

교과목 개요

◎ 드로잉1 (Drawing1) 1-0-2-0

대상을 보고 관찰하여 표현하는 것을 기본 학습구도로 삼아 창의적 표현을 할 수 있는 훈련을 한다. 연필, 콘테, 펜, 먹과 같은 단색 소묘와 아크릴, 수채 색연필, 수채물감 등의 채색도구를 이용하여 자화상, 정물, 풍경 및 인체누드, 크로키 등을 학습한다.

◎ 디자인씽킹 (Design Thinking) 2-0-4-0

인간과 소비자에 대한 이해를 바탕으로 기획·디자인과 마케팅 전략 수립을 가능하게 하는 디자인 프로세스 기초교육을 통해 창조경영 시대에 맞는 통합적 디자인 사고력을 함양한다.

◎ 디자인워크샵1 (Design Workshop1) 1-0-2-0

디자인분야에 있어서 그 해의 새로운 산업동향과 기술 등을 고려하여 학생들에게 가장 필요하다고 판단된 주제를 가지고 외부의 전문가들과 함께 세미나와 2~3회의 특강을 갖고 이에 맞는 Project를 진행한다. 대부분의 수업이 외부 연수원 등 교외에서 일정기간 동안 전학년이 함께 참여하여 이루어 진다. 해마다 다른 주제를 다루기 때문에 재학 기간 중 3번(디자인워크샵 1,2,3)을 수강할 수 있으며 학년별로 팀에서의 역할 분담이 달라진다.

◎ 컴퓨터그래픽기초1 (Intro to Computer Graphics1) 2-1-2-0

컴퓨터를 이용한 효과적인 디자인 작업의 제작 과정을 학습한다. Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign, Maxon C4D 등, 컴퓨터 그래픽에서 가장 기본적이며 핵심적인 3~4가지 소프트웨어를 중심으로 다양한 주제의 실습을 진행한다. 자신의 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있도록 디지털 도구에 대한 기술을 연마하는 동시에 컴퓨터를 통해 창의적이고 뛰어난 그래픽을 만들 수 있는 감성을 기른다.

◎ 디자인현장세미나1 (Design Career) 1-0-2-0

디자인 현업에서 활동 중인 디자이너, 디자인 교육자, 이론가, 기획자 등 디자인기반을 심화할 수 있는 전문가를 초빙하여 특정 디자인관련 주제를 심도 깊게 연구 토론한다. 이를 통해 학생들은 다양한 디자인 실무를 경험하고 디자인 사고의 폭을 넓히며 디자인 현장감을 익힌다. 재학기간 중 2번(디자인현장세미나 1,2)을 수강

◎ 미디어디자인1 (Media Design1) 3-2-2-0

디지털 매체를 중심으로 디자인이 전달되는 매체 환경에 대한 이해를 돕는다. 다양한 매체의 특징과 표현활동을 통해 매체의 수용 능력 뿐 아니라 다양한 매체를 생산하고 참여하는 미디어 리터러시 역량을 강화한다.

◎ 타이포그래피1 (Typography1) 3-2-2-0

시각언어의 기본인 Type을 기본 디자인 요소로 하는 Typography의 space, line, mess, tonal value, texture에 대해 학습하고 이를 다양한 Design Solution에 적용해 본다.

◎ **일러스트레이션1(Illustration1) 3-2-2-0**

창의력과 발상력, 조형능력 등의 필수 감각능력을 최대화하기 위한 훈련으로서 감성표현방법 등을 연구하고 전통적 화구를 포함한 각종 표현재료와 실크스크린 제판 및 인쇄 등 여러 다양한 표현기법과 이에 따른 효과를 학습하여 일러스트레이션 창작 능력을 배양한다.

◎ **디지털그래픽1(Digital Graphic1) 3-2-2-0**

이미지와 타입 등을 이용한 그래픽적 조형연습을 통하여 그래픽디자인에 대한 기본감각을 배양하고 실습과제의 컨셉과 제작방법 등을 설명하는 프리젠테이션 및 비평, 토론 등의 학습 과정을 통해 디자이너로서의 조형감각과 자질을 익힌다.

◎ **모션그래픽1(Motion Graphic1) 3-2-2-0**

모션그래픽의 기본 원리와 기초적인 개념을 학습한다. 아울러 가장 대표적인 프로그램인 플래시, 에프터이펙트 등의 기본 기능과 사용법을 익힌다. 주요 과제는 상기 교육목표를 달성할 수 있는 여러 개의 소품으로 진행한다.

◎ **사진2 (Photography2) 2-0-4-0**

- 사진 1을 이수한 학생에 한한다.
- 사진 1의 과정에 대한 이해를 바탕으로 자유로운 사고를 도모하기 위한 다양한 실험적 사진을 실습한다.
- 포토그램, 핀홀카메라, 솔라리제이션, 시아노타입, 폴라로이드 전사, 사진설치 등 다양한 특수기법의 사진과 사진응용방법을 학습한다.
- 사진의 예술적 가치를 탐구하고 이를 디자인과 접목시키는 능력을 배양한다.

◎ **디자인워크샵2 (Design Workshop2) 1-0-2-0**

디자인분야에 있어서 그 해의 새로운 산업동향과 기술 등을 고려하여 학생들에게 가장 필요하다고 판단된 주제를 가지고 외부의 전문가들과 함께 세미나와 2~3회의 특강을 갖고 이에 맞는 Project를 진행한다. 대부분의 수업이 외부 연수원 등 교외에서 일정기간 동안 전 학년이 함께 참여하여 이루어진다. 해마다 다른 주제를 다루기 때문에 재학 기간 중 3번(디자인워크샵 1,2,3)을 수강할 수 있으며 학년별로 팀에서의 역할 분담이 달라진다.

◎ **디지털퍼블리싱1 (Digital Publishing1) 3-2-2-0**

디지털 기반으로 급속하게 변화하고 있는 매체환경에 따라 웹이라는 디지털 매체의 특성 및 콘텐츠의 형식에 대해 탐색해보고 HTML과 CSS을 사용해 직접 웹기반 콘텐츠를 제작하고 배포하는 과정을 실습하며, 이를 통해 현장에서의 웹기반 실무능력을 향상시킨다.

◎ **디자인사 (History of Design) 3-3-0-0**

디자인의 생성과 시대적 흐름, 주요인물, 그들의 디자인이 당대에 미친 영향 등 디자인의 역사 전반에 대해 학습하고 회화, 건축, 조각, 문학 등 인접예술과의 연계 등을 연구한다. 또한 한국의 디자인 발달사에 대하여 학습한다.

◎ **창의창업스튜디오1 (Creative Monovation studio1) 3-2-2-0**

창의적 아이디어를 바탕으로 혁신창업을 이루기위한 디자인 기획능력과 기업가정신을 함양하고 이를 사업화할 수 있는 디자인 마케팅과정을 실습한다.

◎ 시각디자인1 (Visual Communication Design1) 3-2-2-0

인쇄매체를 포함하여 디지털 영상매체 등 각종 매체 전반에 있어서 시각정보의 효과적 전달을 위한 디자인문제해결 능력의 배양을 목표로 하여 다양한 주제에 대한 개념적이면서 시각적인 접근 방법과 표현방법을 연구한다. 또한 시각디자인 전반에 관한 실무 프로세스를 학습하며 이를 바탕으로 편집, 광고, 패키지, CIP 디자인 등에 활용하는 능력을 배양한다.

◎ 조형과구조1(Form and Structure 1) 3-2-2-0

그래픽디자인의 기초가 되는 종이매체의 입체적 활용법을 학습한다. 이를 위해 입체조형의 기본원리가 되는 조형적 구조분석 및 조형의 입체적 변환 능력을 배양한다. 평면에서 입체로 전환하는 조형방법을 다시 입체조형물에서 생기는 평면적 시각효과로 발전시킨다. 다양한 유형의 조형원리를 창조적인 디자인을 위한 실제 작업에 활용할 수 있는 능력을 키운다.

◎ 미디어인터랙션1 (Media Interaction1) 3-2-2-0

경험디자인 분야를 중심으로 산업에서 필요로 하는 디자인문제해결 역량 강화를 목표로 한다. 산업환경과 사용자조사를 토대로 설득력 있고, 창의적인 디자인문제해결 방안을 도출한다. 이러한 과정을 통해 BX, UX 등에 적용할 수 있는 디자인 능력을 배양한다.

◎ 영상디자인1 (Moving Image Design1) 3-2-2-0

영상과 관련된 기초지식을 습득하고 자기언어와 철학이 살아있는 단편 동영상물을 기획, 제작해 본다. 아날로그와 디지털의 방법을 모두 사용하며 비디오 카메라 촬영법, 아날로그 편집실습 및 Adobe Premiere, Adobe After Effect와 Sound Edit를 이용한 디지털 편집실습 등을 학습한다.

◎ 디자인워크샵3 (Design Workshop3) 1-0-2-0

디자인분야에 있어서 그 해의 새로운 산업동향과 기술 등을 고려하여 학생들에게 가장 필요하다고 판단된 주제를 가지고 외부의 전문가들과 함께 세미나와 2~3회의 특강을 갖고 이에 맞는 Project를 진행한다. 대부분의 수업이 외부 연수원 등 교외에서 일정기간 동안 전학년이 함께 참여하여 이루어 진다. 해마다 다른 주제를 다루기 때문에 재학 기간 중 3번(디자인워크샵 1,2,3)을 수강할 수 있으며 학년별로 팀에서의 역할 분담이 달라진다.

◎ 시각프로젝트1 (Visual Communication Project1) 3-2-2-0

디자인과 문화의 상관관계에 대해 이해하고 그 안에서 효과적인 커뮤니케이션을 수행할 수 있도록 디자인 문제해결 능력과 창의력을 발전시키는 프로젝트를 진행한다. 이러한 목적에 부응하는 디자인 프로젝트를 학생 스스로 기획하고 이를 시각화 한다.

◎ 브랜드매니지먼트1 (Brand Management) 3-2-2-0

브랜드를 통한 기업의 가치구축, 제품의 차별화, 아이덴티티의 설정, 브랜드시스템경영, 강력한 브랜드의 지속적 구축 등을 중심으로 기업 자산으로서의 브랜드에 대한 인식과 기업의 핵심전략으로서의 브랜드 아이덴티티에 대한 기본적인 이론을 습득한다. 브랜드의 본질을 이해하고 브랜드전략과 분석을 바탕으로 브랜드개발 디자인 프로세스의 적용과 시각화과정을 통한 브랜드아이덴티티디자인을 구현한다. 브랜딩매니지먼트2에서는 브랜딩매니지먼트1의 심화수업으로 실무적인 디자인개발 프로세스를 경험하며 최종 BI 결과물을 브랜드 전략보고서와 함께 시각적으로 산출한다.

◎ **디지털융합프로젝트1 (Digital Media Convergence Project1) 3-2-2-0**

디지털콘텐츠 전공 수업인 영상특수효과, 3D 애니메이션, 인터랙티브디자인 등 다양한 교육과정을 토대로 새로운 콘텐츠 창업의 기회를 살펴봄, 대학교육과 현장과의 거리를 좁히기 위한 실무적인 경험을 교육 목표로 한다.

◎ **인터랙션비즈니스1 (Interaction business1) 3-2-2-0**

미디어인터랙션1과 2의 심화과정이다. 사용자경험 및 인터랙션 디자인과 관련된 산업에 대한 이해를 바탕으로 창의적이고 혁신적인 디자인 문제해결방안을 모색하고 제안하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 수강생 스스로 프로젝트를 기획하고 다양한 매체로 형상화함으로써 취업, 창업, 창작에 구체적인 도움이 되는 능력을 배양한다.

◎ **드로잉2 (Drawing2) 1-0-2-0**

드로잉1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ **기초디자인 (Basic Design) 2-0-4-0**

커뮤니케이션을 위한 아이디어의 발상, 시각화, 표현방법 등에 대한 문제를 연구하고 조형을 구성하고 있는 기본 요소들, 기본원리, 구성의 방법 등을 학습한다. 주제별로 과제물을 제작하면서 디자인에 필요한 기초적인 조형능력을 개발한다.

◎ **사진1 (Photography1) 2-0-4-0**

- 사진매체의 기술적 측면을 이해하기 위하여 카메라 사용법, 사진촬영법 등을 학습한다,
- 디지털 카메라 및 디지털 프린팅 기초 등을 실습하고 필름카메라를 사용하여 흑백암실작업 및 컬러슬라이드 촬영 등을 학습한다.
- 사진 이미지의 디지털화와 사이버 갤러리 이용방법을 학습한다.
- 사진 영상의 예술적 측면을 이해하여 디자인의 아이디어를 개발하고 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

◎ **컴퓨터그래픽기초2 (Intro to Computer Graphics2) 2-1-2-0**

컴퓨터그래픽기초1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ **미디어디자인2 (Media Design2) 3-2-2-0**

데이터를 수집하여, 분석하고, 다양한 정보 디자인으로 표현하는 프로세스를 학습한다. 논리적인 접근이 필요한 주제에 대한 디자인 표현 역량 강화를 통해 뉴스, 광고, 홍보 등의 형식으로 정보를 표현하는 능력을 배양한다.

◎ **타이포그래피2 (Typography2) 3-2-2-0**

타이포그래피 1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ **일러스트레이션2(Illustration2) 3-2-2-0**

일러스트레이션 1의 심화과정이다. 장르별 일러스트레이션 연구 등의 이론과 일러스트레이션 비즈니스를 기획 할 수 있는 기획력 등을 습득하여 일러스트레이션과 매체간에 이루어지는 전반적인 적용방식을 통한 구체적인 일러스트레이션 효용성을 모색한다.

◎ **디지털그래픽2(Digital Graphic2) 3-2-2-0**

디지털그래픽1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ 모션그래픽2(Motion Graphic2) 3-2-2-0

모션그래픽2의 심화과정이다. 모션그래픽1에서 학습한 내용을 토대로 작품 모션그래픽을 제작한다. 작품 제작을 위한 기획, 스토리보드, 사운드 연출 등을 학습한다. 아울러 플래시, 에프터이펙트 등의 사용법을 심화 학습한다.

◎ 지속가능 융합 시스템 디자인(Sustainable Convergence System Design) 3-3-0-0

건축공학, 건축학, 디자인 분야의 융복합적 지식의 학습을 통하여 지속가능하며 창의적이고 체계적인 해결방법을 모색한다.

◎ 디지털퍼블리싱2 (Digital Publishing2) 3-2-2-0

디지털퍼블리싱1의 심화 과정으로 스크립트를 활용하여 인터랙티브 콘텐츠를 제작하는 과정을 실습한다. 자바스크립트의 기초 및 중급과정을 디지털퍼블리싱1 교과의 학습내용과 연계시켜 웹기반 매체의 특성을 충분히 활용할 수 있는 다이나믹 콘텐츠를 만드는 과정을 학습한다.

◎ 창의창업스튜디오2 (Creative Monovation studio1) 2-1-2-0

창의창업스튜디오1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ 시각디자인2 (Visual Communication Design2) 3-2-2-0

시각디자인1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ 조형과구조2 (Form and Structure 2) 3-2-2-0

조형과 구조 1의 심화과정으로 조형과 구조 1에서 다룬 입체적 조형능력을 바탕으로 그래픽 디자인분야의 입체물 디자인에 대한 팝업카드, 피오피(구매시점광고 구조물), 패키지디자인, 그래픽판촉물 등 실무 디자인작품을 개발하고 상품화 가능한 디자인프로세스를 경험한다.

◎ 영상디자인2 (Moving Image Design2) 3-2-2-0

영상과 관련된 기초지식을 습득하고 자기언어와 철학이 살아있는 단편 동영상물을 기획, 제작해 본다. 아날로그와 디지털의 방법을 모두 사용하며 비디오 카메라 촬영법, 아날로그 편집실습 및 Adobe Premiere, Adobe After Effect와 Sound Edit를 이용한 디지털 편집실습 등을 학습한다.

◎ 시각프로젝트2 (Visual Communication Project2) 3-2-2-0

시각프로젝트1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ 브랜드매니지먼트2 (Brand Management) 3-2-2-0

브랜드매니지먼트1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ 디지털융합프로젝트2 (Digital Media Convergence Project2) 3-2-2-0

디지털프로젝트1의 상위과정이며 심화학습이다.

◎ 인터랙션비즈니스2 (Interaction business2) 3-2-2-0

인터랙션비즈니스1의 심화과정이다. 졸업전시에 적합한 형식으로 형상화 하는 것으로 목표로 한다.

◎ 디자인커리어 (Design Courier) 1-0-2-0

취업을 위한 포트폴리오를 실무적 관점에서 크리틱하고 완성해나가는 실습중심의 교과목이다. 작품 촬영, 아카이브, 레이아웃, 매체 등을 고려하여 취업에 효율적으로 도움될 수 있는 포트폴리오를 제작한다.

◎ 산업의료원 1 (Engineering Clinic1) 3-1-4-0

현재 산업에서 각광받고 있는 디자인 분야를 선정하여 과제를 선택하고, 산업체와 협력하여 진행하는 교과목이다. 이를 통하여 해당 관련 산업 동향의 파악, 벤치마킹, 서류작성, 커뮤니케이션, 프리젠테이션, 상품화 등의 방법을 학습한다. 과제는 자료수집, 기획, 디자인, 제작, 상품화 과정에 발생하는 일련의 중간 산출물을 모두 포함한다.

◎ 산업의료원 2 (Engineering Clinic2) 3-1-4-0

산업의료원1과 동일한 내용으로서 학기 간의 개연성은 없다. 단, 과제의 내용은 산업의 현황에 따라 매 학기마다 달라질 수 있다.

◎ 산업의료원 3 (Engineering Clinic3) 3-1-4-0

산업의료원1과 동일한 내용으로서 학기 간의 개연성은 없다. 단, 과제의 내용은 산업의 현황에 따라 매 학기마다 달라질 수 있다.

◎ 융합·창업종합설계 3-0-0-3

사회 또는 산업체가 필요로 하는 문제에 대해서 학생들이 팀을 이뤄 스스로 기획, 설계, 제작하여 종합적인 문제해결에 다다른 프로젝트 방식으로 전공 간 융복합적 주제를 다루며, 창업으로 연계할 수 있는 실용적 교과이다.

□ 역량기반 교육과정 로드맵 (이수체계도)

