

2024. 6. 19 (수)  
11:00 ~ 12:00



# 2024-1

## 공업디자인학과 종강식 IDUP\_Share

\*'ID UP'은 공업디자인학과와 경례 행사로 개강 가이드스, 동문특강, 워크샵 등 학과의 향상적 비교과 활동들을 총칭하는 행사명입니다.



---

학생회장  
김가람



부학생회장  
장다현



### 짜선짜후

일시: 2024년 3월

내용: 새학기를 맞아 1학년 신입생들의 학교 적응을 돕고자 짜선짜후 행사를 진행하였습니다. 본 행사를 통하여 공업디자인학과 학생들이 더욱 가까운 선후배 관계를 맺었길 바랍니다.



### 1~4학년 대면식

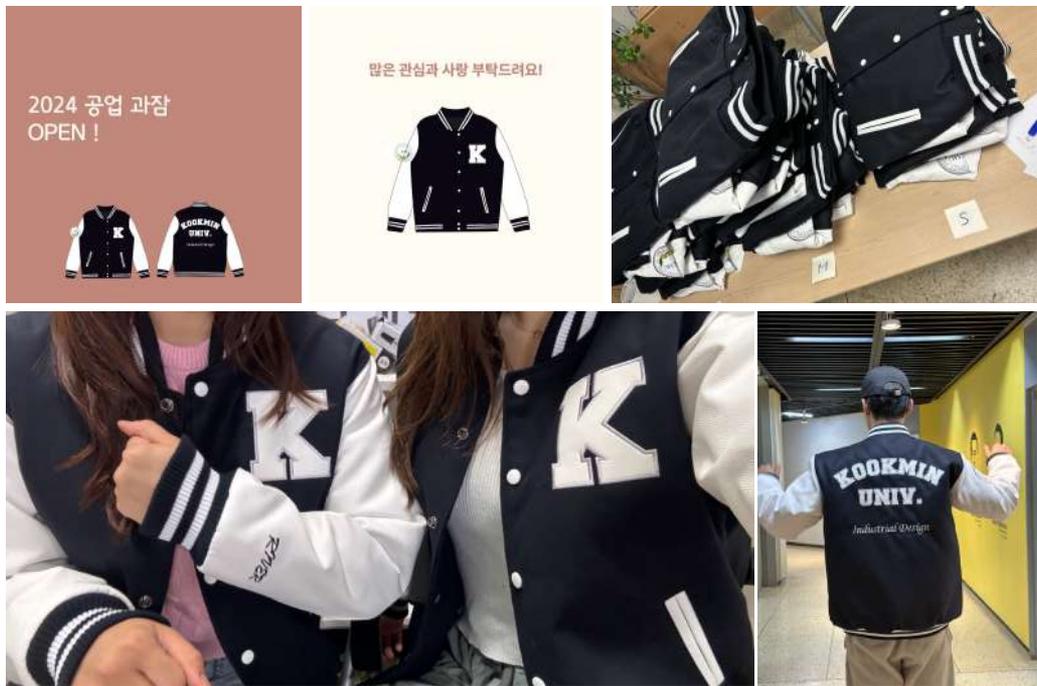
일시: 2024년 4월 5일

내용: 새학기를 맞아 1~4학년이 다같이 모여 교류하는 대면식 행사를 진행하였습니다.

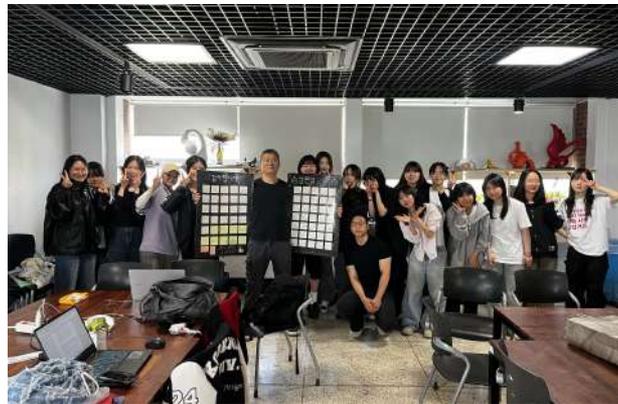
## 2024 공업디자인학과 과잠

일시: 2024년 3월 6일

내용: 공업디자인학과 학생들을 대상으로 2024 과잠 제작을 진행하였습니다.



## 스승의 날



**일시:** 2024년 5월 15일

**내용:** 스승의 날을 맞아 존경하는 교수님께 꽃다발과 함께 공업디자인학과 학생들의 마음이 담긴 롤링페이퍼를 전달했습니다.

## 공업X자운 산업체전 공업디자인학과 최종 우승 !

일시: 2024년 5월 20일~2024년 5월 23일

종목: 축구, 농구, 피구, E-Sports

내용: 자동차운송디자인학과 학생회와 연합 <산업체전>을 기획, 진행하였습니다.

이번 연합 체전을 통하여 연관이 깊은 두 학과가 더욱 가까워지고, 학과 간 교류 또한 활발해 지는 계기가 되었기를 바랍니다.



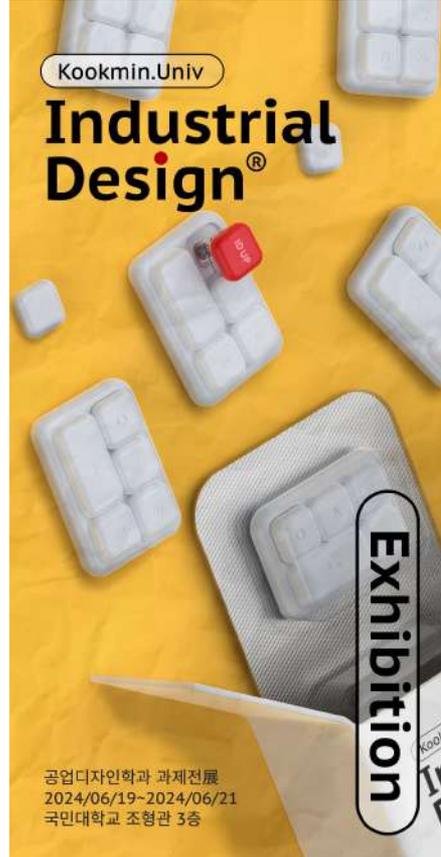
## 기말고사 간식 트럭

일시: 2024년 6월 10일

장소: 조형관 뒷마당

내용: 열심히 학기를 마무리하는 공업디자인학과 학생들을 위하여 오레오 아이스크림 츠러스 푸드트럭 간식 행사를 진행하였습니다.





**기간:** 2024년 6월 19일(수)~2024년 6월 21일(금)

**장소:** 국민대학교 조형관 3층

**내용:** 공업디자인학과 학생들이 한 학기 동안 작업한 과제물을 전시하며 학기를 마무리하는 2024년 1학기 과제전을 진행합니다.

과제전을 통하여 조형관 3층은 공업디자인학과 학생들의 열심히 달려 온 한 학기를 온전히 담은 공간이 됩니다.

서로 도와주고 격려하며 다함께 준비한 전시이니 많은 관심 부탁 드립니다.

과제전 오픈일의 교강사리뷰를 통해, 학과의 수업들 전반에 대한 이해를 높이고, 향후의 커리큘럼에 대한 논의했습니다.



## Fossil Conference

- 기간: 2024년 5월 13일~17일(5일)
- 장소: 국민대학교 북악관 앞 민주광장
- 참여학생: 현석훈(20), 이민서(20), 오승범(21)



락앤락 제품 디자인 콘테스트 우승작 선정

- 정수연(20) - Multi ring Tumbler



## 2024 KMU-SIT Green Design Workshop

- **기간:** 2024년 5월 24일 (ONE DAY WORKSHOP)
- **장소:** 서울새활용플라자, 국민대학교
- **참여학생:** 공업디자인학과 학생 (32명)과 시바우라 공업대학 학생 (32명) (총 64명의 학생 참여)
- **프로그램 내용:** 9가지 자원 소재를 주제로 선정하고 이를 활용한 아웃풋 (제품디자인, 서비스디자인, 앱디자인) 생성 후 책자 형식의 결과물 제작



국민대학교 팀별 회의



책자 표지



서울새활용플라자 탐방



## KMU Global Campus i-PBL Program (1기)

- **기간:** 2024년 3월~8월/ (현지 인턴직 계약 시) 내년 3월
- **장소:** 캘리포니아주 어바인
- **참여학생:** 이관형(17), 김영서(21), 황윤재(21)
- **인솔교수:** 임성수 교수님(국민대 소프트웨어), Said Shokair 교수님(UC Irvine)
- **프로그램 내용:** UC 교수님 및 구글, 트위터, 아마존 출신 등 현지 한인 IT종사자들과 수업 진행. 미국 현지에 적합한 전공 지식을 함양하도록 훈련.

1학기는 알파프로젝트 과목의 일환으로 이공계 학생들과 LLM (AI), 클라우드 기반의 프로젝트를 제작하고, 이후 성적에 따라 현지 이터이션을 위한 활동을 하나갈 예정.

- **방문 장소:** AWS office@Irvine, 실리콘밸리 등

### 장점:

- 국내 대기업 취직을 넘어 글로벌 커리어 인사이트 확대
- IT 관련 디자인 경쟁력 향상
- Ai, AWS Cloud, 테크 동향 등 최신 기술 학습
- 개발을 고려한 실무 경험 및 프로젝트 주도 경험
- 구글 등 빅테크 출신의 현지 멘토링단 레슨
- 경제적 지원 (한 학기 등록금 상당의 장학금과 추가 생활 지원금)

### 아쉬운 점:

- 1기로서 프로그램의 커리큘럼이 덜 다듬어진 환경
- 개발 중심 프로젝트로 인해 디자인 작업의 타협 존재
- 현지인들과 함께하는 교환학생이랑 달리, 주로 한국인 팀원 간 교류
- 실무 경험 부족에서 오는 학습량 증가 (개발용 디자인 지식 등)
- 과제전 시즌만큼의 일정과, 대중교통 미비로 이동 자유성 적음
- 하지만 와보는 것이 더 낫습니다!



### DSUS 2024 논문발표. 2024.6.8 연세대학교 신촌캠퍼스 삼성관

#### LLM 인터페이스의 개인화를 위한 사용 행태 분류 : GPT-4를 중심으로

Classification of User Behaviors for Personalization of LLM Interfaces :

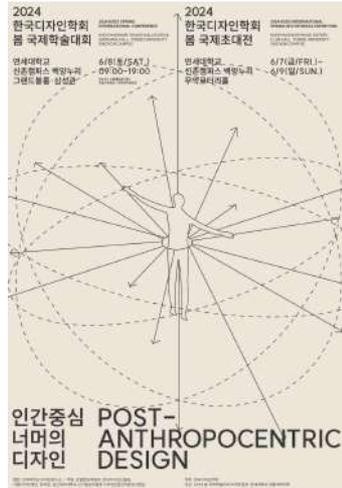
A Focus on GPT-4

- 강수정, 현동희, 박가온, 서예린, 이지윤

#### 친목 도모를 위한 타문화 이해의 카드 게임 개발

Development of Card Games to Understand Other Cultures for Promoting Friendship

- 조수진, 흥연재, OOWA Shunsuke, HIRANO Souya,  
SAKURAI Takaki, 연명흠



## CHI 2024 SRC(Student Research Competition) Undergraduate Category 2nd Place 수상

2024.05.13 - 05.16 호놀룰루 하와이 컨벤션 센터

현동희(18), 이재백(19), 김태성(19), 장은정(20)

Green Cloud : Supporting Sustainable Behavior by Helping Users Remove Unnecessary Photos from Cloud Storage Service

Hawaii Convention Center



Poster Presentation(Round2)



Oral Presentation (Round3)



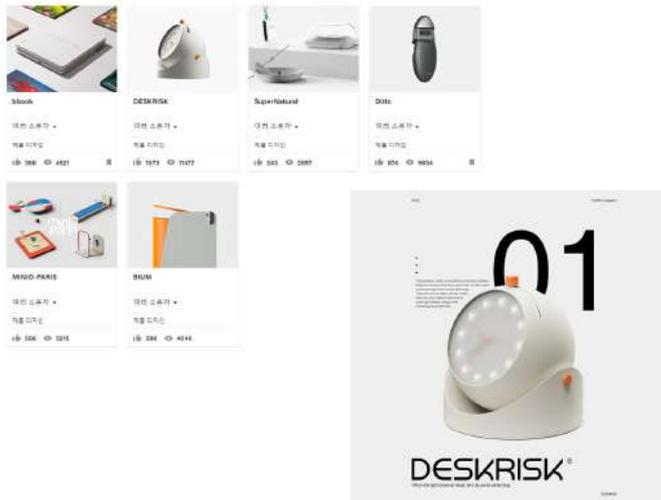


‘제퍼스’는 공업디자인학과 제품 디자인 동아리로, 1998년 설립 이래 매년 정기 전시회를 진행하고 있으며 학과 내 메인 동아리 중 하나로 자리잡아 왔습니다. 정기적인 전시 외에도 공모전, 스터디, 자체 프로젝트 등 제품 디자인 관련된 다양한 활동에 참여합니다.

2024-1 활동 내역

Zappers XYUPD

동계 방학 때는 영남대학교 제품디자인동아리 YUPD와 협업하여 프로젝트를 진행하였습니다. 다양한 주제를 바탕으로 제품을 제작하여, 3/11(월) Behance에 일괄적으로 업로드 되었습니다.



Space to Product / Product to Product

학기 중 첫 번째 개인 프로젝트에선 공간 건축을 통해 조형에 대한 다양한 인사이트를 얻고, 이를 토대로 제품을 제작하였습니다. 두 번째 프로젝트에선 ‘좋은 디자인’에 대한 정의를 내리고, 그 특징을 적용하여 선풍기/커터칼/와이파이 공유기를 디자인 하였습니다.





STACK 3.0 은 2021년 설립된 공업디자인학과 UX/UI 동아리 STACK 을 이어 보다 더 다양한 커리큘럼을 기반으로 UX,UI에 관심이 있는 모두가 보다 폭넓은 경험을 할 수 있는 동아리가 되고자 합니다. UX/UI 스터디,기초 프로그램 스터디, 협업 프로젝트 등을 통해 학과 과정과 더불어 다양한 활동을 진행합니다.

2024-1 활동 내역

새내기 커리 - Figma 워크샵 ( 3.19 ~ 5.21 )



UX/UI 커리 - 북스터디, 역기획 프로젝트 (3.20 ~



2024-여름방학 활동계획

- UX/UI 스터디  
역기획 프로젝트  
마무리 및 전시

- STACK X KUIT  
프로젝트 완성  
및 데모 데이 진행

STACK X KUIT - 기획 및 디자인 작업 진행 ( 5.02~





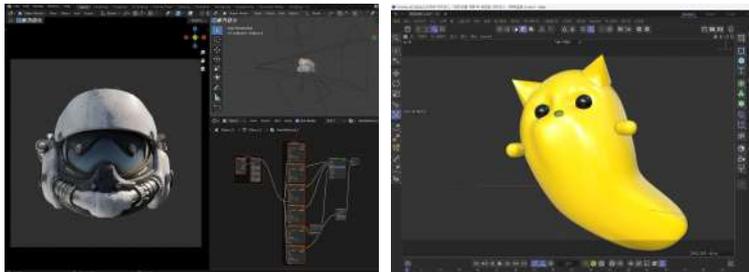
'VERTEX' 는 2022년 창립된 그래픽 디자인 동아리로서 폴리곤 모델링 기반의 게임 그래픽, 3D 영상 디자인, 메타버스 등 분야의 연구를 진행합니다.

# VERTEX

2024년 1학기를 시작으로 영상디자인 학과와 연합 동아리로 활동하게 되었습니다.

## 2024-1 활동 내역

### TOOL STUDY (3.21 ~ 5.1)



### WORKSHOPS (5.2 ~ 5.30)



### MAIN PROJECT (3.21 ~ 5.30)

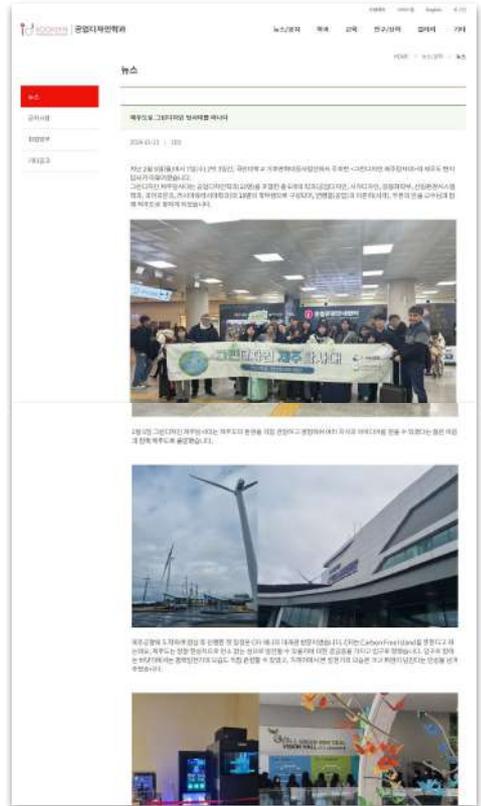
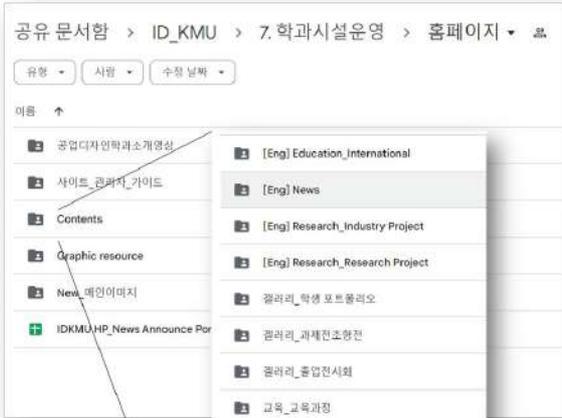


### 2024-여름방학 활동계획

- 온라인 전시 프로젝트
- 9월 전시를 목표로
- 프로젝트 진행

구글드라이브로 관리/운영. 공유범위(전임교수, 학생회 미디어국장)

기사작성: [해당폴더에 텍스트, 사진 업로드] -> [홈페이지 게시후 폴더 삭제]



평가방법	대상강좌	등급	등급분포비율	비고	
상대평가	• 20명 이상인 강좌	A*/A <sup>0</sup>	40% 이내	합계 80% 이내	합계 100%
		B*/B <sup>0</sup>	80% - (A부여인원)		
		C*~F	제한없음		
절대평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20명 미만인 강좌</li> <li>• 실험실습비율 100%인 실험실습 및 실기과목</li> <li>• 원어강의(학기 시작 전 신청 과목)</li> <li>• English Conversation II / English Conversation(Advanced)</li> <li>• College English II / 학군단 운영 교과목</li> <li>• 컴퓨터프로그래밍 I, II / 캡스톤디자인 및 유사교과목</li> <li>• 팀팀Class / 유레카프로젝트 / HOT TEAM Class 교과목</li> </ul>	A*~F	제한없음	합계 100%	
P/N 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경력개발지원단 취업지원 교과목, 사회봉사, 교육봉사, 목요특강 등 유사 교과목</li> <li>• 현장실습 및 현장실습 유사 교과목 / 출결 및 수업 참여도만으로 평가하는 교과목</li> <li>• 공동연구 및 공동결과물 평가를 원칙으로 하는 교과목 중 등급평가가 불가하다고 판단되는 교과목</li> <li>• 사제동행세미나 / 계절스포츠 교양강좌 / 지암 이노베이터스 스튜디오 관련 교과목 / 인생설계와 진로</li> <li>• 미래자동차 혁명(자동차융합대학 소속학생이 수강할 경우)</li> </ul>				

\* 모든 강좌는 총 수강신청인원(학사규정 제61조 제6항의 대상자 포함)을 기준으로 성적평가 등급분포 비율을 적용

학사규정 제61조 제6항 - 대학원생, 교환학생, 외국인학생 및 북한이탈주민학생은 절대평가 대상

\* 재수강 학점 A0까지 가능

\* 평점평균 계산식 55+(평균평점 x 10) = 환산점수

## 성적장학생 추천 기준 변경

### 주요 변경내용

1. 장학금 배정은 **학과 내 개설된 전공 교과목 4개 이상을 수강**한 학생에 한해, 성적 장학금을 지급.
2. 장학금 추천시, 장학추천 제한(등록금 범위 초과, 학적변동 등)등의 사유로 결원이 발생할 시 차순위 학생에 동종의 장학금을 추천.

### 그외 유의사항

1. 알파프로젝트 등 P/NP교과목 수강 수가 많은 경우 불이익이 있을 수 있음.
2. 직전학기 성적을 토대로 석차에 따라 장학금 지급

1. 이하의 사항에 해당하거나 유사하다고 판단되는 행위는 표절이며, 이는 시험의 부정행위에 해당하므로, F학점으로 처리함.

● 다른 학생의 과제를물을 자신(또는 자신이 속한 팀)의 과제로 제출하는 것

● 본인의 과제를물을 다른 수업에서 밝히지 않고 재사용하는 것 (자기표절)

● 오픈소스 혹은 타인의 작업을 출처를 밝히지 않고 본인의 과제에 전용하는 것

2. 표절 여부의 판단은 얼마나 많이 표절했는가가 아니라, 타인의 창작물을 허락없이 제출했는가, 교수자를 기만했는가의 문제임.

3. 표절 및 부정행위가 명백할 경우는 별도의 절차없이 담당교수가 표절여부를 판단하고 학과장에게 이를 알려야 함. 그러나 표절 근거의 확보나 판단이 필요하거나 논란이 예상될 경우될 경우는, 학과회의를 열어 표절여부를 판단하며, 이때의 과정은 비공개로 진행한다.

4. 팀작업에서 팀원 한명이 부정행위를 했고, 이를 다른 팀원이 알지 못했다면 부정행위의 책임은 해당 학생에게 국한한다. 그러나 팀원들이 인지한 상태에서 표절이 이루어졌다면 표절 행위에 직접 참가하지 않았더라도 팀원들은 이에 대해 동일한 책임을 진다.

5. 타인의 창작물을 자신의 과제물에 포함할 수 있는 경우는 다음과 같다.

● 외부 리서치자료를 조사리포트의 일부로 인용한 경우  
예) 통계청자료를 참조하여 사용자 라이프스타일 보고서 내용 일부를 만든 경우

● 본인의 과거 작업을 다른 관점에서 발전시키고자 하는 경우  
예) 교수자의 인지 하에 저학년에서의 작업물 혹은 관점을 고학년에서 고도화하는 경우

● 해당 학생, 다른 수강생, 교수 간에 타인의 창작물 제출이 용인된 경우  
예) SF영화 무비클립을 조합해서 영상과제를 제출한 경우 \*이때 어떤 외부자료를 활용했는지 밝혀야 함.

● 타인의 창작물임이 공지的事实일 경우  
예) 카카오프렌즈 라이언을 이용해서 과제물의 일부를 꾸몄고, 라이언 캐릭터가 과제물 평가에 주 내용이 아닐 경우.

6. 창작물이 아닌 아이디어의 경우, 표절 여부의 판단은 당사자 간 협의에 따른다.

7. 지식재산권이 있는 소프트웨어를 매매하는 행위는 실정법상 저작권법에 위반에 해당하므로 유의해야 한다.

## 학과공간 사용 규정

- 타과생 및 대학원생의 공간 사용은 금지함.
- 다전공생의 공간사용은 허용됨.
- 부전공생의 공간사용은 허용하지 않음.
- 수강생의 경우 314를 비롯한 공용공간을 제외한 해당 강의실은 수업시간 전후로, 또는 팀플이 있을 경우, 사용가능함.
- 공디과학생(다전공생 포함)이 아닌 경우, 공디과생이 포함된 팀플이나 동아리활동을 하거나, 교수가 인정하는 활동을 하는 경우 314를 비롯한 공디과 공간을 사용할 수 있음.

-----

- 314호실은 수업 배정을 하지 않는 공간으로 운영되고 있으나, 원칙적으로 학업을 위한 공간인 실험실습실임. 각자의 상식에 따라 사용하되, 문제 발생시 학업을 위한 공간이라는 점을 판단의 기준으로 함.
- 314호실은 학업을 위한 작업 공간이자, 제한된 휴식 및 식사 등이 가능한 공간이므로 질서있고 매너있게 사용해야 하며, 이에 대해 공지하고 계도할 필요가 있으며, 학생회의 관리 협조가 필요함.

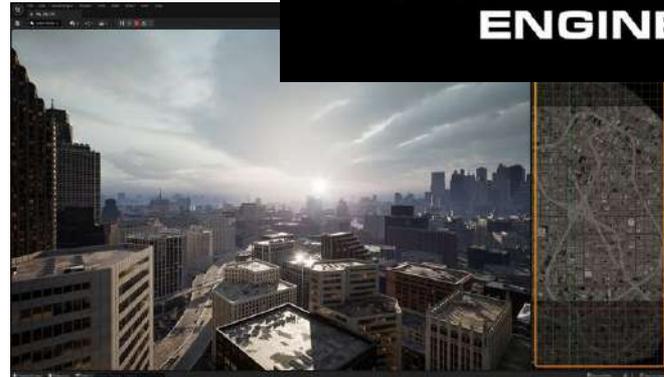
## 2024 하계 파일럿 수업

- 기간: 2024년 6월 20,21,24,25,26일 (5일간)
- 시간: 10-14시 (20시간)
- 장소: 조형관별관 1층 3D프린팅혁신센터 시청각실
- 참여학생: 공업디자인학과+시각디자인학과(00명)
- 강사: 박민승
- 프로그램 내용: 언리얼 입문

### Minseung Park

실무자 경력 소개

- **前** 후디니 교육 직원 운영 **現** CG학원 후디니 교육과정 심화반 강사
- **前** Studio-Eon 스튜디오테른 (FX part, Houdini & UnrealEngine Pipeline)
- **前** 스위트홈2 (with m83, 23년 하반기 넷플릭스 개봉 예정), 건진림(소셜 게임 전략용 FX 작업 진행)
- **前** NC소프트 ProjectM 게임 시네마틱(Game Developers Conference - San Francisco CA, March 20-24)
- **前** 어미드시우루스 북미판(24년도 공개예정), **前** 어미드시우루스(SBS 방영, 넷플릭스) **前** 방과후진행장동(영화제작영화, 학생)
- **前** 롯데백화점 크레스마스 Tonittu Project, **現** 굿(넷플릭스영화), **前** 마어로 주식회사(저녁 ip), **前** 모기디슈(영화)
- **前** 삼성 Bespoke Virtual Production, **前** 현대엘리베이터 광고, **前** 중앙박물관 미디어 전시
- **前** ZNODE Engine Artist, FX Artist, TD 3 Part Position (FX Generalist)
- **前** 가상현실 핵심산업 콘텐츠 개발자 대학 최우수팀 수상 (담당 파트: FX)



## 목공 워크샵

- 기간: 2024년 06월 27-28일, 7월 1-3일 (총 5일)
- 장소: 메이커스페이스
- 참여학생: 공업디자인학과(20명)
- 리더: 최필재, 한성준
- 프로그램 내용: 스툴 및 기타 가구 디자인 및 실물 사이즈 목업 제작



## 촬영 워크샵

- 기간: 2024년 7월 간 (주 1회)
- 장소: 315호
- 참여학생: 공업디자인학과(31명)
- 리더: 현석훈
- 프로그램 내용: 촬영 및 렌더링 기초 지식 공유 및 실습



### 노출의 3요소 (Setting)

조리개  
셔터 스피드  
ISO

### 조리개

렌즈를 통해 들어오는 빛의 양을 제한하는 구멍  
크기에 따라, 값이 작을수록 구멍이 작고 빛이 적어진다



연구조교



송혜정/ TED 대학원

근로학생



한성준(22)

※개방시간 : 평일 오전 9시~오후 6시

근무시간 외에는 방문을 자제해주시기 바랍니다.

## 1. 모형제작실 정비

> 대형진공청소기로 사용후 반드시 청소할 것

## 2. CNC룸 정비

> CNC / 진공성형기 / 고정식드릴 운영

※ 다량의 목재 보관중(사용 가능)

## 3. 디지털패브리케이션 룸 정비

> Ender 3 & 5 운영 (기존 Cubicon은 311호에서 운영)

> 프린터 개별 물리키 설치

> Bambulab x1 carbon 6대 신규설치 및 운영

> 레이저커팅기 업그레이드

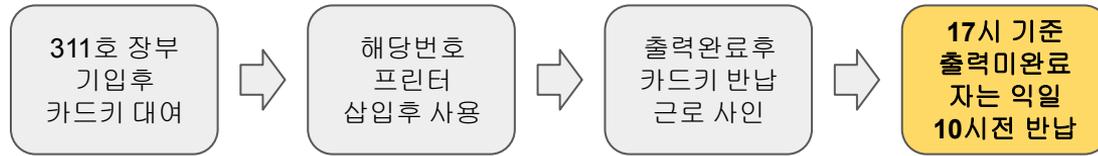


- 17시 기준 출력완료후 카드키 미반납자, 해당번호 외 프린터 사용자, 기타 매뉴얼 외 편법 사용자는 당해학기 프린터 사용금지

문제점

1. 수업준비실 사용 예약 없이 사용(준비실 종료 후 사용)

- > 근로시간(09~17시) 외 디지털페브리케이션실(312-1) 출입금지(도어락 설치 예정)
- > 3D프린터별 카드 키 설치 : 311호실에서 카드 키 수령 후 사용가능 (예약제 폐지)



2. 3D프린팅 관련 물품(SD카드, USB) 반납을 저조 (지난학기까지 약 10여개 이상 손실)

- > 이번 학기부터는 SD card, MicroSD, USB 대여 일절 불가
- > 개인이 구비하여 사용할 것

3. 3D프린터 사용법 미숙지 & 독단적인 수리로 인한 장비 손상은 개인 배상

- > 3D프린팅 가이드 제작(Ender 3 & 5, Cubicon) 및 공지 예정
- > 문제 발생 시 신고를 위한 오픈채팅방 개설(각 학년 공지 예정)





Student



Skoeld Felicia  
Swedish  
From Lulea Univ.

Mentor



이연우(22)



2024-1



김윤하(22)  
To Strate Paris



신지애(21)  
To RMIT Univ.



2024-2



박가은(21)  
To Strate Paris



이혜린(21)  
To Strate Paris



전서형(21)  
To Strate Paris



**공업디자인학과  
2024 졸업전시  
일정/장소 안내**

idkmu

**온라인 전시 : Behance**

11.12 오픈 이후 지속해서 아카이빙 예정

**오프라인 전시 :**

장소 : 유나이티드 갤러리

일정 : 11.13(수) ~ 11.18(월) 6일간

**유나이티드 갤러리**

위치 : 서울시 강남구 강남대로 102길 41

교통 : 신논현역 도보 5분, 강남역 도보 11분



**전시 컨셉: Luggage Export**

공업디자인학과에서 배운 것들을 보여주는 졸업전시를 비행기 탑승수속과정에 비유한 컨셉.

긴장과 설렘이 동시에 존재하는 장소인 공항을 컨셉으로 전시공간 구성, 인터뷰 진행 예정.

**7~8월중 포스터 2차시안 공유 및 인터뷰영상 촬영 예정**

## 2024 졸업전시준비위원회



졸준위원장  
강수정



4과대 / 회계  
최하영



홍보팀  
조유진



시각팀장  
최혁진



시각팀  
하성현



시각팀  
현동희

03월	03.04 (월) ~ 03.04 (월)	2024학년도 입학식
	03.04 (월) ~ 03.04 (월)	1학기 개강일
	03.04 (월) ~ 03.08 (금)	1학기 수강신청 변경/포기 기간
	03.12 (화) ~ 03.15 (금)	부전공 신청 및 다-부전공 변경/포기 기간
04월	04.09 (화) ~ 04.12 (금)	1전공 신청/변경 및 다전공 신청 기간
	04.22 (월) ~ 04.27 (토)	1학기 중간시험 기간(수업 8주차)
05월	05.28 (화) ~ 05.30 (목)	하계 계절학기 수강신청 기간
06월	06.04 (화) ~ 06.07 (금)	하계 계절학기 등록 기간
	06.10 (월) ~ 06.15 (토)	1학기 기말시험 기간(수업 15주차)
	06.10 (월) ~ 06.20 (목)	1학기 성적 입력 기간
	06.10 (월) ~ 06.21 (금)	2학기 재입학 신청 기간

06월	06.14 (금) ~ 06.28 (금)	1학기 성적 공시 기간
	06.17 (월) ~ 06.22 (토)	1학기 보강(기말시험 가능) 기간
	06.21 (금) ~ 06.28 (금)	1학기 성적 이의신청/정정 기간
	06.24 (월) ~ 06.24 (월)	하계방학 시작일
	06.24 (월) ~ 07.12 (금)	하계 계절학기 수업 기간
	06.29 (토) ~ 06.29 (토)	ON국민 시스템 정기 점검일(서비스 이용 일시중단)
07월	07.16 (화) ~ 07.26 (금)	2학기 휴 · 복학, 유급 신청 기간
08월	08.14 (수) ~ 08.28 (수)	2학기 수강신청 기간
	08.21 (수) ~ 08.21 (수)	2023학년도 후기 학위수여식(자율시행)
	08.26 (월) ~ 08.30 (금)	2학기 등록 기간



사제동행세미나

S Team 2

# 수업계획서

---

1학년

---

수요일 15:00~17:00 / 313-1호

week	date	단계	수업내용
1	03-06	교과목 오리엔테이션	오리엔테이션 및 진행계획 점검
2	03-13	관련분야 탐색 토론	학생들의 관심분야 선별
3	03-20		선별된 연사 및 관련 분야 토론 1.
4	03-27		선별된 연사 및 관련 분야 토론 2.
5	04-03	세미나 1단계	세미나 1 (선별 분야)
6	04-10		세미나 2(선별 분야)
7	04-17	세미나 2단계	세미나 3 (선별 분야)
8	04-24		세미나 4 (선별 분야)
9	05-01	세미나 3단계 / 토론	세미나 5 (선별 분야)
10	05-08		종합토론
11	05-15	진로 /취업프로그램	진로 취업프로그램 소개
12	05-22		자기소개서 특강
13	05-29	취업 면접 준비 학습	면접준비
14	06-05		취업 준비 노하우
15	06-12	종합 토론	종합 토론

수업목표

- 본 수업은 사제동행 세미나로 디자인계의 현업에 근무하는 선배들의 경험담을 듣는 청강하는 수업으로 진행함. 또한 초기 오리엔테이션시 학생들의 관심분야를 중심으로 해당 발표자를 선별하고 이후 선별적인 주제를 고려하여 사제동행 세미나 수업을 진행함

수업내용

- 사회 진출한 선배님들의 조언과 경험들을 학생들의 주요 관심 분야별로 실질적인 관심 분야 경험 내용과 진로 탐색을 진행함.



20학번 유재3인포기 엔터뷰이다.  
극민대학교 공업디자인학과 동문 류해찬 선배님

<사제동행세미나 방문 인터뷰>  
이문규선배님 (일시: 5/17 5PM / 장소: 삼정전자 R&D 센터서)



기본 질문

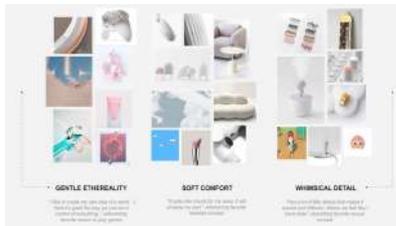
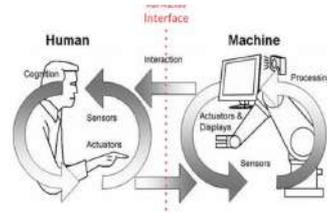
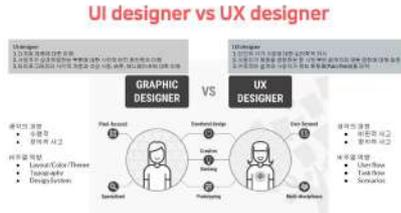
Q1. 안녕하세요, 간단히 자기소개 부탁드립니다!

A1. 안녕하세요. 저는 95학번 이문규입니다.

저는 재수해서 국민대학교 공업디자인학과에 입학했고, 졸업 후 국민대학교 테크노 디자인 대학원에 엔터랙션 디자인 전공으로 석사과정을 거쳐, 바로 삼성 전자로 입사해서 현재까지 20년 정도 근무하고 있습니다.

수요일 15:00~17:00 / 313-1호

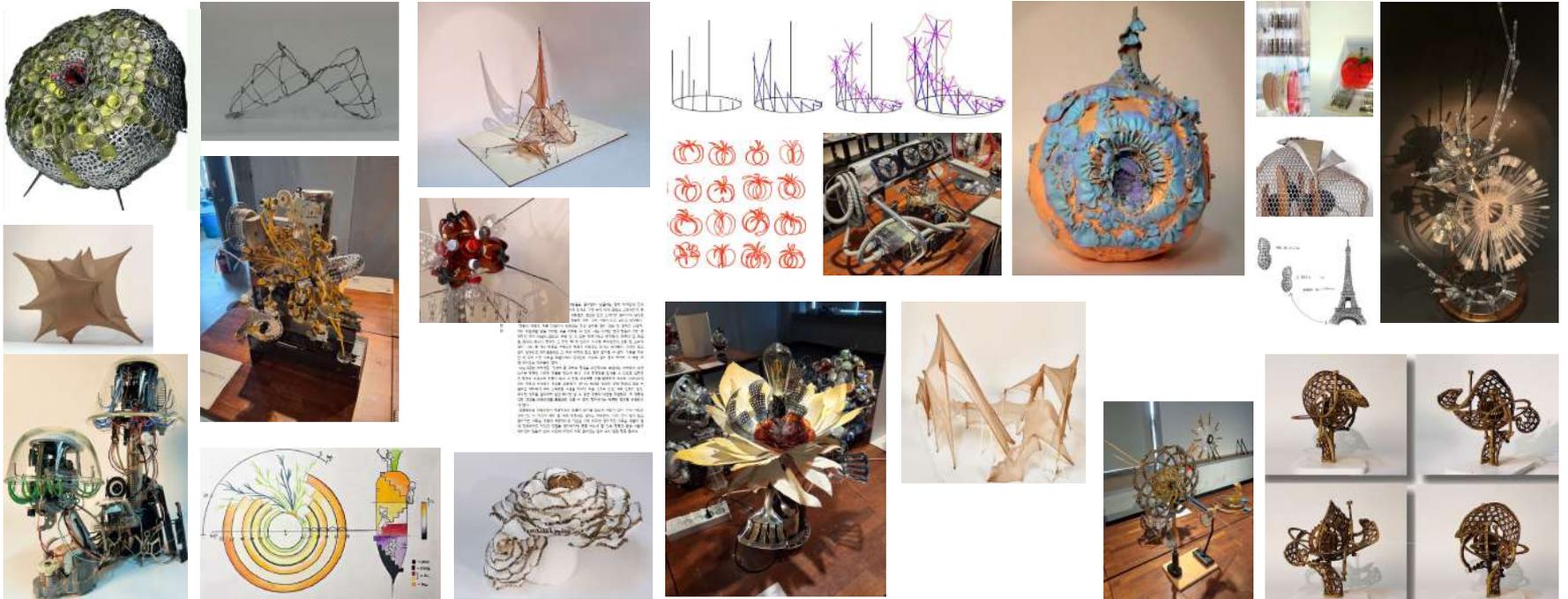
- 1회 90학번 김지훈 1047games, Microsoft Game 03.27
- 2회 93학번 원석희 아토디자인 04.03
- 3회 08학번 김은아 MIT IDM(Integrated Design Management) 학과/  
현재 ByteDance./ Senior Innovation Designer 04.10
- 4회 91학번 안진호 (주)아이디이노랩 대표 04.17
- 5회 95학번 이금구 삼성전자 UI담당/ UI/UX Designer 05.01
- 6회 90학번 김철유 (전)카카오톡 디자인 개발 05.08
- 7회 지정일 (국민대학교 경력개발센터) 경력개발센터 활용법, 자기소개서.05.22
- 8회 Kelly Kim www.kellykimdesign.com CMF Design 06.05
- 9회 13학번 문현식 포르츠하임 자동차디자인, 유학 06.05



수업목표

대상을 다양한 관점에서 해석하고 이를 조형으로 표현함으로써 디자인의 발상 및 표현방법을 습득한다.  
 한정된 조건 아래서 주제의 이미지를 제작하여 공간 속에서 입체조형의 물리적, 시각적 특성을 이해한다.

수업내용: 주제해석 / 미시거시 관찰표현 / 척도해석 / 디자인 에세이 / 선재 제작 / 면재 제작 / 괴재 제작 / 탄성장력구조 제작 / 오브제 제작



목요일 12PM~2PM / 316호

WEEK	DATE	단계	내용	비고
1	03.07	디자인개론	- 오리엔테이션 - 이것은 디자인인가	
2	03.14		- 디자인 정의, 프로세스, 디자인모델	
3	03.21		- 관련 분야, 가치, 구성요소	
4	03.28		- 구성요소, 고려사항	합리성 워크샵
5	04.04	디자인논점	- <Objectified> 관람, 토론	리포트 발표
6	04.11		- 디자인의 정체성, 디자인과 문화	토론
7	04.18		- 디자인과 시술	토론
8	04.25		- 중간 고사	
9	05.02	디자인사	- 산업혁명과 원기능주의, 미술 공예운동, 아르누보, 기능주의	
10	05.09		- DWB, 러시아 구성주의, 데스태일	토론
11	05.16		- 바우하우스, 아르데코, 미국에서의 디자인, 국제주의 양식	
12	05.23		- 신재료와 유기적 조형 등등	토론
13	05.30		- 국가별 디자인정체성의 형성 - 포스트모더니즘, 해체주의	
14	06.06		- 공휴일(현충일) 휴강	
15	06.13		- 사용자 경험디자인 - 오늘날의 디자인	토론
16	06.20		- 기말고사	

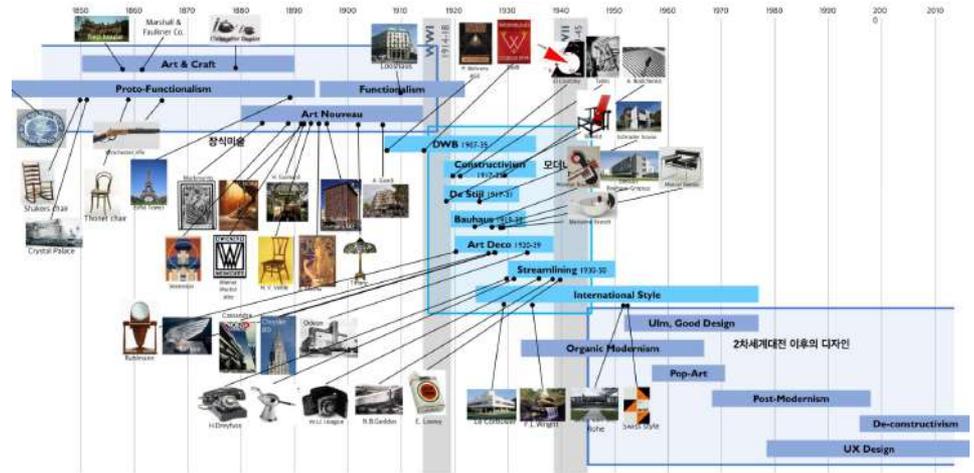
(상기 일정은 강의상황에 따라 조정될 수 있습니다.)

### 수업목표

- 산업디자인의 개념과 정의, 가치와 요소 등 산업디자인이 무엇인가를 학습한다.
- 산업혁명에서 오늘날에 이르기까지의 디자인의 역사를 학습함으로써, 산업디자인에 대한 개론적인 지식을 함양한다.

### 수업내용

- 디자인개론 / 디자인논점 / 디자인사
- 디자인 개념, 분야, 역사, 담론 등 디자인 이론 강의 및 토론, 실습



주	월/일	단계	수업내용
1	03/06	기초 표현 단계	수업 진행 오리엔테이션
2	03/13		주제 발표 주제 선정 묘사
3	03/20		과제 발표 및 평가 새로운 재료를 활용한 단색 묘사
4	03/27		과제 발표 및 평가 장유를 활용한 주제 표현
5	04/03		과제 발표 및 평가 선유를 활용한 주제 표현
6	04/10		휴간 정리
7	04/17	유희 단계	단순 기능을 부여한 제품개발 - 짚이
8	04/24		아이디어 스케치
9	05/01		모델
10	05/08		제작
11	05/15		재료에 제한을 부여한 제품개발 - 비단지
12	05/22		아이디어 스케치
13	05/29		모델
14	06/05		제작
15	06/12	Presentation	기말 평가

### 수업목표

다양한 재료를 경험하며, 이를 활용한 개성 있는 표현 방법을 찾아 효과적인 설명 방법을 찾을 수 있게 된다.

### 수업내용

- 공업디자인에서 필요로 하는 다양한 재료를 경험한다.
- 재료에 따른 다양한 표현 방법을 익힌다.
- 기초적인 제품개발을 경험한다.



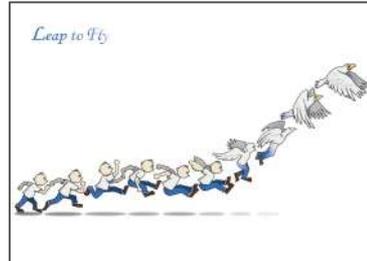
금요일 12:00~18:00 / 221호 / 수강생 40명

**수업목표**

- 조형요소와 조형원리의 이론적 이해
- 과제물을 통한 디자인의 이론적, 실무적 고찰
- 어도비 포토샵, 일러스트레이터 등의 컴퓨터 그래픽 도구 학습

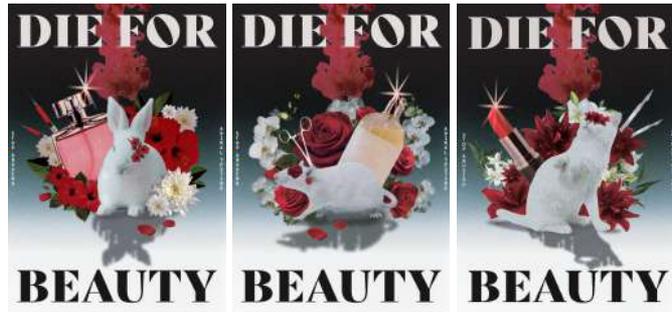
**수업내용**

- Part 1 - 기억과 감정의 시각화: 기초 조형 요소를 활용해 추상적 개념을 시각화하는 실습 (수작업과 포토샵을 함께 활용한 작업)
- Part 2 - 과정의 시각화: 시간의 흐름 및 형태 변화를 시각화하는 실습 (수작업 및 일러스트레이터를 활용한 작업)
- Part 3 - 메시지의 시각화: 개념을 시각 상징으로 변환 및 타이포그래피와 병치하는 실습 (일러스트레이터와 다양한 틀을 복합적으로 활용한 작업)



▲ Part 1: 기억과 감정의 시각화 예시 \_ 최서은, 김소진

▲ Part 2: 과정의 시각화 예시 \_ 이수성, 김라울



▲ Part 3: 메시지의 시각화 예시 \_ 김지윤, 이소연

## 2학년

---

수요일 11:00~15:00(1분반), 15:00~19:00(2분반) / 313호

주차	일자	Content
01	3.6	Principles of product Innovation Design & Introduction to the 1st project
02	3.12	Product Analysis: Understanding, brainstorming, project planning
03	3.19	Primary design direction - Storyboarding, Usage Analysis
04	3.26	Soft Mock up, design refinement
05	4.2	3D modelling
06	4.9	Model Making
07	4.16	Project Presentation
08	4.23	2nd Project introduction: Function & innovation
09	4.30	The principles of Good Design
10	5.7	Designing from the Inside out
11	5.14	Industrial design product development
12	5.21	Usability testing and prototyping
13	5.28	3D modelling
14	6.4	Model Making
15	6.11	Project Presentation



**Class description:**

The class introduced students to the industrial design practice and how professional designers develop products in the real world.

The first project focused on the redesign of an existing product (new shape, new material Colour and finishes)

The second project was a product innovation exercise that allowed students to create new products and explore new shapes and CMF combinations.

01반 - 화요일 9AM~1PM / 315호 / 24명

02반 - 화요일 2PM~6PM / 315호 / 32명

수업내용

- 강의: E-Campus 퀴즈시험. 20점
- Persona 제작 / 설문조사. 10점
- UXD 프로젝트: 팀프로젝트. 45점



**광역버스 전반의 사용자 경험 개선**

광역버스의 불편함, 디자인의 역할은 없을까요?  
 저자는 다양한 서비스를 바탕으로 여러 불편사항을, 다양한 분야의 데이터 분석을 통해 버스 불편함, 서비스 개선, 고객 만족도 향상을 위한 방안을 제시합니다.

**Research**  
 Situational Map, Interview, C-J-M, Plate Point & Solution

**Space** 광역버스 정류장  
 기존 버스정류장에서 교통 혼잡에 대처 시의 불편함을 개선합니다.

**Product** 버스 좌석, 좌우 자동 시스템

**UI** 스크린형 버스정보시스템(UBIS)  
 시공 예산 범위 내에서 최대한 많은 UI 스크린의 디자인을 사용 경험을 개선합니다.

**Sit, GO!**

편운 승수시대의 업무환경 개선을 위한 버그즈 정력한 서비스, 실키

**Branding**  
 Slogan & Logo, Branding

**Work Flow**  
 User Flow, Service Flow

**Research**  
 Interview, Analysis, Journey Map, Digital Ethnography

**Prototype**  
 01, 02, 03, 04, 05, 06

수업목표

창의적 사고가 무엇인지 생각해보고 나름의 사고의 방법 및 패턴을 모색한다.  
 확산적/수평적 유형의 사고를 경험하여 균형있는 다지인 사고력을 기른다.

수업내용: 확산적 사고 연습

창의적 사고의 이해 / 9개 키워드를 통한 사고 연습 / 문제의 발굴 및 수렴 / 컨셉의 이해와 가시화

**변이의 9가지 유형**

**중식**

중식의 유형 2: 글자 돌림(글꼴)을 만든다

무엇인가 중식을 하면 그걸 수정할 수 있는 용제와 같이 별도의 인공물이 아닌 원물도 있을  
 모든 중식에 공통적으로 보이는 것은 모든 요소에 일관되는 질감이 있다.  
 물이 없는 중식은 인공적인 것이라서, 규격이 바뀌면 전체가 통일성을 지닐 수 있는 구조를  
 갖는다. 중식은 일종의 그 의미를 구현하는 변이적 이미지 발견에 이끈다.

**변이의 9가지 유형**

**결여**

대중이나 생활 등 새로운 형태에 디자인을 적용하는 용서 확립된다.  
 결여의 사고는 일정한 제한 안에서 어떤 것을 빼는  
 무언 / 자음 / 단음 / 후성.

**변이의 9가지 유형**

**중식**

생물에 있어서도 중식의 변이적 발견 인도는 매우 높으며 쉽게 찾아볼 수.  
 새로운 발견과 문기로 이루어지는 생물학적 현상이 중식의 변이적 현상 중의 매우 유종.  
 생은 천적으로서, 공을 이루어 하나의 생명체처럼 탄생하는 공생관계를 이루는 종도 있음.

**새로운 프레임을 만들기 2\_ 4가지 사고 모드**

**사고 1: 초감각하다**

시선을 자극하므로 패턴이다. 익숙함 차이를 낳는다  
 형식 변화는 시선을 자극하는 방향으로 초감각하다

**사고 2: 은연하다**

복합적이거나 또는 은연하게 패턴과 대상을 감각한다.  
 패턴 패턴 은연하게 활용한다

**사고 3: 과감하다**

시각적 충격과 강한 인상을 남겨준다. 새로운 패턴을 낳는다  
 생각하고 상상력을 발휘한다.

**사고 4: 초현실하다**

일단 충격이 강하면 뇌는 패턴의 조합과 유사한 것이라서  
 새로운 패턴을 초현실적으로 만들어 낼수있다. 새로운 것이 탄생한다.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.



**Field Research.**

필리핀을 기존 학교에서 운영 중인 카페 (복덕간, 분부관, 공덕관, 예술관, 복지관, 도서관) 에 직접 방문한 결과 카페 운영 상황을 관찰하여 기록하는 시간을 가졌습니다.

**예술관**

**공덕관**

**분부관**

**복덕간**

**복지관**

**도서관**

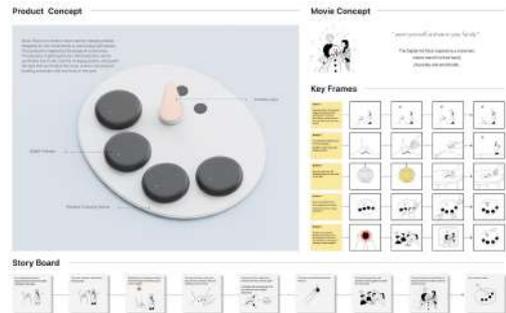
Fri 11:00~13:00 / 315호

| 주차 | 일자   | Content   |
|----|------|---|
| 01 | 3.08 | Course Introduction: Design is Storytelling             |
| 02 | 3.15 | Narrative elements of Design                            |
| 03 | 3.22 | Emotional Design: Materiality, color, and textures      |
| 04 | 3.29 | Storytelling Theory                                     |
| 05 | 4.05 | Storytelling and user experience mapping                |
| 06 | 4.12 | Designing time-based story driven interactions          |
| 07 | 4.19 | Users experience and "complexity"                       |
| 08 | 4.26 | Mid-term assessment and critique                        |
| 09 | 5.03 | Storytelling as a Design development tool               |
| 10 | 5.10 | Storytelling as a marketing tool                        |
| 11 | 5.17 | Time based visualization                                |
| 12 | 5.24 | Individual Storyboard development                       |
| 13 | 5.31 | Video editing, storytelling structure                   |
| 14 | 6.07 | Final Examination preparation                           |
| 15 | 6.14 | Final Visual presentation, documentation of the project |

수업목표

In this class we explored how designers use story stories to create more rewarding user experience and improve the marketability of new and innovative designs.

Students were be introduced to various storytelling and editing techniques with the purpose of persuasively conveying design concepts to the users of products and the general audience. Students created various narrative design concepts, videos and time-based media artworks.



월요일 18:00~20:40 / 315호 / 수강생

| Week | Date   | 단계                              | 수업내용                       |
|------|--------|---------------------------------|----------------------------|
| 1    | 03. 04 | 오리엔테이션                          | 디지털 패브리케이션이란?              |
| 2    | 03. 11 | Computer-Controlled Cutting 1   | 레이저커터와 재료소개                |
| 3    | 03. 18 | Computer-Controlled Cutting 2   | 레이저 커터 활용법 소개              |
| 4    | 03. 25 | 3D 스캐닝과 프린팅                     | 3D 스캐닝/프린팅 기술 소개           |
| 5    | 04. 01 | 3D 프린팅                          | 3D 프린팅 실습                  |
| 6    | 04. 08 | Computer-Controlled Machining 1 | 수치제어 절삭가공 이론 2D/2.5D 밀링 실습 |
| 7    | 04. 15 | Computer-Controlled Machining 2 | 3D 밀링 실습                   |
| 8    | 04. 22 | 중간고사                            | 필기시험                       |
| 9    | 04. 29 | 몰딩과 캐스팅                         | 몰딩과 캐스팅 기법 실습              |
| 10   | 05. 06 | 복합재료(예정)                        | 복합재료 성형 이론 및 예시            |
| 11   | 05. 13 | 최종프로젝트 아이디어 제안                  | 프로젝트 아이디어 발표               |
| 12   | 05. 20 | 파라메트릭 모델링(예정)                   | 파라메트릭 모델링 이론 및 실습          |
| 13   | 05. 27 | Large Format Machining 1 (예정)   | CNC 라우터 사용법                |
| 14   | 06. 03 | Large Format Machining 2 (예정)   | CNC 를 활용한 대형물 설계           |
| 15   | 06. 10 | 최종프로젝트 발표                       |                            |

**수업목표**

공업디자인의 디지털 패브리케이션 즉, 전반적인 시제품 제작에 요구되는 3D 프린터(밤부랩), 레이저커터, 진공성형기, CNC (상상공방,조기상)등 다양한 제작도구를 다루는 방법을 학습

**수업내용**

공업디자인의 디지털 패브리케이션 프로세스를 고려하여 디자인되도록 함으로써 제품의 설계 및 완성뿐만 아니라 실제 제품의 디자인에 고려되어야 할 재료, 구조, 제작의 방법까지 익혀 설계에서부터 생산까지의 동시적이며 전일적으로 이루어지는 공업디자인의 제품생성 및 전체적 과정의 개념과 방식을 체감하도록 한다.

**평가**

- 출결(20%), 과제물 (20%), 중간고사 (20%),
- 최종프로젝트 (40%)



## 3,4학년

---

목요일 9AM~1PM, 1PM~5PM / 309호

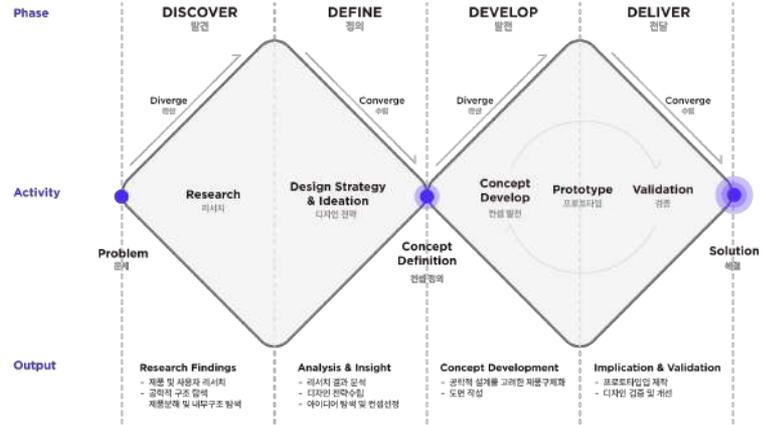
| Week | Date   | Phase                             | 수업내용  |
|------|--------|-----------------------------------|---|
| W1   | 3월 7일  | Discover<br>제품 탐구 및 공학<br>적 구조 이해 | 오리엔테이션 디자인 문제 제시 + 팀빌딩  |
| W2   | 3월 14일 |                                   | 제품 사용을 토대로 디자인 문제 탐구<br>사용 시나리오 작성 및 사용자 리서치                                      |
| W3   | 3월 21일 |                                   | 공학적 구조 탐색1<br>Exploded view drawing   |
| W4   | 3월 28일 |                                   | 공학적 구조 탐색2<br>경쟁제품 조사 및 구조 탐색<br>공학적 분석 리포트 작성                                    |
| W5   | 4월 4일  |                                   | 디자인 전략수립<br>공학적 조사/분석을 기반으로 디자인 전략수립  |
| W6   | 4월 11일 | Define<br>디자인 솔루션<br>제안           | Concept Generation<br>디자인 전략을 바탕으로 아이디어이션1<br>아이디어 시각화: 스케치, 스케치 렌더링              |
| W7   | 4월 18일 |                                   | Ideation/ Idea<br>Visualization2<br>아이디어이션2<br>3D 모델링 컨셉 검토 및 토론                  |
| W8   | 4월 25일 |                                   | 중간 평가<br>제품 구조 분석 및 솔루션 도출 과정 리포트 발표/ 제출  |
| W9   | 5월 2일  | Develop<br>디자인 솔루션<br>구체화         | Concept Development 1<br>내부 설계 구체화 3D 모델링<br>제품 내부설계를 고려한 스타일링 개념 구체화             |
| W10  | 5월 9일  |                                   | Concept Development 2<br>내부 설계 구체화 3D 모델링/렌더링<br>스타일링 구체화 및 디테일 요소 발전             |
| W11  | 5월 16일 |                                   | Concept Refinement<br>디테일 요소 정리 및 제품화 시뮬레이션<br>제품화 2D,3D도면 작성<br>Rendering Review |
| W12  | 5월 23일 | Deliver<br>디자인 구현 및 프<br>로토타이핑    | Prototyping 1<br>설계 검토, 평가, 개선 및 선택<br>3D Printing 출력                             |
| W13  | 5월 30일 |                                   | Prototyping 2<br>3D Printing 출력물 검토/확정<br>설계 구조물 조립                               |
| W14  | 6월 6일  |                                   | 공휴일(현충일) 휴강   |
| W15  | 6월 13일 |                                   | 디자인 검토 및 평가<br>디자인 목적 사용 테스트<br>개선사항 분석   |
| W16  | 6월 20일 |                                   | 기말 평가<br>학기 중 작업을 전체 제출   |

### 수업목표

- HW 제품디자인 디자인 과정 경험 및 설계력 향상
- 제품의 내부 설계 및 구동, 공학적 설계에 대한 이해를 바탕으로 구체적인 자신만의 제품 솔루션을 도출할 수 있음.

### 수업내용

- 가습기 제품을 중심으로 직접 사용 및 분해, 내부 구조 및 설계를 탐색함
- 스스로 디자인 문제 정의를 위한 사용자 및 경쟁사 리서치를 진행
- 공학적/기계적 구조와 관련된 디자인 문제제시, 이를 해결하는 자신만의 제품 솔루션 도출
- 결과물: 제품 Exploded View가 포함된 포스터 및 영상, 조립가능한 프로토타입



< 더블다이아몬드에 입각하여 수업 과정 진행 >

수업결과물



기계/공학적인 구조를 반영한 디자인 및 내부 설계 진행



수업결과물



기계/공학적 구조를 반영한 디자인 및 내부 설계 진행



화요일 1PM - 5PM / 309호

| Week | Date  | Topic                                  | Assignment   | Week | Date  | Topic                        | Assignment                             |
|------|-------|--|--|------|-------|------------------------------|--|
| 1    | 3. 5  | [오리엔테이션] 인터페이스 디자인 수업 개요 / 과제 설명       |  | 8    | 4. 23 | [튜토리얼] 미니 프로젝트 튜토리얼          | [과제 제출] 미니 프로젝트 / 4월 26일 (금) 18.00시 까지 |
| 2    | 3. 12 | [강의] 디자인 원칙 - Good Design & Bad Design |  | 9    | 4. 30 | [강의] 사용자 조사                  |  |
| 3    | 3. 19 | [강의] 인터페이스 디자인의 기초                     |  | 10   | 5. 7  | [튜토리얼] 프로젝트 진행 상황에 대한 피드백    |  |
| 4    | 3. 26 | [강의] 사용자 시나리오 디자인과 프로토타이핑 1            | [과제 제출] 좋은 디자인 / 개선이 필요한 디자인 + 디자인 개선안 (개인과 제) / 18.00시 까지 | 11   | 5. 14 | [강의] 사용성 테스트 / 평가 및 분석       |  |
| 5    | 4. 2  | [강의] 사용자 시나리오 디자인과 프로토타이핑 2            |  | 12   | 5. 21 | [튜토리얼] 프로젝트 진행 상황에 대한 피드백    |  |
|      |       | [과제 개요] 미니 프로젝트                        |  | 13   | 5. 28 | [튜토리얼] 프로젝트 진행 상황에 대한 피드백    |  |
| 6    | 4. 9  | [튜토리얼] 미니 프로젝트 튜토리얼                    |  | 14   | 6. 04 | [튜토리얼] 프로젝트 진행 상황에 대한 피드백    |  |
| 7    | 4. 16 | [튜토리얼] 미니 프로젝트 튜토리얼                    |  | 15   | 6. 11 | [제출 및 전시] 최종 보고서 제출 및 과제전 준비 | [과제 제출] 최종 보고서 20.00시까지                |

(상기 일정은 강의 상황에 따라 조절될 수 있습니다.)

수업목표

- UI 와 UX의 차이를 말할 수 있다.
- 어떤 인터페이스가 좋은 것인지 구분하고 이에 대한 이유를 말할 수 있다.
- 사용자의 필요(Needs)는 무엇이며 이를 어떻게 발견할 수 있는지 방법을 알 수 있다.
- 시나리오와 페르소나를 만들고 이를 활용한 low-fidelity 프로토타입 제작을 통해 궁극적으로 high-fidelity 프로토타입을 제안할 수 있다.
- 질적 및 양적 연구 방법을 언제 사용해야 하는지 알 수 있다.
- 사용성 평가를 계획하고 수행 할 수 있다. 이를 통해 설문이나 인터뷰 방법을 습득할 수 있다.
- 어떠한 데이터를 수집해야 하고, 어떻게 분석 및 해석해야 하는지 알 수 있다.

수업형식

- 강의 & 튜토리얼
- 과제물 (20%), 프로젝트 1 (20%), 프로젝트 2 (40%)

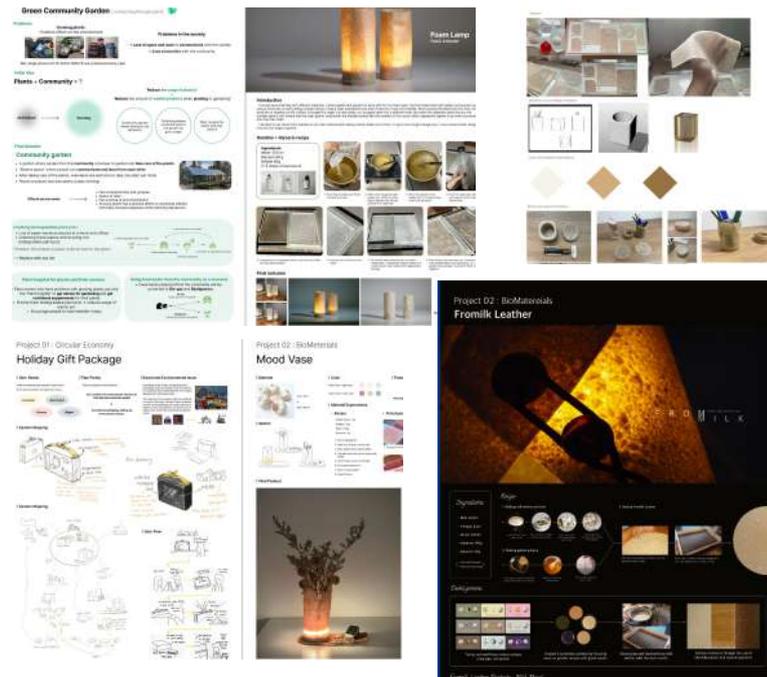


Fri 11:00~13:00 / 315호

| 주차 | 일자   | Content  |
|----|------|--|
| 01 | 3.08 | Circular economy Workshop                            |
| 02 | 3.15 | Narrative elements of Design                         |
| 03 | 3.22 | Design for repair, reuse and recycling               |
| 04 | 3.29 | Innovating within constraints                        |
| 05 | 4.05 | Responsible production and consumption               |
| 06 | 4.12 | Mid term preparation                                 |
| 07 | 4.19 | Mid-term presentation                                |
| 08 | 4.26 | Biomaterials experimentations: General principles    |
| 09 | 5.03 | Biomaterials experimentations: test and production   |
| 10 | 5.10 | WORKSHOP WITH LEE WOJAI                              |
| 11 | 5.17 | Innovative Materials for sustainability              |
| 12 | 5.24 | Personal project development testing and improvement |
| 13 | 5.31 | Personal project development testing and improvement |
| 14 | 6.07 | Final Examination preparation                        |
| 15 | 6.14 | Final Visual presentation, exhibition                |

### 수업목표

The First project will explore the concept of Circular Economy  
 In the second part of the class, we created new BIOMATERIALS in the studio and used them to make innovative and eco-friendly new products.



월요일 9AM~1PM / 315호

| 주차 | 일자   | 수업내용                            |
|----|------|---------------------------------|
| 01 | 3.04 | 강의 개요 설명 / 메카트로닉스제품디자인에 대한 이해 1 |
| 02 | 3.11 | 메카트로닉스제품디자인에 대한 이해 2            |
| 03 | 3.18 | Mech Joints Study               |
| 04 | 3.25 | AI와 로봇 기술을 토대로 실생활에서 다양한 주제를 토의 |
| 05 | 4.01 | 컨셉 발표 1                         |
| 06 | 4.08 | 컨셉 발표 2                         |
| 07 | 4.15 | 최종 컨셉 확정 및 디자인 구체화              |
| 08 | 4.22 | 중간고사                            |
| 09 | 4.29 | 디자인 구체화 방안 협의                   |
| 10 | 5.06 | 디자인 개선 및 문제점 평가                 |
| 11 | 5.13 | 피드백 및 토론                        |
| 12 | 5.20 | 최종 디자인 발표                       |
| 13 | 5.27 | 패널 레이아웃 및 디자인 시각화 방법 조율         |
| 14 | 6.03 | 컨셉과 디자인 결과물 일치화 작업              |
| 15 | 6.10 | 최종 아웃풋 검증 / 최종 결과물 발표           |

### 수업목표

고도 산업사회의 수요에 잘 대처해 나갈 수 있는 감성과 이성이 유기적으로 조화로운 디자이너 양성을 교육 목표로 한다.

### 수업내용

Mech Joints Study를 통해 다양한 연결구조와 메카니즘을 습득한다.

AI와 로봇 기술을 토대로 실생활에서 다양한 주제를 토의하여 보다 감성적이고 사용자와 교감을 할 수 있는 새로운 제품군들을 도출한다.

**TEAM PBL 장학금 지급 : 최우수 1명(60만원), 우수 2명(70만원)**



월요일 13:00 - 17:00 / 317호

| 주차 | 일자   | Content               |
|----|------|-----------------------|
| 01 | 3.4  | 오리엔테이션                |
| 02 | 3.11 | 가구디자인 기초 / 방향 설정 가이드  |
| 03 | 3.18 | 워크숍 / 스톨제작            |
| 04 | 3.25 | 주제발표1                 |
| 05 | 4.1  | 주제발표2                 |
| 06 | 4.8  | 아이디어 스케치1             |
| 07 | 4.15 | 아이디어 스케치2             |
| 08 | 4.22 | 아이디어 스케치 기반의 제작계획 발표  |
| 09 | 4.29 | 도면 작업                 |
| 10 | 5.6  | 최종 도면 작업 기반의 제작 계획 발표 |
| 11 | 5.13 | 제작1                   |
| 12 | 5.20 | 제작2                   |
| 13 | 5.27 | 제작3                   |
| 14 | 6.3  | 제작4                   |
| 15 | 6.10 | 완성작 발표                |

### 수업목표

- 가구디자인 시장의 흐름을 파악하여 디자인에 접목한다.
- 1인가구를 위한 가구디자인을 통해 생활환경과 디자인과의 연결성을 찾는다.
- 실제 스케일의 가구작업을 통해 가구제작능력을 습득한다.

### 수업형식

- 강의 & 발표 & 제작
- 출석 (60%), 수업참여도(10%), 과제물(10%), 기말평가 (20%)



금요일 9AM - 1PM / 309호

수업목표

수업진행

1. AI 이해

서울대 이동혁 박사님 줌 특강

The Coming Wave 읽기를 통한 AI 분야 흐름 읽기

2. Generative AI 경험

한국이미지커뮤니케이션 연구원  
CICI 공모전 출품  
-> 권혜인 예선 통과

7월 11-17일 성신여대  
전시 예정

3. AI를 활용하여 작업

미드저니, I2V를 이용한 영상 만들기

개인별 주제 선택 및 발전  
(미드저니 활용 필수)

프로젝트 결과물



| 주차    | Topics  |
|-------|---|
| 1     | Class introduction  |
| 2     | 1. 기술의 이해 (하드웨어, 소프트웨어)<br>- 인공지능 (Artificial Intelligence)이란 대체 무엇인가?<br>2. Midjourney setting       |
| 3     | 1. 호모 프롬프트 (Homo Promptus)<br>- How can you use ChatGPT to help with design?<br>- 프롬프트 디자인/프롬프트 엔지니어링 |
| 4~8   | <b>Project 1 with Midjourney → Mid-term</b>   |
| 9     | 1. AI for UX design<br>2. Stable Diffusion setting<br>3. Discussion: 인공지능 디자인의 미래와 디자이너의 생존           |
| 10~13 | Project 2 with Stable Diffusion   |
| 14~15 | <b>Stable Diffusion+ Imagen+ Video Final</b>  |



방학 동안 유익한 시간 보내시길 바랍니다  
idup!

감사합니다.