

융합디자인학과

Dept. of Convergence Design

교직

design.hannam.ac.kr

@..융합디자인전공..

T. 042-629-7367

1979년 응용미술학과로 개설된 디자인학과와 2007년 개설된 예술문화학과가 통합되어 새롭게 출발하는 융합디자인전공은 평면(시각, 커뮤니케이션), 입체(가구, 목칠, 제품, 인테리어), 섬유, 도자의 실기 작업과정과 전시기획, 예술행정 및 경영 등 이론을 기본으로 하는 실무학습 능력을 배양하는 전공과정을 종합적으로 개설한 전공이다.

교육과정

1학년	기초소묘, 디자인론, 기초조형, 컴퓨터그래픽I, 컴퓨터그래픽II, 평면조형, 색채학, 조형의 이해와 실습
2학년	기초제품디자인, 기초가구디자인, 기초실내디자인, 기초시각디자인, 기초커뮤니케이션디자인, 문화예술교육현장의 이해와 실습, 칠에기초조형, 기초도자, 텍스타일패턴디자인, 디지털드로잉I, 디지털드로잉II, 디자인교과논리및논술, 제품디자인, 가구조형과구조, 실내디자인제도, 그래픽디자인, 인포메이션디자인, 문화예술교육연구, 칠에기법연구, 제품도자, 텍스타일 디자인
3학년	창업제품캡스톤디자인, 생활가구 캡스톤디자인, 인테리어 캡스톤디자인, 편집 캡스톤디자인, 광고캡스톤디자인, 미술교수학습방법캡스톤디자인, 칠에조형캡스톤디자인, 물레조형캡스톤디자인, 섬유캡스톤디자인, 디지털 모델링, 디지털모델링II, 디자인교과교육론, 디자인교과교재연구및지도법, 문화기반 캡스톤디자인, 콘텐츠기반 캡스톤디자인, 산업기반 캡스톤디자인, 디자인과 문화, 영상디자인, 지속가능한 디자인, 유니버설디자인.
4학년	산업기반융합디자인, 산업기반융합디자인III, 문화기반융합디자인, 문화기반융합디자인III, 콘텐츠기반 융합디자인, 콘텐츠기반 융합디자인II, 디자인창업, 디자인과 지식재산, 창의적 공학설계, 공공디자인, 인터랙티브디자인.

교직 과정

사범대학에서 양성되지 않는 과목 또는 부족 교원의 충원을 위한 준사범적 교원의 양성제도로서 교육부의 설치승인을 받은 학과(전공) 학생들이 교원자격증의 취득을 위하여 이수하는 과정을 말한다.

2 0 1 1 3 3 T H H A N

I O N



진학 가이드

관련 적성과 흥미 알아보기

21세기에 디자인을 공부하려는 학생들은 다양한 분야의 예술과 사상에 대한 인목을 넓히고 남다른 미적 감각과 감수성, 표현능력이 요구된다. 특히 디자인은 종합예술의 성격을 띠므로 미적 감수성은 물론 과학, 기술공학, 사회과학 등 다양한 방면에 대한 관심을 가져야 한다. 사물에서 느끼는 이미지를 시각화시킬 수 있는 기본적인 조형능력과 색채감각이 필요하고, 작품 제작을 위한 창의력과 끊임없는 탐구력도 필요하며 폭넓고 유연한사고와 독창적인 생각이 필요하다. 또한 현대사회는 창의적이고 능동적 실천력을 지닌 전문예술기획자를 요구하는 시대이다. 빠르게 변화하는 시대적 흐름에 맞게 예술문화에 관한 전반적인 이론과 실제 실무적인 지식과 경험을 습득함으로써 예술문화기획 및 미술관(박물관)경영, 예술교육 및 비평 등의 폭넓은 사회적 비전으로 이어진다.

관련 비교과(체험) 활동

- 환경개선 관련 미술 봉사, 벽화 그리기 봉사 활동 등
- 정기적인 디자인 요소를 이용한 창업아이템 사례 및 사업계획서 작성 특강
- 디자인 아트페어, 국립현대미술관, 비엔날레 견학 및 여러 공모전 참여 활동

권장 도서

마케팅(법문사/이학식) / 20세기 디자인(시공아트/락시미 바스 키란) / 산업디자인이론과실체(디자인하우스/홍성수) / 디지털산업디자인학(홍익대학교출판부/최대석) / 감성디자인(학지사/도날드노먼) / 생각의 탄생(예코의 서재/미셸 루트번 스타인, 로버트 루트번스 타인)

고교 중점 교과

미술 사회

졸업 후 진로

졸업 후 진출 분야

공무원(문화행정, 문화예술관련), 예술문화복지사, 문화예술교육사, 문화예술 비평분야(미술평론가, 문화비평가), 박물관(연구, 기획, 홍보), 미술관의 학예연구원, 기획홍보, 화랑의 기획 및 운영, 문화기획 및 경영(산업, 축제이벤트), 문화상품개발, 콘텐츠 개발, 기타 문화산업(영상, 게임 등), 언론 및 출판분야(홍보실, 무대디자인, 기획, 잡지, 및 방송기자, 편집 구성원 등), 문화센터, 체험학습장, 수련장 등의 기획과 운영, 기업의 홍보, 공예가, 교육자, 제품디자이너, 인테리어디자이너, 의장기사, 목공예산업기사, 도자기 공예산업기사, 자수산업기사, 포장디자인기사, 컴퓨터 그래픽 기사, 산업디자인기사

Student Activities

Department of
Convergence Design



융합디자인학과만의
PRIDE

- POINT 1 디자인 산업분야, 공예분야, 교육분야 진출
- POINT 2 다양한 매체 경험을 통한 창의융합성 인재양성
- POINT 3 청년창업 프로젝트를 통한 우수한 창업사례
- POINT 4 산학협력 프로젝트를 통한 실무감각 형성
- POINT 5 국내외 각종 공모전 수상경력





동아리 소개

제품동아리 Double-d : 김완기 디자이너는 현재 EYE DEA LAB을 운영하고 있습니다. 디자인한 제품을 협업을 통해 유럽, 일본, 한국 등에서 제품을 판매하고 여러 기업과 프로젝트를 진행하며 디자인을 해오고 있다. 코리아 디자인 멤버십 활동과 대외 활동 등 다양한 활동을 통해 많은 것을 배우고 경험해 만든 디자인을 통해 꿈을 키워 나가고 있다.