

DESIGN LEADER, DESIGN SANGMYUNG

Education for global design leader of next generation.
Design education for global design leader with
creativity and speciality.
High advanced cultural contents design generated by
spatial complex networking.

CONTENTS

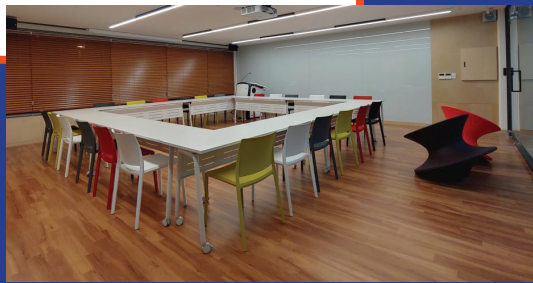
상명디자인 흔적	08
디자인교육 방향	10
디자인교육 비전	12
디자인학부	14
오픈스튜디오	16

커뮤니케이션디자인전공	18
패션디자인전공	20
텍스타일디자인전공	22
스페이스디자인전공	24
세라믹디자인전공	26
인더스트리얼디자인전공	28
AR·VR미디어디자인전공	30
연계전공	32
• 트랜스미디어융합전공	32
• 스마트 리빙디자인	33
• 라이프스타일	34
• 도시환경건축디자인	35

상명갤러리	36
학사제도	38
장학제도	40
국제교류	42
디자인대학관 안내	44

상명디자인 흔적

대한민국 최초의 디자인대학



- 1984.06. 천안캠퍼스 준공
- 1985.03. 천안캠퍼스 개설. 예술대학: 산업디자인학과(40명), 사진예술학과(40명)
- 1986.11. 상명여자대학교로 승격인가
- 1987.03. 종합대학 편제로 개편
- 1987.10. 산업대학 설립
관련학과 분리 및 증원. 산업디자인학과(50명, 10명 증원), 사진예술학과(40명)
4개 학과 증설. 의상디자인학과(40명), 섬유디자인학과(40명),
실내디자인학과(40명), 요업디자인학과(40명), 원예학과(50명)
- 1990.10. 국내 최초의 디자인대학 설립
관련학과 분리. 시각디자인학과, 사진예술학과, 의상디자인학과, 섬유디자인학과
실내디자인학과, 요업디자인학과
- 1994.04. 디자인연구소 설치
- 1994.10. 디자인대학원 설립, 2개 학과 6개 전공(70명)
- 1995.10. 디자인대학 학과 신설. 무대디자인학과(40명)
단과대학 분리: 디자인대학 8개 학과에서 디자인대학 6개 학과, 예술대학 4개 학과
학부제 도입. 디자인대학-디자인학부(시각디자인전공, 의상디자인전공,
섬유디자인전공, 실내디자인전공, 요업디자인전공)
- 1999.03. 디자인대학 디자인학부 전공 신설. 제품디자인전공,
디자인대학 디자인전공 6개 전공 구성
- 1999.11. 디자인대학원 명칭 변경: 예술·디자인대학원
- 2002.01. 디자인대학관 준공(지상 4층, 지하 1층, 3,615평)
- 2002.07. 디자인학부 제품디자인전공 명칭 변경: 산업디자인전공
- 2003.09. 종합실기관 준공(지상 3층, 810평)
- 2005.09. 디자인대학 연계전공 신설. 엔터테인먼트디자인 연계전공(25명)
- 2009.03. 디자인학부 의상디자인전공, 요업디자인전공
명칭변경: 패션디자인전공, 세라믹디자인전공
- 2013.03. 디자인학부 섬유디자인학과 명칭 변경: 텍스타일디자인학과
- 2014.06. 산업디자인학과, 텍스타일디자인학과 교육부 특성화사업단 선정
- 2015.03. 산업디자인학과, 텍스타일디자인학과 특성화사업단 연계전공 신설:
S.L.D (Smart Living Design)연계전공, 디자인대학은 6개 학과, 2개 연계전공
- 2016.09. 시각디자인학과, 패션디자인학과, 실내디자인학과와 세라믹디자인학과를 디자인
학부(시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공)로 전환
- 2020.03. 1학부 6전공 (커뮤니케이션디자인전공, 패션디자인전공, 텍스타일디자인전공, 스페이
스디자인전공, 세라믹디자인전공, 인더스트리얼디자인전공)으로 전환, 연계전공(엔터
테인먼트디자인, 스마트리빙디자인, 라이프스타일, 도시환경건축디자인)으로 구성
- 2021.03. AR,VR미디어디자인전공 개설
- 2022.03. 트랜스미디어디자인전공

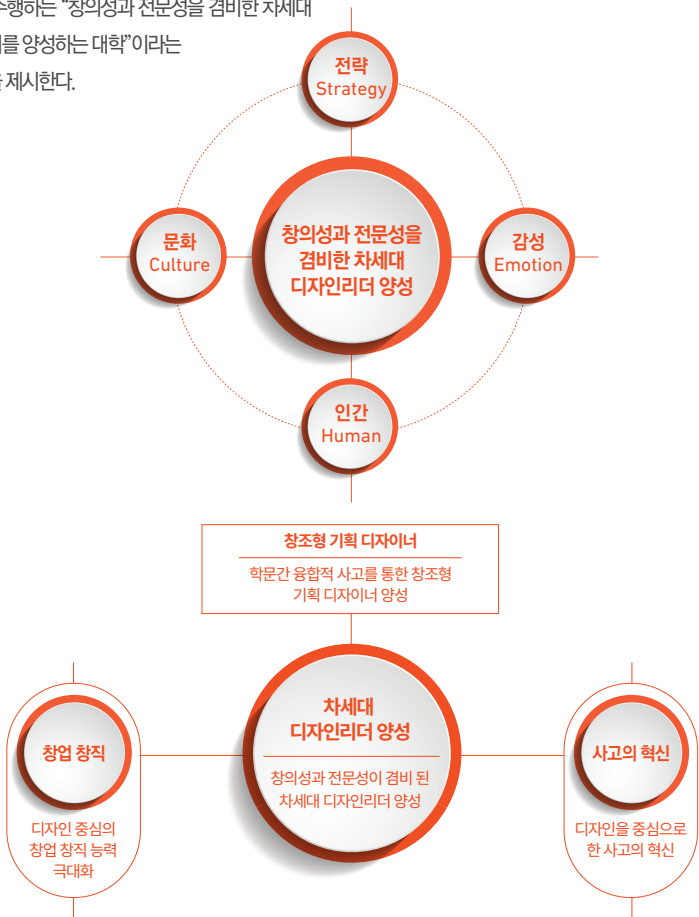
디자인교육 방향

창의성과 전문성을 겸비한 차세대 디자인 리더를 양성하는 대학

Design Education for Gloval Design Leader with Creativity and Specialty

정보화 세계로 대표되는 21세기 디자인 교육은 국가 및 지역 사회가 요구하는 창의적 디자인관, 기업이 요구하는 전문적 테크닉, 그리고 글로벌 시장 경제를 미래지향적으로 통찰하는 디자인 매니지먼트에 대한 이해를 겸비한 차세대 디자인리더를 육성하는데 있다. 디자이너 자신의 경쟁력뿐 아니라, 국가 디자인산업을 부흥시킬 수 있는 비전이 필요하다.

이에 본 대학은 '문화 + 인간 + 감성 + 전략'이라는 교육이념을 바탕으로 21세기 디자인을 보다 원활히 이해하고 수행하는 "창의성과 전문성을 겸비한 차세대 디자인리더를 양성하는 대학"이라는 장기비전을 제시한다.



디자인대학 교육정신

디자인대학은 "인격과 전문성을 갖춘 글로벌 디자인 리더양성"을 교육목표로 한다
우리 대학은 고도의 지식기반 정보사회가 요구하는 첨단문화 디자인을 지향한다. 디자인의 제반 원리를 창의적으로 응용·종합하는 실무리더형 교육과 국가가 요구하는 현대디자인의 새로운 패러다임을 추구한다. 디자인의 통합적 관점 및 경영 마인드에 기초한 디자인 리더로서의 다기능적 역할수행에 역점을 두어 교육한다.



실행목표

- 새로운 디자인 교육을 장인하는 지속적 융·복합 교육시스템 정착**
전공간 교류학대 및 융합교과목 운영을 통한 시너지 창출
융합전공 및 연계전공 활성화
전공 내 교과목 연계를 통한 구조 입체화
- Big Data 기반의 맞춤형(On Demand) 교육지원 체계 구축**
교과과정혁신위원회 상시 가동을 통한 신교육 시스템의 적극적 수용
사회수요 맞춤형 교과목 개발
- 현장맞춤형 체험교육 프로그램 활성화**
산학협력교육을 통한 교육의 현장화
인턴십 및 현장실습 강화

발전방향

- 창의인재 양성을 위한 융합교육 시스템 구축**
· Omni-Convergence를 통한 유기적 통합교육 시스템
· 스토리텔링과 콘텐츠 중심 디자인교육
· 다양한 커리큘럼 구축
- 새로운 디자인 교육의 지속적 창출 시스템**
· 신학문을 적극적으로 수용하는 디자인교육
· 타 학문과의 융합을 지향하는 디자인교육
· IT/CT를 통한 Big Data 기반의 교육지원 체계 구축
- 현장맞춤형 및 체험교육 프로그램**
· 현장기반의 창업 studio 활성화
· 신 기술의 적극적 도입을 통한 교육 선진화

디자인교육 비전

네트워킹을 기반으로 한 융·복합적 첨단문화 콘텐츠 디자인

High advanced cultural contents design generated by complex networking

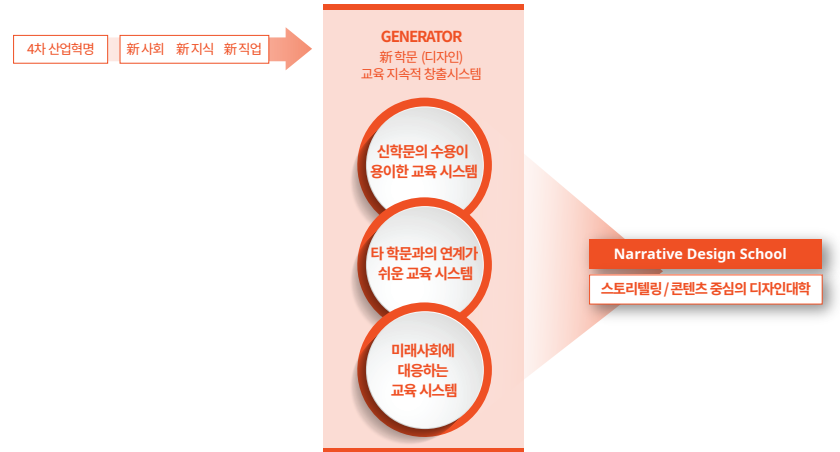
우리 대학의 특성화는 장기비전인 “창의성과 전문성을 겸비한 차세대 디자인 리더 양성”과 특성화 방향인 “네트워킹 기반으로 한 융·복합적 첨단문화 콘텐츠 디자인”을 구현하기 위해 OM&MN 시스템을 구현하는 것이다. 이 목표는 각 전공마다 전공 고유의 가치를 극대화 할 수 있는 분권적 주체성을 획득한 가운데, 타전공과의 활발한 네트워킹을 통해 융·복합적 연계를 강화하여, 궁극적으로 학문간 시너지 효과를 창출하는 것이다.



- A. 신학문(디자인)의 지속적 창출시스템
- B. 전공간 융합교육
- C. 전공간 OPEN STUDIO
- D. 신학문 중심 융합수업



One-Major & Multy Networking



디자인학부

학부소개

디자인학부는 커뮤니케이션디자인전공, 패션디자인전공, 텍스타일디자인전공, 스페이스디자인전공, 세라믹디자인전공, 인터스트리얼디자인전공의 6개 전공으로 구성된다.

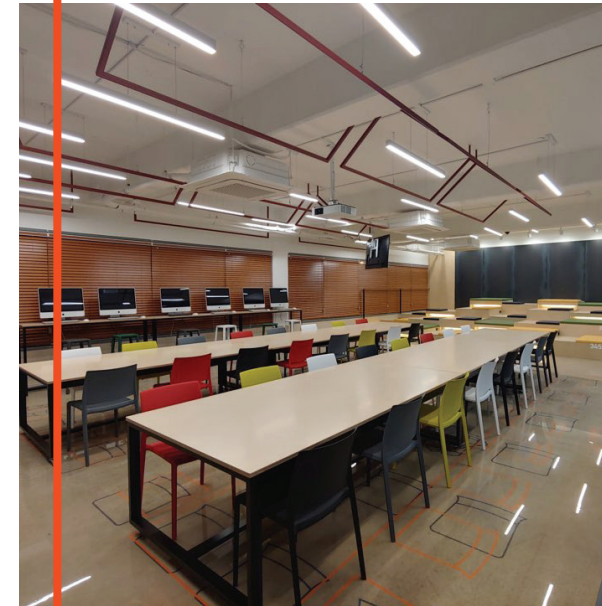
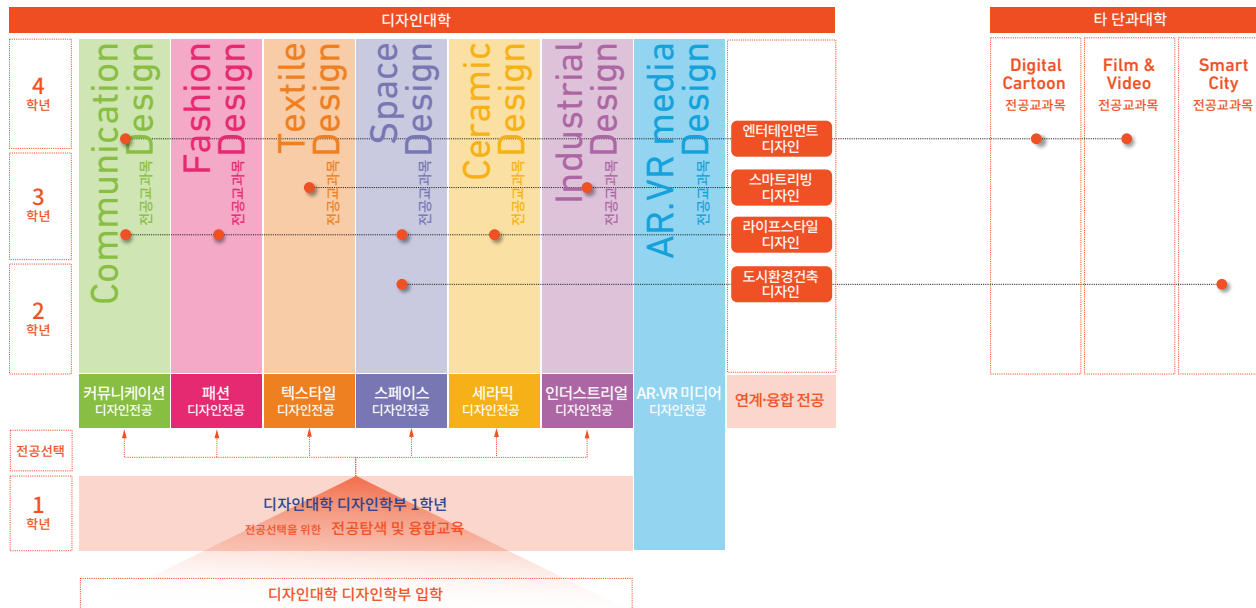
1학년 교육과정은 계당교양교육원의 교양교육과 학부공통기초과목으로 구성되며 1학년 2학기 말에 6개 전공 중 본인의 희망에 따라 전공분야를 선택하여 2학년 전공과정으로 진입하게 된다. 2021년 신설된 AR-VR미디어전공은 이와 별도로 1학년부터 전공에 진입하게 된다.

본 학부는 문화(Culture) + 인간(human) + 전략(Stratgy)이라는 디자인대학의 교육이념을 바탕으로 21세기 디자인을 보다 원활히 이해하고 수행하는 창의성과 전문성을 겸비한 차세대 디자인리더를 양성하는 역할 수행에 역점을 두어 교육한다.

교육목표

- 디자인학부 7개 전공은 인격과 전문성을 바탕으로 국제 감각을 지닌 글로벌 디자인 리더 양성
- 제 4차 산업혁명과 미래시대를 주도할 창의적 디자인 리더 양성
- 국가가 요구하는 지능정보기술을 겸비한 다기능적 디자인 리더 양성

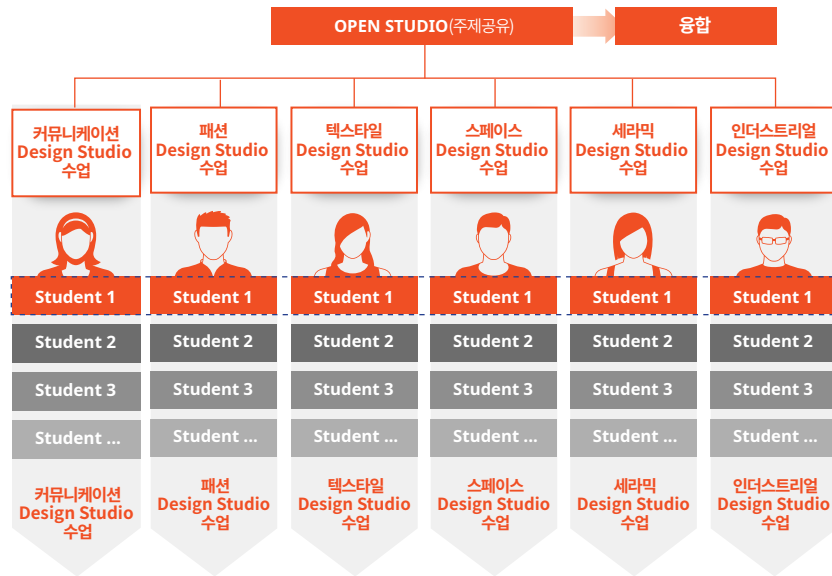
이론 및 실기	기초디자인 I	디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 표현능력을 학습한다.
	기초디자인 II	관찰을 통하여 시각적 표현방법을 모색하고, 효과적인 표현을 위해 다양한 기법을 취급한다. 디자인 질서의 이해와 표현방법을 훈련하고 독창적 발상과 아이디어 전개에 대해서 학습한다.
	관찰과 표현기법	컴퓨터 기초프로그램의 활용을 통하여 디지털 기초를 습득한다.
	디지털 미디어	



오픈스튜디오

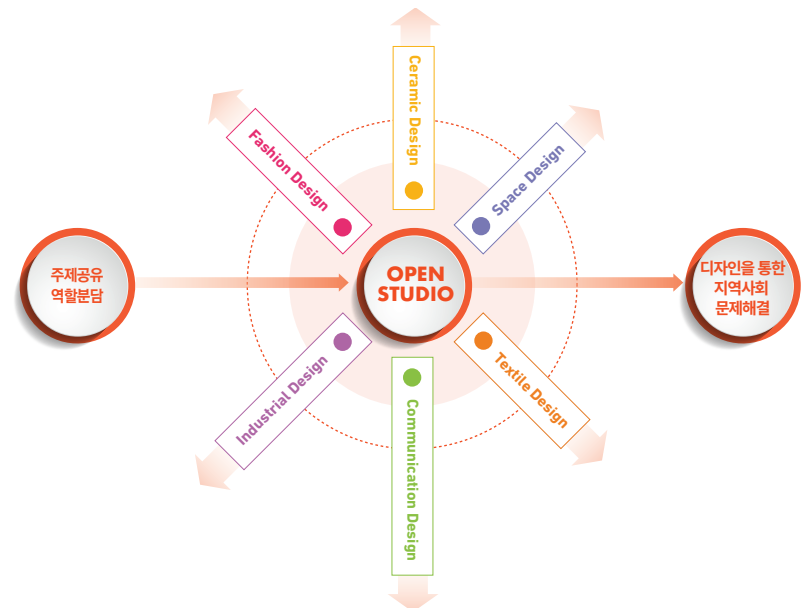
오픈스튜디오란?

- 전공별 7개(혹은 그 이하) 교과과정을 융합하여 하나의 시스템하에 단일 주제로 운영
- open studio로 지정된 교과목(A)은 각 담당교수가 개별적으로 수업을 진행하나 전공별 6개(혹은 그 이하) studio학생끼리 하나의 팀 구축하여 통합적으로 프로젝트를 진행
- 학생들은 본인전공 교과목(A)를 수강하여 진행함과 동시에 6개(혹은 그 이하) 전공의 학생들과 같은 팀이 되어 프로젝트를 진행
- 이를 위하여 학생들은 매주 (혹은 그 이하)의 전공이 1명씩 포함된 조별 회의를 통하여 본인의 디자인 아이디어를 발전시킴
- open studio 수업은 같은 요일, 같은 시간에 편성하여 학생 회의 및 통합 행사 (통합critic 등)이 가능하도록 편성



디자인 융합교육

학생들은 본인 전공의 해당 교과목을 수강하여 프로젝트를 진행함과 동시에 6개(혹은 그 이하)전공의 학생들과 한 팀이되어 프로젝트를 진행함



커뮤니케이션디자인전공

전공소개

인간생활의 모든 커뮤니케이션을 기반으로 하는 디자인 방법과 기술을 교육하는 전공이다. 본 전공은 온라인과 오프라인의 다양한 미디어를 중심으로 미래지향적인 디자인교육과 연구를 지향한다. 문제해결 중심의 기획력, 창의융합 중심의 감성적 소통능력을 함양하고 배양하기 위해 지속가능한 교육시스템을 적용할 수 있는 유연한 커리큘럼을 운영하고 있다. 이러한 교육을 통해 미래사회 맞춤형 디자인 리더를 양성하고자 한다.

교육목표

- 사회적 책임과 열린 사고의 현장 밀착형 디자인 전문가 양성
- 정보화·다양화를 요구하는 통찰력과 사고력을 겸비한 디자인 인재 양성
- 사회적 요구에 부응하며 선도적인 역할을 담당할 수 있는 디자인 리더 양성
- 미래를 선도하는 혁신적이고 창의적인 커뮤니케이션디자이너 양성

특성화

- 인간중심(Human-centered)의 교육과정 혁신시스템 운영
- 산학협력프로젝트를 통한 취창업 향상 프로그램 운영
- 국제 유명 대학과의 교류를 통한 프로그램 운영



01



02

01

일괄밤, UI/UX디자인, 송지윤

02

PACEMAKER Brand eXperience Design, 홍라연

03

쓰레기 없이 먹고 살기, 편집디자인, 신아영

04

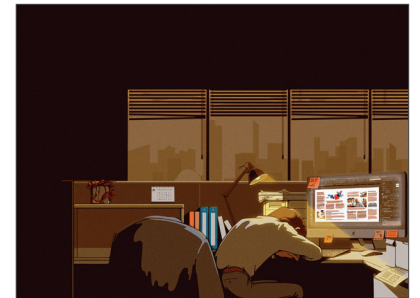
Day Dream, 일러스트레이션, 윤경원

CDR Career Development Roadmap

인간중심의 혁신적 커뮤니케이션디자이너



03



04

패션디자인전공

전공소개

패션디자인전공은 현대사회의 다원화되고 전문화된 사회구조 속에서 고부가 가치의 패션산업을 주도하는 창의적이고 감각적 미의식을 지닌 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다. 패션디자인에 대한 이론을 탐구하고 혁신적 디자인과 기획 능력뿐 아니라 전문적 의복 구성 및 제작 능력을 함양할 수 있는 다양한 실무과목을 통해 체계적 교육을 실행함으로써 창조적 지성을 갖춘 패션 전문인을 양성하는 데 중점을 두고 있다.

교육목표

- 글로벌 시대에 적절한 전문성을 겸비한 패션 디자인 리더 양성
- 새로운 첨단 문화를 주도할 창의적 패션디자인 리더 양성
- 정보력, 기획력, 종합적 문제해결 능력을 갖춘 다기능적 실무형 고급인재 육성

특성화

- 토탈패션디자인을 위한 교육프로그램 운영
- 기업과의 연계를 통한 산학프로젝트 운영
- 싱가포르 LaSalle College, 중국 상해 동화대학을 비롯한 다수의 중국대학들과 국제교류



06



05

05

졸업작품전
정은영, 김희은

06

졸업작품전
표예은

07

졸업작품전
이상훈

08

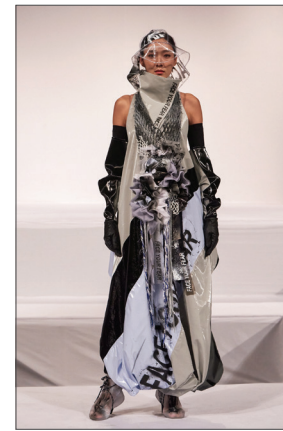
졸업작품전
임지은

09

졸업작품전
권은주



07



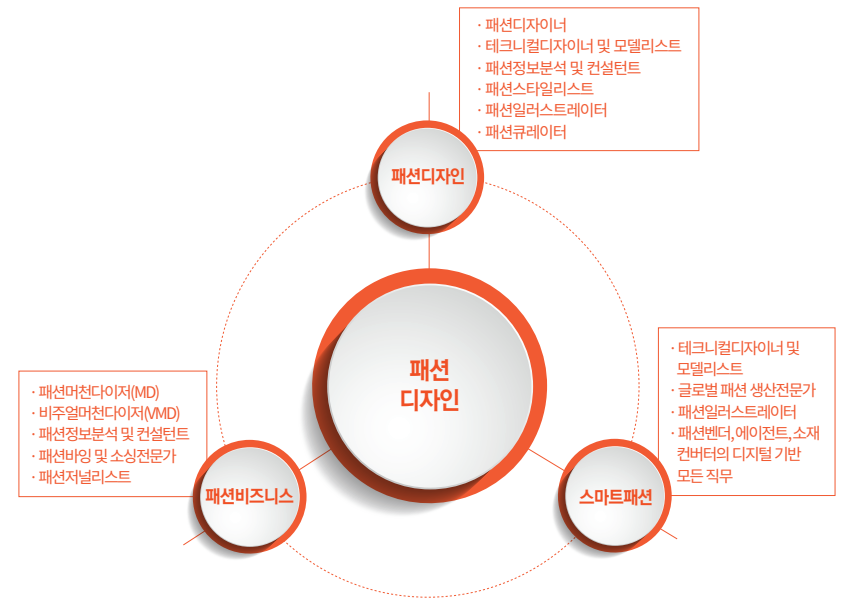
08



09

CDR Career Development Roadmap

신기술 기반의 패션 문화 트렌드를 선도하는 전문가



텍스타일디자인전공



학과소개

텍스타일디자인전공은 인간 생활과 가장 밀접한 재료인 직물에 다양한 문양과 기법을 구상하여 용도에 적합한 직물로 전환시키는 디자인 과정을 습득함으로써 다양화된 소비자의 욕구를 충족시키고 가치 있는 직물을 창조하는 섬유디자이너를 양성하는데 교육목표를 두고 있다. 직조, 염색, 패턴디자인, 소재기획 등의 교과목을 통하여 학생들은 소재 특성, 다양한 기법 등의 디자인 프로세스와 상품기획을 익히며, 습득한 지식과 경험을 토대로 연구소·산업체와 연계, 전문 분야의 현장감과 기술적 감각을 함양한다.



11

교육목표

- 과학적 지식과 예술적 감성을 겸비한 글로벌 디자이너 양성
- 다기능 융복합적 실무형 창의 인재 양성
- 통합적 사고력으로 가치 창출에 기여하는 섬유 전문인 양성

특성화

- 2014년 CK-1 지방대학 특성화 사업 선정 (15억원/5년)
- “창조경제를 선도하는 융합형 창의디자인 인재양성 사업단” 구축
- 산업디자인학과와 융합 프로그램 운영



10

10

졸업작품전

11

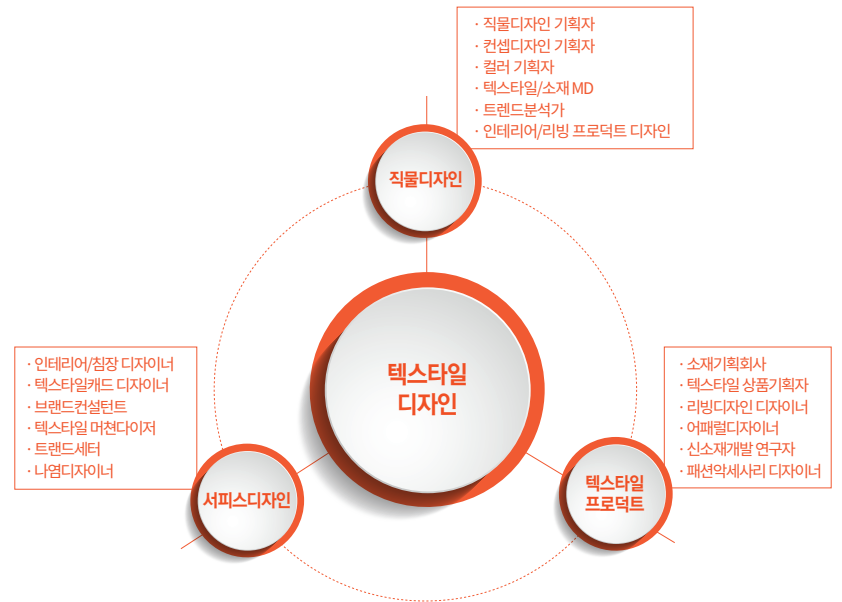
졸업작품전. 이남정

12

졸업작품전, 김유진

CDR Career Development Roadmap

통합적 사고력으로 가치창출에 기여하는 글로벌 텍스타일 디자이너



12

스페이스디자인전공

전공소개

스페이스디자인 전공은 국내 최초로 4년제 실내디자인 프로그램을 개설한 학과로서 인간의 생활을 담은 건축물 내부공간의 디자인을 연구, 교육하고 있다. 본 학과는 실내디자인 및 건축 분야의 전문 지식과 실무능력을 함양하고 국제적 감각을 지닌 창의적인 실내디자인어를 양성한다. 본 학과의 전공자들은 국내 주요 공모전 및 인턴십을 통해 국내·외 직장의 업무책임자들로부터 실무적응 능력을 인정받고 있다.

교육목표

- 인격과 전문성을 바탕으로 미래사회를 이끌 실내디자인 리더 양성
- 우리나라의 새로운 첨단 문화를 주도할 창의적 실내디자인 리더 양성
- 지식정보사회가 요구하는 다기능적, 복합적 실무형 실내 디자인 리더 양성

특성화

- 사회의 요구에 부응하는 첨단 정보문화 디자인 구축
- 사용자 경험디자인의 특성화 프로그램 개발
- 감성디자인을 접목한 교과과정 운영

13
졸업작품전
권은진, 임가현

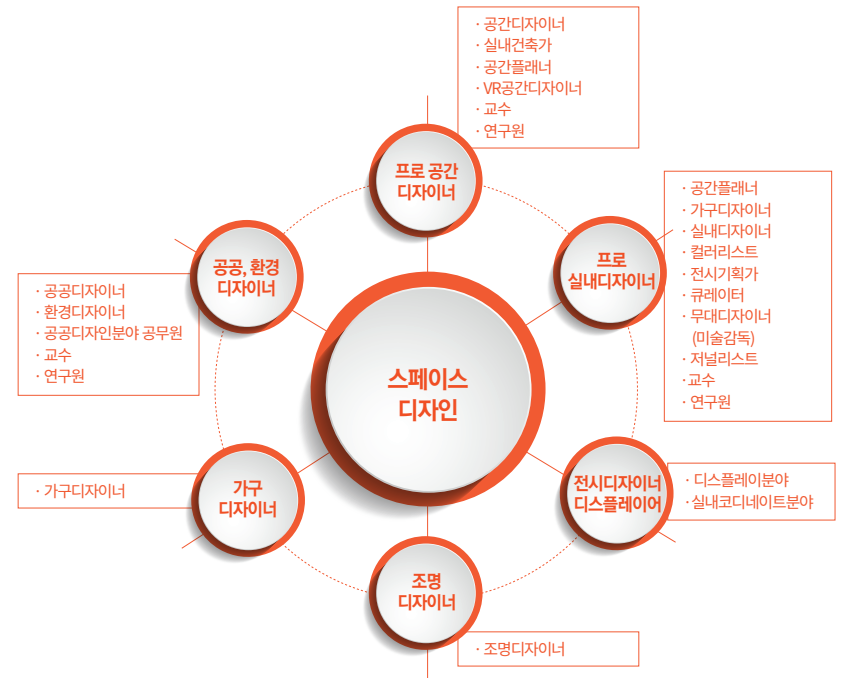
14
졸업작품전



13

CDR Career Development Roadmap

혁신적 미래사회를 만드는 스페이스디자이너



14



전공소개

세라믹디자인전공은 창의적인 사고역량 및 문제 해결 방법, 다양한 세라믹 기술에 대한 이해를 바탕으로 세라믹디자인을 제품으로 실현 시키는 융합 교육을 목표로 한다. 본 교육과정을 통해 전략적 기획 능력, 세라믹 기술 기반의 디자인 역량, 비즈니스 관리 능력 등을 익히게 되어 최고의 차세대 세라믹디자인 분야의 리더로서 거듭날 수 있도록 실무적인 지식과 경험을 습득한다.

졸업 후 예는 세라믹 산업분야 리더, 세라믹 산업분야 제품 기획 및 전략 담당자, 리빙라이프 산업분야 크리에이티브 디렉터, 제품디자인 관련기업 개발 및 디자인 담당자 등 다양한 진로를 선택할 수 있다.

교육목표

- 창의적인 사고역량과 핵심 기술능력을 갖춘 실무형 인재 양성
- 창의적 기업가 정신을 갖춘 차세대 디자인 경영 전문가 양성
- 디자인 윤리의식을 갖추고 새로운 문화를 창달할 디자인 리더 양성

특성화

- 기업 친화형 인재양성을 위한 산업이해 교육 시스템 구축
- 융·복합형 인재양성을 위한 교육시스템 구축
- 기업과의 연계를 통한 산학프로젝트 운영 및 현장학습기관 공유
- 디자인중심 창직(창업)인재 양성 프로그램 운영



15



16



17

15
졸업작품전. 유승희

18, 19
졸업작품전. 경시현

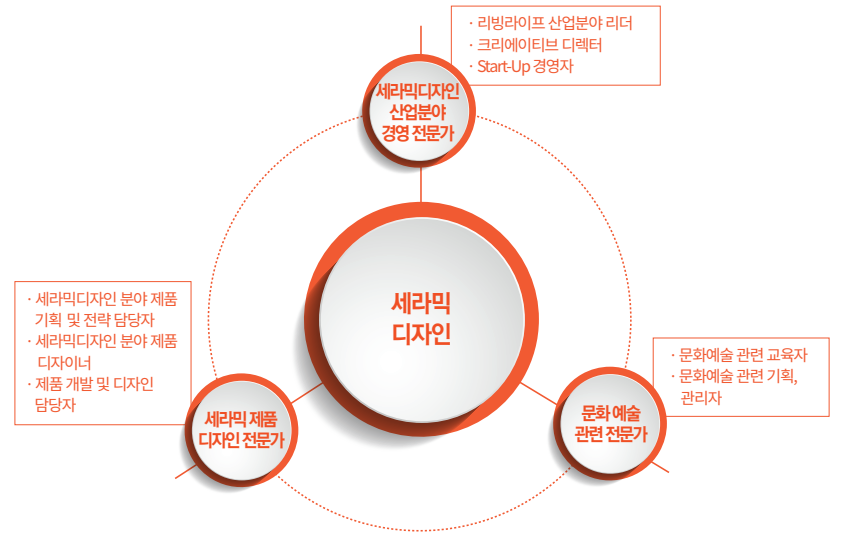
16
졸업작품전. 석연주

20
졸업작품전. 공정윤

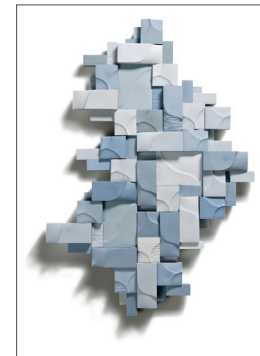
17
졸업작품전. 서예슬

CDR Career Development Roadmap

전통 기반의 미래지향적 세라믹디자인 전문가



18



19



20

학과소개

인더스트리얼디자인전공은 차세대의 창의적인 디자인 리더 양성을 목표로, 다양한 산업체에 필요한 디자인 이론·기술교육과 더불어 첨단 정보문화디자인의 특성화 교육을 운영체제로 확립하여 창의디자인 인재 양성에 주력하고 있는 전공이다. 디자인 이론과 실습, 현장학습 등의 교육 여건을 갖추고 디자인 조사, 분석, 실습, 평가/검토 등의 체계적인 디자인 세부 교육프로세스에 입각하여 사회의 요구와 기대에 부응하는 미래지향적 전문디자인 리더로 키우며 이에 요구되는 종합적인 디자인 능력을 갖추도록 지도한다.

교육목표

- 인간성, 전문성, 창의성을 겸비한 국제적 디자인 경영 리더 양성
- 미래 사회가 요구하는 국제적 산업디자인 리더 양성
- 새로운 문화를 선도할 수 있는 창의적 디자인 리더 양성
- 심도있는 실용적 교육으로 전문적인 실무형 디자인 리더 양성

특성화

- 2014년 CK-1 지방대학 특성화 사업 선정 (15억원/5년)
- “창조경제를 선도하는 융합형 창의디자인 인재양성 사업단” 구축
- 텍스타일디자인학과와 융합프로그램 운영



21

21

졸업작품전
Observe-Xion

22

PSK 창업동아리

23, 24

졸업작품전

CDR Career Development Roadmap

All new design
beyond design
디자인을 뛰어넘는 뉴노멀 디자인



22



23



24

AR·VR미디어디자인전공

학과소개

AR·VR미디어디자인전공은 4차 산업혁명시대에 중요한 초실감형 미래 전략 표현기술로써 12대 신산업, 13대 혁신성장동력 분야에서 주목하고 있는 첨단 핵심전공으로써 AR·VR미디어를 바탕으로 다양한 콘텐츠 기획능력을 갖춘 창의적인 디자인 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다. AR·VR은 게임, 교육, 의료, 영상, 방송, 광고, 제조, 산업 분야 등에서 혁신적 기술로 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 이에 적합한 사회맞춤형 인재양성을 위하여 AR·VR미디어디자인에 대한 기초교육과 실험실습 중심의 산업융합형 교육을 통하여 수요자 중심의 교육을 지향하고 있다. 또한, AR·VR미디어디자인전공은 현장실무 프로젝트, 인턴십, 전문가 세미나 및 워크숍 등을 비롯한 산업체 교육프로그램을 교과과정에 접목하여 사회맞춤형 인재양성을 위해 노력하고 있다.



25



26

교육목표

AR·VR미디어융합디자인전공은 AR·VR 기반의 디자인 콘텐츠를 제작하고 응용할 수 있는 제반기술을 교육함으로써 4차 산업혁명에 부합하는 실무중심형 AR·VR 인재양성을 목적으로 한다.

- 창의적인 콘텐츠 기획능력과 디자인 능력을 겸비한 인재양성
- 기술력 및 공학적인 사고를 겸비한 융합형 인재양성
- 미래 산업 현장을 이끌고 선도하는 실무 중심형 인재양성

특성화

- 가상현실과 증강현실 분야의 수요자 중심의 인재양성
- 가상현실과 증강현실 분야의 기업가 정신과 첨단 기술개발 능력을 갖춘 산업형 인재양성
- 다양한 전공자들이 가상현실과 증강현실의 역량을 활용하여 새로운 분야의 융합 인재로서 양성

25

가상공간 체험 실습 교육 사례

26

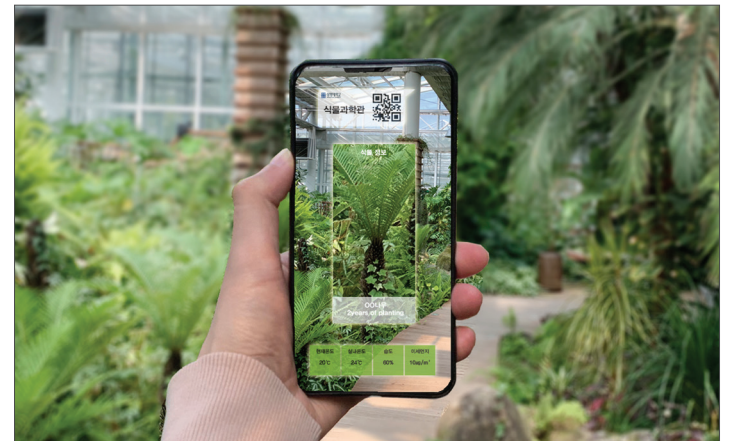
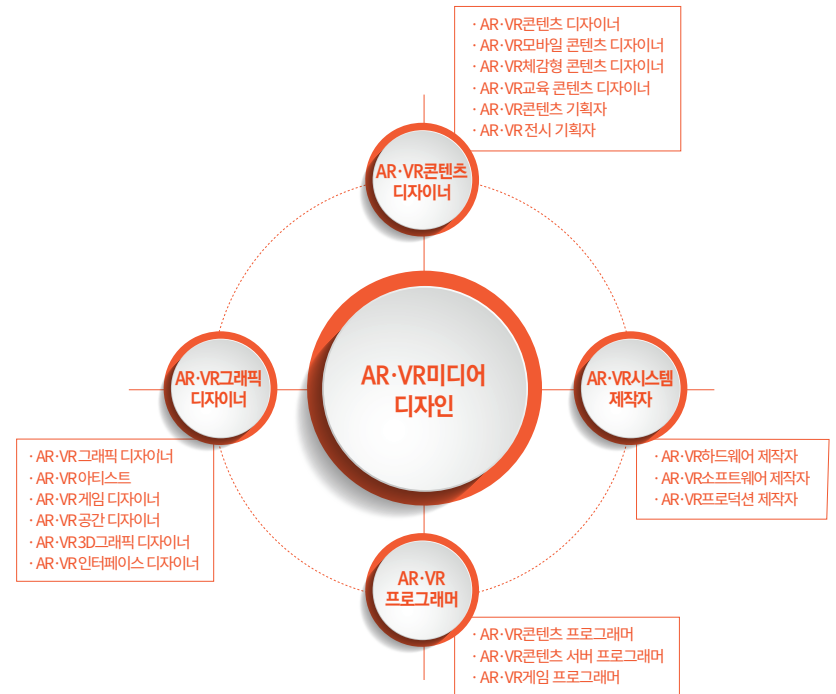
증강현실 콘텐츠 개발 실습 교육 사례

27

산학연계 증강현실 앱개발 실습 교육 사례

CDR Career Development Roadmap

미래 혁신 기술을 리드하는 창의적인 AR·VR미디어디자이너



27

트랜스미디어융합전공

TransMedia Design Convergence major

전공소개

본 융합전공은 급격한 변화와 혁신에 따른 학문 간 융합과 창의 교육의 필요성이 제기됨에 따라 디자인대학의 커뮤니케이션디자인전공, AR·VR미디어디자인전공의 학제 간 통합교육을 지향한다. 또한 학문 간 융합을 통해 기존의 단순한 미디어의 경계를 넘어 새로운 영역을 개척함으로써 미래 지향적인 학문창출 및 창의적 인재 양성에 목표를 두고 있다.

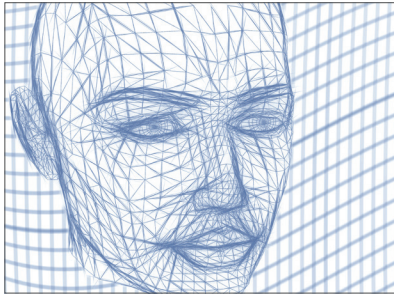
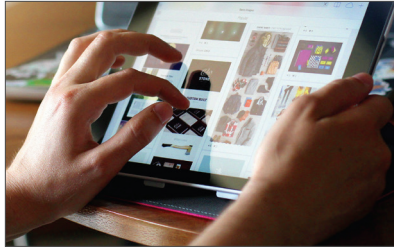
- 미래융합적 기술역량을 선도하는 창의적 디자이너 양성
- 메타버스 환경이 요구하는 혁신적 트랜스미디어 디자이너 양성
- 상호작용성을 기반으로 확장된 디자인언어를 탐구하는 디자인리더 양성

교과내용

모션그래픽스모델링, 인터랙티브미디어디자인, 3D모션그래픽스, 융합미디어디자인스튜디오, AR·VR디자인코딩, AR·VR디자인프로그래밍 등

사회진출

트랜스미디어디자인 분야 전반, 방송국PD, 게임 디자인, 미디어콘텐츠 제작사, 체험형 콘텐츠 제작사, 트랜스미디어콘텐츠 기획자, 프로그래머, 3D모델링디자이너 등으로 진출



스마트 리빙디자인 연계전공

Smart Living Design

전공소개

스마트 리빙디자인 연계전공은 디자인대학의 각 전공[텍스타일디자인학과와 산업디자인학과] 간의 융·복합 교육과정으로 정보사회의 요구에 부합하고 학문적 추세를 반영하는 “맞춤형 전공” 교육 과정으로 학생들의 다양한 전공의 선택권을 보장하며, Smart 교육을 통하여 통합적 문제해결 능력을 갖춘 창의디자인 전문 인재를 양성하는데 목적을 둔다.

각 학과의 고유한 특성과 독립성을 유지하며, 특성화 사업단의 다양한 교육프로그램의 일환으로 복수학위를 취득할 수 있는 다전공제도이다. 본 연계전공은 다음과 같은 구체적인 실천적 목표를 가지고 있다.

- Smart Living Design 교육을 통한 융합형 창의 디자인, 국제적 창의디자인 인재 양성
- Smart Living Design 교육을 통한 문화와 트렌드를 선도할 수 있는 창의디자인 인재 양성
- Smart Living Design 교육을 통한 국제화 브랜드를 선도할 수 있는 창의디자인 인재 양성

S.L.D 교육 비전 및 진로

창조경제를 기반으로 기존의 디자인교육의 틀에서 벗어나 다양한 융합형 디자인교육 프로그램과 교육 네트워크를 통해 종합적 문제해결 능력을 갖춘 창의디자인 전문 인재(스마트형 인재)를 양성

라이프스타일 연계전공

LifeStyle Interdisciplinary program

전공소개

현대 디자인은 다양한 계층의 소비자를 만족시켜야만 한다. 소비자의 요구를 파악하기 위한 논리적 출발점은 소비자 분석으로부터 시작된다. 소비자 분석 방법은 여러 가지가 있겠으나 그 중에서 라이프스타일 연구가 소비자를 집단으로 나누어 이해하는데 가장 많이 이용되고 있다. 대학에서의 디자인교육은 디자이너로서 바탕이 되는 지식과 능력을 가르치는 일이어야 한다. 현대 디자인교육에서 마케팅과 더불어 라이프스타일에 대한 이해는 선택이 아닌 필수 영역으로 요구되고 있다.

본 연계전공은 다음과 같은 구체적인 실천적 목표를 가지고 있다.

- 인간 환경에 내포되어 있는 무한한 현상을 디자인 가치로 전환시키는 창조적인 디자인 인재 양성
- 사용자 환경을 관찰, 인간의 형태변화와 사회문화적 맥락에 대한 폭 넓은 이해를 가진 디자이너 양성
- 라이프 패러다임의 변화를 인식, 글로벌 문화예술의 세계화라는 디자인 문화를 일궈낼 디자이너 양성
- 새로운 라이프스타일과 트렌드가 필요로 하는 분야의 취업과 창업역량을 갖춘 전문 디자인 인재 양성

교육 비전 및 진로

크리에티브 디렉터, 디자인 마케터, 기획 MD, 사임 MD, 패션스타일리스트, 토탈 코디네이터, 리빙스타일디자이너, 식생활 문화와 디자인 전반을 공유하는 서비스 소비자 라이프스타일 관련 진로 등을 포함함



도시환경건축디자인 연계전공

Urban Environment Architecture Design

전공소개

도시환경건축디자인 연계전공은 디자인대학의 스페이스디자인전공과 융합기술대학의 환경조경학과 간의 융복합 교육과정으로 종합적인 건축 및 도시환경 교육을 제공한다. 공간, 시간 그리고 인간에 대한 인문학적 지식과 건축 환경에 대한 충분한 이해, 그리고 건축공학적 사고를 바탕으로 이론, 실무 등 다양한 분야의 지식을 종합하여 환경에 대한 창의적인 해결능력을 배양하는 것에 역점을 두어 교육한다.

본 연계전공은 다음과 같은 구체적인 실천적 목표를 가지고 있다.

- 창의성과 전문성을 갖춘 건축도시환경디자이너 양성
- 건축 설계 및 시공 교육을 통한 건축실무중심의 디자이너 양성
- 건축기사 자격증 취득을 통한 건축전문가 양성

교과내용

건축도시환경조형 실습, 건축도시환경학, 건축 및 실내디자인 계획, 건축도시환경스튜디오, 건축디자인스튜디오, 건축조경 및 법규 등

사회진출

건축설계사무소 및 설계 유관 회사, 건설회사 및 건축관련 회사, 국공립 및 사립 연구소, 건축직 공무원 및 공공기관, 건축정보기술 관련회사

상명대학교 천안캠퍼스 디자인대학관에 있는 '디자인갤러리'는 1층의 제1전시실, 전시준비실과 2층의 제2전시실로 이루어져 있다. 디자인갤러리 총 면적은 제1전시실이 147평, 제2전시실이 68평으로 모두 215평이 된다. 디자인갤러리는 2002년 5월 디자인대학관 신축과 동시에 개관되어 오늘까지 교내 교수 학생들의 연구발표는 물론 지역사회의 요구에 부응하는 많은 전시를 활발히 유지하고 있다.

현대적 시설 및 대규모 전시 공간을 갖추고 있는 상명갤러리는 본 대학교 구성원에게 대어될 뿐 아니라 외부 문화행사를 위해서도 적극적으로 대관하고 있다.



학사제도안내

본교는 “진리, 정의, 사람을 바탕으로 문화창조와 인류복지에 이바지할 유능한 인재를 양성한다.”는 교육이념 아래 신뢰받는 지성인, 창의적인 전문인, 정의로운 민주시민 육성의 목적을 달성하기 위하여 조화로운 인격을 함양하는 교양교육, 창의와 실용을 지향하는 전공교육, 미래사회를 선도할 세계화교육, 협동과 봉사를 중시하는 시민교육을 실천하는 평생교육지원체제로의 역할증대에 최선을 다하고 있다.

• 다전공

최초에 입학한 학과 또는 학부의 한 전공만을 심도 있게 이수하는 단일전공 이외에 관심있고 적성에 맞는 타 전공(학과)분야를 이수함으로써 여러 학문에 대한 시야를 넓히고 종합적인 사고력을 함양시키는 다전공제도를 운영하고 있다. 제1학과/전공 이외의 다른 학과/전공 또는 연계전공 과정을 이수한 자에게 다전공(2전공, 3전공 또는 연계전공)을 인정하고 각각의 학사학위를 수여함(※간호학과를 제외한 모든 전공(학과)를 개방함을 원칙으로 1학년 2학기 재학생 [2개 학기 수료학점 이수(예정)자 포함]부터 신청할 수 있으며 신청자의 전학년 총 평점평균 순으로 전공별 선발여석 범위 내에서 선발함(고사를 시행할 수 있음). 매학기 소정기간 (홈페이지 공지사항 참조)

• 부전공

다전공 제도와 함께 관심 있고 적성에 맞는 타 학과(전공) 학문분야를 접할 수 있는 부전공 제도를 운영하고 있다. 재학 중 주전공 외에 타 학과의 소정 전공 학점(21학점)을 이수하면 졸업시 부전공을 인정하는 제도(※간호학과를 제외한 모든 전공(학과)를 개방함을 원칙으로 함)로 수업운영에 지장을 주지 않는 범위 내에서 신청할 수 있으며 교직 목적 부전공은 선발하지 않는다.(매년 5월, 11월 학사공지)

• 연계전공

연계전공은 관련있는 2개 이상의 학과(전공)를 연계하여 만든 전공으로 다전공으로 운영된다. 천안캠퍼스에서는 엔터테인먼트디자인연계전공, S.L.D. 리빙디자인연계전공, 라이프스타일연계전공, 디지털경향학연계전공 및 디지털스토리텔링연계전공을 운영하고 있다. 반드시 전공 영역별로 학점을 이수해야 하며 졸업 시 2개 이상의 학위를 취득할 수 있다. 신청은 2학년 1학기부터 가능하며 연계전공 선발인원 범위 내에서 성적순으로 선발한다. (매년 5월, 11월 학사공지)

• 전부(과)

최초 입학한 학부 또는 학과가 개인의 적성에 맞지 않을 경우 학생 개인의 적성,

흥미, 소질에 맞는 교육을 받게 하기 위하여 전부(과)제도를 시행하고 있다. 소정의 기간 내에 신청할 수 있으며 1학년 2학기 재학생(2개 학기 수료학점 이수예정자)부터 재학 중 1회에 한하여 선발인원범위내에서 총 평점평균 우수자 순으로 선발한다. (고사를 실시할 수 있음). 단, 정원의 입학자 및 체육특기자, 편·재입학자의 전부(과)는 불허한다. (매년 5월, 11월 학사공지)

• 전공변경

학부에서 제1전공 배정 후 진로 변경을 원하는 학생을 위하여 2개 이상의 전공을 가진 학(부)에서 전공배정을 받은 학생(2학년 2학기 이수예정자)에 한하여 동일학부 내의 다른전공으로 소속을 변경할 수 있는 전공변경 제도를 시행하고 있다. 동일학(부)과 내에서만 가능하다.(매년 5월, 11월 학사공지).

• 조기졸업 제도

재학 중 성적이 우수하여 6학기 또는 7학기 말까지 소정의 전 교과과정을 모두 이수하고 총 성적 평점평균이 4.0 이상 이어야 함이상인 학생이 신청 가능하며, 졸업 시까지 모든 졸업 요건을 갖추었을 경우 6학기 또는 7학기 이수 후 졸업할 수 있는 제도이다. 징계처분을 받은 학생은 조기졸업 대상자로서의 자격을 상실하며, 신청자가 졸업요건을 갖추지 못하여 졸업이 불가할 경우 8학기까지 정상적인 수강 및 등록을 필하여야한다.

• 외국어졸업인증 제도

재학생 영어능력 향상을 위하여 본 대학교에서는 외부 전문기관의 영어 학습프로그램(TOEIC)을 도입하여 운영하고 있으며 본 대학교에서 정한 일정 수준 이상의 영어능력을 갖추지 못할 경우 졸업을 유보하는 졸업인증 제도를 시행하고 있다.

• 학·석사 연계교육과정

재학 중 성적이 우수한 학생은 학사 학위 과정과 대학원의 석사 학위 과정을 상호 연계하는 5년제 학·석사 연계과정을 이수할 수 있다. 학사과정 4,5,6학기를 수료하고 총 평점평균이 3.5이상이어야 지원이 가능하다. 졸업 요건으로는 7~8학기 말까지 소정의 전 교육과정을 모두 이수하고 대학원 진입시 학부 총 평점평균이 3.5이상이어야 한다.

• 사이버교육 시행

e-Learning 학습체제 구축에 따라 일부 과목의 경우 사이버교육을 시행하고 있다. 본 대학교의 사이버교육은 교육의 특성에 따라 100% on-line 강의와 off-line 강의를 병행하는 B-Learning으로 구성되어 있다.

• 첨단강의실 및 e-campus활용

정보통신 산업의 발달로 디지털 교육매체를 활용한 강의가 증대됨에 따라 최첨단 시설을 갖춘 강의실에서 첨단기자재를 활용한 강의를 시행중이며, 서울·천안캠퍼스 모두 e-campus를 구축하여 캠퍼스 내 유무선 인터넷 사용은 물론 이를 통한 교육지원, 학사정보조회, 증명서발급, 웹메일 확인 등 구성원 모두가 시간과 장소에 제약 없이 다양한 활용을 하고 있다.

장학제도

본교는 학업성적이 우수하고 학비조달이 어려운 학생들에게 면학의 길을 열어주기 위하여 다양한 종류의 장학제도를 운영하고 있다. 또한 장학단체, 외부기업, 독지가들로부터 장학금을 적극 유치하여 보다 많은 학생들이 장학금 혜택을 받을 수 있도록 최선을 다하고 있다.

교외 장학금

미래로장학금(기초생활 수급자)	세계로장학금(지방대학 인문계열)	국가지원 근로장학금
대학에 진학한 기초생활수급자 가정의 자녀들이 경제적 이유로 중도에 학업을 포기하는 것을 방지하며 저소득층의 교육비 부담을 경감함으로써 고등교육 기회의 형평성을 보장하기 위하여 국가에서 기초생활수급자 본인에게 지급하는 장학금	지방대학 인문계 우수 학생에게 장학금을 지원하여 지방의 교육 여건 개선 및 향후 지역발전을 선도할 핵심리더를 양성하기 위하여 국가에서 지급하는 장학금	대학생의 안정적 학교생활 지원과 재학 중 전공 관련 및 다양한 직업 세계체험의 기회를 통한 현장적응력 및 취업능력 제고를 위하여, 정부와 공동으로 운영하는 국가근로 장학사업으로서 다음에 해당하는 자에 한하여 신청 가능함

교내 장학금 (신입생)

장학금명	장학금액	지급기간	선발기준 및 지급조건
입학성적 우수	수시A 등록금 전액 (입학금 포함)	1학기	본교 천안 캠퍼스 수시모집 모집 단위별 전형 총점이 모집인원의 5% 이내인 최초 합격자
	수시B 등록금의 50% (입학금 포함)	1학기	본교 천안 캠퍼스 수시모집 모집 단위별 전형 총점이 모집인원의 10% 이내인 최초 합격자
	수시C 1,000,000	1학기	본교 천안 캠퍼스 수시모집 모집 단위별 전형 총점이 모집인원의 20% 이내인 최초 합격자
상명사랑	전체수석 등록금 전액 (입학금 포함)	8학기	본교 천안 캠퍼스 정시모집 합격자 (정원의 제외) 중 전형 총점이 최고인 최초 합격자
	단과대학 수석 등록금 전액 (입학금 포함)	4학기	본교 천안 캠퍼스 정시모집 합격자 (정원의 제외) 중 전형 총점이 단과대학별 최고인 최초 합격자
	학과수석 등록금 전액 (입학금 포함)	1학기	본교 천안 캠퍼스 정시모집 합격자 (정원의 제외) 중 전형총점이 학과별 최고인 최초 합격자
수능우수	A 등록금 전액 (입학금 포함)	8학기	본교 천안 캠퍼스 정시모집 합격자 (정원의 제외) 중 모집단위별 수능반영 영역에서 각 2등급 이내인 최초합격자
	B 등록금 전액 (입학금 포함)	4학기	본교 천안 캠퍼스 정시모집 합격자 (정원의 제외) 중 모집단위별 수능반영 영역에서 평균 2등급 이내인 최초합격자
	C 등록금 전액 (입학금 포함)	1학기	본교 천안 캠퍼스 정시모집 합격자 (정원의 제외) 중 인문·예체능: 국어 2등급 이내인자 중 본교 반영 3개영역 평균 3등급 이내인 최초합격자

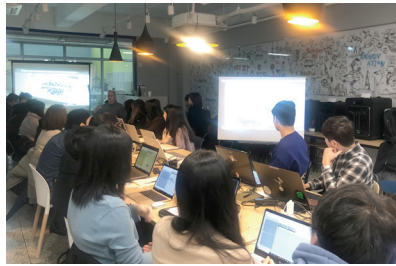
교내 장학금 (재학생)

장학금명	장학금액	지급기간	선발기준 및 지급조건
학과·전공수석	등록금 전액	1학기	해당학기 학년별 학과·전공 수석자
학과·전공차석	등록금의 70%	1학기	해당학기 학년별 학과·전공 차석자
향상	80만원	1학기	직전학기 성적보다 평균평점 1.5이상 향상된 자
다전공우수	등록금의 50%	1학기	다전공이수자 중 상위 10% 이내인 자
면학A(성적우수)	등록금의 40%	1학기	학업성적이 양호한 자
면학B(저소득층)	등록금의 40%	1학기	학업성적이 양호하고 경제사정이 곤란한 자
디딤돌	일정금액	1학기	품행이 방정하고 경제사정이 어려운 학생 중 지원 자격 충족한 자
근로	110만원	1학기	교내 행정부서 및 기관, 학과사무실 등에서 근로를 하는 자
리더십	일정금액	1학기	학생자치기구 또는 부속기관 등에서 활동하는 자 중 그 자격이 인정된 자
체육특기	등록금 전액	8학기	체육특기자 전형으로 입학한 자 중 해당 부서장이 추천한자
국가보훈/복한 이탈 주민	국고50% /교비50%	8학기	교육보호대상자 및 국가유공자녀, 독립유공손자녀
형제·자매	80만원	재학기간	본 대학교 학부에 재적중인 형제, 자매 학생중 재학생 모두 지급하며, 대학원생이 있는 경우에는 반드시 동시 재학 학부생
복지	등록금 전액	8학기	학교법인 상명학원이 임용한 본 대학교 임직원의 직계가족
공로	일정금액	1학기	국가, 사회 및 학교발전에 기여한 공로가 있다고 인정되는 자에게 총장의 재가를 받아 지급한다.
나눔(기초)	등록금의 40%	1학기	국민기초생활수급자인 재학생
나눔(장애)	80만원	8학기	본인 장애등급 6급 이하 판정을 받은 경우 또는 부모·형제·자매 중 1인이 장애등급 3급 이하 판정을 받은 자
사회봉사	80만원	1학기	직전학기(학기 및 방학중)순수사회봉사단체에서 50시간 이상 봉사활동을 하고 그 실적을 증명할수 있는 자
동문자녀	등록금의 50%	1학기	부 또는 모 중 1인이 본교 학부를 졸업한 자
해외봉사	일정금액	1학기	교내·외 해외봉사단에 선발되어 해외봉사에 참여하는 자
글로벌	일정금액	1학기	대학에서 시행하는 해외 탐방 프로그램에 선발된 자
다자녀	80만원	8학기	본교 재학 중인 셋째이상 지급
다문화	80만원	8학기	결혼이민자 또는 귀화허가를 받은 자와 대한민국 국적자 가족

대외협력처는 상명대학교 교육의 세계화와 국제경쟁력 강화를 위해 해외 유명대학과 학술교류협정을 체결하여 교환학생 교류, 어학연수 및 문화연수단 교류, 학점교류 등 다양한 국제화 프로그램을 활발하게 운영하고 있다. 현재 미국, 영국, 캐나다, 일본, 중국 등 30여개 국가의 150여개 대학과 학술교류협정을 체결하고 있다. 국가별 대학으로는 미국의 Towson University, SVA, UCM, Murray State University, 영국의 University of East Anglia, Northumbria University, 캐나다의 Vancouver Island University, 일본의 Prefectural University of Kumamoto, Utsunomiya University, 중국의 Donghua University, Shaoxing University, Hebei University of Science and Technology, Jilin University, Beijing Language and Culture University, Northeast Normal University, 싱가포르의 LaSalle College 등이 있다.

• 교환학생 프로그램

1982년 미국 College of Mount St. Joseph에 학생을 파견한 것을 시작으로 매년 30명 정도의 학생들이 교환학생 프로그램에 참여하고 있다. 교환학생 프로그램은 우리대학의 학부 및 대학원 재학중에 우리대학과 교환학생 프로그램을 시행중인 자매대학에서 6개월에서 1년간 수학하고, 현지에서 취득한 학점을 우리대학 학점으로 인정해 주는 프로그램으로, 우리대학에 등록금을 납부하고 현지에서는 등록금이 면제된다. 현재 미국, 일본, 중국 및 러시아 지역을 위주로 활발한 교환프로그램을 시행하고 있으며 그 외 지역에 대학과도 교류를 확대하고 있다.



28

• 복수학위 프로그램

복수학위 프로그램에 참여할 경우 본 교에서 2년, 그리고 자매교에서 일정기간을 수학하게 되며 두 대학에서 동시에 학위증을 받게되어 학생들의 해외 유학으로 인한 재정 부담을 줄일 수 있고 해외 유학에 대한 선택의 폭을 넓혀줄 수 있다. 현재 미국 SVA(School of Visual Arts), 영국 Northumbria University 및 중국의 대련외국어대학, 산둥대학, 동북사범대학, 하북과기대학과 복수학위 프로그램을 시행중이며 향후 확대 발전시켜 나갈 계획이다.

28, 29

2020 국제디자인융합워크숍,
(패러메트릭디자인)
Sangmyung University, Seoul,
South Korea +
Christopher C. Gibbs College
of Architecture University of
Oklahoma

• 어학(교육)연수 프로그램

매년 여름방학과 겨울방학을 이용하여 미국, 캐나다, 호주, 일본 및 중국에 소재하고 있는 우리대학



29

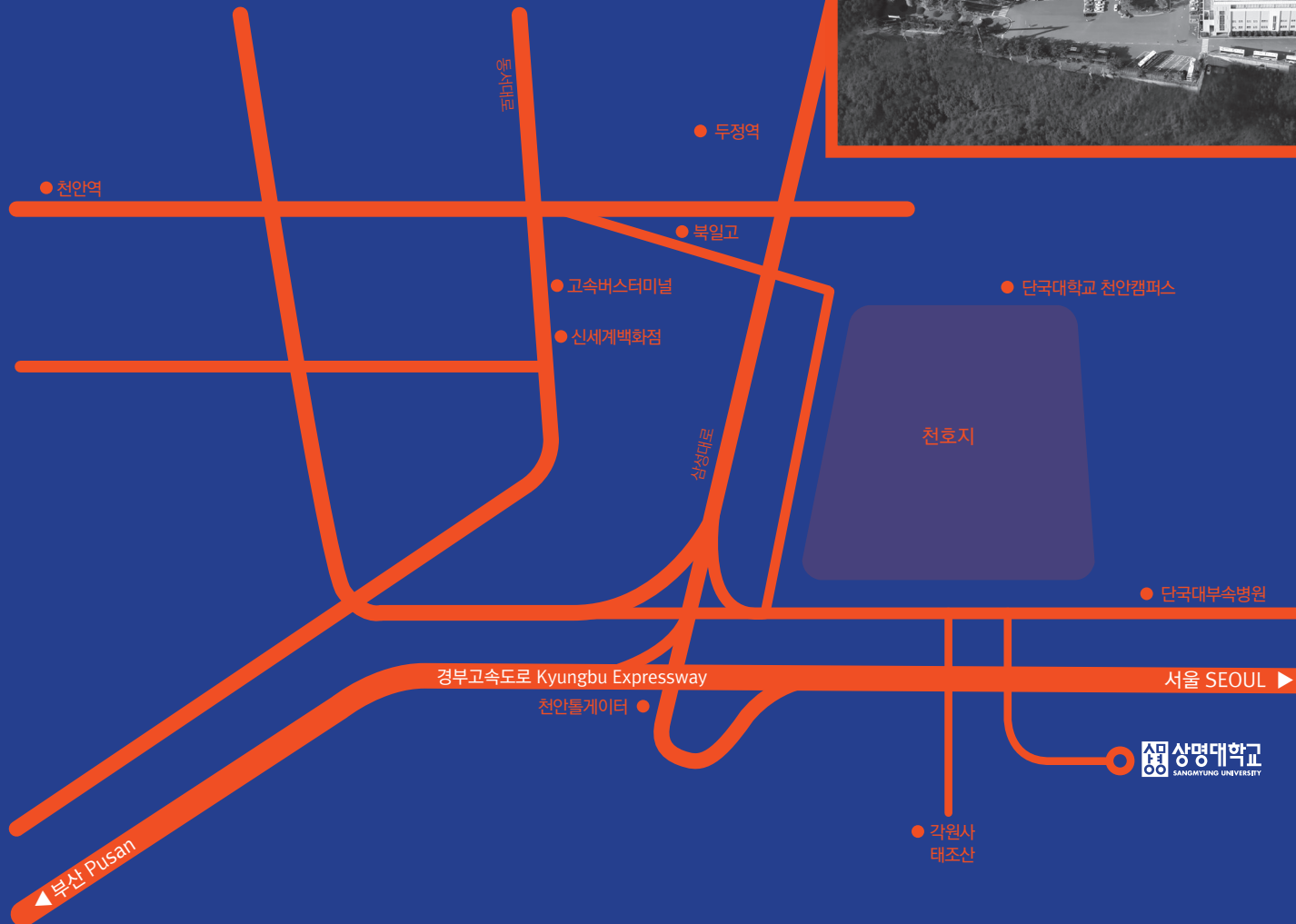
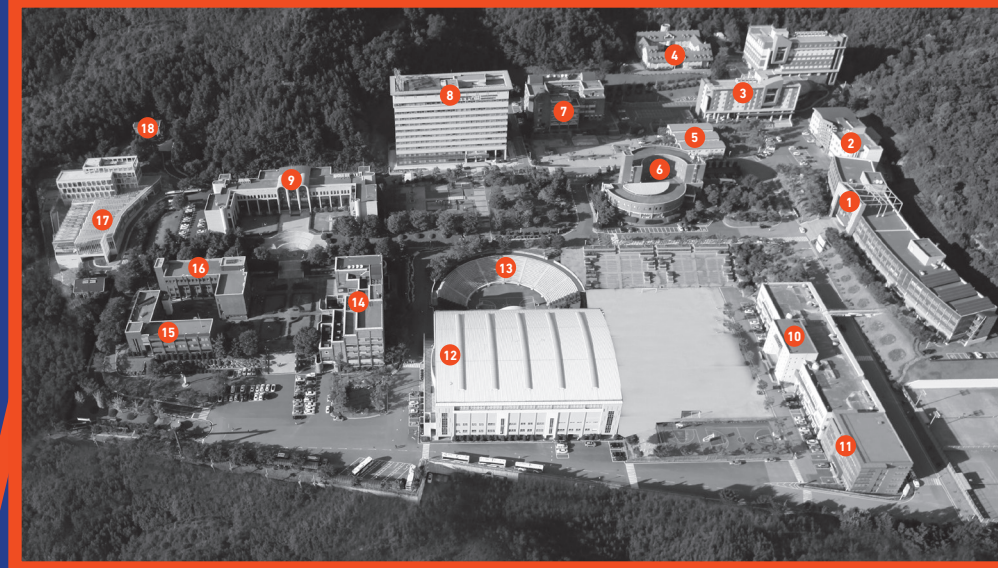
의 자매대학에 어학 및 교육 연수단을 파견하여, 현지에서 어학학습 및 다양한 문화체험을 실시하고 있다. 어학연수에 참여하는 학생들에게는 학교에서 일정금액의 보조금을 지급하고 있으며 어학연수 후 취득한 학점을 인정해 주고 있다.

• 장학 교환학생 프로그램

장학 교환학생은 해외 자매대학에 학비를 납부하고 6개월에서 1년간 수학하는 프로그램으로 현지에서 취득한 학점을 우리대학 학점으로 인정받게 된다. 현지 자매대학에 학비를 납부한다는 점이 정규 교환학생 프로그램과 상이하지만, 파견 중 납부해야 하는 본교 등록금의 대부분이 장학금으로 지급되어 재정적 부담은 경감된다.

디자인대학관안내

천안고속버스 터미널에서는 10분, 천안역에서는 20분 거리에 위치해 있으며, 천안고속버스 터미널, 역 건너편 시내버스 13,14,20,70,121,201번을 타시면 우리 대학에 도착하실 수 있습니다. 두정역에서는 우리대학의 셔틀버스를 이용해 10분이면 도착할 수 있습니다.



- | | |
|------------|--------------|
| 1 디자인대학 | 10 상명스포츠클럽센터 |
| 2 종합실기관1 | 11 학우관/산학협력관 |
| 3 민자기숙사 | 12 계당관 |
| 4 기숙사(청록제) | 13 노천극장 |
| 5 종합실기관2 | 14 학생정보관 |
| 6 학생회관 | 15 청록관 |
| 7 송백관 | 16 상록관 |
| 8 한누리관 | 17 식물과학관 |
| 9 본관 | 18 생활관 |



디자인대학관안내



• 디자인놀이터 D101

최대수용인원 약 80명~100명 projector, screen,
전자교탁, 화이트 칠판, 충전 outlet
1학년 design studio 30명 놀수있음. 대학, 학부
및 전공 특강, 세미나, 소규모 심포지엄, 워크샵,
음악회, 축구/야구보기 100명 놀 수 있음

• 디자인모임터 D109

디자인대학학생, 대학원생
소규모 팀플레이 공부방
디자인대학 소규모 강의실,
디자인대학 워크샵



• 평작스튜디오 D121a

일반인 및 디자인대학 학생
누구나 장비 및 공간이용(유료)
운영시간(화~금 10:00~19:00,
토 10:00~17:00 공휴일 휴무)
srmaker.creatorlink.net



• 디자인고교장 D102

최대수용인원 약 12명~15명 projector, screen,
소규모 강의, 특강, 세미나, 디자인 학생회 회의,
디자인학부 학생회 회의, 각 전공 학회 회의,
동아리 회의 등 각종 학생 회의와
디자인대학 교수 소회의



• 디자인스토밍 D104, 105

최대수용인원 약 12명~15명
projector, screen,
전자교탁, 화이트 칠판,
대학원 중규모 강의실, 세미나실,
대학원 논문 공개발표,
디자인대학 전체교수 회의



공간 예약방법

	우선순위	행사	시간	비고
디자인놀이터(D101)	1	디자인대학 전공수업	개강전 결정(D101해당)	
디자인 고교장(D102)	2	디자인대학 행사) 전공행사	(전일) 17시 00분	각 공간 앞에 마련된 예약 판에 예약
디자인스토밍(D104,105)	3	학생회 행사) 전공별 학회 행사	(전일) 17시 30분	
디자인모임터(D109)	4	동아리 행사) 디자인대학생 행사(팀작업 등)	(전일) 18시 30분	





