

메타디자인학부 School of Meta-Design

교육목적

국제적으로 다원화, 첨단화, 전문화되어가는 디자인분야의 국제적 추세를 반영하여 고급 디자인인력을 양성한다.

교육목표

공통교과과정 심화교과과정을 개발하여 국제적 수준의 대학원생 교육 및 연구프로그램을 제공한다.

학부소개

메타디자인학부는 시각디자인과와 산업디자인과 두 학과를 기반으로 하고 있으며, 시각디자인, 사진, 제품디자인, 운송기기디자인, 공간디자인으로 구성되어 있다.

▪ 시각디자인

정보화 사회로의 급격한 변화는 산업적인 측면뿐만 아니라 인간의 생활환경에서도 많은 변화를 가져왔다. 새로운 매체의 등장과 정보전달방법의 변화는 현대인간의 생활양식을 변화시키고 있으며, 디자인 산업의 생태계에도 큰 변화를 가져오고 있다. 이러한 변화의 중심에서 디자인영역은 여러 갈래로 전문화 됨과 동시에 타 학문과의 융합도 급격히 이루어지고 있으며 서비스디자인 등과 같이 디자인 영역의 확장으로 인하여, 디자인의 사회적 위치는 더욱 중요해졌다. 시각디자인은 이러한 현실을 바탕으로 시대변화에 부응하는 디자인 과제를 수행하고, 다른 학문과의 교류, 산업과의 교류, 국제적 교류를 통해 한국성에 입각한 시각디자인의 창출을 교육목표로 보다 종합적인 사고와 방법론을 통해 전통적인 시각디자인 분야와 더불어 인터랙션디자인, 영상디자인과 같은 융합디자인분야에서 창의적이고 능동적이며, 꿈과 가능성을 지닌 지도적 시각디자이너를 양성함에 주력하고자 한다.

▪ 사진

사진은 현대 사회에 있어서 가장 영향력 있는 시각전달 매체의 하나로서 경제적, 문화적, 사회적 영향력은 확대 일로에 있다. 사진은 기존의 다큐멘터리, 보도, 광고 분야뿐 아니라 예술분야에서도 중요한 표현수단으로 인정받고 있다. 사진은 그 결과물이 가져오는 극도의 대중성과 문화예술 분야의 요구로 많은 전문인을 필요로 한다. 이에 문화로서 교육, 휴머니즘을 기호로 한 사진교육을 한다.

▪ 운송기기디자인

테크놀러지 발전과 사용자 라이프스타일의 변화에 따른 미래 운송기기의 특성과 요소를 예측하여, 현장 중심의 실무지향 교육으로 디자이너로서 감각과 능력을 배양한다. 창의적 발상을 위한 조형훈련, 디지털 디자인 프로세스, 인터랙션 디자인, 이론적 논리와 분석을 위한 디자인 리서치, 디자인 매니지먼트 등을 기초과정으로 공부하며 디자인 세미나, 산학협동 프로젝트를 통해 현장감 있는 교과과정 운용으로 미래의 한국 디자인을 선도 할 수 있는 전문 디자이너를 양성한다.

▪ **제품디자인**

미래사회가 지향하는 문화 창출을 위한 생활체험을 다각적으로 해석, 종합, 창조할 수 있는 폭넓은 학제적 접근을 통해 합리적 사고력과 독창적 감성적인 조형감각을 함양, 21세기 디자인 흐름의 시대정신을 이끌어 미래 디자인 선진국의 주역이 될 디자인 리더를 양성하는 데에 교육의 목표를 두고 있다.

▪ **공간디자인**

현대 환경의 다차원적 특성을 인간, 시간, 공간에 적합하도록 실천적이며, 실용적인 프로세스에 입각하여 실험성을 중심으로 연구한다. 또한 디지털 문명, 공간에 대한 인문학적, 사회학적, 과학 기술적 메커니즘 연구를 통해 미래 공간 예측하고, 미래의 디자인을 선도 할 수 있는 리더를 양성한다.

교과과정 및 과목설명

석사학위과정 교과과정

이수구분	학수번호	교과목명	학점	시수	영문교과목명
필수	0601005	디자인 스튜디오 1	3	3	Design Studio 1
	0601006	디자인 스튜디오 2	3	3	Design Studio 2
공통선택	0604002	디자인론	3	3	Design Theory
	0604003	디자인사	3	3	Design History
	0604004	연구방법론	3	3	Research Method
	0604007	인턴쉽	6	8	Internship
	0604008	디자인 스튜디오 3	3	3	Design Studio 3
선택	0602001	그래픽디자인특론	3	3	Advanced Graphic Design
	0602002	마케팅특론	3	3	Advanced Marketing
	0602003	색채연구	3	3	Color Research Technics
	0602004	시각디자인특론	3	3	Advanced Visual Communication Design
	0602005	조형예술특론	3	3	Theory of Plastic Arts
	0602006	디자인 미학	3	3	Design Aesthetics
	0602007	이미지와 상상력	3	3	Image & Imagination
	0602009	광고커뮤니케이션	3	3	Advertising Communication
	0602010	디자인과 심리학	3	3	Design and Psychology
	0602011	디자인비평	3	3	Design Critique
	0602012	공공디자인론	3	3	Theories of Public Design
	0602013	디자인경영	3	3	Design Management
	0602014	타이포그래피	3	3	Typography
	0602101	디지털미디어론	3	3	Digital Media Research
	0602104	영상문화연구	3	3	Cultural Studies of Visual Communication
	0602105	영상기호학	3	3	Visual Semiotics
	0602107	미디어아트	3	3	Media Art
0602108	디지털영상제작	3	3	Digital Film	
0602109	영상미술	3	3	Art Directing	

이수구분	학수번호	교과목명	학점	시수	영문교과목명
선택	0602110	인터랙티브영상제작	3	3	Interactive Image Production
	0602111	영상제작프로젝트	3	3	Motion Image Project
	0602112	영상커뮤니케이션론	3	3	Theories of Visual Communication 1
	0602113	북메이킹	3	3	Book Making
	0602114	시각적에세이	3	3	Illustration as a visual essay
	0602201	사진조형원리	3	3	Principle of Photographic Plastic
	0602202	조형의식연구	3	3	Plastics Consciousness Study
	0602203	사진미학	3	3	Photo Aesthetics
	0602204	사진평론	3	3	Photographic Critics
	0602205	순수사진	3	3	Photography as a Fine Art
	0602206	사진전시기획	3	3	Planning of Photo Exhibition
	0602207	예술과 사진	3	3	Art & Photography
	0602208	사진일러스트	3	3	Photo Illustration
	0602209	사진편집	3	3	Editorial Photography
	0602210	사진사 1	3	3	History of Photography 1
	0602211	작가론 1	3	3	Study of Photographers 1
	0602212	창작사진워크숍 1	3	3	Workshop of Creative Photography 1
	0602213	사진사2	3	3	History of Photography 2
	0602214	작가론2	3	3	Study of Photographers 2
	0602215	창작사진워크숍2	3	3	Workshop of Creative Photography 2
	0602216	일러스트레이션 탐구	3	3	Illustration explore
	0602217	스토리텔링과 표현	3	3	Storytelling and expression
	0602218	일러스트레이션 워크숍 1	3	3	Illustration workshop 1
	0602219	일러스트레이션 세미나 1	3	3	Illustration seminar 1
	0602221	포트폴리오 워크숍	3	3	Portfolio workshop
	0602222	북 일러스트레이션	3	3	Book illustration
	0602223	시각적 사고	3	3	Visual thinking
	0602224	스페셜프로젝트 1	3	3	Special project 1
	0602225	스페셜프로젝트 2	3	3	Special project 2
	0602226	일러스트레이션 워크숍 2	3	3	Illustration workshop 2
	0602227	일러스트레이션 세미나 2	3	3	Illustration seminar 2
	0602228	저널일러스트레이션 1	3	3	Journal illustration 1
	0602229	저널일러스트레이션 2	3	3	Journal illustration 2
	0602230	사진의이슈	3	3	Issues in Photography
	0602231	비판적읽기와쓰기	3	3	Essay workshop
0602301	인터랙티브 그래픽스 1	3	3	Interactive Graphics 1	
0602303	미디어아트	3	3	Media Art	
0602304	인터랙티브영상제작	3	3	Interactive Image Production	
0602305	사용성분석	3	3	Usability Analysis	

이수구분	학수번호	교과목명	학점	시수	영문교과목명
선택	0602306	정보디자인	3	3	Information Design
	0602307	인터랙션디자인 연구	3	3	Interaction Design Study
	0602308	인지심리	3	3	Cognitive Psychology
	0602309	디지털미디어론	3	3	Digital Media Research
	0602310	인터랙티브 스페이스	3	3	Interactive Space
	0602311	국제합작디자인워크숍(1)	3	3	International collaboration design workshop(1)
	0602312	국제합작디자인워크숍(2)	3	3	International collaboration design workshop(2)
	0602313	서비스디자인연구	3	3	Service Design Study
	0602401	디자인 전략 구축론	3	3	Design Strategy
	0602402	디자인리더쉽	3	3	Design Leadership
	0602403	사용자인터랙션디자인	3	3	User Interaction Design
	0602404	지식재산권개론	3	3	Overview on Intellectual property
	0602405	트렌드 & CMF분석 활용론	3	3	Analysis & implementation of trend & CMF
	0602406	메타디자인과문화비평	3	3	Study of META Design & Culture
	0602407	문화의 이해	3	3	Comprehension of Art & Culture
	0602408	산업렌더링-알리아스	3	3	Industrial Design Rendering-ALIAS
	0602409	인간공학	3	3	Human Engineering
	0602501	자동차 디지털 디자인	3	3	Digital Design & Modeling
	0602502	클레이 모델실습	3	3	Study of Clay Modeling
	0602503	운송기기 디자인개론	2	2	Theory of Transportation Design
	0602505	디자인 트렌드 연구	3	3	Research of Design Trend
	0602601	디자인 세미나	3	3	Space Design Seminar
	0602602	공간계획특론	3	3	Advanced Theory of Space Planning
	0602603	디지털디자인특수연구	3	3	Digital Space Literacy
	0602604	엑스포 디자인론	3	3	Planning of Expo Design
	0602605	공간커뮤니케이션현상학	3	3	Space Communication Phenomenology
	0602606	박물관 연출기획론	3	3	Museography
	0602607	이벤트디자인관리론	3	3	Convention & Event Promotion
	0602608	FA & CM	3	3	Facilities Management & Construction Management
	0602609	공간디지털 엔터테인먼트	3	3	Space Digital Entertainment
0602610	공간과 마케팅	3	3	Space & Marketing	

석사학위과정 과목설명

교과목명	과 목 설 명
디자인스튜디오1	새롭게 변화되고 있는 디지털프로세스를 중심으로 디자인 트렌드, 사례분석, 아이템설정, 컨셉도출, 아이디어 시각화 등 전반에 걸친 디자인웍과 함께 실무적 프로젝트를 연구하는 과목
디자인스튜디오2	디자인 스튜디오 (1) 과목을 이수한 수강자들에게 더욱 심화된 실무과정 중심으로 새롭게 변화되고 있는 프로세스에 의한 전반의 디자인웍 연구
디자인스튜디오3	디자인 스튜디오 (1) (2) 과목을 이수한 수강자들에게 더욱 심화된 실무과정 중심으로 전문 디자이너를 양성하는데 필요한 다양한 디자인웍 연구
디자인론	사회사적 시대의 디자인특성 및 변천 과정을 이론적으로 고찰하고, 인간, 사회, 기술, 경제 등의 유기적 관계 속에서 디자인문제를 해결해 나갈 수 있도록 디자인 원리, 방법 및 조형의 이론 등을 학습한다.
연구방법론	디자인 연구의 목표설정, 단계별 연구방법 디자인, 정량, 정질, 분석연구방법, 통계처리방법 등을 배우며 각자의 연구테마에 따른 주별 연구발표
디자인사	근대디자인의 형성기를 중심으로 나타난 현상 및 사조 그리고 디자인 이론가들을 중심으로 이론적 배경을 파악하는 기회로 삼는다. 또한 디자인의 제 현상들을 점검하는 시간을 갖고 앞으로 다가올 디자인의 시대 상황을 예측할 수 있는 능력을 키운다.
인턴쉽	학습으로 배운 디자인 전반의 프로세스를 실무과정을 통해 익힘으로써 전문 디자인 인재를 육성한다.
그래픽디자인특론	그래픽디자인의 본질, 정의, 의미 개념을 확립하고 사례연구를 통한 디자인평가 및 디자인 의사결정에 접근하는 방법을 폭넓게 연구하는데 그 목적이 있다.
마케팅특론	마케팅 분야의 주요 과제라 할 수 있는 마케팅환경, 마케팅믹스, 소비자 행동시장조사 및 마케팅관리과정 등에 관한 이론과 기업에 대하여 연구
색채연구	색채 미학의 탐구를 위해 대비효과에 의한 색채효과를 실험적으로 검토하여 색채계획의 과학화를 위하여 색채의 전달방법 및 색채조절, 색채관리 방법을 연구
시각디자인특론	시각디자인의 본질, 정의, 의미, 개념을 확립하고 사례연구를 통한 디자인평가 방법을 폭넓게 연구하는데 그 목적을 둔다.
조형예술특론	회화, 그래픽, 조각, 건축, 공예 등 조형수단에 의한 예술 작품의 구조분석, 기술을 통해 시각법칙을 규명하면서 미의 객관적 법칙성을 연구
디자인미학	미학사상을 검토해 봄으로써 디자인과 연관된 여러 가지 개념들을 명료하게 이해하고 해석하는 실험적 연구
이미지와상상력	문화적 상상력과 시각적 이미지의 만남을 통해 조형 발상의 텍스트화, 또한 조형적 이미지의 문학적 원용을 모색하는 실험 강의
광고커뮤니케이션	뉴미디어시대의 새로운 매체 전략에 적합한 커뮤니케이션을 연구한다.
디자인과심리학	디자인에 있어서 조형과 커뮤니케이션을 심리학적으로 연구한다.
디자인비평	디자인의 문화적 파급효과를 인식하고 그에 따른 전문적 비평을 시도한다.
공공디자인론	공공디자인의 이론적 배경, 역사, 사례 연구 및 조사
디자인경영	우리사회에서의 디자인 비즈니스 환경에 대해 현장상황 중심으로 살펴보며, 디자인비즈니스의 핵심이라고 할 수 있는 다양한 프리젠테이션 기법들에 대해 연구하는 강의
타이포그래피	타이포그래피적 표현이 문화적 상상력과 기호학의 학문적 바탕에 근거하여 어떠한 가능성을 갖는지를 모색하는 기회를 갖고, 이러한 학제적 탐구를 통해 타이포그래피의 새로운 영역을 개척하려함
디지털미디어론	영상관련 디지털 매체들에 대한 연구를 목표로 한다. 디지털 위성 방송과 HDTV, 인터넷 방송, 전자신문, 전자출판 그리고 게임 산업에 이르기까지 다양한 디지털 미디어에 대한 이론적 학습과 연구를 한다.
영상커뮤니케이션1	현대사회의 가장 주요한 커뮤니케이션 매체인 영상의 존재 양식과 특성에 대한 이해를 추구한다. 영상에 대한 미적 접근보다는 매체기술적이고 사회문화적 접근을 시도한다.
영상커뮤니케이션2	영상커뮤니케이션 연구를 위해서 요구되는 다양한 방법을 모색하고, 이를 통하여 실제 연구에 대한 적용성과 타당성을 검토한다.

교과목명	과 목 설 명
영상문화연구	영상의 문화적 사회적 의미에 대해 탐구한다. 문화론, 인류학, 사회학 등에 기반한 수용자연구, 장르 연구, 내러티브 연구, 이데올로기 및 담론 연구들을 고찰한다.
영상기호학	영상과 시각적 이미지들이 생산하는 의미에 대한 기호학적 분석과 그 개념의 활용을 연구한다.
영상마케팅	영상기획 및 전략수립을 위한 마케팅 개념, 환경, 전략적 도구 및 실제적 문제에 대한 이해를 목표로 하며 특히 최근의 시장환경 변화에 따른 마케팅 방향 및 전략의 경향 등을 살펴봄으로써 영상전략과의 연계를 시도한다.
미디어아트	멀티미디어를 예술적 메시지를 표현하기 위한 수단으로 활용하는 방법을 연구하는 과목이다. 예술적 표현에 관한 이론적인 이해에서 시작하여 테크놀러지와 아트의 관계, 미디어아트의 역사와 주요 동향에 대해 다룬다.
디지털영상제작	인터랙티브미디어의 구성요소로서 비디오를 활용하기 위한 과목이다. 카메라 사용방법, 촬영, 조명 등 기초적인 영상제작과정을 소개하고 디지털이징, 컴퓨터를 이용한 편집, 압축, 디지털이펙트 등을 다룬다. 학습한 제작능력을 바탕으로 인터랙티브 미디어에서 비디오의 효과적인 활용방안을 모색한다.
영상미술	영화나 TV등의 다양한 영상매체에서의 시각화 작업사례 연구를 통한 프리덕션 디자인 이해를 통해 영상에서 미술의 역할과 적용을 학습한다.
인터랙티브영상제작	양방향 매체를 통한 다양한 디자인적 접근과 기술적 발전에 대한 연구와 실습을 한다. 특히 양방향 TV와 컴퓨터를 위한 다양한 양방향 콘텐츠의 제작 및 디자인을 한다.
영상제작프로젝트	영상물을 제작하는 종합적인 실습 프로젝트로써 Independent Study의 일환으로 진행된다.
사진조형원리	사진을 단순히 표현의 차원에서가 아니라 이미지로부터 전달가능한 언어로 분석해 내는 논리적인 사진조형원리를 학습. 이론가로서가 아닌 작가로서도 조형관을 갖고 자신의 정체성을 확인하는 사진작업을 할 수 있도록 조형원리에 접근하는 학습을 한다.
조형의식연구	예술이나 디자인 분야와 연계하여 보다 폭넓은 조형원리에 관심이 있는 학생을 위한 선택화목 특히 서양의 조형원리에 바탕을 둔 지금까지의 학습에서 벗어나 우리의 기질과 성향에 의거한 조형의식을 갖춘 작업을 할 수 있도록 작가관을 갖는 시각학습
사진미학	사진을 개념적으로 생각하고 판단할 수 있는 이론적 근거를 제공하여 창작이나 비평 혹은 감상의 길잡이가 되도록 한다. 사진을 이해하는데 필요한 기본 텍스트를 다음과 같은 관점에서 학습 1. 전제가 무엇인가 2. 어떤 주장 3. 이론적 근거 4. 어떤 자료이용 등
사진평론	사진평론의 일차적인 임무는 평론과 인상비평을 구분하여 이미지의 의미에 대한 올바른 접근을 가능하게 하는데 기준을 두고 있다. 평론은 하나의 이미지가 어떻게 특정한 의미로 전달 가능하며 그 이미지는 어떻게 어필하는가에 대한 길잡이이다.
순수사진	사진을 예술로 이해하고 접근하려는 과목으로 사진을 활용한 다양한 매체와의 교류를 모색한다 사진 장르속에서 예술 전반을 끌어 들이거나 예술장르 속에서 사진을 포용하는 작업들의 시도는 물론 스트레이트한 사진도 예술로서 인식하는 관점에서 학습
사진전시기획	컨셉의 내용과 관련된 작가선정, 전시구성은 어떠한 상호 연관성 속에서 이루어지는지 알아본다. 전시회의 효율적인 홍보와 이를 위한 각 매체의 장단점을 고려하고 관객들에게 전시내용의 이해를 증진시키는 방안을 연구한다.
예술과 사진	예술과 사진을 독립된 개체로서 이해하는 것이 아니라 사진을 예술로서 인식하고 작업하는 작가와 작품을 분석하고 학습함하고 예술 전반에서의 사진의 위상과 자신의 작업을 객관적인 분석을 통해 확인해 보는 과정
사진일러스트	사진을 메시지를 갖는 표현도구로 활용함. 사진을 메시지를 갖는 시각이미지로 이해하고 언어를 사진으로 표현하는 연출력과 표현방법을 학습한다. 애니메이션과 같은 영상이미지로 발전할 수 있는 개념을 갖추도록 학습한다.
사진편집	한 장의 사진이 완성된 작품으로 독립된 의미를 갖출 수 도 있으나 여러 장의 복합된 이미지를 편집하여 한가지 이야기나 의미를 갖기도 한다. 한 장의 사진이 갖는 의미도 중요하지만 상호간을 연결해주는 사진편집력은 사진가에 있어서 중요한 요소가 된다.
사진사 1	사진의 발명이후 변천되어 온 사진의 개념과 사조를 학습하며, 특히 80년대 이후 조형에 관한 활발한 논의 속에서 거론되는 사진과 조형, 그리고 현대미술 속에서의 사진을 전반적인 예술사와 비교하여 학습

교과목명	과 목 설 명
작가론 1	작가에 의해 주관적으로 보고, 그려지거나, 찍혀진 이미지에 대한 객관적인 접근과 분석을 통해 사진 속에 구성되어 있는 진리란 무엇이며, 그것에 대한 전제조건은 무엇인가에 대해 공통부분을 추구하는 학습과정 각자 자신의 작가관을 세워나가는 지표학 학습
창작사진워크숍 1	작품으로 논문을 준비하는 학생이나 특별히 별도의 작업을 진행하고자 하는 학생은 자신의 작업계획서를 첨부하여 신청할 수 있다. 개개인의 작업이 존중되며 결과물은 전시회를 통해서 보여지거나 포트폴리오로 완성되어 진다.
사진사2	사진의 발명이후 변천되어 온 사진의 개념과 사조를 학습하며, 특히 80년대 이후 조형에 관한 활발한 논의속에서 거론되는 사진과 조형, 그리고 현대미술 속에서의 사진을 전반적인 예술사와 비교하여 학습
작가론2	작가에 의해 주관적으로 보고, 그려지거나, 찍혀진 이미지에 대한 객관적인 접근과 분석을 통해 사진 속에 구성되어 있는 진리란 무엇이며, 그것에 대한 전제조건은 무엇인가에 대해 공통부분을 추구하는 학습과정 각자 자신의 작가관을 세워나가는 지표학 학습
창작사진워크숍2	작품으로 논문을 준비하는 학생이나 특별히 별도의 작업을 진행하고자 하는 학생은 자신의 작업계획서를 첨부하여 신청할 수 있다. 개개인의 작업이 존중되며 결과물은 전시회를 통해서 보여지거나 포트폴리오로 완성되어 진다.
일러스트레이션 탐구	일러스트레이션의 역사를 포함한 일러스트레이션의 적반적인 내용을 소개하는 과정이다.본 과정을 통해 학생들은 일러스트레이션의 이론적 배경과 작가들을 통한 작품세계의 이해 등을 습득하고 이해시킨다. 또한 일러스트레이션 과정에서 전개될 심화학습의 기초를 준비하는 과정이다.
스토리텔링과 표현	출판 일러스트레이션 제작에 앞서 이야기 구조의 중요성을 인식하게 하기 위하여 실제 스토리를 제작을 통해 그 제작과정과 소통, 또한 이러한 이야기 구조를 지닌 요소를 표현하는 실제적인 표현방법 등을 다양한 기법과 매체로 통해 연구 한다.
일러스트레이션 워크숍 1	일러스트레이션 프로세스를 체험하는 과정으로서 성격이 명확한 작가들과 함께 진행하는 과정이다. 아이디어 브레인스토밍 에서부터, 아이디어 전개, 아이디어 표현에 이르기까지 텍스트와 이미지의 조화를 다양한 기법과 전개로 시도해 본다.
일러스트레이션 세미나1	광범위한 영역을 지닌 일러스트레이션에 대한 과정으로서 일러스트레이션의 다양한 영역과 일러스트레이션 작가들과 그 발전과정, 주요 작품들의 기법과 컨셉의 설정, 나라별 특성을 기준으로 비교함으로써 작가로서의 정체성을 확인시킨다.
글쓰기워크숍	일러스트레이션의 기초 과정으로서 작품의 내용을 전달을 위한 창의적인 문장제작 과정이다.이 과정은 강의를 토대로 현대 작가들의 이해와 자유롭고 상상력, 창의력, 발상을 위한 다양한 시각물 외 참고자료를 통한 글쓰기 및 토론으로 진행된다.
포트폴리오워크숍	포트폴리오를 만드는 데 있어서 가장 중요한 것은 자신만의 개성을 돋보이게 함과 창의력이담겨져야 한다는 것이다. 이 과정에서는 차별화시킬 수 있는 작가로서의 개성과 장점을 충분히 살려 고유한 성격이 담긴 포트폴리오를 만드는 것을 목표로 한다.
복일러스트레이션	일러스트레이션을 활용한 복 디자인제작을 위한 책의 한 요소인 타이포그래피와 일러스트레이션의 융합과정이다. 다양한 방법의 레이아웃과 창의적인 구성을 연구하여 실험적이고 실용적인 시도를 경험할 수 있는 과정이다.
시각적사고	창의적인 일러스트레이터로서의 다양한 방법의 발상법들을 연구하고 경험케 함으로서 발상의 범위를 넓혀주는 과정이다. 기본적인 발상방법을 토대로 일반적으로 생활에 접하고 있는 많은 요소들도 발상을 전환시킬 수 있음을 이해하고 실제적인 작업을 통해 확인하는 과정이다.
스페셜프로젝트1	개성과 특징을 최대한 증폭시키기 위하여 수강학생들이 정한 주제와 과정에 따라 창의적인 수업방식으로 자유롭고 다양한 사고를 이헤시킨다. 담당교수와 초빙강사들의 코멘트와 제안을 이해하여 결과물을 제작하고 그 결과물에 대한 다양한 평가로 전반적인 작업을 이해한다.
스페셜프로젝트2	개성과 특징을 최대한 증폭시키기 위하여 수강학생들이 정한 주제와 과정에 따라 창의적인 수업방식으로 자유롭고 다양한 사고를 이헤시킨다. 담당교수와 초빙강사들의 코멘트와 제안을 이해하여 결과물을 제작하고 그 결과물에 대한 다양한 평가로 전반적인 작업을 이해한다.
일러스트레이션 워크숍2	일러스트레이션 프로세스를 체험하는 과정으로서 성격이 명확한 작가들과 함께 진행하는 과정이다. 아이디어 브레인스토밍 에서부터, 아이디어 전개, 아이디어 표현에 이르기까지 텍스트와 이미지의 조화를 다양한 기법과 전개로 시도해 본다.

교과목명	과 목 설 명
일러스트레이션세미나2	광범위한 영역을 지닌 일러스트레이션에 대한 과정으로서 일러스트레이션의 다양한 영역과 일러스트레이션 작가들과 그 발전과정, 주요 작품들의 기법과 컨셉의 설정, 나라별 특성을 기준으로 비교함으로써 작가로서의 정체성을 확인시킨다.
저널일러스트레이션1	사회적 이슈나 정치, 경제나 정보 및 의견 등을 특정한 매체를 통해 전달하기 위한 일러스트레이션을 연구하는 과정이다. 메시지(message), 예술성(art), 풍자(caricature), 유머(humor), 시사성(journalism)등의 구성요소들을 이해하고 사실적인 정보를 토대로 한 설득적인 일러스트레이션에 도달기 위한 전문적인 실습 과정이다.
저널일러스트레이션2	사회적 이슈나 정치, 경제나 정보 및 의견 등을 특정한 매체를 통해 전달하기 위한 일러스트레이션을 연구하는 과정이다. 메시지(message), 예술성(art), 풍자(caricature), 유머(humor), 시사성(journalism)등의 구성요소들을 이해하고 사실적인 정보를 토대로 한 설득적인 일러스트레이션에 도달기 위한 전문적인 실습 과정이다.
사진의이슈	동시대 사진 분야에 영향을 미치는 이슈들의 논제에 대한 고찰을 위해 사진이 전개되는 사회 문화적 맥락에서 텍스트 읽기, 세미나, 그리고 토론 등을 통해 학습한다.
인터랙티브그래픽스1	가상 공간내에서 기본적인 그래픽 디자인 요소들을 다양한 방식으로 표현하고 사용자에게 인터랙티브하게 반응을 위한 프로그래밍을 실습을 통해 학습하고, 컴퓨터를 새로운 시각적 표현의 수단으로 사용하기 위한 프로그래밍의 방법을 연구한다.
인터랙티브그래픽스2	가상 공간내에서 기본적인 그래픽 디자인 요소들을 다양한 방식으로 표현하고 사용자에게 인터랙티브하게 반응을 위한 프로그래밍을 실습을 통해 학습하고, 컴퓨터를 새로운 시각적 표현의 수단으로 사용하기 위한 프로그래밍의 방법을 연구한다.
미디어아트	멀티미디어를 예술적 메시지를 표현하기 위한 수단으로 활용하는 방법을 연구하는 과목이다. 예술적 표현에 관한 이론적인 이해에서 시작하여 테크놀러지와 아트의 관계, 미디어아트의 역사와 주요 동향에 대해 다룬다.
인터랙티브영상제작	양방향 매체를 통한 다양한 디자인적 접근과 기술적 발전에 대한 연구와 실습을 한다. 특히 양방향 TV와 컴퓨터를 위한 다양한 양방향 콘텐츠의 제작 및 디자인을 한다.
사용성분석	다양한 제품과 매체, 서비스들에 대한 사용자의 학습성, 효율성, 기억성, 만족성 등과 관련된 이론을 통해 사용자 중심 디자인의 기본 개념과 방법론 및 프로세스, 평가법등을 학습한다.
정보디자인	복잡한 구성을 갖는 정보시스템을 구조화하고 체계화하여 사용자에게 효율적으로 커뮤니케이션하기 위한 디자인 방법을 연구하는 과목이다. 웹, 키오스크, 정보대전 등에 응용하기 위한 프로젝트를 수행한다.
인터랙션디자인연구	전기회로의 기초적 원리와 마이크로 컨트롤러의 사용방법, 각종 센서 사용방법, 컴퓨터와 외부장치와의 연결 등을 익힌다. 이를 바탕으로 스크린 기반의 미디어와는 다른 경험을 가능하게 하는 피지컬 미디어를 디자인하고 제작한다.
인지심리	특정한 주제를 중심으로 제품, 매체, 또는 서비스의 실제화 작업을 통해 사용자의 경험을 디자인한다. 사용자중심디자인에 대한 이론 및 방법론의 적용을 통해 프로젝트 진행을 실제화 한다.
디지털미디어론	인간이 지식을 생성하고 활용하는 인지과정을 연구하는 분야로서, 정보처리와 관련된 모든 고등정신 과정에 대한 이해와 설명을 다루고 있다. 지각, 주의, 형태제인, 학습, 기억, 언어이해 및 산출, 추리, 판단, 결정, 문제해결, 지능, 의식, 정서 등의 심리적 과정들을 공부한다.
인터랙티브스페이스	인간과 공간 그리고 시간 환경에 대한 교육을 전제로 상호작용적 공간(interactive space)커뮤니케이션에 대한 3차원 시뮬레이션을 교육한다. 미래공간의 가능성을 모색하는 가상공간을 기반으로 시나리오, 가상환경을 통합하는 상황, 예측, 관계, 욕구, 반응, 특수인자 등에 대한 시뮬레이팅을 통해 디자인적 가능성 모형을 연구한다.
국제합작디자인워크숍(1)	홍익대학교의 메타디자인학과와 NABA/Milano 의 디지털 환경디자인과 학생들은 두 학기에 걸쳐 프로젝트를 함께 진행 하게 될 것이다. 진행된 프로젝트는 워크숍이 마칠 때 전시될 것이며, 먼 거리에서 이뤄지는 합작에 대한 다른 테크닉(ex. 화상회의, 실제공간을 사이버 공간으로 이동시키는 것, 사이버 공간에서 실제 공간으로 디자인스케치 하는 것)들은 워크샵에서 다루어 지게 될 것이다.
국제합작디자인워크숍(2)	홍익대학교의 메타디자인학과와 NABA/Milano 의 디지털 환경디자인과 학생들은 두 학기에 걸쳐 프로젝트를 함께 진행 하게 될 것이다. 진행된 프로젝트는 워크숍이 마칠 때 전시될 것이며, 먼 거리에서 이뤄지는 합작에 대한 다른 테크닉(ex. 화상회의, 실제공간을 사이버 공간으로 이동시키는 것, 사이버 공간에서 실제 공간으로 디자인스케치 하는 것)들은 워크샵에서 다루어 지게 될 것이다.

교과목명	과 목 설 명
디자인전략구축론	발전적인 방향으로 디자인 전략에 대한 연구와 디자인 전략에서의 문제 해결 및 의사 결정방법을 학습하여 전문 산업디자이너로서의 기본 개념을 확립하는데 도움을 준다.
디자인리더쉽	디자인을 하는데 있어서 중요한 팀워크와 프로세스를 해결하는 능력등을 익힘으로서 실무 디자이너로써 갖추어야 할 소양을 배우며 더 나아가 미래 디자인을 이끌 차세대 디자이너를 육성한다.
사용자인터랙션디자인	디지털디자인 프로세스 과정에서 사용자와 컴퓨터간의 상호작용 연구, 다양한 매체를 이용한 인터페이스를 설계하고 컴퓨터를 통해 시뮬레이션 한다.
지식재산권개론	특허법, 저작권법, 상표법, 의장법 등 지식 재산권의 개념 및 발달과정과 지식재산권 전반에 관한 기초적인 이해와 이론적인 분석의 연구
트렌드&CMF분석활용론	디자인 프로세스의 과정에 있어서 필요한 조사, 실험, 관찰등을 보다 체계적이고 전문적인 트렌드와 CMF분석으로 접근하여 디자인을 연구한다.
메타디자인과문화비평	19세기에서 20세기로 이어지는 근대 디자인사를 시작으로 100년간의 모더니즘과 포스트 모더니즘과 메타디자인을 중심으로 한 디자인 문화를 다루어 본다.
문화의이해	다양한 사회 문화를 이해함으로써 사회 문화차원에서 디자인을 바라보고, 디자인이 문화에 미치는 영향과 역할에 대해 알아본다. 미적 요구로 인해 발생된 디자인이 문화를 주도하는 개념으로 변천하기까지 그 과정과 의미를 알게한다.
산업렌더링-알리아스	디지털 환경안에서 이루어지는 디지털 디자인 프로세스를 경험하고, 실무과정에서 활용되고 있는 전문 2D,3D 소프트웨어 운영을 중심으로 학습
인간공학	인간과 기계, 인간과 작업공간, 인간과 환경과의 관계를 인체의 기능과 특성, 인체에 관한 Data를 토대로 응용방법, 인간-기계 System 등을 연구한다.
자동차디지털디자인	운송기기 디자인으로 특화된 디지털 디자인 프로세스 및 디자인, 모델링, 시뮬레이션 Tool 기법 습득수업
클레이모델실습	운송기기 디자인의 조형 및 모델링 실기수업으로서 제작방법, 조형실습, 모델링 프로세스 실습과목
운송기기디자인개론	운송기기 디자인 관련 이론적 배경과 디자인 조형 변천과정을 시대별, 지역별로 분석하고 각 시대별 디자인 경향에 대해 연구하는 과목
디자인트렌드연구	최근 디자인 이슈를 라이프스타일, 디자인, 색채, 소재의 트렌드를 중심으로 분석하고 연구하는 과목
디자인세미나	현재 공간디자인에 관련된 작가 및 작품들을 연구한다. 이를 위해 선정된 디자이너 및 작품들을 문헌 및 방문조사 함은 물론 디자이너, 디자인이론가, 건축가, 예술가, 철학자 등을 초청하여 공간디자인에 관한 강연 및 세미나, 토론회를 진행한다.
공간계획특론	환경디자인, 실내디자인 과목을 통한 과제의 개념설정과 이에 따르는 추상적 아이디어를 구체화 시키고 그에 대한 결과를 시각화시키는 과정으로 디자인 프로세스 중심으로 학습하게 된다.
디지털디자인특수연구	디지털 테크놀로지를 응용한 공간디자인에 대해 연구. 2D,3D,모델링,애니메이션 등은 물론 가상현실,실시간 Walk-Through등 최신 개발된 응용프로그램들을 경험하며 인터넷 환경에서의 공간디자인에 대해 연구한다.
엑스포디자인론	엑스포, 테마이벤트, 에듀테인먼트 그리고 Amusement등 특수목적을 위한 이벤트 전시환경 공간의 전시연출계획 및 전시커뮤니케이션 방법에 대한 실무연구 및 이론적 배경을 다학제적 관점에서 연구한다.
공간커뮤니케이션현상학	새로운 삶의 질을 아우르는 다원적 인간환경문제의 커뮤니케이션 현상학에 대한 휴먼인터페이스 및 소프트 콘텐츠 (현시매체,제현매체,기술매체) 창출을 위한 디자인리더리시 연구방법론을 중심으로 탐구한다.
박물관연출기획론	미술관, 박물관, 과학관 등의 전시와 관련하여 가장 효율적인 전시방법을 찾는 연구. 유럽을 중심으로 한 전통적인 뮤제오그래피론을 익힘은 물론 한국의 전통전시 대상품들에 대한 새로운 전시방식들을 연구한다.
이벤트디자인관리론	공간디자인 영역에서 문화가치 효과를 위한 디자인 커뮤니케이션 및 종합 프로모션 전략에 대해 연구한다. 특히 컨벤션 및 이벤트 환경에서 문화적 소프트 콘텐츠를 위한 핵심 키워드 요소 창출을 위한 인문사회 과학적 해석을 통한 디자인 종합 기획방법 중심연구

교과목명	과 목 설 명
FA&CM	공간디자인은 물론이고 공간에 관련된 가구집기, 첨단시스템 등의 토탈 운영방식을 배운다. FM & CM의 연구를 통해 기업의 목표에 관련한 공간조직, 계획, 장기전망, 생산성향상 등을 연구하게 된다.
공간디지털엔터테인먼트	물리적 공간과 테크놀로지의 결합에 따른 새로운 인터랙티브 멀티미디어 공간과 디지털 엔터테인먼트 소프트에 관한 연구로서 디지털 공간환경에 대한 활용 및 대응전략에 대하여 연구한다.
공간과마케팅	하이브리드(Hybrid)한 라이프스타일과 이중코드(Plural code)가 지속하는 환경배경에서 감성적 커뮤니케이션에 대한 해석을 연구한다. 본 과목을 통해 공간디자인영역에서 감성공간환경의 변화와 감성문화의 특성, 감성적 경제 환경에 대한 이론적 설득 커뮤니케이션과 경험적 감성 커뮤니케이션에 대하여 심화연구를 진행한다.