

제품디자인과 Product Design

교육목적

양산을 전제로 한 공업제품디자인 연구와 개발을 통하여 산업현장에 필요한 능력있고, 전문적인 디자이너를 육성하는데 교육의 목적이 있다.

교육목표

- 디자인 연구·개발을 위한 테마별 자료 수집, 분석 활용 능력 배양
- 디자인 연구를 통한 기존제품 분야와의 차별화 부각
- 시대생활의 변화와 문화의 조율된 창의력으로 공간연출 능력 함양
- 창의성이 발휘되고 기능성과 심미성이 조화된 아이덴티티 확립과 하이터치 개념을 도입한 디자인 연구 배양
- 창조력과 조형능력을 갖는 감성적 인재 육성

학과소개

본 제품디자인과는 시대적 발전에 부응한 학습내용을 추구, 다양한 재료 체험을 통해 제품 전반(가전, 생활용품, 스포츠·레저용품, 가구, 인테리어 관련제품)에 걸친 양산체제 가능한 제품을 분석하고 디자인 개선을 통해 창의력과 심미성, 기능성이 부합된 제품개발로 기존의 제품디자인 분야와 강한 차별성을 부각시켜 전공의 특성화를 추구하여 이론과 실무를 겸비한 제품디자이너를 육성하여 산업과 예술계의 발전을 도모한다.

교과과정 및 과목설명

석사학위과정 교과과정

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시수 | 영문교과목명 |
|------|---------|----------|----|----|---|
| 선택 | 1772004 | 디자인론 | 3 | 3 | Design Theory |
| | 1772006 | 지역문화디자인 | 3 | 3 | Local Culture Design |
| | 1772008 | 마케팅론 | 3 | 3 | Theory of General Studies in Marketing |
| | 1772009 | 소비자행동론 | 3 | 3 | Theory of Consumer Behavior |
| | 1772010 | 조형예술론 | 3 | 3 | Theory of Visual Art |
| | 1772011 | 지각심리학 | 3 | 3 | Perception |
| | 1772012 | 바이오닉스디자인 | 3 | 3 | Bionics Design |
| | 1772011 | 지각심리학 | 3 | 3 | Perception |
| | 1772012 | 바이오닉스디자인 | 3 | 3 | Bionics Design |
| | 1772014 | 사진디자인론 | 3 | 3 | Theory of Photographic Design |
| | 1772015 | 논문작성법 | 3 | 3 | Research & Methods of Scientific Thesis |
| | 1772016 | 색채연구 | 3 | 3 | Color Research Technics |
| | 1772017 | 디자인방법론 | 3 | 3 | Design Methodology |
| | 1772021 | 지속가능한디자인 | 3 | 3 | Green Design |

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시수 | 영문교과목명 |
|------|---------|-------------|----|----|-----------------------------------|
| 선택 | 1772022 | 경험디자인 | 3 | 3 | Product Environment System Design |
| | 1772023 | 머티리얼과메소드 | 3 | 3 | Product Design Engineering |
| | 1772024 | 컨텍스츄얼디자인(1) | 3 | 4 | Product Design(I) |
| | 1772025 | 컨텍스츄얼디자인(2) | 3 | 4 | Product Design(II) |
| | 1772026 | 컨텍스츄얼디자인(3) | 3 | 4 | Product Design(III) |

석사학위과정 과목설명

| 교과목명 | 과 목 설 명 |
|-------------|--|
| 디자인론 | 디자인 시대사조, 등장인물, 디자인 작품을 조망하고 대중문화와 디자인 변천과정을 조사, 분석, 산업혁명 이후 현대 디자인 운동을 시대별 분석해 본다. |
| 지역문화디자인 | 국제화 시대에 각 민족의 문화유산에 대한 가치 인식 변화에 따라 디자인 세계화 전략 교육의 기초로 지역의 전통적 문화자원의 실체를 이해시킨다. |
| 마케팅론 | 4P(Product,Price,Promotion,Place) 마케팅 이론이 실제 광고, 디자인에 적용. 마케팅 개념, 전략 과정에 대한 이해를 진작, 디자인 이해, 개발토록 한다. |
| 소비자행동론 | 마케팅, 효과적인 설득커뮤니케이션을 수행키 위한 원동력을 주지시키고 지각지도 작성, 소비자 심리, 문화를 다루는 행동과학을 다루는 학문. |
| 조형예술론 | 현대 미술이해를 돕고 미술사의 기초 개념을 이해시키고 현대 미술의 필수이론 및 제품조형의 변모 등 주요개념을 연구한다. |
| 지각심리학 | 심리학적 측면연구, 분석, 예술 가치로의 특성파악, 색채와 형태 속에서 지각의 성질을 파악, 예술의 형태 심리학이 가지는 예술형식의 제문제를 연구함. |
| 바이오닉스디자인 | 자연환경에 맞는 근본적 삶을 영위하기 위해 환경을 적절히 개조 또는 순응하면서 필요에 의한 도구 개발, 디자인이 형태와 기능의 개발, 자연질서에 외적조건 동화, 내적 변화로 기능, 형태가 적절히 형성됨을 찾는다. |
| 사진디자인론 | 사진의 활용과 조명 및 제반프로세스를 기본적으로 다루며 실제적 활용법을 익히게 하여 제품을 한결 돋보이도록 영상이미지의 창의적 표현에 주안점을 두어 학습한다. |
| 논문작성법 | 일반적 논문 작성 요령 및 논문기술과정 중 오기, 착오 등을 시정하고 착실히 기술할 수 있도록 하는 방법론을 일깨워주는 과목. |
| 색채연구 | 제품 및 공간의 색채계획, 제조 공정 관리, 마케팅에 관계되는 전과정에서 색채 취급, 방법론을 총괄, 색채문제를 합리적으로 해결 능력을 함양하는 과목. |
| 디자인방법론 | 미래지향적인 제품디자인, 특정 아이템 개발을 위한 디자인 컨셉에서 제작에 이르기까지 방법론적으로 조사, 분석, 종합, 평가 등 전과정의 지식습득, 기술함양을 익히기 위한 과목. |
| 지속가능한디자인 | 환경과 인간간의 공존관계와 유기적 접촉 관계를 바탕으로 하여 모든 제품 디자인과 환경 꾸밈에 있어 친환경적 소재개발을 목표로 함. |
| 경험디자인 | 인간과 환경사이의 커뮤니케이션, 제품체계를 구축, 탐색 교수하는 과목임. 공공시설물, 스트리트 퍼니처 등 옥외공간을 위한 제품디자인을 통해 쾌적하고 편한 환경을 조성하는데 목표를 둔다. |
| 머티리얼과메소드 | 디자인 전반에 걸쳐 사용되는 재료의 종류, 특성, 가공방법을 이해하고 가능성 탐구와 제작공정에 대한 지식습득, 기술에 관한 정보를 통해 제품 제작에 도입 응용을 목표로 한다. |
| 컨텍스츄얼디자인(1) | 제품에 대해 소비자와 생산자가 가지는 인식의 패러다임이 빠르게 변화하고 있는 시기에서 그 변화 요소의 원인의 발생과, 변화의 현상과, 그에 따른 사회적인 대처안에서 디자인의 역할에 관해 알아보고 그 이해에 따라 대상제품을 분석하고 계획해 본다.(초급) |
| 컨텍스츄얼디자인(2) | 제품에 대해 소비자와 생산자가 가지는 인식의 패러다임이 빠르게 변화하고 있는 시기에서 그 변화 요소의 원인의 발생과, 변화의 현상과, 그에 따른 사회적인 대처안에서 디자인의 역할에 관해 알아보고 그 이해에 따라 대상제품을 분석하고 계획 해본다.(중급) |
| 컨텍스츄얼디자인(3) | 제품에 대해 소비자와 생산자가 가지는 인식의 패러다임이 빠르게 변화하고 있는 시기에서 그 변화 요소의 원인의 발생과, 변화의 현상과, 그에 따른 사회적인 대처안에서 디자인의 역할에 관해 알아보고 그 이해에 따라 대상제품을 분석하고 계획해 본다.(고급) |