



2022학년도 2학기

공업디자인학과 개강식

2022.09.04(토)

*위 로고는 1987년에 발간된 제3호 공업디자인학과 학회지 공식로고입니다.

2022년 공업디자인학과 MT

기 간 : 2022년 9월 3일 ~ 9월 4일

장 소 : 충남 천안시 동남구 목천읍 삼방로 77-14

목 적 :

○ 코로나19 이후 처음 있는 큰 행사로 공업디자인학과 학우와 교수의 단합을 목적으로 함



WE ID UP 행사 일정 안내

시간	행사 내용	비고
11:30 - 12:00	출발 준비 (국민대학교 정문으로 오전 11:30까지 집합)	출석 체크 명함 분배 버스 탑승 점 식사
12:00 - 14:30	천안 박물관 내부 관람으로 이동 (이동 시 점심 + 음료 제공)	
14:30 - 15:30	도착 후 휴식 및 물 섭취	
15:30 - 16:00	여는 인사 (모든 학생들 2층으로 정렬) • 전통·학생회장, 부학생회장	2층으로 이동
16:00 - 16:15	휴식	
16:15 - 17:15	행사 1 (1부) • 팀 게임 진행	
17:15 - 17:30	휴식	공원으로 이동
17:30 - 19:00	행사 2 (2부) • 야외 팀 게임 진행	
19:00 - 21:00	자막식사 (야외 바베큐 파티)	야외 바베큐장
21:00 - 21:20	1차 정리	
21:20 - 23:00	자유시간	

-1-

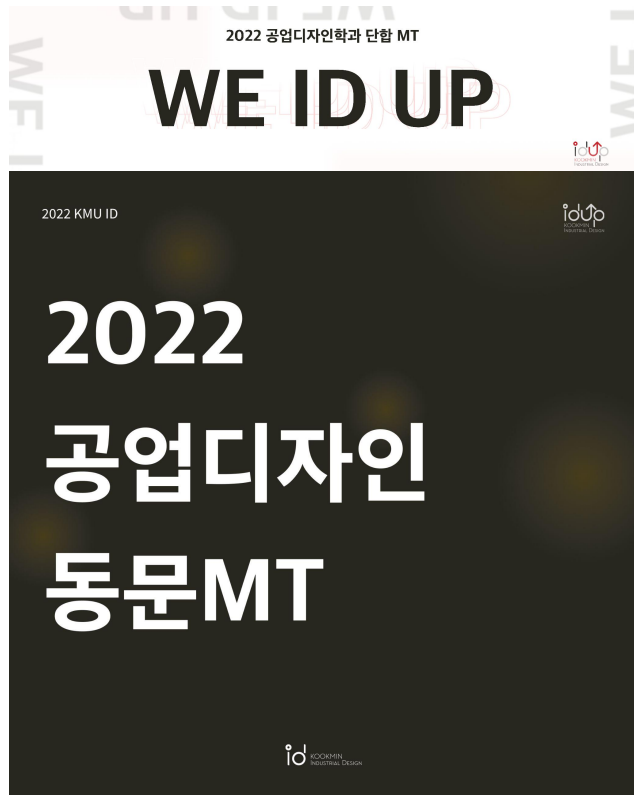
WE ID UP



시간	행사 내용	비고
23:00 - 23:20	모든 행사 종료 (+ 2차 정리)	야외 바베큐장 (1층 + 2층)
23:20 -	취침 준비	
2일자		
9:00 - 10:00	아침 식사	
10:00 - 11:00	청소 및 마지막 정리	
11:00 - 11:30	마치는 인사 및 단체 사진 촬영	
11:30 -	학교로 복귀	

-2-

WE ID UP



워크숍명 : 2022년 서울디자인 대학생 워크숍

추진기간 : 2022년 6월 ~ 12월

주 최 : 서울디자인재단

주 관 : 서울 디자인재단, 한국디자인학회

목 적 :

- 서울이 가지고 있는 도시 문제를 발견하고 창의적 대안을 모색
- 더 살기 좋은 서울, 조화롭고 지속가능한 서울 조성에 기여
- 디자인을 통한 서울의 미래지향적 도시 비전 제시에 기여



2021 대상
우리돌 (국민대 공업디자인학과 팀)

2022년도 참여 국민대학교 2개 팀 선정



‘잇다’ Team : 지도교수 남원석 (공업디자인 팀)
강병준 풍제석 송서현 정성훈 강진서 서명균

‘뜬공’ Team : 지도교수 이민 (공업+공간디자인 팀)
신예지 이승연 정수연 홍수민 김수정 김지수

취지: 영디자이너의 등용문 기회 제공, 대학생 간 연합활동의 경험의 장,
[서울디자인 2022]의 부대 행사

참여규모: 15개팀, 70명의 학생 참가

주제: Beautiful Life

멘토/참가학생: 연명흠 / 강병준, 김장현, 이창준, 풍제석 *UROP와 병행

일정 및 워크숍

워크숍(6월~8월), 프로젝트 결과물 제작(9월), 전시(10.19~28 ddp)

1차 워크숍: Ice Breaking & Beautiful Life(7.1)

2차 워크숍: Ideation(7.13)

3차 워크숍: Branding & Communication(8.26)

4차 워크숍: Exhibition(9.16)

진행내용:

티저영상제작

뉴스



기간/장소: 8.22~25 / 조형관 315호, 309호

참여학생: SIT 18명, IDKMU 19명, 공간D 2명

주제: 내가 본 서울 Seoul I Saw. 8팀 참가

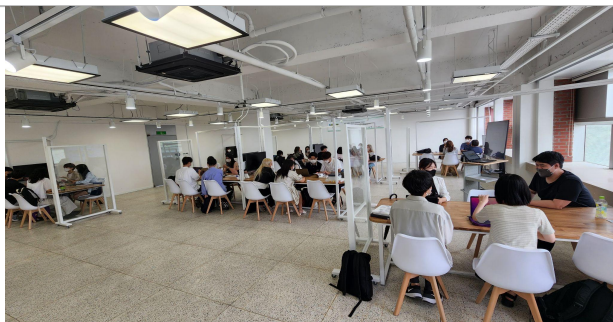
* 서울디자인대학생워크샵의 일환

주요 프로그램

- 명원민속관 방문
- 3D Printing Center 방문
- Meta-Horizons: The Future Now 관람(ddp)

“ 말로만 들었던 관점의 차이를 몸소 느껴볼 수 있는 기회라 유익했다.
서울에 대해 새로운 점들을 일본 친구들과의 대화를 통해 알 수 있어서 좋았습니다.
예산 부담이 좀 컸다.”

“ 살아있는 한국을 알게됐다.
마지막까지 무엇을 발표해야 좋을지 이해하기 어려웠다.
한국 탐레벨의 학생들의 실력을 느꼈다.
한국 멤버들은 생각했던 것보다 상냥하게 서울안내를 해줘서 즐거웠다.”



졸업전시 준비 위원회



졸준위원장

송서현



영상팀장

정예진



비주얼팀장

고은비



홍보팀장

원가은

월	화	수	목	금	토	일
10/17	10/18	10/19	10/20	10/21	10/22	10/23
				A		
10/24	10/25	10/26	10/27	10/28	10/29	10/30
A				영상		
10/31	11/1	11/2	11/3	11/4	11/5	11/6
영상				공업		
11/7	11/8	11/9	11/10	11/11	11/12	11/13
				조형전		
				자유티		
11/14	11/15	11/16	11/17	11/18	11/19	11/20
			조형전			
			자유티			
11/21	11/22	11/23	11/24	11/25	11/26	11/27
			공간			
11/28	11/29	11/30				
	공간					

확정 전시 일정

11/02 ~ 11/06 OFFLINE

11/02 ~ ONLINE

2022 KMU ID Graduate Exhibition

XYZ

UXUI · PRODUCT · META 세 축으로 구성된, ID

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

이 XYZ를 각각 UXUI, Product, Meta로 비유하여
공업디자인학과의 융합적 정체성을 담아내고자하였습니다.

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 대딛습니다.



UX SERVICE



PRODUCT PLATFORM



PRODUCT DESIGN



LIVING PRODUCT



MECHA PRODUCT



META PROJECT

Point

AA

KUSANAGI

AA BB CC DD EE FF GG HH
II JJ KK LL MM NN OO PP QQ
RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
Ø 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Basic

Aa

YoonV YG0300_TT

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
가 나 다 라 마 바 사 아 자 차 카 타 파 하

Number

1A

NEBULA

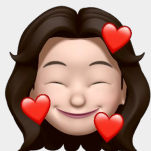
1A BB CC DD EE FF GG HH
II JJ KK LL MM NN OO PP QQ
RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

조형전 준비 위원회

디피팀



조유진(20)
디피팀장



김슬기(21)



김영서(21)



신지애(21)



윤재호(20)

시각팀



김초혜(21)
시각팀장



유예린(21)



김도연(22)

“새로운 현실과 공유되는 감각”

: 메타버스는 우리 모두를 새로운 현실에서, 색다른 경험을 할 수 있게 이끌었습니다.

이에 따라 우리는, 물리적인 감각을 넘어 융복합적인 경험을 새롭게 체험할 수 있는 기회를 얻었습니다.

그 기회 속에서 공업디자인학과는 본래 현실에서의 느낄 수 있는 모든 감각을 메타버스라는 새로운 현실로 다채롭게 전이시켜 우리 모두에게 최적의 경험을 제공하고자 끊임없는 도전을 진행하였습니다.

이번 전시를 통해 그 도전의 결과물을 여러분에게 제공하고자 합니다.

주제전

위치	1층 로비 및 가상공간
작품	출업전 작품 중 MetaDex 주제와 일치성이 높은 작품
기타	가상전시공간 디자인 담당 학생 : 정성훈 (18)

과제전

조형관 3층 (교과목, 과제에 따라 유동적)
1~3학년 과목 중 참여 교과목 선정
조형전 기간 중 전공교과목은 일괄 휴강 후, 학과/조형대 프로그램으로 운영

조형전 프로그램 / IDUP_Week

1. Workshop 1 (계획중)

SPRINT 혹은 이와 유사한 기업연계형 프로그램

- 정규 수업에서 다루기 어려운 내용에 대한 단기 공동작업 경험.
- 재미, 비교과, 팀웍이 핵심이며, 학번융합팀으로 구성된 5일간의 intensive team Project.



2. Workshop 2 (계획중)

의상디자인학과와 콜라보로 진행되는 소품 제작 workshop

- 의상디자인과의 재봉틀, 공업디자인과의 3d printer, 레이저커팅 등을 이용한 작업
- 2~3일간의 단기 집중 프로젝트.



3. 특강

- 김진수 부사장(삼성전자 디자인센터장 대행)
- 정대식 대표(스튜디오 이온)

4. 오픈마켓 & 플리마켓

- 조형대 학생회 차원에서 진행

FENOMENO

Creative Associates

기업 : FENOMENO

직무 : Branding, Product Design

기간 : 2022 하계방학

참여학생 : 안병욱(16학번), 강동훈(18학번)

기업 소개:

예술을 사랑하고, 기술을 존중하며, 그 아름다움과 전문성이 우리의 삶을 풍요롭고 더 쉽게 만들고자 하는 요구가 있는 곳에 바르게 쓰여져야 한다고 믿는 것.
더 가치있고 지속가능하며 기억에 남을 만한 미래로 갈 수 있도록 돕는 것.
그리고 그것을 믿는 사람에 의해 만들어지는 디자인.

맡은 업무:

건축, 전시용 목업 제작, 브랜딩, 모델링

배웠던 점:

- 고객에 따른 디자인 방법론
- 주물, 사출 등 다양한 제조 기법을 배움
- 제품뿐만 아니라 패키지에 어떤 재료가 사용될 수 있는지 알게 됨
- 실제 현장에서 책상에서만 알 수 없던 경험적 지식들을 많이 배움



INATION

기업 : INITION

직무 : UX/UI Design

기간 : 2022 하계방학

참여학생 : 신예지(20학번), 임수현(20학번)



기업 소개:

INATION은 2015년에 설립하여 매해 꾸준한 성장을 이루고 있는 UX 디자인 전문회사입니다. 삼성, 엘지, 두산과 같은 대기업 뿐 아니라 중견기업, 스타트업과 다양한 프로젝트를 진행하고 있으며, 프로젝트마다의 독창적인 결과와 차별화된 창의성을 제시하여 세계 디자인 어워드인 Red dot Design Award, iF Design Award, IDEA Award에서 수상한 이력을 가지고 있습니다.

맡은 업무:

UX 리서치, 아이디어이션, GUI 보조

배웠던 점:

- 디자인 에이전시에서의 다양한 프로젝트를 어떻게 협력하며 진행하는지에 대해 파악할 수 있었음
- UX 리서치 부분을 심도있게 짚어볼 수 있어 탄탄한 베이스를 가지고 프로젝트를 진행하는 방법을 터득함
- 다양한 리서치를 바탕으로 정확한 아이디어이션을 확립할 수 있는 방법을 배움
- GUI 과정에 투입되어 아이디어를 구체화시키고 시각화시키는 것을 빠르게 진행하는 방법을 터득함

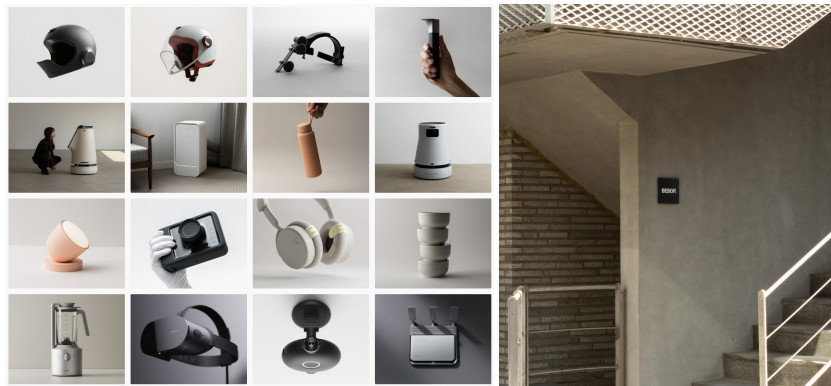
BEBOP.

기업 : BEBOP

직무 : Product Design

기간 : 2022 하계방학

참여학생 : 배민관(15학번), 이재희(16학번)



기업 소개:

BEBOP은 3명의 디자인 디렉터와 10여 명의 디자이너들로 구성된 산업디자인 스튜디오이며, 2015년 설립된 이래 지속적으로 규모를 확장해 왔습니다. BEBOP은 세련된 감각과 아름답고 실용적인 디자인을 통해 인지도를 높여 현재 삼성전자, 코웨이, Haier, OPPO, Midea 등의 국내외 대기업 뿐 아니라 젊고 탄탄한 스타트업들과도 많은 프로젝트를 진행하고 있습니다. 최근에는 미국 스튜디오를 준비하며 해외 확장을 추진 중이기도 합니다.

말은 어무:

리서치, 아이디어이션, 제품 스케치 및 Rough 3D, 3D 모델링 및 렌더링, 최종 시각화 및 장표화

배웠던 점:

- 디자인 스튜디오에서 어떤 식으로 제품 디자인을 진행하는지 알 수 있었음.
- 클라이언트의 요구사항과 제약 내에서 아이디어이션과 리서치를 진행하는 방법을 배움.
- 3D 모델링과 렌더링 등 구체화 및 시각화를 더 빠르고 퀄리티 높게 진행하는 방법을 배움.
- 기획과 아이디어를 말로써 정리하고 매력적인 장표로 풀어내는 방식을 경험함.
- 구현하고자 하는 디자인과 클라이언트의 요구 사항이 대립될 때 양쪽 모두가 만족할 수 있는 아이디어를 고민하고 제시하는 경험을 함.



연구실 : eXFab Lab (권효선 교수님 랩) <https://exfablab.com>

직무 : UX/UI Design, UX Research

기간 : 2022 하계방학 (UROP 참여)

참여학생 : 강수정(20학번), 강병찬(17학번), 김도희(18학번), 박채린(19학번), 정해진(20학번)

연구실 소개:

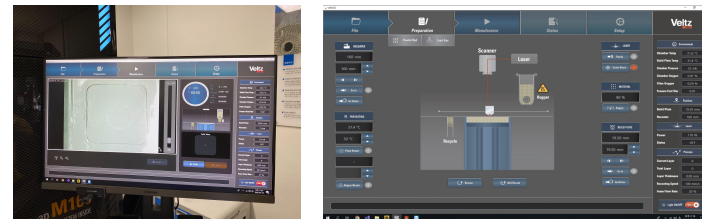
권효선 교수님 연구실이며, 일상 속에서 우리가 사용하는 제품과 그 제품이 매개하는 직/간접적 상호작용에 대해 탐구하며, 디지털 기술을 활용하여 새로운 경험을 제작하는 과정을 통해 디자인적 함의를 고찰하는 엑스팩랩입니다.

맡은 업무:

(주)헵시바의 금속 3D 프린팅 기계의 HMI 개선 프로젝트를 진행했고 유저 리서치 및 와이어프레임 제작, UI 디자인

배웠던 점:

- 금속 3D프린팅을 처음 접해봤는데 한밭대학교의 3D 프린팅 센터에 방문하여 직접 작동하는 걸 볼 수 있어서 좋았음
- 기계 장비의 HMI 디자인이라는 새로운 분야를 접해볼 수 있어서 좋았음
- 프로젝트 특성상 뚜렷한 유저가 있고 그들을 고려하기 위한 리서치 및 개선 방향을 배울 수 있었음
- UX UI 프로젝트에서 협업하는 방식을 배움
- 디자인 시스템을 제작하고 컴포넌트 제작의 필요성을 알게 됨
- 하계 방학 UROP 를 신청하여 진행해서 좋았음

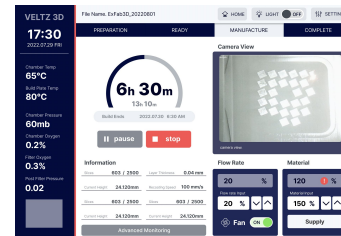
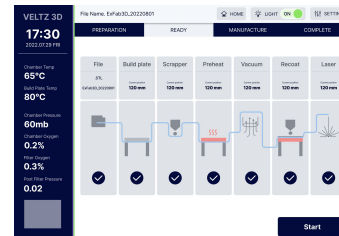
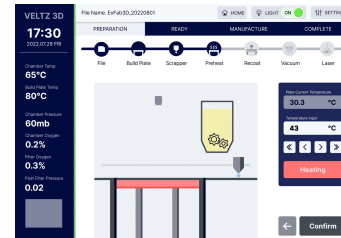


(주)헵시바의 금속3D프린터 Veltz3D 기존 HMI

eXFab Lab에서 개선한 UI/UX 디자인

17:30 VELTZ 3D

2022.07.28 FRI



* 협업형 프로젝트 및 수업에 특화된 공간 / 전시에 활용 가능한 시설로 기획 및 제작함

* 시공 : 18학번 김장현, 18학번 허우진, 18학번 조예근, 22학번 고서준



Zappers.

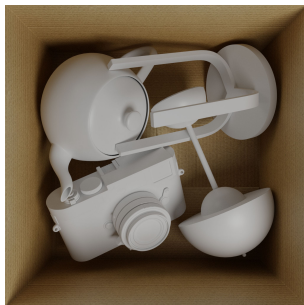
제퍼스 제품디자인 연구 동아리

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 활동 내역 / 2학기 활동 계획

Z POP UP STORE (9월 중순 **2학기 개강 후 전시 진행 예정**)

전시링크 - 인스타그램 @kmu_zappers 프로필
참고



전시 포스터

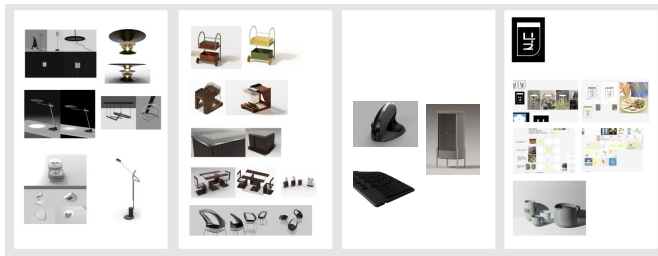


조명팀

의자팀

전자제품팀

생활용품팀



4가지 제품군으로 팀 편성 후 1인당 1 제품 씩 개별작업



팝업 스토어 컨셉의 웹사이트 개설

2학기 활동 계획은 9월 중순 업로드 후 모집 예정

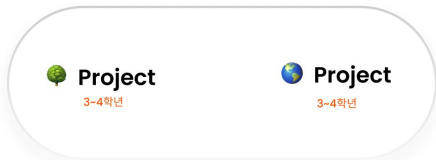
@kmu_zappers 참고해주세요 :)



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.



"일상속에서 사용하는 어플들을 통해 불편한 점을 찾아 직접 개선해보자"



"지금까지 배워온 UX디자인을 적용해 프로젝트를 진행해보자"



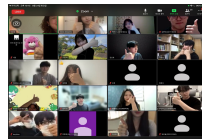
"디자인한 앱을 협업을 통해 스토어에 업로드 후 디벨롭까지 진행해보자"

UX 경험여부에 따라 체계적으로
나눠져 진행되는 프로젝트



격주로 비대면회의를 진행하여
각 팀의 진행상황 공유

격주로 회의를 진행하여 팀별
프로젝트의 진행상황을 공유하였습니다.



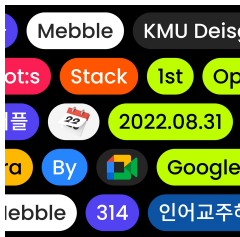
지구팀의 **윙크와의 협업**

3-4학년 학생들로 구성된 지구팀은
국민대학교 코딩동아리 wink와 협업을
진행하였습니다,



2022-1 스택 **전체회식**

3-4학년 학생들로 구성된 지구팀은
국민대학교 코딩동아리 wink와 협업을
진행하였습니다,



7월 31일 오후 7시 30분

학기 말 **오픈 컨퍼런스 & 온라인전시 예정**

Next Stack

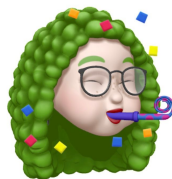
2학기 recruit- 9월 중순예정

자세한 내용은 kmu_stack에서
확인해주세요!

#지식공유 #아카이브 #친목 #스터디

안고독한 스택

비대면으로 인해 멀어진 동아리 부원들간의
유대감을 되살리고 선후배가 같이 성장할 수 있는
스택이 되겠습니다.



19학번 **문정연**



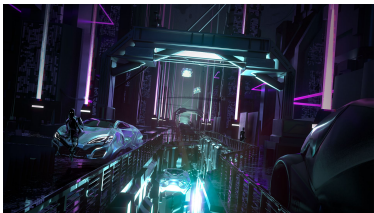
20학번 **최민재**

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

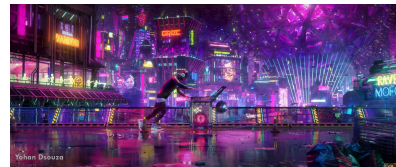
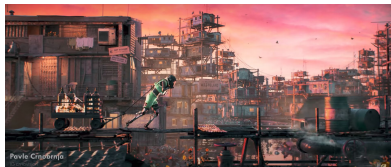
● 하계 방학 활동내역

'시간'이라는 주제로 전시를 기획 및 팀별 작업을
진행하였고 현재 9월 중순 전시 진행할 예정입니다

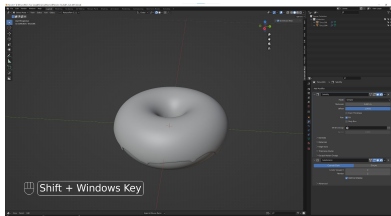


● 2학기 활동 계획

동아리 공통 프로그램으로 '템플릿 프로젝트'와 동아리 신입부원을 위한 커리큘럼인
'블렌더 기초 스터디'를 기획하고 있고, 이외에도 자유 프로젝트를 운영할 계획입니다.



템플릿 프로젝트



블렌더 기초 스터디

- 디자인 석사 (Domus/ Master in Design)
- 현 블레싱에코디자인 대표/ 동아대학교 산업디자인학과 겸임교수
- 현 산업기술평가관리원/ 중소기업청 기술개발사업/ 부산디자인센터 디자인사업/ 경남 경제혁신추진위원회 디자인분과 전문위원
- 현 한국산업디자인협회 이사/ 한국해양디자인협회 부회장
- 전 영남대학교 산업디자인학과/ 한국해양대학교 해양공간건축학부 겸임교수
- 전 (주)현대자동차/ (주)삼성전자/ (주)SK텔레텍/ iDox Design s.a.s (Milan Italy) 디자이너

담당과목 : 프로젝트디자인 IV

안녕하세요. 프로젝트디자인 IV 강의를 담당하게 된 류관현입니다.

현재 산업디자인 전문회사를 운영하고 정부 디자인 사업 전문위원으로 활동하며 체득한 지식과 경험을 후학 여러분과 함께 하고자 합니다. 다양한 디자인 프로젝트를 진행하고 관리한 경험으로 학생 여러분의 학업에 도움이 될 수 있는 뜻 깊은 시간 되도록 최선을 다 하겠습니다.

감사합니다.

stylist35@gmail.com



- 디자인 석사 (프로덕트디자인 / 인터렉션디자인)
- 현 블레싱에코 디자인 제품디자이너
- 전 서울시립대학교 산업디자인학과 겸임교수
- 전 (주)LG전자, 경동나비엔 제품디자이너

담당과목 : 프로덕트디자인 IV

안녕하세요

이번 학기 프로덕트 디자인 IV의 강의를 류관현 교수님과 함께 진행하게 된 박동민입니다. 제품 및 산업디자인, 운송수단, 서비스-인터렉션 디자인 등 여러 기업의 디자인 프로젝트를 진행하며 얻은 노하우와 산업디자인 현장의 실무에서 겪은 다양한 경험을 공유하며, 학생 여러분들과 함께하는 수업으로서 저 역시 많은 것을 배우는 시간이 될 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 유익하고 즐거운 시간 함께 하면 좋겠습니다.

감사합니다.

min01010101@gmail.com



- 디자인 석사 (디지털미디어디자인)
- 현 UNIC STUDIO 운영
- 전 부산IT교육센터, 제주영상문화산업진흥원 UX/UI디자인, 영상제작 강의
- 전 SK Communications UX디자이너

담당과목 : 애플리케이션디자인

안녕하세요. 애플리케이션 디자인 강의를 담당하게 된 김은애입니다.

사용자 경험 디자인에 대한 이론적 지식과 여러 실무 경험 노하우들을 바탕으로
학생들이 최근 트렌드에 맞는 실무 환경을 잘 파악하고 새로운 기술, 필요한 기반 능력들을 잘
갖추어 실무 활용능력을 배양할 수 있도록 노력하고 있습니다.

다양한 프로젝트들을 통해 사용자 중심 디자인의 가치를 현실화 시킬 수 있는 역량을 키우는데
도움을 드리고자 합니다.

잘 부탁드립니다.

eunae@kookmin.ac.kr



- 디자인 석사 (프로덕트 디자인, UX디자인)
- 현 삼성SDS UX 프리랜서 기획 및 디자이너, 남서울대학교 디자인학과 겸임교수
- 전 카카오 IoT총괄 디자이너
- 전 건국대학교 디자인학과 겸임교수

담당과목 : 포트폴리오와 커리어플래닝

안녕하세요. 포트폴리오와 커리어플래닝 디자인 강의를 담당하게 된 이은솔입니다.

현업에서 다져온 노하우와 다년간의 취업, 이직경험부터 실제 면접관을 수행하며 느꼈던 점을 바탕으로 취업준비부터 커리어 설계까지 각 개인의 강점이 다양한 기업에서 발현되도록 돕고 싶습니다. 모두가 가진 개인의 경험들이 앞으로의 산업군과 직무에서 더욱 빛날 수 있도록 하며, 여러분의 고민과 생각을 귀담아 듣고 저 또한 지금의 취업환경의 어려움을 공감하여 함께 커리어 성장을 향해 나아가는 시간이 될 수 있도록 하겠습니다.

감사합니다.

eunsol_erin@naver.com



Strate école de design



Exchange Student

Bonnet Alexy
France

Industrial Design



Exchange Student

Piton Enora
France

Industrial Design

Lulea University of Technology



Exchange Student

Alice Rindetoft
Sweden

Industrial Design



Helper

정세연
21학번 / 2학년

Industrial Design



Helper

김성민
21학번 / 2학년

Industrial Design

기간: 2023.02.6~15. (9박 10일) * 가일정임.

장소/주최: 시바우라공업대학교 토요스 캠퍼스

비자: SIT에서 단체 비자를 발급함.

장학금: JASSO에서 참가자 1인당 8만엔 지급

DEPOSIT: 5만원 수거함(No Show시 반환안함)

참가인원: 총50명 (공디과 학부생 34명, 대학원생 8명, 타과생 8명)

* 인솔교수가 참가신청 학생을 임의로 선발, 제한할 수 있음.



← 신청: ~10.27



학생회



회장 - 강수정(20)



부회장 - 신예지(20)



기획국장 - 이승연(20)

4학년



대표 - 강혜영(18)

3학년



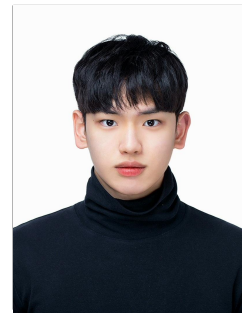
대표 - 장현수(17)

2학년



대표 - 박가온(21)

1학년



대표 - 고서준(22)

근로	월	화	수	목	금
9~10	최필재 /최하림		연구조교 /강동훈 /최하림	김장현 /최하림	연구조교 /원가은
10~11					
11~12					
12~13	점심시간				
13~14	김장현 /최필재		연구조교/ 강동훈	김장현	연구조교 /원가은
14~15					
15~16					
16~17					
17~18					
18~19					
19~20					
20~21					

* 학과사무실이 기존 1층에서 311호로 이전하였습니다.

연구조교



서민기 / TED 대학원

근로학생



원가은(18) / 4학년

근로학생



김장현(18) / 3학년

근로학생



강동훈(18) / 3학년

근로학생



최하림(18) / 3학년

근로학생



최필재(19) / 2학년

09월	09.01 (목) ~ 09.01 (목)	제76회 개교일
	09.01 (목) ~ 09.01 (목)	2학기 개강일
	09.01 (목) ~ 09.07 (수)	2학기 수강신청 변경/포기 기간
	09.13 (화) ~ 09.16 (금)	부전공 신청 및 다 · 부전공 변경/포기 기간
10월	10.11 (화) ~ 10.14 (금)	1전공 신청/변경 및 다전공 신청 기간
	10.18 (화) ~ 10.18 (화)	개교 76주년 기념일
	10.20 (목) ~ 10.26 (수)	2학기 중간시험 기간 (수업 8주차)
11월	11.29 (화) ~ 12.01 (목)	동계 계절학기 수강신청 기간
12월	12.05 (월) ~ 12.16 (금)	전부(과) 신청 기간
	12.06 (화) ~ 12.08 (목)	동계 계절학기 등록 기간
	12.08 (목) ~ 12.14 (수)	2학기 기말시험 기간 (수업 15주차)
	12.09 (금) ~ 12.22 (목)	2학기 성적 입력 기간
	12.12 (월) ~ 12.23 (금)	2023학년도 1학기 재입학 신청 기간
	12.15 (목) ~ 12.21 (수)	2학기 보강(기말시험 가능) 기간
	12.16 (금) ~ 12.28 (수)	2학기 성적 공시 기간
	12.22 (목) ~ 12.22 (목)	동계방학 시작일
	12.22 (목) ~ 01.11 (수)	동계 계절학기 수업 기간
	12.23 (금) ~ 12.28 (수)	2학기 성적 이의신청/정정 기간

1. 이하의 사항에 해당하거나 유사하다고 판단되는 행위는 표절이며, 이는 시험의 부정행위에 해당하므로, F학점으로 처리함.
 - 다른 학생의 과제물을 자신(또는 자신이 속한 팀)의 과제로 제출하는 것
 - 본인의 과제물을 다른 수업에서 밝히지 않고 재사용하는 것 (자기표절)
 - 오픈소스 혹은 타인의 작업을 출처를 밝히지 않고 본인의 과제에 전용하는 것
2. 표절 여부의 판단은 얼마나 많이 표절했는가가 아니라, 타인의 창작물을 허락없이 제출했는가, 교수자를 기만했는가의 문제임.
3. 표절 및 부정행위가 명백할 경우는 별도의 절차없이 담당교수가 표절여부를 판단하고 학과장에게 이를 알려야 함. 그러나 표절 근거의 확보나 판단이 필요하거나 논란이 예상될 경우될 경우는, 학과회의를 열어 표절여부를 판단하며, 이때의 과정은 비공개로 진행한다.
4. 팀작업에서 팀원 한명이 부정행위를 했고, 이를 다른 팀원이 알지 못했다면 부정행위의 책임은 해당 학생에게 국한한다. 그러나 팀원들이 인지한 상태에서 표절이 이루어졌다면 표절 행위에 직접 참가하지 않았더라도 팀원들은 이에 대해 동일한 책임을 진다.

5. 타인의 창작물을 자신의 과제물에 포함할 수 있는 경우는 다음과 같다.

- 외부 리서치자료를 조사리포트의 일부로 인용한 경우
예) 통계청자료를 활용하여 사용자 라이프스타일 보고서 일부내용을 만든 경우
- 본인의 과거 작업을 다른 관점에서 발전시키고자 하는 경우
예) 교수자의 인지 하에 저학년에서의 작업물 혹은 관점을 고학년에서 고도화하는 경우
- 해당 학생, 다른 수강생, 교수 간에 타인의 창작물 제출이 용인된 경우
예) SF영화 무비클립을 조합해서 영상과제를 제출한 경우
*이때 어떤 외부자료를 활용했는지를 밝혀야 함.
- 타인의 창작물임이 공지의 사실일 경우
예) 카카오프렌즈 라이언을 이용해서 과제물의 일부를 꾸몄고,
라이언 캐릭터가 과제물 평가에 주 내용이 아닐 경우

6. 창작물이 아닌 아이디어의 경우, 표절 여부의 판단은 당사자 간 협의에 따른다.

7. 지식재산권이 있는 소프트웨어를 매매하는 행위는 실정법상 저작권법에 위반에 해당하므로 유의해야 한다.

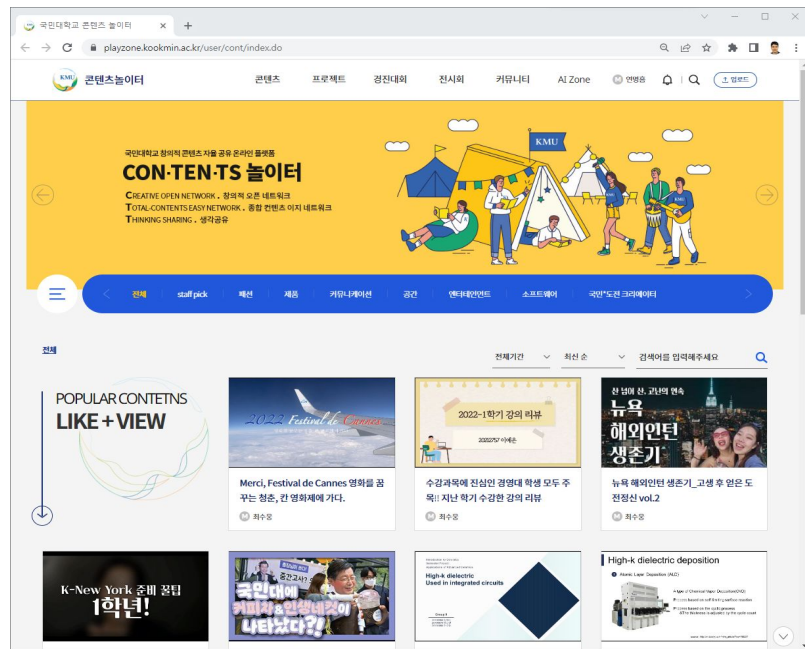


국민*도전 크리에이터(대학)

학생 입장에서 자신이 배운 교과목을 재치있는 소개하는 동영상 제작 (약 2분30초 길이)

업로드 경로: ON국민 > 더보기 > 콘텐츠놀이터 > 경진대회

2학기 중 '국민*도전 크리에이터 경진대회' 개최 예정

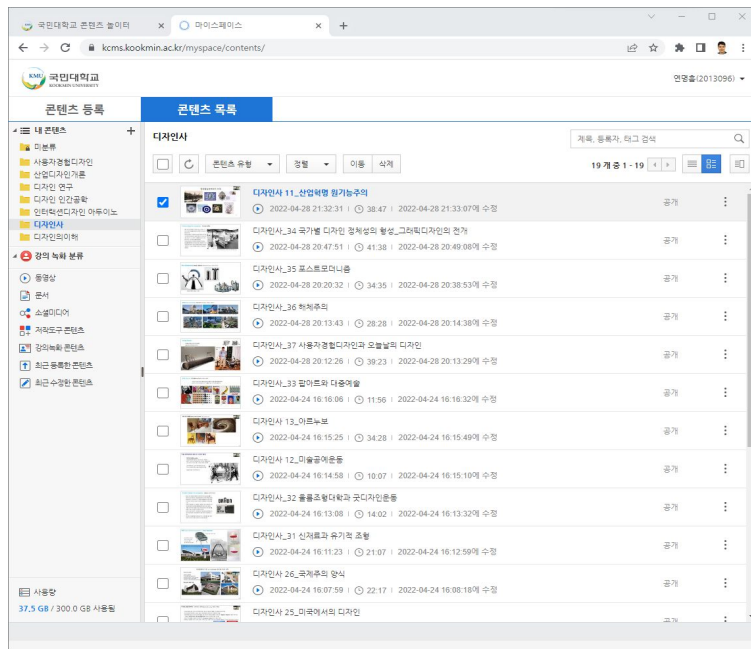


IDUP_MOOC(학과)

학생 입장에서 디자인작업, 디자인진행에 대한 자신의 노하우를 학생들이 짧은 동영상으로 제작하여 학과 차원에서 공유

학과ID의 KCMS에 업로드, 관리(카테고리 분류 등), 공유(링크활용 등)

학기말에 콘텐츠 수량(+품질)을 기준으로 장학금 지급



	월 (Mon)	화 (Tue)	수 (Wed)	목 (Thu)	금 (Fri)	
9:00 ~ 10:00		English Conversation	디지털 모델링 01 (정석영 / 316)		그래픽 디자인 01 (명윤경 / 309)	
10:00 ~ 11:00	컴퓨터 프로그래밍 2					
11:00 ~ 12:00						
12:00 ~ 13:00	형태와 기능 01 (Prof.Wolfs / 316)	컴퓨터 프로그래밍 2	디지털 모델링 02 (정석영 / 316)		그래픽 디자인 02 (명윤경 / 309)	
13:00 ~ 14:00		유레카 프로젝트 (장중식 / 309)				
14:00 ~ 15:00						
15:00 ~ 16:00						English Conversation
16:00 ~ 17:00	형태와 기능 02 (Prof.Wolfs / 316)					
17:00 ~ 18:00						
18:00 ~ 19:00						
19:00 ~ 20:00						

	월 (Mon)	화 (Tue)	수 (Wed)	목 (Thu)	금 (Fri)
9:00 ~ 10:00	디자인과 인간 관점 (연명흠 / 309)		프로덕트 디자인 II 01 (권효선 / 309)	글로벌 컬처리딩 (Prof.Wolfs / 314)	재료와 생산 공정 (조기상 / 313)
10:00 ~ 11:00					
11:00 ~ 12:00		상품 기획과 마케팅 (남원석 / 315)			
12:00 ~ 13:00					
13:00 ~ 14:00		팀팀 클래스	프로덕트 디자인 II 02 (남원석 / 315)		
14:00 ~ 15:00					
15:00 ~ 16:00					
16:00 ~ 17:00					
17:00 ~ 18:00					
18:00 ~ 19:00					
19:00 ~ 20:00					

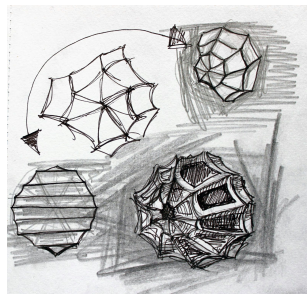
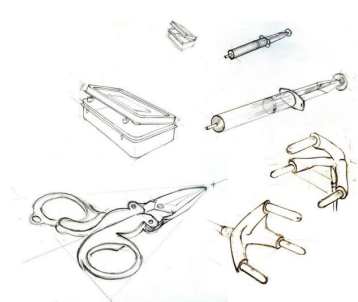
	월 (Mon)	화 (Tue)	수 (Wed)	목 (Thu)	금 (Fri)
9:00 ~ 10:00	프로덕트 디자인 IV 01 (박동민 / 314)	인터랙티브 캡스톤 제품디자인 (권효선 / 317)	AR 디자인과 메타버스 (조수형 / 313)		데이터 드리븐 디자인 (신영수 / 314)
10:00 ~ 11:00					
11:00 ~ 12:00					
12:00 ~ 13:00					
13:00 ~ 14:00	프로덕트 디자인 IV 02 (유관현 / 309)			유니버설디자인 (Prof.Wolfs / 317)	애플리케이션 디자인 (김은애 / 313)
14:00 ~ 15:00		포트폴리오 와 커리어플래닝 (이은솔 / 314)			
15:00 ~ 16:00					
16:00 ~ 17:00					
17:00 ~ 18:00				UROP (장중식 / 조형관 별관 112호)	UROP (장중식 / 조형관 별관 112호)
18:00 ~ 19:00					
19:00 ~ 20:00					

	월 (Mon)	화 (Tue)	수 (Wed)	목 (Thu)	금 (Fri)
9:00 ~ 10:00				졸업연구II (연명흙, 권효선)	
10:00 ~ 11:00					
11:00 ~ 12:00					
12:00 ~ 13:00					
13:00 ~ 14:00				졸업작품II (남원석, 장중식 조형관 314호)	
14:00 ~ 15:00					
15:00 ~ 16:00					
16:00 ~ 17:00					
17:00 ~ 18:00			사제동행세미나 (남원석 / 314)		
18:00 ~ 19:00					
19:00 ~ 20:00					

수업계획서

월 (Mon) 12:00~20:00 2분반 / 316호 / 수강생:25+20

W	Date (Mon)	Unit	Content
1	Sept. 5	Introduction: Form follows Function	Ex 01: Design Components and affordances
2	Sept. 12	추석 연휴	
3	Sept. 19	From 2D to 3D: Pop Up Design	Ex 02: Pop up card design
4	Sept. 26	Sheet material forming and mechanisms	Concept Model making
5	Oct. 03	Form, Function, and interaction	presentation
6	Oct. 10	Form & Function: Lighting project	Ex 03: Concept Research
7	Oct. 17		Experimentations
8	Oct. 24		Model Making
9	Oct. 31		Prototype making
10	Nov. 07	Dept. Exhibition Preparation: lighting project	
11	Nov. 14	Critique and assessment of the exhibited work	EX 04: Product materiality & structure
12	Nov. 21	Material and Shape exploration	Concept
13	Nov. 28	CMF and its influence on object function	Experimentation
14	Dec. 05	Form, Function, and Industrial production	Model making
15	Dec. 12	Final Presentation preparation	Model making
16	Dec. 19	Final Examination	



수업목표 This unit will introduce the concept of Human Centered Design through a series of object making task and analysis. Students will learn the relations between form and function of products. This course will guide students through empirical understanding of basic principles of physics that can be applied to product design – finding an appropriate form and structure for a given function – and to improve their problem-solving skills.

수업내용 This class will focus on exploring of the interaction between the physical Shape of an object and its function. Students will explore how products are made, how shapes are developed and how an object's shape, dimensions and built material can influence positively or negatively the function of a product and its usability.



화요일 14:00~16:00 / 309호 / 수강생:40

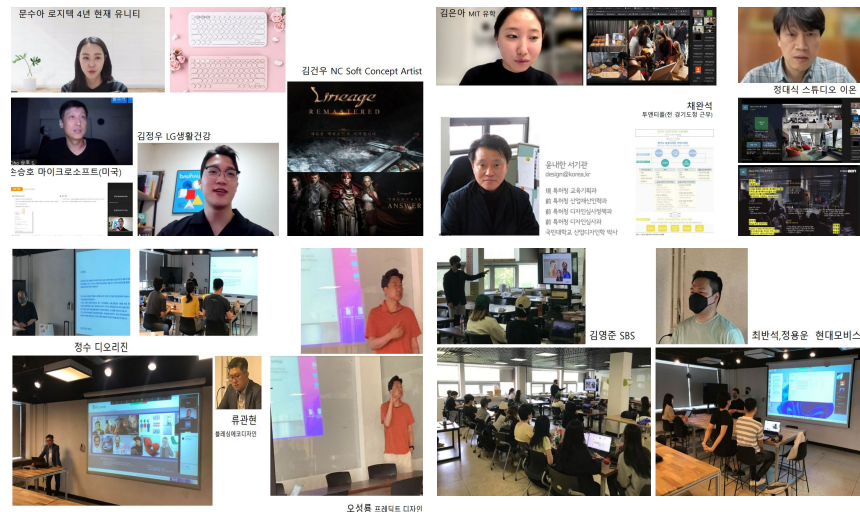
주차	일자	단계	수업진행
1	09/06	오리엔테이션	
2	09/13	커리큘럼의 이해	
3	09/20	디자인진로탐색	제품디자인, 전자제품, 공방
4	09/27		UX, UI 디자인, IT리서치
5	10/04		기획자, 스타트업 디자이너
6	10/11		게임, 엔지니어링디자인
7	10/18	디자인챌린지	디자인방향설정
8	10/25		리서치
9	11/01		컨셉설정
10	11/08		아이디어 결정
11	11/15		디자인 결과물 표현
12	11/22		디자인 완성
13	11/29	평가	평가와 피드백
14	12/06	자기평가	자기평가 및 학습내용 반성
15	12/13	설계	자기주도 학업 설계
16	보강주		

수업목표

- 공업디자인학과 교육체계 세부전공의 특성을 이해하고 자신의 전공 능력을 평가하고 이를 토대로 자신의 진로 계획을 세울 수 있음.

수업개요

- 공업디자인 전공의 다양한 진로 탐색으로 제품디자인, UX디자인, 스타트업 디자이너, 게임, 엔지니어링 디자인 등 다양한 분야의 선배님들의 진출 경험을 통해서 어떤 업무를 진행하는 지를 살펴봄.



금요일 09:00~15:00 / 309호 / 수강생:23+24

모듈	주	날짜	강의 주제 및 내용	실습 및 과제
	01	09/02	강의 및 오리엔테이션 상징의 표현: 이론 강의	-
	02	09/09	공휴일 (추석 연휴) 휴강 상징의 표현: 주제 설정 및 컨셉 개발의 온라인 피드백 진행 예정(보강 대체)	계획 및 스케치
Part 1.	03	09/16	상징의 표현: 스케치 크리틱	작업물 제작
	04	09/23	상징의 표현: 디지털 작업물 중간 크리틱	작업물 수정 및 보완
	05	09/30	상징의 표현: 최종 결과물 프리젠테이션	과제1 최종 결과물 제출일
Part 2.	06	10/07	컨텐츠의 편집 - Print: 이론 강의	계획 및 스케치
	07	10/14	컨텐츠의 편집 - Print: 편집물 계획 및 구조, 레이아웃 스케치 크리틱	작업물 제작
	08	10/21	컨텐츠의 편집 - Print: 디지털 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	09	10/28	컨텐츠의 편집 - Print: 인쇄된 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	10	11/04	컨텐츠의 편집 - Print: 최종 결과물 프리젠테이션	과제2 최종 결과물 제출일
-	11	11/11	조형전(11/10 ~ 16) 진행으로 인한 휴강	
Part 3.	12	11/18	컨텐츠의 편집 - Screen: 이론 강의	계획 및 스케치
	13	11/25	컨텐츠의 편집 - Screen: 모바일 애플리케이션의 계획 및 구조, 레이아웃 스케치 크리틱	작업물 제작
	14	12/02	컨텐츠의 편집 - Screen: 디지털 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	15	12/09	컨텐츠의 편집 - Screen: 디지털 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	16	12/16	컨텐츠의 편집 - Screen: 최종 결과물 프리젠테이션, 종강	과제3 최종 결과물 제출일

수업목표

• 2D 디자인 중에서도 세부 분야인 아이덴티티 디자인, 인쇄와 화면의 편집 디자인에 대한 기초적인 이론과 지식, 관련 툴을 경험할 수 있는 과제들을 통해 향후 다양한 디자인 작업으로의 확장을 위한 기본기를 다지는것을 목표로 합니다.

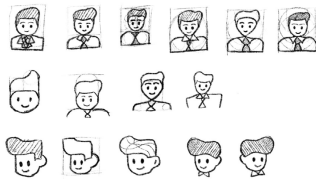
수업개요

• 본 교과목에서는 평면 상에서 정보 및 메시지를 창의적으로 전달하기 위한 다양한 그래픽 표현 방법을 익히고 이를 위한 시각적 사고 능력을 훈련합니다.

Part1_상징의 표현 (Week1~5): 아이덴티티 디자인 실습

Part2_컨텐츠의 편집-Print (Week6~10): 책 레이아웃 디자인 실습

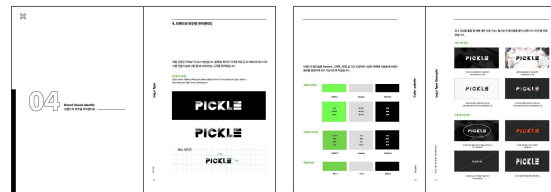
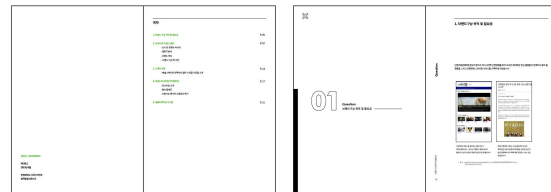
Part3_컨텐츠의 편집-Screen (Week11~16): 모바일 화면 레이아웃 디자인 실습



Part1 과정 예시



Part1 결과물 예시



Part2 결과물 예시

수요일 09:00~17:00 / 316호 / 수강생:21+23

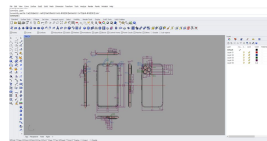
주차	일자	단계	수업진행
1	09/07	제도의 이해	수업진행 오리엔테이션 3각 도법, 선의 종류와 치수기입, Rhino란
2	09/14	Rhino의 이해 Draw Tool 의 이해	Rhino 기본환경, Lines, Curve, Circle, Ellipse, Arc, Rectangle, Osnap, Trim, Split, Join, Group, Layers, Transform, Scale
3	09/21	Surface Tool의 이해	Surface Creation, Surface Tools
4	09/28	Solid Tool의 이해	Solid Creation, Solid Tools, Curve From Object
5	09/30	Dimension의 이해	Rhino Surface 개념 및 활용, 치수개념에 의한 Curve 그리기, Dimension
6	10/05	2D Drawing의 이해 1	Rhino Surface Creation 익히기, Text, Display
7	10/12	Rhino Rendering의 이해	Rhino Solid 개념 및 활용, Rendering Setting 및 Rendering
8	10/19	Solid Tool의 응용	Rhino Solid Creation, Transform 익히기
9	10/26	2D Drawing의 이해 2	Rhino를 활용한 2D 도면의 표현 방법 심화과정
10	11/02	심화과정 다양한 주제 표현	Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 1
11	11/9		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 2
12	11/16		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 3
13	11/23		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 최종과제 1
14	11/30		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 최종과제 2
15	12/07		기말 평가

수업목표

- 디자이너로서 필요한 제도에 대한 개념을 이해하고 2D 및 3D로 표현할 수 있다.

수업개요

- 제품디자인 실무에서 필요로하는 제도의 이해
- Rhino Program을 활용한 2D Drawing
- Rhino Program을 활용한 3D로 다양한 제품표현



수요일 09:00~13:00 1분반 / 315호 / 수강생:20

주 차	강의 내용	과제 및 활동
1 (2022년 9월 7일)	강의 개요	
2 (2022년 9월 14일)	신제품 기획 <u>튜토리얼</u>	주제에 대한 자료 조사
3 (2022년 9월 21일)		자료 조사 및 아이디어 회의
4 (2022년 9월 28일)	<u>기획안 발표</u>	<u>기획안 제출</u>
5 (2022년 10월 5일)	제품 컨셉 디자인 <u>튜토리얼</u>	제품 컨셉 공유
6 (2022년 10월 12일)		제품 컨셉 드로잉
7 (2022년 10월 19일)		제품 컨셉 드로잉
8 (2022년 10월 26일)		<u>컨셉 드로잉, 렌더링 제출</u>
9 (2022년 11월 2일)	<u>프로토타입</u> or 플랫폼 디자인	<u>프로토타입</u> 방법 조사 및 공유
10 (2022년 11월 9일)		<u>프로토타입</u> 제작
11 (2022년 11월 16일)	조 형 전	
12 (2022년 11월 23일)	<u>프로토타입</u> or 플랫폼 디자인	<u>프로토타입</u> 제작
13 (2022년 11월 30일)		<u>프로토타입</u> 제출
14 (2022년 12월 7일)	발표 준비	발표 준비
15 (2022년 12월 14일)	최종 발표	

수업목표

- 지난 수십년 간 제품 디자인을 말 할때 ‘제품’의 범위와 정의는 많이 달라졌습니다.
- 제품이 더 이상 유형의 상품만을 의미하지 않고 무형의 파일, 서비스, 플랫폼을 모두 포괄 한다고 할 때, 제품 디자인의 의미는 무엇이고 제품 디자이너의 역할은 무엇인지 제품과 플랫폼 디자인 과정을 통해 경험해 봅니다.

수업개요

- 수업은 2개의 서로 다른 주제로 진행되면 각 주제 당 [제품 팀]&[플랫폼 팀]으로 나뉘어 진행합니다.
- 두 팀의 전체적인 진행 과정은 비슷하나 최종 결과물 (프로토타입) 이 상이할 것입니다.
- 제품 팀은 실물 목업 위주의 결과물, 플랫폼 팀은 UX디자인 위주의 결과물을 도출 하게 될 것으로 기대합니다.
- 각 팀은 서로의 피드백을 수용해야 하며, 이를 최종 제품에 적용해야 합니다.



제품 팀



플랫폼 팀

수요일 13:00~17:00 2분반 / 315호 / 수강생:23

주차	일자	단계	수업진행
1	09/07	오리엔테이션	오리엔테이션 및 진행계획 점검
2	09/14	컨셉 설정	1차 주제와 관점 설정을 위한 토의
3	09/21		주제 관찰 및 분석
4	09/28		컨셉 도출을 위한 아이디어이션
5	10/05	설계 스튜디오	스케치를 통한 주제표현과 토론
6	10/12		모델링을 통한 형태 및 컨셉 검토
7	10/19	제작 스튜디오	기술검토 및 제작 1
8	10/26		기술검토 및 제작 2
9	11/02	컨셉 분석	2차 주제와 관점 설정을 위한 토의
10	11/09		주제 관찰 및 분석
11	11/16	프로세스 역산	프로세스 시뮬레이션 1
12	11/23		프로세스 시뮬레이션 2
13	11/30	프로세스 재적용	프로세스를 적용한 리디자인 1
14	12/07		프로세스를 적용한 리디자인 2
15	12/14	평가	기말발표
16	보강주		* 상기 일정은 조형전에 따라 조율될 수 있음

수업목표

•주변에 대한 관찰을 기본으로, 관련된 기본적인 조사 및 분석, 평가, 디자인 방향 설정, 아이디어 스케치부터 모델 제작에 이르는 디자인 작업, 프레젠테이션 등에 대한 기초적인 방법과 기술들을 제품디자인 프로세스를 통해 체험합니다.

•사회에 대한 이해와 관점을 바탕으로 컨셉을 도출하고 이를 조형을 통해 표현하는 기초를 습득하기 위한 디자인 관점을 경험합니다.

수업개요

•학기는 전반/후반 2가지 주제로 진행되며, 첫 번째 주제는 ‘상품’이라는 의미에 중점을 두고 실제 판매가 가능한 아이템을 직접 제작합니다.

이를 위해서 니즈 발굴 및 가공 방법, 비용 등의 복합적인 고려가 요구됩니다.

•두 번째 주제는 선호하는 특정 디자인을 선정하고 그 디자인에 이르기 위한 프로세스를 역으로 추측하여 구체화합니다.

이를 통해 다양한 프로세스의 존재 가능성을 경험하고, 프로세스 자체가 곧 디자인할 대상이라는 점을 인식합니다.



6	수업자료 정리하기		전반부는 관찰에서 시작하여 관찰 할 수 있는 여지를 남겨주는 것
7	이론적 탐구하기		특정도의 아이디어를 탐구하면서 아이디어를 구체화하는 것
8	시제품을 통한 시간 분할하기		시제품을 통해 아이디어를 구체화하고 아이디어를 구체화하는 것
9	기타자료 정리하기		시제품을 통해 아이디어를 구체화하고 아이디어를 구체화하는 것
10	평가 및 결과 정리하기		시제품을 통해 아이디어를 구체화하고 아이디어를 구체화하는 것

금요일 09:00~12:00 / 315호 / 수강생:40

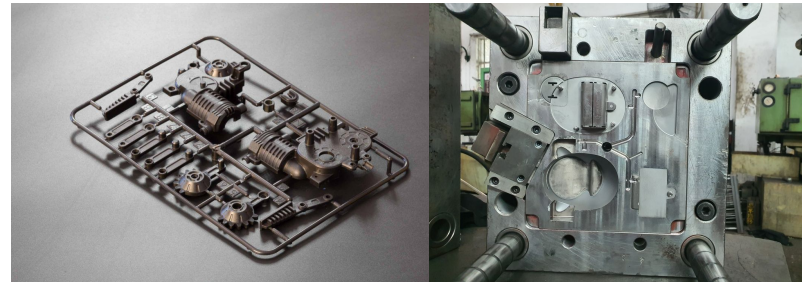
주차	일자	단계	수업진행
1	09/02	오리엔테이션	수업의 방향성 공유와 목표 설정
2	09/09	소재와 디자인	디자인을 통한 소재 가공 생산 및 공정의 이해와 개요 - 제품, 가구, 공간, 기타
3	09/16	소재의 이해 1	나무와 돌
4	09/23	소재의 이해 2	쇠와 흙, 유리
5	09/30	소재의 이해 3	종이와 가죽, 기타 천연소재
6	10/07	소재의 이해 4	합성 소재 및 신소재
7	10/14	생산과 공정의 이해	복제 및 양산 - 단품 소량 생산과 대량 생산과 복제
8	10/21	복제 및 양산 1	금형, 사출, 압출 제작 구조의 이해
9	10/28	복제 및 양산 2	몰드 제작의 이해
10	11/04	복제 및 양산 3	프레스 및 기타 가공방법
11	11/11	CMF 연구	컬러 도장과 후가공의 이해
12	11/18	제품 최종 제출 및 전시	제품 제작관련 Feedback
13	11/25	조형전	전시 완료
14	12/02	조형전	전시 완료
15	12/09	조형전	전시 완료
16	12/16	전시 평가	전시 평가

수업목표

1. 제품, 가구, 공간, 건축, 시각 인쇄물 등 디자인이 관여하고 통섭하는 산업에서 소재에 대한 이해와 생산 공정과 방식에 대한 이해를 높여 기초적인 가공 방법을 배우도록 함.
2. 하나의 소재를 선택, 가공 방식도 한가지를 선택하여 최소 생산제조 프로세스를 직접 경험하도록 함.

수업개요

1. 창의적 디자인의 현실적 구현을 위해 소재를 이해한다.
2. 선택한 소재에 따른 특성과 생산공정의 방식을 이해한다.
3. 소재 별 혹은 공정별 다양한 방법의 양산 프로세스를 습득한다.



화요일 11:00~13:00 / 315호 / 수강생:30

주차	일자	단계	수업진행
1	09/06	오리엔테이션	오리엔테이션 및 진행계획 점검
2	09/13	컨텍스트와 기획	디자인과 컨텍스트의 이해
3	09/20		컨텍스트로서의 식문화
4	09/27		식문화와 디자인 사례
5	10/04	사용자경험의 이해	사용자 경험 디자인에 대한 이해 (1)
6	10/11		사용자 경험 디자인에 대한 이해 (2)
7	10/18		실버디자인에 대한 이해
8	10/25		중간고사 (리포트)
9	11/01	액티브 시니어 친환경 케어푸드 신제품 개발	실버푸드 디자인 기획 (1)
10	11/08		실버푸드 디자인 기획 (2)
11	11/15		실버푸드 디자인 기획 (3)
12	11/22		프로젝트 토론 (기능 표현)
13	11/29	평가	프로젝트 토론 (고객 경험)
14	12/06		프로젝트 토론 (제품 브랜드)
15	12/13		기말발표
16	보강주		* 상기 일정은 조형전에 따라 조율될 수 있음

수업목표

- 지역과 생활, 문화 구성의 매개로서 식문화의 의의에 대해 주목하고, 타전공과 팀을 구성하여 디자인 대상으로서의 식문화에 대해 고찰합니다.
- 상품 기획을 위한 전과정에 있어 디자인적 사고의 개입 여지를 적극적으로 발굴하여 논의된 관점을 상품으로서 가시화 합니다.

수업개요

- 본 학기는 식품영양학과/공업디자인학과 간 팀팀클래스로 진행되며, 식문화와 사용자 관점 디자인에 대한 개론과 팀팀클래스로 진행될 프로젝트를 스튜디오 형식으로 진행합니다. 내용은 이하와 같습니다.

- > 시니어의 식생활 개선을 위한 식단/식품/제품 개발과 신제품 개발 과정 교육
- > 시니어의 컨텍스트 발굴을 통한 실버푸드 기획과 상품개발

2022학년도 2학기 팀팀Class



공업디자인학과
상품기획과 마케팅
&
식품영양학과
실버웰스케어

팀팀Class란?

중앙한 수강생들이 시니어친화형 케어푸드 신제품 개발 2개의 수업을 동시에 수강하면서, 융합학제적 교육을 받는 혁신적인 교육방식을 내세운 수업

수업 개요

『실버웰스케어』 교과목을 통해 노화, 만성질환, 노년기 생활 특성 파악 등을 바탕으로 영양이 우수한 식품 제공을 위한 고령친화성 식품 개발 전략 수립을 학습하고, 『상품기획과 마케팅』 교과목을 통해 실버 디자인 관점에서의 사용자 컨텍스트 발굴을 학습하고자 하며, 두 과목을 통해 노년 생활 및 사용자 이해를 종합함으로써 노년기 맞춤형 케어푸드 신제품 개발 방법을 학습하고자 함

수업 시간

액티브 시니어 친화형 케어푸드 신제품 개발 / 송 5학점(관공학점 인정) / 화 3-7

실버웰스케어 / 식품영양학과관 강성민, 공중저 교수 / 화 5-7

상품기획과마케팅 / 공업디자인학과 남원석 교수 / 화 3-4

수업 신청

수강신청 기간 중 팀팀Class에서 <실버웰스케어> 또는 <상품기획과마케팅> 과목을 신청하면 2개 교과목(5학점) 수강

팀팀Class 문의: 조형대학 사무실 02-910-4600

식품영양학과 사무실 02-910-4770



팀팀 Class

Pasturn



Package



푸드디자인 워크숍



HOTPOT AT HOME

이 프로젝트는 노년층의 식생활 개선을 위한 '실버웰스케어' 신제품 개발을 위한 '푸드디자인 워크숍'의 결과물입니다. '실버웰스케어'는 노년층의 식생활 개선을 위한 '실버웰스케어' 신제품 개발을 위한 '푸드디자인 워크숍'의 결과물입니다. '실버웰스케어'는 노년층의 식생활 개선을 위한 '실버웰스케어' 신제품 개발을 위한 '푸드디자인 워크숍'의 결과물입니다.

월 (Mon) 09:00~11:00 / 309호 / 수강생:31

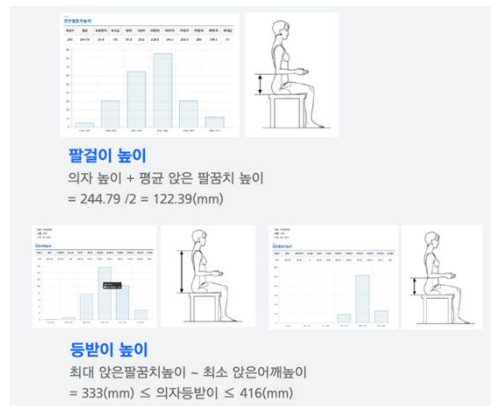
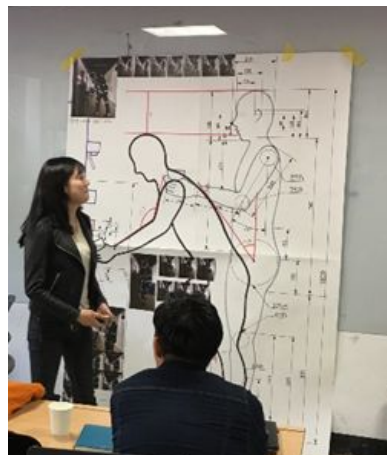
week	date	Phase	수업내용	
1	9. 5		오리엔테이션, 인체측정학	
2	9. 12	추석	휴강(16주 보강)	
3	9. 19	인간공학- 신체적	인체/손 구조, 인간의 감각	실습 - 휴먼스케일
4	9. 26		실습 - 휴먼스케일	
5	10. 3		휴먼스케일 제작발표	도량형
6	10. 10	인간공학- 심리적	인지심리학	
7	10. 17		행동경제학, 진화심리학	
8	10. 24		국립재활원, 노인생애체험센터, 사이즈코리아 방문	
9	10. 31		문화, 세대, 연령, 공간심리	
10	11. 7		시험	
11	11. 14	조형전	조형전 행사로 대체	
12	11. 21	사이즈코리아 - 동적 첫수 활용디자인	사이즈코리아 활용디자인	
13	11. 28		실습: 제품-사용 선정, 포스터 찾기	
14	12. 5		동적치수 측정, 제품디자인, 설계변수 규정	
15	12. 12		관련 인체측정자료 찾기, 가이드라인	
16	12. 19		발표: 인간공학 프로젝트	

수업목표

- 제품 디자인의 관점에서 바라보는 인간에 대해 다각도로 이해한다.
- 인체측정학을 중심으로 하는 인간공학을 기본으로 인지심리학, 문화 및 세대에 대한 이해 등 다방면에 걸친 인간을 이해함으로써 사용자를 위한 디자인에 접근할 수 있는 능력을 기른다.

수업개요

- 이 수업은 아래의 3가지 주요 내용으로 구성된다.
- 물리적(신체적) 인간공학 이해
- 심리적/문화적 존재로서의 인간에 대한 이해
- 인체측정 데이터를 활용한 디자인 경험



목 (Thu) 09:00~11:00 1분반 / 314호 / 수강생:17

주차	일자	단계	수업진행
1	09/01	Introduction to the class	Designing for a global audience
2	09/08	Cross cultural project in collaboration with Carleton University, Canada: Theme exporting the Korean food culture	Cross cultural project starts
3	09/15		Initial research
4	09/22		Target market research
5	09/29		Design concept
6	10/06		Design development
7	10/13		Presentation of the project (via pre recorded video & digital mockups)
8	10/20	Project 2 starts: Importing global trends to Korea	CAN student focus group review the work and "critique" the work in order to improve it.
9	10/27		
10	11/03	Review of the critique by the Canadian focus group	Discussion and design refinement
11	11/10	College exhibition opens	Display of the Cross cultural exchange
12	11/17	Presentation of the redesign	Group discussion & review
13	11/24	Project 2 continues	design development
14	12/01		refinement / model making
15	12/08	Visit by RMIT Students	Group workshop / cross cultural exchange
16	12/15	Final Presentation	

수업목표

This class will be an opportunity for students to explore various concept related to cross-cultural design and how cultural differences influence behaviors, lifestyles, and consumption habits.

To that aim, the 1st project of the semester will be held as a collaboration with students in Carleton University, Canada. the Korean students will develop a series of products intended for the Canadian market and in return, Canadian students will critique and provide feedback intended to improve the design and highlight the possible cultural misconceptions. Subsequently, Korean students will refine the design and respond to the critique.

Following projects will explore how global cultural trends could be imported in Korea and how they should be redesigned in order to fit the local lifestyle and cultural landscape



월요일 9:00~13:00 1분반 / 13:00~17:00 2분반 / 314호 / 수강생:00

주차	일자	단계	수업진행
1	09/05	Orientation	수업 목표 및 개요 안내
2	09/12	Research & Analysis	디자인 프로세스의 이해, 제품 및 시장 조사
3	09/19		소비자, 디자인 트렌드 조사/ 분석
4	09/26	Discovery & Strategy	시장, 소비자 등 조사 분석 리포트 작성
5	10/03		인사이트/ 컨셉 도출 > 디자인 전략 수립
6	10/10	Ideation & Concept Generation	아이디어 시각화 > 아이디어 스케치 / 스케치 모델링 / 스케치 렌더링
7	10/17		개별 아이디어 통합 제품개념 발전
8	10/24	Midterm exam	중간 리포트 발표/ 제출
9	10/31	Concept Development	스타일링 개념 구체화 > 3D 모델링, 렌더링
10	11/07		구체화된 스타일링의 디테일 요소 확인
11	11/14	Concept Refinement	디테일 요소 등 시뮬레이션 > 렌더링 리뷰
12	11/21		Drawing(도면) & Final Rendering Review
13	11/28	Prototyping	3D Printing 검토/ 출력
14	12/05		3D Printing 출력물 확정
15	12/12	Final exam	기말 리포트 발표/ 작업을 전체 제출
16	보강주		* 상기 일정은 수업 진행에 따라 조정

수업목표

- 디자인씽킹 기법을 이해하고 제품디자인 프로세스에 의한 상품기획 과정을 경험합니다.
- 디자인 리서치를 통하여 디자인 컨셉 수립에 필요한 조사/ 분석 기법을 함양하고 아이디어 스케치, 제품디자인 3D 모델링, MOCK-UP 제작을 병행하며 최종 디자인 결과물 도출 능력을 배양합니다.

수업개요

- 제품디자인 개발을 위한 제품디자인 프로세스의 심도 깊은 학습을 진행하며 시장조사/ 분석 기법을 학습합니다.
- 아이디어 스케치, 3D 모델링, 렌더링을 통한 효율적이며 효과적인 디자인 시각화/구체화 능력을 습득합니다.



화요일 14:00~16:00 / 314호 / 수강생:23

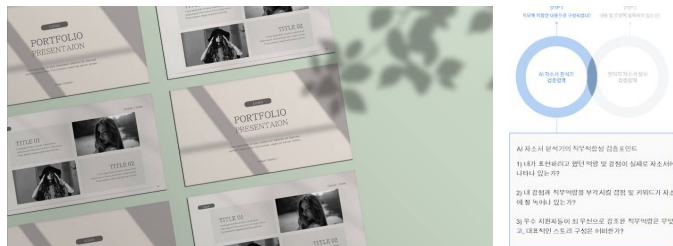
주차	일자	단계	수업진행
1	09/06	Orientation	수업 목표 및 개요 안내
2	09/13	진로계획	진로계획서 작성, 면담
3	09/20	취업특강	제품디자인 : 전자제품, 공방
4	09/27		UX디자인 : UI디자인, IT리서치
5	10/04		기획자, 스타트업 디자이너
6	10/11		게임, 엔지니어링 디자인
7	10/18	포트폴리오 개발	포트폴리오 작성법
8	10/25		포트폴리오 콘텐츠 추출
9	11/01		포트폴리오 레이아웃 구성
10	11/08		포트폴리오 레이아웃 구성2
11	11/15	자기소개서	자기소개서 작성법
12	11/22		자기소개서 1~3개 예시 피드백
13	11/29	면접	실무진면접, 임원면접의 이해
14	12/06		모의 면접시행
15	12/13	진로계획 완성	진로계획서 완성
16	12/20		진로계획서와 함께 면담

수업목표

- 졸업을 앞두고거나, 커리어 개발의 방향성이 필요한 3,4학년이 앞으로 나아갈 직무와 산업군을 선택하고 이를 위한 구체적인 계획을 세울 수 있다.
- 진로에 맞게 포트폴리오 구성을 할 수 있다.
- 취업을 대비한 자기소개서, 면접등을 준비할 수 있다.

수업개요

- 취업특강** : 실제 현업에서 활동하는 실무자의 업무와 프로세스를 이해하여 산업군, 직무를 직간접으로 이해할 수 있는 시간을 가진다.
- 진로계획** : 스스로의 커리어 개발을 위한 직무상 나의 강점을 찾고, 유사경험과 성공경험등으로 구체적인 나의 진로계획을 작성하며, 면담을 통해 구체화 시키는 시간을 가진다.
- 포트폴리오 개발** : 실제 취업현장에서 활용할 수 있는 포트폴리오의 레이아웃, 자신만의 템플릿등을 개발할 수 있게 한다.
- 자기소개서, 면접** : 실제 취업현장에서 활용할 수 있는 디자이너 중심의 자기소개서 작성법, 면접방법등을 이해하고 스스로 문항별 자기소개서를 작성할 수 있으며, 모의면접을 통해 포트폴리오 10분발표, 사전과제 발표 및 예상질문등에 답변해본다.



화요일 9:00~13:00 / 317호 / 수강생:17

Week	Content	Type
1	Introduction to Physical Computing and Interactive Product Design	Lecture / Tutorial
2	Introduction to Arduino IDE and programming language Basic Electronics	Lecture / Tutorial
3	Controlling a LED with a pushbutton First Sketch - Blinking a LED	Lecture / Tutorial
4	Control a LED to fade in/out (<u>analogWrite</u>)	Lecture / Tutorial Assignment
5	Potentiometer and Sensors (<u>analogRead</u>)	Lecture / Tutorial
6	Actuators - DC motor and Servo motor	Lecture / Tutorial
7	Playing with sound Presentation	Lecture / Tutorial



수업목표

- 물리적 인터페이스 요소를 배우고 이를 제품 디자인에 적용하는 방법을 배운다.
- 아두이노를 통해서 기초 프로그래밍을 학습하여 디자인에 필요한 인터랙션을 구현할 수 있도록 한다.

수업개요

- 수업은 전기/후기로 나뉘면 전기에는 기본적인 물리적 인터페이스 구현 방법을 배우고 후기에는 이를 응용하여 제품 및 경험을 디자인한다.
- 마지막 팀별 프로젝트는 방탈출 게임을 만드는 것이다.

8 - 9	Group Tutorial	Tutorial
10	Project 1 Presentation	Tutorial
11 - 14	Group Tutorial	Tutorial
15	Project 2 Presentation	Feedback



금요일 13:00~17:00 / 313호 / 수강생:16명

주차	일자	단계	수업진행
1	09/02	오리엔테이션	
2	09/09	추석연휴 휴강	
3	09/16	프로젝트 기획	리서치 및 분석, 인사이트 도출
4	09/23	아이디어 수립	퍼스나 설정, 서비스 컨셉 도출
5	09/30	사용자 경험 시각화	사용자 여정지도 및 시나리오 작성
6	10/07	UX/UI 디자인 설계	정보구조 설계, 아이디어 스케치
7	10/14	UI 구조 설계	피그마 활용법 이해, 와이어프레임 제작
8	10/21		와이어프레임 제작
9	10/28	디자인 시스템 이해	에셋/심벌가이드 이해, 디자인 시스템 정리
10	11/04	UX/UI 디자인 실습	애플리케이션 프로젝트 UI 디자인
11	11/11	조형전 참여	
12	11/18	UX/UI 디자인 실습	애플리케이션 프로젝트 UI 디자인
13	11/25		
14	12/02	프로토타이핑 실습	UI 프로토타입 제작
15	12/09	마이크로 인터랙션 실습	프로토타입 마이크로 인터랙션 적용
16	12/16	프로젝트 발표	

수업목표

▪애플리케이션 서비스 제작 과정에 필요한 서비스 기획부터 UX디자인 설계 프로세스를 직접 참여하여 사용자 중심의 UX를 고려한 서비스를 발견하고 기획 제작합니다.

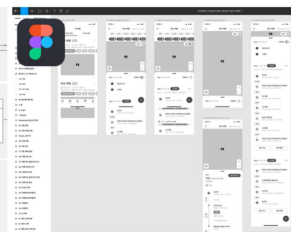
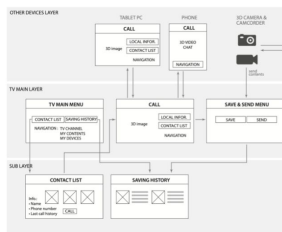
▪사용성 고려한 UI구조에 대한 기획을 기반으로 기능적인 요소들을 유용하게 사용할 수 있도록 콘텐츠에 맞게 시각적으로 UI디자인을 하고 프로토타입 및 마이크로 인터랙션을 구현합니다.

수업개요

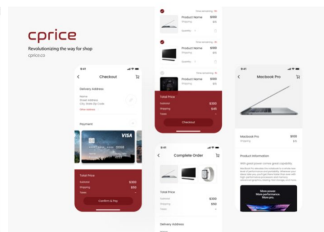
▪본 학기는 개별 또는 팀 프로젝트로 직접 애플리케이션 서비스 제작을 위해 실무에서 경험할 수 있는 UX/UI 디자인 프로세스들을 진행합니다.

▪애플리케이션 제작 시 필요한 디자인 시스템 정리부터 UI디자인, 프로토타입, 마이크로 인터랙션까지 애플리케이션 시각적 표현에 대해 연구하고 서비스를 제작합니다.

서비스 기획 및 UX설계



UI디자인 및 프로토타이핑



목 (Thu) 13:00~17:00 1분반 / 317호 / 수강생:17

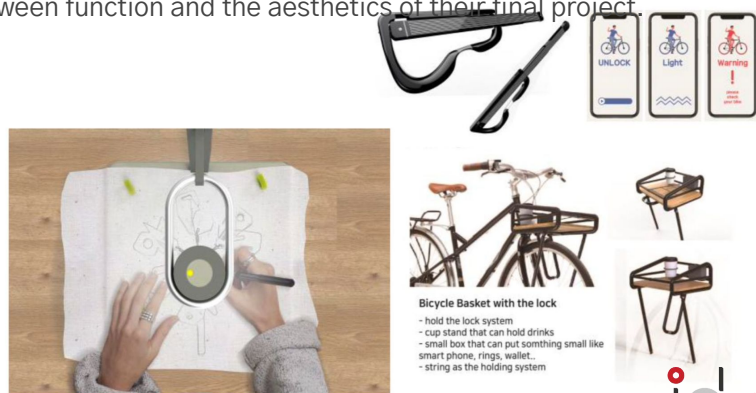
주차	일자	단계	수업진행
1	09/01	Class introduction	Barriers to accessibility
2	09/08	the 7 principles of Universal design	Design exercise 01: Design for the silver generation
3	09/15	Concept development	Storyboarding, User Analysis
4	09/22	Design development	Research, experimentation, observation
5	09/29	Introduction to Ergonomics	- Appropriate dimension for optimal usability/accessibility
6	10/06	Empathy as a Design tool for product innovation	Design project 2: Design for your future self
7	10/13	Case study: vision impairment	Design Research
8	10/20	The Hierarchy of Needs	Design Concept
9	10/27	Product scenario, personas, and inclusive design strategies	Design exploration
10	11/03	Design for everyone	Design exploration
11	11/10	College exhibition Opening	Group Discussion
12	11/17	Co-Design & Usability testing	Design refinements
13	11/24	Ergonomics in Action	Ergonomic testing
14	12/01	Gender Inclusive design	Lecture & Discussion
15	12/08	Final project preparation	Documentation of the project
16	12/15	Final project presentation	

수업목표

This unit is an introduction to the fundamental understanding of Universal Design and inclusive, human-centered industrial design. The aim of this unit is to enhance students' awareness of how design can improve people's lives across a range of social needs. Students will learn to observe, analyze, and respond to the needs of users regardless of age, gender, ethnicity, physical disability, or intellectual abilities.

수업내용

The class is a platform for the students to develop and display empathy towards users of all ages and abilities and develop innovative products as a result from an extensive observation and scrupulous analysis. Students will focus their attention on functionality and 'functional' aesthetics. They will aim at finding coherence and complementarity between function and the aesthetics of their final project.



수 (Wed) 09:00~13:00 / 313호 / 수강생:18

주차	일자	단계	수업진행
1	09/07	엔진설치 및 허브관련 설명	수업소개 및 엔진 설치 준비사항
2	09/14	유니티 엔진 화면 및 인터페이스 소개	강의 / 엔진실습
3	09/21	유니티 엔진의 프리팹 시스템 이해/터레인 시스템 기초 활용법	강의 / 터레인실습 가상 세계 공간 제작
4	09/28	터레인 시스템 활용법	강의 / 터레인설계 실습 가상 세계 공간 제작
5	09/30	터레인 시스템 활용법	강의 / 터레인 제작 가상 세계 공간 제작
6	10/05	유니티 셰이더 시스템의 이해	셰이더 제작 적용
7	10/12	물리 적용 작업 == 리지드 바디 이해	물리 실습 적용
8	10/19	중간고사	
9	10/26	ar 적용을 위한 가벼운 시스템 운용	AR 실습 및 적용
10	11/02	ar 적용을 위한 가벼운 시스템 운용2	AR 실습 및 적용
11	11/9	ar 기획안	관련 내용을 기획안 작업
12	11/16	fps 마이크로 게임	미니 게임 작업
13	11/23	fps 마이크로 게임 2	미니 게임 작업
14	11/30	fps 마이크로 게임 3	미니 게임 작업
15	12/07	기말	
16	12/14		

수업목표

AR과 메타 버스 분야인 유니티 엔진 실습을 통해 가상 공간을 제작하고 구현해서 3D 월드를 구축하고 캐릭터로 구현해 본다.

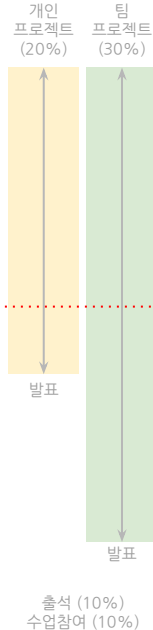
수업내용

유니티 엔진의 기초 부터 가상공간 제작까지 경험하고 AR Foundation을 사용한 간단한 AR 구동 작업도 진행 해본다.



금 (Fri) 09:00~13:00 / 비대면 / 수강생: 22 (+청강생 1)

주차	일자	수업 진행	평가
1	09/02	오리엔테이션 - 강의 개괄 및 소개	
2	09/07	DDD 적용 및 활용 사례1 리뷰	
3	09/16	DDD 적용 및 활용 사례2 리뷰	
4	09/23	DDD Mindset 1. 사용자 재정의하기	
5	09/30	DDD Mindset 2. 디자인/컴퓨터/시스템 재정의하기	
6	10/07	DDD Mindset 3. 상호작용 재정의하기	
7	10/14	DDD 확장 가능성 탐색	
8	10/21	DDD 프로세스의 이해	
9	10/28	DDD 프로젝트 설계 및 실효성 점검	
10	11/04	DDD Toolkit 1. 경험전략 - 사용자 니즈 파악하기	
11	11/11	DDD Toolkit 2. 경험설계 - 사용자 경험 설계 및 평가	
12	11/18	Team Project Feedback & Review Session 1	
13	11/25	Team Project Feedback & Review Session 2	
14	12/02	Final Presentation	
15	12/09	최종 마무리	

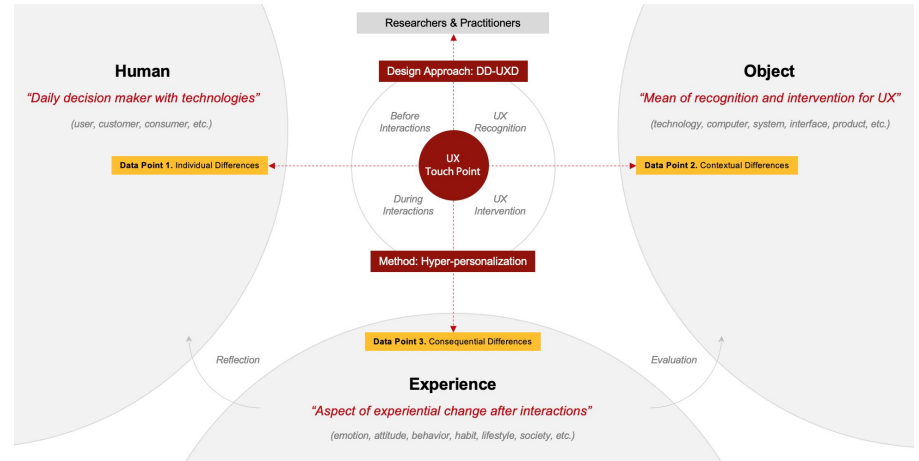


수업목표

- 데이터 드라이브 디자인 관련 컨셉, 이론, 프레임워크, 접근방식에 대한 이해
- 데이터 드라이브 디자인 전문가를 목표로 한 Mindset 학습 및 Skillset 내재화

수업내용

- 수강생들이 다양한 사용자들의 태도, 선호, 행동, 경험 데이터를 다루기 위해 필수적인 Mindset 과 Skillset을 학습 및 내재화 할 수 있도록, 인접 영역의 학제적/실무적 논의를 소개하고 데이터 드라이브 디자인 관련 실제 사례 및 세부 방법론을 탐색한다.
- 또한 다양한 데이터를 활용하여 '논리'와 '근거' 기반의 디자인 의사결정 과정에 대한 학습을 위해, 수업 진행에 맞춰 데이터 드라이브 디자인 프로젝트를 진행한다.



*개인프로젝트: Development of New Behavioral Measurements in Human-AI Interaction

**팀프로젝트: Design for Personalized UX with Data

목, 금요일 17:00~19:45/ 315호 / 수강생:16

주차	일자	단계	수업진행 (목,금요일)
1	09/01	오리엔테이션	
2	09/08	UROP	사회적 책임과 디자인
3	09/15	지역사회의 문제	지역사회 탐색 I, II
4	09/22		지역사회 탐색 III, IV
5	09/29		지역사회 문제해결방법 I,II
6	10/06		문제해결 디자인 방향,
7	10/13	디자인 챌린지	디자인 방향설정, 디자인 설정
8	10/20		리서치 I. II.
9	10/27		디자인컨셉, 설정
10	11/03		아이디어, 결정
11	11/10		디자인 결과물 표현 I. II
12	11/17		디자인, 디자인 완성
13	11/24		평가, 피드백
14	12/01	자기평가 및	학습내용 확인 I. II
15	12/08	종합정리	
16	보강주		

수업목표

•지역사회의 문제점을 이해하고 디자인 관점에서 컨셉을 설정하고 디자인 전공 능력을 중심으로 이를 해결하여 자신의 디자인 스토리텔링을 진행한다.

수업개요

•지역사회의 사회적 책임과 디자인의 CSR(Corporate social responsibility)기반으로 사회적인 문제를 디자인으로 해결하고 디자이너의 사회적인 책임에 대해서 경험함



1987

공업디자인
INDUSTRIAL DESIGN