

2024. 8.31 (토)
15:00 ~ 16:00



2024-2

공업디자인학과 개강식 IDUP_Share

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



학생회장
김가람



부학생회장
장다현

성과 및 활동

2024 공업디자인학과 가을 MT

일시: 08.31(토) - 09.01(일)

내용: 2학기 개강을 맞이하여, 1학년 신입생부터 2-4학년 선배들, 교수님들까지 다같이 함께 가까워지고 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 가을 학과MT를 준비하였습니다. 개강식 이후 준비된 다양한 행사들을 통하여 공업디자인학과 학우 분들께서 개강 전 활력을 얻고, 선후배 간 교류를 더욱 활성화하는 계기가 되기를 바랍니다.



공업디자인학과 티셔츠 공모전

공모 기간: 07.17(수) - 07.31(수)

투표 기간: 08.05(월)-08.10(토)

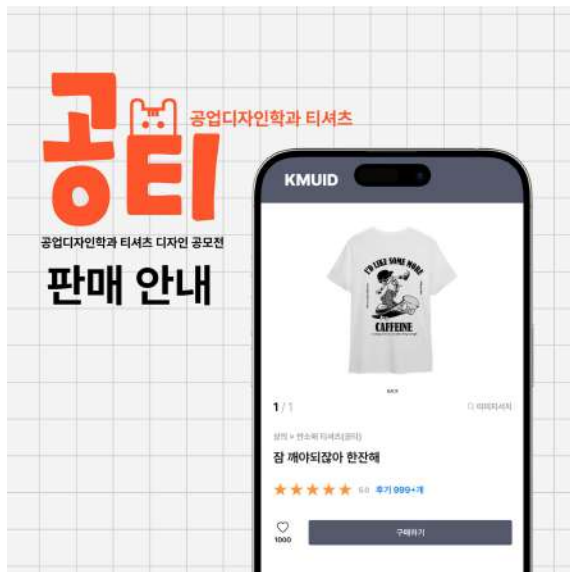
내용: 공업디자인학과 학우 분들께서 출품해 주신 9개의 디자인을 대상으로 학과 내 투표 진행하여 올해 학과 티셔츠 디자인을 선정하는 ‘우리 공티 공모전’ 행사를 진행하였습니다. 해당 행사를 통하여 공업디자인학과 학우 분들께서 직접 디자인에 참여한 옷을 다같이 입고 더욱 소속감을 느끼며 하나가 되는 계기가 되기를 바랍니다.



2024 공업디자인학과 티셔츠 판매 안내

기간: 08.31(금) - 09.03(화)

구매 방법: 공업디자인학과 학생회 인스타그램 및 각 학년 단톡방 공지 내용 확인



공업디자인학과 소식지 발행

일시: 2학기 겨울방학 예정

내용: 공업디자인학과와 소중한 매 순간들을 온라인 및 소량의 오프라인 책자로 장기적으로 기록하고 보관하고자 공업디자인학과 소식지를 기획 및 발행 예정입니다. 해당 소식지에는 공업디자인학과 학우라면 사진, 글 등 다양한 형식의 콘텐츠로 자유롭게 참여가 가능하니, 학우분들의 많은 관심과 제보 부탁드립니다.

예정 콘텐츠: 학생회 행사, 동문 인터뷰, 과제전, 공업인의 일상 등

참여 방법: 오픈채팅방(<https://open.kakao.com/o/s77N6GLg>) 혹은 이메일(kmuidofficial@gmail.com)으로 제보

*참여 방법의 경우 변동의 가능성이 있으니 이후의 학생회 인스타그램 및 각 학년 단톡방 공지 내용 참고 바랍니다.

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 역량 소개

- **前** 후디니 교육 학원 운영 **現** CG학원 후디니 교육과정 심화반 강사
- **前** Studio-Eon 스튜디오톤은 (FX part, Houdini & UnrealEngine Pipeline)
- **前** 스위트홈2 (with m83, 23년 하반기 넷플릭스 개봉 예정), 건건캠프(소설 기반 탄력적 FX 작업 진행)
- **前** NC소프트 ProjectM 게임 서태미믹(Game Developers Conference - San Francisco CA, March 20-24)
- **前** 어머드서우루스 북미판(24년초 공개예정), **前** 어머드서우루스(SBS 방영, 넷플릭스) **前** 땅굴후진장참동(넷플릭스제작영화, 개봉)
- **前** 롯데백화점 크레스마스 Tonfu Project, **現** 굿(넷플릭스제작영화), **前** 히어로 주식회사(저작 ip), **前** 모가디슈(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
- **소감:** 방학중 학과 시설 사용 능력이 부족한 저학년들을 대상으로 작업 공간 숙련도를 높이기 위해 워크샵을 진행했습니다. 학과 시설 중에는 일상적으로 접하기 어려운 공작 기계가 많았고, 부정확한 사용으로 인해 생기는 안전상의 문제가 있었습니다. 이를 해결하기 위해 필요한 정확한 사용 방법과 더불어 원하는 작업물을 얻기 위해 거쳐야 하는 올바른 프로세스를 멘토링하기 위해 노력했습니다. 그 결과로 워크샵을 통해 각자가 원했던 작업 결과물을 얻음과 동시에, 그보다 더 중요한 올바른 작업 공간 사용법과 사용 능력을 얻을 수 있었습니다. 이번 워크샵에서의 피드백을 토대로 지속적으로 발전시켜 다음학기와 내년도에도 워크샵을 진행할 예정이며, 다음 학기 방학 중에는 목공 워크샵에 참여한 인원에서도 멘토를 선발하여 진행할 예정입니다.

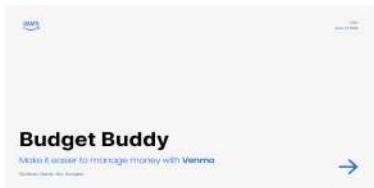


촬영 워크샵

- **기간:** 2024년 7월 간 (주 1회)
- **장소:** 315호
- **참여학생:** 공업디자인학과(총 31명)
- **리더:** 현석훈
- **프로그램 내용:** 촬영 및 렌더링 기초 지식 공유 및 실습
- **소감:** 한 달간 주마다 1회씩 진행한 사진 촬영 워크샵입니다. 촬영 및 렌더링 시 본인이 원하는 느낌의 사진을 어떻게 얻을 수 있는지 카메라, 조명, 구도 측면에서 이론적으로 알아보는 시간을 가졌습니다. 과정 속에서 각자 자신만의 방법으로 촬영을 하고 보정을 하는 것을 보고 해당 워크샵의 의도가 잘 전달되었다고 느꼈습니다. 하계 워크샵이라 여름에 대한 사진을 많이 다뤘지만 다시 있을 동계 워크샵에서는 겨울에 대한 사진도 다뤄 볼 예정입니다. 야외 출사로 진행되는 것이 아닌 이론 워크샵이지만, 다음에는 야외 출사도 계획해봐도 좋겠다고 느꼈습니다. 모두들 잘 참여해주서 고맙습니다.



- **기간:** 2024. 03 ~ 2025. 02/ 현지 인턴직 계약으로 총 1년 체류
- **장소:** 캘리포니아주 어바인 (LA 근교)
- **참여학생:** 이관형(17), 김영서(21), 황윤재(21)
- **프로그램 내용:** 구글, 트위터, 아마존 출신 등 현지 한인 IT종사자들과 수업 진행. 미국 현지 커리어에 적합한 전공 지식을 함양하도록 훈련.
1 학기는 알파프로젝트 과목의 일환으로 이공계 학생들과 LLM (AI), 클라우드 기반의 프로젝트를 제작함.
- **2학기 인턴십:** 지난 7월까지의 프로젝트 성과를 바탕으로, 현지 시장에 맞는 이력서, 포트폴리오 작성, 인터뷰 과정을 거치며 인턴십 구직 활동,
최종적으로 **3명 전원이 핀테크 스타트업의 디자이너로 취직에 성공함** . (HabitFactory USA, 금융 관련 스타트업)
- **트레이닝 장소:** AWS office@Irvine, 실리콘밸리, 구글 오피스, 월마트 오피스, 스타트업 밋업 등



장점:

- 국내 대기업 취직을 넘어 글로벌 커리어 인사이트 확대
- 실제 프로젝트와 연관된 IT 관련 디자인 전문성 향상
- AI, AWS Cloud, 테크 동향 등 최신 기술 학습
- 개발을 고려한 실무 경험 및 프로젝트 주도 경험
- 구글, 아마존, Airbnb 등 빅테크 출신의 현지 멘토링단 레슨
- 경제적 지원 (한 학기 등록금 분 장학금 + 추가 생활 지원금)

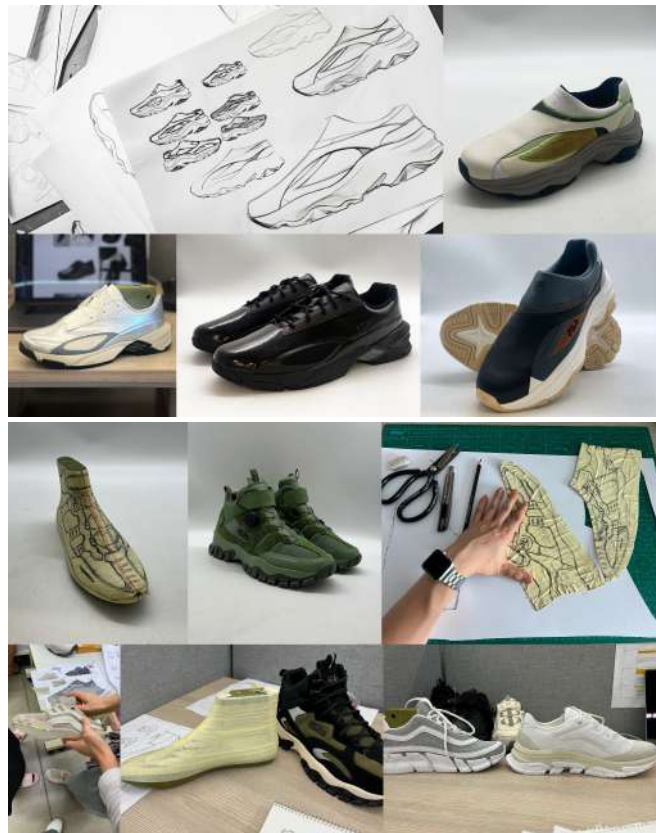
염두할 점:

- 1기로서 프로그램의 커리큘럼이 덜 다듬어진 환경
- 개발 중심 프로젝트로 구성돼있어, 디자인 퀄리티의 타협점 존재
- 현지인들과 함께하는 교환학생이랑 달리, 주로 한국인 팀원 간 교류
- 기존 실무 경험 부족에서 오는 학습 장벽 (개발 관련 지식 등)
- 과제전 시즌만큼의 일정 소화와, 교통편 부족으로 여행 자유도 적음
- 하지만 와보는 것이 더욱 낫습니다!



FILA SPORTS HK

- 기간 : 7/2(화) ~ 7/29(화)
- 참여학생 : 하성현(18), 강승훈(16)
- 활동 내용 : 중국 취안저우에 위치한 FILA SPORTS SOURCING CENTER에서 풋웨어의 기본 구조와 스케치 방법, 제작 프로세스와 공정에 대해 학습하였습니다. 또한 공장 방문과 워크숍 참여를 통해 인당 3컬레의 신발을 제작하며, 실질적인 제작 과정과 상품 개발 과정에서의 소통의 중요성을 익혔습니다.
- 소감 : 이번 경험을 통해 실제 제품을 만들기 위한 복잡한 과정과 각 부서간의 긴밀한 협업의 중요성을 배웠습니다. 인솔, 미드솔, 아웃솔, 어퍼를 제작하고 생산하는 공정을 직접 경험하면서, 양산 가능성을 고려한 디자인 설계의 중요성과 여러 이해관계자와의 효율적 소통의 중요성, 그리고 기업 차원에서 ESG를 어떻게 노력하고 있는지를 배울 수 있었습니다. 기후변화대응사업단의 인턴 활동을 통해, 제품 양산에서의 효율성과 디자인 완성도를 높이기 위한 역량을 기를 수 있었습니다.



d'ORIGIN

- 기간 : 2024년 6월 24일 ~ 8월 20일
- 참여학생 : 정송희(20), 최하림(18)
- 활동 내용 : 용기 위주의 다양한 제품군 디자인 프로젝트 참여
- 소감 : 킥오프부터 제품 최종 개발 단계까지, 제품 디자인 프로세스를 경험하며

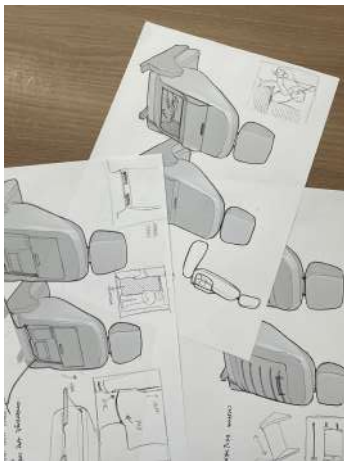
현장에서 실무가 진행되는 방식을 익힐 수 있는 유익한 활동이었습니다.



Citrus design

- 기간 : 2024년 6월 24일 ~ 8월 20일
- 참여학생 : 강하늘(21)
- 활동 내용 : 다양한 제품과 운송, 가구 디자인과 관련된 프로젝트 참여
- 소감 : 제품뿐만 아니라 운송기기와 스마트 베드 등 평소에는 접해보지 못 할 다양한

분야를 실무자분들과 함께 경험할 수 있어 뜻깊은 시간이었습니다.



Studio BEBOP

- 기간 : 2024년 6월 24일 ~ 8월 20일
- 참여학생 : 장이준(20), 강동훈(18)
- 활동 내용 : 다양한 기업과 진행하는 제품 디자인 프로젝트 참여
- 소감 : 현업에서 일하는 디자이너분들과 함께 디자인 프로젝트를 진행해보는 경험을 통해 디자이너로서 키워야 할 역량들을 인식할 수 있었고, 제품 디자인 스튜디오가 일하는 방식과 분위기를 익힐 수 있어서 좋았습니다.



공모전, 학술대회 등 수상 성과 공지 방법

학기초 교문 플랜카드 설치 : 직전 학기 성과를 취합하여 개강시기에 교문에 공지

학교 / 학과 홈페이지 뉴스란 공지 : 대학 홍보팀 / 학과 홈페이지에 상시 업데이트

학교공로장학금 추천서 : 취합된 성과에 대해 학교 공로장학금 학과 추천서 작성



2024 세계국가유산산업전 라이프스타일 공모전

- 수상자 : 장이준(20)
- 수상내역 : 은상
- 2024 세계국가유산산업전에 수상작으로 참여
- 2024.9.10.(화)~9.12(목), 경주화백컨벤션센터



뉴 코리아 아이디어 • AI가 생성한 한국 이미지
공모전

- 수상자 : 권혜인(20)
- 수상내역 : 'AI가 생성한 한국 이미지' 부문 최우수상
- 50개의 본선 진출작 중 58로 최다 득표



2024 봄 대학생 디자인학술발표대회 (DSUS)

- 수상자 : 현동희(18), 강수정(20), 박가온(21), 서예린(22), AID 이지윤(22)
- 수상내역 : 우수상
- 'LLM 인터페이스의 개인화를 위한 사용 행태 분류 : GPT-4를 중심으로'



기간: 2025.2.13(목) ~ 21(금)

장소/주최: Shibaura Institute of Technology

장학금: 시바우라재단에서 참가자 1인당 8만엔 지급 *성적에 따라 감액될 수 있음.

Deposit: 참가자 1인당 5만원 수거 *No Show시 반환안함.

참가인원: 총50명 (공디과 학부생 30~40명, 대학원생 0명, 타과생 0명)

*학과행사 참여를 토대로 선발을 임의로 제한함

* 2.13~16. 2박3일간 아타미세미나하우스에서 진행

[신청링크](#) 마감: ~2024년 10월말



아타미세미나하우스(시즈오카현)



2024워크샵 단체사진

기후변화대응사업단 개설수업

에코커뮤니케이션 디자인

2024년도 2학기, 담당교수 이준희, 3학점

교과 내용 : '에코커뮤니케이션' 과목은 기후환경과 자연환경을 주제로 한 서스테이너블 디자인, 유니버설 디자인을 실습하는 과목이다. 이러한 환경관련 주제와 내용들을 이미지를 통해 전달하고 이해시키는 방법을 연구해 본다.

- 자연환경에 대한 자료조사, 리서치
- 조별 발표와 토론, 논의, 수정
- 리서치를 토대로 한 이미지맵 작성
- 인포그래픽 실습 제작
- 인포그래픽을 통한 설득과 이해 학습
- 환경을 주제로 한 포스터 제작

기후변화대응사업단 프로그램

취업·진로 특강

특강일정 2024. 09. 11 (수)

2024학년도 2학기 기후변화대응사업단
취업·진로특강
special lecture on career path

#모집안내

지원자격 기후변화대응사업단 참여학과 재학생
(자연계 학과에서 물리, 화학, 생명과학, 환경공학, 토목, 기계, 전기, 전자, 컴퓨터 공학 등 관련 학과 학생)
※ 환경관련 전공 학생 중 비참여학과 학생도 지원 가능

지원방법

발행혜택

- ▶ 특강 참여학생 출석증서 및 시간 지급 예정
- ▶ 교육 진행 시 간단한 간식 제공

#프로그래밍내용

운영일정 2024. 09. 11 (수) 15:00-17:00 (미대관 513호실)

일정/장소

시간/장소	프로그램 주요 주제
09:10~11:00 (미대관 513호실)	미래 직업군 및 산업과 미래 산업 소개 학생들에게 필요한 진로 로드맵 제시 대학 및 기업에서 학생 생활 및 교육

초청연사 (주)한국 | 박준서 이사

- ▶ 삼성전자 인사팀 2년
- ▶ 삼성 전자(제일) 제조(가전) 부문
- ▶ 기업 취업지원 담당
- ▶ 1차 취업지원 담당 (3년)
- ▶ 삼성전자 인사팀 2년

QR코드

K-Startup 및 한국
산업 진흥원

HUSS | 국민대학교

비즈니스 아이디어 공모전

신청기간 2024. 09. 07 (토)

2024 국민대학교
기후변화대응
비즈니스 아이디어 공모전

참가대상

- 기후변화에 대응하기 위한 기업, 학교, 공공기관 등 조직 내 외부에서 활동 가능한 서비스 또는 제품 아이디어 개발
- 학업과 관련된 분야에 관한 한 비즈니스 아이디어 개발
- 또는 비즈니스를 통한 사회적 가치, 사회적 가치 실현
- 대학 1학년 이상의 학생
- * 학년 제한 없음
- * 학과 제한 없음
- * 학생 1인 또는 2인 팀

심사 기준

- 아이디어의 실현성 (30%), 비즈니스의 타당성 (40%), 실현 가능성 (30%)

심사 내역

대상	1차	총학생 200명
초등학생	2차	총학생 150명
중학생	3차	총학생 100명
고등학생	4차	총학생 50명

참가방법

HUSS 활동 현수식 및 현수식 참여 학생

(자연계 학과에서 물리, 화학, 생명과학, 환경공학, 토목, 기계, 전기, 전자, 컴퓨터 공학 등 관련 학과 학생)
※ 환경관련 전공 학생 중 비참여학과 학생도 지원 가능

참가 기간: 2024. 09. 07 (토) ~ 09. 07 (토)
신청 방법: 09. 07 (토) ~ 09. 07 (토)
신청처: HUSS (학생지원팀) 또는 HUSS (학생지원팀) 또는 HUSS (학생지원팀)
신청처: HUSS (학생지원팀) 또는 HUSS (학생지원팀) 또는 HUSS (학생지원팀)
신청처: HUSS (학생지원팀) 또는 HUSS (학생지원팀) 또는 HUSS (학생지원팀)

심사 일정

일정	구분	내용
09. 10 (토) ~ 09. 11 (토)	1차	국민대학교 1차 심사
09. 12 (토) ~ 09. 13 (토)	2차	국민대학교 2차 심사
09. 14 (토) ~ 09. 15 (토)	3차	국민대학교 3차 심사
09. 16 (토) ~ 09. 17 (토)	4차	국민대학교 4차 심사

***기타사항**

- 본 공모전은 국민대학교 학생들의 아이디어를 발굴하고, 이를 통해 사회적 가치를 실현하는 것을 목적으로 합니다.
- 본 공모전은 국민대학교 학생들의 아이디어를 발굴하고, 이를 통해 사회적 가치를 실현하는 것을 목적으로 합니다.
- 본 공모전은 국민대학교 학생들의 아이디어를 발굴하고, 이를 통해 사회적 가치를 실현하는 것을 목적으로 합니다.

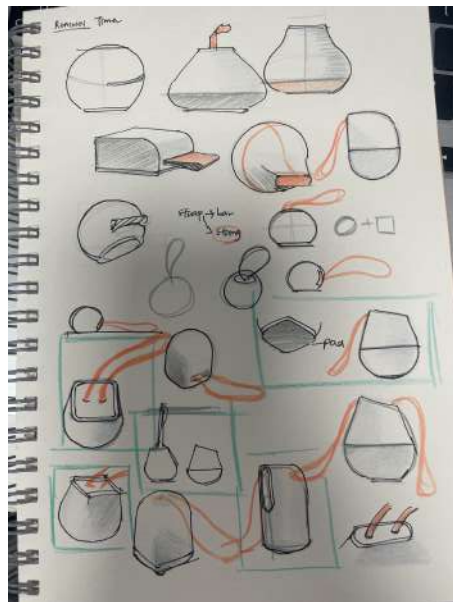
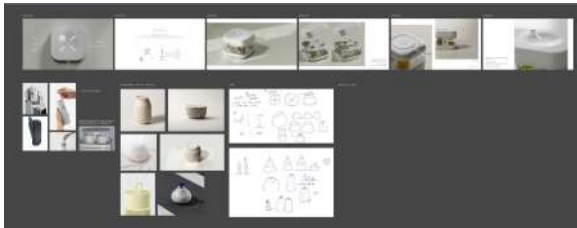
HUSS | 국민대학교

Zappers.

‘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 하계방학 활동 내역

Project Develop Study



2024-2 활동 계획

- 미니 프로젝트

오프라인 쇼핑의 경험을 극대화하는 제품 디자인

- 메인 프로젝트

9주 가량 진행되는 개인/팀 프로젝트, 다양한 주제의 제품 디자인 진행 예정

- 방학 전시 프로젝트

타대학 산업디자인 동아리와 방학 중 전시 진행 예정



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-하계방학 활동 내역

UX/UI 커리 - 역기획 프로젝트, 전시 진행



STACK X KUIT - 개발 완료, 데모데이 진행



2024-2 활동계획

신입부원 모집 9.9 ~ 9.15

Stack connect 세미나
9.13

- 초반 스터디

트렌드 스터디 및
툴스터디 (Figma, Framer)

- 메인 프로젝트

셀프 브랜딩
웹페이지 구현
프로토타이핑

stack instagram :
@kmu_stack





'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.

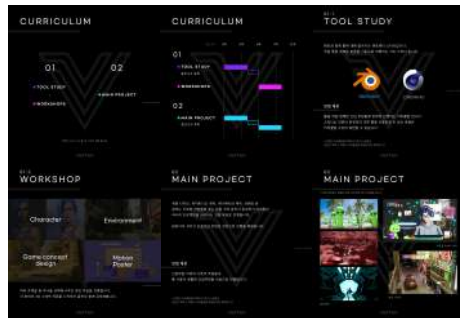
2024 하계방학 활동 내용

하계 온라인 전시회 준비 (9월 중 전시 오픈 예정)



홈페이지 제작 사이트 WIX와 인터랙티브 3D콘텐츠 제작 사이트인 Spline을 활용하여 온라인 전시회를 준비 중입니다. 하계 방학 중 진행했으며 9월 중 온라인 전시를 오픈할 예정입니다.

신규 부원 모집 (9.2 ~ 9.9)



2024-2 활동 계획

- 신입 부원 스터디

신입 부원을 대상으로 한 톨 스터디 진행 예정

- 메인 프로젝트

다양한 주제를 중심으로 자신의 작품을 제작하는 프로젝트 진행 예정

구성원 소개



이은창 교수님

요약

email : robotdesignclass@gmail.com

담당 교과목 : 디자인엔지니어링

<경력 사항>

- 아이빅스(주) 대표이사
-

<전시>

-
-

<수상>

- Korea Industrial Design Award(Grand Prize, 2000)

<프로젝트>

- | | |
|---|------|
| - Robot Chef / RMUTT / Thailand | 2024 |
| - Robot Positioning Sensor / ETRI / Korea | 2024 |
| - Walker for Seniors / EVMedtech / Korea | 2024 |
| - Mobile Robot / Thira Robot / Korea | 2024 |
| - Lie Angle Detector(Radar Sensor) / Bullseye / Korea | 2024 |
| - Hospital Robot / NUHS / Singapore | 2023 |
| - Hospital Robot / NCCS / Singapore | 2023 |



배은준 교수님

email: hiyosyn@naver.com

담당 교과목 : 디자인과인간관점, 재료와생산공정

<경력 사항>

- 현)헤세드
- 전)코오롱글로벌텍
- 전)현대기아자동차 남양연구소 디자인센터

<전시>

- Mobility for digital twin

<수상>

- 표창장(조직문화개선), 현대기아자동차

<프로젝트>

- BMW, Landrover & Jaguar 자동차 신소재 개발
- K3,K5,소렌토,스포티지등 다수의 완성차 익스테리어 프로젝트 담당



박민승 강사님

요약

email : qkralstmd12@naver.com

담당 교과목 : 게임디자인과기획

<경력 사항>

- 현) 후디니마스터스쿨 원장
- 현) CG맨 유튜브 채널 온라인 강좌
- 전) 국민대학교 하계 방학 언리얼 입문 수업
- 전) SBS컴퓨터아트학원 심화반 강사
- 전) StudioEon FX Unreal Artist
- 전) ZNODE FX Unreal Artist

<전시>

- 중앙박물관 미디어 전시
- 롯데백화점 크리스마스 Tonttu

<수상>

- Unreal 가상현실 핵심산업 콘텐츠 개발자 대회 1등

<프로젝트>

- 스위트홈, NC소프트 게임 시네마틱, 아머드사우루스, 긴긴밤
- 방과후전쟁활동,, 곳, 히어로주식회사, 모가디슈
- 삼성 비스코프 버츄얼 프로덕션, 현대엘리베이터 광고



행정직원

- 김장현(공업디자인 18학번)
- 조형관 103호 조형대 교학팀
- 졸업사정관리 / 수강신청 문의
- 기타 학과 행정 업무 전반

☎ 02)910-4600

· idkmu@kookmin.ac.kr



학생회장단



김가람(22)
학생회장



장다현(22)
부학생회장

기획국



김지원(23)
기획국장



박서연(24)
기획국원

미디어국



이민서(20)
미디어국장



엄정우(23)
미디어국원

회계



이수성(24)
회계국원

1학년



대표 - 김예원(24)

2학년



대표 - 고성은(23)

3학년



대표 - 김시우(20)

4학년



대표 - 최하영(20)

연구조교



허혜주 / TED 대학원

근로학생



한성준(22)



이민서(24)



강동훈(18)



현동희(18)



정승곤(21)

09.03.(수) OT 진행 후 근로 시작 예정

※개방시간 : 평일 오전 9시~오후 6시

근무시간 외에는 방문을 자제해주시기 바랍니다.

2024 졸업전시준비위원회



졸준위원장
강수정



4과대 / 회계
최하영



홍보팀
조유진



시각팀장
최혁진



시각팀
하성현



시각팀
현동희



온라인 전시 : Behance

11.12 오픈 이후 지속해서 아카이빙 예정

오프라인 전시 :

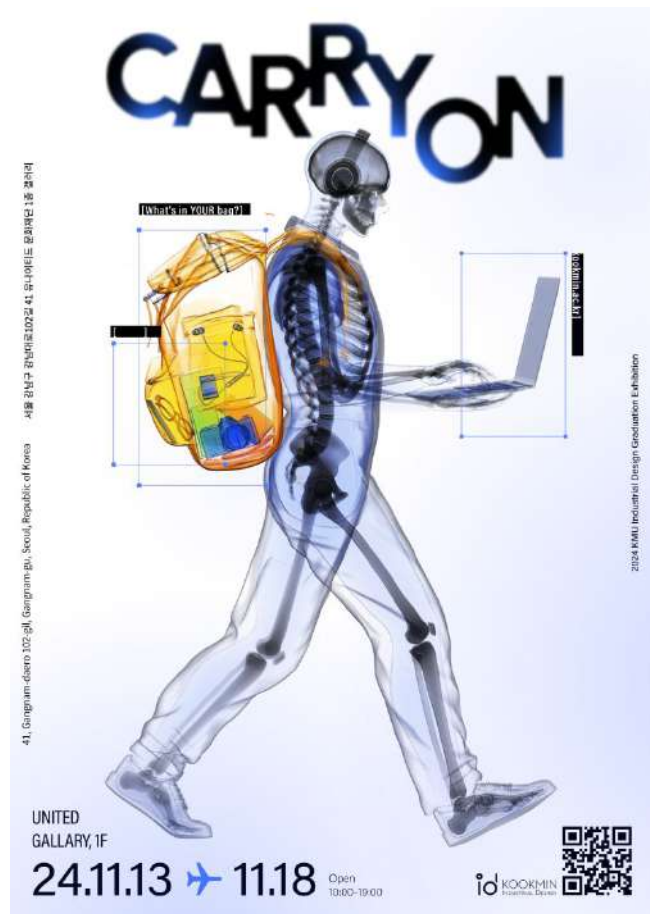
장소 : 유나이티드 갤러리

일정 : 11.13(수) ~ 11.18(월) 6일간

전시 컨셉: Luggage Export

공업디자인학과에서 배운 것들을 보여주는 졸업전시를 비행기 탑승수속과정에 비유한 컨셉. 긴장과 설렘이 동시에 존재하는 장소인 공항을 컨셉으로 전시공간을 구성하고 인터뷰 영상을 촬영할 예정

타이포 및 세부사항 수정 중에 있습니다



인트로



촬영 현장



< 2024 공업디자인학과 졸업전시 : What's in our bags ? >

촬영에 도움을 주신 촬영팀, 졸준위 스태프, 그리고
인터뷰에 응해주신 4학년 학우분들 감사합니다 :)





Hugo Nezzar
French
From Strate Paris



Kim Hubert
French
From Strate Paris



Virgil Dalbin
Swedish
From Strate Paris



Theo Bordeau
French
From Strate Paris



Maxim Provenzano
France
From CY(Cergy) Ecole
de Design



Chloe Buffard
French
From Strate Lyon



Clara Libourel
French
From Strate Lyon



Roxane Stadler
French
From Strate Lyon



**Valeriya
Mykhaylichenko**
Ukraine
From HAWK

Outbound



박가온(21)
To Strate Paris



이혜린(21)
To Strate Paris



전서형(21)
To Strate Paris



Mentors



장다현(22)

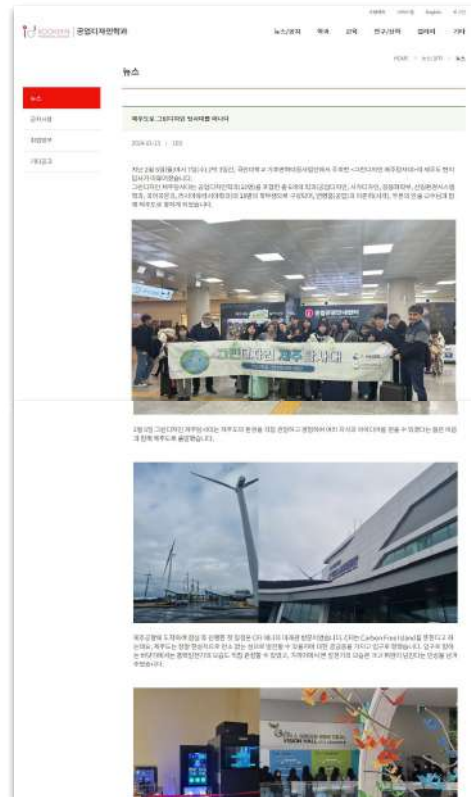
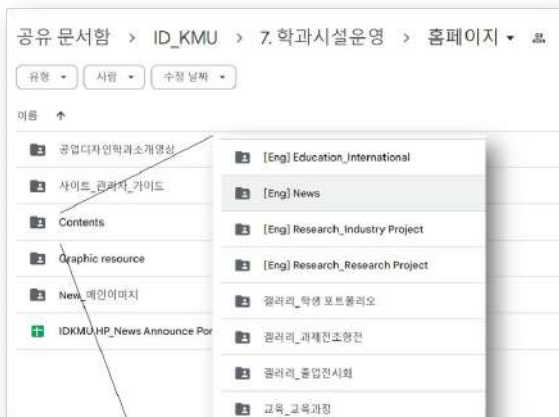


김재영(24)

학사 공지

구글드라이브로 관리/운영. 공유범위(전임교수,학생회 미디어국장)

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



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

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

● 본인의 과제물을 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 공지의 사실일 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.

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

※ 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 $55 + (\text{평균평점} \times 10) = \text{환산점수}$

성적장학생 추천 기준 변경

기존 장학금 지급 기준

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

주요 변경사항

1. 대부분의 4학년 재학생의 경우 전공 교과목을 이미 수강한 경우가 많아 4개 이상의 교과목을 수강하기가 어려움.
4학년 2학기 한정, **학과 내 개설된 전공 교과목 3개 이상(졸업전시 수업 포함)을 수강**한 학생에 한해, 성적장학금을 지급.
※ 4학년 1학기 성적장학금 지급은 3학년 2학기 성적을 토대로 지급하기에 해당하지 않음.

유의사항

1. 알파프로젝트 등 P/NP교과목 수강 수가 많은 경우 불이익이 있을 수 있음.
2. 직전학기 성적을 토대로 석차에 따라 장학금 지급
3. 성적장학금 선발 이후 휴학 시 복학학기에 장학금 지급. **(대학장학금의 경우 휴학 시 지급불가)**

- **기본적으로 타과생(부전공생 포함) 및 대학원생의 공업디자인학과 공간 사용은 불가능함.**
- 공업디자인학과 학생이 포함된 팀플이나 동아리활동, 또는 교수가 인정하는 활동을 하는 경우에만 사용가능.
- 다전공생의 경우는 허용.
- 수강생의 경우 아래 사유에 한해 수강 강의실 사용가능.
 - 수업시간 전후
 - 또는 수강 과목 내에 팀플이 필요한 경우
-
- 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.
- 또한 314호실을 제외한 공간에서의 취식은 불가능하다는 점을 숙지하고 사용할 수 있기를 바람.

전자식 출입장치 설치

- 자동 개방 : 오전 8시30분, 자동 잠금 : 오전 0시(자정)
- 등록된 사용자만이 수동 개폐 가능

학과생(및 다전공자) 등록시설

- 목공실(312), 채색실(318), 학과 강의실(313-1&2, 314, 315), 새내기 실습실(316, 1학년 학생)

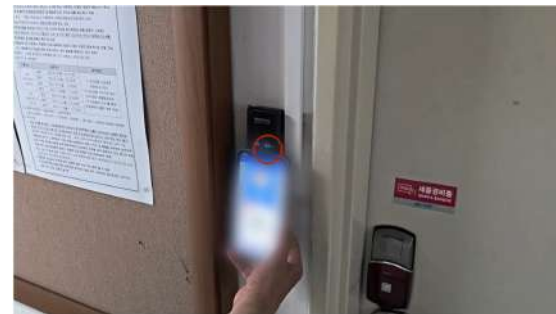
학과생(및 다전공자) 미등록시설

- 타 학부(과) 수업 진행 강의실(308&309), 과사무실/학생회실(310&311), 예약 후 사용 실습실(312-1&2)
- 목공실(312), 채색실(318), 작업전용공간(314&317)의 경우 상시 개방

- 상시 개방 공간 제외, 전 호실 자동 잠금

자동 잠금 시 해제 방법

- K-CARD 앱(QR코드 화면) 실행 후 태그(휴대폰 뒷면)를 통해 해제(QR코드 인식 X)
- 안드로이드의 경우 NFC, 아이폰의 경우 블루투스가 켜져 있어야 함
- 홈페이지 관련 안내문 게시 예정



K-CARD앱 설치 또는 업데이트

통합ID(포탈 ID)로 로그인

QR코드 실행

READY SECOM 확인

K-CARD앱 (재)설치 또는 업데이트 한 경우
1시간 후부터 정상 사용 가능



경비를 해제하는 법

K-CARD 앱 실행 후(QR코드 화면 확인)

해제 버튼 누르기(터치식X 감압식O)
리더기에서 “딕” 소리 발생

카드 리더기 하단부 CARD에 태그



모형제작실(312호실)

- 신규 장비 (왕복톱, 절곡기, 원형톱 절단기, 고정식드릴) 배치

CNC룸(312호실 내부)

- CNC / 진공성형기 운영
- ※ 다량의 목재 보관중(사용 가능)

디지털패브리케이션실(312-1 호실)

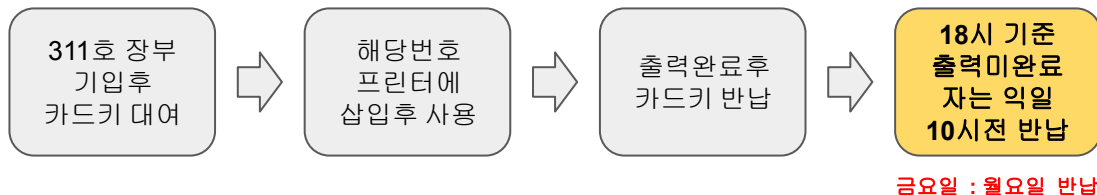
- 3D프린팅(Ender-3&5, Bambulab x1 carbon)
- 레이저커팅

※방학 간 뱀부랩 3D프린터 개별 물리키 설치(모든 3D프린터 개별 물리키 사용)



※10시 기준 출력완료후 카드키 미반납자, 해당번호 외 프린터 사용자, 기타 매뉴얼 외 편법 사용자는 당해학기 프린터 사용금지

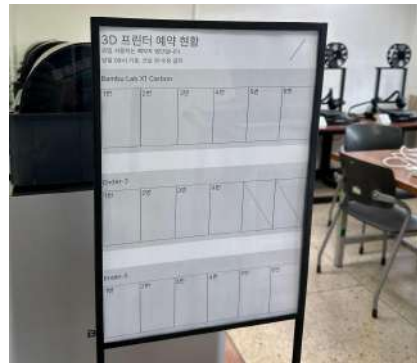
- 사용시간 : 평일 10~18시
- 312-1호실 입구에 현황판 설치, 참고하여 프린터 예약(임의 변경 금지)



- SD card, MicroSD, USB 대여 일절 불가
- 3D프린팅 매뉴얼 (Ender 3 & 5, Cubicon) 홈페이지 게시

문제 발생 시

- 개인 조작 금지, 에러 코드 등의 문제 상황을 촬영 및 지참하여 311호실 방문할 것
- 3D프린터 사용법 미숙지 & 독단적인 수리 및 조작으로 인한 장비 손상은 개인 배상





09월	09.01 (일) ~ 09.01 (일)	제78회 개교일
	09.02 (월) ~ 09.02 (월)	2학기 개강일
	09.02 (월) ~ 09.06 (금)	2학기 수강신청 변경/포기 기간
	09.10 (화) ~ 09.13 (금)	부전공 신청 및 다-부전공 변경/포기 기간
10월	10.08 (화) ~ 10.11 (금)	1전공 신청/변경 및 다전공 신청 기간
	10.18 (금) ~ 10.18 (금)	개교 78주년 기념일
	10.21 (월) ~ 10.26 (토)	2학기 중간시험 기간(수업 8주차)
11월	11.26 (화) ~ 11.28 (목)	동계 계절학기 수강신청 기간
12월	12.02 (월) ~ 12.13 (금)	전부(과) 신청 기간
	12.03 (화) ~ 12.05 (목)	동계 계절학기 등록 기간
	12.09 (월) ~ 12.14 (토)	2학기 기말시험 기간(수업 15주차)
	12.09 (월) ~ 12.23 (월)	2학기 성적 입력 기간
	12.09 (월) ~ 12.20 (금)	2025학년도 1학기 재입학 신청 기간
	12.13 (금) ~ 12.27 (금)	2학기 성적 공시 기간
	12.16 (월) ~ 12.21 (토)	2학기 보강(기말시험 가능) 기간
	12.20 (금) ~ 12.27 (금)	2학기 성적 이의신청/정정 기간
	12.23 (월) ~ 12.23 (월)	동계방학 시작일
	12.23 (월) ~ 01.14 (화)	동계 계절학기 수업 기간
2025년 01월	01.06 (월) ~ 01.24 (금)	2025학년도 1학기 휴 · 복학, 유급 신청 기간
2025년 02월	02.13 (목) ~ 02.26 (수)	2025학년도 1학기 수강신청 기간
	02.19 (수) ~ 02.19 (수)	2024학년도 전기 학위수여식
	02.24 (월) ~ 02.28 (금)	2025학년도 1학기 등록 기간



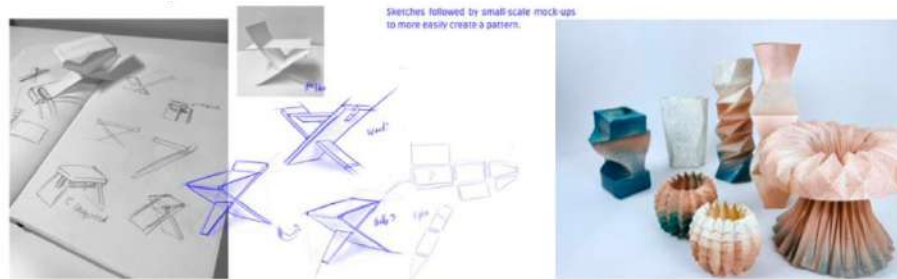
수업계획서

1학년

Week	Theme	Content
1	Intro: Form Follows Function	Ex01: Design Components
2	The principles of design	Design Research exercise
3	From 2D to 3D: Pop Up design	Ex02: Paper Structures
4	Sheet material shaping and mechanisms	- Experimentations
5	Form, Function & emotions	- Concept Model making
6	Model making & assembly techniques	- Prototyping
7	Structure mechanics & engineering	-Model Making
8	Project presentation	-Presentation
9	Intro: designing with light	Ex03: Light Design
10	Electrical safety and lighting requirements	-Concept
11	Material Shape experimentation	-experimentations
12	CMF and its influence on object function	-model making
13	Form Function & industrial Production	-prototyping
14	Final Presentation preparation	-Project documentation
15	Final Presentation	

수업목표 This unit will introduce the concept of human-centred design through a series of object-making tasks and analyses. Students will learn the relations between products' form and function. This course will guide students through an empirical understanding of basic principles of physics that can be applied to product design—finding an appropriate form and structure for a given function—and improve their problem-solving skills.

수업내용 This class will focus on exploring the interaction between an object's physical Shape and its function. Students will explore how products are made, how shapes are developed, and how an object's shape, dimensions, and built material can influence a product's function and usability.



화요일 2PM~4PM / 316호

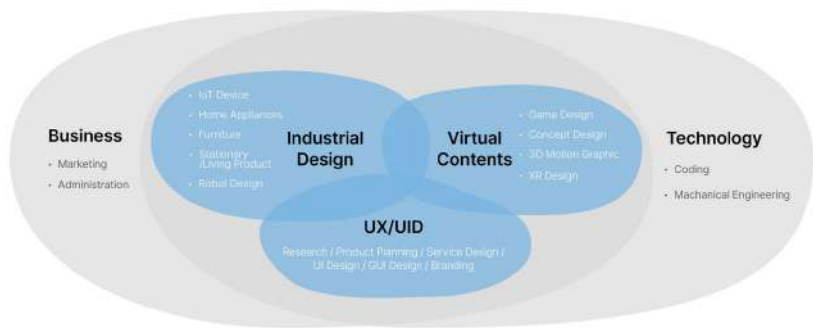
week	date	진행내용	
1	09-03	오리엔테이션, 진행계획 점검	
2	09-10	학과진로/커리큘럼 이해, 진로 탐색 계획세우기	
3	09-17	휴강 (추석연휴)	
4	09-24	ddp방문. 건축투어... *진로조사+챌린지D 진행계획 제출	
5	10-01	특강: 제품디자인(구형준, 삼성전자)	
6	10-08	특강: UXUI디자인(신현진, 삼성헬스)	
7	10-15	특강: UXUI디자인(이수민, 네이버쇼핑)	
8	10-22	특강: 컨셉아트(송재희, Skydance Ani.)	디자인 챌린지 선택
9	10-29	특강: 프리랜서/브랜딩디자인(봉준업)	디자인챌린지 진행
10	11-05	디자인 챌린지	IKEA 해킹디자인 진행
11	11-12	IKEA 해킹디자인	
12	11-19	IKEA 해킹디자인	
13	11-26	디자인 챌린지	
14	12-03	디자인 챌린지: 발표-평가/피드백	
15	12-10	자기주도 학업설계서(이수계획서, 휴목학, 국제교류 등..) 만들기	
16	12-17	보강: 과제전을 함께 보면서 진로방향성 세우기	

수업목표

- 공업디자인학과의 교육체계와 세부전공의 특성을 이해함.
- 다양한 진로 영역(제품디자인, UX디자인, 게임디자인, 스타트업디자이너...) 탐색.
- 디자인 분야의 산업 특성과 인프라에 대해 이해함.
- 자신의 진로를 선정하고, 해당분야에 대한 디자인 선경험을 얻음.
- 자신의 전공 능력을 평가하고 이를 토대로 자신의 진로 계획을 세울 수 있음.

수업내용

- 진로특강 수강(제품:구형준, UX디자인, 게임, 프리랜서D:봉준업)
- 챌린지 디자인 진행
- 자기주도 학업설계서 작성
- DDP방문(건축투어)
- IKEA Hacking Design
- 전시관람 및 리포팅



수요일 11:00~14:50 / 15:00~18:50

주	월/일	단계	수업내용	과제
1	09/4	명령어 학습단계	수업진행 오리엔테이션	
2	09/11		제도의 이해, 3각 도법이란, Rhino란	휴대폰
3	09/18		Rhino Layers, Curve Tool 개념, 실습	조이스틱
4	09/18 추석, Zoom		Rhino Transform Tool 개념 및 활용, Curve from Object 익히기	수전
5	09/25		Rhino Surface 개념 및 활용	캔
6	10/02		Rhino Surface Creation 익히기	손목시계
7	10/09 Zoom		Rhino Solid 개념 및 활용	수정 테이프
8	10/16	응용단계	Rhino Solid Transform 익히기	와인세트
9	10/23		Rhino Dimension 및 Text 개념 및 활용 Rhino를 활용한 2D 도면의 표현 방법	수정테이프
10	10/30		Rhino를 활용한 Rendering 1	로봇
11	11/06		Rhino를 활용한 Rendering 2	
12	11/13		Sub D의 개념 및 활용	동물
13	11/20		Rhino를 활용한 Rendering 3	
14	11/27		Rhino를 활용한 Rendering 4	자유주제
15	12/04		전시 및 평가	

수업목표

- 디자이너로서 필요한 제도에 대한 개념을 이해하고 2D 및 3D로 표현할 수 있다.

수업내용

- 제품디자인 실무에서 필요로 하는 제도의 이해
- Rhino Program을 활용한 2D Drawing
- Rhino Program을 활용한 3D오 다양한 제품표현



월요일 13:00~16:00 / 316호 / 수강생 40명

모듈	주	날짜	강의 주제 및 내용	실습 및 과제
Part 1. 상징의 표현	01	09/02	강의 및 오리엔테이션 상징의 표현: 이론 강의	—
	02	09/09	주제 설정 및 컨셉 개발의 그룹 토론	계획 및 스케치
	03	09/16	공휴일 (추석 연휴) 휴강	—
	04	09/23	스케치 크리틱	작업물 제작
	05	09/30	디지털 작업물 중간 크리틱	작업물 수정 및 보완
	06	10/07	최종 결과물 프리젠테이션	과제1 최종 결과물 제출일
Part 2. 콘텐츠의 편집 Print	07	10/14	이론 강의	계획 및 스케치
	08	10/21	편집물 계획 및 구조, 레이아웃 스케치 크리틱	작업물 제작
	09	10/28	디지털 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	10	11/04	인쇄된 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	11	11/11	최종 결과물 프리젠테이션	과제2 최종 결과물 제출일
Part 3. 콘텐츠의 편집 Screen	12	11/18	이론 강의	계획 및 스케치
	13	11/25	모바일 애플리케이션의 계획 및 구조, 레이아웃 스케치 크리틱	작업물 제작
	14	12/02	디지털 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	15	12/09	디지털 작업물 크리틱	작업물 수정 및 보완
	16	12/16	최종 결과물 프리젠테이션, 종강	과제3 최종 결과물 제출일

수업목표

- 2D 디자인 중에서도 아이덴티티 디자인, 인쇄와 화면의 편집 디자인에 대한 기초 이론과 지식 함양
- 관련 툴을 경험할 수 있는 과제들을 통해 향후 다양한 디자인 작업으로의 확장을 위한 기본기 습득

수업내용

- Part 1 - 상징의 표현: 아이덴티티 디자인의 기초 실습
- Part 2 - 콘텐츠의 편집 Print: 지면에서의 타이포그래피 및 편집디자인 기초 실습
- Part 3 - 콘텐츠의 편집 Screen: 화면에서의 타이포그래피 및 편집디자인 기초 실습



2학년

화요일 16:00~18:00 / 313-1호

주차	수업 내용	비고
1주차	<ul style="list-style-type: none"> 오리엔테이션 주차별 수업 계획 소개 	
2-3주차	<ul style="list-style-type: none"> 영상 자료 소개 및 토론 Dead Poets Society / Whiplash 배움, 연습 및 습득의 다양한 방식에 대해 토론	
4주차	<ul style="list-style-type: none"> 전공 진로 소개 	
5주차	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 초청 특강 	종료 후 만족도 조사
6주차	<ul style="list-style-type: none"> 자기소개서 특강 	
7주차	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 초청 특강 	종료 후 만족도 조사
8주차	<ul style="list-style-type: none"> 면접 준비 	
9주차	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 초청 특강 	종료 후 만족도 조사
10주차	<ul style="list-style-type: none"> 취업 준비 노하우 	
11주차	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 초청 특강 	종료 후 만족도 조사
11-14주차	<ul style="list-style-type: none"> 진로상담 	최소 2회 필수 참여
15주차	<ul style="list-style-type: none"> 취업역량 강화 	

수업개요

- 디자인 관련 분야 전문가들을 초청하여 대기업 스타트업 프리랜서 // 디자이너로서의 근 무 경험에 대해 전해 들으며 관련 직업에 대한 이해를 돕는다.

수업목표

- 학생들 본인의 적성과 관심 분야에 대한 이해를 높일 수 있도록 돕는다.
- 진로에 관한 합리적 선택을 할 수 있도록 전문가 특강과 진로 상담을 진행한다



목요일 09:00~13:00(1분반), 13:00~17:00(2분반) / 315호

Week	Date	Phase	Content
1	09/05	오리엔테이션	- 수행 예정 작업 내용 공유, 디자인 문제 제시 - 테마 서베이, 리서치 수행을 위한 팀 구성
2	09/12	Discover 제품 탐구 공학적 구조 이해	제품 및 사용자 조사
3	09/19		공학적 구조 탐색1 - 제품 사용을 토대로 디자인 문제 탐구 - 사용 시나리오 작성 및 사용자 리서치
4	09/26		공학적 구조 탐색2 - 제품 분해 및 내부 구조 탐색 - Exploded view drawing
5	10/03	디자인 전략수립	- 경쟁/ 유사 제품 조사 및 구조 탐색 - 공학적 분석 리포트 작성, 산출 데이터 공유
6	10/10	Define 디자인 솔루션 제안	Concept Generation
7	10/17		Ideation / Visualization - 디자인 전략을 바탕으로 아이디어이션 - 아이디어 시각화: 스케치, 스케치 렌더링
8	10/24		중간평가 - 아이디어이션 - 3D 모델링 컨셉 검토 및 토론
9	10/31	Develop 디자인 솔루션 구체화	Concept Development1 - 제품 내부 설계물 고려한 스타일링 개념 구체화
10	11/07		Concept Development2 - 내부 설계 구체화 3D 모델링/ 렌더링 - 스타일링 구체화 및 디테일 요소 발전
11	11/14		Concept Refinement - 디테일 요소 정리 및 3D 모델링/ 렌더링 - 제품과 3D 데이터 산출 및 시뮬레이션
12	11/21	Deliver 디자인 구현 프로토타이핑	Prototyping1 - 설계 검토, 평가, 개선 및 선택 - 진행 과정 도큐먼트/ 포트폴리오 산출 - 3D Printing 출력 진행
13	11/28		Prototyping2 - 3D Printing 출력물 검토/ 전시 출력물 확정 - 설계 구조물 조립, CMFP 확인 - 전시 시각 2D 자료 산출
14	12/05		디자인 검토 및 평가 - 디자인 목표 사용 테스트 - 개선 사항 분석 - 전시 영상 자료 산출
15	12/12	기말평가	- 학기 중 작업 산출물 전체 제출

(상기 일정은 강의상황에 따라 조정될 수 있습니다.)

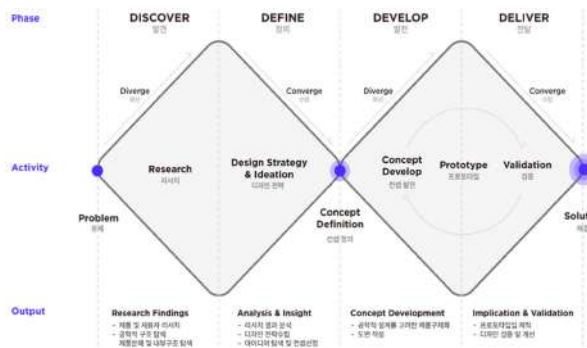
수업목표

- HW 제품 디자인 과정을 이해하고, 설계 구조를 경험한다.
- 제품의 내부 설계 및 구동, 공학적 설계에 대한 이해를 바탕으로 구체적인 자신만의 제품 솔루션을 도출할 수 있다.

수업형식

- 가전 제품을 중심으로 직접 사용 및 분해, 내부 구조 및 설계를 탐색함
- 스스로 디자인 문제 정의를 위한 사용자 및 경쟁사 리서치를 진행
- 공학적 디자인 문제 제시, 제품 사용 및 분해, 디자인 사례학습
- 결과물: 제품 Exploded View가 포함된 포스터, 영상 및 3D 프린터 출력 프로토타입

< 더블다이아몬드 프로세스 수업 진행 >



< 수업 결과물 예시 >



주차별 수업계획

1주차	2023-09-04	수업내용	오리엔테이션
2주차	2023-09-11	수업내용	강의 : 소재와 디자인, CMF디자인
3주차	2023-09-18	수업내용	소재의 이해 1 - 나무
4주차	2023-09-25	수업내용	소재의 이해 2 - 돌, 콘크리트 외
5주차	2023-10-02	수업내용	소재의 이해 3 - 금속
6주차	2023-10-09	수업내용	소재의 이해 4 - 흙, 유리
7주차	2023-10-16	수업내용	소재의 이해 5 - 종이, 가죽 및 기타 천연소재
8주차	2023-10-23	수업내용	소재의 이해 6 - 신소재와 합성소재
9주차	2023-10-30	수업내용	강의 : 생산과 공정의 이해
10주차	2023-11-06	수업내용	금형, 사출, 압출 제작구조의 이해 물드 제작의 이해 프레스 및 기타 가공방법
11주차	2023-11-13	수업내용	소재선정 및 조형제작 프로젝트 진행 1
12주차	2023-11-20	수업내용	개별 소재와 제조 연구 프로젝트 진행 2
13주차	2023-11-27	수업내용	소재선정 및 조형제작 프로젝트 진행 3
14주차	2023-12-04	수업내용	최종 연구 발표
15주차	2023-12-11	수업내용	기말고사

개요

제품, 가구, 공간, 건축, 시각 인쇄물 등 디자인이 관여하고 융합하는 산업에서 소재에 대한 이해와 생산 공정 및 방식에 대한 이해를 높여 기초적인 가공 방법을 배우도록 한다.

-창의적 디자인을 현실적으로 구현하기 위해 소재의 특성을 파악한다.

-선택한 소재의 특성에 따른 생산 공정 및 방식을 이해한다.

-소재별 또는 공정별 다양한 양산 프로세스를 익힌다.

목표

1. 다양한 소재에 대한 이해 - 목재, 금속, 석재, 종이, 가죽, 신소재 등 각 소재와 CMF디자인 지식을 습득한다.

2. 소재와 가공방식을 선택하여 생산 제조 과정을 직접 체험한다.

가공 방식 : (주조, 조각, 절삭, 적층 등)

Week	Theme
1	Designing for a global audience
2	Cross-cultural Design principles
3	Cultural Human Factors
4	Chuseok
5	Design Concept
6	Design concept shared with Canadian students
7	Feedback analysis and project development
8	Design Development
9	Final presentation to Canada
10	Feedback Analysis & Discussion
11	Design trend and market analysis
12	Target market research
13	Culturally appropriate Design strategy
14	Design concept
15	Communication and refinements
16	Final Presentation

수업목표

This class will be an opportunity for students to explore various concepts related to cross-cultural design and how cultural differences influence behaviors, lifestyles, and consumption habits. During the semester we will explore various global consumption trends as well as explore how social and cultural human factors influence product usage and how to guarantee their success new products should be (re)designed to appropriately fit the local lifestyle and cultural landscape.

We will develop a series of new products intended to be exported to foreign markets or imported into Korea from abroad.



Package Design v1
Designed for Drivers

timstick
Enjoy Timbits in various ways



week	date	수업내용	
1	09/03	공정의 이해	공업디자인에서의 기계공학 소개
2	09/10		재료와 제조 공정
3	09/17		조립 및 제조를 고려한 설계
4	09/24		3D CAD 소개
5	10/01	구조설계 모델링	Parametric 설계
6	10/08		Fusion 360에서의 어셈블리 모델링
7	10/15		Kinetic Sculpture와 구동연결 메커니즘 소개
8	10/22		Kinetic Sculpture를 위한 결합구조
9	10/29		어셈블리 및 모션 테스트
10	11/05		프로토타이핑 이해
11	11/12	실습 및 발표	시뮬레이션 및 분석
12	11/19		Kinetic Fin 실습과정 소개
13	11/26		Kinetic Fin Sculpture 디자인 개발
14	12/03		Kinetic Fin Sculpture 프로토타이핑 및 테스트
15	12/10		발표 및 토의
참고		수업내용은 진행중 고지후 변경될 수 있습니다.	

수업목표

- 디자인 구현을 위한 기계적 원리와 적용의 기본내용 이해
- 제조공정, 재료, 가공 조립 등의 프로세스 이해
- 3D CAD 모델링과 이를 통한 프로세스의 이해
- 간단한 실습 모델을 통한 원리 체득

수업내용

- 제품종류에 따른 개발 및 제조공정의 이해
- Fusion 360을 통한 모델링 과정학습
- 간단한 키네틱 모형을 통한 원리학습



1주차	2024-09-02	수업내용	강의: 오리엔테이션
2주차	2024-09-9	수업내용	강의: 인간과 디자인, 휴먼스케일
3주차	2024-09-16	수업내용	실습: 휴먼스케일 디자인 리서치
4주차	2024-09-23	수업내용	실습: 휴먼스케일 디자인 리서치 발표
5주차	2024-09-30	수업내용	강의: 보조기기디자인 이해
6주차	2024-10-07	수업내용	국립재활원 견학 / 보조기기 디자인 및 사용자의 이해 (현장수업)
7주차	2024-10-14	수업내용	보조기기 디자인 1 : 아이디어이션
8주차	2024-10-21	수업내용	보조기기 디자인 2 : 스타일링
9주차	2024-10-28	수업내용	스터디용 프로토타입 제작
10주차	2024-11-04	수업내용	국립재활원 방문 - 사용자 피드백
11주차	2024-11-11	수업내용	보조기기 디자인 3 : 모델링
12주차	2024-11-18	수업내용	보조기기 디자인 4 : 3D렌더링
13주차	2024-11-25	수업내용	제안용 프로토타입제작
14주차	2024-12-02	수업내용	최종 결과물 발표 / 열린플랫폼에 결과물 업로드
15주차	2024-12-09	수업내용	기말고사

개요

인간의 관점에서 바라보는 제품 디자인에 대해 다각도로 연구한다. 인체측정학을 중심으로 하는 인간공학을 기본으로 인지심리학, 문화 및 세대에 대한 이해 등 다방면에 걸친 학습을 통해 인간을 위한 디자인에 접근할 수 있는 능력을 기른다.

- 인간중심의 디자인에 대한 이해
- 장애인 보조기기 디자인

목표

- 1)인간의 신체 구조와 기능, 운동학적 특징 등을 탐구하여 디자인에 어떻게 반영할 수 있는지를 학습한다.
- 2)인간 중심의 디자인 프로세스를 구축하고, 실제 프로젝트에 적용하여 창의적이고 혁신적인 디자인 솔루션을 개발하는 능력을 기른다.

3,4학년

* 이번 학기 수업은 해운특허법인 대표법인 김웅 변리사와 팀티칭으로 진행합니다. 상품화를 위한 프로젝트를 진행하며, 창의적 아이디어가 반영된 우수한 결과에 대해 특허법인에서 IP 취득, 편당을 목표로 한 지원을 할 예정입니다.

주차	일자	수업진행
1	09/02	오리엔테이션/수업 목표 및 개요 안내 제품과 연계된 환경/ 사회 이슈 조사
2	09/09	사례특강/김웅변리사님
3	09/16	제품 연계 환경/ 사회 이슈 조사 내용 발표 및 토의
4	09/23	환경/ 사회 이슈 등에 대한 제품 디자인 아이디어이션 인사이트/ 컨셉 도출
5	09/30	디자인 디렉션 설정/ 전략 수립
6	10/07	아이디어 구체화-시각화 > 아이디어 스케치/ 스케치 모델링/ 스케치 렌더링
7	10/14	개별 아이디어 통합 제품 개념 발전 > 구체적인 제품 디자인 안 도출
8	10/21	IP / 중간발표 / 상품가치 검토
9	10/28	제품 디자인 사용성 분석 > 반영 계획 수립
10	11/04	사용성을 고려한 스타일링/ 디테일 요소 구체화
11	11/11	디테일/ CMF 적용 등 컴퓨터 시뮬레이션 > 렌더링 리뷰
12	11/18	3D Drawing(도면) & Final Rendering Review
13	11/25	IP / 생산성 검토
14	12/02	제품화 방안 검토
15	12/09	기말 리포트 발표/ 작업물 전체 제출기말 리포트 발표/ 작업물 전체 제출

수업목표

- 상품 관점에서의 균형있는 해결방안 도출능력을 함양한다.
- 제품화를 고려한 디자인 프로세스를 모색, 체득하고 IP 관점을 통해 가치있는 비즈니스 모델을 확보한다.

수업내용

- 환경/ 사회 문제, 이슈 등에 대해 생산을 전제로 한 제품 디자인 프로젝트를 진행한다.
- 제품 구조/ 생산 등의 제품 디자인의 일반적인 문제를 포함하여, 사회적 가치/ 경험 등을 고려한 융·복합적 문제해결 프로세스를 수행한다.



innerbottle®



공업디자인
INDUSTRIAL DESIGN

화요일 9:00~13:00 / 313-1호 / 혼합수업

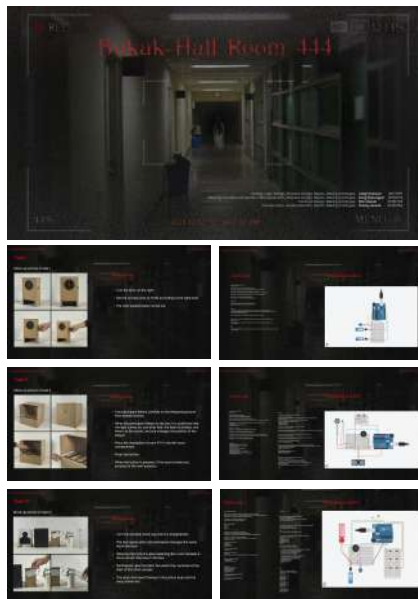
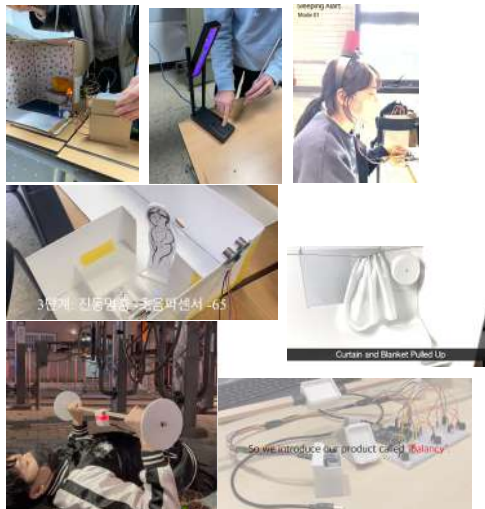


수업목표

- **물리적 인터페이스 요소**를 배우고 이를 제품 디자인에 적용하는 방법을 배운다.
- 아두이노를 통해서 기초 프로그램을 학습하여 디자인에 필요한 인터랙션을 구현할 수 있도록 한다.

수업개요

- 수업은 전기/후기로 나뉘며 전기에는 기본적인 물리적 인터페이스 구현 방법을 배우고 후기에는 이를 응용하여 제품 및 경험을 디자인한다.
- 마지막 팀별 프로젝트는 방탈출 게임 제작이다.



비대면

대면

주차	수업구분	수업내용	시간	비고
		상세내용		
1	실시간 비대면 (BL)	Introduction to the course. * Course brief and schedule - What happens in BL and PJB.(from week 8) * Coursework and project brief	200mins	Zoom
2	실시간 비대면 (BL)	Introduction to Physical Computing and Interactive Product Design Introduction to Arduino IDE and programming language - Tool: TinkerCAD (https://www.tinkercad.com) - Basic Electronics: Power, Current, and Resistant	200mins	Zoom
3	실시간 비대면 (BL)	First Sketch - Blinking a LED - Arduino Basics - Controlling a LED with a pushbutton [Assignment] LED Design Assignment Brief	200mins	Zoom
4	실시간 비대면 (BL)	Control a LED to fade in/out (analogWrite)	200mins	Zoom
5	실시간 비대면 (BL)	Potentiometer and Sensors (analogRead) Controlling DC Motor	200mins	Zoom
6	실시간 비대면 (BL)	Playing with sound Advanced pushbutton - more examples using a pushbutton to control multiple outputs. System Design [Assignment] Moving Object Brief	200mins	Zoom
7	대면수업 (PJB)	- Design a system that involves moving part (actuation) by receiving sensor data Tutorial - Case study - Learning from existing (moving) products - Turning product into system.	200mins	조형관 313호
8	대면수업 (PJB)	Tutorial - System design (sketches) - Making the system tangible (prototyping)	200mins	조형관 313호
9	대면수업 (PJB)	[Project] Escape Room Project Brief (Group Project) - Work in a group of 3-4 people. * Design a Escape Room scenario.	200mins	조형관 313호
10	대면수업 (PJB)	Tutorial - User scenario with systematic thinking - Storyboard	200mins	조형관 313호
11	대면수업 (PJB)	Final Project Presentation	200mins	조형관 313호

월요일 9AM - 1PM / 313호

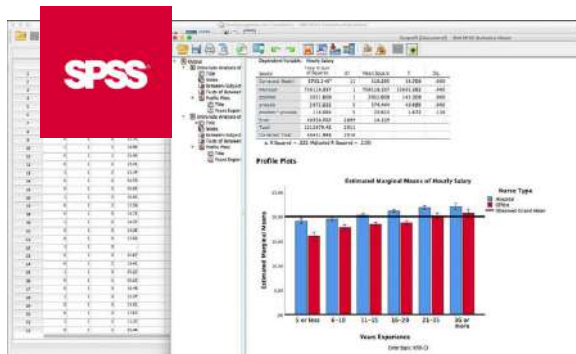
week	date	수업 내용	
1	09-02	오리엔테이션	
2	09-09	설문과 통계분석	설문제작, 통계강의
3	09-16		추석연휴 휴강
4	09-23		설문분석 시연, 설문분석 연습
5	09-30		평균비교 (T-test, ANOVA), 상관분석
6	10-07		회귀분석, 요인분석, 신뢰도분석, 교차분석
7	10-14		설문분석 개인과제 진행
8	10-21	시험: 통계분석	
9	10-28	공공데이터 기반 데이터드리 븐디자인	데이터드리븐디자인 이해, 공공데이터 분석
10	11-04		데이터 시각화, 인터뷰 진행
11	11-11		데이터 기반 퍼소나/CJM 제작
12	11-18		
13	11-25		문제정의 및 아이디어이션
14	12-02		
15	12-09		
16	12-16		발표표

수업목표

- 디자인에 데이터를 활용하는 마인드셋과 스킬셋을 갖춘다.
- 정량연구의 기초인 통계분석에 대해 이해한다.
- 데이터 드리븐 디자인에 대한 이해 및 관련 세부 방법론들에 대한 학습을 목표로 한다.

수업내용

- 설문작성 및 통계분석
- 공공데이터를 활용하여 데이터드리븐디자인 진행.
퍼소나와 CJM 등의 중간산출물을 만드는 과정을 습득
- 데이터로부터 패턴을 읽어내고 인사이트를 도출하는 방법을 습득



W3. 실습_ 수집한 데이터 시각화

공공 자전거 사용 경험 개선하기_디자인 주제 구체화

*데이터 시각화를 통한 분석 및 구체화 시간 주제 작성



월요일 13:00~17:00 / 309호

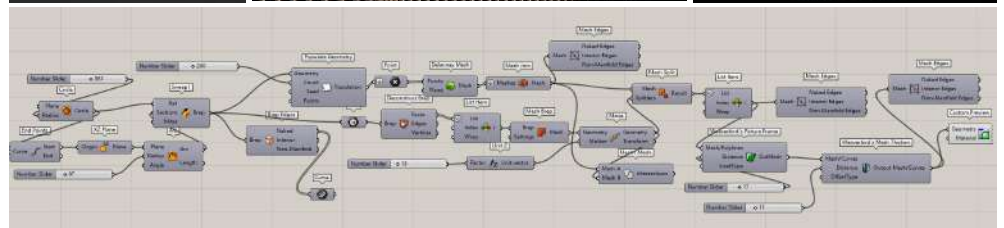
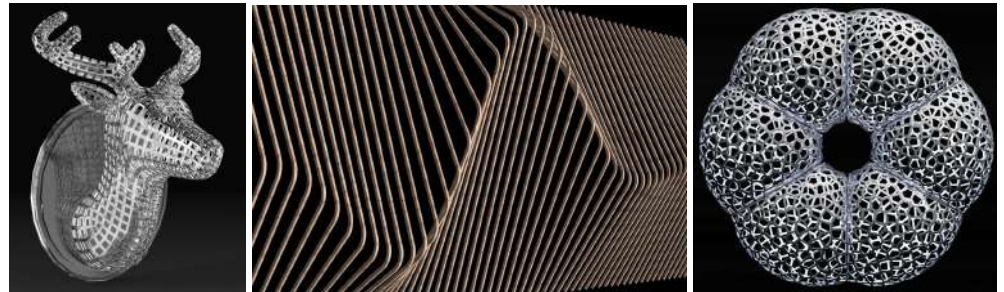
week	date	Phase	수업내용
1	09-04	OT	강의내용 및 강사소개
2	09-11	Intro	파라메트릭디자인 개요와 디지털 파브리케이션
3	09-18	Tutorial	Grasshopper 이론 및 실기 I
4	09-25		Grasshopper 이론 및 실기 II
5	10-02		Grasshopper 이론 및 실기 III
6	10-09		Grasshopper 이론 및 실기 IV
7	10-16		Grasshopper 이론 및 실기 V
8	10-23		Grasshopper 이론 및 실기 VI
9	10-30	Practice	Grasshopper 예제 발표 및 튜토리얼 I
10	11-06		Grasshopper 예제 발표 및 튜토리얼 II
11	11-13		Grasshopper 예제 발표 및 튜토리얼 III
12	11-20	Parametric Project	주제 설정 및 진행 계획
13	11-27		1차 디자인 품평 및 발전계획
14	12-04		2차 디자인 품평 및 발전계획
15	12-11	Final	결과물 발표

수업목표

- 파라메트릭 디자인의 개념 이해.
- 튜토리얼과 예제 연습을 통해 파라메트릭 모델링 응용력 증대.
- 알고리즘을 통한 오브젝트 제작 능력 향상.

수업내용

- Rhino 3D의 Grasshopper 개념 및 사용 방법을 위한 튜토리얼.
- Weaverbird, Lunchbox 등의 프러그인 활용 방법 강의.
- 디지털 파브리케이션을 위한 데이터 및 모형 제작 연습.



화요일 14:00 - 16:00 / 313-1호

주차	일자	Content
01	09.03	오리엔테이션
02	09.10	전공별 직무탐색 강의 (직무탐색의 필요성, 제품디자인 직무)
03	09.17	추석연휴
04	09.24	전공별 직무탐색 강의 (UX/UI 디자인 직무 등)
05	10.01	진로방향 확정 / 포트폴리오 제작 강의 (레이아웃, 콘텐츠 순서, 표지 등)
06	10.08	포트폴리오 초안 제작, 개별 보완 (순서, 표지 레이아웃 등)
07	10.15	성과와 역량이 가장 잘 드러나는 포트폴리오 1점 제작, 피드백
08	10.22	성과와 역량이 가장 잘 드러나는 포트폴리오 2점 제작 (가능한 인원에만 함)
09	10.29	피드백, 중간포트폴리오 제작물 제출 (2점 이상)
10	11.05	완성한 포트폴리오를 예시로 나머지 작품 포트폴리오 제작
11	11.12	피드백 및 보완
12	11.19	피드백 및 보완
13	11.26	디자인서를 위한 자기소개서 강의 (4학년 전체 수강 예정)
14	12.03	포트폴리오 피드백 및 보완
15	12.10	포트폴리오 피드백 및 보완
16	12.17	자기소개서 작성, 제출 / 포트폴리오 최종 제출

수업목표

- 원하는 취업 분야와 진로 방향을 명확히 설정하고, 관련 산업군에 대해 심도 있게 탐구할 수 있도록 한다.
- 선택한 직무에 맞춘 포트폴리오를 제작하여 취업을 위한 견고한 기반을 마련한다.
- 이 과정을 통해 전문성을 강화하고 실질적인 취업 준비를 할 수 있다. 특히 졸업작품을 마친 4학년 학생들을 대상으로 자기소개서 작성 연습 및 피드백 과정을 제공하여, 취업 준비의 초기 단계를 직접 경험하고 개선할 수 있도록

수업내용

- 레이아웃에 맞춰 포트폴리오 제작
- 보유한 프로젝트 / 작품을 포트폴리오 형식으로 변환
- 보유한 프로젝트가 없는 경우, 원하는 직군/산업군에 맞춰 개인 포트폴리오 제작
- 자기소개서, 프로젝트 소개서 작성 연습



* 수업 방향과 내용 확정을 위해 OT참석 필수

금요일 13:00~17:00 / 315호

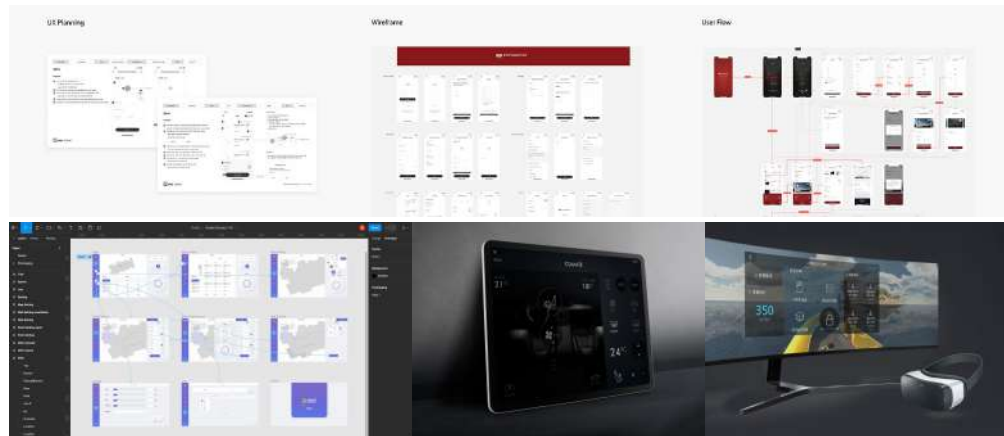
week	date	Phase	수업내용
1	09-06		오리엔테이션, UX/UI 디자인 프로세스 이해
2	09-13	프로젝트 기획	디자인 리서치 및 분석, 인사이트 도출
3	09-20	사용자 경험 시각화	퍼소나 설정, 사용자 여정지도 작성
4	09-27	서비스 목표 설정	시나리오 작성, 서비스 컨셉 도출
5	10-04	UX/UI 디자인 설계	정보구조 설계, 아이디어 스케치
6	10-11	UI 구조 설계	피그마 활용법 이해, 와이어프레임 제작
7	10-18		와이어프레임 제작
8	10-25	디자인 시스템 이해	에셋/심벌 가이드 이해, 디자인 시스템 정리
9	11-01	UX/UI 디자인 실습	애플리케이션 프로젝트 UI디자인
10	11-08		
11	11-15		
12	11-22	프로토타이핑 실습	UI 프로토타입 제작
13	11-29		마이크로 인터랙션 적용
14	12-06	사용성테스트	사용성 테스트 설계 및 진행, 서비스 개선안 도출
15	12-13	프로젝트 발표	최종 발표 (종합평가)

수업목표

- 사용자 경험 디자인을 위한 프로세스를 이해하고 직접 참여하여 사용자 중심의 UX를 고려한 서비스를 발견하고 기획할 수 있도록 한다.
- 사용성 고려한 UI 디자인과 프로토타이핑을 구현하여 사용자 인터랙션 경험에 대해 연구하고 서비스를 제작할 수 있도록 한다.

수업내용

- UX/UI 설계 이해 및 제작
- 애플리케이션 UI 디자인 실습
- 프로토타이핑 및 마이크로 인터랙션 실습





평온한 새학기 보내시길 바랍니다
idup!

감사합니다.