

# 디자인학과

## (Department of Design)

### 1. 교육목표

디자인 관련 전문적인 이론과 탐구의 기술을 습득하고 통합화에 따른 창조적인 능력 및 미디어 테크놀로지를 활용한 지식 정보화 능력을 배양하며 문화산업 경쟁력 강화를 위한 디자인 문화 프론티어를 양성한다.

### 2. 전공분야

| 과 정       | 전공분야                                |
|-----------|-------------------------------------|
| 석 사       | 시각커뮤니케이션디자인, 멀티미디어디자인, 산업디자인, 환경디자인 |
| 박 사       | 시각커뮤니케이션디자인, 멀티미디어디자인, 산업디자인, 환경디자인 |
| 석 · 박사 통합 | 시각커뮤니케이션디자인, 멀티미디어디자인, 산업디자인, 환경디자인 |

### 3. 교과목해설

DGGA08879 광고디자인1(ADVERTISING DESIGN I) [3학점 3시간]

광고의 기능, 책임, 역할을 바탕으로 광고 표현의 실체를 연구한다.

DGGA08880 광고디자인2(ADVERTISING DESIGN II) [3학점 3시간]

광고디자인에서의 시각표현의 제반 문제를 실제 제작과정을 통해 연구한다.

DGGA28631 가상경험디자인(VIRTUAL EXPERIENCE DESIGN) [3학점 3시간]

새로이 등장한 “경험”디자인 개념을 연구하고 실험하는 과정으로 다양한 디자인분야의 통합 연구와 인지공학, 심리학, 인간공학 등의 다른 학문과의 연계 연구를 통하여 인간의 “경험”을 디자인하는 방법을 탐구하고 미래의 미디어를 위한 다양한 가능성을 모색한다.

DGGA28632 가상공간조형론(VIRTUAL SPACE DESIGN) [3학점 3시간]

컴퓨터에 의한 가상공간의 가능성을 실험하며, 미래에 적용될 다양한 사례에 대해 논의하고 연구한다.

DGGA28633 공간디자인콜로키움(SPACE DESIGN COLLOQUIUM) [3학점 3시간]

도시, 건축, 조경, 인테리어 등 공간에 대한 제반 분야의 패러다임에 대해 조명하고, 사이버 스페이스 등 새로운 영역까지도 포함하여 21세기 공간디자인 패러다임을 도출한다.

DGGA28634 공간디자인특론(RESEARCH ON SPACE DESIGN) [3학점 3시간]

도시, 건축, 조경, 인테리어 등 공간에 대한 제반 분야의 패러다임에 대해 조명하고, 사이버 스페이스 등 새로운 영역까지도 포함하여 21세기 공간디자인패러다임을 도출한다.

DGGA28642 광고커뮤니케이션연구(ADVERTISING COMMUNICATION DESIGN) [3학점 3시간]

디지털 테크놀러지의 발전과 함께 영화, 게임 등의 장르에서 더욱 강력한 표현수단이 되고

있는 특수 영상 전반의 새로운 가능성과 가상현실 표현의 개념에 관해 연구한다.

DGGA28643 도시환경디자인론(ENVIRONMENTAL DESIGN) [3학점 3시간]  
도시를 구성하는 다양한 요소, 건축, 가로, 공원, 토목구조물, 가로시설물 등에 대해 시스템 적 고찰을 통해 통합적 디자인의 방향을 모색한다.

DGGA28647 디자인기호학(DESIGN SEMIOLOGY) [3학점 3시간]  
디자인의미론, 제품해석학, 디자인 기호학으로 이어지는 일련의 논의를 오늘날 유통되고 있는 디자인결과물에 대입하여 고찰함으로써, 디지털 시대의 다양한 디자인미디어를 이해하고 각자의 관점을 새롭게 하는 가능성을 논의한다.

DGGA28648 디자인과사회(DESIGN & SOCIETY) [3학점 3시간]  
디자인의 생산과 유통에 대해 사회학적 관점에서 재고하고, 새로운 미래사회에 있어서 바람직한 관계에 대해 논의한다.

DGGA28650 디자인마케팅론(DESIGN MARKETING) [3학점 3시간]  
창조적이고 효율적인 디자인 전개를 위한 최신 마케팅 이론을 습득하고, 디자인산업의 구조적 이해와 생산, 유통, 소비 등 유기적 시스템에 대한 이해를 바탕으로 효과적인 디자인 전략작성의 기본을 습득한다.

DGGA28652 디자인문화특론(THEORY OF DESIGN AND CULTURE) [3학점 3시간]  
디자인의 제문제를 논점과 사례 양면에서 사적으로 고찰하며 통하여 과학, 기술, 사회, 예술 등과 상관관계를 조명하여 디자인과 문화의 폭넓은 이해와 새로운 관점을 배양한다.

DGGA28653 디자인미학(DESIGN AESTHETICS) [3학점 3시간]  
아름다움을 그 주요한 탐구의 대상으로 삼고 있는 미학의 주요논거와 디자인사상을 고찰하여 철학적 사유의 폭을 넓히며, 특히 동양과 서양의 아름다움에 대한 공통점과 차이를 실질적인 디자인의 문제에 대입하여 고찰함으로써, 새로운 시대의 발상을 모색한다.

DGGA28654 디자인비평(DESIGN CRITIC) [3학점 3시간]  
우리주위에 존재하는 디자인된 결과물들 및 사용자와 상호작용으로 탄생되는 사물들에 대한 논의와 비평을 통하여 다양한 관점을 이해하고 사고의 틀을 자유롭게 확장함으로써 보다 아름다운 디자인환경을 만들어 가는 바탕을 제공한다.

DGGA28655 디자인연구방법론(THEORY ON DESIGN STUDY METHOD) [3학점 3시간]  
디자인의 학문적 연구를 위하여 현재 이루어지고 있는 연구영역과 각 연구영역별 주제, 연구 체계를 이해하며, 디자인분야 논문연구의 방법 및 특성에 대해 논하고 논문작성에 대한 지식을 습득한다

DGGA28656 디자인연구방법론A(THEORY ON DESIGN STUDY METHOD A) [3학점 3시간]  
디자인의 학문적 연구를 위하여 현재 이루어지고 있는 연구 영역과 각 연구 영역별 주제 연구 체계를 이해하며, 디자인분야 논문연구의 방법 및 특성에 대해 논하고 논문작성에 대한 지식을 습득한다.

DGGA28657 디자인연구방법론B(THEORY ON DESIGN STUDY METHOD B) [3학점 3시간]  
디자인의 학문적 연구를 위하여 현재 이루어지고 있는 연구 영역과 각 연구 영역별 주제 연구 체계를 이해하며, 디자인분야 논문연구의 방법 및 특성에 대해 논하고 논문작성에 대한 지식을 습득한다.

- DGGA28660 디자인패러다임연구(RESEARCH ON DESIGN PARADIGM) [3학점 3시간]  
 디자인의 역사를 탐구하며, 각각의 시대에 논의되었던 주요 디자인패러다임에 대해 연구하고 논의 한다.
- DGGA28661 디자인학연구(RESEARCH ON DESIGN THEORY) [3학점 3시간]  
 디자인 연계분야의 학문적 성과를 주목하고 이해함을 바탕으로 디자인행위의 목적과 과정, 결과물에 대한 이론적 체계적 고찰을 하고 디자인을 사회현상의 측면에서 접근하는 시각을 가진다.
- DGGA28662 디지털사운드디자인(DIGITAL SOUND DESIGN) [3학점 3시간]  
 디지털미디어에 있어서 사운드와 모션의 상관관계를 실제제작을 통하여 연구한다.
- DGGA28663 디지털모션그래픽디자인(DIGITAL MOTION GRAPHIC DESIGN) [3학점 3시간]  
 그래픽 요소의 다양한 움직임에 대한 아이디어를 도출하고 영상 언어를 활용한 표현방법에 대해서 학습한다.
- DGGA28664 디지털미디어론(THEORY OF DIGITAL MEDIA) [3학점 3시간]  
 디지털미디어가 끼친 현대 사회의 변화를 문화, 예술, 과학, 기술 등 다각도에서 조명해 보고, 이를 기반으로, 디지털미디어의 기본개념 및 이론과 활용방법에 대해 모색한다.
- DGGA28665 디지털영상(DIGITAL VISUAL MEDIA) [3학점 3시간]  
 디지털 영상의 형식과 내용을 검토하고 재해석을 통한 새로운 기술과 표현능력을 기른다. 디지털 환경의 영상디자인의 기획과 제작에 대한 프로젝트를 진행한다.
- DGGA28666 디지털이미지연구(DIGITAL IMAGE) [3학점 3시간]  
 디지털 기법을 이용한 다양한 이미지 콘텐츠 제작을 통하여 디지털이 제공하는 표현영역의 확장을 체험한다.
- DGGA28668 매체미학(MEDIA AESTHETICS) [3학점 3시간]  
 현대사회에서 점차 증대시켜가고 있는 매체에 대해 디자인적 관점에서 논의하고, 현대미학에서의 주요논거와 대비시켜 새로운 관점을 모색한다.
- DGGA28669 멀티미디어디자인스튜디오6(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 6) [3학점 3시간]  
 멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28670 멀티미디어프로그래밍(MULTIMEDIA PROGRAMMING) [3학점 3시간]  
 멀티미디어 프로그래밍의 기본적인 언어를 익히고 디지털 이미지와 영상 데이터를 이용한 멀티미디어제작을 위한 객체지향 프로그래밍 기술을 연구한다.
- DGGA28671 멀티미디어디자인스튜디오1(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 1) [3학점 3시간]  
 멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28672 멀티미디어디자인스튜디오2(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 2) [3학점 3시간]  
 멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28673 멀티미디어디자인스튜디오3(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 3) [3학점 3시간]  
 멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28674 멀티미디어디자인스튜디오4(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 4) [3학점 3시간]  
 멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28675 멀티미디어디자인스튜디오5(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 5) [3학점 3시간]

- 멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28676 멀티미디어디자인스튜디오7(MULTIMEDIA DESIGN STUDIO 7) [3학점 3시간]  
멀티미디어디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28677 멀티미디어특론(THEORY OF MULTIMEDIA DESIGN) [3학점 3시간]  
효과적인 멀티미디어디자인을 위하여 기초가 되는 이론적 특성들을 각각의 매체별로 구분하여 심도있게 학습한다.
- DGGA28678 문화컨텐츠개발론(CULTURE CONTENTS DESIGN) [3학점 3시간]  
문화를 주제로 하는 다양한 콘텐츠의 사회적 필요성에 대해 논의하고, 제품, 광고, 미디어, 환경, 공간, 시각매체 등에 적용하여 나타나는 결과물에 대해 비교 고찰 하며, 미래 전개방향에 대한 거시적 시각적 가능성에 대해 논의한다.
- DGGA28679 미디어와Identity디자인(MEDIA AND IDENTITY DESIGN) [3학점 3시간]  
빠르게 변화 발전하는 뉴 미디어의 특성을 연구함과 동시에 기업과 브랜드 이미지 창출 및 통합을 위한 디자인, 시스템과의 연계를 통한 새로운 매체와의 관계성을 연구하고 이를 응용하여 실제 제작을 함으로써 뉴미디어 시대의 새로운 Identity Design의 새로운 가능성을 모색 탐구한다.
- DGGA28680 미래디자인연구(RESEARCH FUTURE DESIGN) [3학점 3시간]  
최첨단 테크놀러지의 발전방향과 구체적 적용사례를 수집하여 고찰하고, 미래학 등의 연구성과와 종합하여 디자인의 미래 발전방향을 예견하고 구체적 예시에 대해 논의한다.
- DGGA28682 버추얼프로덕트플래닝(VIRTUAL PRODUCT PLANNING) [3학점 3시간]  
사이버 스페이스에서 다루는 사이버 제품을 중심으로 디자인개발을 전개하는 방법을 연구한다.
- DGGA28683 산업디자인스튜디오1(INDUSTRIAL DESIGN 1) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28684 산업디자인스튜디오3(INDUSTRIAL DESIGN 3) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28685 산업디자인스튜디오4(INDUSTRIAL DESIGN 4) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28686 산업디자인스튜디오5(INDUSTRIAL DESIGN 5) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28687 산업디자인스튜디오6(INDUSTRIAL DESIGN 6) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28688 산업디자인스튜디오7(INDUSTRIAL DESIGN 7) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28689 산업디자인스튜디오2(INDUSTRIAL DESIGN2) [3학점 3시간]  
산업디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28705 시각디자인특론(VISUAL DESIGN) [3학점 3시간]  
디지털 중심의 지식·정보산업에서 시각디자인의 중요성은 빠른 속도로 커져가고 있다. 문화로서의 디지털시각미디어 디자인에 대한 다양한 이론적 접근을 통해 지속 가능한 발전요령을 제시하고 학문적으로 체계화 한다.

- DGGA28706 시각커뮤니케이션디자인스튜디오1(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 1) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28707 시각커뮤니케이션디자인스튜디오2(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 2) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28708 시각커뮤니케이션디자인스튜디오3(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 3) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28709 시각커뮤니케이션디자인스튜디오4(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 4) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28710 시각커뮤니케이션디자인스튜디오5(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 5) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28711 시각커뮤니케이션디자인스튜디오6(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 6) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28712 시각커뮤니케이션디자인스튜디오7(VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDIO 7) [3학점 3시간]  
 시각커뮤니케이션 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28713 시각커뮤니케이션연구(VISUAL COMMUNICATION WORKSHOP) [3학점 3시간]  
 메시지나 이미지를 전달하기 위한 다양한 시각언어들의 이론적 연구와 실습을 통하여 효과적인 시각 커뮤니케이션의 방법론을 모색한다.
- DGGA28716 아이덴티티디자인연구(IDENTITY DESIGN) [3학점 3시간]  
 디자인의 통합과 디자인 시스템을 구축하기 위해 기업이미지와 브랜드 이미지를 개발하고 인접분야 디자인아이템과의 연계성과 공동작업을 통해 응용능력을 키운다. 산학협동에 근거한 실제 프로젝트를 전제로 진행된다.
- DGGA28726 예술사회학(ART SOCIOLOGY) [3학점 3시간]  
 예술과 사회의 관계에 초점을 맞추어 예술과 사회의 상호작용, 예술작품의 구조와 사회적구조의 차이를 고찰하며, ‘미디어 아트’, ‘컴퓨터 아트’, ‘디지털 아트’ 등 디자인의 영역으로 확장시켜 논의한다.
- DGGA28727 오리엔탈디자인(ORIENTAL DESIGN) [3학점 3시간]  
 동양적 사고와 문화를 중심으로 디자인 전개방법을 연구함으로 문화적 고유성을 지닌 디자인 전개방법 구출을 목표로 한다.
- DGGA28728 온라인미디어연구(THEORIES IN ON LINE MEDIA) [3학점 3시간]  
 삶에 대한 가치의 이동에 따라 새로이 주목받고 있는 디지털 중심의 지식, 정보 산업에서 온

라인 미디어 디자인의 중요성은 빠른 속도로 커지고 있다. 산업이자 문화로서의 온라인 미디어 디자인에 대한 다양한 이론적 접근을 통해 온라인 미디어의 미래에 대응할 수 있는 다양한 가능성을 모색한다.

- DGGA28733 인터랙션디자인(INTERACTION DESIGN) [3학점 3시간]  
G.U.I(Graphical User Interface)환경에서 일어나는 인터랙션(Interaction)을 기능적, 조형적 두 측면에서 연구한다.
- DGGA28734 인터랙티브스페이스디자인(INTERACTIVE SPACE DESIGN) [3학점 3시간]  
인간과 자연, 공간, 환경이 모두 연관되어 상호작용하는 인터랙티브 개념을 논의하며 미래 적용 방향에 대해 연구한다.
- DGGA28735 인터랙티브프로덕트(INTERACTIVE PRODUCT DESIGN) [3학점 3시간]  
제품 개발시 사용자 측면을 우선적으로 고려하여 기존 형태분석과 새로운 행동을 제안할 수 있도록 실험을 통해 결과를 유도한다.
- DGGA28739 전시계획론(EXHIBITION DESIGN) [3학점 3시간]  
전시의 개념을 시적 고찰을 통해 확립하고, 전시의 다양한 형태 및 수법, 새로운 전시 방식, 기술에 대해 습득하며 가능성을 모색한다.
- DGGA28740 전시디자인콜로키움(EXHIBITION DESIGN COLLOQUIUM) [3학점 3시간]  
제품, 공간, 환경디자인을 모두 연계하는 총합적 의미의 전시개념에 대해 이해하고, 전시행 정, 박물관학, 큐레이팅 등 전문적인 지식습득과 최신의 전시기법을 연구한다.
- DGGA28746 제품조형연구(RESEARCH OF PRODUCT DESIGN) [3학점 3시간]  
순수한 입체의 미적특질의 연구와 제품 생산시 생산과 접목할 수 있는 가능성을 탐구하여 제품고유의 형태적 특성을 추출하고 대상에 적용할 수 있도록 한다.
- DGGA28747 조명계획론(RESEARCH ON LIGHTING & PLANNING) [3학점 3시간]  
빛을 공간에 적용시키기 위한 환경요소로서 고찰하고, 빛의 역사와 공간적용의 사례들을 분석하여 새로운 가능성을 모색한다.
- DGGA28752 커뮤니케이션특론(RESEARCH ON COMMUNICATION) [3학점 3시간]  
효율적인 커뮤니케이션을 위한 디자인을 설계한다. 문자, 기호 및 색상 등을 통해 정보전달을 어떻게 하는지 이미지만으로도 커뮤니케이션방법을 익히며 그 결과를 측정하고 평가하여 학문적으로 체계화 한다.
- DGGA28753 컨셉과표현연구(CONCEPT AND EXPRESSION) [3학점 3시간]  
상상, 연상 등의 다양한 발상과 근원을 바탕으로한 컨셉도출의 방법을 체험하고 이를 다양한 매체를 통하여 표현케 함으로서 발상의 능력과 이를 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.
- DGGA28759 타이포조형연구(TYPOGRAPHY) [3학점 3시간]  
타이포그래피의 새로운 이미지와 그 표현성에 대한 연구를 통하여 타이포그래피를 적극적인 시각커뮤니케이션의 수단으로 활용하는 기량을 함양한다.
- DGGA28764 통합디자인연구(GRAND DESIGN APPROACH) [3학점 3시간]  
점점세분화 되어가는 디자인의 각 논의와 장르를 매크로한 시각에서 바라보고 제요소를 통합하여 연결시키는 종합적 관점을 모색한다.

- DGGA28767 퍼블릭디자인(PUBLIC DESIGN) [3학점 3시간]  
 디자인의 공공적 기능과 역할에 대해 폭넓게 논의하고, 디자인 제반분야와의 상관성 및 시너지 효과에 대해 논의한다.
- DGGA28769 포장디자인연구(PACKAGE DESIGN) [3학점 3시간]  
 포장디자인의 문제점을 마케팅 측면, 커뮤니케이션의 측면, 환경의 측면에서 접근하여 효과적으로 포장디자인의 다양한 문제를 해결하는 기량을 기른다.
- DGGA28770 프로덕트디자인플래닝(PRODUCT DESIGN PLANNING) [3학점 3시간]  
 제품의 대상에 따라 별도의 전략적인 계획이 필요하므로, 대상에 따른 가변성있는 제품플래닝을 구사할 수 있는 능력을 키운다.
- DGGA28772 환경디자인스튜디오1(ENVIRONMENTAL DESIGN 1) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28773 환경디자인스튜디오3(ENVIRONMENTAL DESIGN 3) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28774 환경디자인스튜디오4(ENVIRONMENTAL DESIGN 4) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28775 환경디자인스튜디오5(ENVIRONMENTAL DESIGN 5) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28776 환경디자인스튜디오6(ENVIRONMENTAL DESIGN 6) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28777 환경디자인스튜디오7(ENVIRONMENTAL DESIGN 7) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28778 환경디자인스튜디오2(ENVIRONMENTAL DESIGN2) [3학점 3시간]  
 환경디자인 관련 전공영역 및 논문연구주제와 관련한 논의를 심화, 발전시킨다.
- DGGA28779 환경디자인콜로키움(ENVIRONMENTAL DESIGN COLLOQUIUM) [3학점 3시간]  
 디자인과 연관된, 지구 환경문제의 다양한 논의를 고찰하며, 제품 및 공간을 연결하는 연계의 디자인으로서 빛, 소리, 바람, 중력, 물, 나무 등의 환경연출요소에 대한 새로운 디자인방법을 연구한다.
- DGGA28780 환경색채론(ENVIRONMENTAL COLOR PLANNING) [3학점 3시간]  
 도시경관 계획적 수법을 체득하고, 색채의 효과 및 경관과의 상관성 특히 빛의 변화에 따르는 유기적 연계성을 고찰하여 새로운 가능성을 연구한다.
- DGGA28781 환경소재연구(RESEARCH ON ENVIRONMENTAL MATERIAL) [3학점 3시간]  
 환경디자인의 관련학문과 전문적인 연계로 새로운 장르를 구축하여 제안하고 신재료, 신수법으로 실제화 시켜 나가는 연구 프로세스를 제안한다.
- DGGA28782 환경조형연구(ENVIRONMENTAL OBJECT) [3학점 3시간]  
 환경요소와 연계하여 인간생활공간에 깊게 작용을 미치는 다양한 유형의 환경오브제에 대해 고찰하고 연구한다.
- DGGA28783 DesignStudio1(DESIGN STUDIO 1) [3학점 3시간]  
 전공영역에 맞는 산학협력 연구 프로젝트를 기반으로 실질적 주제를 중심으로 연구하고, 또

는 개인전 작품발표를 위한 실질적인 연구를 한다.

DGGA28788 ID프리젠테이션(ID PRESENTATION) [3학점 3시간]

제품계획 및 디자인 실행, 그리고 커뮤니케이션에 관한 일련의 시간적·공간적 프로세스를 합리적이면서도 시각적으로 구성하고 전달하는 방법과 프로세스를 연습한다.

DGGA37483 에디토리얼디자인(EDITORIAL DESIGN) [3학점 3시간]

책자 편집훈련을 통해 문자와 문자, 문자와 일러스트레이션의 조화를 연구함으로써 미세한 조형감각을 기른다.

DGGA48992 피지컬컴퓨팅스튜디오(PHYSICAL COMPUTING STUDIO) [3학점 3시간]

마우스, 키보드, 스크린 기반의 인터랙션 디자인에서 벗어나 물리적 신호의 입력과 이를 위한 정보처리, 그리고 물리적 형태의 출력 장치 등을 통합한 시스템을 기획하고, 구현함으로써 피지컬컴퓨팅의 주요 기술과 관련 원리를 학습한다.

DGGA48995 메타디자인리서치(META DESIGN RESEARCH) [3학점 3시간]

본 과목은 일상 삶의 주체들이 인공물과 어떠한 관계를 이루고 있는지, 인공물을 매개로 삶의 주체들은 어떠한 관계들을 만들어 나가고 있는지, 그리고 그 속에서 인공물은 어떻게 그러한 삶을 반영하고 또 삶을 특정한 방향으로 이끌어 가고 있는지를 사회, 문화, 정치, 기술적 맥락에서 고찰하고, 이를 통해 디자인에 대한 이해를 확장시키는데 그 목적이 있다.

DGGA51202 제품정보시스템디자인(PRODUCT INFORMATION SYSTEM DESIGN) [3학점 3시간]

디지털 정보 기반의 제품 디자인의 특성을 이해하고, 제품디자인 관점에서 정보를 시스템으로 통합할 수 있는 방안을 모색한다. 인터랙티브 시뮬레이션 기법을 사용하여 제품 정보를 사용자에게 소통할 수 있는 방법을 학습한다.

DGGA51203 사용자경험디자인(USER EXPERIENCE DESIGN) [3학점 3시간]

제품과의 인터랙션 디자인에서 중시되는 사용자 경험을 이해하고, 경험과 관련하여 다양한 학문적 접근과 제시된 원리에 기초하여 사용자 연구, 경험의 설계 및 평가 등의 방법론을 습득한다. 제품, 미디어, 공간 등 목적과 환경에 따라 차별화된 경험 설계 방법을 모색하도록 한다.

DGGA51204 피지컬컴퓨팅과프로그래밍(PHYSICAL COMPUTING AND PROGRAMMING) [3학점 3시간]

피지컬컴퓨팅에 필요한 전기 회로 제작과 프로그래밍의 원리와 기법을 학습하는 과정으로, 입력 장치와 출력 장치의 기계, 전기적 특성을 익히고, 이를 제어, 통제할 수 있는 프로그래밍 기법을 기초과정에서부터 학습한다.

DGGA51205 디지털프로토타이핑(DIGITAL PROTOTYPING) [3학점 3시간]

제품과 공간디자인 프로세스에 디지털 기술이 도입되면서 디자인 개발과정에 디자인의 시각화, 기능의 가상 구현, 사용자와의 인터랙션 등이 디지털 프로토타이프의 형태로 발전하였다. 본 과정에서는 디지털프로토타이프 제작을 위한 3D 기술, 인터랙티브 프로그래밍, 스토리텔링 기법 등을 학습하고 정보디자인 원리에 기반하여 효율적인 디자인커뮤니케이션 방법을 연구하도록 한다.

DGGA51206 공간디자인기획(SPACE DESIGN PLANNING) [3학점 3시간]

공간디자인의 배경과 목적, 경제성 등을 분석하여 새로운 방법을 도출하여 공공공간, 상업공간, 주거공간등 다양한 공간의 탄생을 위한 플랜을 만드는 방법을 습득한다.



- DGGA51207 공간디자인프로세스(SPACE DESIGN PROCESS) [3학점 3시간]  
공간디자인의 프로세스를 연구함. 기획과 리서치, 기본디자인, 실시디자인, 디자인 감리 등 각 단계에서 중요한 인자를 살피고, 실무적 관점에서 접근하는 방법을 습득한다.
- DGGA51208 라이트스케이프디자인(LIGHT-SCAPE DESIGN) [3학점 3시간]  
빛으로 만들어지는 경관의 문제를 다룸.  
빛은 인간 시각 환경을 구성하는 인프라인 동시에 가장 강력한 표현수단으로, 공간디자인의 최종적인 표현이 되기 때문에 그 중요성에 대해 실무기반의 디자인 과정을 경험한다.
- DGGA51209 사운드스케이프디자인(SOUND-SCAPE DESIGN) [3학점 3시간]  
소리는 빛과 같이 빛물질적 요소이지만, 새로운 미래의 디자인 요소로 각광받는 분야이다. 소리를 디자인요소로 다루고 실제공간에 적용하는 프로세스를 습득함.
- DGGA51210 디지털기반공간디자인(DIGITAL BASED SPACE DESIGN) [3학점 3시간]  
디지털기술은 기존의 아날로그 기반의 디자인과 대별 혹은 융합하면서 새로운 차원의 디자인 방법을 요구하고있다. 본 강좌는 디지털 기반의 공간디자인을 체험하여 자신 만의 디자인 방법이 되도록 프로세스를 습득한다.
- DGGA51211 미디어지향형공간디자인(MEDIA ORIENTED SPACE DESIGN) [3학점 3시간]  
빛과소리, 향기등 새로운 미디어가 도시와 건축공간에 적용되는 세계적인 트렌드를 분석하고, 새로운 미디어 테크놀로지를 공간디자인에 적용시키는 방식을 습득한다.
- DGGA51212 친환경공간디자인(ECOLOGICAL SPACE DESIGN) [3학점 3시간]  
지속가능하고 환경을 배려하는 디자인의 방식과 철학은 제품디자인뿐 아니라 공간디자인의 기본이념이 되어가고 있기 때문에, 최근의 친환경 공간디자인 트렌드를 연구하고 습득한다.
- DGGA51213 공간디자인소재연구(SPACE DESIGN MATERIAL STUDY) [3학점 3시간]  
공간디자인을 구성하는 새로운 소재에 대하여 연구함으로써, 미래 공간디자인의 기본을 새롭게 구성하여 디자인하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
- DGGA51215 혼성공간디자인(SYNTHETIC SPACE DESIGN) [3학점 3시간]  
미래의 공간디자인은 미디어와 실제공간, 사이버 스페이스등 다양한 공간이 동시에 혼재하는 공간의 양상으로 전개될 것으로 예상된다. 본 강좌는 혼성의 의미와 철학적 배경을 연구하며 새로운 테크놀로지 기반의 흐름을 체득하여 자신의 디자인 방법에 적용하는 것을 목표로 한다.
- DGGA51216 공간설치디자인(SPACE INSTALLATION DESIGN) [3학점 3시간]  
설치 미술의 최신 경향을 탐구하고 공간에 적용하는 방법을 연구함으로써, 새로운 공간연출의 표현을 습득함을 목적으로 한다.
- DGGA51218 공간시노그래피(SPACE SCENOGRAPHY) [3학점 3시간]  
연극과 영화의 스토리텔링 및 씬 연출 기법 등을 원용한 시노그래피에 대한 연구를 통해 공간디자인에 적용가능한 프로세스 습득을 목표로 한다.
- DGGA51220 메타디자인실험(META DESIGN STUDIO) [3학점 3시간]  
본 과목은 다양한 디자인실험을 통해 디자인을 새로운 각도에서 이해하는데 그 목적이 있다. 자본주의사회에서 디자인은 고유한 배치 속에 자리한다. 그 배치는 디자인이 가질 수 있는 다양한 가능성을 차단하고 배치가 만들어내는 욕망 속에 디자인을 자리하게 한다. 본 과

목에서는 그러한 배치를 인식하고, 그 배치를 변화시킬 수 있는 새로운 실험적 디자인의 가능성들을 모색한다.

DGGA51221 문화디자인(CULTURE DESIGN) [3학점 3시간]

디자인은 단순히 인공물의 존재방식을 결정하는 활동이 아니다. 그것은 궁극적으로 사람들의 삶의 방식과 내용을 보다 긍정적인 방향으로 이끄는 능동적 활동이기 때문이다. 이러한 맥락에서 디자인은 문화와 관계를 가진다. 본 과목은 지역과 시대에 따라 고유한 삶의 방식을 드러내는 문화 공동체에 대한 리서치를 바탕으로 거기에 자리하는 문제를 발견하고, 그에 대한 디자인적 해결안을 도출함으로써 문화와 디자인에 대한 이해를 확장하는데 그 목적이 있다.

DGGA51222 한국디자인역사연구(KOREAN DESIGN HISTORY RESEARCH) [3학점 3시간]

디자인은 기술, 이념, 사회적 변화와 밀접한 관계 속에서 오늘날의 모습으로 자리하고 있다. 때문에 디자인을 이해하는 것은 단순히 현재에 지배적으로 유통되는 디자인 관련 담론과 실천의 내용만 이해하는 것에 머물 수 없는 것이다. 특히 디자인은 지역에 따라서 다른 전개양상을 나타내었는데 한국은 특수한 역사적 경험으로 인해 고유한 디자인의 모습을 발전시켜 왔다. 이러한 맥락에서 본 과목은 한국 사회의 변화에 따른 디자인의 전개양상을 사회, 문화, 기술, 이념적 내용과 관계하면서 이해하는데 목적이 있다.

DGGA51223 메타디자인연구(META DESIGN STUDIES) [3학점 3시간]

실천으로서의 디자인은 다양한 가설들에 기대고 이루어지고 있다. 실천이 이루어지는 현장에서 그러한 가설들은 진리처럼 유통된다. 본 과목에서는 비평적 관점에서 어떠한 가설들이 디자인에 자리하고 있고, 그러한 내용이 실천적으로 받아들여지는 역사적, 담론적 계기들은 무엇인지를 밝힐 것이다. 또한 현상으로서의 디자인을 비평적으로 고찰함으로써 디자인에 대한 이해를 넓히는데 목적이 있다.

DGGA51224 메타디자인세미나(META DESIGN SEMINAR) [3학점 3시간]

본 과목은 다양한 디자인에 대한 이슈들을 사회, 문화, 정치, 경제, 기술적 맥락에서 고찰함으로써 현상에 대한 이해를 보다 심층적으로 확대하는데 그 목적이 있다. 수업에서는 디자인 현상뿐만 아니라 디자인과 관계된 다양한 문헌들이 다루어질 것이다. 수강생들은 해당 문헌에 대한 발제와 발표, 토론 등을 진행함으로써 디자인에 대한 메타적 이해를 확대할 수 있을 것이다.