

크래프트디자인전공 교과목기술표(2023학년도)

번호	학수번호	교과목명	교과목 기술 내용
1	D11001	공예디자인론	역사적으로 예술과 건축을 기반으로 하여 공예에 내재된 문화적코드를 이해하고 그 조형적 요소와 기법적 특성을 비교·분석하여 독자적 창작활동에 필요한 이론적 배경을 구축한다.
		Introduction to Craft Design	Standing on the basis of historical arts and architecture is to understand the cultural code of craft and compare, analysis it's formative element and character of technique to build a the theoretical background on creative activity.
2	D11004	텍스타일 리빙디자인	일상적 주거공간을 기반으로 생활문화를 연구하고 의식주와 관련된 쓰임과 기능을 고려하여 리빙디자인을 개발한다. 섬유의 색과 소재, 텍스타일의 전통기법과 특성을 파악하고 적용하여 어패럴, 퍼니싱, 제품 및 인테리어 건축공간과의 매체융합으로 디자인을 개발한다.
		Textile Living Design	This course explores the culture based on everyday living space and the development of living design in consideration of the uses and functions related to food, clothing and shelter. By understanding and applying the colors and materials of textiles and traditional techniques and characteristics of textiles, students will develop designs through the combination of apparel, furnishings, products and interior architecture spaces.
3	D11005	펠트연구	펠트 메이킹 프로세스의 조형원리를 활용한 텍스타일 디자인의 표현 방법 연구가 핵심이다. 세 가지 유형으로 구분한 펠트 메이킹 프로세스의 원리를 워크샵을 통해 습득하고, 기법 실험에서 여러 가지 테크닉과 재료의 혼용 가능성을 탐구하여 연구 작품에 반영한다.
		Research on Felt-making	The coursework is to research on the expressional method of textile design using the principle of the felt making processes. Students learn the processes divided into three types through workshops, and explore the possibility of mixing various techniques and materials, and complete a final project based upon the previous learning.
4	D11006	서피스디자인	형식적인 측면에서 재료를 변형하고 프로세스를 조합하는 방법을 4 가지 선행과제를 통해 실험하고 나서, 최종적으로 몸이나 사물 또는 특정 장소의 표면을 장식하는 프로젝트를 기획하여 연구작품을 제작한다.
		Surface Design	The coursework is designed for students to experiment on transforming materials and combining processes through 4 given assignments, and to adopt the learning from the previous experimentations in their final project of embellishing surface inhuman body, daily object or site-specific space.
5	D11010	글로벌크래프트 디자인워크샵	전통과 디자인의 접목을 기초로 타 분야의 공예, 미술, IT 산업 등과의 협업을 통해 창의적인 디자인 상품을 제작하는 능력을 배가시킨다.
		Global CraftDesign Workshop	Through this course, the students will creatively develop new designs and techniques to produce craft design products in combination with the other fields, such as craft, art, IT, and

			etc.
6	D11013	금속디자인 II	
7	D11016	디지털 패브릭디자인	디지털매체를 활용한 섬유디자인의 반복되는 프린트 패턴을 이해하고, 나염 방식과 전사프린트, 디지털프린트 방식의 섬유프린트의 생산시스템과정을 익힌다. 예술적 희소가치를 토대로 독창적인 프린트 디자인을 개발하고 다양한 디자인매체와의 활용방안을 모색한다.
		Digital Fabric Design	This course will focus on the repetitive printing patterns of textile design using digital media and working with the production system process of dyed, transfer and digital printing. Students will learn how to develop original print designs based on artistic values and explore ways to utilize them with various design media.
8	D11017	섬유조직연구	섬유조직을 활용한 표현형식을 탐구하기 위해 당대의 텍스타일 디자인 동향을 PPT 프레젠테이션으로 고찰한 후, 직조 및 여러 오프룸 직조 기법을 혼용하거나 변형하는 실험을 진행한다. 최종적으로 한 가지 이상의 실험결과물을 발전시켜 적용한 원단과 적용품목을 제작하는 프로젝트를 수행한다.
		Structural Research on Textiles	In order to explore the structural means in textiles, students participate on experimental processes of combining and/or transforming weaving and off-loom techniques after prospecting into the trend of contemporary textile design through PPT presentations. For the final project, they are asked to complete a project of making a yardage of fabric and item design based upon the previous experiments.
9	D11018	텍스타일 컬렉션&브랜딩	라이프스타일을 중시하는 현대인의 내재된 문화적 코드를 이해하고 텍스타일 디자인의 조형적 요소와 기법, 소재와 특성을 비교·분석하여 독자적 창작 활동에 필요한 배경을 구축한다. 창업을 목표로 브랜드 개발 및 개발자의 브랜드 이미지(CI), 브랜드가치(BI)에 따른 디자인 전개를 위한 이론 및 실습, 세미나 수업으로 진행한다.
		Textile Collection & Branding	The course will compare and analyze the formative elements and techniques, materials and characteristics of textile design to build the background necessary for independent creative activities while understanding the culture norms and lifestyle of the modern individual. The course, which is geared towards those who want to start a new business, will be conducted as a seminar style class and focus on the theory and practice of brand development, developer's brand image (CI) and design development based on brand value (BI).
10	D11019	3D텍스타일 디자인	섬유예술의 조형 기법을 활용하여 입체적인 원단을 구축하는 방법을 실험한다. 스트립 모폴로지나 셀 기하구조와 같은 단위조합 프로세스, 시보리 주름 가공이나 탄화/멜팅기법처럼 섬유의 물성을 활용한 프로세스 등을 통해 2차원에서 3차원으로 도약하는 변형 실험이다. 교과목의 목표는 형태, 표면, 질감, 빛의 상관관계를 이해하고, 시각 요소의 다채로운 대비효과를 나타내는 조형적인 아트 패브릭을 디자인하는 것이다.
		3-D Textile Design	The coursework offers students to experiment on diverse constructing methods of 3D textile design based on techniques and processes in fiber art, which are modular combining methods such as strip morphology and cellular aggregate geometry, and fabric manipulations such as Shibori pleats and

			Devore. It is designed to understand the interface between form, surface, texture and light, and to create 3-dimensional art fabric that carries distinguishable contrasts in visual elements.
11	D11021	패브릭 소재연구	일반적인 섬유 소재에 대한 이해에서 한 단계 발전된 변화하는 환경에 대처할 수 있는 혁신적인 미래형 패브릭 소재의 개발 가능성을 모색한다. 텍스타일 구조의 변화, 물리 화학적인 처리에 의한 변화 및 스마트 텍스타일의 개발에 중점을 둔다.
		Fabrics in New forms & Materials	Each student will research and learn how to create new and innovative textiles including smart fabrics and chemically altered textiles. This course focuses on the changing structure, the physics behind the chemical transformation and the development of smart textiles.
12	D11022	도자디자인 탐구 I	개인별 디자인연구 주제와 접근방법 및 컨셉 등을 분석, 검토해보며 이를 통하여 발전적인 방향으로 연구를 전개시키는데 목적이 있다. 토론과 평가를 통해 완성된 작품의 주제와 기법, 개인의 ,작품론 등을 점검해 나아가며 작업과정의 논리적인 바탕을 형성시킨다. *도자디자인탐구 I” 은, 포괄적이며, 기초적인 디자인 방향을 체계화하는 과정
		Design Research in Ceramics I	This course aims to develop expensive direction of research through analyzing personal design theme, approaching ways and concept. By discussion and evaluating, checks themes, techniques and thoughts of work to help logical thinking.
13	D11023	도자디자인 탐구 II	도자디자인탐구 I을 통해 연구되어온 개인별 주제와 디자인을 개 개인이 제시한 개별적 관심(issue)과 실제 작업의 과정을 통해 폭넓고 심도 있는 비판적 검증을 시도한다. 이를 통해 통합적이고 분명한 관점의 형성은 물론 체계화의 기회를 제공한다. 작품에서 새롭게 야기되는 미술이론과 미적 개념, 그리고 실제의 다양하고 내밀한 조형적 측면을 함께 연구하여 이론과 실제의 균형 있는 발전을 도모한다. *도자디자인탐구 II”에서는, 테이블 웨어와 그 주변 환경(식공간)과 관련된 영역으로 건축도자 디자인 분야의 구체화를 위한 심화 과정이다. 따라서 디자인과 제품개발을 현장과 연결시키기 위해 더욱 현실적인 도움이 될 수 있는 과정
		Design Research in Ceramics II	Researched theme and design handled in Design Research in Ceramics I would be dealt with personal issues and practical works in in-depth discussion. Throughout this process, integrated and clear point of view would be built. Balance between theory and practical work is aimed researching new art theory and aesthetic concepts in students'work and various plastic aspect in actual.
14	D11024	도자디자인 탐구 III	도자디자인탐구 II 연구를 토대로 개인별 작업 프로세스의 정립 및 작품 제작의 전 과정을 진행하도록 한다. 숙련된 제작기술을 바탕으로 학습된 개인별 작업프로세스에 필요한 새로운 표현 및 제작을 위한 소재와 기법개발에 대한 연구를 심화하여 작업의 영역을 확장시키며, 정립된 프로세스를 검토 및 확정하여 개인별작업에 알맞은 조형 언어로 표현하는 역량을 키워나간다.
		Design Research in Ceramics III	Practical work is continued in advance based on Design Research in Ceramics II. Expands the field of work by researching newly made materials and new ways to express needed in personal process on work based on skillful technique.
15	D11025	도자디자인	기획한 도자디자인탐구의 심화과정으로 논문주제 결정 및 작품제작

		탐구 IV	의 최종과정으로 전문적 지식을 마무리 하여 논문의 완성으로 마무리한다.
		Design Research in Ceramics IV	Advances course of Design Research in Ceramics. This course fixes thesis theme and final of practical work. Organizing expertise and completes thesis.
D11026		도자매체연구 I	기획한 디자인을 실제 제품으로 제작하기 위한 전 과정을 이해하고 이를 바탕으로 대량생산에 의한 제품제작의 과정을 이해하는 전문적 지식을 익힌다.
		Medium Research in Ceramics I	This course divides medium by digital, decalcomania and painting. Enhances design capability in color sense and various expression through pigment coloring and decalcomania technique through digital medium.
D11027		도자매체연구 II	매체 별로 디지털, 전사, 채색으로 분류한다. 안료를 통한 채색의 다양한 표현과 칼라감각을 연구하고, 디지털매체를 이용한 전사기법을 통해 디자인적 역량을 강화시키며 제품의 완성도를 높인다.
		Medium Research in Ceramics II	This course divides medium by digital, decalcomania and painting. Enhances design capability in color sense and various expression through pigment coloring and decalcomania technique through digital medium.
D11029		디자인워크샵 II	기획한 디자인을 실제 제품으로 제작하기 위한 과정인 도면작성과 이를 바탕으로 제품을 만드는 전 과정을 통해서 대량생산에 의한 제품제작의 과정을 이해하는 전문적 지식을 익힌다.
		Design Workshop II	This course practices in geometrical construction which is to actualize design. And through practical work, masters process of manufacturing mass production.
D11031		브랜딩&스타일링	본 교과목을 통하여 학습자는 글로벌한 지역별 식문화를 바탕으로 하는 식 공간 연출을 학습하게 된다. 본 수업에서 학생들은 테이블 세팅의 구성 요소와 화훼 장식 및 배색 법을 학습하게 되는데, 팀 별 활동을 통하여 디자인 된 브랜드 이미지를 식 공간 스타일링을 통하여 시각화 할 수 있다.
		Branding & Styling	The purpose of this course is to introduce Table-Top Styling and Branding in connection with table setting, food and floral arrangement, designing table-tops, and the process of image branding. In the course, students will learn the techniques of table-top styling including floral design, dinning room decoration as well as the basic principles for color and spatial creation. Students are encouraged to work as a team for the final image branding and styling presentation.
D11033		도자매체연구 III	도자디자인의 합리적인 수행을 위하여 다양한 매체를 연구하고 디자인 프로세스에 이르기까지 다양한 재료와 도구를 적극 활용함.
		Medium Research in Ceramics III	This course provides that for the rational performance of ceramic design, various media studies,materials and tools are actively used from design process .
D11034		도자매체연구 IV	도자매체연구III의 심화과정으로 표현가능성을 심화시키기 위해서는 다양한 매체와 관련된 재료와 도구 등 매개적인 미디움의 중요성을 심화시키는데 그 목표로 한다.
		Medium Research in Ceramics IV	This course provides technical development of the Medium Research in CeramicsIII. This subject aims to deepen the importance of intermediate media such as materials and tools related to various port media in order to deepen expressability as an advanced process.
D11035		글로벌크래프트 디자인워크샵I	도자 공예 상품 판매를 위한 플랫폼 및 실질적인 수익 창출에서 더 나아가 공예 제품 소비자들의 니즈needs를 연구하여 파악하고, 그에 맞는 다양한

			<p>상품의 제작 및 공급을 통해 공예 시장의 활성화를 이루어 나가는 인재 양성을 목표로 한다.</p>
		Global Craft Design Workshop I	<p>This course provides studying the platform and actual revenue generation for the sale of ceramic craft products. Futhermore, it aims to cultivate talent to revitalize the craft market by researching and grasping the needs of consumers of craft products and manufacturing</p>
	D11036	디자인워크샵I	<p>마켓분석, 인터넷 플랫폼 구축등 제품의 실행으로부터 시장에 판매 될 때까지의 전과정을 이해하는 디자인적 사고 강화를 훈련하여 디자인역량을 실체화 시키고 이를 기반으로 사업 구축망과 현장 중심형 공예시장창출이라는 전 과정을 실전에 옮길수 있는 전반적 교과시스템을 구축한다.</p>
		Design Workshop I	<p>This course provides training design thinking to understand the entire process from product execution to market, such as market analysis and internet platform construction, to actualize design capabilities and build an overall curriculum system that can move the entire process of creating a business network and field-oriented craft market.</p>