

강 의 계 획 서

학습과정명	구분	교재명	저자명	출판사	출판연도	비고
디자인론	주교재	디자인 어제와 오늘 그리고 내일	김금주 박현길	지구문화사	2019	

학습목표	창의적 디자인을 위한 기초 능력을 다지기 위한 이론 과목으로서 디자인의 개념과 정의, 필요성을 알아보고 디자인하기 위한 형식적 기본 요소와 그 요소들의 구성 방식은 물론 인간과 디자인의 이해, 급속도로 다변화 융복합되어 가는 사회에서의 디자인이 갖고 있는 실질적이며 보편적 의미에 대해서도 학습한다. 또한 각 시대와 지역에서 생성 및 파생 된 다양한 사조와 현상을 디자인 맥락에서 살펴봄으로써 이러한 과정이 어떠한 조화와 대립 과정을 통해 현대 사회 속에서 녹아들어 있는지도 알아본다. 이러한 학습과정을 통해 복잡한 사회에서 창의적 아이디어와 사고, 지식, 정보가 갖는 의미와 디자이너의 역할에 대해 모색해 보고 미래 디자인 트렌드를 예측할 수 있는 능력을 배양한다.
-------------	--

학점	3학점			정원	40명	
수업 기간 (※학사일정 참고)	1. 1학기: 3월 ~ 6월 (15주) 2. 여름 계절학기: 7월 ~ 8월 (8주) 3. 2학기: 9월 ~ 12월 (15주) 4. 겨울 계절학기: 1월 ~ 2월 (8주)			주당 시수 / 총 시수	3시간 / 45시간	
교·강사명	백금란 등 5명			수강료	420,000원	
성적평가 방법(평가요소)						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100%	기타-수시시험

학습과정명		디자인론	
■ 주차별 수업(강의 • 실험 • 실습 등) 내용			
주 별	차 시	주차별 수업(강의•실험•실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
1	1	1) 강의주제: 디자인의 정의 I 2) 강의목표: 현대디자인의 의미와 디자인과 조형에 대한 이해 및 기본요소를 살펴봄으로서 디자인의 정의를 이해한다. ※ 수업 전 사전 설문 조사 실시	
	2	디자인에 대한 사전 지식 정도와 관심 있는 분야를 조사하여 토론 등 수업 진행에 반영한다.	
	3	3) 강의세부내용: -강의 계획서 배포 및 한 학기동안 진행될 수업목표 및 수업 과정을 소개한다. -디자인 개념의 변화를 배우면서 디자인의 의미를 알아본다. -디자인의 조형원리 및 형태와 디자인의 정의 그리고 디자인	

		과 색채에 대해 학습한다.	
2	1	1) 강의주제: 디자인의 정의Ⅱ 2) 강의목표: 디자인의 조형요소와 시지각(視知覺, Perspective)에 대해 살펴본다. 3) 강의세부내용:	
	2	-점, 선, 면 등 조형의 기본요소와 통일, 조화, 균형, 율동 등의 조형의 기본 원리를 이해한다.	
	3	-인간의 감각과 지각 그 중 시각의 특성을 이해하고 형과 형태 및 지각에 대해 학습한다.	
3	1	1) 강의주제: 디자인의 흐름 I 2) 강의목표: 여러 분야의 예술 작품을 감상하면서 디자인과 예술에 대해 이해한다. 3) 강의세부내용:	
	2	-시각 예술과 인쇄 기술의 발전 관계를 살펴보고 근대예술의 탄생배경과 과정을 학습한다. -예술로부터 디자인으로 파생되는 과정과 영향에 대해 학습한다.	
	3	-명화 감상, 토론(모네, 드가, 세잔느, 마티스, 보치오니, 샤갈, 칸딘스키 등의 작품을 감상하게 하고 학생들 각 개인의 작품에 대한 느낌을 공유한다)	
4	1	1) 강의주제: 디자인의 흐름 II 2) 강의목표: 산업 혁명이라는 배경 속에서의 디자인의 역할과 발전을 살펴보면서 디자인의 근대사를 이해한다. 3) 강의세부내용:	※수시시험(5점): 디자인사 요약본을 만들어 다음주(5주차)에 제출한다.
	2	-매뉴팩처와 모더니티 관점 즉, 산업혁명과 근대 디자인의 원형을 살펴본다. -윌리엄 모리스의 활동 및 작품이 갖는 의의와 미술공예운동에 대해 배운다. -아르누보의 의미와 미술계에 끼친 영향 정도를 이해한다. -아르데코가 생겨난 배경과 특징에 대해 알아보고 아르누보와 비교한다.	
	3	-독일공작연명이 수립된 계기와 활동 및 결과에 대해 알아본다. -바우하우스와 발터그로피우스, 유럽의 디자인, 미국의 디자인 그리고 바우하우스 이후의 디자인을 학습한다.	
5	1	1) 강의주제: 디자인의 흐름 III 2) 강의목표: 해방 직후인 1945년부터의 한국 디자인의 역사를 살펴본다. 3) 강의세부내용:	※1차 과제물(5점) : 수업 시점에서의 시각디자인트렌드와 관련자료를 조사해서 향후 시각디자인이 어떻게 변화될 것인지에 예측해서 레포트를 제출한다. (7주차 수업 시간까지 제출)
	2	-60년대~ 계몽기, 70년대~ 산업화시기의 디자인의 역할을 알아본다. -80년대~ 대중문화 형성과 산업디자인 정착과정을 이해한다. -계몽적 디자인과 상업적 디자인의 이원화 경향의 디자인을	

	3	살펴보고 1990년 이후와 2000년대부터 지금까지의 디자인을 수업한다. -한류와 지역 문화권 형성 등 한국 디자인의 문화정책성과 방향을 학습한다.	
6	1	1) 강의주제: 디자인의 일반적 분류 I 2) 강의목표: 다양한 분야의 시각정보디자인에 대해 학습한다. 3) 강의세부내용: -영상디자인의 의미와 TV, 영화, 게임, 애니 메이션, 사진, CF 등의 현대 영상 디자인에 대해 알아본다.	
	2	-광고디자인의 정의와 목적 그리고 영향 정도를 살펴본다. -타이포그래피의 기원과 의미, 출판·편집디자인 그리고 그리드시스템의 뜻을 이해한다.	
	3	-포스터디자인이 널리 사용된 배경과 그 효과에 대해 알아본다. -POP·패키지디자인, 디스플레이 디자인, 브랜드아이덴티티 (Brand Identity), 사진디자인, CI디자인에 대해 학습한다. -토론(제공된 TV CM, 인쇄광고, BI디자인 등을 보면서 장단점 및 개선점들에 대해)	
7	1	1) 강의주제: 디자인의 일반적 분류II 2) 강의목표: 인간과 가장 밀접한 관계를 갖고 있는 프로덕트 디자인(Product design)과 환경디자인에 대해 학습한다. 3) 강의세부내용: -제품디자인의 범위와 인간 생활에 미치는 영향 정도를 이해한다.	
	2	-가정용 제품 디자인, 산업용 디자인 및 환경/공공기기 디자인에 대해 살펴본다. -세계 여러 나라의 기차, 버스, 이륜차, 자동차디자인 등 운송기기 디자인들의 에 대해 알아본다. -창조적 도시 공간 형성을 위한 공공·도시환경디자인과 특별관련법에 대해 알아본다.	
	3	-인테리어 디자인의 개념과 실내/외 디자인의 역사, 조명디자인 및 가구 디자인에 대해 학습한다. -디스플레이·전시디자인의 의미와 여러 가지의 전시 디자인을 이해한다. -토론(테슬라의 성공 전략에 대해)	
8	1	중간고사	
	2		
	3		
9	1	1) 강의주제: 디자인의 일반적 분류III	

		2) 강의목표: 목공예와 금속공예와 같은 공예디자인과 패션·섬유디자인에 대해 학습한다.	
	2	3) 강의세부내용: -한국 전통 목공예 기술과 공예품을 감상하고, 금속공예 및 도자기 공예의 기법과 종류를 알아본다.	
	3	-패션디자인의 사회 문화의 영향 정도와 텍스타일디자인을 학습한다. -동영상감상(도자기 빛는 과정, 유명한 패션쇼)	
10	1	1) 강의주제: 스마트 시대, 미래 디자인의 출발점 2) 강의목표: 디자인 빅뱅의 배경, 사회 환경의 변화, 소비자(디자인 등) 시각의 변화, 디자인 가치의 변화, 휴먼 & 공공성 그리고 온라인에 대해 이해한다.	
	2	3) 강의세부내용: -아이폰의 출현으로 인한 디자인 빅뱅의 배경과 감성 디자인과 같은 디자인에 대한 사람들의 시각적 변화를 통해 디자인의 가치에 대해 알아본다.	
	3	-커뮤니케이션디자인, 유니버설디자인, 공공·에코디자인, 웹디자인, 인터랙티브디자인을 학습한다. -토론(감성디자인_UX의 목적과 사례를 살펴보고 디자인의 미래에 대해)	
11	1	1) 강의주제: 스마트 시대의 디자인 I 2) 강의목표: 데이터Data 플랫폼, 영상미디어 커뮤니케이션의 이해한다.	※수시시험2_주제토론(5점): 학생 각자가 선호하는 콘텐츠 혹은 디자인을 갖고 있는 모바일앱 10개의 레퍼런스를 조사해서 그 이유에 대해 다음주(12주차)에 제출하고 토론한다.
	2	3) 강의세부내용: -앱에 대한 개념과 모바일(앱)디자인의 의미 그 시장 규모 등을 알아보고 인포그래픽 디자인의 응용 분야에 대해 알아본다.	
	3	-소셜네트워크 중심의 디자인 서비스에 대해 이해하고 그로 인한 이미지·영상디자인의 역할을 학습한다. -컴퓨터그래픽과 모션그래픽을 분야의 현재와 미래를 예측해본다.	
12	1	1) 강의주제: 스마트 시대의 디자인II 2) 강의목표: 소셜네트워크서비스(SNS), 융복합창의의 이해	※2차 과제물(5점) : 기존의 광고나 상표 또는 제품 디자인 중에 성공과 실패한 사례(각각 5가지 이상)를 조사하여 레포트로 제출한다.(사진 필수) (14주차 수업 시간까지 제출)
	2	3) 강의세부내용: -미디어콘텐츠의 다양한 특징과 활용 분야 그리고 제작 과정 등을 간단히 살펴본다.	
	3	-소셜 미디어 시대에서의 디자인의 의미와 역할을 생각해 본다. -융합디자인의 목적은 무엇이며 그 예에는 어떤 것 있는지 학습한다. -발표(11주에 공지한 토론주제)	

13	1	1) 강의주제: 미래디자인의 조건 I 2) 강의목표: 미래디자인의 초석(Bases)에는 무엇이 있는지 살펴본다. 3) 강의세부내용: -사용자 인터페이스의 역사를 살펴보고 UX·UI 디자인의 미래를 알아본다. -웨어러블 디자인은 무엇이며 현재 어떤 것 들이 있는지 살펴본다. -IoT+Design=IT Design의 정의와 미칠 수 있는 영향의 범위에 대해 알아본다.	
	2		
	3		
14	1	1) 강의주제: 미래디자인의 조건 II 2) 강의목표: 미래 디자인의 가치와 조건 그리고 미래 세계에서의 디자인의 역할과 발전 방향을 예측한다. 3) 강의세부내용: -지식 정보화 시대에서의 지식과 예술의 가치, 기술과 디자인의 가치, 디자인의 주체의 변화 등 디자인의 가치와 역할을 소비자 관점에서 살펴본다. -트렌드, 조사, 기획 그리고 콘셉트 제작 과정을 살펴보면서 디자인과의 관계를 학습한다. -디자인리스트가 가져야 할 덕목인 창의성의 의미와 생성되는 원천을 생각해 본다. -경영자원 포지션, 디자인 마케팅, 디자인 정책, 디자인 공학; 사회 내에 주제접목을 디자인 경영 관점에서 학습한다.	
	2		
	3		
15	1		
	2	기말고사	
	3		

※ 강의계획서 주차별 내용은 교·강사에 따라 변동될 수 있습니다.