

디자인학과

Department of Design

1. 학과소개

(1) 학과사무실

가. 위치 : 중앙대학교 안성캠퍼스
나. 연락처 : 시각디자인전공
전화:031-670-3129 FAX:031-676-2027
산업디자인전공
전화:031-670-3127 FAX:031-675-5103
공예디자인전공
전화:031-670-3106 FAX:031-675-7333
패션디자인전공
전화:031-670-3277 FAX:031-676-9932
공간디자인전공
전화:031-670-4788 FAX:031-676-7599
다. 홈페이지 : <http://www.designcau.com>

(2) 학과소개

본 디자인학과는 석사과정에서 현재 시각디자인, 산업디자인, 공예디자인, 공간디자인의 네 개의 전공분야로 나뉘어 운영되고 있고 박사과정은 현재 시각디자인, 산업디자인, 공예디자인, 패션디자인, 패션산업, 공간디자인의 여섯 전공 분야로 교과과정을 개설하여 운영 중에 있다. 디자인학과는 석사과정과 박사과정의 심화교육을 통하여 이론과 디자인 현장 실무의 전문적 지식 습득 및 학술연구 활동을 도모하고 있으며, 디자인 전 분야에 걸쳐 폭넓은 전문적 소양과 지도적 인격을 함양함을 그 목적으로 한다.

(3) 교육목표

21세기의 정보·지식사회는 정보나 지식의 생산이 부가가치의 관건이 될 것이며, 디자인 교육과 연구, 대학과 기업 간의 벽이 서서히 붕괴·융합될 것이다. 이러한 시대의 교육 방향은 연구, 지식창조, 비즈니스를 연계시킬 수 있도록 총체적인 안목의 교육에 비중을 두어야 할 것이다. 따라서 디자인학과의 교육 목표는 다음과 같다.

“21세기의 문화예술과 신지식사회를 주도할 창조적 감성과 과학적 사고, 그리고 윤리적 가치관을 갖춘 국제적 디자인 전문가를 양성한다.”

▶ 교육목표의 특성

- 1) 전문 디자인 인력양성 : 정보, 문화와 함께 지식기반 사회의 수요를 충족할 첨단 테크놀로지를 기반으로 하는 디자인 인력 양성

- 2) 창의적 디자이너 양성 : 기술과 감성이 결합된 통합적인 사고 능력과 감수성을 지닌 창의적 디자이너 양성
- 3) 전인적 디자이너 양성 : 인간과 사회에 대한 이해를 바탕으로 예술, 과학, 기술과 경영 등 타 학문분야를 종합적으로 연구하여, 참된 사회적 가치를 실현할 수 있는 전인적 디자이너 양성을 목표로 한다.

교육목표에 따른 실천형목

첫째, 창의력 중심의 열린 교육

- ▶ 사물의 존재방식에 대한 의문, 지적 호기심, 독특한 감성 그리고 의미 있는 새로움을 추구하는 창조적 디자이너 양성
- ▶ 학생 개인별 능력과 개성에 따른 수요자 중심의 열린 교육

둘째, 다양성·가변성 연계교육

- ▶ 기존의 디자인 영역, 매체 중심의 교육에서 벗어나 21세기 신지식 기반社会의 다양성에 바탕을 두고 정보, 교육, 오락 등의 엔터테인먼트를 중심으로 복합적인 디자인 프로그램 교육

셋째, 실무형 통합디자인 교육

- ▶ 실무형 디자인 전략, 기획 등을 교육하여 실제 비즈니스로 가치를 창출할 수 있는 통합적 디자인경영교육 강화

넷째, 예술과 기술의 조화

- ▶ 문화예술과 과학기술 등 제반 학문의 유기적 결합을 통한 디지털 컨텐츠 산업을 주도할 교육체계 구축

(4) 세부전공

가. 석사과정

- 1) 시각디자인전공 (Visual Design Major)
- 2) 산업디자인전공 (Industrial Design Major)
- 3) 공예디자인전공 (Craft Design Major)
- 4) 공간디자인전공 (Space Design Major)

나. 박사과정

- 1) 시각디자인전공 (Visual Design Major)
- 2) 산업디자인전공 (Industrial Design Major)
- 3) 공예디자인전공 (Craft Design Major)
- 4) 패션디자인전공 (Fashion Design Major)
- 5) 패션산업전공 (Fashion Industry Major)
- 6) 공간디자인전공 (Space Design Major)

(5) 교수진

교수명	직위	최종출신학교	학위명	연구분야	E-mail
곽대영(郭大暎)	교수	서울대학교 대학원 한양대학교 대학원	이학박사	산업디자인, 디자인방법론	dykwak@cau.ac.kr
김미현	교수	중앙대학교 대학원	의류학박사	디지털패션, 패션아트디자인	f_art@cau.ac.kr
김영삼	교수	중앙대학교 대학원	이학박사	패션미학/패션디자인, 무대의상	proyskim@cau.ac.kr
김영주(金瑛珠)	교수	연세대학교 대학원 Virginia Tech	이학박사 Ph.D.	실내디자인 주거환경디자인	dudeyj@cau.ac.kr
김우빈	조교수	서울대학교 대학원	의류학박사	패션마케팅, 소비자행동	wbkim@cau.ac.kr
김원경(金元經)	명예교수	Art Center College of Design	Master of Science	Transportation Design, Project Management	wkkim@cau.ac.kr
김장용	명예교수	동경예술대학교 대학원	미술학석사	도자공예	jangryong@cau.ac.kr
김희현(金熙賢)	교수	중앙대학교 대학원	박사	광고디자인, 컨텐츠디자인	gdkim@cau.ac.kr
박소형	교수	성균관대학교 대학원	박사	섬유디자인	sohy@cau.ac.kr
한아름	교수	중앙대학교 대학원	디자인학박사	산업디자인, 제품디자인	han7959@cau.ac.kr
유병준	교수	서울대학교	박사(수료)	모빌리티디자인, 디자인창업실무	forarty@cau.ac.kr
오경화	교수	University of Maryland	이학박사	패션소재, 기능성의류	kwhaoh@cau.ac.kr
이견실(李肩實)	명예교수	홍익대학교 대학원	문학박사	광고디자인, 조형기호학	leeks@cau.ac.kr
이기조	명예교수	서울대학교 대학원	미술학석사	도자공예	064390@cau.ac.kr
이동렬	교수	중앙대학교 대학원	박사(수료)	섬유디자인	dong@cau.ac.kr
이석현(李錫賢)	교수	츠쿠바 대학교 대학원	디자인학 박사	환경디자인 환경색채	seokhyun@cau.ac.kr
이소영(李素英)	교수	Michigan State Univ.	Ph.D.	실내디자인 Facility Design & Management	soyo@cau.ac.kr
이혜원(李惠媛)	교수	Pratt Institute	Master of Science	시각디자인, 영상디자인	hwl@cau.ac.kr
정석길(鄭錫佶)	명예교수	Pratt Institute 동아대학교 대학원	공학박사	산업디자인, 인터페이스디자인	sukgill@cau.ac.kr
황인철	명예교수	단국대학교 조형예술대학원	박사(수료)	금속공예	chulin5204@naver.com

2. 학과내규

(1) 선수과목

가. 선수과목은 하위과정의 전공(학과)을 달리하여 입학 한 석 · 박사과정 원생, 외국대학(원), 특수 및 전문대학원 출신자의 경우, 교과내용이 상이함에서 오는 현 전공에 대한 기본지식의 부족을 보충하고자 학과에서 교수회의를 거쳐 지정한 과목이다.

※ 단, 부전공, 복수전공, 동종전공일 경우는 예외

나. 석사학위과정

디자인학과 이외의 타 전공 분야 졸업자로서 석사학위 과정에 입학한 자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 15학점(10개 과목 중 필수 1개

라. 선수과목 이수 대상 과목 현황

1) 석사과정(필수로 이수해야 하는 과목에만 “0” 표시)

시각디자인			산업디자인			공예디자인			공간디자인		
학점	교과목명	필학점	교과목명	필수		교과목명	필학점		교과목명	필수	
2	영상디자인(1)	0	Design Sketch(Basic)	3		도학 및 제도	0		실내디자인론	0	
2	영상디자인(2)	2	Design Sketch(Advanced)	3		컬러디자인	0		제도및표현기법	0	
2	광고디자인(1)	0		3		예술과 공예	0		주거공간디자인	0	
2	광고디자인(2)	2		2		산업과 공예	0		환경행태 이론	0	
3	타이포그래피(1)	0		2		공예론	3		실내디자인재료와마감	0	
3	타이포그래피(2)	2		2		기초구구디자인	3		실내공간과조명	0	
3	브랜딩디자인(1)	0		2		기초금속조형	0		상업공간디자인	0	
3	브랜딩디자인(2)	2		2		물레조형	3		공간디자인조사방법론	0	
2	비주얼인포메이션디자인(1)	0		2		직물프린팅	0		실내디자인사	0	
2	비주얼인포메이션디자인(2)	2		2		기초목조형과구조	3		디지털표현기법1	0	
3	디자인방법론	0		2		가구·텍스타일디자인	0		전통건축과실내디자인	0	
				2		가구·서파스디자인	3		실내코디네이션	0	
				2		목질·섬유조형스튜디오	0		친환경디자인	0	
				2		목질·섬유조형프로젝트	3				
				2		기초주얼리디자인	0				
				2		주얼리·캐스팅기법	3				
				2		금속·점토조형	0				
				2		금속조형·도예공방연습	0				
				2		도자조형과장식	0				
				2		섬유디자인	0				

과목)을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출자격을 갖게 된다.

다. 박사학위과정

전문대학원 졸업자 또는 디자인학과 이외의 타 전공 분야 졸업자로서 박사학위과정에 입학자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과 과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 9학점(6개 과목 중 필수 2개 과목, 전공별 선택 1개 과목)을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출자격을 갖게 된다.

※ 단, 패션디자인 전공 및 패션산업 전공의 경우, 선수과목을 공동 개설 및 운영하며 9학점(7개 과목 중 3개 과목)을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출자격을 갖게 된다.

라. 선수과목 이수 대상 과목 현황

2) 박사과정

시각디자인			산업디자인					
학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수			
3	디자인비평		3	제품서비스디자인론	필수			
3	시각디자인특론	필수	3	산업디자인특론	필수			
3	디자인정보특론		3	글로벌디자인전략연구	필수			
3	컨텐츠기획론	필수	3	인터넷디자인론	필수			
3	광고디자인특론	필수	3	디자인조사연구방법론	필수			
3	시각디자인연구I	필수	3	제품디자인연구	필수			
3	영상디자인연구							
공예디자인			공간디자인					
학점	교과목명	필수	학점	교과목명	필수			
3	M.D디렉팅,		3	공간디자인특론	필수			
3	크래프트매니지먼트,	필수	3	고령친화공간계획론				
3	아이템공작실,		3	친환경공간계획론				
3	큐레이션,		3	공간디자인마케팅				
3	공예디자인트렌드,		3	전통공간문화연구				
3	소재개발스튜디오		3	커뮤니티디자인				
패션디자인			패션산업					
학점	교과목명							
3	패션소재연구							
3	패션디자인특론							
3	현대문화와 패션리서치							
3	패션컬렉션연구							
3	디자일패션산업세미나							
3	패션마케팅특론							
3	패션리테일환경세미나							

※ 선수과목 학점은 졸업이수학점에 미포함

(2) 교과과정 구성

1) 석사과정

① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공 연구 2학점

② 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

구분	시각디자인전공	산업디자인전공	공예디자인	공간디자인
선수과목 [5과목 이수]	디자인방법론 (필수)	제품디자인(1) (필수)	산업과 공예 (필수)	실내디자인론 (필수)
	영상디자인(1), 영상디자인(2), 광고디자인(1), 광고디자인(2), 타이포그래피(1), 타이포그래피(2), 브랜딩디자인(1), 브랜딩디자인(2), 비주얼인포메이션디자인(1), 비주얼인포메이션디자인(2) 중 택 4	Design Sketch (Basic), Design Sketch (Advanced), 운송기기디자인(1), 운송기기디자인(2), 제품디자인(2), 환경디자인(1), 환경디자인(2), UX디자인(1) UX디자인(2) 퍼니쳐디자인(1) 퍼니쳐디자인(2) 중 택 4	도학 및 제도, 컬러디자인, 예술과 공예, 공예론, 기초가구디자인, 기초금속조형, 물레조형, 직물프린팅, 기초목조형과구조, 가구·텍스타일디자인, 가구·서피스디자인, 목침·섬유조형스튜디오, 목침·섬유조형프로젝트, 기초주얼리디자인, 주얼리·석고제형, 주얼리·캐스팅기법 금속·점토조형, 금속조형·도예공방연습 도자조형과장식 섬유디자인	제도 및 표현기법, 주거공간디자인, 환경행태이론, 실내디자인재료와마 감, 실내공간과 조명, 상업공간디자인, 공간디자인조사방법 론, 실내디자인사 디지털표현기법1, 전통건축과실내디자 인, 실내코디네이션, 친환경디자인 중 택 4
세부전공 별 필수과목 [2과목 이상 이수]	시각디자인연구 I , 시각디자인특론, 컨텐츠기획론, 광고디자인특론 택 2	디자인조사연구방법 론, 인터페이스디자인론, 제품디자인연구, 산업디자인특론, 택 2	창작스튜디오 I , II , III 리빙컬쳐 I , II , III 택2	공공디자인론, 공간디자인특론, 디자인연구방법론, 현대공간디자인분석, 환경심리행태특론 택 2
전공선택 과목	디자인정보특론, 시각디자인연구 II , 영상디자인연구, 시각디자인스튜디오, 디자인비평	글로벌디자인전략연 구, 환경디자인특론, 제품서비스디자인론, 지속가능디자인개론	M.D디렉팅, 크래프트매니지먼트, 아이템공작실, 큐레이션, 공예디자인트렌드, 소재개발스튜디오	친환경공간계획론, 공간기획세미나, 커뮤니티디자인, 디자인컴퓨테이션, 고령친화공간계획론, 공간디자인마케팅, 전통공간문화연구, 조명디자인연구, 데이터분석방법, 환경색채계획론 헬스케어디자인 사회적디자인 도시재생디자인 온유적공간디자인

2) 박사과정

① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 4학점(2018 신입생)

60학점(석사 학적 포함), 전공연구 4학점(2017 이전 신입생)

② 재학 중 동일 교강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

③ 타 학과 개설과목의 수강 학점 상한

디자인학과 내 전공별 개설과목에 대하여 수강학점 상한은 없음

단, 패션디자인전공 또는 패션산업 전공자의 경우, 패션학과에서 개설한 과목의 수강은 30학점까지 허용함

구분		시각디자인전공	산업디자인전공	공예디자인전공	패션디자인전공	패션산업전공	공간디자인전공
선수 과목 [3과목 이수]	필수	시각디자인특론, 컨텐츠기획론	산업디자인특론	M.D디렉팅			공간디자인특론
					패션소재연구, 패션디자인특론, 현대문화와 리서치, 패션컬렉션연구, 디지털패션산업세미나, 패션마케팅특론, 패션리테일환경세미나		고령친화공간계획론, 친환경공간계획론, 공간디자인마케팅, 전통공간문화연구, 커뮤니티디자인
	선택	디자인비평, 디자인정보특론, 광고디자인특론, 시각디자인연구 I, 영상디자인연구	제품서비스디자인론, 산업디자인특론, 글로벌디자인전략연구, 인터페이스디자인론, 디자인조사연구 방법론, 제품디자인연구	크래프트매니지먼트, 아이템공작실, 큐레이션, 공예디자인트렌드, 소재개발스튜디오			

구분	공통필수과목 (2과목 이수)
시각디자인전공 산업디자인전공 공예디자인전공 패션디자인전공 패션산업전공 공간디자인전공	디자인특론(시각디자인), 이미지와 텍스트 세미나(시각디자인) 디자인경영 세미나, 디자인산학 STUDIO, 디자인분석연구 (산업디자인), 통합디자인연구 (공예디자인), 현대패션디자인 특론, 패션아트 담론 연구, 패션머천다이징 세미나 (패션디자인), 패션산업 세미나, 예술·문화콘텐츠와 패션산업, 의상사회심리 (패션산업), 디자인연구특론 (공간), 종 택2

구분	전공필수과목
시각디자인전공	시각디자인분석연구 I, 디자인기획특론
산업디자인전공	지속가능디자인 세미나, 산업디자인분석연구 I, 산업디자인분석연구 II 중 택2
공예디자인전공	조형표현 연구 세미나, 공예마케팅 기획론
패션디자인전공	패션디자인연구방법론 II, 패션디자인 스튜디오 II, 패션디자인 심화, 패션디자인과 시각예술, 글로벌패션소비자분석 중 택2
패션산업전공	서양복식사특론 I, 패션 프리젠테이션 II, 패션 패러다임특론, 패션 커뮤니케이션 전략 연구, 고급패션마케팅 중 택2
공간디자인전공	디자인연구방법론, 현대공간디자인분석, 환경심리행태특론

구분	전공선택과목
시각디자인전공	광고디자인론, 영상디자인론, 시각디자인분석연구Ⅱ, 디지털컨텐츠디자인, 디자인기호론, 브랜드디자인경영, 브랜드커뮤니케이션, 디자인마케팅특론
산업디자인전공	제품서비스디자인특론, 글로벌디자인전략세미나, 인터페이스디자인특론, 디자인분석세미나
공예디자인전공	재료특수기법, 아트엔크래프트스튜디오, 디자인사상과비평, 디자인경영정보시스템, 공예창작분석연구Ⅰ, 공예창작분석연구Ⅱ, 공예창작분석연구Ⅲ, 공예창작분석연구Ⅳ
패션디자인전공	특수의복설계, 웨어러블 인간공학, 첨단섬유패션연구, 패션미학과 저널리즘, 공연예술의상연구, 복식미학의 이해, 패션디자인 스튜디오Ⅲ, 패션문화예술세미나, 패션디자인과 디지털 미디어 연구, 패션모드특론, 패션 아카이브와 디자인 리서치, 지속가능한 패션에 대한 이해, 패션서비스경험마케팅, 패션브랜드매니지먼트 연구, 한국패션의 디자인전략
패션산업전공	텍스타일 물리화학, 첨단텍스타일특론, ICT융합 스마트 패션&텍스타일, 문화산업과 패션, 서양복식사특론Ⅱ, 서양복식사특론Ⅲ, 패션 프리젠테이션Ⅲ, 패션매체와 커뮤니케이션, 패션산업연구방법론, 패션테크와 산업혁신, 패션 트렌드와 아카이브 연구, 고급의류학연구방법론, 패션빅데이터어널리틱스, 글로벌패션유통과 소비자, 패션리테일링특론
공간디자인전공	데이터분석방법, 환경색채계획론, 도시문화기획, 사회적이슈와공간디자인, 융복합디자인, FM디자인특론, 헬스케어디자인, 사회적디자인, 도시재생디자인, 은유적공간디자인

(3) 지도교수 배정 및 세부전공 선택

1) 석사학위과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 1차 또는 2차 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.
- ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (※ 교과과정표 참조)
- ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 또는 4차 학기 수강신청시 지도교수가 개설하는 전공연구Ⅰ(2학점)을 수강하여야 한다.
- ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

2) 박사학위과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 1차 또는 2차 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 하며, 지도교수의 최종선정은 학생의 의사를 최대한 반영하여 교수회의를 거쳐서 이루어 진다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수 및 학생의 사정으로 인하여 변경할

수 있다. 단, 한 학기 이상 지도교수의 지도를 받아야 한다.

- ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (※ 교과과정표 참조)
- ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 학기 수강신청시부터는 지도교수가 개설하는 전공연구Ⅱ(3차학기)-전공연구Ⅲ(4차학기)을 수강하여야 한다.
- ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 세부전공 선택

세부전공은 1차 학기말까지 선택하여, 세부전공배정 요청서를 제출해야 한다.

(4) 학위논문 제출자격 시험

가. 외국어(영어)시험

외국어(영어)시험은 1차 학기 때부터 신청 가능하고 외국어시험의 성적은 계열별 상위 70% 내외에서 대학원위원회가 최종 합격을 정한다. 외국어시험 과목은 영어로 한다. 단, 외국인 학생 중 모국어가 영어권 유학생인 경우 영어시험은 면제한다.

영어시험을 대체하고자 하는 자는 계절학기에 개설되는 별도의 영어강좌를 수강하여 합격하거나, TOEIC 780점, TOEFL(PBT) 530점(CBT 233점, IBT 91점), TEPS 664점 이상(단, 어학시험 대체인정서 제출일 현재 유효한 성적에 한함) 취득하여 어학시험 대체 인정서(별지 제 26호 서식)를 제출하면 합격한 것으로 한

다.

영어시험에 불합격한 자는 계절학기에 개설되는 영어 강좌를 수강할 수 있는 자격이 주어진다.
기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 외국어(한국어)시험 (외국인에 한함)

외국인학생은 한국어능력시험을 추가로 응시하여야 한다. 외국인 학생이 한국어능력시험을 대체하려면 한국 어능력(TOPIC) 4급 이상 자격증소지자 또는 세계한국 말인증시험(KLPT) 350점 이상 취득자에 한하여, 한국 어능력시험 대체인정서(별지 제 27호 서식)를 제출하면 합격한 것으로 한다.

다. 전공시험

전공시험은 석사학위과정 및 박사학위과정은 3차 학기 에 1과목 이상, 석박사학위 통합과정의 경우는 5차 학 기에 1과목 이상 종합시험에 미리 응시하여야 한다.

(다음 교과목 리스트 참조)

- ※ 석사과정 종합시험에서 이미 응시했던 과목은 박사과정 종합시험 대상 과목이 될 수 없음
- 종합시험 대상 과목이 될 수 없음
- ※ 석사과정 종합시험에서 이미 응시했던 과목은 박사과정 종합시험 대상 과목이 될 수 없음

라. 종합시험 출제 및 평가

종합시험은 학생의 각 전공분야에 대한 기초지식이나 연구수행 능력을 평가하기 위하여 시행하며, 석사학위과정 종합시험 과목은 3과목, 박사학위과정 종합시험 과목은 4과목으로 하며, 석사학위과정과 박사학위과정 모두 2과목은 반드시 공통필수과목 또는 세부전공별 필수과목 중에서 택해야 한다. 다만, 석사학위과정 종합시험에서 이미 응시한 필수과목은 박사학위과정 종합시험 대상 필수과목이 될 수 없다.

- 1) 종합시험 출제는 해당과목 담당교수가 함.
- 2) 종합시험 평가는 해당과목 담당교수 1인과 관련분야 교수 1인의 평가점수를 평균함.
- 3) 과목당 100점 만점에 평균 80점 이상을 취득하여야 합격. 불합격시 불합격 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여. 단, 응시생에게 불가피한 사유가 있다고 인정되는 경우 학과 전체교수회의의 결정으로 두 번 째 재시험의 기회를 부여함.
- 4) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(5) 논문 프로포절 심사

가. 박사논문 프로포절 심사

<유의사항>

- *박사과정의 경우, 논문 프로포절 심사를 반드시 공개적으로 해야 하고, 심사위원장은 심사결과를 대학원장에게 제출해야 함
- *박사논문 프로포절 심사는 박사학위청구논문 본 심사 이전 학기까지 시행해야 함
- *프로포절 심사 일정 및 장소는 반드시 학과 게시판 및 학과 홈페이지에 공고하도록 함
- *박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 본교 전임교수 4인 이상으로 구성함
- *박사논문 프로포절 심사의 통과는 심사위원 3분의 2 이상 찬성으로 결정
- *논문프로포절 심사를 통과하지 못한 박사논문 프로포절은 당해 학기에 다시 심사를 할 수 없음

1) 시기 및 장소

박사논문 프로포절 심사는 본 논문 심사 학기 이전에 중간고사 기간 중 하루를 지정하여 실시한다. 장소는 논문 프로포절 심사 일정이 확정된 이후에 추가로 홈페이지 및 학과사무실 게시판을 통해 공고한다.

2) 심사위원회의 구성

박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 4인 이상으로 구성한다.

3) 심사과정

- ① 박사논문 프로포절 심사 대상자는 박사과정 재학생 및 수료생이 이에 해당된다.
- ② 박사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기초에 대학원 조교에게 통보를 하며, 안내를 받도록 해야 한다.
- ③ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 일주일 전까지 발표자료를 지도교수를 포함한 전체 교수 및 대학원 조교에게 직접, 또는 우편 등을 통하여 전달하여야 한다.
- ④ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며, 개인별로 20~30분간 논문내용에 대해서 발표를 실시하도록 하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정·보완이 필요한 사항을 지적한다.
- ⑤ 박사논문 프로포절 심사는 심사에 참석한 학과 교수 3분의 2 이상의 찬성을 얻어야 통과되며, 프로포절 심사에 합격하여야만 학위논문심사를 받을 수 있다.
- ⑥ 박사논문 프로포절 심사결과 불합격한 경우 당해 학기에는 다시 심사를 받을 수 없다.

(6) 학위청구 논문 제출자격

가. 석사학위과정

- 1) 본 대학원 석사학위과정 수료자 및 예정자
- 2) 석사학위 논문제출 자격시험 전체 과목에 합격한 자

(영어시험, 한국어시험, 종합시험, 등)

- 3) 학위논문제출 예비심사에 통과된 자
- 4) 논문 지도교수로부터 1학기 이상 논문지도를 받은 자
(전공연구 I 이수자)
- 5) 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자 (단, 병역 및 질병으로 인한 휴학 기간은 미산입)
- 6) 석사학위과정 심사자격 및 학과내규를 이수한 자
 - ① 연구재단 등재후보지 이상 학술지 학술회 1회 발표
(국내외 전문학술지인 연구재단 등재후보지 이상 학술지 1편으로 대체 가능), 학술지 논문게재 혹은 게재확정 1편(국내외 전문학술지)을 필한 자
 - ② 논문은 연구재단 규정에 의거, 해당 학술지의 등재후보지 확정 1년 전 학술발표 인정
 - ③ 관련 연구 실적은 입학 이후의 것만 인정
- 나. 박사학위과정
 - 1) 본 대학원 박사학위과정 수료자 및 예정자
 - 2) 박사학위 논문제출자격시험에 합격한 자(영어시험, 한국어시험, 종합시험, 등)
 - 3) 논문 지도교수로부터 2학기 이상 논문지도를 받은 자
(전공연구II, 전공연구III 이수자)
 - 4) 학과에서 지정한 공통과목(2과목) 및 전공선택과목(7과목), 선수과목(3과목, 해당되는 경우), 학점인정(석사학위과목, 해당되는 경우)을 이수한 자
 - 5) 입학 후 8년을 초과하지 아니한 자 (단, 병역 및 질병으로 인한 휴학 기간은 미산입)
 - 6) 학위논문제출 예비심사에 통과된 자
※ 학위논문제출 예비심사 학과 내규 및 자격 조건
 - ① 종합시험(전공) 및 어학 시험을 합격한 자
 - ② 연구재단 등재후보지 이상 학술지 논문 1편을 게재 혹은 게재확정을 받은 자(단, 교수업적평가제 연구업적 평가 기준에서 계열별 예외로 인정하고 있는 부분이 있으면 이를 정용한다)(공저일 경우는 주 저자만 인정 한다)
 - ③ 연구재단 등재후보지 이상 학술지 학술발표 2회를 필한 자
 - 7) 박사학위과정 심사자격 및 학과내규를 이수한 자

(7) 학위논문 본 심사

가. 석사논문심사

1) 심사위원회의 구성

- ① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비 전임교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.
- ② 외부 심사위원은 1인까지 위촉 가능함

- ③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함

2) 심사과정

- ① 석사논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과에 공고하도록 함
- ② 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과함
- 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 박사논문심사

1) 심사위원회의 구성

- ① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비전임교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.

- ② 외부심사위원은 최소 1인은 의무적으로 위촉하되 2인을 초과할 수 없음

- ③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함

- ④ 심사위원은 학기당 2편을 초과하여 논문심사 불가함

- ⑤ 박사논문 심사위원에는 해당 논문 프로포절 심사위원 중 반드시 2인이 포함되어야 함

2) 심사과정

- ① 박사논문심사는 2회 이상이어야 하며, 각 심사일의 간격은 최소한 7일 이상으로 하고, 심사위원 5분의 4 이상의 출석으로 진행함

- ② 박사논문심사는 공개발표(1차심사의 경우)와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함

- ③ 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 5분의 4이상의 찬성으로 통과함

- ④ 박사논문 심사위원회는 논문심사 개시 후 8주 이내에 심사를 완료해야 함

- 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

3. 교과목 개요

가. 공통필수과목

1) 박사과정 공통필수과목

디자인특론(시각디자인)

(ADVANCED DESIGN THEORY) 3학점

디자인의 이론을 연구 심화하며 시각언어로서의 디자인을 이해하며 디자인의 사상과 역사, 사회성, 문화성 등을 토대로 응용이론을 연구한다.

**이미지와 텍스트 세미나(시각디자인)
(IMAGE AND TEXT SEMINAR) 3학점**

디자인의 요소와 원리, 시각적 이론과 경험의 요소를 통합하여 이미지와 텍스트의 의미 분석과 시각화 및 응용에 대한 전문지식을 습득한다.

디자인경영 세미나 (산업디자인)

(DESIGN MANAGEMENT SEMINAR) 3학점

디자인과 경영의 전공을 연계하여 고급 실무지식을 습득하며, 경영의 성공사례 및 현장 경영의 내용을 실제 수업에 세미나 형식으로 반영하여 연구한다.

디자인산학 STUDIO (산업디자인)

(DESIGN PROJECT STUDIO) 3학점

디자인프로젝트 운영에 필요한 여러 가지 본질적 행동경영원칙의 통합적 사고 및 실무적인 방법을 체계적으로 연구한다.

디자인분석연구 (산업디자인)

(Design Analysis and Research) 3학점

Design 프로세스 및 연구 분석방법론을 연구함으로써 인간중심의 새로운 Design Concept과 디자인을 연구개발하는 것을 목표로 한다. 또한 디자인 개발과정을 수행하게 하는 통합적인 분석능력과 디자인 문제점 등을 해결하는 능력을 배양하는 디자인연구질차의 방법론을 함양시키는 교과목이다.

통합디자인연구 (공예디자인)

(STUDY OF TOTAL DESIGN) 3학점

여러 디자인 분야와 영역의 내용을 종합적으로 연구하는 통합적 교과로서 통일된 시스템과 이상적인 환경, 고도의 유용성 창출을 목표로 연구한다.

현대 패션디자인 특론 (패션디자인)

(Advanced Studies in Contemporary Fashion Design)

3학점

20세기 후반부터 현재까지의 글로벌 패션 트렌드, 대표 디자이너, 기술 혁신, 지속가능성과 사회·문화적 이슈 등을 다각도로 분석하며, 동시대 디자인 미학과 창작 방법론을 연구한다. 사례 조사, 비평적 토론, 프로젝트 실습을 통해 현대 패션디자인의 조형적 특성과 개념적 가치에 대한 학문적 통찰을 심화하고, 독창적인 디자인 기획 및 연구 역량을 학습한다.

패션아트 담론 연구 (패션디자인)

(Studies in Contemporary Fashion Art and Social-Cultural Discourse) 3학점

동시대 패션아트를 비평적, 철학적, 미학적 관점에서 심층적으로 해석하는 것을 목표로 패션아트가 사회적, 문화적

맥락 속에서 가지는 의미를 탐구하며, 젠더, 정체성, 정치성, 환경과 관련된 현대적 담론을 분석한다. 패션아트를 통합적으로 탐구하여 학문적 역량을 향양한다.

패션마천다이징 연구 세미나 (패션디자인)

(Seminar in Fashion Merchandising) 3학점

패션마천다이징 분야의 최신 연구 동향과 이론적 발전을 비판적으로 고찰한다. 상품 구성, 전시 연출, 제품 믹스 전략, 비주얼마천다이징 전략 등 마천다이징 요소가 소비자 경험과 구매행동에 미치는 영향을 분석하며, 주요 학술 연구와 실무 사례를 비교·논의한다. 이를 통해 기존 연구의 한계와 새로운 연구 방향을 도출하며, 패션마천다이징 연구의 심화된 비판적 시각과 학문적 탐구 역량을 기른다.

패션산업 세미나 (패션산업)

(Seminar in Fashion Industry) 3학점

글로벌 패션산업의 최신 동향과 핵심 이슈를 심층적으로 탐구하고 토론하는 세미나형 수업이다. 패션산업 전반의 주요 주제를 다각도로 분석하며, 국내외 사례조사, 산업 데이터 분석, 전문가 초청 강연 및 발표·토론을 통해 비판적 사고와 실무 적용 능력을 강화한다. 또한 이를 바탕으로 패션산업의 미래 전략을 제안할 수 있는 학문적·전문적 역량을 배양한다.

예술·문화콘텐츠와 패션산업 (패션산업)

(Research on Arts and Cultural Content in Fashion Industry) 3학점

글로벌 패션산업의 맥락에서 예술적 요소와 문화 콘텐츠가 브랜드 전략과 시장 혁신에 어떻게 적용되는지 탐구하며, 산업적·문화적 관점에서 예술 및 문화콘텐츠가 패션산업 구조와 가치창출에 미치는 영향을 분석한다. 산업적·문화적 관점에서 예술과 문화 콘텐츠가 가치창출, 브랜드 정체성, 소비자 경험에 미치는 영향을 학문적으로 고찰한다.

의상사회심리 (패션산업)

(Social Psychology of Fashion) 3학점

인간의 의복 선택 혹은 의복 관련 행동은 자아의 영향은 물론 사회·문화적 상황의 영향을 받는다. 이는 의복이 자아 표현의 수단이며, 또한 사회·문화적 맥락에서 중요한 표현 수단의 역할을 하기 때문이다. 본 강좌에서는 개인의 심적 만족과 동시에 사회·문화적 맥락에서 어떠한 요인들이 의복 행동에 영향을 미치는지를 탐구한다. 구체적으로 상징적 상호작용, 인상형성, 정체성 이론, 역할 이론, 동조성/개성 이론, 자아 개념 등을 학습하고 이를 이론을 의류제품의 실제 소비상황에 적용하는 연습을 통해 의복 행동에 대한 폭넓은 지식을 학습하는 기회를 갖는다.

디자인연구 특론 (공간디자인)

(Advanced Design Research) 3학점

디자인 분야 연구에 있어 필요로 하는 조사 및 분석 방법을 이해하기 위해 사례를 통해

다양한 연구 방법론을 익힌다.

나. 전공 과목

1) 석사과정 전공 과목

① 시각디자인전공

시각디자인특론(필수전공)

(Advanced Visual Design Theory) 3학점

시각디자인의 전반적인 원리와 이론을 분석하고 활동과 방법론의 전개를 정의함으로써 매체활용에 적응을 연구하여 시각디자인의 구체적 정의를 정립하는데 있다.

컨텐츠기획론(필수전공)

(Contents Planning Theory) 3학점

정보와 미디어를 통해 시각화될 수 있는 생산적이고 유용한 모든 Contents 내용물을 기획하고 커뮤니케이션디자인 전략에 활용할 수 있는 기능을 연구한다.

광고디자인특론(필수전공)

(Advanced Advertising Design) 3학점

광고 기획단계인 광고의 상황분석 기본전략 크리에이티브 전략, 광고매체전술 등을 과학적 접근 방법과 마케팅과 디자인의 조화로운 접근 방법을 연구한다.

시각디자인연구 I (필수과목)

(Studies on Visual Design I) 3학점

시각디자인의 이론과 실기를 바탕으로 자기발견을 위한 양식을 연구하여 중급의 전문적인 실기를 지도한다.

디자인비평

(Design Critique) 3학점

사회와 문화의 변화에 민감하게 반응하고 우리들의 일상 생활에서 끊임없이 영향을 미치는 디자인의 본질과 응용에 대하여 구체적인 비평 방식과 원리에 대하여 연구한다.

디자인정보특론

(Advanced Design Information) 3학점

디자인의 중요성, 새로운 디자인의 방법, 디자인의 전략적 가치 등과 같은 현대 디자인 분야의 최근 이슈 및 새로운 생산기술, 소재 기타 새로운 디자인 정보를 수집, 분석하여 학식과 견문을 넓힐은 물론 창의적 디자인 개발에 적용하는 능력을 배양한다.

시각디자인연구 II

(Studies on Visual Design II) 3학점

전문 시각적 디자인의 이론과 실기를 바탕으로 자기발견을 위한 양식을 연구하여 고급의 전문적인 실기를 지도한다.

영상디자인연구

(Studies on Motion Design) 3학점

영상디자인 원리와 제작 매체에 대한 연구를 토대로 문헌 연구와 작품사례 분석을 진행한다. 또한 작품관련과 창의적 영상콘텐츠 제작을 위한 워크샵이 진행된다.

시각디자인스튜디오

(Visual Design Studio) 3학점

이 과목에서는 뉴미디어에 대한 변천과 첨단 영상 멀티미디어 시대의 주요 이론들을 다룬다.

영상이 융합적인 비전 개발과 영화, 광고, 애니메이션 등에서 나타나는 인터랙션, 디지털, 정보 미디어의 방향을 모색을 전제로 하고 있다. 특히, 미디어에 대한 다양한 이론들의 장단점 및 특성과 방향 등을 비교분석하는데 초점을 맞춘다.

② 산업디자인전공

산업디자인특론(필수전공)

(Advanced Industrial Design) 3학점

산업디자인의 사회적, 문화적, 경제적, 정치적 가치와 의미를 고찰하고 다변화하는 환경 속에서 산업디자인의 구체적 정의를 정립하는데 있다.

인터페이스디자인론(필수전공)

(Interface Design Theory) 3학점

디자인에서 인간공학적, 감성공학적 요인이 갖는 중요성을 인식시키며 인간과 기계, 기계와 기계, 그리고 정보매체와 인간의 관계가 디자인 과정에서 어떠한 형식과 방법으로 결합되는지를 연구한다.

제품디자인연구(필수전공)

(Studies on Product Design) 3학점

산업디자인 전반에 대한 이론적 측면의 연구와 함께 실제를 터득하고 생산적 경제적 미학적 측면에서 제품을 합리적으로 연구 개발할 수 있는 실무능력을 갖추도록 한다.

디자인조사연구방법론(필수전공)

(Design Research Methodology) 3학점

미래사회의 새로운 경향과 다양한 계층들의 Life Style에 부응할 수 있는 사용자 니즈를 분석할 수 있는 디자인조사 능력을 함양하고자 하는 과목으로서, SPSS 통계분석법을 통하여 사회과학적 조사능력 함양 및 리씨저 설문 구축 실습, 그리고 구체적인 조사방법을 통하여 디자인 프로세스를 응용 및 구체적 적용 연구를 목적으로 함.

글로벌디자인전략연구

(Study on Global Design Strategy) 3학점

글로벌 디자인 전략은 기업의 정체성을 확립하는 것이다. 이러한 기업디자인을 구성하는 CI(Corporate Identity), 상품가치를 제고하는 BI(Brand Identity), 조형성, 사용성을 중심으로하는 PI(Product Identity), 물리적 공간계획 SI(Space Identity), 인터넷 가상공간을 위한 CSI (Cyber Space Identity) 등에 대한 글로벌 디자인 전략을 연구한다.

환경디자인특론

(Advanced Environmental Design) 3학점

인간과 사회와 자연과의 삼각관계 속에 인류의 쾌적한 생

활공간을 창조하기 위한 디자인 계획 및 공해문제 인간의 행태관찰 등의 이론을 연구하는 과목이다.

제품서비스디자인론

(Product Service Design Theory) 3학점

제품의 디자인에 있어 사용자 경험과 서비스를 아우르는 큰 개념의 디자인 이론에 대하여 이해하고 사용자로 하여금 제품 서비스를 제공하는 방법론과 전략을 연구한다.

지속가능디자인개론

(Sustainable Design Theory) 3학점

그린디자인, 에코디자인, 지속가능한 디자인의 전반적 개념과 이론을 광범위하게 다루며, 환경친화적디자인에 대한 분석연구를 통해 그린디자이너로서의 기본 자세를 정립한다.

③ 공예디자인전공

M.D디렉팅(필수전공)

(M.D directing) 3학점

머천다이저로서의 역할을 이해하고 유통업체에서 상품 기획 및 디자인에 대한 소비자 조사 및 세일즈 전략 등에 관해 연구한다.

크래프트매니지먼트 (Craft management) 3학점

크래프트 시장에서 브랜드를 중심으로 한 디자인 마케팅 활동의 영역인 크래프트 관련 비즈니스, 브랜드 전략, 브랜드 디자인 프로세스 등에 관한 브랜딩 실무 이론을 바탕으로 창업을 위한 크래프트 경영 전반을 연구한다.

아이템 공작실 (Item workshop)3학점

공예가 가진 본류를 파악하고 이를 현대적인 감각으로 재구성하여 물리적, 심미적 기능의 조형성을 연구하며, 소비자의 니즈를 충족할 수 있는 유니크한 오브제를 연구 제작한다.

큐레이션 (Curation) 3학점

공예작품 제작에 필요한 재료의 성질과 원료에 따른 효과 등을 분석하여 과학적으로 연구한다.

공예·디자인트렌드 (craft·design trend) 3학점

공예와 디자인의 트렌드를 이해하고 분석함으로써 트렌드의 의미와 방법을 연구한다.

소재개발스튜디오 (Material development studio) 3학점

공예전반의 재료가 가진 물성에 관한 이해를 통해 재료와 테크닉을 연구하고 개발한다.

전공 필수 과목

창작스튜디오 I, II, III (Craft studio I, II, III) 3학점

공예 창작 활동을 위한 작업의 방향을 설정하고 창작에 필요한 전반적 방법론 및 창작 프로젝트 기반 연구를 수행한다.

리빙컬쳐 I, II, III (living culture I, II, III) 3학점

리빙 컬쳐에 대한 전반적인 개념을 이해하고 분석하여 현

대 라이프스타일과 리빙 디자인의 방향을 설정하고 연구한다.

④ 공간디자인전공

공공디자인론(필수전공)

(ADVANCED PUBLIC DESIGN) 3학점

공공공간의 유형별 구성요건과 특성을 파악하고, 공공디자인에 요구되는 기본 원리 및 접근방법, 디자인과정에서의 문제 해결방법을 습득한다.

공간디자인특론(필수전공)

(ADVANCED SPACE DESIGN) 3학점

공간디자인의 기본 원리와 이론을 이해하고 공간디자인 접근방법을 습득하여 공간디자인 실무에 적용할 수 있는 이론적 지식과 공간적 문제 해결을 위한 전문적 방법을 습득한다.

디자인연구방법론(필수전공)

(ADVANCED DESIGN RESEARCH) 3학점

디자인 문제 해결을 위한 선행 문헌 조사, 연구 설계, 연구방법 구성, 연구윤리 등 연구를 수행하는 데 필요한 과학적 접근방법과 과정을 익히고 사용자 요구를 파악하기 위한 통계기법을 이용한 정량적인 방법과 함께 다양한 정성적 조사기법을 통해 자료수집 및 분석방법을 익힌다.

현대공간디자인분석(필수전공)

(ANALYSIS OF CONTEMPORARY INTERIOR ARCHITECTURE) 3학점

국내외에서 다양한 방식으로 시도, 적용되고 있는 유형별 공간디자인 사례를 중심으로 관련 이론을 탐색하고 분석하는 연구과정을 통해 공간디자인 트렌드의 최근 경향을 파악하는 한편 미래의 변화 방향을 예측하고 기획할 수 있는 능력을 배양한다.

환경심리행태특론(필수전공)

(SPECIAL TOPICS of ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY and HUMAN BEHAVIOR) 3학점

인간의 심리행태적 요구와 실내공간 특성과의 관계이론을 탐구하고 인간의 다양한 요구에 부합되게 공간을 디자인하는 과정을 사례를 통해 설명하며 인간과 환경간의 제반 연구문제를 다룬다.

친환경공간계획론

(SUSTAINABLE ENVIRONMENT PLANNING) 3학점

경제적, 환경적, 사회적 관점 등 다각적 측면에서 친환경 공간계획과 주거 및 건축의 개념을 이해하는 한편 국내외 사례와 이론적 지식 습득을 통해 지속가능한 주거환경을 조성하기 위한 방법과 대안을 모색한다.

공간기획세미나

(SPACE PROGRAMING SEMINAR) 3학점

공간디자인 프로그래밍 과정에 대한 이해를 증진하고 공

간디자인 사례 적용에 필요한 지식을 습득하고 제반 환경과 사용자와 관련된 정보 분석, 프로세스, 기획 방법 등을 다룬다.

커뮤니티디자인

(COMMUNITY DESIGN) 3학점

도시환경 거주자를 위한 커뮤니티 디자인의 다양한 사례 분석과 거주자 참여 하에 주민 주도적으로 변화시키는 지역 사회 개발 및 균린환경 계획 등을 이론적, 실증적으로 연구 한다.

디자인컴퓨테이션

(DESIGN COMPUTATION) 3학점

현대 사회는 과학기술과 예술이 밀접한 관계를 맺고 있으며 미래에는 이러한 관계가 더욱 긴밀해질 것으로 예측된다. 과학기술을 이용하여 예술의 표현력은 한층 다양하고 풍성해질 것이며, 예술적 상상력은 과학기술의 발전을 더욱 창의적이고 빠르게 진행시킬 것이다. 본 과목은 정보기술을 능동적으로 활용하여 디자인 문제를 다각적으로 탐구하며, 인간의 환경을 창의적으로 발전시킬 새로운 기술에 대해 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 디지털 기술의 기본개념과 원리의 이해를 바탕으로 이를 활용한 계획 및 형태의 시각화작업을 수행한다.

고령친화공간계획론

(ELDERLY CARE FACILITY PLANNING) 3학점

급속히 진행되는 고령사회에 대비하여 노화의 특성과 고령자를 위한 공간환경 관련이론을 토대로 고령친화적 공간 디자인의 기본 요건을 이해하고, 국내외의 사례에 대한 다각적이고 심층적인 연구 분석을 통해 고령친화공간 계획과 관리에 필요한 지식과 연구능력을 배양한다.

공간디자인마케팅

(SPACE DESIGN MARKETING) 3학점

마케팅의 개념과 디자인 적용을 이해하고 성공적 공간디자인 특징을 통하여 마케팅 전략 및 경영 전략을 이해하고 공간디자인의 경제적 가치 및 영향력에 대한 이해를 증진한다.

전통공간문화연구

(TOPICS IN KOREAN TRADITIONAL ARCHITECTURE AND DESIGN) 3학점

비교문화적인 관점에서 동·서양 및 동아시아 공간문화를 포괄적으로 이해함과 동시에 한국전통건축의 공간적 특성을 정리한다. 이를 기반으로 현재와 미래에 적용 가능한 한국적 공간디자인 개념요소를 도출하는 한편 이와 관련된 세부 주제를 연구한다.

조명디자인연구

(ADVANCED LIGHTING DESIGN) 3학점

공간에서 인공광원과 자연광원의 역할을 이해하고 조명기구, 조명방식, 조명디자인을 통하여 조명이 공간 및 환경에

미치는 영향을 이해하고 실제 사례에 적용할 수 있는 지식과 설계기술을 실습한다.

데이터분석방법

(DATA ANALYSIS METHODS) 3학점

연구설계를 통해 수립된 조사방법이 실질적으로 실행되기 위해서는 수집된 조사자료 처리를 위한 방법을 습득해야 한다. 이를 위해 양적 자료의 처리와 분석에 필요한 통계학의 기본 지식, 컴퓨터를 이용한 통계 패키지의 활용 능력, 질적 자료의 정리를 위한 내용 분석 기법 등을 이해해야 한다. 본 교과목에서는 연구방법론에 관한 기초지식을 기반으로 실습을 통해 다양한 유형의 데이터 사례에 대한 자료처리 및 분석기법을 다룸으로써 연구논문 작성에 필요한 방법론적 기술을 습득하도록 한다.

환경색채계획론

(ENVIRONMENT COLOR THEORY) 3학점

도시환경을 구성하는 공간(주거·상업·업무·문화 공간 등)에 적용되는 색채이론과 실제 디자인 방법을 습득한다. 이를 토대로 다양한 색채디자인 사례들에 대한 체계적인 분석 및 배색 실습과제를 수행함으로써 색채를 이용한 성공적인 환경디자인 기법을 연구한다.

헬스케어디자인

(HEALTHCARE DESIGN) 3학점

저출산 고령화 현상, 비혼 가구의 증가, 라이프스타일 변화 등 급변하고 있는 사회 속에서 개인의 건강에 대한 관심은 날로 높아지고 있다. 본 과목은 신체적, 사회적, 정서적 측면 등 다각적 차원에서 인간의 건강을 증진시키는 헬스케어 공간디자인에 대한 내용을 다룬다. 이를 위해 헬스케어와 관련된 이론과 사례들을 분석하는 한편 미래 시나리오로서 헬스케어와 관련된 제반 이론적 이슈를 탐색한다.

사회적 디자인

(SOCIAL DESIGN) 3학점

사회적 소외계층을 위한 디자인의 사회적 책임을 모색하고 사회적 문제에 대한 공간디자인의 해결방안을 제시하는 내용이다. 친환경적이고 비용 효율적이며 다양성의 가치를 존중하는 혁신적인 방안들을 통하여 보다 많은 사람들에게 디자인이 지니는 혜택을 제공하는 방법과 사례들을 다룬다. 대안적 주거, 커뮤니티, 공공공간 등에서 사회적 디자인 관점을 통하여 대안적인 해결안을 탐색하고 제시한다.

도시재생디자인

(URBAN REGENERATION DESIGN) 3학점

지역과 장소의 특성을 살린 공공간의 디자인에 요구되는 관점과 기술의 습득에 목적을 두는 강의로, 수업은 현장에 대한 답사와 공간분석, 디자인계획을 통해 창의적인 공간재생의 방안을 전달하는 방식으로 진행한다.

온유적 공간디자인

(SPACE AS METAPHOR) 3학점

은유는 본래의 뜻을 감추고 다른 무언가로 표출하는, 직유보다 한 단계 발전된 표현 방법이다. 라서 은유를 통한 표현은 더욱 세련된 방법으로 더 강렬한 메시지를 상대방에게 전달하는 수단이 될 수 있다. 공간에서의 은유는 인류가 구축 행위를 시작하는 선사 시대에서부터 이루어져 왔고, 영국 최대의 환상열석인 스톤헨지를 생각하면 그 개념의 이해가 용이할 것이다. 고대인들은 거석을 오랜 기간 많은 노력을 들여 옮기고 세우면서 그들이 절실히 표현하고자 하는 추상적 사상을 은유적으로 표현했다고 볼 수 있다. 본 수업에서는 이러한 작가의 형이상학적, 추상적, 철학적 사상을 물리적 공간의 형태로 변환하는, 은유적 공간디자인을 스튜디오의 방식으로 진행한다.

2) 박사과정 전공 필수 및 선택과목

① 시각디자인전공

디자인기획특론(필수과목)

(ADVANCED DESIGN STRATEGY PLANNING) 3학점

디자인 기획에 대한 개념, 영역, 이론, 법칙 등을 포함하는 전체 지식체계를 말하며 이 체계에 대한 목적과 수단의 연쇄와 한류(Feed Back) 등을 연구한다.

시각디자인분석연구 I (필수과목)

(RESEARCH OF VISUAL DESIGN ANALYSIS I) 3학점

시각디자인 프로젝트와 관련된 제 문제를 분석, 개선하기 위하여 정략적, 정성적 접근방법으로 디자인 결과물을

영상디자인론

(Motion Design) 3학점

커뮤니케이션 매체의 변화를 분석하고 영상디자인 제작방법론을 연구한다. pre-production, production, post-production에 이르는 제작프로세스에 대해 연구하고 창의적 표현방법을 모색한다.

광고디자인론

(ADVERTISING DESIGN THEORY) 3학점

급변하는 디지털시대에 광고디자인에 대한 심층연구를 통해 디자인의 합목성을 연구하고 보다 다양한 아이디어 발상에 대해 연구한다.

시각디자인분석연구 II

(RESEARCH OF VISUAL DESIGN ANALYSIS II) 3학점

시각디자인 프로젝트를 계획·집행·그리고 운영하는데 있어서 필요한 이론 및 기법을 연구하며, 실제 및 가상 프로젝트를 설정하여 결과물을 도출해 본다.

디지털컨텐츠디자인

(DIGITAL CONTENTS DESIGN) 3학점

디지털미디어를 통해 시각화될 수 있는 생산적이고 유용한 모든 정보 내용물을 기획하고 레이아웃하며 특수, 보편성에 대한 이론과 사회, 문화적 기능을 연구한다.

디자인마케팅특론

(MARKETING DESIGN) 3학점

디자인마케팅에 대한 심층연구를 통해 디자인의 합목성을 연구하고 보다 다양한 디자인마케팅 발상에 대해 연구한다.

브랜드커뮤니케이션

(BRAND COMMUNICATION) 3학점

브랜드 분화를 구성하는 커뮤니케이션 미디어로 이해하며, 브랜드를 기획, 분석하고, 비판한다. 이를 위해 브랜드 창조를 위한 기획과 브랜드 구축을 위한 수용과 소비의 문제를 탐구하며, 브랜드 커뮤니케이션 전략을 연구한다.

브랜드디자인경영

(BRAND DESIGN MANAGEMENT) 3학점

브랜드와 디자인 경영에 대한 기본적인 개념을 토대로 브랜드 전략수립에서부터 디자인 경영이 이루어지는 것과 브랜드 개발의 단계에서 디자인이 다루어지는 이론을 심층적으로 연구한다.

디자인기호론

(DESIGN SYMBOL) 3학점

디자인의 기호체계를 이해하고 그래픽디자인의 방향성과 조직방법을 연구함으로써 미래디자인의 발전을 유추해 낸다.

② 산업디자인전공

산업디자인분석연구 I (필수과목)

(RESEARCH OF INDUSTRIAL DESIGN ANALYSIS I) 3학점

산업디자인 프로젝트와 관련된 제 문제를 분석, 개선하기 위하여 정략적, 정성적 접근방법으로 디자인 결과물을 분석하고 연구한다.

산업디자인분석연구 II (필수과목)

(RESEARCH OF INDUSTRIAL DESIGN ANALYSIS II) 3학점

산업디자인 프로젝트를 계획·집행·그리고 운영하는데 있어서 필요한 이론 및 기법을 연구하며, 실제 및 가상 프로젝트를 설정하여 결과물을 도출해 본다.

지속가능디자인세미나(필수과목)

(SUSTAINABLE DESIGN SEMINAR) 3학점

그린디자인 세미나는 그린디자인, 에코디자인, 지속가능디자인의 개념을 종합적인 환경친화 디자인문제에 적용하는 개인과제 중심의 연구과정으로서 현안문제의 도출과 분석, 그리고 대응전략을 수립하는 과정이다.

디자인분석세미나

(DESIGN ANALYSIS SEMINAR) 3학점

디자인의 제반이론 및 실무, 프로세스 등을 연구하여 이에 관한 새로운 모듈 및 이론을 토론하여 보다 심층적인 이론적 체계를 확립하고 발전시킨다.

제품서비스디자인특론

(ADVANCED PRODUCT SERVICE DESIGN THEORY)

3학점

사용자 경험을 중심으로 제품의 서비스 디자인에 대한 이론적 이해를 도모하여 사용자로 하여금 서비스적인 차원에서 디자인 솔루션을 제공할 수 있는 방법론 및 전략에 대하여 심층적으로 연구한다.

인터페이스디자인특론

(ADVANCED INTERFACE DESIGN THEORY) 3학점

디자인 기본요소인 인간을 이해하고 또한 그것을 둘러싸고 있는 기계, 환경 등의 관계를 연구하여 그것이 디자인 과정에서 어떠한 형식과 방법으로 결합되는 가를 연구하는 상위개념의 교육과정이다.

글로벌디자인전략세미나

(GLOBAL DESIGN STRATEGY SEMINAR) 3학점

글로벌 디자인 전략을 통하여 기업의 정체성을 확립하는 CI, BI, PI, SI, CSI 등의 디자인 전략을 연구하여, 실무에 적용하는 체계적 방법을 탐구한다.

③ 공예디자인전공

공예마케팅기획론(필수과목)

(Craft Marketing & Strategy Method) 3학점

공예품 개발을 위해 그 특성에 맞는 기획전략과 방법론 모델들을 연구제시하고 브랜드 마케팅 및 생성공정관리 시스템, 트렌드조사 등의 문제해결 방법론을 키운다.

조형표현연구세미나(필수과목)

(FORM EXPRESSION SEMINAR) 3학점

물리적 형태와 구조, 형상적 연출 등 조형문제에 대한 시각적 감정, 이성적 판단, 과학적 체계 등 조형적 법칙과 논리 체계를 연구한다.

재료특수기법

(SPECIAL STUDY OF MATERIAL) 3학점

공예재료에 관한 이론적 고찰을 통하여 작품분석을 시도하며, 공예에 필요한 각 재료의 물리적 성질 및 그 특성과 가공방법, 가공특성을 연구하고 본격적인 공예가공에 있어 기술적인 문제를 중점적으로 연구한다.

아트 엔 크래프트 스튜디오

(Arts and Crafts Studio) 3학점

예술과 공예에 대한 이해를 바탕으로 사회·문화적인 관점에서 공예의 의미와 가치를 살펴본다. 더불어 글로벌 트렌드 및 브랜드 사례조사를 통해 공예의 창의적 역할 및 방법론을 탐색한다.

조형학특론

(ADVANCED FORMATION STUDIES) 3학점

미적 형식의 원리에 의한 표현기법 및 이론을 토대로 심미관을 배양시키고 이에 따른 조형적 요소를 중심으로 디자

인의 조형예술측면을 연구한다.

디자인사상과 비평

(DESIGN IDEOLOGY AND CRITICISM) 3학점

현대디자인의 형성 및 변천과정, 이념적 운동의 전개, 윤리적 문제 등에 대하여 심도있게 연구하여, 디자인의 사회적, 문화적, 경제적, 정치적 가치와 의미에 관하여 고찰한다.

공예창작분석연구 I

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS I) 3학점

공예디자인 전공내용을 종합적으로 전문 이론을 습득시키며 나아가 변천되는 산업사회에 있어 기업경영과 부수되는 모든 합리성에 입각하여 보다 높은 질의 환경을 토론하고 분석하는데 그 목적이 있다.

공예창작분석연구 II

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS II) 3학점

폭넓은 공예 각 분야에 있어 기술적, 미술적인 연구를 하며 공예와 인간생활에 관계되는 조형활동을 연구하는데 그 목적이 있다.

공예창작분석연구 III

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS III) 3학점

평면과 입체의 조화를 통해 전통공예와 현대공예의 특성을 연구 분석하는 과정으로 새로운 공예창작의 활용에 대한 연구를 한다.

공예창작분석연구 IV

(RESEARCH OF CRAFT CREATIVE ANALYSIS IV) 3학점

현대공예의 전반적인 정의와 인간생활의 기능 관계를 복합적으로 연구하고 기초적인 현대공예 이론을 토대로 객관적이며 체계적으로 심층 연구하여 완벽한 이론을 바탕으로 한 창작능력을 개발한다.

④ 패션디자인전공

패션디자인연구방법론 II (필수과목)

(Research Methodology in Fashion Design II) 3학점

패션디자인연구방법론 I에서 습득한 기초 연구 능력을 바탕으로 심화된 연구 설계와 응용 방법을 다룬다. 복합적·융합적 연구 주제 개발, 혼합 연구 설계(Mixed Methods), 데이터 수집·해석 및 시각화 등 고급 연구 기법을 실습하며, 최신 디지털 도구와 지속가능 디자인, 사용자 경험(UX) 등 현대적 연구 흐름을 반영한다.

패션디자인 스튜디오 II (필수과목)

(Fashion Design Studio II) 3학점

패션 디자인 개발과 실험적 표현 기법을 심화하여 학습자 개별 콘셉트에 맞춘 컬렉션 기획, 소재 계획, 3D 패턴 및 디지털 가상 피팅 등 첨단 제작 방식을 실습하며, 디자인 아이디어를 입체적·조형적으로 확장한다. 패션 관련 타 전공과의 협업 프로젝트와 중간 크리틱(critique)을 통해 창의

적 문제 해결력과 전문적 발표·프레젠테이션 역량을 강화한다.

패션디자인 심화 (필수과목)

(Advanced Perspectives Studies in Fashion and Arts)

3학점

서양과 동양의 예술 및 문화 속에서 패션과 예술의 상호 관계를 심층적으로 고찰한다. 역사적·미학적 맥락에서 패션을 분석하고, 현대 패션디자인이 예술적 흐름과 어떻게 연결되는지를 연구하여 학문적 깊이를 확보한다. 패션디자인과 사회문화콘텐츠의 상호작용을 통합적으로 분석할 수 있는 학문적 역량과, 연구 기반의 창의적 전략 설계 능력을 동시에 배양하는 것을 목표로 한다.

패션디자인과 시각예술 (필수과목)

(Studies in Fashion Design & Visual Arts) 3학점

패션과 시각예술의 교차 지점을 심층적으로 탐구하며, 패션디자인의 미학적·시각적 의미를 심화 이해하는 것을 목표로 패션디자인을 회화, 조각, 사진, 영상 등 다양한 시각예술과 연결하여 분석하며, 시각적 표현과 디자인 개념의 상호작용을 학문적으로 고찰한다. 이를 통해 패션디자인을 단순한 의복 제작을 넘어, 시각문화 속 예술적 담론과 연결하여 이해하고 해석하는 능력을 배양한다.

글로벌패션소비자분석 (필수과목)

(Global Fashion Consumer Analysis) 3학점

글로벌 시장에서 패션소비자의 행동을 이해하기 위해 소비자 행동이론과 문화심리학적 관점을 통합적으로 탐구한다. 국가별·문화권별 소비자 가치관, 정체성, 라이프스타일을 중심으로 패션소비행동의 차이를 분석하고, 사회문화적 맥락이 구매의사결정에 미치는 영향을 고찰한다. 또한 비교문화적 소비자 연구 방법을 학습하고, 다양한 문화권 소비자 데이터를 기반으로 실질적인 인사이트를 도출함으로써 글로벌 패션시장 및 소비자에 대한 비판적이고 실증적인 이해를 심화한다.

특수의복설계

(Design of Functional and Protective Clothing) 3학점

고령자, 신체장애자 및 극한직업군에 속하는 특수인의 의복제작을 위하여 인간공학적인 측면으로 체형을 연구하고 온열생리학 측면에서 다양한 착의환경과 착용목적에 맞도록 난연, 방검/방탄, 고강도, 화학물질 차단, 전기전도성 등의 첨단 성능을 갖춘 의류소재를 적용하여 특수복의 설계와 제작에 필요한 제요소의 문제점을 분석하고 해결할 수 있는 역량을 기른다.

웨어러블 인간공학

(Human Factors and Ergonomics in Wearable Technology) 3학점

인체에 직접 착용을 목적으로 개발되는 제품의 설계 및 평가에 관련된 인간공학적 이론과 현대사회의 이슈들을 전

반적으로 학습하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 학생들은 인체계측, 역학, 생리학, 공학, 인지과학, 심리학, 디자인을 아우르는 융복합적인 개념이해를 통해 웨어러블 제품 설계 및 개발을 위한 실용적 접근방식을 다양한 각도에서 고찰한다.

첨단섬유패션연구

(Advanced Studies in Smart and Sustainable Textiles & Fashion) 3학점

기술 혁신과 지속가능성에 대한 필요성이 높아지고 있는 섬유·패션산업 현장의 흐름을 반영하여 의류소재·섬유과학, 디자인·의복구성, 의류소비자행동·마케팅 분야에 걸친 다학제적 연구를 분석한다. 고감성 고기능성 섬유제품 및 나노 테크놀로지를 접목한 의류소재 개발과 평가, 디지털 기술을 적용한 스마트 의류와 인체공학적 의류 패턴 개발, 윤리적 소비행동 분석, 지속가능한 마케팅 전략 및 패션브랜드를 위한 소셜 플랫폼 개발, 패션기업을 위한 CSR전략 연구 등을 분석한다.

패션미학과 저널리즘

(Fashion Aesthetics and Journalism) 3학점

패션을 미학적·문화적 관점에서 분석하고 이를 저널리즘적 시각으로 탐구하는 수업으로, 패션의 미학적 가치, 시각 이미지와 상징성, 트렌드 형성 과정을 연구하고, 패션 저널리즘의 역사와 역할, 디지털 미디어 환경에서의 보도·비평·스토리텔링 전략을 학습한다.

공연예술의상연구

(Research in Performing Arts Costume) 3학점

연극, 오페라, 뮤지컬, 무용 등 다양한 공연예술 분야의 의상 디자인과 제작, 그리고 그 역사·문화적 의미를 심층적으로 탐구한다. 공연 장르별 의상의 미학적·기능적 역할과 무대 연출, 조명, 동선 등 공연 요소와의 상호작용을 분석하며, 의상 기획·제작 과정에서 필요한 자료 조사, 디자인 개발, 패브릭 선정, 기술적 구현 방식을 학습한다.

복식미학의 이해

(Understanding the Aesthetics of Dress) 3학점

복식을 미학적·철학적 관점에서 심층적으로 탐구하여, 패션과 인간의 미적 경험을 디각도로 이해하는 것을 목표로 한다. 복식의 역사와 문화적 상징, 미학 이론, 조형 요소와 디자인 원리를 분석하며, 시대와 사회, 예술 사조가 복식의 미적 가치 형성에 미친 영향을 고찰한다.

패션디자인 스튜디오 III (Fashion Design Studio II) 3학점

패션디자인 스튜디오 I·II에서 축적한 연구와 실습을 기반으로 개별 포트폴리오 및 브랜드 지향적 최종 컬렉션 완성과 디자인 과정을 학술적으로 체계화하는 단계이다. 개인 연구 주제와 시장 분석을 바탕으로 독창적인 디자인 아이덴티티를 구축하고, 지속가능성·기술 융합 등 동시대 패션 이슈를 반영한 작품을 최종 프레젠테이션과 공개 전시를 통해

국제 무대에서도 경쟁력 있는 전문 디자이너로 성장할 수 있는 종합적 기획·실무 역량을 배양한다.

패션문화예술세미나

(Seminar on Contemporary Fashion and Arts) 3학점

현대 패션과 문화·예술의 상호작용을 심층적으로 탐구한다. 글로벌 패션 문화와 예술적 흐름을 학문적으로 논의하며, 동시대 디자인 사례를 통합적으로 검토하고 학문적 기반을 구축한다. 현대 패션과 예술문화 연구의 학문적 기반과 고급 분석적 사고 능력을 체계적으로 함양한다.

패션디자인과 디지털 미디어 연구

(Fashion Design and Digital Media Studies) 3학점

패션과 매체예술의 관계를 이론적·학문적 관점에서 심층 분석하는 것을 목표로 패션과 매체예술의 관계를 이론적으로 분석하는 과목이다. 영화, 사진, 미디어아트, 디지털 영상 등 다양한 매체 속에서 패션이 수행하는 역할과 의미를 탐구하며, 패션 커뮤니케이션과 현대 미디어 예술의 상호작용을 통합적으로 탐구한다.

패션모드특론

(Advanced Studies in Fashion Modes) 3학점

현대 패션디자인의 다양한 모드(mode)를 심층적으로 분석하고 패션디자인 연구의 이론적·방법론적 기초를 학문적으로 습득한다. 디자인 연구의 철학적, 미학적, 사회문화적 접근을 이해하고, 정량적·정성적 연구 방법을 통합하여 박사 연구 설계와 수행에 필요한 학문적 역량을 강화한다.

패션 아카이브와 디자인 리서치

(Fashion Archiving and Design Research Studies) 3학점

역사적·현대적 패션 아카이브 자료를 분석하고, 이를 기반으로 패션디자인 연구를 수행하며, 학술적 연구와 창의적 디자인 프로젝트를 연결하는 역량을 기른다. 패션 디자인의 역사적 맥락, 시각적 분석, 문화적 의미 등을 학문적으로 고찰하고, 이를 창의적 디자인 프로젝트와 연결함으로써, 연구 중심의 패션 디자인 실천 능력을 강화한다.

지속가능한 패션에 대한 이해

(Understanding Sustainable Fashion) 3학점

선형경제에서 순환경제로의 전환이라는 시대적 패러다임 속에서 지속가능한 패션의 개념과 필요성을 탐구한다. 패션 제품의 생산, 유통, 소비, 재활용에 이르는 전 과정에서 지속가능성이 적용되는 방식과 그 사회적·환경적 의미를 학습한다. 관련 연구 고찰 및 사례 분석을 통해 지속가능한 패션의 이론적 기반과 실천 전략을 이해하고, 미래 패션산업의 지속가능한 전 방향을 모색한다.

패션서비스경험마케팅

(Fashion Service Experience Marketing) 3학점

제품 편익을 넘어 소비자 경험이 브랜드 경쟁력의 핵심 가치로 부상한 고감도 시대에, 패션서비스의 본질과 고객경험 중심의 마케팅 전략을 심층적으로 탐구한다. 서비스 마

케팅의 주요 이론과 프레임워크를 기반으로 서비스 품질, 고객 관계 관리(CRM), 고객 감성 및 경험 디자인을 이해하고, 옴니채널 환경 속에서의 고객 여정(Customer Journey)을 분석한다.

패션브랜드매니지먼트 연구

(Advanced Studies in Fashion Brand Management) 3학점

패션 브랜드의 개발, 관리, 성장 전략을 이론적·실증적으로 탐구한다. 브랜드 포지셔닝, 브랜드 자산 구축 및 측정, 브랜드 확장과 재활성화 전략 등 브랜드 생애주기의 주요 단계별 전략을 분석한다. 특히 디지털 플랫폼 환경, 글로벌 시장, 지속가능성 트렌드에 따른 브랜드 관리 패러다임의 변화를 비판적으로 고찰하며, 학생들은 실제 브랜드 사례와 연구 분석을 통해 혁신적이고 지속가능한 패션브랜드 전략을 수립하는 역량을 기른다.

한국패션의 디자인전략

(Design Strategy of Korean Fashion) 3학점

우리 옷 한복의 복식미를 탐구하고 현대 세계화 시대에 한복에 대한 인식 제고와 문화코드로서 한복을 이해한다.

⑤ 패션산업전공

서양복식사특론 I (필수과목)

(Advanced Studies in Western Fashion History I) 3학점

서양 복식의 역사와 그 미학·문화적 의미를 심도 있게 연구한다. 고대부터 르네상스에 이르기까지 서양 복식의 변천 과정을 정치, 경제, 사회, 예술적 배경과 연계하여 분석하며, 시대별 의복의 조형적 특징과 상징성을 비평적으로 고찰한다. 또한 복식사 연구를 위한 자료 조사, 자료 해석, 시각 자료 분석 방법을 학습하여, 서양 복식사를 현대 패션 연구와 창의적 디자인 개발에 활용할 수 있는 학문적 통찰과 연구 역량을 증진시킨다.

패션 프리젠테이션 II (필수과목)

(Fashion Presentation II) 3학점

패션 컬렉션 기획을 브랜드 아이덴티티와 연결해 통합적으로 제시하는 방법을 실습하며, 가상현실(VR)·증강현실(AR)·인터랙티브 미디어 등 첨단 디지털 플랫폼을 활용해 다층적 패션 프리젠테이션을 구현하는 방법을 모색해본다. 팀 프로젝트와 크리틱(critique)을 통해 글로벌 패션 시장에서 요구되는 전문적 기획력과 발표·설득 능력을 강화하고, 개별 혹은 협업 프로젝트로 최종 포트폴리오 또는 학술적 연구를 완성한다.

패션패러다임특론 (필수과목)

(Advanced Studies on Fashion Trends and Design Paradigms) 3학점

사회, 문화, 경제적 변화와 글로벌 트렌드 분석을 기반으로 글로벌 패션 시장의 변화와 소비자 행동, 기술 혁신, 문

화적 담론 등을 분석하여 패션 트렌드가 디자인 사고와 패러다임에 미치는 영향을 종합적으로 고찰한다. 이를 바탕으로 새로운 디자인 패러다임을 분석하고 패션디자인의 사회·문화적 의미와 산업적 영향, 동시대 패션 디자인의 혁신 방향과 적용 사례를 탐구한다.

패션 커뮤니케이션 전략 연구 (필수과목)

(Advanced Studies in Fashion Branding and Communication Strategies) 3학점

패션 브랜드의 정체성 구축과 글로벌·디지털 환경에서의 커뮤니케이션 전략을 심층적으로 분석하고 연구하는 것을 목표로 브랜드 아이덴티티, 스토리텔링, 마케팅 전략, 소비자 경험 등 다양한 요소를 학문적 관점에서 체계적으로 분석하며, 브랜드 전략이 산업과 문화적 맥락 속에서 어떻게 작동하는지 탐구한다. 또한, 디지털 플랫폼과 소셜 미디어, 문화적 트렌드를 고려한 브랜드 전략 설계를 통해, 학문적 연구와 실무적 응용을 전문적으로 수행할 수 있는 역량을 강화한다.

고급패션마케팅 (필수과목)

(Advanced Fashion Marketing) 3학점

최신 패션마케팅 이론과 연구 결과를 기반으로 국내외 패션산업의 현황과 과제를 분석한다. 상품기획, 브랜드 전략, 시장세분화, 글로벌 패션 소비자행동 등 패션마케팅 전반의 핵심 개념을 심화 학습하고, 실제 산업의 문제를 이론적 근거에 따라 해결하는 방법을 모색한다. 특히 패션정보와 소비자 데이터의 수집·분석·활용 과정을 중점적으로 다루어, 전략적 마케팅 의사결정 능력을 강화한다.

텍스타일 물리화학

(Physical Chemistry of Textiles) 3학점

섬유를 이루는 고분자의 화학구조, 중합반응, 화학적 성질 및 물리적 특성을 그 섬유의 용도와 관련지어 논하며 이를 특성에 영향을 주는 인자에 관해서도 살펴본다.

첨단텍스타일 특론

(Advanced Topics in Smart and High-Performance Textiles) 3학점

첨단 신소재를 이루는 고분자의 개념을 이해하여 특수 기능을 발휘하는 첨단소재를 대상으로 목표성능을 충족시킬 수 있는 고성능 물질 탐색, 섬유로의 적용, 성능 평가 등을 학습함으로써 첨단의류소재를 기획하고 평가할 수 있는 전문역량을 기른다.

ICT 융합 스마트 패션 & 텍스타일

(ICT Convergence Smart Fashion & Textiles) 3학점

나노기술, 재료과학, 의류디자인, 전자 및 컴퓨터 공학이 융합되어 발전하는 스마트 소재의 개념과 종류 및 원리에 대해 살펴보고, 스마트 텍스타일 분야의 최신 연구 동향을 체계적으로 정리하고 분석함으로써 향후 연구 방향성을 탐색하는 것을 목적으로 한다.

문화산업과 패션 (Cultural Industries and Fashion) 3학점

현대 문화산업의 각 장르의 흐름을 분석하고, 패션과의 융합, 협업 사례를 통해 새로운 비즈니스 모델과 창의적 가치 창출 방안을 고찰한다. 글로벌 시장에서의 문화정책, 브랜드 전략, 콘텐츠 개발, 소비자 문화 등을 연구하여 패션이 문화산업의 핵심동력으로 작동하는 과정을 비판적으로 이해하고 미래지향적 패션산업 연구 역량을 배양한다.

서양복식사특론 II

(Advanced Studies in Western Fashion History II) 3학점

르네상스 이후부터 19세기 말까지 전개된 서양 복식을 역사·사회·문화·예술적 맥락에서 심층적으로 탐색한다. 정치·경제적 변화가 의복 양식과 미적 가치에 미친 영향을 고찰하고, 바로크·로코코·낭만주의 등 주요 양식의 조형성과 상징을 다각도로 분석한다. 또한 다양한 사료와 시각 자료를 활용한 연구 기법을 습득하여 현대 패션 연구와 창의적 디자인 창작에 응용할 수 있는 비평적 안목과 연구 역량을 심화한다.

서양복식사특론 III

(Advanced Studies in Western Fashion History III) 3학점

아르누보 시대에서 20세기 말까지 전개된 서양 복식의 변화를 근대 산업화, 예술 사조, 대중문화의 흐름과 연계하여 심층적으로 고찰한다. 모더니즘, 아르데코, 전후 패션 등 주요 스타일의 형성과 확산 과정을 분석하고, 디자이너와 패션하우스가 사회·기술 변화에 대응한 방식을 비평적으로 탐구한다. 또한 현대적 자료 조사, 시각 자료 해석, 전시 사례 연구를 통해 동시대 패션 연구와 창의적 디자인 개발에 적용할 수 있는 고급 연구 역량과 비평적 시각을 심화한다.

패션 프리젠테이션 III (Fashion Presentation III) 3학점

패션프리젠테이션 I, II에서 습득한 기획·연출·디지털 프리젠테이션 역량을 바탕으로 개별 브랜드 콘셉트 또는 연구 주제를 완성도 높은 종합 패션 쇼케이스로 구현하는 단계이다. 시장 조사와 관객 분석을 통해 프레젠테이션 전략을 수립하고, 실물 무대·가상 환경·멀티미디어 아트워크를 융합한 최종 프로젝트를 기획·제작한다.

패션매체와 커뮤니케이션

(Contemporary Fashion Media & Communication) (3학점)

패션 매체에서 나타나는 패션 커뮤니케이션 현상을 심층적으로 연구한다. 패션 정보 생성·전달 과정과 매체별 특성을 학문적으로 분석하며, 글로벌 미디어 환경에서 패션 브랜드와 디자인 접근이 상호작용하는 방식과 사회·문화적 함의를 토의한다.

패션산업연구방법론

(Research Methods in Fashion Industry) 3학점

패션 산업 연구의 학문적 기초와 방법론을 심화한다. 산업 구조, 기술, 시장 동향, 사회·문화적 요인을 포함한 패션 산업 현상을 분석하며, 연구 설계와 수행에 필요한 학문적

역량을 학습한다.

패션테크와 산업혁신

(Fashion Tech & Industrial Innovation) 3학점

패션테크와 산업혁신 간 상호작용 구조를 통합적으로 이해하고, 최신 기술이 패션산업에 미치는 영향과 산업 혁신 사례를 탐구한다. 웨어러블, IoT, AI, 3D 프린팅, 디지털 패팅, 신유통 모델, 구독 서비스, 온디맨드 생산 등 첨단 기술과 혁신적 비즈니스 모델을 체계적으로 연구하며, 이들이 패션산업 구조와 전략에 미치는 사회적·경제적 영향과 미래 패션산업 전략을 설계한다.

패션 트렌드와 아카이브 연구

(Fashion Trend and Archive Research) 3학점

패션산업의 아카이브 자료와 시장 데이터를 기반으로 산업 트렌드를 학문적으로 분석하고 글로벌 및 국내 패션디자인, 브랜드 전략, 소비자 트렌드, 기술 혁신 사례를 종합적으로 분석하며, 디자인 전략과 산업 전략 간의 상호작용을 학술적으로 고찰한다. 아카이브와 트렌드 분석을 기반으로 학술적 논증과 실무 전략을 통합 설계할 수 있는 능력을 강화한다.

고급의류학연구방법론

(Advanced Research Methodology in Clothing and Textiles) 3학점

의류학 연구에서 활용할 수 있는 다양한 사회과학적 연구 방법을 심층적으로 학습한다. Process Macro 분석, 구조방정식모형(SEM) 분석 등 주요 통계기법의 원리와 절차를 이해하고, 이를 실제 연구 설계에 적용하는 방법을 익힌다. 나아가, 각자의 관심 주제에 따라 연구문제와 가설을 설정하고, 적절한 분석 기법을 활용하여 데이터를 검증함으로써 실질적인 연구 수행 능력을 강화한다.

패션빅데이터어날리틱스

(Fashion Big Data Analytics) 3학점

패션 산업의 주요 동향과 소비자 행동을 심층적으로 이해하기 위해, 빅데이터를 활용한 최신 연구방법론을 학습한다. 의류학 및 패션마케팅 분야의 빅데이터 연구 사례를 분석하며, 텍스트 마이닝·감성 분석 등을 중심으로 데이터 수집, 정제, 분석, 해석의 전 과정을 실습한다. 이를 통해 학문적 연구와 실무적 응용 모두에 활용 가능한 데이터 분석 역량과 통찰력을 기른다.

글로벌패션유통과 소비자

(Global Fashion Retailing and Consumer) 3학점

글로벌 패션유통산업의 구조와 운영체계를 이해하고, 다양한 국가 및 기업의 글로벌화 전략을 사례 중심으로 탐구한다. 나아가, 글로벌 유통채널, 시장 진입전략, 브랜드 혁신화, 디지털 유통 플랫폼 등 주요 주제를 분석하며, 세미나와 토론을 통해 국제적 시각에서 패션유통과 소비자의 상호작용을 통합적으로 이해한다. 이를 통해 글로벌 패션산업

의 변화에 대응할 수 있는 전략적 사고력과 비즈니스 감각을 함양한다.

패션리테일링특론

(Advanced Studies in Fashion Retailing) 3학점

패션리테일링 환경의 최근 이론과 연구 동향을 고찰하고, 패션상품 유통의 특수성과 발전 방향을 탐구한다. 오프라인과 온라인을 아우르는 다양한 리테일 형태와 전략을 분석하며, 매장 환경과 소비자행동을 중심으로 리테일 테크놀로지, 공간 디자인, 옴니채널, 지속가능한 유통 등 최신 이슈를 학습한다. 이를 통해 국내 패션산업의 유통 혁신을 위한 실질적 전략과 학문적 통찰을 동시에 기른다.

⑥ 공간디자인전공

디자인연구방법론(필수전공)

(ADVANCED DESIGN RESEARCH) 3학점

디자인 문제 해결을 위한 선행 문헌 조사, 연구 설계, 연구방법 구성, 연구윤리 등 연구를 수행하는 데 필요한 과학적 접근방법과 과정을 익히고 사용자 요구를 파악하기 위한 통계기법을 이용한 정량적인 방법과 함께 다양한 정성적 조사기법을 통해 자료수집 및 분석방법을 익힌다.

현대공간디자인분석(필수전공)

(ANALYSIS OF CONTEMPORARY INTERIOR ARCHITECTURE) 3학점

국내외에서 다양한 방식으로 시도, 적용되고 있는 유형별 공간디자인 사례를 중심으로 관련 이론을 탐색하고 분석하는 연구과정을 통해 공간디자인 트렌드의 최근 경향을 파악하는 한편 미래의 변화 방향을 예측하고 기획할 수 있는 능력을 배양한다.

환경심리행태특론(필수과목)

(SPECIAL TOPICS of ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY and HUMAN BEHAVIOR) 3학점

인간의 심리행태적 요구와 실내공간 특성과의 관계이론을 탐구하고 인간의 다양한 요구에 부합되게 공간을 디자인하는 과정을 사례를 통해 설명하며 인간과 환경간의 제반 연구문제를 다룬다.

데이터분석방법

(DATA ANALYSIS METHODS) 3학점

연구설계를 통해 수집된 조사방법이 실질적으로 실행되기 위해서는 수집된 조사자료 처리를 위한 방법을 습득해야 한다. 이를 위해 양적 자료의 처리와 분석에 필요한 통계학의 기본 지식, 컴퓨터를 이용한 통계 패키지의 활용 능력, 질적 자료의 정리를 위한 내용 분석 기법 등을 이해해야 한다. 본 교과목에서는 연구방법론에 관한 기초지식을 기반으로 실습을 통해 다양한 유형의 데이터 사례에 대한 자료처리 및 분석기법을 다룸으로써 연구논문 작성에 필요한 방법론적 기술을 습득하도록 한다.

환경색재계획론

(ENVIRONMENT COLOR THEORY) 3학점

도시환경을 구성하는 공간(주거·상업·업무·문화 공간 등)에 적용되는 색채이론과 실제 디자인 방법을 습득한다. 이를 토대로 다양한 색채디자인 사례들에 대한 체계적인 분석 및 배색 실습과제를 수행함으로써 색채를 이용한 성공적인 환경디자인 기법을 연구한다.

도시문화기획

(URBAN SPACE AND CULTURE) 3학점

세계 각국의 도시공간과 문화이론을 중심으로, 대표적인 도시별 문화공간 사례연구를 통해 도시의 문화적 정체성을 표현하기 위한 공간 계획의 주요 이슈를 도출하고 논의한다.

사회적 이슈와 공간디자인

(SOCIAL ISSUES AND DESIGN) 3학점

최근 인구 및 가구구조의 변화와 생활양식의 다양화, 환경보존 요구의 증대, 테크놀로지 발전 등 급변하는 사회 속에서 당면한 이슈를 중심으로 이에 대응하기 위한 공간디자인 측면의 해결방안 모색을 목적으로 한다. 이를 위해 공간 계획 및 관리와 관련된 주요 이론을 기반으로 당면한 주요 사회적 이슈와 관련된 국내외 실증적 사례를 분석하고 연구 한다.

융복합디자인

(INTERDISCIPLINARY DESIGN) 3학점

고대로부터 현대에 이르기까지 학문 분야별 영역이 세분화되는 과정 속에서 각 학문의 깊이와 전문성은 고도로 발전해 온 반면 학문 영역 간 교류의 부재 현상이 심화되는 문제를 드러내고 있다. 이는 복잡하게 얹혀있는 현실적 문제를 효율적으로 해결하는데 많은 어려움을 초래하는 요인으로 지적되면서 최근 이를 해결하기 위한 방안의 하나로 융합적인 방식을 통해 다양한 사회 문제를 해결하려는 패러다임이 확산되고 있다. 본 과목은 이러한 시대적 추세를 반영하여 디자인을 포함한 공학, 인문학, 사회과학, 의학 등 여러 학문 분야를 창의적으로 접목시키는 다학제적 연구과제의 수행을 목표로 한다. 이를 통해 인접한 여러 학문 분야에 대한 통합적 시각을 가지고 다양한 연구주제에 접근하는 능력을 키울 수 있을 것으로 기대한다.

FMC디자인특론

(SPECIAL TOPICS IN FACILITY MANAGEMENT AND DESIGN) 3학점

공간디자인 프로젝트의 체계적이고 효율적인 수행을 위해 고려되어야 하는 요소(가구, 공간, 에너지, 설비, 조직 등) 와 법적, 경제적 측면 등을 포함한 관리방법에 대하여 이론 및 현장사례연구를 중심으로 조사, 분석한다.

헬스케어디자인

(HEALTHCARE DESIGN) 3학점

저출산 고령화 현상, 비혼 가구의 증가, 라이프스타일 변

화 등 급변하고 있는 사회 속에서 개인의 건강에 대한 관심은 날로 높아지고 있다. 본 과목은 신체적, 사회적, 정서적 측면 등 다각적 차원에서 인간의 건강을 증진시키는 헬스케어 공간디자인에 대한 내용을 다룬다. 이를 위해 헬스케어와 관련된 이론과 사례들을 분석하는 한편 미래 시나리오로서 헬스케어와 관련된 제반 이론적 이슈를 탐색한다.

사회적 디자인

(SOCIAL DESIGN) 3학점

사회적 소외계층을 위한 디자인의 사회적 책임을 모색하고 사회적 문제에 대한 공간디자인의 해결방안을 제시하는 내용이다. 친환경적이고 비용 효율적이며 다양성의 가치를 존중하는 혁신적인 방안들을 통하여 보다 많은 사람들에게 디자인이 지니는 혜택을 제공하는 방법과 사례들을 다룬다. 대안적 주거, 커뮤니티, 공공공간 등에서 사회적 디자인 관점을 통하여 대안적인 해결안을 탐색하고 제시한다.

도시재생디자인

(URBAN REGENERATION DESIGN) 3학점

지역과 장소의 특성을 살린 공공간의 디자인에 요구되는 관점과 기술의 습득에 목적을 두는 강의로, 수업은 현장에 대한 답사와 공간분석, 디자인계획을 통해 창의적인 공간재생의 방안을 전달하는 방식으로 진행한다.

은유적 공간디자인

(SPACE AS METAPHOR) 3학점

은유는 본래의 뜻을 감추고 다른 무언가로 표출하는, 직유보다 한 단계 발전된 표현 방법이다. 따라서 은유를 통한 표현은 더욱 세련된 방법으로 더 강렬한 메시지를 상대방에게 전달하는 수단이 될 수 있다. 공간에서의 은유는 인류가 구축 행위를 시작하는 선사 시대에서부터 이루어져 왔고, 영국 최대의 환상열석인 스톤헨지를 생각하면 그 개념의 이해가 용이할 것이다. 고대인들은 거석을 오랜 기간 많은 노력을 들여 옮기고 세우면서 그들이 절실히 표현하고자 하는 추상적 사상을 은유적으로 표현했다고 볼 수 있다. 본 수업에서는 이러한 작가의 형이상학적, 추상적, 철학적 사상을 물리적 공간의 형태로 변환하는, 은유적 공간디자인을 스튜디오의 방식으로 진행한다.

3) 전공연구

(석사과정)

전공연구Ⅰ (Studies in Major Field Ⅰ) 2학점

(박사과정)

전공연구Ⅱ (Studies in Major Field Ⅱ) 2학점

전공연구Ⅲ (Studies in Major Field Ⅲ) 2학점