

리빙 디자인

Living Design

(공예_컬렉터블디자인전공)

교육 목표

- 의식주와 관련된 인간의 삶을 포괄하는 리빙디자인을 위한 다양한 공예 소재 융합 연구
- 디지털 프로세스의 융합 등 공예·디자인의 영역을 넘어 광범위하고 실험적인 교육과정을 통하여 다양한 경험을 통해 유연한 사고를 하는 융합형 인재 양성

교육 과정

과 목 명	학점	시간	개설학과
세라믹디자인	3	3	▪ 공예_컬렉터블디자인전공
텍스타일위빙스튜디오	3	3	▪ 공예_컬렉터블디자인전공
Surface Design	3	3	▪ 공예_컬렉터블디자인전공
리빙디자인의이해	2	2	▪ 공예_컬렉터블디자인전공
창업을위한공예프로젝트	2	3	▪ 공예_컬렉터블디자인전공
테이블웨어디자인	3	3	▪ 공예_컬렉터블디자인전공
이수학점 15학점 이상			

인터랙티브 전시/체험 콘텐츠

Interactive Exhibition & Experiential Content

(AI융합콘텐츠전공)

교육 목표

- 사용자 경험 이해 기반 전시/체험 콘텐츠 기획역량을 함양한다.
- 인터랙티브 전시/체험 콘텐츠의 설계, 디자인 역량을 함양한다.
- 인터랙티브 콘텐츠 구현 기술 활용역량을 함양한다.

교육 과정

과 목 명	학점	시간	개설학과
3D공간구현	3	3	▪ AI융합콘텐츠전공
3D그래픽제작기초	3	3	▪ AI융합콘텐츠전공
인터랙션테크놀로지	3	3	▪ AI융합콘텐츠전공
미디어아트기획과제작	3	3	▪ AI융합콘텐츠전공
실감미디어스튜디오	3	3	▪ AI융합콘텐츠전공
이수학점 15학점 이상			