

강 의 계 획 서

교육과정	학점은행제	회 차	시각디자인학		
개설과목	디자인사	학 점	3	수강료	300,000원
교 수	용진숙	휴대폰		이메일	

교 재	교 재 명	출 판 년 도	저 자	출판사
주 교 재	열두줄의 20세기 디자인사	2005	강현주 외	디자인하우스
부 교 재				

수업목표	<p>1)미술과 디자인은 가장 밀접한 관계성을 지니고 있다. 이를 바탕으로 디자인역사를 이해하고 이를 응용한 현대사회에서 디자인 응용능력을 배양한다.</p> <p>(2)디자인 양식의 입체, 조형적 특성과 시각적 특성을 이해하고 급변하는 시대에 대처할 수 있는 미래지향적 창조성을 갖춘 예비 디자이너를 양성한다.</p> <p>(3)과거 인류들의 조형예술 작품제작에 대한 사례를 탐구하여 현대디자인에 접목 능력을 증대시킨다.</p>							
오리엔테이션 내용	오리엔테이션, 수업 소개 한 학기 수업 안내 및 학생 의견 수렴							
교수방법	출결관리 80이상, 성적관리 60이상							
성적평가방법	중간고사	40%	기말고사	40%	과제	10%	기타	10%

주 차	강 의 내 용	비 고
1	오리엔테이션, 수업 소개 한 학기 수업 안내 및 학생 의견 수렴	
2	1)제목: 인류의 탄생과 디자인발전의 시작 2)주제: 디자인의 탄생배경과 근거 3)내용: 인류는 왜 미술활동을 시작하였는지 근거는 무엇이고 사회에 어떠한 영향을 미치는가?.	
3	1)제목: 예술적 미술과 디자인 시대 2)주제: 아르누보 3)내용: 장인정신이 극대화되어 예술과 공예의 평형상태를 이루고자 했던 아르누보 디자인의 특성을 살펴보고 각 국가별-스코틀랜드, 프랑스, 독일, 미국 등-로 나타나는 특성을 구별할 수 있도록 학습한다	
4	1)제목: 산업시대의 디자인 2)주제: 독일 공작연맹, 러시아 아방가르드, 데 스틸 3)내용: 산업발전과 그로 인한 대량생산을 긍정적으로 이해했던 디자인 운동들에 대해 살펴본다. 규격화와 표준화를 최우선시 했던 독일공작연맹, 러시아 사회주의 혁명을 바탕으로 산업 재료를 적극적으로 활용하고 실용성을 극대화시킨 러시아 아방가르드 디자인, 기계의 발전과 함께 익숙해진 기하학적 이미지를 사 용한 데 스틸 디자인을 구체적으로 살펴본다.	
5	1)제목: 기계미학의 디자인 2)주제: 바우하우스 3)내용: 기능주의에 입각한 단순하고 편리한 디자인을 추구하면서도 디자이너의 개성과 미학을 반영하는 데 에 성공했던 바우하우스 디자인을 종합적으로 파악한다. 또한 학교가 하나의 양식이 되어 종합적인 근대	

	디자인을 이끌어갔던 바우하우스의 의미를 숙고한다.	
6	1)제목: 소비주의 디자인 1 2)주제: 아르데코, 유선형 디자인 3)내용: 장식성과 기능성의 공존하고 기계주의 미학과 고전적인 우아함이 공존하는 아르데코 디자인을 살펴본다. 이러한 디자인이 가능했던 1차 세계대전 직후의 서구 사회의 상황도 입체적으로 정리한다. 또한 진보와 속도에 대한 관심으로 인해 유행한 유선형 디자인에 대해서도 알아본다.	
7	중간고사 - 수업시간의 내용을 바탕으로 한 서술형 시험	
8	1)제목: 소비주의 디자인 2 2)주제: 팝(아트) 디자인 3)내용: 대량생산, 대량소비가 절정에 달했던 1950년대에 등장한 새로운 소비계층인 대중과 그들을 위한 대중문화가 반영된 팝(아트) 디자인을 살펴본다. 당시 가장 발전했던 패션 디자인을 중심으로 우주시대, 젊은 소비자층과 여성 소비자층, 신소재의 활용 등과 같은 팝 디자인의 특징을 파악한다.	
9	1)제목: 야외 수업 2)주제: 디자인 관련 전시회 관람 및 토론 3)수업시간에 사진 이미지와 동영상으로만 감상하던 디자인 제품들을 실제로 감상하고 서로 토론하는 시간을 갖는다. 학기 초에 수강생들과 상의 후에 방문 전시를 선정한다.	
10	1)제목: 포스트모더니즘 디자인 2)주제: 해체주의 디자인, 디자인의 오브제화 3)내용: 과학을 이룬 인간의 이성 자체에 대한 회의와 상대주의적 입장을 바탕으로 진행된 포스트모더니즘 디자인을 살펴본다. 생산기술 지향적인 대량 산업의 기능주의 배격하고 사용자와 사물 사이의 감성적이고 감각적인 관계를 재창조하고자 하는 포스트모더니즘 디자인의 태도, 디자이너의 개성과 미학을 최우선으로 놓는 디자인의 오브제화를 중점적으로 알아본다.	
11	1)제목: 디자인의 시작 2)주제: 서양 애니메이션의 역사 3)내용: 서양 애니메이션의 역사를 살펴보고 애니메이션의 다양한 제작 기법을 소개한다.	
12	1)제목: 캐릭터디자인의 출발 2)주제: 동양 캐릭터디자인의 역사-일본과 한국 3)내용: 캐릭터디자인의 역사를 살펴본다. 특히 일본과 한국 애니메이션의 차이를 비교분석한다.	
13	1)제목: 영상디자인의 전개 1 2)주제: 서구 영화의 역사 1 3)내용: 오늘날 최고의 종합예술로 여겨지는 영화의 역사적 전개를 알아본다. 초기 할리우드 영화의 황금기를 살펴보고, 인상주의, 독일표현주의, 초현실주의와 같은 순수 예술과 영화의 영향 관계도 입체적으로 파악한다.	
14	1)제목: 영상디자인의 전개 2 2)주제: 서구 영화의 역사 2 3)내용: 2차 세계 대전 이후 변화한 서구 영화의 상황을 살펴본다. 또한 영화와 다른 예술 장르 간의 공통점과 차이점을 명확히 파악함으로써 영화의 특성을 심도 있게 이해한다.	
15	기말고사 - 수업시간의 내용을 바탕으로 한 서술형 시험	