



2022학년도 1학기

공업디자인학과 종강식

IDUP _ Share

2022.06.21(화) 18:00PM

*위 로고는 1987년에 발간된 제3호 공업디자인학과 학회지 공식로고입니다.



강동흔
3학년 과대



신예지
부학생회장

공업디자인학과 학과홍보 영상 - 제작 : 민준영, 장현수



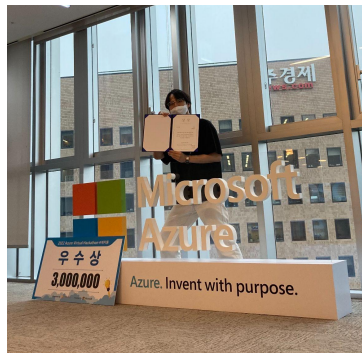
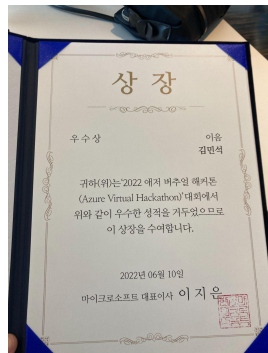
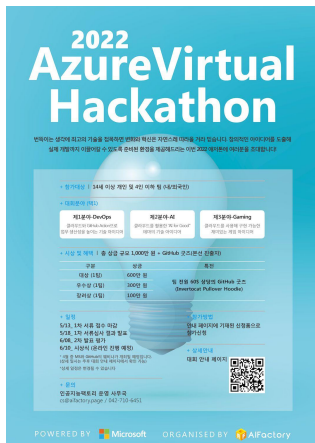
<https://www.youtube.com/watch?v=KDtqodNSwGI>

공모전 수상성과

Microsoft와 AIFactory에서 주최한 2022 Azure Virtual Hackathon
공모전 **우수상(2등)** 수상.

김민석(공업 17), 문정연(공업 19), 최상현(자운디 18), 고현영
(자동차공학 18), 강소영(자동차공학 18)

국민대학교 지암 이노베이터즈 팀원들과 함께 Microsoft사의 인공지능
서비스 플랫폼인 Azure의 STT(Speak to Text) API를 활용한 AI 디자인
공모.



2022 봄 한국디자인학회 대학생디자인학술대회(DSUS)

최우수상

<청각장애인을 위한 스마트 클래스를 활용한 AR 대화 서비스 제안>

김민석(공업 17), 문정연(공업 19), 최상현(자운디 18),
고현영(자동차공학 18), 강소영(자동차공학 18)

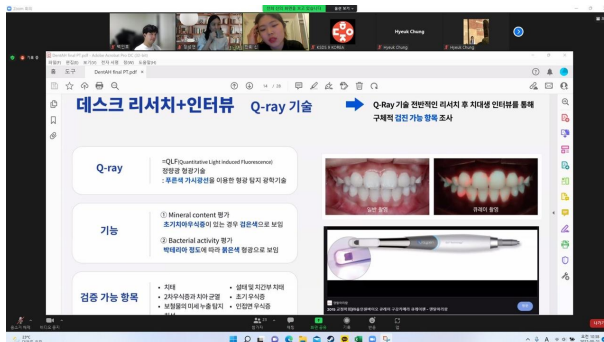
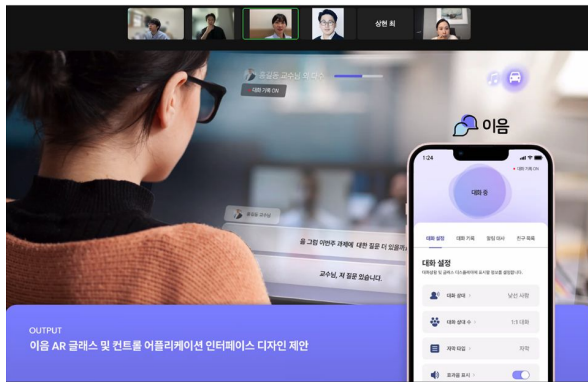
우수상

<덴타: 건강한 구강 관리 습관 형성을 위한 인공지능 구강
검진 및 홈 케어 서비스>

신찬희(20), 김다원(20), 최하림(18), 백인호(15)

지도교수상: 연명흠

* 총 54편 투고, 44편 발표(구두 21편, 포스터 23편) 중,
최우수 1팀, 우수 4팀이 선정되었음.

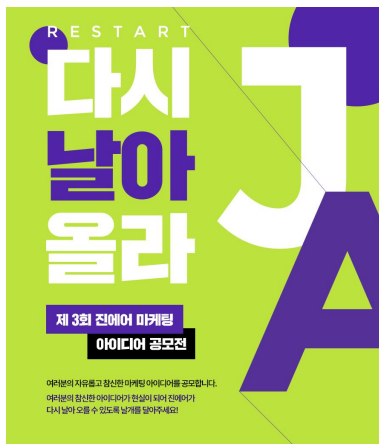


2022 제3회 진에어 마케팅 공모전

장려상

<진에어 홈페이지 UI,UX 개선 및 실현 아이디어 개선안 제안>

허우진(18), 신예지(20), 임수현(20)



KSDS국제초대전 Grand Prize - 엠마뉴엘 교수님

2021 가을 국제초대전 Grand Prize

Arcadia

Emmanuel Luc Marie Wolfs

국민대학교

Republic of Korea

Arcadia is a sculptural object made with natural tree bark created to questions the contemporary definition of 'nature' in a world increasingly filled with genetically modified products. Intended as a catalyst for the debates on the correlation between human, nature and the industry; these transformed tree series explores the possibility of organically manufactured artifacts in the form of conceptual geometric pieces.





2022.06.03

윤디자인 그룹과 조형대학 MOU 체결 및 서체프리존 캠페인 진행

조형대 소속 모든 재학생으로 확대하여 라이선스 제공

졸업 준비 위원회



출준위원장

송서현



영상팀장

정예진



비주얼팀장

고은비



홍보팀장

원가은

XYZ + ID

UXUI·PRODUCT·META XYZ축으로 구성된, ID

XYZ는 입체의 깊이·넓이·높이를 상징하는 3가지의 축, 좌표계입니다.

이 XYZ를 각각 UXUI, PRODUCT, META로 비유하여
공업디자인학과의 융합적 정체성을 담아내고자 하였습니다.

우리는 XYZ 축으로 이루어진 공간에서 무언가를 만들어내기 시작합니다.

이 축으로부터 더 나은 가치를 찾아 도전하고 실현하여
디자이너로서의 아이덴티티를 확립하고 끝없는 좌표계와 같이 나아가기 위한 첫 걸음을 내딛습니다.

졸업 준비 일정

1학기	방학	2학기	11/3~	11/10~
위원장 기획/캡스톤, 예산 전체 일정 진행	위원장 기획/2학기예산 웹 미팅, 전체 일정 진행	위원장 오프라인 전시기획 전체 예산/일정 진행	졸업 전시 웹사이트 오픈 / 오프라인 (조형갤러리)	조형전 4학년 졸업작품 전시에정
홍보팀 MOU/협연 홍보일정진행	홍보팀 온라인 홍보 기획 오프라인 전시 기획준비	홍보팀 온라인 홍보 진행 오프라인 전시 기획 준비		
영상팀 영상 콘티 촬영 일정 기획	영상팀 인터뷰 영상 촬영 / 편집	영상팀 메인 영상 제작 / 편집		
비주얼팀 컨셉 비주얼라이징 웹사이트 디자인 진행	비주얼팀 비주얼라이징 완성 웹사이트 제작 시작	비주얼팀 포스터, 도록 등 전체 시각화 완성		

Lulea University of Technology



Exchange Student

Hoernstroem Linnea
Sweden

Industrial Design



Exchange Student

Schulz Madelene
Sweden

Industrial Design



Exchange Student

Edberg Hanna
Sweden

Industrial Design



Kookmin University



Helper

풍제석
18학번 / 3학년

Industrial Design



Helper

김성민
21학번 / 2학년

Industrial Design



Strate école de design



Exchange Student

Bonnet Alexy
France

Industrial Design



Exchange Student

Piton Enora
France

Industrial Design



국민대학교



Exchange Student

박현서(20)
Korea

Industrial Design



Exchange Student

장수지(21)
Korea

Industrial Design

SIT(시바우라 공업대학) 방문계획

2022. 8. 22~25

양원석 교수 외 학생 19명(학부생 16명, 대학원생 3명)

서울디자인워크숍(구 Human City Workshop) 리서치 공동진행

진행일정(가안)



	8.22(월)	8.23(화)	8.24(수)	8.25(목)
오전	<ul style="list-style-type: none"> • 학교방문 투어 • 인사말 	필드 리서치(관광 경) - 팀단위	필드 리서치(관광 경) - 개별 or 일본학생	필드리서치 인사이트 정리
오후	<ul style="list-style-type: none"> • 명원관 방문 • 팀편성 및 미팅 			팀플 결과발표
저녁		팀별 저녁		

(재)서울디자인재단은 서울시민의 더 나은 삶을 선도하는 디자인 기관으로 디자인의 공공성 강화를 목표로 사회 문제 해결 디자인을 위해 힘쓰고 있습니다.
이와 관련하여 재단은 서울의 발전과 혁신을 위한 솔루션 제시와 공공디자인 가치확산의 방안으로 디자인 연구기반 대학생 워크숍을 진행합니다. 본 워크숍은 2021년에 진행된 [휴먼시티디자인 대학생 워크숍]과 같은 사업입니다.

워크숍명: 2022년 서울디자인 대학생 워크숍

추진기간: 2022년 6월 ~ 12월

주최: 서울디자인재단

주관: 서울디자인재단, 한국디자인학회

주제: 미래 지속가능한 디자인 감성도시 서울

1. 도시 경험 - 요즘 세대가 만드는 서울, 지속가능한 미래감성도시 서울
2. 미래 환경 - 서울이 그리는 시작된 미래, 디자인을 통한 상생과 포용
3. 네트워크 - 메타버스 등 활용 디자인을 통한 네트워크 형성

공업디자인학과 2개 팀 신청 - 6월 말 참가팀 발표

도시 경험

뚜벅 - 걸어서 잇는 서울

풍제석, 강병준, 송서현,
강진서, 서명균, 정성훈

미래 환경

따뜻한 서울을 위한 참여형
기부 공간 디자인

최민재, 강병찬, 이은수,
김다원



서울디자인재단

취지: 서울디자인 2022의 부대행사로서,
영디자인의 등용문 기회 제공, 대학생 간 연합활동 경험의 장

공업디자인과 팀: 멘티:강병준, 풍제석, 이창준, 김장현 멘토: 연명흠
참가규모: 15개팀, 8개대학(국민대, 경희대, 남서울대, 숙명여대, 서울대,
서울과기대, 연세대, 홍익대, 한양대, 한경대), 약 70명

진행일정:

7/1(금) Workshop OT / Beautiful Life?

7/13(수) Ideation

8/26(금) 브랜딩, 커뮤니케이션, 전시 그래픽 관련 워크샵

9/16(금) 전시 Prototype

10.19~28 전시. ddp

SEOUL DESIGN 2022

청년디자인 주제전 -Beautiful Life



서울디자인재단



INITIATION

이니션

UX / UI

FENOMENO

페노메노

브랜딩 / 제품

BEBOP.

비밥

제품

d'ORIGIN
creating a new standard

디오리진

제품

신예지

20학번 / 3학년

안병욱

16학번 / 4학년

배민관

15학번 / 4학년

민준영

17학번 / 4학년

임수현

20학번 / 3학년

강동훈

18학번 / 3학년

이재희

16학번 / 4학년

신혜지

18학번 / 4학년

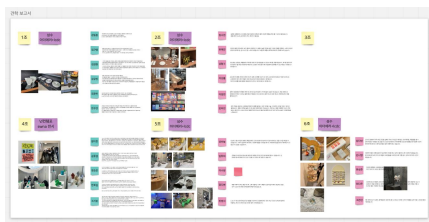
Zappers.

제퍼스 제품디자인 연구 동아리

제퍼스는 공업디자인학과 제품 디자인 동아리로, 1998년 설립 이래 매년 정기 전시회를 진행하고 있으며 학과 내 메인 동아리 중 하나로 자리잡고 있습니다. 정기 전시회 이외에도 공모전, 스터디, 자체 프로젝트 등 제품 디자인과 관련된 다양한 활동을 진행합니다.

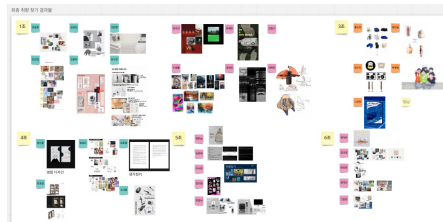
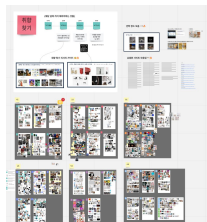
2022-1학기 제퍼스 활동 내역 / 여름방학 계획

전시/ 공간 견학 (3/21 ~ 4/13)



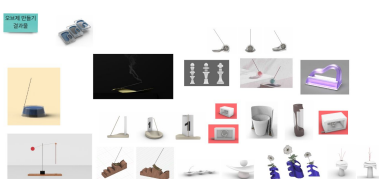
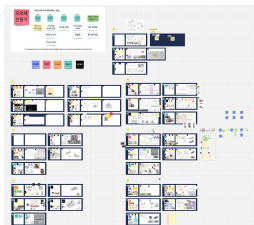
브랜딩이 잘된 공간을
팀별로 견학하여
디자인과 브랜딩에 대해
토론해보고 짧게
보고서를 작성하는
시간을 가졌다.

취향찾기 프로젝트 (3/21 ~4/13)



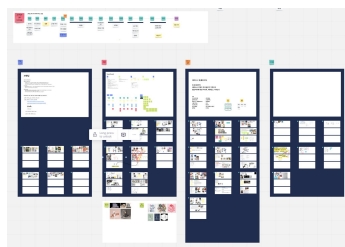
각자의 취향이 담긴 이미지와
연출방식이 담긴 작업물을
아카이빙 하여 개인별로
결과물을 만들어보는 활동을
진행하였다.

오브제 만들기 4/20 ~ 5/11 (목업은 방학에 진행)



1학년이 간단하게 디자인
프로세스를 경험해볼 수
있도록
3주에 걸쳐 진행한 오브제
만들기 프로젝트이다.
스케치와 폼 스터디 / 틀
스터디 위주로 진행하였다.

Z POP UP STORE (5/25 ~9/7 2학기 개강 후 전시 진행 예정)



팝업스토어를 컨셉으로 진행 중인
제품디자인 프로젝트.
제품군 별로 팀을 나누어 팀별로 컨셉을
잡아 여러 종류의 제품을 디자인한다.
제품 연출 스터디와 브랜딩까지 진행해보고
전시 기획 및 진행 예정.



STACK은 2021년에 만들어진 국민대학교 공업디자인과 UX/UI 디자인 연구 동아리로, UX/UI Design, GUI Design, Interaction Design등 UX와 관련된 다양한 분야 간의 협업을 통한 경험과 깊이있는 학습을 추구하는 동아리 입니다.

2022. Stack 1학기 활동내역 및 계획



UX 경험여부에 따라 체계적으로
나뉘져 진행되는 프로젝트



오리엔테이션 및 팀 소개

4월



UX 체험하기

어플 사용 후 UX 및 피그마 스터디



DISCOVER

주제에 맞는 포인트 탐색 및 문제 설정



기존 디자인에서 문제점 발견 & 리디자인

UX 적용하기

디자인 방향 확정 후
각 컨셉에 알맞는 UX 프로세스 진행

UX 프로세스 진행

5월~7월



2022_1 스택 전체회식



학기 말 프로젝트 전시 예정

8월 (재모집)



국민대 프로젝트

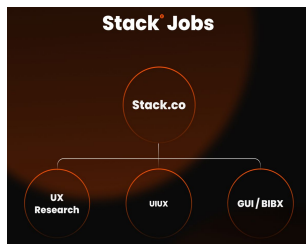
문제 발견을 통한 UX/UI 디자인



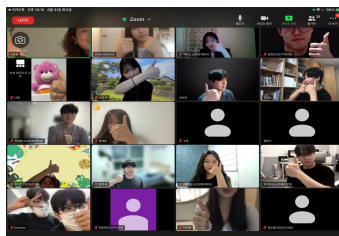
포트폴리오 & 전시준비

포트폴리오 제작 및 학과 발표 준비

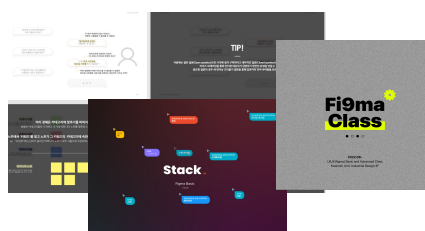
직무별 지원을 통한 전문성 강화



소프트웨어학과 웹동아리 'WinK'와의 협업



저학년 부원을 위한 선배들의
💖 사랑넘치는 💖 UX관련 무료 세미나



지식공유 및 자료실용 카페 운영

[illegible]

VERTEX

'VERTEX'는 폴리곤 모델링을 통해 게임 그래픽, 3D 모션 그래픽, 3D를 활용한 UI 연출 등을 주로 다루는
2022년 신설된 공업디자인학과 3D 그래픽 디자인 연구 동아리입니다

• 오티

2022.9=03.17 10:00 pm ZOOM 오티 진행



• 스터디

멘토 5명을 기준으로 스터디 그룹 편성

스터디

- 블렌더_강병찬
- 블렌더_김윤상
- 블렌더_정성훈
- 블렌더_민준영
- 블렌더_자을
- 시포디_자을
- 퓨전_스터디

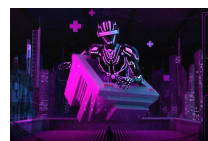
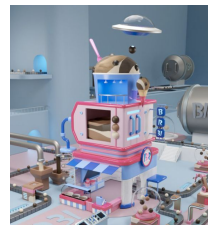
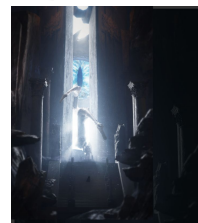


• 워크샵

5개의 주제로 나누어 워크샵 진행

워크샵

- 루핑 애니메이션
- 레벨 디자인 컨셉 아트
- 3D UI 그래픽
- 캐릭터 디자인
- 앨범커버 & 모션 포스터 디자인



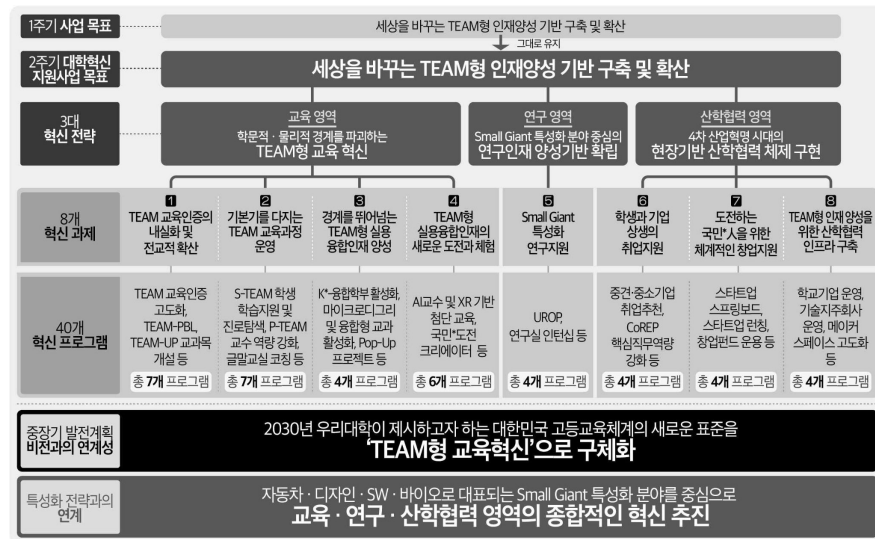
• 하계 방학 계획

'시간'이라는 대주제로 9월 초 전시를 목표로 활동할 예정

대학혁신지원사업

특성화분야 10대학과 선정(22.6)

연 번	단과대학	학부(과) · 전공
1	총장직속	미래모빌리티학과
2	조형대학	공업디자인학과
3		영상디자인학과
4	소프트웨어융합대학	소프트웨어학부
5	창의공과대학	기계공학부
6		전자공학부
7	과학기술대학	바이오발효융합학과
8		산립환경시스템학과
9	사회과학대학	광교홍보학전공
10	글로벌인문지역대학	중국경영전공



사업명

“뉴노멀 인터스트리얼 디자이너 양성 프로그램”

KMU Vision 2030+



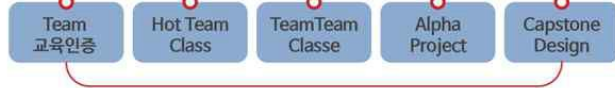
인재상



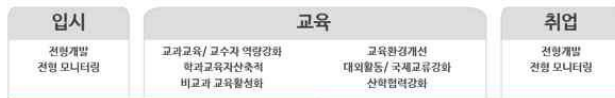
전략



혁신교육 프로그램 연계



핵심사업



PERFORMANCES

IDUP

FOUNDATIONS

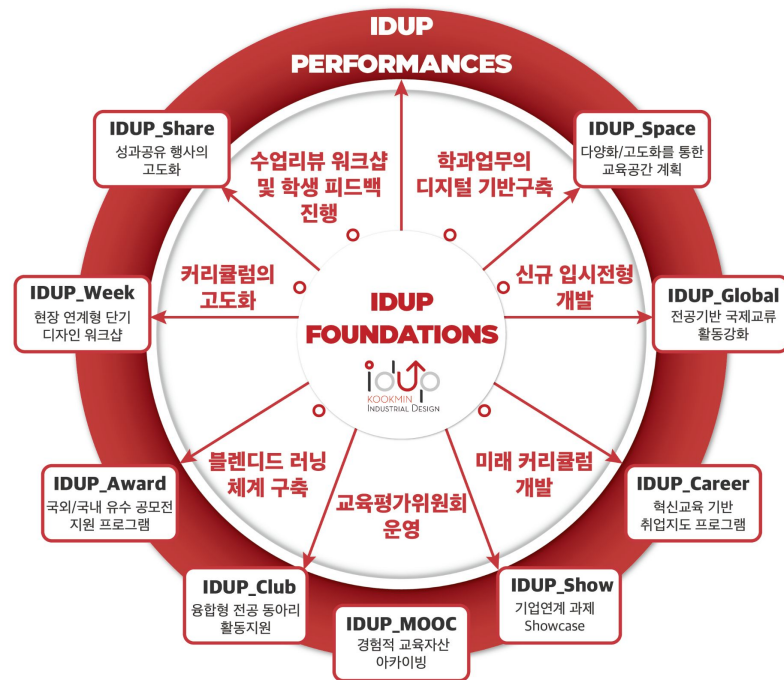
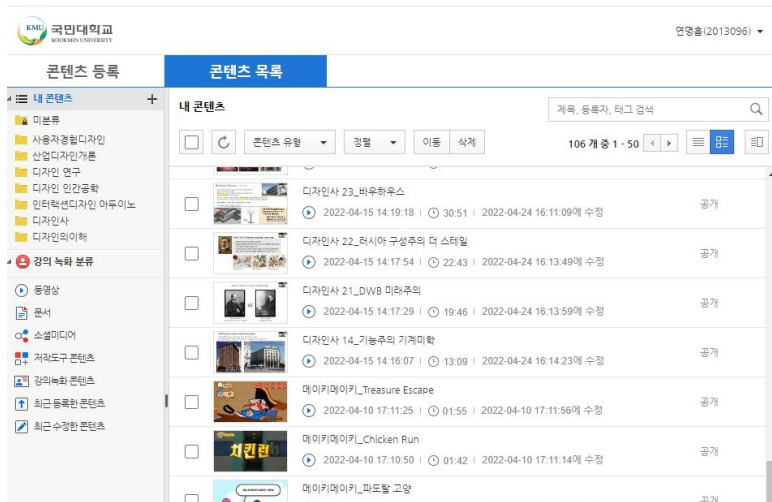
IDUP Performances

IDUP_MOOC 교육 자산 아카이빙

학과 차원의 짧은 동영상 활용(제작: 학생)

예) 디자인목업 시의 표면처리 방법 꿀팁, Figma작업시의 Asset활용법

IDUP_Week 1주일간의 단기 워크샵

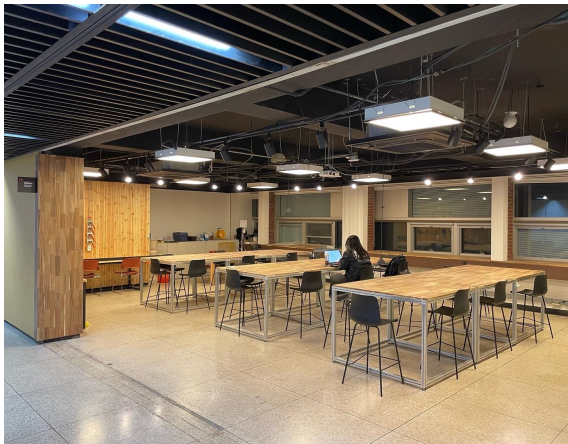


Maker Space

* 1학기 운영결과 사용 후 정돈이 매우 안되어있는 모습이 보였습니다. 목공도구 또한 유실되었습니다.

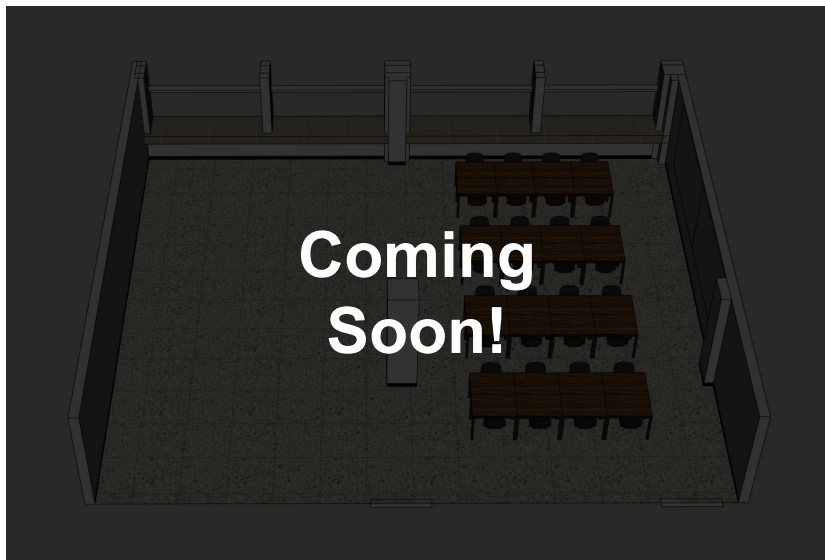
사용한 물건은 제자리에, 사용한 후엔 정돈을 해주세요.

* 차후 자율적인 운영이 어렵다고 판단될 시, 출입명부 작성 이용 방안 검토



조형관 315호 (idup studio I)

하계방학 시공예정



조형관 315호(구 2학년 실기실) 리뉴얼 진행 예정.

토론/협업형 작업을 위한 수업 공간을 구성할 예정임.

(환경개선, 6인 테이블 구성 등)

조형관 103호 → 조형관 311호 (2022.7.12)

학과담당조교가 학과에 상주하여 원활한 학과시설/물품 관리와 학생들의 실습활동을 지원하기 위함.

운영안내

운영시간 : 09:00~17:00 (하계방학시 10:00~16:00)

문의사항 : 02-910-4600

-

학과사무실을 이전하면서 311호에서 학우들의 성적표, 학과 문서 등의 민감할 수 있는 자료들을 작업하게 되었습니다.

따라서 이전처럼 자유롭게 311호를 방문해주시는 것을 지양하고자 합니다.

필요 용무가 있을 때 1층 교학팀에 방문해주셨듯이, 311호 또한 필요 용무가 있을 시에만 방문해주시면 감사합니다.

근로학생 모집 (2학기)

모집인원 : 3명

담당업무 : 학과시설 유지/보수/관리 및 학과업무 보조

근무조건 : 주1회 출근, 월 25시간, 월 23만원 지급

근무지 : 311호(학과사무실)

우대사항 : 근력성실한 학우분

*8.26(금)까지 학과사무실로 지원해주시면 감사합니다.

제 17회 조형전 MetaDEx

2022년 11월 10(목)~19(토) / 조형관 일대

전시 컨셉

메타버스 공간에서의 전시 + 오프라인 전시
학생 중심의 조형전

**방학 중 알파 클래스 수강을 통한 전시준비
무료수강. 신청(~6.24. 천철훈 선생님)

전시 내용

2022 학과 졸업전 일부

2학기 수업의 결과물

전시 교과목은 담당 교강사와의 논의로 결정함

전시팀 모집




활동기간 : 9월~11월

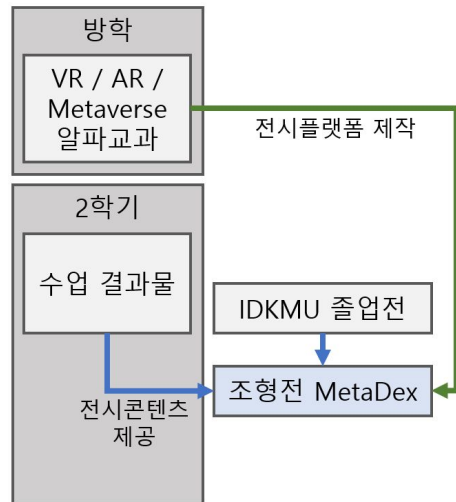
장학금 : 889,000 (대학 3종)

모집인원 : 6명

*조형전 기간 전시팀 충원을 위해 2022-2학기
학년대표는 1명만 모집함.

[조형대학 학생을 위한] VR/AR/METaverse 강좌

대분류 교육프로그램	기간 강좌 시간	강사명 운영 방식
	AR AR,XR (Artive) 7.11 - 7.29 (09:00 ~ 13:00) 60시간	이해주 온라인교육
	VR Virtual Reality 3D (Autodesk) 7.4 - 7.22 (13:00 ~ 17:00) 60시간	Daniel Kim 온라인교육
	Metaverse Unity를 활용한 전시장 제작 7.25 - 8.12 (09:00 ~ 13:00) 60시간	김대영 온라인교육





동덕여자대학교 디자인대학 디자인학부 부교수 역임
1991. 03 ~ 2000. 02

울산대학교 조형대학 산업디자인학과 조교수 역임
1985. 03 ~ 1990. 02

(사)한국디자인단체총연합회 부회장 역임

(사)한국산업디자인협회 부회장 역임

경기도 공공디자인진흥위원회 위원

수원시 공공디자인위원회 위원

1992.9

국민대학교 공업디자인학과 강의 시작

2001.3

국민대학교 공업디자인학과 전임교원 임용

2005. 5 ~ 2014. 2

디자인대학원 제품디자인, 운송.레저디자인, 환경디자인 전공 주임교수

2006.3 ~ 2013. 2

공업디자인학과 주임교수

2013.3 ~ 2014.2

디자인대학원 인클루시브디자인 전공 주임교수

2013.3 ~ 2015. 2

테크노디자인전문대학원 퓨전디자인학과 시스템디자인전공 주임교수

2015.3 ~ 2016.8

테크노디자인전문대학원 제품시스템디자인 전공 주임교수

2017.3 ~ 2022.8

교육대학원 디자인교육 전공 주임교수

2022.8 정년 퇴임

김관배 교수님의 그동안의 노고에
감사드립니다.

<https://youtu.be/2YW9pgsCMcw>

학생 기념품 전달

수업발표회

오프라인 - 6.21(화)~6.24(금) 조형관 3층 전체



온라인 - 구글드라이브 전시

IDUP SHOW

금요일 10:00~18:00 2분반 / 309호 / 수강생:21+21

수업목표

- 대상을 다양한 관점에서 해석하고 이를 조형으로 표현함으로써 디자인의 발상 및 표현방법을 습득한다.
- 조형원리와 조형요소에 대한 이해를 바탕으로 덩어리와 공간로 구성되는 입체를 다양한 재료와 기법을 이용하여 제작함으로써 입체조형에 대한 관찰 및 표현 능력을 기른다.

수업내용

- 감정형용사 이미지화 : 추상 개념의 컨텍스트 추출과 가시화. 2주
- 형태요소별 입체조형 연구: 선재, 면재, 괴재를 통한 입체조형 연습. 6주
- 멤브레인 서페이스 : 탄성/장력/구조를 통한 면구성 연습 : 2주
- 이미지 커뮤니케이션과 입체조형물: 입체조형물을 통한 이미지 커뮤니케이션 연구: 4주

주차	일자	단계
1	03/04	오리엔테이션
2	03/011	조형과 컨텍스트
3	03/18	관념과 가시화
4	03/25	
5	04/01	선재 조형
6	04/08	
7	04/15	면재 조형
8	04/22	
9	04/29	괴재 조형
10	05/06	
11	05/13	소재와 조형
12	05/20	
13	05/27	개념해석과 조형표현
14	06/03	
15	06/10	
16	06/17	



수요일 13:00~19:00 2분반 / 316호 / 수강생:21+21

week	date	Phase	수업내용
1	3. 2	-	강의 소개 및 향후 수업 계획 안내
2	3. 9	-	-
3	3. 16	Part 1	점,선,면,텍스처 이론강의
4	3. 23		명도,색,텍스처,통일성 이론강의
5	3. 30		리서치, 계획 및 스케치 크리틱
6	4. 6		완성작 (패턴 디자인) 발표
7	4. 13	Part 2	공간감, 동세감 이론강의
8	4. 20		리서치, 계획 및 스케치 크리틱
9	4. 27		시안 제작 및 수정사항 적용
10	5. 4		수정사항 적용
11	5. 11		완성작 발표
12	5. 18	Part 3	강조와초점 규모와비례,균형,리듬 이론강의
13	5. 25		리서치, 계획 및 스케치 크리틱
14	6. 1		시안 제작 및 수정사항 적용
15	6. 8		수정사항 적용
16	6. 15		완성작 발표 / 종강

수업목표

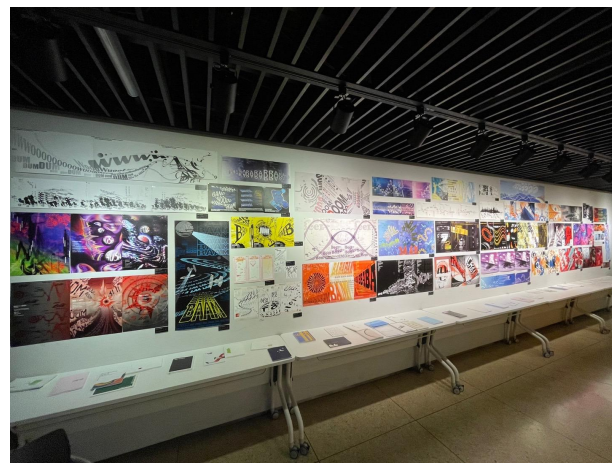
과제를 통해 2D에 필요한 이론과 컴퓨터 툴 활용 능력을 향상시키는 것을 목표로 합니다.

수업내용

- Part 1: 점, 선, 면, 명도, 색, 텍스처 등과 관련된 이론 학습, 과제 <기억과 감정의 패턴 - 패턴 디자인> 수행.
- Part 2: 공간감, 동세감 등과 관련된 이론 학습, 과제 <변화를 보여주는 책 - 플립북 디자인> 수행.
- Part 3: 기초 조형 원리와 관련된 이론 학습, 과제 <음악의 장면들 - 시리즈 포스터 디자인> 수행.



과제1, <기억과 감정의 패턴>, 2분반 최하림 작품



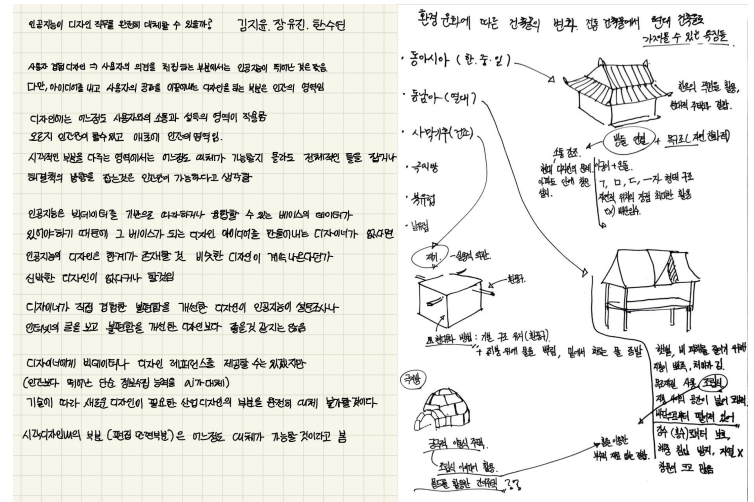
과제2, <변화를 보여주는 책>, 과제3, <음악의 장면들> 과제전 전경

목요일 13:00~15:00 / 309호 / 수강생:45명

week	Phase
1	디자인개론
2	
3	
4	
5	
6	디자인 논점 & 토론
7	
8	중간고사
9	디자인사
10	
11	
12	
13	
14	
15	기말고사

수업목표/내용

- 산업디자인론 이해: 정의, 가치, 요소 등 → 중간고사(종이시험지)
- 산업디자인의 역사 이해 → 기말고사(E-Campus 퀴즈 모듈)
- 디자인 논점 이해 및 토론 / 디자인의합리성 워크샵
- 리포트(great designers)



수요일 오전+오후 분반 / 317호 / 수강생:20+19

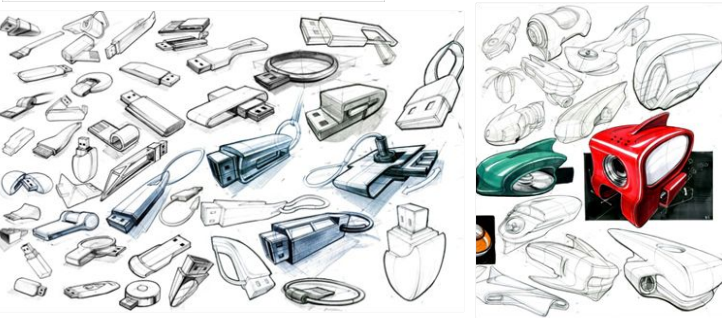
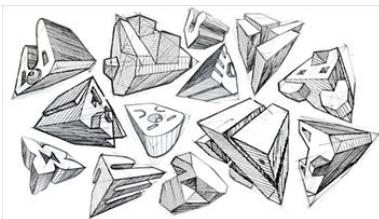
주차	일자	단계	수업진행
1	03/08	Orientation	Class Orientation and Introduction/An understanding of one-point and two-point perspective drawing.
2	03/15	Basic Sketch Techniques	2&3 Point-Basic Light Source & Shade-Basic Shapes
3	03/22		3Point-Independent Environment-Multi Cutouts-Shades USB
4	03/29		Project 1-BT, Radius Shapes- 3Point Shade & Shadows
5	04/05		Project 1-BT, Color Pencil- Material Reflective Shading Final Rendering
6	04/12	Various Mediums Sketches And Mockup models	Project 1 Mockup A
7	04/19		Project 2-Gray Shade Marker Shade Rendering
8	04/26		Project 2- Final Rendering-Gray Shade Marker
9	05/03		Project 2 Mockup B
10	05/10		Project 3- Mechanical Sketches-Color Markers
11	05/17		Project 3-Final Rendering-Color Markers
12	05/24		Project 3 Mockup C
13	05/31		Review, Preliminary Presentation
14	06/07	Final Presentation	Final Presentation
15	06/14		Final Data

Course Description:

This course introduces students to various design sketches and quick mockup model techniques in creating and expressing their own design ideas. The course is taught through lectures, visuals, and hands-on learning. Students are encouraged to express their design ideas through sketches using various 2D mediums and quick mockups using various materials. Students also engage in group evaluations and discussions that promote teamwork, and problem-solving skills.

Course Objectives

Sketch and Mock-up course is an introduction to creating representations of design ideas through the principles of one, two, and three-point perspective hand-drawings and building quick study mock-ups that express and verify shapes and structures. Students will learn basic industrial design sketches and renderings through various media such as pens, pencils, colored pencils, and designer markers. Materials for basic study mock-ups will include paper, foam board, and foam blocks.



by Nick Mirfield

수요일 09:00~13:00 / 315호 / 수강생:22

주차	일자	단계	수업진행
1	03/02	Orientation	Introduction & Class Rules/Project 1 Research-Styling, Image Inspirations.
2	03/09		HOLIDAY - NO Class
3	03/16	Project 1	Project 1 Sketch Ideation
4	03/23		Project 1 3D CAD
5	03/30		Project 1 Presentation & Discussion
6	04/06	Project 2	Project 2 Function/ Reverse Engineering & Research (Take consideration of Styling)
7	04/13		Project 2 Sketch Ideation
8	04/20		Project 2 3D CAD
9	04/27		Project 2 Presentation & Discussion
10	05/04	Project 3	Project 3 User-Human Factor/ Design Thinking & Empathy (Take consideration of Function + Styling)
11	05/11		Project 3 Sketch Ideation
12	05/18		Project 3 Refine Ideation/ Marker Rendering
13	05/25		Project 3 3D CAD
14	06/01		Project 3 Presentation & Discussion
15	06/08	Final Presentation	Final Presentation
16	06/15		Final Presentation/Final Data

Course Description:

Product Design 1 is a course taught in English. Students will explore and communicate on visual, functional, and emotional meanings of products. Methods include basic research, concept ideas & exploration through sketches, 3D models, and presentation with discussions to communicate design ideas and concepts.

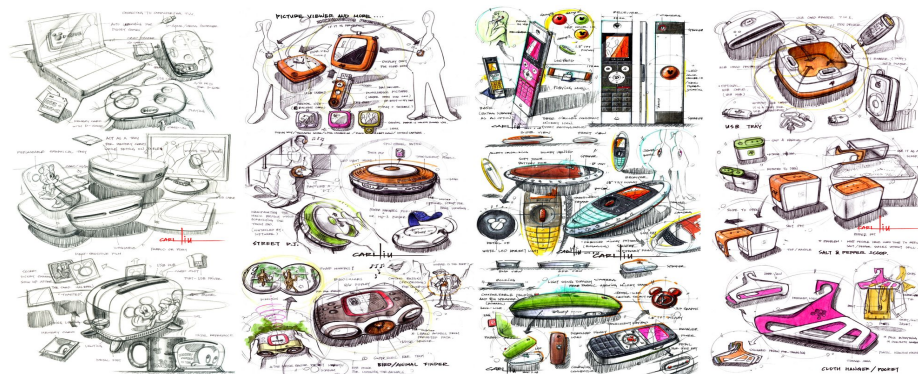
Course Objectives

Product Design 1 is an introductory design course taught in English. Students will understand the relationship between function and the human factor in product design. Students will explore multiple (3) projects for the semester conveying their design ideas and form inspiration



목요일 09:00~13:00 / 315호 / 수강생:22

Class	Date	Content
1	Mar 3	Principles of product Innovation Design & Introduction to the 1 st project
2	Mar 10	Product Analysis: Understanding, brainstorming, project planning
3	Mar 17	Primary design direction - Storyboarding, User Analysis
4	Mar 24	Concept development (Multiple solutions) - Research, experimentation, observation
5	Mar 31	Project presentation and discussion
6	Apr 7	2 nd Project introduction: form and Function
7	Apr 14	The principles of Good Design
8	Apr 21	Designing from the Inside out
9	Apr 28	Industrial design product development
10	May 5	Project presentation and discussion
11	May 12	Project 3 Introduction to human factors and user centered design thinking
12	May 19	The hierarchy of needs
13	May 26	Introduction to ergonomics: Appropriate dimension for optimal usability and accessibility
14	June 2	Usability testing and prototyping
15	June 9	Final Project presentation



Course description

This class will be an opportunity for students to explore how design thinking can be used to gain insight into users lives and learn how to synthesize research into Innovations that genuinely improves people's lives.

This course will teach students to research, develop, test ideas, and produce designs. Students will learn how to find inspiration, understand how products are developed and made, search for design opportunities and unmet needs, and develop innovative products.

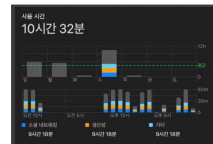
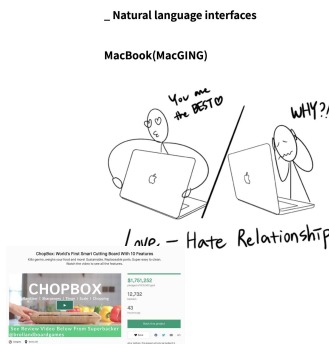
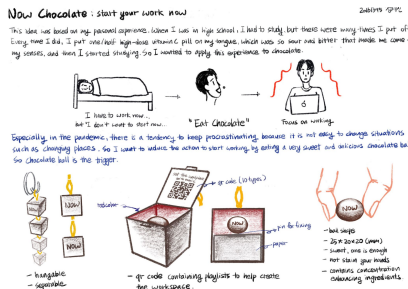
Course objectives

The aim of the class is to give students a strong foundation in the basics of industrial design, develop their ability to uncover needs and teach them how to structure the development of new and innovative products.

At first, we will explore and analyze how the products that surrounds us are developed and produced. Students will then be introduced to various design thinking techniques and use them to improve the functionality of a products. And lastly, we will investigate how designers can find inspiration from users' needs and behaviors to develop aesthetically pleasing and functional user-centered products.

목요일 14:00~16:00 / 315호 / 수강생:25

Class	Date	
1	Mar 3	Course Introduction: Design is Storytelling
2	Mar 10	Narrative elements of Design: how objects' ergonomics and behaviors influence users' experiences
3	Mar 17	Emotional Design: Materiality, color, and textures
4	Mar 24	Storytelling Theory
5	Mar 31	Storytelling and user experience mapping
6	Apr 7	Designing time-based story driven interactions
7	Apr 14	Users experience and "complexity"
8	Apr 21	Mid-term assessment and critique
9	Apr 28	Storytelling as a Design development communication tool Introduction to video capture techniques
10	May 5	Storytelling as a marketing tool Introduction to Video editing software
11	May 12	Time based visualization Introduction to Adobe After Effects
12	May 19	Individual Story board development Specialized editing software exploration continues
13	May 26	Video editing, storytelling structure
14	June 2	Final Examination preparation
15	June 9	Final Visual presentation, documentation of the project



The thing I feel emotionally connected to is my MacBook. I also gave it the name 'MacGing' (just because it sounds cute). The reason I feel an emotional connection to this is because the time I spent with it is absolutely long. Because I do all of my work using it, it often feels like a comrade rather than a friend. Currently, my relationship with my MacBook is a love-hate relationship. The reason is that my MacBook sometimes freezes or slows down due to errors while working. When that happens, I cry out, 'Why are you doing this to me!'

Course description

In this class we will be exploring how designers can use stories to create more rewarding user experience and improve the marketability of new and innovative designs.

Students will be introduced to various storytelling techniques with the purpose of persuasively conveying design concepts to the users of products and the general audience. We will focus on the creation of videos and time-based media artworks and

explore how information technology can be used to enhance products, for functional, informational, or emotional effect.

Course objectives

The aim of the class is to give students the ability to use stories not only to develop new products but also to promote and sell their creations more professionally.

At first, they will explore how the shape, materiality and behaviors of objects can be manipulated to create smarter objects and improve how people experience the designed world.

And in a second stage will focus on using efficient time-based visualization (video) to explain and bring to market their designs.

화요일 오전+오후 분반 / 309호 / 수강생:24+22

week	date	Phase	
1	3. 8	Persona Map개발	
2	3. 15		
3	3. 22		
4	3. 29	UXD Project	
5	4. 5		
6	4. 12		
7	4. 19		
8	4. 26		
9	5. 3		중간발표
10	5. 10		
11	5. 17		시험
12	5. 24		특강
13	5. 31		
14	6. 7		
15	6. 14		

수업 목표

- 사용자경험 디자인의 개념, 디자인 방법 학습
- 프로젝트 운영능력 함양(프로세스, 방법)
- 정성적 디자인리서치 경험, 숙달

수업 내용

- Persona Library Short-Term PJT 대체
- UXD 프로젝트
- 이론 강의: 동영상강의(Flipped Learning)
- 시험
- 특강: 황가영-휴리스틱 분석
** 타과 수강생 다수(10명)



금요일 09:00~12:00 / 317호 / 수강생:24

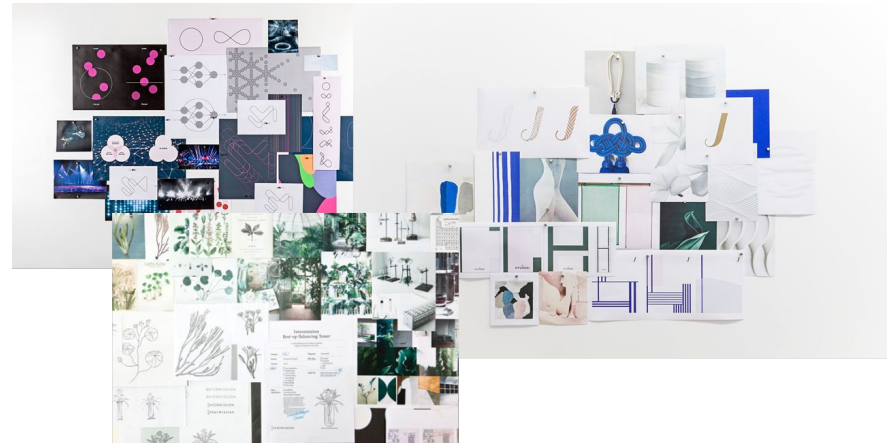
주차	일자	단계	내용
1	03월 07일	Orientation	수업의 목표와 방향성
2	03월 14일	이론강의	Design Process Research 디자인과 제조산업
3	03월 21일	2D object	아이디어의 발현 - 패턴
4	03월 28일		sketch ideation과 수집
5	04월 04일		디지털 전환 및 적용
6	04월 11일		디지털 제작
7	04월 18일		Final Documentation
8	04월 25일		Critic & Evaluation
9	05월 02일	2-3D object	아이디어의 발현 -패턴과 형태
10	05월 09일		sketch ideation과 수집
11	05월 16일		디지털 전환 및 적용
12	05월 23일		디지털 제작
13	05월 30일		디지털 제작
14	06월 06일	공휴일 - 현충일	
15	06월 13일		Final Documentation
16	06월 20일	Final Presentation & Evaluation	

수업목표

소재를 다루는 기술 / 과학적이고 구체적인 증명 / 기술간의 협력을 통한 실생활 적용의 모든 과정에서의 기본적이고 구체적인 연구가 이루어져야 합니다. 전통에서 현대에 이르기까지 현대사회가 발현해온 비례와 소재, 색상과 마감, 형태와 문양의 질적 / 양적 연구를 통해 현대의 제작 언어를 배워보도록 합니다.

수업내용

현실적인 방안으로의 제품생산프로세스 이해 / 2D - 3D 제작 및 제조 방법에 대한 이해
아이디어를 디지털 data화하는 사고능력 - 기계제조공정의 이해



월요일 18:00~20:00 / 309호 / 수강생:46

주차	날짜	강의 내용
1	3.7.	수업 개요 - 수업 내용, 방식, 평가, 레포트 설명
2	3.14.	시대적 배경과 디자인 지식재산권의 중요성
3	3.21.	디자인 지식재산권의 종류와 프로세스
4	3.28.	디자인 융합성과 지식재산권 전략
5	4.4.	디자인 성공사례와 지식재산권 기여도
6	4.11.	디자인의 침해여부 판단
7	4.18.	디자인 공개의 법적 효과 및 디자이너가 알아야 할 지식재산권 전략
8	4.25.	중간고사
9	5.2.	캐릭터 이모티콘의 지식재산권 보호 전략
10	5.9.	디자인의 브랜드화 전략 - 명품 브랜드의 탄생
11	5.16.	디자인이 특허가 되기 위한 요건 - 신규성과 창작비용이성 사례
12	5.23.	디자인 분쟁 발생시 대응방안(원고 v. 피고)
13	5.30.	디자인 해외 권리화 (주요 5개국, 미국/유럽연합/영국/일본/중국)
14	6.13.	모의 법정 (최근 이슈 사례)
15	6.20.	기말고사

과목 개요

디자인 도용이나 카피를 한번쯤 걱정해 보신 적이 있으신지요?

디자인은 본질적인 특성 상 타인의 디자인과 유사하다는 오해를 받거나 도용 당할 수 있습니다.

디자인에 관한 저작권, 부정경쟁방지권, 특허권, 실용신안권, 상표권, 특히 디자인권(디자인특허)에 대해 잘 아시는지요?

디자인은 융합적인 분야입니다.

따라서 나의 권리를 보호해야 하고, 아울러 타인의 권리를 침해하지 않아야 합니다.

이러한 지식이 디자인지식재산권 수업에 녹아 들어가 있습니다.

수업 목표

디자인에 관한 지식재산권의 기초 이론 및 법률 상식을 이해하고,

졸업 후 실무에 적용할 수 있는 능력을 배양합니다.

특히, 최근 이슈가 되고 있는 메타버스와 NFT 비즈니스와 지식재산권 이슈를 함께 고민하고, 업계를 선점할 수 있는 방향성을 깊이 있게 고민해 봅니다.

목요일 오전+오후 분반 / 314호 / 수강생:11+18

주	월/일	단계	수업내용
1	03/03	오리엔테이션	수업진행 오리엔테이션 / Team구성, 주제선정
2	03/10	자료조사	주제소개, 조형언어, 색상, 포맷 소개
3	03/17		주제소개, 조형언어, 색상, 포맷 소개
4	03/24		개인주제발표 1
5	03/31		개인주제발표 2
6	04/07	디자인 구체화	Idea Sketch 1
7	04/14		Idea Sketch 2
8	04/21		2D 도면
9	04/28		3D Modeling 1
10	05/05		어린이날
11	05/12		3D Modeling 2
12	05/19		M-up 1
13	05/26		M-up 2
14	06/02	과제정리	Panel 및 보고서 1
15	06/09		Panel 및 보고서 2
16	06/16	Presentation	기말평가

수업목표

산업디자인의 중급과정으로서, 디자이너가 해결해야할 문제를 이해하고 이를 위한 해결책을 산출해내는 과정을 경험한다. 제품의 기능과 조형은 물론 사용성, 양산성, 사업성 등 다양한 차원에서 발생하는 문제해결 능력을 기른다.

수업내용

프로덕트 디자인1과 2를 통하여 습득한 제품디자인에 대한 이해를 토대로 강의자는 보다 다양한 문제해결 부분을 제시하고 학생은 이를 해결함을 통하여 프로덕트 디자인의 문제해결 방법을 익히고 프로덕트 디자인4를 학습하기 위한 기반을 마련하는 수업

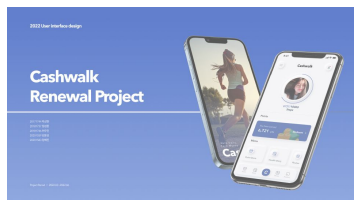
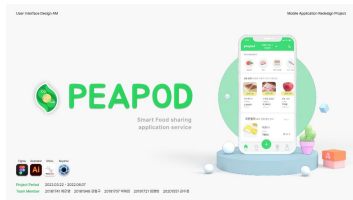
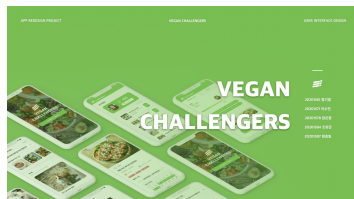


선호하는 직업군을 선택하여 그 직업군에서 필요로 하는 기능을 부여한 제품을 제안하고,

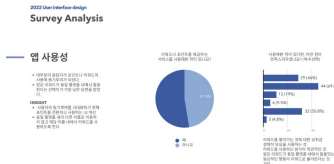
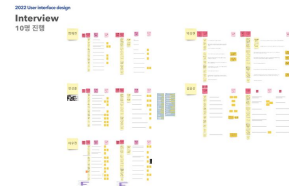
그 제품에 선호기업의 이미지를 적용한 Collaboration 제품을 디자인 제안하는 수업

→제품개발시 요구되는 다양한 문제 사항을 극복하는 방법을 터득하는 수업

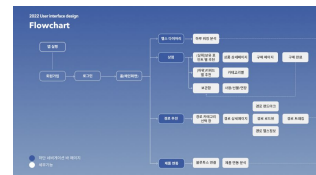
- Apply basic design principles, theories and methods for user interface design
- Design a(n) (screen-based) application in accordance to contemporary principles, theories, methods and practices for user interface design
- Design a user test for a (screen-based) prototype and evaluate the prototype according to specified conditions
- Analyze the qualities of a user interface design and relate it to fundamental interaction design theory



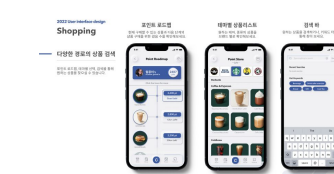
User Research



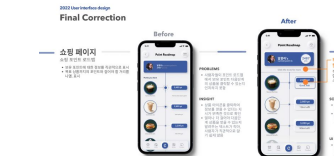
Design



Prototype



User Test



Analysis



금요일 13:00~17:00 / 317호 / 수강생:17

Class	Date	Content
1	Mar 4	Introduction to the class: Carbon Neutrality, Social progress, and economic development Project 1: Life without plastics?
2	Mar 11	Design thinking for Sustainable Design Conceptual research and experimentation
3	Mar 18	Life Cycle analysis and Impact assessment Design proposal
4	Mar 25	System thinking and environmental responsibility
5	Apr 1	Innovating within constraints Discussion and critique
6	Apr 8	Responsible production and consumption Initial research
7	Apr 15	Circular modes of consumption and production
8	Apr 22	Mid-term presentation
9	Apr 29	Eco effectiveness and social impact assessment
10	May 6	Development of the personal project: user research and behavioral insight
11	May 13	System design: improved modes of production and distributions
12	May 20	Materials for sustainability
13	May 27	Personal project development testing and improvement
14	June 3	Design production and documentation
15	June 10	Final presentation and exhibition



Course description

This Sustainable Design Innovation class will give the required knowledge to students to develop new products and services that are socially and environmentally responsible as well as economically viable. Throughout the semester we will explore of System Thinking and Eco design methodologies can help us identify the flaws in current modes of productions and consumption and propose alternatives that are more pleasant and functional and less wasteful and destructive.

수요일 09:00~13:00 / 317호 / 수강생:18

Class	Date	Content
1	Mar 2	Introduction to the class & 1st project: Designing with light Environment and lifestyle analysis
2	Mar 9	Presidential elections
3	Mar 16	Light in space: Function and emotion Conceptual research and experimentation
4	Mar 23	Lighting systems: Modularity & assembly Prototyping and testing
5	Mar 30	Lighting design: materials, production, and electrical safety Final production and assembly
6	Apr 6	Presentation of the lighting project Discussion and critique
7	Apr 13	Furniture style and functionality, Introduction to the 2nd project Initial research
8	Apr 20	Furniture and space Spatial Research
9	Apr 27	Furniture ergonomics Model making and ergonomics testing
10	May 4	Furniture design and prototyping Prototyping and testing
11	May 11	Furniture Systems and assembly System prototyping
12	May 18	Materials for furniture design Materials research and testing
13	May 25	Furniture Production techniques
14	June 1	Final prototype preparation
15	June 8	Design production and documentation
16	June 15	Final presentation and exhibition



Course description

This class will introduce industrial design students to the furniture design industry.

At the beginning of each class will be introduced to various concepts related to the usage, functionality and production of furniture and invited to test those concepts for themselves through the development of personal projects

Students will learn presentation technique specific to the furniture and interior design industry as well as how to conduct furniture usability and ergonomics research.

Course objectives

The primary goal of this class is for students to learn through making and to develop their ability to develop comfortable, functional, and industrially producible furniture.

The project will be particularly focused on ergonomics, system design and industrial production and students will be asked in every class to develop prototypes, test them, and refine them.

금요일 09:00~13:00 / 314호 / 수강생:19

week	date	Phase	수업내용
1	3.4		간이교실 및 수업 진행 방법소개
2	3.11	게임 기획	게임산업의 관점 및 게임의 종류와 장르 소개
3	3.18	게임 기획	게임의 스토리 및 캐릭터의 역할 소개
4	3.25	메타버스 플랫폼	게임 엔진의 소개 및 게임 엔진의 종류 소개
5	4.1	메타버스 플랫폼	자신의 기획서를 바탕으로 게임의 스토리
6	4.8	게임기획	자신의 기획서를 바탕으로 게임의 스토리
7	4.15	게임기획	게임의 기획서 작성 및 게임의 스토리
8	4.22	게임기획	게임의 기획서 작성 및 게임의 스토리
9	4.29	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법
10	5.6	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법
11	5.13	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법
12	5.20	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법
13	5.27	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법
14	6.3	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법
15	6.10	3d max	3d max의 기본 개념 및 3d max의 사용법

수업 목표 /내용

메타 버스라는 산업을 이해하고 직접 툴제작을 통해 월드 제작 = 중간고사 제페토 툴을 이용한 월드 제작
메타 버스 툴 플로우 차트 작업 제출 = 수업 참여도 부분
3d맥스 툴을 이용해 메타버스에 활용가능한 자신의 캐릭터 제작 = 제작물 완료 기말고사

수업성과

수강생 중 공간디자인 학과 김유빈, 강민서, 김희온 메타버스 플랫폼 활용 공모전 대상 수상

메타버스 플랫폼을 활용한 맵 제작 공모전 발표

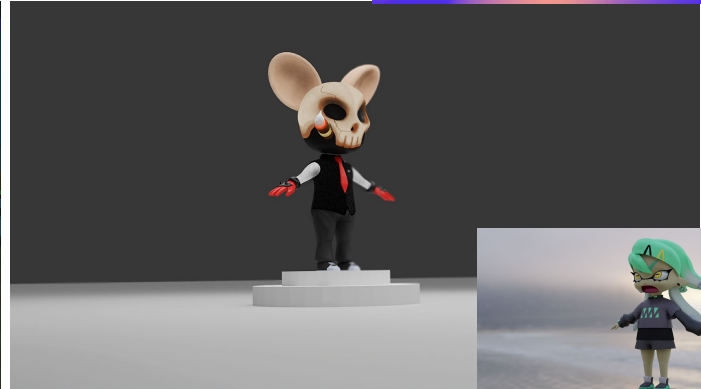
대 상/300만원 '하이원없이 눈물이 나'

최우수상/50만원 '퓨처라이언'

공모전에 참여해 주신 모든 분들께 감사드립니다.

※ 수상 금액 자체는 사후에 작품 등록을 통해 안내되며,
※ 공모전 대상 작품은 하이원리조트에 전시되며, 작품 등록
※ 공모전 수상자에게 대해 '하이원리조트'에 전시되며

high1 vision



학생들이 직접 제페토월드에서 작업을 진행하면서 메타버스에 대한 이해와 직접적인 체험
제페토에 자신의 맵을 심사까지 해보는 방안도 검토 되면 좋을듯 한 부분
2학기에 유니티 엔진을 이용한 이어지는 수업에서 심화학습을 기대

맥스라는 툴을 이용한 캐릭터 모델링 진행 및 렌더링 완료 자신이 기획한 캐릭터
모델링을 작업하면서 만족도 가 있었으나
프로그램과 컴퓨터의문제도 종종발생 하는 친구들도 존재 때문에 힘들어하는
학생들도 있어서 그부분에 대한 학습 방법은 논의도 필요할듯

월요일 09:00~13:00 / Virtual / 수강생:12 + 청강생 2

수업 목표 / 진행 내용

● 수업 목표 1. 인공지능 기반 디자인 전반에 대한 개괄적 이해

- 이론 관련 강의 진행 및 평가(Human-AI Interaction)
- 개인 발제 진행 (14가지 AI 핵심 키워드에 대한 기술 / 디자인 트렌드 조사)
- 팀 발제 진행 (머신러닝 / 딥러닝 / AI 가이드라인에 대한 팀별 심화학습 공유회)

Core Conceptual Keywords

- Artificial Intelligence
- Machine Learning
- Deep Learning
- Human-AI Interaction
- AI Guideline
- Human-centered Design
- Behavioral Economics
- Data Science
- Service Design

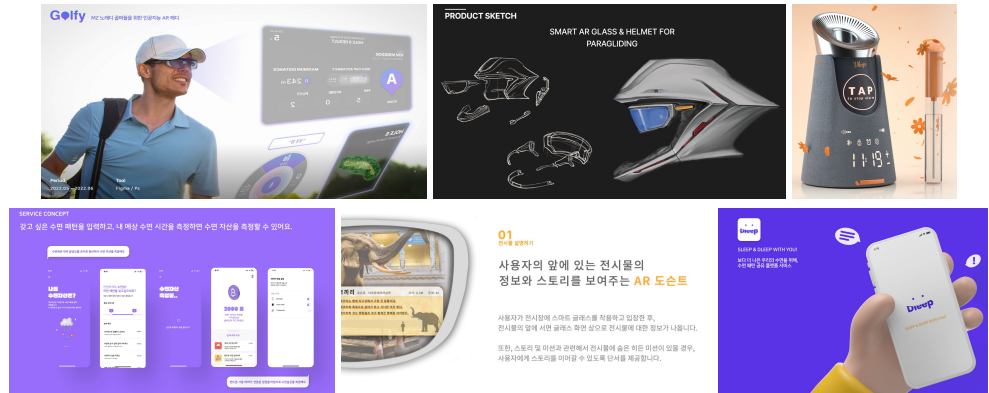


Core Implementation Keywords

- Topic 01. AI & Chatbot
- Topic 02. AI & Voice Assistant
- Topic 03. AI & UX writing
- Topic 04. AI & Digital Privacy
- Topic 05. AI & Design Tools+Generative Design
- Topic 06. AI & Autonomous Vehicle
- Topic 07. AI & Recommendation System
- Topic 08. AI & Computer Vision+Image Processing
- Topic 09. AI & Game
- Topic 10. AI & Robotics
- Topic 11. AI & Healthcare
- Topic 12. AI & Finance
- Topic 13. Explainable AI
- Topic 14. Responsible AI

● 수업 목표 2. 사용자 중심 Human-AI Interaction 설계 및 평가

- 실무 관련 강의 진행 및 평가(Service Design & Human Centered Design)
- 개인 프로젝트 수행 (Design for Artificial Intelligence to Support Users' Digital Wellbeing)
- 팀 프로젝트 수행 (Increased Productivity: AI Technologies in AR Smart Glasses)



수업 성과 / Feedback Reflection

- # 개별 UxD 포트폴리오
- # 팀별 UxD 포트폴리오 및 디자인 가이드라인
- # 기술 컨셉 리뷰 / 트렌드 조사 결과 강의 아카이빙
- # 해당 신규 개설 강좌에 대한 구성 및 진행 관련 피드백

- AI Service / Product의 실질적 구현을 위해 필수적인 Data-Driven Design 전반에 대한 선행 학습이 요구됨.
→ 2학기 개설 예정인 Data-Driven UX Design 강의와의 연속성 및 연계성에 대한 가이드 필요성 확인.
- 포트폴리오 디자인 및 비주얼 커뮤니케이션 역량 향상에 대한 학생들의 니즈가 강함.
→ 포트폴리오 제작 지원 및 피드백 세션 혹은 학과내 공유 채널 개설등, 지원방식에 대한 고민의 필요성 확인.
- 강의 내적 / 외적 제약으로 인해, 다양한 User Research / Usability Test 관련 내용을 심도있게 커버하지는 못함.
→ 학과 내 혹은 학과 외적으로 Design Assessment / Evaluation 관련 연계 과목들에 대한 가이드 필요성 확인.

월요일 13:00~17:00 / 309호 / 수강생:25

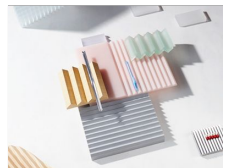
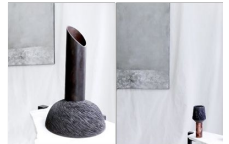
수업목표

산업과 창업에 대한 이해를 기반으로 때로는 Seminar & Workshop을 구성하거나 전문가들과 함께 진행할 수 있도록 수업을 조직합니다. 시장을 겨냥할 줄 아는 마케터형 디자이너 교육도 필요하므로, 전략적인 제품 기획 과정이 필수적으로 수반되는데, 기획의도에서부터 소비자에게 전달하는 일련의 과정에 모두 간섭할 줄 알아야 합니다. 이를 통해 자립적으로 자본과 기술 그리고 노동의 집약적이고 효과적인 배분을 학습하도록 합니다.

주차	일자	단계	내용
1	03월 04일	Orientation	수업의 목표와 방향성
2	03월 11일	정의와 현황	스타트업의 실재
3	03월 18일	설정	관심 주제 영역 발표 & 설정 (조별 혹은 개인)
4	03월 25일	분석과 조사	브랜드, 제품, 서비스 환경 융합의 창업
5	04월 01일		전략적 제품기획과정과 시장진출
6	04월 08일		작가형 디자이너와 마케터형디자이너
7	04월 15일		사업 행정능력과 운영 1
8	04월 22일		사업 행정능력과 운영 2
9	04월 29일	적용과 보완	시물레이션 01 / review
10	05월 06일		시물레이션 02 / review
11	05월 13일		시물레이션 03 / review
12	05월 20일		시물레이션 04 / review
13	05월 27일		시물레이션 05 / review
14	06월 03일		시물레이션 06 / review
15	06월 10일		Final Presentation & Evaluation

수업방법

개별 혹은 조별로 스타트업에 대한 모의적인 연구를 통해 실제 창업에 대한 이해를 돕도록 합니다. 사업을 기획하는 방법에서부터, 사업 계획서를 작성하고, 디자인 특성을 살려 비즈니스영역을 확대해가는 방법을 연구해봅니다.



목요일 13:00~15:00 / 313호 / 수강생:32

week	date	Phase	수업내용
1	3. 3	디자인 분야	오리엔테이션
2	3. 10		학생들의 관심분야 선별
3	3. 17		선별된 연사 및 관련 분야 토론 1.
4	3. 24		선별된 연사 및 관련 분야 토론 2.
5	3. 31		세미나 1 (선별 분야)
6	4. 7	관심디자인 분야	선별 주제토론 1
7	4. 14		세미나 2 (선별 분야)
8	4. 21		선별 주제토론 2
9	4. 28	주요관심 분야 정보	세미나 3 (선별 분야)
10	5. 5		선별 주제토론 3
11	5. 12		세미나 4 (선별 분야)
12	5. 19		선별 주제토론 4
13	5. 26		세미나 5 (선별 분야)
14	6. 2		선별 주제토론 5
15	6. 9		종합토론

수업목표

- 본 수업은 사제동행 세미나로 디자인계의 현업에 근무하는 선배들의 경험담을 듣는 청강하는 수업으로 진행함.
- 초기 오리엔테이션시 학생들의 관심분야를 중심으로 해당 발표자를 선별하고 이후 선별적인 주제를 고려하여 사제동행 세미나 수업을 진행함.

수업내용

- 사회 진출한 선배님들의 조언과 경험들을 학생들의 주요 관심 분야별로 실질적인 관심 분야 경험 내용과 진로 탐색을 진행함.

1987

공업디자인
INDUSTRIAL DESIGN