

학부 소개

산업구조가 지식서비스산업으로 전환되면서 '차세대 성장동력 산업'인 디자인관련 산업은 지식서비스산업의 고부가가치화를 실현시키는 핵심 수단으로서 기업 및 사회에서 핵심 산업으로 각광받고 있으며 각 분야의 창의적인 문제해결방법으로서 디자인의 역할과 범위가 점차 확대되고 있다. 디자인은 기술개발에 비해 적은 투자비용으로 단기간에 차별화, 고급화, 고부가가치화를 이뤄낼 수 있는 가장 효과적인 방안으로 사회문화적 최우선 과제로 디자인에 주목하고 있으며 디자인은 경제적 가치 창출은 물론 문화예술의 핵심 동력으로 자리 잡고 있다.

디자인학부는 커뮤니케이션디자인 분야인 비주얼커뮤니케이션디자인전공/디지털커뮤니케이션전공, 공간을 디자인하는 실내환경디자인전공/공간연출디자인전공, 빛의 예술인 사진분야의 광고사진디자인전공/예술사진디자인전공 총 6개의 세부전공으로 구성되어진 특화된 학부이다.

학부 교육목표

1. (우리 문화예술콘텐츠의 창작)

우리의 전통문화에 대한 이해와 체험을 모티브로 우리 것에 대한 발견과 실험을 통해 동시대적 방법론을 재설정한다.

2. (우리 문화예술콘텐츠의 세계화)

우리전통문화에 대한 이해와 체험적 가치를 세계가 공유할 수 있는 글로벌 창의력으로 재창조하며 외국 대학과 교류 및 해외 인턴십, 해외 현장실습을 강화하여 글로벌 인재를 양성한다.

3. (예술-과학 융합)

창의력 융합인재양성의 가장 중요한 특징인 지식, 기술, 학문간의 융합으로 학생들의 흥미와 이해력을 높이고 창의적 문제해결 능력을 기르기 위한 융합교육을 실시하여 디자인학부에서 표현 가능한 디지털 기술로 실습을 강화하고 과학기술 융합형의 실험적 상상력을 계발한다.

4. (연계·순환·통합)

타 전공과의 교류를 자연스럽게 연계하고 특히 인문학과 과학기술분야와 통섭하는 다학제적 교육을 지향하며, 장르와 장르, 전공과 전공, 산업과 산업의 경계를 허물고 연계, 순환의 시너지 효과를 극대화 한다.

5. (산학협력)

산업현장과의 긴밀한 유대를 통해 직무분야에서 산업현장이 요구하는 직무능력인 프로젝트 분석, 기획, 제작, 사후관리에 이르는 실무를 수행할 수 있는 능력을 배양하고, 산업현장과 협업함으로써 학생들의 연구활동과 인큐베이팅시스템을 구축한다. 현장실습과 대학 외부 전문가 특강을 통하여 현장의 분위기를 습득케 하고 지속적 산학협력 프로젝트를 개발하여 프로그램화 한다.

인재 양성 유형별 세부전공 소개

비주얼커뮤니케이션디자인 시대적 요구와 트렌드를 분석한 시각정보를 디자인요소로 시각화 하고 다양한 미디어를 통하여 메시지를 창의적으로 표현하는 분야이다. 광고·매스미디어 디자인, 브랜드디자인, 출판미디어디자인 분야를 중심으로 사회가 대학에 요구하는 다양한 실무적 능력의 배양을 위한 프로젝트 식 교육과 산학 간 연계교육 프로그램을 운영하여 창의적 상상력과 산업현장 적응력을 갖춘 비주얼커뮤니케이션 디자인인력을 양성한다.

디지털커뮤니케이션디자인 예술과 과학을 융합하는 디지털 테크놀로지를 기반으로 다양한 미디어를 통해 창의적으로 감성을 표현하는 분야이다. 웹디자인, 모션커뮤니케이션디자인, 인터랙티브 미디어 등을 중심으로 새로운 표현방법과 기술을 습득케 하고 프로젝트식 교육과 산학 간 연계실습을 강화하여 실무형 디자인 인력을 양성한다.

실내환경디자인 인간의 삶과 문화를 담는 공간과 형태를 배우고 연구한다. 다양한 환경을 예술적이고 창의적인 공간으로 구현하기 위한 예술가적 소양과 전문적 지식을 교육함으로써 삶의 질 향상을 위한 실용적 학문을 연마하는 것이다. 실내 디자이너로서의 덕목을 갖추기 위해 먼저 예술적 소양과 기초 실기능력 그리고 인격을 도야하며 이론과 실재를 바탕으로 한 창의적인 예술교육을 지향한다. 주요직무 능력으로는 실내스튜디오 수업, 컴퓨터 능력(CAD, 3DMAX, 포토샵, 일러스트 PPT 등) 기초이론, 심화이론, 기초 실기, 심화 실기 교육 등을 병행하여 현업에서 필요한 능력을 갖춘 창의적인 인재를 양성한다.

공간연출디자인 풍부한 상상력과 발상의 독자성을 길러 사람들의 "마음을 움직이는 공간 창조" 를 추구한다. 감동과 편안함을 안겨주고, 사람과 정보가 교류하는 새로운 기능과 가능성을 통하여 풍요로운 사회와 생활을 실현시키는 공간창조의 계획을 할 수 있도록 한다. 주요직무 능력으로는 공간연출스튜디오 수업, 컴퓨터 능력(CAD, 3DMAX, 포토샵, 일러스트 PPT 등) 기초이론, 심화이론, 기초 실기, 심화 실기 교육 등을 병행하여 현업에서 필요한 능력을 갖춘 창의적인 인재를 양성한다.

광고사진 실용사진 NCS에 의거하여 실용사진 중추분야인 광고사진과 패션사진인력을 인재양성유형으로 설정하고 아래와 같은 직무능력을 갖춘 전문가를 양성하고자 한다. 사용자·주문을 토대로 사용자·광고대행인·디자이너와 함께 사진을 기획한 후, 조명·구성·촬영·디지털 리터칭 등으로 참여한 사진기술과 창의적인 표현감각을 발휘하여 다양한 영역

의 실용사진(기관 & 기업광고사진·기업홍보사진 & 캠페인·기업제품사진·건축사진·인상사진·스탁사진·기타)을 제작한다.

사용처의 주문을 토대로 사용자·광고대행인·디자이너·모델·스타일리스트와 함께 의상·소품·디자인 요소를 분석하고 트렌드를 반영하여 사진을 기획한 후, 촬영환경을 정하고 배경구성과 촬영아이디어를 도출해서 모델스타일링·모델연출·조명·촬영·디지털 리터칭 등으로 첨예한 사진기술과 창의적인 표현감각을 발휘하여 패션사진을 제작한다.

예술사진 최근 예술로서 사진의 위상이 크게 격상되고, 사진이 예술표현의 중요한 수단이자 대상으로 확고하게 자리 잡았으며, 미술시장에서의 비중도 상당히 커졌다. 그런 가운데 사진은 예술경계와 장르의 해체 및 융합 촉진, 뉴미디어 기술과 환경에 기반을 둔 뉴 폼 아트의 성장, 예술시장의 팽창, 아트마케팅 분야의 성장 등과 같은 현대문화와 예술의 새로운 추세에 큰 영향을 받고 있다. 이에 사진전공은 실용사진 NCS를 토대로 인재양성상의 폭을 넓히고 예술사진을 세부전공으로 설정하여 사진술에 능통할 뿐만 아니라 다방면의 분야와 통섭할 수 있고, 기획력과 다채로운 표현능력을 구비하며, 우리예술의 세계화를 추동할 국제적 활동역량을 갖춘 멀티 플레이어형 예술가를 양성하고자 한다.

디자인학부 비주얼커뮤니케이션디자인 전공 교육과정표

학년	1학기						2학기					
	이수 구분	코드	교과목	학점	시수		이수 구분	코드	교과목	학점	시수	
					이론	실습					이론	실습
1	교선	04144	시각예술과 자기개발능력	2	2		교선	04145	시각예술과 의사소통능력	2	2	
	학선	09005	Form & Space I	3		3	학선	09006	Form & Space II	3		3
	학선	62005	Drawing Studio I	3		3	학선	04130	Drawing Studio II	3		3
	전선	04072	기초 Computer Graphics	3		3	전필	04132	고급 Computer Graphics	3		3
	전선	04142	시각디자인실습 I	3		3	전필	04131	시각디자인실습 II	3		3
	전선	04030	Light, Color&Design I	3		3	전선	04031	Light, Color&Design II	3		3
	전선	04127	우리문화조형실습	2		2	전선	04051	Typography I	3		3
소계				19	2	17				20	2	18
2	전선	04052	Typography II	3		3	전필	04027	편집디자인 II	3		3
	전선	04026	편집디자인 I	3		3	전필	04055	광고디자인 II	3		3
	전선	04054	광고디자인 I	3		3	전필	04098	브랜드디자인 II	3		3
	전선	04167	브랜드디자인 I (캡스톤)	3		3	전선	04166	컬처허브-Typeface	3		3
	전선	20002	현장실습	3			전선	04078	웹디자인 I	3		3
							전선	20002	현장실습	3		
소계				15	0	12				18	0	15
3	학선	04135	창업세미나	2	2		전필	04114	출판미디어디자인스튜디오 II	3		4
	전필	04113	출판미디어디자인스튜디오 I	3		4	전선	04094	매스미디어 광고디자인스튜디오 II	3		4
	전필	04093	매스미디어 광고디자인스튜디오 I	3		4	전선	04098	브랜드디자인 스튜디오 II	3		4
	전필	04168	브랜드디자인 스튜디오 I (캡스톤)	3		4						
	전선	04134	패키지디자인	3		3						
소계				14	2	15				9	0	12

디자인학부 디지털커뮤니케이션디자인 전공 교육과정표

학년	1학기						2학기					
	이수 구분	코드	교과목	학점	시수		이수 구분	코드	교과목	학점	시수	
					이론	실습					이론	실습
	교선	04144	시각예술과 자기개발능력	2	2		교선	04145	시각예술과 의사소통능력	2	2	
	학선	09005	Form & Space I	3		3	학선	09006	Form & Space II	3		3
	학선	62005	Drawing Studio I	3		3	학선	04130	Drawing Studio II	3		3
	전선	04072	기초 Computer Graphics	3		3	전필	04132	고급 Computer Graphics	3		3
	전선	04142	시각디자인실습 I	3		3	전필	04131	시각디자인실습 II	3		3
	전선	04030	Light, Color&Design I	3		3	전선	04031	Light, Color&Design II	3		3
	전선	04127	우리문화조형실습	2		2	전선	04051	Typography I	3		3
소계				19	2	17				20	2	18
2	전필	04026	편집디자인 I	3		3	전필	04027	편집디자인 II	3		3
	전선	04052	Typography II	3		3	전필	04098	브랜드디자인 II	3		3
	전선	04054	광고디자인 I	3		3	전필	04119	모션커뮤니케이션 I	3		3
	전선	04167	브랜드디자인 I (캡스톤)	3		3	전선	04055	광고디자인 II	3		3
	전선	04138	인터랙티브미디어	3		3	전선	04078	웹디자인 I	3		3
	전선	20002	현장실습	3			전선	04166	컬처허브-Typeface	3		3
							전선	20002	현장실습	3		
소계				18	0	15				21	0	18
3	창업	04135	창업세미나	2	2		전필	04114	출판미디어 디자인스튜디오 II	3		4
	전필	04113	출판미디어디자인스튜디오 I	3		4	전선	04150	디지털 커뮤니케이션 디자인 스튜디오 II	3		4
	전필	04149	디지털 커뮤니케이션 디자인 스튜디오 I	3		4	전선	04098	브랜드디자인 스튜디오 II	3		4
	전선	04120	모션커뮤니케이션 II	3		4						
	전선	04079	웹디자인 II	3		3						
소계				14	2	15				9	0	12

디자인학부 광고사진 전공 교육과정표

학년	1학기						2학기					
	이수 구분	코드	교과목	학점	시수		이수 구분	코드	교과목	학점	시수	
					이론	실습					이론	실습
1	교선	04144	시각예술과 자기개발능력	2	2		교선	04145	시각예술과 의사소통능력	2	2	
	학선	09005	Form & Space I	3		3	학선	09006	Form & Space II	3		3
	학선	62005	Drawing Studio I	3		3	학선	04130	Drawing Studio II	3		3
	전필	07132	사진촬영실습 I	3		3	전필	07133	사진촬영실습II	3		3
	전필	07085	사진기초실습	3		3	전필	07018	조명실습	3		3
	전필	07134	사진학개론	2	2		전필	07182	디지털 포토그래피 - CMS	3		3
	전필	07085	카메라워크숍	3	3	3	전선	07060	사진사	2	2	
소계				19	7	15				19	4	15
2	전필	07159	스튜디오사진테크닉	3		3	전필	07204	광고사진 (캡스톤)	3		3
	전필	07175	디지털 포토그래피 - Photoshop	3		3	전필	07125	라이프 스타일 포토	3		3
	전선	07146	광고사진 콘셉트	3	3	3	전선	07184	커머셜 디지털 이미징	3		3
	전선	07176	사진영상연구	3		3	전선	07198	사진영상실습	3		3
	전선	20002	현장실습	3			전선	20002	현장실습	3		
소계				15	3	12				15		12
3	창업	04135	창업세미나	2	2		전필	07190	사진매체제작	2		2
	전필	07117	컬러사진론	2	2		전선	07151	광고사진세미나	3		3
	전선	07185	광고사진워크숍	3		3	전선	07189	패션사진세미나	3		3
	전선	07152	패션사진워크숍	3		3						
	전선	04125	트렌드분석	2	2							
소계				12	6	6				6		6

디자인학부 예술사진 전공 교육과정표

학년	1학기						2학기					
	이수 구분	코드	교과목	학점	시수		이수 구분	코드	교과목	학점	시수	
					이론	실습					이론	실습
1	교선	04144	시각예술과 자기개발능력	2	2		교선	04145	시각예술과 의사소통능력	2	2	
	학선	09005	Form & Space I	3		3	학선	09006	Form & Space II	3		3
	학선	62005	Drawing Studio I	3		3	학선	04130	Drawing Studio II	3		3
	전필	07132	사진촬영실습 I	3		3	전필	07133	사진촬영실습 II	3		3
	전필	07085	사진기초실습	3		3	전필	07018	조명실습	3		3
	전필	07134	사진학개론	2	2		전필	07182	디지털 포토그래피 - CMS	3		3
	전필	07085	카메라워크숍	3	3	3	전선	07060	사진사	2	2	
소계				19	7	15				19	4	15
2	전필	07145	사진표현연구	3		3	전필	07165	예술사진	3		3
	전필	07205	다큐멘터리사진 I	3		3	전필	07206	다큐멘터리사진 II (캡스톤)	3		3
	전선	07175	디지털 포토그래피 - Photoshop	3	3	3	전선	07197	사진과 조형	3		3
	전선	07196	사진영상연구	3		3	전선	07198	사진영상실습	3		3
	전선	20002	현장실습	3			전선	20002	현장실습	3		
소계				15	3	12				15		12
3	창업	04135	창업세미나	2	2		전필	07201	사진전시기획	2		2
	전필	07117	컬러사진론	2		2	전선	07178	예술사진세미나	3		3
	전선	07167	예술사진워크숍	3		3	전선	07208	사진과 멀티미디어세미나	3		3
	전선	07203	사진과 멀티미디어워크숍	3		3						
	전선	07207	현대미술론	2	2							
소계				12	4	8				6		6

디자인학부 공간 연출디자인 전공 교육과정표

학년	1학기						2학기					
	이수 구분	코드	교과목	학점	시수		이수 구분	코드	교과목	학점	시수	
					이론	실습					이론	실습
1	학선	62005	Drawing Studio I	3		3	학선	04130	Drawing Studio II	3		3
	학선	09005	Form & Space I	3		3	학선	09006	Form & Space II	3		3
	교양	04144	시각예술과 자기개발능력	2	2		교양	04145	시각예술과 의사소통능력	2	2	
	전필	09164	기초공간연출디자인 스튜디오	4	1	3	전필	09166	공간연출디자인스튜디오 I	4	1	3
	전필	09165	기초실내환경디자인 스튜디오	4	1	3	전필	09167	실내환경디자인스튜디오 I	4	1	3
	전선	09121	디지털공간표현기법 I (CAD)	3		3	전필	09136	공간드로잉	3	1	2
							전선	09121	디지털공간표현기법 II (CAD)	3		3
소계				19	4	15				22	5	17
2	전필	06169	공간연출디자인스튜디오 II	4	1	3	전필	09170	공간연출디자인스튜디오 III	4	1	3
	전필	09170	실내환경디자인스튜디오 II	4	1	3	전필	09170	실내환경디자인스튜디오 III	4	1	3
	전선	09123	디지털공간표현기법 III (MAX)	3		3	전선	09142	디지털공간표현기법 IV (MAX)	3		3
	전선	09175	퍼니싱디자인	3	1	2	전선	09124	실내환경디자인세미나	2	2	
	전선	09149	스태이지디자인 I	3	1	2	전선	09145	스태이지디자인 II	3	1	2
	전선	07047	미술사	2	2		전선	09053	공간연출론	2	2	
	전선	20002	현장실습	3			전선	20002	현장실습	3		
소계				22	6	13				21	7	11
3	학선	04135	창업세미나	2	2		전필	09177	졸업작품제작 II (캡스톤디자인)	4	2	4
	전필	09176	졸업작품제작 I (캡스톤디자인)	4	2	4	전선	09102	디자인실무세미나	2	2	
	전선	09086	실내구조와 시공	2	2							
	전선	09125	디지털공간표현기법 V	3		3						
소계				11	6	7				6	4	4

디자인학부 실내환경디자인 전공 교육과정표

학년	1학기						2학기					
	이수 구분	코드	교과목	학점	시수		이수 구분	코드	교과목	학점	시수	
					이론	실습					이론	실습
1	학선	62005	Drawing Studio I	3		3	학선	04130	Drawing Studio II	3		3
	학선	09005	Form & Space I	3		3	학선	09006	Form & Space II	3		3
	교양	04144	시각예술과 자기개발능력	2	2		교양	04145	시각예술과 의사소통능력	2	2	
	전필	09164	기초공간연출디자인 스튜디오	4	1	3	전필	09166	공간연출디자인스튜디오 I	4	1	3
	전필	09165	기초실내환경디자인 스튜디오	4	1	3	전필	09167	실내환경디자인스튜디오 I	4	1	3
	전선	09121	디지털공간표현기법 I (CAD)	3		3	전필	09136	공간드로잉	3	1	2
							전선	09121	디지털공간표현기법 II (CAD)	3		3
소계				19	4	15				22	5	17
2	전필	09169	공간연출디자인스튜디오II	4	1	3	전필	09170	공간연출디자인스튜디오III	4	1	3
	전필	09171	실내환경디자인스튜디오II	4	1	3	전필	09172	실내환경디자인스튜디오III	4	1	3
	전선	09123	디지털공간표현기법 III (MAX)	3		3	전선	09142	디지털공간표현기법 IV (MAX)	3		3
	전선	09175	퍼니싱디자인	3	1	2	전선	09124	실내환경디자인세미나	2	2	
	전선	09149	스테이지디자인 I	3	1	2	전선	09145	스테이지디자인 II	3	1	2
	전선	07047	미술사	2	2		전선	09053	공간연출론	2	2	11
	전선	20002	현장실습	3			전선	20002	현장실습	3		
소계				22	6	13				21	7	22
3	학선	04135	창업세미나	2	2		전필	09179	졸업작품연구 II(캡스톤디자인)	4	2	4
	전필	09178	졸업작품연구 I(캡스톤디자인)	4	2	4	전선	09102	디자인실무세미나	2	2	
	전선	09086	실내구조와 시공	2	2							
	전선	09125	디지털공간표현기법 V	3		3						
소계				11	6	7				6	4	4



디자인학부 교과목 개요

Drawing Studio I Drawing Studio I

조형 예술의 근본이 되는 드로잉을 통하여 대상물에 대한 관찰력과 표현력 및 공간과 사물과의 관계를 파악할 수 있는 능력을 배양한다. 드로잉의 기본 개념, 명암의 형성과 톤(Tone), 사물과 기본형, 자연물 그리기, 원근법과 명암 이론, 원근법 실기, 명암법 실기 등으로 구성한다.

Form & Space I Form & Space I

3d 입체 형태를 구성하고 디자인을 하기 위한 기초적 접근과 아이디어를 만들고 구체화하기 위한 실험적 접근방식과 생각의 방법을 공부한다. 나아가 수업의 최종 결과물을 통해 형태를 만드는 다양한 과정을 경험하고, 새로운 접근 방법을 경험함으로써 다음 학문적 목표를 위한 밑거름이 되도록 한다.

Drawing StudioII Drawing StudioII

드로잉의 기본원리를 습득하고 심화한다. 개인의 발상을 시각적으로 기록하는 기능으로서의 드로잉을 실제 작품제작에 활용해 본다. 드로잉의 기본적인 훈련을 바탕으로 주제에 대한 심도 있는 접근을 해본다. 확장된 개념으로 드로잉에 대한 다양한 표현기법을 인지한 후 실제작업을 통한 실험과 응용을 통해 창의력과 개방적인 사고를 증진한다. 여러 매체를 통한 이미지 드로잉을 기본으로 다양한 접근을 통해 개성을 이끌어내 본다. 또한 현대미술에 있어서 다양한 작가들의 드로잉적인 표현기법을 익히고 이를 자신만의 표현방법으로 응용한다. 다양한 실험적인 드로잉을 통해 미적 감수성을 극대화하고 이를 시각적으로 표출할 수 있다.

Form & SpaceII Form & SpaceII

다양한 재료 부드러운 소재, 딱딱한 소재에서부터 일상용품에 이르기까지 다양한 재료를 다루어 발상에 적절한 표현력을 갖는다. 이를 위해 전통회화와 현대회화에서 다루지는 재료와 기법의 실습을 통하여 다양한 재료의 특성을 이해하고, 습득한 기법의 적용으로 창의적인 조형언어의 기초를 확립한다. 이와 같은 표현기법의 연구를 통해 미술에 있어 의미변화의 이유와 그에 따른 기법의 연관성을 이해하고 실습한다. 이를 바탕으로 개인의 작업성향이나 의도에 따른 다양한 기법들을 응용하여 창의적 사고를 도모할 수 있으며 표현발상의 기본적 학습을 통해 창조적 표현을 증가, 확대시킴과 동시에 현대미술의 흐름을 파악할 수 있다.

시각예술과 자기개발능력 Visual arts and self-development skills

모든 직업인들에게 공통적으로 요구되는 기초직업능력으로서의 자기개발능력은 직업인으로서 자신의 능력, 적성, 특성 등을 이해하고 목표 성취를 위해 스스로를 관리하며 개발해나가는 능력이다. 직업인을 둘러싸고 있는 환경은 끊임없이 변화하고 있으며, 그 변화의 속도는 점점 빨라지고 있다. 이에 따라 지식의 생성주기가 짧아지고 있어 자신이 가지고 있는 지식이나 기술이 과거의 것이 되지 않으려면 지속적으로 자기개발을 해야 되는 과제를 안고 있다. 또한 전 세계적으로 평생직장이라는 말이 사라지고 평생 동안 여러 개의 직업경력을 가지는 사람도 증가하고 있어 직업인들은 자신을 꾸준히 개발하여 가치를 높여야 하는 압력

을 받고 있다. 따라서 직업인들에게 변화하는 환경에 적응하고, 직장생활에서 높은 업무 수행성과를 내며, 자신의 경력을 관리하기 위하여 직업인으로서 자신의 능력, 적성, 특성 등을 이해하고 목표성취를 위해 스스로를 관리하며 개발해나가는 능력의 함양은 필수적이다.

시각예술과 의사소통능력 Visual arts and communication skills

모든 직업인들에게 공통적으로 요구되는 기초직업능력으로서의 의사소통능력은 직장생활에서 문서를 읽거나 상대방의 말을 듣고 의미를 파악하고, 자신의 의사를 정확하게 표현하고, 간단한 외국어 자료를 읽거나 외국인의 간단한 의사표시를 이해하는 능력이다. 직업인은 업무를 수행하는 과정에서 문서를 읽거나, 동료나 상사, 고객 등 다른 사람의 말을 듣고 의미를 파악하여 업무를 추진하며, 그에 따라 자신의 의견을 표현해야 하는 일이 일상적이다. 이때 원활한 의사소통이 이뤄지지 못한다면 자신의 의도를 잘 표현하지 못하고, 직장생활에서 자신의 가치를 드러내지 못하여 높은 업무 수행성과를 내기 어렵다. 따라서 의사소통능력 배양은 원만한 직장생활을 물론 원만한 인간관계를 유지하기 위해 필수적이다. 본 교과목은 특히 시각예술과 관련된 다양한 의사소통능력 함양에 필요한 지식, 기술, 태도를 습득하는 것을 목적으로 한다.

창업세미나 Foundation Seminar

디자인이 모든 사업에 있어서 경쟁력의 기본 혹은 핵심이 된지 오래 되었다. 특히, 디지털 시장에서는 디자인이 컨텍스트적인 브랜딩 (Contextual Branding)이나 제품의 프레임(Product Frame)을 만들어 내고 있고 사업 계획뿐만 아니라 경쟁력 그자체에 중요한 요소가 되었다. 앞으로 이는 더욱 더 창의적인 경제를 만들어 내는 근원이 될 것이다. 경영자나 사업가가 디자인을 이해 하지 못하거나, 디자이너가 사업이나 경영을 이해하지 못하면 그 사업은 경쟁력이나 생존의 문제에 부딪힌다. 창업 준비와 경영을 하기 위하여 어떤 과정들이 필요한지, 어떤 요소들이 미리 고려되어야 하는지, 창업과 경영의 기본적인 지식을 학습하고, 이를 기초로 팀 단위로 창의적이고 논리적인 사업계획 작성을 통하여 직접 응용해 본다. 또한 제안 프리젠테이션 통해 효과적인 전달 방법과 비평하는 과정을 통하여 객관적인 시점에서 보는 방법을 학습케 한다. 이런 과정을 통하여 현재 기업체에서 필요로 하는 현실적인(Practical)이면서 혁신적인(Innovative) 기획력과 프레임(Frame)에 기초한 논리적(Logical)인 생각 방법도 학습케 한다.

시각디자인실습 I Visual Design Bases I

평면과 공간 속에서의 시각언어를 이해하기 위하여 형태, 색채, 재질, 공간, 대비, 리듬, 비례, 강조 등과 같은 개념적 요소들을 활용하여 시지각의 기본원리를 실습하고 추상적 표현능력을 배양한다. 이 과정에서는 디자인의 이론적 배경과 이를 적용하는 디자인에 이르는 기초적인 과정을 실습한다. 디자인의 역사의식, 사회적 조응, 조형이론을 바탕으로 작품전개에 있어서 개인의 창의성과 일반적인 개연성을 조화하여 시각적으로 표현할 수 있는 방법을 익힌다.

Light, Color&Design I, II Light, Color&Design I, II

Light and Color Design 수업은 빛과 그림자, 색채를 다양한 소재를 이용하여 어떻게 디자이너로서 풀어 가는지를 배우는 디자이너의 기초 과정이다.

색채와 모든 사물들의 환경적 요소와 시지각의 차이 등 다양한 이미지의 변화를 이해하고, 느끼고, 표현해 보는 디자인 입문의 기초가 되는 원리교육으로 사람의 마음, 사랑, 행복을 자유자재로 나타낼 수 있는 능력을 배양 시킨다. 색채 이미지가 파생시키는 다양한 디자인

적 활용 가능성을 고찰하고 전반적인 색채이론을 학습한다.

우리문화조형실습 Design Practice for Korean Cultural Heritage

한국 전통예술 작품을 분석 연구하여 조형적 특성과 미를 이해하는 것으로부터 작품 감상, 미적 안목의 신장과 미적 정서, 조형 능력의 함양, 세계 문화의 이해 등을 통한 전통계승의 창조적 디자인 작업을 실습한다. 서양과 다른 동양의 미와 한글의 문자조형을 살펴보고, 한글 문자조형의 사례연구와 실기, 각자의 작품을 통해 새로운 발전방향을 모색해본다. 또한, 한글 캘리그래피 작품을 통해 전통의 계승과 현대적 발전 방법을 찾아 시도해본다.

시각디자인실습II Visual Design PracticeII

개념을 설정하고 자료조사를 통하여 결과에 이르기까지의 디자인과정을 단계적으로 실습한다. 아날로그방식에서 디지털방식으로 전환되는 그래픽디자인 환경변화의 과도기적 상황에서 급변하는 인쇄환경에 적절히 대응할 수 있는 디자이너의 역량을 함양한다. 특정한 시각전달 매체를 설정하여 커뮤니케이션 일반에 대한 디자인적 문제 해결을 위해, 창의적 디자인 발상과 합목적적인 전개와 표현에 이르는 종합적인 과정을 경험함으로써 전문적인 디자인 능력과 새로운 디자인 시각을 배양한다. 또한 전통적인 관점을 벗어난 새로운 디자인의 방향과 오늘날의 디자인과 디자인 활동 일반을 점검한다.

기초 Computer Graphics / Basic Computer Graphics

컴퓨터 미디어를 통하여 디지털 이미지프로세싱의 전반적인 이해와 함께 기본적인 디자인 감각을 학습하도록 한다. 각 그래픽 프로그램의 역할과 활용범위를 실습하며 컴퓨터 기본지식과 실무적 과제를 실습한다. 디자이너의 표현수단은 소프트웨어를 활용하여 디자인을 개발하고, ReDesign한다. 디자인개발에 따른 자료조사와 분석, 분류하고 자료화하며 각종 자료수집에 따른 다양한 발상과 창의적 발상, 디자인 요소를 활용한 아이디어를 도출한다.

고급 Computer Graphics / High-end Computer Graphics

기초 Computer Graphics 에서 이루어졌던 실습내용을 바탕으로 틀에 대한 다양한 연습뿐만 아니라 독창적인 아이디어와 감각을 표현하는데 컴퓨터를 효과적으로 활용하는 것을 중점을 둔다. 컴퓨터 그래픽의 응용력을 체계적으로 익히고, 각종 그래픽 소프트웨어를 사용해 그래픽처리능력을 배양하기 위해 본 교과목은 컴퓨터그래픽 응용, 포토샵 활용, Illustrator 심화, 홈페이지 구축, 그래픽을 이용한 디자인 등을 과목 내용으로 구성한다.

Typography I , II Typography I , II

글자체는 일반적으로 '한 벌의 문자.서체 등에 대하여 독특한 형태의 디자인을 한 것'을 말하며, 글자체는 의미전달의 수단일 뿐 만 아니라 글자들 간에 조화를 통하여 조형적 의미를 표현한다. 교육은 인쇄 기술적 방법과 컴퓨터에 의한 디지털작업을 실습한다. 서체의 종류, 글자가 주는 이미지, 서체의 크기, 여백, 행간, 편집디자인의 기본 요소인 타이포그래피 요소를 통해 작품화와 편집의 기본 요소를 이해하기 위해 본 교과목은 타이포그래피의 개념, 타이포그래피의 실제, 타이포그래피의 요소, 타이포그래피 커뮤니케이션의 기본, 타이포그래피 커뮤니케이션의 방법, 광고 속의 타이포그래피, 타이포그래피의 문제해결과 가치, 인쇄과정의 지정방법 등으로 구성한다.

편집디자인 I Publication Design I

전통적 미디어인 종이와 활자에 초점을 두어 현장감 있는 주제를 제시하고 기획으로부터 디

자인, 편집, 제책, 생산에 이르는 전 과정을 디지털화된 현장실무위주의 과정을 통하여 완성도 높은 결과를 이끌어 내도록 유도한다. 정보의 전달력과 미적 감흥을 동시에 불러일으키는 성공적인 커뮤니케이션을 전제로 편집디자인에 대한 창의적인 감각을 익히도록 한다. 이에 본 교과목에서는 편집디자인에 대한 보편적, 상식적 감각을 소개하고 구체적인 편집 레이아웃, 일러스트레이션을 사진자료와 함께 설명한다. 출판물을 3차원적인 요소로 파악하고 지면이 가진 패턴과 잠재력에 대한 폭넓은 이해를 유도한다. 시각적 질서를 통해 가장 효과적인 커뮤니케이션이 이루어지기 위한 편집디자인의 중추적인 요소인 레이아웃과 그리드 시스템의 활용방법에 중점을 두고 인쇄체를 실습한다. 그리고 지면을 채우고 있는 미시적인 구성요소에 해당하는 타이포그래피와 일러스트레이션의 유기적인 관계를 익힌다. 이를 바탕으로 현장실무 능력과 동시에 디자이너로서의 독창성을 배양한다.

편집디자인II Publication Design II

기획에서 원고, 편집, 인쇄의 과정을 거쳐 대중들에게 배포되기까지의 편집 디자인의 전반적인 과정을 체계적으로 이해하도록 한다. 책이 만들어지기까지 여러 단계를 거쳐 원고가 활자화되도록 하는 것을 편집이라고 한다. 이렇게 편집된 원고를 보기 좋게 시각적으로 구성하여 신문, 잡지, 책 등의 인쇄물들로 만들 수 있게 하는 것을 편집디자인이라고 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 편집 및 인쇄과정을 이해하고 실생활에 필요한 편집디자인 작업을 진행함으로써 일러스트레이션, 레이아웃, 사진 등 다양한 디자인 요소를 체득하도록 하며 교육 후 종합예제를 통해 현장실습을 한다. 기획 단계에서부터 디자인의 전반 과정을 체계적으로 이해하도록 하여 실무능력을 갖춘 창조적 디자이너를 양성하고자 한다.

광고디자인 I Advertising Design I

소비자를 설득하는 장치로 효과적인 광고 표현이 어떻게 이뤄질 수 있는가를 살펴보고 광고의 효율성을 극대화할 수 있는 광고디자인의 표현방법을 연구한다. 광고디자인은 주로 상품이나 서비스에 대해 많은 사람들의 욕구를 자극하고 행동을 환기 촉진하여 판매상의 효과를 거두려는 상업선전을 말한다. 고도로 발달한 현대 산업 사회에서는 모든 것이 정보 전달로 이뤄진다. 그러므로 광고는 현대 사회의 꽃이라 해도 과언이 아니며, 효과적인 광고 표현은 소비자를 설득하는 장치로서 광고 효율성을 좌우할 만큼 매우 중요하다. 본 교과목은 소비자 변화를 반영하고 경쟁 광고 표현 분석을 바탕으로 광고 커뮤니케이션과 광고 제작시 아이디어 발상법, 표현형식 및 기법에 관한 이론을 학습한다. 이를 바탕으로 효과적인 광고 표현기법을 실습하여 탁월한 광고 제작 기술과 능력을 기를 수 있다.

광고디자인II Advertising Design II

다양한 매체를 통해 이뤄지는 광고를 관통할 수 있는 효과적인 아이디어 발상을 실습과 함께 체득한다. 광고디자인은 디지털 시대가 요구하는 광고제품 디자인, 광고편집 디자인, 인터넷 웹디자인, 사인간판 디자인, 출판 일러스트레이션 등을 비롯한 광고작품을 말한다. 따라서 본 교과목은 효과적인 광고를 만들기 위해 차별화된 콘셉트를 추출해내고 시각화하는 작업을 한다. 분석된 주제에 따라 신문, 잡지광고, 포스터, TV-CM 등의 매체에 이미지와 카피 등을 총체적으로 적용하는 광고제작 과정을 경험해본다. 또한 실습과 함께 AE(Account Executive)의 역할을 위한 종합적인 광고 프로세스를 이해하여, 자연스럽게 광고 제작 단계에서부터 차별화된 마케팅 전략을 수립해본다.

브랜드디자인 I, II Brand Design I, II

통합적인 브랜딩 개념의 이해를 바탕으로 기획, 리서치, 전략수립을 통해 브랜드개발 기획안을 수립하고 브랜드디자인에 필요한 비주얼아이데이션, 적용 아이템개발 및 선정, 시안 디자인 개발, 테스트에 이르는 과정을 브랜드스토리텔링을 통하여 브랜드 로고와 디자인 콘셉트 프레젠테이션을 위한 원칙, 기준, 전략을 설정하고 창의적인 시각화 작업을 한다

웹디자인 I, II Web Design I, II

HTML의 이해로부터 새로운 사이트설계의 기획력, Contents의 분석력, 세련된 디자인, 작동법의 설계와 Database의 처리에 이르는 Web Design 전반에 걸친 설계내용을 지도하고 사용자 중심 Interface의 다양한 방법을 모색한다.

Web Design I 에서 학습한 지식을 바탕으로 웹표준화 환경에서의 제작방식과 제작과정의 변화에 주목하여 웹퍼블리싱 프로그램을 통해 웹디자이너의 역할과 소양을 습득한다.

출판미디어디자인스튜디오 I, II Publishing Media Design Studio I, II

출판의 기획에서 인쇄에 이르는 전 과정을 하나의 유기적인 관계 속에서 바라본다. 실습을 통해 출판제작에 대한 실무적인 감각을 쌓도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 디자인 개요의 해석에서 그리드 구성, 표지 디자인, 제작 과정, 그리고 인쇄와 제본에 이르기까지 출판에 대한 개괄적인 과정을 진행함으로써 전달하고자 하는 정보를 정확하면서도 시각적인 조화를 이루도록 편집하고, 직접 인쇄물로 완결하는 과정을 경험하도록 한다. 이를 바탕으로 디자인을 완성하고 출력소와 인쇄소를 거쳐 출판된 책을 직접 만져보면서 편집디자이너로서의 책임감과 소명의식을 지니도록 한다. 현장에서 발생할 수 있는 문제점에 능동적으로 대처할 수 있는 전문가로서의 자질을 키우도록 한다.

매스미디어광고디자인스튜디오 I Mass Media Advertising Design Studio I

커뮤니케이션으로서의 광고의 역할과 가능성을 기획과 제작의 전반적인 과정을 통해 실습한다. 광고란 명시된 광고주가 특정한 상품 또는 서비스, 그리고 그것을 제공하는 회사에 관한 정보를 비대인적 매스 미디어를 유료로 이용하여 불특정 다수의 소비자나 고객 또는 일반 대중에게 전달하여 이들의 태도를 변용시키고 구매 행동을 유발함으로써 판매를 촉진하는 설득적 커뮤니케이션의 한 형태이다. 따라서 본 교과목은 시장 분석과 아이디어의 발상에서부터 시작되는 기획, 그리고 이를 다양한 광고매체의 특성에 부합하는 표현방법으로 발전시켜나가는 제작과정을 직접 체험함으로써 기획력과 실무적 감각을 익히고 광고에 창의적 내용을 담아내는 기법을 구사하는 능력을 기를 수 있다.

브랜드디자인스튜디오 I, II Brand Design Studio I, II

산업현장에서 바로 응용할 수 있는 디자인 매니지먼트의 개념을 이해하고, 브랜드아이덴티티의 중요성, 다양성, 확장성을 파악한 후 브랜드 마케팅 전략에 근거한 과학적, 분석적 논리와 창조적 역량을 갖추도록 한다. 마케팅에 이르는 통합적 브랜딩 개념을 이해하고, 기획, 시장조사를 통한 제안, 디자인 프레젠테이션, 전시, 사후 간리에 이르는 총체적 과정을 주어진 프로젝트를 진행하며 실습한다. 또한, 브랜드의 글로벌화에 따른 글로벌 스토리텔링의 개발과 함께 글로벌 브랜드이미지를 단순화 된 시각언어로 표현함으로써 통합커뮤니케이션으로서의 토탈디자인 개념을 이해한 브랜드 아이덴티티 디자인 개발 능력을 키운다.

패키지디자인 Package Design

종합예술의 매개체인 패키지디자인은 편집디자인, CI, BI, 타이포그래피, 패턴, 디스플레이, 색채연구, 지기구조, 도화등 디자인의 종합예술의 표현이라해도 과언이 아니다. 본 과목은 디자인의 꽃이라 불리는 패키지디자인을 통해 디자이너가 육성해야할 전문적인 디자인 과정을 인지하도록 진행할 것이며 제품의 기본정보와 시장성의 초두역할을 하는 패키지의 기본적인 디자인 정보를 제공하며 이를 바탕으로 마케팅과 디자인의 치밀한 협력관계를 이해하도록 한다. 보다 효율적인 수업방향을 진행하기 위하여 디자인기획을 진행, 제작, 판매성을 고려한 참신하고 혁신적인 크리에이티브를 활용한다.

모션커뮤니케이션 I, II Motion Communications I, II

각 영상 분야에서 요구되는 동영상의 기초 소양의 습득을 위한 문자, 이미지를 움직임으로 연동하는 기술 및 기법을 실습한다. 또한 각종 사례를 분석하고 창의적이고 미래지향적인 매체의 확장성을 실험한다.

뮤직 비디오, 다큐멘터리, 교육 매체 등과 같은 텔레비전 광고나 영화 외의 다양한 영역에서 필요한 동영상 이미지의 기획과 촬영, 편집에 이르는 기초적인 동영상 표현 기법과 여러 가지 CD 타이틀, 홈페이지 디자인, 인터넷 정보검색 등을 감상한다. 아울러 멀티미디어 디자인의 원리를 이론적으로 이해하며, 관련 소프트웨어를 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다. 본 교과목은 휴먼 인터페이스의 원칙, 일반적 디자인 고려 사항, 휴먼 인터페이스 디자인과 개발 과정, 메뉴, 윈도우, 대화상자, 조절 장치, 아이콘, 컬러, 동작 등으로 구성된다.

매스미디어광고디자인스튜디오II Mass Media Advertising Design StudioII

광고에서 기획과 제작만큼이나 중요한 마케팅에 대한 전략적인 이해를 도모한다. 마케팅과 커뮤니케이션의 총합적 개념에 바탕을 둔 광고의 정의에 대한 견해와 구성요소의 이해는 어느 한 쪽에 치우쳐서만 생각할 수 없는 것이다. 그러므로 광고는 마케팅이라는 상황에서 '마케팅의 흐름'을 타고 가는 설득커뮤니케이션과 같은 마케팅 커뮤니케이션이라는 견해가 있다. 따라서 본 교과목은 다양한 영상 매체와 신문, 잡지 등의 인쇄 매체에 복합적으로 노출되는 광고를 분석하며 보다 전략적인 측면에서 광고를 다룬다. 광고에서 마케팅이란 어떠한 요소이며 어떻게 이루어지는지를 학습하고 소비자, 제품, 시장의 마케팅에서 광고전략 크리에이티브 표현에 이르는 전략적 접근 방법을 이해할 수 있다.

디지털커뮤니케이션 디자인스튜디오 I, II Digital Communication Design Studio I, II

각 학생들은 졸업 후 진출 분야를 세분하여 설정하고 모션커뮤니케이션 및 인터랙티브 디자인 등의 디지털 디자인 업무에 적응할 수 있도록 실무적 수준의 작품제작을 심화학습한다. 특히 공간예술과 시간예술의 주요 요소를 이해하여 이야기적 구성을 통해 시각적 소통 방법을 모색한다.

인터랙티브미디어 Interactive Media

다양한 디지털 미디어의 소통에 있어서 사용자 중심의 디자인과 상호작용적(인터랙션) 특성에 대해 이해하고 각 종 사례를 바탕으로 한 인터페이스디자인과 프로그래밍을 통한 구동방법을 실습한다. 인터랙션실습을 위하여 프로그램 활용에 관한 모바일, 웹사이트, 키오스크 디자인 등 다양

한 인터페이스의 상호작용 디자인의 활용과 제작과정을 실습한다.

기초공간연출디자인스튜디오 Basic space design Studio

본 수업은 공간연출디자인전공의 기초공간디자인 스튜디오로서 공간의 기초개념을 학습하고 실습한다. 첫번째 프로젝트는 '평면에서 입체로' 라는 작품제작으로서 평면의 회화작품을 입체 시키는 실습으로 기존의 공간계획을 하는데 있어서 평면도를 입체적으로 설계하는 작업과 유사하다. 공간을 계획하는데 평면을 다차원적으로 인지하는 상상력을 훈련하는 수업이다. 두번째 프로젝트는 '신체와 공간'을 실습하는 수업으로 인간의 신체를 감싸고 있는 공간을 설계하는 수업이다.

기초실내환경디자인스튜디오 Basic space design Studio

실내디자인 기획 영역에서 사용자 요구사항을 분석하고 프로젝트에 대한 전반적인 설계 개념을 파악·검토·설정하여 스페이스 프로그램을 작성하는 지식을 학습한다.

실내디자인 기획 영역에서 실내디자인 기획 단계의 내용을 토대로 프로젝트 기본 원칙과 디자인 개념에 근거하여, 실내공간을 구성하고 있는 제반 요소에 대해 통합적이고 조형적인 계획을 수립하고 구체적인 기본도면 등을 작성하는 능력을 실습한다.

더불어 우리 전통 예술 혼과 타 문화권과의 차별성에 대한 이해를 기반으로 오늘날의 작가정신으로 과정을 학습하고, 과학기술과 융합된 방법론의 적용으로 실험적이고 창의적인 작품결과를 도출한다.

디지털공간표현기법 I (CAD) Digital space representation techniques I (CAD)

디자인(설계)의 내용을 객관적으로 표현할 때 일반적으로 (설계)도면을 작성합니다. 설계도면은 누구나 알아볼 수 있어야 하고 누구에게나 동일한 정보를 제공해야 합니다. 그래서 설계도면을 만들 때 반드시 지켜야 하는 여러 가지 약속과 규칙이 있는데 이는 제도 수업을 통해 따로 자세히 배우게 될 것입니다

공간연출디자인스튜디오 I Major common studio I

공간디자인: 공간연출에 대한 풍부한 상상력과 발상의 독자성을 키우고 사람과 정보가 교류하는 쌍방향 커뮤니케이션을 위해 자신이 추구하는 공간을 아름답게 연출할 수 있도록 기능적, 심미적인 부분 등을 교육하며, 여러 가지 상황 및 조건에서도 공간연출이 가능하도록 기초지식을 쌓는다. 다양한 공간연출디자인 영역 중에서 소규모 홍보공간 (백화점, 식음료 공간, 쇼윈도우디스플레이), 비상설 전시 (모터쇼, 기업홍보전시, 박람회 등의 특별전시), 상설전시 (박물관, 과학관, 체험관) 등의 공간연출디자인을 통하여 전시목표에 맞는 공간구성을 학습하도록 한다. 또한 관람자들에게 효과적으로 전시 내용을 전달하기 위하여 다양한 규모의 전시관에 맞는 이론과 개념을 학습하며 문화, 역사, 사회, 예술 등 다양한 분야의 콘텐츠를 습득하고 그러한 콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체와 디스플레이방법을 습득할 수 있도록 한다. 최종적으로는 실무에 적용할 수 있도록 전시기획과 전시기본설계, 전시실시설계, 3D 디자인, MI계획, 운영 및 홍보계획을 하는 것을 목표로 한다.

실내환경디자인스튜디오 I Major common studio I

실내디자인: 실내디자인의 다양한 요소를 이해하고 실습을 통해 디자인 프로세스 전반에 걸친 기법을 습득하여 아이디어를 결과물로 성공적으로 이끌어내는 실무 감각을 기른다. 공간에

대한 이해부터 도면작업, 시공에 이르기까지의 실내디자인의 전 과정을 이해하고 주어진 프로젝트를 가상으로 진행해 보면서 실내디자인에 대한 현장 감각을 체득한다. 구체적으로 실내 디자인의 기본 계획, 공간계획, 디자인 요소, 디자인의 원리, 빛, 색, 바닥과 천정, 벽 창 문, 기본내장 재료, 공동 공간, 가구, 작업 공간 등에 대해 자세히 살펴보고 실습한다. 이를 통해 급변하는 현대사회의 공간목적에 적합하면서도 독자적인 미감을 드러낼 수 있는 실내디자인에 대한 실무적 능력과 함께 창조력을 기를 수 있다.

환경디자인: 인간과 환경의 상호작용이라는 새로운 디자인 패러다임에 의해 대두되고 있는 환경 디자인에 대하여 실습한다. 환경디자인은 특히 최근 물질적인 발전을 위한 집합소라는 도시의 역할을 보다 인본주의적인 공간으로 해석하며 급속히 주목되기 시작하고 있다. 본 교과에서는 환경 디자인의 의미를 충분히 숙지하고 다양한 의견을 교환하는 가운데 첨단화 화두를 포착하고 이에 대한 심도 깊은 토론을 전개함으로써 새로운 시대의 변화에 의한 인간 본연의 가치를 중시하는 공간에 대한 창조적인 아이디어 발상법을 유도한다. 또한 이와 합치하는 구체적인 디자인 요소를 개발하고, 디자인을 완성하는 과정을 경험하도록 한다. 이를 통해 환경디자인의 영역에 대한 아이디어와 안목에 도움을 줄 기본적인 디자인 감각을 수립하고 최신 디자인 경향에 대한 이해를 높이고자 한다.

공간드로잉 Drawing space

건축물 내부 공간 활용에 관한 요구가 증가함에 따라 상호 기능적 측면을 높이고 개성을 표현할 수 있는 내부 공간을 꾸미는 방법이 다양하게 연구되고 있다.본 교과목은 제도의 기본과 용구 사용법, 제도의 특징, 도면 보는 법, 도면 작성법을 설명하고 다양한 실기과제를 통해 도면작업을 해본다. 또한 공간표현의 기초적인 방법들을 개별적인 유형으로 해결함으로써 추상적 개념에서 구체적 개념으로의 전환이라는 사실적 표현능력을 학습한다. 이를 통해 재료와 용구 및 기법을 통한 대상감사능력과 평면공간의 장악능력을 길러 제도의 기초적 감각을 연마할 수 있다.

디지털공간표현기법II(CAD) Digital space representation techniquesII(CAD)

CAD실습 I 에 이어 SOLID, SURFACE, 사용자 좌표계 및 화면 조정 명령과 같은 좀 더 향상된 제도 기술을 학습하고 보다 효율적인 도면 제작 방법과 고급화된 3차원 모델링 능력을 배양한다. 세부 내용으로는 실무 도면의 연습과 도면층 관리, 도면 조회 명령, 환경설정과 Plotting을 학습하며, 3차원 작업의 기초에서 뷰포인트(Vpoint)와 뷰포트(Vports), 3차원 좌표계와 동적 시각화에 대해 학습한다. 3차원 명령어 학습에서는 Surf Modeling, Solid Modeling, 렌더링에 대해 강의 및 실습한다. 3차원 명령어 실습에서 기본 건축도면 3차원 모델링 실습, Barcelona Chair, Villa Savoye에 대해 학습한다.

공간연출디자인스튜디오II Major common studioII

공간디자인: 공간연출에 대한 풍부한 상상력과 발상의 독자성을 키우고 사람과 정보가 교류하는 쌍방향 커뮤니케이션을 위해 자신이 추구하는 공간을 아름답게 연출할 수 있도록 기능적, 심미적인 부분 등을 교육하며, 여러 가지 상황 및 조건에서도 공간연출이 가능하도록 기초지식을 쌓는다. 다양한 공간연출디자인 영역 중에서 소규모 홍보공간 (백화점, 식음료 공간, 쇼윈도우디스플레이), 비상설 전시 (모터쇼, 기업홍보전시, 박람회 등의 특별전시), 상설전시 (박물관, 과학관, 체험관) 등의 공간연출디자인을 통하여 전시목표에 맞는 공간구성을 학습하도록 한다. 또한 관람자들에게 효과적으로 전시 내용을 전달하기 위하여 다양한 규모의 전시관에 맞는 이론과 개념을 학습하며 문화, 역사, 사회, 예술 등 다양한 분야의 콘텐츠를 습득하고 그리

한 콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체와 디스플레이방법을 습득할 수 있도록 한다. 최종적으로는 실무에 적용할 수 있도록 전시기획과 전시기본설계, 전시실시설계, 3D 디자인, MI계획, 운영 및 홍보계획을 하는 것을 목표로 한다.

실내환경디자인스튜디오II Major common studioII

실내디자인: 실내디자인의 다양한 요소를 이해하고 실습을 통해 디자인 프로세스 전반에 걸친 기법을 습득하여 아이디어를 결과물로 성공적으로 이끌어내는 실무 감각을 기른다. 공간에 대한 이해부터 도면작업, 시공에 이르기까지의 실내디자인의 전 과정을 이해하고 주어진 프로젝트를 가상으로 진행해 보면서 실내디자인에 대한 현장 감각을 체득한다. 구체적으로 실내 디자인의 기본 계획, 공간계획, 디자인 요소, 디자인의 원리, 빛, 색, 바닥과 천정, 벽, 창 문, 기본내장 재료, 공동 공간, 가구, 작업 공간 등에 대해 자세히 살펴보고 실습한다. 이를 통해 급변하는 현대사회의 공간목적에 적합하면서도 독자적인 미감을 드러낼 수 있는 실내디자인에 대한 실무적 능력과 함께 창조력을 기를 수 있다.

환경디자인: 인간과 환경의 상호작용이라는 새로운 디자인 패러다임에 의해 대두되고 있는 환경디자인에 대하여 실습한다. 환경디자인은 특히 최근 물질적인 발전을 위한 집합소라는 도시의 역할을 보다 인본주의적인 공간으로 해석하며 급속히 주목되기 시작하고 있다. 본 교과에서는 환경 디자인의 의미를 충분히 숙지하고 다양한 의견을 교환하는 가운데 첨단화 화두를 포착하고 이에 대한 심도 깊은 토론을 전개함으로써 새로운 시대의 변화에 의한 인간 본연의 가치를 중시하는 공간에 대한 창조적인 아이디어 발상법을 유도한다. 또한 이와 합치하는 구체적인 디자인 요소를 개발하고, 디자인을 완성하는 과정을 경험하도록 한다. 이를 통해 환경디자인의 영역에 대한 아이디어와 안목에 도움을 줄 기본적인 디자인 감각을 수립하고 최신 디자인 경향에 대한 이해를 높이고자 한다.

디지털공간표현기법III(MAX) Digital space representation techniquesIII(MAX)

이 과목은 여러 가지 3D그래픽을 구현해 줄 수 있는 프로그램 중 현재 인테리어 실무에서 가장 많이 사용되고 있는 3D Studio Max와 V-ray라는 프로그램을 익히는 과목입니다.1학기 중에는 3D Studio Max의 여러 가지 기능 중 형태를 만드는 과정인 모델링과 오브젝트 표면에 재질을 입히는 과정인 맵핑이 주된 수업내용이 되겠습니다. 여기에 간단하게 조명과 카메라를 설치하여 기초적인 렌더링 과정까지 진행이 되며, 본격적인 렌더링이나 여러 가지 다양한 고급 표현기법은 2학기에 이어서 진행이 됩니다.

퍼니싱 디자인 Furnishing Design

퍼니싱 디자인은 실내 공간 계획을 토대로 설계 개념에 부합하는 재료의 특성을 고려하고, 실내공간의 용도와 시공에 필요한 마감 재료를 선별하는 디자인 능력을 배운다. 또한 마감 계획 단계에서 필요로 하는 실내 공간의 용도와 사용자의 행태적, 심리적 특성을 고려하는 색채계획, 조명계획, 가구계획을 수립하는 능력을 포함하여 배운다. 각 계획별 조형성, 안전기준, 시공성 등을 파악하여 마감재 선별, 색채, 조명, 가구 계획을 구체화하고, 실무에서 클라이언트와의 마감계획에 대한 목표, 계획 방향, 모티브, 컨셉, 결과물 등을 설득력 있게 프레젠테이션할 수 있는 능력도 키운다

스테이지디자인 I Stage Design I

본 교과목은 세트디자인에 대한 전반적인 지식을 함양하고 기초적인 내용을 실습으로 체득한

다. 구체적으로 세트디자이너의 역할, 세트장치의 기능, 제작진의 구성, 세트디자이너의 과정, 세트 디자인에 필요한 장비와 재료 등에 대한 이론적 학습은 물론 시대별 작품을 분석하고, 주어진 공간의 조건을 활용해 디자인하고, 디자인된 내용을 투시도와 평면도, 측면도, 제작도로 표현하는 방법과 모델을 만들어 연출자와 배우에게 디자인된 내용을 발표하는 단계까지 세트디자이너의 책임과 역할을 배우고 실습한다. 여러 세트디자인 분야에 걸쳐 다중적인 매체로 활용될 수 있는 기초적인 지식과 기술을 배양함으로써 세트디자이너로서의 기본소양을 갖추 수 있다.

미술사 The story of art

미술의 역사를 대표하는 작가 및 작품을 고찰하며, 사조구분과 더불어 회화양식의 이해, 개별 작품에 대한 감상과 분석능력을 기른다. 고대에서 현대에 이르는 미술역사 속에서 각 시대를 대표하는 사상 및 조형의식과 이와 관계된 이념, 문화, 정치, 종교 등 포괄적인 사회적 배경을 학습한다. 작가와 작품에 대한 미술사적 이해와 함께 당대 문화의 흐름을 파악하며, 미술전반에 대해 포괄적으로 인식한다. 시기별, 사조별, 양식별로 미술작품을 분석함으로써 감상능력과 분석능력을 함양한다. 회화이론과 역사적 인식을 작품 감상과 함께 학습함으로써 비평적으로 수용하고 해석할 수 있다. 이를 통해 현대회화를 분석하고 조망할 수 있다.

공간연출디자인스튜디오Ⅲ Major common studioⅢ

공간디자인: 공간연출에 대한 풍부한 상상력과 발상의 독자성을 키우고 사람과 정보가 교류하는 쌍방향 커뮤니케이션을 위해 자신이 추구하는 공간을 아름답게 연출할 수 있도록 기능적, 심미적인 부분 등을 교육하며, 여러 가지 상황 및 조건에서도 공간연출이 가능하도록 기초지식을 쌓는다. 다양한 공간연출디자인 영역 중에서 소규모 홍보공간 (백화점, 식음료 공간, 쇼윈도우디스플레이), 비상설 전시 (모터쇼, 기업홍보전시, 박람회 등의 특별전시), 상설전시 (박물관, 과학관, 체험관) 등의 공간연출디자인을 통하여 전시목표에 맞는 공간구성을 학습하도록 한다. 또한 관람자들에게 효과적으로 전시 내용을 전달하기 위하여 다양한 규모의 전시관에 맞는 이론과 개념을 학습하며 문화, 역사, 사회, 예술 등 다양한 분야의 콘텐츠를 습득하고 그러한 콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체와 디스플레이방법을 습득할 수 있도록 한다. 최종적으로는 실무에 적용할 수 있도록 전시기획과 전시기본설계, 전시실시설계, 3D 디자인, MI계획, 운영 및 홍보계획을 하는 것을 목표로 한다.

실내환경디자인스튜디오Ⅲ Major common studioⅢ

실내디자인: 실내디자인의 다양한 요소를 이해하고 실습을 통해 디자인 프로세스 전반에 걸친 기법을 습득하여 아이디어를 결과물로 성공적으로 이끌어내는 실무 감각을 기른다. 공간에 대한 이해부터 도면작업, 시공에 이르기까지의 실내디자인의 전 과정을 이해하고 주어진 프로젝트를 가상으로 진행해 보면서 실내디자인에 대한 현장 감각을 체득한다. 구체적으로 실내 디자인의 기본 계획, 공간계획, 디자인 요소, 디자인의 원리, 빛, 색, 바닥과 천정, 벽창 문, 기본내장 재료, 공동 공간, 가구, 작업 공간 등에 대해 자세히 살펴보고 실습한다. 이를 통해 급변하는 현대사회의 공간목적에 적합하면서도 독자적인 미감을 드러낼 수 있는 실내디자인에 대한 실무적 능력과 함께 창조력을 기를 수 있다.

환경디자인: 인간과 환경의 상호작용이라는 새로운 디자인 패러다임에 의해 대두되고 있는 환경디자인에 대하여 실습한다. 환경디자인은 특히 최근 물질적인 발전을 위한 집합소라는 도시의 역할을 보다 인본주의적인 공간으로 해석하며 급속히 주목되기 시작하고 있다. 본 교과에서는

환경 디자인의 의미를 충분히 숙지하고 다양한 의견을 교환하는 가운데 첨단 의 화두를 포착하고 이에 대한 심도 깊은 토론을 전개함으로써 새로운 시대의 변화에 의한 인간 본연의 가치를 중시하는 공간에 대한 창조적인 아이디어 발상법을 유도한다. 또한 이와 합치하는 구체적인 디자인 요소를 개발하고, 디자인을 완성하는 과정을 경험하도록 한다. 이를 통해 환경디자인의 영역에 대한 아이디어와 안목에 도움을 줄 기본적인 디자인 감각을 수립하고 최신 디자인 경향에 대한 이해를 높이고자 한다.

디지털공간표현기법Ⅳ(MAX) Digital space representation techniquesⅣ(MAX)

인테리어 디자이너의 상상력을 여러 사람에게 가장 효과적으로 표현하고 프리젠테이션 할 수 있는 3차원 그래픽 프로그램인 “3D Studio MAX”와 “V-ray”를 습득하는 과목입니다. 지난 학기에 주로 학습한 기초 모델링에 이어 이번 학기에는 좀 더 복잡한 모델링 방법과 렌더링, 재질과 조명 등 여러 가지 다양한 고급 표현기법을 학습하게 됩니다. 수업방식은 여러 가지 예제의 시연을 학생들이 따라 해 가며 습득해 나가는 방식을 중심으로, 학생 개개인과 상담을 통해 각자의 부족한 부분을 보충하며 좀더 완성도 높은 작품을 만들 수 있도록 할 계획입니다. 중반 이후에는 실제 실무에서 작업된 3D 공간을 직접 따라 해 보며 그 동안 배운 기능들을 어디에 어떻게 적용을 시켜야 하는지 응용력을 기르는 시간을 가질 계획입니다.

실내환경디자인세미나 Interior Environment Design Seminar

인간과 실내 환경이라는 관계성에서 필요한 요소들을 기능적, 미적, 경제적으로 구성하여 인간을 위해 쾌적한 생활문화를 유지하는데 필요한 실내공간을 창조하는 실내환경디자인의 직무와 관련하여 실내디자인학, 관련 이론과 이슈들을 토론하고 공유하는 수업이다. 본 교과목을 통해서 공간과 인간의 소통 문제를 본질적으로 고민하고, 다양한 방법론적, 논리적, 철학적 사고에 기반 하여 창조적인 공간을 디자인할 수 있는 지식의 토대를 마련할 수 있다.

스태이지디자인Ⅱ Stage DesignⅡ

본 교과목은 세트디자인실습Ⅰ에서 습득한 세트디자인에 대한 개괄적인 지식을 보다 깊이 있게 학습한다. 구체적으로 세트디자이너의 책임과 역할, 세트의 중요성, 세트디자인의 과정, 디자인에 필요한 도면작성법 등을 학습한다. 또한 현장 작업에 필요한 디자인의 언어, 세트의 구조와 종류, 모형제작, 장치기술과 채색 및 조립을 다룬다. 아울러 초기 디자인과정에서의 계획이론 및 각종 테마별 공간의 계획적 특성과 현황을 분석, 고찰함으로써 합리적인 계획의 기초를 형성한다. 세트디자인의 이론과 디자인의 실재를 고찰하고 세트디자인에 대한 전문적인 시각을 배양함으로써 독자적인 조형관을 확립할 수 있다.

공간연출론 Space Direction theory

공간을 구성하고 있는 다양한 요소 중에서 형태가 없는 공간연출의 기본적 요소인 향, 소리, 빛을 어떠한 방법을 통하여 새로운 미지의 공간을 창출할 것인가를 해결하기 위하여 학습한다. 각각의 요소에 대한 전문가를 초빙하여 이론 및 방법론과 연출방법 등 기초지식을 학습함으로써 공간연출디자인을 수행 할 수 있는 기본적 소양을 함양 할 수 있도록 한다. 5주차씩 진행되는 각각의 향, 소리, 빛의 교육을 통하여 창의적인 공간을 연출할 수 있도록 한다.

졸업작품연구 I Major common studio I

실내디자인: 실내디자인의 다양한 요소를 이해하고 실습을 통해 디자인 프로세스 전반에 걸친 기법을 습득하여 아이디어를 결과물로 성공적으로 이끌어내는 실무 감각을 기른다. 공간에 대한 이해부터 도면작업, 시공에 이르기까지의 실내디자인의 전 과정을 이해하고 주어진 프로젝트를 가상으로 진행해 보면서 실내디자인에 대한 현장 감각을 체득한다. 구체적으로 실내 디자인의 기본 계획, 공간계획, 디자인 요소, 디자인의 원리, 빛, 색, 바닥과 천정, 벽 창 문, 기본내장 재료, 공동 공간, 가구, 작업 공간 등에 대해 자세히 살펴보고 실습한다. 이를 통해 급변하는 현대사회의 공간목적에 적합하면서도 독자적인 미감을 드러낼 수 있는 실내디자인에 대한 실무적 능력과 함께 창조력을 기를 수 있다.

공간디자인: 공간연출에 대한 풍부한 상상력과 발상의 독자성을 키우고 사람과 정보가 교류하는 쌍방향 커뮤니케이션을 위해 자신이 추구하는 공간을 아름답게 연출할 수 있도록 기능적, 심미적인 부분 등을 교육하며, 여러 가지 상황 및 조건에서도 공간연출이 가능하도록 기초지식을 쌓는다. 다양한 공간연출디자인 영역 중에서 소규모 홍보공간 (백화점, 식음료 공간, 쇼윈도우디스플레이), 비상설 전시 (모터쇼, 기업홍보전시, 박람회 등의 특별전시), 상설전시 (박물관, 과학관, 체험관) 등의 공간연출디자인을 통하여 전시목표에 맞는 공간구성을 학습하도록 한다. 또한 관람자들에게 효과적으로 전시 내용을 전달하기 위하여 다양한 규모의 전시관에 맞는 이론과 개념을 학습하며 문화, 역사, 사회, 예술 등 다양한 분야의 콘텐츠를 습득하고 그러한 콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체와 디스플레이방법을 습득할 수 있도록 한다. 최종적으로는 실무에 적용할 수 있도록 전시기획과 전시기본설계, 전시실시설계, 3D 디자인, MI계획, 운영 및 홍보계획을 하는 것을 목표로 한다.

환경디자인: 인간과 환경의 상호작용이라는 새로운 디자인 패러다임에 의해 대두되고 있는 환경디자인에 대하여 실습한다. 환경디자인은 특히 최근 물질적인 발전을 위한 집합소라는 도시의 역할을 보다 인본주의적인 공간으로 해석하며 급속히 주목되기 시작하고 있다. 본 교과에서는 환경 디자인의 의미를 충분히 숙지하고 다양한 의견을 교환하는 가운데 첨단화도를 포착하고 이에 대한 심도 깊은 토론을 전개함으로써 새로운 시대의 변화에 의한 인간 본연의 가치를 중시하는 공간에 대한 창조적인 아이디어 발상법을 유도한다. 또한 이와 합치하는 구체적인 디자인 요소를 개발하고, 디자인을 완성하는 과정을 경험하도록 한다. 이를 통해 환경디자인의 영역에 대한 아이디어와 안목에 도움을 줄 기본적인 디자인 감각을 수립하고 최신 디자인 경향에 대한 이해를 높이고자 한다.

실내구조와시공 Interior architecture&Contractors

건축구조와 실내디자인의 관계를 고찰함으로써 정보의 전달력과 미적 감흥을 동시에 불러일으키는 성공적인 인테리어 디자인 능력을 배양한다. 인테리어 계획에 있어 그 바탕이자 토대가 될 수 있는 건축구조와의 관계를 검토하는 것은 반드시 선행되어야 하는 일이다. 본 교과목은 건축계획을 읽어내고 그 구조를 파악하여 이를 상세한 인테리어 계획과 연관 지어 해결하는 데까지 이르는 전반적인 프로세스를 검토한다. 합리적인 공간 디자인을 위해 건축의 기본 구조를 이해하고 그 내부인 실내공간과 연계, 발전시킬 수 있는 거시적 안목의 디자인 능력을 배양한다. 이에 따라 끊임없이 발전하는 구조와 인테리어에 대한 기술과 시대의 변화를 동시에 읽어내며, 창의적이면서도 기능적인 인테리어 디자인 능력을 발휘할 수 있다.

디지털공간표현기법V Digital space representation techniquesV

이 과목은 여러 가지 3D그래픽을 구현해 줄 수 있는 프로그램 중 현재 인테리어 실무에서 가장 많이 사용되고 있는 3D Studio Max와 V-ray라는 프로그램을 익히고 활용하는 과목입니다. 그동안 배운 3D Studio Max와 V-ray의 기본적인 사용방법을 기초로 좀더 사실감 있는 표현기법들을 배우고, 실제 실무에서 작업되었던 프로젝트들을 직접 경험해 보면서 실무 처리능력을 향상 시키게 되며, 더 나아가 BIM(Building Information Modeling)의 개념과 간단한 활용법에 대해서도 배우게 됩니다. 수업방식은 여러 가지 예제를 먼저 시연을 해 보이면 학생들은 이를 따라 해가며 습득해 나가는 방식이 주를 이루게 됩니다.

졸업작품연구II Major common studioII

실내디자인: 실내디자인의 다양한 요소를 이해하고 실습을 통해 디자인 프로세스 전반에 걸친 기법을 습득하여 아이디어를 결과물로 성공적으로 이끌어내는 실무 감각을 기른다. 공간에 대한 이해부터 도면작업, 시공에 이르기까지의 실내디자인의 전 과정을 이해하고 주어진 프로젝트를 가상으로 진행해 보면서 실내디자인에 대한 현장 감각을 체득한다. 구체적으로 실내 디자인의 기본 계획, 공간계획, 디자인 요소, 디자인의 원리, 빛, 색, 바닥과 천정, 벽 창 문, 기본내장 재료, 공동 공간, 가구, 작업 공간 등에 대해 자세히 살펴보고 실습한다. 이를 통해 급변하는 현대사회의 공간목적에 적합하면서도 독자적인 미감을 드러낼 수 있는 실내디자인에 대한 실무적 능력과 함께 창조력을 기를 수 있다.

공간디자인: 공간연출에 대한 풍부한 상상력과 발상의 독자성을 키우고 사람과 정보가 교류하는 쌍방향 커뮤니케이션을 위해 자신이 추구하는 공간을 아름답게 연출할 수 있도록 기능적, 심미적인 부분 등을 교육하며, 여러 가지 상황 및 조건에서도 공간연출이 가능하도록 기초지식을 쌓는다. 다양한 공간연출디자인 영역 중에서 소규모 홍보공간 (백화점, 식음료 공간, 쇼윈도우디스플레이), 비상설 전시 (모터쇼, 기업홍보전시, 박람회 등의 특별전시), 상설전시 (박물관, 과학관, 체험관) 등의 공간연출디자인을 통하여 전시목표에 맞는 공간구성을 학습하도록 한다. 또한 관람자들에게 효과적으로 전시 내용을 전달하기 위하여 다양한 규모의 전시관에 맞는 이론과 개념을 학습하며 문화, 역사, 사회, 예술 등 다양한 분야의 콘텐츠를 습득하고 그러한 콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 매체와 디스플레이방법을 습득할 수 있도록 한다. 최종적으로는 실무에 적용할 수 있도록 전시기획과 전시기본설계, 전시실시설계, 3D 디자인, MI계획, 운영 및 홍보계획을 하는 것을 목표로 한다.

환경디자인: 인간과 환경의 상호작용이라는 새로운 디자인 패러다임에 의해 대두되고 있는 환경 디자인에 대하여 실습한다. 환경디자인은 특히 최근 물질적인 발전을 위한 집합소라는 도시의 역할을 보다 인본주의적인 공간으로 해석하며 급속히 주목되기 시작하고 있다. 본 교과에서는 환경 디자인의 의미를 충분히 숙지하고 다양한 의견을 교환하는 가운데 첨단의 화두를 포착하고 이에 대한 심도 깊은 토론을 전개함으로써 새로운 시대의 변화에 의한 인간 본연의 가치를 중시하는 공간에 대한 창조적인 아이디어 발상법을 유도한다. 또한 이와 합치하는 구체적인 디자인 요소를 개발하고, 디자인을 완성하는 과정을 경험하도록 한다. 이를 통해 환경디자인의 영역에 대한 아이디어와 안목에 도움을 줄 기본적인 디자인 감각을 수립하고 최신 디자인 경향에 대한 이해를 높이고자 한다.

디자인실무세미나 design working seminar

대량유통과 대량소비가 이뤄지는 현대사회에서의 산업체와 디자인의 긴밀한 관계를 이해 하고 실제로 경험해 봄으로써 최근에는 기술력의 향상으로 품질과 성능이 보편화되고 있는 상황에서 서 제품을 차별화할 수 있는 디자인 개발에 대한 현장 감각을 높인다. 산업체와의 실제적인

연계를 통해 현장의 실제적 디자인 문제를 이해하고, 클라이언트와의 의사소통에 필요한 기본적인 소양을 갖추며 전반적인 업무를 진행하는데 필요한 책임의식을 고양한다. 산업체에서 제시한 디자인과제의 전반적인 과정을 디자인브리프(design brief)에서부터 최종 도면 전달과 양산으로의 이행(follow-up)까지 팀워크나 개인별로 해결하며 그 결과를 실제 상품으로 연결시킬 수 있는 최종과정까지 시뮬레이션을 진행한다. 이에 따라 실무적인 능력을 갖춘 디자이너로 다시 태어날 수 있다.

사진기초실습 Basic Photography

광고사진전공과 예술사진전공의 1-1학기 공통수강실기과목이며 전공필수과목이다. 사진술의 기초분야 전반을 실습하며 사진의 원리, 카메라의 구조, 광학의 원리와 속성을 탐구한다. 이미지의 기호성과 사진의 물성을 체험하고, 의미나 사건의 시각적 전달체계인 사진이 갖는 매체로서의 속성을 탐구한다.

카메라 워크숍 Camera Workshop

PACS(NCS) 적용과목으로 광고사진전공, 예술사진전공 공통 기초실기과목이다. PACS(NCS) 능력단위 '사진장비관리(3)', 능력단위요소 '장비 선정하기, 장비 점검하기'를 적용한다.

카메라의 구조적 원리, 종류, 기능을 탐구한다. 카메라 관리와 운용 및 점검방법, 카메라 매뉴얼 사용법, 용도별 카메라 선정 및 활용법을 익힌다. 시각표현에 초점을 맞춘 기초촬영실습을 전개하면서 이미지의 기호성, 사진의 물질성, 사진의 매체적 속성을 연구한다.

사진촬영실습 I Technical Photography I

광고사진전공과 예술사진전공의 1-1학기 공통수강 실기과목이며 전공필수과목이다. 사진기초이론과 지식과 기술을 습득하고, 이에 의거하여 촬영기초실습을 다각도로 전개함으로써 그것을 체화시킨다. 또한 그 과정을 통해 카메라(렌즈)와 인간의 시각에 대한 차이를 인지하며, 이를 토대로 대상에 대한 기술적 적용력과 응용력을 습득하고 감성과 예술적 표현력을 배양한다.

사진촬영실습 II Technical Photography II

광고사진전공과 예술사진전공의 1-2학기 공통수강실기과목이고 전공필수과목이며, <사진촬영실습 I>의 진전단계이다. 개인별로 자신의 개성과 취향에 맞춘 카메라운용기술과 사진표현감각을 배양한다. 또한 인물, 오브제, 풍경 등 사진의 다양한 장르를 실습하여 향후전공학습에 유기적으로 연계되도록 한다.

조명실습 Lighting

광고사진전공과 예술사진전공의 1-2학기 공통수강실기과목이며 전공필수과목이다. 조명기술과 감각은 사진전공자가 프로로서의 전문성을 확보하기 위해 반드시 갖춰야할 필수요소이다. 조명활용법의 기초를 익히면서 빛의 원리와 기본요소(방향, 질, 양), 자연광과 인공광의 특성 및 효과를 탐구한다.

사진학개론 Introduction to Photography

광고사진전공과 예술사진전공의 1-1학기 공통수강과목이며 전공필수과목이다. 사진이 문화요 제도임을 전제로 향후 전공학습의 초석이 될 사진의 매체성, 존재성, 형식성과 제반 사진 분야들을 폭넓게 탐구하고 학습한다. 이를 통해 사진에 대한 지식과 기초이론에 대한 이해를 넓히고, 사진을 매체 중심적 관점을 넘어 사회 문화 예술적 맥락에 바탕을 둔 유연하고 확장적인 시각으로 대하도록 이끈다.

디지털 포토그래피 - CMS Digital Photography - CMS

광고사진전공과 예술사진전공의 1-2학기 공통수강실기과목이며 전공필수과목이다. 디지털 사진의 원리를 탐구하고, 디지털 사진술의 기초분야를 학습한다. 디지털 사진술의 필수항목인 CMS와 스캐닝 및 프린팅 방법론을 실습하며, 디지털 이미징 기술(RAW기반 이미징, 라이트 룸, 정확한 색과 자연스런 색 및 자기 색 만져내기 등)과 포토 숏(Photoshop)의 기초를 익힌다.

사진사 History of Photography

1-2학기 이론과목이며 전공선택과목이다. 카메라의 구조가 완성된 르네상스기를 전후로 한 광학의 발전과정과 19세기 초에 사진술이 발명된 후부터 전개된 근현대사진사를 이슈별로 탐구하고 학습한다.

스튜디오사진테크닉 Visual Technic

2-1학기 광고사진전공과목이고 전공필수과목이며, 1-2학기 <조명실습>의 진전단계이다. 고급 카메라 워크와 조명, 촬영보조도구의 다양한 활용, 특수효과기법, 촬영데이터 활용과 변형기술 등의 실습을 전개하며 준 프로급의 사진촬영기술체득을 목표로 삼는다.

디지털 포토그래피 - Photoshop Digital Photography - Photoshop

광고사진전공과 예술사진전공의 2-1학기 공통수강실기과목이고 전공필수과목이며, <디지털 포토그래피 - CMS>의 진전단계이다. 중-고급의 포토샵(Photoshop) 기술과 디지털 이미징 및 프린트 방법론을 학습한다. 그리고 편집 툴 사용법과 매뉴얼 운용술, 프로파일 작성 및 프린트 적용법, 출력용지선택 및 특성별 활용법 등을 익힌다.

광고사진 Advertising Photography

2-2학기 광고사진전공과목이고 전공필수 과목이며, 광고사진창작 예비단계이다. 광고사진 제반분야를 종합적으로 탐구한다. 분야별로 제작실습을 전개하면서 조명기재, 대형카메라워크, 디지털 촬영, 편집기재 등의 활용으로 가능한 광고표현 및 감성표현영역들을 다양하게 개발하여 숙지한다.

커머셜 디지털 이미징 Commercial Digital Imaging

2-2학기 광고사진전공과목이며 전공선택과목이다. <디지털 포토그래피 - Photoshop>의 진전단계로서 실무교육을 추구하며, 광고 패션 상업사진의 시지각적 효과를 높여주는 (준)전문가 급의 고급 디지털 이미징 기술과 감각 및 그 방법론을 실습하고 익힌다.

라이프 스타일 포토 Life Style Photography

2-2학기 광고사진전공과목이며 전공필수과목이다. 광고사진의 다양한 분야와 직종에 대한 직무교육을 목적으로 개설했다. 인물, 건축, 기업홍보 등의 상업사진 촬영 및 제작 실습을 펼친다. 사진촬영 의도와 목적에 의거한 아이디어 및 개념 창출, 촬영기술의 창의적 조합과 구현에 초점을 맞추면서 사진기획, 리서치, 스태프구성, 촬영기획, 촬영 및 후작업의 전문적인 상업사진 제작실무 전반과 직무사항들을 포괄적으로 다룬다.

광고사진워크숍 Advertising Photography Workshop

3-1학기 광고사진전공 과목이고 전공필수과목이며, <광고사진>의 상급단계이다. 광고아이디어와 개념 및 촬영기술의 창의적 조합에 초점을 맞추며, 광고사진제작에 요구되는 실무와 직무사항들을 심

도 있게 교육한다. 제작실습의 범주는 광고사진영역에 걸쳐있는 모든 것을 포괄하며, (준)프로급의 이미지 구현을 목표로 삼는다. 수강생은 완성작품을 1학기 말에 개최하는 교내전시에 출품해야한다.

광고사진세미나 Advertising Photography Seminar

3-2학기 광고사진전공 과목이고 전공선택 과목이며, <광고사진워크숍>의 상급단계이자 졸업작품 창작과정이다. 학생별로 설정한 프로젝트에 의거하여 광고사진을 창작한다. 창의적 아이디어와 개념을 도출해서 새로운 기술과 참신한 감각을 구사한 프로급 이미지 구현을 목표로 삼는다. 광고사진기획, PT, 사진촬영, 이미징, 프린트, 작품마감, 디스플레이 등을 면밀하게 진행한다. 수강생은 최종완성작품으로 졸업 작품 심사를 받아야한다.

패션사진워크숍 Fashion Photography Workshop

3-1학기 광고사진전공 과목이고 전공선택 과목이다. 패션사진의 다양한 사례에 대한 탐구와 트렌드 분석을 필두로 패션사진제작과 실무에 요구되는 기획, 모델과의 교감, 스타일링, 배경구성, 조명기법, 촬영기법 및 화면구성요령, 이미징 및 디자인 편집 등의 요소들을 체득하고 참여한 표현감각과 연출력을 배양한다. 수강생은 완성작품을 1학기 말에 개최하는 교내전시에 출품해야한다.

패션사진세미나 Fashion Photography Seminar

3-2학기 광고사진전공 과목이고 전공선택 과목이며, <패션사진워크숍>의 상급단계이자 졸업작품 창작과정이다. 학생별로 설정한 프로젝트에 의거하여 패션사진을 창작한다. 창의적인 아이디어와 개념을 도출하여 패션사진을 기획하고, 그것의 제작과 실무에 요구되는 각종 기술과 요소들을 개성적으로 활용한 참여한 감각의 프로급 이미지 구현을 목표로 삼는다. 패션사진기획 및 예비, PT, 사진촬영, 이미징, 프린트, 작품마감, 디스플레이 등을 면밀하게 진행한다. 수강생은 완성작품으로 졸업작품심사를 받아야한다.

사진매체제작 Media Prepress

3-2학기 광고사진전공 실습과목이며 전공필수과목이다. 사진과 시각디자인 요소의 창의적 융합을 추구하는 심화과목이다. 3-2학기 광고사진전공의 졸업작품 창작과목인 <광고사진세미나>와 <패션사진세미나> 과목에서 제작한 졸업 작품과 포트폴리오 구성작품들로 최신 경향성을 반영한 현대적인 감각의 실용화보(인쇄매체)를 제작하여 졸업전시에 출품한다.

사진표현연구 Alternative Photographic Process

2-1학기 예술사진전공과목이며 전공필수과목이다. 사진 대상(인물, 오브제, 풍경 등)에 대한 보다 진전된 실습을 전개하며, 이를 통해 사진에서의 빛, 광학성, 시간성, 시선, 기호성, 물성 등을 연구한다. 또 그것으로 가능한 표현영역의 전반을 탐구하며, 사진의 속성과 그것의 형식적 특성을 활용한 표현의 확장성을 모색한다.

예술사진 Fine Art Photography

2-2학기 예술사진전공과목이고 전공필수과목이며, 사진창작예비단계이다. 사진어법과 형식의 창작을 추구한다. 학생별로 창작아이디어를 도출하고 개념을 설정하여 다양한 사례연구로 작업방향과 형식 및 내용을 구체화함으로써 자신의 창작기반을 탄탄하게 마련토록 하며, 이를 토대로 작업을 전개해 나간다.

예술사진워크숍 Fine Art Photography Workshop

3-1학기 예술사진전공과목이고 전공선택과목이며, <예술사진>의 상급단계이다. <예술사진>에서 학생별로 설정한 작업의 개념과 방향 및 목표치를 토대로 사진창작을 내실하게 전개한다. 자신만의 고유한 시각을 정립하고, 사진어법과 형식을 창의적으로 개진하며, 작업개념과 완성물의 일치를 목표로 삼는다. 수강생은 완성작품을 1학기말에 개최하는 교내전시에 출품해야한다.

예술사진세미나 Fine Art Photography Seminar

3-2학기 예술사진전공과목이고 전공선택과목이며, <예술사진워크숍>의 상급단계이자 졸업작품 창작과정이다. 창작의 범주에 있어서 사진어법과 형식으로 전개하거나 그 지형을 넓히려는 모든 시도를 수렴하며, 학생별로 창작프로젝트(작업 기획, 개념설정, 형식선택, 작업진행, 마감, 디스플레이)를 수립하여 작업을 심도 있게 전개한다. 수강생은 완성작품으로 졸업작품심사를 받아야한다.

다큐멘터리사진 I Documentary Photography I

2-2학기 예술사진전공과목이고 전공필수과목이다. 다큐멘터리는 사진의 가장 중요한 본령이며, 대상에 대한 주체의 인식적 결정체로서 그 행위와 결과물이 갖는 의미를 이해하고 가치를 인식하는 것으로부터 출발된다. 학생별로 이슈를 개발하고, 프로젝트를 기획하고, 대상과 주제를 정하며, 거기에 적합한 제작방향과 방법론을 도출함을 목표로 삼는다.

다큐멘터리사진 II Documentary Photography II

2-2학기 예술사진전공과목이고 전공필수과목이며, <다큐멘터리사진 I>의 심화과정이다.

사진과 조형 Material & Method

2-2학기 예술사진전공과목이고 전공선택과목이다. 조형요소와 조형어법들을 활용한 실습을 다양하게 전개하며 각종 재료와 물성에 대한 체험을 넓힌다. 그리고 사진적 요소(빛, 그림자)의 실험적 활용, 콜라주와 몽타주, 이미지의 특수효과 기법 등을 탐구하며 표현감각을 확장시킨다.

사진과 멀티미디어워크숍 Photography and Multi Media Workshop

3-1학기 예술사진전공과목이고 전공선택과목이며, <사진과 조형>의 진전단계이다. 2D~3D영역의 다양한 요소들을 융합한 설치작품창작을 추구한다. 기획창작의 실제(설치창안, 개념정립, 재료선정, 작품설계, 축소모형제작, 작업진행, 마감, 디스플레이 등)를 체현함을 목표로 삼는다. 수강생은 완성작품을 1학기말에 개최하는 교내전시에 출품해야한다.

사진과 멀티미디어세미나 Photography and Multi Media Seminar

3-2학기 예술사진전공과목이고 전공선택과목이며, <사진과 멀티미디어세미나>의 진전단계이다. 2D~3D영역의 다양한 요소들을 융합한 설치작품창작을 추구한다. 기획창작의 실제(설치창안, 개념정립, 재료선정, 작품설계, 축소모형제작, 작업진행, 마감, 디스플레이 등)를 체현함을 목표로 삼는다. 수강생은 완성작품으로 졸업작품심사를 받아야한다.

사진영상연구 Moving Image

광고사진전공과 예술사진전공의 2-1학기 공통수강과목이고 전공선택과목이며, 동영상의 기초분야를 다룬다. 동영상제작에 요구되는 카메라 워크와 3요소(이미지, 음향, 텍스트)의 기초운용 및 편집기술(촬영데이터 입력, 이미지 편집, 소리와 텍스트 편집, 편집데이터 출력 등)을 교육한다.

사진영상실습 Advanced Moving Image

광고사진전공과 예술사진전공의 2-2학기 공통수강과목이고 전공선택과목이며, <사진영상연구>의 진전단계이다. 전공별로 분반(Art image / Commercial image)해서 운영하며, 각 전공의 특성과 지향점에 맞춰서 영상제작 중급실습교육을 펼친다.

컬러사진론 Theory of Color Photography

3-1학기 예술사진전공 이론과목이며 전공선택과목이다. 컬러사진 이론을 학습하여 컬러에 대한 인지능력을 기른다. 이를 토대로 예술사진과 다큐멘터리 사진뿐만 아니라 광고, 패션, 상업 등의 실용사진분야를 망라한 현대사진의 실제사례들을 폭넓게 탐구하여 컬러에 대한 이해도를 높이고 그 감각을 향상시킨다.

현대미술론 Theory of Contemporary Art

3-1학기 예술사진전공 이론과목이며 전공선택과목이다. 현대미술(사진)의 흐름과 이론을 이슈별로 학습하며, 투철한 시대정신과 이념으로 예술을 향한 열정과 신념을 투영한 작품세계를 선보인 국내외 작가들을 탐구 학습한다.

사진전시기획 Exhibition Planning

3-2학기 예술사진전공 이론과목이며 전공필수과목이다. 전시기획의 세계를 탐구하고, 다양한 사례를 통해 그 방법론을 연구 분석하며, 그 실재를 미술관 전시현장학습으로 확인한다. 또한 그것의 적용 사례로 3-2학기 졸업 작품 창작분야나 유형별로 전시기획팀을 만들어 해당영역별로 졸업전시와 작품구성 및 디스플레이를 직접 기획하고 실행하도록 이끈다.

트렌드 분석 Trend analysis

디자인 트렌드를 접근하는 과정이다. 시대적 트렌드를 제안하는 디자인과 시스템을 창조하고 개발하기 위한 기술적, 문화적, 실제적 분석과 접근을 통하여 제조, 시장, 소비자 등의 연구에 철저한 기반을 두며, 개념, 정의, 분석, 문제해결 및 최종 개발결과 보고의 새로운 제안을 강조한다.

광고사진 콘셉트 Advertising Photography Concept

광고사진 기술과 표현기법을 탐구하고 체득한다. 대상의 표현 아이디어, 구성, 기획, 의도, 사진의 구도, 조명, 형태, 양감, 질감, 색채 등을 의도에 맞게 재현하기 위한 카메라워크, 조명기술, 촬영보조도구와 장치의 다양한 활용법, 촬영데이터 활용 및 광고 촬영 목적과 기획의도에 맞게 촬영기술을 익힌다.