

2024. 12. 20 (금)
13:00 ~ 14:00



2024-2

공업디자인학과 종강식 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 있는 가을 학과 MT가 진행되었습니다. 개강식 이후 준비된 다양한 행사들을 통하여 공업디자인학과 학우 분들께서 개강 전 활력을 얻고, 선후배 간 교류를 더욱 활성화하는 계기가 되었습니다.



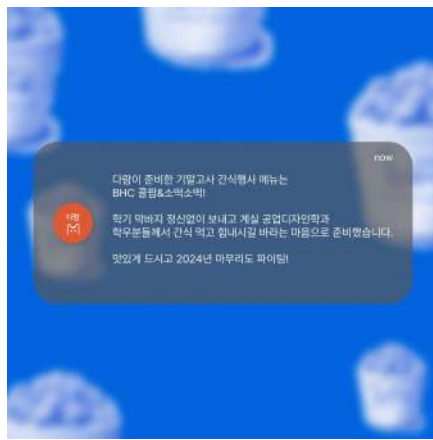
공업디자인학과 2학기 간식 행사

행사 제목: 콜~팝 간식 행사

일시: 12월 5일 목요일

장소: 공업디자인학과 학생회실 수령

내용: 기말고사 기간 중 공업디자인학과 학우들에게 간식행사를 진행하였습니다. 콜팝과 소떡소떡을 먹으며 기말고사에 지친 학우들이 조금이나마 힘이 되었기를 바랍니다.



공업디자인학과 2학기 과제전

일시: 12월 17일 (화) - 12월 20일 (금)

장소: 조형관 3층 공업디자인학과

내용: 공업디자인학과 학생들이 한 학기동안 수강한 수업을 전시하는 공업디자인학과 학기말 과제전을 진행하였습니다. 모두가 과제전을 위하여 열심히 결과물을 만들고 다같이 디피를 하는 등의 열정 넘치는 공업디자인학과 학우들을 볼 수 있었습니다.



공업디자인학과 소식지 발행

일시: 2학기 겨울방학 예정

내용: 공업디자인학과와 소중한 매 순간들을 온라인 및 소량의 오프라인 책자로 장기적으로 기록 및 보관하고자 공업디자인학과 소식지 발행을 준비 중입니다. 해당 소식지에는 공업디자인학과 학우라면 사진, 글 등 다양한 형식의 콘텐츠로 자유롭게 참여가 가능하니, 학우분들의 많은 관심과 제보 부탁드립니다.

구성: 학생회 행사, 동문 선배님 인터뷰, 재학생 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.



2025 공업디자인학과 회장단



학생회장
김지원 (23)



부학생회장
조민겸 (23)

2024 하계 파일럿 수업

- 기간: 2025년 1월 8-11일 (4일간)
- 시간: 10-16시 (24시간)
- 장소: 조형관3층 315호
- 참여학생: 공업디자인학과+AI디자인학과
- 강사: 고성찬프로(삼성디자인)+BKID 디자이너
- 프로그램 내용: 제품디자인에서의 생성형AI 툴 활용방안



생성형AI를 활용한 디자인이 제품디자인 분야에까지 확장되고 있습니다.
GPT 4o, 미드저니, 비즈컴, 매그니픽 AI 등을 활용한 제품디자인 워크숍을
최고의 강사진이 밀도있게 진행합니다.

1.8(수)~9(목) 10am~4pm	AI툴 학습 - BKID 강사진
1.10(금)~11(토) 10am~4pm	AI툴 활용 제품디자인-고성찬 프로(삼성전자)

- 신청: ~2024.12.6. * 최대 20명 예상.
- 참가비: 3만원 *과정을 pass한 학생에게는 환급하거나 회식비로 사용함

목공 워크숍

- **기간:** 2025년 01월 6일~2월1일
- **장소:** 메이커스페이스
- **참여학생:** 공업디자인학과 1,2학년
- **리더:** 22학번 한성준, 19학번 최필재, 23학번 조민겸, 24학번 이민서
- **프로그램 내용:** 학과 내 시설인 목공실과 메이커스페이스 사용 능력을 저학년들에게 배양하기 위한 멘토 멘티 프로그램 2기 진행
멘토 4인, 멘티 4인이 1:1로 연결되어 보다 밀도 높은 프로그램 진행 계획



- **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.
1학기는 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

오늘 마감

KMU Global Campus

Global PBL Program

at Irvine, California

목 차

재학생의 글로벌 역량 강화 / 글로벌 시장 진출 / 현장 프로젝트 기반 Immersive 트레이닝 및 현장 실습 수행을 통한 커리어 개발

파견 지역

미국 캘리포니아 어바인 스펙트럼 센터(Spectrum Center, Irvine, California)

파견 기간

최대 1년(Training Term 6개월, Internship Term 6개월)
*인턴십(Internship Term)은 본교 학기(Training Term)동안 개발 지원 후 일정한 학생에 한하여 진행

프로그램 개요

- 성공적인 현지 훈련하기 참여를 위한 사전 오리엔테이션 프로그램 제공
- 현지 훈련 학기 후 현장실습(6개월) 학기 연계를 통한 미래청년분야 역량 강화(소프트웨어, 인공지능, 미래자동차, UI/UX 등) 및 글로벌 진출 기회 제공
- 현지 훈련 학기를 통한 글로벌 커뮤니케이션 능력 함양 및 현지 전문가 네트워크 기회 제공
- 현지 기업(스타트업 중심) 인턴 매칭을 통한 현장 실습 기회 제공

교육 내용

- 프로젝트 교육 : AI 및 클라우드 기반 서비스 개발, UI/UX 프로젝트
- 네트워킹 : 전문가 초청 네트워킹(빅테크, 스타트업, 현지 대학교수 등)
- 커리어 멘토링 : SW, UI/UX, 미래자동차분야 등

비자 및 비용

- J-1 비자 신청 (6개월 현지 훈련 후 인턴 근무 시 6개월 연장)
- 학생 개인 부담 : 비자/보험료/항공료/생활비(숙소비, 식비, 현지 교통비, 교재비 등)
- 학교지원 : 1개 학기 수업료(전액), 해외연수장학금(500만원), 현지 프로그램비, 멘토 교육비, 개별 교육 장소 등

*학교 예산 상황에 따라 변동 가능

학점 인정

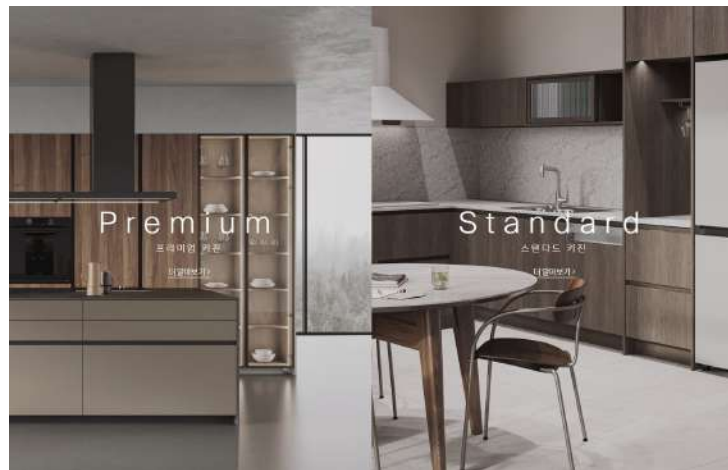
- Training Term : 6개월 기준 알파프로젝트 최대 12학점 이내 인정 가능(주관부서인 복학연성교육센터 기준에 따름)
- Internship Term : 본교 현장실습 교과목 운영 규정에 따라 최대 18학점까지 인정 가능

*참가 학생의 무리 대학 이수학기 수에 따라 인정가능 학부 상이

영림임업(주)

학과장 설명

- 기간 : 2024년 6월 24일 ~ 8월 20일
- 취업학생 : 최필재(19), 장이준(20), 정승희(20)
- 소감 : 현재 회사업무를 익히기 위해서 노력 중 입니다.

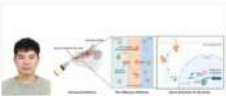


공모전, 학술대회 등 수상 성과 공지 방법

- 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



전체 뉴스플러스 **국민안!국민안!** UCC세상 K*Speaker 기획특집 언론속의 국민



비강 통한 하혈성 뇌출혈 치료법 개발 / 류일환(…)
류일환 박사와 비강 루머를 단계별 기원 나노입자형
유전자 치료제(사진 제공: 국민안! 국민안!고)출발...



한국디자인학회 2024 봄 대학생 디자인기술발...
우리 대학 공업디자인학과 공수영, 천동희, 박기운,
서예진, 이지은 학생이 연세대학교에서 개최된 2024 ...



뉴 코리아 아이디어 시가' 생성한 한국 이미지 공...
우리 대학 공업디자인학과 천재인 학생이
한국이미지커뮤니케이션연구원(KIC), 이시영 회장(사...)



2024 파리올림픽 사브르 남자 단체전 금메달 수...
사진출처 SBS 우리 대학 스포츠산업대학원 구본길
(스포츠산업학과 15)동문이 지난 7월 31일(수)현지시...



2024 Esri User Conference 한국 대표로 'Yo...'
우리 대학 산업환경시스템학과 연조명(Eco Network &
Dynamic Science Lab, 지도교수 김광영)의 박사과정...



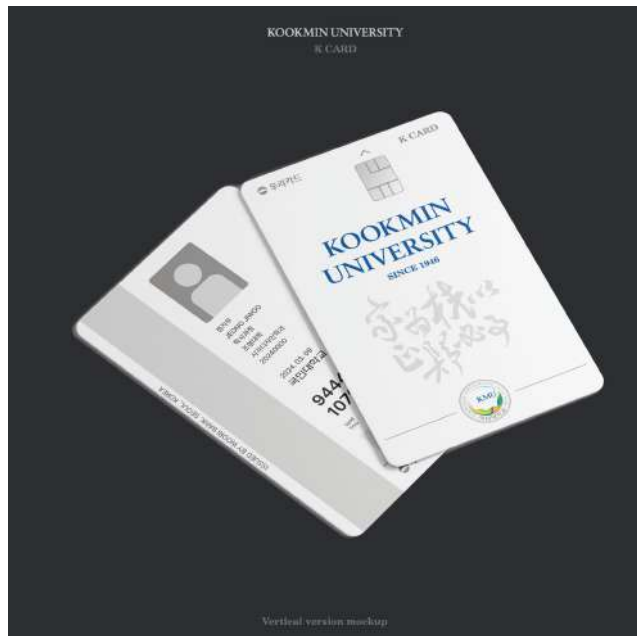
인도네시아에서 3연그물전 및 개인전 전시 / 아...
우리 대학 테크노디자인전문대학원 공간·문화디자인학과
공간·환경디자인팀 이진영 교수가 두 가지 전시를...

대학장학금

지급대상	단과대학의 특성에 따라 해당 기준을 충족한 학생
자격기준	<ul style="list-style-type: none">▪ 직전학기 취득학점 : 15학점(최종직전학기 9학점)이상▪ 직전학기 평점평균 : 2.0이상
장학금액	<ul style="list-style-type: none">▪ 으뜸장학금 : 수업료 전액▪ 버금장학금 : 수업료의 70%▪ 대학1종장학금 : 수업료의 50%▪ 대학2종장학금 : 수업료의 30%▪ 대학3종장학금 : 수업료의 20%▪ 대학4종장학금 : 수업료의 10%▪ 해외연수 : 일정액▪ 생활비지원 : 일정액
제출서류	단과대학에 문의
제출처	단과대학에 문의
신청기간	단과대학에 문의

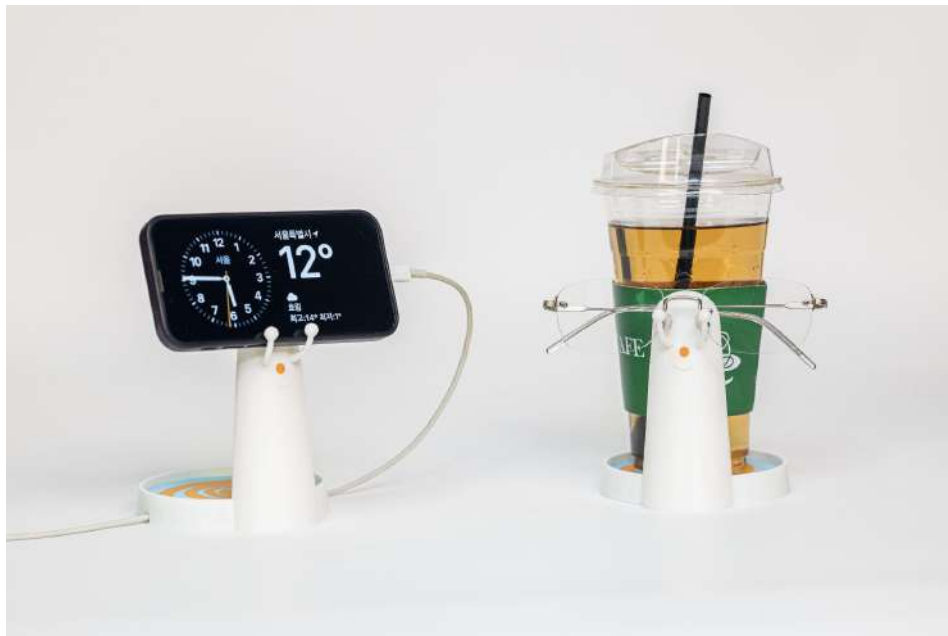
국민대학교 학생증 디자인 공모전

- 수상내역 : 최우수상
- 수상자 : 김시우(20)



제7회 해동 K*reator's Library TEAM™ 3D프린팅 대회

- 수상내역 : 금상



2024 가을 대학생 디자인학술 발표대회 (DSUS)

- 개인화물 트럭 운수업자의 업무 개선을 위한 시각정보 연구와 서비스 제안 (전다빈, 강현수, 윤은서) <- 우수상
- ID: 메이커스페이스 시설 활용 숙련도 향상 서비스 제안(이연우, 이연지, 한성준, 김희운)
- VR FPS 게임의 새로운 UI 형태 Semi-Diegetic의 제안 : 실용적(Pragmatic)과 쾌락적(Hedonic) 관점을 중심으로 (강진서, 강수정)

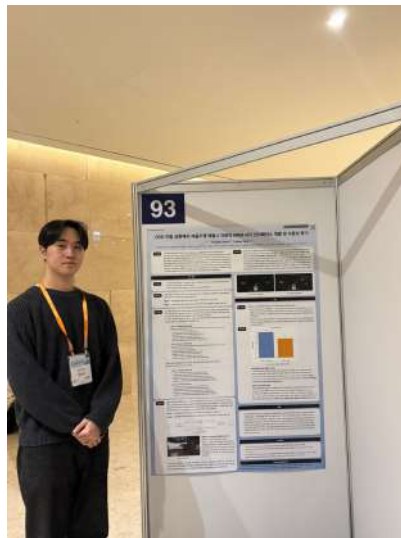
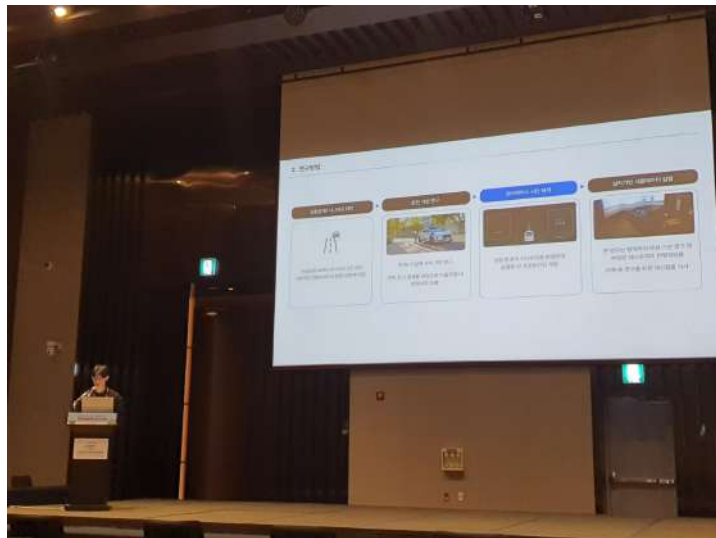


IDKMU의 역대 DSUS 실적

년도-학기(장소)	투고논문수	수상실적
2024 가을 (KAIST)	3	우수상
2024 봄 (연세대학교)	2	우수상
2023 가을 (홍대세종캠퍼스)	3	우수상
2022 가을 (고려대)	2	장려상
2022 봄(온라인: 숙명여대)	2	최우수상, 우수상
2021 가을(온라인: DDP)	1	우수상
2021 봄(온라인:홍익대)	1	우수상
2020 가을(온라인: 서울대)	2	최우수상, 우수상
2020 봄(온라인: 이화여대)	2	우수상
2018 봄(서울과학기술대)	3	우수상
2017 봄(성신여대)	1	우수상
2015 가을(전남대)	2	장려상
2014 가을(UNIST)	1	장려상
2013 가을(홍익대학교)	1	

2024 한국자동차공학회 추계학술대회

- 행사 기간 : 2024.11.20.(수)~11.23.(토)
- 행사 장소 : 제주 신화월드
- 현동희(18) : '자율주행 레벨 4 이상상황에서 신뢰성 향상을 위한 사용자 인터페이스 개발'
- 김시형(20) : 'ODD 이탈 상황에서 자율주행 레벨 4 차량의 MRM 시각 인터페이스 개발 및 사용성 평가'



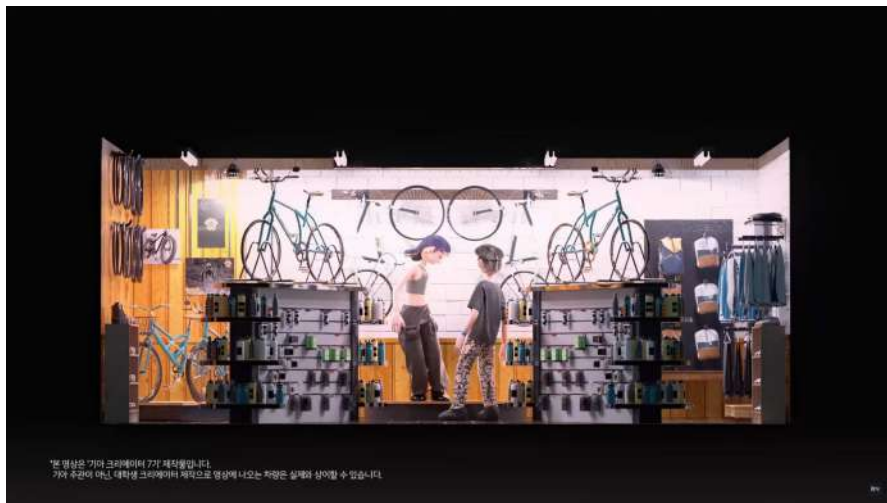
CO-SHOW / 차세대통신 컨소시엄 경진대회 (NCCOSS 경진대회)

- 수상내역 : 교육부 장관상(대상)
- 수상자 : 장동혁(20), 김시형(20)
- 하이브리드(지오펜싱, GPS, WI-FI) 위치추적 방법을 사용한 상황 기반 애플리케이션 관리 기술



기아 크리에이터

- 수상내역 : New movement 상(2등상)
- 수상자 : 현석훈(20), 김시형(20)
- 기아 PBV(목적기반모빌리티) - 'Connect the Space'
- 기아 공식 채널 업로드(인스타그램, 유튜브)



지역사회혁신 공헌 교육 및 재능기부 프로그램

장중식 설명

국민대학교 내외부 지역사회 발전을 위한 교육 및 재능기부 프로그램 진행

- 일 자 : 2024.10.12.(토)
- 장 소 : 국민대학교 학술회의장
- 참여대상 : 선덕원(보육원) 학생 30여명
- 참석인원 : 총장 등 50여명
- 주 관 : 테크노디자인전문대학원 조형대학
- 출 처 : 한국대학신문 2024.10.21. 기사참고

<https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=569891>

-
- 국민대 학생들과 보육원 아동들의 아름다운 동행 [10.21] [디지털타임스]
 - 국민대, 선덕원 보육생과 '디자인 캠프' 개최...“지역 상생 선도할 것” [10.21] [헤럴드경제]
 - 국민대, 보육원 아동·학생들과 비행기 만들어 [10.21] [뉴스시스]
 - TV조선뉴스 7 2024년 10월 12일 31분41초

<https://www.youtube.com/watch?v=vaVOC4H1srE>

조형대학·테크노디자인전문대학원, 학생들과 비행기 만들어



국민대 조형대학과 테크노디자인전문대학원이 사회공헌활동의 일환으로 보육원 학생들과 '제1회 날아라 디자인캠프'를 개최했다

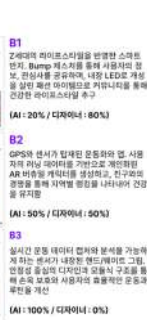
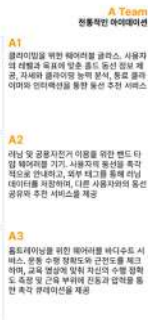
한국디자인학회 Archives of Design Research 최우수논문상 수상

이영현, & 연명흠. (2023). 제품-서비스시스템을 위한 아이디어 생성과정에서 ChatGPT를 활용한 탐색적 실험. Archives of Design Research, 36(4), 271-288.



실험 결과 분석 및 인터뷰

최종 아이디어 선정 결과



An Exploratory Experiment Using ChatGPT in the Idea Generation Process for Product-Service System

Younghyeon Yi, Myeongheum Yeoun*

*Department of Smart XD, Student, TED, Kookmin University, Seoul, Korea
Department of Smart XD, Professor, TED, Kookmin University, Seoul, Korea

Abstract

Background Artificial intelligence(AI) technology is expanding its utilization across various industries, and in the design field, research and development based on AI tools are actively underway. Among them, generative AI tools, such as ChatGPT-4 and Bard, possess potential applicability in the ideation phase of the design process. They are anticipated to overcome the limitations of conventional methods, facilitating the rapid generation of high-quality ideas. Hence, this study aims to systematically verify and explore the effects of generative AI on ideation.

Methods Two teams, each composed of four designers, were formed to conduct a comparative experiment between the conventional ideation method and the ideation method utilizing generative AI. They were tasked to generate high-quality ideas over a 4-hour span on the topic of "Wearable Devices for Generation Z". The process was observed without intervention. Following the experiment, the feasibility of AI utilization was confirmed through participant PPT(Design group interview) and 1200m-depth interview. Report evaluations were conducted to assess the creativity of the ideas generated, and insights were obtained through discussions.

Results The verified utilizing generative AI produced 6 more ideas than the traditional method, showing an increase of approximately 1.47 times when compared to the conventional method. The quality assessment also showed that the outcomes of the generative AI method were on par with those from the conventional ideation method. Generative AI effectively broadened the confined thinking of designers and clearly displayed efficiency in terms of time-saving. However, there were shortcomings in contextual consistency and structural completeness, making expert validation and convergence essential.

Conclusions In order to achieve optimal outcomes using generative AI, it is imperative to provide clear preliminary information and to supply specific, structured questions and prompts, as well as effective communication skills when interacting with AI. Disengagement and insight on the part of the designer, and high-level decision-making are essential. By rigorously evaluating and refining the ideas proposed by AI based on established criteria, we can pave the way for superior solutions and designs. It is anticipated that future collaborations between humans and AI will yield increasingly rich and sophisticated results in the field of design.

Keywords Generative AI, ChatGPT, AI Design, Ideation, Human-AI Collaboration, Product-Service System.

This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2022R1A6A1A10000000000).

*Corresponding author: Myeongheum Yeoun (myeounh@kookmin.ac.kr)

Citation: Yi, Y., & Yeoun, M. (2023). An Exploratory Experiment Using ChatGPT in the Idea Generation Process for Product-Service System. Archives of Design Research, 36(4), 271-288.

<http://dx.doi.org/10.15207/ADR.2023.36.4.271>

Received : Aug. 06, 2023 / Received : Oct. 06, 2023 / Accepted : Oct. 06, 2023
pISSN 1228-6646 eISSN 1228-0407

Copyright: This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

www.adrj.or.kr 271



한국디자인학회
Korea Society of Design Science (KSDS)
No. 415, 302 Yeongnam-daero, Seongnam-si,
Gyeonggi-do, Republic of Korea
☎ +82-31-760-0021, 0022
✉ ksd@ksds.or.kr
| 1989 |

최우수논문상

제목: 제품-서비스시스템을 위한 아이디어 생성과정에서 ChatGPT를 활용한 탐색적 실험

저자: 이영현, 연명흠 (국립한글학교)

위사장은 (사)한국디자인학회(KSDS)에 하서는 2024 한국디자인학회 우수논문상을 수여하며, 명예갑자(장학장)에게 이상장을 수여함.

The Research Paper Grand Award of KSDS

Title of Awarded Thesis: An Exploratory Experiment Using ChatGPT in the Idea Generation Process for Product-Service System

Awardees: Younghyeon Yi, Myeongheum Yeoun (Kookmin University)

* 부장: KSDS 명예회장

On the behalf of the members of KSDS and the KSDS Thesis Evidence Committee of Korean Society of Design Science of 2024, I hereby recognize you for your excellence you have obtained on the entitled thesis of KSDS. As advocates of the accomplishments, I appreciate the time and energy you spend for the research. In doing so, I hereby congratulate you. You have been chosen as recipients of the award.

2024. 11. 02

사단법인한국디자인학회 회장 김현석
Korean Society of Design Science
President Jihyun Kim



Design 3.0 Forum (한국디자인학회)



지난 11월 1일, 한국디자인학회와 카이스트 산업디자인학과가 주관하는 디자인 3.0 포럼에 우리학과 권효선 교수님이 패널리스트로 참석하여 디지털 콘텐츠와 물리적 사물을 결합하여 사람들간 친근하고 느린 소통을 디자인하는 연구에 대해 발표하였다.

이날 포럼은 많은 국내외 디자인 분야 전문가들이 참여하여 인공지능과 함께하게될 앞으로의 시대에는 디자인 연구와 교육이 어떠한 방향으로 가야할지에 대해 논의하고 학생 연구자들과도 의견을 공유하는 장이었다.

Location 2: N25 Woonbum Hall

01

BOKYUNG LEE



Envisioning the Future of Virtual Humans and Digital Convergence

Bokyoung Lee is an assistant professor at Yonsei University, Underwood International College, and the Humanities, Arts, and Social Sciences (HASS) Division. She is leading a Convergence Design Lab and envisions the future of a new reality in the digital convergence paradigm. Previously, she worked as a senior designer at Samsung Research HQ, Korea, and as a senior research scientist at Autodesk Research, Toronto. She is actively conducting research in Human-Computer Interaction (HCI) and UX domains.

TBD

02

HYOSUN KWON



Savouring Slow Gifts

Associate Professor at Department of Industrial Design, Kookmin University
Assistant Professor at Loughborough University School of Design and Creative Arts

In a world where digital content is consumed instantly, hybrid gifting - combining digital and physical elements - offers new opportunities to personalise digital content and increase its emotional value. This talk is about a field study of a connected coffee machine. We explore the different ways digital gifts can be personalised, allowing the recipient to reflect on the meaning of the gift as they sip and savour it in their daily routine.

03

KYUNG HOON HYUN



Behavior-Based AI Interaction

Hanyang University, Department of Interior Architecture Design, Associate Professor
Korean Housing Association, Deputy Editor-in-Chief
Archives of Design Research, Editorial Board

This talk explores research on inferring designer intent to more meaningfully leverage the output of generative AI.

서울국제디자인포럼



2024 서울디자인 국제포럼
SEOUL DESIGN INTERNATIONAL FORUM 2024

기동연서 세션 1 세션 2

 박지준 서울시립대학교	 이정경 한국과학기술원	 박재현 서울과학기술대학교	 이승양 서울과학기술대학교	 김소현 한국과학기술원	 전문위 서울과학기술대학교
 박재거 서울과학기술대학교	 김소현 한국과학기술원	 상장기 서울과학기술대학교	 정다연 서울과학기술대학교	 김소현 한국과학기술원	 이민 서울과학기술대학교

2024.11.27. WED
10:45-17:00

DONGDAEMUN DESIGN PLAZA (DDP) ART HALL 2

주최 / 후원
서울특별시
서울디자인재단

문의 sdiforum2024@gmail.com
070-4467-2322

온라인 참여
SDIF.ORG

동대문디자인플라자(DDP) 아트홀 2관

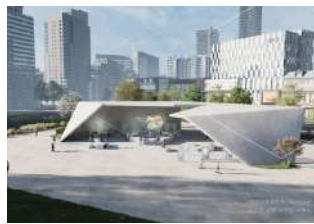
지난 10월 27일 DDP에서 열린 2024 서울국제디자인포럼(SDIF)에서 우리학과 권효선 교수님이 세션2의 좌장으로 참여해 “미래를 위한 디자인”을 주제로 도시의 미래와 디자인의 역할에 대해 심도 있는 논의를 이끌어갔다.

이날 세션에는 서비스디자인 네트워크 회장 비르깃 마거 교수님, 싱가포르 공과대학교 제프리 고 교수님, LG전자 디자인경영센터 김소현카야 전문위원, 서울미디어대학원대학교 이정연 교수님께서 패널리스트로 참석하였다.

올해로 5회를 맞이한 SDIF는 급변하는 사회적, 기술적 환경 속에서 지속 가능한 도시를 설계하기 위한 디자인의 역할을 모색하며, 국내외 전문가들이 함께 창의적이고 혁신적인 해법을 제시하는 논의의 장을 열었다.



삼성생명 : Lifenoology LAB
13팀 / 40
1월/2월 중 외부전시 예정



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.

2024-2 활동 내역

I love shopping!



product localizing



2024 동계 방학 활동 계획

- 아이쇼핑크 (가제)

건국대학교 산업디자인 동아리와의
연합 전시 예정 (1월 초~3월 초)
생성형 AI를 기반으로, 디자인 프로토타이핑에 중점을 둔
시각, 공간, 제품이 협업하여 다양한
디자인 결과물을 전시할 예정

진행 시기: 1월 초~3월 초
전시 시기: 3월 초 일주일 간



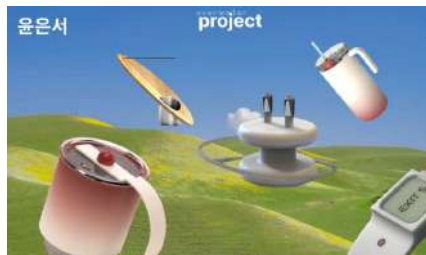
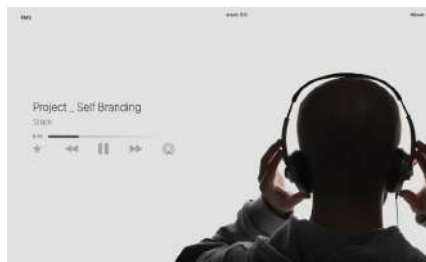
STACK 3.0 은 2021년 설립된 공업디자인학과 UX/UI 동아리 STACK 을 이어 보다 더 다양한 커리큘럼을 기반으로 UX,UI에 관심이 있는 모두가 보다 폭넓은 경험을 할 수 있는 동아리가 되고자 합니다. UX/UI 스터디,기초 프로그램 스터디, 협업 프로젝트 등을 통해 학과 과정과 더불어 다양한 활동을 진행합니다.

2024-2 활동 내역

도약 프로젝트 - 트렌드 스터디 / 톨 스터디



Self - Branding 프로젝트



2024-겨울방학 활동계획

- 메인 프로젝트
- 셀프 브랜딩 마무리
- 웹페이지 구현
- 온라인 전시

stack instagram :
@kmu_stack



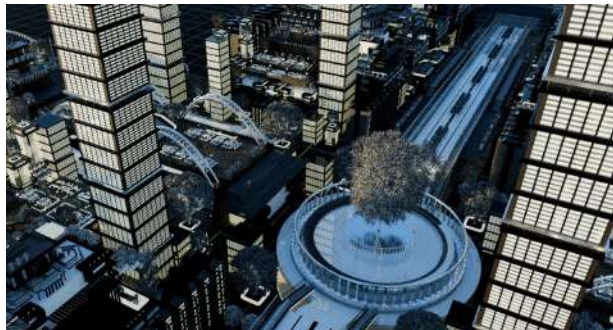
'VERTEX' 는 2022년 창립된 그래픽 디자인 동아리로서 폴리곤 모델링 기반의 게임 그래픽, 3D 영상 디자인, 메타버스 등 분야의 연구를 진행합니다.

VERTEX

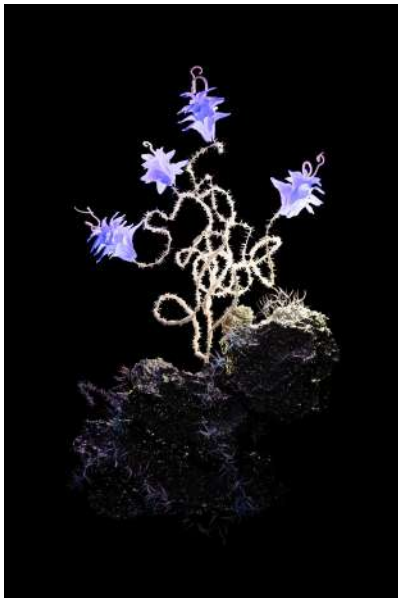
2024년 1학기를 시작으로 영상디자인 학과와 연합 동아리로 활동 중입니다.

2024-2 활동 내용

자율 스터디, 워크샵



메인 프로젝트 - 3D magazine, 음원, 인디애니, 공포 게임 기획



2024 동계 활동 계획

- 개별 작업 및 기타
프로젝트 마감

부원 자율 스터디

메인 프로젝트 마무리

ID_CLUB

시기 : 새 학기

내용 : 전공/친목/취미 활동관련 25만원~ 예산내 지원 (인원, 내용 차등)

조건 : 5인 이상 / 2개 학번이상 포함 / 활동계획제출 / 종강식 활동보고

2학기 스텝



행정직원

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

☎ 02)910-4600

· idkmu@kookmin.ac.kr



1학년



대표 - 김예원(24)

2학년



대표 - 고성은(23)

3학년



대표 - 김시우(20)

4학년



대표 - 최하영(20)

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

한 학기 동안 감사했습니다! ♡

연구조교



허혜주 / TED 대학원

근로학생



한성준 (22)



이민서 (24)

※개방시간 : 평일 오전 9시~오후 6시

근무시간 외에는 방문을 자제해주시기 바랍니다.

2024 졸업전시준비위원회



졸준위원장
강수정



4과대 / 회계
최하영



홍보팀
조유진



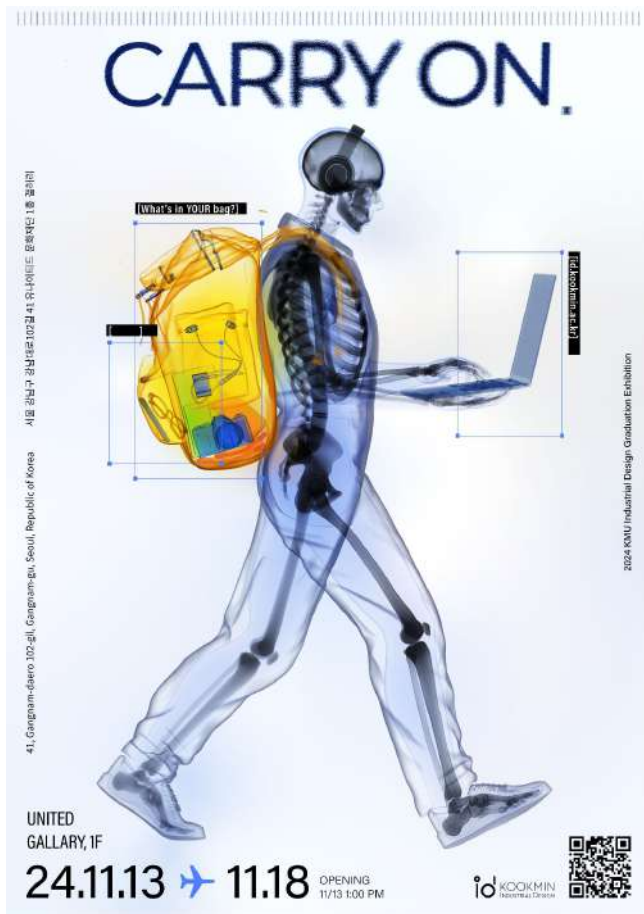
시각팀장
최혁진



시각팀
하성현



시각팀
현동희



온라인 전시 / 아카이브 : Behance



오프라인 전시 :

장소 : 강남 유나이티드 갤러리

일정 : 11/13~11/18 (종료)



2025 졸준위 모집

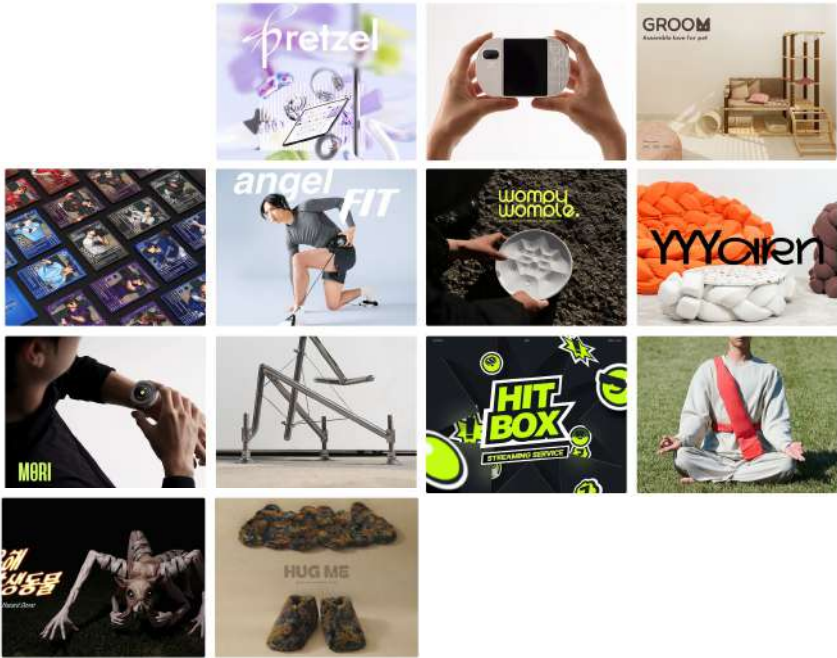
- 졸준위원장
- 홍보
- 회계
- 시각팀
- +4과대

문의

010-7194-1959
(강수정)

010-5777-3064
(최혁진)

66작품중 우수작 13개 선정



일부작품 디자인플러스에서 온라인 전시 진행중

Design⁺

Article | D. find | Young | School Show | Meet

Search Design Insight

Q | Newsletter | Submission | +

국인대학교 공업디자인학과

2024

Carry On

(전통) | — | 12

장소

유나이티드 갤러리(서울특별시 강남구 역삼1동 강남대로102길 41)

기간

2024. 11. 13 ~ 2024. 11. 18

교수진



민병호 교수



김윤선 교수



남원익 교수
(공업디자인학과
주임교수)



장중익 교수
(국민대학교
호텔대학장)

국민대학교 공업디자인학과 2024 졸업 전시 (CARRY ON)은 전시를 비할가치 않은 소중한 경험을 선사하는 과정에 비유합니다. 사회로 나아가는 여정은 비할가치 없고 새로운 목적지로 떠나는 여행과 같습니다. 공학의 관세대를 통과하면서, 우리는 여행을 위해 준비한 모든 소지품들을 검사받게 됩니다. 캠퍼스 밖에는 없는 것, 캠퍼스에서 정리하지 않았던, 그런 것들을 모두 깨끗하고 공학 관세대를 지나며 조금은 물론 마음으로 새로운 세계로 향하는 첫 발걸음을 내딛습니다. 학부를 마치고 사회로 나가기 위해 준비하는 52명의 졸업생들은 각자 다른 출발지와 여정을 품고 있습니다. 준비된 여정을 마음껏 펼치고자 하는 이번 전시가 마지막을 의미하는 전시가 아닌, 앞으로의 목적지를 향한 새로운 출발지가 되기를 바랍니다.

CARRY ON.



UNITED GALLERY

24.11.13 → 11.18



링크:



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 Provenzani
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
Mykhaylchenko**
Ukrainian
From HAWK

Outbound



박가온(21)
To Strate Paris



이혜린(21)
To Strate Paris



전서형(21)
To Strate Paris

strate
ECOLE DE DESIGN

Mentors



장다현(22)



김재영(24)

Outbound



김시형 (20)
To Strate Paris



서예린 (22)
To RMIT University



학사 공지

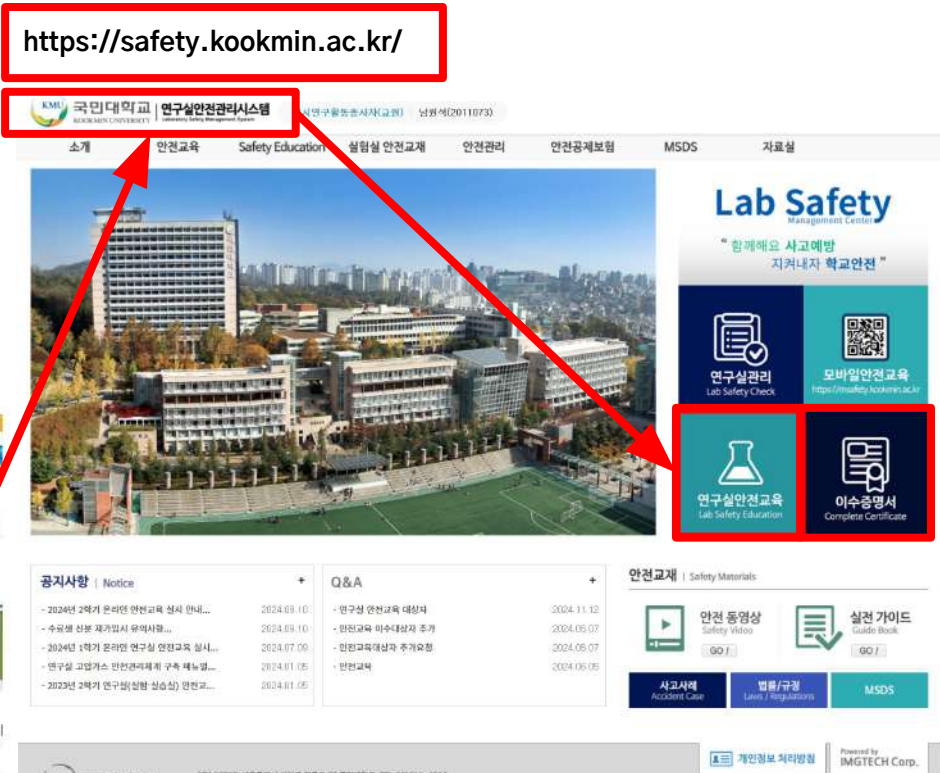
대부분의 3층 교실이 실습/실기실로 지정

매 학기 안전교육 이수 후 증빙자료 제출 필수

(ON국민 > 더보기 > 연구실 안전관리 시스템 > 연구실안전교육
& 이수증명서 메뉴)

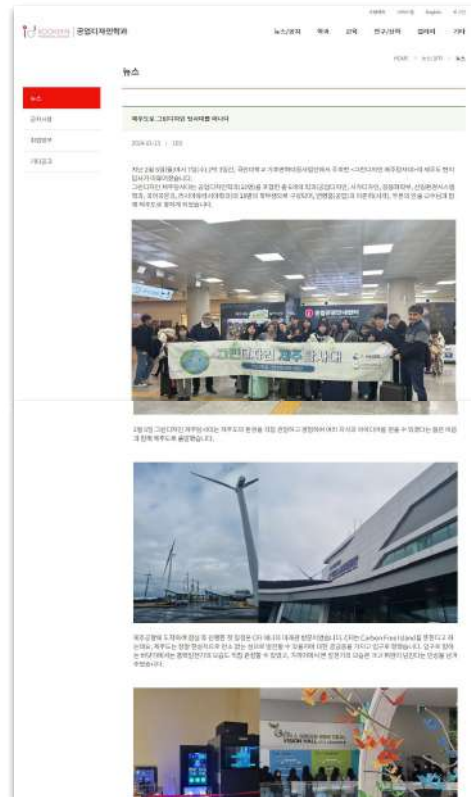
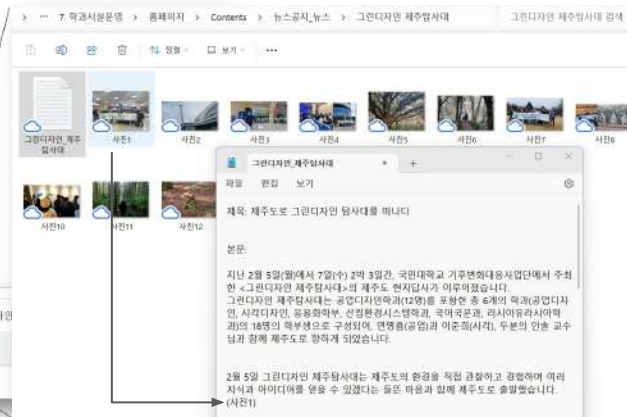
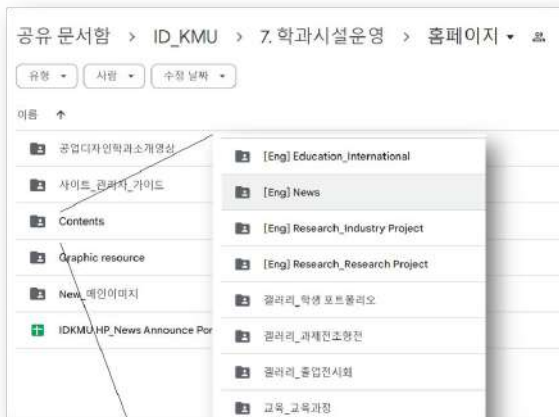
※안전교육 미이수자 학과 시설 사용 불가

<https://safety.kookmin.ac.kr/>



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

성적장학금

1. 직전학기 17학점(최종직전학기 12학점)이상
2. 직전학기 신청학점 평점평균 : 3.00이상, F과목 없음
3. 학과 내 개설된 **전공 교과목 4개(P/NP 제외) 이상** 수강
※ 알파프로젝트 등 P/NP교과목 수강 수가 많은 경우 불이익이 있을 수 있음.
※ **최종학기(4학년 2학기) 한정**, 학과 내 개설된 **전공 교과목 3개 이상(졸업전시 수업 포함)**을 수강한 학생에 한해, 성적장학금을 지급.
4. 장학금 추천시, 장학추천 제한(등록금 범위 초과, 학적변동 등)등의 사유로 결원이 발생할 시 차순위 학생에 동종의 장학금을 추천.
5. 성적장학금 선발 이후 휴학 시 복학학기에 장학금 지급

대학장학금

1. 직전학기 15학점(최종직전학기 9학점)이상
2. 직전학기 신청학점 평점평균 : 2.00이상
3. **대학장학금의 경우 휴학 시 지급불가**

학부생	다전공 (복수전공)	부전공	대학원생
O	O	X	X
수강생(제한적 허용)			
<ul style="list-style-type: none"> 수업시간 전후 공업디자인학과 교과목 관련 팀플 진행 			

	313-1 313-2	314	315
수업 배정	O	X	O
취식(식사)	X	O	X
<ul style="list-style-type: none"> 모든 공간은 실험실습실로 어떤 상황에서도 학업을 위한 공간임을 명심 공간 사용 시, 서로간의 배려와 주의 필요 			

- 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

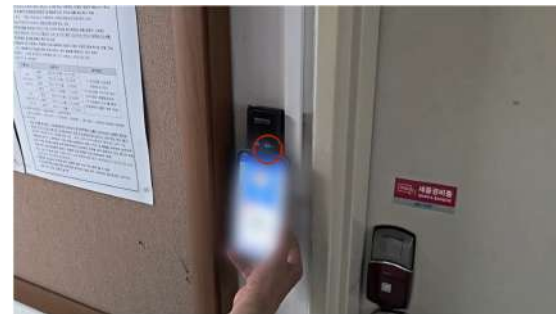
- 목공실(312), 채색실(318), 학과 강의실(313-1&2, 314, 315), 새내기 실습실(316, 1학년 학생)

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



CNC룸(312호실 내부)

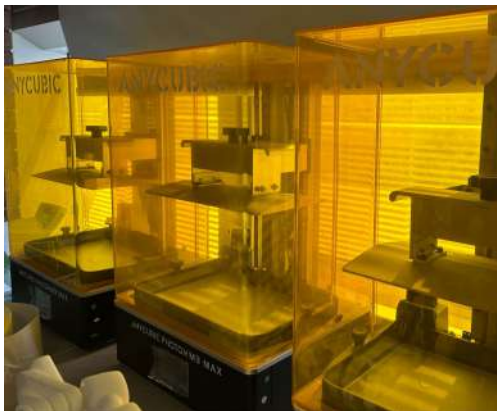
- CNC / 진공성형기 운영

※ 다량의 목재 보관중(사용 가능)

디지털패브리케이션실(312-1호실)

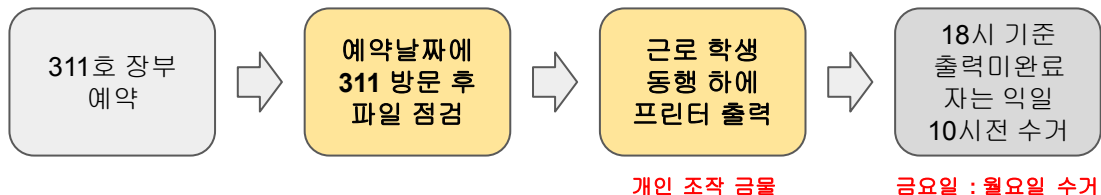
- 3D프린터(Ender-3&5, Bambulab x1 carbon), Bambulab X1C 311호 이전
- 신규 레진 3D프린터(Anycubic Photon M3 MAX 4대, X2 1대) 추가 설치
- 레이저커팅기

※동계방학 간 3D프린터 추가 설치 및 프린터기와 CNC 재배치 예정



※개인조작, 해당번호 외 프린터 사용자, 기타 매뉴얼 외 편법 사용자는 당해학기 프린터 사용금지

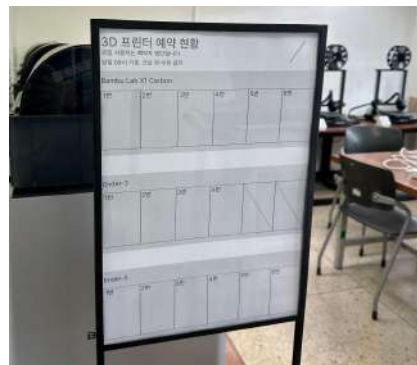
- 사용시간 : 평일 10~18시
- 312-1호실 입구에 현황판 설치, 참고하여 프린터 예약(임의 변경 금지)



- SD card, MicroSD, USB 대여 일절 불가
- 3D프린팅 매뉴얼 (Bambu, 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



- 공사기간 : 2024년 9월 ~ 12월 예정
- 공사장소 : 조형관 별관 1, 2층
- 공사내용 : 1층 AI디자인 실습실(3~4학년), 1층 계단강의실 및 기타 2층 강의실 2실 완공 (80~120석) 60석, 80석



AI디자인 1층 강의실 및 실습실 I, II (3~4)



2층 강의실 (60)



2층 강의실 (120)



계단강의실 80 + 20



테크노디자인전문대학원 교학팀 전경,
3D프린팅디자인혁신센터사무실



신규 고속 3D프린터 Bambu X1-Carbon
Combo 16Set, X1E 4Set 설치 완료
2025년도 1학기 부터 운영

공업디자인학과 홍보 영상 크리에이터 모집

공업디자인학과만의 매력을 톡톡히 담아 즐겁고 창의적으로 소개해 줄 크리에이터를 찾고 있습니다!

모집 분야

- 다큐멘터리형 영상
- 브이로그형 영상
- 그 외 자유롭게 제안 가능

영상 내용 (교수님과 상의해서 진행)

- 학과 생활
- 비교과 활동 (동아리, 엠티 등)
- 학과 내 재미있는 에피소드

활동 방식

- 시나리오 제안 후 확인
- 겨울 방학 동안 제작 완료
- 제작 완료 후 2월 말 대학장학금 지급

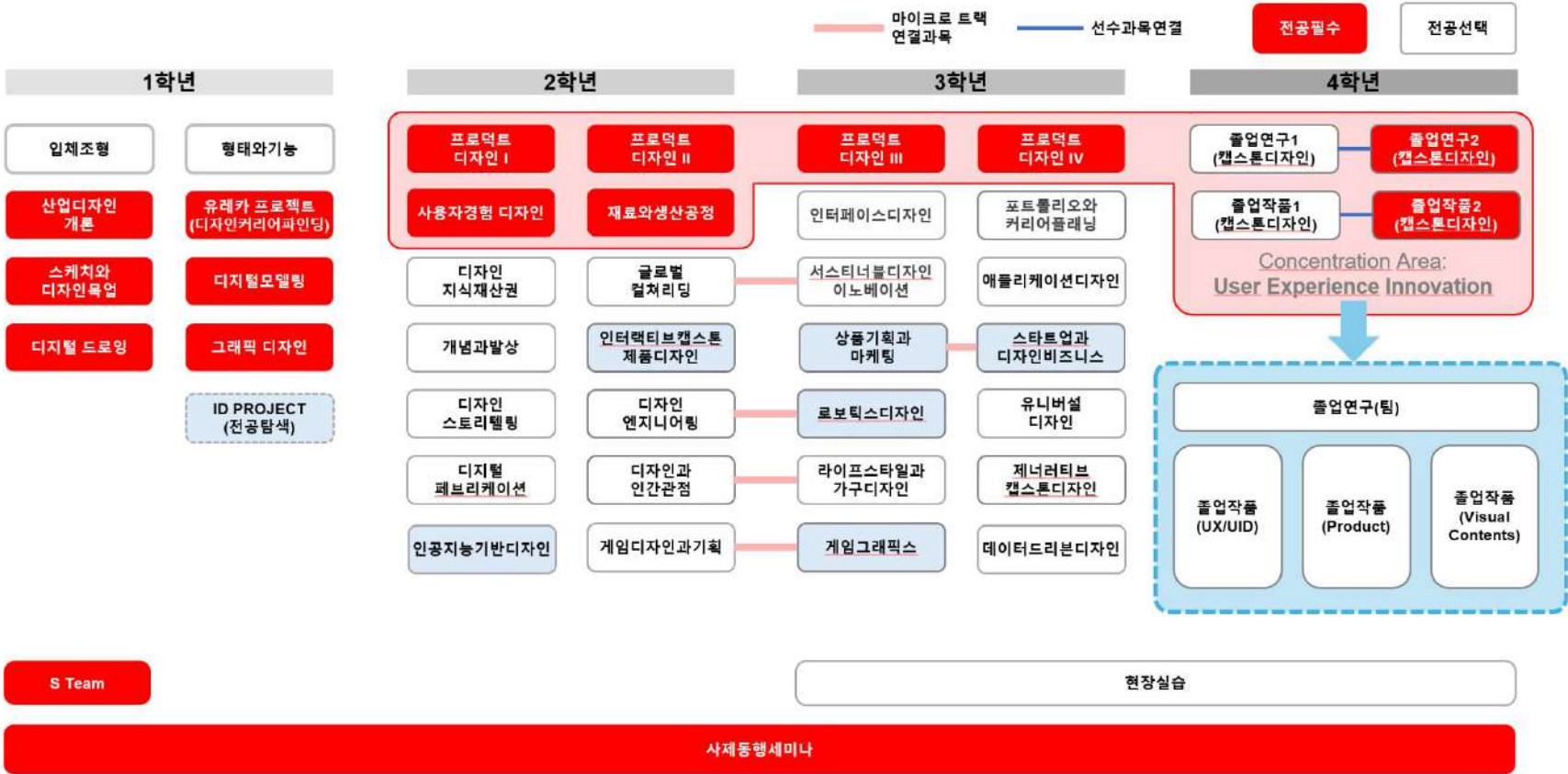
모집 인원 및 지원 방법

- 최소 2인/팀으로 지원
- 총 10명 모집 예정
- 학생회장에게 이메일 또는 메시지
****12월 31일까지 (조기 마감될 수 있음)**

학과를 빛낼 멋진
이야기를 함께 만들어봐요!

여러분의 독창적인 아이디어와
열정을 기대합니다!

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



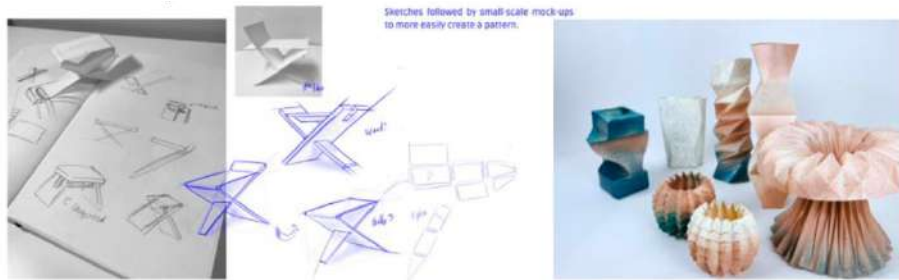
수업결과

1학년

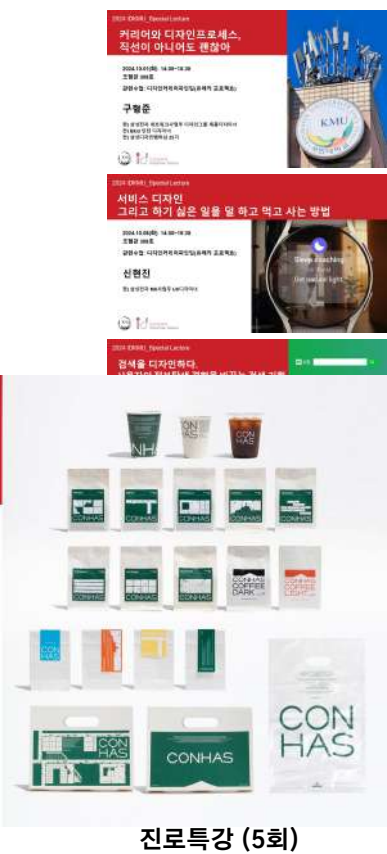
Week	Theme	Content
1	Intro: Form Follows Function	Ex01: Design Components
2	The principles of design	Design Research exercise
3	From 2D to 3D: Pop Up design	Ex02: Paper Structures
4	Sheet material shaping and mechanisms	- Experimentations
5	Form, Function & emotions	- Concept Model making
6	Model making & 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. 수강생:42명



진로특강 (5회)

수요일 11:00~14:50 / 15:00~18:50

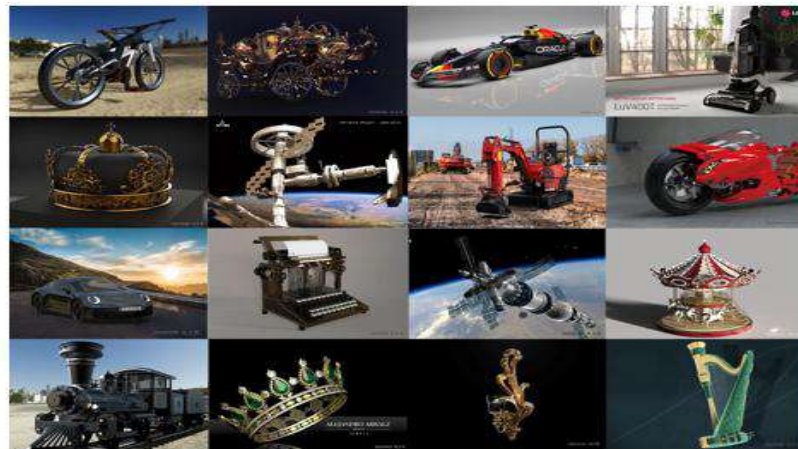
주	월/일	단계	수업내용	과제
1	09/4	명령어 학습단계	수업진행 오리엔테이션	
2	09/11		제도의 이해, 3각 도법이란, Rhino란	휴대폰
3	09/18		Rhino Layers, Curve Tool 개념, 실습	PET 용기
4	09/18 추석, Zoom		Rhino Transform Tool 개념 및 활용, Curve from Object 익히기	손목시계
5	09/25		Rhino Surface 개념 및 활용	
6	10/02		Rhino Surface Creation 익히기	수정 테이프
7	10/09 Zoom		Rhino Solid 개념 및 활용	손톱깎이
8	10/16		Rhino Solid Transform 익히기	
9	10/23		Rhino Dimension 및 Text 개념 및 활용 Rhino를 활용한 2D 도면의 표현 방법	수정 테이프
10	10/30	응용단계	Rhino를 활용한 Rendering 1	동물로봇
11	11/06		Rhino를 활용한 Rendering 2	
12	11/13		Sub D의 개념 및 활용	X-Mas Tree
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 3D로 다양한 제품표현



월요일 13:00~16:00 / 316호 / 수강생 44명

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

[학기말 과제물 \(모바일 앱 피그마 프로토타입\) 링크 모음](#)

바로 가기 QR



이주하, 이예서, 진서윤_TUND 브랜드 북과 모바일 애플리케이션 디자인



고연우, 김지윤, 김노경_Handem 브랜드 북과 모바일 애플리케이션 디자인



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 - 디자인 전략을 바탕으로 아이디어이션 - 아이디어 시각화: 스케치, 스케치 렌더링
7	10/17		Ideation / Visualization - 아이디어이션 - 3D 모델링 컨셉 검토 및 토론
8	10/24		중간평가 - 디자인 솔루션 제안 - 제품 구조 분석 및 솔루션 도출 과정 리포트 발표/ 제출
9	10/31	Develop 디자인 솔루션 구체화	Concept Development1 - 내부 설계 구체화 3D 모델링 - 제품 내부 설계를 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 - 제품화 3D 데이터 산출 및 시뮬레이션 - Rendering Review
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, CMF 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.)

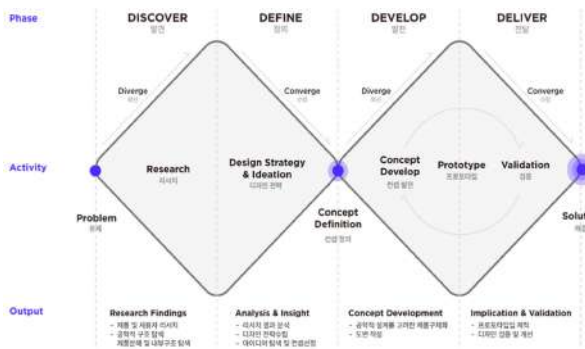
수업목표

- 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

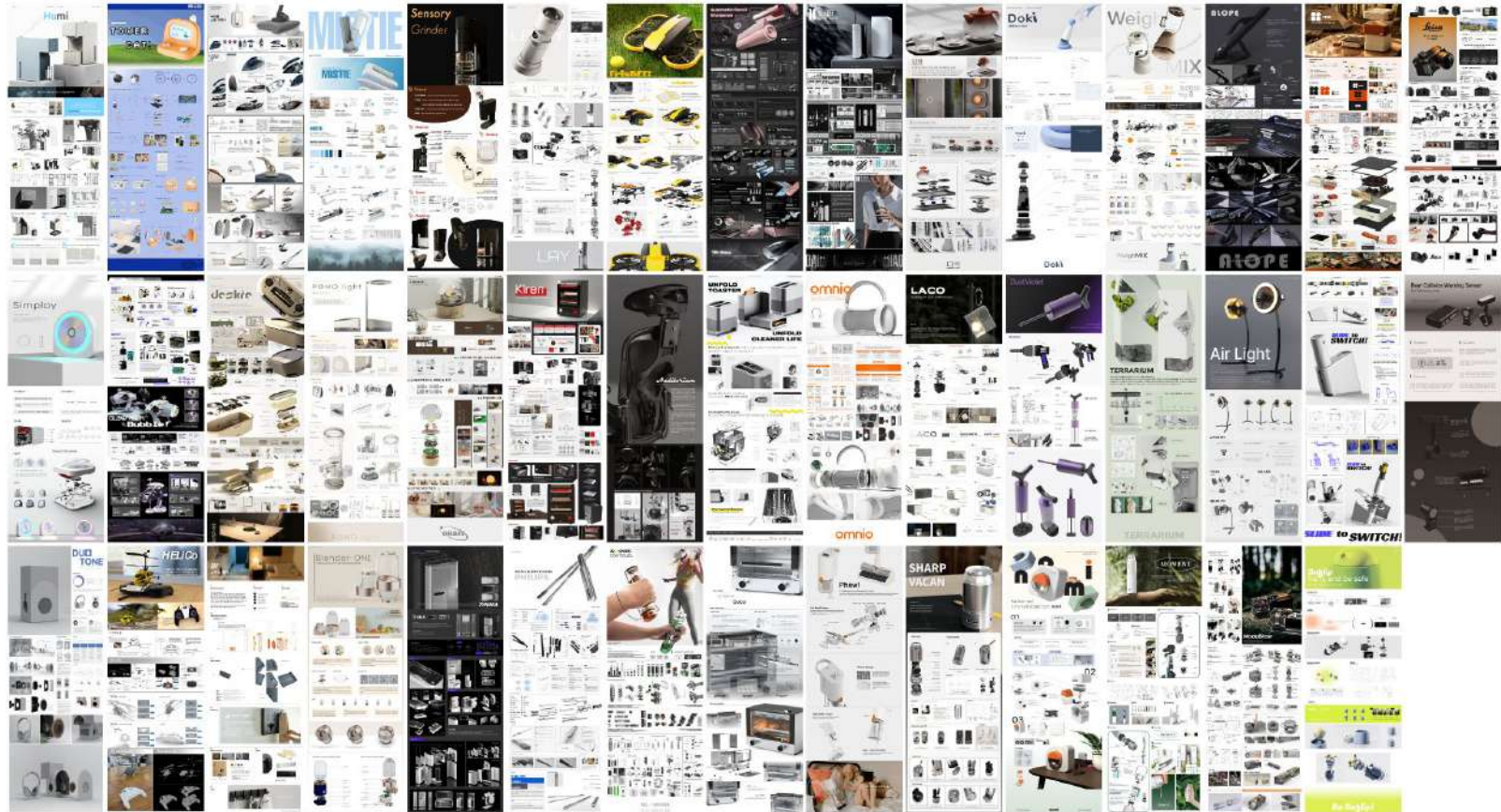
- 가전 제품을 중심으로 직접 사용 및 분해, 내부 구조 및 설계를 탐색함
- 스스로 디자인 문제 정의를 위한 사용자 및 경쟁사 리서치를 진행
- 공학적 디자인 문제 제시, 제품 사용 및 분해, 디자인 사례학습
- 결과물: 제품 Exploded View가 포함된 포스터, 영상 및 3D 프린터 출력 프로토타입

< 더블다이아몬드 프로세스 수업 진행 >



< 수업 결과물 예시 >







주최별 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 벽
5주차	2023-10-02 수업내용	소재의 이해 3 - 금속
6주차	2023-10-09 수업내용	소재의 이해 4 - 종이, 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 공원의 이해
10주차	2023-11-06 수업내용	강의 : 사출, 압출 제작구조의 이해 플로 세팅의 이해 프레스 및 기타 가공방법
11주차	2023-11-13 수업내용	소재선택 및 조립체적 프로젝트 진행 1
12주차	2023-11-20 수업내용	개발 소재와 제조 연구 프로젝트의 진행 2
13주차	2023-11-27 수업내용	소재선택 및 조립체적 프로젝트의 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 체험한다.



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 CAD소개
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.

문손잡이 보조기기

손 사용이 어려워 원형 문손잡이를 사용하기 힘든 분들을 위한 원형 문손잡이 보조기기입니다.



20231540 문보편

20231541 문보편

20231556 청채문

20190928 박연자



Class	Date	Class Titles
Week 1	9/4	Introduction
Week 2	9/11	Experience Planning Concept
Week 3	9/18	Customer Needs & Market Search
Week 4	9/25	Value Proposition (Product Concept)
Week 5	10/2	Product Planning 1 (Competitive Advantage)
Week 6	10/9	Product Planning 2 (Profit Model)
Week 7	10/16	Product Planning 3 (Prototyping and Feedback)
Week 8	10/23	Experience Management (Life Cycle and Business)
Week 9	10/30	Integrated Product Strategy (Sales and Distribution)
Week 10	11/6	Business Skills (Presentation & Documentation)
Week 11	11/13	Engagement Management (Marketing Communication)
Week 12	11/20	Marketing Media
Week 13	11/27	Marketing Contents
Week 14	12/4	Marketing Experience (Brand)
Week 15	12/11	Presentation

개요

이 강의는 제품 기획(Product Planning)과 마케팅의 기본 개념을 다루며, 특히 경험 기획(Experience Planning)과 통합 마케팅 커뮤니케이션 (IMC, Integrated Marketing Communications) 관점에서의 통합에 중점을 두어 진행됩니다. 제품 기획에서는 사용자의 전반적인 경험을 중심으로 제품을 설계하고 개발하는 과정을 탐구하며, 이를 통해 학생들은 단순한 제품 디자인을 넘어서 사용자 경험을 고려한 종합적인 기획 능력을 기르게 됩니다.

마케팅 파트에서는 IMC 관점을 통해 제품 기획과 마케팅을 유기적으로 통합하는 방법을 중점적으로 다룹니다. 이를 통해 학생들은 다양한 마케팅 커뮤니케이션 도구를 활용하여 일관된 메시지와 브랜드 경험을 제공하는 전략을 학습하게 됩니다.

디자인 전공 학생들이 비즈니스의 핵심 요소를 이해하고, 디자인적 사고를 경영 전략과 결합할 수 있는 능력을 기르도록 구성되었습니다. 이를 통해 학생들은 창의적인 디자인 역량과 더불어, IMC를 통한 전략적 기획 능력을 갖추게 될 것입니다.

평가

매주 1p 아이디어 스케치를 제출하고 피드백 확인 (13회)
모바일 환경에 맞추어진 요약 기획서와 상세 기획서, 3분 발표

3,4학년

* 이번 학기 수업은 해움특허법인 대표님인 김웅 변리사님과 팀티칭으로 상품화를 전제로 한 프로젝트를 진행했으며, 결과물에 대해 디자인권 출원을 진행하였습니다.

출원번호통지서

관인생략

출원번호통지서

출원일자

2024.12.14

특기사항

공개신청(무)

출원번호

30-2024-0051495 (접수번호 1-1-2024-1388631-33)
(DAS참고코드6A0D)

출원인성명

이민서(4-2024-087791-1)

특

허

청

장

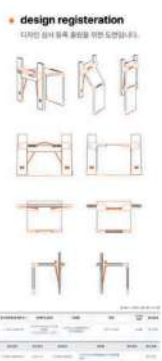
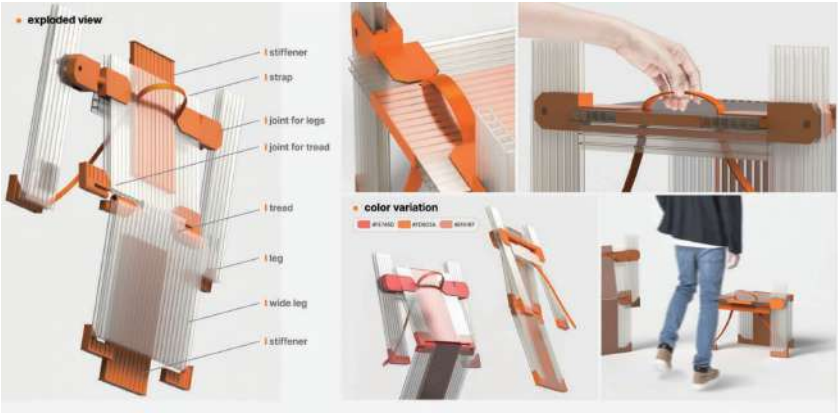


수업목표

- 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.



화요일 9:00~13:00 / 313-1호 / 혼합수업

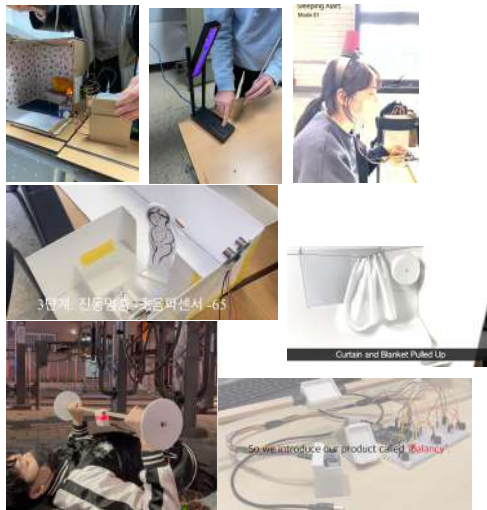


수업목표

- 물리적 인터페이스 요소를 배우고 이를 제품 디자인에 적용하는 방법을 배운다.
- 아두이노를 통해서 기초 프로그래밍을 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.



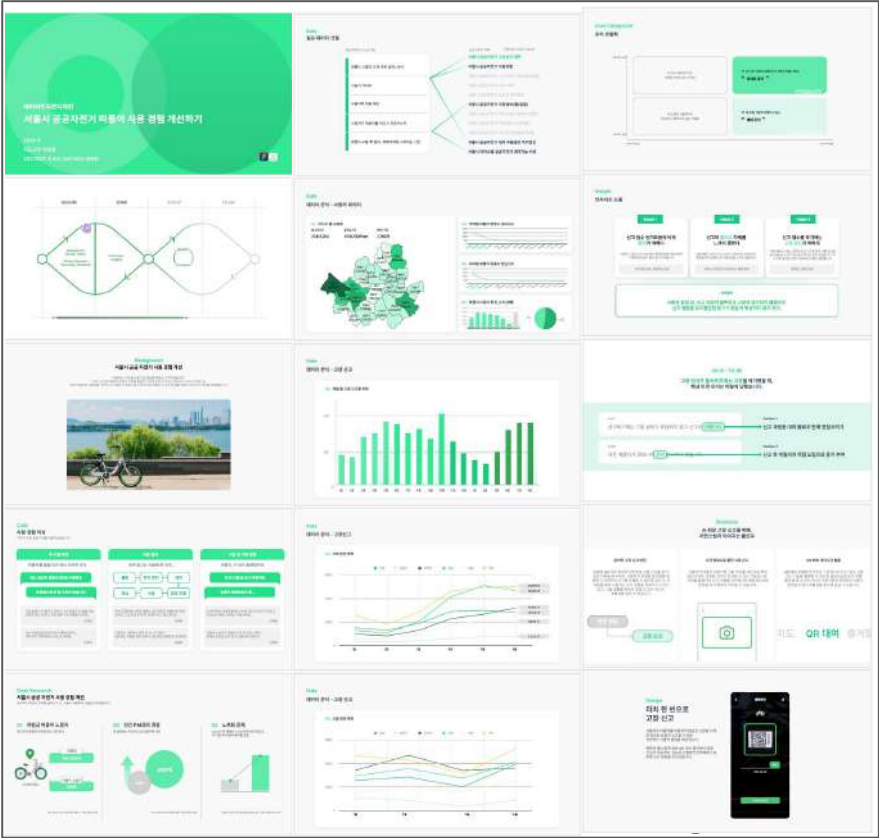
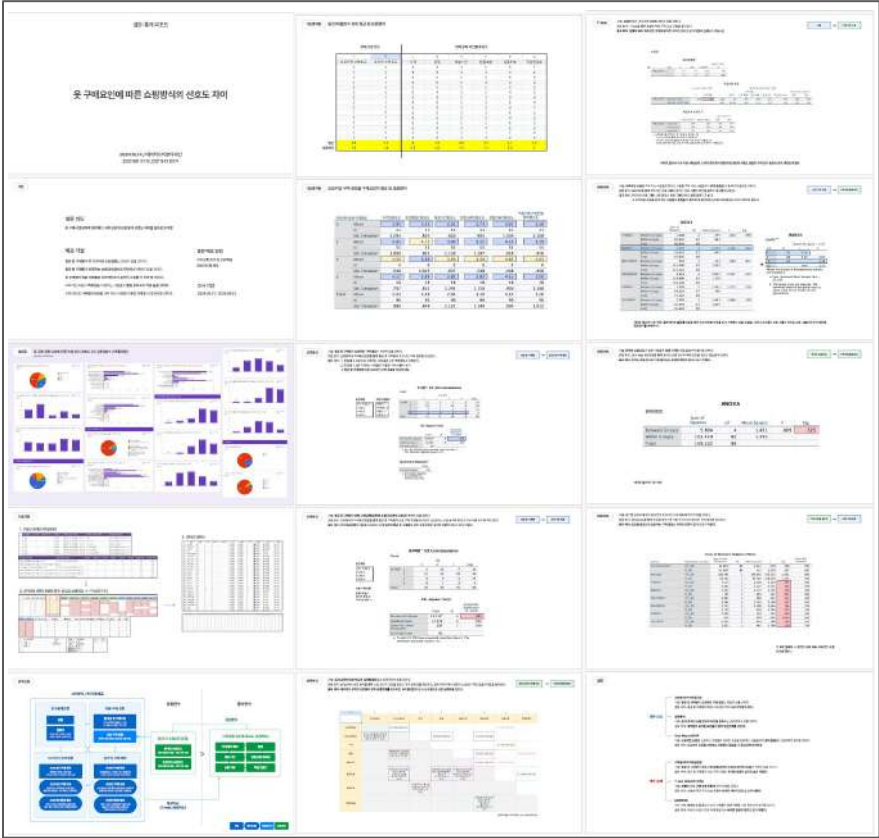
비대면

대면

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

월요일 9AM - 1PM / 313호. 수강생: 12명

설문작성 및 통계분석 + 공공데이터를 활용한 데이터드리브디자인



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**

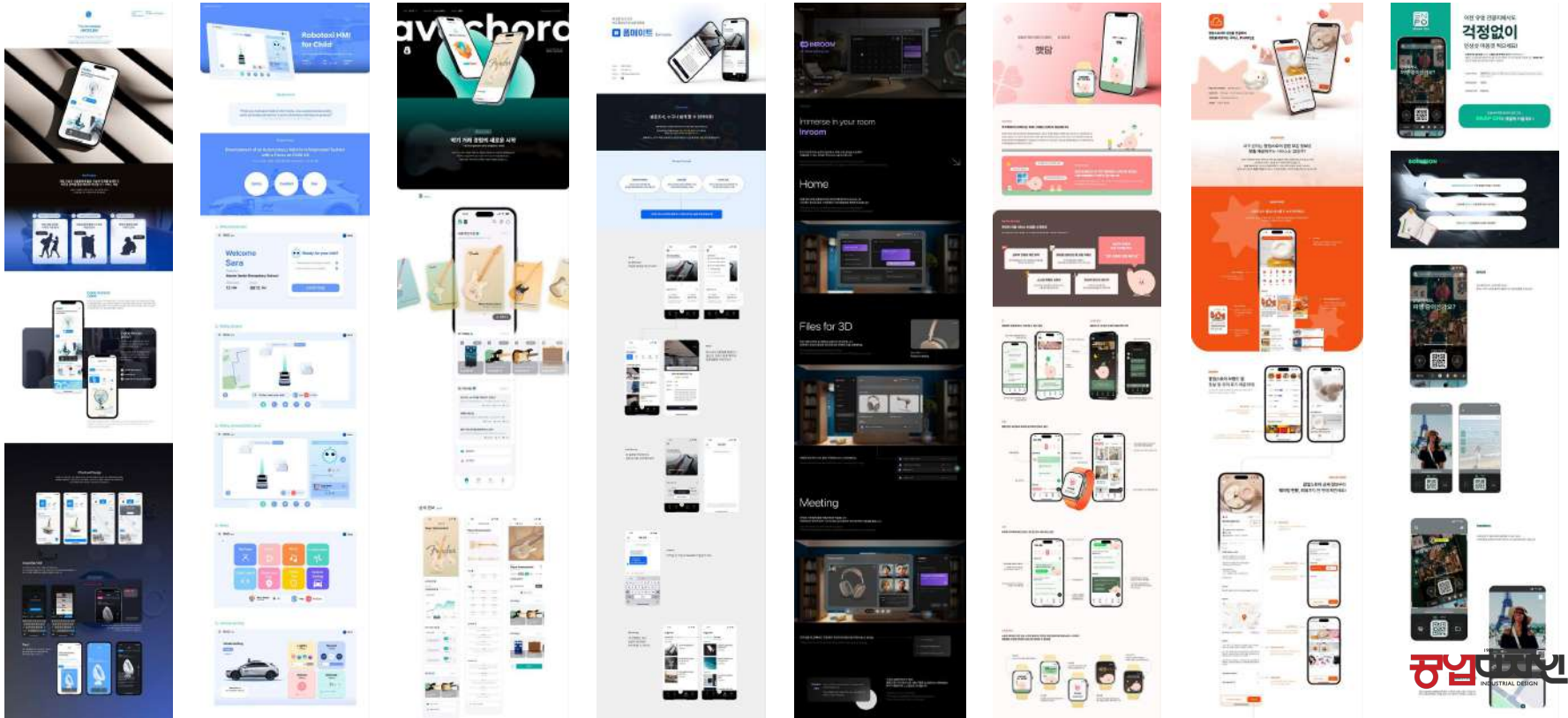
금요일 13:00~17:00 / 315호 / 수강생 : 10명

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





행복한 연말 보내시길 바랍니다
idup!

감사합니다.