

## Contents

# 디자인학과 커리큘럼 조사

2007. 1. 17(수)

정 책 개 발 팀

1. 주요 대학 디자인학과 커리큘럼	1
2. 국내외 디자인학과 특수과목 현황	2
3. 시사점 및 개선방안	5
별첨. 주요대학 디자인학과 커리큘럼	6

## 1. 주요대학 디자인학과 커리큘럼

### □ KAIST 산업디자인학과

- 1학년 기초과정에서는 과학, 공학, 인문사회 분야의 기초 교과목을 이수하면서 조형원리와 시각언어를 학습함
- 2학년 입문과정에서는 디자인의 역사와 현황을 이해하고 다양한 표현능력을 함양하며, 공학적 지식을 심화시키고 제품 디자인의 기초적 내용을 학습함
- 3학년 발전과정에서는 현대 산업시스템에 대한 이해를 바탕으로 마케팅과 생산에 중점을 둔 디자인 프로젝트를 수행할 수 있는 능력을 함양함
- 4학년 종합과정에서는 디자인 철학과 윤리관을 갖춘 전문 디자이너로서 복합적인 디자인 프로젝트의 수행능력을 함양함

### □ 서울대 공업디자인 전공

- 구조적, 기능적, 형태적 제 특성을 결정하는 여러 과정을 통하여 인간, 도구, 공간간의 조화를 추구하며, 제품디자인분야, 공간디자인분야, 운송수단디자인분야 등등에서 형상화, 시각화시키고 있음. 이에 디자이너로서 갖추어야 하는 창의력과 미적 능력을 함양할 수 있는 과정을 제공하여 다양한 분야에서 각자의 가능성을 발휘할 수 있도록 함
- 1, 2학년 디자인학부과정에서는 기본적인 디자인 지식을 교육받음
- 3학년 공업디자인코스에서는 실제적인 디자인 지식을 교육받음
- 4학년 공업디자인코스에서는 실무에 적용가능한 디자인 지식을 교육받음

## 2. 국내외 디자인학과 특이과목 현황

### □ 국내대학 디자인학과 특수과목 현황

- KAIST는 공학 관련 1과목(제품디자인과 공학)을 개설하고 있음
- 서울대는 디자인영어 관련 2과목(디자인 영문연구, 디자인 영어)과 브랜드 관련 2과목(CI와 브랜딩, 브랜드매니지먼트)을 개설하고 있음
- 홍익대학교는 디자인 영어, 디자인문화이론을 개설하고 있음
- 한양대학교는 말과글, 디자인응용통계, 디자인마케팅을 개설하고 있음
- 중앙대학교는 디자인마케팅, 광고학을 개설하고 있음
- 국민대학교는 조형심리, 재료와 구조, 생산과 공정, 디자인경영론, 프레젠테이션기법을 개설하고 있음
- 서울산업대는 발명과 기술혁신, 디자인생태학, 디자인심리, 디자인마케팅, 디지털문화이슈, 디자인경영전략, 생산기술을 개설하고 있음

### □ 주요 선진국의 사례

- 해외 유명 대학의 경우 국내와 유사한 커리큘럼을 운영하고 있어 벤치마킹하기에는 한계가 있으나 다학제적 커리큘럼을 운영하는 대학의 경우에는 시사하는 바가 많음
- 일본 미래대학의 정보디자인코스는 심리학, 통계학, 각종 공학 과목 - 인지심리학, 확률통계학, 네트워크통신 이론, 전자센서공학, 인터넷테크놀로지 등을 개설하고 있음
- 일본 타마대학은 역사학, 문학, 마케팅, 법학, 지적재산(IP) 관련 과목 - 경

계학, 고고학, 마케팅이론, 문학, 문화인류학, 물리학, 민속학, 법학, 사회학, 수학, 역사학, 예술심리학, 윤리학, 예술용 해부학, 이슬람 문화론, 조형 심리학, 지적재산론, 철학, 헌법 - 을 개설하고 있음

- 미국 카네기멜론대학교 디자인대학은 **기계와 전자공학, 심리학, 역사학, 마케팅리서치, 대인협상론, 조직행동론 경영자론, 통계학, 재료공학, 신제품 개발경영** 등을 개설하고 있음

- 카네기멜론대학교는 미국에서 신제품개발과 관련해서 완벽한 통합커리큘럼을 갖추고 있는 유일한 대학임(1989년 교과과정을 전면 개편함)

- 미국 Pratt Institute의 디자인경영 프로그램은 **과학, 사회학, 철학, 커뮤니케이션역사, 세계문명, 프로그래밍** 등을 개설하고 있음

- 본 프로그램은 디자이너들과 다른 전문가들의 학제적 팀에 의하여 연구가 진행되는 디자인 작업에서 팀의 리더로서 또는 디자인매니저로서 오늘날의 복잡한 비즈니스 환경에서 효과적으로 디자인 경영관리를 할 수 있는 기술과 훈련이 된 전문가를 양성하기 위한 과정임

- 영국의 브루넬대학교 산업디자인학과는 **기계와 재료공학, 전자공학, 전자공학 기초, 전자공학과 프로그래밍** 등을 개설하고 있음

- 네덜란드 델프트 공과대학교 디자인공학 프로그램은 주요 디자인 분야 2개 영역과 **기초과학, 공학, 인간공학, 마케팅 매니지먼트** 등의 영역에서 다양한 과목 - 수학과 물리학, 컴퓨터공학, 재료공학, 전기공학, 생체역학, 인체측정학, 형태론, 기초디자인, 소비자행동이론, 마케팅 이론, 디자인 도구개발 및 프로젝트 실습 등 - 을 개설하고 있음

- 독일의 쾰른 국제디자인대학교 디자인경영전공은 디자인과 경영 관련 과목 - **디자인과 디자인 품질의 복잡성에 대한 이해, 브랜드-매니지먼트와 사업체 구조에 대한 이해, 디자인 경영 과정에서 새로운 미디어의 사용 이해** - 을 개설하고 있음. 특히 디자인경영에서는 브랜드 매니지먼트와 사업체 구조에 대한 이해, 그리고 새로운 미디어의 사용 이해에 중점을 두고 교육을 진행하고 있음

□ 국내외 디자인학과 특수과목 현황

	학교	특이과목
국내	KAIST 산업디자인학과	• 제품디자인과 공학
	서울대학교 공업디자인학과	• 디자인 영문연구
	홍익대학교 산업디자인학과	• 디자인 영어
	한양대학교 산업디자인전공	• 말과 글
	중앙대학교 공업디자인전공	• 디자인응용통계
	국민대학교 공업디자인학과	• 디자인마케팅
해외	서울산업대학교 공업디자인전공	• 디자인 영어
	일본 미래대학 정보디자인코스	• 디자인문화이론
	일본 타마대학 디자인과	• 디자인마케팅
	미국 카네기멜론대학교 인터랙션 디자인학과	• 광고학
	미국 Pratt Institute 디자인경영 프로그램	• 조형심리
	영국 브루넬대학교 산업디자인학과	• 재료와 구조
네덜란드 델프트 공과대학교 디자인공학 프로그램	• 생산과 공정	
독일 쾰른 국제디자인대학교 디자인경영전공	• 발명과 기술혁신	
	• 디자인생태학	
	• 디자인심리	
	• 디자인마케팅	
	• 디지털문화이슈	
	• 디자인경영전략	
	• 생산기술	
	• 인지심리학	
	• 확률통계학	
	• 네트워크통신 이론	
	• 전자센서공학	
	• 인터넷테크놀로지	
	• 경제학	
	• 고고학	
	• 마케팅이론	
	• 문학	
	• 문화인류학	
	• 물리학	
	• 민속학	
	• 법학	
	• 사회학	
	• 수학	
	• 역사학	
	• 예술심리학	
	• 윤리학	
	• 예술용 해부학	
	• 이슬람 문화론	
	• 조형 심리학	
	• 지적재산론	
	• 철학	
	• 헌법	
	• 기계와 전자공학	
	• 심리학	
	• 역사학	
	• 마케팅리서치	
	• 대인협상론	
	• 조직행동론	
	• 경영자론	
	• 통계학	
	• 재료공학	
	• 신제품개발경영	
	• 과학	
	• 사회학	
	• 철학	
	• 커뮤니케이션역사	
	• 세계문명	
	• 프로그래밍	
	• 기계와 재료공학	
	• 전자공학	
	• 전자공학 기초	
	• 전자공학과 프로그래밍	
	• 수학과 물리학	
	• 컴퓨터공학	
	• 재료공학	
	• 전기공학	
	• 생체역학	
	• 인체측정학	
	• 소비자행동이론	
	• 마케팅 이론	
	• 경제, 사회, 문화, 환경과의 연관성에 대한 이해	
	• 디자인과 디자인 품질의 복잡성에 대한 이해	
	• 브랜드-매니지먼트와 사업체 구조에 대한 이해	
	• 디자인 경영 과정에서 새로운 미디어의 사용 이해	

### 3. 시사점 및 개선방안

#### □ 시사점

- 주요 선진국도 일반 디자인학교에서는 우리나라의 커리큘럼과 크게 다르지 않음
- 하지만 학제적 교육을 시행하고 있는 대학의 경우 공학, 비즈니스, 인문학에 대한 교육을 통해 디자이너가 비즈니스의 중심에 설 수 있도록 교육하고 있음

#### □ 개선방안

- 의사소통 능력, 대인기술, 프레젠테이션 스킬, 적응력, 설득력 향상을 통한 기업 비즈니스의 중심에 선 인재 양성을 학과의 비전으로 설정
- 디자인 관점에서 사고하고 비즈니스 파트너 역할을 수행할 수 있는 디자이너의 양성을 목표로 커리큘럼 및 교수진을 배치해야 함
- 디자인, 비즈니스, 엔지니어링을 하나로 통합한 다학제적 제품개발을 위한 커리큘럼 개발이 필요
- 디자인, 마케팅, 엔지니어링, 금융, 사회인류학 등 다양한 영역의 학생들을 모아서 교육을 진행해야 효과가 있음
- 이러한 커리큘럼의 개선을 통해 팔방미인형 디자이너의 양성이 가능하며, 이러한 인재가 바로 21세기 비즈니스 세계가 원하는 인재상임

### 4. 별첨: 주요대학 디자인학과 커리큘럼

#### □ KAIST 산업디자인학과

##### 1학년 - 기초과정

과학, 공학, 인문사회 분야의 기초 과목과 디자인 기초 교과목을 이수하면서 조형원리와 시각언어를 배우게 됩니다.

##### ID201 디자인 문화와 기술 (Design Culture and Technology)

21세기는 디지털(Digital), 생명공학(DNA)과 함께 디자인(Design)의 3D 시대로 전망한다. 이제 디자인은 특수계층에게만 향수되는 전유물이 아니라 우리의 일상에선 빼놓을 수 없는 지식산업의 하나가 되었다. 이 과목은 디자인의 전공자 및 비전공자를 대상으로 우리 생활 속의 디자인 문화 전반에 대해 올바른 이해를 도모하기 위하여 개설한다.

##### ID202 발상과 표현 (Creativity & Visualization)

디자이너에게 요구되는 창의성은 상상력과 유연한 사고에 바탕을 둔 창조적 사고와 이를 표현하는 과정에서 아이디어를 구체화하는 통합적 능력을 필요로 한다. 따라서 본 교과목에서는 창의적 아이디어의 개발과정에 활용될 수 있는 발상기법과 이를 발전, 구현시키는 다양한 표현방법의 학습 목표로 학생들의 시각적 사고능력을 개발한다.

##### 2학년 - 입문과정

디자인의 역사와 현황을 이해하고 다양한 표현능력을 함양하며, 공학적 지식을 심화시키고 제품 디자인의 기초적 내용을 학습하게 됩니다.

##### ID701 평면디자인 (Two-Dimensional Design)

조형 능력을 함양하는데 필요한 기초적인 디자인 이론 및 조형언어(Visual language)를 교수하는 과목으로, 기본적인 조형 요소, 원리에 관한 강의와 색채를 이용한 다양한 실기를 포함한다. 특히 색채의 시각적, 심리적, 기능적 속성에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 평면 디자인과 색채를 통한 조형의 미적 감각을 함양한다.

##### ID212 입체디자인 (Three-Dimensional Design)

입체적인 조형능력을 함양하는데 필요한 기초적인 디자인 이론과 입체적 형태 및 기능에 관한 조형언어를 교수하는 과목이다. 공간과 입체를 구성하는 기초적인 조형요소와 조형원리에 대한 강의와 형태, 기능, 미를 창조하는 실천적 방법론으로 구성된다. 이 과정에서 다양한 재료와 공간 구성의 특성을 풍부하게 경험하며, 산업 디자이너로서의 기초 능력을 함양한다.

##### ID213 제품디자인 기초 (Product Design Fundamentals)

제품디자인의 입문과정으로써 새로운 제품의 아이디어 개발에서부터 최종 생산단계까지 발전시켜 가는 일련의 디자인 문제해결 과정과 방법을 교수하는 과목이다. 기초적인 기술제품(Low-Tech-Product)을 개발하는 실기를 통하여 기존의 한계에서 벗어나 미래지향적인 개념을 창조해내는 내용을 중심으로 제품의 형태와 기능을 유기적으로 재구성하고 최적화하는 능력을 실천적으로 함양하게 된다.

##### ID214 디지털 디자인 그래픽스 (Digital Design Graphics)

컴퓨터 그래픽 활용 과정으로 창의적 이미지 작성 및 활용을 교수하는 과목으로 애니메이션, Special

Effects 및 화상처리 기법을 통해 창의적인 아이디어 창출하여 최종 영상물을 제작하고 시나리오의 작성 및 Non-linear Editing 편집 및 카메라 워크 CG 기본 기술을 학습한다. 그래픽 커뮤니케이션 기법을 통한 디자인 보고서나 프레젠테이션보다 작성능력 등 다양한 그래픽 처리 능력을 함양하게 된다.

### ID215 산업디자인 개론 (Introduction to Industrial Design)

산업디자인의 과학적 이론체계에 대한 입문과정으로 산업디자인에 관련된 기초적인 과학적 인식을 교수하는 과목이다. 역사적, 사회적 인식론의 기본 틀에 따라 산업디자인의 정의와 대상, 대상의 조형과 기능 등에 관련된 기초이론을 학습한다. 이 과정에서 산업디자인으로서 갖추어야 할 윤리의식과 과학적인 디자인 개발과정에서 필수적으로 동반되는 과학의 기초지식을 함양한다.

### ID216 제품디자인 공학 (Product Design Engineering)

공학적인 제품디자인의 입문과정으로써 제품의 혁신적 개념도출에서 생산기술적인 최적화에 이르는 공학에 기초한 일련의 디자인 문제해결 방법을 교수하는 과목이다. 기초공학, 요소설계론, 공학설계론 등 디자인 과정에 필수적으로 수반되는 공학이론 및 실험을 통하여 공학자와의 협업과정에서 생산기술에 부합하는 제품디자인을 주도해 나갈 수 있는 능력을 함양하게 된다.

### ID217 표현기법 (Presentation Tehcniques)

디자인 문제해결과 관련된 아이디어 및 해결안을 시각화하여 전달하는 표현기법과 미디어 활용능력을 교수하는 과목이다. 평면 및 입체, 형태와 공간을 표현하기 위한 투시도법, 재질감의 표현, 다양한 미디어를 이용한 렌더링(Rendering) 및 컴퓨터 그래픽 표현 능력 향상을 통해 디자인 문제해결의 과정으로써 디자인 컨셉트를 시각적으로 표현 제시할 수 있는 능력을 함양하게 된다.

### ID218 사진기법 (Photo Techniques)

사진에 관한 기초이론과 기법을 교수하는 과목이다. 야외촬영, 스튜디오촬영, 특수촬영 등 사진촬영의 이론과 실재는 물론 필름의 현상, 인화 등에 관한 실기를 통해 사진매체에 의한 창의적인 디자인표현능력을 함양하게 된다.

## 3학년 - 발전과정

현대 산업시스템에 대한 이해를 바탕으로 마케팅과 생산에 중점을 둔 디자인 프로젝트를 수행할 수 있는 능력을 함양하게 됩니다.

### ID301 제품디자인 요소 (Product Design Factors)

제품혁신의 기본요소, 생산공정 및 기술, 재료별 특성 및 디자인상의 고려조건 등 제품의 디자인과 관련된 생산측면의 제반사항에 중점을 두어 제품디자인의 실재를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 복합기능을 갖는 제품컨셉트의 창출 또는 기존제품의 디자인 개선 등의 실기를 통하여 대량 생산 시스템에 부합되는 제품의 디자인 능력을 함양하게 된다.

### ID302 공간디자인 (Space Design)

주어진 공간 속에 위치하는 각종 사물과 인간과의 관계를 이해하고, 문제를 해결하기 위한 과목으로서 공간의 기초적 개념 파악을 목적으로 한다. 특히 실내외 공간과 인공 환경 물에 대한 디자인 학습을 통하여 디자인 발상과정에서의 스케일 감각과 공간감각을 습득케 하여 공간조형 능력을 함양케 한다.

### ID303 디자인방법론 (Design Methodology)

디자인의 조사, 분석, 종합 및 평가의 각 과정에서 파생되는 제반 문제를 효율적이며 체계적으로 해결하는 방법을 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 디자인 문제의 분석, 창조적 아이디어의 창출, 데이터의 수집과 활용, 문제해결 및 의사결정 등에 관련되는 다양한 디자인 방법론을 학습하게 된다.

### ID304 제품디자인 프로그램 (Product Design Program)

제품의 라이프 사이클, 제품시장의 분류, 소비자의 구매동기 등 제품 디자인과 관련되는 시장연구에 관한 제반사항에 중점을 두어 제품 디자인 실재를 교수하는 과목이다. 이 과목에서는 시장조사를 위한 기본 통계기법, 설문기법, 문화인류학적 접근법, 시나리오 기반 디자인등을 학습하여 소비자를 만족시킬수

있도록 하는 능력을 함양하게 된다.

### ID305 웹 디자인 (Web Design)

인터넷디자인의 창의적인 디자인 프로세스 창출과정 및 인터넷에서 이루어지고 있는 표현기술과 그래픽, 데이터베이스구성 등을 학습하고, Web 인터페이스와 인터랙션을 연구하고 개발한다. 웹 사이트의 컨셉트 설정 및 콘텐츠 작성, 웹 페이지구성, 적용 신 기술개발 및 응용, 웹 프로그래밍, 합리적인 프로세스의 전개를 통하여, 창의적인 웹사이트 디자인 및 창출과정 전반을 학습하고 다룬다.

### ID306 멀티미디어 디자인 I (Multimedia Design I)

다양화되고 복잡화되는 멀티미디어 분야의 디자인 기술, 콘텐츠 작성 등에 대한 디자인 개발의 이론과 실재를 교수하는 과목이다. 멀티미디어관련 이미지, 음향, 비디오 처리 기술 및 활용방법을 배우고 콘텐츠의 정보전달 구조 및 설계를 통하여 타이틀을 제작하고 평가하는 디자인개발 프로젝트를 수행한다.

### ID307 인터페이스 디자인 (Interface Design)

정보가전 기기 디자인 등과 같은 물리적 사용자 인터페이스 디자인에 관한 이론을 연구하여 실제적인 사용자 인터페이스를 디자인하는 과목이다. 이 과목에서는 사용자 중심 디자인의 본질을 이해하고 이에 활용되는 다양한 디자인 방법을 실제 사례와 함께 학습하게 된다. 특히 제품의 사용자 인터페이스의 디자인과 이의 사용 편의성 평가에 중점을 두어 교수하게 된다.

### ID308 인터랙션 디자인 (Interaction Design)

제품과 사용자간의 상호작용을 효과적으로 조절, 관리하기 위한 인터랙션 디자인은 사용자 중심 디자인 개발의 중요한 요소이다. 본 교과목에서는 제품과 사용자, 사용환경에 대한 체계적 분석을 통하여 제품의 사용성을 증대시킬 수 있는 시각, 청각, 촉각적 인터페이스 디자인을 연구한다. 물리적이고 소프트웨어 중심의 인터페이스 디자인의 다양한 방법에 대한 연구 뿐 아니라, 사용자에 대한 문화적 배경을 고려한 인터페이스 디자인의 특성들을 고찰한다.

### ID309 CAD &3D 모델링 (CAD and 3D Modeling)

형태나 제품의 설계를 위한 제도 및 삼차원 모델링 기법을 익히고 CAID 이론과 실재를 교수하는 과목이다. 컴퓨터그래픽스의 2차원 및 3차원적 표현의 바탕이 되는 프로그램을 학습하고 다양한 그래픽소프트웨어를 창의적으로 활용할수 있는 능력을 함양한다. 컴퓨터를 통한 디자인모델링, 제품디자인 시뮬레이션, 제품디자인 위한 데이터베이스의 작성과 솔리드모델링 및 NC 및 RP 등 Prototyping에 관한 능력을 함양하게 된다.

### ID310 인포메이션 디자인 (Information Design)

지각 디자인에서 관련된 그래픽 정보의 처리 및 가공과 관련된 기술을 습득하고 표현방식을 연구한다. 시각정보와 관련된 인터페이스 및 웹에서의 시각정보 분석과 사용성 평가 등을 통하여 정보의 구성방식과 시각 디자인의 제문제를 다룬다. 디지털미디어를 디자인에서 발생하는 시각정보를 효율적으로 구성하고 관리하는 능력을 함양하고 창의적인 디자인과제 진행하여 디지털미디어 디자인 과정에 활용하는 능력을 키운다.

## 4학년 - 종합과정

디자인 철학과 윤리관을 갖춘 전문 디자이너로서 복합적인 디자인 프로젝트의 수행능력을 함양하게 됩니다.

### ID401 디지털 문화 이슈 (Digital Culture Issue)

디지털 기술의 발전에 따라 대두되는 다양한 사회, 문화 현상에 대한 이해를 통하여, 디지털 문화의 현황을 고찰하고 이에 따른 디지털 디자인의 발전 방향을 연구하는 교과목이다. 특히 디지털 미디어의 특성에 따라서 발생하는 새로운 문화의 흐름에 대하여 균형된 시각을 갖추음으로서, 디지털 기술의 바람직한 문화를 창조해 갈 수 있는 인식의 기초를 다진다.

### ID402 디자인 실무론 (Design Professional Practice)

디자인 비즈니스 시스템의 구성인자, 상호작용 및 전문적이 디자인 실무의 유형별 특성을 교수하는 과목이다. 이 과목을 통하여 학생들은 디자인 실무의 본질을 폭넓게 이해하고 이력서 작성 및 인터뷰 요령, 디자인료 산정, 디지털 계약, 특허출원 방법들에 대하여 실증적인 체험을 하게 된다.

**ID403 제품디자인 시스템 (Product Design System)**

제품디자인의 종합과정으로서 제품의 복합적 기능과 요소를 시스템적으로 발전시켜 하드웨어와 소프트웨어가 통합된 디자인을 연구하는 교과목이다. 복합적인 제품시스템의 디자인 문제를 체계적으로 해결하기 위하여 여러 디자인 이론의 적용을 통한 최적화 디자인 결과물이 도출과정을 실증적으로 연구한다.

**ID404 에듀테인먼트 디자인 (Edutainment Design)**

게임, 시뮬레이션, 가상현실, 실시간 인터랙티브 그래픽스 기법 등을 이용하여 다양한 디지털 미디어를 제작하는 기법을 교수한다. 교육과 놀이적 내용이 포함된 콘텐츠를 개발하고 이를 디지털미디어를 통하여 구현하여 산업화 할 수 있는 타이틀, 게임, 인터랙션기기 등을 개발한다.

**ID405 멀티미디어 디자인 II (Multimedia Design II)**

컨셉트 설정, 스토리구성, 관련 인자의 탐색과 분석, 적용 기술개발, 합리적인 디자인 프로세스의 전개 를 통하여, 창의적인 멀티미디어 디자인 창출과정 전반을 다룬다. 특히 이 과목에서는 제품의 프로토타이핑 및 제품의 가상 시뮬레이션 등의 멀티미디어기술과 삼차원 표현 기술을 바탕으로 각 단계별 문제점을 해결하고 팀 프로젝트 방식에 의해 다양한 분야간의 협력을 통한 새로운 디자인과 기술, 콘텐츠 등에 대한 디자인 개발 프로젝트를 수행한다.

**ID406 디지털 콘텐츠론 (Digital Contents)**

디지털 콘텐츠 전반에 대한 총체적인 이해를 위한 교과목이다. 웹, 게임, 디지털 영상 등의 디지털 콘텐츠의 역사 및 제작 사례, 그리고 디지털 콘텐츠의 제작 프로세스 및 관련 이론과 미래의 발전 방향 등에 대하여 고찰한다.

**ID407 제품-환경체계 디자인 (Product-Environment System Design)**

대량 생산되는 제품과 인간환경(man-made environment)과의 관계를 교수하는 과목이다. 제품을 환경형성의 주요 인자로 해석하고 제품-환경체계속에서 발생할 수 있는 여러 가지 상관관계와 기능장애에 대해 연구한다. 이 과목에서는 행동조사, 상관관계분석, 인간과 환경과의 갈등 등에 관한 학습을 통하여 새로운 디자인 기준을 수립하고 디자인 해결책으로서의 물리적 해결방법을 제시하는 방법을 익히게 된다.

**ID410 디자인 특강 (Special Topics in Design)**

사회적으로 새로운 이슈가 되는 분야에 대해 시의 적절하게 대응할수 있는 능력을 기를수 있도록 특별 강사를 초빙하여 강의한다.

**ID490 졸업연구 (Undergraduate Thesis Project)**

전 교육과정을 통하여 습득한 지식, 기술, 경험을 바탕으로 종합적인 디자인연구 개발능력을 함양하는 과목이다. 논문지도 교수와의 협의를 거쳐 선정한 특정제품의 디자인과 관련된 제반요인과 조건을 다각적으로 분석하고 체계적인 방법으로 디자인의 문제를 해결하여 최종 아이템 디자인을 창출하고 그 결과를 토대로 졸업논문을 작성 제출하여야 한다. 제출된 논문은 심사위원회의 심의를 거쳐 학사학위의 수여 여부를 결정하게 된다.

**ID495 개별연구 (Individual Study)**

학생이 관심있는 분야를 지도교수와 상의하여 개별적으로 연구주제를 설정하고 진행하는 특정 연구 과목이다. 이 과목을 수강하기 위하여는 학기초에 교수와 협의하여 연구계획서를 작성 제출하여 승인을 받아야 하며 학년에 관계없이 4학점 이내에서 선택 가능하다.

**ID496 세미나 (Design Seminar)**

최근 산업디자인분야에서 관심을 끌고 있는 주요 과제를 선정하여 관련 서적을 읽고 토론을 전개함으로

써 디자인 경향(Design Trend)에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

**ID498 벤처현장실습 (Venture Internship I)**

학사과정 3, 4년차 중 희망학생을 대상으로 본인의 전공분야 관련 우수 벤처기업에서 연구하여 4개월동안의 실습을 통하여 대학에서 배운 이론, 실험, 실습 내용을 현장에서 이해하고 응용할 수 있는 경험과 능력을 함양하게 된다.

**ID499 벤처현장실습 (Venture Internship II)**

학사과정 3, 4년차 중 희망학생을 대상으로 본인의 전공분야 관련 우수 벤처기업에서 연구하여 6개월동안(실습 1은 4개월)의 실습을 통하여 대학에서 배운 이론, 실험, 실습 내용을 현장에서 이해하고 응용할 수 있는 경험과 능력을 함양하게 된다.

**□ 서울대 공업디자인학과**

• 학부 1/2학년 과정

1학년			
1학기		2학기	
600.102	서양미술사	600.226	한국미술사
611.1001	관찰과 표현	611.1001	관찰과 표현
611.1002A	평면과 매체	611.1002A	평면과 매체
611.1003A	입체와 공간	611.1003A	입체와 공간
611.1005A	발상과 표현	611.1005A	발상과 표현
611.1006	2D 컴퓨터 실습	611.1007	3D 컴퓨터 실습

2학년			
1학기		2학기	
600.219A	공예사	600.219A	공예사
600.220A	디자인사	600.220A	디자인사
600.221	색채학	600.221	색채학
600.222	사진	600.222	사진
611.2007	공예와 문화	611.2007	공예와 문화
611.2008	디자인과 문화	611.2008	디자인과 문화
611.2121A	드로잉기법	611.2121A	드로잉기법
6123.2001	공예재료연습	6123.2102	기초도자2
6123.2101	기초도자1	6123.2104	물레성형2
6123.2103	물레성형1	6123.2106	제품도자기법2
6123.2105	제품도자기법1	6124.2001	공예도구연습
6124.2101	기초금속공예1	6124.2102	기초금속공예2
6124.2103	장신구1	6124.2104	장신구2
6124.2105	금속재료 및 기법1	6124.2106	금속재료 및 기법2
6125.2001	디자인 스튜디오	6125.2102	타이포그래피디자인
6125.2002	디자인 현장실습	6125.2202	애니메이션
6125.2003	디자인 영문연구	6126.2001	디자인 리서치

6125.2101	기초 시각디자인	6126.2002	디자인 채형
6125.2201	사진디자인	6126.2003	디자인 영어
6126.2101	기초 제품디자인 1	6126.2102	기초제품디자인 2
6126.2201	기초공간디자인 1	6126.2202	기초공간디자인 2

• 디자인 3/4학년 과정

3학년			
1학기		2학기	
600.E309	디자인.공예교육론	600.E310	디자인.공예 교재연구 및 지도법
611.3001A	현대공예론	611.3001A	현대공예론
611.3004A	현대디자인론	611.3004A	현대디자인론
6125.3001	디자인기획	6125.3103	팩키지와 POP
6125.3101	편집디자인	6125.3104	공공디자인
6125.3102	일러스트레이션	6125.3203	미디어인터랙션디자인
6125.3201	정보인터랙션디자인	6125.3204	AV디자인
6125.3202	미디어프로그래밍	6126.3001	디자인관리
6126.3101	제품디자인 1	6126.3103	제품디자인 2
6126.3102	제품인터페이스 1	6126.3104	제품인터페이스 2
6126.3201	공간디자인스튜디오 1	6126.3203	공간디자인스튜디오 2
6126.3202	공간디자인론 1	6126.3204	공간디자인론 2

4학년			
1학기		2학기	
611.4002	포트폴리오	611.4002	포트폴리오
6125.4101	CI와 브랜딩	6125.4103	시각디자인프로젝트
6125.4102	광고디자인	6125.4104	브랜드매니지먼트
6125.4201	영상디자인프로젝트1	6125.4203	영상디자인프로젝트 2
6125.4202	모션그래픽스	6125.4204	영상디렉션
6126.4101	제품시스템디자인 1	6126.4103	제품시스템디자인 2
6126.4102	운송기기디자인	6126.4104	현대제품디자인특강
6126.4201	공간디자인 스튜디오 3	6126.4203	공간디자인스튜디오 4
6126.4202	공간설계방법론	6126.4204	현대공간디자인특강

□ 홍익대 산업디자인학과

이 수 구 분	교 과 목	학 수 번호	1학년 1 학기		학 수 번호	1학년 2 학기	
			학점	시수		학점	시수
교양필수	영 어 대학국어작문	001009	3	3	-	-	-
교양선택	공통교양(1-7영역) 각 영역 중 택 2						
계열선택	평면조형(1)	043169	2	4	-	-	-
	입체조형(1)	410112	2	4	-	-	-
	디자인론	410209	2	2	-	-	-
	입체조형(2)		-	-	043259	2	4
	평면조형(2)		-	-	410207	2	4
전공선택	디자인사		-	-	043171	2	2
	디지털디자인(1)	043170	2	4	-	-	-
	자유연상과 표현기법(1)	410114	2	4	-	-	-
	드로잉(1)	410113	2	4	-	-	-
	사진(1)	410116	2	3	-	-	-
	자유연상과 표현기법(2)		-	-	043260	2	4
	디지털디자인(2)		-	-	410208	2	4
	드로잉(2)		-	-	043261	2	4
	타이포그래피(1)		-	-	410211	2	4
	개 설 학 점 계			22	34		22
일 반 선 택 학 점 계							
이 수 학 점 한 계			20			20	

이 수 구 분	교 과 목	학 수 번호	2학년 1학기		학 수 번호	2학년 2학기	
			학점	시수		학점	시수
계열선택	디자인 영어	043344	3	3	-	-	-
전공선택	제품디자인 스튜디오(1)	411317	3	4	-	-	-
	공간디자인 스튜디오(1)	411318	3	4	-	-	-
	운송디자인 스튜디오(1)	411319	3	4	-	-	-
	조형과 구조	411315	2	3	-	-	-
	Digital 디자인(3)	411314	2	3	-	-	-
	재료 및 색채연구	411320	2	2	-	-	-
	디자인 특론	411321	2	2	-	-	-
	제품디자인 스튜디오(2)		-	-	411423	3	4
	공간디자인 스튜디오(2)		-	-	411424	3	4
	운송디자인 스튜디오(2)		-	-	411425	3	4
	Creative Workshop		-	-	411418	2	3
	Digital 디자인(4)		-	-	411426	2	3
	디자인트렌드연구		-	-	411427	2	2
	인간공학		-	-	411402	2	2
	개 설 학 점 계			22	27		21
일 반 선 택 학 점 계							
이 수 학 점 한 계			19			19	

이 수 구 분	교 과 목	학 수 번 호	3학년 1학기		학 수 번 호	3학년 2학기	
			학점	시수		학점	시수
전공선택	제품디자인(1)	411501	2	4	-	-	-
	운송기기디자인(1)	411502	2	4	-	-	-
	공간디자인(1-환경)	411513	2	4	-	-	-
	공간디자인(1-실내)	411514	2	4	-	-	-
	제품디자인론	411606	2	2	-	-	-
	운송기기디자인개론	411512	2	2	-	-	-
	제품디자인(2)	-	-	-	411601	2	4
	운송기기디자인(2)	-	-	-	411602	2	4
	공간디자인(2-환경)	-	-	-	411614	2	4
	공간디자인(2-실내)	-	-	-	411615	2	4
	인터페이스디자인	-	-	-	411612	1	2
클레이모델실습(1)	-	-	-	411613	1	2	
개 설 학 점 계			14	22		12	22
일 반 선 택 학 점 계			5			7	
이 수 학 점 한 계			19			19	

이 수 구 분	교 과 목	학 수 번 호	4학년 1학기		학 수 번 호	4학년 2학기		
			학점	시수		학점	시수	
전공선택	제품디자인(3)	411701	2	4	-	-	-	
	운송기기디자인(3)	411703	2	4	-	-	-	
	공간디자인(3-환경)	411723	2	4	-	-	-	
	공간디자인(3-실내)	411724	2	4	-	-	-	
	제품디자인졸업연구(1)	411718	1	2	-	-	-	
	디스플레이	411719	1	2	-	-	-	
	제품산학연구	411720	1	2	-	-	-	
	클레이모델실습(2)	411721	1	2	-	-	-	
	특수운송기기디자인(1)	411712	1	2	-	-	-	
	디자인문화이론	411722	1	2	-	-	-	
	제품디자인졸업연구(2)	-	-	-	411815	2	4	
	운송기기디자인(4)	-	-	-	411803	2	4	
	공간디자인(4-환경)	-	-	-	411820	2	4	
	공간디자인(4-실내)	-	-	-	411821	2	4	
	제품디자인기획	-	-	-	411818	1	2	
	포트폴리오	-	-	-	411819	1	2	
	특수운송기기디자인(2)	-	-	-	411812	1	2	
	개 설 학 점 계			14	28		11	22
	일 반 선 택 학 점 계			5			8	
이 수 학 점 한 계			19			19		

## □ 서울산업대 공업디자인학과

### ■ 드로잉(1)

공업디자인 기초과정으로 표현하고자 하는 대상이 지닌 구조의 특성과 조형적 질서를 파악하고 표현할수 있는 관찰력과 미적감각을 기른다.

### ■ 평면디자인

평면에서의 시각법칙과 조형원리를 통하여 다양한 훈련과 실습을 통하여 전공기초과정의 능력을 배양하는데 있다.

### ■ 인공물스케치(1)

인공물에 대한 Sketch를 통하여 정확한 표현능력을 습득하여 대상물의 구조와 기능을 전달할 수 있는 효과적인 표현방법을 습득하는데 있다.

### ■ 발명과 기술혁신

발명과 기술영역에 대한 아이디어와 정보교류를 통해 기술혁신을 촉진하고 기술력 향상을 지원하기 위한 기술개발 능력을 기른다.

### ■ 드로잉(2)

공업디자인 기초과정으로 표현하고자 하는 대상이 지닌 구조의 특성과 조형적 질서를 파악하고 표현할수 있는 관찰력과 미적감각을 기른다.

### ■ 입체디자인

3차원 개념에서의 조형감각 훈련은 공업디자인 중요한 준비과정으로 여러 가지 재료를 사용하여 다양한 감각훈련과 전공과정의 능력을 배양하는데 있다. .

### ■ 인공물스케치(2)

인공물에 대한 Sketch를 통하여 정확한 표현능력을 습득하여 대상물의 구조와 기능을 전달할 수 있는 효과적인 표현방법을 습득하는데 있다.

### ■ 디자인생태학

생태적 관점에서의 디자인접근을 연구하고 학습한다.

### ■ 기초ID스튜디오(1)

단순 기능의 간단한 도구를 대상으로 아이디어 스케치, 렌더링, 모델링, 설계도 등의 평면 / 입체적 표현력을 기른다.

### ■ 재료 및 가공

제품화에 적용되는 재료에 대한 종류별 물리, 화학적인 성질과 용도를 이해하고, 그 가공방법과 공정을 이해 하고 재료를 적절히 구사할 수 있는 능력을 기른다.

### ■ 스케치제도 1



단순 기능의 간단한 도구를 대상으로 아이디어스케치, 렌더링, 모델링, 설계제도 등의 평면/ 입체적 표현력을 기른다.

#### ■ 투시도

디자인 대상을 입체적으로 표현하는 능력을 기르기 위하여 투시의 원리, 종류, 표현기법 등을 실습을 통해 이해하고 제 기법에 따라 다양하게 표현할 수 있는 능력을 습득시킨다.

#### ■ 마커렌더링(1)

디자인 대상에 대한 정확한 표현능력을 기르기 위하여 제품의 형태 및 색채, 구조, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다.

#### ■ 컴퓨터그래픽

컴퓨터 그래픽 응용 프로그램(포토샵, 어도비 일러스트레이터, 파워포인트, 아크로벳)을 사용하여 표현 기법과 프리젠테이션 기법을 훈련하고 인터넷활용의 그래픽 자료로 활용할 수 있게 한다.

#### ■ 디자인심리

대량생산과 소비의 시대에 디자이너로서 대중에 밀접한 디자인을 하는 자질을 갖추고자 대중의 심리측면에서 혹은 전반적인 심리학을 공부함으로써 디자인을 좀 더 폭 넓게 이해하는데 있다.

#### ■ 공업디자인론

디자인 창조성, 디자인과 그리고 디자인 이노베이션 등의 디자인상의 의미 이해와 분석 등을 통해 디자인 본질을 연구 파악한다.

#### ■ 인간공학연습

합리적 디자인 활동에 있어서 실용적 효율을 높이며, 인간의 가치 기준의 유지 및 향상을 목표로 하며 인간의 특성을 이해하고 인간기계체계를 규명하고 안전, 효율, 쾌적성을 추구하는 디자인분석 능력을 기른다.

#### ■ 기초ID스튜디오(2)

단순 기능의 간단한 도구를 대상으로 아이디어 스케치, 렌더링, 모델링, 설계도 등의 평면 / 입체적 표현력을 기른다.

#### ■ 스케치제도(2)

단순 기능의 간단한 도구를 대상으로 아이디어스케치, 렌더링, 모델링, 설계제도 등의 평면/ 입체적 표현력을 기른다.

#### ■ 마커렌더링(2)

디자인과정에서 창조적인 사고력의 표현능력을 기르기 위하여 제품의 형태 및 색채, 구조, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다.

#### ■ 조형형태론

현대사회에 있어서 형태의 의미와 인간의 도구 사용에 따른 형태의 의미를 이해하며, 이를 바탕으로 조형적 사고방법의 다양화 및 재료와 기술에 의한 조형의 기능성을 창조적으로 발견한다.

#### ■ 컴퓨터제도

디자인 분야의 일반적인 도식 언어로서 의사전달 능력을 기르기 위하여 기하도법 및 기본적인 제도기법을 이해하고 실습을 통하여 그 표현능력을 기른다.

#### ■ Web 프로그래밍

Web design과 presentation에 필요한 Computer programing 기법을 (Java, Flash script, XML 등등)을 훈련하고 예제 중심의 교육을 통해 실질적 design 결과물을 제시한다.

#### ■ 아이디어발상

디자인 문제해결을 위한 창의적인 아이디어 발상의 원리를 이해하고, 그 기법을 디자인 혁신에 적용하는 디자인 사고 전개능력을 습득한다.

#### ■ ID스튜디오(2)

단순한 효율을 갖는 도구의 양산화를 전제조건한 제품개발에 관한 기초적인 프로젝트 학습으로서 문제분석과 그 해결을 구하는 1.D실행의 기본방법을 이해하며 아이디어 스케치, 렌더링, 제품설계, 모형 제작 등의 기본적인 산업디자인 개발능력을 기른다.

#### ■ 벤처디자인(2)

대학의 교육장에서 생성되는 신규사업 및 아이템을 개발하는 응용과정으로서 한국산업경제발전의 초석이 될 수 있는 가능성을 분석하며 국제적 전략상품으로서의 기획력을 구축하는데 목적을 둔다.

#### ■ 인터페이스디자인(2)

디자인 및 설계 상에 있어서 인간의 제 특성에 맞는 인간의 적성, 능력 및 감각입력과 근출력에 대한 특성을 분석하여 디자인에 적용하는 능력을 기른다.

#### ■ 색채계획

색채의 기능과 효과를 높이기 위한 활용범위의 계획과 색채의 기본적인 프로그램을 입체적인 시각작용의 것으로 연구한다. 제품색채와의 합리적 효과적인 결합원리를 이해하여 기획할 수 있는 능력을 기른다.

#### ■ 디자인마케팅(2)

사람의 생활환경 속에 물리적, 정신적 그리고 환경적인 문제점들의 조사와 분석과정을 통하여 궁극적인 수요자의 요구조건과 동일 상품군에서 기존마켓의 가장 우수한 상품의 디자인 시드 분석을 통하여 종합적인 기획의 연구과정을 체계화시켜 상품 개발하는데 목적을 둔다.

#### ■ 컴퓨터설계(ProE)(2)

컴퓨터 설계 응용프로그램인 Pro-Engineer를 통한 3D 제품 설계 능력을 습득한다.

#### ■ 컴퓨터모델링(2)

디자인 프로젝트를 수행함에 있어, 멀티미디어 기술을 활용한 3차원 공간 모델링( VR )과 인터페이스(FLASH) 개발기법을 훈련한다.

#### ■ 컨셉디자인(2)

시대적 이슈(issue) 가 될 수 있는 선도적 디자인의 조형적, 기술적, 환경적 속성 및 구성 요소간의 상

관성을 이해하고 디자인의 동일성 확보를 통해 신 개념의 디자인 가치 변화내용을 제시한다.

#### ■ 디지털문화이슈

디지털 환경과 인터넷 환경에서의 문화적 해석을 새로운 패러다임으로 적용할 수 있는 디자인 이슈를 습득한다.

#### ■ 현장연구(2)

산학연계 교육강화의 일환으로 산업체 현장실습을 실시함으로써 학교에서 습득한 지식과 기술을 기초로 하여 현장에서의 실무능력을 배양하고 새로운 기술을 체득하여 장차 산업사회의 유능한 기술인의 자질을 구비할 교육적 여건을 학생에게 부여하는데 목적이 있다.

#### ■ 산학디자인프로젝트(1)

졸업연구 프로젝트로서 디자인 연구 주제를 설정하여 디자인요소, 기술과 프로세스, 그리고 디자인 방법론을 응용하여 종합적인 산업디자인 개발 능력을 기른다.

#### ■ 상품화디자인프로젝트(1)

졸업연구 프로젝트의 일환으로 학생과 교수간에 디자인 연구주제를 선정하여 디자인요소, 기술과 프로세스, 그리고 디자인 방법론을 응용하여 종합적인 산업디자인 개발능력을 기른다.

#### ■ 환경디자인

옥내 외 환경디자인의 개념, 요소 그리고 디자인 전개방법을 이해하고 옥내 외 환경물을 디자인하는 능력을 기른다.

#### ■ 디자인경영전략

한국적 디자인 전략 상품군은 어떤 것이 있는가에 관하여 연구분석하고 산업별 상품군의 분석은 물론 디자이너의 역할과 한계의 체계화와 더불어 종합적으로 국제적인 디자이너의 전략적 기획력의 배가에 초점을 두어 글로벌 디자인 경영자를 육성하는데 목적을 둔다.

#### ■ 실내서비스디자인

실내 환경디자인 분야에서 구조적, 형태적 조건뿐 아니라, 사용자 참여 행태 등을 포함한 서비스 환경을 디자인한다.

#### ■ 생산기술

기계장치를 구성하는 여러 가지 기본 기구의 구성과 그 운동원리를 이해하고 나아가서 복합 및 응용의 확대를 도모하여 설계에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

#### ■ 리버스디자인

국내외 시장에 존재하는 모든 상품 군에서 굿 디자인으로 인정받는 아이템을 선정하여 공업디자인 주요 변수의 비교분석과 아울러 내재된 디자인경영전략을 분석하여 유사 상품 군에 첨단 전략을 정립시키는 디자인 기획력을 심화시키는데 목적을 둔다.

#### ■ 디자인인턴십(1)

산학연계 교육강화의 일환으로 산업체 현장실습을 실시함으로써 학교에서 습득한 지식과 기술을 기초로 하여 현장에서의 실무능력을 배양하고 새로운 기술을 체득하여 장차 산업사회의 유능한 기술인의 자질

을 구비할 교육적 여건을 학생에게 부여하는데 목적이 있다.

#### ■ 현장실습(1)

산업체 현장실습을 실시함으로써 학생들에게 보다 많은 현장경험의 기회와, 산학연계 교육의 강화, 취업의 활성화에 목적이 있다. 본 과정은 4학년 1, 2학기 가운데 한 학기 1회에 한하여 16학점을 선택 이수할 수 있으며, 나머지 1회는 반드시 일반 전공과정을 선택하여 이수하여야 한다.

#### ■ 산학디자인프로젝트(2)

졸업연구 프로젝트로서 디자인 연구 주제를 설정하여 디자인요소, 기술과 프로세스, 그리고 디자인 방법론을 응용하여 종합적인 산업디자인 개발 능력을 기른다.

#### ■ 상품화디자인프로젝트(2)

졸업연구 프로젝트의 일환으로 학생과 교수간에 디자인 연구주제를 선정하여 디자인요소, 기술과 프로세스, 그리고 디자인 방법론을 응용하여 종합적인 산업디자인 개발능력을 기른다.

#### ■ 포트폴리오&프레젠테이션

전문적이며 통합적인 디자인 포트폴리오 창출과 디자인 프레젠테이션 기법, 기술, 방법응용으로 창조적인 디자인역량을 구축할 수 있도록 현장에서 필요로 하는 전달력, 구술력을 확보하고 실천한다.

#### ■ 디자인실무

산학디자인 현장에서의 사업 도메인, 디자인 프로세스, 디자인기법을 경험하며 실제 디자인 비즈니스 활동에 대한 정체성 이해를 통해 디자인의 새로운 비전과 미션을 기획하고 운영할 수 있는 역량을 갖는다

#### ■ 인태리어디자인

인간이 활동하는 환경에서의 실내디자인의 개념과 요소 그리고 디자인 전개방법을 이해하고 디자인하는 능력을 기른다

#### ■ 디자인벤처

국제적인 신규사업 및 아이템을 선정하는데 있어 국내외 비즈니스의 법규 및 디자인경영전략을 정립하는 비즈니스 기획력을 심화 시키는데 목적을 둔다.

#### ■ 디자인인턴십

산학연계 교육강화의 일환으로 산업체 현장실습을 실시함으로써 학교에서 습득한 지식과 기술을 기초로 하여 현장에서의 실무능력을 배양하고 새로운 기술을 체득하여 장차 산업사회의 유능한 기술인의 자질을 구비할 교육적 여건을 학생에게 부여하는데 목적이 있다.

#### ■ 현장실습(2)

산업체 현장실습을 실시함으로써 학생들에게 보다 많은 현장경험의 기회와, 산학연계 교육의 강화, 취업의 활성화에 목적이 있다. 본 과정은 4학년 1, 2학기 가운데 한 학기 1회에 한하여 16학점을 선택 이수할 수 있으며, 나머지 1회는 반드시 일반 전공과정을 선택하여 이수하여야 한다.

## □ 한양대 산업디자인학과

1학년  
 기초디자인1  
 말과글  
 새내기세미나 기초필수  
 디지털리터러시 기초필수  
 컴퓨터와디자인 기초필수  
 기초묘사기법  
 기초디자인2  
 도학  
 서양미술사  
 실용영어회화1  
 색채와생활 기초필수 2.00 - 1.00 - 1.00

2학년  
 조명디자인  
 공간디자인  
 3D디자인1 디자인제도  
 디자인방법론1  
 제품디자인1  
 공공시설물디자인  
 3D디자인2  
 재료및가공학  
 국제현장탐방디자인워크샵  
 해외디자인현장의이해  
 디자인방법론2  
 제품디자인2  
 미디어디자인1

3학년  
 공업디자인1  
 가구디자인  
 디스플레이디자인  
 디자인응용통계  
 운송기기디자인1  
 CAD1 전공핵심  
 인간공학  
 공업디자인2  
 디자인론  
 환경디자인1  
 운송기기디자인2  
 CAD2 전공핵심

산업디자인사  
 환경디자인2 전공심화 3.00 - 2.00 - 2.00

4학년  
 미디어디자인2  
 졸업연구  
 산학협동연구  
 디자인공학  
 환경디자인워크샵  
 인터페이스디자인  
 디자인마케팅

## □ 중앙대 산업디자인학과

학년	1학기	2학기
1학년	색채학, 컴퓨터그래픽(시각), 컴퓨터응용 디자인(공업), 평면표현기법, 입체표현기법, 시각조형디자인, 공업조형디자인, 도학, 아이디어 발상기법, 편집디자인, 렌더링, 기초시각디자인(1,2,3), 기초공업디자인(1,2,3)	공업디자인론, 시각디자인론, 조형디자인, 컴퓨터그래픽(시각), 컴퓨터응용 디자인(공업)
2학년	시각디자인정보론, 제품기획론, 기업디자인, 기기디자인(1), 멀티미디어 디자인(1), SP디자인, 일러스트레이션, 광고디자인(1), 환경디자인(1), 디자인 재료학, 운송기기디자인(2), 제품디자인 디자인마케팅, 환경디자인(2), 포장디자인, 광고디자인(2), 멀티미디어 디자인(2), 운송기기 디자인(2), 기기디자인(2), 제품디자인(2)	편집디자인, 렌더링, 기초시각디자인(1,2,3), 기초공업디자인(1,2,3), 고등도학
3학년	광고학, 공업디자인정보론, 기업디자인, 기기디자인(1), 멀티미디어 디자인(1), SP디자인, 일러스트레이션, 광고디자인(1), 환경디자인(1), 디자인 재료학, 운송기기디자인(2), 제품디자인 디자인마케팅, 환경디자인(2), 포장디자인, 광고디자인(2), 멀티미디어 디자인(2), 운송기기 디자인(2), 기기디자인(2), 제품디자인(2)	광고학, 공업디자인정보론, 기업디자인, 기기디자인(1), 멀티미디어 디자인(1), 제품디자인(1), SP디자인, 환경디자인(1), 광고디자인(1), 디자인 인간공학
4학년	프리젠테이션, 차량디자인, 포장디자인, 도시환경 디자인, 멀티미디어 디자인(2), 기기디자인(2), 광고디자인(2), 제품디자인(2), 시각/공업디자인 세미나	프리젠테이션, 차량디자인, 포장디자인, 도시환경 디자인, 멀티미디어 디자인(2), 기기디자인(2), 광고디자인(2), 제품디자인(2), 시각/공업디자인 세미나

## □ 국민대 산업디자인학과

1학년  
 디자인제도  
 관찰과표현  
 평면조형  
 컴퓨터응용제도(CAD)  
 표현기법  
 입체조형

2학년  
 기초공업디자인 I, II  
 기초제품디자인  
 컴퓨터기초디자인 I, II  
 사진실습  
 렌더링 I, II  
 조형심리  
 재료와 구조  
 기호환경디자인  
 색채관리  
 디자인방법론  
 생산과 공정

3학년  
 생활기기디자인  
 산업기기디자인  
 컴퓨터응용디자인  
 가구디자인  
 환경제품디자인  
 인간공학  
 정보기기디자인  
 레저스포츠용품디자인  
 컴퓨터응용모델제작  
 환경디자인  
 전시디자인  
 인터페이스디자인

4학년  
 운송수단디자인 I, II  
 제품시스템디자인 I, II  
 환경시스템디자인 I, II  
 디지털미디어디자인 I, II  
 디자인경영론  
 프리젠테이션기법

## □ 브루넬大 산업디자인학과

### Typical Modules

#### Level 1

- Design Process 1
- Graphic Communication 1

- Workshop
- Technological Design Evolution
- Industrial Design
- Mechanics and Materials
- Electronics
- Industrial Design Technology
- Applications Through Design 1
- Foundation of Electronics

#### Level 2

- Design Process 2
- Graphic Communication 2
- Design for Manufacture
- Electronics, Programming and Interfacing
- CAD Modelling and Prototyping
- Structural Analysis
- Systems Design and Modelling
- Applications Through Design 2

#### Level 3

- Major Project
- Innovation Management
- Cognitive Ergonomics
- Contextual Design
- Embedded Systems Design
- Graphics
- Environmentally Sensitive Design
- Design for Manufacture 2