

1. 산업디자인과 교과과정

구분	교과목명	학년 학기	학점	주당시간		교과목구분	비고
				이론	실습		
교양일반	ESL1	1-1	1	0	2	역량기반	
	세상을만나는책임기	1-1	2	2	0	역량기반	
	재미있는글쓰기와의사소통	1-1	2	1	1	역량기반	
	ESL2	1-2	1	0	2	역량기반	
	글로벌음식문화	1-2	2	2	0	역량기반	
	역사와문화	1-2	2	2	0	역량기반	
	대인관계능력	2-1	1	1	0	직업기초	
	자기개발능력	2-1	1	1	0	직업기초	
	빅데이터와4차산업혁명	2-2	2	2	0	역량기반	
소 계			14	11	5		
전공일반	문제해결과윤리를위한인간중심디자인	1-1	2	2	0	직업기초	
	색채연구	1-1	2	1	1	역량기반	
	신입생멘토링	1-1	1	1	0	일반	
	입체디자인	1-1	2	0	2	역량기반	
	컴퓨터그래픽	1-1	2	0	2	역량기반	
	평면디자인	1-1	2	0	2	역량기반	
	평면디자인스케치	1-1	2	0	2	역량기반	
	포토그래피	1-1	2	0	2	역량기반	
	CAD	1-2	2	0	2	역량기반	
	디지털일러스트	1-2	2	0	2	역량기반	
	렌더링	1-2	2	0	2	역량기반	
	북디자인	1-2	2	0	2	역량기반	
	스마트인터페이스디자인	1-2	2	0	2	역량기반	
	의사소통과대인관계를위한디자인론	1-2	2	2	0	직업기초	
	제품디자인기획	1-2	2	1	1	역량기반	
	3D컴퓨터디자인	2-1	3	0	3	역량기반	
	WEB퍼블리싱	2-1	3	0	3	역량기반	
	레이아웃디자인	2-1	2	0	2	역량기반	
	생활제품디자인	2-1	3	0	3	역량기반	
	진로멘토링	2-1	1	1	0	일반	
	커뮤니케이션디자인	2-1	3	0	3	역량기반	
	3D시뮬레이션디자인	2-2	3	0	3	역량기반	
	디자인어플리케이션	2-2	3	0	3	역량기반	
	영상편집	2-2	2	0	2	역량기반	
	웹디자인	2-2	2	0	2	역량기반	
	제품디자인모델링	2-2	3	0	3	역량기반	
	타이포그래피	2-2	2	0	2	역량기반	
	포트폴리오	2-2	2	0	2	역량기반	
	광고디자인이해	3-1	3	0	3	역량기반	
	미디어프로젝트	3-1	2	0	2	역량기반	
	사용자경험디자인	3-1	3	0	3	역량기반	
	상품화디자인	3-1	3	0	3	역량기반	
	영상제작	3-1	2	0	2	역량기반	
	취업멘토링	3-1	1	1	0	일반	
	패키지디자인	3-1	3	0	3	역량기반	
	현장실습	3-1	2	0	0	역량기반	
	광고디자인실무	3-2	3	0	3	역량기반	
	디자인마케팅	3-2	2	1	1	역량기반	
	디자인실무와취업전략	3-2	2	1	1	역량기반	
	서비스디자인	3-2	3	0	3	역량기반	
	아트디자인	3-2	2	0	2	역량기반	
융합제품디자인	3-2	2	0	2	역량기반		
캡스톤디자인	3-2	3	0	3	역량기반		
소 계			97	11	84		
합 계			111	22	89		

2. 산업디자인과 교과목해설

· 신입생 멘토링(Fresher Mentoring)

본 과목은 신입생으로서 익숙하지 않은 학교 및 학과생활에 적응하고 지도교수와 원활하게 상담하여
원만하게 학과에 적응하기위한 수업으로 신입생 멘토링 교육에 중점을 둔다.

· 진로 멘토링(Career Mentoring)

본 과목은 2학년을 지내면서 자신의 전공에 대한 적성과 진로에 대한 심층적인 상담과 분석을 통해 자
신의 진로를 찾는 데 중점을 둔다.

· 취업 멘토링(Job Mentoring)

본 과목은 졸업반으로서 졸업전시와 포트폴리오를 성실하게 준비하고 사회에 진출하기 위한 취업준비와
사회적응 준비를 개인 또는 집단상담을 통해서 찾는다.

· 현장실습(Field Practice)

본 과목은 자신의 적성에 맞는 직업선택을 위해 본인이 희망하는 취업과 관련된 있는 직무를 경험 하
기 위해 산업현장의 실무경험을 방학기간중을 이용하여 4주간 실무교육을 통해 학교에서 배운 교육을 실
제 산업직무에서 어떻게 적용되는지는 경험하는데 중점을 둔다.

· 문제해결과 윤리를 위한 인간중심 디자인(Human Factors for Problem Solving & Ethics)

본 과목은 인간과 디자인의 상관관계를 윤리적, 물리적, 심리적 요소를 통해 이해하고 다양한 문제해
결 실제적 사례를 학습하는데 중점을 둔다.

· 평면디자인 스케치(2Dimensional Sketch)

본 과목은 아이디어를 기반으로 한 키워드 중심의 조형 요소 시각화로 콘셉트를 구체화하고 평면으로
표현할 수 있는 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· 평면디자인(Two-Dimensional Design)

본 과목은 2차원적인 형태구성의 요소인 점, 선, 면으로 이루어진 형과 색, 재질감을 분석하여, 조형원
리에 따라 새로운 발상방법과 재료연구를 통하여 시각화함으로써 창의력, 미적 감각, 직관력을 발전시키는
데 중점을 둔다.

· 색채연구(Study of Color Theory)

본 과목은 시중에 있는 여러 제품의 색채현황을 분석하고, 각종 포스터, 팸플렛, 패키지, 인쇄물, 가전제
품, 인테리어, 섬유상품들의 색채의 조화상태를 이론적으로 연구 분석하고, 실제로 계획하여 적용시켜 효
과적인 색채조화를 구현할 수 있게 하는 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· 컴퓨터그래픽(Computer Graphics)

본 과목은 시각적인 메시지를 창조하거나 전달하는데 있어 알아야 할 컴퓨터 그래픽의 기초적 지식과 2
차원이미지를 다루는 프로그램들과 더불어 문자와의 통합을 위한 편집 레이아웃 프로그램에 이르기까지 다
양한 디자인 프로그램을 수련함으로써 컴퓨터와 디자인 전반에 대한 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· 포토그래피(Photography)

본 과목은 디자인 결과물을 촬영하기 위한 스튜디오 조명 사용법을 익히는 것과, 촬영한 사진을 목적에 맞
게 수정하기 위한 프로그램 보정을 숙지하여 디자인에 필요한 이미지를 효과적으로 만들기 위한 교과목이다.

· **의사소통과 대인관계를 위한 디자인론(Design Theory for Communication & Personal Relations)**

본 과목은 기초직업능력으로 디자인 분야에 관련된 정보를 파악하고 요약하여 이를 작성하여 상대방에게 이에 대한 의사를 표현할 수 있는 기본적인 의사소통능력을 갖추는 것에 중점을 둔다.

· **제품디자인 기획(Product Design Planning)**

본 과목은 제품디자인의 기초 단계로서 수집된 자료를 통한 프로젝트 기획과 정보를 수집하고 제품개발 콘셉트 도출을 위한 디자인 방향을 잡는데 중점을 둔다.

· **3D 컴퓨터디자인(3D Computer Design)**

본 과목은 디자인을 위한 기본 컴퓨터의 개념을 이해하고 이를 컴퓨터로 2D 및 3D의 도면 및 모델링, 렌더링, 애니메이션 작업을 컴퓨터로 디자인하는데 중점을 둔다.

· **북디자인(Book Design)**

본 과목은 시각적인 전달을 효과적으로 표현할 수 있도록 편집디자인을 통해 각 매체의 시각전달 이미지를 제작한다. 시각적인 제작물을 계획하고 진행하는 과정을 실습을 통하여 훈련하여 시각적인 전달을 효과적으로 할 수 있는 감각과 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· **CAD(Computer Aided Design)**

본 과목은 산업디자인 업무에서 Auto Cad를 사용하여 도면작성 능력을 향상 시키고, 계획 및 설계의 표현능력과 실무 적용 능력을 배양하는데 중점을 둔다.

· **디지털일러스트(Digital Illustration)**

본 과목은 디자인 작업을 위한 디자이너로서 알아야 할 컴퓨터 그래픽의 모든 방법들을 수련함으로써 컴퓨터와 디자인 전반에 대한 자신감과 능력을 키우고 나아가서는 3차원 이미지 제작과 애니메이션 멀티미디어에 이르기까지 다양한 컴퓨터 기법과 디자인 방법을 익혀 실제 디자인 분야에 적용하는데 중점을 둔다.

· **스마트 인터페이스 디자인(Smart Interfac Design)**

본 과목은 스마트 콘텐츠 디자인 실무에서 적용할 수 있는 디자인 기획과 사용자 인터페이스 디자인 제작 능력함양을 목표로 디자인 방향성 정의하기, 스토리보드 제작하기, 사용성 구성 요소 제작하기 등에 대한 교육 내용을 구성한다.

· **커뮤니케이션 디자인(Communication Design)**

본 과목은 정보의 효율적인 커뮤니케이션을 위하여 시각디자인의 다양한 분야인 아이덴티티, 광고, 편집, 캐릭터, 패키지, 웹디자인을 창의적이며 실용적인 작품으로 제작할 수 있는 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· **생활제품디자인(Inhouse Product Design)**

본 과목은 일상생활 속에서 사용되는 생활제품을 디자인프로세스에 따라 실행하여 제품디자인의 기본 목표와 과정을 학습하는데 중점을 둔다.

· **영상편집(Visual Editing)**

본 과목은 디지털미디어 콘텐츠 개발을 위한 실무 광고 홍보분야의 활용방법을 학습하는 것을 목적으로 한다. 영상은 빠르게 진보하는 정보화 사회에서 효율적인 시각 커뮤니케이션 수단으로, 특히 광고CF를 중심으로 하는 다양한 광고활동뿐만 아니라 웹/모바일 환경에서의 온라인 광고를 위한 영상제작 분야에서의 수요 또한 날로 증가 추세에 있다. 이에 본 교과목은 효과적인 시각 커뮤니케이션을 가능케 하는 영상디자인 기반의 광고 콘텐츠 제작을 위한 기획의 기초과정과 영상 특수 효과 및 합성에 대한 프리프로덕션 과정 전반을 보다 자세하게 학습한다.

· 레이아웃 디자인(Layout Design)

본 과목은 시각적 질서를 통해 가장 효과적인 커뮤니케이션이 이루기 위한 편집디자인의 중추적인 요소인 레이아웃과 그리드 시스템의 활용방법에 중점을 두고 인쇄체를 실습한다. 그리고 지면을 채우고 있는 미시적인 구성요소에 해당하는 타이포그래피와 일러스트레이션의 유기적인 관계를 익힌다. 이를 바탕으로 현장실무 능력과 동시에 디자이너로서의 독창성을 배양한다.

· 웹디자인(Web Design)

본 과목은 정보를 가장 효율적으로 전달하기 위한 관련 소프트웨어 습득을 통하여 시각적 인터페이스를 제작하는데 중점을 둔다.

· 디자인어플리케이션(Design Application)

본 과목은 정보의 효율적인 커뮤니케이션을 위하여 시각디자인의 다양한 분야인 아이덴티티, 광고, 편집, 캐릭터, 패키지, 웹디자인을 창의적이며 실용적인 제품으로 개발하여 다양한 어플리케이션 디자인 작품을 제작하는데 중점을 둔다.

· 3D시뮬레이션 디자인(3D Simulation Design)

본 과목은 3D 모델링의 렌더링과 기능적 형태의 모델링으로 표현의 다양성과 3D의 논리적 시각화하는 것에 중점을 둔다.

· 제품디자인 모델링(Product Design Modeling)

본 과목은 프로젝트 실습을 통해서 실무와 유사한 제품디자인(product design)의 모델링 프로세스를 경험하고 이에 필요한 기술을 익히고 제품의 목업(Mockup)을 진행하며 재료 및 생산방법에 대해서 익히는데 중점을 둔다.

· WEB 퍼블리싱(WEB Publishing)

본 과목은 웹편집디자인의 연계과목으로 웹디자인의 실제적 구현을 위한 전문과정이다. 다양한 스마트 디바이스 환경에서 웹 콘텐츠의 실제적 구현을 위한 기본 원리를 바탕으로 실무에서 바로 활용할 수 있는 코딩 및 퍼블리싱 결과물 제작 과정을 실습한다. 이를 위해 스마트 디바이스 기본 환경과 주변 요소 그리고 퍼블리싱 능력을 갖춘 웹 퍼블리셔로서의 실무 감각을 배양하여 독창적인 스타일을 확립할 수 있도록 여러 가지 웹디자인 요소를 이용한 코딩 및 퍼블리싱 방법을 익힌다. 이를 통해 웹 및 스마트 디바이스 환경 기반의 디자인 콘텐츠가 전달하고자 하는 시각적 메시지를 성공적으로 퍼블리싱하여 확고한 스마트디자인 결과물로 이끌어낼 수 있는 능력을 배양한다.

· 타이포그래피(Typography)

본 과목은 서체의 종류, 글자가 주는 이미지, 서체의 크기, 여간, 행간, 편집디자인의 기본 요소인 타이포그래피 요소를 통해 작품화와 편집의 기본요소를 이해하기 위해 본 교과목은 타이포그래피의 개념, 타이포그래피의 실제, 타이포그래피의 요소, 타이포그래피 커뮤니케이션의 기본, 타이포그래피 커뮤니케이션의 방법, 광고 속의 타이포그래피, 타이포그래피의 문제해결과 가치, 인쇄과정의 지정방법 등으로 구성한다.

· 패키지디자인(Package Design)

본 과목은 제품의 패키지에 대한 전반적인 작업을 수행하고 지기구조를 이해하여 제품의 포장을 평면과 입체로 시각적 표현하는 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· 포트폴리오(Portfolio)

본 과목은 디자이너의 아이디어, 진행과정, 작업 결과를 계획성 있게 정리하고 효과적으로 시각화하여 실무진행의 적응능력을 제시할 수 있게 하는 능력을 키우는데 중점을 둔다.

· 사용자 경험 디자인(User Experience Design)

본 과목은 UX 디자인의 필요성을 인식하고, 기초개념에 대한 이해와 효과적인 멀티미디어 분석을 통해

신기술 개발의 응용력을 배양하고자 한다. 이에 따라 인터랙션 디자인, 인터페이스 디자인의 중요성, 사용자 중심의 디자인, 멀티미디어 인터페이스의 정의, 인터페이스 디자인의 평가기준, 멀티미디어 제작원리/분석, CDRom Title, WebSite의 성공기법, OnLineData Base(정보검색 확정/전망), 멀티미디어 응용디자인 이해, 멀티미디어 작업을 위한 주변장치, 멀티미디어의 전망, 인터페이스 디자인 등을 학습한다.

· 아트 디자인(Art Design)

본 과목은 일러스트레이션 조형 요소들과 전체 레이아웃의 관계, 작품 콘셉트와 조형표현의 연관성 등을 시시각적 형태 심리 이론을 바탕으로 접근하여 일러스트레이션에 수용되는 조형 원리들 안에서 시각에 따른 본질적 질서 체계와 흐름에 대한 표현 가치의 재해석에 그 의미를 부여하는 과정을 통해 일러스트레이션의 본질적 발전과정을 인지한다. 또한 재료 매체별 표현기법을 통하여 대상 묘사력과 평면공간의 지배력을 길러 일러스트레이터의 기초적 감각을 연마한다.

· 광고디자인 이해(Understanding of Commercial Design)

본 과목은 커뮤니케이션으로서의 광고의 역할과 가능성을 기획과 제작의 전반적인 과정을 통해 실습한다. 광고란 명시된 광고주가 특정한 상품 또는 서비스, 그리고 그것을 제공하는 회사에 관한 정보를 비대인적 매스 미디어를 유료로 이용하여 불특정 다수의 소비자나 고객 또는 일반 대중에게 전달하여 이들의 태도를 변용시키고 구매 행동을 유발함으로써 판매를 촉진하는 설득적 커뮤니케이션의 한 형태이다. 따라서 본 교과목은 시장 분석과 아이디어의 발상에서부터 시작되는 기획, 그리고 이를 다양한 광고매체의 특성에 부합하는 표현방법을 습득한다

· 광고디자인 실무(Practice of Commercial Design)

본 과목은 다양한 영상매체와 신문, 잡지 등의 인쇄 매체에 복합적으로 노출되는 광고를 분석하며 보다 전략적인 측면에서 소비자, 제품, 시장의 마케팅에서 광고전략 크리에이티브 표현에 이르는 전략적 접근 방법으로 발전시켜 제작하여 실무적 감각을 익히고 창의적 내용을 담아내는 기법을 구사하는 능력을 습득한다

· 디자인 마케팅(Design Marketing)

본 과목은 디자인 분야의 활동에 도움을 주기위해서 필요한 기초적인 마케팅 이론과 지식을 학습하고 그 과정을 체험하기위한 교과목이다. 분석기법을 익히고 실제 적용하기 위한 사례적용을 체험한다.

· 서비스 디자인(Service Design)

본 과목은 인간 사회 및 문화에 대한 통찰과 이해, 디자인의 창조적 사고를 바탕으로 기업 및 행정기관, 단체 등이 제공하는 서비스 또는 공공 분야에 대한 문제를 널리 알리고 해결 방안 모색을 목표로 진행되는 다양한 활동을 디자인적 관점에서 접근하는 것을 목적으로 한다. 서비스의 제공자와 사용자가 모두 함께 만족할 수 있는 일련의 과정을 계획하고 실행함에 있어 서비스디자인의 사용자경험 요소 및 서비스디자인 방법론 구축을 통해 서비스디자인 분야에 대해 이해하며 보다 구체적이고 다양한 매체에 적용된 디자인 결과를 도출함으로써 유, 무형의 서비스를 통합적으로 시각화할 수 있는 서비스디자인을 실행 할 수 있다.

· 입체디자인(ThreeDimensional Design)

본 과목은 시각적, 구조적 형태의 학습을 통해 구성요인을 인식하여 표현력, 공간의 양, 형태구조 및 재료 고유의 성질을 이해하고, 전개하여 상호관계를 파악하며, 미적, 직관력과 상상력을 육성하여 창조적 조형능력을 키운다.

· 렌더링(rendering)

본 과목은 3D모델링 과정에서 경험하기 어려운 사이즈에 대한 감각을 익히기 위해서 종이에 입체물을 표현하는 과정을 반복적으로 숙달하고, 효과적인 표현이 가능한 방법을 익히기 위한 교과목이다.

· 캡스톤 디자인(Capstone Design)

본 과목은 졸업반 학생들에게 실제 디자인 산업현장에서 필요한 문제해결능력, 디자인 능력 등을 기르기 위해 산학협력을 통한 디자인 포트폴리오 및 작품을 설계 제작한다. 각자의 분야에 맞는 프로젝트를 진행하여 실질적인 디자인 소양을 향상시킬 수 있으며 그에 해당하는 결과물을 제작하는데 목적을 둔다.

· 디자인 실무와 취업전략(Design Work & Job)

본 과목은 기초 디자인 실무에서 활용 가능한 전문가 육성을 목표로 다양한 디자인 업무를 수행할 수 있는 능력을 키우고 구직활동에 꼭 필요한 이력서 및 포트폴리오를 제작하여 취업전략을 세우는데 목적을 둔다.

· 미디어프로젝트(Media Project)

본 과목은 온라인 미디어를 활용한 전문적인 디자인 포트폴리오 플랫폼을 작성하여 다양한 매체에 응용할 수 있는 심미적 구성요소, 콘텐츠 구성요소, 매체적 구성요소를 수정 보완하여 완성도 높은 포트폴리오를 제작하는데 목적을 둔다.

· 상품화디자인(Commercialization Design)

본 과목은 마케팅 기법을 활용하여 상품을 포지셔닝하고 문화상품을 위한 패키지나 광고 등의 디자인을 수행하여 상품 개발의 판매 구성을 목적으로 둔다.

· 영상제작()

본 과목은 영상 콘텐츠 개발을 위한 구성요소들을 제작하기 위한 역량으로 기획된 디자인 방향에 맞는 영상 콘티를 제작하며 콘티를 활용한 영상 구성요소들을 촬영할 수 있도록 조명, 촬영, 편집 등의 영상 제작 역량을 배양하는데 목적을 둔다.

· 융합제품디자인(Convergence product design)

본 과목은 디자인 표현능력의 창의적 발상과 감성적, 합리적 표현방법을 학습하여 보다 구체적이고 체계적으로 3D 모델링과 실사 렌더링을 통하여 실무디자인에 적용 할 수 있는 디자인 프로세스 상의 핵심능력을 배우는데 목적이 있다.