ARCHITECTURE AND DESIGN) 3학점

비교문화적인 관점에서 동·서양 및 동아시아 공간문화를 포괄적으로 이해함과 동시에 한국전통건축의 공간적 특성을 정리한다. 이를 기반으로 현재와 미래에 적용 가능한 한국적 공간디자인 개념요소를 도출하는 한편 이와 관련된 세부 주제를 연구한다.

조명디자인연구

(ADVANCED LIGHTING DESIGN) 3학점

공간에서 인공광원과 자연광원의 역할을 이해하고 조명기구, 조명방식, 조명디자인을 통하여 조명이 공간 및 환경에 미치는 영향을 이해하고 실제 사례에 적용할 수 있는 지식과 설계기술을 실습한다.

데이터분석방법

(DATA ANALYSIS METHODS) 3학점

연구설계를 통해 수집된 조사방법이 실질적으로 실행되기 위해서는 수집된 조사자료 처리를 위한 방법을 습득해야 한다. 이를 위해 양적 자료의 처리와 분석에 필요한 통계학의 기본 지식, 컴퓨터를 이용한 통계 패키지의 활용 능력, 질적 자료의 정리를 위한 내용 분석 기법 등을 이해해야 한다. 본 교과목에서는 연구방법론에 관한 기초지식을 기반으로 실습을 통해 다양한 유형의 데이터 사례에 대한 자료처리 및 분석기법을 다룸으로써 연구논문 작성에 필요한 방법론적 기술을 습득하도록 한다.

환경색채계획론

(ENVIRONMENT COLOR THEORY) 3학점

도시환경을 구성하는 공간(주거·상업·업무·문화 공간 등)에 적용되는 색채이론과 실제 디자인 방법을 습득한다. 이를 토대로 다양한 색채디자인 사례들에 대한 체계적인 분석 및 배색 실습과제를 수행함으로써 색채를 이용한 성공적인 환경디자인 기법을 연구한다.

헬스케어디자인

(HEALTHCARE DESIGN) 3학점

저출산 고령화 현상, 비혼 가구의 증가, 라이프스타일 변화 등 급변하고 있는 사회 속에서 개인의 건강에 대한 관심은 날로 높아지고 있다. 본 과목은 신체적, 사회적, 정서적 측면 등 다각적 차원에서 인간의 건강을 증진시키는 헬스케어공간디자인에 대한 내용을 다룬다. 이를 위해 헬스케어와 관련된 이론과 사례들을 분석하는 한편 미래 시나리오로서 헬스케어와 관련된 제반 이론적 이슈를 탐색한다.

사회적 디자인

(SOCIAL DESIGN) 3학점

사회적 소외계층을 위한 디자인의 사회적 책임을 모색하고 사회적 문제에 대한 공간디자인의 해결방안을 제시하는 내용이다. 친환경적이고 비용 효율적이며 다양성의 가치를 존

중하는 혁신적인 방안들을 통하여 보다 많은 사람들에게 디자인이 지니는 혜택을 제공하는 방법과 사례들을 다룬다. 대안적 주거, 커뮤니티, 공공공간 등에서 사회적 디자인 관점을 통하여 대안적인 해결안을 탐색하고 제시한다.

도시재생디자인

(URBAN REGENERATION DESIGN) 3학점

지역과 장소의 특성을 살린 공공공간의 디자인에 요구되는 관점과 기술의 습득에 목적을 두는 강의로, 수업은 현장에 대한 답사와 공간분석, 디자인계획을 통해 창의적인 공간재생의 방안을 전달하는 방식으로 진행한다.

은유적 공간디자인

(SPACE AS METAPHOR) 3학점

은유는 본래의 뜻을 감추고 다른 무언가로 표출하는, 직유보다 한 단계 발전된 표현 방법이다. 따라서 은유를 통한 표현은 더욱 세련된 방법으로 더 강렬한 메시지를 상대방에게 전달하는 수단이 될 수 있다. 공간에서의 은유는 인류가 구축 행위를 시작하는 선사 시대에서부터 이루어져 왔고, 영국 최대의 환상열석인 스톤헨지를 생각하면 그 개념의 이해가 용이할 것이다. 고대인들은 거석을 오랜 기간 많은 노력을 들여 옮기고 세우면서 그들이 절실히 표현하고자 하는 추상적 사상을 은유적으로 표현했다고 볼 수 있다. 본 수업에서는 이러한 작가의 형이상학적, 추상적, 철학적 사상을 물리적 공간의 형태로 변환하는, 은유적 공간디자인을 스튜디오의 방식으로 진행한다.

2) 박사과정 전공 선택과목

① 시각디자인전공

디자인기획특론(필수과목)

(ADVANCED DESIGN STRATEGY PLANNING) 3학점

디자인 기획에 대한 개념, 영역, 이론, 법칙 등을 포함하는 전체 지식체계를 말하며 이 체계에 대한 목적과 수단의 연쇄와 한류(Feed Back)등을 연구한다.

시각디자인분석연구 I (필수과목)

(RESEARCH OF VISUAL DESIGN ANALYSIS I) 3학점

시각디자인 프로젝트와 관련된 제 문제를 분석, 개선하기 위하여 정략적, 정성적 접근방법으로 디자인 결과물을

영상디자인론

(Motion Design) 3학점

커뮤니케이션 매체의 변화를 분석하고 영상디자인 제작방법론을 연구한다. pre-production, production, post-production에 이르는 제작프로세스에 대해 연구하고 창의적 표현방법을 모색한다.

광고디자인론

(ADVERTISING DESIGN THEORY) 3학점

급변하는 디지털시대에 광고디자인에 대한 심층연구를 통해 디자인의 함목적성을 연구하고 보다 다양한 아이디어 발

상에 대해 연구한다.

시각디자인분석연구II

(RESEARCH OF VISUAL DESIGN ANALYSIS II) 3학점

시각디자인 프로젝트를 계획·집행 그리고 운영하는 데 있어서 필요한 이론 및 기법을 연구하며, 실제 및 가상 프로젝트를 설정하여 결과물을 도출해 본다.

디지털컨텐츠디자인

(DIGITAL CONTENTS DESIGN) 3학점

디지털미디어를 통해 시각화될 수 있는 생산적이고 유용한 모든 정보 내용물을 기획하고 레이아웃하며 특수, 표현성에 대한 이론과 사회, 문화적 기능을 연구한다.

디자인마케팅특론

(MARKETING DESIGN) 3학점

디자인마케팅에 대한 심층연구를 통해 디자인의 함목적성을 연구하고 보다 다양한 디자인마케팅 발상에 대해 연구한다.

브랜드커뮤니케이션

(BRAND COMMUNICATION) 3학점

브랜드 분화를 구성하는 커뮤니케이션 미디어로 이해하며, 브랜드를 기획, 분석하고, 비판한다. 이를 위해 브랜드 창조를 위한 기획과 브랜드 구축을 위한 수용과 소비의 문제를 탐구하며, 브랜드 커뮤니케이션 전략을 연구한다.

브랜드디자인경영

(BRAND DESIGN MANAGEMENT) 3학점

브랜드와 디자인 경영에 대한 기본적인 개념을 토대로 브랜드 전략수립에서부터 디자인 경영이 이루어지는 것과 브랜드 개발의 단계에서 디자인이 다루어지는 이론을 심층적으로 연구한다.

디자인기호론

(DESIGN SYMBOL) 3학점

디자인의 기호체계를 이해하고 그래픽디자인의 방향성과 조직방법을 연구함으로써 미래디자인의 발전을 유추해 낸다.

② 산업디자인전공

산업디자인분석연구 I (필수과목)

(RESEARCH OF INDUSTRIAL DESIGN ANALYSIS I) 3학점

산업디자인 프로젝트와 관련된 제 문제를 분석, 개선하기 위하여 정량적, 정성적 접근방법으로 디자인 결과물을 분석하고 연구한다.

산업디자인분석연구II(필수과목)

(RESEARCH OF INDUSTRIAL DESIGN ANALYSIS II) 3학점

산업디자인 프로젝트를 계획·집행·그리고 운영하는 데 있어서 필요한 이론 및 기법을 연구하며, 실제 및 가상 프

젝트를 설정하여 결과물을 도출해 본다.

지속가능디자인세미나(필수과목)

(SUSTAINABLE DESIGN SEMINAR) 3학점

그린디자인 세미나는 그린디자인, 에코디자인, 지속가능디자인의 개념을 종합적인 환경친화 디자인문제에 적용하는 개인과제 중심의 연구과정으로서 현안문제의 도출과 분석, 그리고 대응전략을 수립하는 과정이다.

디자인분석세미나

(DESIGN ANALYSIS SEMINAR) 3학점

디자인의 제반이론 및 실무, 프로세스 등을 연구하여 이에 관한 새로운 모듈 및 이론을 토론하여 보다 심층적인 이론적 체계를 확립하고 발전시킨다.

제품서비스디자인특론

(ADVANCED PRODUCT SERVICE DESIGN THEORY)

3학점

사용자 경험을 중심으로 제품의 서비스 디자인에 대한 이론적 이해를 도모하며 사용자 하여금 서비스적인 차원에서 디자인 솔루션을 제공할 수 있는 방법론 및 전략에 대하여 심층적으로 연구한다.

인터페이스디자인특론

(ADVANCED INTERFACE DESIGN THEORY) 3학점

디자인 기본요소인 인간을 이해하고 또한 그것을 둘러싸고 있는 기계, 환경 등의 관계를 연구하며 그것이 디자인 과정에서 어떠한 형식과 방법으로 결합되는 가를 연구하는 상위개념의 교육과정이다.

글로벌디자인전략세미나

(GLOBAL DESIGN STRATEGY SEMINAR) 3학점

글로벌 디자인 전략을 통하여 기업의 정체성을 확립하는 CI, BI, PI, SI, CSI 등의 디자인 전략을 연구하며, 실무에 적용하는 체계적 방법을 탐구한다.

③ 공예디자인전공

공예마케팅기획론(필수과목)

(Craft Marketing & Strategy Method) 3학점

공예품 개발을 위해 그 특성에 맞는 기획전략과 방법론 모델들을 연구제시하고 브랜드 마케팅 및 생산공정관리 시스템, 트렌드조사 등의 문제해결 방법론을 키운다.

조형표현연구세미나(필수과목)

(FORM EXPRESSION SEMINAR) 3학점

물리적 형태와 구조, 형상적 연출 등 조형문제에 대한 시각적 감정, 이성적 판단, 과학적 체계 등 조형적 법칙과 논리 체계를 연구한다.

재료특수기법

(SPECIAL STUDY OF MATERIAL) 3학점

공예재료에 관한 이론적 고찰을 통하여 작품분석을 시도하며, 공예에 필요한 각 재료의 물리적 성질 및 그 특성과

가공방법, 가공특성을 연구하고 본격적인 공예가공에 있어 기술적인 문제를 중점적으로 연구한다.

아트 앤 크래프트 스튜디오

(Arts and Crafts Studio) 3학점

예술과 공예에 대한 이해를 바탕으로 사회·문화적인 관점에서 공예의 의미와 가치를 살펴본다. 더불어 글로벌 트렌드 및 브랜드 사례조사를 통해 공예의 창의적 역할 및 방법론을 탐색한다.

조형학특론

(ADVANCED FORMATION STUDIES) 3학점

미적 형식의 원리에 의한 표현기법 및 이론을 토대로 심미관을 배양시키고 이에 따른 조형적 요소를 중심으로 디자인의 조형예술추연을 연구한다.

디자인사상과 비평

(DESIGN IDEOLOGY AND CRITICISM) 3학점

현대디자인의 형성 및 변천과정, 이념적 운동의 전개, 윤리적 문제 등에 대하여 심도있게 연구하며, 디자인의 사회적, 문화적, 경제적, 정치적 가치와 의미에 관하여 고찰한다.

공예창작분석연구 I

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS I) 3학점

공예디자인 전공내용을 종합적으로 전문 이론을 습득시키며 나아가 변천되는 산업사회에 있어 기업경영과 부수되는 모든 합리성에 입각하여 보다 높은 질의 환경을 토론하고 분석하는데 그 목적이 있다.

공예창작분석연구 II

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS II) 3학점

폭넓은 공예 각 분야에 있어 기술적, 미술적인 연구를 하며 공예와 인간생활에 관계되는 조형활동을 연구하는데 그 목적이 있다.

공예창작분석연구 III

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS III) 3학점

평면과 입체의 조화를 통해 전통공예와 현대공예의 특성을 연구 분석하는 과정으로 새로운 공예창작의 활용에 대한 연구를 한다.

공예창작분석연구 IV

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS IV) 3학점

현대공예의 전반적인 정의와 인간생활의 기능 관계를 복합적으로 연구하고 기초적인 현대공예 이론을 토대로 객관적이며 체계적으로 심층 연구하여 완벽한 이론을 바탕으로 한 창작능력을 개발한다.

④ 패션디자인전공

복식문화콘텐츠디자인(필수과목)

(Seminar of Costume Culture Contents) 3학점

복식의 이론적 배경을 이해하고 한국복식문화의 활용을

위한 다각적 분석 및 연구를 바탕으로 복식을 활용한 문화 콘텐츠를 개발한다

에스닉패션디자인 (Design of Ethnic Fashion) 3학점

아시아 전반에 걸친 민족 및 나라의 이미지를 활용한 패션을 개발하기 위해 종교적, 지역적, 역사적 관점에서 민족의 문화를 조사하여 문화모티브를 찾아내고 민족의 문화적 이미지를 표현한 패션상품을 개발한다.

아시아복식비교

(Study of Asia Costume Comparative) 3학점

중국·일본 등 한국의 인접 국가를 넘어 중앙아시아 및 동남아시아 등 역사적 복식의 변천 및 교류를 사회, 문화적 배경을 알아봄으로써 보다 확장된 범주의 복식문화사를 연구한다.

전통사극의상연구

(Study on the Costume Design in the Korean Drama)

3학점

시대극을 통하여 한국복식의 변천과정을 고찰하고 한국복식의 의복, 장신구 등의 구성과 색상 등을 분석하여 시대극의 복식고증과 창작시대극의 복식디자인을 연구한다.

천연염색과친환경패션디자인

(Natural Dyeing in Eco-friendly Fashion Design) 3학점

환경적 문제가 대두되고 있는 현대사회에서 역사 속 천연염색을 통한 환경 친화적 염색법이 주목받고 있다. 천연 식물성 염료에 의한 염색을 주로하며 천연염료의 특징, 매염제의 종류, 염료와 매염제 사용에 따른 염색물의 색상변화의 특성 등을 조사한다.

한국패션의디자인전략

(Design Strategy of Korean Fashion) 3학점

우리 옷 한복의 복식미를 탐구하고 현대 세계화시대에 한복에 대한 인식재고와 문화코드로서 한복을 이해한다.

빅데이터&어플리케이션감성리서치(필수과목)

(Big Data & Application Emotional Research) 3학점

통합적 브랜딩 과정에서 전통적 마케팅과 이미지 마케팅의 특성에 대해 비교, 분석한다. 특히 소셜네트워크 서비스 시대를 맞이하여 감성적 연구방법에 의한 빅데이터 정보의 분석의 과정과 창조적 활용에 대해 논의함으로써 브랜드의 경쟁적 차별화 전략에 대해 모색한다.

예술문화트렌드&브랜드커뮤니케이션특론(필수과목)

(Special Study in Art Trend & Brand Communication)

3학점

현대 패션산업에 지대한 영향을 미친 서구의 현대 예술문화의 역사를 체계적으로 살펴보고 이를 예술문화경영의 관점에서 활용될 수 있는 가능성에 대해 연구한다. 구체적으로는 특수소재와 조명의 효과, 리빙공간과 건축, 제품디자인, 컨셉 설정, 이벤트, 퍼포먼스, 무대, 영상, 예술의상, 커뮤니케이션에 활용된 사례에 대해 고찰한다.

브랜드매니지먼트&디지털패션마케팅

(Brand Design & Digital Fashion Marketing) 3학점

소비자 감성이 중요해지는 21세기 감성문화 시대의 주요 경영전략의 하나인 브랜드매니지먼트의 기본 원리를 습득하고 브랜드 컨셉에 따른 감성적 라이프스타일, 휴먼매니지먼트, 제품디자인전략, 디지털 패션 소셜라이프 등을 고찰함으로써 창조적 브랜드 전략에 대해 논의한다.

색채트렌드예측시나리오&글로벌패션텍스타일

(Color Trend Forecasting & Global Fashion Textile Study) 3학점

모더니즘으로부터 포스트모더니즘 디자인으로 이어지는 패션뷰티 및 라이프스타일에 나타난 색채트렌드를 고찰하고 경제발전, 사회문화의 흐름, 브랜드의 관점에서 색채전략의 중요성을 인지시킨다. 또한 리빙, 뷰티, 패션, 스타일링 마케팅을 위한 패션텍스타일에 나타난 코디네이션에 대해 고찰한다. 구체적으로는 패션 뿐 아니라 리빙, 건축과 같은 공간, 공업디자인 및 시각디자인, 커뮤니케이션, 건축, 코스메틱, 로봇, 이벤트, 스마트악세서리 등을 포괄한다.

패션·뷰티콜라보레이션&스타일비즈니스

(Fashion·Beauty Collaboration & Style Business) 3학점

감성적 소비자의 욕구를 충족시키기 위한 패션뷰티 매니지먼트의 창의적 방법으로서 SPA브랜드, 운동화브랜드, 시계브랜드 등 다각적인 콜라보레이션 사례에 대해 논의함으로써 미래 콜라보레이션 브랜드 전략의 방향에 대해 논의한다. 성공적 비즈니스를 위해 콜라보레이션의 전략으로는 브랜드와 브랜드, 도시와 브랜드, 장르와 장르, 패션과 제품, 커뮤니케이션과 마케팅 등의 창의적인 발상과 전개에 대해 고찰한다.

CSV패션머천다이징&지속가능한VMD디자인

(CSV Fashion Merchandising & VMD Design) 3학점

패션산업의 발전을 위한 CSV(SR) 전략 및 패션머천다이징의 기본 개념과 성공사례에 대해 습득하며 아울러 지속가능한 VMD 연출이 패션산업 비즈니스에 미치는 영향에 대해 논의한다.

영상매체엔터테인먼트&패션·뷰티프로모션

(Motion Medium Image & Fashion·Beauty Promotion)

3학점

브랜드 커뮤니케이션 전략의 측면에서 한류에 대해 국가별 특성을 살펴보고 잡지, 드라마, 영화 등 통합적 영상미디어 전략에 대해 고찰하며 패션스타일링 디자인과 브랜드 전략의 방향에 대해 논의한다. 특히 저널리즘에 나타난 제품과 커뮤니케이션 전략과의 관계성, 테크놀로지와 색채, 트렌드에 부응하는 브랜드 전략 등에 대해 분석함으로써 브랜드경영을 위한 전략적 포인트를 도출한다.

연구방법&소비자통계학

(Research Methods & the Science of Statistics) 3학점

통계학을 바탕으로 패션산업 및 소비자 조사를 위한 연구 방법에 대해 고찰한다. 연구의 기본 개념과 프로세스를 이해하고 연구 주제나 소비자 조사에 적절한 통계방법의 실습으로 실제 적용력을 강화한다.

패션디자인특론(필수과목)

(Special Topic in Fashion Design) 3학점

의류패션업체의 세분화된 요구에 부합하도록 제품 기획 및 컨셉을 수립하여 실제 의류패션 제품 디자인을 수행하고, 패션디자인에 있어서의 상품성과 현실감을 습득할 수 있도록 한다.

현대패션과디자인 (Modern Fashion & Design) 3학점

현대 패션의 흐름을 이해하고 창의력 개발을 촉진하며 유명 디자이너의 작품을 분석하여 현대 패션모드로 표현할 수 있게 한다.

남성복디자인 (Design of Men's Wear) 3학점

남성복에 대한 이론과 남성복과 관련된 디자인의 트렌드 경향 및 최신정보를 조사하며, 이를 토대로 우리나라 의류 업계의 실정에 맞는 남성복 디자인을 연구한다.

특수기능복연구

(Study of Special Functional Clothing) 3학점

일의 종류에 따른 동작성, 인체구조, 기능성, 직물특성을 분석하여 합리적인 기능복의 디자인과 구성을 연구한다.

창작의상연구 (Study of Creative Fashion) 3학점

세계적인 유행 추세에 앞장설 수 있는 창의적인 조형 감각을 살린 개성 있는 의상을 창작할 수 있도록 창작의상에 필요한 디자인, 제도, 재단 봉제방법 등을 학습한다. 학부 과정에서 익히고 습득한 디자인과 제작에 대한 기본적인 지식을 바탕으로 이의 활용 효과를 극대화 하기위한 훈련을 위한 과정이다.

디지털가상착의연구

(Digital Design of Virtual Clothing) 3학점

패션 디자인의 3차원 시뮬레이션을 이용한 가상착의를 위한 연구를 목적으로 하며, 3D스캔 데이터로부터의 인체 치수 정보나 또는 직접 측정된 데이터로부터의 인체 치수 정보를 이용하여 가상 모델을 형성하고 2D 패턴 정보를 입력하여 3차원의 의복 디자인을 실시간으로 가용 수정하는 인터랙션을 취하는 패션과 IT기술을 통합한 방식을 통해 디자인을 한다.

⑤ 패션산업전공

패션미학과 저널리즘(필수과목) (Fashion Aesthetics and Journalism) 3학점

패션 당론에 대한 미학적·철학적 탐구, 논의 과정을 통하여 사회의 문화적 현상과 인간 행동 방식을 이해하고 이를 바탕으로 패션 현상의 분석 및 비평에 대한 다양한 접근 방법을 모색한다.

지속가능한 패션산업(필수과목) (Sustainable Fashion Industry) 3학점

패션과 텍스타일의 지속 가능성에 대한 이해와 패션 산업에 대한 환경적, 경제적, 사회적, 문화적 영향에 대한 광범위한 차원에서 발생하는 이슈를 조명한다. 지속 가능한 패션 및 텍스타일에 대한 라이프 사이클 접근 방식에 대한 연구와 사회적 혁신에 대한 전략적인 접근 방법을 모색한다.

패션산업디자인연구(필수과목) (Fashion Industry & Design) 3학점

패션산업에 나타나는 시대별 디자인을 분석하여 예술과 패션의 이론적 특성을 이해하고 브랜드와 디자이너별 사례 분석을 토대로 동시대 디자인을 연구하여, 새로운 패션산업 현상의 문제제기와 연구관점 제안을 통해 미래 패션현상을 예측할 수 있는 방법론을 탐구한다.

패션산업세미나 (필수과목) (Fashion Industry Seminar) 3학점

패션산업에서 패션 브랜드, 패션산업디자인 프로세스, 패션 마케팅, 패션리테일링, 패션소비자심리, 패션 비즈니스 분야의 이슈와 이론을 바탕으로 패션산업을 이해한다.

패션마케팅특론 (Fashion Marketing) 3학점

디지털 환경에 대한 개념 이해와 인터넷, SNS, 모바일을 중심으로 패션 마케팅 기법을 탐구하고, 사례 분석 및 심층적 조사를 통해 디지털 마케팅 & 경영기법을 습득한다.

패션산업특론(Advanced Industrial Design) 3학점

의류패션업체의 세분화된 요구에 부합하도록 제품 기획 및 컨셉을 수립하여 실제 의류패션 제품 디자인을 수행하고, 패션디자인에 있어서의 상품성과 현실감을 습득할 수 있도록 한다.

패션창업&비즈니스플랜

(Fashion entrepreneurship & Business Plan) 3학점

패션 창업을 위한 준비과정을 탐구하고 사업 목표와 여건에 맞는 비즈니스 플랜을 수립하여 창조적인 기업가 정신 및 컨설팅 능력을 기른다.

의류학연구방법론 (Seminar in Clothing & Textiles) 3학점

의류학 연구의 다양한 방법을 고찰하여 방법론적인 측면에서 연구의 기본 개념과 프로세스를 이해하고, 연구계획서 작성 및 논문 작성 능력을 높인다.

고급의류학연구방법론 (Advanced Research Method on Clothing and Textiles) 3학점

의류학연구방법론을 통하여 기초적인 통계학적 방법의 응용을 습득한 학생들에게 좀 더 발전된 고급통계방법을 의류학연구에 활용할 수 있도록 소개하는 과정이다. 의류학 분야에서 여러가지 형태의 자료에 적합한 회귀분석, 난괴분석, 다중회귀분석, 경로분석을 적용, 분석, 해석하는 방법을 다룬다. 그밖에 군집분석, 판별분석, 다차원분석, 컨조인트

분석 등의 기법을 습득한다. 또한 각자 전공영역의 연구 유형을 비판적으로 평가하여 보고, 문제점을 해결할 수 있는 방법을 모색한다.

복식미학연구방법론

(Methodology for Aesthetic study in Costume) 3학점

복식미학을 연구하는데 있어 역사적 고찰법, 귀납법, 연역법 등 다양한 연구방법론에 관한 지식습득과 자료조사, 문헌조사, 논문 proposal 작성법, 참고문헌작성법 등의 연구방법에 관한 교육을 실시하고 이해한다.

공연예술의상연구

(Study on Costumes for Performing Arts) 3학점

공연예술의상은 패션의 특수한 영역으로서, 공연에 적합한 의상을 디자인하기위한 과정과 방법론적 접근을 통하여 특수의상에 대한 이론과 실재를 이해한다. 연극, 영화, 오페라, 뮤지컬, TV, 기타 공연예술 전반에 필요한 무대의상에 대한 전반적 이론을 익히고 공연의 상황과 용도에 맞는 무대의상을 직접 디자인한다.

패션큐레이팅

(Fashion Curating (Fashion Curatorial Program)) 3학점

현대에 들어오면서 예술과 패션의 관련성에 대한 개념이 확대됨에 따라, 패션 큐레이터는 디자이너의 아이디어 원천과 소비자의 감성적 수용사이의 주요한 매개의 역할을 하고 있다. 패션 큐레이터 프로그램은 예술에 대한 깊은 이해를 통하여 박물관학에 대한 개념을 습득하고, 패션트렌드를 반영한 지식을 전달할 수 있는 능력과 전시기획에 대한 감각을 익힌다.

현대문화와패션리서치

(Contemporary Culture and Fashion History Survey)

3학점

문화 또는 역사 속에 내재되어 있는 다양한 예술사조와 대표적 인물들의 이론의 이해를 통하여 현대 패션과의 관계성을 고찰하고 학제적인 연구를 한다.

문화산업과패션 (Cultural Industry & Fashion) 3학점

문화산업의 각 장르 및 전공분야의 기초적인 교육을 통해, 문화산업으로서의 패션의 가치를 연구하고 각장르와 패션과의 융합으로 패션의 혁신적인 고부가가치 창출 방안을 모색한다.

패션쇼 프로덕션과 프로모션 (Fashion Show Production and Promotions) 3학점

패션 산업 영역에서 이루어지는 패션쇼의 프로덕션과 프로모션을 연구하여 아트디렉팅, 무대디자인과 기술, 조명, 디스플레이, 모델링, 음악의 세부적 관련 사항의 이해와 비판적 사고능력을 증진시킨다.

서양패션역사와 역사편찬 (History and Historiography of Western Fashion) 3학점

서양패션의 역사를 사회적, 문화적, 예술사적 배경과 유기

적으로 연관하여 시대별 의상의 특징을 이해하고 그 시대의 패션의 역사기술에 대한 담론을 논의하여 현대 패션의 흐름을 읽는 통찰 능력을 증진시킨다.

패션소재기획및글로벌소싱

(Textile Fabrication and Global Sourcing) 3학점

패션 디자인의 중요한 요소인 소재를 검토하여 트렌드에 적합하고 패션상품기획에 맞는 제품을 생산하기 위한 소재를 기획하고 개발할 수 있는 능력을 배양한다. 정보수집, 생산발주에 필요한 소재 개발기술, 제품관리 및 글로벌 소재 소싱에 대하여 강의 한다.

기능성스포츠의류연구 (Functional Sportswear Research)

3학점

인체-의복-환경의 상호작용 속에서 의복의 온열생리학적, 운동기능적, 감각적 쾌적성을 연구하고 인체공학과 기능성 소재에 관한 지식을 토대로 하여, 운동 및 인체 기능 향상을 위한 기능성 스포츠 레저 웨어, 특수보호복, 등 기능성 의복에 관하여 조사하고 토론한다.

글로벌패션유통 (Global Fashion Retailing) 3학점

글로벌 패션 비즈니스 시스템을 탐구하고 패션 기업의 글로벌화 유형별 사례 분석 및 세미나를 통해 글로벌 패션 비즈니스에 관한 통합적 사고능력을 강화한다.

패션정보분석 (Fashion Information Analysis) 3학점

패션산업에서 정보분석이 사업성과에 미치는 영향과 그 중요성을 인식하고 제한된 자원으로 소비자의 만족을 극대화하는 머천다이징 및 마케팅 전략 수립을 위해 필요한 정보를 수집하고 분석하는 과정을 연습한다. 구체적으로 문헌조사, 소비자조사, 시장조사를 통해 환경정보, 트렌드 정보, 소비자 정보, 경쟁사 정보를 수집하고 분석한다. 또한 정보 분석을 위한 데이터 자료의 사용과 정성적 및 정량적 연구 방법을 통해 패션정보가 목표 고객에 적합한 패션 브랜드 상품의 컨셉을 결정하고 기획하는 기초가 되도록 능력을 기르는데 목표가 있다.

텍스타일산업연구 (Textile Industry Research) 3학점

과학적 정보제공을 통한 테크니컬마케팅에 필요한 텍스타일 제품의 성능 평가법, 의류제품의 물리적인 특성과 착용자의 특성 정보를 조사하고 토론한다. 의류제품의 소재와 생산 시스템에 대한 전문적인 지식과 자료분석을 통하여 기술 중심의 차별화된 제품개발로 소비자에게 접근하기 위한 마케팅 전략과 사례를 분석하고 연구한다.

디지털패션산업(Digital Fashion Industry) 3학점

디지털 기술과 패션디자인이 접목되어 어떠한 발전해 나아가고 있는 지를 패션디자인, 패턴디자인, 웨어러블 컴퓨터, 액세서리, 3D 프린터를 활용한 디자인 영역 등을 통해서 연구하여 디지털 시대에 부합되는 디자인 방법론을 정립한다.

패션컬렉션연구 (Research in Fashion Collection) 3학점

현대 패션산업에 나타나는 전반적인 트렌드와 디자인의 이해를 위하여 패션브랜드와 디자이너의 컬렉션을 바탕으로 패션 현상에 적용할 수 있는 연구방법론과 패션산업에 주는 시사점을 논의하여 비평과 토론할 수 있는 능력을 기른다.

패션매체와커뮤니케이션

(Fashion Media & Communication) 3학점

변화하고 진화하는 패션매체를 통하여 패션정보를 저장, 분석, 코드화하고 전달하는 체계를 연구하여, 패션 매체에 대한 이론과 커뮤니케이션의 이해를 통하여 패션매체에서 다양하게 시도되고 패션산업전반에 관한 이해와 다양한 분야와 인터넷티브의 가능성을 연구한다.

패션산업과테크놀로지특론 (Topic of Fashion Industry & Technology) 3학점

테크놀로지 발달에 따른 패션 소비자의 라이프 스타일을 이해하고 핵심 기술이 적용된 패션사례를 중심으로 패션산업의 혁신적 디자인과 프로세스의 개념 및 영역을 이해하고, 발전 방향에 대해서 논의한다.

패션액세서리&3D프린팅 (Fashion Accessories & 3D Printing) 3학점

패션산업에서 트렌드, 기술, 산업 동향을 바탕으로 지속적으로 발전을 거듭하고 있는 소재, 기술의 진보를 반영하여, 3D 프린팅을 활용한 패션 액세서리 기획, 디자인, 개발의 프로세스를 이해한다.

패션문화예술세미나

(Fashion Culture & Art Seminar) 3학점

현대 예술양식을 중심으로 거시적이고 미시적인 관점의 예술과 패션과의 연관 관계를 연대기적 관찰과 더불어 시대적 맥락을 살펴봄으로써 예술의 한 장르로서의 패션의 특성과 언어를 이해하고, 패션에 영향을 준 주요 예술사적 이론과 작품을 분석하면서 패션의 예술적 속성에 대해 토론한다.

패션일러스트레이션워크숍

(Workshop in Fashion Illustration & Art Product) 3학점

패션 디자인의 기본적인 표현 능력과 예술적이고 창의적인 패션 디자인 감각을 함양시키고자 체계적인 패션 일러스트 활용 방법 연구와 패션 아트 상품 개발 프로세스를 연구한다. 특히 개발된 디자인을 바탕으로 디자인 특허개설과 그 프로세스를 모색한다.

패션캐드연구 (Study of Fashion CAD) 3학점

패션에서 컴퓨터 그래픽 프로그램 및 패션 CAD를 활용한 다양한 창작 영역과 활용범위에 대하여 연구하고, 확대된 표현 영역에 대한 이론적 정립과 컴퓨터 기법연구를 통하여 미래적 표현 범위의 가능성을 고찰한다.

⑥ 공간디자인전공

디자인연구방법론(필수전공)

(ADVANCED DESIGN RESEARCH) 3학점

디자인 문제 해결을 위한 선행 문헌 조사, 연구 설계, 연구방법 구성, 연구윤리 등 연구를 수행하는 데 필요한 과학적 접근방법과 과정을 익히고 사용자 요구를 파악하기 위한 통계기법을 이용한 정량적인 방법과 함께 다양한 정성적 조사기법을 통해 자료수집 및 분석방법을 익힌다.

현대공간디자인분석(필수전공)

(ANALYSIS OF CONTEMPORARY INTERIOR ARCHITECTURE) 3학점

국내외에서 다양한 방식으로 시도, 적용되고 있는 유형별 공간디자인 사례를 중심으로 관련 이론을 탐색하고 분석하는 연구과정을 통해 공간디자인 트렌드의 최근 경향을 파악하는 한편 미래의 변화 방향을 예측하고 기획할 수 있는 능력을 배양한다.

환경심리행태특론(필수과목)

(SPECIAL TOPICS of ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY and HUMAN BEHAVIOR) 3학점

인간의 심리행태적 요구와 실내공간 특성과의 관계이론을 탐구하고 인간의 다양한 요구에 부합되게 공간을 디자인하는 과정을 사례를 통해 설명하며 인간과 환경간의 제반 연구문제를 다룬다.

데이터분석방법

(DATA ANALYSIS METHODS) 3학점

연구설계를 통해 수립된 조사방법이 실질적으로 실행되기 위해서는 수집된 조사자료 처리를 위한 방법을 습득해야 한다. 이를 위해 양적 자료의 처리와 분석에 필요한 통계학의 기본 지식, 컴퓨터를 이용한 통계 패키지의 활용 능력, 질적 자료의 정리를 위한 내용 분석 기법 등을 이해해야 한다. 본 교과목에서는 연구방법론에 관한 기초지식을 기반으로 실습을 통해 다양한 유형의 데이터 사례에 대한 자료처리 및 분석기법을 다룸으로써 연구논문 작성에 필요한 방법론적 기술을 습득하도록 한다.

환경색채계획론

(ENVIRONMENT COLOR THEORY) 3학점

도시환경을 구성하는 공간(주거·상업·업무·문화 공간 등)에 적용되는 색채이론과 실제 디자인 방법을 습득한다. 이를 토대로 다양한 색채디자인 사례들에 대한 체계적인 분석 및 배색 실습과제를 수행함으로써 색채를 이용한 성공적인 환경디자인 기법을 연구한다.

도시문화기획

(URBAN SPACE AND CULTURE) 3학점

세계 각국의 도시공간과 문화이론을 중심으로, 대표적인 도시별 문화공간 사례연구를 통해 도시의 문화적 정체성을 표현하기 위한 공간 계획의 주요 이슈를 도출하고 논의한다.

사회적 이슈와 공간디자인

(SOCIAL ISSUES AND DESIGN) 3학점

최근 인구 및 가구구조의 변화와 생활양식의 다양화, 환경보존 요구의 증대, 테크놀로지 발전 등 급변하는 사회 속에서 당연한 이슈를 중심으로 이에 대응하기 위한 공간디자인 측면의 해결방안 모색을 목적으로 한다. 이를 위해 공간 계획 및 관리와 관련된 주요 이론을 기반으로 당연한 주요 사회적 이슈와 관련된 국내외 실증적 사례를 분석하고 연구한다.

융복합디자인

(INTERDISCIPLINARY DESIGN) 3학점

고대로부터 현대에 이르기까지 학문 분야별 영역이 세분화되는 과정 속에서 각 학문의 깊이와 전문성은 고도로 발전해 온 반면 학문 영역 간 교류의 부재 현상이 심화되는 문제를 드러내고 있다. 이는 복잡하게 얽혀있는 현실적 문제를 효율적으로 해결하는데 많은 어려움을 초래하는 요인으로 지적되면서 최근 이를 해결하기 위한 방안의 하나로 융합적인 방식을 통해 다양한 사회 문제를 해결하려는 패러다임이 확산되고 있다. 본 과목은 이러한 시대적 추세를 반영하여 디자인을 포함한 공학, 인문학, 사회과학, 의학 등 여러 학문 분야를 창의적으로 접목시키는 다학제적 연구과제의 수행을 목표로 한다. 이를 통해 인접한 여러 학문 분야에 대한 통합적 시각을 가지고 다양한 연구주제에 접근하는 능력을 키울 수 있을 것으로 기대한다.

FMCI디자인특론

(SPECIAL TOPICS IN FACILITY MANAGEMENT AND DESIGN) 3학점

공간디자인 프로젝트의 체계적이고 효율적인 수행을 위해 고려되어야 하는 요소(가구, 공간, 에너지, 설비, 조직 등)와 법적, 경제적 측면 등을 포함한 관리방법에 대하여 이론 및 현장사례연구를 중심으로 조사, 분석한다.

헬스케어디자인

(HEALTHCARE DESIGN) 3학점

저출산 고령화 현상, 비혼 가구의 증가, 라이프스타일 변화 등 급변하고 있는 사회 속에서 개인의 건강에 대한 관심은 날로 높아지고 있다. 본 과목은 신체적, 사회적, 정서적 측면 등 다각적 차원에서 인간의 건강을 증진시키는 헬스케어공간디자인에 대한 내용을 다룬다. 이를 위해 헬스케어와 관련된 이론과 사례들을 분석하는 한편 미래 시나리오로서 헬스케어와 관련된 제반 이론적 이슈를 탐색한다.

사회적 디자인

(SOCIAL DESIGN) 3학점

사회적 소외계층을 위한 디자인의 사회적 책임을 모색하고 사회적 문제에 대한 공간디자인의 해결방안을 제시하는 내용이다. 친환경적이고 비용 효율적이며 다양성의 가치를 존중하는 혁신적인 방안들을 통하여 보다 많은 사람들에게 디자인이 지니는 혜택을 제공하는 방법과 사례들을 다룬다. 대안적 주거, 커뮤니티, 공공공간 등에서 사회적 디자인 관

점을 통하여 대안적인 해결안을 탐색하고 제시한다.

도시재생디자인

(URBAN REGENERATION DESIGN) 3학점

지역과 장소의 특성을 살린 공공간의 디자인에 요구되는 관점과 기술의 습득에 목적을 두는 강의로, 수업은 현장에 대한 답사와 공간분석, 디자인계획을 통해 창의적인 공간재생의 방안을 전달하는 방식으로 진행한다.

은유적 공간디자인

(SPACE AS METAPHOR) 3학점

은유는 본래의 뜻을 감추고 다른 무언가로 표출하는, 직유보다 한 단계 발전된 표현 방법이다. 따라서 은유를 통한 표현은 더욱 세련된 방법으로 더 강렬한 메시지를 상대방에게 전달하는 수단이 될 수 있다. 공간에서의 은유는 인류가 구축 행위를 시작하는 선사 시대에서부터 이루어져 왔고, 영국 최대의 환상열석인 스톤헨지를 생각하면 그 개념의 이해가 용이할 것이다. 고대인들은 거석을 오랜 기간 많은 노력을 들여 옮기고 세우면서 그들이 절실히 표현하고자 하는 추상적 사상을 은유적으로 표현했다고 볼 수 있다. 본 수업에서는 이러한 작가의 형이상학적, 추상적, 철학적 사상을 물리적 공간의 형태로 변환하는, 은유적 공간디자인을 스튜디오의 방식으로 진행한다.

3) 전공연구

(석사과정)

전공연구 I (Studies in Major Field I) 2학점

(박사과정)

전공연구 II (Studies in Major Field II) 2학점

전공연구 III (Studies in Major Field III) 2학점