

학습과정의 수업목표

학습과정명	표준교육과정 교수요목
디 자 인 론	근대 디자인의 형성기에 나타난 현상, 사조 등의 이론적 배경을 파악한다. 특히 현대 디자인 운동을 계기로 여러 분야에서 일고 있는 포스트모더니즘 현상과 여러 커뮤니케이션 분야에서 발전되는 디자인의 현상들을 점검하고, 디자인의 시대 상황을 예측할 수 있는 능력을 배양시키기 위해, 본 교과목은 디자인 이론의 개념과 정의, 모던 디자인의 태동, 산업 발전과 엑스포의 시초, 미술공예운동, 새로운 양식의 탐색, 바우하우스, 유토피아적 모더니즘 디자인, Good Design 운동, 디자인의 대중화 시대, 다원주의와 반모더니즘 디자인, 무역전쟁과 디자인, 디자인과 새로운 역할, 디자인의 새로운 경향과 움직임 등으로 구성한다.
	수업목표
	디자인의 본질적인 소통 기능의 다양한 측면을 이론적으로 고찰하고 다양한 방법론적, 논리적, 철학적 사고가 가능한 인재를 양성한다. 디자이너는 시각문화를 창조해 나가는 주도자가 되어야 한다. 본 교과목은 창조적인 디자인 능력을 함양하기 위해 디자인의 본질적인 개념과 시각 디자인의 다양한 적용, 관련 분야와의 상호 관계를 학습한다. 아울러 시각 디자인 이해에 필요한 조형 이론을 소개함으로써 디자인의 실재적 효용성에 대한 학습 및 디자인 전개와 평가를 위한 기초를 습득하여 창의적인 아이디어를 떠올리고, 이를 성공적인 디자인물로 논리적으로 전개해나갈 수 있는 이론적 토대를 공고히 할 수 있다.

[디자인론의 수업계획서]

1. 강의개요

학습과정명	디자인론	학점	3학점	교강사	김현성	교강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실		수강대상	미술전공 교양	E-mail	

2. 교과목 학습목표

디자인의 본질적인 소통 기능의 다양한 측면을 이론적으로 고찰하고 다양한 방법론적, 논리적, 철학적 사고가 가능한 인재를 양성한다. 디자이너는 시각문화를 창조해 나가는 주도자가 되어야 한다. 본 교과목은 창조적인 디자인 능력을 함양하기 위해 디자인의 본질적인 개념과 시각 디자인의 다양한 적용, 관련 분야와의 상호 관계를 학습한다. 아울러 시각 디자인 이해에 필요한 조형 이론을 소개함으로써 디자인의 실재적 효용성에 대한 학습 및 디자인 전개와 평가를 위한 기초를 습득하여 창의적인 아이디어를 떠올리고, 이를 성공적인 디자인물로 논리적으로 전개해나갈 수 있는 이론적 토대를 공고히 할 수 있다.

3. 교재 및 참고문헌

교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
주교재	김상규	디자인론	누하	2013
참고문헌	이제식	디자인이 도대체 뭐지	도서출판미담북스	2014
	김상규	어바웃 디자인	아지	2011
	토마스 하우페	디자인, 한눈에 보는 흥미로운 디자인의 역사	예경	2005

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1주	1	1)강의주제: 오리엔테이션 및 디자인의 역사와 의의	OPENING 중간/기말 과제물 제출기한 공지
	2	2)강의목표: 강의 소개 3)강의세부내용: 교과목의 개요와 학습목표, 핵심내용 등을 제시하고 강의의 전체적인 흐름 및 수업방법, 과제 작성 시 주의사항과 평가방법 등을 소개한다.	
	3	4)수업방법: 수업진행방법에 관한 논의	
제 2주	1	1)강의주제: 디자인의 성립과 본질	주교재 10-37 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터
	2	2)강의목표: 디자인의 개념 학습 3)강의세부내용: 통상적인 디자인이라는 명칭을 넘어 디자인의 진정한 의미를 알아본다.	
	3	4)수업방법: 주교재 및 시청각 자료	
제 3주	1	1)강의주제: 디자인 개념의 변화	주교재 43-73 부교재1. 11-13 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터
	2	2)강의목표: 디자인의 변천사 학습 3)강의세부내용: 사회적 구조변화에 따른 디자인 개념의 변천사를 알아보고 새로운 디자인패러다임에 대하여 탐색한다.	
	3	4)수업방법: 주교재 및 시청각 자료	
제 4주	1	1)강의주제: 디자인의 조건 / 디자이너의 임무와 자세	시청각 자료/토론 수업 부교재1. 14-16 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터
	2	2)강의목표: 디자인과 디자이너에 관한 학습 및 토론 3)강의세부내용: 좋은 디자인의 조건과 새로운 사회에서 요구되는 디자인의 조건에 대한 탐색, 패러다임의 변화에 따른 디자이너의 사회적 윤리성 및 의무에 대하여 토론한다.	
	3	4)수업방법: 주교재 및 시청각자료 / 토론	
제 5주	1	1)강의주제: 디자인의 영역	주교재 67-78 부교재1. 17-53 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터
	2	2)강의목표: 디자인 영역 확장에 따른 문제해결의 다양한 접근 방법 모색 3)강의세부내용: 디자인의 분야에 대해 자세히 알아보고, 다양한 디자인분야에서 요구되는 문제해결을 위한 과학적, 논리적 접근 방법에 대하여 탐색한다.	
	3	4)수업방법: 주교재 및 시청각 자료	

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 6주	1	1)강의주제: 디자인 소통 2)강의목표: 디자인에서의 소통 방법 학습 및 토론	주교재 79-98/토론 수업 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터
	2	3)강의세부내용: 상징, 연상 등을 활용한 디자인의 소통방법에 대하여 탐색하고	
	3	토론해본다. 4)수업방법: 주교재 및 시청각 자료/토론 수업	
제 7주	1	중간고사	레포트 제출(전시관람후기) 디자인분야의 전시회 중 자유롭게 선택하여 관람 후 전시에 관한 분석 및 연구, 감상문을 제출한다. 평가항목 : 적합성(2점)/성실도(1점)/창의성(1점)/제출기한엄수(1점)
	2		
	3		
제 8주	1	1)강의주제: 창의적으로 관찰하기 2)강의목표: 고정관념 탈피	시청각 자료/부교재 부분 활용 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터
	2	3)강의세부내용: 창의적 관점을 갖기 위한 훈련을 통하여 디자인/회화에서의 창의성의 역할 수행과정에 대해 논의해본다.	
	3	4)수업방법: 시청각 자료	
제 9주	1	1)강의주제: 시각과 언어1 2)강의목표: 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 알아본다.	강의, 토론 및 실습 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등
	2	3)강의세부내용: 대상, 언어, 형태, 질감, 색의 이미지를 일관성 있게 연관시키는 훈련을 통하여 효과적으로 이미지를 전달하는 방법을 모색해본다.	
	3	- 이미지의 시각적/언어적 이미지로 구분하여 정보를 수집/정리하여 이미지맵을 구성한다. 4)수업방법: 시청각 자료 및 실습	
제10주	1	1)강의주제: 시각과 언어2 2)강의목표: 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 알아본다.	강의, 토론 및 실습 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등
	2	3)강의세부내용: 대상, 언어, 형태, 질감, 색의 이미지를 일관성 있게 연관시키는 훈련을 통하여 효과적으로 이미지를 전달하는 방법을 모색해본다.	
	3	- 이미지의 시각적/언어적 이미지로 구분하여 정보를 수집/정리하여 이미지맵을 구성한다. 4)수업방법: 시청각 자료 및 실습	

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제11주	1	1)강의주제: 시각과 언어3 2)강의목표: 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 알아본다.	강의, 토론 및 실습 빔프로젝트, PPT자료, 컴퓨터 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등
	2	3)강의세부내용: 대상, 언어, 형태, 질감, 색의 이미지를 일관성 있게 연관시키는 훈련을 통하여 효과적으로 이미지를 전달하는 방법을 모색해본다.	
	3	- 이미지의 시각적/언어적 이미지로 구분하여 정보를 수집/정리하여 이미지맵을 구성한다. 4)수업방법: 시청각 자료 및 실습	
제12주	1	1)강의주제: 선행학습의 총체적 실습1 2)강의목표: 대상선정 및 대상에 대한 조형정보 수집/정리	준비물 : 작업방법에 따라 선행 학습에 사용된 재료들을 자유롭게 준비 (스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등)
	2	3)강의세부내용: 선행 학습과정을 바탕으로 대상선정, 조형요소 분석(점,선,면, 재료) 의미 및 연관성(언어적 연관성) 등을 실습하여 과제를 완성한다.	
	3	4)수업방법: 시청각 자료 및 실습	
제13주	1	1)강의주제: 선행학습의 총체적 실습2 2)강의목표: 대상선정 및 대상에 대한 조형정보 수집/정리	준비물 : 작업방법에 따라 선행 학습에 사용된 재료들을 자유롭게 준비 (스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등)
	2	3)강의세부내용: 선행 학습과정을 바탕으로 대상선정, 조형요소 분석(점,선,면, 재료) 의미 및 연관성(언어적 연관성) 등을 실습하여 과제를 완성한다.	
	3	4)수업방법: 시청각 자료 및 실습	
제14주	1	1)강의주제: 선행학습의 총체적 실습3 2)강의목표: 대상선정 및 대상에 대한 조형정보 수집/정리	준비물 : 작업방법에 따라 선행 학습에 사용된 재료들을 자유롭게 준비 (스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등)
	2	3)강의세부내용: 선행 학습과정을 바탕으로 대상선정, 조형요소 분석(점,선,면, 재료) 의미 및 연관성(언어적 연관성) 등을 실습하여 과제를 완성한다.	
	3	4)수업방법: 시청각 자료 및 실습	

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제15주	1	기말고사 실습과제에 대한 프리젠테이션 및 토론	레포트 제출 (기존 제품디자인 분석 및 연구) - 주위의 기존 제품을 선택하여 그 디자인을 분석, 평가하고 자신만의 선호도와 이론 및 독창성을 바탕으로 재구성해본다.
	2		평가항목 : 적합성(2점)/성실도(1점)/창의성(1점)/제출기한엄수(1점)
	3		

5. 성적평가표

중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	10 %	20 %	10 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

강의/토론/실습

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

학습자에게 실습자료 준비 철저히 통보할 것

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

학습자의 실습자료 준비 미비 시에도 수업 가능하도록 강사가 여유 자료 준비할 것