

2026학년도 2학기 강의계획서

교과목	교과목명	일상속디자인싱킹		이수구분	교양선택	2/이론:1,실기:1						
	Ddesign Thinking											
	학부(과)	디자인융합학부 시각디자인전공		학년	1							
담당교수	소속	디자인융합학부		연구실	예술관 2115호							
	성명	김수환		homepage		053-589-7604						
				E-Mail	shkim2115@kmcu.	010-5164-****						
교과목개요	일상 생활에서 쉽게 접할 수 있는 다양한 디자인 요소들을 탐구하고 이해하기 위한 목적으로 디자인이 우리 일상에 어떻게 영향을 미치는지, 디자인의 원리와 실천이 실생활에서 어떻게 구현되는지를 학습하기 위한 교과목입니다. 또한, 이를 통해 디자인 아이디어의 발상과 우리의 행동과 사고방식에 미치는 영향을 탐구하고 비판적 사고로 접근함으로써 그 과정에서 디자인의 윤리적 고려와 사회적 영향을 평가하는 능력을 배양하고 더 나아가 시활용 방법과 3D 모델링을 통해 3D 프린터 활용 방법에 대해 학습합니다.											
교과목 학습목표	(지식) 일상속의 디자인 예시를 통해 디자인 아이디어 발상법을 학습한다 (기술) 3D모델링, 스캐닝, 프린팅의 전반적인 3D활용 기술을 학습한다 (태도) 4차산업혁명의 중심인 시활용 기술을 디자이너의 관점에서 이해하고 사회적 책임에 대해 학습한다											
성취수준	※ 수행정도(성취수준 3수준 이상을 목표로 함) 5. 해당 지식과 기술을 확실하게 습득하여 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결력을 토대로 주도적으로 완벽한 작업을 수행할 수 있다. 4. 해당 지식과 기술을 습득하여 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결력을 토대로 작업을 수행할 수 있다. 3. 해당 지식과 기술을 대부분 습득하여 직무수행에 필요한 지식과 기술을 가지고 대부분의 작업을 수행할 수 있다.											
NCS 연관성	직무명											
	능력단위											
교수 학습방법	강의법	문답법	실습	토론	액션러닝	협동학습	프로젝트	문제중심학습	문제기반학습	플립드러닝	시뮬레이션	기타
	☒	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
평가방법 및 평가기준	평가요소(100%)		평가방법		문제유형 및 평가기준							
	중간시험	0	선택형									
	기말시험	30	선택형		객관식, 주관식, OX							
	과제	30	선택		수업내용 중 주제 선정 후 온라인 과제 접수							
	출석	40	선택		결석 시수 1회당 1점씩 감점, 지각 3회는 결석 1회로 간주							
	기타		선택									
활용기자재	TV 디지털카메라 686PC 3D프린터 UV프린터 레이저마킹기, 디지털카메라, 686PC											
시험실시 (중간,기말)	중간시험				<시험기간내 시험실시유무>			기말시험	Y			
참고사이트												
교재구분	서명			저자			출판사		출판년	도서관소장	진행여부	

※ 장애학생지도 안내 : 지도교수 지도하에 우선 수강신청 가능, 장애학생 지정좌석 및 앞좌석 배치 가능, 학습보조도움(노트필기, 강의속기, 대독 등) 수업참관 요청시 허용, (중간,기말고사)시험 시, 감독관 지도하에 시험시간 연장 가능

주별 강의계획

주	주제	주요수업내용	참고사항(기자재 활용방안)	파일
1주	싱상해? 상상해?	- 생활속의 굿 아이디어 - 남과 다름으로 자기다움 - 육안, 뇌안, 심안, 영안으로 상상하기	디지털카메라, UV프린터, 레이저마킹기, 3D프린터, TV	일상속디자인성경
2주	고물에서 보물되는 생각	- 본질에 가치 입히기 - 철학으로 만나는 융합적 사고 - 모으면 달라진다! 모이면 바뀐다! - 이성이니? 감성이니?	TV, 디지털카메라	일상속디자인성경
3주	시간성, 공간성 짝짓기	- 시시각각 변하는 나의 생각 - 시간, 공간, 상황 타고 떠나는 아이디어의 세계! - 내 삶 속에 역사 디자인하기 - 넋지, 상상 실천	TV, 디지털카메라	일상속디자인성경
4주	디자인이란 무엇인가?	- 디자인이 무엇인지 말할 수 있다 - 산업혁명과 디자인의 관계에 대해 이해할 수 있다	LMSTV, 디지털카메라	일상속디자인성경
5주	디자인과 삶 디자인의 예술적 표현	- 생활 속에 담겨 있는 디자인에 대해 이해할 수 있다 - 디자인의 예술적 표현에 대해 이해할 수 있다.	TV, 디지털카메라	일상속디자인성경
6주	인간공학과 디자인 디자인이 가져야 할 사회적 책임	- 인간공학이 무엇인지 이해할 수 있다 - 디자인이 가져야 할 사회적 책임에 대해 이해한다	TV, 디지털카메라	일상속디자인성경
7주	AI와 함께라면 나도 디자이너 AI를 활용한 캐릭터 디자인	- 생성형 AI 소개와 디자인 프로세스의 변화 - AI 디자인 나도 할 수 있다 - ChatGPT로 일관성 있는 캐릭터 디자인 만들기	TV, 디지털카메라, 686 PC	일상속디자인성경
8주	AI를 활용한 인테리어 디자인	- Vizcom을 활용한 인테리어 디자인 스케치 & 렌더링 - PromeAI를 활용한 인테리어 디자인 아이디어이션	TV, 디지털카메라, 686 PC	일상속디자인성경
9주	AI를 활용한 일상 속 제품디자인 1	- Vizcom을 활용한 제품 디자인 스케치 & 렌더링 - Vizcom을 활용한 디자인 폴리곤 3D모델링 & 렌더링 - Vizcom을 활용한 나만의 스니커즈 디자인 - Vizcom을 활용한 CMF Variation	TV, 디지털카메라, 686 PC	일상속디자인성경
10주	AI를 활용한 다양한 디자인 발상 생성형 AI 이미지로 영상 만들기	- Midjourney, Vizcom을 활용한 디자인 발상과 아이디어 전개 - 이미지로 AI 애니메이션 영상 만들기	TV, 디지털카메라, 686 PC	일상속디자인성경
11주	3D MAX 활용하기	- 3D MAX를 활용하여 모델링하기 : 모델링기초 및 3D 프린터용 파일 작성 - 3차원 모델링_반지와 스마트폰 거치대 만들기 : Adobe Illustrator로 반지모양 그리기	TV, 디지털카메라, 686 PC	일상속디자인성경
12주	3D 프린터 개념과 사용방법	- stl파일 저장 및 G코드생성 - 3D프린터 사용법1,2	TV, 디지털카메라, 686 PC, 3D프린터	일상속디자인성경
13주	3D프린팅_Mock-up 제작 및 후가공	- 반지와 스마트폰 거치대 출력하기 - 서포터 및 잔흔 제거 - 퍼티 작업 - 사포작업	TV, 디지털카메라, 686 PC, 3D프린터, UV프린터, 레이저마킹기	일상속디자인성경
14주	프로토타입 완성_도색 및 로고 인쇄	- 프라이머/서페이서(하도) - 도색(상도) - 마감코팅(클리어) - 레이저마킹	TV, 디지털카메라, 686 PC, 3D프린터, UV프린터, 레이저마킹기	일상속디자인성경
15주	기말고사	기말고사	대면평가	

주별 강의계획

주	주 제	주요수업내용	참고사항(기자재 활용방안)	파 일
16주				