

2021학년도 편성

전공교과목 프로파일

미술체육대학 디자인공학과



조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



지역과 함께 100년, 학생과 함께 미래로!

교과목명	IOT융합디자인	교과목번호	42850	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김병욱				
교과목 개요 및 특징	사물인터넷 환경에서 IOT의 원리를 이해하고, SW, 센터, 모터 및 전기, 전자, 전자 관련부품, 아두이노, LED, 네오픽셀의 구동원리와 같은 응용전자전자기초지식을 습득								
교과목표	IOT기본지식의 습득 및 전기전자기초이론 학습을 통한 창의적 사고 배양								
교육내용 (강좌설명)	전기전자기초이론의 이해와, 센서 및 모터활용을 이해하고, 이를 바탕으로 창의공학설계의 창작안을 프로젝트로 진행하고 평가함								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲			▲		●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	융합적사고	분석자료를 종합적으로 판단하여 새로운 솔루션 제시						
	부역량1	창의적문제해결	창의적 발상을 위한 디자인 사고 기법과 적용						
	부역량2	협업능력	팀기반학습을 통한 디자인사고 능력 향상						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	융합적사고		실습		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	협업능력		팀기반학습		토의/토론		참여평가		
	1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.								
선수 필요 과목									

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	디자인사고	교과목번호	20049	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애				
교과목 개요 및 특징	창의적 사고와 복합문제 해결 능력을 지닌 디자이너 양성을 위한 디자인 기초지식습득과 창의적 발상 능력 함양. 디자인 및 창의성 이론(디자인 씽킹 기법), 디자인사 및 디자인 기초이론, 디자인사에 맞춰 3개의 창의 프로젝트(패턴 디자인, 제품디자인, 정보콘텐츠 디자인분야) 진행.								
교과목표	창의적 사고능력 함양과 디자인 기초지식 습득								
교육내용 (강좌설명)	디자인 역사에 맞춰 디자인 기초지식, 디자인 사고기법, 프로젝트를 진행. 교육은 3개 파트로 구성되어 팀프로젝트로 진행								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲			▲		●		
<p>* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.</p>									
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양		디자인 역사에 대한 학습을 통한 핵심 소양					
	부역량1	창의적문제해결		창의적 발상을 위한 디자인 사고 기법과 적용					
	부역량2	협업능력		팀기반학습을 통한 디자인사고 능력 향상					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		강의		문제기반학습		진단평가		
	창의적문제해결		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	협업능력		팀기반학습		토의/토론		참여평가		
<p>1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.</p>									
선수 필요 과목									

교과목명	디자인스케치	교과목번호	43885	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	1/1	이론/실습	이론+실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	정윤규

교과목 개요 및 특징
 디자인전문기양성을 위한 기본적인 표현능력을 학습하는 교과목으로 디자인핵심소양 향상을 목표로 진행되는 수업이며, 투시도법을 활용한 스케치, 디자인아이디어 및 조형표현, 디자인커뮤니케이션을 위한 기술을 학습함.

교과목표
 디자인 작업을 위한 스케치의 기초지식과 디자인 구체화를 위한 스케치 스킬 및 커뮤니케이션 방법을 학습함

교육내용 (강좌설명)
 디자이너의 제2언어이자 기본요소인 스케치의 개념 및 응용범위를 숙지한다. 디자인 실무 작업을 수행하는 과정에서 스케치를 통한 아이디어 도출과 커뮤니케이션, 조형적 표현력, 제품디자인 개발 응용력을 높이는데 학습의 목표로 함.

강좌유형
이론중심 실험·실습 실기 플립드러닝 온라인 팀티칭 외국어 교직 (1개 선택)

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】

전공능력										
핵심역량						전공특화능력				
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량			디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식				
		▲		▲			●			

* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기
 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기
 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)
	주역량	디자인핵심소양	표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현
	부역량1	창의적문제해결	현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출
	부역량2	의사소통	디자인 아이디어를 상대방에게 전달할 수 있는 스케치 표현력

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾	수업방법 ²⁾	역량평가방법 ³⁾	성적평가방법 ⁴⁾
	창의적문제해결	디자인씽킹	문제해결형시나리오	과제평가
	의사소통	토론	구두발표	과제평가
	디자인핵심소양	실습	포트폴리오	과제평가

1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.
 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.
 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.
 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.

선수 필요 과목

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	입체조형과 발상	교과목번호	44651	이수구분	전공 선택					
과목학점	2	편성 학년/학기	1/1	이론/실습	이론+실습					
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	임효선					
교과목 개요 및 특징	이론과 원리에 입각 한 다양한 형태와 구조를 이해하고, 기능과 관련하여 형태의 특성을 반영하기 위한 다양한 기법을 이해									
교과목표	기본 Formgiving과정을 학습하고 이해하며, 이를 바탕으로 복잡한 Formgiving으로 확장하는 과정 이해									
교육내용 (강좌설명)	(1) Formgiving의 이론과 실천에 관한 세미나 프레젠테이션 (2) 기본 Formgiving 프로젝트의 프레젠테이션 (3) 복잡한 Formgiving 프로젝트의 프레젠테이션									
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)									
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】									
	전공능력									
	핵심역량							전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●	▲		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.										
전공능력 개발 목표	전공능력					전공능력 개발 목표(성취수준)				
	주역량	디자인핵심소양			표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현					
	부역량1	융합적사고			분석자료를 종합적으로 판단하여 새로운 솔루션 제시					
	부역량2	창의적문제해결			현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾			역량평가방법³⁾			성적평가방법⁴⁾	
	디자인핵심소양		실습			포트폴리오			과제평가	
	융합적사고		실습			구두발표			과제평가	
	창의적문제해결		디자인씽킹			문제해결형시나리오			과제평가	
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.										
선수 필요 과목										

교과목명	컴퓨터그래픽스2D	교과목번호	42849	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	1/1	이론/실습	이론+실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김희중

교과목 개요 및 특징	초급 디자이너를 위한 2D 그래픽 디자인능력 학습, 포토샵 일러스트레이터 툴 활용 능력, 응용 표현 및 아이디어 발상 등을 학습함.
----------------	---

교과목표	2D 그래픽 툴 활용 및 응용을 학습함.
------	------------------------

교육내용 (강좌설명)	포토샵, 일러스트레이터를 활용한 2D 그래픽스 학습. 스케치를 통한 아이디어 도출 및 디지털 구현 과정에서의 숙달을 학습의 목표로 함.
----------------	---

강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)
------	---

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】									
전공능력									
핵심역량							전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲				●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)		
	주역량	디자인핵심소양	디지털기기를 활용하여 아이디어와 조형표현을 할 수 있는 능력		
	부역량1	정보분석활용	표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현 능력		
	부역량2	창의적문제해결	현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출하는 능력		

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾	수업방법²⁾	역량평가방법³⁾	성적평가방법⁴⁾
	디자인핵심소양	실습	포트폴리오	과제평가
	정보분석활용	사례기반학습	구두발표	과제평가
	창의적문제해결	디자인씽킹	문제해결형시나리오	과제평가
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.				

선수 필요 과목	컴퓨터그래픽스2D (42849)
----------	-------------------

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	디자인색채	교과목번호	36953	이수구분	전공 선택			
과목학점	2	편성 학년/학기	1/2	이론/실습	이론+실습			
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애			
교과목 개요 및 특징	디자인 분야에서 중요한 역할을 담당하는 색채(색채의 인지적 효과, 상징, 색채 체계 등)에 대한 이해와 디자인 개발 과정에서 개발 목적에 맞게 색채계획을 효과적으로 수립하고 적용 할 수 있는 능력 함양. 색에 대한 이해 과정과 적용 과정(제품에서의 색채 계획과 정보 콘텐츠에서 색채 계획)으로 구성. 이해, 적용과정을 통해 자신만의 컬러 팔레트 제작.							
교과목표	디자인 색채에 대한 이해와 제품디자인 및 정보 콘텐츠 디자인 분야에서의 색채 활용 능력 향상							
교육내용 (강좌설명)	디자인에서 색채의 역할(인지적 효과, 상징) 및 색 체계에 대해 숙지하고, 제품 디자인과 정보콘텐츠 디자인 분야에서 색채 활용 능력 함양하기 위한 프로젝트 진행							
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)							
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】							
	전공능력							
	핵심역량				전공특화능력			
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량			
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력 시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲	▲			●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.								
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양	디자인분야에서 색채의 효과와 색체계 등에 대한 이해와 적용					
	부역량1	창의적문제해결	제품과 정보 콘텐츠에 부합한 색채 적용능력					
	부역량2	정보분석활용능력	트렌드에 부합한 색채적용을 위한 정보 분석 및 활용 능력					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾	수업방법²⁾	역량평가방법³⁾	성적평가방법⁴⁾				
	디자인핵심소양	프로젝트 기반학습	포트폴리오	진단평가				
	창의적문제해결	프로젝트 기반학습	포트폴리오	과제평가				
	정보분석활용능력	프로젝트 기반학습	보고서	과제평가				
	1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.							
선수 필요 과목								

교과목명	디지털드로잉	교과목번호	43884	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	정윤규				
교과목 개요 및 특징	그래픽 프로그램과 타블릿을 이용하여 디지털 드로잉 능력을 학습함. 디자인 실무를 수행하는 과정에서 디지털 드로잉을 통한 아이디어 스케치와 표현력 및 산업디자인 개발 능력을 높이는데 학습의 목표로 함.								
교과목표	디자인 시안을 완성하기 위해 실무에서 보다 효율적이고 빠르게 드로잉 할 수 있는 디지털 드로잉 기법을 학습의 목표로 함.								
교육내용 (강좌설명)	아이디어 스케치부터 2D 최종 디자인 시안까지의 프로세스를 그래픽 프로그램과 타블릿을 활용하는 표현력을 학습함. 또한 디자인 실무의 필수요소인 디지털 드로잉 된 시안을 협업용 패널로 구성하여 커뮤니케이션 할 수 있는 능력을 학습함.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량				전공특화능력				
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량				
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲		▲			●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	정보활용능력	디지털기기를 활용하여 아이디어와 조형표현을 할 수 있는 능력						
	부역량1	디자인핵심소양	표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현 능력						
부역량2	창의적문제해결	현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출하는 능력							
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	정보활용능력		사례기반학습		구두발표		과제평가		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인스케치 (43885)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	컴퓨터그래픽스3D	교과목번호	42853	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	강창연				
교과목 개요 및 특징	디자인의 기초적 요소인 3D 그래픽의 개념 및 응용범위를 숙지하고, 그래픽 작업을 수행하는 과정에서 3D MODELING을 활용한 제품개발 응용력을 높이는데 학습의 목표로 함.								
교과목표	디자인 그래픽 작업이 가능하도록 3D 그래픽의 기초과정 학습함.								
교육내용 (강좌설명)	3D MODELING을 통해 입체조형을 이해하고, 디자인하고 하는 대상을 3D TOOL을 활용하여 표현하도록 함.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	▲	▲	
		●							
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양		표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현					
	부역량1	창의적문제해결		현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출					
	부역량2	융합적사고		디자인아이디어를 상대방에게 전달할 수 있는 표현력					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	창의적문제해결		디자인 씽킹		포트폴리오		과제평가		
	디자인핵심소양		실습		구두발표		과제평가		
	융합적사고		사례기반학습		학습자 자기진단		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	컴퓨터그래픽스2D (42849)								

교과목명	타이포그래픽스	교과목번호	42862	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김희중				
교과목 개요 및 특징	디자이너의 필수 학습 과제인 타이포그래피에 대해 개념, 응용 학습, 서체 선택, 서체 개발 등으로 문자를 활용한 디자인의 훈련을 목표로 함.								
교과목표	2D 그래픽 작업 중 서체 응용 및 제작 실습을 통해 학습함.								
교육내용 (강좌설명)	일러스트레이터를 활용한 벡터 활용 이해, 자간 행간 문단의 구조 등의 타이포그래피 이해, 타이포를 활용한 디자인 응용표현.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲				●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양		디지털기기를 활용하여 아이디어와 조형표현을 할 수 있는 능력					
	부역량1	정보분석활용		표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현 능력					
	부역량2	창의적문제해결		현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출하는 능력					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
	정보분석활용		사례기반학습		구두발표		과제평가		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	컴퓨터그래픽스2D (42849)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	편집디자인테크닉	교과목번호	42868	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	전은경				
교과목 개요 및 특징	편집디자인의 기초이론을 바탕으로 편집구성요소(그리드, 타이포그래피, 이미지, 컬러)의 특징과 시각적 기능을 이해하고, 실제로 인쇄물을 제작함으로써 실무에서 활용할 수 있는 지식을 습득함								
교과목표	편집디자인 프로그램을 학습하고, 출판을 위한 프로젝트의 기획·디자인·인쇄과정을 통해 편집디자인의 전반적인 프로세스를 경험								
교육내용 (강좌설명)	편집디자인의 실무를 경험해보는 과목으로 내용의 명확한 전달을 위해 편집구성요소를 조절하여 가독성을 높이고, 중요정보를 강조하는 방법을 학습함								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	▲	▲	
			●						
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	정보분석활용	편집물에 들어갈 내용을 분석하여 정보의 위계 파악						
	부역량1	디자인핵심소양	정보의 중요도에 따라 디자인 요소를 시각적으로 배열						
	부역량2	융합적사고	편집물의 목적, 독자, 판형, 제본형식 등을 고려한 디자인						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	정보분석활용		프로젝트기반학습		포트폴리오		과제평가		
	디자인핵심소양		프로젝트기반학습		포트폴리오		과제평가		
	융합적사고		실습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	타이포그래픽스 (42862)								

교과목명	3D CAID	교과목번호	42859	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	이론+실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	강창연

교과목 개요 및 특징
 디자인의 기초적 요소인 3D 그래픽의 개념 및 응용범위를 숙지하고, 그래픽 작업을 수행하는 과정에서 3D 컴퓨터를 활용한 제품개발 응용력을 높이는데 학습의 목표로 한다. 디자인을 개발하는데 필수적인 요소인 디자인개발 능력과 함께 이를 표현하는 테크닉을 기를 수 있도록 하여, 학생 스스로 디자인하는 대상을 체계적으로 고민하여 설계부터 외관의 마감까지 표현할 수 있도록 한다.

교과목표
 솔리드 방식의 디자인과 곡면을 응용하여 설계와 외관을 완성하도록 한다.

교육내용 (강좌설명)
 3D TOOL활용에서 중급 MODELING 기법을 배우고 활용한다.

강좌유형
이론중심 실험·실습 실기 플립드러닝 온라인 팀티칭 외국어 교직 (1개 선택)

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】

전공능력									
핵심역량							전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
	▲	●					▲		

* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기
 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기
 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)	
	주역량	창의적문제해결	문제점 해결 방안의 방법 및 난이도에 따른 표현력	
	부역량1	디자인핵심소양	디자인아이디어를 상대방에게 전달할 수 있는 표현력	
	부역량2	자기관리	지속적인 연습 복습을 통한 Tool활용 능력 향상	

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾	수업방법 ²⁾	역량평가방법 ³⁾	성적평가방법 ⁴⁾
	창의적문제해결	디자인 씽킹	포트폴리오	과제평가
	디자인핵심소양	실습	구두발표	과제평가
	자기관리	사례기반학습	학습자가진단	과제평가

1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.
 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.
 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.
 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.

선수 필요 과목

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	디지털디자인기초	교과목번호	45369	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애				
교과목 개요 및 특징	정보 콘텐츠 디자인 제작을 위한 기초 능력 배양을 위해 Visual Communication technique 능력 함양을 목표로 함. Visual Communication 능력 함양을 위해 크게 Image Literacy와 Wayfinding System 프로젝트 진행, 세부적으로 Design Semiotics, Storyboard, Metaphor, Matte Painting Technique, Icon Design, Manual Design 등을 진행.								
교과목표	디지털 디자인 제작을 위한 기초능력 향상								
교육내용 (강좌설명)	Visual Communication 능력 함양을 위해 콘텐츠 메시지를 그래픽으로 표현하는 프로젝트와 디지털 콘텐츠의 내비게이션에 활용되는 아이콘 등을 제작하는 프로젝트로 진행								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량			전공특화능력					
	자기주도역량	창의융합역량		배려봉사역량					
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲	▲					●	
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	융합적사고	정보 콘텐츠 메시지의 효과적 시각 표현을 위한 예술적·인문학적 사고능력						
	부역량1	창의적문제해결	메시지 표현을 위한 창의적 접근과 표현 능력						
	부역량2	정보분석활용	정보 콘텐츠 메시지 표현을 위한 주제에 관한 정보 분석 능력과 메시지로 전환 능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	융합적사고		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	정보분석활용		팀 기반학습		보고서		참여평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씹킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자가진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인사고								

교과목명	디자인방법론	교과목번호	25133	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	이론+실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김희중

교과목 개요 및 특징
 디자인개발프로세스에 사용될 수 있는 기법으로서 문제의 인식-디자인개발목표설정-디자인컨셉개발-디자인개발의 전 단계에 대한 기법을 실습을 통해 습득함으로써, 창조적 디자인개발 능력을 배양한다.

교과목표
 디자인방법론에 대한 기법 이해와 활용능력 배양

교육내용 (강좌설명)
 디자인방법론을 학습하고 실제 사례를 적용하여 디자인솔루션 제시

강좌유형
이론중심 실험·실습 실기 플립드러닝 온라인 팀티칭 외국어 교직 (1개 선택)

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】

전공능력									
핵심역량							전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		●	▲				▲		

* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기
 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기
 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)	
	주역량	창의적문제해결	새로운 디자인솔루션의 제시	
	부역량1	정보분석활용	선행자료의 분석 및 디자인방향설정	
	부역량2	디자인핵심소양	아이디어의 표현능력	

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾	수업방법 ²⁾	역량평가방법 ³⁾	성적평가방법 ⁴⁾
	창의적문제해결	디자인씽킹	문제해결형시나리오	과제평가
	정보분석활용	사례기반학습	구두발표	과제평가
	디자인핵심소양	실습	포트폴리오	과제평가

1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.
 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.
 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.
 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.

선수 필요 과목 컴퓨터그래픽스2D (42849), 컴퓨터그래픽스3D (42853)

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	비주얼프로그래밍	교과목번호	38879	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애				
교과목 개요 및 특징	디지털 콘텐츠 제작을 위한 프로그래밍 기초 과정으로 이미지, 영상 및 미디 컨트롤 프로그램 등의 프로그래밍 기술을 습득하고, 이를 활용해 그래픽 요소를 컨트롤링(애니메이션 원리, 오브젝트 제어 등) 할 수 있는 인터랙티브 콘텐츠 제작에 필요한 기초 능력 배양								
교과목표	정보 콘텐츠 디자인 분야에 활용되는 애니메이션 제작, 오브젝트 제어를 활용한 콘텐츠 제작 능력 향상								
교육내용 (강좌설명)	애니메이션과 오브젝트 제어 원리에 대해 숙지하고, 프로그램 활용능력 함양을 위한 2개 프로젝트 진행(재현동화, 디지털 주제 콘텐츠)								
강좌유형	□이론중심 ■실험·실습 □실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체코】								
	전공능력								
	핵심역량			전공특화능력					
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량				
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
▲		▲					●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기									
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기									
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	정보 콘텐츠 제작에 기본이 되는 애니메이션 및 오브젝트 제어를 위한 프로그래밍 능력						
	부역량1	창의적문제해결	효과적인 애니메이션 및 오브젝트 제어를 위한 문제해결능력(프로그래밍)						
	부역량2	리더십	오픈소스 프로그램 활용 및 새로운 콘텐츠 발굴을 위한 주도적 학습역량						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	리더십		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.									
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씹킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.									
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.									
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목									

교과목명	렌더링&드로잉1	교과목번호	39261	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	정윤규				
교과목 개요 및 특징	제품디자인 뿐만 아니라, 환경디자인, 생활용품, 레저용품 등 다양한 산업 전반의 디자인을 다뤄 보면서 아이디어 스케치부터 최종 스케치 시안 프로세스를 통해 디자인 실무에서 필수로 요구되는 드로잉 능력을 학습함.								
교과목표	산업디자인에서 이뤄지는 다양한 주제를 다뤄보며 디자인 시안을 완성하기 위한 실무 스케치 및 렌더링 능력을 높이는데 학습의 목표로 함. 또한 스케치시안으로 팀원과 명확한 커뮤니케이션을 하고 최종시안으로 발전시켜 나갈 수 있는 실무 능력을 학습의 목표로 함.								
교육내용 (강좌설명)	제품, 환경, 생활, 레저, 사무용품 등의 다양한 산업디자인 주제를 아이디어 스케치부터 최종디자인 스케치까지 실무 능력을 함양. 스케치를 통해 실무에서 필요로 하는 커뮤니케이션과 협업을 할 수 있는 능력을 높이는 학습. 디자인 조형감을 높일 수 있는 소프트목업 제작 학습.								
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●		
		▲		▲					
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기									
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기									
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양		표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현					
	부역량1	창의적문제해결		디자인 대상에 맞는 조형표현과 아이디어를 발전 할 수 있는 표현					
	부역량2	의사소통		디자인아이디어를 상대방에게 전달할 수 있는 표현력					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		과제평가		
	의사소통		토론		구두발표		과제평가		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.									
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.									
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.									
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인스케치 (43885), 디지털드로잉 (43884)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로필

교과목명	인포그래픽스	교과목번호	42861	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	심미희				
교과목 개요 및 특징	정보디자인에 있어 정보를 구조화 하고 시각화 하는 부분은 가장 기본이 되는 부분입니다. 정보를 구조화 하는 방법을 알려주고 정량적 정보, 정성적 정보에 대한 시각화의 사례들을 제시 하고 개인별 주제를 정하여 직접 실습해보므로써 정보시각화에 대한 이해를 돕고 능력을 향상 시킬 수 있도록 합니다.								
교과목표	데이터와 정보의 차이를 분명히 하고 가치 있는 정보의 가공과 함께 정보콘텐츠 제작이 가능한 수준의 정보시각화 능력을 향상 시키는데 목표로 함								
교육내용 (강좌설명)	데이터들을 수집하여 가치 있는 정보를 가공하기 위한 방법을 습득하여 정량적 정보, 정성적 정보에 대한 시각화를 실습								
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●		
		▲	▲						
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양		정보시각화를 기반으로 한 콘텐츠 제작					
	부역량1	정보분석활용		정보 구조화에 대한 이해					
	부역량2	창의적문제해결		정량적 정성적 정보시각화에 대한 이해 요구					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습(연습)		문제해결형 시나리오		참여평가		
	정보분석활용		디자인씽킹		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		사례연구		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	컴퓨터그래픽스2D (42849), 타이포그래픽스 (42862), 편집디자인테크닉 (42868)								

교과목명	제품디자인기초	교과목번호	45365	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김병욱				
교과목 개요 및 특징	제품디자인 입문과정으로 제품디자인 아이디어 발상과 구체화에 대한 기본적인 프로세스를 실습한다.								
교과목표	제품디자인의 아이디어발상 기법이해, 아이디어 스케치 능력향상, 디자인조형의 다양성 획득방식이해								
교육내용 (강좌설명)	간단한 기능의 제품을 기능기반, 형태기반, 재료기반, 기술기반으로 다양한 디자인접근을 통하여 제품 디자인에 대한 기본적인 원리와 기법을 실습을 통하여 배양함.								
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		●	▲				▲		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	창의적문제해결	다양한 디자인대안의 제시						
	부역량1	디자인핵심소양	디자인조형의 발상						
	부역량2	정보분석활용	최신 디자인트렌트 정보 획득						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 1)		수업방법 2)		역량평가방법 3)		성적평가방법 4)		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		과제평가		
	정보분석활용		사례기반학습		구두발표		과제평가		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목									

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	디자인그래픽스	교과목번호	44653	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김희중				
교과목 개요 및 특징	비트맵 기반 디자인 심화 능력 배양 및 기초적인 UX 디자인 개념 이해. 와이어프레임과 프로토타이핑을 통한 UX 디자인의 이해를 학습목표로 함.								
교과목표	UX 디자인에 대한 이해가 가능하도록 설계부터 프로토타이핑까지 실습함.								
교육내용 (강좌설명)	포토샵을 활용한 2D 조형을 이해하고, 사용자 분석 및 XD를 통한 UX 프로토타이핑 실습.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
			▲	▲			●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	디지털기기를 활용하여 아이디어와 조형표현을 할 수 있는 능력						
	부역량1	정보분석활용	표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현 능력						
	부역량2	의사소통	커뮤니케이션을 통한 문제 해결 능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
	정보분석활용		사례기반학습		구두발표		과제평가		
	의사소통		실습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	컴퓨터그래픽스2D (42849)								

교과목명	렌더링&드로잉2	교과목번호	39265	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	정윤규				
교과목 개요 및 특징	제품디자인 뿐만 아니라, 환경디자인, 생활용품, 레저용품 등 다양한 산업 전반의 디자인을 다뤄 보면서 아이디어 스케치부터 최종 스케치 시안 프로세스를 통해 디자인 실무에서 필수로 요구되는 드로잉 능력을 학습함.								
교과목표	산업디자인에서 이뤄지는 다양한 주제를 다뤄보며 디자인 시안을 완성하기 위한 실무 스케치 및 렌더링 능력을 높이는데 학습의 목표로 함. 또한 스케치시안으로 팀원과 명확한 커뮤니케이션을 하고 최종시안으로 발전시켜 나갈 수 있는 실무 능력을 학습의 목표로 함.								
교육내용 (강좌설명)	제품, 환경, 생활, 레저, 사무용품 등의 다양한 산업디자인 주제를 아이디어 스케치부터 최종디자인 스케치까지 실무 능력을 함양. 스케치를 통해 실무에서 필요로 하는 커뮤니케이션과 협업을 할 수 있는 능력을 높이는 학습. 디자인 조형감을 높일 수 있는 소프트목업 제작 학습.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲		▲			●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현						
	부역량1	창의적문제해결	디자인 대상에 맞는 조형표현과 아이디어를 발전 할 수 있는 표현						
	부역량2	의사소통	디자인아이디어를 상대방에게 전달할 수 있는 표현력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		과제평가		
	의사소통		토론		구두발표		과제평가		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	렌더링&드로잉1 (39261), 디자인스케치 (43885), 디지털드로잉 (43884)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	모션그래픽디자인	교과목번호	42874	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/2	이론/실습	실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애				
교과목 개요 및 특징	2차원과 3차원 아트웍으로 표현된 그래픽 요소와 타이포를 조화롭게 활용한 역동적인 모션그래픽 영상물 제작을 위한 이해력과 표현력을 향상. 본 교과는 모션그래픽 기본원리와 테크닉 습득 과정구성. 테크닉 습득 과정은 3개의 프로젝트(정보 콘텐츠의 모션 타이틀, 모션 인트로 영상, 콘텐츠의 주제영상) 진행								
교과목표	정보 콘텐츠 디자인 분야에 활용되는 모션 그래픽에 대한 이해와 활용 능력 향상								
교육내용 (강좌설명)	모션(Motion Animation) 원리에 대해 숙지하고, 활용능력 함양을 위한 3개 프로젝트 진행(정보 콘텐츠의 모션 타이틀, 모션 인트로 영상, 콘텐츠의 주제영상)								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량			전공특화능력					
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
▲		▲					●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	정보 콘텐츠 특징에 부합한 모션 애니메이션에 대한 이해와 모션 그래픽 제작능력						
	부역량1	창의적문제해결	정보 콘텐츠의 메시지 표현을 위한 모션 애니메이션과 이펙트 제작 능력						
	부역량2	리더십	모션 그래픽 트렌드를 파악하고 새로운 트렌드를 주도할 수 있는 능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	디자인핵심소양		프로젝트 기반학습		포트폴리오		진단평가		
	창의적문제해결		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	리더십		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디지털디자인기초, 비주얼프로그래밍								

교과목명	정보디자인	교과목번호	37947	이수구분	전공 선택			
과목학점	3	편성 학년/학기	2/2	이론/실습	이론+실습			
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	류시천			
교과목 개요 및 특징	정보분석기법에 대한 이해를 토대로 디지털미디어 환경에서 활용 가능한 7가지 정보디자인 표현 방식 학습							
교과목표	정보조직화기법 이해							
교육내용 (강좌설명)	1. 선형구조, 병렬구조, 웹 구조, 중첩구조, 공간 줌 구조, 매트릭스 구조로 명명되는 7가지의 정보 조직화 방법을 학습 2. 정보조직화기법을 적용한 인터랙티브 정보디자인 결과물 완성							
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)							
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】							
	전공능력							
	핵심역량			전공특화능력				
자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	▲	
		●	▲					
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.								
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	창의적문제해결	정보조직화구성모델 7가지 학습 및 적용					
	부역량1	정보분석활용	LATCH를 활용한 정보분석 기법 이해					
부역량2	디자인핵심소양	Learning by Doing(확산적 사고 -> 수렴적 사고 -> 디자인 해결안 제시) 적용						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 1)		수업방법 2)		역량평가방법 3)		성적평가방법 4)	
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		주별 프로젝트 결과물 발표		프로젝트 결과물 합산	
	정보분석활용		문제기반학습(PBL)		주별 프로젝트 결과물 발표		프로젝트 결과물 합산	
	디자인핵심소양		디자인씽킹		주별 프로젝트 결과물 발표		프로젝트 결과물 합산	
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.								
선수 필요 과목	인포그래픽스							

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	브랜드개발전략	교과목번호	44656	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	이진렬				
교과목 개요 및 특징	브랜드의 구성요소를 파악하고, 브랜드개발접근법을 학습하며, 이를 바탕으로 다양한 사례조사를 실시하고, 학습한 브랜드개발접근법을 활용하여 실제로 브랜드개발을 진행함으로써, 브랜드개발의 전 과정을 이해하고 개발실무능력을 배양한다.								
교과목표	브랜드 구성요소를 이해하고 브랜드개발프로세스 실습을 통해 브랜드 개발 능력 함양								
교육내용 (강좌설명)	브랜드의 개념, 브랜드 구성요소, 브랜드의 유형, 브랜드개발 프로세스								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량				전공특화능력				
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량				
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲	●					▲	
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	정보분석활용	다양한 정보를 분석하고 해석하는 능력						
	부역량1	창의적문제해결	새로운 아이디어의 제시 능력						
	부역량2	융합적사고	분석된 정보와의 관계를 분석하여 솔루션 제시						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	정보분석활용		사례기반학습		사례연구		과제평가		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결시나리오		과제평가		
	융합적사고		실습		구두발표		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인스케치 (43885), 디지털드로잉 (43884)								

교과목명	제품디자인스튜디오	교과목번호	45366	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	이진렬				
교과목 개요 및 특징	선행디자인개발을 위해 경제, 사회, 문화, 기술 등의 현상 등의 변화를 분석하여 이해하는 능력을 키우고, 이를 바탕으로 디자인개발을 추진하는 과정을 학습한다.								
교과목표	경제, 사회, 문화, 기술적 이해를 바탕으로 한 선행디자인 제안 과정을 습득함								
교육내용 (강좌설명)	새로운 소재, 새로운 기술, 새로운 라이프스타일 분석 및 이를 바탕으로 한 디자인제안								
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량				전공특화능력				
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량				
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲					●	▲	
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기									
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기									
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	디자인아이디어의 시각적 표현능력						
	부역량1	정보분석활용	다양한 정보를 분석하고 해석하는 능력						
	부역량2	창의적문제해결	새로운 디자인솔루션 제시능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습(연습)		문제해결형 시나리오		참여평가		
	정보분석활용		디자인씽킹		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		사례연구		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.									
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.									
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.									
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	입체조형과 발상 (44651), 컴퓨터그래픽스3D (42853)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	제품디자인트렌드연구	교과목번호	44654	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	2/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	임효선				
교과목 개요 및 특징	제품군과 산업군에 따른 특정 제품의 유형에 있어서 과거로부터 현재까지의 디자인의 흐름을 파악하고, 향후 제품을 사용하는 사용자의 상황이 정치, 경제, 사회, 문화, 기술 등의 현상 등의 변화에 따라 달라지는 욕구를 예측함으로써 미래지향적인 디자인개발을 추진할 수 있는 능력을 함양								
교과목표	제품디자인 분야의 트렌드를 이해력과 응용력을 높여 사용자의 라이프스타일에 대한 시나리오 작성과정에서 일반적으로 간과될 수 있는 사회 전반의 현상에서 디자인개발의 단서를 발견하고 미래의 디자인 트렌드를 선도할 수 있는 인사이트 요소를 탐색하여 이를 디자인개발로 연결할 수 있는 능력을 배양								
교육내용 (강좌설명)	제품디자인과 연관된 트렌드로서 Silver design, Universal design, Responsible design, Sustainable(eco) design, Ubiquitous & Interaction, Affordance design, Bionic design, Retro design에 대해 이해하고, 디자인의 트렌드 및 사용자의 라이프스타일을 탐색하는 과정의 프로세스를 통해 미래지향적인 제품 개발을 진행하는 과정으로 학습								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲				●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	새로운 제품을 개발하는데 있어 시대의 변화를 예측하고 활용						
	부역량1	정보분석활용	디자인 관련된 트렌드별 이해 및 흐름 분석을 위한 학습						
	부역량2	창의적문제해결	과거의 단서를 활용하고 미래를 예측하여 문제를 해결						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		디자인씽킹		문제해결형시나리오		교육내용평가2		
	정보분석활용		사례기반학습(TBL)		사례연구		과제평가		
	창의적문제해결		문제기반학습(PBL)		보고서		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인색채, 컴퓨터그래픽스3D								

교과목명	디자인재료와생산공정	교과목번호	44652	이수구분	전공 선택			
과목학점	2	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	이론+실습			
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	육진우			
교과목 개요 및 특징	디자이너가 알아야 할 다양한 재료들과 재료마다 다른 각각의 생산공정에 대해 알아보고 특히, 산업 분야에서 많이 사용되는 플라스틱, 금속, 유리 및 나무 재료에 대한 개요와 특징, 가공법 및 성형방법, 종류 및 생산공정에 대하여 학습하고 토론하며 재료에 대한 지식을 습득함.							
교과목표	다양한 재료를 알맞게 사용할 수 있도록 재료의 특징 및 생산, 가공방법에 대하여 익힌다.							
교육내용 (강좌설명)	예시를 통해 특정 제품의 재질에 대한 정보와 지식을 습득하고, 각 제품에 맞는 재질과 가공방법을 통해 새로운 제품을 개발한다.							
강좌유형	□이론중심 ■실험·실습 □실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)							
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】							
	전공능력							
	핵심역량				전공특화능력			
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량			
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력 시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲	▲			●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기								
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기								
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.								
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양	제품의 사용성을 확인하여 적합한 재질을 선정할 수 있다.					
	부역량1	창의적문제해결	제품에 사용된 소재에 대한 문제점을 찾고 변경할 수 있다.					
	부역량2	정보분석활용	제품 분야에 맞는 정보를 수집하여 활용할 수 있다.					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾	
	디자인핵심소양		프로젝트기반학습		포트폴리오		과제평가	
	창의적문제해결		프로젝트기반학습		포트폴리오		과제평가	
	정보분석활용		프로젝트기반학습		사례연구		과제평가	
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.								
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.								
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.								
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.								
선수 필요 과목	제품디자인기초 (45365), 제품디자인스튜디오 (45366)							

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	서비스디자인	교과목번호	44655	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	1/3	이론/실습	실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	미정				
교과목 개요 및 특징	서비스 디자인은 제품·콘텐츠에 대한 사용자의 니즈와 사용 과정에서 발생하는 유·무형의 상호 작용을 고려하여 총체적인 과정과 시스템을 디자인하는 과정. 인간 중심 디자인 개발을 위한 디자인 방법과 도구에 대해 학습하고, 유·무형의 서비스 요소를 가시화 할 수 있는 디자인 능력 함양.								
교과목표	사용자의 니즈를 충족할 수 있는 유·무형의 서비스 요소를 통합적으로 디자인하는 능력 함양								
교육내용 (강좌설명)	서비스 디자인의 이론과 2개의 프로젝트로 구성. 서비스 디자인을 이해하는 프로젝트(서비스 디자인 사례 분석으로 역기획서 작성)와 서비스를 디자인하는 프로젝트(의료, 공공, 은행, 쇼핑 등의 서비스 디자인)로 구성.								
강좌유형	□이론중심 ■실험·실습 □실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량			전공특화능력					
	자기주도역량	창의융합역량		배려봉사역량					
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲		▲				●	
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기									
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기									
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	융합적사고	제품·콘텐츠에서 유·무형의 사용자 니즈를 파악하고, 통합적으로 문제에 대한 해결안을 제시할 수 있는 사고능력						
	부역량1	창의적문제해결	사용자의 경험 기반의 문제해결안을 제시할 수 있는 능력과 새로운 사용자 경험을 창출 할 수 있는 창의력 함양						
부역량2	의사소통	통합적 서비스 디자인을 제시하기 위한 사용자의 니즈파악 능력과 통합적 해결안을 제시하기 위한 디자인 전문 분야간 협업 및 소통 능력 함양							
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	융합적사고		프로젝트기반학습		포트폴리오		진단평가		
	창의적문제해결		디자인 씽킹		문제해결형 시나리오		과제평가		
	의사소통		팀기반학습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.									
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.									
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.									
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인사고, 디자인방법론								

교과목명	인터랙티브디자인	교과목번호	43881	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	이론+실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김병욱

교과목 개요 및 특징
 뉴 미디어에 적용할 수 있는 새로운 인터페이스 환경을 개발할 수 있는 기본 기술을 습득하여, 기초적인 프로토타입을 개발하는 과목

교과목표
 본 교과목은 디자이너에게 필요한 인터랙션 디자인의 개념적, 기술적 환경의 이해를 바탕으로 이를 새로운 컴퓨팅 환경에 적극적으로 대응하기 위한 새로운 인터페이스 제작 능력을 배양시키는데 그 목표가 있다.

교육내용 (강좌설명)
 프로젝트기반의 인터랙티브 시스템 설계에서 제작까지의 전 과정을 반응형 LED 시스템개발에 적용하여 직접 체험함

강좌유형
이론중심 실험·실습 실기 플립드러닝 온라인 팀티칭 외국어 교직 (1개 선택)

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】

전공능력									
핵심역량							전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲				●		

* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기
 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기
 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)	
	주역량	디자인핵심소양	프로토타입 제작능력	
	부역량1	창의적문제해결	현재의 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 도출	
	부역량2	정보분석활용	정보자료의 습득 및 활용능력(GitHub)	

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾	수업방법 ²⁾	역량평가방법 ³⁾	성적평가방법 ⁴⁾
	창의적문제해결	디자인씽킹	문제해결형시나리오	과제평가
	정보분석활용	사례기반학습	구두발표	과제평가
	디자인핵심소양	실습	포트폴리오	과제평가

1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.
 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.
 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.
 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.

선수 필요 과목
 IOT융합디자인 (42850)

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	정보디자인리더십	교과목번호	44657	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애				
교과목 개요 및 특징	정보콘텐츠상에서 최근의 기술과 기법을 활용하여 일상생활에 필요한 정보콘텐츠를 개발함으로써 인간생활에 유익한 도움이 될 수 있는 현실적인 디자인 개발 추진. 정보 콘텐츠 분야에서 최근 기술 및 기법 분석, 콘텐츠 제작을 위한 데이터분석 및 디자인 솔루션 도출, 분석을 통한 디자인 개발 진행								
교과목표	정보 콘텐츠 분야에서의 니즈를 파악하고, 분석을 통한 디자인 솔루션 도출								
교육내용 (강좌설명)	정보 콘텐츠 분야의 동향분석, 시장의 요구를 선택하고 그에 맞는 솔루션 도출을 위한 분석과 디자인 개발 진행(2회 진행)								
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량				전공특화능력				
	자기주도역량	창의융합역량		배려봉사역량					
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
		▲	▲						●
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기									
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기									
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인리더십	정보 콘텐츠 분야에서 트렌드, 기술, 니즈를 파악하고 새로운 솔루션을 모색하는 능력						
	부역량1	창의적문제해결	사용자 니즈를 충족하고, 문제를 해결할 수 있는 문제해결능력						
	부역량2	정보분석활용	콘텐츠의 메시지 전달 및 정보 전달을 위한 정보 분석 및 활용 능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인리더십		프로젝트 기반학습		포트폴리오		진단평가		
	창의적문제해결		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
	정보분석활용		프로젝트 기반학습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.									
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.									
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.									
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	컴퓨터그래픽스2D, 인포그래픽스, 브랜드개발전략								

교과목명	제품디자인리더십	교과목번호	44654	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	이론+실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	임효선

교과목 개요 및 특징	창의적 문제해결의 결과물을 공모전과 비헨스 등의 채널에 시도하여 대외적 인증을 확보할 수 있도록 전략적 방법을 학습
-------------	--

교과목표	창의적인 문제해결 과정을 통한 결과물을 다양한 채널을 통해 대외적 검증을 시도함으로써 학습자의 성장가능성과 방향성을 탐색하는 것을 목표로 향후 4차산업 분야를 선도할 수 있는 디자인 리더로서의 능력을 향상
------	--

교육내용 (강좌설명)	기존 국내·외 공모전과 비헨스, 핀터레스트의 우수사례를 분석하고, 매트릭스를 활용한 문제를 도출한 내용을 차별화된 아이디어로 구체화하여 다양한 채널에 참여하여 인증하여 대외적 공신력을 확보
-------------	---

강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)
------	---

전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
●		▲	▲						▲
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)		
	주역량	리더십	문제해결을 위한 끈기와 결과물을 글로벌 채널로 확산		
	부역량1	창의적문제해결	개발아이템의 문제를 진단하고 해결방안을 모색		
	부역량2	정보분석활용	기존 우수작품 사례분석을 통한 방향설정		

전공능력별 수업방법/역량평가/성적평가 방법	전공능력 ¹⁾	수업방법 ²⁾	역량평가방법 ³⁾	성적평가방법 ⁴⁾
	리더십	디자인씽킹	구두발표	교육내용평가2
	창의적문제해결	문제기반학습(PBL)	문제해결형시나리오	과제평가
	정보분석활용	사례기반학습(TBL)	사례연구	과제평가
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.				

선수 필요 과목	제품디자인트렌드연구 (40287), 디자인방법론 (25133), 제품디자인스튜디오 (45366)
----------	---

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	제품디자인프로세스	교과목번호	45367	이수구분	전공 선택					
과목학점	2	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	이론+실습					
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	이진렬					
교과목 개요 및 특징	디자인개발대상제품에 대하여, 경쟁제품 자료조사, 사회적 환경 자료조사, 소비자 의견조사를 수행하고, 포지셔닝 맵을 활용하여 경쟁우위를 가질 수 있는 USP(Unique Selling Point)를 개발하고, 이를 바탕으로 디자인개발을 추진한다.									
교과목표	자료의 분석방법 이해와 분석방법을 활용한 USP제시									
교육내용 (강좌설명)	자료의 분석방법을 이해하고 이를 활용하여 USP를 제시하는 전체 과정에 대한 학습									
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)									
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】									
	전공능력									
	핵심역량						전공특화능력			
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식				
		●	▲				▲			
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.										
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	창의적문제해결		새로운 디자인솔루션을 제시할 수 있는 능력						
	부역량1	정보분석활용		표현하고자 하는 대상에 대한 시각적 표현 능력						
	부역량2	디자인핵심소양		디지털기기를 활용하여 아이디어와 조형표현을 할 수 있는 능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾			
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		과제평가			
	정보분석활용		사례기반학습		구두발표		과제평가			
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가			
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.										
선수 필요 과목	제품디자인기초 (45365), 디자인방법론 (25133)									

교과목명	콘텐츠디자인	교과목번호	45370	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	류시천				
교과목 개요 및 특징	디지털콘텐츠디자인 개발에 필요한 전체 프로세스 이해하고 광주전남 유형문화자원에 대한 교육 및 홍보 콘텐츠를 개발								
교과목표	각 단계별 디지털콘텐츠디자인 개발 프로세스 체득: 콘텐츠 목표(Contents Objectives), 사용자 요구(Users' Needs) 분석, 콘텐츠 요구사항(Contents Requirements) 적용, 인포메이션 아키텍처(Information Architecture), 내비게이션 디자인(Navigation Design), 비주얼 디자인(Visual Design)								
교육내용 (강좌설명)	팀 구성(1팀당 3~4명), 팀별 디지털콘텐츠개발 주제 선정, 디지털콘텐츠개발 프로세스 단계별 완성, 학기 말 최종 결과물 발표								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		●			▲			▲	
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	창의적문제해결	역사적, 사회적 이슈에 대한 정보콘텐츠화 실현						
	부역량1	협업능력	디자이너로서의 삶의 성취에 관한 라이프 로드맵 완성						
	부역량2	융합적사고	정보이력서 및 자기소개서 작성						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		졸업작품 완성도		주별 발표 결과물 합산		
	협업능력		프로젝트기반학습(PJBL)		라이프 로드맵 완성도		최종 결과물		
	융합적사고		프로젝트기반학습(PJBL)		정보이력서, 자기소개서 완성도		최종 결과물		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	인포그래픽스								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	3D프로토타이핑	교과목번호	43880	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	3/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김병욱				
교과목 개요 및 특징	제품디자이너에게 요구되는 3차원 프로토타이핑 제작 기법 및 관련 제작도구 운용방법 실습								
교과목표	다양한 3차원 프로토타이핑 기법을 이해하여 목적에 부합하는 프로토타이핑 제작기술을 익힘								
교육내용 (강좌설명)	컴퓨터 기반 3D 설계기법과 3D 프린팅 모델링 수정기법, 3D 프린팅을 위한 gcode제작기법, 3D 프린터 운영기법, 프로토타이핑을 위한 메카니즘이해 및 모델링 기법, 레이저컷팅 머신의 이해 및 사용 방법 및 설계기법, 워킹 프로토타입을 위한 설계기법								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●		
		▲	▲						
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	다양한 3차원형상의 프린팅						
	부역량1	창의적문제해결	다양한 재료와 제작도구의 활용능력						
	부역량2	정보분석활용	새로운 조형기법탐색						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		진단평가		
	정보분석활용		사례기반학습		구두발표		과제평가		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자가진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	제품디자인스튜디오 (45366), 제품디자인프로세스 (45367)								

교과목명	디지털영상제작	교과목번호	42879	이수구분	전공 선택
과목학점	2	편성 학년/학기	3/2	이론/실습	실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애

교과목 개요 및 특징
 디지털 정보 콘텐츠의 주제 영상 제작에 필요한 기획-촬영-편집 프로세스에 관한 제반 이론과 기술을 학습. 프로젝트 중심으로 영상에 대한 이해, 효과적인 영상 제작을 위한 영상제작 원리 및 표현기법, 영상 기획 및 제작 능력 함양

교과목표
 디지털영상제작 프로세스에 대한 이해와 제작능력 향상

교육내용 (강좌설명)
 정보콘텐츠 분야의 주제, 홍보 영상 제작에 필요한 기획-촬영-편집 프로세스에 관한 이론과 실습(2개의 영상 기획 및 제작 프로젝트 진행)

강좌유형
이론중심 실험·실습 실기 플립드러닝 온라인 팀티칭 외국어 교직 (1개 선택)

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】

전공능력									
핵심역량							전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲			▲			●	

* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기
 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기
 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)	
	주역량	융합적사고	디지털 영상의 효과적인 메시지 전달을 위한 사회·문화·기술 등에 대한 이해와 접근 능력	
	부역량1	창의적문제해결	디지털 영상의 메시지 전달을 위한 영상 기획/편집 능력과 스토리 구성 능력	
	부역량2	협업능력	영상 촬영 및 편집과정에 필요한 협업능력	

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾	수업방법 ²⁾	역량평가방법 ³⁾	성적평가방법 ⁴⁾
	융합적사고	프로젝트기반학습	포트폴리오	진단평가
	창의적문제해결	디자인 씽킹	문제해결형 시나리오	과제평가
	협업능력	팀기반학습	포트폴리오	과제평가

1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.
 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.
 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.
 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.

선수 필요 과목 디지털디자인기초, 모션그래픽디자인

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	메카니즘디자인	교과목번호	43879	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	3/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	육진우				
교과목 개요 및 특징	메카니즘디자인(Mechanism Design)은 제품을 디자인 할 때 외형에 치중하여 놓칠 수 있는 내부구조와 양산에 필요한 제작지식을 배우고, 제품의 재질과 표면표현방법을 연구하여 단순히 외형만 디자인하는 것을 넘어서, 제작방식과 조립방법을 고려하며 디자인을 완성시킬 수 있다.								
교과목표	제품 분석 및 사례를 통해, 제품에 대한 작동원리 및 구조를 이해하고 새로운 디자인에 적용할 수 있다.								
교육내용 (강좌설명)	제품을 디자인할 때, 외부의 디자인적 요소와 내부의 구조적 요소를 이해하고, 제품의 특징 및 사용 목적에 맞는 재질을 선정하여 구조를 설계할 수 있다.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량							전공특화능력	
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●	▲	
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	제품의 사용목적에 맞는 구조를 이해하고 디자인할 수 있다.						
	부역량1	융합적사고	제품의 외부형태에 맞는 내부의 형태를 디자인할 수 있다.						
	부역량2	정보분석활용	제품 분야에 맞는 정보를 수집하여 활용할 수 있다.						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	디자인핵심소양		프로젝트기반학습		포트폴리오		과제평가		
	융합적사고		프로젝트기반학습		구두발표		과제평가		
	정보분석활용		프로젝트기반학습		사례연구		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	디자인재료와생산공정 (44652)								

교과목명	정보콘텐츠프로젝트	교과목번호	45371	이수구분	전공 선택
과목학점	3	편성 학년/학기	3/2	이론/실습	실습
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	한지애

교과목 개요 및 특징
정보디자인(2학년 2학기), 디지털 콘텐츠 디자인 기초(3학년 1학기) 교과목에서 학습한 정보디자인, 디지털콘텐츠 개발 프로세스에 대한 이해를 바탕으로 교육콘텐츠 개발을 위한 주제를 선정하여 게임을 적용한 디지털 교육 콘텐츠를 개발

교과목표
디지털 정보콘텐츠 기획부터 제작까지 스스로 진행할 수 있는 능력 함양. 개별적인 인터랙티브 인포그래픽 또는 디지털 정보콘텐츠를 개발

교육내용 (강좌설명)
G-Learning 기반의 교육 콘텐츠 개발 프로젝트 진행(콘텐츠 개발 기획서 제작과 디지털 교육 콘텐츠 개발 프로젝트)

강좌유형
이론중심 실험·실습 실기 플립드러닝 온라인 팀티칭 외국어 교직 (1개 선택)

【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】

전공능력									
핵심역량							전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲					●	

* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기
* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기
* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.

전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)	
	주역량	융합적사고	선수과목들에서 함양한 콘텐츠 제작능력을 토대로 콘텐츠 특성에 맞게 콘텐츠 기획, 제작	
	부역량1	창의적문제해결	사용자의 니즈를 반영한 콘텐츠 개발 능력/ 창의력	
	부역량2	정보분석활용	게임콘텐츠 및 유사콘텐츠 분석능력과 교과 특성에 따른 게임요소 적용능력	

전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 1)	수업방법 2)	역량평가방법 3)	성적평가방법 4)
	융합적사고	프로젝트기반학습	포트폴리오	과제평가
	창의적문제해결	디자인씽킹	포트폴리오	과제평가
	정보분석활용	사례기반학습	보고서(수시)	과제평가

1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.
2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.
3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.
4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.

선수 필요 과목 정보디자인, 비주얼프로그래밍, 디지털디자인기초

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	제품개발기획	교과목번호	36987	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	3/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	이진렬				
교과목 개요 및 특징	제품개발기획은 신제품개발을 위한 기획과정으로, 신제품개발기획과정의 학습을 목표로 하며, 선행기술조사, 제품환경 분석, 시장환경 분석을 바탕으로 신제품개발을 추진하며, 개발된 제품에 대한 디자인특허출원과정까지의 학습을 포함한다.								
교과목표	RFP작성 능력 확보, 제품개발기획능력 함양, 디자인특허출원능력 함양								
교육내용 (강좌설명)	리서치를 바탕으로 한 RFP작성과 제품개발기획 과정 및 디자인특허출원 실습								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량			전공특화능력					
	자기주도역량	창의융합역량		배려봉사역량					
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
			▲					▲	●
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인리더십	선행디자인을 제시하는 능력						
	부역량1	정보분석활용	다양한 정보를 분석하고 해석하는 능력						
부역량2	융합적사고	분석된 정보와의 관계를 분석하여 솔루션 제시							
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인리더십		토의 및 토론		문제해결형 시나리오		과제평가		
	정보분석활용		사례기반학습		디자인씽킹		과제평가		
	융합적사고		실습		구두발표		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	제품디자인프로세스 (45367)								

교과목명	제품디자인프로젝트	교과목번호	45368	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	3/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	김병욱				
교과목 개요 및 특징	프로젝트 기반 디자인프로세스를 이해하고, 이를 실습함으로써 디자인 각 단계별 디자인기법을 습득한다.								
교과목표	디자인 프로세스의 각 단계별 목표와 단계별 디자인 기법의 이해와 이를 활용한 결과의 도출								
교육내용 (강좌설명)	디자인 프로세스의 이해, 디자인 방법론, 디자인 조형 기법, 시장조사기법, 아이디어 발상과 조형, 디자인을 통한 시장 전략								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲				●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력			전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	디자인핵심소양		시스템수준의 디자인 컨셉설정능력					
	부역량1	창의적문제해결		독창적 디자인 대안의 제시					
	부역량2	정보분석활용		최신의 소비자, 기술, 재료, 디자인 트렌트 분석활용					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	창의적문제해결		디자인씽킹		문제해결형시나리오		진단평가		
	정보분석활용		사례기반학습		구두발표		진단평가		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		진단평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	제품디자인프로세스 (45367)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	지식디자인	교과목번호	42878	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	3/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	심미희				
교과목 개요 및 특징	정보디자인과 지식디자인의 차이를 분명하게 하는데 기본적인 목적을 가지고 있습니다. 기존에 정량적 정보 시각화에 익숙한 학생들에게 지식디자인의 기본적인 이해와 함께 정성적, 인문학적 정보를 어떻게 구조화하고 시각화 할 것이냐에 대한 수업을 진행합니다.								
교과목표	정성적, 인문학적 정보를 소재로 하여 새로운 지식 창출이 가능한 콘텐츠 제작을 목표로 함								
교육내용 (강좌설명)	1. 정보디자인과 지식디자인의 차이 2. 지식디자인의 이해 3. 실습								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
		▲	▲				●		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	지식디자인에 대한 정확한 이해를 요구합니다.						
	부역량1	정보분석활용	개인별 프로젝트를 진행하면서 주제에 적합한 콘텐츠를 제작 할 수 있는 기획력을 키웁니다.						
부역량2	창의적문제해결	다양한 정보와 지식을 분석하여 주제에 적합한 소재들에 대한 분석과 활용을 목표로 합니다.							
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습(연습)		문제해결형 시나리오		참여평가		
	정보분석활용		디자인씽킹		포트폴리오		과제평가		
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		사례연구		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	인포그래픽스 (42861)								

교과목명	디자인포트폴리오	교과목번호	43878	이수구분	전공 선택	
과목학점	2	편성 학년/학기	1/4	이론/실습	실습	
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	미정	
교과목 개요 및 특징	3년 동안 제작한 디자인 결과물들을 취업하고자 하는 분야에 맞게 분석하고, 자신의 아이덴티티를 효과적으로 나타낼 수 있도록 전략을 수립. 포트폴리오 제작 기법(Portable & Digital Portfolio)에 대해 학습하고, 자신의 작품을 효과적으로 전달 할 수 있는 구성 및 표현 기법에 대해 학습.					
교과목표	디자인 시장 및 트렌드에 부합한 포트폴리오 제작 방법과 아이디어이션과 취업을 목표로 한 포트폴리오 제작					
교육내용 (강좌설명)	희망하는 분야의 디자인 시장 및 트렌드 분석, 포트폴리오 제작을 위한 아이디어이션 과정, Portable & Digital Portfolio 기획 및 제작으로 구성.					
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)					
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】					
	전공능력					
	핵심역량			전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량	
	리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력 시민의식
		▲	▲			●
	* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.					
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)			
	주역량	디자인핵심소양	3년간의 디자인 결과물들을 자신의 아이덴티티를 강조할 수 있도록 구성(정보디자인)하고, 중요내용을 중심으로 표현(편집디자인, 타이포그래피)하는 능력			
	부역량1	자기관리	취업하고자 하는 분야에 대한 목표 설정과 자신에 대한 정확한 이해와 준비			
	부역량2	창의적문제해결	자신의 아이덴티티와 디자인 결과물을 강조하거나 보완 할 수 있는 창의적 사고 능력			
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾	
	디자인핵심소양		사례기반 학습		포트폴리오	
	자기관리		디자인 씽킹		구두발표	
	창의적문제해결		문제기반 학습		포트폴리오	
	1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.					
선수 필요 과목	제품트랙 : 제품디자인프로세스, 제품디자인프로젝트 정보콘텐츠 트랙 : 콘텐츠디자인, 정보콘텐츠프로젝트					

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	정보콘텐츠캡스톤디자인1	교과목번호	45124	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	4/1	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	류시천				
교과목 개요 및 특징	정보콘텐츠디자인 분야 개별 졸업작품 완성								
교과목표	인문, 사회, 과학 분야의 지식을 정보디자인과 연결시킨 정보콘텐츠 졸업작품 지도 및 완성								
교육내용 (강좌설명)	디지털 정보콘텐츠 전문가로 발돋움하기 위한 개별 졸업작품을 진행한다. 작품 제작을 위한 상황의 인식, 문제의 분석, 문제의 종합, 개념적 모델링, 실제적 모델링 과정을 거쳐 창의적인 졸업작품을 제작을 마무리한다.								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식			
▲		●					▲		
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	창의적문제해결	역사적, 사회적 이슈에 대한 정보콘텐츠화 실현						
	부역량1	리더십	디자이너로서의 삶의 성취에 관한 라이프 로드맵 완성						
	부역량2	디자인핵심소양	정보이력서 및 자기소개서 작성						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		졸업작품 완성도		주별 발표 결과물 합산		
	리더십		프로젝트기반학습(PJBL)		라이프 로드맵 완성도		최종 결과물		
	디자인핵심소양		프로젝트기반학습(PJBL)		정보이력서, 자기소개서 완성도		최종 결과물		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	인포그래픽스								

교과목명	제품캡스톤디자인1	교과목번호	45123	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	4/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	이진렬				
교과목 개요 및 특징	리서치, 제품개발기획, 제품디자인프로세스, 제품디자인프로젝트에서 학습한 내용을 포괄하여 새로운 디자인을 제안하고, 도면 및 목업작업 진행								
교과목표	디자인개발의 전 과정을 이해하며, 양산 이전단계까지의 새로운 디자인을 제안								
교육내용 (강좌설명)	제품리서치, 선행기술 분석을 바탕으로 하여 제품디자인프로세스의 내용을 충실하게 적용하여 새로운 디자인을 제안하는 디자인프로젝트 진행								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●	▲	▲
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	디자인의 시각적 표현능력						
	부역량1	융합적사고	분석된 정보와의 관계를 분석하여 솔루션 제시						
	부역량2	디자인리더십	선행디자인을 제시하는 능력						
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		참여평가		
	융합적사고		실습		구두발표		과제평가		
	디자인리더십		토의 및 토론		문제해결형 시나리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	제품디자인프로젝트 (45368)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	제품캡스톤디자인2	교과목번호	45125	이수구분	전공 선택				
과목학점	3	편성 학년/학기	4/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	이진렬				
교과목 개요 및 특징	리서치, 제품개발기획, 제품디자인프로세스, 제품디자인프로젝트에서 학습한 내용을 포괄하여 새로운 디자인을 제안하고, 도면 및 목업작업 진행								
교과목표	디자인개발의 전 과정을 이해하며, 양산 이전단계까지의 새로운 디자인을 제안								
교육내용 (강좌설명)	제품리서치, 선행기술 분석을 바탕으로 하여 제품디자인프로세스의 내용을 충실하게 적용하여 새로운 디자인을 제안하는 디자인프로젝트 진행								
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input checked="" type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량						전공특화능력		
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역량		디자인 핵심소양	융합적 사고
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	●	▲	▲
* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.									
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인핵심소양	디자인의 시각적 표현능력						
	부역량1	융합적사고	분석된 정보와의 관계를 분석하여 솔루션 제시						
부역량2	디자인리더십	선행디자인을 제시하는 능력							
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾		
	디자인핵심소양		실습		포트폴리오		참여평가		
	융합적사고		실습		구두발표		과제평가		
	디자인리더십		토의 및 토론		문제해결형 시나리오		과제평가		
1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씹킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자가진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.									
선수 필요 과목	제품캡스톤디자인1 (45123), 제품디자인프로젝트 (45368)								

교과목명	취업세미나	교과목번호	44852	이수구분	전공 선택				
과목학점	2	편성 학년/학기	4/2	이론/실습	이론+실습				
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	임효선				
교과목 개요 및 특징	현대 사회에서 디자인의 중요성, 새로운 디자인 방법, 디자인 분야의 최근 이슈, 디자이너로서의 사회적 책무 등에 대한 연구와 토의를 통해 디자인 분야에 대한 학식을 넓히고 향후 사회를 보다 긍정적으로 변화시킬 수 있는 디자이너로서의 자질과 역량을 강화								
교과목표	디자이너로서 사회에서 필요로 하는 역량에 대해 이해하고 졸업 및 진학 그리고 진로에 대해 준비할 수 있는 기회를 마련하여 취업에 대한 전략적인 접근을 지원함								
교육내용 (강좌설명)	4학년 마지막학기로 졸업요건에 대한 준비와 취업을 위한 포트폴리오 준비 및 플랫폼 탑재 그리고 진학 등 전반적 진로탐색을 중심으로 진행하여 취업을 준비함								
강좌유형	□이론중심 □실험·실습 ■실기 □플립드러닝 □온라인 □팀티칭 □외국어 □교직 (1개 선택)								
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】								
	전공능력								
	핵심역량			전공특화능력					
	자기주도역량	창의융합역량		배려봉사역량					
리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력	시민의식	디자인 핵심소양	융합적 사고	디자인 리더십
	▲			▲					●
	* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 "●"로 표기								
	* 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 "▲"로 표기								
	* 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.								
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)						
	주역량	디자인리더십	전문디자이너가 되기 위한 디자인 아이덴티티를 구축하고 표현하고 전달 할 수 있도록 준비하여, 디자이너로서의 브랜드 확보						
	부역량1	의사소통	진로에 대한 고민과 탐색 후 목표에 적합한 접근 방법을 이해하고 전략적으로 준비를 추진						
부역량2	자기관리	취업 및 진학을 위한 멘토를 설정하고 본인의 진로에 적합한 멘토를 통해 준비역량을 자가진단 할 수 있도록 접근							
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력 ¹⁾		수업방법 ²⁾		역량평가방법 ³⁾		성적평가방법 ⁴⁾		
	디자인리더십		현장연계		포트폴리오		교육내용평가2		
	의사소통		토의·토론		평가자질문		참여평가		
	자기관리		기타		학습자 자가진단		과제평가		
	1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함.								
	2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함.								
	3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자가진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함.								
	4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.								
선수 필요 과목	제품캡스톤디자인1 (45123), 정보콘텐츠캡스톤디자인1 (45124) 제품캡스톤디자인2 (45125), 정보콘텐츠캡스톤디자인2 (45126)								

■ 2021학년도 전공교과목 프로파일

교과목명	정보콘텐츠캡스톤디자인2	교과목번호	45126	이수구분	전공 선택			
과목학점	3	편성 학년/학기	4/2	이론/실습	이론+실습			
개설학과	디자인공학과	대상학과	디자인공학과	담당교수	류시천			
교과목 개요 및 특징	정보콘텐츠디자인 분야 졸업작품 완성 및 취업 자료(정보이력서, Life Roadmap, 자기소개서) 디자인							
교과목표	1. 개별 졸업작품 지도 및 완성 2. 정보이력서 제작 3. 라이프 로드맵(Life Roadmap) 완성 4. 자기소개서 완성							
교육내용 (강좌설명)	디지털 정보콘텐츠 전문가로 발돋움하기 위한 개별 졸업작품을 진행한다. 작품 제작을 위한 상황의 인식, 문제의 분석, 문제의 종합, 개념적 모델링, 실제적 모델링 과정을 거쳐 창의적인 졸업작품을 제작을 마무리한다. 덧붙여 취업 준비에 필요한 정보이력서(Information Resume), 라이프 로드맵, 자기소개서를 작성 방법을 학습한다.							
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1개 선택)							
전공능력 설정	【주역량(1개) / 부역량(2개) 체크】							
	전공능력							
	핵심역량			전공특화능력				
	자기주도역량		창의융합역량		배려봉사역량			
	리더십	자기관리	창의적 문제해결	정보분석 활용	의사소통	협업능력 시민의식		
	▲		●			▲		
	* 주역량 표기 : 위 전체 역량(핵심역량+전공특화능력) 중 1개를 선택하여 “●”로 표기 * 부역량 표기 : 위 전체 역량 중 주역량을 제외하고 2개를 선택하여 “▲”로 표기 * 전공특화능력은 학과별로 지정한 능력을 작성하시기 바랍니다.							
전공능력 개발 목표	전공능력		전공능력 개발 목표(성취수준)					
	주역량	창의적문제해결	역사적, 사회적 이슈에 대한 정보콘텐츠화 실현					
	부역량1	리더십	디자이너로서의 삶의 성취에 관한 라이프 로드맵 완성					
	부역량2	디자인핵심소양	정보이력서 및 자기소개서 작성					
전공능력별 수업방법/ 역량평가/ 성적평가 방법	전공능력¹⁾		수업방법²⁾		역량평가방법³⁾		성적평가방법⁴⁾	
	창의적문제해결		프로젝트기반학습(PJBL)		졸업작품 완성도		주별 발표 결과물 합산	
	리더십		프로젝트기반학습(PJBL)		라이프 로드맵 완성도		최종 결과물	
	디자인핵심소양		프로젝트기반학습(PJBL)		정보이력서, 자기소개서 완성도		최종 결과물	
	1) 전공능력: 위의 전공능력 설정 및 개발 목표에 명시(기재)된 전공능력명을 작성함. 2) 수업방법: 강의, 토의·토론, 프로젝트기반학습(PJBL), 문제기반학습(PBL), 사례기반학습(CBL), 팀기반학습(TBL), 액션러닝(AL), 실습(연습), 디자인씽킹, 현장연계, 하브루타, 기타() 중 1개를 작성함. 3) 역량평가방법: 포트폴리오, 문제해결형시나리오, 서술형시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 질문, 평가자 체크리스트, 피평가자 체크리스트, 동료평가, 일지/저널, 구두발표, 작업장 평가, 학습자 자기진단, 보고서(수시), 기타() 중 1개를 작성함. 4) 성적평가방법: 진단평가, 출석평가, 참여평가, 과제평가, 교육내용평가1(중간), 교육내용평가2(기말), 기타() 중 1개를 작성함.							
선수 필요 과목	인포그래픽스							