

결	전공주임	교학부장
재		

수업계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	디자인세미나	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 커뮤니케이션의 하나인 디자인의 분야의 시대적 변화를 관련서적 및 자료를 조사하여 토론을 통한 다양한 의견을 전개할 수 있도록 한다. - 전통성에 근거한 디자인의 역사성 및 과거와 현재의 디자인을 통한 창의적인 아이디어 발현과 시대적 감각을 읽어낼 수 있도록 한다. - 최신의 디자인 작품과 시대적 이론적 변화과정을 관통하고 있는 주제를 선정해 관련 서적 및 자료를 조사, 탐독하여 숙지하고 서로 의견을 교환하는 가운데 화두를 포착하고 심도 깊게 토론을 전개함으로써 디자인의 영역에 대한 아이디어와 안목에 도움을 줄 수 있도록 학습한다. - 동시에 디자인의 결과물에 부가가치를 극대화 시킬 수 있도록 토론을 통하여 다양한 방법을 숙지할 수 있도록 한다 							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	디자인경영	저자	정경원	출판사	안그래픽스	출판년도	2009
부교재(참고문헌)	디자인상상, 더하기, 빼기, 곱하기, 나누기	저자	박완선 외 17인	출판사	두성북스	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 : 디자인이 왜 필요 한가? [2] 강의목표 : 디자인의 필요성과 다양한 방법론 [3] 강의세부내용 :				주교재 : P28-34 부교재 : p143-150	
	2	㉠ 디자인이란 무엇이며 문제는 무엇인가? ㉡ 왜 디자인 세미나가 필요한가? ㉢ 디자인 방법론과 디자인을 생각하며, 즐거라					
	3	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론					
제 2 주	1	[1] 강의주제 : 디자인의 역사 및 디자인 경영의 역사 [2] 강의목표 : 디자인의 역사와 전통적 디자인의 재해석 [3] 강의세부내용 :				프린트물 주교재 : P60-95 부교재 : p43-52, p105-120	
	2	㉠ 서양 디자인의 역사 및 학문적 의의 ㉡ 디자인 경영의 학문과 이론으로서의 체계 ㉢ 전통의 해석과 새로운 디자인 변화의 가치					
	3	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론					
제 3 주	1	[1] 강의주제 : 디자인 환경의 변화 인식론 [2] 강의목표 : 디자인 환경의 변화의 인식론 [3] 강의세부내용 :				주교재 : P2-25	
	2	㉠ 정보시대의 도래의 이유[산업혁명 이후] ㉡ 디자인의 환경 변화 및 미래의 성장 동력 디자인 ㉢ 고부가 가치 산업의 한 축인 디자인의 미래는? ㉣ 정보 시대의 디자인이란?					
	3	㉤ 디자인의 단순화와 형태의 일관성에 의한 도출 [4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론					
제 4 주	1	[1] 강의주제 : 디자인을 위한 기획의 일반적 방법론 [2] 강의목표 : 디자인에서 경영기획을 위한 방법론은 [3] 강의세부내용 :				주교재 : p168-214	
	2	㉠ 디자인에서 기획적 측면과 전략적 측면					

	3	<ul style="list-style-type: none"> ㉔ 디자인의 분석과 시나리오 구축 방법론 ㉕ 디자인 일정 계획과 예산 수립의 방법론 ㉖ 디자인에서의 일반적 체크 리스트 <p>[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론</p>	
제 5 주	1	[1] 강의주제 : 목표에 의한 디자인의 전략적 기획 수립	주교재 : p168-214 [과제1] 대상물 선정 후 체크 리스트 작성
	2	[2] 강의목표 : 목표에 의한 디자인 경영의 전략적 기획수립하기	
	3	[3] 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ㉔ 목표에 의한 디자인 선택 후 기획적 측면 분석 ㉕ 전략적 측면에 의한 다양한 프로세스 과정 수립 ㉖ 학습목표에 의한 체크 및 피드백 과정 수립 	
	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론		
제 6 주	1	[1] 강의주제 : 디자인에서 최적의 조직화 시스템	주교재 : p218-256 부교재 : p17-42
	2	[2] 강의목표 : 디자인에서 최적의 조직화 시스템 구성	
	3	[3] 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ㉔ 디자인 조직의 구성 요소들 및 작업의 특성에 따른 공간의 효율적 시스템 ㉕ 디자인의 다양한 도구와 설비 및 컴퓨터 시스템 ㉖ 응시와 발견[1] - 디자인에서 더하기의 원리란? 	
	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론		
제 7 주	1	[1] 강의주제 : 디자인을 위한 평가와 보호 방법	주교재 : p314-379 부교재 : p53-95
	2	[2] 강의목표 : 디자인을 위한 통제와 평가 보호의 방법론	
	3	[3] 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ㉔ 디자인을 위한 통제의 방법론 및 다양한 평가 ㉕ 우수한 디자인 보호를 위한 방법론 ㉖ 응시와 발견[2] - 디자인에서 더하기의 원리란? 	
	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론		
제 8 주	1	중간고사	
	2		
	3		
제 9 주	1	[1] 강의주제 : 한국 디자인의 역사 및 전통성 재발견	프린트물 부교재 : p99-104
	2	[2] 강의목표 : 한국 디자인 역사의 재해석의 근거와 의의	
	3	[3] 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ㉔ 한국 디자인 역사 및 전통 디자인의 의의 ㉕ 전통 의자의 흐름과 발견 ㉖ 성찰과 반성[1] - 디자인에서 빼기의 원리란? 	
	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론		
제 10 주	1	[1] 강의주제 : 전통성에 근거한 디자인의 역사성	프린트물 부교재 : p121-143
	2	[2] 강의목표 : 전통적 요소에 의한 현대 디자인의 역사	
	3	[3] 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ㉔ 전통적 디자인 요소의 일반론 및 현대적 재발견 ㉕ 다양한 분야에서의 전통성에 의한 디자인의 변화 ㉖ 성찰과 반성[2] - 디자인에서 빼기의 원리란? 	
	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론		
제 11 주	1	[1] 강의주제 : 전통성에 근거한 디자인의 변화와 미래	프린트물 부교재 : p155-194
	2	[2] 강의목표 : 전통적 요소에 의한 현대 디자인과 미래의 방향성	
	3	[3] 강의세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> ㉔ 전통적 디자인 요소의 현대적 재해석의 장.단점 ㉕ 전통을 응용한 미래의 디자인 방향 ㉖ 상상력과 창조력[1] - 디자인에서 곱하기의 원리란? 	
	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론		
제 12 주	1	[1] 강의주제 : 픽토그램과 심벌의 변천	프린트물
		[2] 강의목표 : 픽토그램과 심벌의 변천과 미래	부교재 : p195-225

	2	[3] 강의세부내용 : ㉞ 픽도그램과 심벌 역사	[과제2] 디자인 작품 선정 후 분석 결과 제출
	3	㉟ 픽도그램의 현대적 재해석 및 미래의 방향성 ㊱ 상상력과 창조력[2] - 디자인에서 곱하기의 원리란? [4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론, 발표	

제 13 주	1	[1] 강의주제 : 시대적 흐름을 담은 디자인 선정 후 토론 [2] 강의목표 : 전통성의 재해석을 한 현대적 디자인 선정 [3] 강의세부내용 :	프린트물 부교재 : p229-263
	2	㉞ 전통성을 재해석한 현대적 디자인 선정 ㉟ 디자이너의 사상과 철학 배경 ㊱ 다양한 시각을 통한 장.단점 파악 및 토론	
	3	㊲ 부분과 전체 그리고 어울림[1] - 디자인의 나누기 [4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론, 발표	

제 14 주	1	[1] 강의주제 : 미래의 디자인 경쟁 및 경영 시대 [2] 강의목표 : 디자인의 경쟁력 및 홍보 경영 [3] 강의세부내용 :	주교재 : p382-394 부교재 : p265-296
	2	㉞ 미래 디자인 세계화의 경쟁력 및 고유 브랜드 ㉟ 고유 브랜드의 세계화의 경영 마인드 ㊱ 부분과 전체 그리고 어울림[2] - 디자인의 나누기	
	3	[4] 수업방법 : 강의, 질의응답, 토론, 발표	

제 15 주	1	기말고사	
	2		
	3		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100%	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 강의, 질의응답, 토론 또는 발표

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 디자인분야의 시대적 흐름과 변천에 관련된 인터넷 자료 및 관련 서적, 픽도그램 관련 자료

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)