

아트앤디자인테크놀로지대학

융합디자인학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요연혁	비고
1978	문리과학대에 응용미술과 신설인가	
1979	문리과학대에 응용미술과 개설	
1993	일반대학원 석사과정에 미술학과 산업미술 전공 신설	
1997	인문과학연구소 개설(조형예술연구부 설치)	
1998	응용미술과 입학정원 40명에서 60명으로 증원	
1999	회화과와 학부를 구성하여 미술·조형디자인학부로 개편 응용미술과를 공예·디자인전공으로 명칭변경	
2000	미술·조형디자인학부를 조형예술학부로 학부명칭변경 공예·디자인전공을 디자인전공으로 전공명칭변경	
2002	미술대학을 목표로 대학자체정원 조정에 따라 이부대학에 40명 정원의 디지털·문화이벤트전공 신설	
2004	미술대학으로 승격 디자인전공을 디자인학과로 명칭변경 디지털·문화이벤트전공을 디자인학과 야간으로 개편	
2007	미술대학에 예술문화학과 신설인가	
2006	야간디자인학과, 디자인학과 주간으로 개편	
2016	디자인학과와 예술문화학과가 디자인예술문화전공으로 통합	학과통합 신설
2017	디자인예술문화전공이 융합디자인전공으로 명칭변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
이병훈	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인
박동교	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형 캡스톤디자인
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	시각캡스톤디자인, 편집디자인, 광고캡스톤디자인
오성진	서울대	숭실대	연세대 박사수료	경영학석사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 디자인창업
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	기초가구디자인, 가구조형과구조, 생활가구캡스톤디자인
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	문화예술교육현장의이해와실습, 미술교수학습방법캡스톤디자인, 문화예술교육연구
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	인테리어디자인Ⅰ, 인테리어디자인Ⅱ, 인테리어캡스톤디자인
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	기초도자, 제품도자, 물레조형캡스톤디 자인
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	시각캡스톤디자인, 편집디자인, 광고캡스톤디자인
유경아	홍익대	홍익대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일패턴디자인, 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
배성희	충남대	한남대	한남대 박사수료	미술학석사	시각디자인	기초드로잉, 평면조형
이윤주	한남대	홍익대		미술학석사	산업공예	기초조형, 입체조형
황경찬	서울과학기술 대	홍익대	홍익대	미술학박사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 디자인창업

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실(12)	가구제작실	1	.냉·난방, 대패기, 집진기	440101
	스프레이실	1	냉·난방, 에어콤프레샤, 집진기, 원형샌더, 샌더(소)	440201
	모형제작실	1	냉·난방, 압막	70401
	가구설기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	70406
	칠설기실1	1	냉·난방, 압막	70403
	칠설기실2	1	냉·난방, 압막	70402
	컴퓨터설기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70412
	컴퓨터설기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70413

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	컴퓨터실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70424
	제품실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70422
	제품실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70423
	섬유실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70415
	인테리어실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70416
	도자성형실	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터 전기가마,	440102
	석고제형실	1	냉·난방	440103
	가마실	1	냉·난방 전기가마	440202
	1학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70320
	1학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70321
	1학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70322
	2학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70305
	2학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70308
	대학원실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린	70304A
	시각·커뮤니 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70301
	시각·커뮤니 실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70302
	시각·커뮤니 실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70303
	예술문화 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70306
	예술문화 실기실2	1	냉·난방, 스크린, LCD 프로젝터	70307

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계[디자인]

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.		
↓			
대 학 교육목적	진리·자유·봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.		
↓			
대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
↓			
학과(전공) 교육목적	지역의 산업·문화·교육을 선도하는 지역맞춤형 인재양성	다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합교육을 통해 독창적인 문제해결능력을 갖춘 융합형 인재 양성	실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재
↓			
학과(전공) 교육목표	내실 있는 기초디자인 교육을 통해 어떤 매체를 적용하더라도 응용이 가능한 기본적인 디자인능력 함양.	디자인 분야에 있어서 다양한 매체를 경험하고 이것을 융합하여 새로운 영역을 개척할 수 있는 토대 마련.	공학, 경영, 인문학적 지식을 함양하여 실무프로세스에서 통합적으로 운용할 수 있는 능력 배양.
	인간, 문화, 환경, 테크놀로지에 이르는 다양한 주제 중심으로 문제해결능력 함양.	실무에서 사용하고 있는 다양한 디지털 도구들의 활용 능력 확장.	지역의 문화와 산업을 이해하고 선도할 수 있는 기회를 제공.

2.4 융합디자인학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉡)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학 강 실
1	1	24103기초드로잉	212			11180디자인론	220
		24104기초조형	212				
		24105컴퓨터그래픽 I	212				
	2	24106평면조형	212			24109컴퓨터그래픽 II	212
		24107입체조형	212				
		24108색채학	212				
2	1					23942기초제품디자인	212
						23953기초가구디자인	212
						24701인테리어디자인 I	212
						24025그래픽디자인	212
						23987편집디자인	212
						24026문화예술교육현장의이해와실습	212
						24029칠예기초조형	212
						23933기초도자	212
						23929텍스타일패턴디자인	212
						24702디지털드로잉 I	212
	2					24703제품디자인	212
						24030가구조형과구조	212
						24704인테리어디자인 II	212
						24705브랜드디자인	212
						23948포장디자인	212
						24045문화예술교육연구	212
						24040칠예기법연구	212
						24043제품도자	212
						24042텍스타일디자인	212
						24706디지털드로잉 II	212
				24707디자인교과논리및논술	220		
3	1					24708창업제품캡스톤디자인	212
						24203생활가구캡스톤디자인	212
						24709인테리어캡스톤디자인	212
						24710시각캡스톤디자인	212
						24204광고캡스톤디자인	212
						24210미술교수학습방법캡스톤디자인	212
						24207칠예조형캡스톤디자인	212

학 년	기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉡)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학 강 실
						24209몰레조형캡스톤디자인 24217텍스타일캡스톤디자인 24047디지털모델링 I 23727디자인교과교육론 24711소설서비스디자인 23931영상디자인	212 212 212 330 322 212
	2					24712문화기반캡스톤디자인 23992디지털모델링 II 24713디자인교과교육연구및지도법 24714유니버설디자인 24715지속가능한디자인 24724산업기반캡스톤디자인 24725콘텐츠기반캡스톤디자인	322 212 330 212 212 322 322
4	1			24057산업기반융합디자인 I 24233콘텐츠기반융합디자인 I 24716문화기반융합디자인 I	322 322 322	23999창의적공학설계 24717공공디자인 24718인터랙티브디자인	212 212 212
	2					24719산업기반융합디자인 II 24720콘텐츠기반융합디자인 II 24721문화기반융합디자인 II 24722디자인창업 24723디자인과지식재산	212 212 212 212 212
학점 계		학점(12) - 강의(6) - 실험(12)		학점(9) - 강의(6) - 실험(6)		학점(108) - 강의(61) - 실험(94)	

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황

1. 교직이수기준

구분		주전공	다전공	
항목	입학 년도		1전공	2전공
전공 이수 학점	2018 ~	60학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이 상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함	50학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목)이상 포함	50학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목)이상 포함

교직이수학점	22학점(11과목) -교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	22학점(11과목) -교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	면제
교육실습 (학교현장실습, 교육봉사활동)	필히 이수	주전공(1전공) 과목으로 한번만 실시하며, 다전공(2전공)의 교육실습은 면제함. 단, 교과외 특성상 부득이한 경우 다전공으로 실시 가능.	
기본이수영역	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상
자격증 발급기준	-사범대학과, 교직일반학과 모두 전공 평균성적75점 이상, 교직 평균성적 80점 이상 -식품영양학과: 영양사면허증 취득후 교원자격증발급 교부 -외국어관련학과(영문,일본,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함 -교직 적·인성검사 적격판정 2회 -응급처치및심폐소생술 실습 2회 -폭력예방교육 I, II, III (3개) 이수 -한남 예비교사 역량 향상 프로그램 이수		
♣ 사범대학은 입학년도를 기준으로 2018학년도 입학자부터 적용하고, 교직과정 일반학과는 2019학년도에 교직이수자로 선발된 학생부터 적용(선발년도 기준으로 적용) ♣ 전공학점 이수 시 사서교사(2급), 영양교사(2급) 취득 학과는 교과교육영역 8학점(3과목) 면제 ♣ 2011학년도 입학자부터 교과교육영역 과목 중'기타교과교육과목'을 추가 지정한 학과는'기타교과교육과목'도 반드시 이수해야 함 ♣ 기본이수과목이 전공과목으로 지정되어 있으면 전공학점에 포함되고, 교양과목으로 지정되어 있으면 전공과 별도로 이수해야 함. ♣ 기본이수과목 중'00교과교육론'에 해당하는 과목을 교과교육영역으로 이수하는 경우 중복하여 인정할 수 있으나, 전체 전공학점에는 중복하여 합산할 수 없음			

2. 교직 기본이수과목표 (2016학년도 입학자 기준) __디자인예술문화전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2016	디자인·공예	디자인·공예교육론	디자인·공예교과교육론	3		
			기초소묘	기초소묘	3		
			기초조형	기초조형	2		
			색채학	색채학	3		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			시각디자인	기초시각디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인 I	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			도자공예	기초도자	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	1	택1	
				컴퓨터그래픽 II	1		
			합계	15과목	31학 점		

3. 교직 기본이수과목표 (2017학년도 입학자 기준) __융합디자인전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2017	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3	필수	(1)필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초소묘	3	필수	
			색채학	색채학	3	필수	
			(2) 조형	기초조형	3		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	1	택1	
				컴퓨터그래픽 II	1		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인 I	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			시각디자인	시각디자인	2		
			합계	14과목	30		

4. 교직 기본이수과목표 (2017학년도 입학자 기준) __
융합디자인전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2019	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1)필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초드로잉	2		
			색채학	색채학	2		
			(2) 조형	기초조형	2		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	2	택1	
				컴퓨터그래픽 II	2		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 I	2	택1	
				인테리어디자인 II	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구조형과구조	2		
			공공디자인	공공디자인	2		
			합계	14과목	31		

5. 교직 기본이수과목표 (2019학년도 입학자 기준) __
융합디자인학과 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2019	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1)필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초드로잉	2		
			색채학	색채학	2		
			(2) 조형	기초조형	2		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	2	택1	
				컴퓨터그래픽 II	2		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 I	2	택1	
				인테리어디자인 II	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구조형과구조	2		
			공공디자인	공공디자인	2		
			합계	14과목	31		

교과목개요

기초드로잉

2-1-2

Basic Drawing

수업을 통해 기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있다. 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 윤곽선의 강조, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 자신만의 표현도구로 활용할 수 있도록 한다.

컴퓨터그래픽 I

2-1-2

Computer Graphic I

컴퓨터로 제작하는 그래픽환경을 이해시키기 위하여 컴퓨터그래픽 전반에 관한 개념, 특성을 이해하고 디자인 과정에서 컴퓨터를 도구로 이용하여 자신의 아이디어를 효율적으로 제시할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 이를 위해 컴퓨터그래픽의 전반적인 소프트웨어들에 관한 일반론을 이해하고 2D(평면) 프로그램을 중심으로 다양한 표현기법을 익힌다.

컴퓨터그래픽 II

2-1-2

Computer Graphic II

컴퓨터그래픽 I 과정에 관한 이해를 바탕으로 한 전문화, 심화과정으로 교육된다. 디자인, 제작능력을 갖추 수 있도록 하며 실제 현장실습작업에 적응능력도 기르도록 한다.

색채학

2-1-2

Practice of Color

색채의 속성, 기능, 그리고 기본적인 색채이론, 체계적인 색채연구과정을 통하여 디자인에 색채를 효율적으로 활용할 수 있도록 색채의 심리적, 문화적, 환경적 문제, 색채의 의미, 색채와 환경에 관한 연구와 다양한 내용의 색채표현 실기연습을 한다.

색채에 관한 이론적 접근과 실제 작품의 색채계획, 분석을 통해 창의적인 색채 제안능력을 함양한다.

디자인론

2-2-0

Theories of Design

디자인전반에 걸쳐 이해를 도모하는 이론적 탐구와 실제 디자인 전개와 작업과정에서 뚜렷한 개념정리와 이론적 기반을 바탕으로 디자인에 대한 넓은 통찰력을 갖도록 한다. 이는 디자인의 의미, 디자인의 영역, 디자인의 예술, 디자인의 역사 등과 디자인과 환경, 디자인방법론 등을 익히고 디자인에 대한 해석과 비평 등을 통해서 이론적으로 체계화 하도록 한다.

기초조형

2-1-2

Basic Formative Art

조형예술에 대한 본질과 특성을 이론적으로 이해 하도록 하기 위해 미적 체험, 미적 대상과 범주, 미적가치 등 조형예술의 미학적 접근과 조형예술의 역사적 과정에 대한 해석과 비평을 통해 명확한 이해를 돕는다. 이로써 우리의 삶과 예술, 그리고 세계에 대한 보다 넓은 이해와 깊은 통찰력을 함양시킬 수 있으며 조형예술에 대한 본질적 이해와 더불어 현대예술의 흐름도 파악하여 실제적 작업과 연계하여 예술적 표현의 가능성을 확장할 수 있도록 한다.

평면조형

2-1-2

Two-Dimensional Composition

2차원적인 평면을 통해 지각되어지는 미적 효과를 창조적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다. 점, 선, 면, 입체, 질감, 색채 등의 조형적 요소를 통일, 변화, 조화, 균형, 율동, 강조, 비례 등의 조형원리 속에서 독창적으로 표현할 수 있도록 조형대상물에 대한 다시각적이고 논리적인 해석력을 기른다. 또한 표현재료나 실기용구 등의 효율적 사용법을 익히고, 조형요소들에 관한 다양한 표현기법을 통해 실기능력을 길러 이 과정에서 개발된 감각, 지각능력이 창의적으로 표현될 수 있도록 한다.

입체조형

2-1-2

Three-Dimensional Composition

입체조형상에 나타나는 근본적인 문제해결을 위한 조형요소, 조형원리 등에 관해 이론적으로 탐구

하여 입체조형의 이론적 배경을 이해하도록 한다. 또한 다양한 표현재료와 조형요소의 조합, 분해, 재조직 등 조형연습을 통해 조형표현 재료를 이해하고 조형 감각을 익히도록 하며 시각언어를 체득하여 어떤 구체적 조건하에서도 창조적이고 합리적인 조형능력을 발휘할 수 있도록 한다.

기초제품디자인

2-1-2

Basic Product Design

제품디자인의 기초 교과목으로 제품디자인의 기본적인 개념의 이해와 기초적인 디자인프로세스를 경험하고, 구조적 기능, 미적 조형성의 실체화를 위한 기초적인 아이디어 스케치, 렌더링, 도면 등의 기초실기를 배양한다.

제품디자인

2-1-2

Product Design

제품디자인의 입문과목으로써 생활환경에서 사용되는 간단한 제품을 선정하여 사용자에게 부합되도록 디자인 과정으로부터 최종적인 실체화 단계까지 일련의 기본적인 창조적 조형과정을 습득하고, 향후 제품디자인 프로젝트를 수행하기 위한 기본 능력을 함양한다.

창업제품캡스톤디자인

2-1-2

Start Up Product Capstone Design

창의적인 신제품이나, 일반 생활환경에서 사용되는 제품에서 개선이 필요한 제품을 선정하여, 문제점 파악과 소비자의 욕구에 부합되고 제품의 가치를 향상시킬 수 있도록 체계 있는 프로세스를 통한 디자인 개발로, 실제 디자인개발이 가능한 프로젝트 수행능력을 함양하게 된다.

기초가구디자인

2-1-2

Basic Furniture Design

가구제작에 필요한 목재의 종류와 특성을 이해하고, 도구의 사용 및 관리, 가구 설계제도의 기본능력을 체득하고, 가구디자인을 위한 디자인 프로세스와 방법을 배양한다.

가구조형과구조

2-1-2

Furniture Plastics & Structure

가구의 종류, 기능, 구조적 특징, 재료에 관한 이해도를 높이고, 우리 전통가구의 제작기법인 짜임과 이음의 구조와 역학, 시각적인 효과, 기능 등을 이용하여 가구디자인 및 제작능력을 체득하는데 주목적 있다.

생활가구캡스톤디자인

2-1-2

Living Furniture Capstone Design

목재를 주재료로 하여 각종 소품가구, 생활용품 및 문화상품등을 새로운 조형감각과 양산이 가능하도록 디자인함으로써 창의적인 디자인능력을 배양하고, 발상부터 완성까지 목제품디자인의 전 과정을 체득한다.

인테리어디자인 I

2-1-2

Interior Design I

실내디자인에 관한 전반적인 이해를 목적으로 실내 디자인의 기본이 되는 가구, 조명, 색채, 재료 등의 실내구성요소와 구체적인 실내디자인 프로세스를 경험함으로써 공간계획에 요구되는 이론적 토대를 마련한다.

인테리어디자인 II

2-1-2

Interior Design II

실내디자인 설계에 필요한 기초제도와 공간의 3차원적 표현 수단인 투시도법을 이해하고 실습한다. 이를 통해 공간감을 익히고 자신의 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키워 기초적인 실내 공간을 계획해본다.

인테리어캡스톤디자인

2-1-2

Interior Capstone Design

주거공간을 비롯하여 오피스, 재택근무를 위한 주거와 업무공간이 복합된 형태의 공간계획요소를 이해한다. 공간계획을 위한 데이터의 수집과 체계적인 분석법을 토대로 사용자의 요구에 적합한 공간디자인의 통합적 계획이 가능하게 한다. 이를 통하여 합리적이고 기능적이며 조형적인 주거 및 업무공간의 계획이 가능한 디자인 능력을 배양한다.

그래픽디자인

2-1-2

Graphic Design

그래픽디자인의 역사와 개념을 이해하고 매체에 적용이 가능토록 시각적 표현능력을 기르도록 하며, 포스터 TV, 신문, 잡지광고 등 영상매체에서 인쇄매체의 전반에 이르기까지 적합한 표현양식을 학습 한다. 또한 시각정보 전달요소에서 그래픽디자인이 갖는 비중의 중요성을 인식하고 다양한 표현기법과 조형능력을 체득케 하여 각 미디어에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

편집디자인

2-1-2

Editorial Design

편집에 대한 기본적 이론을 바탕으로 편집물이 시각적으로 수용자에게 미치는 영향 등을 다양하게 연구, 학습하고 타입 및 그리드시스템의 이해와 적용, 인쇄과정 등 편집에 관련된 전반의 내용을 학습하며, 편집 프로그램을 활용한 다양한 편집능력을 함양토록 한다.

칠에기초조형

2-1-2

Basic Lacquer Art

칠의 특성과 표현기법을 이용한 조형물 제작을 통하여 목칠공예의 조형성을 탐구하고 새로운 방향을 모색하는데 있다. 한국, 중국, 일본 등에서 발달해 온 목칠공예의 기법적 흐름속에 드러나는 조형미를 순수예술의 조형적 시각 속에서 파악하여 칠 기법을 이용한 다양한 조형적 표현의 가능성을 가늠 체득하게 한다. 그럼으로써 전통칠에 대한 다시각적인 조형적 요소를 파악하게 함으로써 새로운 범주의 현대화, 새로운 조형성의 가능성 모색으로 공예품과 실내장식품의 디자인 및 제작 능력을 기른다.

칠에기법연구

2-1-2

Studies in Lacquer Art Technique

칠공예 전반에 관한 기본적인 이론을 바탕으로 고유한 나전문양의 디자인과 나전 칠기법, 제작방법 등의 실제 작업을 통하여 다양한 나전칠 기법을 익히고 이를 바탕으로 한 전통적 기법의 계승으로 현대적 생활 감각 속에서 동시대적 감각을 유도할 수 있는 칠공예 전반에 관한 창의적이고 다양하며 폭넓고 깊이 있는 시문기법을 체득 한다.

칠에조형캡스톤디자인

2-1-2

Lacquer Art Molding Capstone Design

현대 생활 공간속에서 드러나는 디자인적 특성을 파악하여 칠공예 현대화의 방향성을 탐구하도록 한다. 디자인 제작과정에서는 합성재태(胎), 목심태(胎), 토태(土胎)등 다양한 태의 형태적 조형 연구와 주제를 선택하여 탁월한 완성도와 미적, 실용성을 겸비한 제작능력을 함양하도록 한다. 이 과정을 통하여 칠공예의 우수성과 경제성, 신소재로써의 활용가치를 포함한 다양한 특성을 연구하고 이를 바탕으로 한 창작적 기반을 넓힌다.

기초도자

2-1-2

Basic Ceramics

도자과목의 기본적인 학습요소를 설명하고 자기주도 실기를 통해 이해하는 과정으로 기초적 도자소양을 수련하는 과정이다.

제품도자

2-1-2

Industrial Ceramic Arts

석고 작업을 통해 디자인 요소인 제품생산을 하는것으로 설계, 도면, 성형, 소성등을 한다. 도자제품은 다양한 작업을 통해 많은 성형 종류를 완성할 수 있다. 디자인 영역에서 용의하게 사용된다.

물레조형캡스톤디자인

2-1-2

Wheel Throwing Capstone Design

회전물레를 사용하여 작품을 구성하는 과정으로 물레작업의 원리와 후반죽으로 중심잡기, 성형등을 전개하여 대칭작품을 완성한다. 조형원리를 논하고 구성하여 작품의 완성도를 높인다.

텍스타일패턴디자인

2-1-2

Textile Pattern Design

텍스타일분야를 이해하기 위한 기초 입문 과정으로서 트렌드, 칼라, 의상디자인, 텍스타일 상품에 관한 전반적인 지식을 습득할 수 있도록 하며 디자인으로서의 패턴소재, 예술로서의 섬유미술을 이해하도록 한다.

텍스타일디자인

2-1-2

Textile Design

소재와 문양을 포함한 전반적인 텍스타일디자인의 특성을 이해하여 패션&인테리어에 있어서의 텍스타일 디자인의 새로운 가능성을 모색하고 컴퓨터를 통해 다양한 색채, 소재 및 텍스타일디자인개발과 디지털프린팅을 실습함으로써 산업사회에 대처하는 능력을 기른다.

텍스타일캡스톤디자인

2-1-2

Textile Capstone Design

텍스타일제품의 디자인 과정에서 알아야 할 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 악세서리 등 텍스타일제품이 만들어지는 과정과 완성도를 경험해본다.

디지털드로잉 I

2-1-2

Digital Drawing I

디자인 프로세스에서 요구되는 결과물에 대한 2차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 함양한다.

디지털드로잉 II

2-1-2

Digital Drawing II

3D의 기본적인 개념을 이해하고 모델링 방법을 발전시켜나가도록 한다. 디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 기르는 역할을 담당하며 자신의 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 학습할 수 있도록 한다.

디지털모델링 I

2-1-2

Digital Modeling I

디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 심화시키는 과정으로 산업현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어와의 호환성을 고려한 3D 프로그램의 활용법을 위주로 학습한다.

디지털모델링 II

2-1-2

Digital Modeling II

2D, 3D 프로그램을 활용한 프리젠테이션 기법을 통

해 각 전공의 디자인 프로세스를 효과적으로 구현할 수 있는 방법을 학습하고 디자인에 실제로 적용하여 발전시켜 나간다.

문화예술교육현장의 이해와 실습

2-1-2

Understanding Art Education and Research

현장에대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량 개발할 수 있는 능력을 기르며, 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한 자체평가서를 작성하면서 지속적으로 자신의 교육 실천을 반성하고 개선한다.

문화예술교육연구

2-1-2

Development of Creative Art Education Program

문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.

미술교수학습방법캡스톤디자인

2-1-2

Art Teaching Methodology for Instructor Capstone

다양한 미술교수학습방법을 기반으로 활용하여 실제 수업에 적절하고 효과적으로 적용할 수 있는 미술교수학습 프로그램개발 역량을 높이고자 한다. 우수한 미술교수학습 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 미술교수학습 과정안을 작성하고 실제 미술교수학습 프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다.

브랜드디자인

2-1-2

Brand Design

언어적인 표현과 시각적인 표현전략을 통해 효율적인 브랜드 이미지를 체계적으로 관리해 가는 과정을 익힌다. 브랜드 네임, 로고 디자인 개발, 그래픽 시스

템, 마케팅 커뮤니케이션 활동에 이르기까지 일련의 과정들을 학습하고, 특히 아이덴티티 형성과정에서 시각적 요소의 중요성을 인식케 하며, 디자인 개발 능력을 함양토록 한다.

포장디자인

2-1-2

Package Design

포장디자인에서 가장 중요한 시각정보 요소를 창의적으로 개발하고 구성, 배치하는 감각을 익히며, 다양한 지기구조 및 재질 등을 익힌다. 또한 포장의 프로세스를 실무적으로 익힐 수 있도록 현장학습을 병행한다.

시각캡스톤디자인

2-1-2

Visual Capstone Design

편집에 대한 기본적 이론을 바탕으로 편집물이 시각적으로 수용자에게 미치는 영향 등을 다양하게 연구, 학습하고, 타입 및 그리드시스템의 이해와 적용, 인쇄과정 등 편집에 관련된 전반의 기본적인 내용을 학습하며, 뉴미디어에 이르기 까지 텍스트와 시각적 요소의 역할과 상관관계들을 탐구하고, 그 응용에 대해 편집프로그램을 활용한 다양한 편집디자인 능력을 함양토록 한다.

광고캡스톤디자인

2-1-2

Advertising Capstone Design

광고의 본질과 개념, 역사, 분류 등의 기본적 광고이론을 정립하고 광고기획력, 발상력, 창의력과 다양한 매체의 이해력, 제작 역량, 매체 응용력 등의 능력을 습득하고 다양한 광고매체에 적용할 수 있는 효과적인 광고 디자인 능력을 함양토록 한다. 또한 지면광고, 영상광고, 뉴미디어 광고에 이르기 까지 매체의 특성에 따라 독창적이고 창의적인 방법과 표현력을 익히도록 한다.

영상디자인

2-1-2

Motion Graphics Design

멀티미디어시대에서는 인간의 다채로운 시각적 체험과 인식의 확장을 위해 영상적 표현방식과 그 기능이 더욱 더 확대되고 있다. 특히 영상디자인 분야에서는 나날이 매체 주변환경의 발전에

가속도가 붙어있는 만큼 원론적 이해 외에도 실전에 적용가능한 제작기술을 시대적 변화에 맞게 전반적이면서도 체계적으로 습득하도록 한다. 또한 콘티작성에서 촬영, 편집과정에 이르기까지 컴퓨터프로그램과 연결, 첨단영상매체에 있어서의 영상적 표현능력을 향상, 실용화하는데 도움이 되도록 한다.

소셜서비스디자인

3-2-2

Social Service Design

물적 재화가 아닌 다양한 서비스에 디자인 요소를 가미해보고 그로 인해 나타날 수 있는 효과에 대해 평가한다. 시각적 또는 비시각적 서비스에 디자인적인 방법으로 접근하는 방법을 익히고, 향후 서비스산업의 발전 방향에 맞추어 디자인의 변모에 대해서도 고찰하고자 한다.

문화기반캡스톤디자인

3-2-2

Culture Capstone Design

문화산업현장의 수요에 맞는 인력을 양성하기 위해 기업과 연계하여 실무 프로젝트 중심으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험함으로써 실무능력을 함양한다.

유니버설디자인

2-1-2

Universal Design

모든 사람을 위한 디자인으로 어린이, 노인, 장애인, 임산부, 짐 가진 사람, 다친 사람, 외국인도 스스로 생활이 가능한 환경으로 디자인을 변경시켜 모두가 살기 좋은 생활환경을 만들고자 하는 것이 이 수업의 목표이다. 이 수업에서는 유니버설디자인을 알게 하여 생활공간의 일부에서 부터 그런 환경을 넓혀 갈 수 있도록 하고자 한다.

지속가능한디자인

2-1-2

Sustainable Design

디자인 프로세스에 있어서 환경적 측면을 고려하여 디자인 해결을 다각적으로 실험한다. 환경과 유기적 관계 속에서 디자인의 목적, 기능, 구조, 재료, 형태 등을 모색하고 생태학적 디자인 해결안을 제안할 수

있는 능력을 함양한다.

산업기반융합디자인 I

3-2-2

Industry Convergence Design I

졸업프로젝트 수행을 위한 기초단계로서 산업기반의 디자인 아이টে를 발굴하여 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합을 통한 독창적인 프로세스를 진행함으로써 창의적 문제해결능력을 배양한다.

산업기반융합디자인 II

2-1-2

Industry Convergence Design II

산업실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 운용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

콘텐츠기반융합디자인 I

3-2-2

Contents Convergence Design I

졸업프로젝트 수행을 위한 기초단계로서 콘텐츠기반의 디자인 아이টে를 발굴하여 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합을 통한 독창적인 프로세스를 진행함으로써 창의적 문제해결능력을 배양한다.

콘텐츠기반융합디자인 II

2-1-2

Contents Convergence Design II

콘텐츠산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 운용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

문화기반융합디자인 I

3-2-2

Culture Convergence Design I

졸업프로젝트 수행을 위한 기초단계로서 문화기반의 디자인 아이টে를 발굴하여 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합을 통한 독창적인 프로세스를 진행함으로써 창의적 문제해결능력을 배양한다.

문화기반융합디자인 II

2-1-2

Culture Convergence Design II

문화산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 운용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

창의적공학설계

2-1-2

Creative Engineering Design

공학설계에 대해 일반적인 사항을 소개한다. 공리적 설계를 중심으로 설계이론에 대해 공부하고 이의 응용을 익힌다. 설계 시 기능적 사고를 강조하고 기능요구와 설계파라미터의 정의 방법을 배운다. 기능요구와 설계파라미터의 관계설정을 통해 좋은 설계를 도출하는 방법을 소개하고 설계 시 사고하는 방법, 해결하는 과정과 최종 마무리 방법을 공부한다.

공공디자인

2-1-2

Public Design

도시환경과 시각적 이미지 및 기능적 측면을 종합적으로 고려하여 생활공간에 적절한 공공시설물을 디자인한다.

인터랙티브디자인

2-1-2

Interactive Design

디자인 제품과 인간, 인간과 제품디자인의 상호관계를 학습하며, 이를 기반으로 다양하게 요구되는 인터페이스와 사용자의 인터랙션 요소를 디자인한다.

디자인창업

2-1-2

Design Start Up

창업을 위한 실무적 타당성을 검증하기 위해 성공적인 비즈니스의 기초지식을 학습한다. 창업의 성공사례를 연구하고 새로운 아이টে 발굴과 창업전략 수립을 통해 디자인 아이디어를 사업화할 수 있는 구체적인 실습을 체험한다.

디자인과 지식재산 2-1-2

Design and Intellectual Property

디자인 권리 보호의 개념과 중요성을 이해하고 지식 재산화를 통해 디자인 권리 보호를 실천할 수 있는 방법을 학습할 수 있도록 한다. 나아가 이렇게 보장된 권리의 활용 방법과 방안에 대해서도 학습하여 향후 디자이너로서 자신의 디자인에 대한 권리를 효율적으로 지식재산화하고 또 지식재산화된 권리를 충분히 활용할 수 있도록 하는 것에 목적을 둔다.

디자인교과논리및논술 2-2-0

The Logic and Statement of Design

디자인 논리 및 논술은, 디자인에 관련된 말이나 글에서 사고나 추리 따위를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 배우고, 어떤 문제에 대해 자신의 의견이나 주장을 여러 가지 타당하고 객관적인 근거에 따라 다른 사람을 체계적으로 설득하는 논리적인 글쓰기를 학습하는 과목이다.

디자인교과교육론 3-3-0

The Design Education

디자인 교육론은, 디자인 교육의 목적과 방법 등에 대해 이해하고 교육의 중요성에 대한 인식을 이해한다. 현장실무에 대해 이해하고 대비할 수 있는 능력을 배양하여 디자인 교육의 특성과 이론적, 실천적 능력을 기른다.

디자인교과교재연구및지도법 3-3-0

Teaching Materials for Design

디자인 교재연구 및 지도법은, 디자인 교육에 교재를 연구하고 직접 실습해 보면서 새로운 교재와 지도법을 익히는 능력을 기르는데 중점을 둔다. 특히 확일적이고 정형화된 교재연구보다는 다양한 디자인에 중점을 두고 개발할 수 있는 능력을 기르도록 한다.