

디자인대학원 커리큘럼 분석을 통한  
KIDP 전략적 활용방안 도출

2007. 2. 8(목)

정 책 개 발 팀

1. 주요 대학원 디자인학과 커리큘럼	1
2. 디자인 관련 대학원 특수과목 현황	3
3. 시사점 및 활용방안	7
별첨. 주요 대학원 디자인학과 커리큘럼	8

## 1. 주요 대학원 디자인학과 커리큘럼

### □ KAIST 산업디자인학과 커리큘럼의 목표

- 석사과정에서는 다양한 산학 연구를 통해 디자인 프로젝트의 수행 및 관리 능력을 심화시키고 고급 이론과 실제적인 응용에 관한 개별적 연구를 수행하여 디자인 연구를 실무에 적용할 수 있는 자질을 습득하게 됨
- 박사과정에서는 디지털 미디어 및 콘텐츠 디자인, 인공환경시스템 디자인, 인간중심 인터랙션 디자인, 창의적 디자인, 디자인 전략 등에 대한 고급 이론을 습득하고 이를 바탕으로 심화된 디자인 연구를 수행함으로써 국제적인 디자인학의 지식체계를 형성하는데 기여함

### □ IDAS 디자인경영학과 커리큘럼의 목표

- 디자인경영학과의 교육목표는 디자인을 경영자원 (Managerial resources)으로 활용할 수 있도록 하는 동시에 기업전략의 차원에서 신상품의 개발, 브랜딩, 이미지메이킹 및 글로벌경영을 할 수 있는 역량을 배양하는 것임
- 또한 Design Quality를 항상 염두에 두고 디자인산업의 국제경쟁력을 관리할 수 있는 인재를 양성 배출하는 것이 궁극적인 목표임
- 디자인경영학과의 졸업생들은 우선 각 기업의 상품기획, 브랜딩 등 디자인 전략을 세우고 관리하는 중요한 역할을 통하여 기업의 경쟁력 강화에 기여할 것이며 더 나아가서는 21세기의 성장산업인 창의적산업 - 생활용품, 펜시, 패션, 텍스타일, 캐릭터, 애니메이션, 음반, 영상 등의 경영 전문가로서 기여하게 될 것임

### □ 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 커리큘럼의 목표

- 20세기의 디자인 교육은 사용자의 욕구를 이해하고 제품을 생산하기 위한 방법을 위주로 이루어져 왔으나, 21세기의 디자인은 인간의 감성을 중심

으로 다양한 정보와 기술을 기반으로 새로운 가치와 콘텐츠를 개발해 낼 수 있는 능력을 갖추어야 함

- 인간생활과 정신적·감성적 만족을 기반으로 하는 가치공유집단을 형성하는 새로운 디자인의 방향에 걸맞는 교육 프로그램을 개발하기 위하여, 과학, 사회, 문화, 경제에 관련된 전반적 다양한 학문의 영역과 학제적인 연구가 가능하도록 교과목을 편성함
- 특히 제품디자인은 제품의 외양뿐만 아니라 제품의 경제적 측면에서의 국가경쟁력을 강화시키는 중요한 역할을 수행해 왔음. 그리고 21세기에는 이에 더하여 사회적 문화적 가치의 창출로 보다 풍요롭고 윤택한 인간의 생활환경을 만드는 데에 그 역할이 확대되고 있음. 이러한 시대의 요구에 대응하기 위한 디자이너의 역량을 키우기 위하여 제품디자인뿐만 아니라 주변의 문화와 사회를 이해하고 보다 더 심도 있는 제품디자인의 실제적 지식과 학제적 지식을 고루 갖춘 디자이너의 육성을 목표로 함

## 2. 디자인 관련 대학원 특수과목 현황

### □ 국내 대학원 디자인학과 특수과목 현황

- KAIST 산업디자인학과에서는 시각문화론, 고급 디지털 콘텐츠론, 디자인 시스템공학, 디자인조직과 운영, 디자인정보DB론, 디자인 마케팅, 디자인 관리론을 개설하고 있음
- 서울대 공업디자인전공에서는 디자인과 비교문화 연구, 조형심리연구, 세계문화와 지역정체성, 문화상품론, 디자인윤리, 디자인정보구조론, 디자인정책 및 전략 연구, 경영관리론, 창조성개발연구, 디자인산업경영 연구를 개설하고 있음
- 홍익대학교 IDAS 디자인경영전공에서는 디지털 비즈니스 디자인, 국제 디자인 비즈니스 경영, 디자인경영, 전략적 마케팅, 전략적 브랜딩, 트렌드 예측, 디자인 경영사례, 벤처 비즈니스, 디자인 리더십, 지적재산, 영어 1, 2, 3, 논문영어1, 2를 개설하고 있음
- 한양대학교 산업.환경디자인전공에서는 소비자행동론, 디자인마케팅, 디자인경영론을 개설하고 있음
- 중앙대학교 디자인경영학과에서는 디자인경영특론, 디자인제도, 디자인 경영세미나, 디자인마케팅특론, 브랜드디자인매니지먼트, 소비자행동론, 디자인경영정보시스템론, 디자인경영분석연구를 개설하고 있음
- 이화여대 디자인경영학과에서는 디자인마케팅, 킬러마케팅, 디지털디자인비즈니스, 디자인조사방법론, 디자인매니지먼트, 미디어프레젠테이션을 개설하고 있음
- 성균관대학교 디자인경영학과에서는 디자인마케팅론, 칼라트렌드 & 마케팅, 디자인과 비즈니스, 디자인과 매니지먼트, 지적재산권, 매니지먼트전략, 디자인이슈, 문화세미나, 브랜드디자인전략, 디자인비즈니스를 개설하고 있음

- 국민대학교 공업디자인학과에서는 디자인경영론, 디자인정보론을 개설하고 있음
- 조선대학교는 디자인학과에서는 디자인심리특론, 창업론, 디자인매니지먼트특론, 디자인마케팅특론을 개설하고 있음

### □ 해외 사례

- 해외 대학원의 경우 디자인대학 내 일반 디자인학과의 경우 차별화된 커리큘럼을 보유하지 못하고 있음. 하지만 디자인대학 내 디자인경영학과, 학제적인 특수 프로그램, MBA코스 중 디자인경영 전공을 중심으로 다양한 커리큘럼을 개설하고 있음
- 미국 Pratt Institute는 디자인경영 특성화 프로그램인 'The Design Management Program'의 MPS(Master of Professional Studies)에서 리더십, 재무보고와 분석, 광고와 촉진, 경영혁신, 국제 비즈니스 환경, 금융과 시장, 협상론, 재무관리와 벤처, 전략적 마케팅, 의사결정 관리, 지적재산권법, 경영전략, 신제품관리 및 개발을 개설하고 있음
- 미국 Carnegie Mellon University, School of Design은 공대(기계공학), 경영대학원(마케팅, 조직행동이론)과 공동으로 IPD(integrated product development)과정에서 제품통합개발, 통계와 조직행동, 재료공학, 라이프사이클 측정과 그린마케팅을 개설하고 있음. 특히 제품통합개발(Integrated Product Development)에는 John Cagan(공학과 교수), Craig Vogel(디자인학과 교수), John Mather(산업행정대학원 교수)가 교수진으로 참여하고 있는데 이 과목은 신상품의 디자인, 제조, 마케팅에 따른 여러 과정을 통합적 관점에서 고찰하기 위한 코스임. 구체적으로 혁신적 전략, 제품디자인, 컴퓨터지원 디자인과 프로토타이핑, 컨셉테스팅과 프로토폴 분석, 리더디자인이슈, 마켓테스팅, 제조와 생산 그리고 제품소개와 관리 등에 관한 포괄적인 분야의 강의가 포함됨.
- 미국 Columbia University의 MBA과정에서는 Bernd Schmitt 교수(Columbia University MBA 과정 교수)가 Parsons School of Design의 Lorenzo Porcelli 교수와 함께 고급품 디자인 및 마케팅을 개설하고 있음

- 독일 Zollverein Design School은 Business Design MBA 코스로 **경영학, 경제학, 법학, 전략, 데이터분석과 의사결정론, 문화와 사회, 트렌드와 이슈 관리, MIS, 인적자원관리, 조직발전론, 회계학, 전략적 마케팅 관리, 비즈니스 모델, 재무관리와 투자, 리더십**을 개설하고 있음
- 이탈리아의 Domus Academy는 비즈니스디자인 과정에서 **브랜드 전략과 커뮤니케이션, 제품전략, 기업가 정신, 비즈니스와 문화, 특허와 보호, 회계관리, 경영기획, 매체관리, 마케팅, 지역 비즈니스와 글로벌 유통, 신시장과 유통**를 개설하고 있음
- 영국 Kingston University는 **Design Business**를 개설하고 있음
- 일본 쓰쿠바대학 인간총합과학연구과에서는 **교육학, 학교교육학, 심리학, 심신장애학, 휴먼케어과학, 감성인지뇌과학, 스포츠의학, 체육과학**을 개설하고 있음

□ 국내외 디자인 관련 대학원 특수과목 현황

	학교	특이 과목	
국내	KAIST 산업디자인학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각문화론</li> <li>디자인조직과 운영</li> <li>디자인정보 DB론</li> <li>디자인 관리론</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>고급 디지털 콘텐츠론</li> <li>디자인 시스템공학</li> <li>디자인 마케팅</li> </ul>
	서울대학교 공업디자인전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인과 비교문화 연구</li> <li>조형심리연구</li> <li>세계문화와 지역경제성</li> <li>문화상품론</li> <li>디자인윤리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인정책 및 전략 연구</li> <li>경영관리론</li> <li>창조성개발연구</li> <li>디자인산업경영연구</li> <li>디자인정보구조론</li> </ul>
	홍익대학교 IDAS 디자인경영전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 비즈니스 디자인</li> <li>국제 디자인 비즈니스 경영</li> <li>디자인경영</li> <li>전략적 마케팅</li> <li>벤처 비즈니스</li> <li>디자인 리더십</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전략적 브랜딩</li> <li>트렌드 예측</li> <li>디자인경영사례</li> <li>지적재산</li> <li>영어 1, 2, 3</li> <li>논문영어 1, 2</li> </ul>
	한양대학교 산업.환경디자인전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>소비자행동론</li> <li>디자인마케팅</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인경영론</li> </ul>
	중앙대학교 디자인경영전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인경영특론</li> <li>디자인경영세미나</li> <li>디자인마케팅특론</li> <li>브랜드디자인매니지먼트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소비자행동론</li> <li>디자인경영정보시스템론</li> <li>디자인경영분석연구</li> <li>디자인제도</li> </ul>
	국민대학교 공업디자인학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인경영론</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인정보론</li> </ul>
	이화여자대학교 디자인경영학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인마케팅</li> <li>컬처마케팅</li> <li>디지털디자인비즈니스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인조사방법론</li> <li>디자인매니지먼트</li> <li>미디어프레젠테이션</li> </ul>
	성균관대학교 디자인경영학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인마케팅론</li> <li>칼라트렌드 &amp; 마케팅</li> <li>디자인과 비즈니스</li> <li>디자인과 매니지먼트</li> <li>지적재산권</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>매니지먼트전략</li> <li>디자인이슈</li> <li>문화세미나</li> <li>브랜드디자인전략</li> <li>디자인비즈니스</li> </ul>
조선대학교 디자인학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인심리특론</li> <li>창업론</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인매니지먼트특론</li> <li>디자인 마케팅특론</li> </ul>	
해외	미국 Pratt Institute, The Design Management Program, MPS	<ul style="list-style-type: none"> <li>리더십</li> <li>재무보고와 분석</li> <li>광고와 촉진</li> <li>경영혁신</li> <li>국제 비즈니스 환경</li> <li>금융과 시장</li> <li>신제품관리 및 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>협상론</li> <li>재무관리와 벤치</li> <li>전략적 마케팅</li> <li>의사결정 관리</li> <li>지적재산권법</li> <li>경영전략</li> </ul>
	미국 Carnegie Mellon University, School of Design, IPD Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>제품통합개발</li> <li>통계와 조직행동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>라이프사이클 측정과 그린 마케팅</li> <li>재료공학</li> </ul>
	미국 Columbia University MBA	<ul style="list-style-type: none"> <li>고급품 디자인 및 마케팅</li> </ul>	
	독일 Zollverein Design School	<ul style="list-style-type: none"> <li>경영학</li> <li>경제학</li> <li>법학</li> <li>전략</li> <li>데이터분석과 의사결정론</li> <li>문화와 사회</li> <li>재무관리와 투자</li> <li>리더십</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>트렌드와 이슈 관리</li> <li>MIS</li> <li>인적자원관리</li> <li>조직발전론</li> <li>회계학</li> <li>전략적 마케팅 관리</li> <li>비즈니스 모델</li> </ul>
	이탈리아 Domus Academy	<ul style="list-style-type: none"> <li>브랜드 전략과 커뮤니케이션</li> <li>제품전략</li> <li>기업가 정신</li> <li>비즈니스와 문화</li> <li>특허와 보호</li> <li>신시장과 유통</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>회계관리</li> <li>경영기획</li> <li>매체관리</li> <li>마케팅</li> <li>지역 비즈니스와 글로벌 유통</li> </ul>
	영국 Kingston University	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design Business</li> </ul>	
	일본 쓰쿠바대학 인간총합과학연구과	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육학</li> <li>학교교육학</li> <li>심리학</li> <li>심신장애학</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>휴먼케어과학</li> <li>감성인지뇌과학</li> <li>스포츠의학</li> <li>체육과학</li> </ul>

### 3. 시사점 및 전략적 활용방안

#### □ 시사점

- 국내 대학원의 경우 디자인대학 내에 디자인경영학과를 다수 개설하고 있으며, 앞으로도 보다 많은 대학이 디자인경영학과를 개설할 것으로 보임
- 디자인경영학과가 따로 개설되지 않은 디자인학과의 경우에도 경영학 분야, 특히 마케팅 관련 과목은 한두 개 이상 개설하고 있음
- 디자인 분야에서 **경영학과 마케팅이 차지하는 위상이 점차 높아지고 있음**을 알 수 있음
- 이 밖에도 지적재산권(디자인제도), 디자인정보 DB, 디자인조직 운영 등과 관련된 과목을 개설하고 있어 **인접학문에서 필요한 분야를 빠르게 흡수**하고 있음을 알 수 있음

#### □ 활용방안

- 이제 디자인대학에서 디자인 전공자만을 교원으로 채용하거나 활용하는 것은 아니기 때문에 KIDP는 **커리큘럼상에서 니치마켓을 정확히 포착하고 향후 트렌드를 예측하여 직원들의 역량을 강화시킬 필요가 있음**
- KIDP 직원들은 **회사의 지원과 자신의 노력을 통해 필요한 전문능력을 평소 배양해야 할 것임**
- 특히 경영학 분야 중 **마케팅 및 소비자행태 관련 과목과 디자인의 연계**를 시도하여 **자신만의 영역을 개척**해야 할 것임
- 지적재산권의 중요성이 커지면서 일부 대학에서 관련 과목을 개설하고 있는 상황이므로, KIDP는 일부 **직원들을 디자인 분야에 특화된 지적재산권 전문가로 양성**해야 할 필요성이 있음

### 4. 별첨: 주요대학원 디자인학과 커리큘럼

#### □ KAIST 산업디자인학과

##### 석사과정

##### ID501 디자인 이슈 (Design Issues)

최근 디자인학을 형성하고 있는 다양한 이론 및 주요 논제들에 대한 이해를 통하여, 현재와 미래 디자인 연구의 근간을 이루는 주요한 디자인 연구의 흐름을 선도할 수 있는 관점을 형성하고 총체적 디자인 지식체계를 구축한다.

##### ID502 연구방법론 (Research Methodology)

디자인 연구의 바탕을 형성하는 다양한 연구 방법론에 대한 체계적인 이해와 이를 통한 디자인 연구과정 및 결과물의 분석을 통하여, 석사 및 박사과정의 연구를 체계적으로 진행할 수 있는 기초적 지식을 함양한다.

##### ID503 디자인 프로젝트 I (Design Project I)

과학기술의 진보와 생활양식의 변화에 따른 신제품디자인개발의 이론과 실재를 학습하는 과목이다. 신제품디자인 컨셉설정 관련인자의 탐색과 분석, 합리적인 디자인 프로세스의 전개, 올바른 의사결정방법과 관련하여 사용자 중심의 디자인 창출방법에 대하여 프로젝트 수행방식으로 진행한다.

##### ID504 디자인 프로젝트 II (Design Project II)

디자인 프로젝트 I의 심화과정으로써 기업전략에 부응할 수 있는 디자인 방법을 실제 프로젝트를 통하여 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 디자인 전략과 프로젝트 관리에 수반되는 제반 기법을 다룬다.

##### ID505 사용성분석 (Usability Analysis)

제품 및 미디어의 학습성, 효율성, 기억성, 만족성 등의 다양한 차원의 사용편의성에 관한 이론을 연구하는 교과목이다. 휴리스틱 조사법, 태스크 분석법, 사용성 평가법 등의 다양한 방법을 실제 경험함으로써 사용자 중심 디자인을 이룰 수 있는 능력을 함양하게 된다.

##### ID506 미디어 인터랙션 디자인 (Media Interaction Design)

인간과 컴퓨터, 인간과 제품간의 상호작용을 형성하는 다양한 미디어의 시각, 청각, 촉각, 후각적 상호작용성을 연구하여, 오감을 활용한 Tangible Interaction 디자인의 사례를 실제적으로 경험함으로써 다양한 인터랙션 디자인의 개발에 대한 풍부한 지식을 습득한다.

##### ID507 공간디자인 체계론 (Theory of Space and Design System)

이 과목은 인간환경과 공간에 관한 학습을 목표로 한다. 공간을 인간환경 구성요소의 하나로 이해하고, 공간속에서 발생하는 인간 행태, 윤리, 가치를 발견하여 공간디자인 창출 방법을 연구한다. 이를 위해서는 환경학, 조경학, 건축디자인 등의 인접학문에 관한 지식을 습득하여 학제적 연구과제를 도출한다.

##### ID508 고급디자인 방법론 (Advanced Design Methodology)

고도로 복잡하고 난해한 디자인 문제를 체계적으로 해결할 수 있는 디자인 방법을 심도있게 교수하는 과목이다. 학습자들은 이 과목을 통하여 신제품 개발에 활용되는 제품 기획의 발견, 소비자의 지각과 기호 분석 방법과 사용자 연구 방법, 디자인 문제 구조파악, 정서적, 정량적 디자인 평가 방법 등을 학습하게 된다. 또한 이들 디자인 방법의 효과적인 활용을 위하여 다양한 컴퓨터 분석기법을 사례연구와 함께 진행하여 분석적 도구로서의 컴퓨터 활용기법을 익히게 된다.

##### ID601 디자인 프로젝트 III (Design Project III)

멀티미디어 관련 프로젝트를 디자인하는 프로젝트 과목으로 멀티미디어 관련 제품의 특성을 파악하고 제품의 기획 및 디자인, 마케팅과 관련된 전 분야에 걸쳐 각 분야의 전문가와 협업 방식에 의한 공동작업을 통하여 각 단계별 문제점을 해결하고 팀 프로젝트 방식에 의해 다양한 분야간의 협력을 통한 새로

은 디자인 개발 프로젝트를 수행한다.

#### ID602 디자인 프로젝트 IV(Design Project IV)

디지털 콘텐츠 디자인을 개발하는 프로젝트 과목으로 디지털 콘텐츠 개발 환경에 대한 이해와 신제품 개발에 요구되는 다양한 기술적 문제들을 통합한다. 디지털 콘텐츠 산업의 전문가와 협업방식에 의한 공동 강의와 팀 프로젝트로 운영한다.

#### ID603 미디어 디자인론 (Theory of Media Design)

디지털 미디어 디자인과 관련된 사회적, 문화적 제문제와 새로운 기술의 활용을 통한 각 단계별 디자인 프로세스를 개발하고 창의적인 문화 콘텐츠를 도출하고 연구하는 과목이다.

#### ID604 디자인정보 DB론 (Theory of Design Information Database)

디지털미디어 분야의 디자인에서 관련된 콘텐츠 및 관련된 정보의 수집, 분류 및 데이터베이스화하는 작성기술 및 데이터베이스의 구조 및 데이터구조설계 방식을 교수한다. 콘텐츠등에 대한 디자인 개발이론과 함께 데이터베이스 작성의 실재를 통하여 디지털미디어를 디자인에서 발생하는 정보를 효율적으로 구성하고 관리하는 능력을 함양하고창의적인 정보디자인 프로세스를 개발하여 디지털미디어 디자인 과정에 활용하는 능력을 키운다.

#### ID605 디자인 마케팅 (Design Marketing)

디자인에 관련된 마켓과 소비자를 연구하는 과목으로서 제품 포지셔닝, 소비자 세분화, 소비자의 라이프 스타일 등 다양한 시장 조사 기법을 통계조사기법과 함께 학습하게 된다. 이를 통하여 학습자들은 소비자 지향적 디자인을 이룰 수 있는 능력을 함양하게 된다.

#### ID606 감성디자인론 (Theory of Emotional Design)

소비행동의 가치기준과 평가기준이 이성에서 감성으로 비중이 옮겨가고 있는 시대이다. 이 과목은 인간의 감성요소를 명확히 파악, 분석하여 조형언어로 변환시킴으로서 감성적 디자인 프로세스를 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위해서는 감성공학, 인지과학, 심리학 등의 주변 학문분야와 함께 새로운 디자인 문제 해결방안을 학습한다.

#### ID607 디자인 관리론 (Design Management)

디자인 매니지먼트의 이론과 실재를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 디자인과 매니지먼트의 본질에 관한 이해를 바탕으로 디자인 조직을 구성하는 인적 물적 자원과 디자인 프로세스를 효율적으로 관리하는데 필요한 문제의 해결과 의사결정 방법을 중점적으로 다룬다. 이 과목을 통하여 학생들은 기업의 디자인 부서는 물론 디자인 컨설턴트 회사의 운영과 관리에 관한 실천적인 지식을 습득하게 된다.

#### ID608 디지털 실무론 (Theory of Digital Management)

디지털미디어 관련분야 산업의 디자인 비즈니스 시스템의 구성인자, 산업특성 및 전문적인 디지털디자인 실무의 유형별 특성을 교수하는 과목이다. 디지털 콘텐츠산업의 분야별 경제적 특성 및 부가가치 창출 및 관리모형 등을 통해 디지털디자인 실무의 본질을 폭넓게 이해하고 인력관리 및 작업관리 등의 실제적 내용과 디자인료 산정, 디자인 계약, 특허출원 방법들에 대하여 실증적인 체계를 하게 된다.

#### ID960 논문연구(석사) (MS Thesis)

논문지도교수의 승인을 받은 논문연구 제안을 근거로 개별적인 연구를 거쳐 석사학위 논문을 작성한다. 연구 내용은 산업디자인 분야는 물론 산업디자인의 지식체계의 형성에도 크게 기여할 수 있는 것이어야 하며, 논문은 프로젝트의 연구추진 과정에서 개발된 디자인은 물론 새로운 이론과 긴밀한 관련을 갖고 있는 내용으로 구성되어야 한다.

#### ID966 세미나 (석사) (MS Seminar)

디자인의 중요성, 새로운 디자인 방법, 디자인의 전략적 가치등과 같은 현대 디자인 분야의 최근 이슈에 대한 연구와 토론을 통하여 학식과 견문을 넓힐 수 있는 기회를 갖는다. 특정 디자인 분야의 전문가를 초빙하여 관심사항에 관하여 폭넓은 토론을 전개하는 기회도 열려있다.

### 박사과정

#### Doctor of Philosophy / 졸업이수요건 다운로드

디지털 미디어 및 콘텐츠 디자인, 인공지능시스템 디자인, 인간중심 인터랙션 디자인, 창의적 디자인, 디자인 전략 등에 대한 고급 이론을 습득하고 이를 바탕으로 심화된 디자인 연구를 수행함으로써 국제적인 디자인 학의 지식체계를 형성하는데 기여합니다.

#### ID701 디자인스튜디오 I(Design Studio I)

정보 가전기기(Information Appliances)에 관련된 GUI, 인터페이스, 인지랙션 등의 디자인의 실재를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 사용자의 멘털모델, 사용자 관찰, 시나리오 작성, 과업 분석, 사용성 평가 등의 다양한 방법을 실제 경험함으로써 정보 가전기기의 체계적인 사용자 인터페이스 디자인 능력을 함양하게 된다.

#### ID702 디자인 스튜디오 II(Design Studio II)

박사과정의 디자인 프로젝트 과목으로 각 연구자가 연구 관심분야에 따라 심도 깊은 연구를 수행하는 과목으로 디자인의 실제와 관련된 기본 개념을 이해하고, 디자인 기획과 실무에 대해 학습한다. 이를 위한 실제 산학연구 또는 인접 연구 분야와의 협동연구를 통하여 디자인 능력을 함양한다.

#### ID703 시각문화론 (Theory of Visual Culture)

다양한 시각 매체의 폭발적 증대로 시각 문화(visual culture)에 대한 새로운 인식론이 확대되고 있다. 본교과목에서는 인간의 사고와 가치, 문화의 특성 등에 대한 본질적인 이해를 통하여 시각문화에 대한 체계적인 이해 및 기술문화의 발전에 대한 총체적 비전을 갖게 한다.

#### ID704 고급 디지털 콘텐츠론 (Advanced Theory of Digital Contents)

콘텐츠의 구성 및 프로세스를 연구하고 영화, TV, 애니메이션, 게임 등의 디지털 콘텐츠의 원용기술과 산업현황, 사례 등을 연구하고 새로운 미디어 특성에 따른 창의적 비즈니스 콘텐츠 모델을 개발한다.

#### ID705 퍼블릭 디자인론 (Theory of Public Design)

현대도시는 인간의 복합적 공동체로 구성된 거대한 구조체이다. 이 과목은 이와같이 복잡다양한 도시환경 속에서 발생하는 제 갈등요인을 도시환경디자인적 측면에서 관찰하고, 도시환경의 레지빌리티(legibility)와 앰비규어티(ambiguity)의 상호모순개념을 중심으로 학습하여 공동 디자인(Public Design) 과제를 발견한다.

#### ID706 인터페이스 디자인론 (Theory of Interface Design)

인터페이스 디자인에 관련된 인간의 인지모델, 디자인 가이드라인, 연구조사 방법론 등의 다양한 이론을 체계적으로 연구하는 과목이다. 이 과목에서는 인간과 제품 그리고 이를 이어주는 인터페이스를 이의 상호 작용을 이어주는 인터랙션과 함께 학습함으로써 사용자 중심 디자인을 이룰 수 있는 이론적 체계를 형성하게 된다.

#### ID707 디자인 시스템공학 (Design System Engineering)

테크놀로지가 고도로 발달한 사회에서 사회적 문화적 조화를 이루며 지속적인 발전을 꾀할 수 있는 디자인의 시스템공학적 방법론을 심도있게 교수하는 과목이다. 시스템 이론을 바탕으로 디자인이 맺는 사회적, 문화적, 기술적, 생태적 관계를 고찰하고 급변하는 테크놀로지 사회에서 지속적으로 발전할 수 있는 유기적으로 개발된 새로운 디자인 시스템에 관한 실천적 방법을 연구한다.

#### ID708 디자인조직과 운영 (Design Organization and Management)

디자인을 수행하는 인적 자원의 조직과 이의 운영에 관한 이론을 체계적으로 학습하는 과목이다. 디자인 프로젝트 성격에 따른 조직의 형태, 프로세스 운영에 따른 인적자원의 운영 등을 학습하여 창의적인 디자인 전략을 수립하고 수행할 수 있는 종합적 디자인 매니지먼트 능력을 함양한다.

#### ID709 디지털 디자인 기획론 (Theory of Digital Design Planning)

콘텐츠의 구성 요소 및 Storytelling의 구조가 중심이 되는 Digital narrative를 학습하고 표현 방식을 연구하며, 디지털 미디어의 성격들 - 하이퍼텍스트성, 통합성, 융합성이 이야기 구조에 어떤 영향을 미치는가를 연구하여 새로운 미디어의 특성에 맞는 이야기 구조가 개발될 수 있으며 새로운 디지털 콘텐츠의 개발하는 교육을 실시한다.

#### ID710 디지털 색채론 (Theory of Digital Color)

디지털 색채에 대한 물리적, 심리적, 미적 연구의 다양한 이론과 Off-line과 On-line 상에서 다루지는 디지털 색채 계획과 디자인의 관계를 총체적으로 다룸으로서, 효과적으로 디지털 색채를 활용할 수 있는 이론 및 실재를 연구한다. 이와 아울러 디지털 색채의 다학제적 특성과 개념, 사례 등을 디지털 색채와 물리학/심리학/미학 및 e-business 사례, 콘텐츠 등을 학습함으로써 디지털 시대에 맞는 색채개념 및 감각을 배양한다.

#### ID980 논문연구(박사) (Ph.D.Thesis)

#### ID986 세미나(박사) (Ph.D. Seminar)

□ 서울대학교 공업디자인전공

공통교과목			
1학기		2학기	
611.7002	<a href="#">고급 현대디자인론</a>	611.7007	<a href="#">디자인정책 및 전략 연구</a>
611.7001	<a href="#">고급 통합디자인 특강</a>	611.7013	<a href="#">디자인 비평</a>
611.7004	<a href="#">디자인과 비교문화 연구</a>	611.7012	<a href="#">디자인과 인간학연구</a>
611.5001	<a href="#">조형심리연구</a>	611.7010	<a href="#">색채디자인 기획과 전략</a>
611.5003	<a href="#">한국조형문화론</a>	611.7008	<a href="#">고급 디자인 프로젝트-경영관리론</a>
611.5011	<a href="#">세계문화와지역정체성</a>	611.5012	<a href="#">공예문화론</a>
611.5017	<a href="#">디지털디자인연구</a>	611.5002	<a href="#">생태적조형연구</a>
611.5016	<a href="#">공간조형연구</a>	611.5004	<a href="#">창조성개발연구</a>
611.5013	<a href="#">문화상품론</a>	611.5014	<a href="#">작가연구</a>
611.5018	<a href="#">디자인윤리</a>	611.5015	<a href="#">통합디자인연구</a>
611.7014	<a href="#">디자인정보구조론</a>		

전공별교과목 : 공업디자인			
1학기		2학기	
611.5401	<a href="#">산업디자인스튜디오1</a>	611.5402	<a href="#">산업디자인스튜디오2</a>
611.5403	<a href="#">산업디자인스튜디오3</a>	611.5410	<a href="#">공간디자인스튜디오2</a>
611.5409	<a href="#">공간디자인스튜디오1</a>	611.5406	<a href="#">디자인마케팅정보론</a>
611.5404	<a href="#">디자인기획전략연구</a>	611.5413	<a href="#">여가문화공간개발론</a>
611.5412	<a href="#">공간행태론</a>	611.5411	<a href="#">프로젝트경영관리론</a>
611.5405	<a href="#">디자인산업경영연구</a>	611.7404	<a href="#">강성 디자인 연구</a>
611.7401	<a href="#">제품디자인 특강</a>	611.7405	<a href="#">신디자인소재 및 기술연구</a>
611.7402	<a href="#">고급 제품디자인 연구</a>	611.7406	<a href="#">제품디자인문화연구</a>
611.7408	<a href="#">고급 공간디자인 연구</a>	611.7407	<a href="#">공간디자인 특강</a>
611.7411	<a href="#">여가문화 공간디자인 연구</a>	611.7410	<a href="#">인간행태와 공간디자인 연구</a>
		611.7412	<a href="#">공간디자인 비추열리즘 연구</a>

□ 홍익대학교 IDAS

○ 디자인경영전공 석사과정

교과명	학점	시수	구분
신제품 기획 New Product Planning	3	4	전공 필수 스튜디오
혁신적인 신제품개발의 기획, 디자인, 및 개발의 종합적인 프로세스와 지속적인 혁신 (Innovation) 체계에 대하여 중점적으로 연구합니다. 신제품의 범주에는 비단 디자인뿐만 아니라 창의적 산업 (Creative Industries) 에 속하는 건축, 공예, 영화, 애니메이션, 공연예술 등의 다양한 분야를 대상에 포함합니다.			
디지털 비즈니스 디자인 Digital Business Design	3	4	전공 필수 스튜디오
e-Business를 포함하여 디지털 미디어의 콘텐츠를 대상으로 어떻게 비즈니스를 운영하느냐 하는 것과 디자인이 비즈니스에 미치는 영향에 관하여 토의하며 새로운 비즈니스 모델의 창안하고 실현하는 과정입니다.			
국제 디자인 비즈니스 경영 International Design Business Management	3	4	전공 필수 스튜디오
디자인의 국제적인 트렌드와 각 지역별 국가별 장점을 효율적으로 연계할 것인가를 연구합니다. 특히 핀란드의 UIAH의 IDBM과정과 협력하여 해외연수로 진행합니다.			
디자인 경영 Design Management	3	3	전공 선택
디자인 경영의 범위를 이해하고 최신 이슈들에 대한 다각적인 경토를 통하여 디자인 경영에 대한 통찰력을 키우도록 합니다. 다양한 참고 문헌을 숙지함으로써 디자이너에게 부족한 경영전반에 대한 이해를 돕고 있습니다. 타 학과생에게도 수강할 수 있도록 문호를 개방하고 있습니다.			
전략적 마케팅 Strategic Marketing	3	3	전공 선택 이론
마케팅에 대한 이해와 아울러 효과적인 마케팅을 위한 다양한 방법론과 전략에 대하여 토의합니다.			
전략적 브랜딩 Strategic Branding	3	3	전공 선택 이론
상품의 기본적인 컨셉의 결정과 브랜드의 창출, 이에 따른 제품 및 기업 이미지의 관리, 브랜드 자산의 산정 및 관리 등 무형의 자산을 키우고 관리하는 방법에 대하여 논의합니다.			
트렌드 예측 Trend Forecasting	3	3	전공 선택 이론
미래의 트렌드를 어떻게 예측할 것인가에 대한 방법론을 익히며 의상, 색채 등 유행을 선도하는 분야에 대한 트렌드트래킹을 훈련합니다.			
디자인 연구 I, II Design Research	3	3	공동 선택 이론
새로운 개념의 제품을 개발하기 위한 사용자 연구, 신기술(emerging technology)의 이해와 응용, 신제품 개발과정에 관한 내용의 강의와 세계적인 디자인 회사의 디자인 과정 및 기법을 소개합니다. 또한, 디자인 연구에 필요한 방법들에 관한 전문가들의 Workshop과 Seminar 등을 통하여 이론과 실제의 균형 있는 교육을 추구하여 독자적으로 디자인 프로젝트를 수행할 수 있는			

역량을 배양합니다.			
디자인 경영 사례 Case Studies in Design Management	3	3	전공 선택 이론
디자인 경영의 사례를 Design Management Institute나 Corporate Design Foundation의 사례를 중심으로 연구하며 새로운 디자인 경영사례를 수집하여 디자인 경영의 데이터베이스를 구축합니다.			
벤처 비즈니스 Venture Business	3	3	전공 선택 이론
새로운 사업의 구상, 사업계획서 작성, 자본의 획득, 팀구성, 기술수용, 주기론, VB의 마케팅, IR, IPO 및 실리코밸리식의 경영등 벤처 비즈니스의 전반적인 이해를 통하여 디자인 산업의 창업을 공부합니다.			
디자인 리더십 Design Leadership	3	3	전공 선택 이론
경영자의 자질중 가장 필요한 부분의 하나가 비전의 제시와 리더십으로서 다양한 분야를 총괄할 수 있는 리더의 자질과 communication 역량의 배양을 목표로 합니다.			
지적 재산 Intellectual Properties	3	3	전공 선택 이론
디자인의 지적재산권의 등록, 관리에 대한 전반적인 내용을 수업합니다.			
디자인 세미나 Design Seminar	2	2	공동 선택
디자인 경영의 핵심과제들을 중심으로 발표와 질의응답식의 수업을 진행합니다. 성공적인 디자인 프로젝트를 수행한 CEO, 또는 디자인 전문회사들의 세미나를 청강합니다.			
디자인 실무 Design Practice	3	4	공동 선택 스튜디오
전기, 전자제품 디자인에서 환경 디자인에 이르기까지 다양한 분야에서 대기업과 중소기업의 후원과 협력을 기초로 한 산학프로젝트 과정입니다. 학과 구별 없이 신청 할 수 있으며 팀작업에 의해 진행됩니다.			
인턴십 Internship	3	6	공동 선택 스튜디오
디자인 실무의 현장 감각을 배양하기 위한 과목으로 학생은 원하는 인턴 회사를 접촉하고 인턴으로 근무하면서 학점을 취득할 수 있습니다.			
영어 I, II, III Graduate English	2	3	공동 선택
디자이너가 세계를 무대로 활동하기에 필요한 디자인 관련 언어를 익히고 이를 실무 환경에 적용하여 원활한 의사소통이 가능하도록 영어능력을 배양합니다.			
논문 영어 I, II Thesis English	2	3	공동 선택
영어 학위 논문(작품) 작성에 필요한 자료 수집, 정리, 문장 표현, 논리적 구성 등의 능력을 키워주고 이를 설득력 있게 발표할 수 있는 능력 또한 훈련합니다.			
논문 연구 I, II Thesis Research	3	3	공동 필수
학위논문(작품) 계획서 수립을 비롯하여 리서치 수행 및 디자인 프로젝트 완성을 위한 과정으로 지도교수의 지도로 진행됩니다.			

○ 박사과정

구분	교과명	학점	시수
Research	고급 연구 방법론 Advanced Research Methodology	3	4
	독자적인 연구 수행 능력과 PM(Project Manager)으로서의 임무를 수행할 수 있도록 정성적인 연구 방법 및 정량적인 방법을 다룹니다. Excel 등의 프로그램을 응용하여 연구의 합리화를 도모하며, 다변량 분석법(MDS), 요인분석법(Factor Analysis), Scaling 방법 등 디자인에 응용할 수 있는 여러 가지 기법들을 다루게 됩니다.		
	통계 분석 Statistical Analysis	3	4
	디자인 과정 중에서 객관적 자료 및 분석이 요구되는 리서치와 평가에 필요한 정량적 및 통계적 기법을 이해하고 SAS, SPSS 등의 프로그램을 활용할 수 있도록 합니다.		
	논문 Dissertation I, II, III	6	6
디자인학 박사 논문을 위한 주제 선정, 연구 진행 및 논문 작성의 전 과정을 학생의 배경과 관심 분야에 맞게 구성된 논문 지도 위원회와 함께 진행하여 국제적 학술지에 게재할 수 있는 수준 높은 논문을 완성합니다.			
Aesthetics / Value	디자인 미학 Design Aesthetics	3	4
	동시대의 사고, 철학, 문화적 내용 등과 연관되어 나타나는 디자인 미학을 이해하기 위해서는 인문학적 접근이 필요합니다. 본 과목은 미학 구조와 달리 디자인 비평 및 issue 등 이론적 접근을 필요로 합니다.		
	창의적 사고 Creative Thinking	3	4
	발상과 전환 방법에 대한 수업으로 발상의 기본 요소 발견, 개념의 전개 및 확장, 가설의 기초, 논리의 전개, 이론의 구조 및 체제 등을 배웁니다. 디자인 미학뿐만 아니라 공학론, 조형론, 이미지 등 3개의 영역을 주제로 개별 연구 또는 공동 연구를 진행합니다.		
Human / Society	인간 중심 디자인 Human Centered Design	3	4
	사용자 중심 디자인은 새로운 사용자의 경험을 디자인하기 위하여 오감을 모두 고려하는 동시에 Interactivity를 중심으로 Scenario를 개발하고 이를 바탕으로 디자인하는 과정을 연마합니다.		
	디자인의 사회적 의미 Social Implication of Design	3	4
디자인 활동의 궁극적 목표는 인간의 삶과 사회의 질을 고양하는 일입니다. 본 교과는 디자이너로서 인간과 환경에 대한 책임을 인식하도록 합니다.			
Environment / Technology	환경 친화 디자인 Sustainable Design	3	4
	지구 오염화 및 연료, 자원의 고갈로 인하여 대체 에너지 및 환경 친화 디자인 개발이 필연적인 시점입니다. 본 수업에서는 디자인을 통한 전반적이 리서치와 구미 각국의 상황, 가능성 제언 등을 연구하고 필연적으로 생겨날 신산업의 개발을 모델화하여 needs-아이디어/디자인-생산-판매에 이르는 산업적인 측면과 DB구축 등 홍보 및 진흥 방법에 대한 전략을 연구 기획합니다.		
	디자인 혁신 Design Innovation	3	4
	디자인 기획, 프로세스, 방법론 및 기술적인 혁신을 통하여 디자인의 결과 및 품질을 향상시키기 위한 다양한 기술적인 접근 방법을 논의합니다. 특히 Digital Design Process 및 Rapid Prototyping에 대한 전반적인 실무를 이해합니다.		
Practice / Business	전략적 디자인 Strategic Design	3	4

	디자인 사업에서 경영자의 안목을 갖지 않으면 좋은 디자인 제품이라도 시장에서는 실패하기 쉽습니다. 기업의 전략적 측면에서의 디자인의 기능과 역할을 연구하고, 특히 디지털 감성시대인 21세기의 경영 전략을 검토합니다.		
Seminar	최신 디자인 이슈 Contemporary Issues in Design I, II	3	4
	전세계 디자인계의 최신 주제 (cultural design, experience, ethics, eco design 등)에 대해 교수 및 전문가들과의 토론 및 연구를 통하여 디자인의 흐름을 이해합니다.		
English	영어 GraduateEnglish I, II	2	3
	디자인이 세계를 무대로 활동하기에 필요한 디자인 관련 언어를 익히고 이를 실무 환경에 적용하여 원활한 의사소통이 가능하도록 영어 능력을 배양합니다.		
	논문 영어 Thesis English I, II	2	3
	영어 학위 논문(작품) 작성에 필요한 자료 수집, 정리, 문장 표현, 논리적 구성 등의 능력을 키워주고 이를 설득력 있게 발표할 수 있는 능력 또한 훈련합니다.		

#### □ 한양대학교 산업.환경디자인 전공

학수번호	교과목	과목구분	학점 - 강의 - 실습
BUS917	소비자행동론	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEC931	환경디자인	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEC932	실내환경행태론	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEC933	디자인마케팅	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEC934	산업디자인사	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEC935	산업디자인전공세미나(A)	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEC936	산업디자인전공세미나(B)	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG954	환경디자인전공세미나	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG955	실내디자인론	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG956	실내디자인사	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG957	디자인분석학	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG958	환경디자인사례연구	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG959	환경디자인워크?	전공선택	2.00 - 0.00 - 2.00
DEG960	실내디자인	전공선택	2.00 - 0.00 - 2.00

DEG962	가구디자인	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DEG963	색채학	전공선택	2.00 - 0.00 - 2.00
DES944	산업디자인전공세미나	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES945	디자인시스템론	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES947	디자인분석학	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES948	디자인사례연구	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES949	산학워크샵	전공선택	2.00 - 0.00 - 2.00
DES950	제품디자인	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES951	산업디자인공학	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES952	디자인경영론	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES953	산업디자인	전공선택	2.00 - 0.00 - 2.00
DES954	공간계획	전공선택	2.00 - 2.00 - 0.00
DES955	매체디자인	전공선택	2.00 - 0.00 - 2.00

#### □ 중앙대학교 디자인경영전공

##### 대학원 개요

석사과정 : 시각디자인전공 (Visual Design Major)  
 공업디자인전공 (Industrial Design Major)  
 박사과정 : 시각디자인전공 (Visual Design Major)  
 공업디자인전공 (Industrial Design Major)  
 산업공예전공 (Industrial Craft Major)  
 디자인경영전공 (Design Management Major)

##### 2. 선수과목 (2학점)

###### 시각디자인

색채와 음독, 아이디어발상기법, 시각정보디자인 (1), 시각정보디자인 (2), 광고디자인 (1), 일러스트레이션 (2), 영상/애니메이션 (1), 디지털출판

###### 공업디자인

디자인제도, 제품기획론, 응용렌더링, 디지털응용디자인, 디자인경영실무(1), 디자인경영실무(2), 제품디자인 I, 제품디자인 II

## 교과목 개요

디자인비평 (Design Critique) 3학점  
 시각디자인특론 (Advanced Visual Design) 3학점  
 디자인정보특론 (Advanced Design Information) 3학점  
 콘텐츠기획론 (Contents Planning Theory) 3학점  
 광고디자인특론 (Advanced Advertising Design) 3학점  
 시각디자인연구 I (Studies on Visual Design I) 3학점  
 시각디자인연구 II (Studies on Visual Design II) 3학점  
 프로젝트관리론 (Project Management Theory) 3학점  
 산업디자인특론 (Advanced Industrial Design) 3학점  
 디자인경영론 (Design Management Theory) 3학점  
 인터페이스디자인론 (Interface Design Theory) 3학점  
 환경디자인특론 (Advanced Environmental Design) 3학점  
 PI(Product Identity)전략연구 (Studies on Product Identity Strategy) 3학점  
 디지털미디어디자인연구 (Studies on Digital Media Design) 3학점  
 공업디자인연구 (Studies on Industrial Design) 3학점  
 디자인산학 STUDIO (Design Project STUDIO) 3학점

### <공동과목>

디자인기획특론 (ADVANCED DESIGN STRATEGY PLANNING) 3학점  
 색채심리특론 (ADVANCED COLOR PSYCHOLOGY) 3학점  
 조형학특론 (ADVANCED FORMATION STUDIES) 3학점  
 디자인경영특론 (ADVANCED DESIGN MANAGEMENT) 3학점

### <시각디자인전공>

디자인문화세미나 (DESIGN CULTURE SEMINAR) 3학점  
 디지털콘텐츠디자인 (DIGITAL CONTENTS DESIGN) 3학점  
 디자인계획론 (DESIGN PLANNING) 3학점  
 디자인특론 (ADVANCED DESIGN) 3학점  
 디자인기호론 (DESIGN SYMBOL) 3학점  
 시각디자인분석연구 I (RESEARCH OF VISUAL DESIGN ANALYSIS I) 3학점  
 시각디자인분석연구 II (RESEARCH OF VISUAL DESIGN ANALYSIS II) 3학점

### <공업디자인전공>

디자인분석세미나 (DESIGN ANALYSIS SEMINAR) 3학점  
 디자인방법특론 (ADVANCED DESIGN METHODOLOGY THEORY) 3학점  
 디지털미디어특론 (ADVANCED DIGITAL MEDIA THEORY) 3학점  
 인터페이스디자인특론 (ADVANCED INTERFACE DESIGN THEORY) 3학점  
 디자인가치특론 (ADVANCED DESIGN AXIOLOGY) 3학점  
 공업디자인분석연구 I (RESEARCH OF INDUSTRIAL DESIGN ANALYSIS I) 3학점  
 공업디자인분석연구 II (RESEARCH OF INDUSTRIAL DESIGN ANALYSIS II) 3학점

### <디자인경영전공>

디자인경영세미나 (DESIGN MANAGEMENT SEMINAR) 3학점  
 디자인마케팅특론 (ADVANCED DESIGN MARKETING THEORY) 3학점  
 브랜드디자인매니지먼트 (BRAND DESIGN MANAGEMENT) 3학점  
 소비자행동론 (THEORY OF CONSUMER BEHAVIOR) 3학점  
 디자인경영정보시스템론 (DESIGN MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM) 3학점  
 디자인경영분석연구 (STUDY ON DESIGN MANAGEMENT ANALYSIS) 3학점

## □ 국민대학교 공업디자인학과

- 제품디자인 I (Product Design I)  
 세분화된 인간과 시장의 다각적인 욕구를 깊이있게 해석하고, 존재하는 기술을 토대로 새로운 개별제품의 개념적 가치를 다양하게 조강하고 디자인 해결을 추출, 종합해 보는 스튜디오 과목.
- 제품디자인 II (Product Design II)  
 지역의 풍토, 전통, 문화의 차이에 바탕을 두고 이들의 차별화된 특성을 추출하여 세계 화속에서 그 지역의 독특하고 정체적인 제품가치를 실험하고 방향성을 정립하는 스튜디오 과목.
- 제품디자인 III (Product Design III)  
 변화하는 인간, 사회, 기술, 환경문제 등으로 새롭게 요구되는 제품 및 제품시스템의 미래가치를 다각도로 분석 해석하고, 대체적 제품 및 시스템디자인의 개념을 설정하고 조형적으로 실험하여 제품디자인의 새로운 방향을 종합적으로 모색하는 스튜디오 과목.
- 제품조형 I (Product Form I)  
 인간의 지각, 인지이론과 감성론, 구성이론 등 인간과 제품의 상호교감에 요구되는 각종 이론에 바탕하여 현제품을 분석하고 이를 대체하기 위한 제품조형을 다각적으로 실험하는 스튜디오 과목.
- 제품조형 II (Product Form II)  
 인간, 사회, 기술, 지역, 환경문제 등의 시대적 변화에 따른 제품조형의 상호 함수관계를 역사적인 제품조형의 사례를 통하여 이해하고, 이들 요인의 미래가치와 조형의 상호관계를 규명하여 제품조형의 방향을 실험하는 스튜디오 과목.
- 제품디자인론 (Theory of Product Design)  
 산업혁명 이후 대량생산개념 속에서 탄생된 서구적 디자인 개념과 내용, 방법 등 디자인 관련 제이론 및 사례를 사회, 기술, 문화 등 시대환경적 맥락에서 고찰하고, 이와 함께 산업화 이전에 한국 및 동양에서 추구하던 전통적인 제품 조형의 개념과 방법을 고찰함으로써 폭넓게 디자인의 개념 및 전개방향을 정립토록 한다.
- 재료구조론 (Theory of Material Design)  
 환경시설물의 재료 및 공법을 조사·분석하여 디자인에 미치는 영향을 알아본다. 특히, 재료와 구조, 재료와 형태, 구조와 형태간의 상호관계 등을 실험과 이론적 요소를 동시에 실증함으로써 디자인 실무에 응용할 수 있는 능력을 키운다.
- 디자인기획론 (Theory of Design Planning)  
 제품디자인기획을 제품기획의 맥락 속에서 이해하고, 제품기획과 관련된 제품정책과 전략, 개발조직과 개발과정과 관련된 제반 관련이론을 터득한다. 이와 함께 제품개발기획의 주요요소로서 구체적인 조형작업의 효과적 전개를 위한 개념적인 디자인의 기획 및 정립을 위한 방법이 사례와 함께 연구된다.

- 디자인 정보론 (Theory of Design Information)  
제품디자인과 계획수립을 위해 요구되는 인간, 기업, 시장 등 신제품 디자인관련 제 정보의 계획, 수집, 분석, 해석의 방법을 폭넓게 이해한다. 특히 인간의 가치와 라이프스타일 이론, 제품관련 심리 및 행동이론, 제품과 시장동향이론, 미래예측이론 등을 사례와 함께 연구함으로써 디자인에 필요한 정보를 효과적으로 창출하고 관리할 수 있는 능력을 함양한다.
- 조형론 (Plastic Theory)  
제품의 조형과 밀접하게 관계하는 인간의 지각, 인지이론과 감성이론, 구성이론 등 인간과 제품의 상호교감에 요구되는 각종이론을 연구하여 제품조형과 관련된 깊이있고 체계적인 이해를 높인다. 또한 인간, 사회, 기술, 지역, 환경 문제 등의 시대적 변화에 따른 제품조형의 상호 함수관계를 역사적인 맥락에서 이론 및 제품조형의 사례와 함께 파악하여 봄으로서 제품조형의 방법 및 방향을 습득한다.
- 컴퓨터 응용디자인 (Computer Aided Design)  
디자인 관련 조사 및 분석, 개념정립 및 조형화, 디자인 평가 등 디자인의 제과정 및 관리에서 사용 가능한 다양한 컴퓨터 소프트웨어를 실제의 디자인문제 해결과정에 응용하여 봄으로서, 디자인과정에서 컴퓨터를 이용한 보다 효과적인 디자인 방법을 이해하고 컴퓨터를 디자인관련 제작업에 적극 활용할 수 있는 능력을 함양한다.
- 디자인관리론 (Theory of Design Management)  
인하우스디자인과 디자인 전문회사 조직에서 창조적이고 효과적인 디자인 전개를 위하여 필요한 제반 디자인관리 이론이 실제 사례와 함께 연구된다. 특히 디자인정책과 디자인 부서관리, 프로젝트 조직 및 과정관리 등이 강조된다.
- 인간공학론 (Theory of Human Engineering)  
인간과 기계, 인간과 작업 공간, 인간과 환경 등의 관계를 이론적으로 이해하게 하고 디자인 프로세스 상에서 결함이 있는 시스템의 개선, 적용방향 및 개념에 대한 실질적 능력을 확립시킨다.

□ 이화여자대학교 디자인경영학과

1. 공동과목(3 credit)

<b>조형심리 Psychology of Design</b>	사회적, 문화적 행동의 산물로서 조형물에 대해 두가지 차원의 지각에서 고찰하고, 그 조형물의 구성적 특성에 대해 연구한다.  This course examines plastic work as the product of social and cultural behavior from two levels of perception and studies structural characteristics of such plastic work.
<b>디자인과 마케팅 Design and Marketing</b>	디자인의 성공과 실패를 좌우하는 요인중 가장 중요한 마케팅을 디자인의 방법론적 접근과 마케팅 이론을 통한 접근으로 보다 합리적인 디자인을 이론적으로 연구한다.  This course makes a theoretical study of rational design through a methodological approach that emphasizes on marketing as the most decisive element in the design's success or failure as well as through marketing theory.
<b>색채계획론 Theory of Color Planning</b>	현대 디자인의 색채계획 방법을 모색하며 과학적이고 논리적인 사용방법을 제시할수 있는 전문인으로서의 색채계획 능력을 모색한다.

	This course develops professional color planning ability that can suggest scientific and logical application methods based on modern design color planning methodology.
<b>디자인 방법론 Design Methodology</b>	일반적인 디자인의 합리적인 수행을 위하여 방법의 의의에서부터 디자인 프로세스에 이르기까지 제기되는 문제들을 이론적으로 추구하고하여 새로운 시대에 부합되는 디자인 방법의 정립을 위한 연구를 한다.  This course theoretically examines problems suggested in the rational execution of general designing from the significance of method to the design process to establish the design method appropriate to the new times.
<b>한국인의 조형의식 Plastic Consciousness of Koreans</b>	한국의 풍토와 조형예술을 통하여 한국인의 조형의식을 심리학적으로 접근하고 문화인류학적으로 이해하면서 조형의식을 규명하기 위하여 이들을 분석, 연구한다.  This course examines and defines Korean plastic consciousness through Korean climate and plastic art with a psychological approach and a culturo-anthropological understanding.
<b>사진과예술 Art and Photography</b>	사진의 역사적 측면과 기술사적 측면을 바탕으로 예술로서의 사진이 어떻게 전개되어 왔으며, 예술사적 측면에서 어떻게 인식되어 왔는가를 이론적으로 고찰한다.  This course theoretically examines how photography has developed as a form of art and how it has been perceived by art history from photography's historical and technical aspects. Theory of Digital Media: This course develops new perspectives on the meaning, value, and methods of design as defined by the traditional field of design through understanding of new media and changes in social environment.
<b>창업이론 Theory of Corporate Establishment</b>	디자인컨설팅회사의 설립과 운영에 도움이 되는 기업가로서의 자질과경영지식을 공부한다. 성공적인 디자인 회사의 경영을 위한 토대가 되는 마케팅, 유통, 인력관리 및 재무관리의 기초를 연구한다.  This course covers business skills and temperaments demanded of corporate managers useful in the establishment and management of design consulting company. Basics in marketing, circulation, personnel management and financial management necessary to a successful management of design company will be studied.
<b>디지털미디어론 Theory of Digital Media</b>	Understand the digital paradigm and seek the future of digital which affects on media, art, culture and economy among the various changes to inspire the ability of designing through the theory of Digital Media.
<b>생태적디자인 Ecological Design</b>	With the Ecological Design theory which is the paradigm of 21st century,improve the view to the various ecological thoughts and the design cultures. Based on the ecological design thoughts, undertand the various social environmental problems and the concept of product development and ecological construction, and strengthen the ability of the systematic planning as well.
<b>조형원리 I (보충과)</b>	조형원리의 이론적, 실제적 연구를 통하여 이를 제반 디자인에 활용

<b>목)Principle of Plastic I</b>	할 수 있는 평면적 조형능력을 기른다.  This course makes theoretical and practical studies of principles of plastic to develop formative skills applicable to various designs.
<b>조형원리 II(보충과목) Principle of Plastic II</b>	입체적, 공간적 환경에서의 조형적 원리, 구조에 관한 문제들을 실제 과제를 통하여 연구한다.  This course studies issues related to plastic principle and structure in the three-dimensional, spatial environment through actual tasks.
<b>논작법특강 Thesis Research P/F</b>	Recognize the meaning of writing Graduate Thesis. Understand the procedure and form of thesis writing and complete the draft by setting the subject, arranging references and writing outline.
<b>표현과 매체 I(보충과목) Medium and Visual Presentation I</b>	This course provides an in-depth study of the visual-linguistic system and expression that is basic to the world of plastic art with an emphasis on the importance of media as an experience in visualizing potential expressions with related materials and tools.
<b>표현과 매체II(보충과목) Medium and Visual Presentation II</b>	표현가능성을 심화시키기 위해서는 관련된 재료와 도구 등 그 자체의 경험을 통한 매개적인 미디어의 중요성에 대한 이해가 필요하다. 조형 예술 세계의 기본인 시각 언어적인 체계와 표현에 관련된 심화과정을 그 목표로 한다.  This course provides technical development of the visual-linguistic system and expression that is basic to the world of plastic art with an emphasis on the importance of media as an experience in visualizing potential expressions with related materials and tools.
<b>논문세미나 Seminar on Graduate Thesis</b>	

## 2.전공실기 및 이론과목(3 credit)

<b>컬처마케팅 Culture Marketing</b>	과학기술과 재료의 발견에 따른 도구형태의 결정요인과 지역특성, 사회문화적 규범등에 의해서 결정지어지는 형태의 구성요소를 파악한다. 사회발전과정에 따라 도구가 어떻게 진화되고 도구를 수용하는 소비자의 의식과 생활환경이 어떻게 변화하는가를 연구함으로써 생활의 주체인 자신을 중심으로 상품적 가치를 갖는 소비대상의 탐구, 도구세계를 보는 시각을 확립한다. 특히 후기 산업사회에서 생산자 욕구와 수요자 욕구의 공통분모적 해소점으로서 도구의 의미를 각자의 눈으로 재해석할 수 있는 사고력과 논리 전개능력에 학습과 평가에 중점을 둔다.  This course examines the determinants of forms of instruments corresponding to the discovery of materials and scientific technologies and the compositional elements of forms as decided by socio-cultural norms and regional characteristics. By understanding how tools have evolved according to social developments and how the consciousness and living environment of the consumers of such tools have changed,
------------------------------------	--

	the students can establish the perspective on the study of product consumer as a product value as well as on the world of tools, so as to be able to reinterpret the significance of tools as the common denominator between supply and demand with their own logic and point of views.
<b>디자인기호학 Design Semiotics</b>	
<b>디자인 플래닝 Design Displaying</b>	기업의 현상을 분석하고 소비자의 욕구를 파악함에 디자인의 창의적 접근방법을 사용하여 혁신적인 소비자 경험을 기획하는 과정을 연구한다. 기업중심의 사고에서 벗어나 소비자가 중심이 되는 전략을 디자인이 수립하고 디자인 활동에 반영함으로써 궁극적으로 기업, 디자이너, 소비자 모두가 만족할 수 있는 방법을 탐구해 나간다.  This course examines the process of planning innovative consumer experience with the design's creative approach by understanding the consumers' needs and analyzing the condition of the company. The emphasis is on developing an approach equally satisfactory to the company, the designer, and the consumer by reflecting consumer-oriented rather than company-oriented strategy in the design activities.
<b>디자인프랙티스 Design Practice</b>	
<b>디지털디자인비즈니스 Digital Design Business</b>	네트워크시대의 교육, 산업, 경제환경에 준해 새롭게 요구되는 디자인비즈니스의 테크닉과 트렌드를 연구한다. 특히 네트워크를 동반한 시각환경의 변화에 준해 시장과 소비자 그리고 기업의 요구조건을 보다 명확히 수용할 수 있는 마케팅과 폴리시수립을 연구하고 새로이 개척될 수 있는 디자인비즈니스의 영역을 탐색한다.  This course examines the design business techniques and trends demanded in the educational, industrial, and economic environments of the new network society. Emphasis is on the study of marketing and policy set-up that can embrace more specifically the conditions demanded by the market, the consumer, and the corporate in the changing visual environment accompanied by the networks to examine the potential realms of design business to be explored.
<b>디자인조사방법론 Methodology of Design Survey</b>	창의적인 디자인활동에 유용한 소비자 및 시장조사의 이론적 내용과 분석기법등을 체계적으로 실험실습한다. 소비자 욕구와 행동을 과학적으로 분석하는데 필요한 정량적/정성적 조사방법을 숙지하여 사례별 연구프로세스에 적용시킨다.  This course provides systematic practical experience in theoretical and analytical approaches to consumer and market surveys useful in creative design work. The qualitative and quantitative survey methodologies necessary in scientifically analyzing consumer needs and behavior are applied to case study processes.
<b>디자인매니지먼트 Design Management</b>	
<b>미디어 프리젠테이션 Media Presentation</b>	

□ 성균관대학교 디자인경영학과

[공통교육과목]

과목구분	교과목명	학점	학위
전공	현대디자인론 (Theory of Modern Design) 현대 사회에서의 디자인의 역할 기능을 디자인사의 관점에서 살피고 디자인의 새로운 방법론을 찾아낸다.	2	석사
전공	디자인마케팅론 (Theory of Design &Marketing) 디자인과 마케팅의 연관성을 연구하고 디자인의 합리적 접근 방법을 파악한다.	2	석사
전공	연구방법론 (Research Method) 연구논문을 작성함에 있어, 자료조사 방법과 통계 분석 등에 관한 새로운 기법을 배우고, 활용하며 글쓰기와 커뮤니케이션을 위한 발표를 유도한다.	2	석사
전공	칼라트렌드 &마케팅 (Color Trend &Marketing) 과학적인 부문과 심리적인 부문에 대한 색채의 체제와 기능을 연구하고 이를 칼라마케팅에 활용하는 방법을 구한다.	2	석사

[전공과목]

과목구분	교과목명	학점	학위
전공	디자인과 비즈니스 (Design &Business) 디자인의 창의력과 효과에 대한 이해를 통해 디자인 마인드를 형성시키고 다양한 비즈니스의 사례에서 디자인 문제를 추출하고 이것을 새로운 비즈니스의 의사결정에 적용시켜본다.	2	석사
전공	지적재산권 (Design Patent) 수많은 의장관련 법률 중에 디자인관련 의장등록과 특허를 집중적으로 연구하며 그간의 국내외 사례를 중심으로 연구한다.	2	석사
전공	디자인과 매니지먼트 (Design &Management) 미래사회에서의 디자인의 중요성을 인식하고 마케팅과 디자인 그리고 생산까지의 전 과정에 걸친 상호작용의 관리를 연구하며 전공이 상이한 팀간의 커뮤니케이션의 방법과 내용을 파악하게 한다.	2	석사
전공	디자인 프로세스 (Design Process) 학생들은 어떻게 비즈니스의 성공 여부가 디자인 프로세스와 관련이 있으며 어떻게 하면 회사가 상품을 더욱 효과적으로 생산하고 디자인을 통해 경쟁력을 확보할 수 있게 되는지를 사례를 중심으로 연구한다 .	2	석사
전공	매니지먼트 전략 (Management Strategy) 조직의 향상을 위해 디자인 라인상의 관리자 의사결정의 중요성과 책임을 인식하고 새로운 인원충원의 기법을 연구하며 학생들에게 통합적인 의사결정 위한 새로운 시각을 갖도록 하여 디자인 리더쉽을 배양한다.	2	석사
전공	디자인 이슈 (Dsign Issue) 디자인의 현실 대처능력을 키우기 위한 과목으로 디자인의 체계화, 디자인 전략과 이미지전략, 기업의 디자인 환경에 대한 이슈를 가지고 연구한다.	2	석사
전공	문화세미나 (Culture Seminar) 한국과 동아시아 속의 종교, 미술, 건축, 공예, 음악등 문화 속에 형성된 미의식을 고찰해보고 한국적인 컨텐츠를 발견하여 디자인을 통한 비즈니스의 가능성을 모색한다.	2	석사
전공	프로젝트세미나 (Project Seminar) 각 단계별로 교내외 전문가를 초빙하여 프로젝트의 진행을 활성화 할 수 있도록 단기 세미나를 진행 한다 예를 들면	2	석사

전공	Trends in Technology and Design:미래의 기술 발전 방향과 이에 따른 디자인의 비전 및 방향성을 모색 한다. 크리에이티브워크숍 (Creative Workshop) 디자인에 관한 기본지식의 보완 뿐 아니라 새로운 컨셉도출과 실험적인 Activity를 통해 학생들의 창의성을 개발시킨다.	2	석사
전공	브랜드디자인 전략 (Brand Design Strategy) 상품의 기본적인 브랜드 컨셉의 결정과 브랜드의 출시 에 따른 기업의 관리, 자산의 산정 및 기술과 문화적 환경 등과의 관련성에 대한 논의와 연구를 한다.	2	석사
전공	개발지도연구 (Independent Study) 각 학생의 관심 연구 주제와 진행에 관련하여 지도 교수 및 전문가와 함께 각 개인별로 중점관심 내용에 대한 토의와 연구를 병행함으로써 독자적으로 디자인 비즈니스를 수행할 수 있는 역량을 배양한다.	2	석사
전공	디자인비즈니스 (Design Business Concept) 새로운 사업의 구상, 계획서 작성 팀 구성 및 마케팅 등 비즈니스를 하기위한 전반의 이해를 통한 디자인 벤처 창업을 연구한다.	2	석사
전공	비주얼이미지 분석 (Visual Image Analysis) 디자인과 예술등 문화전반의 이미지들을 분석하고, 토론하며, 재해석 해보는 시간으로 이미지와 언어표현의 관계를 연구하지만 간단한 언어의 구체화도 시도한다.	2	석사
전공	디자인트렌드 (Design Trend) 자동차, 패션 등 유행에 민감한 분야의 트래킹을 통해 미래의 디자인 트렌드를 예측하는 훈련과 함께 방법을 연구한다.	2	석사

□ 조선대학교 디자인대학원(공통과목)

<b>80001 디자인심리특론</b> Design Psychology	좋은 디자인을 하기 위해서는 소비자의 심리에 대한 이해가 필요하다. 따라서 소비자의 인지(Cognition), 정서(Affect), 행동(Behavior)에 대한 심리적 이해와 설명을 바탕으로 이러한 소비자의 심리가 디자인과 갖는 연관성을 살펴봄으로써 소비자 행동에 대한 전반적 이해를 증진시키고 성공적인 디자인전략 수립에 적용시킬 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다.
<b>80002 색채이미지 이론</b> Theory of Color Image	현대 디자인의 사용되는 색채 이미지를 과학적이고 심리적, 논리적인 부분에 대한 색채의 체제와 기능을 연구하고 색채의 조화 및 배색의 방법을 제시 할 수 있는 전문인으로서의 색채계획 능력을 모색한다.
<b>80003 한국인의 조형의식</b> Plastic Consciousness of Koreans	한국의 풍토와 조형예술을 통하여 한국인의 조형의식을 심리학적으로 접근하고 문화인류학적으로 이해하면서 조형의식을 규명하기 위하여 이들을 분석,연구한다.
<b>80004 디자인프로젝트관리</b> Design Project Management	디자인프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 효율적인 관리노하우가 필요하다. 이에 대하여 디자인프로젝트관리는 관리이론과 관리실

무 및 프로젝트프로세서의 세 분야에서 효율적인 관리를 위한 이론과 기법을 학습 함으로써 디자인프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있는 관리자의 자질을 함양한다.

**80005 커뮤니케이션디자인론**  
Communication Design Theory  
커뮤니케이션에 관한 다양한 분야에서 접근을 통해, 정보형태의 변화를 중심으로 하는 시각정보의 현대적 양상에 관하여 연구한다.

**80006 크리에이티브 발상론**  
Creative Thinking for Design  
디자인과정에 있어서 문제해결을 위해 필요한 창조적인 발상 및 기술에 대한 이해를 크리에이티브 아이디어를 도출하기 위한 다양한 제안 기법을 고찰하고, 장단점을 파악하여 이를 통하여 창조적 아이디어발상능력을 기른다.

**창업론**  
New Venture Creation  
기업의 창업과 관련된 내용들을 창업이론, 창업사례, 기업가의 자질과 능력, 기업정신 및 기업가 활동 등 다양한 분야로 구분하여 이에 대하여 이론을 기초로해서 분석 검토하여 창업에 따르는 문제점들을 규명하고 그 해결방안을 모색함으로 창업에 필요한 이론 및 실무능력을 함양한다.

**예술학개론**  
Introduction to Science of Art  
예술의 이해와 분석의 학문인 예술학 입문 강좌로서 구체적으로 미를 대상으로 삼는 미학과는 다르다 규정하기 어려운 '예술'이라는 개념으로부터 예술의 여러 현상과 의미 변환을 관찰하면서 예술의 기본 개념 및 예술사의 고찰을 연구한다.

**색채심리학**  
Theory of Color Psychology  
색채미학의 탐구를 위해 대비효과에 의한 색채효과를 검토하여 색채의 전달 방법 및 색채 조절, 색채관리 방법을 연구한다. 생활과 개인의 심리적 영역에 있어서 색채의 중요성을 인식하여 색채 심리에 관한 이론을 살핀다.

**조형학**  
Theory of Plastic arts  
인간은 항상 필요한 것을 만들어 내고 있으며 그것에 의미와 아름다움을 부여하고 있다. 특히 디자인분야에 있어 인간의 육체나 정신적인 면에서 필요한 것을 형상화 시키는 과제는 가장 우선적인 것으로 화예나 미술심리 치료에 필요한 분야를 개척하는데 이 과목의 목적을 둔다.

**디자인 매니지먼트특론**  
Design management  
디자인 경영은 기업수준의 디자인경영, 조직수준의 디자인경영 및 프로젝트수준의 디자인경영으로 나누어질 수 있다. 각 수준별로 성공적인 디자인경영을 위한 이론적 프레임워크와 세부적 기법들을 학습한다.

**80007 디자인 마케팅특론**  
Design marketing  
기업이 수행하는 다양한 디자인 전략들에 대한 이해와 구체적인 수행과정을 숙진하고 이를 바탕으로 디자인프로젝트를 전략적으로 수행할수 있는 기틀을 마련한다.

**80138 디자인연구방법론**  
Design research methodology  
연구의 각 분야를 체계적으로 분류화하여 각 연구기법과 방향들을 이해하고 이를 바탕으로 하여 새로운 연구방향을 도출하는 훈련을 수행함으로써 연구능력을 배양한다.

## □ Kingston University

Level 1  
Design Fundamentals  
Product Design 1  
Materials and Design for Manufacture  
Technology Fundamentals  
Why Things Work 1  
Digital Design Tools 1  
Contextual Studies

Level 2  
Innovation and Insight  
Product Design 2  
Materials and Design for Manufacture 2  
Why Things Work 2  
Technology Application  
Digital Design Tools 2  
Contextual Studies  
Industrial Experience

Level 3  
Personal Project  
Professional Project  
The Business of Design  
Advanced Digital Tools  
Final Degree Report  
Degree Show Exhibition

□ Carnegie Mellon University, School of Design, IPD Program

Design For Manufacturing (24-443)  
 Mechatronics Design (24-778)  
 Research Project (24-794: to include ME and Design faculty)  
 Research Methods for Human Centered Design (51-771)  
 statistics and probability Organizational Behavior (45-792, by permission of instructor)  
 Geometric Modeling (24-786)  
 courses in Material Science, GSIA courses in manufacturing, Design Studio (54-803)  
 Special Topics in Design (24-789, as appropriate)  
 Engineering Project (39-605/6)  
 Globalization in Design (51-472)  
 Product Panning and Development (51-441)  
 Life Cycle Assessment and Green Design (12-714)

□ Domus Academy, Master of Business Design

<p><b>Corporate identity</b>  <b>Giulio Ceppi</b> (Total Tool)                  Brand Strategy and corporate communication  <b>Luca Gafforio</b> (OnamiDesign)                  Product strategy  <b>Giovanni Lauda</b> (Donegani&amp;Lauda)                  The languages of Design  <b>Andrea Semprini</b> (Arkema)                  The strategic value of the brand</p> <p><b>IT and corporate organisation</b>  <b>Giorgio De Michelis</b> (DAI/Università Milano Bicocca)                  IT, districts and organisation  <b>Federico Butera</b> (Butera &amp; Partners)                  Network corporation and change management  <b>Giovanni Lanzone</b> (DA/Radar)                  Tools for scenario making</p> <p><b>Business and innovation</b>  <b>Antonio Pinna Berchet</b> (3M Foundation)                  Innovation entrepreneurship  <b>Maurizio Boiocchi</b> (Pirelli)                  Innovation processes  <b>Michela Bondardo</b> (Bondardo Comunicazione)                  Business and culture  <b>Michela Maggi</b> (Traverso &amp; Associati legal firm)                  Protection and patents</p> <p><b>Business management</b>  <b>Andrea Granelli</b> (LUISS)                  Accounts management  <b>Fulvio Beretta</b> (Twister Communication)                  Business Plan  <b>Emilio Pucci</b> (E-Media - London)                  Media management  <b>Tommaso Buganza</b> (Politecnico di Milano)                  Business Tools</p>	<p><b>Marketing</b>  <b>Francesco Morace</b> (Future Concept Lab)                  Heretical marketing  <b>Ampelio Buccì</b> (Mies)                  Local business and global retail  <b>Mario D'Andrea</b> (Strategic Management Advisor)                  Market rethinking and esthetical perception  <b>Rodrigo Rodriguez</b> (AIP)                  New markets and production relocation</p> <p><b>Cognitive and ethnographic tools</b>  <b>Andrea Tosi</b> (Domus Academy)                  Esthetical knowledge  <b>Claudio Moderini</b> (Domus Academy)                  Interactive Design  <b>Antonio Rizzo</b> (Università degli studi di Siena)                  Cognitive sciences and user requirements  <b>Joan Vinyets</b> (Piece Pie - Barcelona)                  User analysis and perspective design</p> <p><b>Contemporary languages</b>  <b>Giovanna Adamasi</b> (Xing)                  New forms of creativity  <b>Marco Bevolo</b> (Philips Design - Eindhoven)                  Contemporary art and advertising studies  <b>Carlo Antonelli</b> (Rolling Stone)                  Business sounds</p>
--	---

□ Pratt Institute, The Design Management Program, MPS



□ Zollverein Design School

	1 <sup>st</sup> term	2 <sup>nd</sup> term	3 <sup>rd</sup> term	4 <sup>th</sup> term
Methodology	Management	Interpretative Approaches & Creative Techniques	Cognition & Emotion	
	Economics			
	Law			
Transformation	Design Studies	Design Studies	Design Studies	
	Culture & Society	Culture & Society	Culture & Society	
Strategy & Marketing	Strategy	Trends & Issues Management	Strategic Marketing Management	
			Business Models	
Organization & Leadership	Innovation	Information Management	Strategic Change	Leadership Skills
	Business Dynamics & Control	Human Resource Management		
		Organizational Development		
Finance & Operations	Data Analysis & Decision Making	Accounting & Controlling	Finance & Investment	
Allgemein		Projects	Projects	Master Thesis