

디자인학과

(Dept. of Design)

·1차개정 : 2021. 04. 15.
·2차개정 : 2021. 04. 28.
·최신개정 : 2024. 01. 16.

가. 교육목표

본 대학원 디자인학과는 목원대학교의 건학 이념과 대학원의 교육목적에 따라 다양해지는 디자인 세계에 적응하고, 나아가 한국의 고유한 역사와 전통을 새롭게 창조해 나아가고자 설립되었다.

디자인학과에서는 우리가 살고 있는 환경의 합목적적인 조성, 나아가는 바람직한 문화 창조에 기여하는 사명감으로 미래 정보화 사회를 선도할 수 있는 전문적인 고급인력을 양성하는데 그 교육의 목표를 두고 훌륭한 인재를 육성하여 사회에 참여시키고 있다. 본 디자인학과에서는 시각커뮤니케이션디자인, 산업디자인, 섬유·패션디자인, 도자디자인 등 산업디자인 전문분야를 개설하여 전공이론 교육에서 논리적이고 분석적인 사고력을 기르게 하고, 전공 실기 교육에서는 미적 체험을 바탕으로 한 기술을 습득시켜 새로운 조형세계를 탐구할 수 있는 전문적 디자이너로서의 자질을 갖추게 한다. 또한 미래 정보화시대에 능동적으로 대처할 수 있는 능력과 국가와 지역사회가 요구하는 창조성을 갖춘 고급디자이너를 양성한다.

나. 학위과정

－ 석사과정 : 학위청구논문 심사에 통과하고 졸업에 필요한 제반 요건을 갖춘 자에게는 미술학 석사학위가 수여된다.

다. 전공분야

시각커뮤니케이션디자인전공, 산업디자인전공, 섬유·패션디자인전공, 도자디자인전공

라. 전임교원 명단

학과	전공	성명	직위	학위
디자인학과	시각커뮤니케이션디자인	이종우	교수	석사
		임현빈	교수	석사
		김민석	조교수(정)	박사수료
		김정훈	조교수(정)	석사
		정진영	조교수(비)	석사
	산업디자인	김상식	교수	박사수료
		정상훈	교수	박사
		박진수	조교수(정)	박사수료
		유도현	조교수(비)	석사
		윤흥순	조교수(비)	박사
	섬유·패션	김성민	교수	석사

	디자인	최문주	교수	박사
		이건희	조교수(비)	박사
		한경하	조교수(비)	박사
	도자디자인	안병국	교수	석사
		이은정	조교수(비)	석사
		차정일	조교수(비)	석사
		최주연	조교수(비)	석사

마. 교과과정 운영

1) 실기전공(시각커뮤니케이션디자인, 산업디자인, 섬유·패션디자인, 도자디자인)

- ① 전공필수 : 실기 12학점
- ② 전공필수 : 최소 12학점 이상 이수
- ③ 학위청구작품전지도, 학위청구작품론연구 및 작품발표(선택)
- ④ 석사논문연구지도(선택)

*전공필수는 세부전공의 실기과목 1~6의 12학점을 이수하여야 함.

2) 학수번호는 다음을 기준으로 구분하여 운용하는 것을 원칙으로 한다.

학수번호 500, 700 단위 : 석·박사과정 공통과목

학수번호 600 단위 : 석사과정 개설과목

학수번호 300 단위 : 비동일계 선수과목

바. 비동일계 선수과목 이수학점

1) 석사과정 : 비동일 전공 학과나 유사학과 졸업자가 입학한 경우 전공 과정에서 필요한 기초과목 **8학점**을 하위 학위 과정에서 이수하여야 한다. 다만 타 전공 출신자로서 이미 출신학교에서 이수한 과목이 있을 경우에는 지도교수와 주임교수의 승인을 얻어 면제 받을 수 있다.[2020.05.22.개정]

사. 종합시험

①각 전공별로 본인이 이수한 과목 중 전공 3과목을 선택한다.

②(외국어 및 종합시험 자격시험에 관한 내규 제1장 제7조의 2) (종합시험의 면제) 종합시험 응시일을 기준으로 종합시험 응시자격을 충족한 자 중에서 다음 각 호의 1에 해당하는 경우 종합시험을 면제할 수 있다.

1. 취득학점의 총 평균평점 4.0(4.5만점 기준) 이상인 석·박사 과정생

2. 해당 학위과정 재학 및 수료기간 내에 한국연구재단 등재학술지(등재후보지 포함) 또는 SCI(SSCI)급 등재학술지에 제1저자로 논문이 실린 석·박사 과정생

아. 석사학위 수여자격 (3-1-3 학위수여에 관한 규정, 일반대학원 본 규정)

제2조(석사학위 수여 자격)

① 다음의 모든 요건을 갖춘 원생은 석사학위 수여 자격을 가진다.[2014.07.24.개정]

1. 27학점 이상 취득한 자
2. 취득학점의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
3. 외국어시험 자격시험에 합격한 자[2012.08.08.개정]
4. 종합시험 자격시험에 합격한 자
5. 학위청구논문 심사에 합격한 자 또는 학위청구논문을 대체하여 아래 각 목의 모든 자격을 갖춘 자[2018.02.14.개정][2019.03.06.전문개정]

가. 연구지도과목을 포함하여 **총 30학점 이상**을 취득한 자. 단, 디자인학과는 연구지도과목을 대신하여 다음 각 세목을 이수하여야 한다.

1) 디자인학과: 학위청구작품론연구와 학위청구작품전지도

나. 학위청구논문에 상응하는 결과물로 다음 각 세목 중 하나를 제출한 자

- 1) 연구보고서
- 2) 연구업적물 : KCI 등재 후보지 이상에 주저자(제1저자) 또는 교신저자로 게재한 것.

3) 학위청구작품전 심사 통과 확인서

6. 삭제[2018.02.14.개정]

7. 작품발표 심사에 통과한 자(예능계열) 단, 대학원 위원회 회의 결정에 따라 작품발표를 생략할 수 있다.[2014.07.24.개정]

8. 입학일로부터 4년(8학기)이 경과하지 않은 자(단, 휴학기간과 군복무기간 및 재학연한 연장 승인자는 제외)[2012.08.08.개정, 2020.2.26.]

② 자격시험과 학위청구논문 심사에 관한 내규는 따로 정한다.

자. 일반대학원 디자인학과 [학위청구논문]

① 학위청구 논문으로 선택 시 일반논문 제출을 원칙으로 한다.

- 1) 일반논문 : 본 대학원 일반논문의 규정에 준한다. (11Point 26행으로 60페이지 이상)

차. 일반대학원 디자인학과 [학위청구작품전시회]

① 실기전공자가 학위청구작품발표를 할 경우 작품전시회와 소논문으로 대체 할 수 있다.

1) 작품발표 : 학위청구논문을 대체하여 학위청구작품전시를 선택 한 경우 종합시험을 합격하고 졸업학점을 이수한 후 작품발표를 가져야하며, 작품의 규모와 내용은 지도교수의 승인이 있어야 하고, 발표기간은 5일 이상 이어야 한다. (학위논문 및 연구 작품 심사위원회의 회의를 거쳐 인정된 특수한 경우의 발표는 예외로 심사를 통과 할 수 있다.)

- 2) 소 논문 : 작품발표를 할 경우 소논문을 제출한다. (11Point 26행으로 20페이지 이

상)

3) 작품목록 : 3매 이상의 작품사진이 수록되어야 하며 규격은 논문크기에 준한다.

●일반논문 & 작품발표(학위청구작품전+소논문(작품연구보고서)) 중 택일 : 외국인 학생도 동일

카. 교과목 해설

1) 공통과목

1D41622 디자인론 (Theory of Design) 3학점 / 3시수

디자인의 기본원리를 익히고 시대별 지역별 디자인의 흐름에 대해서 연구하는 등 디자이너로서 창작 작품을 하는데 기초가 될 수 있는 전반적인 이론을 학습한다.

1D41626 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics) 3학점 / 4시수

현대 디자인 사회에서 중요시 되어있는 컴퓨터 그래픽의 이론을 바탕으로 다양한 소프트웨어의 실기 실습을 통한 다차원적인 표현기법과 능력을 기른다. 이를 통한 디자인 개발로 각 전공의 특색에 맞춘 연구에 도움이 되도록 하는데 목적이 있다.

1D41631 실용색채연구 (Study On Color Planing) 3학점 / 4시수

색의 본질과 혼합, 대비, 조화, 심리 등의 연구를 통해 디자인 분야의 활용가능성, 전문성, 응용능력을 배양한다.

1D41701 작품발표 (Graduate Presentation) P학점 / 0시수

연구자가 연구해온 이론을 바탕으로 창작해온 작품들을 전시함으로서 석사학위의 공정성과 독창성 등을 평가 받는다.

1D41601 학위청구작품론연구 (Degree Work of art theory Reserch) 3학점 / 3시수

석사논문연구지도의 대체과목으로 전공별 학위청구 작품과 작품론에 대해 연구 지도한다.

1D41602 학위청구작품전지도(Degree Work of art theory Advise) 3학점 / 0시수

디자인학과 각 전공 논문연구지도 대체교과로 석사학위청구 작품전에 대한 작품연구와 제작과정의 실기연구를 지도한다.

1D41702 석사논문연구지도 (Research for the Master's Degree) 3학점 / 0시수

석사학위논문을 위한 개별지도로서 주제선정과 참고문헌 및 연구과정을 심도 있게 지도하는 과목이다. 연구자가 작성하는 개요를 중심으로 연구의 독창성과 논리성을 점검하고 학위논문으로서의 가치를 높이기 위해 내용을 보완하고 확인 지도 한다.

1D41577 디자인제도의 이해와 디자인보호법 실무 3학점 / 3시수

디자인(물품의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감(美感)을 일으키게 하는 것)을 중심으로 창작 활동 결과물의 보호 및 권리화 방법, 권리행사 및 분쟁 대응 방법을 이해하는 것을 목표로 함.

1D41703 디자인권과 디자인보호법 실무 3학점 / 3시수

디자인(물품의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감(美感)을 일으키게 하는 것, 글자체 디자인 포함)을 중심으로 창작 활동 결과물의 보호 및 권리화 방법, 권리행사 및 분쟁 대응 방법을 이해하는 것을 목표로 함

디자인보호법을 중심으로 디자인과 관련된 상표법, 저작권법의 내용도 함께 학습하게 됨, 주요 교육 내용으로는 디자인 경영의 이해, 디자인보호법 개관, 디자인의 성립요건, 디자인의 등록요건, 디자인 출원, 디자인 심사, 디자인권의 권리행사, 디자인 심판 및 소송, 디자인권의 침해 및 구제, 디자인과 관련된 상표법, 저작권법 등이 포함됨

2) 도자디자인전공

1D41561,2,3,4,5,6 도자디자인실기1,2,3,4,5,6 (Ceramic Design 1,2,3,4,5,6)

2학점 / 3시수

점토를 이용한 조형적 미적 훈련을 통하여 우리나라 도자문화의 전통적 제작방법 및 생산자의 성형방법과 기술을 익혀 도자디자인으로서의 자질의 배양시킨다.

1D41624 요업재료학 (Ceramic Materials) 3학점 / 4시수

요업에 필요한 광물학적 특성에 대한 지식을 각 재료별로 분류하여 이해시키고 유약의 분류 및 조합을 연구함으로 재료의 응용능력을 기른다.

1D41629 제형기법 (Techniques of Ceramic Moulding) 3학점 / 4시수

이형적 도자기 형태의 주입성형 방법과 다량생산을 위한 석고의 제형방법을 이해시키고 형태에 따른 제형의 기술적 능력을 갖게 하여 디자인 개발과 제품생산 연구에 기초가 되게 한다.

3) 산업디자인전공

1D41551,2,3,4,5,6 산업디자인실기1,2,3,4,5,6 (Industrial Design 1,2,3,4,5,6)

2학점 / 3시수

공업디자인 전 분야의 이론과 실기능력을 바탕으로 재료 및 기술의 연구를 통하여 과학과 예술의 이상적 조화를 위한 디자인 능력을 습득시킨다.

1D41623 산업렌더링 (Industrial Rendering) 3학점 / 4시수

공업디자인의 제요소를 집약해서 신제품을 예측하는 방법중의 하나로서 이론과 질감의 표현, 색감 등 실기능력을 바탕으로 아이디어 창작과 이미지 전달을 확실하게 할 수 있는 능력을 배양한다.

1D41628 CAD (Computer Aided Design) 3학점 / 4시수

모든 창작활동에 컴퓨터를 하나의 도구로써 이용하는 것을 CAD라고 이해하면 무방하다. 현대를 살아가는 사람은 컴퓨터라는 기계를 직접, 간접으로 접하며 살고있고, 앞으로 각 분야의 작업의 대부분을 컴퓨터로 처리하게 됨에 따른 지식을 공부한다.

4) 섬유·패션디자인전공

1D41571,2,3,4,5,6 섬유·패션코디네이션실기1,2,3,4,5,6 (Fiber Arts 1,2,3,4,5,6)

2학점 / 3시수

현대 섬유·패션 산업에서 중요시 되고 있는 심도 있는 여러 가지 이론을 바탕으로 섬유와 패션의 재료연구에서부터 다양한 기법들 까지 연구하고 이를 바탕으로 학생 개개인의 연구 목적에 맞게 응용하여 독창성과 창의성을 아우르는 디자인 및 작품을 제작하는 과목이다. 이를 통해서 섬유 패션의 새로운 장르를 개발하고 발전시키는데 목적이 있다.

1D41625 섬유재료학 (Studies in Fiber Materials) 3학점 / 4시수

다양한 섬유재료가 갖는 특성을 분류, 파악하여 재료의 효과적인 올바른 사용방법과 장. 단점을 연구 분석하여 작품 제작시에 창의력을 자유로이 발휘할 수 있도록 응용력 및 전문적 이론 지식을 배양시킨다.

1D41630 염색특론 (Special Theory of Dyeing) 3학점 / 4시수

섬유분야에서 주된 디자인 기법인 다양한 염색의 이론을 익히고 실제로 기법을 체험함으로써 섬유산업에서 사용되어 지고 있는 염색을 익히고 이것을 바탕으로 독창적인 새로운 기법 등을 연구하는데 목적이 있다.

5) 시각커뮤니케이션디자인전공

1D41541,2,3,4,5,6 시각디자인실기1,2,3,4,5,6 (Visual Design 1,2,3,4,5,6)

2학점 / 3시수

광고, 시각정보, 편집, 포장디자인 등 시각디자인 전 분야의 이론과 실기 능력을 바탕으로 크리에이티브의 전략과 실행능력을 함양시킨다.

1D41621 광고학 (Theory of Advertising) 3학점 / 4시수

광고의 개념과 발상기법에 관한 이해를 통해 광고 실무진행의 적응능력, 응용능력을 배양한다.

1D41627 타이포그래픽 (Typography) 3학점 / 4시수

문자의 구조적 이해와 조형능력을 바탕으로 다양한 형태의 편집디자인에서 타이포 그래픽 디자인 능력의 적용과 응용능력을 기른다.

1D41706 브랜드론 (Brand Theory) 2학점 / 3시수

브랜드 디자인 및 관리에 필요한 이론과 실제 적용 방법, 마케팅 전략 등을 통해 소비장 행동, 브랜드 포지셔닝, 브랜드 아이덴티티 등 다양한 측면을 다루며, 실무적인 예시와 함께 이를 이해하고 활용하는 방법을 학습한다.

6) 융합디자인전공

1D41603 색채학 (chromatics) 3학점 / 3시수

색채학 수업은 색채이론을 전반적으로 다루어 표색계, 배색과 색채조화, 색조와 조색 등으로 구성되어 있다. 수업 내용은 색지각, 색체계와 색채 관리 등의 색에 대한 기초이론과 이를 토대로 실생활에 접목하고 활용하는 수업이다.

1D41604 공공디자인과 유니버설디자인 (Universal Design in Public Design) 3학점 / 3시수

본 강의에서는 공공장소로써 공공(Public)공간을 중심으로 유니버설디자인(Universal design)이 적용된 사례를 통해서 적용 방법과 효율성 등을 알아볼 계획이다.

1D41605 조형론 (Theory of Formative) 3학점 / 3시수

예술은 민감하고 비평은 언제나 부족하다. 이 시대가 변하는 만큼 미술을 둘러싼 담론은 여전히 복잡하고 동시에 부족하다.

1D41606 현대디자인과문화 (Contemporay design and culture 3학점 / 3시수

모더니즘 이후의 디자인 사조를 분석하고 시대별 사회 문화적 특성과 각 분야별 디자인 특성의 상호작용과 변화요인을 고찰하고 연구하는 본 교과는 20세기 사회 문화적 배경을 바탕으로 예술과 디자인이 결합 되어 재창조된다.

1D41607 유니버설디자인이해 (Understanding universal design) 3학점 / 3시수

공공환경디자인은 다양한 환경에서 다양한 사람들이 함께 생활하기 위해 서로의 피해를 주지 않고 모두가 편리하고 안전하게 이용할 수 있는 공간이어야 한다.

1D41608 환경디자인 (Environment Design) 3학점 / 3시수

환경디자인을 위한 공간 및 조형물 모형의 제작기법을 익히고 소셜네트워킹을 이용한 작품발표를 한다.