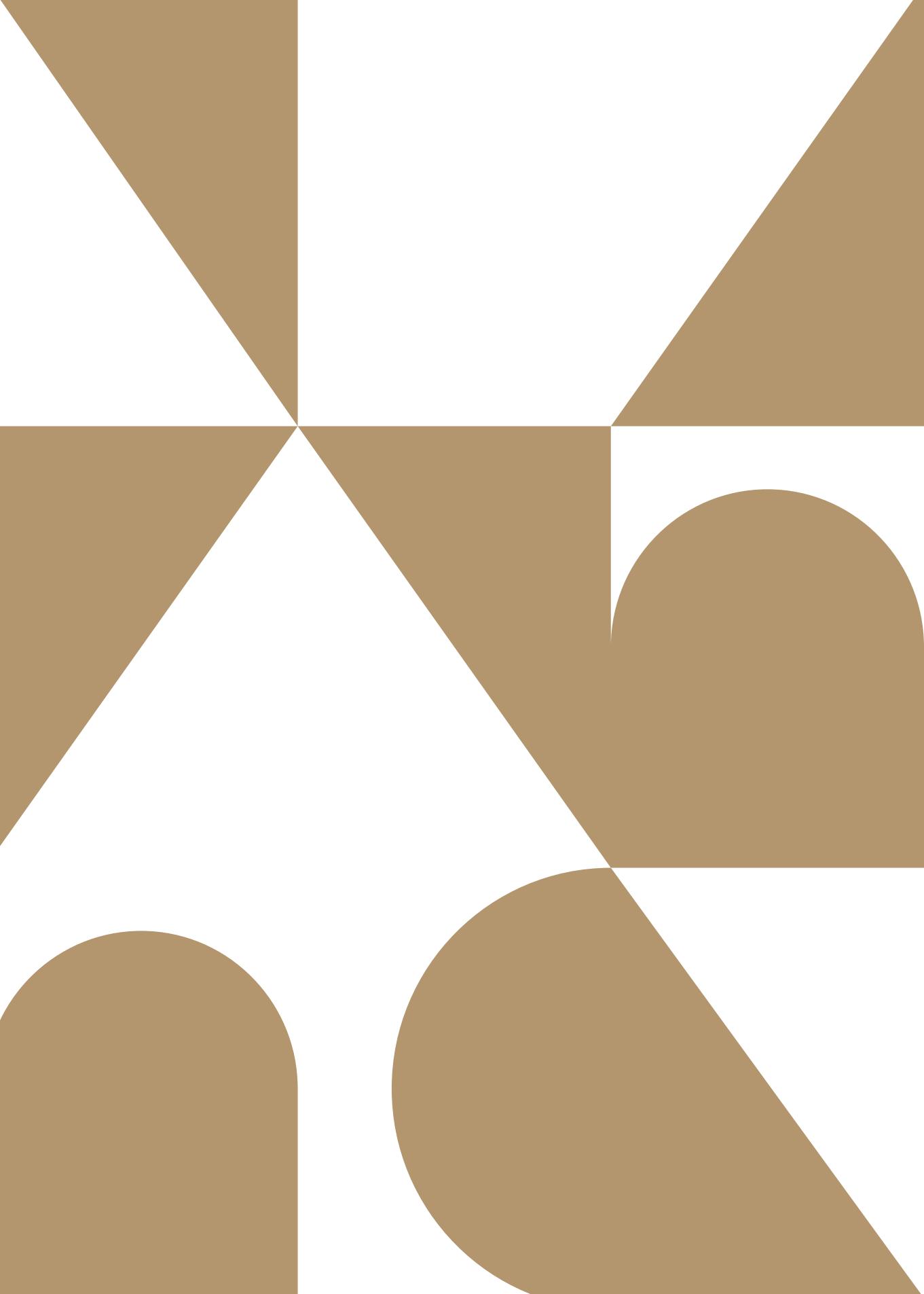


2018
홍익대학교
디자인콘텐츠대학원
(산업미술대학원)





21C 디자인콘텐츠 산업의 요람
홍익대학교 디자인콘텐츠대학원
(산업미술대학원)

HONGIK UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF
DESIGN
CONTENTS

디자인콘텐츠대학원은 1972년 한국 최초로 설립된 산업미술대학원의 역사를 잇고 있습니다. 한국 디자인, 공예 산업분야의 전문가를 양성하기 위해 설립되었던 산업미술대학원은 지난 40년 이상 수많은 인재를 배출하여 우리나라의 발전에 기여해 왔습니다. 2015년 3월, 대학원은 21세기 디자인 환경의 변화에 적극적으로 대처할 수 있는 인재 양성의 의지를 담은 이름인 '디자인콘텐츠대학원'으로 새롭게 출발하게 되었습니다.

디자인콘텐츠대학원은 디자인의 중요성이 날로 증가하고 있음을 실감하고, 통합적인 사고를 지닌 인재를 필요로 하는 환경의 변화를 수용하고자 각 전공과 교과과정을 전향적으로 재편하고 전공간의 벽을 낮추어 수강생들에게 더 다양한 과목을 수강할 수 있는 기회를 제공하고 있습니다.

디자인콘텐츠대학원은 산업체에서 전공심화 교육이나 새로운 디자인 교육을 필요로 하는 현역 디자이너를 위해 마련되었습니다. 물론, 디자인창업의 기회를 모색하거나, 새로운 디자인 전공으로 전환하고자 도전하는 여러분을 위한 교육기관이기도 합니다. 각 교과과정 교수진도 한국 디자인 산업의 발전에 기여해 온 전문가들로 구성되어, 학계와 디자인산업분야 간 소통의 폭도 확장될 것으로 기대하고 있습니다.

본 대학원의 교육을 통해 배출된 디자인콘텐츠산업 분야의 지도자들은 우리나라라는 물론 국제 디자인산업의 발전에 크게 이바지할 것으로 확신합니다.





FURNITURE
DESIGN

SPATIAL
DESIGN

PUBLIC
DESIGN

ADVERTISING
DESIGN

METAL-
ACCESSORIES
DESIGN

CERAMICS-
GLASS
DESIGN

BRAND
PACKAGE
DESIGN

PHOTOGRAPH-
IC DESIGN

SERVICE
DESIGN

INDUSTRIAL
DESIGN

TEXTILE
DESIGN



인사말씀



디자인콘텐츠대학원은 예술과 산업의 만남을 실현해 온 산업미술대학원의 새로운 이름입니다. 1972년 한국최초로 개원된 산업미술대학원은 그 동안 디자인과 공예분야의 우수한 인재들을 배출하여 한국디자인산업분야의 발전에 많은 기여를 해왔습니다.

글로벌 환경에 노출된 21세기의 디지털 사회에서는 변화된 패러다임에 대처할 수 있는 창의적인 인재를 필요로 하고 있습니다. 디자인콘텐츠대학원은 이러한 사회적 변화에 대응하면서 융합적인 사고를 갖춘 미래형 인재를 양성하고자 가구디자인, 공간디자인, 공공디자인, 사진디자인, 산업디자인, 서비스디자인, 텍스타일디자인 등 11개 전공이 개설되어 있습니다.

교과과정도 융합과목, 선택과목, 심화과목 등 단계적인 교과과정을 개설하여 창의적인 인재를 교육하는 기반을 제도적으로 구축하였습니다. 특히, 융합과목에는 디자인현상학, 디자인 콘텐츠론, 디자인트렌드리서치, CMF, 3D디자일프로덕션, 디지털 프레젠테이션, 디자인창업, 디자인 매니지먼트 등을 전공에 상관없이 수강할 수 있도록 개설하여 학생들의 수요에 맞출 수 있도록 하였습니다.

디자인콘텐츠대학원은 앞으로도 국내외 디자인산업 분야의 변화를 적극 수용하고, 한국디자인산업분야의 발전에 기여할 수 있는 미래지향형 전문가를 양성함으로서, 디자인산업의 새로운 역사를 만들어 나아가는데 최선의 노력을 다할 것입니다.

2017년 9월
디자인콘텐츠대학원장
김 주 연

2018년도

디자인콘텐츠대학원(산업미술대학원)

신입생 모집요강 _ 인터넷 접수

1. 이수과정 석사학위과정 (야간)

2. 모집전공 가구디자인전공, 공간디자인전공, 공공디자인전공(신설), 광고디자인전공, 금속·액세서리디자인전공,
도예·유리디자인전공, 브랜드패키지디자인전공, 사진디자인전공, 서비스디자인전공,
산업디자인전공(구 제품·운송디자인전공), 텍스타일디자인전공

신설전공 : 공공디자인전공

공간환경, 시각환경, 시설물 등의 디자인을 통해 도시의 기능성과 심미성을 높이고, 원활한 행정·관리·운영
시스템을 구축하여 국가·지역 정체성 및 품격을 확립하며 대중의 문화 향유권을 증대시키는 데 목적이 있다.
이론과 실무를 결합한 교과과정을 통해 공공디자인 디자이너, 거버넌스·행정 리더, 지도·교육자를 양성한다.

수업장소 : 대학로캠퍼스 교육동

3. 모집인원 000명

4. 전형방법 ① 서류전형

- ② 구술면접(작품, 사진, 논문 등 참고자료를 지참할 수 있음)
- ③ 작품심사 : 구술면접 시 작품사진 제출(공공디자인전공 제외)
- ▶ 응시전공과 관련 있는 경력자는 전형에서 우대함
- ▶ 공공디자인전공 지원자는 구술면접 시 포트폴리오지참 가능

5. 지원자격 ① 학사학위 취득자 및 2018년 2월 28일 이전 학사학위 취득예정자

- ② 법령에 의하여 위 ①과 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자

6 전형일정

구 분	일 정	장 소	비 고
입학원서 접수	2017.9.27.(수) ~ 10.17.(화) 24시간 (단, 10.17.(화) 마감일은 16:00까지)	대학원 입시홈페이지	인터넷 접수만 실시
입학원서 및 관련서류 제출	인터넷 접수 후 입학원서 및 관련서류를 원서접수기간 내에 등기우편 또는 방문 제출 ▶ 등기우편<택배, 퀵서비스 포함> 제출 : 2017.10.18.(수) 16:00 도착분까지 유효함. · 제출처 : 03082 서울 종로구 대학로 57 흥익대학교 대학원 교학팀(대학로캠퍼스 교육동 4층 403-3호) 입시담당 ▶ 방문 제출 : 2017.9.27.(수) ~ 10.18.(수) 10:00~16:00 (토·일요일 및 공휴일 제외) 대학로캠퍼스 대학원 교학팀(교학동 4층 403-3호) ※ 제출서류는 아래 참조 (미제출 시 결격처리 됨)		
구술면접	2017.11.11.(토) 10:00	서울캠퍼스	<ul style="list-style-type: none">• 시험시간 및 장소안내 : 11.8.(수) 대학원 입시홈페이지 공지• 유의사항 : 시험당일 수험표(진학어플라이 인터넷 출력) 및 신분증을 반드시 지참할 것
합격자 발표	2017.11.20.(월) 예정	대학원 입시 홈페이지	별도의 교부절차 없이 대학원 입시홈페이지에서 합격확인 후 합격 통지서 및 등록금 고지서 출력

※ 지원자가 많은 전공의 경우 개인별 구술면접 시간이 변경될 수 있으니, 11.8.(수) 대학원 입시홈페이지 확인 바랍니다.

7. 제출서류

아래의 서류를 인터넷 접수 후 등기우편<택배, 퀵서비스 포함> 또는 방문 제출하여야 함.
(단, 작품사진은 구술면접 시 제출)

제출서류		세부내역
① 입학원서	인터넷 접수 후	• 인터넷 접수 시 원서상의 사진은 3x4cm크기의 상반신 칼라사진 파일을 업로드
② 개인정보활용 동의서	출력	• 서명(날인)후 제출
③ 학사학위 졸업(예정)증명서		• 학사 졸업(예정)증명서 1부 (전문학사 졸업증명서는 제출 안함) • 대학교 전체 학년 평점평균(예: 3.5/4.5)이 명기된 성적증명서 1부 - 편입학자 : 편입 전 대학의 성적증명서도 반드시 제출 • 외국대학 학위취득자인 경우 다음 서류를 제출 (1) • 영문증명서는 원본 제출 (졸업증명서는 대학원 교학팀에서 원본대조 확인 후 사본 제출 가능) • 영문이외의 증명서는 한글로 공증번역하여 제출 (2) 외국(중국제외)대학이 UNESCO IAU WHED(http://whed.net)의 World Higher Education Map 명단에 있는 경우 대학명이 포함된 해당화면을 출력하여 제출 명단에 없을 경우 해당국 대사관 또는 문화원의 "인가대학 확인서"제출 - 중국대학 학위취득자: 서울공자아카데미의 "교육부학위인증보고"제출 (3) 학력조회 동의서(대학원 입시홈페이지 소정양식 다운로드 후 작성)
④ 성적증명서 (우측하단에 수험번호를 기재하여 제출) ※ 학점은행 졸업(예정)자는 반드시 국가평생교육진흥원에서 발행한 성적증명서 및 편입 전 성적증명서 모두 제출		
⑤ 개인기록카드		• 대학원 입시홈페이지 소정양식 다운로드 후 작성 1부 • 경력사항이 없어도 개인기록카드는 반드시 제출해야 함 • 경력사항 증빙서류는 구술면접 시 지침하여 면접위원이 요청할 경우 제시 바람
⑥ 작품사진 (구술면접 시 제출)		• 제출대상 : 공공디자인 전공을 제외한 모든 전공

※ 제출한 자료는 반환하지 않습니다.

8. 전형료

70,000원 <인터넷 접수 수수료 별도>

디자인콘텐츠대학원(산업미술대학원) 작품사진 제출방법

수험생 본인이 직접 제작한 작품 중 대표작품을 선택, 작품사진으로 제작하여 구술면접 시 제출(공공디자인 전공 제외)하여야 하며, 규격과제출방법 등을 다음과 같습니다.

1. 제출 내역

해당 전공	제출시기	작품사진 구분	작품사진 규격 및 수량	작품사진첩 규격
모든 전공 (공공디자인전공 제외)	구술면접 시 11.11.(토)	칼라사진 (작품 원본 색상)	8"×10" 10매 (203mm×254mm)	810mm×1020mm 크기의 하드보드지를 810mm×510mm 크기의 양면으로 분할

2. 제출 방법

위 규격의 하드보드지(사진첩) 백색면에 작품사진을 고정 부착한 후, 각 작품사진 하단에 작품제목, 실제규격, 재질을 명기하고 하드보드지(사진첩) 우측하단에 지원학과, 수험번호, 성명을 기재하여 구술면접 시 제출

※ 지정규격의 사진첩은 서울캠퍼스 구내화방(홍문관 로비층) 또는 세종캠퍼스 구내화방(학생회관 2층)에서 구입할 수 있으며, 견본은 대학원 입시홈페이지(<http://www.hongik.ac.kr/grad/admission>)'유의사항'참조

※ 제출된 작품사진은 일체 반환하지 않습니다.

디자인콘텐츠대학원

전공소개

[가구디자인전공](#)

[공간디자인전공](#)

[공공디자인전공](#)

[광고디자인전공](#)

[금속·액세서리디자인전공](#)

[도예·유리디자인전공](#)

[브랜드패키지디자인전공](#)

[사진디자인전공](#)

[산업디자인전공](#)

[서비스디자인전공](#)

[텍스타일디자인전공](#)

가구디자인

가구디자인전공은 가구디자인의 학문적 체계 확립을 바탕으로 일선 디자이너로서의 자질 양성에 교육의 목표를 두고 있다. 21세기의 가구는 공간 개념과 불가분의 관계를 형성하고 있기 때문에 현 시대의 가구 디자이너는 광범위한 철학적, 예술적 사고를 가구디자인과 연계시킬 수 있는 자질을 요구받고 있다. 이에 따라 본 전공에서는 전통가구 및 현대 가구디자인의 학문적 연구과정을 통하여 가구디자이너로서의 능력과 자질을 배양, 이 분야 최고의 전문가 양성에 앞장서고 있다.

본 전공은 총 5학기 과정으로 개설, 운영되고 있으며 연구결과로서 논문을 제출하거나 가구디자인 작품 전 및 관련논문을 제출함으로써 미술학석사학위를 취득할 수 있다. 또한 국내외 가구디자인 전시회 참여, 자매학교와의 교류활동, 국제 저명 디자이너와의 워크샵 등을 통하여 국제적 디자인 감각을 향상 시키고 있으며, 산학협동 프로젝트 등을 통한 가구디자인 실무경험 등의 다양한 기회를 제공하고 있다. 본 전공 졸업생들은 이러한 경험을 바탕으로 가구 산업체, 인테리어 업체 및 개인 스튜디오 운영 등 가구 디자이너로서 왕성한 활동을 보여주고 있으며, 해외 굴지의 업체에서 활동하는 등의 탁월한 성과를 보여주고 있다.

Furniture Design is focused on raising first-rate designers through a strong background in furniture design theory. Furniture of the 21st century has an inseparable relationship with space and area. As such, modern furniture designers are required to possess the ability to connect a wide array of philosophical and artistic ideals to their furniture design. To do so, this major strives to create the most talented specialists in this area through scholarly studies into traditional as well as contemporary furniture design. This major operates under a 5 semester system, and can be completed with a master's degree in the arts once either a master's thesis has been submitted after conducting a study or a thesis has been submitted following a related furniture design exhibition. In addition, this major provides the chance to attend international and domestic furniture design exhibitions, interconnectivity with sister schools, workshops with internationally renowned designers to develop a global sense of design, as well as practical experience in furniture with collaborative projects with the industry. Graduates of this major are currently active as furniture designers in the furniture industry, interior design, personal studios, and possess an active presence all over the world.



전공주임 교수 윤여학



교수 백은



교수 한정현

공간디자인

공간디자인 전공은 다양한 구축환경의 실험적인 디자인과 시대정신을 구현하는 전인적 디자이너의 육성을 목표로 하며, 폭넓은 사회문화적 이해와 예술적 경험을 바탕으로 이론과 실제를 아우르는 학술 심포지움, 국내외 저명 디자이너, 유관 기관과의 워크숍 및 세미나, 격년 기획전시와 산학협력 프로젝트 등 다양한 학술활동을 통한 미래지향적 비전과 진취적 전공 기반을 마련하고 있다.

특히 조형예술 제 분야와의 유기적 연계특성을 바탕으로 공간디자인의 새로운 흐름을 선도하는 전문 실무능력과 이론적 지식을 결비한 실무디자이너 및 연구인력을 배출함으로써 학위취득 후에는 유관 기업 및 설계사무소, 환경디자인회사, 광고대행사, 스페이스 엔터테인먼트 프로덕션, 인테리어회사 등에 진출하고 있다.

Spatial design major set a goal of promoting the universal designer who realize spirit of contemporaneity and various experimental design of built-environment. It also put a base on various educational activities through futuristic vision and enterprising major foundation like scholarship symposium based extensive socio-cultural understanding and aesthetic experience, international famous designers, workshop and seminar with related institutions, and every other year planned exhibition so called Interspace Design Biennale and industrial-educational cooperation.

Especially space design major promotes designers and specialists who have practical professionalism and theoretical knowledge with organic relationships of various plastic arts and after achieving scholarship they advanced on relevant enterprise, design office, environmental design studio, advertisement agency, space entertainment production, and interior office.



전공주임 교수 최익서



교수 유진형



교수 이재규



교수 김주연



교수 이정교



교수 조택언

공공디자인

공공디자인은 공간환경, 시각환경, 시설물 등의 디자인을 통해 기능성과 심미성을 높이고 원활한 행정·관리·운영 시스템을 통해 국가·지역 정체성 및 품격을 확립하고 대중의 문화향유권을 증대시키는데 그 목적이 있다. 공공디자인은 현재 시민의 삶의 질을 높일 뿐만 아니라 생태적, 경제적, 사회적 쟁점을 해결하여 지역이나 도시의 경쟁력을 높이는 경제적, 경영적 전략의 하나로서 진화하고 있다.

공공디자인 전공은 공공디자인의 인문학적 가치관, 서비스 디자인과 인클루시브 디자인 등을 통한 공공디자인의 지향성, 공공디자인의 심미적 통합성, 지역의 경쟁력을 위한 장소브랜딩 & 마케팅, 공공디자인 기획·조직·실행·관리 등 행정 및 거버넌스 시스템 등을 균형적으로 교육하고 해당 연구들을 촉진할 것이다. 공공디자인 전공은 이론과 실무를 결합한 커리큘럼을 통해 실무에 적합한 전문성을 갖춘 다음과 같은 세 분야의 전문가 양성을 목표로 한다.

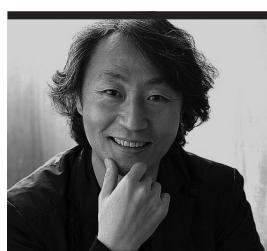
첫째, 미래지향적이고 융합적, 창의적인 공공디자인 디자이너 양성.

둘째, 실무와 행정의 균형 잡힌 공공디자인 거버넌스·행정 리더 양성.

셋째, 전문분야 및 영역별 공공디자인 지도·교육자 양성.

Public Design's goals are to design spartial and visual environments as well as fixtures to increase both aesthetics and functionality. This will in turn improve images, cultural resources, and a sense of identity on both the local and the national scale through smooth bureaucracy, maintenance, and management. Public Design improves the quality of life for not only current citizens, and also serves as an economic/managerial strategy to solve environmental, economical, and social issues to streamline local or cities to make them more competitive.

This major will provide balanced education on and encourage studies into: the humanistic perspectives on public design, the goals for public design such as service design and inclusive design, the comprehensive aesthetics of public design, the local branding and marketing to increase local competitiveness, as well as planning, constructing, launching, and maintaining administrative / governing systems. Public Design's curriculum is focused on both theory and practicality to create the following types of specialists: first, futuristic, creative, and comprehensive public designers, second, governmental/administrative public designers who are balanced between practicality and administration, and finally, educators/instructors for specialized fields and areas.



전공주임 교수 김주연



교수 최익서



교수 이재규

광고디자인

디자인콘텐츠대학원 광고디자인 전공의 교육목표는 변화하는 시대의 문화경제생활에서 광고디자인이 이바지해야 할 역할 및 미래지향적 방향성을 재정립하여 다양한 분야와의 융합적접점을 찾아 효과적인 통합교육을 실천하는 것이다. 변화하는 시대의 광고는 매체의 다변화에 따른 다양한 소통의 방식이 등장하고 이에 따른 전략 연구 또한 다양화되고 있다. 이에, 교육과정의 설계에 있어서도 전통적 광고디자인이 아닌, ‘광고커뮤니케이션디자인’의 관점에서 접근, 매니지먼트, 마케팅, 첨단기술, 소비자 심리, 미래학 등 다양한 분야와의 접목을 통한 이론과 실험을 병행하므로 변화하는 시대적 요구에 부합하는 융복합적 디자인 사고를 키울 수 있도록 한다. 이와 더불어, 디자인콘텐츠대학원의 차별화된 교육환경인 현장 중심의 광고디자인 연구를 통해 21세기 광고디자인분야가 요구하는 창조적 광고커뮤니케이션 디자이너 양성을 가능하게 한다.

Advertising Design at the Graduate School of Design Contents' goal is to provide and implement an effective comprehensive education to discover and reorganize the congregational point of various areas that futuristic advertising design can affect and create. Advertisements in a fluctuating era are continually shifting due to various communicational mediums, and studies on effective strategies are also developing accordingly. As such, we do not use traditional advertising design methods in constructing educational systems. Instead, we approach from the perspective of “advertisement communication design,” to balance theory and experimentation in management, marketing, cutting-edge technology, consumer psychiatry, and future studies to meet the contemporary demand for complex comprehensive design. In addition, the Graduate School of Design Contents' unparalleled on-site Advertising Design studies program will allow us to raise creative advertising communication designers fit for the 21st century.



전공주임 교수 김현석



교수 여홍구



교수 이길형



교수 최광



교수 이나미

금속·액세서리디자인

금속·액세서리디자인 전공은 우리나라에서는 처음으로 석사과정에 액세서리 디자인과정을 신설하여 기존 금속 디자인에서 다룬던 가구, 조명, 장신구 뿐 아니라 가방, 구두 등을 포함한 토탈 리빙 및 장신구 디자인 교육을 통한 전문 인력 양성을 목표로 한다.

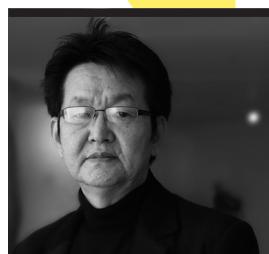
본 전공에서는 뚜렷한 목적을 가지는 교육체계 아래 전통적인 방법부터 가장 현대적인 방법까지 폭넓은 디자인 기법과 이와 관련된 이론적 배경을 연구한다. 또한 산학협동을 통하여 다양한 현장실습과 연수를 하게 된다. 이를 통하여 학부 전공자에게는 심화된 전공 교육과 특화된 현장교육을, 현장경험이 풍부한 산업체 전공자에게는 최신 이론교육과 강화된 현장교육을 제공함으로써 이론과 실무에 모두 강한 진정한 디자이너의 소양과 능력을 갖추도록 한다.

Metal-Accessories Design is the first Master's level accessory design course in Korea, and focuses on creating specialists in total living and accessory design on lighting, water printing, accessories, purses, and shoes that have been covered by other specialties such as metal design.

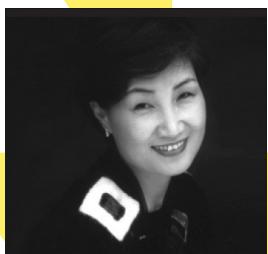
This major has stable goals and provides theoretical background to study from the traditional to the most current. In addition, we work with industries to provide various field experience and training. As such, we provide deeper understanding and specialized field education for undergraduates. Meanwhile, more experienced majors receive instruction on cutting-edge theory and with specific field training. By doing so we create designers that are experienced in both theory and practical experience.



전공주임 교수 김영옥



교수 이성근



교수 홍경희



교수 이명주



교수 김선득

도예·유리디자인

도예·유리디자인전공은 도자와 유리의 질료적 특성을 상호 융합하여 인류의 의식주생활에 부응하는 창의적 디자인 패러다임을 창출할 수 있는 디자이너의 육성을 목표로 한다.

종합적 창의력과 사고력 배양을 위해 도자유리디자인 1, 2, 3의 심화과목 및 도자유리세미나, 브랜드기획 등 2개의 인문경영관련 과목과 문양과 장식, 테이블 코디네이션 등 산업화기반 과목 등의 선택과목을 개설하고 있다.

상기 전공개설과목 외에도 디자인콘텐츠대학원의 8개 융합과목을 통해 진보적이고 미래지향적 개인별 연구가 가능한 열린교육을 지향하고 있다.

The major in Ceramics-Glass aims to develop designers that can generate a creative design paradigm that satisfies food, clothing, and sheltering the life of humans with a convergence of material properties in ceramics and glass.

For comprehensive creativity and incubation of thinking skills, the required courses, Ceramics-Glass design 1,2,3 and electives such as Ceramics-Glass seminar and Brand Planning in the Humanity-oriented Management Field, Patterns & Decoration and Table Coordination of Industrialization-based Fields have been established.

In addition to the above courses, the major seeks open education that allows progressive and future-oriented individual research project with eight kinds of interdisciplinary studies at the Graduate School of Design Content.



전공주임 교수 이인진



교수 김정석



교수 박경주

브랜드패키지디자인

브랜드패키지디자인전공의 교육목표는 가속적으로 변천하는 현대 문화 경제생활에서 포장 및 브랜드디자인이 수행해야 할 역할을 집중적으로 재정립하고, 그 디자인 영향으로서의 공헌과 영역을 적절히 넓히는 동시에, 타 디자인 분야와의 효과적인 통합교육과정을 실천하는 것이다. 새로운 국제디자인 대학원 수준의 브랜드패키지디자인 이론과 교육과정을 창출하여 미래지향적인 교육체제에 반영·실시함으로써 한국 디자인위상에 걸맞은 창조적인 교육비전을 부각시키며 전문 브랜드패키지디자이너를 양성하는데 있다. 특히 새롭게 등장하는 브랜드 매니지먼트, 마케팅, 인쇄기술, 소비자 심리 등 다양한 사회 경제이슈를 선진 디자인 전문연구와 연계시키는 교육과정을 지향한다. 따라서 21세기 현대 브랜드패키지디자인 분야가 요구하는 학제간, 산학간, 국제교류과정경험을 바탕으로 종합적인 디자인사고를 키우며 이론과 실기능력이 상호 작용되는 심도깊은 현장브랜드패키지 연구를 수행 할 수 있는 첨단 교육프로그램 개발에 목표를 두고 있다.

The goal of Brand Package Design is to reorganize what roles packaging and brand design must fulfill in a rapidly changing society. By doing so Brand Package Design provides an effective and comprehensive educational program to broaden the effects and spectrum of Brand Package Design in conjunction with other designing fields. With new international graduate level Brand Package Design theory and education, we reflect and enact futuristic educational systems to create specialist designers fit for the creative ingenuity of Korean design. In particular, we strive for interdisciplinary educational processes that link the newly emerging areas of brand management, marketing, printing, and consumer psychiatry with advanced and specialized social/political design theory. Through training in a multilateral environment between alumni, industry, and international educational system, we are determined to create a cutting edge program that can balance theory with the practical to enable a deeper understanding of on-site brand package design theory.



전공주임 교수 김현석



교수 김거수



교수 구유리



교수 김예니



교수 석재원

사진디자인

사진 이미지는 현대 사회에 있어서 가장 중요한 표현 매체의 하나로서 사진의 경제적, 문화적 사회적 영향력은 확대일로에 있다. 사진은 그것을 이루는 예술적 요소와 그 결과물이 가져오는 극도의 대중성과 사회성으로 인하여 지금까지의 어떠한 문화예술 분야나 커뮤니케이션 도구들과도 본질에서 다른 면을 지니고 있다. 또한 급증하는 사진 매체와 영상 커뮤니케이션 산업은 수없이 많은 사진 전문인을 필요로 한다. 이에 사진디자인 전공은 문화로서 교육, 휴머니즘을 기초로 한 사진, 영상교육을 목적으로 한다.

사진디자인 전공은 1981년 우리나라에서 처음으로 석사과정을 신설하여 현재 가장 오랜 전통을 갖춘 명실상부한 사진 전문교육기관으로 자리 잡고 있다. 이러한 전통을 기반으로 사진은 물론 디자인계열의 분야에 종사하는 선배들과의 긴밀한 유대가 후배들의 진로를 도와주고 있으며, 예술학과 등과 같은 순수분야에서도 작가로서의 창작 활동을 쉽게 하여 주고 있다. 이처럼 사진디자인 전공이 선구적인 위치를 차지한 것은 다양한 분야와의 연계로 교육의 폭을 넓히고, 또한 단단한 기본기를 바탕으로 자율적이고 창의적인 표현의 학습에 열려 있는 전공의 교육과정을 갖추고 있기 때문이다.

Photographic imagery is already one of the most important modes of expression in the modern world, and the economic, cultural, and social effects of photographs are continuously expanding. Photography is set apart from any other artistic field or communications tool due to its unique combination of commercial value and appeal to the masses as well as artistic value. In addition, the rapid increase of photographic mediums and video communications necessitates an equal amount of specialists. As such, Photographic Design strives to teach photography and video as a cultural mode based on humanism. Photographic Design started Korea's first master's level program in 1981, and it is currently the oldest specialized photography educational institution. Based on this level of tradition, many alumni who are currently working in design related fields are supporting the careers of fellow students while being active in the arts as auteurs in their own right. The level of prestige involved in Photographic Design is based on a wider range of education based on an interdisciplinary environment. In addition to this, Photographic Design is a specialized educational program which provides a strong grasp of the basics that allow for freedom and creativity in expression.



전공주임 교수 김현석



교수 김대수



교수 신성균



교수 김동욱

산업디자인

창의 경제를 맞이하고 글로벌 경쟁력이 요구되면서, 산업에서의 디자인 역량과 기여도는 예전과 달리 급 속도로 확대되고 있다. 유형적인 디자인을 넘어서 무형적인 디자인 문제해결 및 사고력이 기준의 디자인 부서를 넘어 여러 분야와의 융합이 이루어지고 있다. 이러한 패러다임을 맞이하면서 산업디자이너의 지속적인 계발과 교육이 요구되며, 개개인의 커리어 로드맵(roadmap)을 설계하면서, 다음 단계의 지식 체계 발전은 필수이다.

산업디자인 과정은 우리의 현실적인 산업과 기업 실무에 특화된 내용으로 전개된다. UX전략, 스토리텔링, 퍼실리레이션, 협업/협상 스킬 등의 내용을 디자인에 특화된 커리큘럼으로 구성하고 있다. 궁극적으로 우리나라의 현업에서 요구되는 역량을 심층 그리고 체계적으로 개론화 및 지식화하고, 여러 다양한 분야 경력자들과의 협업과 네트워크를 통해 개개인의 커리어 시너지를 가져오고자 한다.

As creativity has become a critical factor in the modern economy and global competitiveness, the role of design, responsibilities and contributions in industries are shifting and expanding rapidly. In particular, the use of design problem solving methods and design thinking have been spreading in other disciplines beyond conventional design boundaries. Along with this emerging paradigm, industrial designers are situated in position to continuously upgrade their knowledge and network to the next level - especially in planning their future career paths and road maps.

The curriculum of the Industrial Design is pragmatically designed to immediately be utilized in industries - for example, it is composed of user experience strategy, storytelling, facilitation, integration & negotiation specific to product and transportation design. In summary, the mission is to develop and hone in-depth and systemically the competence and knowledge that are required in forthcoming industries. The objective is to synergize careers through collaboration and networking - with students coming from diverse experiences and backgrounds.



전공주임 교수 황성걸



교수 최종석



교수 차종민



교수 이병섭



교수 선선희



교수 이강현

서비스디자인

현대사회가 마주하고 있는 대부분의 문제는 정의 내리기 어렵거나 매우 복잡하며, 종종 ‘Wicked Problems(사악한 문제)’로 불리고 있다. 서비스 디자인은 한 가지 분야로 이러한 문제를 해결하는 것이 아니라, 비즈니스, 사회과학 등의 다학제간결합으로서 디자인 방법과 툴의 조합을 적용하는 것이다. 또한, 서비스 디자인은 혁신적인 해결책으로 사용자와 제공자에게 상호 이익이 되는 비물질적 경험과 시스템을 개발하기 위한 통합적 접근이 요구된다.

5학기의 집중 교육과정은 인간과 사회를 중심으로 서비스디자인을 통한 사회적행복가치를 만들어 나가는 데에 초점을 맞추고 있다. 이 과정을 통해 학생들은 사회적책임을 지닌 디자인 밑 혁신에 대한 심도 있는 이해를 키우고 사회적 측면뿐만 아니라 개인회사, 정부, 헬스케어 등의 여러 영역에서 비물질적 경험과 서비스 혁신을 창조할 수 있는 디자인 리더로 성장할 수 있다.

Most problems facing modern society are difficult and/or complicated, and are occasionally referred to as “Wicked Problems.” Service Design attempts a multilateral rather than a unilateral approach by combining various design methods and tools from subjects such as business and social sciences. In addition, Service Design necessitates a comprehensive approach to create revolutionary, mutually beneficial, yet intangible experience and systems for both users and providers.

We are focused on creating values that increase social well-being under a 5 semester system of hard training in service design based on and understanding of people and society. By doing so, students will be able to increase their understanding about design which holds social responsibility, as well as the necessity for improvement in not only the public sector but also private companies, the government, health care, and other areas in which intangible experience is invaluable. As such, they will grow into design leaders capable of all of the above and more.



전공주임 교수 황성걸



교수 이연준



교수 구유리



교수 정재희

텍스타일디자인

텍스타일 디자인 전공은 현대 산업 디자인을 선도하는 진취적이고 창의적인 전문 디자이너의 육성을 교육 이념으로 하고 있다. 다양한 분야, 영역이 융합되어 그 가치와 중요성이 점차 확대되고 있는 텍스타일 디자인의 특성을 바탕으로 폭넓은 예술 경험과 실습을 통해 예술적이고 실용적인 텍스타일 디자인을 연구하는 것을 지향한다.

또한 다양한 기법과 재료 연구 등의 체계적인 수업 과정과 국내외 자매대학과의 학술 교류 및 산업체와의 공동 연구에 의한 디자인 개발을 통해 텍스타일 산업에서 선도적인 역할을 수행할 수 있는 능력을 갖추도록 하고 있다.

The Textile Design course pursues the ideals of education that foster enterprising, creative and professional designers who would lead contemporary industrial design. Based on the properties of textile design where the value and importance of it have increased gradually by convergence of a variety of fields and areas, the objectives are to study and develop artistic and practical textile designs throughout extensive experience in art and practice.

Furthermore, it inspires student to play a leading role in the textile industries through a methodical academic curriculum dealing with various techniques, material research and design development through academic exchange with internal and external sister universities as well as collaboration with related industries.



전공주임 교수 김호연



교수 정경연

2012
Hongik
12.7~12.27 Sat
International
10am~6pm
Art Festival



디자인콘텐츠대학원(산업미술대학원)

TEL 02 - 3668 - 3706

공간, 공공, 광고, 브랜드패키지, 사진, 서비스디자인 전공

TEL 02 - 3668 - 3705

가구, 금속·액세서리, 도예·유리, 산업디자인, 텍스타일디자인 전공

<http://dcg.hongik.ac.kr>



HONGIK UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF
DESIGN
CONTENTS