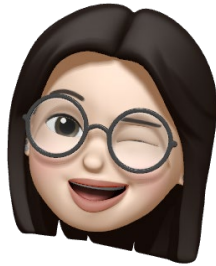




2023 학년도 1 학기
IDUP_Share

2023.06.20(화) 11:00 ~ 12:00
공업디자인학과총강식, 성과공유회

* 위 로고는 1987 년에 발간된 제3호 공업디자인학과학회지 공식로고입니다



학생회장
이승연



3학년 과대표
남성민

18학번 신수범 학우가
병환으로 지난 6월 18일 고인이 되었습니다.

삼가 고인의 명복을 빕니다.



졸업 준비 위원회



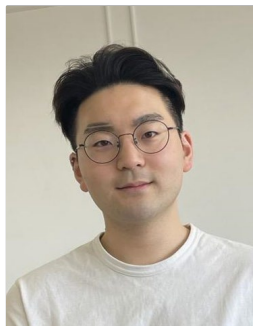
졸준위원장
이은유



졸준위원
김다슬



졸준위원
박채린



졸준위원
강병찬



졸준위원
엄세나



졸준위원
문정연

Exhibition concept

전시주제 개괄

“ON THE WALL”

THE STORY of
ON THE WALL and
spaghetti NOODLE

알맞게 익은 스파게티 면은 벽에 붙지만 설익은 스파게티면은 떨어진다.
우리는 스파게티 면은 학생들로, 벽은 Official한 필드로 해석하였다.

벽에 붙은 면은 끊임없는 노력과 시행착오 끝에 이룩한 성취의 결정체이자,
학생들 자신이다.
이제 학생들은 Professional한 디자이너로서 Official한 필드에 나갈 준비를
마쳤다.

“ON THE WALL”은 졸업생들이 다양한 경험을 통해 성장하고 배우며
완성된 면처럼 유연하게 필드에서 활동할 수 있기를 바란다.

졸업 준비 일정

1학기	하계방학	2학기	11.3.~11.8
위원장 기획/캡스톤, 예산 전체 일정 기획 홍보팀 MOU/협연 홍보일정 진행 예산팀 캡스톤 및 일정관리 비주얼팀 컨셉비주얼라이징 웹사이트 디자인 진행	위원장 기획/ 2학기 예산 및 일 정 웹 미팅, 전체 일정 조 율 온/오프라인 전시 기획 홍보팀 온라인 홍보 기획 오프라인 전시 기획 예산팀 캡스톤 일정 및 예산 정 리 오프라인 전시 기획 비주얼팀 비주얼라이징 시안 웹사이트 완성 인터뷰 영상 촬영	위원장 오프라인 전시 기획 캡스톤, 예산 홍보팀 온라인 홍보 기획 오프라인 전시 준비 예산팀 캡스톤 및 출준금 관리 오프라인 전시 기획 비주얼팀 포스터, 도록 등 전체 시각화 제작/편집	온/오프라인 졸업 전시 시작 개 봉 관 두 웹사이트 오픈 오프라인 전시 오픈

조형대학 새내기 배움터

일시 : 3월 4일(토)-5일(일)

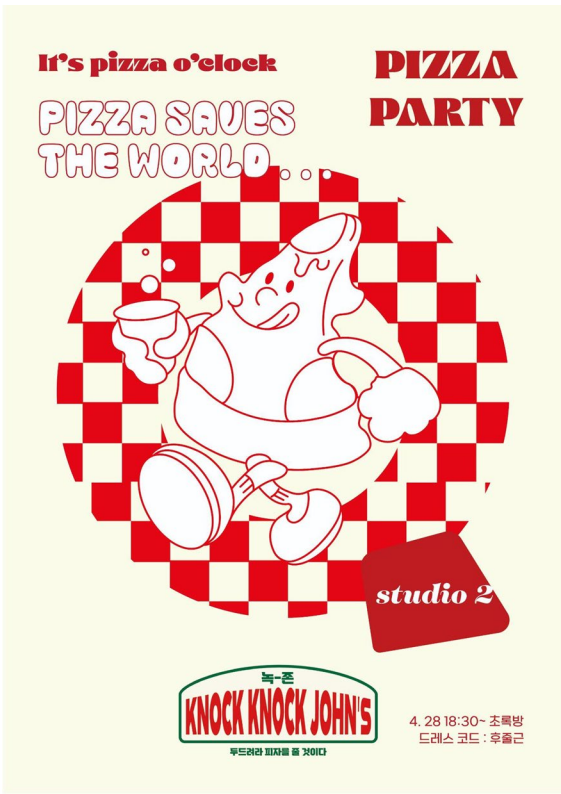
장소 : 홍천 비발디파크



공업 피자파티

일시 : 4월 28일(월)

장소 : 조형관 314호, 메이커 스페이스 (317호)



조형체전 | 공업 종합우승 1위!

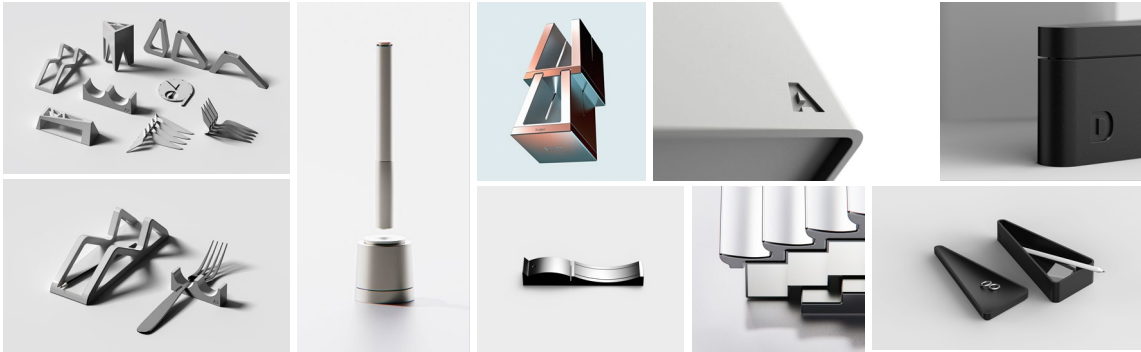
일시 : 5월 22일(월)-26일(금), 30일(화)



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.

2023-1 활동내역



<1> DOODLE <모든 낙서는 디자인이 된다>

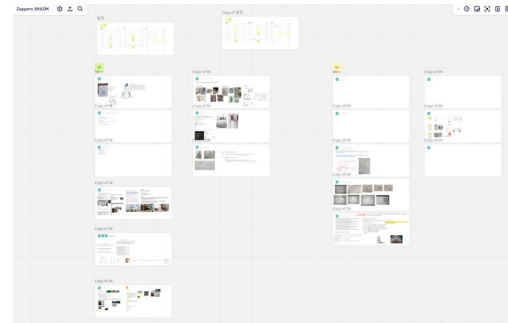
약 6주간 진행한 2023년도 제퍼스의 첫 프로젝트로, 서울역과 DDP, 고궁 세 장소로 견학을 다녀온 뒤 건축물과 풍경에서 볼 수 있었던 조형적 특징을 활용해 오브제로 발전시키는 활동을 했습니다.

<2> DK Award

한국디자인진흥원에서 주최하는 공모전으로, 동아리 내에서 팀을 이뤄 제품의 영역으로 참여하고 있습니다.

하계방학/2023-2 활동계획

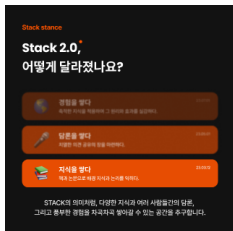
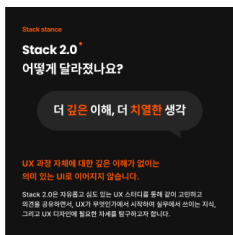
SK이노베이션 행복그린전에 참가할 예정이며, 동시에 7월 15일까지 진행 되는 DK award도 병행하며 활동을 이어나갈 예정입니다.



Stack 2.0

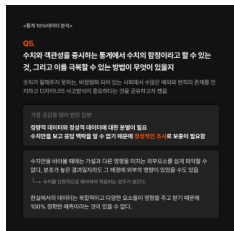
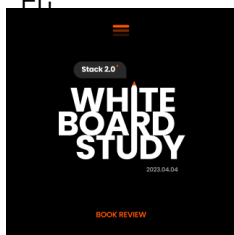
STACK 2.0 은 2021년 설립된 공업디자인학과 UX/UI 동아리 STACK 을 이어 보다 더 깊은 대화와 토론을 기반으로 디자인씽킹, 논리적인 디자인을 추구하며 함께 배우는 동아리로 2023년 새롭게 방향을 설정했습니다. UX 북스터디, 자체 프로젝트 등을 통해 학과 UX/UI 과정과 더불어 더 나아가 다양한 활동을 진행합니다.

2023-1 활동내역

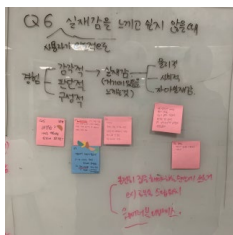
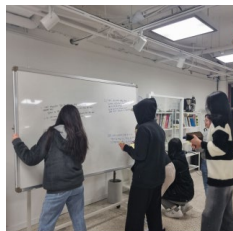
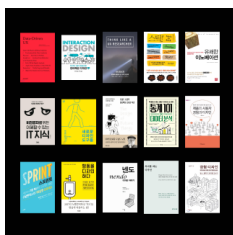


<1> STACK 2.0 탄생
동아리 리뉴얼
아카이빙 페이지 개설

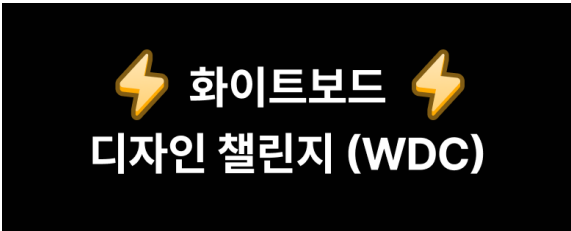
@kmu_stack에서 북스터디 게시물을 확인할 수 있습니다.



<2> WHITE BOARD STUDY (UX book study)
5주에 걸쳐 8명의 동아리원이 총 15권의 책을 읽고 공유
단순한 독서나 감상이 아닌 함께 논의해볼 주제들을 뽑아와서
이야기 나누며 화이트보드 스터디라는 새로운 북스터디 방식 제
안



하계 방학 / 2023-2 활동 계획



SK <지속가능한 의류 산업을 위한 의류 라벨 개선>
2학기 첫 활동 : 제 1회 WDC개최 예정
해외 면접에서 주로 보는 WDC 직접 경험 가능



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

2023-1 활동내역



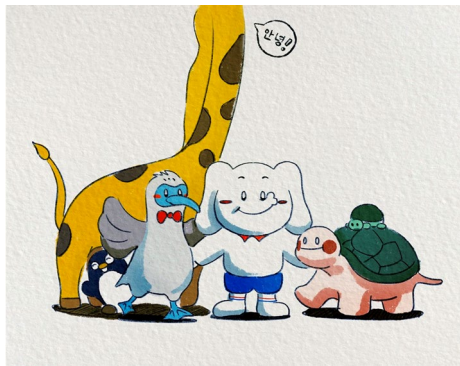
<1> 기초 스터디 및 워크샵

7주에 걸쳐 실사 및 스타일라이즈 배경, 캐릭터, 영상 등 분야에 따라 워크샵을 진행했습니다. 같은 기간 동안 신입부원을 위한 블렌더 및 C4D 기초 스터디를 진행했습니다.

<2> 자유 주제 프로젝트

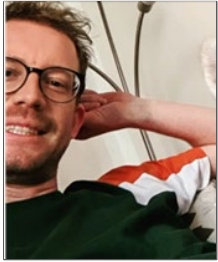
워크샵 및 스터디를 마친 후, 4주간의 전시 준비와 함께 자유 주제 프로젝트 진행했습니다.

하계방학/2023-2 활동계획



SK이노베이션 행복그린전에 참여할 예정입니다.

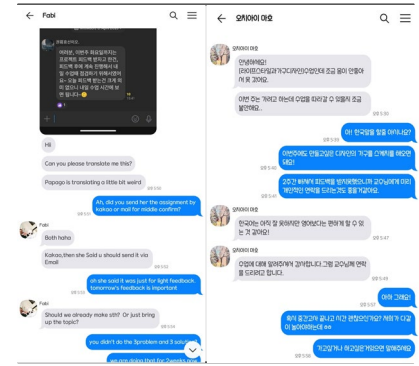
Exchange students from abroad



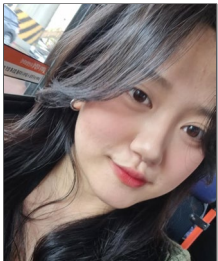
Breit Fabian
Deggendorf Inst. of Tech.
Industrial design



オチアイマホ
Univ. of Toyama
Social sciences



Kookmin University



김성민
21학번/3학년
Industrial design

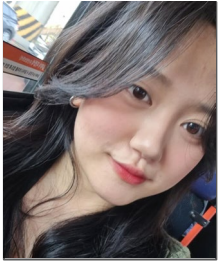


신지애
21학번/3학년
Industrial design



Exchange program - Fall semester

가을학기 교환학생 계획



김성민
21학번/3학년
To Strate



김슬기
21학번/3학년
To Strate



장이준
20학번/3학년
To Strate



조유진
20학번/3학년
To Università Carlo
Cattaneo



SIT-KMU Design workshop 2023 in Seoul

5-26 (금)	10-11	롤플레이 워크샵(with
	11-12	사용자경험디자인)
	12-1	Lunch(청향)
	1-2	명원관 다례
	2-3	Exhibition
	3-4	
	4-5	
	5-6	
5-29(월)	6-7	회식(명륜진사갈비)
	7-8	
	11-12	특강: 세대 연구와 AI로봇디자인
	12-1	(한성희 LG전자)
	1-2	Lunch(복지관)
	2-3	휴식
	3-4	대학원: Co-research
	4-5	Discussion/Presentation
	5-6	*학부생은 관람



참가 인원 62명
KMU 32명, TED pssd랩 대학원생
SIT 30명. 인솔: 양원석 교수님

Role-playing Workshop: AI가 스마트홈에 들어온다면?

SIT-KMU Design workshop 2023 in Seoul



명원관 다례, 전시관람



특강: 세대 연구와 AI로봇 디자인, 대학원생 공동연구 발표

SIT-교환학생 프로그램 소개

1) 샌드위치 수강 프로그램

- 학부 및 대학원생 대상, 코스 위주의 프로그램
- 영어로 진행되는 100개 이상의 코스(일본어 코스도 있음)
- 등록비: 3만엔
- 장학금: 월 4만엔 *장학금 심사통과시
- 2024년 1학기 지원기간: 2023년 10월

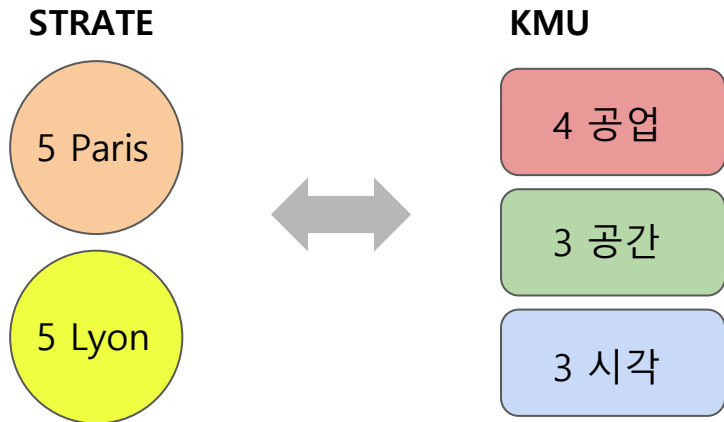
2) 연구실 인턴 프로그램

- 대학원생 위주의 교수 연구실 배속 프로그램
- 장학금: 월 4만엔 *장학금 심사통과시
- 2024 1월시작 프로그램 지원기간: 2023년 8월



프랑스 Strate 대학 교류 프로그램

양쪽 학교에서 총 10명/년 파견



기본적인 틀이고 조형대에서의 파견 인원은
각 학기당 수요에 따라 달라질 수 있음

국민*도전 크리에이터 공모전 & 글로벌 인턴/교육지원 프로그램

할일: 1분30초~2분 영상 제작

내용: 교과(작품, 결과물 프로세스, 공부 팁 등)/비교과(동아리활동 등 자유형식)

주요일정

0616: 사전접수

0710~0728: K크리에이터 교육 프로그램: 동영상제작 교육프로그램 2강좌
(Premiere 영상편집, After Effects 영상효과)

0726: 공모전 신청

0728: 심사

0816~0822: 글로벌 인턴/교육지원 프로그램

시상(대상-50만원 1명, 최우수상-30만원 2명, 우수상-20만원 3명) 및 해외 연수 지원

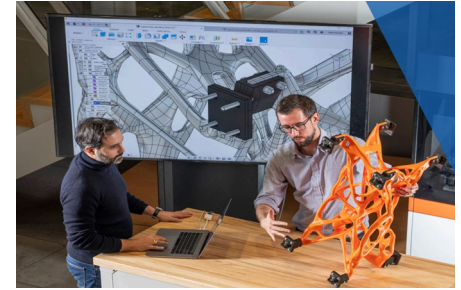
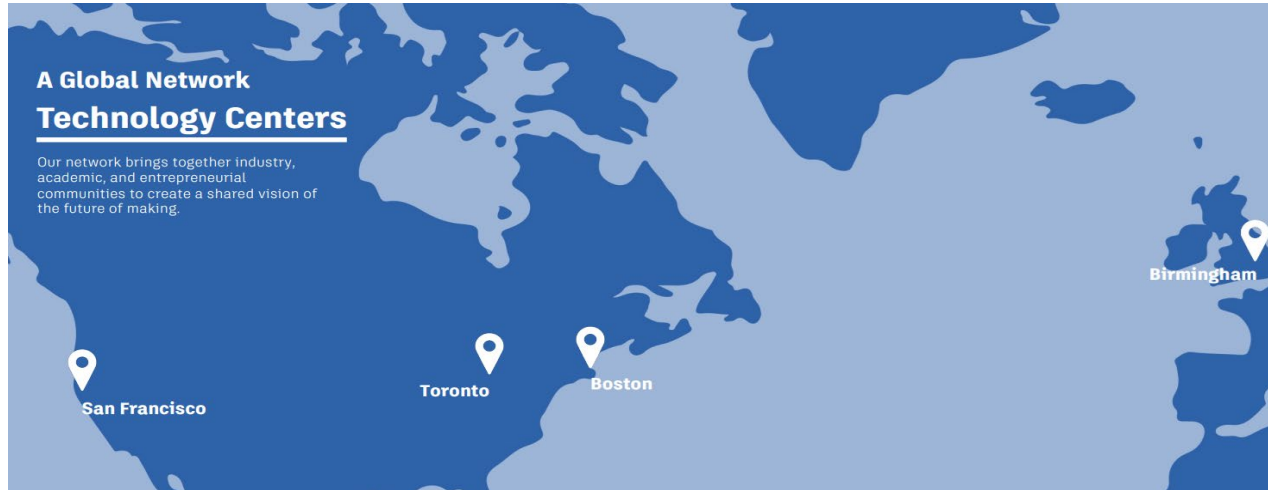
● 구글 및 오토데스크 사 방문 계획

- 도전 K*크리에이터 해외 탐방 후보 예정지역
- Google 본사, Autodesk Technology Center, Adobe 본사, AIGA(American Institute of Graphic Arts), Victoria and Albert Museum, Wedgwood, SOM Chicago Studio, Irvine Company, Levi's 본사, Gap 본사, ESPRIT 본사, Pixar Animation Studios, Marvel Studio



해외 연수 지원

● Autodesk Technology Centers



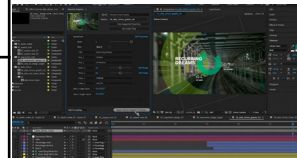
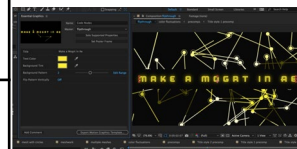
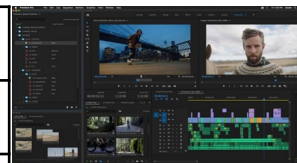
여름방학 플러스 알파 교과목 운영

동영상제작 프로그램 교육, 플러스 알파 교과목 : 교과활동 학점인정
 개설 교과목 이수 (60시간)후 다음 2학기 플러스 알파 교과목 학점 인정

* Premiere 영상편집, After Effects 영상효과 수강료는 무료

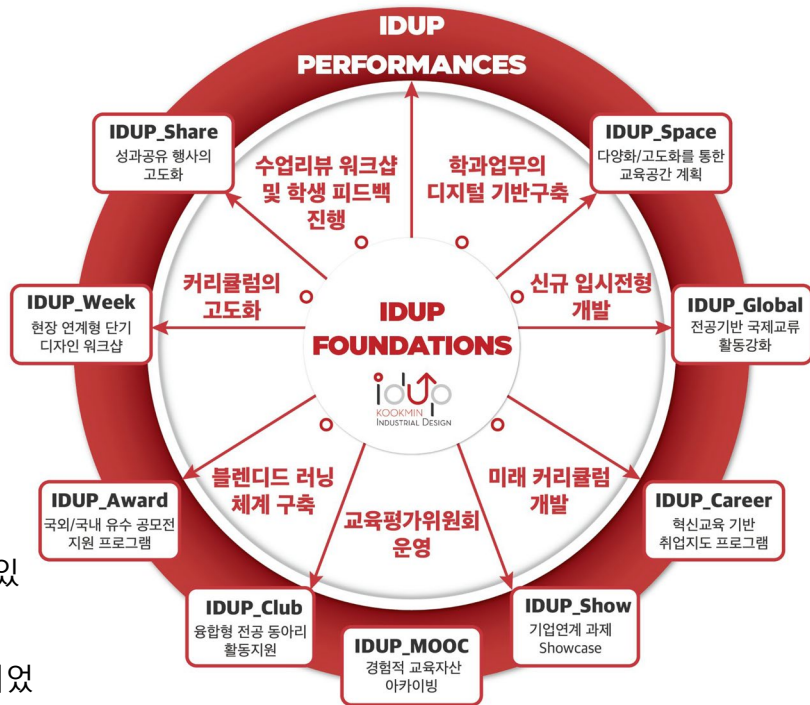


구분		교과목 1	교과목 2
1	□ □ □	Premiere □ □ □ □	After Effects □ □ □ □
2	□ □ □ □	Premiere □	After Effects □
3	□ □	2 □ □	2 □ □
4	□ □ □ □	60 □ □ (□ □ 4 □ □ □)	60 □ □ (□ □ 4 □ □ □)
5	□ □ □ □	7/10 □ ~ 7/28 □ (□ □ 9 □ ~ 1 □)	7/10 □ ~ 7/28 □ (□ □ 1 □ ~ 5 □)



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.



하계 취업연계 인턴십, 현장실습 참여 기업

d'ORIGIN

INATION

BEBOP.

Citrus

SECOND WHITE

디오리진
제품디자인

이니션
UX / UI

비밥
제품디자인

시트러스디자인
제품 / 운송디자인

세컨드화이트
제품디자인

신채이
19학번/4학년

황지은
19학번 / 4학
년

정해찬
17학번 / 4학
년

전성아
19학번 / 4학
년

정수연
20학번/3학년

이시현
19학번 / 4학
년

류해찬
17학번 / 4학
년

김나영
19학번 / 4학
년

문의 :

02-910-5983 (하계인턴십 / 현장실습 지원센터)

02-910-6317 (하계현장실습 / LINC사업팀)

SK이노베이션 행복그린전

8월 6일 ~ 8월 13일 / DDP

친환경, 탄소감축노력에 대한 사회 구성원간의 인식 및 접근성을 높이기 위해 국민대학교와 SK이노베이션 간 산학연계 프로젝트 추진.

ESG를 주제로 브랜드아이덴티티 구축 및 향후 사회 발전 방향성을 제시하는 전시 프로젝트 기획.

프로젝트 설명회:

SK이노베이션 임수길 센터장, 장중식 학장님, 김민 교수님
2023.3.29.

동아리 지도교수 : 연명흠 교수님, 남원석 교수님, 권효선 교수님

참가 인원 57명

Zappers 32명 / Vertex 21명 / Stack 8명 / UROP I



SK이노베이션 행복그린전

1차전시 : 2023년 8월 7일 (월) ~ 8월 13일(일) / DDP

*1차 전시물중 10개작품 선정 후

서울디자인2023 전시

2차전시 : 10월 24일 (화)~11월2일(목) /DDP 외부 파빌리온

친환경 주제
창작물

SK이노베이션
ESG그린 캠페인

행코 캐릭터
굿즈

공업디자인학과
총 19개 주제 전시 기획

프로젝트 기간 : 4.5.~ 8.3.

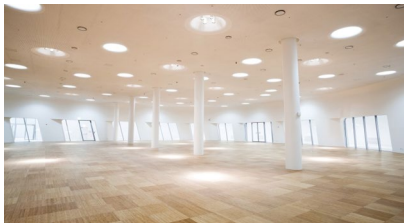
전시설치일자: 8.6

전시 기간 : 8.7 ~ 8.13.

전시 철수 일자: 8.14

장소 : DDP 전시 2관 (예정)

1,462㎡(분할사용불가)/411평

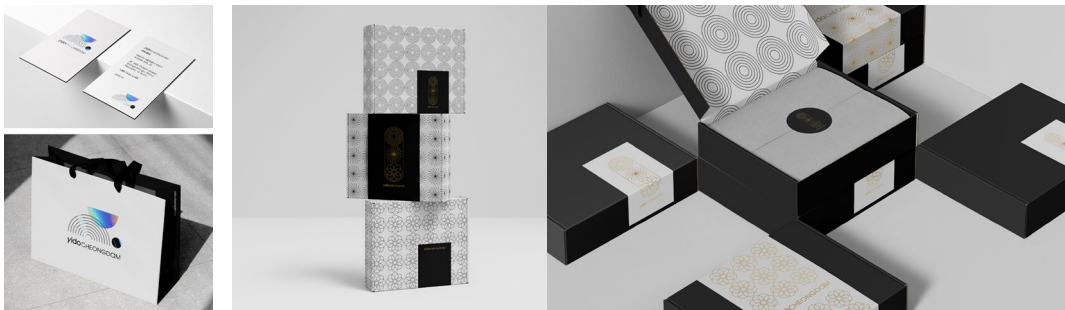


- **취지:** 정규 교과에서 배우기 어려운 내용을 학생들에게 제공하고, 학과의 커리큘럼 방향을 모색함.
- **기간:** 2023. 7. 3(월)~ 7.7(금)
- **신청:** 6.21까지. 각 수업당 최대 20명.
*둘 다 신청도 가능. 수강생 초과시 임의선정/추첨함.
- **디파짓:** 3만원(강좌당)



가구/제품 워크샵(오전) : 이목스튜디오 목승수 선배

브랜딩/패키지 워크샵(오후) : 명윤경 교수님



학과 사물함 교체 안내

5월 23일~

유의사항:

실기실 내 배치시 공간 이용에 어려움이 있다는
의견 수렴, 복도 공용공간 비치.

1년 단위로 재배치하므로, 청결하게 사용바람.

* 신발장으로 사용금지.

배정 사물함 수: $41 \times 3 = 126$ 칸

사물함 규격: 30cm*30cm*37cm (whd)

대상학년 : 2 - 4학년 재학생

4학년은 수요조사 후 배정

설치장소: 복도 공용공간(313-314호)



복도 게시판 설치 안내

펠트 게시판을 벽면에 시공하였으므로 학생회
공지, 동아리 공지, 학우간 커뮤니케이션 등 자
유롭게 사용바람.

* 유의사항

핀, 벨크로 등 사용 가능
접착제, 접착력이 강한 테이프 등은 사용 금지



학기말 설문조사

<https://forms.gle/msfzeTdHuDNsD7sA9>



IDKMU 학기 말 설문조사

2023-1학기 공업디자인학과 종강식을 맞이하여 학과생활 전반에 대한 만족도를 조사합니다!
공업디자인학과 여러분의 많은 참여 부탁드립니다!

}
 {

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

2023-1 학기 IDKMU 성과공유회 관련 설문조사

2023-1학기 공업디자인학과 종강식을 맞이하여 학과 비교과프로그램, 국제교류, 시설에 대한 설문조사를 실시합니다!
공업디자인학과 여러분의 많은 참여 부탁드립니다!

yeo
 {

* 표시는 필수 질문임

학년

☐ 1학년
☐ 2학년
☐ 3학년
☐ 4학년

학년 *

내 답변

학적상태 *

☐ 재학
☐ 휴학
☐ 졸업 또는 수료

이름 *

내 답변

다음
 양식 지우기

성과공유회 설문

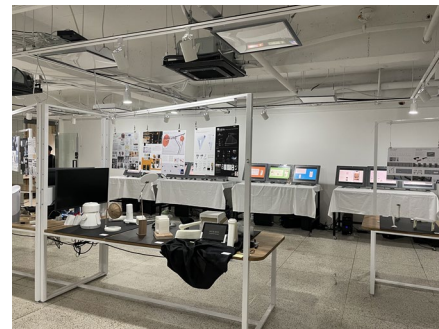
설문참여자 중 답변 성실도에 따라 일부를 선정하여 기프티콘을 드립니다!

<https://forms.gle/ws43dM91D3Rm9XcE8>



수업발표회

오프라인 : 6월 20일(화)-23일(금) 조형관 3층 전체



온라인 : 구글 드라이브 전시

수업목표:

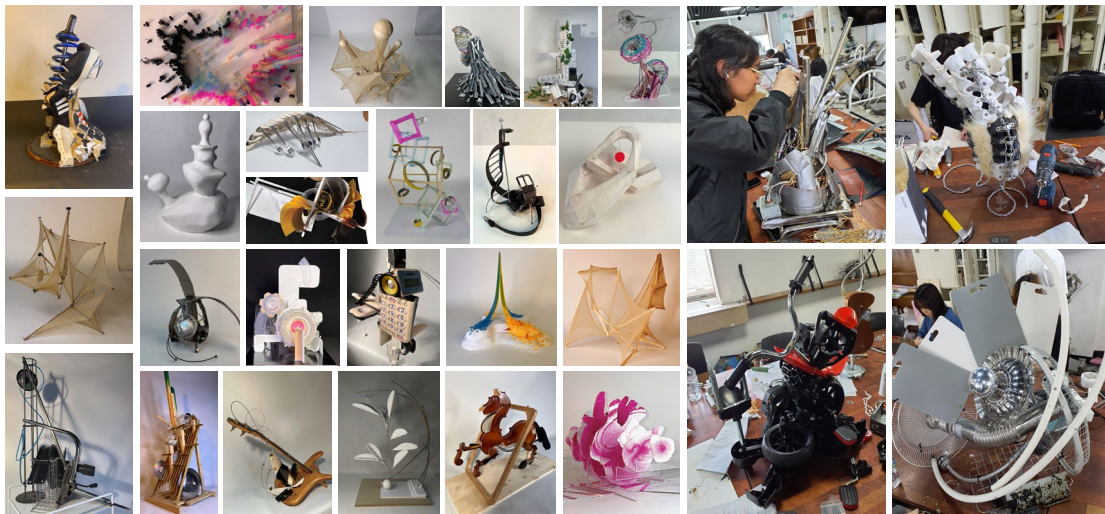
대상을 다양한 관점에서 해석하고 이를 조형으로 표현함으로써 디자인의 발상 및 표현방법을 습득한다.
한정된 조건 아래서 주제의 이미지를 제작하여 공간 속에서 입체조형의 물리적, 시각적 특성을 이해한다.

수업내용: 총 6개 조형 제작

감정형용사 이미지화 / 선재 조형 / 면재 조형 / 괴재 조형 / 멤브레인 서페이스 / 오브제(공산품) 관찰 및 재조형

공산품 관찰/분해 및 재구성

주차	일자	단계	수업진행
1	03/07	오리엔테이션	
2	03/14	조형과 컨텍스트	Context
3	03/21	관념과 가시화	Idea / Visualization_1
4	03/28		Idea / Visualization_2
5	04/04	선재 조형	Line_1
6	04/11		Line_2
7	04/18	면재 조형	Face_1
8	04/25		Face_2
9	05/02	괴재 조형	Solid_1
10	05/09		Solid_2
11	05/16	소재와 조형	Material_1
12	05/23		Material_2
13	05/30	개념해석과 조형표현	종합 조형_1
14	06/06		종합 조형_2
15	06/13		종합 조형_3
16	06/20		보감주



선재/면재/괴재/탄성과 장력

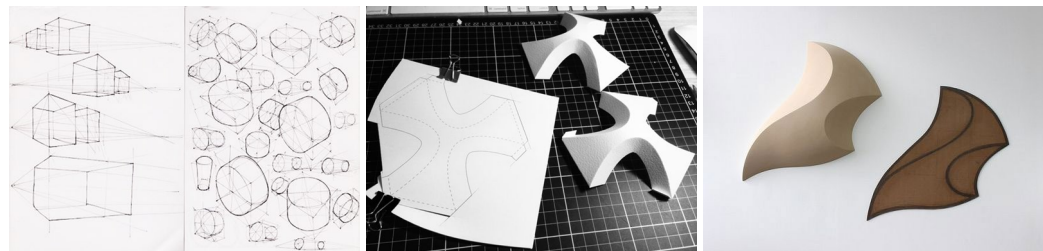
수업목표:

산업디자인의 기본 소양으로서 표현력의 가치를 이해한다.
선의 강약조절과 투시법을 체득함으로써 스케치 역량을 강화한다.
다양한 유형의 표현법을 탐구하여 분야별 특성을 이해한다.

중간고사 (주제를 통한 스케치 제출)
기말고사 (목업과 스타일링)
- 핸드툴, 원초적 도구

수업내용:

스케치 유형 및 선 연습. 투시 및 묘사
Mock-up의 유형 파악 및 실습

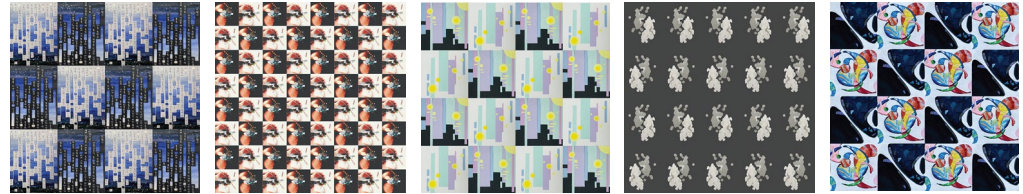


주차	일자	단계	수업내용
1	3. 2		Orientation, 수업 개요
2	3. 9	스케치의 유형	정의, 개념, 프로세스, 모델화과정, 산업영역별 드로잉과 스타일링
3	3. 16	선의 연습 01	직선 - 반복 연습과 수련
4	3. 23	선의 연습 02	곡선 - 반복 연습과 수련
5	3. 30	선의 연습 03	원형 - 반복 연습과 수련
6	4. 6	선의 연습 04	사각 - 반복 연습과 수련
7	4. 13	선의 연습 05	기억과 관찰
8	4. 20		중간고사
9	4. 27	투시의 연습 01	입체 01 - 반복 연습과 수련
10	5. 4	투시의 연습 02	입체 02 - 반복 연습과 수련
11	5. 11	묘사	묘사
12	5. 18	Mock-up의 유형	빠른 표현과 정확한 표현
13	5. 25	paper mock-up 01	면재를 활용한 목업 입체목업
14	6. 1	paper mock-up 02	면재를 활용한 목업 입체목업
15	6. 8		기말 발표 및 평가

수업목표 및 내용:

- 기초조형요소(점, 선, 면, 크기, 색채)의 구성에 따른 조형원리(통일,균형,리듬) 이론 학습.
- 다양한 재료 및 툴(Adobe Photoshop & Illustrator)의 사용을 요하는 과제 3회 실습.
- 툴 튜토리얼과 실습을 통한 이론 및 실무적 기초 배양.

모듈	주 날짜	강의 주제 및 내용
Part 1.	01 03/03	오리엔테이션: 강의 소개 및 평가 관련 안내.
	02 03/10	기초 조형 요소 1 - 점, 선, 면, 텍스처: 이론 강의. 과제 1 브리핑.
	03 03/17	기초 조형 요소 1 - 명도, 색, 텍스처, 통일성: 이론 강의.
	04 03/24	과제 1 크리틱 - 리서치, 계획 및 스케치 크리틱.
	05 03/31	과제 1 최종 결과물 프레젠테이션.
Part 2.	06 04/07	기초 조형 요소 2 - 공간감, 동세감: 이론 강의. 과제 2 브리핑.
	07 04/14	과제 2 크리틱 - 리서치, 계획 및 스케치 크리틱.
	08 04/21	과제 2 크리틱 - 시안 제작 및 수정 사항 적용.
	09 05/28	과제 2 크리틱 - 수정 사항 적용.
	10 05/05	공휴일(어린이날) 휴강
Part 3.	11 05/12	과제 2 최종 결과물 프레젠테이션.
	11 05/19	기초 조형 원리: 강조와 초점, 규모와 비례, 균형, 리듬: 이론 강의. 과제 3 브리핑.
	12 05/26	과제 3 크리틱 - 리서치, 계획 및 스케치 크리틱.
	13 06/02	과제 3 크리틱 - 시안 제작 및 수정 사항 적용.
	14 06/09	과제 3 크리틱 - 수정사항 적용.
	15 06/16	과제3 최종 결과물 프레젠테이션. 포트폴리오 제출. 종강.



Part 1: 기억과 감정의 패턴



Part 2: 변화의 과정



Part 3: 메시지의 시각화

주차	일자	Content
1	3.7	Principles of product Innovation Design & Introduction to the 1st project
2	3.14	Product Analysis: Understanding, brainstorming, project planning
3	3.21	Primary design direction - Storyboarding, Usage Analysis
4	3.28	Soft Mock up, design refinement
5	4.4	3D modelling
6	4.11	Model Making
7	4.18	Project Presentation
8	4.25	2nd Project introduction: Function & innovation
9	5.2	The principles of Good Design
10	5.9	Designing from the Inside out
11	5.16	Industrial design product development
12	5.23	Usability testing and prototyping
13	5.30	3D modelling
14	6.6	Model Making
15	6.13	Project Presentation

Class outcome:

The students developed 2 project.

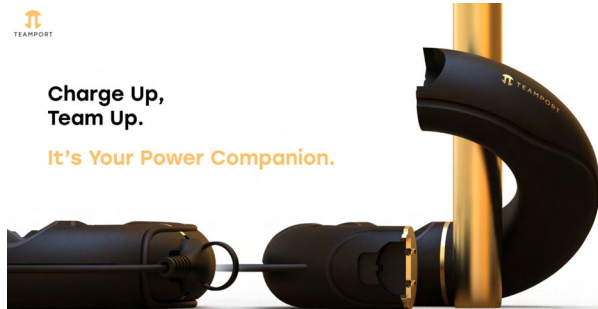
The 1st project was a restyling exercise. Individual students chose to redesign 1 of 8 different existing product. Starting with a deep analysis of its functionalities, product methods and technologies, followed by multiple ideations sessions, model making, testing, group discussion and refinements to finish with a new restyle and improved iteration of the product.

For the 2nd project, student decided for themselves which product they would like to redesign and had more freedom to experiment and come up with innovative functional solutions. Once they concept was strongly established, they developed them into new products complete with CMF analysis, modeling, rendering, basic ergonomics and technical details.

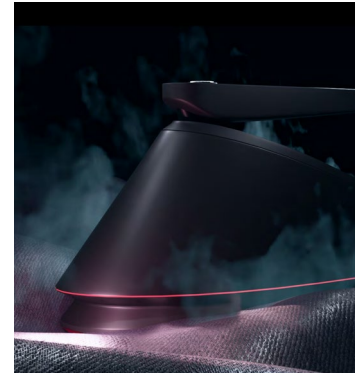


**Charge Up,
Team Up.**

It's Your Power Companion.



Final Product Preview



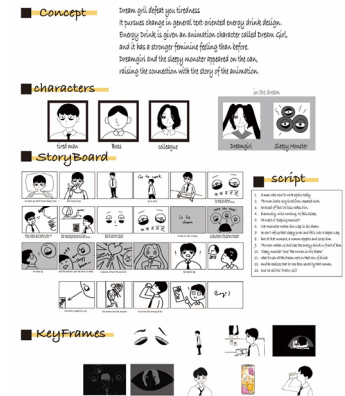
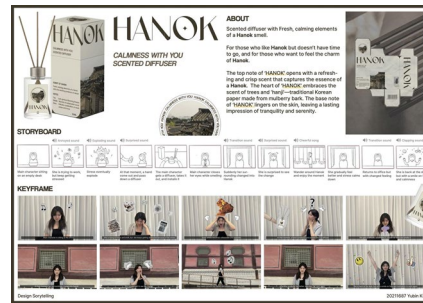
주차	일자	Content
1	3.6	Course Introduction: Design is Storytelling
2	3.13	Narrative elements of Design: how objects' ergonomics and behaviors influence users' experiences
3	3.20	Emotional Design: Materiality, color, and textures
4	3.27	Storytelling Theory
5	4.3	Storytelling and user experience mapping
6	4.10	Designing time-based story driven interactions
7	4.17	Users experience and "complexity"
8	4.24	Mid-term assessment and critique
9	5.1	Storytelling as a Design development communication tool Introduction to video capture techniques
10	5.8	Storytelling as a marketing tool Introduction to Video editing software
11	5.15	Time based visualization
12	5.22	Individual Storyboard development Specialized editing software exploration continues
13	5.29	Video editing, storytelling structure
14	6.5	Final Examination preparation
15	6.12	Final Visual presentation, documentation of the project

Class outcome:

The aim of this class was to explore how stories are central to the development, experience and communication of designed product and services.

The first half of the semester consisted of 7 different exercises all approaching the thematic of storytelling and design from different perspective and aimed to give students a comprehensive view of the subject

The second half was dedicated to the development, filming and editing of a one of the ideas that emerged from the 1st phase of the project.



수업목표:

창의적 사고가 무엇인지 생각해보고 개성의 근거가 되는 사고의 방법을 모색한다.
확산적/수평적 유형의 사고를 경험하여 입체적인 디자인 사고력의 유효성을 확인하고 이를 훈련한다.

수업내용: 확산적 사고 연습

창의적 사고의 이해 / 9개 키워드를 통한 사고 연습 / 문제의 발굴 및 수렴 / 컨셉의 이해와 가시화

주차	일자	단계	수업진행
1	03/02	오리엔테이션	
2	03/09	창의적 사고 관	강의
3	03/16	사고의 유형1	강의
4	03/23	아이디어관	강의
5	04/06	사고의 유형 2	강의
6	04/13	사고연습 1	아이디어 워크_1
7	04/20		아이디어 워크_2
8	04/27		아이디어 워크_3
9	05/04	사고연습 2	문제 발굴을 위한 토의_1
10	05/11		문제 발굴을 위한 토의_2
11	05/18		문제 발굴을 위한 토의_3
12	05/25	디자인 컨셉 워크	디자인 컨셉 워크_1
13	06/01		디자인 컨셉 워크_2
14	06/08		디자인 컨셉 워크_3
15	06/15		발표 및 평가

변이의 9가지 유형

중식의 유형 2: 군과 동지(물렛통)를 만든다

중식

무언가 중식을 하면 그것을 수용하기 위한 동지와 같이 별도의 인프라가 필요한 경우도 있음.
모든 중식의 창조에 공통되는 것은 모든 요소에 일관하는 일종의 규칙임.
물이 없는 증식은 단순한 집합이나, 규칙이 마련되면 전체가 통합된 새로운 기능을 구현함.
군이나 동지는 집단과 그 이위를 구분하는 논리적 변이에 밀접하게 연관됨.

상식보다
창의

변이의 9가지 유형

결여

예술이나 발명 등 새로운 창조에도 의도적은 중증 확인됨
결여적 사고는 일상적 개선에도 유효함
무관 / 무인 / 자동 / 진공 / 무선

이해 서비스, 강의, 설계
User Workflow (Details Explained)

1. 아이디어 발굴을 위한 토의
2. 아이디어 워크_1
3. 아이디어 워크_2
4. 아이디어 워크_3

1. 아이디어 발굴을 위한 토의
2. 아이디어 워크_1
3. 아이디어 워크_2
4. 아이디어 워크_3

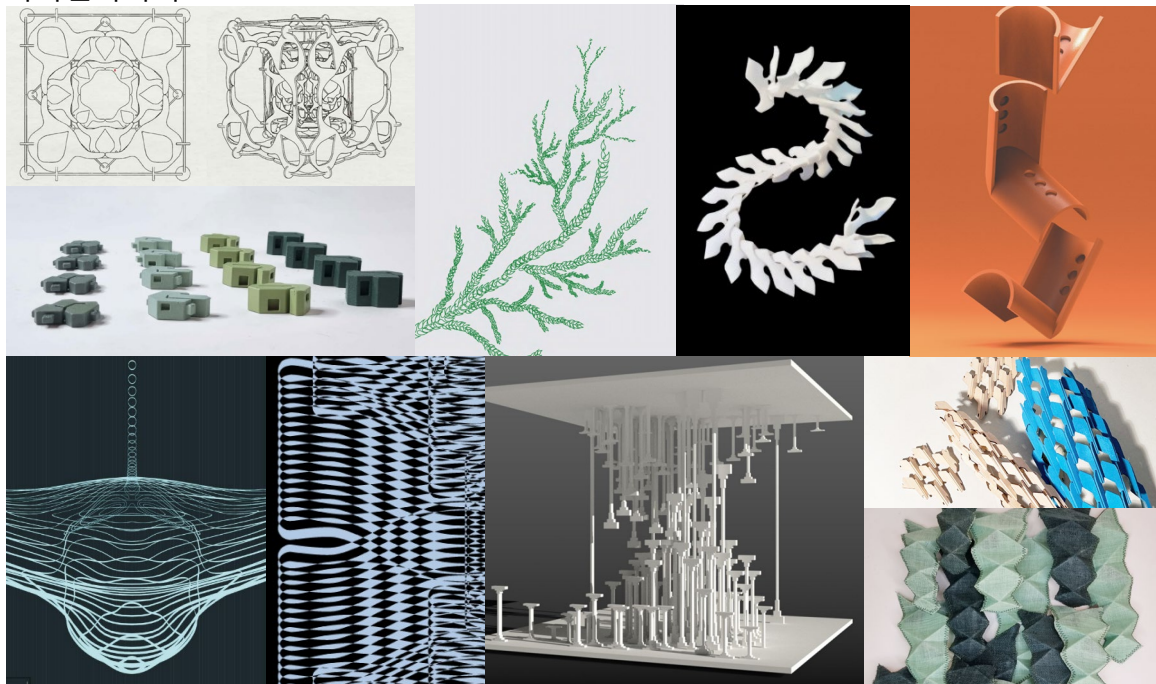
수업목표:

- 공업디자인의 제작 프로세스의 이해의 폭을 넓힌다.
- 사물을 2D의 관점에서 요소를 추출하고 입체가 될 수 있는 요소와 형태의 단면과 결합 구조를 이해한다.
- 손으로 제작함보다 디지털도구의 이해를 높여 디지털리터러시를 높인다.

수업내용:

- 과제 - 조형의 기본단위를 분석, 패턴개발
- 중간고사 - 2d 패턴 개발 및 입체화
- 기말고사 - 3d 형상의 디지털 제작

주차	일자	단계	수업내용
1	3. 2		Orientation, 수업 개요
2	3. 9	디지털디자인의 개념	Design Process Research 디자인과 제조산업
3	3. 16	2D 평면	아이디어의 발현 - 패턴
4	3. 23		sketch ideation과 수집
5	3. 30		디지털 전환 및 적용
6	4. 6		디지털 제작
7	4. 13		Final Documentation
8	4. 20		중간고사
9	4. 27	3D 입체	아이디어의 발현 -패턴과 형태
10	5. 4		sketch ideation과 수집
11	5. 11		디지털 전환 및 적용
12	5. 18		디지털 제작 01
13	5. 25		디지털 제작 02
14	6. 1		최종보완 및 제작
15	6. 8		기말 발표 및 평가



WEEK	DATE	CONTENT	Assignment
1	3월 2일	Introduction to Course	NO Assignment
2	3월 9일	Lecture Design Principles Good Design & Bad Design	Collect 3 good designs and 3 bad designs in your everyday life. Prepare 5 mins presentation.
3	3월 16일	Presentation Lecture UI Design Fundamentals	For one of the bad designs, make an improvement. (sketch, modelling, etc.) Submit one A4 PDF.
4	3월 23일	Lecture Design & Prototyping (Personas, Task and Scenarios)	Mini Project: (example) - Redesign Kookmin Portal Website - Redesign Washing Machine
5	3월 30일	Tutorial	Continue Mini Project
6	4월 6일	Tutorial	Continue Mini Project
7	4월 13일	Presentation	Form a group NO Assignment

WEEK	DATE	CONTENT	Assignment
8	4월 20일	Lecture User Research	Discuss Project Brief & User Research Plan
9	4월 27일	Group Tutorial	Continue User Research
10	5월 4일	Group Tutorial	Share User Research Result
11	5월 11일	Lecture User Test / Evaluation	Pilot Test
12	5월 18일	Group Tutorial	User Test & Analysis
13	5월 25일	Group Tutorial	Analysis
14	6월 1일	Presentation	Submit Presentation (PDF) file
15	6월 8일	Report and Video Submission	Submit Report and Video (mp4) files

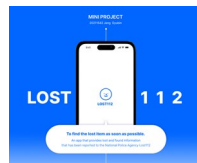
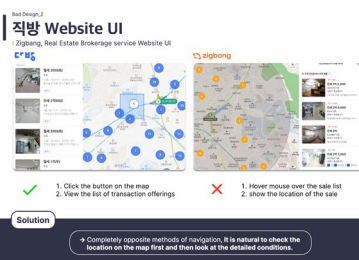
목요일 오전/오후

Course formation

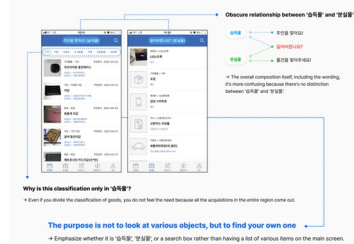
Lecture and Group Project Tutorial

Learning Objectives

- Apply basic design principles, theories and methods for user interface design
- Apply current best practices for user interface design in a digital design process
- 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



Problem 1. 문화권(숙독) ↔ 분실물



월(Mon) 09:00~13:00 / 309호 (비대면) / 수강생: 24

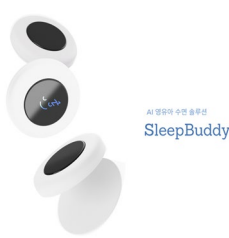
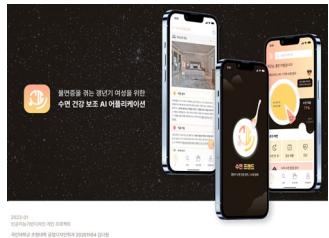
수업목표 1. 인공지능 기반 디자인 전반에 대한 개괄적 이해

- 이론 관련 강의 진행 및 이해도 평가
- 개인 발제 수행 1 (AI 기술키워드 리뷰, AI 관련 시청각 자료 및 학술 자료 리뷰)
- 개인 발제 수행 2 (UX Design & Research 관련 분야 탐색을 위한 도서 리



수업목표 2. 사용자 중심 Human-AI Interaction 설계 및 평가

- 실무 관련 강의 진행 및 이해도 평가
- 개인프로젝트 수행 (Design for Sleeping Experience with AI Tech.)
- 팀프로젝트 수행 (Design for Personalized UX with AI Tech. & AR Glasses)



Outcome & Reflection

- Outcome 1. 개별 UXD (24 Individuals) / 팀별 UXD (4 Teams) 포트폴리오
 - Outcome 2. AI 기술 관련 개인 발제 및 리뷰 결과 자료 아카이빙
 - Outcome 3. 해당 강좌에 대한 구성 및 진행 관련 피드백 (2학기 차)
- Reflection 1. 학생들 니즈가 다양한 반면, 수업에서 소화할 수 있는 범위가 제한적 (이론 및 기술 분석 강의 선호 vs 프로젝트 수행을 통한 포트폴리오 제작)
- Reflection 2. User Research & Usability Test 관련 강좌 신설에 대한 니즈 확인
- Reflection 3. 학생간 발제를 통한 다양한 범주의 개념 학습에 대한 긍정적 반응 확인

수업목표:

고도 산업사회의 수요에 잘 대처해 나갈 수 있는 감성과 이성이 유기적으로 조화로운 디자이너 양성을 교육 목표로 한다. Mech Joints Study를 통해 다양한 연결구조와 메카니즘을 습득한다.

산업, 의료, 기술, 일상생활 전반에 접목하여 실질적인 디자인을 진행하고 새로운 제품군을 만들어 나가는 것에 주안점을 둔다.

수업내용: 주제별 3개의 팀으로 나누고 팀안에서 개별 작업 진행

TFAM-PRI 과제 진행 / 산학 연계 프로젝트 진행 / 다기능 경량 지능형 로봇 팔 디자인



수업목표:

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

수업내용:

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

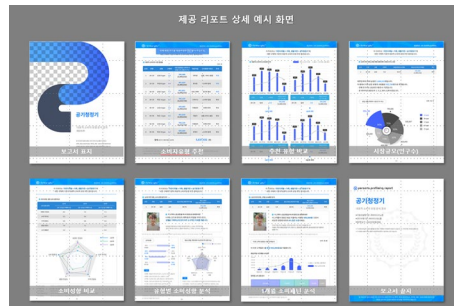
Week 1 - 4: 오리엔테이션, 학생들의 관심분야 선별, 선별된 연사 및 관련분야 토론

Week 5 - 10: 세미나(선별분야), 선별분야 주제 토론

Week 11 - 12: 세미나(선별분야), 선별분야 주제 토론

Week 13 - 15: 종합토론.

1회	91학번	안진호	㈜아이디이노랩 대표	소비자 평가분석	2023.04.03
2회	08학번	이수민	네이버	네이버쇼핑에서 검색기획	2023.04.10
3회	97학번	성정기	Daylight 크리에이티브 디렉터	제품디자인	2023.04.17
4회	09학번	임혜원	삼성전자	시스템디자인, UI,UX디자인	2023.04.24
5회	90학번	김지훈	1047games, Microsoft Game	2D, 3D Game 디자인	2023.05.01
6회	81학번	정수	D-Origin 대표	용기디자인, 제품디자인	2023.05.08
7회	06학번	김도형	VMware	UX디자인	2023.05.19.
8회	91학번	최인욱	한동대학교 콘텐츠융합디자인학부	교수	2023.05.22
9회	96학번	한성희	LG전자	로봇디자인	2023.05.29
10회	85학번	김윤태	yuntaekim@kookmin.ac.kr	자동차 디자이너	2023.06.05
11회	14학번	박민지	(주)섞어짜기 MiXtYPeSET Co., LTD.	graphic designer	2023.06.12

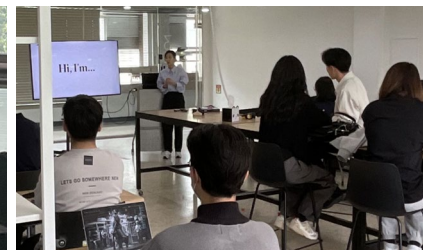
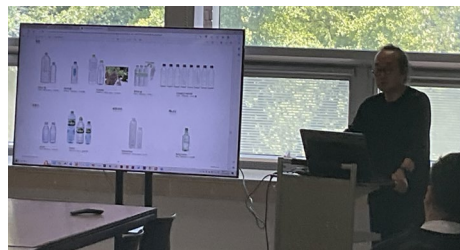


2023_KSU Mentoring

디자인의 가치



'패턴트 모터바겐(Patent Motorwagen)'은 1886년 벤츠의 창립자인 칼 벤츠(Karl Benz)가 세계 최초로 발명한 가솔린 자동차이자, 세계 최초로 특허를 받아 기술인 자동차 역사에 시작을 알린 자동차입니다. '패턴트 모터바겐'이란 이름의 의미는 우리말로 "특허 받은 자동차"라는 뜻인데 이름에서도 알 수 있듯이 패턴트 모터바겐은 내연기관으로 동력을 얻고 전기점화장치까지 장착한 최초의 자동차라는 점에서 현대적 자동차의 근원이라고 할 수 있습니다.



수업목표:

LINC3.0 사업 일환으로 대학과 기업을 연계한 캡스톤디자인으로 ESG관련 디자인을 SK 이노베이션과 산학연구 프로그램 진행, 추후 종합 전시 예정

수업 결과물

가. 담당교수 : 장중식, 김민

나. 수강인원 : 31명

다. 협력 기업명 : SK이노베이션

라. 전시예정 :

8월 6일 (월) ~ 8월 13일(일)

마. 전시장소 : DDP



구분	UROP수업 참여학과	참여학생수	희망멘토 교수	비고
1	공업디자인	10	장중식, 연명흠, 남원석, 조기상, 김상훈	김윤태
2	시각디자인	1	김민	박재완
3	공간디자인	7	윤재은	
4	도자공예	9	박중원, 정진원	
5	금속공예	1	이승열	
6	AI디자인	3	주다영	
UROP 총인원		31		

/ 조수형

수업목표

3d max를 이용하여 다양한 오브젝트를 구성하고 여러가지 구성물을 제작해 보면서 자신의 기획한 대로 3dmax로 게임 오브젝트를 제작해 본다

수업내용

기초부터 다양한 모델링의 방식을 익히고 map 제작및 적용 방식을 익힌 후에 최종적으로 캐릭터 제작및 리깅을 통해 전체적인 완성도 있는 작업을 연출해 랜더링 해 본다.





방학동안유익한 시간 보내시길바랍니다

idup!

감사합니다



* 위 로고는 1987년에 발간된 제3호 공임디자인학과학회지 공식로고입니다

2023 학년도 1학기 IDUP_Share종강식, 성과공유회

2023.06.20(화) 11:00 ~ 12:00

