

2023. 12. 19 (화)
12:00 ~ 13:00



2023-2

공업디자인학과 종강식

*'ID UP'은 공업디자인학과와 정례 행사로 개강 가이드스, 동문특강, 워크샵 등 학과의 향상적 비교과 활동들을 총칭하는 행사명입니다.



학생회장
이승연



부학생회장
최필재



2024 해외 대학과의 교류전 추진

차기 년도부터 졸업작품 중 우수작품을 선정, 교류대학에
송부, 교차 전시를 진행할 예정

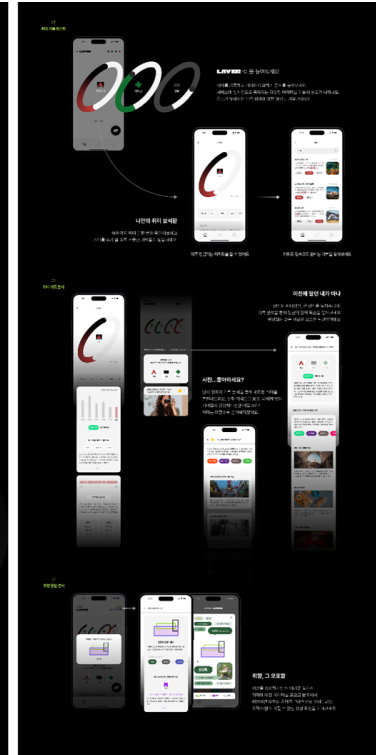
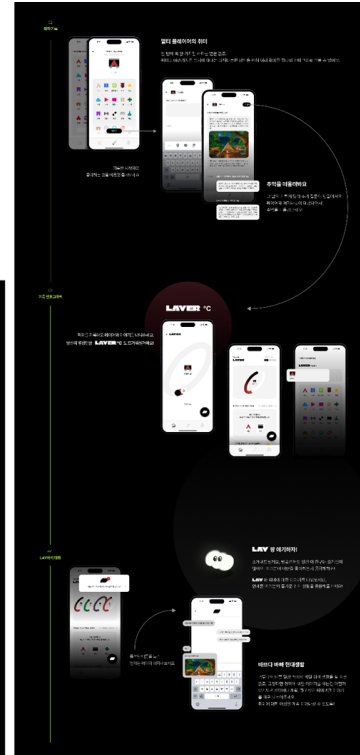
ESDI, STRATE, 청다오대학, SIT 등

최우수 졸업작품 시상

LAYER | 박혜원, 조수진, 홍연재



현장 사진



작품 사진

우수 졸업작품 시상

Cor! | 류해찬, 정해찬



현장 사진



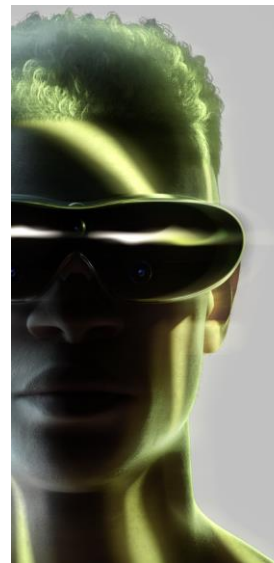
작품 사진

우수 졸업작품 시상

NXC : New Extended Creation | 김태혁, 류해찬



현장 사진



작품 사진

우수 졸업작품 시상

dump | 김나영, 전성아



현장 사진



작품 사진

우수 졸업작품 시상

aware | 김종훈



현장 사진



작품 사진

우수 졸업작품 시상

OUTRO- | 신채이, 이시현



현장 사진



작품 사진

우수 졸업작품 시상

SIGNAL | 김나영, 신채이



현장 사진



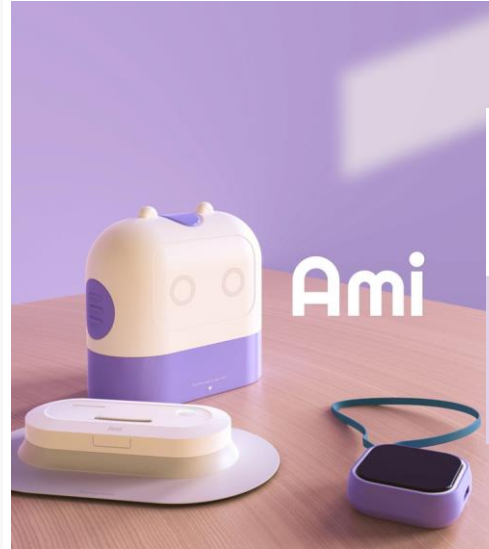
작품 사진

우수 졸업작품 시상

Ami | 임정모



현장 사진



작품 사진

2023년 공업디자인학과 학과MT

날 짜 : 2023. 09. 02(토) - 2023. 09. 03(일)

장 소 : 경기도 가평군 청평면 대성강변길 34 이오스펜션

일 정 :

시간	행사 내용	비고
12:30 - 13:00	출발 준비 (국민대학교 정문으로 12:15까지 집결)	출석 체크 명찰 분배 버스 탑승 짐 싣기
13:00 - 14:30	가평 이오스 펜션으로 이동 (이동 시 점심 + 음료 제공)	
14:30 - 15:00	도착 후 휴식 및 짐 정리	그랜드를
15:00 - 16:00	여는 인사 (모든 학생들 그랜드로 집결) · 진행 : 학생회장, 부학생회장	그랜드로 이동
16:00 - 17:30	실내 행사 1 · 팀 분배 및 팀전 게임	
17:30 - 17:40	휴식	
17:40 - 18:20	실내 행사 2 · 개인전 게임	
18:20 - 19:20	휴식 및 바베큐 준비	
19:20 - 21:00	저녁 식사 (야외 바베큐 파티)	
21:00 - 21:20	1차 정리	

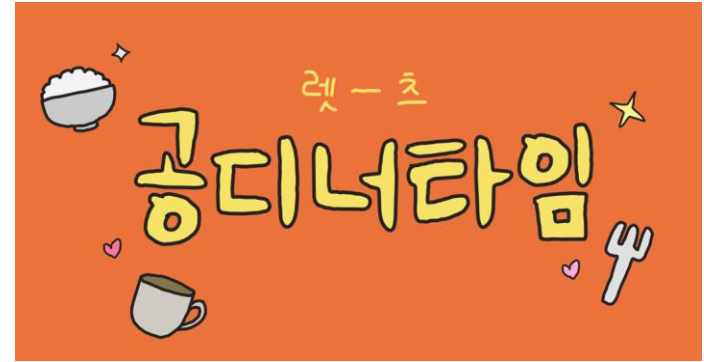
시간	행사 내용	비고
21:20 - 23:00	자유 시간	
23:00 - 23:20	모든 행사 종료 (+ 2차 정리)	
23:20 -	취침 준비	
2일차		
9:00 - 10:00	아침 식사	
10:00 - 11:00	청소 및 마지막 정리	
11:00 - 11:30	마치는 인사 및 단체 사진 촬영	
11:30 -	학교로 복귀	



학과 선후배 간 친밀감 형성을 위한 밥약 쿠폰 행사!

목 적 : 개강 맛이, 공업디자인학과 선후배 간 친밀감을 위해 학생회에서 밥약속 쿠폰을 제작하여, 행사에 열심히 참여해주신 팀에게 소정의 상품을 드립니다.

행사 기간 : 2023. 09. 05(화) - 09.15(금)



2023 조형인의 밤 : In the cockpit!

행사 내용 : 10월 6일 금요일에 진행한 조형인들의 행사, 조형인의 밤!
공업디자인학과는 도자, 금공 학생회와 연합하여 3층에서 연합 행사 '대화
가 필요해 -MBTI편-'을 진행함.

2023 KMU DESIGN NIGHT [In the cockpit]

gkmu_mj
@kmu ceramics
@kmu do/focal

WE NEED TO TALK. *MBTI ver.* *In school!*

대화가 필요해 -MBTI편-
공업 · 금공 · 도자 합동행사
2023 조형인의 밤 [In the cockpit]

Calm Zone	room 313	Talk Zone	room 314
For introverts. If you want to have a quiet conversation under the orange lights, come visit us.		YEAHHHH Have an endless conversation and make friends with snacks and sweet drink!	
DATE 10. 06 18:30-22:30		PLACE 3F, 313&314!!	
DRINKS Lemonade, Strawberry Ade, and Cherry-coke!			
SNACKS Canapé(6pcs) and Nacho-Pretzels!			

SNACKS & DRINKS

TALK ZONE / room 314

Drinks	Set menu
• Lemonade 2.5	• Nacho-Pretzels + 1 drink 6.0
• Strawberry Ade 2.5	
• Cherry-coke 2.5	
Snacks	For every order
• Canapé (6pcs) 3.5	• You get a note for every order!
• Nacho-Pretzels 4.5	

For every order
• You get a note for every order!

EVENTS

TALK ZONE room 314

나와 실제공감인 조형인이 지금 이 자리에.?
조형대에 숨겨진 반전을 찾아보세요!

- 맛있는 음식과 음료를 주문하고, 나의 MBTI와 연타자가 적힌 먹지를 찍어 상자에 넣어주세요.
- 리খে라고 싶은 MBTI의 먹지를 뽑아가세요!

YEAHHHH Have an endless conversation and make friends with snacks and sweet drink!

CALM ZONE room 313

CALM ZONE은 내향인들을 위한 공간입니다. 내향인들도 즐길 수 있는 잔잔하고 부드러운 공간을 마련했어요!

For introverts. If you want to have a calm conversation in a moody space, come visit us.

- Order anything, write down your MBTI and your contact information on a note and put it in the box.
- Pick a note from MBTI that you want to get close to!



기말 간식행사 : takoyaki!

행사 내용 : 종강을 앞두고 과제로 지친 공업디자인학과 학우들을 위해
학생회에서 준비한 간식행사!

행사 기간 : 11월 29일 수요일



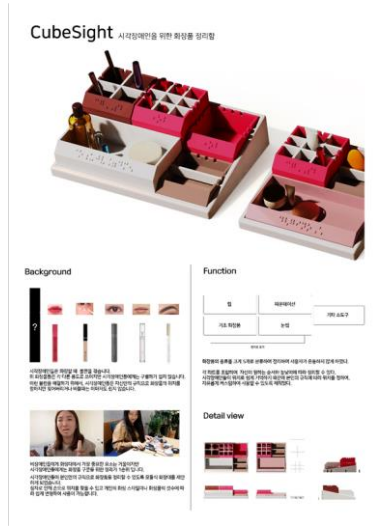
2024 공업 학생회장단
‘다람’



학생회장
김가람



부학생회장
장다현



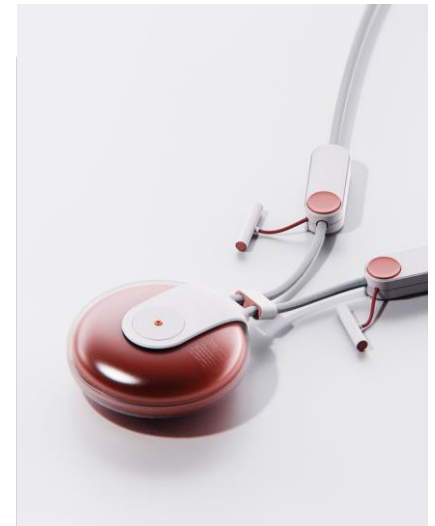
한국뇌성마비복지회 3D프린터 활용 보조기기 아이디어 공모전

3등 수상
정세연



한국디자인학회 2023 가을 대학생 디자인 학술발표대회

우수상
김정윤, 김유진, 강지효, 정해진



대한민국 디자인 전람회

은상
풍제석 서명균 장이준

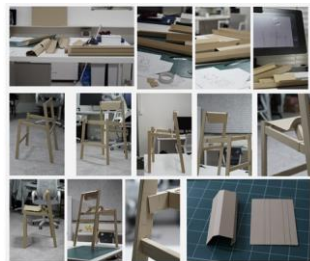
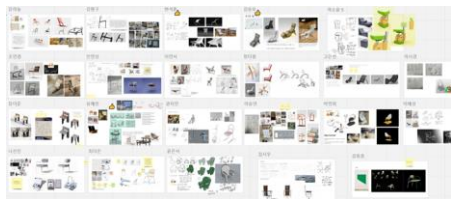
Zappers.

‘제퍼스’는 공업디자인학과 제품 디자인 동아리로, 1998년 설립 이래 매년 정기 전시회를 진행하고 있으며 학과 내 메인 동아리 중 하나로 자리잡아 왔습니다. 정기적인 전시 외에도 공모전, 스터디, 자체 프로젝트 등 제품 디자인 관련된 다양한 활동에 참여합니다.

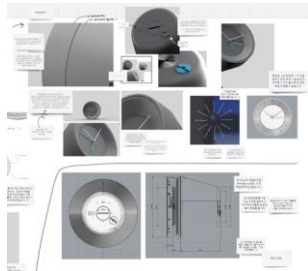
2023-2 활동 내역

‘모두 같은 제품 디자인하기’

ver 1. 모두 같은 의자 디자인하기



ver 2. 모두 ‘굴릴 수 있는 메쉬 소재 제품’ 디자인하기



동계 방학 활동 계획

동계 방학 때는 영남대학교 제품디자인동아리 YUPD와 협업하여 프로젝트를 진행 후, Behance에 업로드합니다.

제퍼스 측 12명과 YUPD 측 18명이 참여하며, 각 동아리당 3명씩 디렉터를 맡아 프로젝트가 잘 진행되는지 확인하는 역할을 합니다.

Zappers

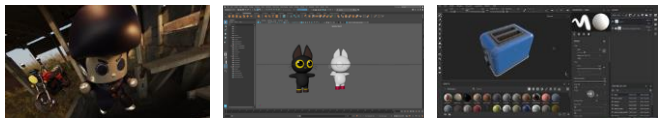
x

YUPD.



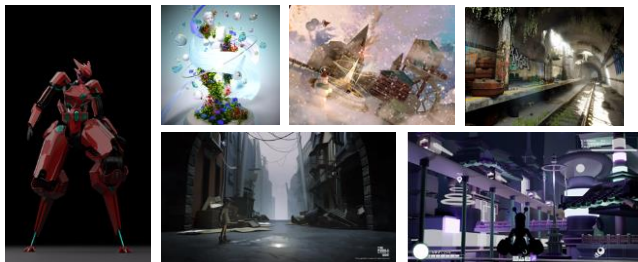
‘VERTEX’는 2022년 창립된 그래픽 디자인 동아리로서 폴리곤 모델링 기반의 게임 그래픽, 3D 영상 디자인, 메타버스 등 분야의 연구를 진행합니다.

2023-2 활동 내역



Blender, Maya, Substance Painter 및 자율 툴 그룹 스튜디오

>



포트폴리오 프로젝트

>

3주 단기 워크샵

캐릭터, 배경, 모션 그래픽 분야로 3주간 워크샵을 진행했으며 워크샵을 통해 부원들이 3D 그래픽의 기초적인 활용을 익힐 수 있었습니다.



포트폴리오 프로젝트

학기 중 5주와 겨울 방학 기간동안 포트폴리오 프로젝트를 진행하고 있고 **현업에서도 사용 가능할 퀄리티의 결과물을 만드는 것**을 목표로 하고 있습니다. 참여 인원의 흥미에 맞는 자율 주제로 프로젝트를 진행하였으며 완성한 결과물로 겨울 방학 이후 전시를 진행할 예정입니다.



STACK 2.0 은 2021년 설립된 공업디자인학과 UX/UI 동아리 STACK 을 이어 보다 더 깊은 대화와 토론을 기반으로 디자인씽킹, 논리적인 디자인을 추구하며 함께 배우는 동아리로 2023년 새롭게 방향을 설정했습니다. UX 북스터디, 자체 프로젝트 등을 통해 학과 UX/UI 과정과 더불어 더 나아가 다양한 활동을 진행합니다.

2023-2 활동 내역

<지속가능한 의류 산업을 위한 의류 라벨 개선> - 포트폴리오 제



https://www.behance.net/KMUID_STACK

STACK X KUIT 기획자와 디자이너의 만남 - 올나잇 행사 진행



UX 방법론 스터디

음성비서 사용성 탐구 - 4가지 음성비서의 비교

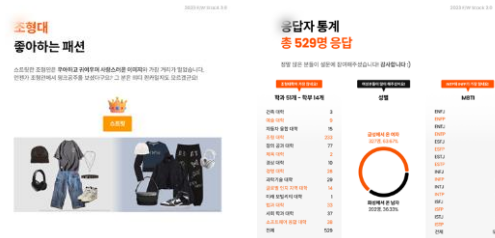


동계 방학 활동 계획

- 동계 방학 프로젝트 후 3월 초 전시 진행 예정

- STACK X KUIT 데모데이 (2월 24일)

정량적 연구 - 새로운 설문 플랫폼 smore 활용

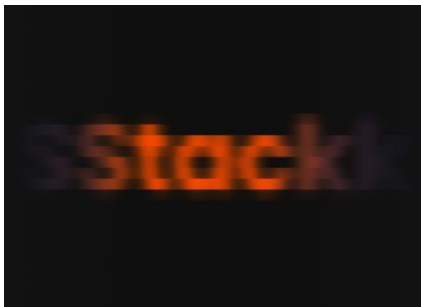


공업디자인학과 3개의 동아리
1년동안 활동한 내용과 작품을 담은 아카이빙 북 제작 예정



제퍼스

제품 동아리



스택

UX UI 동아리



버텍스

3D 그래픽 동아리

목적 : 동아리의 2023년 1년간의 작품 및 활동 회고 및 아카이브.

진행 방식 : 펀딩 방식으로 진행 > 수요조사 진행 예정

참여 인원 : 강수정(20) 강하늘(21) 강형구(18) 김별(22) 김하영(22) + *관심있으신 분은 '강수정' 에게 연락 부탁드립니다.*

2023-2 초청학생 / 외국인 멘토 활동 후기



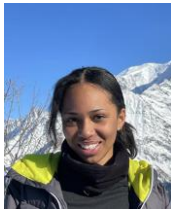
Yvars Simon
Strate
France



Dalmais Louise
Strate
France



Nauroy Raphael
Strate
France



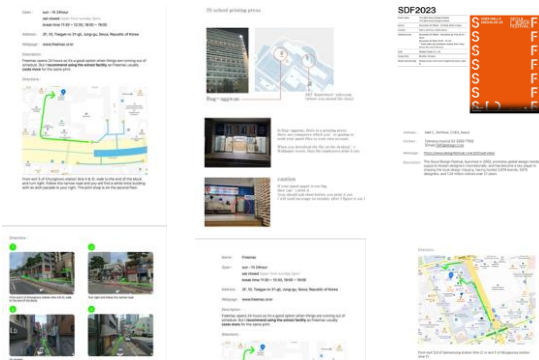
Moisson Marie
Strate
France



제윤선
22학번/2학년
Student Mento



현동희
18학번/3학년
Student Mento



외국인 멘토 활동 후기

1. 교환학생 친구와 함께 팀플을 진행하면서 좋은 경험을 했습니다.

무엇보다 프랑스 학생들의 문화도 접할 수 있었다는 좋은 경험을 할 수 있었습니다. 제가 조금만 원활한 영어실력을 가졌으면 더 많이 소통하고 교류하지 않았을까 하는 아쉬운 마음은 들었지만, 그래도 저의 부족한 실력을 알 수 있었기에 더욱 더 실력을 쌓아야겠다는 좋은 계기가 되었습니다.

다른학우분들께 외국인 멘토 활동을 추천드리고 싶습니다 ~!

2. 교환학생 친구들이 서울이라는 새로운 환경에서 많은 경험을 하고 소중한 추억을 쌓을 수 있기를 바라는 마음으로 활동을 진행하였습니다.

조금 더 일찍 멘토로 참여할 수 있었으면 정보 전달뿐만 아니라 문화적인 교류도 깊게 나눌 수 있었을텐데 그런 점이 부족했던 것이 아쉽습니다.

다른 학우분들께 외국인 교환학생 멘토 활동을 적극적으로 추천드립니다.

2023-2학기 교환프로그램 파견학생 수기 2023-2학기 Strate / Universita Cattaneo



장이준
20학번/3학년
To Strate



김슬기
21학번/3학년
To Strate



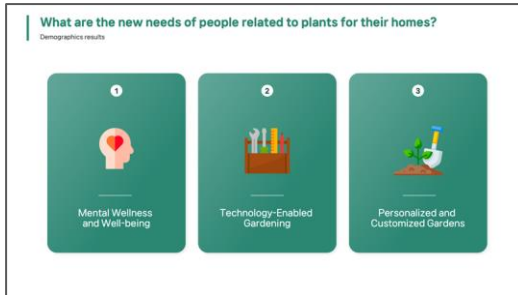
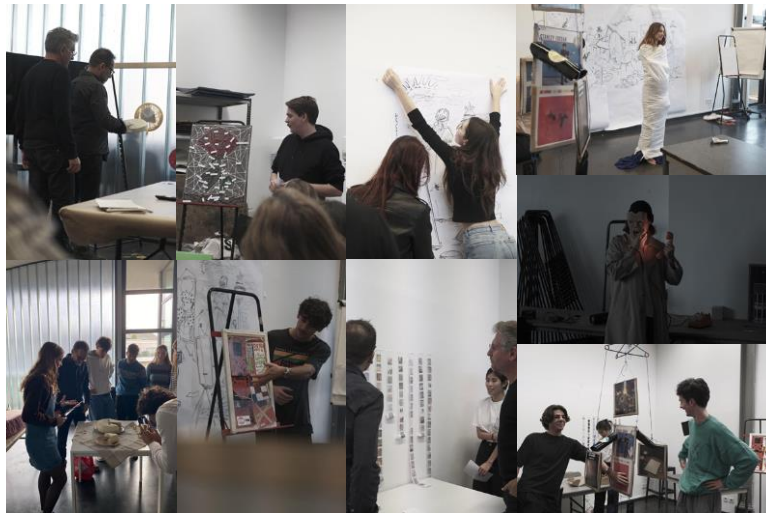
김성민
21학번/2학년
To Strate



조유진
20학번/3학년
To Strate

해외의 다양한 문화에 적응하면서, 알지 못했던 저의 성향과 장/단점에 대해 파악해보고 그 활용에 대해 고민해볼 수 있었습니다. 특히 Innovation & marketing 등과 같은 수업을 통해 현지 회사 직원들에게 새로운 마케팅 방안을 소개해보며 실제 기업의 운영 방식과 현지에 어울리는 마케팅 방안을 공부해볼 수 있어 유익했습니다.

해외에 있으니 제가 어떤 것을 좋아하는지 고민해볼 수 있는 시간이 많아져서 좋았습니다. 조금 더 다양한 디자인들을 접하며 시야도 넓어졌고, 다른 나라의 학생들은 디자인을 어떤 태도로 대하는 지 느낄 수 있었던 좋은 경험이었습다.



중국 - 칭다오대

- 11.5 칭다오대 산업디자인학과
학과장, 산업계 관계자 등 방문
- 교환학생, 인턴십 프로그램 논의



학생교환 프로그램 추진 가

독일 - HWAK 힐데스하임



- 국제교류처를 통해 선발
- 다음 학기 부터 선발 예정

스페인 - ESDi



- 논의 중
- 한 학기 1 또는 2명 정도의 학생 교환 프로그램으로 시작할 수 있음
- 수요일에 따라 (Online) Summer Camp 개최

- 기간: 2024. 02. 14일(화)~22(목) 8박9일
- 장소/주최: 시바우라공업대학교 토요스 캠퍼스
- 장학금: JASSO에서 참가자 1인당 8만엔 지급
- 참가인원: 총 51명(공디과 29여명, 조형대 내 타과생 18명, 대학원생 4명)

	2024-2-14 (Wed)	2024-2-15 (Thu)	2024-2-16 (Fri)	2024-2-17 (Sat)	2024-2-18 (Sun)	2024-2-19 (Mon)	2024-2-20 (Tue)	2024-2-21 (Wed)	2024-2-22 (Thu)
ROOM									
AM 10:00		Imaging - Theme / Project planning	Research (Field work / Free time)	Definition - affinity diagram / diagrams / persona ...	Concept Making - Ideation	Prototyping Scenario Storyboard L-F prototyping	Test Preparation for PT	Free time	
AM 11:00									
PM 12:00									
PM 1:00	Reception (KMU only)	LUNCH TIME							
PM 2:00	Opening	preview - themes	Research (Field work / Free time)	Degree Show PT of KMU (for SIT)	Mid-Check	Test UT Role-playing	Presentation (Panel)		2시 이후 출국가능
PM 3:00		Research - desk R. / observation ...		Degree Show PT of SIT (for KMU)					
PM 4:00	Grouping & Ice breaking, team name	Japanese Culture (Yukata Experience) GLC 4 Floor			Storyboard L-F prototyping		Documentati on		
PM 5:00									
PM 6:00	Welcome party					Farewell party			
PM 7:00									



2023 동계 UROP

지도교수 : 연명흠

- 활동기간 : 2023년 12월 18일(월) ~ 2024년 1월 26일(금) (총 6주)
- 활동 목적 : 연구에 관심이 있는 학부생이 팀 단위 프로젝트에 참여함으로써 전공 창의성 및 문제 해결능력을 배양함

참여 학생

K-Pang

김초혜
21학번

강진서
19학번

김연정
21학번

강지효
21학번

K-LLM

강수정
20학번

현동희
18학번

이지윤
22학번

박가은
21학번

서예린
22학번

K-제너레이티브

김태성
19학번

김정윤
20학번

정송희
20학번

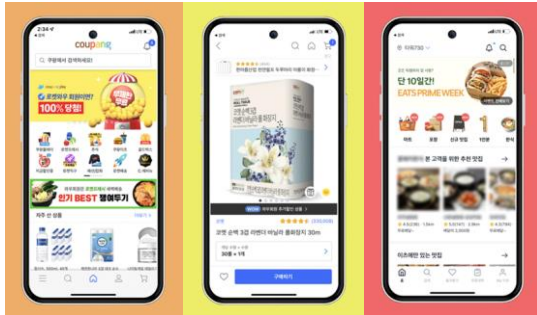
구준혁
19학번

프로젝트 주제

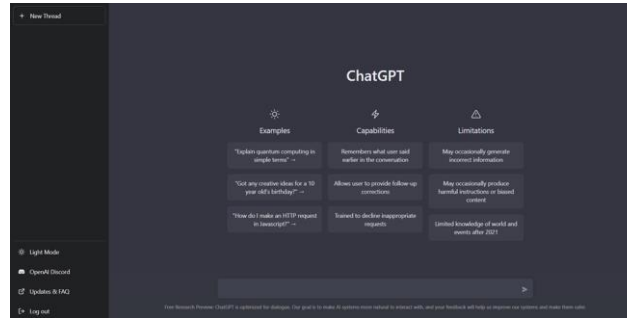
“ 유료 멤버십 고객 확보를 위한
쿠팡 뮤직 자체 서비스 제안 ”

“ 그룹 채팅화된 Chat GPT의 사용자 기대 연구와,
그에 따른 인터페이스 개선 ”

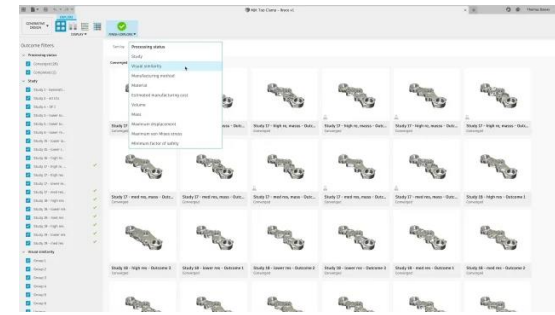
“ 퓨전360 제너레이티브 디자인툴을 활용한
제품디자인 제안 및
인간공학적인 형태와 사용성 탐구 ”



[그림1] 이커머스 서비스 쿠팡



[그림2] Chat GPT



[그림3] Generative Design in Autodesk Fusion 360

가구디자인워크샵 : 2023.12.20 ~ 12.27

운영기간 : 2023.12.20(수) ~ 12.27(수)

참여학과 : 공업디자인학과

참여인원 : 8명

가구 디자인 워크샵(12.20 ~ 27) : 이목스튜디오 목승수/이하영 공동대표

이번 워크샵에서는 가구디자인을 진행하면서 일관성을 갖고 디자인을 다듬어가는 시간을 가져보고자 합니다. 가구가 표현하고자하는 키워드를 다양한 조형을 통해 표현하는 방법을 탐구하며 디자인 프로세스를 자연스럽게 체득하고자 합니다.

(실물 목공작업은 하지 않으며, 최종 결과물은 골판지를 이용한 1:1 스케일 목업이 될 예정입니다.)

일정

20일_Day0 - 사전 리서치 및 스케치(각자 진행)

21일_Day1 - 스케치 정리 및 스케일 페이퍼 목업 제작

22일_Day2 - 디자인 디테일 정리, 도면 구상

26일_Day3 - 실물 사이즈 페이퍼 목업 제작

27일_Day4 - 실물 사이즈 페이퍼 목업 제작/ 발표



방학기간 운영 시간 : 09 : 00 - 16 : 00 (월-금)

연구조교



송종혁 / TED 대학원

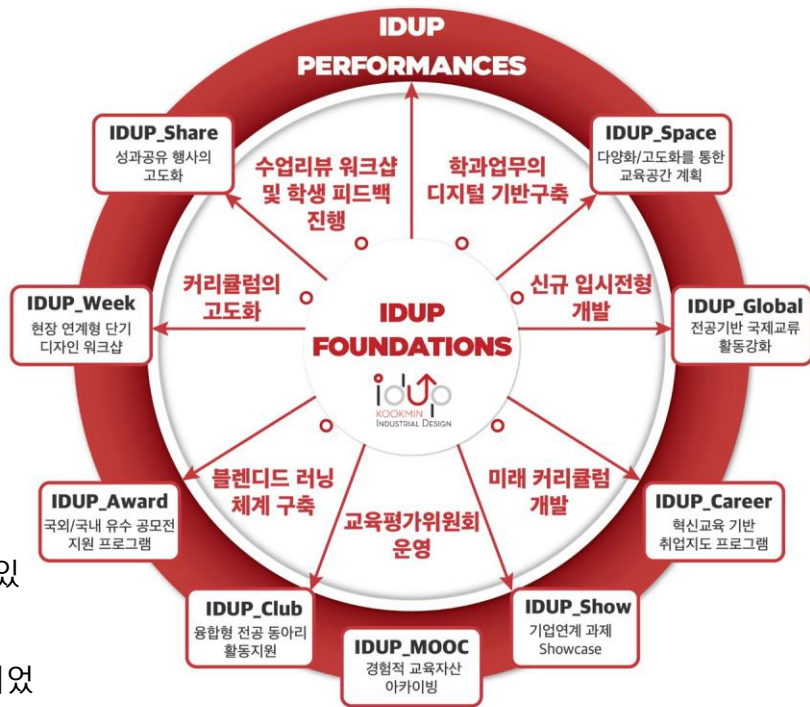
근로학생



김장현(18) / 4학년

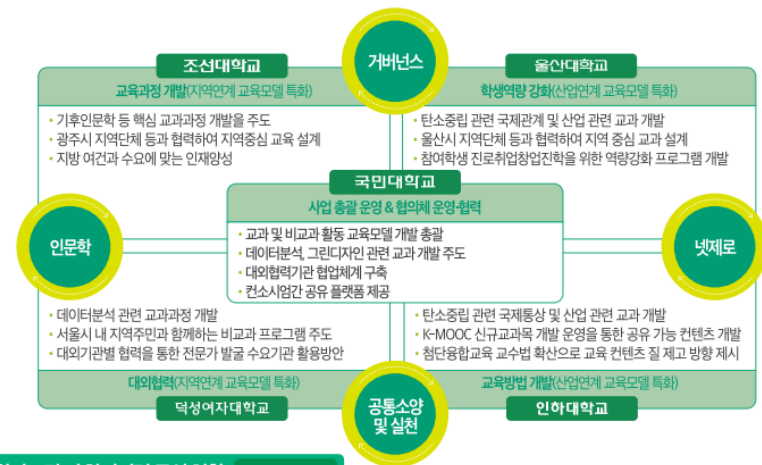
학과예산 및 사업 안내

- 대학혁신지원사업_학과전공 특성화 사업
- TEAM 교육인증 프로그램
- 우리 학과는 2022년도에 학과 성취도를 고취하고자, 대학혁신지원사업에 지원하여 선정된 바 있음.
- 학과별로 배정되는 기본 예산 외에 특성화 사업 예산을 **추가**로 배정받았으며,
- 본 예산을 교과/비교과 프로그램 지원 및 시설 리뉴얼 등에 활용하고 있음.
- 또한, 작년도의 성과에 대한 보고 및 평가를 통해 우수 과제로 재선정되었으며, 2023년도에도 지속 과제로 운영하게 되었음.
- 학생들의 적극적인 참여와 성과를 토대로 올해도 잘 운영해서 내년에도 계속해서 선정/활용되길 바람.



인문사회융합인재양성사업 개요

- 대학혁신지원사업_학과전공 특성화 사업
- TEAM 교육인증 프로그램
- 참여대학: 국민대학교(주관), 덕성여대, 울산대, 인하대, 조선대
- 참여학과: 러시아·유라시아학과, 중국정경전공, 일본학과, 영어영문학부, AI빅데이터융합경영학과, 공업디자인학과, 시각디자인학과, 교양대학
- 공업디자인학과 근로학생: 강지효



학사조직 및 참여인력 구성 현황 p.41, 42, 48

국민대학교	조선대학교	울산대학교	덕성여자대학교	인하대학교	구분	대학명	교원	직원	총인원
AI빅데이터융합경영학과 교양대학	컴퓨터통계학과 지구과학교육과		통계학전공		주관	국민대	14	3	17
영어영문학부	국어국문학과 중국어문화학과		독어독문학전공		참여	조선대	9	2	11
러시아·유라시아학과	법학과	국제관계학전공	사회학전공	정치외교학과	참여	울산대	5	1	6
중국정책전공		경제학전공	유아교육전공	국제통상학과	참여	덕성여대	5	2	7
일본학과					참여	인하대	9	3	12
공업디자인학과 시각디자인학과	섬유패션디자인전공		텍스타일디자인전공		합계		42	11	53

모듈	초급	중급	고급
데이터 분석 (공통)	빅데이터분석과시각화 기후변화의 과학적 이해	기후빅데이터분석 환경텍스트데이터분석	기후빅데이터프로젝트: 캠퍼스디자인
기후인문학 모듈	기후인문학과 생태문화 영미문학과 생태주의	기후위기담론의 이해 Global Environmental Issues	기후리터러시와 교육 Current Debate on Climate Change
가바너스 모듈	기후문제와 국제정치 기후위기와 사회변동	동아시아 환경가바너스 기후위기와 지역사회	글로벌환경가바너스 국제개발협력과 환경ODA 기후위기와 기후정의
넷제로 모듈	기후경제학 ESG 경영	기후위기와 에너지산업 기후위기와 국제통상환경변화	중국의 탈탄소 전략과 신에너지 산업 일본에너지-환경-기후정책론 러시아에너지-환경정책론
그린디자인 모듈	디자인과 사회적책임	그린디자인의 세계	탄소중립 디자인 프로젝트 업사이클링 디자인 프로젝트

- 기간: 2024년 2월. 5~7일(2박3일)
- 장소: 제주도
- 참가대상: 국민대학교 공업디자인학과, 시각디자인학과 학생 15명 내외
- 프로그램: 제주를 기반으로 하는 '기후위기/적정기술/리싸이클링디자인' 관련 디자인 워크숍 진행
- 선발방식: 참여자의 참여 동기 및 팀별 기획서를 제출 후, 공모에 의한 선발



성적장학생 추천 기준 변경

주요 변경내용

1. 장학금 배정은 학과 내 개설된 전공 교과목 4개 이상을 수강한 학생에 한해, 성적 장학금을 지급.
2. 장학금 추천시, 장학추천 제한(등록금 범위 초과, 학적변동 등)등의 사유로 결원이 발생할 시 차순위 학생에 동종의 장학금을 추천.

그외 유의사항

1. 알파프로젝트 등 P/NP교과목 수강 수가 많은 경우 불이익이 있을 수 있음.
2. 직전학기 성적을 토대로 석차에 따라 장학금 지급

우리 학과에서는 재학생의 학업 편의를 위해 별도 3D프린터실을 마련하고 비용과 인력을 투입하여 운영해 왔으나, 일부 학생들의 이기적이고 미숙한 사용으로 존폐를 결정해야하는 상황에 이르렀음.

이에 한 학기의 폐지 유예기간을 두고 결정하기로 함.

이하 사용에 따른 문제점

1. 사용지침 미 숙지
2. 수업준비실 사용예약 없이 사용 (준비실 종료 후 사용)
3. 지식없이 무리한 수리 시도로 기계 손상
4. 규격 외 필라멘트 사용

유예기간 중 주의사항

1. 개강시 새로운 사용지침 마련 / 사용 주의사항 필수 시청. (개인 확인)
2. 준비실 신청서 작성 없이 사용금지 (미작성시 재학기간 중 사용금지)





<2023년도 2학기 과제전>



<형태와 기능>



<디지털모델링>

한 학기동안 공업디자인학과 학우들이 작업한 수업 과제물들을 전시하는 과제전시회.

각 학년의 다양한 작품들을 볼 수 있음!!

전시 기간 : 2023. 12. 19(화)-22(금) 10:00-17:00



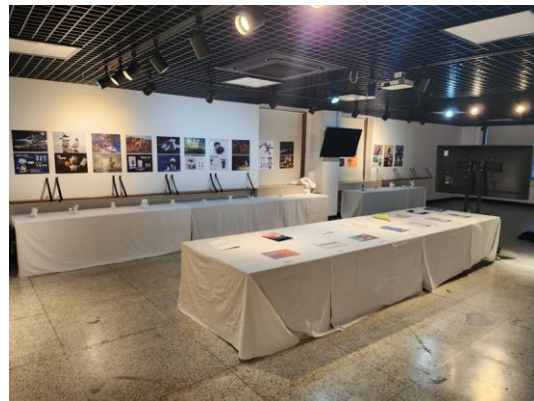
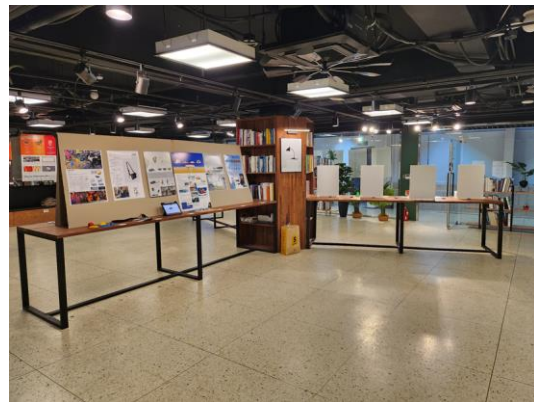
- * 일시 : 2023.12.19~ 12.22
- * 전시 과목 : 실기수업을 중심으로 교수회의를 통해 선정
- * 방법 : 오픈 전일 설치 마감(마감후 설치 불가)
오픈일 오전 학생 전원 퇴장하에 교수자 평가

과제전은 학생들의 학사 졸업요건 충족, 성과 공유회, 교과목 평가를 겸한 중요한 정례 행사임.

우리 학과는 그간의 공간정비 등으로 타 학과에 비해 상대적으로 전시준비가 매우 수월함에도 불구하고, 일부 학생들의 비협조적인 태도로 인해 업무가 운영진에 집중되어 준비에 어려움을 호소하고 있음.

과제전을 위한 전시 준비는 **필히 전원 참가**하고 과대표를 중심으로 책임감을 갖고 진행하기 바람. **개인작업 올려놓았다고 끝이 아님.**

전시준비 참여도가 현저히 낮은 학생은 SIT-KMU디자인워크샵 등의 학과 행사에 선발하지 않겠음.



IDKMU 학기 말 설문조사

2023-1학기 공업디자인학과 종강식을 맞이하여 학과생활 전반에 대한 만족도를 조사합니다.
다
공업디자인학과 여러분들의 많은 참여 부탁드립니다

yeounmh@kookmin.ac.kr [계정 전환](#)

비공개

전공 수업에 대한 만족도

- ☐ 매우 만족스럽다
- ☐ 만족스럽다
- ☐ 보통이다
- ☐ 불만족스럽다
- ☐ 매우 불만족스럽다

학과에 대한 만족도

- ☐ 매우 만족스럽다
- ☐ 만족스럽다
- ☐ 보통이다
- ☐ 불만족스럽다
- ☐ 매우 불만족스럽다

이번 학기는 어땠나요? 이번 학기를 돌아보며 한 줄 소감을 남긴다면?

내 답변

학과, 교수, 동료에게 바라는 점이 있다면?

내 답변

제출

양식 지우기

IDKMU 학기말 설문조사

<https://forms.gle/msfzeTdHuDNsD7sA9>

수업발표회

화요일 14:00~16:00 / 316호

week	date	단계	수업내용
1	09-05	교과목 오리엔테이션	오리엔테이션 및 진행계획 점검
2	09-12	디자인 진로 탐색 1	커리큘럼 이해
3	09-19		디자인진로탐색 _ 제품디자인, 전자제품, 공방
4	09-25		디자인진로탐색 _ UX디자인, UI디자인, IT리서치
5	10-03	디자인 진로 탐색 2	디자인진로탐색_기획자, 스타트업 디자이너
6	10-10		디자인진로탐색_ 게임, 엔지니어링 디자인
7	10-17	디자인챌린지 1	디자인 챌린지 _ 디자인 방향설정
8	10-23		디자인 챌린지 _ 리서치
9	10-31	디자인챌린지 2	디자인 챌린지 _ 컨셉설정
10	11-07		디자인 챌린지 _ 아이디어 결정
11	11-14	디자인 챌린지 3	디자인 챌린지 _ 디자인 결과물 표현
12	11-21		디자인 챌린지 _ 디자인 완성
13	11-28	평가및 피드백 학습	평가와 피드백
14	12-05		자기평가 및 학습내용 반성
15	12-12	평가	자기주도 학업설계

수업목표

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

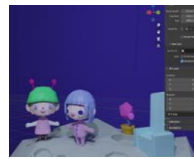
수업내용

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

진로특강

- 90학번/백병국/삼성전자/삼성전자(Future Design Studio 전략파트장)
- 15학번/윤태준/삼성멤버십 종료후 취업준비/삼성전자멤버십 전자제품디자인
- 14학번/박민지/(주)쉬어짜기 MiXtYPeSET Co., LTD./graphic designer
- 91학번/안진호/(주)아이디노랩 대표/소비자 평가분석
- 83학번/강한태/(전)현대모비스/(전)현대모비스, (현) 교내 강의및 개인사업
- 95학번/이금구/삼성전자 UI담당/UI/UX Designer





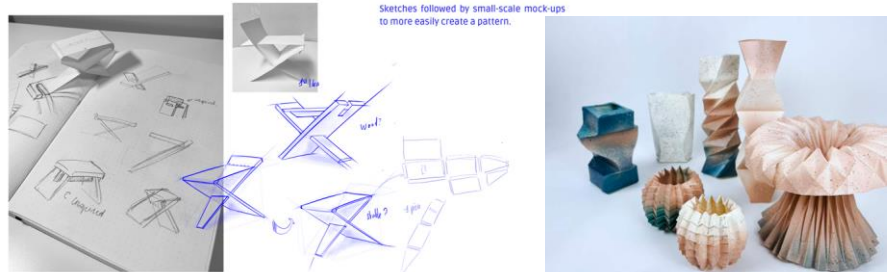
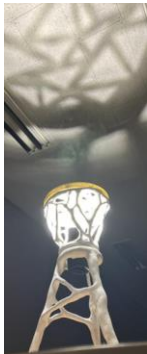
형태와기능 (Form & Function) - 1학년 / Wolfs E.

월 (Mon) 12:00~20:00 2분반 / 316호

Week	Day	Theme	Content
1	9-04	Intro: Form Follows Function	Ex01: Design Components
2	9-11	The principles of design	Design Research exercise
3	9-18	From 2D to 3D: Pop Up design	Ex02: Paper Structures
4	9-25	Sheet material shaping and mechanisms	- Experimentations
5	10-02	Form, Function & emotions	- Concept Model making
6	10-09	Model making & assembly techniques	- Prototyping
7	10-16	Structure mechanics & engineering	-Model Making
8	10-23	Project presentation	-Presentation
9	10-30	Intro: designing with light	Ex03: Light Design
10	11-06	Electrical safety and lighting requirements	-Concept
11	11-13	Material Shape experimentation	-experimentations
12	11-20	CMF and its influence on object function	-model making
13	11-27	Form Function & industrial Production	-prototyping
14	12-04	Final Presentation preparation	-Project documentation
15	12-11	Final Presentation	

수업목표 This unit will introduce the concept of Human Centered Design through a series of object-making tasks and analyses. Students will learn the relations between form and function of products. This course will guide students through an 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 improve their problem-solving skills.

수업내용 This class will focus on exploring 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.



수요일 11:00~13:50/ 조형관 2층 21호

주	월/일	단계	수업내용
1	09-06	제도의 이해	수업진행 오리엔테이션 3각 도법, 선의 종류와 치수기입, Rhino란
2	09-13	Rhino의 이해 Draw Tool의 이해	Rhino 기본환경, Lines, Curve, Circle, Ellipse, Arc, Rectangle, Osnap, Trim, Split, Join, Group, Layers, Transform, Scale
3	09-20	Surface Tool의 이해	Surface Creation, Surface Tools
4	09-27	Solid Tool의 이해	Solid Creation, Solid Tools, Curve From Object
5	10-04	Dimension의 이해	Rhino Surface 개념 및 활용, 치수개념에 의한 Curve 그리기, Dimension
6	10-11	2D Drawing의 이해 1	Rhino Surface Creation 익히기, Text, Display
7	10-18	Rhino Rendering의 이해	Rhino Solid 개념 및 활용, Rendering Setting 및 Rendering
8	10-25	Solid Tool의 응용	Rhino Solid Creation, Transform 익히기
9	11-01	2D Drawing의 이해 2	Rhino를 활용한 2D 도면의 표현 방법 심화과정
10	11-08	심화과정 다양한 주제 표현	Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 1
11	11-15		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 2
12	11-22		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 3
13	11-29		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 최종과제 1
14	12-06		Rhino를 활용한 3D Modeling 심화과정 - 최종과제 2
15	12-13		기말 평가

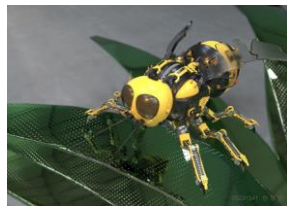
수업목표

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

수업내용

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

- 시스템 사양이 낮아 다양한 동영상에 대한 실습을 하지 못한 점이 아쉬움



금요일 09:00~12:00 / 315호 / 수강생 41명

수업목표

- 아이덴티티 디자인, 인쇄와 화면의 편집 디자인에 대한 기초적인 이론과 지식, 관련 툴 경험
- 과제를 통한 기본기 다지기, 팀 작업을 통한 커뮤니케이션 스킬 및 협업 역량 향상



수업내용

- 과제 1 - 상징의 표현:
브랜드 아이덴티티 개발 및 디자인을 위한 기초 실습
- 과제2 - 콘텐츠의 편집-Print:
지면 상에서의 레이아웃과 타이포그 래피에 대한 기초 이론 및 실습
- 과제3 - 콘텐츠의 편집-Screen:
화면 상에서의 레이아웃과 타이포그 래피에 대한 기초 이론 및 실습

상징의 표현: 먼크귀 팀의 Wescap과
자몽다 팀의 De Crescendo 브랜드 시각상징



스마트폰



반납(반기)



반납(학기)



콘텐츠의 편집(Print): 완성된 브랜드 프로세스 북의 제본 및 전시 모습

홍화면

시작화면

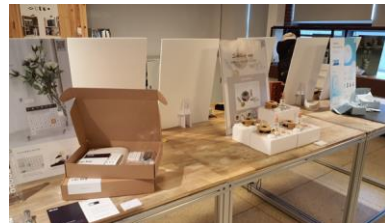


콘텐츠의 편집(Screen): Fossil 팀의 Carton, 댕빙 팀의 우아!한집, 먼치킨 팀의 New Ears 모바일 애플리케이션 화면 디자인

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.

전반 : 상품 디자인



수업내용

- 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.

후반 : 프로세스 역산



월요일 15:00~18:00 / 315호 / 수강생

week	date	Phase	수업내용
1	09-04	오리엔테이션	수업의 방향성 공유와 목표 설정 수업 규정과 방법, 평가 항목과 방법의 숙지
2	09-11	생산공정의 이해 1	소재와 디자인. CMF
3	09-18	소재의 이해	나무
4	09-25		돌, 콘크리트 외
5	10-02		금속
6	10-09		흙, 유리
7	10-16		종이, 가죽 및 기타 천연소재
8	10-23		신소재와 합성소재
9	10-30	중간고사	
10	11-06	생산공정의 이해 2	복제 및 양산 - 단품 소량 생산과 대량 생산과 복제
11	11-13	복제와 양산	금형, 사출, 압출 제작 구조의 이해
12	11-20		몰드 제작의 이해
13	11-27		프레스 및 기타 가공방법
14	12-04	연구 소재 및 제작 관련 개별 Feedback	
15	12-11	final - 최종 연구 발표	

수업목표

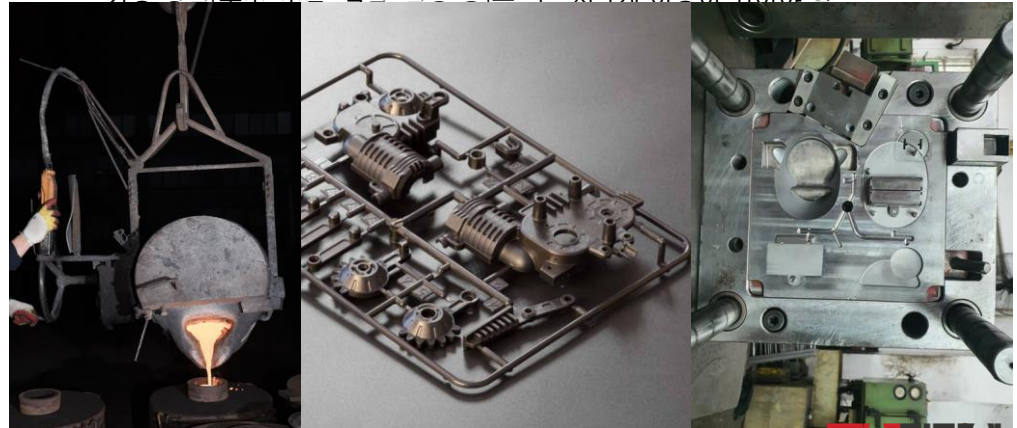
제품, 가구, 공간, 건축, 시각 인쇄물 등 디자인이 관여하고 통섭하는 산업에서 소재에 대한 이해와 생산 공정과 방식에 대한 이해를 높여 기초적인 가공 방법을 배우도록 함.

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

수업내용

1. 소재에 대한 이해 - 목, 금속, 석, 종이, 가죽, 신소재 등 각 소재의 기초지식을 익히도록 함.
2. 하나의 소재를 선택, 가공 방식을 선택하여 최소 생산 제조 프로세스를 직접 경험하도록 함.

* 가공 방식(조조, 조간, 전사, 저츠 등)은 반드시 1개 이상이 되어야 함



화요일 09:00~11:00 / 309호 / 수강생 27명

week	date	수업내용			
		9:00~	9:30~	10:00~	10:30~
1	09-05	오리엔테이션	인체측정학		
2	09-12	인체/손의 구조	인간의 감각	실습 - 휴먼스케일	
3	09-19	실습 - 휴먼스케일			
4	09-26	휴먼스케일 제작발표			도량형
5	10-03	사이즈코리아 활용디자인		보조기기 디자인 이해	
6	10-10	국립재활원 견학 / 보조기기 디자인 및 장애인 이해 (현장수업)			
7	10-17	팀편성, 계획서 작성/제출		팀 점검	
8	10-24	1차 모델 제작 점검: 학교			
9	10-31	사용자 피드백: 의왕 방문			
10	11-07	피드백 반영한 develop			
11	11-14	인지심리학			
12	11-21	행동경제학, 진화심리학			
13	11-28	문화, 세대, 연령, 공간심리			
14	12-05	보조기기 사용자 피드백: 국민대학교 방문			
15	12-12	기말고사			

수업목표

- 제품디자인의 관점에서 인간에 대해 다각적 이해
- 인체측정학을 중심으로 인간을 이해한다.

수업내용

- 휴먼스케일 실습(인간에 대한 물리적 이해)
- 인간에 대한 이해: 기말고사
- 장애인을 위한 보조기기 디자인: 국립재활원 연계



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.

수업내용

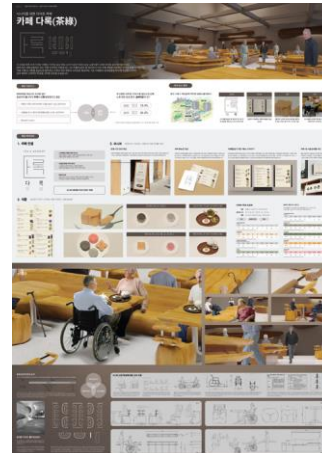
- 본 학기는 식품영양학과/공업디자인학과 간 팀팀클래스로 진행되며, 식문화와 사용자 관점 디자인에 대한 개론과 팀팀클래스로 진행될 프로젝트를 스튜디오 형식으로 진행 합니다. 내용은 이하와 같습니다.
- > 시니어의 식생활 개선을 위한 식단/식품/제품 개발과 신제품 개발 과정 교육
- > 액티브 시니어 친화형 UX 디자인과 실버 푸드테크 적용 신제품 개발

2023학년도 2학기 팀팀Class

액티브 시니어 친화형 실버 푸드테크 신제품 개발



공업디자인학과
상품기획과 마케팅
&
식품영양학과
실버헬스케어



수요일 13:00~16:00 / 315호

수업목표

- 기계공학과 키네틱스의 기초이론 및 링크, 힌지 등 각종 메커니즘을 학습함으로써, 엔지니어링과 디자인의 관계에 대해 이해하며, 공학적 측면에서의 디자인능력을 함양한다. <메카트로닉스제품디자인>과 마이크로트랙으로 연결된다.

수업내용

- 디자인 엔지니어링의 전반적인 메커니즘을 학습하고 디자인중심의 엔지니어링을 이해하고 공학적인 측면을 고려한 디자인의 연구개발 능력을 습득함.



화요일 11:00~13:00 / 314호

Week	Day	Theme	Content
1	9-07	Designing for a global audience	Introduction to the class
2	9-14	Cross-cultural Design principles	
3	9-21	Cultural Human Factors	
4	9-28	Chuseok	Project 1: Cross-cultural project in collaboration with Carleton University, Canada
5	10-05	Design Concept	
6	10-12	Design concept shared with Canadian students	
7	10-19	Feedback analysis and project development	Project 2: Global trend analysis and product innovation
8	10-26	Design Development	
9	11-02	Final presentation to Canada	
10	11-09	Feedback Analysis & Discussion	
11	11-16	Design trend and market analysis	
12	11-23	Target market research	
13	11-30	Culturally appropriate Design strategy	
14	12-07	Design concept	
15	12-14	Communication and refinements	
16	12-21	Final Presentation	

수업목표

This class was an opportunity for students to explore various concepts related to cross-cultural design and how cultural differences influence behaviors, lifestyles, and consumption habits. During the semester we will explore various global consumption trends as well as explore how social and cultural human factors influence product usage and how to guarantee their success new products should be (re)designed to appropriately fit the local lifestyle and cultural landscape. We collaborated with students at Carleton University, Canada, and develop a series of new products intended to be exported to the Canadian market or imported into Korea from abroad. Canadian students will critique and provide feedback intended to improve the design and highlight the possible cultural misconceptions.



Package Design v1
Designed for Drivers

timstick
Enjoy Timbits in various ways



수요일 09:00~13:00 / 313호 / 19명

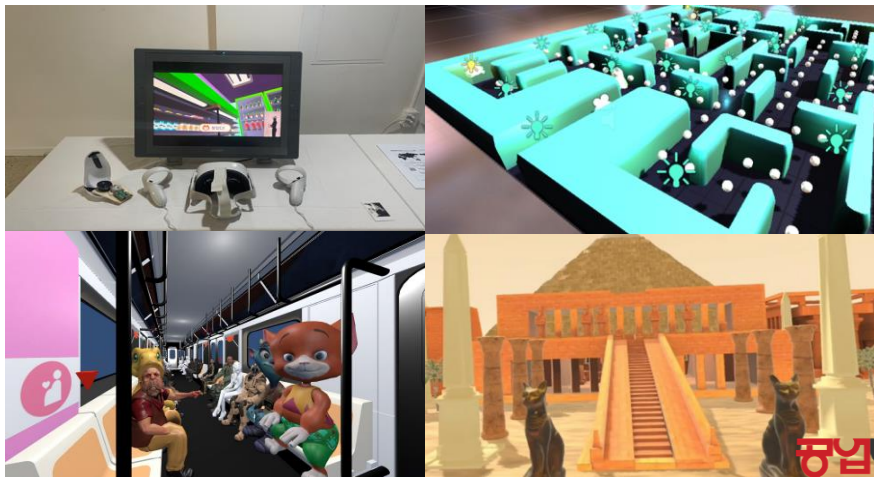
week	date	Phase	수업내용
1	09-06		오리엔테이션 _수업 소개 _수업에 필요한 SW 설치하기
2	09-13		확장현실 및 메타버스 체험하기 _확장현실 및 메타버스 예제 체험하기
3	09-20	유니티 프 로그래밍	유니티 시작하기 _유니티의 주요 개념 _유니티 인터페이스 _게임 오브젝트와 씬 만들기 _팀 빌딩
4	09-27		아바타의 시점 이동과 회전 제어하기 _제어 스크립팅
5	10-04		씬에 실시간 멀티미디어 요소 추가하기 _멀티미디어 제어 스크립트
6	10-11		씬에서의 인터랙션 유형 실습1 _싱글 플레이어 환경에서의 인터랙션 기능
7	10-18		씬에서의 인터랙션 유형 실습2 _멀티 플레이어 환경에서의 인터랙션 기능
8	10-25		중간평가 (개인)
9	11-01	메타버스 실습	AR 및 VR의 주요 기능 경험하기
10	11-08		AR 및 VR 장비에 맞게 프로젝트 변환하기
11	11-15	프로젝트 집중 수행	프로젝트 기획안 발표하기 (팀)
12	11-22		프로젝트 진행하기1 _월드 구축하기
13	11-29		프로젝트 진행하기2 _피지컬 인터랙션 구현하기
14	12-06		프로젝트 진행하기3 _UI 인터랙션 구현하기
15	12-13		기말평가 (팀)

수업목표

- AR 및 메타버스의 개념과 특성을 이해한다.
- 사용성과 사용자 경험을 고려하여 AR 및 메타버스 기반의 제품을 기획할 수 있다.
- 자신의 기획을 인터랙티브 버전의 프로토타입으로 제작하여 이해당사자들 을 설득할 수 있다.

수업내용

- 유니티 프로그래밍
- 사용자 중심적 확장현실 이해
- AR 및 VR 장비 사용법 이해
- AR 및 메타버스 기반의 제품 프로토타입 제작



화요일 15:00~18:50/ 315호/ 수강생: 18

week	date	수업 내용
1	09-05	오리엔테이션/ 제품과 연계된 환경-사회 이슈 조사 (팀 구성)
2	09-12	제품 연계 환경-사회 이슈 조사 내용 발표 및 토의
3	09-19	환경-사회 이슈 등에 대한 제품 디자인 아이디어에 (팀/ 개인) > 인사이트/ 컨셉 도출
4	09-26	디자인 디렉선 설정/ 전략 수립
5	10-03	아이디어 구체화-시각화 > 아이디어 스케치/ 스케치 모델링/ 스케치 렌더링
6	10-10	개별 아이디어 통합 제품 개념 발전> 구체적인 제품 디자인 도출
7	10-17	중간 리포트 계획에 따른 구체화/ 시각화 데이터 산출
8	10-24	중간 리포트 발표/ 제출
9	10-31	제품 디자인 사용성 분석 > 반영 계획 수립
10	11-07	사용성을 고려한 스타일링/ 디테일 요소 구체화
11	11-14	디테일/ CMFP 적용 등 컴퓨터 시뮬레이션 > 렌더링 리뷰
12	11-21	3D Drawing(도면) & Final Rendering Review
13	11-28	2D Panel/ 3D Printing 등 최종 결과물 산출
14	12-05	2D Panel/ 3D Printing 등 최종 결과물 확정
15	12-12	기말 리포트 발표/ 작업물 전체 제출

수업목표

- 환경/ 사회 문제, 이슈 등에 대한 제품 디자인 프로젝트를 진행
- 다양한 영역의 상충하는 문제들에 대한 균형있는 해결방안을 모색하며 프로덕트 디자인으로 함양

수업내용

- 제품디자인의 구조/ 생산 등 일반적인 문제와 사회적 가치/ 경험 등의 융·복합적 문제 해결 프로세스를 수행
- 아이디어 스케치/ 2D 렌더링/ 3D 모델링/ 영상 등 문제 해결에 효과적, 효율적인 구체화/ 시각화 디자인 프로세스를 계획, 진행



목요일 09:00~13:00 / 315호 / 30명 | 전공선택



수업목표

- 디자인 싱킹 프로세스를 이해하고 각 단계별 사용 가능한 도구를 활용한다.
- 지역 상인의 요구를 수렴하고 이를 바탕으로 새로운 제품 아이디어를 구상한다.
- 광고홍보학 전공학생들은 소비자분석, 제품분석, 광고기획, 광고전략, 크리에이티브전략 등 여러 전공수업을 통해 학습해왔던 마케팅 커뮤니케이션 관련 지식들을 총망라하여 실무에 적용해보는 기회가 될 것이다.
- 공업디자인 전공 학생들은 디자인을 통해 기업의 문제를 해결할 수 있는 구체적인 방법론에 대해 학습하며, 이를 실무에 적용하는 기회가 될 것이다.



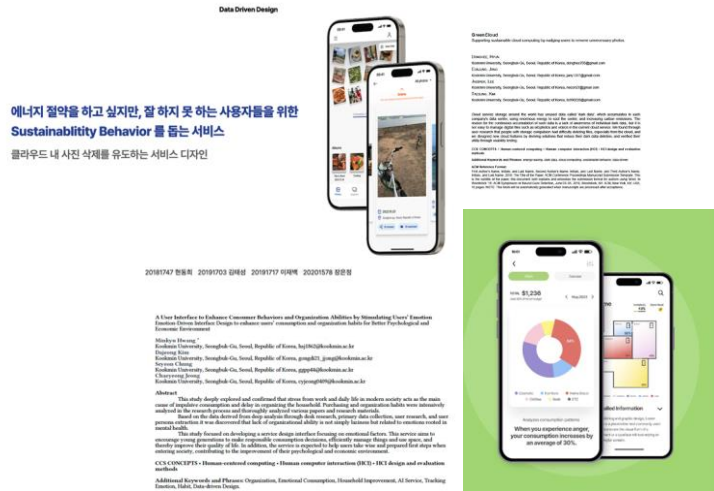
금(Fri) 09:00~13:00 / 309호 (비대면) / 수강생: 18

수업목표 1. 데이터 드리브 디자인 컨셉, 이론, 접근방식에 대한 이해

- 이론 관련 강의 진행 및 이해도 평가
- 개인 발제 수행 (사용자 이해를 위한 데이터 수집 방법론 리뷰)

수업목표 2. 데이터 드리브 디자인 전문가 Mindset 및 Skillset 내재화

- 실무 관련 강의 진행 및 이해도 평가
- 팀프로젝트 수행 (Data-Driven Design for Supporting Daily Decisions)



Outcome

- Outcome 1. 팀별 DD-UXD Project 포트폴리오 및 영문 Research Papers
 - ACM SIGCHI CHI 2024 Student Research Competition 제출 예정: 1팀
 - ACM SIGCHI CHI 2024 Student Design Competition 제출 예정: 1팀
 - ACM SIGCHI CHI 2024 Late-breaking Work 제출 예정: 1팀
 - ACM SIGCHI DIS 2024 Late-breaking Work 제출 예정: 1팀
- Outcome 2. 해당 강좌에 대한 구성 및 진행 관련 피드백 (2학기 차)

Reflection

- Reflection 1. 수업 과정 전반에 요구되는 Research Design / Data Analysis Tool 관련 영역에 대한 학생들의 선행학습 기회 마련 필요
- Reflection 2. UX/HCI Research 및 해외 학술대회 참여에 대한 학생들의 니즈 및 관련 활동 지원을 위한 학교/학과 차원 정책에 대한 탐색
- Reflection 3. 학생간 발제를 통한 다양한 범주의 개념 학습에 대한 긍정적 반응

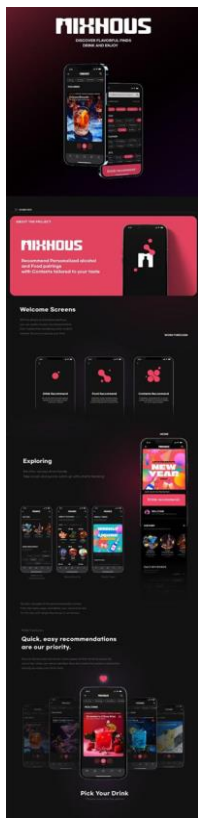
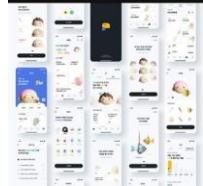
금요일 13:00~17:00 / 315호 / 수강생 : 21명

수업목표

- 사용자 경험 디자인을 위한 프로세스를 이해하고 직접 참여하여 사용자 중심의 UX를 고려한 서비스를 발견하고 기획할 수 있도록 한다.
- 사용자 고려한 UI 디자인과 프로토타이핑을 구현하여 사용자 인터랙션 경험에 대해 연구하고 서비스를 제작할 수 있도록 한다.

수업내용

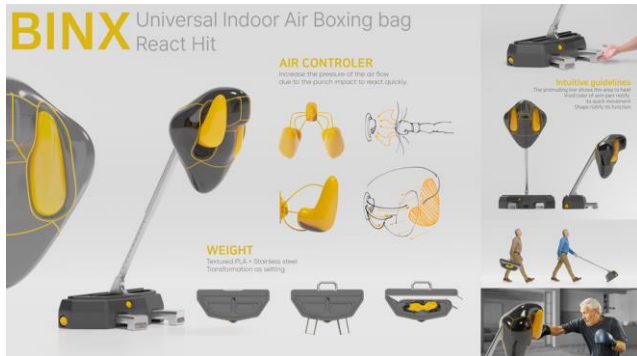
- UX/UI 설계 이해 및 제작
- 애플리케이션 UI 디자인 실습
- 프로토타이핑 및 마이크로 인터랙션 실습



유니버설디자인 (Universal Design) - 3,4 학년 / Wolfs E.

목 (Thu) 13:00~17:00 1분반 / 317호

Week	Day	Theme	Content
1	9-07	Introduction: designing an Inclusive world	Lecture & Discussion
2	9-14	The 7 principles of Universal design	Lecture, Product Analysis & design
3	9-21	Design for the Silver Generation	Lecture & Design exercise
4	9-28	Chuseok	
5	10-05	Empathy as a Design tool for product innovation	Lecture & Design exercise
6	10-12	Case study: vision impairment	Work presentation & Discussion
7	10-19	The goals of Universal Design	Project Start: Design for your future self
8	10-26	Design & Ageism	Design Research
9	11-02	The Hierarchy of Needs	Design Concept
10	11-09	Product scenario, personas, and inclusive design strategies	Design exploration
11	11-16	Design for everyone	Design exploration
12	11-23	Co-Design & Usability testing	Design refinements
13	11-30	Ergonomics in Action	Ergonomic testing
14	12-07	Gender Inclusive design	Lecture & Discussion
15	12-14	Final presentation preparation	
16	12-21	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



제너러티브캡스톤디자인(Generative Capstone Design) - 3,4학년 / 정인국

월요일 13:00~16:50 / 309호

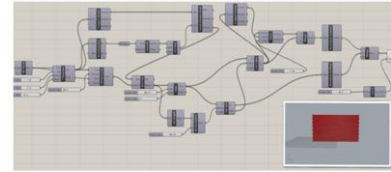
수업내용

- Rhino 3D의 Grasshopper 개념 및 사용 방법.
- Weaverbird, Lunchbox Add-on 활용.
- 디지털 파브리케이션을 위한 데이터 제작 방법.

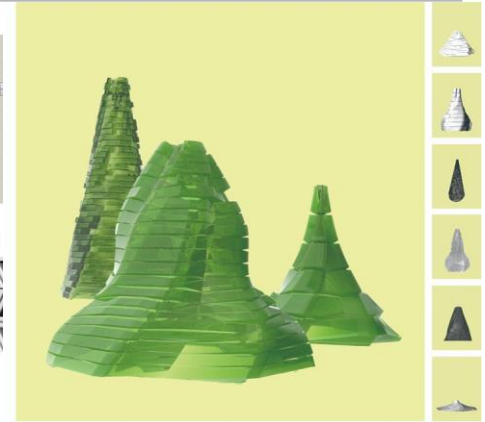
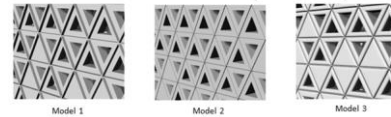
수업목표

- 파라메트릭 디자인의 개념 이해.
- 알고리즘을 통한 모델링 방법 활용.
- 디지털 파브리케이션을 활용한 오브젝트 제작 능력 향상.

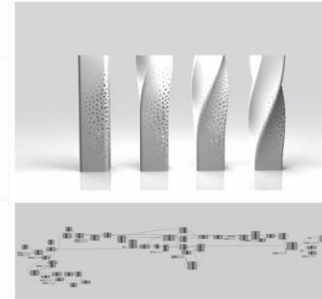
Grasshopper & pattern



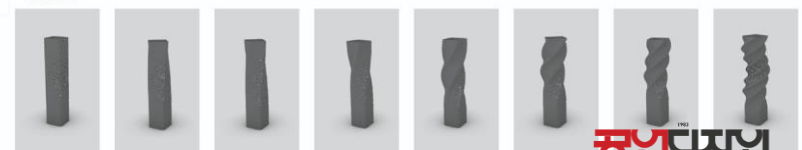
To use parametric pattern



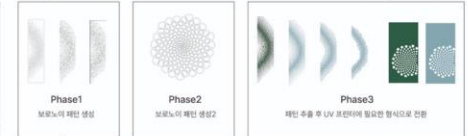
Parametric Design Study Voronoi Pattern



Variation



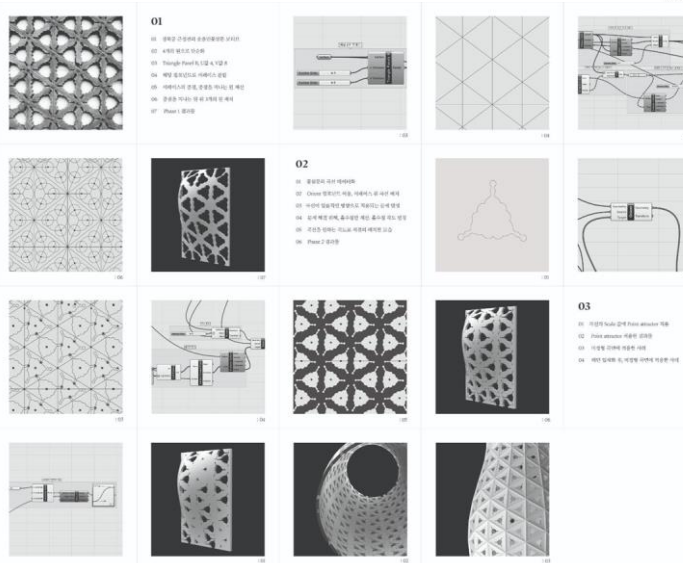
Process



Apply to 2D by DX printer



Apply to 3D by 3D printer



Cos



Wave

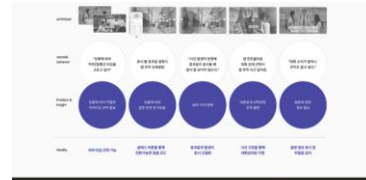
수요일 15:00~17:00 / 313호 / 수강생 : 28명

수업목표

- 직무별 특강을 통해 원하는 취업분야, 진로분야 및 산업군을 탐색하는 시간을 가진다.
- 선택한 직무에 맞춰 포트폴리오를 제작해보며 취업을 위한 초석을 다진다.
- (해당자에 한함) 자기소개서 작성, 모의면접, 사전과제 수행을 통해 취업과정을 경험해본다.

수업내용

- 진로 및 직무 탐색
- 포트폴리오 제작 실습
- 자기소개서, 면접 스크립트 작성 실습





방학 기간 유익한 시간 보내시기 바랍니다 ID UP!

감사합니다.

* 위 로고는 1987년에 발간된 제3호 공업디자인학과 학회지 공식 로고입니다.

