

학습과정명	디자인론
표준교육과정 교수요목 및 학습목표	
표준교육과정 교수요목	학습목표
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 시대상황을 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.	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.
첨부자료	

학습과정명		디자인론		
학교 재		디자인론 /김상규 저/누하/2019.02		
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용				
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	주교재 목차	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	1) 강의주제: 오리엔테이션 2) 강의목표: 강의 소개 3) 강의세부내용: 교과목의 개요와 학습목표, 핵심내용 등을 제시하고 강의의 전체적인 흐름 및 수업방법, 과제 작성 시 주의사항과 평가방법 등을 소개한다. 4) 수업방법: 수업진행방법에 관한 논의		▶ 강의 계획서 ▶ 주교재(디자인론, 김상규 저) 및 부교재(디자인, 디자인론 송정희 저) 소개 ▶ 중간/ 기말 시험에 대한 공지 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 오리엔테이션 2) 강의목표: 디자인의 어원 및 디자인의 의의 3) 강의세부내용: 디자인 어원 및 디자인 의의에 대해서 간략하게 설명한다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답		▶ 과제 : 장식디자인의 계보 (레포트1)와 디자인 실기 작업노트 (레포트2)에 대해서 설명한다. (주제는 추후공지-8주차) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 디자인의 디자인 2) 강의목표: 하라켄야의 디자인 3) 강의세부내용: 현대 사회가 안고 있는 문제점들을 개선하고 바람직한 방향으로 이끌고 있는 디자인에 대해서 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을		▶ 동영상 : You Tube - <다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 1회 - 절제의 미 일본> https://www.youtube.com/ watch?v=MLSObTCydtc&li st=PL7DvCOF2jnrE7Myzs 15kb9B1swD3dlts - 기자재: 전자교탁시스템

		활용한 강의 및 질의응답, 동영상감상 *동영상감상 <다큐 클래식 ; 아시아, 디자인을 입다 1회- 절제의 미 일본>		(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 2 주	1	1) 강의주제: 디자인의 성립과 본질 2) 강의목표: 디자인의 개념 학습 3) 강의세부내용: 통상적인 디자인이라는 명칭을 넘어 디자인의 진정한 의미를 알아본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답	1. 이 해 (1) 왜 디자인인가? - 디자인을 대하는 태도 (2) 디자인 전쟁	▶ 교재의 범위 : p.10~33 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 디자인의 의미(개념) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 디자인의 성립과 본질 2) 강의목표: 디자인의 의미 3) 강의세부내용: 디자인의 광의적 개념과 디자인 개념의 변천사를 간략하게 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답	1. 이해 (3)White (4)Green (5)투명함	▶ 교재의 범위 : p.10~33 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 디자인의 개요 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 디자인의 성립과 본질 2) 강의목표: 디자인의 목적과 기능	1. 이해 (3)White (4)Green (5)투명함	▶ 교재의 범위 : p.10~33 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 디자인의 목적과 기능

		3) 강의세부내용: 디자인의 목적과 기능에 대해서 어떤 수행적 역할을 하는지 살펴본다. 또한, 디자인과 문화에 대해서도 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답		- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 3 주	1	1) 강의주제: 디자인 의 조건 2) 강의목표: 디자인의 필요조건 3) 강의세부내용: 굿 디자인의 필요조건에 대해서 알아본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답	2. 디자인의 의미 (1) 왜 디자인을 하는 가?	▶ 주교재 P 35-47 ▶ 부교재 P. 11-16 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 굿 디자인의 필요조건 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 디자인 개념의 변화 2) 강의목표: 디자인의 변천사 학습 3) 강의세부내용: 사회적 구조변화에 따른 디자인 개념의 변천사를 알아보고 새로운 디자인 패러다임에 대하여 탐색한다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의 및 질의응답	2. 디자인의 의미 (2) 디자인이란 무엇인가?	▶ 주교재 P 35-47 ▶ 부교재 P. 11-16 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 산업혁명과 디자인의 변화 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 디자인 개념의 변화	2. 디자인의 의미 (3) 디자인의 역사성과 사회성	▶ 주교재 P 35-47 ▶ 부교재 P. 152-153 ▶ 교재의 요약분과 교재

		2) 강의목표: 장식적 디자인 3) 강의세부내용: 19세기 말 - 20세기 초에 나타난 디자인 운동에 대해서 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의 응답		이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 장식적 디자인 - 모리스 공예운동 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 4 주	1	1) 강의주제: 디자인 개념의 변화 2) 강의목표: 장식적 디자인2 3) 강의세부내용: 식물 모티브를 차용한 유기적, 유동적, 환상적 장식에 대해서 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의 응답	2. 디자인의 의미 (3) 디자인의 역사성과 사회성	▶ 주교재 P. 35-47 ▶ 부교재 P. 80-93 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 장식적 디자인2 - 아르누보 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 디자인 개념의 변화 2) 강의목표: 장식적 디자인3 3) 강의세부내용: 비엔나 공방을 중심으로 미술과 생활의 연계를 강조한 종합적 디자인 운동에 대해서 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의 응답	2. 디자인의 의미 (3) 디자인의 역사성과 사회성	▶ 주교재 P35-47 ▶ 부교재 P. 168 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 장식적 디자인3 - 유케트스틸, 분리파 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 디자인의 조건 /	2. 디자인의 의미	▶ 시청각 자료/토론 수업

		디자이너의 임무와 자세 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. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 토론, 질의응답	(3) 디자인의 역사성과 사회성	※ 시청각자료- You tube <Design thinking: 사람과 사회를 생각하는 디자인의 새로운 생각>, <사람을 향한 디자인이란 이런 것-지식채널> ▶ 부교재; P172-183 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 5 주	1	1) 강의주제: 미래주의 2) 강의목표: 1차 세계대전 직전 이탈리아 중심의 혁신미술운동에 대해서 이해한다. 3) 강의세부내용: '새로운 시대의 미는 속도이다(기계주의의 예찬)'라는 주창한 미래주의에 대해서 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	3. 자본주의, 이데올로기 (2) 근대기에 꿈꾸었던 것들	▶ 주교재 P. 49-65 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 모던디자인의 양식탐색1(미래주의) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 절대주의 2) 강의목표: 감성의 절대적 순수성을 이해한다. 3) 강의세부내용: 러시아 혁명 시대에 말레비치가 창안한 기하학적 추상회화 대해서 살펴본다.	3. 자본주의, 이데올로기 (3) 오직 생산을 위하여	▶ 주교재 P. 49-65 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 모던 디자인의 양식 탐색1(절대주의) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답		
	3	1) 강의주제: 디자인의 영역 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. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	4. 논리, 과학, 연구 (1) 디자인이 사이언스인가? (2)과학적 체계; 인간공학, 방법론 (3)사용자 중심의 디자인	▶ 주교재 67-78 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 모던 디자인의 양식 탐색1(디자인의영역) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 6 주	1	1) 강의주제: 구성주의 2) 강의목표: 새로운 공간의 구성적 표현과 물질적 기계미학의 추구 3) 강의세부내용: 유리, 금속, 플라스틱 등 산업재료의 다양한 탐색과 활용을 통해 새로운 건축 공간형성을 살펴본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	3. 자본주의, 이데올로기	▶ 주교재 P. 49-65 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 모던 디자인의 양식 탐색2(구성주의) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 국제적 추상조각, 신조형주의 2) 강의목표: 러시아의 공리주의, 독일 나치의 미술 탄압과 데스틸의 창안	3.자본주의, 이데올로기	▶ 주교재 P. 49-65 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 모던 디자인의 양식 탐색2(국제적 추상조각, 신조형주의)

		3) 강의세부내용: 20년대 소비에트 미술계를 지배하는 공리주의 이념에 반대하는 미술가들의 독일망명으로 바우하우스 설립의 배경이 됨을 설명한다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답		- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 디자인 소통 2) 강의목표: 디자인에서의 소통 방법 학습 및 토론 3) 강의세부내용: 상징, 연상 등을 활용한 디자인의 소통방법에 대하여 탐색하고 토론해본다. 4) 수업방법 : 교재, PPT자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 토론 ※ 다음 차시에 실습준비물을 공지한다.(학습자 준비물 : 연필, 지우개, 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등등)	4. 논리, 과학,연구 (5). 기호, 의미, 소통	▶ 주교재 79-98 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※ 6주차제시 첫번째 레포트 제출 공지 (전시관람후기) 디자인분야의 전시회 중 자유롭게 선택하여 관람 후 전시에 관한 분석 및 연구, 감상문을 14주차에 제출한다. ※ 평가항목 : 적합성(2 점)/성실도(1점)/창의성 (1점)/제출기한엄수(1점)
제 7 주	1 2 3	중 간 고 사		필답고사
제 8 주	1	1)강의주제: 창의적으로 관찰하기 2) 강의목표: 고정관념 탈피 3) 강의세부내용: 창의적 관점을 갖기 위한 훈련을 통하여 디자인/회화에서의 창의성의 역할 수행과정에 대해 논의해본다.		▶ 시청각 자료- You tube<아니 이렇게 이런 생각을 ? 씹크빅 터지는 기발하고 창의적 광고들>,<창의력 높이는 4가지 테크닉 (관찰, 체크리스트,표현,두려움)> - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트,

		4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 토론	스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제 : 자연을 응용한 디자인 1 2) 강의목표 : 기초표현에서의 점의 개념 3) 강의세부내용 : 자연을 응용한 디자인을 골라 점묘법을 이용하여 작업을 한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.	▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제 : 자연을 응용한 디자인 2 2) 강의목표 : 기초표현에서의 점의 개념 3) 강의세부내용 : 기초디자인에서 고정관념을 탈피하면서 점 하나로 물체의 형태와 볼륨감을 나타내며, 점과 점 서로간의 간격으로 입체감과 공간감을 표현하는 중요한 수단임을 설명한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다. ※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.	▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 ※교습자는 반드시 실습이 끝나면 작품안에 날짜, 작품제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다. ※ 8주차제시 학습자는 실습시간에 했던 작품들을 시간 내에 완성하여 파일에 보관하고 14주차 모든 실습이 끝남과 동시에 제출한다. (두번째 레포트-포트폴리오)
제 9 주	1	1) 강의주제: 재미있는 발상과 표현의 다양한 접근방법	▶ 시청각자료-You tube<Optical Art story 옵티컬 아트 이야기>/ 부교재P.138 부분 활용

	2) 강의목표: 옵티컬 패턴의 활용 3) 강의세부내용 :옵티컬 패널으로 이미지를 형상화 하고, 시선을 집중시킬 수 있어 디자인에서 많이 활용되고 있음을 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답		- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
2	1) 강의주제: 재미있는 발상과 표현의 다양한 접근방법 2) 강의목표: 선의 다양한 변화 3) 강의세부내용: 기초디자인에서 선은 점이 이동하여 생긴 개념적 요소로 방향성과 속도감을 표현하는 가장 기본이며, 중요한 요소임을 설명한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다. ※선의 주제로 활용과 변화에 대한 예시 작을 통해 설명하고, 직선위주로 강의를 시작한다.		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등
3	1) 강의주제: 재미있는 발상과 표현의 다양한 접근 방법 2) 강의목표: 선을 이용하여 옵티컬 패턴 만들기		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 ※교습자는 반드시

		3) 강의세부내용: 선은 속도감과 방향성으로 작품에 힘을 실어준다. 그러므로 다양한 선의 변화는 작품을 재미있게 만들어 준다. 처음에는 복잡하게 느껴지지만 그 속에서 규칙과 선의 미학을 발견할 수 있다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다. ※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.		실습이 끝나면 작품안에 날짜, 작품제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.
제 10 주	1	1) 강의주제: 디자인 역사- 바우하우스1 2) 강의목표: 바우하우스의 이념과 사상에 대해서 이해한다. 3) 강의세부내용: 대량생산 체제에 맞는 기능적 양식 (합목적성, 기능성)을 추구하는 디자이너의 필요성을 인식한 바우하우스의 교육목표 및 교육체계에 대해서 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	제5장 현대의 산업디자인 1. 선진국의 디자인 산업 2. 유럽의 디자인 산업	▶ 부교재p.109-130 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 - 바우하우스 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 디자인 역사- 바우하우스2 2) 강의목표: 조형학교의 바우하우스에 대해서 이해한다. 3) 강의세부내용: 바우하우스의 시기별 특징에 대해서 설명한다.	제5장 현대의 산업디자인 1. 선진국의 디자인 산업 2. 유럽의 디자인 산업	▶ 부교재p.109-130 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 -조형학교의 바우하우스 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크),

제 11 주		4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답		화이트보드
	3	1) 강의주제: 아르데코 2) 강의목표: 아르데코(소비디자인)에 대해서 이해한다. 3) 강의세부내용: 모더니즘 디자인 운동이 전 세계로 퍼지면서 유럽과 미국에서 유행했던 아르데코에 대해서 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	제5장현대의 산업디자인 1. 선진국의 디자인 산업 2. 유럽의 디자인 산업	▶ 부교재p.109-130 ▶ 교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 -아르데코 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	1	1) 강의주제: 모던디자인의 흐름 2) 강의목표: 유럽중심의 기능주의(국제양식) 3) 강의세부내용: 1930년대 세계 각국의 근대 건축 기반을 마련하는 세 명의 작가를 설명한다. (르 꼬르뷔지에, 미스 반데 로에, 프랭크로이트 라이트) 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	제7장 디자인의 활동경향 6. 르 꼬르뷔지에 7. 안토니 가우디 9. 발터 그로피우스	▶ 부교재p.151-171 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 -유럽 중심의 기능주의(국제양식) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 모던디자인의 흐름 2) 강의목표: 미국중심의 기능주의 3) 강의세부내용: 1930년대 미국 공업 디자이너 1세대의 출현과		▶ 부교재p.151-171 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 -미국중심의 기능주의 - 기자재:

		상업적 모더니즘에 대해서 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답		전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 모던디자인의 흐름 2) 강의목표: 모던디자인의 위기 3) 강의세부내용:1960년대 소비문화, 기능주의 절정기와 1970년대 반 디자인의 출현을 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	5. 문화, 소비사회 제11장 디자인의 다변화 03. 친환경 디자인 04. 미래의 디자인	▶ 주교재 p.84-98 ▶ 부교재 p.172-186, 239-240 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 -모던디자인의 위기 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 12 주	1	1) 강의주제: 포스트모던-포스트모던 디자인 2) 강의목표: 포스트모던 디자인의 전반적인 흐름에 대해서 이해한다. 3) 강의세부내용: 모더니즘의 이념들이 만들어낸 부작용과 모순에 근본적인 문제제기와 총체적 비판에서 출현한 배경과 전반적인 흐름을 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	5. 문화, 소비사회- (1) 왜 디자인을 문화적 측면에서 논하는가 ? (2) 문화 연구 (3)포스트모던 디자인 (4)소비사회의 신화, 일상문화	▶ 주교재 p.84-98 ▶ 부교재 p.237-243 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용 -포스트모던 디자인 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 포스트모던- 포스트모던 디자인 2) 강의목표: 포스트모던 디자인의 예술적 특성에 대해서 이해한다.	5. 문화, 소비사회- (1)왜 디자인을 문화적 측면에서 논하는가? (2) 문화 연구 (3)포스트모던 디자인 (4)소비사회의 신화,	▶ 주교재 p.84-98 ▶ 부교재 p.237-243 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용-포스트모던 디자인

		3) 강의세부내용: 포스트모던 디자인의 예술적 특성이 현대 디자인에 어떤 영향을 끼쳤는지 도판을 보면서 비교 분석한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 질의응답	일상문화	- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	1) 강의주제: 포스트모던-포스트모던 디자인 2) 강의목표: 모던 디자인 vs 포스트모던 디자인을 이해한다. 3) 강의세부내용: 모던 디자인 vs 포스트모던 디자인의 특성을 두 그룹으로 나눠 토론한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 토론수업 ※토론 수업 때는 모던디자인과 포스트모던 디자인 두 그룹으로 나눠 자리배치를 하고, 교습자는 진행자로서 토론수업을 이끈다.	5. 문화, 소비사회- (1)왜 디자인을 문화적 측면에서 논하는가? (2) 문화 연구 (3)포스트모던 디자인 (4)소비사회의 신화, 일상문화	▶ 주교재 p.84-98 ▶ 부교재 p.237-243 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 활용-포스트모던 디자인 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※ 다음 차시에 실습준비물을 공지한다. (학습자 준비물 : 연필, 지우개, 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등등)
	제 13 주 1	1) 강의주제: 게슈탈트 심리학 2) 강의목표: 시각디자인의 원리 중 게슈탈트 법칙과 원리를 이해한다. 3) 강의세부내용: 시각디자인 실습에 앞서 게슈탈트 법칙과 원리를 설명한 후 실습을 시행한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 실습, 질의응답	제3장 디자인의 기초와 원리 1. 디자인의 요소 2. 디자인의 형태 3. 디자인의 원리	▶ 부교재 p.54-79 ▶ 부교재의 요약분과 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

2	1) 강의주제: 시각과 언어1 (픽토그램) 2) 강의목표: 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 알아본다. 3) 강의세부내용: 대상, 언어, 형태, 질감, 색의 이미지를 일관성 있게 연관시키는 훈련을 통하여 효과적으로 이미지를 전달하는 방법을 모색해 본다. - 이미지의 시각적/언어적 이미지로 구분하여 정보를 수집/정리하여 이미지맵을 구성한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 ※ 교습자는 반드시 실습이 끝나면 작품안에 날짜, 작품제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.
3	1) 강의주제: 시각과 언어2 (캘라그라피, 포스터) 2) 강의목표: 시각적 이미지와 언어적 이미지와의 관계를 알아본다. 3) 강의세부내용: 대상, 언어, 형태, 질감, 색의 이미지를 일관성 있게 연관시키는 훈련을 통하여 효과적으로 이미지를 전달하는 방법을 모색해 본다. - 이미지의 시각적/언어적 이미지로 구분하여 정보를 수집/정리하여 이미지맵을 구성한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구,		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 ※ 교습자는 반드시 실습이 끝나면 작품안에 날짜, 작품제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.

		붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다. ※실습이 끝나면 다음 차시의 준비물과 뒷정리를 공지한다.		
제 14 주	1	1) 강의주제: 색채 지각(색의 대비, 색채혼합) 2) 강의목표: 색의 대비와 색채혼합에 대해서 이해한다. 3) 강의세부내용: 주위 색의 영향을 받아 색의 색상, 명도, 채도 등이 달라 보이는 현상에 대해서 체계적으로 설명한다. 4) 수업방법 : 시청각 자료, LCD 프로젝트 + 전동 스크린을 활용한 강의, 실습		▶ 교재 이외의 도판으로 구성된 PPT 자료활용-기초디자인 (색채 대비, 색채혼합) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	1) 강의주제: 선행학습의 총체적 실습1 (색의 대비) 2) 강의목표: 대상선정 및 대상에 대한 조형정보 수집/정리 3) 강의세부내용: 선행학습과정을 바탕으로 대상선정, 조형요소 분석(점,선,면, 재료) 의미 및 연관성(언어적 연관성) 등을 실습하여 작품을 완성한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지, 가위, 연필, 지우개, 자, 칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 ※교습자는 반드시 실습이 끝나면 작품안에 날짜, 작품제목과 교습자의 사인이 반드시 들어가야 한다.
	3	1) 강의주제: 선행학습의 총체적 실습2 (색채혼합-감산혼합, 가산혼합,		▶ 예시작품 ▶ 학습자 준비물 : 스케치북, 색지, 잡지,

		병치혼합) 2) 강의목표: 대상선정 및 대상에 대한 조형정보 수집/정리 3) 강의세부내용: 선행학습과정을 바탕으로 대상선정, 조형요소 분석(점,선,면, 재료) 의미 및 연관성(언어적 연관성) 등을 실습하여 과제를 완성한다. 4) 수업방법 : 실습, 화구도구, 붙이는 용품, 개인이 준비한 실기도구를 이용하여 각자 개인(학습자) 작업을 한다.	가위, 연필, 지우개, 자칼, 풀, 포스터물감, 붓, 물통, 팔레트 등 ※전시 관람후기 (레포트1)제출 ※실습이 끝나면 했던 작품 들 모두 파일에 넣어서 포트폴리오로 제출한다.(레포트2)
제 15 주	1	기말고사	필답고사
	2		
	3		
첨부자료	① 현장실습 운영계획서(해당 학습과정에 한함)		

학습과정명	디자인론	
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.	
평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	[중간고사, 기말고사(각 30%점씩)] 1. 7주차(중간고사, 30점), 15주차(기말고사, 30점)에 배운 내용을 기반으로 시험문제를 출제함. 2. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 3. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. - 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다. 5. 객관식, 단답식, 서술형 등 문제유형의 다양성을 제시함. 6. 각 문항 당 1~2점을 부여하되 이 문항들 중 20%(2~6문항)는 문제의 난이도를 높이되 점수배점을 달리하여(2~5점) 배점의 형평성과 성적의 변별을 둔다. 7. 매 평가 결과에 대해 분석하고, 문제 난이도의 배점비율을 상(30%), 중(40%), 하(30%)로 설정하였는지 포괄적으로 파악하여, 30%의 기초 지식, 40%의 전공 관련 지식, 30%의 전공 심화에 대한 내용으로 학습자의 지식의 이해에 따라 정규분포가 형성되었는지 확인하여 추후 평가에 피드백 반영한다.
수시시험	5	수시평가 (5%) 1. 8~14주차 사이에 한번 진행한다. (미리 공지하지는 않는다.) 2. 수시평가 시험문제는 최소 3문제 이상, 최대 5문제 이하를 권장하며 시험문제는 5~10분 사이에 평가할 수 있는 간단한 퀴즈형식의 <단답형, (O , X) 등> 문제 유형을 제시하되, 그 이상의 시간이 소요되는 문제들은 중간 기말 정기평가에 출제 되도록 제한을 둔다. 3. 시험은 해당과목 교수님의 재량으로 시험일정을 맞추며 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행이 되어야 한다. 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 5. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다.
과제물	10	1. 6주차(중간고사 전), 8주차(기말고사 전), 총 2회(각 5%) 과제내용 및 제출기한을 안내하여 과제물을 제출토록 한다. 2. 과제물 제출 시 기관양식에 맞는 레포트 표지를 사용해야 하며 담당교수의 날인과 학생의 성명이 반드시 들어가야 한다. 3. 평가항목은 3개 이상 5개미만으로 기준을 둘 수 있으며, 과제 1개당 5%의 기준들을 맞추도록 한다. 4. 레포트 표지에는 교수가 정한 평가항목 (예: 내용의 구성, 적정성 혹은

		성실성 등)이 기입 하여야하며, 평가의 이해를 돕도록 한다. 또한 항목별 교수가 정한 평가기준배점과 부여된 담당교수의 평가점수를 기입하여 항목별 부여된 점수를 확인하고 객관성을 살펴 볼 수 있도록 피드백 한다.																									
수업참여도	25	- 출석(20%) - 1. 15주 중 출석 80%이상만 인정 2. 지각과 조퇴는 각 3회(3시간)시 결석 1시간으로 인정이 되어 출결에 반영 3. 교수 또는 강사의 부득이한 사정으로 인한 휴강 혹은 법정공휴일로 인한 휴강은 보강하여야 한다. - 수업기여도[참여, 태도, 토론, 성취](5%) - 1. 수업기여도의 경우, 수업 전반에 걸친 학생별 수업 참여도를 평가하는 항목으로 학생별 수업태도, 발표, 질문 횟수, 피드백 등의 개인별 학습 기여도를 볼 수 있다. 2. 참여(1점), 태도(1점), 토론(1점), 성취(2점)으로 적극적인 수업참여를 유도한다.																									
기타																											
■ 평가요소별 세부내역																		※ 실습평가서 점수는 기타에 작성									
정기평가(%)		수시시험(%)					과제물(%)				수업참여도(%)						기타 (그 밖에 평가요소 (%)		합계 (%)								
중간 고사	기말 고사	꼭지 시험	(돌발) 퀴즈	복습 시험	기타	리포트	번역	팀과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타											
30	30	5				10				20						5	100										
첨부자료																											