

일반대학원 산업디자인학과 산업디자인학전공 교육과정 시행세칙

2025.03.01. 시행

- 학과명 : 산업디자인학과 산업디자인학전공
(영문명: Department of Industrial Design)
- 학위종 : 디자인학석사/산업디자인학박사
(영문학위명: Master of Design/Doctor of Industrial Design)

제 1 장 총 칙

제1조(목적) ① 이 시행세칙은 상기 대학원 학과의 학위 취득을 위한 세부요건을 정함을 목적으로 한다.

② 학위를 취득하고자 하는 자는 학위취득에 관하여 대학원학칙, 대학원학칙시행세칙, 대학원내규에서 정한 사항 및 본 시행세칙에서 정한 사항을 모두 충족하여야 한다.

제2조(교육목표) ① 학과 교육목표는 다음과 같다.

1. 산업디자인학의 교육목적은 합리적인 창의적 사고와 문제해결 능력과 실천 능력을 갖춘 전문 디자이너를 양성하는 교육목표를 둔다.
2. 산업디자인학과는 인공지능 기반 신 산업 기반 디자인, 제품 및 서비스디자인, 스마트 공간디자인, UX디자인, 디자인 철학 분야의 교과를 개설하여 석사과정, 박사과정, 석박통합과정을 설치하고 운영한다.

제3조(일반원칙) ① 산업디자인학과를 이수하고자 하는 학생은 본 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 수강대상 및 개설학기를 확인하여 이수할 것을 권장한다.

제4조(진로취업분야) ① 학과의 진로취업분야는 다음과 같다.

1. 공공기관 : 문화, 예술, 디자인 관련 정부 부처 및 지방자치 행정부처, 공공기관, 연구소 등
2. 기업체 : 소프트웨어 하드웨어 제조 및 서비스 기반 제품디자인, UX 디자인, 서비스디자인, 스마트공간디자인, 전문컨설팅업체 등
3. 교육기관 : 대학 강사, 연구교수, 연구원 및 전임교수 등

제 2 장 전공과정

제5조(교육과정기본구조) ① 산업디자인학과를 졸업(수료)하고자 하는 학생은 [표1]에 명시된 전공필수, 전공선택, 공통과목 학점을 이수하여야 한다.

② 타학과 개설과목이수를 통한 타학과 인정학점은 [표1]의 타학과 인정학점의 범위 내에서 전공선택으로 인정한다.

③ 논문지도학점, 선수학점은 졸업학점에 포함하지 않는다.

[표1] 교육과정기본구조표

학과명 (전공명)	과정	졸업(수료)학점				타학과 인정학점
		전공필수	전공선택	공통과목	계	
산업디자인학과 (산업디자인학전공)	석사과정	3	24	-	24	9
	박사과정	3	36	-	36	9
	석박사통합과정	3	60	-	60	9

제6조(교과과정) ① 교과과정은 다음과 같다.

- 교과과정 : <별표1. 교육과정 편성표> 참조
- 교과목해설 : <별표2. 교과목 해설> 참조
- 교과목의 선택은 지도교수 및 대학원 학과장과 상의하여 결정한다.

[표2] 전공과목 편성표

구분	교과목명(이수학점)		과목수
전공필수	석사		
	박사	산업디자인 연구방법론(3)	1
	석박통합		
전공선택	석사	디자인과사회문화(3), 인간과공간연구(3), 디자인사용자연구(3), 메타공간디자인(3), 디자인조형연구(3), 디지털트랜스포메이션디자인(3), 제너레이티브디자인연구(3), 디자인컨셉기획(3)	8
	박사	산업디자인조형철학연구(3), 온톨로지디자인연구(3), 산업디자인기술연구(3), 스마트공간디자인연구(3), 산업디자인스튜디오(3), 산업디자인컨셉연구(3), 증강디자인연구(3), 산업디자인세미나(3), 미래사회연구(3), 디자인분석및비평(3), 색채디자인연구(3), 조형예술창작연구(3)	8
	석박통합	디자인과사회문화(3), 디자인사용자연구(3), 메타공간디자인(3), 디자인조형연구(3), 디지털트랜스포메이션디자인(3), 제너레이티브디자인연구(3), 디자인컨셉기획(3), 인간과공간연구(3), 산업디자인조형철학연구(3), 온톨로지디자인연구(3), 산업디자인기술연구(3), 스마트공간디자인연구(3), 산업디자인스튜디오(3), 산업디자인컨셉연구(3), 인간기계증강디자인연구(3), 산업디자인세미나(3), 미래사회연구(3), 디자인분석및비평(3), 색채디자인연구(3), 조형예술창작연구(3)	16

제7조(선수과목) ① 다음에 해당하는 자는 아래와 같이 선수과목을 이수하여야 한다.

- 대상자 : 가. 하위 학위과정의 학과(전공)과 상이한 학과(전공)에 입학한 자(비동일계 입학생)
 2022. 9월 이전 입학생 중 특수대학원 졸업자(동일/비동일 무관)
- 선수과목 이수학점 : 석사과정 9학점, 박사과정 및 석박사통합과정 12학점
- 선수과목 목록 : 본교 산업디자인학과 학사학위과정 개설 전공 이론 교과목 참조(실기과목 제외)
- 위 항에도 불구하고 하위 학위과정에서 이수한 과목의 학점을 소정의 학점인정서에 논문지도교수와 학과장의 확인을 거쳐 해당 부서장의 승인을 받은 경우는 추가 이수학점의 일부 또는 전부를 면제받을 수 있다.
- 선수학점은 졸업(수료)학점에 포함되지 아니한다.
- 선수학점 이수 대상자가 제7조 1항에서 지정한 선수학점을 충족하지 않을 경우 수료 및 졸업이 불가하다.

제8조(타학과 과목 인정) ① 학위지도교수 및 학과장의 승인을 받아 본 일반대학원 소속 타학과의 전공과목을 수강할 수 있으며, 취득한 성적은 [표1] 교육과정 기본구조표의 타학과 인정학점의 범위 내에서 전공선택으로 인정받을 수 있다.

- 전과로 소속 및 전공이 변경된 경우 학과장의 승인을 거쳐 타학과 인정학점의 범위 내에서 졸업학점으로 인정받을 수 있다.

제9조(대학원 공통과목 이수) 대학원에서 전체 대학원생을 대상으로 “공통과목”(융합교육 강좌)을 수강하는 경우 지도교수 및 학과 장의 승인을 거쳐 수료(졸업)학점으로 인정받을 수 있다.

제10조(타 대학원 과목이수) ① 학점교류로 교내 전문대학원 및 교외 타 대학원에서 학점을 취득할 수 있다.
② 학점교류에 관한 사항은 경희대학교대학원학칙 시행세칙과 일반대학원 내규에 따른다.

제11조(입학 전 이수학점인정) ① 입학 전 이수한 학점에 대해 학점인정신청을 제출 학과장 및 해당부서장의 승인을 얻어 졸업(수료) 학점으로 인정가능하다.

1. 입학 전 등등 학위과정에서 본 교육과정 교과목에 포함되는 과목을 이수한 경우 석사 6학점, 박사 9학점 이내
2. 편입학으로 입학한 경우 전적 대학원에서 취득한 학점 중 심사를 통해 인정받은 경우 석사 6학점, 박사 12학점 이내
3. 본교 학사학위과정 재학 중 본교의 일반대학원에서 개설한 교과목을 이수하여 B학점 이상 취득한 경우(단, 학사학위 취득에 필요한 학점의 초과분에 한함) 6학점 이내

제 3 장 졸업요건

제12조(수료) ① 아래 요건을 모두 충족한 자는 해당과정의 수료를 인정한다.

1. 해당과정별 수업연한의 등록을 모두 마친 자
 2. 제5조에서 정한 해당 교육과정에서 정한 수료학점을 모두 이수한 자
 3. 총 평균평점이 2.7 이상인 자
 4. 그 외 대학원 학칙, 내규 등 상위규정에서 제시된 모든 요건을 충족한 자
- ② 선수학점 이수 대상자는 규정된 선수학점을 취득하여야 한다. 단 선수학점은 수료학점에 포함되지 않는다.
- ③ 타학과 및 공통과목으로 인정되는 학점은 위의 각 조에서 규정한 학점만을 수료학점으로 인정한다.

제13조(졸업) ① 산업디자인학과 학위취득을 위하여는 [표2]의 졸업요건을 모두 충족하여야 한다.

- ② [표2] 요건을 모두 충족하거나 충족예정인 경우에 한하여 학위청구논문을 제출, 심사를 의뢰할 수 있다.

[표2] 졸업기준표

학과명 (전공명)	과정	졸업요건									
		수료요건					선수 학점 (비동일계에 한함)	학위자격 시험	연구 등록	논문제재 실적	학위청구 논문
		수업연한	전공 필수	전공 선택	공통 과목	계					
산업디자인학과 (산업디자인학전공)	석사	2년 (4개 학기 등록)	3	21	-	24	9	합격 (제15조 참조)	납부 (수료생에 한함)	통과 (제17조 참조)	합격 (제16조 참조)
	박사	2년 (4개 학기 등록)	3	33	-	36	12				
	석박사통합	4년 (8개 학기 등록)	3	57	-	60	12				

1. 예약입학전형 및 학석사연계전형으로 입학한 자가 수료요건을 충족 시 1개 학기 수업연한 단축 가능
 2. 석박사통합과정생의 경우 수료요건 충족 시 1~2개 학기 수업연한 단축 가능
 3. 석박사통합과정생이 석사과정에 준하는 수료 및 학위취득요건을 충족한 경우 석사학위 취득이 가능(단, 졸업(수료)학점은 30학점)
 4. 비 동일계로 입학한 경우 제7조에 의거 선수학점을 추가로 이수해야 함(단, 선수학점은 졸업(수료)학점에 포함되지 않음)
- ③ 연구등록은 수료생에 한하며, 수료 후 학위청구논문 제출 전까지 1회 납부해야 함

제14조(학위자격시험) ① 학위자격시험은 필기시험으로 실시하는 학위자격시험(종합시험)과 공개발표로 실시하는 학위자격시험(공개발표) 두 가지 방법으로 실시한다.

② 1항에서 정의한 학위자격시험(종합시험)과 학위자격시험(공개발표) 모두 합격하여야 학위청구논문을 제출할 수 있다.

③ 학위자격시험(종합시험)의 필기시험은 아래와 같이 평가하여 합격여부를 결정한다.

1. 학위자격시험(종합시험)은 2기부터 응시 가능하다.

2. 학위자격시험(종합시험)은 교육과정에 포함된 교과목에 대하여 각각 필기시험으로 구성되며, 수험자 본인이 취득한 과목에 한하여 응시할 수 있다.

3. 학위자격시험(종합시험)의 문제구성은 석사과정은 2과목, 박사과정은 3과목으로 하며 시험의 문제는 해당 과목 담당 교수가 출제 및 평가한다.

4. 학위자격시험(종합시험)의 합격 기준은 100점 만점의 80점 이상으로 한다.

④ 학위자격시험(공개발표)은 아래와 같이 평가하여 합격여부를 결정한다.

1. 학위자격시험(공개발표)은 학위청구논문을 제출하는 학기에 진행한다.

2. 학위자격시험(공개발표)은 논문지도교수를 포함하여 3인 이상의 전임교수가 참관하여야 한다.

(단, 소속학과 전임교수 심사교수 인원 미만인 경우 논문지도교수가 위촉하는 교수가 참관할 수 있다.)

3. 학위자격시험(공개발표)은 합격(P) 또는 불합격(N)으로 판정되며 그 기준은 참관한 전임교수가 결정한다.

4. 참관교수 또는 방청자는 발표자에게 논문에 관련된 질의를 할 수 있으며 발표자는 질의에 대하여 답변하여야 한다.

5. 공개발표는 모든 사람이 방청할 수 있다.

⑤ 학위자격시험(공개발표)의 합격은 합격한 당해학기 포함 총 5개 학기 동안 유효하다. 이후 학위자격시험(공개발표)을 재응시하여야 한다.

제 4 장 학위취득

제15조(학위청구논문심사) ① 제13조, 제14조의 요건을 모두 충족하였거나, 당해학기 충족예정인 경우 학위청구논문을 제출, 심사를 의뢰할 수 있다. 단, 수료생 신분으로 학위청구논문을 제출, 심사를 의뢰할 경우 반드시 연구등록 이후 심사를 의뢰할 수 있다.

② 학위논문의 심사는 논문의 심사와 구술심사로 한다.

③ 학위논문 심사의 합격은 석사학위 논문의 경우 심사위원 2/3 이상, 박사학위 논문의 경우 심사위원 4/5 이상의 찬성으로 한다.

④ 학위논문 심사위원장은 심사종료 후 심사의 결과를 정해진 기간 내에 해당 부서장에게 제출하여야 한다.

⑤ 학위청구논문 심사에 따르는 제반사항은 일반대학원 내규를 준용한다.

제16조(논문게재실적) ① 학위취득을 위해서는 학위청구논문과 별도로 논문게재실적을 제출하여야만 학위취득이 가능하다.

② 과정별 논문게재실적은 아래와 같다.

학위과정	구분	내용
석사학위취득을 위한 실적 1편	한국연구재단	등재학술지, 등재후보학술지 논문 게재(신청 포함)
	국제 학술지	SCIE, SSCI, A&HCI, ESCI, SCOPUS에 등재된 학술지 논문 게재(신청 포함)
	학술대회 발표	국제학술대회, 한국연구재단 등재학술지 또는 등재후보학술지에 논문을 발행하는 학회의 학술대회 발표
박사학위취득을 위한 실적 2편 (석박통합과정생은 3편)	한국연구재단	등재학술지, 등재후보학술지 논문 게재(예정 포함) * 단, 게재 예정 증명서를 제출한 자는 게재 완료 후 30일 이내 해당 논문 별쇄본을 제출하여야 하며 해당 별쇄본을 제출하지 않을 경우 제반 절차를 거쳐 학위를 취소할 수 있다.
	국제 학술지	SCIE, SSCI, A&HCI, ESCI, SCOPUS에 등재된 학술지 논문 게재(예정 포함) * 단, 게재 예정 증명서를 제출한 자는 게재 완료 후 30일 이내 해당 논문 별쇄본을 제출하여야 하며 해당 별쇄본을 제출하지 않을 경우 제반 절차를 거쳐 학위를 취소할 수 있다.

* 제16조 2항에서의 학술대회발표 및 논문실적은 경희대학교 소속으로 게재되어야 하며, 학위지도교수가 교신저자인 경우만 인정한다.

* 중복인정 불허 : 대학원 및 학과별 내규 등 제반규정에서 정한 출업요건으로 제출하는 논문은 학술지논문게재장학 등 타 재원을 수혜받기 위한 실적으로 사용한 경우 인정하지 않는다.

③ 박사과정은 공동게재 시 반드시 제1저자나 교신저자이어야 한다.

-
- 제17조(학위취득)** ① 학위취득을 위해서는 제15조 학위청구논문심사를 통해 허가받은 자에 한하여 학위취득이 가능하다.
② 학위취득을 허가받은 자는 제16조의 논문게재실적과 졸업을 위한 소정의 서류를 구비하여, 해당 부서장에게 제출 절차를 진행하여야 한다.

[부칙]

- ① 시행일 : 2024.03.01.
- ② 경과조치 :
1. 2024학년도 이전 “조형디자인학과”로 입학한 학생에 한하여 기존 학과에서 이수한 교과목 및 학위자격시험 모두를 인정한다. 단, 학적변동 이후 학과에서 동일 교과목 중복 이수는 인정하지 않는다.
 2. 본 시행세칙 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 학과 회의를 거쳐 학과장 승인하에 새로운 교육과정을 적용받을 수 있다.

[부칙]

- ① 시행일 : 2025.03.01.
- ② 경과조치 : 본 시행세칙 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 학과 회의를 거쳐 학과장 승인하에 새로운 교육과정을 적용받을 수 있다.

[별표1]

교육과정 편성표

번호	이수 구분	학수 번호	과목명	학점	수강대상		수업유형			개설학기		비고	
					석사	박사	이론	실습	실기	설계	1학기	2학기	
1	전공필수	ID7010	산업디자인연구방법론	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2	전공선택	ID7011	디자인과사회문화	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
3	전공선택	ID7012	인간과공간연구	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
4	전공선택	ID7013	메타공간디자인	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
5	전공선택	ID7014	디자인조형연구	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
6	전공선택	ID7015	디지털트랜스포메이션디자인	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
7	전공선택	ID7016	디자인사용자연구	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
8	전공선택	ID7017	제너레이티브디자인연구	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
9	전공선택	ID7018	디자인컨셉기획	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
10	전공선택	ID8001	산업디자인조형철학연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
11	전공선택	ID8002	온톨로지디자인연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
12	전공선택	ID8003	산업디자인기술연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
13	전공선택	ID8004	스마트공간디자인연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
14	전공선택	ID8005	산업디자인스튜디오	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
15	전공선택	ID8006	산업디자인컨셉연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
16	전공선택	ID8007	증강디자인연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		
17	전공선택	ID8008	산업디자인세미나	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	
18	전공선택	ID8009	미래사회연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		산업디자인과 운영
19	전공선택	VID8004	디자인분석및비평	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	시각디자인과 운영
20	전공선택	CA8010	색채디자인연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		도예학과 운영
21	전공선택	CA8009	조형예술창작연구	3		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	

교과목 해설

• 산업디자인연구방법론 (Industrial Design Research Methodology)

디자인 연구 논문 작성과 연구 방법을 위하여 연구자 고유의 전문적인 주제를 심화 발전시키고, 논리의 체계적인 연계성을 구축 하며, 기술과 표현을 완성도 있게 마무리할 수 있도록 심화·학습한다.

In order to write design research papers and research methods, researchers develop their own specialized topics in depth, establish systematic logical connections, and learn in depth to complete descriptions and expressions.

• 디자인과사회문화 (Design & Social Culture)

디자인 이론을 통한 새로운 사회와 문화를 탐색한다. 민족지학적 맥락과 사회적 관점으로서 디자인과 인간의 새로운 삶의 가치를 추구하고 생성된 문화와 디자인 현상을 심도 있게 연구한다.

Explore new society and culture through design theory. We pursue new values of design and human life as an ethnographic context and social perspective, and conduct in-depth research into the created culture and design phenomenon.

• 인간과공간연구 (Human & Space Study)

인간 중심 디자인, 공간 심리, 환경적 영향, 문화적 다양성, 지속 가능한 공간 등의 주제를 다루며, 학생들에게 다양한 공간을 효과적 으로 디자인하는 것을 연구한다. 이를 통해 학생들은 다양한 측면에서 현실적인 공간디자인 문제를 해결하는 이론을 연구한다.

It covers topics such as human-centered design, spatial psychology, environmental impact, cultural diversity, and sustainable space, and teaches students how to effectively design various spaces. Through this, students study theories that solve realistic space design problems from various aspects.

• 메타공간디자인 (Metospace Design)

현실과 메타공간의 다양한 사례를 바탕으로 시대를 초월한 공간디자인의 확장 가능성을 연구한다. 이를 바탕으로 디자인의 새로운 패러다임을 기획하고 창의적 연구를 진행한다.

We study the possibility of expanding space design beyond time based on various examples of reality and metospace. Based on this, we plan a new paradigm for design and conduct creative research.

• 디자인조형연구 (Design Formative Research)

다양한 디자인 사례를 통해 디자인의 조형적 요소와 사물의 관계의 시각적, 상대적, 미학적인 관계성을 연구한다. 이를 바탕으로 디자인 학문의 토대가 될 수 있는 조형 이론을 연구한다.

We study the visual, relative, and aesthetic relationships between formative elements of design and objects through various design cases. Based on this, we study formative theory that can become the foundation of design studies.

• 디지털트랜스포메이션연구 (Digital Transformation Study)

디지털 기술의 발전과 확산에 따라 모든 분야에서 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation)이 급속하게 진행되고 있다. 이러한 시대적 요구사항을 바탕으로 사용자와 사물에 대한 디지털 가치를 새롭게 연구한다.

With the development and spread of digital technology, digital transformation is rapidly progressing in all fields. Based on these contemporary requirements, we conduct new research on the digital value of users and objects.

• 디자인사용자연구 (Design User Research)

관찰을 통한 데이터 수집을 바탕으로 다양한 인간과 사회 그리고 사용자의 행태와 습성, 습관 등 물리적, 비물리적 현상과 흔적을 조사·연구한다. 사용자의 심성에 대한 본질적 이해와 추론을 바탕으로 예술과 디자인 전 분야에 접목을 시도한다.

Based on data collection through observation, we investigate and study physical and non-physical phenomena and traces, such as the behavior, habits, and habits of various humans, society, and users. Based on essential understanding and reasoning about the user's mentality, we attempt to apply it to all fields of art and design.

• 제너레이티브디자인연구 (Generative Design Study)

제너레이티브디자인을 통하여 디자인 자동화와 생산성 향상과 디자인의 근본적 문제 해결을 연구한다. 이를 바탕으로 디자인 생산성 향상과 효율 극대화를 연구한다.

We study design automation, productivity improvement, and solving fundamental problems in design through generative design. Based on this, we study improving design productivity and maximizing efficiency.

• 디자인컨셉기획 (Design Concept Planning)

변화하는 시대와 통찰력 학습, 디자인 개발, 새로운 디자인 개념 연구를 바탕으로 디자인 기획자로서의 컨셉 연구를 진행한다.

We conduct concept research as a design planner based on changing times, insight learning, design development, and research on new design concepts.

• 산업디자인조형철학연구 (A Study of Formative Philosophy of Industrial Design)

사물의 조형적 요소, 시각적, 상대적 관계성 그리고 조형의 철학적 본질과 의미에 대한 심도 있는 연구를 한다. 다양한 사례를 통해 예술과 역사적 사례를 분석하고 디자인 이론의 토대가 될 수 있는 조형 철학 연구를 진행한다.

We conduct in-depth research on the formative elements of objects, their visual and relative relationships, and the philosophical essence and meaning of form. We analyze art and historical examples through various examples and conduct research on formative philosophy that can become the foundation of design theory.

• 온톨로지디자인연구 (Ontology Design Study)

문제해결을 위한 규칙과 다양한 문제를 해결하기 위한 사고, 판단, 정의를 바탕으로 디자인의 본질적 해석과 접근 방법을 연구한다. 문제해결을 위한 추론과 로직을 새롭게 정의하고 문제 해결 방안을 연구한다. 이를 바탕으로 사용자에 대한 인식과 사물의 특성, 구성 요소 및 관계를 정의하여, 디자인의 전 과정을 최적화하고, 변경 사항에 대한 영향을 추론 예측 분석 연구한다.

We study the essential interpretation and approach of design based on rules for problem solving and thinking, judgment, and definitions to solve various problems. We redefine reasoning and logic for problem solving and study problem solving methods. Based on this, we define the user's perception and the characteristics, components, and relationships of objects, optimize the entire design process, and conduct inference, prediction, and analysis studies on the impact of changes.

• 산업디자인기술연구 (A Study on Industrial Design Technology)

산업디자인분야의 새로운 기술을 바탕으로 혁신적 디자인을 기획 연구 한다. 다양한 기술에 대하여 사례를 연구하고, 디자인 개발에 적용할 수 있는 새로운 기술을 수집·경험·연구한다.

We plan and research innovative designs based on new technologies in the industrial design field. We conduct case studies on various technologies and collect and experience research on new technologies that can be applied to design development.

• 스마트공간디자인연구 (Smart Space Design Study)

I.O.T 기반 공간에서 시·공간의 유용 가치를 극대화하기 위한 커뮤니케이션 및 프로모션 능력은 중요시 된다. 스마트 공간의 제품적 요소, 시스템적 요소, 환경적 요소와 함께 내용적 요소의 구성, 연출, 총합 능력을 함양하기 위하여 차별화된 디스플레이 사례를 탐구 학습한다.

Communication and promotion capabilities to maximize the useful value of time and space in an I.O.T.-based space are important. In order to cultivate the composition, direction, and aggregate capabilities of content elements along

with product elements, system elements, and environmental elements of smart spaces, differentiated display cases are explored and learned.

• 산업디자인스튜디오 (Industrial Design Studio)

디자인 프로젝트 과목으로 각 연구자가 연구 관심분야에 따라 심도 깊은 연구를 수행하는 과목으로 디자인의 실제와 관련된 기본 개념을 이해하고, 디자인 기획과 실무에 대해 학습한다.

As a design project subject, each researcher conducts in-depth research according to their research interests, understands the basic concepts related to design practice, and learns design planning and practice.

• 산업디자인컨셉연구 (Industrial Design Concept Study)

정치, 경제, 사회, 문화적 현상과 소비 환경 등의 변화에 따른 디자인 적용 컨셉의 방향 설정을 위하여 다양한 분야의 디자인프로세스를 종합적으로 조사분석하여 공통적인 기준 사항을 정립한다.

The design process of various fields is investigated and analyzed in total to establish the direction of design application concepts according to changes in political, economic, social, cultural phenomena and consumption environment.

• 증강디자인연구 (Augmented Design Study)

인공지능을 기반으로 인간의 장점과 기계의 능력을 결합하여 신 미래적 인간의 능력을 증강하는데 연구의 초점을 맞춘다. 다양한 분야에 응용되어 인간+기계 인터페이스, HCI 등의 이해를 통해 새로운 디자인의 미래를 연구한다.

Based on artificial intelligence, research focuses on enhancing future human capabilities by combining human strengths and machine capabilities. It is applied to various fields to study the future of new designs through understanding of human+machine interfaces, HCI, etc.

• 산업디자인세미나 (Industrial Design Seminar)

오늘날 인간과 사회, 문화, 환경, 과학 기술과 산업의 비전은 예술과 디자인 전 분야를 포함하는 총합적인 이해와 소통에 기초한 공동의 핵심 가치를 중요시하고 있다. 이와 관련한 산업디자인 분야의 최근 이슈와 현상에 대한 연구 결과를 함께 공유한다.

Today, the vision of man and society, culture, environment, technology and industry places importance on the core values of common understanding and communication, including all areas of art and design. Research on recent issues and phenomena in the field of industrial design is shared together.

• 미래사회연구 (Future Social Research)

빅데이터, 메가트랜드 등 다양한 리서치 방법을 통해 미래사회를 연구한다. 미래의 라이프 스타일 변화와 소비, 공급자 간의 새로운 패러다임을 추론하고 시나리오를 바탕으로 연구한다.

It studies the future society through various research methods such as big data and megatrend. We infer new paradigms between future lifestyle changes, consumption, and suppliers and study them based on scenarios.

• 디자인분석 및 비평 (Design Analysis and Criticism)

미적, 문화적, 사회경제적 관점을 통한 디자인 분석과 비평을 통해 디자인을 해체하고, 관점을 명료화하는 능력을 개발하여 현대 담론과 사회적 가치를 형성하는 디자인의 역할에 대한 비판적 인식을 함양한다.

Through design analysis and criticism through aesthetic, cultural, and socioeconomic perspectives, design is dismantled and the ability to clarify perspectives is developed to foster critical awareness of the role of design in shaping modern discourse and social values.

• 색채디자인연구 (Color Design Research)

현대 디자인에서 차지하는 색채의 절대적 상관성을 바탕으로 색채의 과학적, 심리적 이론을 연구함으로써 다양한 디자인 영역에 효율적으로 적용할 수 있는 질적 방법론을 연구한다.

Based on the absolute relevance of color in modern design, this class will study the scientific and psychological theories of color, and the qualitative methodology that can be efficiently applied to various design areas.

- **조형예술창작연구 (Theoretical Research for Artistic Creation)**

조형예술창작의 이론을 위한 형식주의와 양식, 도상학, 전기적 방법론과, 마르크스주의, 페미니즘과 젠더, 기호학, 후기구조주의, 정신분석학 등 예술과 디자인에 접목할 수 있는 서양의 사상을 다룬다.

The course covers formalism, stylization, iconography, and biographical methodology for the theory of studio artistic creation, as well as Western aesthetics that can be applied to art and design, including Marxism, feminism and gender, semiotics, postmodernism, and psychoanalysis.