

학습과정명	제품디자인 II													
학습목표	<p>본 학습과정을 통하여 각 제품군의 특성에 따른 적합한 디자인 표현 및 원리, 구성 요소 등에 대하여 구체적으로 배운다. 디자인 경영, 디자인 씽킹 등과 같은 전문용어가 정의되고, 해당 개념을 실무에 도입하는 기업이 늘어나면서, 디자인은 마케팅 요소로서 기업과 디자이너 모두에게 필수적으로 요구되는 기본 역량이 되었다.</p> <p>이러한 기본 역량을 갖추기 위해서는 디자인과 제품의 밀접한 관계를 이해하고, 디자인의 중요성을 인지한다. 또한 디자인 경영의 개념을 연구하여 현재 시대에 적합한 제품디자인을 실습한다.</p> <p>결과적으로 독창적이고 창의적인 디자인을 제작하는 능력을 배양하며, 성공한 제품디자인 사례를 분석하여 시장을 이해한다. 학습자는 이 과정을 통하여 실무 디자인에 적합한 테크닉을 배우고 창의적인 아이디어 발상과 디자인 표현기법 능력을 기를 수 있다.</p>													
주교재	사용자를 위한 디자인. 헨리 드레이퍼스, 유엑스리뷰, 2020													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용									과제 및 기타 참고사항			
제1주	1	<p>※ 오리엔테이션: 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물, 조별과제 안내 포함)을 설명한다.</p> <p>1) 강의주제: 산업디자인의 시작 2) 강의목표: - 수업의 목표를 이해하고 제품디자인의 개념에 대해 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 오리엔테이션: 수업의 목표 안내 2. 제품디자인이란? 3. 제품디자인에 대한 자유로운 토론</p>									<p>(1) 개별 과제물 - 내용 및 방법: ①시장과 소비자심리 리서치(작성 방법 및 양식 안내) → 5주차 제출 ②디자인 프로젝트 예산 기획(작성 방법 및 양식 안내) → 12주차 제출 (2) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (3) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>			
	2	<p>1) 강의주제: 산업디자인의 시작 2) 강의목표: - 제품디자인의 당위성에 대하여 자신만의 관점으로 설득할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 제품디자인의 당위성 2. 제품디자이너의 철학 3. 제품디자이너 소명의식</p>									<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>			
	3	<p>1) 강의주제: 산업디자인의 시작 2) 강의목표: - 산업디자인 초기의 이론적 배경을 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 초창기 산업디자인 배경 2. 원시디자인의 사용성의 원칙 개념 3. 초창기 산업디자인의 역사적 맥락</p>									<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>			
	4	<p>1) 강의주제: 산업디자인의 시작 2) 강의목표: - 초창기 디자인사조를 사례를 통하여 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 초창기 산업디자인 사례 2. 초창기 산업디자인을 계승한 현대 사례 3. 과거를 통해 미래를 예측하는 트렌드 연구</p>									<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>			

	5	<p>1) 강의주제: 산업디자인의 시작</p> <p>2) 강의목표: - 제품디자인 연구에 있어 디자인사의 중요성을 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인사 개관 2. 역사 속에서 찾는 해답 3. 반복되는 디자인 사조 패턴 분석 4. 디자인 사조 패턴 다이어그램 제작</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
제2주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 방법론</p> <p>2) 강의목표: - 자신만의 디자인 씽킹 방법론을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인 씽킹 방법론 이해 2. 자신만의 디자인 씽킹 방법론 정리 3. 디자인 씽킹 방법론 공유</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인 방법론</p> <p>2) 강의목표: - 제품디자인에 있어서 디자인 씽킹 방법론의 중요성을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인 씽킹 방법론의 역사적 변천 2. 전략으로 진화된 디자인 3. 디자인 씽킹 방법론의 중요성 논의</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	3	<p>1) 강의주제: 디자인 방법론</p> <p>2) 강의목표: - 제품디자인에서 인체공학적 자료의 중요성을 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 조와 조세핀, 인체공학 스테레오타입 2. 제품디자인과 인체공학적 측정 3. 인체공학 스테레오타입의 변화</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	4	<p>1) 강의주제: 디자인 방법론</p> <p>2) 강의목표: - 인체공학적 정보를 얻기 위한 방법론에 대해 학습한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 인체공학 연구를 위한 기초조사: 리서치 2. 인체공학 실측 방법의 이해 3. 인체공학 실측 실습</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	5	<p>1) 강의주제: 디자인 방법론</p> <p>2) 강의목표: - 제품군별 인체치수를 리서치하고 분석하여 인체공학이 반영된 평균적 치수를 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 제품디자인에 인체공학이 왜 필요한가? 2. 제품디자인에 인체공학을 적용하는 방법 3. 제품군별 인체치수 리서치 4. 제품디자인에 인체공학을 적용하여 디자인 실습</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
제3주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 실험정신</p> <p>2) 강의목표: - 제품디자인어너에게 있어서 실험정신의 중요성을 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 제품디자인 개발을 위한 실험 2. 제품디자인 개발에 시도되는 다양한 노력</p>	<p>(1)토론 -실행했던 실험의 과정과 도출된 결론을 발표하고 토론</p> <p>(2)학습자료 - 강의계획서</p>

		3. 제품디자인 개발을 위한 실험의 종류	- 강의수업계획 관련 PPT (3) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	2	1) 강의주제: 디자인 실험정신 2) 강의목표: - 제품디자인에서 기능의 중요성을 인지하고 조형과의 밸런스를 찾을 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 제품디자인 기능 실험의 목적 2. 제품디자이너와 공학자의 밀접한 관계 3. 기능을 수행하기 위한 조형과의 타협점 4. 기능 구동 테스트 영상 감상	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	3	1) 강의주제: 디자인 실험정신 2) 강의목표: - 크리에이티브한 제품디자인을 위하여 조형의 역할을 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 제품디자인 조형 실험의 목적 2. 크리에이티브 표현방식으로써의 조형 3. 디자이너조형 표현 방법의 정립 4. 조형 표현 실습 및 실험과정 기록	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	4	1) 강의주제: 디자인 실험정신 2) 강의목표: - 기능과 조형에 따른 실험 실습을 하고, 창조의 과정을 정립할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 디자인 기능 및 조형 실험 실습 2. 조형과 기능의 균형을 찾는 실험 방법론 구축 3. 실험 방법론 공유	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	5	1) 강의주제: 디자인 실험정신 2) 강의목표: - 디자인 실험 과정과 결과에 대한 내용을 정리할 수 있다. - 다른 디자이너들의 디자인 실험 사례를 비교, 분석할 수 있다. 3) 강의세부내용: 1. 디자인 실험 과정 발표 2. 디자인 실험을 통해 도출된 결과 공유 3. 디자인 실험의 사례 리서치	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
제4주	1	1) 강의주제: 시장과 대중 2) 강의목표: - 제품디자인 개발과정에서 시장과 대중의 영향력을 이해한다. 1. 시장 분석 방법론의 이해 2. 디자인 시장의 계층변화 3. 예술과 디자인의 확장과 시장 변화 4. 디자인 시장 변화 다이어그램 제작	(1) 개별 과제물 - 내용 및 방법: ① 시장과 소비자심리 리서치(작성 방법 및 양식 안내) ② 5주차 제출 (2) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (3) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)

	2	<p>1) 강의주제: 시장과 대중</p> <p>2) 강의목표: - 대중의 심리와 취향을 분석하는 방법을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 대중의 심리 이해 2. 대중의 심리와 시장의 관계 3. 대중의 심리와 니즈를 반영한 제품디자인</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	3	<p>1) 강의주제: 시장과 대중</p> <p>2) 강의목표: - 본인의 디자인 분야에 적합한 방법론을 활용하여 시장과 대중취향을 리서치할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 대중취향 확장의 배경 이해 2. 시장과 대중취향 리서치 3. 시장과 대중취향 리서치 결과 공유</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	4	<p>1) 강의주제: 시장과 대중</p> <p>2) 강의목표: - 시장과 대중취향 리서치를 통해 트렌드의 흐름을 살펴본다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 시장과 대중취향 사례조사 2. 브레인스토밍으로 정리하는 시장과 대중취향 3. 트렌드의 큰 흐름을 읽는 관점 공유</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	5	<p>1) 강의주제: 시장과 대중</p> <p>2) 강의목표: - 제품디자인 개발과정에서 대중과 개인의 취향에 따른 방향을 설정하여 포지셔닝할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 대중취향과 개인취향의 존중 2. 제품디자인이 따라야 할 소비자 취향 3. 제품디자인 포지셔닝</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
제5주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 영감</p> <p>2) 강의목표: - 육지에서 영역을 확장하는 수단이 어떻게 디자인되고 진화되었는지 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 산업디자인 혁신 아이템, 자동차와 기차 2. 육지에서의 디자인 진화 3. 그냥 의자와 카시트 디자인 4. 인간의 모험을 향한 욕망, 운송수단 디자인</p>	<p>(1) 개별 과제물 - 과제 제출</p> <p>(2) 수시시험 - 1-5주차 내용으로 수시평가 실시</p> <p>(3) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(4) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인 영감</p> <p>2) 강의목표: - 운송기기 내부 디자인 요소와 제약을 나열하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 산업디자인 혁신 아이템, 비행기 2. 하늘에서의 디자인 진화 3. 무게와 공간, 두 가지 제약 4. 운송기기 인테리어 디자인 요소</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	3	<p>1) 강의주제: 디자인 영감</p>	<p>(1) 학습자료</p>

	<p>2) 강의목표: - 영감을 디자인으로 발전시키는 과정을 학습하고 실습한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 자연과 디자인, 영원한 영감의 원천 2. 디자인 영감 리서치 3. 디자인 영감 무드보드 제작 4. 디자인 영감 브레인스토밍 실습</p>	<p>- 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>	
4	<p>1) 강의주제: 디자인 영감 2) 강의목표: - 디자인 모티브를 재해석하여 아이디어스케치하는 방법을 익힌다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 영감으로부터 아이디어 스케치 2. 모티브를 재해석하는 방법 3. 미시적 드로잉 실습 4. 거시적 드로잉 실습</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>	
5	<p>1) 강의주제: 디자인 영감 2) 강의목표: - 자신만의 모티브 재해석 방법을 구축하여 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 자신만의 관점으로 모티브 재해석 방법론 구축 2. 아이디어스케치 실습 결과물과 재해석 방법론 공유 3. 디자이너의 스케치와 모티브 사례조사 4. 디자이너의 모티브 재해석 방법론 분석</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>	
제6주	1	<p>1) 강의주제: 디자인의 포지션 2) 강의목표: - 제품디자인의 영역적 개념을 사례를 통하여 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인의 위치와 디자인의 범주 2. 확장되는 디자인의 분야 3. 유형의 디자인 사례조사 4. 무형의 디자인 사례조사</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인의 포지션 2) 강의목표: - 제품디자인 프로세스에서 포지셔닝의 역할과 중요성을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인 포지셔닝의 중요성 2. 명확한 포지셔닝을 통한 제품디자인의 아이덴티티 3. 제품디자인 사례를 통한 포지셔닝 역분석 4. 제품군별 포지셔닝 분석표 제작</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	3	<p>1) 강의주제: 디자인의 포지션 2) 강의목표: - 포지셔닝을 통한 디자인의 타겟과 범주를 설정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 포지셔닝과 타겟층의 이해 2. 유형의 디자인 포지셔닝 비교, 분석 3. 무형의 서비스디자인 포지셔닝 비교, 분석 4. 포지셔닝을 통한 타겟 설정과 실제 소비층 비교, 분석</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	4	<p>1) 강의주제: 디자인의 포지션 2) 강의목표:</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 제품디자인에서 당위성의 중요성을 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인의 당위성이란? 2. 디자인 당위성 브레인스토밍 실습 3. 디자인 당위성 브레인스토밍 발표 	<ul style="list-style-type: none"> - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	5	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자인의 포지션 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 자신만의 관점으로 확립된 디자인 당위성으로 상대방을 설득할 수 있다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인사를 통해 살펴보는 디자인 당위성 2. 디자인 당위성의 대표작품 사례연구 3. 현대의 디자인 당위성 도출 4. 도출된 디자인 당위성 아이디어이션 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
제7주	1	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 정부 프로젝트 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 정부 프로젝트를 통한 디자인 사업을 알아본다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 정부 프로젝트의 이해 2. 정부 프로젝트와 상업 프로젝트의 차이점 3. 사례를 통해 살펴보는 주안점의 차이 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	2	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 정부 프로젝트 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 정부 프로젝트의 사례 및 참여 에이전시를 조사한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 정부프로젝트의 목적 이해 2. 정부프로젝트 문제해결의 포인트 3. 정부프로젝트 국내 사례 리서치 4. 정부프로젝트 참여 에이전시 리서치 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 정부 프로젝트 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 팀을 구성하여 가상 정부 프로젝트의 리서치 단계를 실습한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 가상 정부 프로젝트 실습1: 리서치 2. 가상 정부 프로젝트 실습2: 아이디어이션 3. 가상 정부 프로젝트 1차 평가 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	4	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 정부 프로젝트 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 팀을 구성하여 가상 정부 프로젝트의 디자인 단계를 실습한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 가상 정부 프로젝트 실습3: 디자인 디벨롭 2. 가상 정부 프로젝트 실습4: 랜더링 3. 가상 정부 프로젝트 2차 평가 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	5	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 정부 프로젝트 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 팀을 구성하여 가상 정부 프로젝트 전략 발표를 실습한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 가상 정부 프로젝트 실습5: 도면작업 2. 가상 정부 프로젝트 실습6: PT 제작 3. 가상 정부 프로젝트 3차 평가 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)

제8주	1	중간고사	
	2	중간고사	
	3	중간고사	
	4	중간고사	
	5	중간고사	
제9주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 5단계</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 5단계 공식의 평가 척도를 나열하고 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 좋은 디자인 평가척도의 필요성 2. 평가척도 디자인 5단계 공식 <ul style="list-style-type: none"> - 유용성과 안전성 - 관리 - 비용 - 판매 매력 - 외형 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	2	<p>1) 강의주제: 디자인 5단계</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 5단계 공식을 다양한 제품군에 적용하여 평가 활용하는 사례를 통하여 이해한다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제품별 디자인 5단계 공식 적용 방법론 2. 사례를 통한 디자인 평가 척도 적용법: 진공청소기 <ul style="list-style-type: none"> - 진공청소기의 유용성과 안정성 - 진공청소기의 관리 - 진공청소기의 비용 - 진공청소기의 판매 매력 - 진공청소기의 외형 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	3	<p>1) 강의주제: 디자인 5단계</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 5단계 공식을 다양한 제품군에 적용하여 평가 활용할 수 있다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인 5단계 공식 적용 분석 실습 2. 유형의 제품디자인 선택 3. 평가척도 디자인 5단계 공식 적용 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 유용성과 안전성 - 관리 - 비용 - 판매 매력 - 외형 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	4	<p>1) 강의주제: 디자인 5단계</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 5단계 공식을 다양한 서비스디자인에 적용하여 평가 활용할 수 있다. <p>3) 강의세부내용:</p>	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터

	<ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인 5단계 공식 적용 분석 실습 2. 무형의 서비스디자인 선택 3. 평가척도 디자인 5단계 공식 적용 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 유용성과 안전성 - 관리 - 비용 - 판매 매력 - 외형 	<ul style="list-style-type: none"> - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
5	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자인 5단계 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 5단계 공식의 평가 척도를 나열하고 설명할 수 있다. - 디자인 5단계 공식을 다양한 제품군에 적용하여 평가 활용할 수 있다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인 5단계 분석 실습 발표 2. 디자인 5단계 척도의 상관관계 도출 3. 유형 및 무형의 디자인에 있어서 디자인 5단계 척도의 중요성 토론 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
제10주	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 문제해결 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 관찰을 통한 디자인적 발견이 중요한 이유를 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 관찰과 고민으로 시작된 우연의 디자인 2. 문제해결을 위한 시작점 문제제기 3. 일상의 문제제기 1-10개 실습 4. 일상의 문제제기 공유 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 문제해결 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 작은 문제해결이 미치는 영향력에 대하여 사례를 통하여 이해한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 문제해결디자인의 이해 2. 문제해결 디자인의 사례 3. 1% 문제해결 디자인이 미치는 100% 영향력 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 문제해결 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 문제해결 디자인의 문제제기 프로세스를 실습한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 문제해결 디자인 실습 1: 문제제기 2. 문제해결 디자인 실습 2: 해결책 찾기 3. 문제해결 디자인 실습 3: 다양한 관점의 해결책 수집 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 문제해결 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 문제해결 디자인의 디자인 프로세스를 실습한다. 3) 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1. 문제해결 디자인 실습 4: 디자인에 해결책 반영 2. 문제해결 디자인 실습 5: 디자인 아이디어이션 3. 문제해결 디자인 실습 6: 디자인 디벨롭 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	<ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 문제해결 디자인 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 문제해결 디자인의 평가 프로세스를 실습한다. 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT

		<p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 문제해결 디자인 실습 7: 랜더링 2. 문제해결 디자인 실습 8: 문제해결 디자인 PT 3. 문제해결 디자인 실습 9: 문제해결 디자인 평가 	<p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
제11주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 실무</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실무에서 활용할 수 있는 디자이너 커뮤니케이션 전략을 이해한다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제품디자인 실무의 이해 2. 디자이너 커뮤니케이션 3. 제품디자인 실무 3요소 <ul style="list-style-type: none"> - 디자이너 - 협력업체 - 클라이언트 	<p>(1) 개별 과제물</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내용 및 방법: <p>①디자인 프로젝트 예산 기획(작성 방법 및 양식 안내)</p> <p>②12주차 제출</p> <p>(2) 수시시험</p> <ul style="list-style-type: none"> - 9-11주차 내용으로 수시평가 실시 <p>(3) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(3) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	2	<p>1) 강의주제: 디자인 실무</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트를 공략할 수 있는 커뮤니케이션 방법론을 이해한다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 클라이언트 커뮤니케이션 전략 <ul style="list-style-type: none"> - 설득의 전략 - 디자인 전달의 전략 - 마음을 사로잡는 전략 2. 클라이언트 PT 작성 실습 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	3	<p>1) 강의주제: 디자인 실무</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 협력업체와의 소통을 통한 디자인 완성도 도출 및 예산 기획을 이해하고 실습한다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 협력업체 커뮤니케이션 전략 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 디테일 전달 전략 - 비용 협상 전략 2. 협력업체 협상 도면 및 기획안 실습 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	4	<p>1) 강의주제: 디자인 실무</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디자인이 제품화되기 위한 비용과 예산기획을 이해한다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디자인 프로젝트 예산 기획의 이해 2. 디자인을 진행할 때 발생하는 비용들 3. 디자인 프로젝트 진행시 실행하는 계약들 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	5	<p>1) 강의주제: 디자인 실무</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제품디자인이 상품화되어 판매되기 위한 전략적 과정을 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제품디자인의 상품화과정 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드

		<ul style="list-style-type: none"> 2. 구매를 유도하는 상품들 3. 제품디자인 마케팅과 세일즈 4. 소비자에게 선택받은 제품디자인 	- 영상자료(동영상 및 이미지 등)
제12주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자이너 멘토링 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 실무 디자이너의 종류에 대하여 나열하고 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 1. 실무 디자인의 세계 2. 디자이너의 종류 <ul style="list-style-type: none"> - 인하우스 디자이너 - 에이전시 디자이너 - 프리랜서 디자이너 - 디자인 연구원 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	2	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자이너 멘토링 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 실무 디자인의 세계를 인하우스 디자이너 및 디자인 에이전시, 프리랜서 등의 분류로 비교, 분석한다. 3) 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 1. 디자인 분류별 업무 특성의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 인하우스 디자이너의 프로젝트 - 에이전시 디자이너의 프로젝트 - 프리랜서 디자이너의 프로젝트 - 디자인 연구원의 프로젝트 2. 디자인 분류별 업무특성 비교, 분석 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	3	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자이너 멘토링 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 실무 디자이너에게 궁금한 내용을 서면 인터뷰를 통하여 멘토링 받는다. 3) 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 1. 디자이너 인터뷰 방법 2. 디자이너 인터뷰 작성 3. 디자이너 인터뷰 발송 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	4	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자이너 멘토링 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 실무디자이너의 프로젝트 사례와 경험담을 통한 간접 현장 경험을 한다. 3) 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 1. 실무디자이너 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 실무 디자인의 세계 - 프로젝트 진행 사례를 통한 현장 이해 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 실무디자이너의 특강 및 멘토링 (2) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (3) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	5	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 디자이너 멘토링 2) 강의목표: <ul style="list-style-type: none"> - 질의응답을 통한 실무디자인 세계에 대한 멘토링을 받는다. 3) 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 1. 실무디자이너 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 실무디자이너 멘토링 - 실무에 대한 질의응답 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 특강 <ul style="list-style-type: none"> - 실무디자이너의 특강 및 멘토링 (2) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (3) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)

제13주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 조직</p> <p>2) 강의목표: - 조직으로 운영되는 디자인 에이전시의 업무분장 실무사례를 조사하여 분석한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인 에이전시 조직도 이해 2. 디자인 에이전시 조직도 조사 3. 디자인 에이전시 조직도 분석</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인 조직</p> <p>2) 강의목표: - 디자인 에이전시에서의 디자인팀의 역할과 업무분장을 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인 에이전시의 핵심부서: 디자인 팀 2. 디자인팀 세부 업무분장 시스템 3. 디자인 외적인 업무</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	3	<p>1) 강의주제: 디자인 조직</p> <p>2) 강의목표: - 업무분담의 득과 실을 설명할 수 있고, 실에 대한 해결책을 제시할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자인팀 설정: 분담의 득과 실 2. 업무분담의 긍정적 영향 3. 업무분담의 부정적 영향에 대한 해결책 4. 효율적 업무분담을 위한 테크놀로지 활용</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	4	<p>1) 강의주제: 디자인 조직</p> <p>2) 강의목표: - 팀프로젝트 진행에 앞서 팀원을 구성하고 업무별 분담을 실시할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 업무분장 실습 1: 팀원 구성 2. 업무분장 실습 2: 팀별 업무분장 회의 3. 업무분장 실습 3: 팀별 역할 발표</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	5	<p>1) 강의주제: 디자인 조직</p> <p>2) 강의목표: - 팀원별 업무분장에 따른 디자인 프로젝트를 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 업무분장 실습 4: 업무분장에 따른 디자인 아이디어이션 2. 업무분장 실습 5: 업무분장에 따른 디자인 목업 3. 업무분장 결과 발표</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
제14주	1	<p>1) 강의주제: 디자인 인사이트</p> <p>2) 강의목표: - 제품디자인 분야에서 인사이트의 중요성을 이해한다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 디자이너 인사이트란? 2. 디자이너에게 있어서 인사이트의 중요성 3. 사회, 경제, 문화의 흐름에서 읽는 디자인 인사이트</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디자인 인사이트</p> <p>2) 강의목표: - 디자이너 인사이트를 위한 다양한 매체와 정보를 공유하여 통찰력을 얻는다.</p> <p>3) 강의세부내용: 1. 인사이트를 위한 독서, 스크랩, 영상 공유</p>	<p>(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT</p> <p>(2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드</p>

		2. 인사이트 마인드맵 실습 3. 인사이트 마인드맵 공유	- 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	3	1) 강의주제: 디자인 인사이트 2) 강의목표: - 비전 브레인스토밍을 통하여 놓치기 쉬운 아이디어를 수집한다. 3) 강의세부내용: 1. 디자인 비전 브레인스토밍 2. 디자인 비전 도출 3. 디자인 비전 발표	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	4	1) 강의주제: 디자인 인사이트 2) 강의목표: - 디자인 인사이트 기반 디자인 아이디어이션 프로세스를 실습한다. 3) 강의세부내용: 1. 디자인 인사이트 및 비전을 통한 아이디어이션 2. 아이디어이션의 디자인 디벨롭 실습 3. 아이디어이션 평가	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
	5	1) 강의주제: 디자인 인사이트 2) 강의목표: - 디자인 인사이트 기반 디자인 랜더링 프로세스를 실습한다. 3) 강의세부내용: 1. 디자인 디벨롭 단계의 랜더링 실습 2. 인사이트와 디자인의 맥락적 PT 작성 3. 인사이트 기반 디자인 발표	(1) 학습자료 - 강의계획서 - 강의수업계획 관련 PPT (2) 활용 기자재 - 빔 프로젝터 - 화이트보드 - 영상자료(동영상 및 이미지 등)
제15주	1	기말고사	
	2	기말고사	
	3	기말고사	
	4	기말고사	
	5	기말고사	
첨부자료			

3.2.1.1. 평가요소의 적절성

【작성양식】

학습과정명																		
학습목표																		
평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법																
정기평가																		
수시시험																		
과제물																		
수업참여도																		
기타																		
■ 평가요소별 세부내역 ※ 실습평가서 점수는 기타에 작성																		
정기평가(%)		수시시험(%)				과제물(%)				수업참여도(%)						기타 (그 밖에 평가요소) (%)	합계 (%)	
중간 고사	기말 고사	꼭지 시험	(돌발) 퀴즈	복습 시험	기타	리포트	번역	팀과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타		100
■ 평가결과 환류계획																		