

◎ 디자인교육전공 (Major In Design Education)

구분	과목명 (영문명)	과목개요	기본이수 과목
1	디자이너사 및 개론 (Design History and Theories)	오늘의 디자인은 과거의 디자인을 경유하여 생성된 디자인이다. 디자이너를 이해하여 현재의 디자인을 분석하고 최종적으로는 미래 지향적 디자인을 이끌어내는 중요한 단서를 제공하는 방법을 함양한다.	
2	디자인발상연구 (Study of Design Resources & Creative Idea)	최신 트렌드 분석의 조사를 통해서 디자인 컨셉의 발전방법과 단계적 검증을 실시하여 디자인방향 설정하고, 논리적 디자인 프로세스를 연구하며 독창적 아이디어 발상을 위한 여러 가지 기법 과 디자인 개념을 정립함에 있다.	○
3	공업디자인 (Industrial Design)	합리적이고 분석적인 사고를 바탕으로 산업디자인의 영역전반에 걸친 검토와 산업사회구조에서의 디자인 역할 및 그 대상들을 재확인해봄으로써 현실과 미래의 디자인방향을 예측할 수 있는 능력을 배양함에 있다.	○
4	디자인마케팅 (Design Marketing)	디자인 활동을 마케팅 관점의 사례연구를 통해 학습하고 분석한다. 마케팅 흐름의 전반에 대하여 이해함으로써 전략적 사고에 의한 전문적 디자인 활동을 탐구한다.	
5	공공·환경디자인연구 (Study of Public·Environment Design)	인간환경의 문제점과 그에따른 개선책, 그리고 미래지향적환경문제와 디자인교류의 연결방법을 탐구하고 고정관념의 탈피를 통한 디자인의창조적 능력을 배양한다.	
6	컴퓨터그래픽 (Computer Graphic)	의도하는 형태를 정확, 명료하게 표현하여 제작과정에서 발생할 수 있는 문제점들을 미리 검토 해결하고 그 결과물을 객관적인 법칙에 따라 2, 3차원의 컴퓨터 그래픽으로 표현 전달할 수 있는 능력을 배양한다.	○
7	색채학 (Study of Color Practice)	중고등학교 미술 교사로서 디자인 또는 미술 수업에 실질적으로 필요한 색채 활용에 관한 내용을 학습하며, 생활 속의 색채 조화, 색채 심리 등 색채에 관한 제반 기초 이론과 디자인 작품에 효과적으로 적용하는 기법을 터득하는 것을 목표로 한다.	
8	시각 디자인 (Visual Communication Design)	시각 언어로 기능하는 그래픽 디자인의 계획과 전개 방식을 연구하고, 문자 및 언어 정보를 합리적이며 종합적으로 시각화하는 능력을 기르기 위하여 이론 교육과 실기 교육 수업을 병행토록 한다.	○
9	그래픽 디자인 (Graphic Design)	그래픽 디자인은 인쇄 매체를 전제로 한 디자인 장르이며, 시각 디자인 영역의 기본 개념이기도 하다.	○
10	영상 디자인 (Motion Graphic Design)	컴퓨터 그래픽, 영화 제작, 게임 등을 기반으로 한 디자인 영역이며, 그 원리와 개념을 익힌 후 실습하고, 제작하는 것을 목표로 한다.	
11	제품·서비스디자인 (Product & Service Design)	인간과 사회, 문화, 환경, 과학 기술과 산업의 제반 문제를 개선하는데 요구되는 제품 및 서비스의 근본 가치와 핵심 가치 그리고 미래 가치를 종합적으로 분석하여, 제품, 서비스 디자인의 새로운 디자인 방향성을 정립한다. 과거와 현재를 토대로 미래의 디자인 방향을 맥락적으로 예측한다.	
12	기초 조형 (Basic 3-Dimensional Form & Structure)	디자인의 기본적 구성 요소인 선, 면, 입체와 조형적 상관관계의 분석을 통한 조형의 기본 원리를 이해하고 학습하며, 심미적 감각 향상을 목적으로 한다.	

13	전시·공간디자인 (Exhibition & Space Design)	전시 공간을 이용하고 활용하는데 있어 단순히 필요에 따라 분할하는 것이 아니라, 타당한 근거를 가지고 합리적인 방법을 적용하여 구성, 전개하여야 한다. 공간계획의 구성과 전개에 관련된 실천적 사례를 학습한다.	
14	가구디자인 (Furniture Design)	다양한 디자인 방법론과 아이디어 배양을 통하여 실무적 지식, 창조적 관점의 미래 환경과 라이프 스타일을 고려한 가구 디자인을 심도 있게 연구한다.	○
15	디자인교과교육론 (Design Teaching Logic And Essay)	융합의 시대에 맞추어 중·고등학교디자인 교사로서 갖추어야 할 기본소양과 전문지식에 관하여 탐구 학습한다. 연구를 통하여 전문 교과 내용의 교육능력, 교육방법 등의 종합적인 학습을 한다.	
16	디자인교과교수법 (Logics and Essay)	예비교사가 장래 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 익힌다.	
17	디자인교과교재연구 및 지도법 (Lesson Plan for Teaching Materials)	융합형 인재를 양성하기 위한 중·고등학교디자인 교육에서 활용할 수 있는 교재연구와 그에 적합한 지도법,교과 내용, 교육방법 등의 연구를 통하여 학습한다. 전문 교과 내용의 교재연구와 교육지도능력을 갖추기 위한 이론을 심도 있게 연구한다.	
18	공공디자인 (Public Design)	도심 주변의 공공성을 지닌 도시 가로 환경, 낙후된 경관, 도시 재생 그 안에서 살아가는 사람들의 행태와 주변 관계를 디자인의 이론을 통하여 탐색하고 학습한다.	○
19	공간디자인 (Space Design)	공간을 이용하고 활용하는 데 있어 단순히 필요에 따라 분할하는 것이 아니라, 타당한 근거를 가지고 합리적인 방법을 적용하여 구성, 전개한다. 공간계획의 구성과 전개에 관련된 실천적 사례를 학습한다.	○
20	스케치기법 (Study on Rendering & Creative Image Techniques)	디자인 교육의 필수적이고 기초적인 아이디어 전개와 시각화 표현 기법을 학습한다. 다양한 스케치기법을 통하여 아이디어를 가시화하는 방법과 창의성을 표현하는 기법을 탐색한다.	○
21	영상디자인 (Film and Video Design)	현대의 라이프스타일을 선도하는 영상문화, 사회가 요구하는 영상디자인 커뮤니케이션을 중심으로 다양한 정보, 인간의 의사, 사물의 이미지 제작 과정의 창의적 사고와 창조 행위를 분석하고 연구한다.	○
22	디자인교육론 (Theory of Design Education)	중·고등학교디자인 교사로서 갖추어야 할 기본소양과 전문 교과목의 접근 방법과 교수법을 학습한다. 디자인교육의 전문성을 위하여 교육능력, 교육방법 등을 학습한다.	○
23	3D모델링 (3D Modeling)	3차원 디자인 설계과정에서 발생하는 여러 문제와 이를 보완하는 3D 모델링의 방법을 탐구한다. 이를 통해 3D 프린터를 활용한 프로토타입 개발 과정, 문제점 도출, 3차원 그래픽 시현 등의 표현 방법을 연구한다.	○
24	제품디자인 (Product Design)	제품디자인의 개발 과정과 문제해결 방법을 통하여 융합화되어가는 미래적 교육 가치를 창조한다. 시대적으로 요구되는 미래 가치를 종합적으로 분석하여, 제품디자인의 새로운 디자인 방향성을 정립한다.	
25	시각정보디자인 (Visual Communication Design)	뉴미디어시대의 커뮤니케이션 현상과 새로운 언어의 부상으로 간주되는 시각정보를 연구한다. 시각언어의 확산을 가속시키는 주역으로서의 사회적 책임과 기능을 학습하고 더욱 전문화된 시각정보를 다양한 시각으로 접근하여 분석한다.	○