

조형디자인학과 교육과정 시행세칙

제1장 총 칙

제1조 목적

- ① 본 시행세칙은 경희대 일반대학원 조형디자인학과 교육과정에 관한 전반적인 사항을 규정하는데 그 목적이 있다.

제2조 일반원칙

- ① 조형디자인학과의 학위를 취득하고자 하는 학생은 본 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
- ③ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 본 시행세칙 부칙의 경과조치를 따른다.

제2장 교육과정

제3조 교육목적

- ① 조형디자인학과의 교육목적은 창의적인 인재 양성 배양이다.
- ② 조형디자인학과에는 박사과정을 설치하여 운영한다.
- ③ 조형디자인학과에는 다양한 학문의 길을 위하여 산업디자인, 시각디자인, 도예전공을 설치하여 운영한다.

제4조 교육과정 기본구조

조형디자인학과	최소 수료 학점	전공학점					추가이수학점 (선수과목 이수)
		전공필수	전공선택	타전공인정	학부 이수	학점교류	
박사과정	36	4	24	9학점 이내	-	학기당 6학점 이내 / 수료학점 1/20이내	12학점 이상

제5조 교육과정

- ① 조형디자인학과(전공) 교육과정의 세부전공별 교육과정은 <별표1_교육과정 편성표>와 같다.
- ② 조형디자인학과(전공) 교육과정의 세부전공별 교육과정의 이수체계도는 <별표2_교육과정 이수체계도>와 같다.
- ③ 조형디자인학과(전공) 교육과정의 각 교과목 해설은 <별표3_교과목 해설>과 같다.

제6조 전공이수학점

- ① 조형디자인학과의 교과목은 전공필수와 전공선택으로 구분하여 개설한다.
- ② 조형디자인학과의 학위를 취득하고자 하는 학생은 전공필수 12학점을 포함하여 최소 수료학점 이상을 이수하여야 한다.
- ③ 조형디자인학과의 전공필수 및 전공선택 과목은 다음과 같다. <아래표>
- ④ 조형디자인학과의 학위를 취득하고자 하는 학생은 본 시행세칙에서 지정한 소정의 학점을 이수하여야 한다.

전공	과정	이수구분	과목명	과목수
조형디자인전공	박사	전공필수	조형예술학 연구(3), 디자인문화사(3), 색채디자인 연구(3), 디자인기획 및 방법론(3)	4
		전공선택	도자표현과 조형심리(3), 공예미술과 문화(3), 공공·환경디자인 연구(3), 산업디자인 소재 및 기술 연구(3), 타이포그래피 분석(3), 광고와 디자인마케팅(3), 현대 도예사조 세미나(3), 조형예술 창작연구(3), 제품·서비스디자인 연구(3), 산업디자인 스튜디오(3), 기업이미지디자인 연구(3), 이미지의 이해와 연구방법(3), 환경조형물 연구(3), 조형재료 퓨전 연구(3), 실험적디자인 연구(3), 산업디자인 논문연구(3), 비주얼 커뮤니케이션 분석(3), 디지털디자인 방법론(3), 창작도자분석 연구(3), 현대공예와 Mixed Media(3), 전사·공간디자인 연구(3), 산업디자인 세미나(3), 기호론(3), 영상매체디자인(3)	24

제7조 교과목 개설

- ① 교과목 개설은 3학기 순환개설을 기준으로 하며 과목을 연속하여 개설하지 않는다. 이에 입각한 시간표는 다음과 같다, <아래표>

구분	N학기*	N+1학기**	N+2학기***
시각디자인전공	조형예술학 연구 Analysis Lecture on Plastic Arts	디자인문화사 Design Concept & History	색채디자인연구 Color & Design Study
	타이포그래피 분석 Analysis of Typography	기업이미지디자인 연구 Study of Corporate Identity Design	비주얼커뮤니케이션 분석 Analysis of Visual Communication
	광고와 디자인마케팅 Advertising and Design Marketing	이미지의 이해와 연구방법 Understanding Images and Methods	디지털디자인 방법론 Methodology of Digital Design
산업디자인전공	조형예술학 연구 Analysis Lecture on Plastic Arts	디자인문화사 Design Concept & History	색채디자인연구 Color & Design Study
	공공·환경디자인 연구 Study of Public & Environment Design	제품·서비스디자인 연구 Study of Corporate Identity Design	실험적디자인 연구 Study of Experimental Design
	산업디자인 소재 및 기술연구 Study of Industrial design Materials & Technology	산업디자인 스튜디오 Industrial Design Studio	산업디자인 논문연구 Direct Research of Industrial Design

* N학기 : 2017-1학기, 2018-2학기, 2020-1학기

** N+1학기 : 2017-2학기, 2019-1학기, 2020-2학기

*** N+2학기 : 2018-1학기, 2019-2학기, 2021-1학기

**** 조형예술학 연구, 디자인문화사, 색채디자인연구 는 시각디자인전공과 산업디자인전공 공통 교과목임

제8조 선수과목 이수

- ① 박사학위과정 입학자 중 하위과정의 전공이 다르거나, 박사과정생 중 특수대학원 졸업자는 대학원 시행세칙 제9조에 의거하여 하위과정에서 추가로 학점을 이수하여야 하며 이수해야할 선수과목은 <별표3>과 같다.
- ② 위 항에도 불구하고 하위 학위과정에서 이수한 과목의 학점을 소정의 학점인정서에 논문지도교수와 학과장의 확인을 거쳐 대학원장의 승인을 받은 경우는 추가 이수학점의 일부 또는 전부를 면제받을 수 있다.

제9조 본 대학원소속 타학과 과목 이수

- ① 본 대학원 소속 타학과 과목을 이수하였을 경우 이를 전공선택 과목으로 인정할 수 있다.

제10조 학부개설과목 이수

- ① ~~학부에서 개설한 과목을 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.~~
※ 관련 문의는 해당 학과로 하시기 바랍니다.

제11조 공통과목 이수

- ① 대학원에서 전체대학원생을 대상으로 “공통과목”을 개설하는 경우 지도교수 및 학과장의 승인을 거쳐 수료(졸업)학점으로 인정받을 수 있다.

제12조 입학전 이수학점 및 타대학원 취득학점 인정

- ① 입학 전 동등학위과정에서 이수한 학점인정 및 국내외 타대학교 대학원에서 이수한 학점 인정 등은 경희대학교 대학원 학칙에 따른다.

제3장 수료요건

제13조 최소수료학점

- ① 조형디자인학과의 최소수료학점은 박사 36학점이다.
- ② 수료에 필요한 학점인정은 본 교육과정 시행세칙에 의한다.

제4장 졸업요건

제14조 공개발표

- ① 학위청구논문을 제출하고자 하는 학생은 학위청구논문을 제출하는 학기에 그 논문의 내용을 공개발표하여야 한다.
- ② 공개발표 신청은 소정양식의 공개발표신청서에 논문지도교수의 승인 및 학과장의 확인을 거쳐 학과와 대학원에 각각 제출하여야 하며, 조형디자인 자체서류도 함께 제출한다.
- ③ 공개발표는 1차 때는 논문지도교수를 포함하여 3인 이상의 소속학과 전임교수가 참관하여야한다. 다만, 소속학과 전임교수가 3인 미만인 경우에는 논문지도교수가 위촉하는 교수가 참관할 수 있다.
- ④ 공개발표는 박사과정에 재학중인 원우 모두가 방청할 수 있다.

- ⑤ 참관교수 또는 방청자는 발표자에게 논문에 관련된 질의를 할 수 있으며 발표자는 질의에 대하여 답변하여야 한다.
- ⑥ 공개발표의 결과는 합격 또는 불합격으로 판정하되 그 기준은 조형디자인 내에서 따로 정한다.

제15조 외국어시험

- ① 외국어 시험은 3월 말, 4월 초 전공시험 때 함께 시행한다.

제16조 전공시험

- ① 전공시험에 응시하고자 하는 사람은 응시원서에 학과장의 확인을 거쳐 학과에 신청하여야 한다.
- ② 전공시험은 본인이 취득한 과목에 한하여 응시하여야 한다.
- ③ 전공시험 지정과목은 따로 없으며, 3과목을 응시할 수 있다.
- ④ 시험 시기는 보통 3월말에서 4월초에 응시한다.

제17조 논문심사를 위한 논문게재실적

- ① 일반대학원에 학위 청구 논문을 제출하기 위해서는 논문심사일 이전에 학위 청구 논문을 제외한 논문을 발표한 실적이 있어야 한다.
- ② 조형디자인학과에서는 국내1급 등재지 · 등재 후보지 또는 SCI(E)급 이상에 2편 이상 게재한 실적이 있어야 한다.

제5장 기 타

제18조 외국인의 논문게재

- ① 외국인은 논문게재(졸업요건)시 지도교수명을 해당논문에 명기하여야 한다.
- ② 박사과정
 - 인문사회, 예·체능계열 : 한국연구재단 등재지 이상 학술지에 1편 이상 게재(주저자)
 - 공학, 자연, 의학계열 : SCI(E) 이상 학술지에 1편 이상 게재(주저자)

제19조 외국인의 학과참여

- ① 외국인은 개별학습 외에, 학과내(지도교수중심) 과제에도 참여하여야 한다.

제6장 부 칙

제20조 시행일

- ① 본 내규는 2018년 3월 1일부터 시행한다.

제21조 경과조치

- ① 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 새로운 교육과정을 적용 받을 수 있다.

- ② 학생은 학생의 입학년도 교육과정에서 정한 교육과정 기본구조의 적용을 받는다. 다만, 입학 이후에 교육과정이 개편되었을 경우에는 개편된 교육과정 중 하나를 선택하여 적용받을 수 있다.
- ③ 교과목의 이수구분은 학점을 취득한 당시의 이수구분을 적용함을 원칙으로 한다.
- ④ 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충한다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.
- ⑤ 개편 전 입학자의 전공교육과정 이수요건에 대하여 전공별로 본 경과조치 외 세부사항을 교육과정 시행세칙에 지정하여 운영할 수 있다..

[별표]

- 1. 교육과정 편성표 1부.
- 2. 교과목 해설 1부.

조형디자인학과 교육과정 편성표

순번	학수 번호	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	이수 구분	수강 대상	학점	시간				개설학기		교과구분		비고
							이론	실기	실습	설계	1학기	2학기	영어 강좌	PF 평가	
1	FDD8001	조형예술연구	Analysis Lecture on Plastic Arts	전공 필수	박사	3	3				○	○	X		
2	FDD8002	이미지의 이해와 연구방법	Understanding Images and Methods	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
3	FDD8003	제품 서비스 디자인 연구	Study of Corporate Identity Design	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
4	FDD8004	도자표현과 조형심리	Ceramic Technique & Psychological Approach	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
5	FDD8005	공예미술과 문화	Crafts Art & Culture	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
6	FDD8006	타이포 그래픽 분석	Analysis of Typography	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
7	FDD8007	광고와 디자인마케팅	Advertising & Design Marketing	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
8	FDD8008	산업디자인 소재 및 기술연구	Materials & Surface Design Study	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
9	FDD8009	공공환경디자인연구	Public & Environmental Design Study	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
10	FDD8010	디자인 문화사	Design Concept & History	전공 필수	박사	3	3				○	○	X		
11	FDD8011	현대도예사조 세미나	Seminar on Contemporary Ceramics	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
12	FDD8012	조형예술 창작연구	Creative rearch in Formative Art	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
13	FDD8013	산업디자인 스튜디오	Industrial Design Studio	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
14	FDD8014	색채디자인 연구	Color & Design Study	전공 필수	박사	3	3				○	○	X		
15	FDD8015	비주얼 커뮤니케이션 분석	Analysis of Visual Communication	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
16	FDD8016	디지털 디자인 방법론	Methodology of Digital Design	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
17	FDD8017	환경조형물연구	research in environment sculpture	전공선택	박사	3	3				○	○	X		
18	FDD8018	조형재료 퓨전연구	The Study In Fusion Of Formative Arts Materials	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
19	FDD8019	실험적 디자인 연구	Study of Experimental Design	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
20	FDD8020	산업디자인 논문연구	Direct Research of Industrial Design	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		

순번	학수 번호	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	이수 구분	수강 대상	학점	시간				개설학기		교과구분		비고
							이론	실기	실습	설계	1학기	2학기	영어 강좌	PF 평가	
21	FDD8021	디자인기획 및 방법론	Design Strategy & Methodology	전공 필수	박사	3	3				○	○	X		
22	FDD8022	창작도자 분석연구	Analysis of Creative Ceramics	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
23	FDD8023	현대공예와 Mixed Media	Contemporary crafts and Mixed Media	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
24	FDD8024	기호론	Semiotics	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
25	FDD8025	영상매체 디자인	Design Study of Visual Media	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
26	FDD8026	전시·공간 디자인연구	Study of Exhibition & Space Design	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
27	FDD8027	산업디자인 세미나	ID Seminar	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		
28	FDD8028	기업이미지 디자인연구	Study of Corporate Identity Design	전공 선택	박사	3	3				○	○	X		

조형디자인학과 교과목 해설

• 조형예술연구 (Analysis Lecture on Plastic Art)

자연 내지 현실의 대상을 형상으로 표현하는 형상예술과 건축 기타의 공예 등 단지 추상적인 공간의 취급을 하는 공간예술을 그 의존하는 공간형식에 따른 평면적 부분과 구성적부분에 대한 전반적 연구

A Study on the Floor Plan and the Organization of Space based on the spatial art that serves only abstract space such as the shape art and architecture and other crafts that express objects of nature or reality.

• 이미지의 이해와 연구방법 (Understanding Images and Methods)

현대 디자인에서 색의 절대적인 상관 관계를 바탕으로 색의 과학적, 심리학적 요소를 분석 연구하고 다양한 디자인 영역에 효과적으로 색 조화를 적용할 수 있다. 본 과정에서 학생들은 이미지와 사회/문화에 관련된 5개의 논문을 임의로 선택하여 개인적으로 주제를 정한다. 또한 이미지의 시각적 다각성에 대한 문화적 역할은 현대 일러스트레이션과 예술자품을 통해 재해석하며 그와 동시에, 이미지의 언어적 해석을 논문과 문헌을 통해 연구해본다. 이미지가 사회/문화에 어떤 중점적 역할을 하는지를 분석하여 8~10페이지의 에세이를 작성하는 것이 과정의 최종 연구과제이다.

Based on the absolute correlation between the current design and color, the area of design can be analyzed scientifically and applied to the color tone.

This course decides on the topic of social and social culture and the choice of thesis on a personal topic. In addition, the visual diversity of the image can interpret and interpret current interpretations and interpretations. The final task of this course is to analyze the images and prepare 8-10 pages.

• 제품·서비스디자인 연구 (Study of Corporate Identity Desig)

자연 내지 현실의 대상을 형상으로 표현하는 형상예술과 건축 기타의 공예 등 단지 추상적인 공간의 취급을 하는 공간예술을 그 의존하는 공간형식에 따른 평면적 부분과 구성적부분에 대한 전반적 연구.

A Study on the Floor Plan and the Organization of Space based on the spatial art that serves only abstract space such as the shape art and architecture and other crafts that express objects of nature or reality.

• 도자표현과 조형심리 (Ceramic Technique & Psychological Approach)

자연 내지 현실의 대상을 형상으로 표현하는 형상예술과 건축 기타의 공예 등 단지 추상적인 공간의 취급을 하는 공간예술을 그 의존하는 공간형식에 따른 평면적 부분과 구성적부분에 대한 전반적 연구.

An intuitive approach to pottery, a tool to implement aesthetic values to create human culture, is to study the order associated with mental parts, thoughts and formative activities.

• 공예미술과 문화 (Crafts Art & Culture)

자연 내지 현실의 대상을 형상으로 표현하는 형상예술과 건축 기타의 공예 등 단지 추상적인 공간의 취급을 하는 공간예술을 그 의존하는 공간형식에 따른 평면적 부분과 구성적부분에 대한 전반적 연구

A Study on the Floor Plan and the Organization of Space based on the spatial art that serves only abstract space such as the shape art and architecture and other crafts that express objects of nature or reality.

• 타이포그래피분석 (Analysis Lecture on Plastic Art)

활자+편집+디자인으로 연계되는 타이포그래피의 프로세스를 분석적 사고로 접근하여 새로운 표현 양식을 발견함과 아울러 Font, Type, Layout등을 다루는 조형적 감각과 커뮤니케이션 요소를 접목시켜 창의적인 대안(代案)을 제시하는 작품연구를 목표로 한다.

The design of type classifications associated with type + editing + design is applied with analytical thinking to discover

new forms of expression and incorporate plastic senses and communication elements that address fonts, types and layouts.

• 광고와 디자인마케팅 (Advertising and Design Marketing)

"디자인은 시장 속에서 숨는다." 또한 광고와 디자인은 필연적으로 하나의 영역 속에서 활동을 전개하는 속성을 갖고 있다. 디자인이 시장 속에서 광고표현 방식에서 추구해야 할 가치 지향적 순기능·역기능을 연구, 효율적인 디자인 마케팅의 방향을 모색하도록 한다.

Design is breathing in the market." Advertisements and designs also inevitably have the properties to develop activities within a single sphere.

It is required to study value-oriented positive functions and adverse functions that should be pursued in an advertising expression system in markets and to seek direction of efficient design marketing.

• 산업디자인 소재 및 기술연구 (Study of Industrial design Materials & Technology)

현대 사회의 제품, 시설물, 공간, 환경에서 사용되는 중요 재료에 대하여 물리적인 특성, 가공 방법, 이용 현상 등을 조사·분석하여, 새로운 제품 개발에 적용할 수 있는 다양한 가능성을 모색한다.

Physical characteristics, processing methods, and utilization phenomena of important materials used in modern society can be investigated and analyzed and applied to new product development.

• 공공·환경디자인 연구 (Study of Public & Environment Desig)

시대적인 요구 상황에 맞는 공공디자인과 환경디자인의 의미와 개념, 현상을 재정리하고, 미래 도시환경에 있어 문화적으로 경관적으로 일체화된 이상적인 모습으로 다가갈 수 있는 창조할 수 있는 안목을 배양한다. 다양한 실존 사례와 연구 사례를 조사·분석하여 새로운 디자인 계획 개념과 연구 논리를 구축한다.

It revises the meaning, concept and phenomenon of public design and environment design to meet the needs of the times and creates an ideal image that is culturally integrated in the future urban environment. To develop new design planning concepts and research logic by researching and analyzing existing cases and research cases

• 디자인문화사 (Design Concept & Histor)

현대 예술과 디자인의 사조적(思潮的)인 경향과 정치, 경제, 사회, 문화적 특징에 대한 이해를 바탕으로 미래사회에서 요구하는 창조적인 예술과 디자인에 대한 새로운 비전을 구축한다.

Building a new vision of the creative arts and designs required by the future society based on thinking trends and understanding of political, economic, social and cultural characteristics

• 현대 도예사조 세미나 (Seminar on Contemporary Ceramics)

현대 도자는 다양하고 그 범위 또한 넓어졌으며 개념 표현이 풍부하다. 오늘날 절대적인 많은 사회적·문화적 영향을 바탕으로 한 주관적 관념 도자를 중심으로 분석 및 비교하여 방향성을 연구.

Modern pottery is diverse, has a wide range and is rich in conceptual expression. An analysis and comparison of the orientation of subjective ideas based on many absolute social and cultural influences today.

• 조형예술 창작연구 (Creative Research in Formative Art)

인류문화 창달을 위한 미적 가치관의 구현매체인 예술적 표현을 직관적으로 접근해 조형 창작에 관련된 심미적 영역과 여러 가지 가치와 사고를 연구. An intuitive approach to artistic expression, which is an implementation medium of aesthetic values for the creation of human culture, is used to study aesthetic areas and values and thoughts related to the creation of the sculpture.

• 산업디자인 스튜디오 (Industrial Design Studio)

다양한 제품과 시설물 또는 공간과 환경의 제 조건과 여건에 따른 종합적인 상황을 분석하여, 효율적이며 이상적으로 개선·발전시킬 수 있는 계획기준요소를 선별하고 조합하며, 연출하는 과정을 실천적으로 학습한다.

The medical institution analyzes the overall conditions of various products, facilities, space and environment conditions, and selects and combines the elements of the plan criteria that can be efficiently and ideally improved and developed.

• 색채디자인연구 (Analysis Lecture on Plastic Art)

자연 내지 현실의 대상을 형상으로 표현하는 형상예술과 건축 기타의 공예 등 단지 추상적인 공간의 취급을 하는 공간예술을 그 의존하는 공간형식에 따른 평면적 부분과 구성적부분에 대한 전반적 연구·색채 디자인

현대 디자인에서 색의 절대적인 상관 관계를 바탕으로 색의 과학적, 심리학적 요소를 분석 연구하고 다양한 디자인 영역에 효과적으로 색 조화를 적용할 수 있다.

Based on the absolute correlation of colors in modern design, scientific and psychological elements of color can be analyzed and color harmony applied effectively in various design areas.

• 비주얼 커뮤니케이션 분석 (Analysis of Visual Communication)

시각적 의사소통 매개체를 디자인하는 시각디자인(visual Design)은 커뮤니케이션 기능을 통해서 그 목적이 달성되므로 소비자의 감성과 메신저의 요구가 효과적이며 손쉽게 합일점을 찾는 기법을 부단히 탐구하여야 하며, 그러한 요구를 적합한 방법으로 시각화하는 연구도 계속 해야만 한다.

Visual Design, which requires only visual communication medium design, is accomplished through its communication function, so that consumers ja emotional and messenger needs can find an effective and easy way to connect.

• 디지털디자인 방법론 (Methodology of Digital Design)

컴퓨터의 시스템과 프로그램의 개발로 인해 on-line 디자인에서 컴퓨터를 응용한 시각 창조 행위는 이미지 제작 기법 등에 큰 변화를 불러 일으켰다.

또한 디지털 디자인이 가져오는 보다 다양하고 효율적이며 정교한 디자인의 가능성에 주목하게 되었고, 보다 섬세한 수준의 그래픽 기법이 가능해 지고 있다. 이에 본 수업은 새로운 창조, 다양한 디자인 도전, 확장되는 시장 상황에 따라 대처할 수 있는 디지털 시대의 디자인 방법론을 제시하고 연구하게 된다.

Due to the development of computer systems and programs, the use of computer in an on-line design caused a great change in image production techniques and so on. In addition, the potential for more diverse, efficient, and sophisticated designs that digital design brings has become more capable of providing sophisticated graphic techniques. Therefore, this class will present and study design methodologies for the digital age to cope with new creations, various design challenges, and expanding market conditions.

- 환경조형물 연구 (Research of Environment Creation))

환경을 구성하는 여러 요소의 상관성과 예술철학의 개념세계를 정립하여 건축의 내부공간과 조경학적 외부공간에 대한 예술적 환경조형을 연구.

Establish a conceptual world of art philosophy and the correlation of the elements that make up the environment to the architectural interior space and the architectural environment molding of the landscape exterior.

- 조형재료 퓨전 연구 (The Study in Fusion of Formative Arts Material)

창의적이고 미래지향적인 예술작품의 표현을 위해 다양한 재료·질료의 특성을 연구하고 이를 창작미술제작에 효율적인 접목과 활용시키는 연구에 목표가 있다.

The goal is to research the characteristics of various materials and drugs for the expression of creative and futuristic works of art, and to use them effectively for the manufacture of creative art.

- 실험적디자인 연구 (Study of Experimental Design)

사물의 형성 과정에서 생성되는 비물질적인 요소들을 탐미하고, 제품을 통한 문화적 경험과 미학적 의미를 이해한다. 또한 미래 산업디자인의 비전을 예측하고, 인간의 보다 나은 삶의 질과 가치를 향상시키기 위해 유용 가능한 디자인과 디자인시스템, 소프트웨어를 활용하여, 창조적이고 실험적인 디자인을 탐구·학습한다.

Explore the nonmaterial elements created in the formation of things and understand the cultural experience and aesthetic meaning of products Also, creative and experimental design is explored using useful design, design systems and software to predict future industrial design visions and improve the quality and value of human life.

- 산업디자인 논문연구 (Direct Research of Industrial Design)

산업디자인학 전공 연구자의 고유 연구 내용을 심화·발전시키고, 그 내용을 논리적이고 체계적인 형식으로 연계·구성한다. 구체적으로 논문의 체계적인 구성과 완성도 있는 기술, 표현이 가능하도록 제 능력을 배양한다. 구체화된 논제를 창의적인 연구 결과로 승화·발전시킨다.

The medical institution deepens and develops unique research by researchers specializing in industrial design, linking the contents into logical and systematic forms. Develop one's own ability to specifically organize a thesis, complete skill, and express it Develop a concrete topic as a result of creative research.

- 디자인기획 및 방법론 (Design Strategy & Methodology)

산업디자인 제 분야의 디자인 작업 과정을 효율적으로 체계적으로 경제적으로 실현하기 위하여 접근할 수 있는 원칙과 이론, 정책과 전략에 대하여 다면적이고 실증적으로 연구·학습한다.

Study and learn multi-faceted and empirical about principles, theories, policies and strategies that can be accessed to efficiently and systematically and economically realize the design work process in the field of industrial design.

- 창작도자분석 연구 (Analysis of Creative Ceramic)

오늘날의 예술은 과학과 문명의 발달에 영향을 받아 다양한 조형예술로 발전하고 있으므로 미래사회의 예술 사조를 예측하고 새로운 창작도예를 도모하기 위해 도자문화의 변천과 발전과정을 연구하여 각 시기별 반영된 양식과 형식을 이해.

The art of today is influenced by the development of science and civilization, and is developing into a variety of formative arts, so we can predict the trends of art in the future society and reflect the transition and development of pottery.

- 현대공예와 Mixed Media (Contemporary Crafts and Mixed Media)

멀티미디어의 확산과 급격하게 증가하는 디자인의 사회적 필요성에 의해 각 예술분야들의 별개의 영역이 아닌 넓은 의미의 포괄적 조형시각을 제시하고자 여러 가지 다른 종류의 소재를 결부시켜 혼합하여 나타내 또 다른 영역의 미 창출연구.

The proliferation of multimedia and the rapidly increasing social needs of design are creating a wide range of composite views of the arts, not separate areas, but of the comprehensive representation of the design.

- 기호론 (Semiotics)

사회 내에서의 기호들이 삶을 연구하는 과학이라면 디자인에서의 기호론은 시각적 대상이 되는 시스템의 공시적 구분에 대한 형식적 분석이라고 할 수 있다. 오늘날의 시각 언어로서 기호이론을 디자인뿐만 아니라 건축, 영화, 광고, 만화, 제품디자인 등에 이르는 일체의 문화적 현상에 폭 넓게 수용되고 있으며 본 과목에서는 이를 적합한 과정을 거쳐 결집하고 해석해 보는데 그 의미가 있다.

While symbols in society study life, symbolism in design can be a formal analysis of the public distinction of a system that is a visual object. As a modern visual language, it is widely accepted not only by design but also by all cultural phenomena such as architecture, film, advertisement, cartoon, product design, and so on.

- 영상매체디자인 (Design Study of Visual Media)

2D, 3D 애니메이션 (Animation)과 동영상으로 표출되는 모든 시각화의 가능성을 탐색해 보고 실무현장 방문 등을 통하여 실제 촬영 및 편집 작업을 구사해 봄으로써 세 부적인 제작과정을 습득 할 수 있도록 하여 이론적 배경도 함께 이해할 수 있도록 한다.

Explore the possibility of background visualization in 2D, 3D animation, and video, and make three amulets through practical filming and editing process through field visit.

- 전시·공간디자인 연구 (Study of Exhibition & Space Design)

특정한 환경에서 시·공간의 유용 가치를 극대화하기 위한 커뮤니케이션 및 프로모션 능력은 매우 중요시 된다. 전시 공간의 제품적 요소, 시스템적 요소, 환경적 요소와 함께 내용적 요소의 구성, 연출, 총합 능력을 함양하기 위하여 차별화된 디스플레이 사례를 탐구·학습한다.

Communication and promotion capabilities to maximize the useful value of city and space in a particular environment are of great importance. Explore and learn differentiated case studies in order to foster composition, production and total capacity of the contents along with the product, system and environmental elements of the exhibition space.

- 산업디자인 세미나 (Industrial Design Seminar)

오늘날 인간과 사회, 문화, 환경, 과학 기술과 산업의 비전은 예술과 디자인 전 분야를 포함하는 총합적인 이해와 소통에 기초한 공동의 핵심 가치를 중요시하고 있다. 이와 관련한 산업디자인 분야의 최근 이슈와 현상에 대한 연구 결과를 공유한다.

Today, the vision of man and society, culture, environment, technology and industry places importance on the core values of common understanding and communication, including all areas of art and design. In this regard, research results on recent issues and phenomena in industrial design are shared.

- 기업이미지디자인연구 (A Study on Corporate Image Design)