

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	디자인론	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3	강 의 실		수강대상	애완동물관리	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
더욱 세분화되는 정보화속의 디자인 분야에서 분야별, 시대별 다양한 이론을 습득하여 실무와 창업에 적용할 수 있는 디자이너가 되기 위한 기초 지식과 시각언어를 이론적으로 학습하고 다양한 디자인 작품제작을 통해 창의력, 표현력 및 보편성을 가진 디자인 능력을 함양한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	Oxford History Art 20세기 디자인	저자	조나단 M 우드햄	출판사	시공사	출판년도	2011
부교재(참고문헌)	브랜드아이덴티티 변의 법칙 100가지	저자	케빈부델만·양김· 커트위즈니악	출판사	고려문화사	출판년도	2011
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의주제 : 디자인 개념 2) 강의목표 : 디자인이란 무엇인가? 디자인사의 전반적인 고찰				- 주교재 : p.7~10 - 부교재1 : p.9~11 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2	3) 강의세부내용 : ① 디자인의 어원 정리 ② 디자인의 개념 ③ 연대표를 통한 디자인사의 이해					
	3	④ 연대표를 통한 디자이너의 이해 ⑤ 연대표를 통한 주요사건의 이해 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 2 주	1	1) 강의주제 : 시대별 디자인 양식과 개념 2) 강의목표 : 20세기를 향하여 (실용적인 기능주의와 순수한 미학)				- 주교재 : p.13~31 - 부교재1 : p.11~20 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2	3) 강의세부내용 : ① 시대별 디자인의 관념적인 개념 ② 세키교도의 디자인 개념 ③ 비더마이어 시대의 디자인 개념					
	3	④ 미술공예 운동의 디자인 개념 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 3 주	1	1) 강의주제 : 시대별 디자인 양식과 개념 2) 강의목표 : 디자인과 모더니즘 (대량생산과 합리적인 원칙)				- 주교재 : p.33~43 - 부교재1 : p.20~22 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2	3) 강의세부내용 : ① 페터 베렌스의 디자인 개념 ② AEG의 디자인 개념 ③ 토네프 의자 No.14					
	3	(디자인 최초의 대량생산의 시작-토네프사) 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 4 주	1	1) 강의주제 : 기술과 예술의 새로운 통합 2) 강의목표 : 기능주의와 모더니즘 3) 강의세부내용 :				- 주교재 : p.43~71 - 부교재1 : p.24~31 - PPT 강의 - 빔프로젝트	
	2	① 기능주의 개념과 디자인 사례를 통한 영향					

	3	② 바우하우스의 디자인 개념과 영향 ③ 울름조형대학의 디자인 개념 ④ 브라운사의 디자인 개념 ⑤ 애플사 스티브잡스의 디자인 개념(신기능주의) 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	※ 1차 과제공지 : 디자인의 역사와 산업 디자인
제 5 주	1	1) 강의주제 : 기능주의로부터 새로운 전환 2) 강의목표 : 새로운 디자인의 규범, 개념 3) 강의세부내용 :	- 주교재 : p.73~97 - 부교재1 : p.31~38 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 대체 디자인의 개념 ② 후기 산업주의의 개념	
	3	③ 포스트모더니즘의 디자인 개념 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 6 주	1	1) 강의주제 : 디자인의 새로운 물결 2) 강의목표 : 디자인과 국가 정체성에 따른 변화 3) 강의세부내용 :	- 주교재 : p.99~123 - 부교재1 : p.39~47 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 독일 유겐트스틸과 벨기에 유겐트스틸 ② 프랑스 낭시와 파리의 아르누보 ③ 아르테 호벤과 스틸로 리베티	
	3	④ 유겐트스틸 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 7 주	1	1) 강의주제 : 현대화를 향한 디자인운동1 2) 강의목표 : 새로운 변화의 디자인운동 3) 강의세부내용 :	- 주교재 : p.125~157 - 부교재1 : p.50~60 - PPT 강의 - 빔프로젝트 ※ 과제 제출 마감 (2016. 4. 29. 24:00)
	2	① 독일 공작연맹 ② 아방가르드(러시아) ③ 데 스틸(네덜란드)	
	3	④ 미래주의, 아르데코, 다다이즘 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
제 9 주	1	1) 강의주제 : 현대화를 향한 디자인운동2 2) 강의목표 : 근, 현대 디자인의 새로운 전환점 3) 강의세부내용 :	- 주교재 : p.60~67 - 부교재1 : p.116~121 - PPT 강의 - 빔프로젝트
	2	① 1900년대의 시대적 흐름과 배경 ② 바우하우스 개교의 배경 및 교육체계 ③ 바우하우스 이념적 갈등 ④ 바우하우스 의미와 영향	
	3	4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 10 주	1	1) 강의주제 : 현대화를 향한 디자인운동2 2) 강의목표 : 현대화 과정의 새로운 양식 3) 강의세부내용 :	- 주교재 : p.67~74 - 부교재1 : p.86~95 - PPT 강의 - 빔프로젝트 ※ 2 과제공지 : 모더니즘 디자인의 산업문화
	2	① 아르데코 ② 레이몬드 루이 ③ 울름조형대학	
	3	④ 구성주의, 아방가르드, 구조주의 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 11 주	1	1) 강의주제 : 현대화를 향한 디자인운동	- 주교재 : p.207~249

	2	2] 강의목표 : 신 기능주의와 기능주의 비평 3] 강의세부내용 : ① 디자인의 대중화 시대 ② 다원주의 반모더니즘 ③ 신 기능주의 브라운, 알키미아와 Memphis ④ 포스트모더니즘, 해체주의	- 부교재1 : p.74~83 - PPT 강의 - 빔프로젝트			
	3	4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답				
제 12 주	1	1] 강의주제 : 디자인 방법론 2] 강의목표 : 철학적 기원 및 디자인개발 프로세스 3] 강의세부내용 :	- 주교재 : p.199~205 - 부교재1 : p.84~124 - PPT 강의 - 빔프로젝트			
	2	① 방법론적 디자인 프로세스 ② 디자인 프로세스의 중요성 ③ 제품언어(세미오틱, 세만틱)				
	3	4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답				
제 13 주	1	1] 강의주제 : 디자인 매니지먼트(디자인경영) 2] 강의목표 : 디자인 경영 3] 강의세부내용 :	- 주교재 : p.185~205 - 부교재1 : p.142~155 - PPT 강의 - 빔프로젝트			
	2	① 디자인 매니지먼트 개념과 기능 ② 독일 라미사의 디자인 매니지먼트 ③ 독일 브라운사의 디자인 규정	※ 과제 제출 마감 (2016. 6. 10. 24:00)			
	3	4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답				
제 14 주	1	1] 강의주제 : 디자인과 테크닉, 미래 디자인 2] 강의목표 : 현재, 미래의 디자인 3] 강의세부내용 :	- 주교재 : p.251~271 - 부교재1 : p.156~173 - PPT 강의 - 빔프로젝트			
	2	① 테크닉과 디자인 및 디지털디자인 개념 ② 마이크로 테크닉 디자인 응용 ③ 비물질적인 형식의 순수예술로서의 기능 ④ 디지털디자인의 개념의 확장				
	3	⑤ 디자인과 사회적 책임 4] 수업방법 : 강의 및 질의/응답				
제 15 주	1	기 말 고 사	객관식 30점 (총30점)			
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	수업참여도	합 계	비 고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
- 강의 70%, 질의/응답 10%, 발표 및 토론 20%						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
- 강의오리엔테이션 : 디자인론 강의에 대한 소개와 주차별 강의내용 및 운영에 관한 주의사항 전달						
- 강의자료 관련 공지 : 서울호서교육정보시스템(HEMS) 사용요령 안내 및 강의자료 활용방법 숙지						
- 강의교재 관련 공지(강의계획서에 따른 주교재 활용방법 설명)						

- 성적평가 관련 공지(중간고사, 기말고사, 출석, 과제물, 수시평가, 수업참여도 평가 등)

• 과제물1(7점) - 디자인의 역사와 산업 디자인

• 과제물2(8점) - 모더니즘 디자인의 산업문화

• 수업참여도(5점)

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)