

Ⅶ. 조형예술대학

1. 융합디자인전공 / 907
2. 회화과 / 926
3. ~~예술문화학과~~ / 936
4. 의류학과 / 945

융합디자인전공

조형예술대학

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 예술문화학가가 디자인예술문화전공으로 통합	학과통합 신설
2017	디자인예술문화전공이 융합디자인전공으로 명칭변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
송순영	숙명여대	숙명여대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일디자인 I, II, III, IV
이병훈	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인 I, II
박동교	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형 연구
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	기초시각디자인, 그래픽디자인, 편집디 자인, 광고디자인
오성진	서울대	숭실대	연세대 박사수료	경영학석사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인 I, II, 디자 인마케팅
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	기초가구디자인, 가구조형과 구조, 생활가구디자인
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	문화예술교육현장의이해와실습, 예술 문화의 이해, 문화예술교육연구
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	기초실내디자인, 실내디자인제도, 실내디자인 스튜디오 I, II
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	기초도자, 제품도자, 물레조형
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	기초시각디자인, 그래픽디자인, 편집디 자인, 광고디자인

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실(9)	실험실습실	주요설비현황	기타	
	명칭(유형)	개수	냉 · 난방, 암막	
	8	공작실, 스프레이실	1	냉 · 난방, 암막
	모형제작실	1	냉 · 난방, 암막	
	가구설기실	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	칠설기실1	1	냉 · 난방, 암막, 스크린	
	칠설기실2	1	냉 · 난방, 암막	
	설기준비실	1	냉 · 난방, 암막	
	암실	1	냉 · 난방, 암막	
	컴퓨터디자인실1	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터, LAN	
	컴퓨터디자인실2	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터, LAN	
	컴퓨터디자인실3	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터, LAN	
	제품설기실1	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	
	제품설기실2	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	
	섬유설기실	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	
	인테리어설기실	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	도자조형실	1	난방, 전기가마, 가스가마	
	1학년 디자인설기실2	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	1학년 디자인설기실3	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	디자인강의실	1	냉 · 난방, 암막, 스크린	
	대학원설기실	1	냉 · 난방, 암막, 스크린	
	2학년 디자인설기실1	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	2학년 디자인설기실2	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	2학년 디자인설기실3	1	냉 · 난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	시각,포장,광고 설기실1	1	냉 · 난방, 암막, 스크린	

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실 개수 (1)	70308	1	냉·난방, 스크린, LCD 프로젝터	
	70307	1	냉·난방, 스크린, LCD 프로젝터	
	70306	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터	
	70313	1	냉·난방	
	70213	1	냉·난방	
	70105	1	냉·난방	
	70103A	1	냉·난방	

2.교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

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	우리의 전통 공예문화의 계승 발전과 첨단기술문명을 이해하는 창조적 장인 육성 현대예술문화의 전반적 분야에 대한 연구를 근간으로 논리적 사고력을 배양함으로써 21세기적 예술관을 선도하고 주도할 조형예술가와 함께 사회에 나아가 능동적으로 활동할 수 있는 실천적 힘을 가진 예술문화 콘텐츠의 창의적인 전문인을 양성		
↓			
학과(전공) 교육목표	국제화·정보화 시대의 디자인 양성	공예문화를 계승하는 장인정신 함양	산·학 일체의 실용적 실무인 양성

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	1. 지역의 산업·문화·교육을 선도하는 지역 맞춤형 인재를 양성한다. 2. 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합 교육을 통해 독창적인 문제 해결능력을 갖춘 융합형 인재를 양성한다.	1. 내실 있는 기초디자인 교육	디자인론, 기초조형, 소묘, 조형의 이해와 실습, 평면조형, 색채학
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		2. 다양한 매체 융합교육	기초제품디자인, 제품디자인 I/II/III, 기초가구디자인, 가구조형과 구조, 생활가구디자인, 가구디자인, 기초시각디자인, 그래픽디자인, 편집디자인, 브랜드아이덴티티디자인, 영상디자인, 광고디자인, 기초커뮤니케이션디자인, 인포메이션디자인, 포장디자인, 칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형연구, 칠예장식과표현, 디지털사진, 기초실내디자인, 실내디자인제도, 실내디자인 스튜디오 I/II, 텍스타일디자인 I/II/III/IV, 기초도자, 제품도자, 물레조형, 도자조형, 문화예술교육현장의 이해와실습, 문화예술교육연구, 미술교수학습방법, 창의적예술교육프로그램개발, 미술교육이해와연구
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	3. 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무 능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.	3. 공학·경영·인문학을 연계하는 학제간 융합교육	창의적 공학설계, 휴먼인터페이스 디자인, 디자인매니지먼트, 디자인마케팅, 디자인창업, 예술문화의 이해, 지역사회와 문화, 디자인과 문화
		4. 주제(인간/문화/환경/테크놀로지) 중심의 융합교육	유니버설디자인, 경험(UX)디자인, 공공디자인, 문화콘텐츠디자인, 서비스디자인, 문화상품디자인, 지속가능한디자인, 인터랙티브 디자인
		5. 수준 높은 디지털 실무교육	컴퓨터그래픽 I/II, 디지털드로잉, 디지털모델링 I/II, 디지털디자인
		6. 지역문화·산업 및 산학연계교육	지역사회와 문화, 지역개발프로젝트, 산업융합캡스톤디자인 I/II, 문화융합캡스톤디자인 I/II, 융합디자인세미나, 디자인과 지식재산

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
조형 예술 학부	융합디자인전공	10	50	60	16	9	6	31	21	(21)	136

2.4 융합디자인전공 교육과정 편성표

학 년	학 기	교과목명	학-강-실	주관학과(전공)	적용학과(전공)
1	1	기초소묘	3-0-6	융합디자인전공	융합디자인 전공
	2	조형의 이해와 실습 색채학	3-2-2 3-2-2	융합디자인 전공	융합디자인 전공
학-강-실 계 :			(9)-(4)-(10)		

학년	학기	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
1	1			디자인론 기초조형 컴퓨터그래픽 I	2-2-0 2-0-4 1-0-2
	2			평면조형 컴퓨터그래픽 II	2-0-4 1-0-2
2	1			기초제품디자인 기초가구디자인 기초커뮤니케이션디자인 기초실내디자인 기초시각디자인 칠예기초조형 텍스타일디자인 I 기초도자 문화예술교육현장의이해와실습 디지털드로잉 디지털사진	2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4
	2			제품디자인 I 가구조형과 구조 인포메이션디자인 실내디자인제도 그래픽디자인 칠예기법연구 텍스타일디자인 II 제품도자 문화예술교육연구 디지털모델링 I 영상디자인 디자인교과논리및논술 예술문화의 이해 경험(UX)디자인 공공디자인	2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 3-3-0 1-0-2 1-0-2 1-0-2
3	1			제품디자인 II 생활가구디자인 광고디자인 실내디자인 스튜디오 I 편집디자인 칠예조형연구 텍스타일디자인 III 물레조형 미술교수학습방법 디지털모델링 II 지속가능한디자인 유니버설디자인 디자인교과교육론 창의적 공학설계 디자인 매니지먼트 지역사회와 문화 디자인트렌드연구	2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 1-0-2 1-0-2 3-3-0 2-0-4 2-0-4 1-0-2 1-0-2

3	2			제품디자인Ⅲ 가구디자인 포장디자인 실내디자인 스튜디오Ⅱ 브랜드아이덴티티디자인 칠예장식과 표현 텍스타일디자인Ⅳ 도자조형 창의적예술교육프로그램개발 디자인마케팅 디지털디자인 문화콘텐츠디자인 디자인교과교재연구및지도법 휴먼인터페이스 디자인 디자인과 문화 서비스디자인 인터랙티브 디자인 융합디자인세미나 지역개발프로젝트	2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 1-0-2 1-0-2 3-3-0 1-0-2 1-0-2 1-0-2 1-0-2 2-0-4 2-0-4
4	1	산업융합 캡스톤디자인Ⅰ 문화융합 캡스톤디자인Ⅰ	3-0-6 3-0-6	디자인창업 문화상품디자인 미술교육이해와연구 디자인포트폴리오	1-0-2 2-0-4 2-0-4 1-0-2
	2			산업융합 캡스톤디자인Ⅱ 문화융합 캡스톤디자인Ⅱ 디자인과 지식재산	3-0-6 3-0-6 1-0-2
학점계		학점(12) - 강의(0) - 실험(24)		학점(129) - 강의(11) - 실험(236)	

2.1 기본이수과목표 (2016학년도 입학자 기준)

대학	입 학 년 도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2016	디자인·공 예	디자인교육론	디자인교과교육론	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		

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황 [융합디자인전공]

1. 교직이수기준

구분		주전공	다전공	
항목	입학 년도		1전공	2전공
전공 이수 학점	2009	60학점 (교과교육영역 8학점 포함)	50학점 (교과교육영역 8학점 포함)	50학점 (교과교육영역 8학점 포함)
교직이수학점		전과목(11과목) 22학점(교육봉사활동 포함)	전과목(11과목) 22학점(교육봉사활동 포함)	면제
교육실습 (학교현장실습, 교육봉사활동)		필히 이수	주전공(1전공) 과목으로 한번만 실시하며, 다전공(2전공)의 교육실습은 면제함. 단, 교과의 특성상 부득이한 경우 다전공으로 실시 가능.	
기본이수영역		21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상
자격증 발급기준		- 사범대학과, 교직일반학과 모두 졸업평균성적 75점 이상 - 식품영양학과 : 영양사면허증 취득 - 외국어관련학과(영문,아동영어,일문,프랑스어,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함. - 공업계표시과목 산업체현장실습 실시	- 사범대 학과, 교직일반학과 모두 졸업평균성적 75점 이상 - 식품영양학과 : 영양사면허증취득 - 외국어관련학과 (영문,아동영어,일문,프랑스어,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함. - 공업계표시과목 산업체현장실습 실시	
♣ 사범대학은 입학년도를 기준으로 2009학년도 입학자부터 적용하고, 교직과정 일반학과는 2010학년도에 교직이수자로 선발된 학생부터 적용(선발년도 기준으로 적용) ♣ 전공학점 이수시 유치원, 중등 교원자격증 대상 학과만 교과교육영역 8학점 이수함. ♣ 교육학과 주전공의 경우 2009학년도 입학자부터 교직이론과목[14학점(7과목)]을중복인정할 경우 전공14학점을 추가로 이수하여야 함. ♣ 2011학년도 입학자부터 교과교육영역 과목중 ‘기타교과교육과목’을 추가 지정한학과는 ‘기타교과교육과목’도 이수하여야 함.				

교과목개요

기초소묘

3-0-6

Basic Drawing

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

조형의 이해와 실습

3-2-2

Understanding and Practice of Plastic Art

조형예술에 대한 본질과 특성을 이론적으로 이해하도록 하기 위해 미적 체험, 미적 대상과 범주, 미적 가치 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.

색채학

3-2-2

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

디자인 전반에 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

2-0-4

Basic Formative Art

입체조형상에 나타나는 근본적인 문제해결을 위한 조형요소, 조형원리 등에 관해 이론적으로 탐구하여 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 구체적인 조건하에서도 창조적이고 합리적인 조형능력을 발휘할 수 있도록 한다.

평면조형

2-0-4

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.

기초제품디자인

2-0-4

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 I

2-0-4

Product Design I

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.

제품디자인 II 2-0-4

Product Design II

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.

제품디자인 III 2-0-4

Product Design III

사회적 변화와 기업의 제품 경쟁력 향상을 위한 신제품 디자인개발의 필요에 따라서 이에 부합될 수 있도록 창의적인 제품디자인 제안이나 기존제품을 선정하여 최신 디자인프로세스를 통한 디자인개발로 디자인 컨셉의 도출과 최종 결과물까지의 모든 과정을 학습한다.

기초가구디자인 2-0-4

Basic Furniture Design

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

가구조형과 구조 2-0-4

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 주목적이 있다.

생활가구디자인 2-0-4

Living Furniture Design

목재를 주재료로 하여 각종 소품가구, 생활용품 및 문화상품등을 새로운 조형감각과 양산이 가능하도록

디자인함으로써 창의적인 디자인능력을 배양하고, 발상부터 완성까지 목제품디자인의 전 과정을 체득한다.

가구디자인 2-0-4

Furniture Design

가구의 디자인경향 분석을 통하여 현대생활공간에 어울리는 디자인방향 설정과 가구의 생산성, 경제성, 심미성 등을 고려하여 제작과정을 경험함으로써 산업체에서 요구되는 가구디자인 및 제작에 필요한 기본능력을 체득한다.

기초시각디자인 2-0-4

Basic Visual Design

시각디자인 전분야에 걸친 개념과 종류별 특징, 그리고 역사를 배우는 동안 시각디자인 구성요소의 기본적인 특성과 기법을 이해하도록 한다. 시각디자인 전 과정에 대한 체계적 학습의 연속성이 유지되도록 하기위해 문자에 의한 이미지 표현기법, 타이포그래피의 분석적 구조에 대한 이해와 실기, 전통문양의 현대적 재적용과 변형, 응용작업이 동시에 이루어지게 하여 일러스트레이션의 다양한 표현기법을 체험토록 한다.

그래픽디자인 2-0-4

Graphic Design

그래픽디자인의 역사와 개념을 이해하고 매체가 요구하는 내용을 시각적으로 표현하는 디자인능력을 기르도록 하며, 포스터, TV, 신문, 잡지광고 등 영상매체에서 인쇄매체의 전반에 이르기까지 적합한 표현양식을 연구하고 학습하여, 시각정보 전달요소에서 그래픽 디자인이 갖는 비중의 중요성을 인식하고 다양한 표현기법과 조형능력을 체득케 하여 각 미디어에 적절하게 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

편집디자인 2-0-4

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 기본적인 내용을 학습하며, 뉴미디어에 이르기 까지 텍스트와 시각적 요소

의 역할과 상관관계들을 탐구하고, 그 응용에 대해 편집프로그램을 활용한 다양한 편집디자인 능력을 함양토록 한다.

브랜드아이덴티티디자인

2-0-4

Brand Identity Design

언어적인 표현과 시각적인 표현 전략을 통해 효율적인 브랜드의 이미지를 체계적으로 관리해 가는 과정을 수업을 통해 습득토록 한다. 브랜드 네임, 로고·그래픽 시스템, 판매 전략, 제품·서비스 실행, 프로모션·머천다이즈, 마케팅 커뮤니케이션 활동에 이르기까지, 일련의 과정들을 학습하고, 특히 아이덴티티의 형성과정에서 시각적 요소의 중요성을 인식케 하며, 디자인 개발의 능력을 함양토록 한다.

기초커뮤니케이션디자인

2-0-4

Basic Communication Design

커뮤니케이션의 중요한 수단으로 활용할 수 있는 방법들을 중심으로 실험을 통해 체득하고 독창적인 디자인 컨셉트로 기획에서 디자인, 제작까지의 프로세스를 경험하고, 주어진 과제를 통하여 아이디어 발상과 디자인 전개과정을 익힌다. 또한 전문적인 제작기법을 실습하고, 사회적, 문화적 맥락에서 커뮤니케이션 디자인의 역할과 현황에 대해서 총체적으로 구사할 수 있도록 기초적 커뮤니케이션디자인 능력을 함양하도록 한다.

인포메이션디자인

2-0-4

Information Design

그래픽을 기반으로 정보를 더욱 쉽고 빠르게 전달하기 위해 다이어그램, 수학적 그래프, 지도, 기호, 통계 도표 등 정보전달 요소의 함축적 디자인 표현 방법을 모색하고, 이를 토대로 인포메이션디자인에서 요구하는 독창적, 창의적 표현력을 극대화 시켜 시각정보를 쉽고 정확하게 함축적으로 메시지를 전달할 수 있도록 표현능력을 함양하도록 한다.

광고디자인

2-0-4

Advertising Design

광고의 본질과 개념, 역사, 분류 등의 기본적 광고이

론을 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.

포장디자인

2-0-4

Package Design

패키지의 기본 재질과 생산과정을 탐구하며 2D와 3D의 관계, 타입, 이미지, 형태의 통합과정들을 학습토록 한다. 기존의 존재하는 제품들을 구조적으로 연구하고 마케팅에 기초한 패키지의 개발과 적용과정들을 훈련하며, 특히 패키지 디자인 개발에 있어 시각정보 전달 요소와 패키지 디자인 전체에 대한 조형디자인 능력을 함양토록 한다.

기초실내디자인

2-0-4

Basic Interior Design

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

실내디자인제도

2-0-4

Interior Design Drawing

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.

실내디자인스튜디오 I

2-0-4

Interior Design Studio I

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.

실내디자인스튜디오 II

2-0-4

Interior Design Studio II

상업공간 및 특수목적공간을 대상으로 단순히 판매나 기능중심의 공간이 아니라 공간과 브랜드, 공간과 마케팅의 관계를 고려하여 컨셉을 효과적으로 표현하는 방법을 습득한다. 공간계획을 위한 소비자 분석과 시장분석을 토대로 현장조사나 기존 프로젝트의 분석을 통해 작품의 컨셉을 설정함으로써 총체적인 실내디자인 프로젝트를 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

칠예기초조형

2-0-4

Basic Lacquer Art

칠공예 전반에 관한 기본적인 이론 및 칠의 역사에 대한 탐구와 칠 재료의 특성, 관리방법 그리고 칠 도구의 종류와 제작법, 관리방법 등을 익히고, 칠공예 전반에 관한 기초적인 조형능력을 배양하여 창의적이고 다양한 표현기법을 체득한다.

칠예기법연구

2-0-4

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

칠예조형연구

2-0-4

Studies in Lacquer Art Molding

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, 신소재로

써의 활용가치를 포함한 다양한 특성을 연구하고 이를 바탕으로 한 창작적 기반을 넓힌다.

칠예장식과 표현

2-0-4

Lacquer Art Decorate and Expression

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.

텍스타일디자인 I

2-0-4

Textile Design I

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

텍스타일디자인 II

2-0-4

Textile Design II

텍스타일 소재와 문양을 포함한 텍스타일디자인의 특성을 이해하여 의상, 인테리어에 있어서의 텍스타일 디자인의 새로운 가능성을 모색하고 컴퓨터를 통해 다양한 색채, 소재 및 패턴 개발과 디지털프린팅을 실습함으로써 산업사회에 대처하는 능력을 기른다.

텍스타일디자인 III

2-0-4

Textile Design III

섬유로 만든 제품들의 디자인 과정에서 알아야 할 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 악세서리 등 섬유제품이 만들어지는 과정과 완성도를 경험해본다.

텍스타일디자인 IV

2-0-4

Textile Design IV

다양한 가구, 벽지, 타일, 커튼, 테이블웨어, 소파, 카펫, 조명기기 등 서피스디자인 컨셉과 기획, 제작에 이르는 전 과정을 체계적으로 실습하여, 소비자 라이프스타일과 미래 생활상의 리서치를 통해 인간의 삶의 질을 높일 수 있는 디자인으로 개발한다.

기초도자

2-0-4

Basic Ceramics

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

제품도자

2-0-4

Industrial Ceramic Arts

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

물레조형

2-0-4

Wheel Throwing

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

도자조형

2-0-4

Ceramic Sculpture

도자디자인을 통한 조형연구를 함으로써 흙의 물성을 이해하고 작업의 습득과 성형의 중요성을 이해하여 작품구성에 이바지 한다. 조형은 내,외적 물적구성으로 도자학습의 기본요소이다.

문화예술교육현장의 이해와 실습

2-0-4

Understanding Art Education and Research

현장에대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램

을 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

2-0-4

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.

미술교수학습방법

2-0-4

Art Teaching Methodology for Instructor

미술교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량강화를 위한 과목으로 이를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 미술수업을 효과적으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하여 문화예술교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 하며 교수학습방법에 대한 이론적 기초이해 뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 미술교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.

창의적예술교육 프로그램 개발

2-0-4

Research on Culture and Art Education

미술교육을 실행하는 데 있어 기본이 되는 프로그램 개발 원리를 이해하고 이에 기초하여 효율적이고 창의적인 프로그램을 개발하는 데 그 목적이 있다. 이를 위하여 다양한 목적에 따른 미술교육프로그램의 특성, 교재 및 교수의 사용, 교육대상별 특징 등을 이해하고, 수업지도안의 작성 및 시연을 통해 미술교육프로그램 개발에 필요한 역량을 기르는 데 중점을 둔다.

미술교육이해와 연구

2-0-4

Learning and Practicing the Field of Culture and Art Education

미술교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 미술 분야의 예술교육전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목으로 미술의 의미, 미술교육의 철학적, 심리학적 기초와 미술교육과정의 흐름, 그리고 미술교육 이론들과 같은 미술교육학 전반의 기본 이론 학습과 함께 미술교육의 의미, 목적, 역할, 기능, 실제 등에 대한 안목과 비전을 형성하는데 중점을 둔다. 이를 통해 문화 패러다임의 변화 속에서 문화예술교육으로서 미술교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 미술교육을 수행할 수 있는 역량을 기른다.

산업융합캡스톤디자인 I

3-0-6

Industry Convergence Capstone Design I

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

산업융합캡스톤디자인 II

3-0-6

Industry Convergence Capstone 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.

문화융합캡스톤디자인 I

3-0-6

Culture Convergence Capstone Design I

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

문화융합캡스톤디자인 II

3-0-6

Culture Convergence Capstone 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

2-0-4

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.

휴먼인터페이스디자인

1-0-2

Human Interface Design

사용자 인터페이스에 대한 이해와 분석을 위한 수업으로 사용자의 지각과 인지, 행동의 키워드를 통해 이론적 접근을 모색하고 이를 통해 성공적인 디자인 프로세스를 수립한다. 인터페이스디자인의 구성요소를 총체적으로 이해하며, 인지공학과 인간공학, 시지각이론 등 이론수업과 이를 토대로 디자인의 사용성을 개선하는 연구를 진행한다.

디자인매니지먼트

2-0-4

Design Management

기업경영에 있어서 핵심적인 우위전략인 ‘디자인 경영’에 대한 중요성을 인식하고, 디자인경영에 필요한 관리 및 체제에 대한 전문가적인 시스템을 학습한다.

디자인마케팅

2-0-4

Design Marketing

디자인마케팅은 디자인의 과학적인 전개를 위해 마케팅기법을 도입하는 것이며 거시적으로는 마케팅활동을 원활하게 실현하려고 디자인을 적극 활용하여 목표의 극대화를 이룩하는 것이다. 이 과목에서는 상

품의 기획, 개발, 생산 소비 및 유통 등의 과정에서 디자인의 경영적 요소를 이해하고 디자인에 관련된 제품의 위치, 소비자의 세분화, 소비자의 라이프스타일 등 다양한 시장조사 기법 등을 학습하게 된다.

디자인창업 1-0-2

Design Start Up

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

예술문화의 이해 1-0-2

Understanding Art and Culture

예술은 미적 가치를 중심으로 하는 문화의 핵심이자 기초다. 그러한 예술을 중심으로 인간의 창의적이고 지적인 정신 과정의 결과물이자 인간 사회의 가치관이 반영되어 공유하는 삶의 방식이 문화다. 따라서 예술과 문화에 대한 이해를 바탕으로 공동체의 일원으로서 인간다운 삶을 영위할 수 있다.

지역사회와 문화 1-0-2

Local Society and Culture

지역사회의 고유문화를 이해하고 지역문화를 중심으로 한 지역 사회개발을 위해 복합적 프로그래밍을 거시적 스케일로부터 미시적 스케일을 맥락적으로 연계하고 지역활성화를 통한 지역 균형적 발전, 명소 만들기 등 공공성과 장소마케팅의 사회적 맥락을 포함한 문화마케팅을 연구한다.

디자인과 문화 1-0-2

Design and Culture

디자인은 인간생활의 각 분야와 밀접한 관계를 맺고 있으며 미학, 역사, 철학, 과학, 사회과학 등 모든 학문분야의 연구결과를 근간으로 삼고 있다. 따라서 디자인전발에 걸쳐 이해를 도모하는 이론적 탐구를 바탕으로 현대문명의 특성을 이해하여 수준 높은 교양인 양성을 통해 국가발전, 사회통합의 수단으로서의

디자인·문화를 이해하도록 한다.

경험(UX)디자인 1-0-2

User Experience Design

사용자가 제품, 서비스 또는 시스템을 체험하며 인지하게 되는 통합적 경험요소에 대해 디자인한다. 사용자 중심 디자인 방법을 통해 제품의 외형, 인터페이스, 그래픽, 물리적 상호작용 등을 포함한 통합적 디자인 한다.

유니버설디자인 1-0-2

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.

서비스디자인 1-0-2

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.

공공디자인 1-0-2

Public Design

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

문화콘텐츠디자인 1-0-2

Cultural Contents Design

디자인 콘텐츠 기획은 급변하는 글로벌 시대에 맞는 감각적인 디자인 소재 개발을 위하여, 디자인 콘텐츠에 대한 이해와 사용하는 방법에 대하여 학습한다. 차

세대의 디자인을 제시할 수 있는 인재를 육성하기 위하여 사회의 관계성을 연구 고찰한다. 또한 기획력, 구상력, 창조력 등을 향상시킴으로써, 전문적인 기술을 연마한다.

문화상품디자인

2-0-4

Cultural Product Design

국내의 문화상품경향의 흐름을 파악하고, 문화상품의 기획에서 디자인과 제작까지의 모든 과정을 연구한다. 한국문화상품의 경쟁력강화에 이바지할 수 있는 독창적이고 한국적인 컨셉의 문화상품을 기획하고, 평면과 입체에 대한 조형실험, 매체적용연구, 실용화 등을 검토하여 진행한다.

지속가능한디자인

1-0-2

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.

인터랙티브디자인

1-0-2

Interactive Design

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

컴퓨터그래픽 I

1-0-2

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

1-0-2

Computer Graphic II

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

디지털드로잉

2-0-4

Digital Drawing

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

디지털모델링 I

2-0-4

Digital Modeling I

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

디지털모델링 II

2-0-4

Digital Modeling II

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

디지털디자인

1-0-2

Digital Design

2D, 3D 프로그램을 활용한 프리젠테이션 기법을 통해 각 전공의 디자인 프로세스를 효과적으로 구현할 수 있는 방법을 학습하고 디자인에 실제로 적용하여 발전시켜 나간다.

디자인교과논리및논술

3-3-0

The Logic and Statement of Design

디자인·공예 논리 및 논술은, 디자인·공예에 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·공예 교육론은, 디자인 ·공예교육의 목적과 방법 등에 대해 이해하고 교육의 중요성에 대한 인식을 이해한다. 현장실무에 대해 이해하고 대비할 수 있는 능력을 배양하여 디자인 ·공예 교육의 특성과 이론적, 실천적 능력을 기른다.

디자인교과교재연구및지도법

3-3-0

Teaching Materials for Design

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

디지털사진

2-0-4

Digital Photography

사진의 역할에 관한 문제를 이해하고, 사진의 여러가지 방법론과 실제적 활용법을 익히는 과정이다. 카메라의 사용법과 조작 원리를 이해하고 대상물에 따른 촬영기법, 사진제작 능력을 함양하여 이미지의 창의적 표현이 가능하도록 한다.

영상디자인

2-0-4

Motion Graphics Design

멀미티미디어시대에서는 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.

디자인트렌드연구

1-0-2

Studies in Design Trend

모든 디자인은 시대적 흐름을 반영하며 이러한 트렌드와 시장의 흐름을 반영하여 계획된다. 이러한 트렌드를 통해 소비자들의 요구를 파악하고 소비자 선호도에 맞는 디자인을 계획해야한다. 따라서 이를 위한 디자인의 경향을 파악하고 이해하여 디자인에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

융합디자인세미나

2-0-4

Seminar of Convergence Design

융합디자인에 관한 다양한 주제에 대해 논문이나 기사를 중심으로 토론과 세미나를 병행함으로써 보다 심도있게 디자인 문제를 접근하는 방법을 터득한다. 주제와 관련하여 다양한 논문을 분석하여 연구주제 선정과 연구내용, 연구방법, 결론도출과정을 배우고 기초연구를 진행하여 발표논문을 작성해보는 과정을 다룬다.

지역개발프로젝트

2-0-4

Local Development Project

지역사회의 전반적인 디자인 문제와 기술적 문제를 조사, 분석하여 합리적인 해결방안을 연구하도록 한다. 조사 및 분석한 내용을 함께 토론하여 문제를 해결해 나가는 수업방식으로, 학생들의 디자인 기획과정을 중시하며 수업 참여도를 높이고 실험적인 디자인을 전개하도록 한다.

디자인포트폴리오

1-0-2

Design Portfolio

취업 혹은 대학원 진학 시에 필요한 작품 제작을 통해 개인의 디자인 능력에 대한 체계적이며 종합적인 표현 기회를 부여한다. 이를 통하여 디자인 표현법을

익히게 하는 동시에 디자인 표현에 대해 적극성을 갖게 유도한다.

디자인과 지식재산

1-0-2

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.

회 화 과

1. 학과현황

1.1 연혁

연 도	주요연혁	비고
1985	종합대학교로 승격인가, 회화과 개설	
1996	지역개발대학원에 조형미술학과 신설	
1998	회화과 입학정원 40명에서 60명으로 증원	
1999	디자인과와 학부를 구성하여 미술·조형디자인학부로 개편 회화과를 회화전공으로 명칭변경	
2000	미술·조형디자인학부를 조형예술학부로 학부명칭 변경 공예·디자인전공을 디자인전공으로 전공명칭 변경	
2002	미술대학을 목표로 대학자체정원 조정에 따라 2부 대학에 40명 정원의 디지털·문화이벤트전공 신설	
2005	미술대학 독립	
2012	조형예술대학	

1.2 교수진

이름	생년월일	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
강구철	1959	한남대	중국문화대		예술학석사	한국화	한국화 실기
박경범	1975	한남대	한남대		미술학석사	서양화	서양화 실기
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
이재호	1953	한남대	동국대		미술교육석사	한국화	한국화 실기

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	기초실기실 1A (회화)	1	수묵, 수채, 유채수업 및 실기	70509
	기초실기실 1B (회화)	1	수묵, 수채, 유채수업 및 실기	70510
	기초실기실 1H (회화)	1	수묵, 수채, 유채수업 및 실기	70517
	한국화실기실 2(한국화)	1	수묵수업 및 실기	70518
	한국화실기실 3(한국화)	1	수묵수업 및 실기	70204
	한국화실기실 4(한국화)	1	수묵수업 및 실기	70518
	유화실기실 2A (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70506
	유화실기실 2B (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70511
	유화실기실 3A (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70206
	유화실기실 3B (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70205
	유화실기실 4A (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70502
	유화실기실 4B (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70501
	이론강의실	1	이론 수업	70508
	판화실	1	판화 수업 및 실기	70203
	자료실	1	실기자료 보관 및 관리	70507
	세미나실	1	영상 수업	70519

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

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	자신의 독창적인 미적 세계를 구축하고 이를 표현할 수 있는 개성적인 작가 양성		
학과(전공) 교육목표	폭넓은 기초실기 기능 연마와	창의적 개성적인 미적세계의 표현능력 함양	균형 감각의 작품 해석과 비평 능력 배양

2.2 교육과정편제

학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
1. 회화전반의 기초이론을 폭넓게 습득하고 다양한 표현기법을 탐구한다. 2. 자신의 독창적인 미적 세계를 구축하고 이를 표현할 수 있는 개성적인 작가를 양성하는 것을 목적으로 한다. 3. 전문지식을 바탕으로 독창적이고 개성적인 작품활동을 함으로써 지역과 사회의 문화발전에 기여하도록 한다.	1. 폭넓은 기초실기 기능의 연마와 자유롭고 심도 있는 탐구 훈련을 한다.	기초실기 I·II, 인체소묘 I·II, 기초회화기법 I·II, 전공실기 I·II, 형상기법 I·II
	2. 창의적이고 개성적인 미적 세계를 표현하는 능력을 기르고 다양한 표현기법과 재료가 갖는 특성을 알고 현대회화의 감각을 익힌다.	인물화기법(한국화), 조형기법(서양화), 수묵조형 I(한국화), 신조형기법 I(서양화), 수묵조형 II(한국화), 신조형기법 II(서양화), 졸업작품연구(한국화), 졸업작품연구(서양화), 창작실기 I·II, 드로잉연습 I·II, 구성(평면구성) I, 구성 II(입체구성), 조형연구 I·II, 판화 I·II, 색채학연구, 재료학연구, 사진학연구
	3. 이론을 폭넓게 이해하여 작품을 올바르게 해석하고 비평할 수 있는 능력을 기르고 회화전반에 대한 균형 있는 안목을 기른다.	미술해부학, 서양미술사, 동양미술사, 한국미술사, 아동미술 I·II, 현대회화론, 미술비평

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업최저 이수학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	학부 기초	계	부전 공	교직	
조형예술 대학	회화과	15	45	60	16	9	6	31	21-	-	136

2.4 회화과 교육과정 편성표

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1	21531 기초실기 I	3-0-6		
	2	21532 기초실기 II	3-0-6		
2	1	17273 전공실기 I	3-0-6	12800 인체소묘 I 21999 기초회화기법 I 19862 구성 I (평면구성) 19863 색채학연구	2-0-4 3-0-6 3-0-6 2-0-4 2-2-0
	2	17278 전공실기 II	3-0-6	12801 인체소묘 II 22000 기초회화기법 II 19864 구성 II (입체구성) 21791 미술해부학	2-0-4 3-0-6 3-0-6 2-0-4 3-3-0
3	1	19883 형상기법 I (한국화) 19884 형상기법 I (서양화) 택1	3-0-6	16630 창작실기 I (한국화) 14484 창작실기 I (서양화) 택1 16632 드로잉연습 I (한국화) 16633 드로잉연습 I (서양화) 택1 11951 서예 I 11143 동양미술사 11911 서양미술사	3-0-6 3-0-6 2-0-4 2-0-4 1-0-2 3-3-0 3-3-0
	2			19885 형상기법 II (한국화) 19886 형상기법 II (서양화) 택1 16630 창작실기 II (한국화) 14484 창작실기 II (서양화) 택1 16634 드로잉연습 II (한국화) 16635 드로잉연습 II (서양화) 택1 11952 서예 II 16655 한국미술사 13724 판화 I 18575 현대회화론	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 2-0-4 2-0-4 1-0-2 3-3-0 2-0-4 3-3-0
4	1			16636 조형연구 I (한국화) 13283 조형연구 I (서양화) 택1 19865 인물화기법 (한국화) 19866 조형기법 (서양화) 19867 수묵조형 I (한국화) 19868 신조형기법 I (서양화) 13725 판화 II 19869 아동미술 I 18576 재료학연구	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 2-0-4 3-3-0 1-0-2

				18577 미술비평	3-3-0
	2			16638 조형연구Ⅱ(한국화) 13286 조형연구Ⅱ(서양화) 택1 19871 사진학연구 19872 아동미술Ⅱ 19873 수묵조형Ⅱ(한국화) 19874 신조형기법Ⅱ(서양화) 19887 졸업작품연구(한국화) 19888 졸업작품연구(서양화) 택1	3-0-6 3-0-6 3-3-0 3-3-0 3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6
학점계	학점(15) - 강의(0) - 실험(30)			학점(90) - 강의(29) - 실험(122)	

교과목개요

21531 기초실기 I (한국화) 3-0-6

Basic Work & Composition I (Oriental, Western style)

자연물, 인공물 등의 대상물에 관한 조형이론과 합리적이고도 주관적인 시각을 바탕으로 관찰 분석하면서 독창적이고 합목적적인 조형이론을 습득하여 실기능력을 기르도록 한다.

21531 기초실기 I (서양화) 3-0-6

Basic Work & Composition I (Oriental, Western style)

자연물, 인공물 등의 대상물에 관한 조형이론과 합리적이고도 주관적인 시각을 바탕으로 관찰 분석하면서 독창적이고 합목적적인 조형이론을 습득하여 실기능력을 기르도록 한다.

21532 기초실기 II (한국화) 3-0-6

Basic Work & Composition II (Oriental, Western style)

기초실기 I에 바탕을 두어 조형요소, 조형원리, 다양한 표현재료의 특성을 이해하고 효과적으로 표현하고 제작하는 능력을 길러 2차원적 평면상에서 나타나는 조형예술 전반에 기초 능력을 함양하도록 한다.

21532 기초실기 II (서양화) 3-0-6

Basic Work & Composition II (Oriental, Western style)

기초실기 I에 바탕을 두어 조형요소, 조형원리, 다양한 표현재료의 특성을 이해하고 효과적으로 표현하고 제작하는 능력을 길러 2차원적 평면상에서 나타나는 조형예술 전반에 기초 능력을 함양하도록 한다.

17273 전공실기 I (서양화) 3-0-6

Studio Work I (Western Style)

자연물, 인공물, 인체 등을 대상으로 유채의 특성과 그 효과적인 방법을 파악하여 사실적으로 표현하고, 자연대상을 관찰하여 모티브를 발견하고 이미지의 정착과 에스키스를 통한 화면의 규격과 크기를 확정하며 미적 시각에 의해 표현하는 능력을 개발함

17273 전공실기 I (한국화) 3-0-6

Studio Work I (Oriental-Style painting)

한국화 재료의 특수성을 이해하고 화선지, 먹, 붓을 통한 다양한 기법을 연구하여 자연의 질서와 구조적인 면을 표현한다. 동시에 인체를 통하여 미의 본질을 추구하고 합리적인 조형이념을 확립한다.

12800 인체소묘 I 2-0-4

Drawing of Human Figure I

인체의 기본적 구조를 이해하고 형태의 변화에 따르는 인체 골격의 변화와 특징을 파악한다. 기본골격을

바탕으로 과장과 생략 등의 변형을 공부하여 인체를 여러 방법으로 응용하여 표현할 수 있도록 한다.

12999 기초회화기법 I (서양화) 3-0-6
Basic Painting I (Western Style)

자연물, 인공물 등의 대상을 투명과 불투명 수채, 과슈, 아크릴릭 칼라 등 다양한 재료의 특성을 살려 효과적으로 표현하고, 유화가 지니고 있는 특성을 살리는 화포작업에 임할 수 있도록 구도, 형태 및 화면 구성능력을 연마하며 조형, 표현능력과 창의력을 신장한다.

12999 기초회화기법 I (한국화) 3-0-6
Basic Paint I (Oriental-style)

수묵화의 원리와 채색의 특징을 활용하여 새로운 표현방법을 추구한다. 자연대상을 관찰하여 수묵화의 채색기법이 갖는 특징 및 표현방법을 연구한다.

19862 구성 I (평면구성) 2-0-4
Pictorial Space I (Basic Design)

여러 가지 재료와 색채를 사용하여 입체 및 평면에 있어 화면을 짜임새 있게 만들어 가는 방법과 대상을 연구하며, 구성의 원리를 이해하고, 조형의 재요소를 공간 속에 조화 있게 사용할 수 있는 감각을 익히며, 조형감각의 훈련을 통해 창의적이고 다양한 상상력이 발휘된 시각언어를 구사할 수 있는 능력을 기름.

19863 색채학연구 2-2-0
Study in Chromatics

조형영역에서 색채가 지닌 중요성을 인지시키고 체험을 바탕으로 색지각에 도달하도록 하며, 색의 종류, 대비 배색, 감정, 지각 등을 실습을 통하여 이해하여 조형영역에서 색채가 지닌 중요성을 인식하고 개성적인 작품창작을 할 수 있도록 한다.

17278 전공실기 II (서양화) 3-0-6
Studio Work II (Western Style)

유채의 다양한 양식과 기법을 비교, 검토하여 조형의 폭을 넓히고, 자연 및 인체 등의 대상을 구상적으로 표현하고, 야외 사생을 통한 질서관을 탐구하며 화면 구

조의 긴밀한 상호관계를 파악하여, 미적 구성원리를 통하여 형상의 단순화와 강조를 가르침

17278 전공실기 II (한국화) 3-0-6
Studio Work II (Oriental-Style Painting)

정확한 관찰과 현장의 스케치로 개체적 묘사와 원근법에 의한 화면의 재구성 및 조형의식을 가지며, 전통적 준법에 의해 바위, 물, 나무 등에 맞게 준법 등을 활용함으로써 전통기법이 현대회화에 맞는 새로운 표현능력을 창출한다.

12801 인체소묘 II 2-0-4
Drawing of Human Figure II

인체소묘 I의 심화과정으로 인체의 기본적 구조와 골격의 변화와 특징을 화면에서 정확히 이끌어 낼 수 있도록 여러가지 포즈를 연구하여 표현할 수 있도록 하여, 인체를 통한 작품으로서의 창작력을 함양한다.

22000 기초회화기법 II (서양화) 3-0-6
Basic Painting II (Western Style)

소재선택, 대상에 연구파악, 화면구성, 통일성과 질서, 사물에 대한 실재성과 주제에 대한 사물연구, 자연에서의 원근법과 자연의 고유색, 공기와 계절에 따라 변하는 색채의 연구, 인체의 포즈, 양감, 표정, 운동감, 색감 및 비례 등을 연구한다.

22000 기초회화기법 II (한국화) 3-0-6
Basic Paint II (Oriental-style)

자연대상을 바탕으로 동양의 각종 준법을 연구한다. 동양화의 여러 준법을 이용하여 다양한 대상을 표현하고 각 준법이 갖는 특징과 화면 위에서의 표현방식을 연구한다.

19864 구성 II (입체구성) 2-0-4
Pictorial Space II (3D Composition)

구성의 원리를 이해하고 조형의 재요소를 공간 속에 조화 있게 사용할 수 있는 감각을 익히며, 조형감각의 훈련을 통해 창의적이고 다양한 상상력이 발휘된 시각언어를 구사할 수 있는 능력을 기르고 구성 I의 심화와

정이며, 논리적이고 근거 있는 발상을 통해 객관적이고 보편타당한 균형상태를 경험하고, 동료의 작업을 분석, 평가하여 새로운 방향을 탐구함.

21792 미술해부학 3-3-0
Anatomy For Artist

인체의 해부학적 구조를 분석하고 인체의 특징과 비례, 구조, 기능, 형태상의 변화 등을 종합적으로 파악하고, 인체의 골격 관절과 근육의 형태구조 및 인체의 외형적 구조를 이해하고, 인체의 각 부위의 비례와 골격의 형태, 관절의 원리 및 근육의 종류 등을 관찰하여 회화작품에 응용할 수 있도록 하기 위함.

19883 형상기법 I (한국화) 3-0-6
Shape Expression Study I (Oriental-Style Painting)

동양화의 기본적인 이해와 재료적 특성을 파악하여 창조적 기초를 배양하도록 학습한다. 자연 대상을 관찰하여 실경을 통한 질서관을 탐구한다.

19884 형상기법 I (서양화) 3-0-6
Shape Expression Study I (Western Style)

자연과 인체 등을 대상으로 주제와 소재, 발상과 이미지의 관계를 추구하고, 소재선택 통일과 질서, 조화와 비례, 인체구조, 인체골격과 의복의 주름과의 관계, 자연 감정의 표현성, 색의 선택에 따른 원근변화, 공간과 조형미, 심리적 배색 등을 연구함.

14484 창작실기 I (서양화) 3-0-6
Creative Work I (Western Style)

현대의 미술사조를 파악하고 학생 각자의 체험을 바탕으로 보편적이며 독자적인 조형관을 확립하고, 대상의 객관화 연구와 다양한 표현방법 및 기법으로 화면의 구조적 이해를 도모하고 현대적 조형감각 및 창의력의 개별적 표현방법 연구에 중점을 두며, 현대적 감각에 부합하는 작가로서의 기초적 자질함양 및 인성교육을 한다.

16630 창작실기 I (한국화) 3-0-6

Creative Work I (Oriental-style)

동·서 회화의 다양한 재료와 기법을 활용하여 인체 표현방법을 추구한다. 동·서 회화의 다양한 지류, 안료 등의 재료의 파악과 각종 재료를 이용해 인물을 표현한다.

16633 드로잉연습 I (서양화) 2-0-4

대상의 주관적인 해석을 통한 과장, 생략, 변형 등의 방법으로 표현하고 여러 가지 재료를 통한 대상의 다양한 연출을 소묘를 통해 표현한다.

16632 드로잉연습 I (한국화) 2-0-4
Drawing Work I (Oriental-style)

대상의 주관적인 해석을 통한 과장, 생략, 변형 등의 방법으로 표현하고, 여러가지 재료를 통한 대상의 다양한 연출을 소묘를 통해 표현함.

11951 서예 I 1-0-2
Calligraphy I

전통적인 서체 변화의 과정을 통하여 기초운필을 연마하여 각 서체의 형식을 터득하고, 서예에 대한 올바른 인식과 새로운 조형예술을 창조케 함.

11143 동양미술사 3-3-0
History of Orietal Art

고대중국 및 인도미술을 연구하여 시대적, 국가적 미술의 특수성과 보편성을 고찰하고, 고대 동양미술에서 시작하여 현대에 이르는 동양회화의 발달 과정과 사상의 주류를 살펴 시대를 거쳐 이어져 오는 근본사상을 깊이 이해한다.

11911 서양미술사 3-3-0
History of Western Art

서양미술의 전개와 그 변모과정을 각 시대의 성격과 사상, 작가의 표현방법과 내용 또 시대변천에 따른 미술의 창조성에 의해 파악하고, 작품의 시대적 배경을 중심으로 살펴 시대변천에 따른 미술의 창조성을 파악한다.

19885 형상기법 II (한국화) 3-0-6

Shape Expression Study II (Oriental-Style Painting)

수묵화의 다양한 기법과 조형정신을 바탕으로 심상적 표현방법을 연구한다. 자연대상을 관찰하여 자연 속에서 얻어지는 심상의 이미지를 다양한 표현방법과 조형 형식을 통해 연구한다.

19886 형상기법 II (서양화) 3-0-6

Shape Expression Study II (Western style)

대상을 주관적 해석과 의도적인 변형에 따라 자유롭게 시각화한다. 회화의 기초적인 기법, 훈련을 거쳐 점차적으로 개성을 함양시키는 고도의 예술효과를 기하고, 원근에 따른 형태의 변화, 색채의 선택에 따른 원근 변화, 인체의 골격구조 및 비례, 정적 주제 형성 원인, 분석, 인체의 동세와 공간구성 관계를 연구함

14484 창작실기 II (서양화) 3-0-6

Creative Work II (Western Style)

현대미술의 다양성, 특수성을 고찰하여 작품제작의 좌표로 삼으며 학생 각자의 경험내용을 토대로 독자적인 조형관을 확립하도록 하고, 창작실기 I의 심화과정이며, 대상의 객관화 연구로 사물이 가지고 있는 특성을 분석하고 에스키스 및 형태과정(Deformation)을 통한 창의적 방법을 연구한다.

16630 창작실기 II (한국화) 3-0-6

Creative Work II (Oriental-style)

창작실기 I의 심화과정이며 여러 재료와 기법을 표현 연구한다. 현대회화에 나타난 여러가지 기법을 활용하여 효과적인 표현방법을 모색하고 개성적 작품으로 제작한다.

16635 드로잉연습 II (서양화) 2-0-4

Drawing Work II (Western Style)

대상의 연구를 통해 심상을 구체화할 수 있는 다양한 표현방법의 연구와 기법활용을 통하여 표현영역을 넓히고 보다 개성 있는 대상을 연출하는 방법을 배운다.

16634 드로잉연습 II (한국화) 2-0-4

Drawing Work II (Oriental Style)

대상과 심상의 다양한 소재발견과 활용을 통하여 표현 영역을 넓히고, 소묘 I의 심화과정이며, 대상을 연출하는 방법을 배운다.

11952 서예 II 1-0-2

Calligraphy II

서체의 구체적인 운필수련과 결구법을 바탕으로 서예의 새로운 조형성을 탐구하며, 서예 I에서 습득한 서체 변화를 응용하여 새로운 조형성을 창조케 함

16655 한국미술사 3-3-0

History of Korean Art

한국미술의 시대적 특성을 주변국가와의 관계, 시대적 상황 등을 살펴 토의, 분석, 연구하고, 한국미술이 고대로부터 현대에 이르기까지 한국미술이라고 하는 근본적 의식을 연구하고 보다 깊이 있고 폭넓게 한국미술을 이해하도록 한다.

13724 판화 I 2-0-4

Print-Making I

판화에 대한 올바른 인식과 판을 이용하여 작품제작을 하는 간접화법의 독특한 맛을 이해하여 새로운 조형예술을 창조하게 한다. 사물을 이해하는 예술가적 태도와 사고, 시각화 과정에 필요한 개인의 조형적 체험과 시각언어를 확장하며, 판화의 다양한 표현과 기법을 이해하고 복합기법을 통한 개성적인 창작판법을 개발하며, 그 응용능력을 기른다. 볼록판법에 의한 기법, 오목판법에 의한 기법, 평판에 의한 기법, 공판에 의한 기법 등을 다룬다.

18575 현대회화론 3-3-0

Theory of Modern Arts

1945년 이후 오늘에 이르기까지의 미술의 다양한 양상을 시대적 배경의 고찰과 그 배경의 유기적 관계를 이해하여 현대미술로서의 기본적인 특성을 규명하고, 현대미술의 미술사조, 선언과 비평, 양식과 정신의 변화를 파악하고, 이에 따른 미술개념을 이해한다. 또한 다양하게 표출되는 새로운 시대정신을 고찰하기 위해 거

시적 미술운동뿐만 아니라, 작가와 작품분석을 통한 현대회화의 정체성을 연구하도록 한다.

13283 조형연구 I (서양화) 3-0-6
Seminar in Theory of Painting, Drawing,
Paint+making I (Western Style)

현대미술의 흐름에 따른 작품제작을 유도하고 학생 개개인의 독창성과 개별성을 에스키스 제작하고 토론, 다양한 방법과 재료사용을 통하여 조형적 특성과 구조적 분석을 심화시키는 작업을 유도하여 역량 있는 작업 활동을 전개할 수 있게 한다. 작품의 조형요소에 관한 고찰, 재료기법 연구, 조형방법의 연구, 구조의 해석 및 표현특성 연구, 종합적 표현연구, 조형의 전개 등 대비와 조화가 조형에 끼치는 영향 등을 연구, 토론, 실습한다.

16636 조형연구 I (한국화) 3-0-6
Seminar in Theory of Painting,
Drawing Print+making I (Oriental-style)

여러가지 표현 양식과 기법 및 조형론의 문제를 실기와 이론을 병행하여 토의, 분석, 연구하고 조형의 원리와 상징의 표현 등 조형이론을 중심으로 시대적 제양식을 살펴 창조적 조형예술의 가능성을 모색함.

19865 인물화기법(한국화) 3-0-6
Figure Painting Study(Oriental-Style Painting)

전통인물화 기법과 정신을 연구하고, 아울러 이 시대의 인물상과 현상이 반영된 인물화 창작능력을 기른다. 대상을 관찰하여 각자의 개성에 따라 사실적 대상을 사의적으로 표현하기 위한 재료, 표현 방법 등을 연구한다.

19866 조형기법(서양화) 3-0-6
Form and Function Study(Western style)

현대미술의 조형원리와 요소들을 탐구하여 그 특성을 이해하게 하고, 회화의 다양한 조형성을 모색하게 한다. 자유로운 실험을 통하여 학생 개개인의 독창적이고 창의적인 표현양식을 익히게 한다.

19867 수묵조형 I (한국화) 3-0-6
Korean Ink Painting I (Oriental-Style Painting)

동양회화의 핵심인 수묵의 다양한 기초작업을 통하여 창의적인 작가로서 자유로운 표현능력을 기르고 동시에 현대 한국회화의 표현영역을 확장시킨다.

19868 신조형기법 I (서양화) 3-0-6
New Formative Arts Study I (Western Style)

자연 대상을 화면 형태로 바꿈에 있어 야기되는 여러 가지 표현상의 문제, 즉 주제 대상, 제재의 상호관계를 인식시키고 실제 형상을 미적 시각에 의해 표출하는 힘을 기르고 대상을 주관적 해석과 의도적인 표현 및 자연물의 형태 변형에 따라 자유롭게 시각화하고, 현대미술사조를 파악하여 다양한 양식과 기법을 통하여 표현의 폭을 넓힘.

13725 판화 II 2-0-4
Print-Making II

색판화 실습 및 작품제작을 주요내용으로 한다. (에칭 및 아퀴틴트를 위한 선수과목-드라이 포인트) 또 공판법에 의한 기법 중 실크스크린을 통한 개념의 이해, 단순판화 실습 및 작품제작, 오목판법에 의한 기법 중 에칭과 아퀴틴트에 의한 단색, 다색 판화의 실습 및 작품제작을 주요내용으로 한다. (드라이 포인트 후수과목-에칭 및 아퀴틴트)

18576 재료학연구 1-0-2
Study in Materials for Fine Art

재료의 특성을 파악하여 독창적인 표현양식을 추구하며 작품의 조형요소의 고찰을 통한 재료기법 연구와 구조, 해석 및 표현 특성연구를 통하여 재료가 조형에 끼치는 영향 등을 연구, 실험한다. 동시에 인체를 통하여 미의 본질을 추구하고 합리적인 조형이념을 확립한다.

18577 미술비평 3-3-0
Art Criticism

미술비평의 원론적인 개념규정을 전제로 하여 미술비평의 기능을 이해하고, 비평과 인접 학문인 미학 및 미술사와의 연관성을 검증한다. 또한 미술작품을 분석 비

판하는 과정을 통하여 작품과 작가에 대한 이론적 비평 체계를 비교 분석한다.

13286 조형연구 II (서양화) 3-0-6
Seminar in Theory of Painting,
Drawing, Paint+Making II (Western Style)

현대미술의 흐름을 이해시키고 주제 설정에 대한 올바른 이해와 다양한 재료를 이용하여 자유롭고 창의적인 작품 활동을 할 수 있게 하며, 현대사회에서 요구되어지는 새로운 정신성, 조형성을 구상적 요소의 연구를 통하여 현대적인 구상화를 제작함으로써 보편성, 특수성을 인식하도록 한다.

16638 조형연구 II (한국화) 3-0-6
Seminar in Theory of Painting,
Drawing Print+making II (Oriental-style)

사의적 표현을 통한 현대회화의 새로운 기법과 조형 정신을 활용하여 개성적 표현양식을 심화시키고 회화의 현대적 방향을 실험 모색하고, 조형연구 I 에서 시대적 제양식을 살피고 조형예술의 본질을 논하고, 조형작품의 구조를 분석한다.

19871 사진학연구 3-3-0
Study in Photography

커뮤니케이션으로서의 사진의 다양한 기법과 기술을 습득하여 예술작품의 창작을 도모하며, 사진에 관한 제반원리와 각종 기계의 특성을 파악하고 메커니즘적인 기술과 예술적인 미적 감각 및 시각과 표현방법을 익혀 일상에 필요한 촬영과 더불어 예술작품의 창작을 가능케 한다.

19869 아동미술 I 3-3-0
Juvenile Art I

아동발달단계에 따른 성장과정과 심리를 연구하고 그에 E과생된 아동작품을 분석, 검토하여 아동을 이해하고, 지도계획을 세워 적용할 수 있는 능력을 기르고 미술학과 졸업 학년(4학년)으로서 졸업 후 아동미술교육의 기회에 대비하여 설정함.

19872 아동미술 II 3-3-0
Juvenile Art II

아동발달단계에 따른 성장과정과 심리를 연구하고 그에 E과생된 아동작품을 분석, 검토하여 아동을 이해하고, 지도계획을 세워 적용할 수 있는 능력을 기르고 미술학과 졸업 학년(4학년)으로서 졸업 후 아동미술교육의 기회에 대비하여 설정함.

19873 수묵조형 II (한국화) 3-0-6
Korean Ink Painting II (Oriental-Style Painting)

수묵의 다양한 실험 모색을 통하여 수묵화의 가치를 확장시킴과 동시에 현대미술에 있어 수묵화의 새로운 가능성 모색과 표현능력을 기른다.

19874 신조형기법 II (서양화) 3-0-6
New Formative Arts Study II (Western Style)

유화의 표현양식을 독자적으로 연구하여 회화의 새로운 방향을 모색하고 개성적 표현양식을 추구하고, 현대미술의 다양성, 특수성, 보편성을 고찰하고 가시적 대상과 추상적 대상을 사고와 개성에 따라 자유롭게 표현한다.

19887 졸업작품연구(한국화) 3-0-6
Korean Painting Studio (Oriental-Style Painting)

한국회화를 현대적인 시각에서 심도 있게 연구해봄으로서 전통을 바탕으로 한 현대적인 조형감각을 다양하고 자유롭게 표현할 수 있도록 한다. 졸업후 창의적인 작가로서 자유로운 표현능력을 지니도록 지도한다.

19888 졸업작품연구(서양화) 3-0-6
Western Painting Studio-Painting Degree
Project(Western Style)

다원화, 국제화 경향의 현대미술 속에서 한국현대화의 가능성과 위상을 점검함과 동시에 개인의 작업관과 창작능력 함양에 중점을 둔다. 졸업후 창의적인 작가로서 독자적 작가생활을 할 수 있도록 예비 지도한다.

예술문화학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요연혁	비고
2007	미술대학에 예술문화학과 신설인가	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	미학, 전시기획, 지역문화예술론

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
2	70308	1	냉·난방, 스크린, LCD 프로젝터	
	70307	1	냉·난방, 스크린, LCD 프로젝터	
	70306	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터	
	70313	1	냉·난방	
	70213	1	냉·난방	
	70105	1	냉·난방	

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

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	현대예술문화의 전반적 분야에 대한 연구를 근간으로 논리적 사고력을 배양함으로써 21세기적 예술관을 선도하고 주도할 조형예술가와 함께 사회에 나아가 능동적으로 활동할 수 있는 실천적 힘을 가진 예술문화 콘텐츠의 창의적인 전문인을 양성하는데 있다.		
↓			
학과(전공) 교육목표	미학, 미술사, 비평철학 등의 학문분야를 통한 예술의 조형이론에 대한 이해와 논리적 사고력을 기른다.	미술관 전시와 기획, 경영 그리고 예술행정과 정책, 문화예술기획 등 다양한 실무능력을 배양하여 사회가 요청하는 폭넓은 응용력과 창조적 사고를 배양한다.	한국화, 서양화, 공예, 디자인 등 실제 창작현장과 다양한 연구발표회 등을 연결시켜 급격히 변화하고 있는 현대 예술적 상황에 발맞추어 학생들로 하여금 조형예술의 사회적 실천력을 터득하여 능동적 리더로서 역할을 갖추도록 한다.

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	현대예술문화의 전반적 분야에 대한 연구를 근간으로 논리적 사고력을 배양함으로써 21세기적 예술관을 선도하고 주도할 조형예술가와 함께 사회에 나아가 능동적으로 활동할 수 있는 실천적 힘을 가진 예술문화 콘텐츠의 창의적인 전문인을 양성하는데 있다.	미학, 미술사, 비평철학 등의 학문분야를 통한 예술의 조형이론에 대한 이해와 논리적 사고 능력을 기른다.	미학입문, 미술관학, 미술사 I · II, 뉴미디어예술론, 현대미학, 문화예술비평론, 미디어리터러시, 예술문화원서강독 I · II, 문화예술정책론, 비교미학, 예술문화논문연구 I · II
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		미술관 전시와 기획, 경영 그리고 예술행정과 정책, 문화예술기획 등 다양한 실무능력을 배양하여 사회가 요청하는 폭넓은 응용력과 창조적 사고를 배양한다.	미술과심리, 작가론, 문화예술마케팅, 영상매체실습, 예술경영기획, 시각예술과비평, 미술비평과글쓰기, 예술문화행정, 미술과커뮤니케이션, 전시기획프로젝트 I · II
국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		아동미술과 실제 창작현장, 다양한 연구발표회 등을 연결시켜 급격히 변화하고 있는 현대 예술적 상황에 발맞추어 학생들로 하여금 조형예술의 사회의 실천력을 터득하여 능동적 리더로서 역할을 갖추도록 한다.	예술문화교육, 재료와조형실습, 매체와조형실습, 컴퓨터그래픽실습, 아동미술매체실기, 창의적예술교육프로그램실습, 전시출판디자인실습, 미술교수학습프로그램, 미술치유프로그램실습, 문화예술컨텐츠, 어린이미술기획실습, 문화교육창업워크샵, 예술문화특수과제연구 I · II, 통합예술교육실습

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
조형예술대학	예술문화학과	15	45	60	16	9	6	31	21	-	136

2.4 예술문화학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	미술사 I	3-3-0	미술관학 예술현장실습 예술문화교육	2-2-0 2-0-4 3-1-4
	2	아동미술감상과표현	2-0-4	작가론 미술과커뮤니케이션 재료와조형실습	3-3-0 2-2-0 3-0-6
2	1	미학입문	3-3-0	미술사Ⅱ 뉴미디어예술론 매체와조형실습 컴퓨터그래픽실습	3-3-0 3-3-0 3-0-6 2-0-4
	2	큐레이터학	2-2-0	현대미학 문화예술마케팅 영상매체실습 아동미술매체실기	3-3-0 2-2-0 2-0-4 3-1-4
3	1	통합예술교육기획	2-2-0	문화예술비평론 미디어리터러시 예술경영기획 시각예술과비평 창의적예술교육프로그램실습 전시출판디자인	3-3-0 3-3-0 2-1-2 2-2-0 2-0-4 2-0-4
3	2	전시기획프로젝트Ⅰ	3-0-6	예술문화원서강독Ⅰ 문화예술정책론 미술비평과글쓰기 미술교수학습프로그램 미술과심리 문화예술콘텐츠	2-2-0 3-3-0 2-2-0 2-1-2 2-2-0 2-0-4

4	1			비교미학 예술문화논문연구I 예술문화행정 미술치유프로그램실습 어린이미술기획실습 문화교육창업워크샵 예술문화특수과제연구 I	3-3-0 3-3-0 3-1-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 3-3-0
4	2			예술문화원서강독II 예술문화논문연구II 전시기획프로젝트II 예술문화특수과제연구II 통합예술교육실습	2-2-0 3-3-0 2-0-4 3-3-0 2-0-4
학점계		학점(15) - 강의(10) - 실험(10)		학점(93) - 강의(57) - 실험(72)	

교과목개요

미술사 I 3-3-0

Art History I

미술사는 미학, 미술비평 등의 미술이론과는 달리 미술작품의 시대적, 양식적 특성을 구체적으로 이해하는 분야이다. 동서양 미술사 수업을 통해 동서양 미술작품과 관련된 시대적, 사회적, 종교적 환경과 사상을 이해하고, 표현 양식의 변천에 따른 특징들을 체계적으로 분석, 고찰하여 실제 작품을 평가할 수 있는 기초적 안목을 기른다.

미술관학 2-2-0

Museum Studies

미술관의 역할에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 미술관의 목적과 기능을 배운다. 특히 미술관의 운영과 전시, 교육, 수집과 정리, 건축 등에 관한 고찰을 통해 미술관의 사회적 역할을 인식하도록 한다. 또한 미술관 • 박물관 프로그램 연구, 전시 큐레이터, 교육 담당 큐레이터, 소장품 관리자, 정보시스템 프로그래머, 마케팅 디렉터, 정책 입안자 등의 전문 인력 배출을 위한 실질적인 교육을 목표로 한다.

예술현장실습 2-0-4

Studies in Local Art and Culture

탈 중심 시대에 필요한 다문화주의적 관점이라는 패러다임 안에서 지역문화예술을 새롭게 고찰하고 연구하도록 한다. 지역문화예술을 통한 지역의 정체성과 문화예술의 생명성에 대한 의미부여, 예술의 본질과 예술의 정체성 확립을 통한 새로운 가치계발의 가능성을 연구한다. 따라서 지역의 역사적 문화적 예술적 인물사적 자료들을 현장과 연계하여 연구한다.

예술문화교육 3-1-4

Art and Culture Education

예술문화교육에 대한 포괄적인 이론교육을 바탕으로 예술문화에 대한 통합적 사고를 키우고 예술문화와 관련된 다양한 교육적 방법론을 심도 있게 이해하도록 한다. 현재의 예술교육에 관한 이론과 방법론을 검토하고, 이에 기반하고 있는 교육현상을 분석하도록 하며, 예술문화의 관점에서 삶의 근본적인 문제들을 해결하는데 있어 실제 예술문화예술 방법론을 활용하여 구체적인 해결방안을 모색한다.

아동미술감상과표현 2-0-4

Appreciation and Expression of Children's Art

아동미술작품을 감상하며, 작품을 분석·파악하는 과정을 통해 아동의 심리를 심층적으로 드러내고 있는 표현성을 이해하고 체계적으로 연구한다. 특히 어린이 미술작품을 이해하고 기획하기 위한 다양한 감상의 관점들과 용어 그리고 실제 표현력에 대한 학습을 통해 어린이 프로그램기획 및 진행을 근본적으로 이해한다.

작가론

3-3-0

Study on Artists

작가 개인이나 창작그룹, 혹은 서로 기술적, 개념적, 사상적인 연관성을 가지고 있는 작가들을 대상으로 다양한 자료조사 및 정보를 수집하고 연구함으로써 작가들의 예술과 사상을 근원적으로 이해할 수 있는 가능성을 모색하며, 이런 연구로부터 새로운 큐레이터쉽의 창조적인 아이디어를 개발한다.

재료와조형실습

3-0-6

Art Materials and Methodologies

조형에 대한 폭 넓은 이해를 목표로 한다. 다양한 재료의 선택을 통해 상상력과 표현능력을 배양하고 비평적 관점을 가지고 실제 작업을 분석, 감상하는 논리적인 태도를 배양한다. 조형실기교과로서 다양한 조형실습을 바탕으로 토론과 비평적 분석을 병행한다.

미술과커뮤니케이션

2-2-0

Arts and Communication

미술을 통해 사회적 소통을 이끌어 내기 위한 시대적 담론을 학습한다. 특히 미술작품을 매개로 가능한 커뮤니케이션의 방법론과 원리를 고찰한다. 인간이 사회와 보다 효과적이고 원활한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 미술의 사회적, 심리적 역할을 탐구한다. 감상자의 입장에서 보다 쉽게 작품들에 다가가고 이해할 수 있는 방법론을 실제적인 측면에서 논의해 봄으로써 예술과 인간의 좀 더 진화된 소통 가능성을 타진해 본다.

미학입문

3-3-0

Introduction to Aesthetics

아름다움에 대한 학적 토대를 탐구하는 교과목으로,

미학에 대한 이론적 정의와 개념을 시대별, 인물사별로 살펴본다. 감성에 토대를 둔 미적체험 일반의 가능성과 연구방법을 현대적 관점으로 확장하는 사고를 통해 아름다움에 대한 개념적 이해의 폭을 넓힌다. 미학적 성찰을 실제 예술작품에 적용하고 논의함으로써 학생들이 스스로 미학적 관점을 개발하도록 유도한다.

미술사II

3-3-0

Art History II

한국의 근현대 미술의 폭넓은 흐름을 역사적으로 조망하면서 한국미술에 관한 기초적 이해를 갖도록 한다. 특히 한국 근대의 특수한 시대적, 사회적 상황을 이해하고, 당시 서구문화의 영향과 더불어 시작된 한국 근대미술의 변화과정을 고찰함으로써 한국미술의 정체성을 검토한다. 특히 근현대 작가들의 작품세계를 조형적으로 조명하고, 그에 대한 비평적 논의를 통해 학생들이 스스로 한국근현대미술의 의미와 의의를 정리해보도록 한다.

뉴미디어예술론

3-3-0

Theories of New Media Art

미디어는 텔레비전, 신문, 잡지, 영화, 비디오, 컴퓨터 등을 가리키는 것으로 뉴미디어아트는 현대의 대중매체를 이용해 미술 작품을 만드는 것이다. 따라서 현대사회에서 뉴미디어와 각종 영상매체를 통해 이루어지는 인식의 구조를 분석하고, 뉴미디어예술론 전반에 걸쳐 논한다.

매체와조형실습

3-0-6

Methodologies in Plane Modeling

현대적인 매체를 통해 조형에 대한 폭 넓은 이해를 목표로 한다. 매체를 통한 다양한 상상력과 표현능력을 기르는 한편 비평적 관점으로 작업을 분석, 감상하는 논리적인 태도를 갖도록 한다. 기본적으로는 실기교과목이나 동시에 심도 있는 토론과 비평적 학습법을 병행한다.

컴퓨터그래픽실습

2-0-4

Computer Graphic Design

컴퓨터를 활용한 컴퓨터그래픽 실습과목은 3차원 물체를 표현하고 상상하며 표현할 수 있는 실제적 능력을 배양하는 교과목이다. 실제 컴퓨터그래픽 디자인을 직접 실행할 수 있고 문화예술의 다양한 프로그램 기획과 진행에 걸쳐 광범위하게 실질적으로 활용할 수 있을 정도로 연마한다.

큐레이터학

2-2-0

Studies on Curating

기본적으로 큐레이터의 역할과 요구되는 자질에 관한 학습을 목적으로 한다. 전시문화에 대한 전반적인 이해를 돕기 위해 전시공간, 작가, 큐레이터, 관람객의 상호관계작용을 중심으로 하는 기초적 현장 감각을 익힌다. 실제 전시 및 기획행사 등을 관람하며 기획의 의도와 진행과정에 관해 설명을 듣고 논의하는 과정을 통해 전시문화 전반에 대한 실제적인 이해와 기반을 마련한다.

현대미학

3-3-0

Contemporary Aesthetics

미학개론에서 다루었던 미학이론을 바탕으로 현대의 주요 미학적 사상과 이론들을 살펴본다. 정신사 및 문화사적 흐름을 토대로 미학이론의 다양한 관점과 시각을 이해하여 현대예술 및 문화현상을 분석하는 미학적 관점을 연구한다.

문화예술마케팅

2-2-0

Culture & Art Marketing

문화예술이 지니는 고유의 가치를 사회적, 경제적으로 제고하게 하는 것이 경영활동을 통한 문화예술 마케팅이다. 문화예술에 관한 다양한 홍보 및 마케팅의 전반적인 이론들과 다양한 사례들을 고찰하고 학생들 스스로 마케팅적 관점으로 문화예술 산업에 대해 이해하도록 한다.

영상매체실습

2-0-4

Practices in New Media

현대예술에서 디지털미디어와 영상매체의 영향력을 해석하고 표현하는 능력을 배양한다. 따라서 현대사회에서 미디어와 각종 영상매체를 통해 이루어지는 예술작

품들의 구조를 분석하고, 그에 대한 비평적 논의를 기반으로 작품을 분석하고 실습과정을 통해 영상매체 제작능력을 함양하며, 영상매체가 갖는 사회적 함의를 고찰한다.

아동미술매체실기

3-1-4

Studies for the Use of Media in Children's Art

아동미술매체에 대한 연구는 다양한 현대사회 환경에서 살아가는 어린이를 대상으로 미술수업을 진행하고자 할 때 알맞은 학습도구와 적절한 방법론을 구현하기 위해 절대적으로 필요하다. 사진, 컴퓨터, 멀티미디어 등 다양한 매체를 실제 활용·분석함으로써 교육에 있어 매체의 중요성을 이해하고, 실습을 통해 매체의 활용 가능성을 연구한다.

통합예술교육기획

2-2-0

Synthetic Art Education

통합예술교육의 필요성을 이해하고 다양한 교육현장에서 미술교육과 관련한 통합예술교육 프로그램을 활용할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 통합 교육과 통합 예술교육에 대한 기본 이론과 용어, 개념을 살펴보고, 통합 예술교육 프로그램의 사례를 살펴봄으로써, 통합 예술교육 프로그램을 기획하도록 한다.

문화예술비평론

3-3-0

Critical Theories of Mass Culture

현대 산업사회에서 문화예술의 성격과 정의를 규정해 보고, 문화예술 연구를 위한 이론적 기준들에 관해 성찰해 봄으로써 문화예술 생산 현실에 영향을 주는 문화와 예술의 상관관계를 고찰할 수 있게 한다. 또한 비판적 태도와 시각을 만들어낼 수 있는 이론적 분석 능력을 배양한다.

미디어리터러시

3-3-0

Media Literacy

미디어 리터러시는 기술 매체를 이해할 수 있는 능력이며, 디지털 매체가 만들어내는 다양한 형태의 메시지에 접근하여 메시지를 분석하고 평가하고 의사소통할 수 있는 능력이다. 미디어 리터러시는 단순히 어떠한

기술의 습득이 아니며, 미디어 산업이나 일반적인 미디어 내용의 패턴, 그리고 매체 효과와 관련된 지식구조의 습득이다. 미디어 리터러시는 인지적 차원 이상의 것으로 미학적·감정적·도덕적 계발을 포괄한다.

예술경영기획 2-1-2 Seminars in Art & Cultural Management

예술경영에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 예술경영에 관해 학생들 스스로의 아이디어 도출을 유도하고 기획안을 제출하도록 한다. 예술경영에 대한 개인과 팀별 의견을 개진하는 세미나와 기획을 진행하고 이후 진로 계발과 현장 적응능력을 향상시킨다.

시각예술과비평 2-2-0 Practice in Visual Arts and Criticism

시각예술은 회화, 조각, 건축 등 인간의 시각으로 감상할 수 있는 예술의 총칭으로 정의된다. 시각예술에 대한 이론적 고찰과 더불어 실제 시각예술 작품의 다양한 장르와 매체, 구체적인 작품내용을 비판적으로 이해하고 평가할 수 있는 능력을 배양하고 시각예술 전반에 관한 인식론적인 해석을 가능하게 한다.

창의적아동미술프로그램연구 2-0-4 Studies in Creative Programs of Children's Art

창의적인 상상력을 키우는 어린이 미술교육과정에 적용할 수 있는 아동예술교육프로그램을 연구 개발한다. 전통적인 미술교육 방법론을 바탕으로 학생들 스스로 창의적인 교육법을 새롭게 개발할 수 있도록 다양한 사례발표와 적용 가능성을 탐구한다.

전시출판디자인 2-0-4 Editorial Design and Publication

미술관, 박물관에서 발행하는 다양한 출판물과 관련된 디자인을 연구한다. 포스터, 전단, 도록, 단행본 등 다양한 형태의 출판물 간행과 관련된 제작과정을 익히고, 전시관련 간행물들을 내용과 더불어 디자인 차원에서 효과적으로 시각화하는 방법론 연구와 실습을 통해 전시출판디자인 능력을 배양한다.

전시기획프로젝트 I 3-0-6 Art Exhibition Project I

전시 기획과 실행을 위한 전체적인 프로세스를 학습하고 진행한다. 다양한 전시유형을 분석하고 전시공간에 대한 해석과 적용법을 익히며, 감상자를 대상으로 하는 홍보활동 연구 방법론을 탐구한다. 이를 바탕으로 학생 스스로 보다 획기적이고 독창적인 전시기획을 실행하도록 한다. 전반적인 전시실습 과정을 통해 보다 창의적인 방식으로 전시를 기획하고 진행할 수 있는 능력을 배양한다.

예술문화원서강독 I 2-2-0 Reading of Original Texts I

미학 및 미술이론 전공자들을 위한 영어 원서강독 수업이다. 원서강독을 통해 보다 심도 깊은 문헌정보나 자료 습득의 계기를 제공함으로써 학생들 스스로 예술이론과 인문학적 담론들에 관한 학습능력을 계발하도록 한다.

문화예술정책론 3-3-0 Policies of Art and Culture

다양한 사회, 경제, 예술적 가치를 종합적으로 이해할 수 있는 정책적 안목과 능력을 배양한다. 특히 문화예술분야에 대한 폭넓은 이해와 문화예술 정책에 대한 분석력과 적용능력을 갖추고 공연, 이벤트, 전시기획 등 다양한 문화예술 사업 시행에 있어 미래지향적이고 창의적인 기획능력을 갖춘 전문 인력 배출을 도모한다.

미술비평과 글쓰기 2-2-0 Art Criticism and Writing

미술과 관련된 글쓰기 훈련을 목적으로 한다. 미술 작품을 인문학적 소양으로 분석하고 평가하여 정확히 서술할 수 있는 역량을 기르고자 한다. 작품과 전시에 대한 동시대적 담론을 이해하고 비평적 글쓰기를 수행함으로써 큐레이터 혹은 문화기획자로서 갖추어야 할 기본 자질을 키운다.

미술교수학습프로그램 2-1-2 Developing of Teaching & Learning Visual

Art Programs

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

미술치유프로그램실습

2-0-4

Programs in Art Therapy

미술치료에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 현실에 적용 가능한 미술치유프로그램을 개발하여 다양한 방법론을 탐구하고 실행한다.

문화예술콘텐츠

2-0-4

Art and Culture Contents

21세기에 지식기반 산업을 선도하는 문화예술콘텐츠의 중요성은 날로 커지고 있다. 디지털 기술에 기반을 둔 문화예술의 전반적 현황과 미학적 구조를 이해하고 발전 방향을 진단해보는 교과과정이다. 문화예술콘텐츠의 개요와 분류를 통한 한국적 실상을 파악하고, 문화 예술콘텐츠 개발에 필요한 기초적인 기획 방법론을 학습한다.

비교미학

3-3-0

Comparative Aesthetics

동서양의 주요 미학적 사상과 이론을 비교미학적 관점에서 고찰한다. 정신사적, 문화사적 흐름을 토대로 미학 이론의 다양한 관점과 시각을 이해하여 동서양을 비교·분석하는 미학적 담론을 탐구한다.

예술문화논문연구 I

3-3-0

Studies in Thesis Writing I

졸업 논문에 대한 구체적인 계획 이전에 필요한 연구과정의 지도가 주된 학습목적이다. 지도교수와의 상담을 통해 졸업 논문을 구체화하고, 논문작성 과정 중에 요구되는 이론적 배경과 철학, 과학적 근거 등에 관해 연구한다. 또한 논문형식에 대한 작성 요령을 배우고 익히도록 한다.

미술과심리

2-2-0

Psychology of Art

미술심리학의 역사와 방법론 그리고 주요 개념적 정의 등을 체계적으로 연구한다. 시각예술에 대한 근본 구조와 인간심리기제와의 관계를 고찰함으로써 현대미술에 대한 이해는 물론 현대사회와 개인의 정체성, 삶에 대한 본질적 의미를 반영하는 다양한 예술적 양태들을 파악하도록 한다. 따라서 예술을 심리학적으로 이해하고, 응용 가능한 분석능력을 배양한다.

어린이미술기획실습

2-0-4

Exhibition Planning for Children's Art

어린이를 대상으로 한 전시를 직접 기획하고 연구하는 교과과정이다. 어린이 미술전시에 대한 기본적인 이해를 토대로 다양한 전시사례를 연구하고 전시의 유형과 진행상에 필요한 이론적용 능력을 배양한다. 또한 전시기획 단계에서부터 전시진행의 모든 과정을 학생들이 직접 진행함으로써 실무능력을 배양한다. 특히 큐레이터 및 전문 문화예술기획자를 지망하는 학생들에게 실무과정을 익힐 수 있는 방법론을 제시한다.

예술문화행정

3-1-4

Art Administration Practicum

현대 예술 활동에 있어 공공행정 및 정책에 대한 이해는 중요하다. 예술경영의 기초가 되는 개념과 원리를 살펴보고, 이를 바탕으로 예술경영 전반에 걸친 현실적이며 현장감 있는 실무 특성을 파악한다. 또한 미술행정의 역사 및 이론, 선진 문화국들의 사례를 참고하여 우리 현실에 맞는 행정적 체계를 익힐 수 있도록 예술 관련 기관 실습을 병행한다.

문화교육창업워크샵

2-0-4

Workshops for Art & Cultural Business

문화예술교육창업으로 다양한 사회, 경제적, 예술적 가치를 창출할 수 있는 안목과 능력을 배양하기 위한 교과과정이다. 문화의 시대인 21세기에는 예술과 경제에 관한 균형감각과 창의적인 문화예술 기획자를 요구하는 시대이다. 문화예술분야에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 문화예술 정책에 대한 깊은 안목을 키우고 각종공연, 이벤트,

전시기획 등 다양한 문화예술분야에 대해 창의적인 사업안을 도출하고 미래지향적인 문화예술을 주도할 전문인력 배양에 그 목적을 둔다.

예술문화특수과제연구 I 3-3-0 Specific Issues on Art & Culture I

예술과 문화에 관한 이론적이고 비판적인 이해를 바탕으로 예술계의 이슈들을 미학적인 관점에서 연구하고, 그 과정과 결과를 학문적인 입장에서 정리하여 기록한다. 따라서 예술과 문화의 생산물들을 비판적으로 검토하고 이론적으로 범주화시키는 능력을 배양한다. 이론적 연구와 실제 프로젝트를 병행하거나 또는 예술문화의 여러 분야들 가운데 특수한 영역을 집중적으로 연구, 진행할 수 있다.

예술문화원서강독 II 2-2-0 Reading of Original Texts II

예술문화원서강독 I의 심화과정이다. 학생들 스스로의 관심분야에 대해 보다 폭넓은 문헌정보나 자료 습득을 위한 원서강독의 계기를 제공함으로써 예술 이론과 인문학적 관점들에 관한 심도 있는 학습능력을 배양한다.

예술문화논문연구 II 3-3-0 Studies in Thesis Writing II

예술문화논문연구 I의 심화과정이다. 지도교수와의 상담을 통해 졸업 논문을 구체화하고, 논문작성 과정 중에 요구되는 이론적 배경과 방법론 그리고 학적 근거 등에 관해 연구한다. 또한 논문형식에 대한 작성 요령에 따라 실제 주제를 채택하여 논문을 작성해보도록 한다.

전시기획프로젝트 II 3-0-6 Art Exhibition Project II

전시기획에 대한 이론적 이해와 학습을 바탕으로 학생 스스로 전시를 기획하여 진행하도록 한다. 전시프로젝트의 전체 과정에서 보여준 기획력과 실행능력 그리고 객관적 성과 등을 평가하며, 이를 졸업 자격요건에 반영한다.

예술문화특수과제연구 II 3-3-0

Specific Issues on Art & Culture II

예술과 문화에 관한 이론적이고 비판적인 이해를 바탕으로 예술계의 이슈들을 미학적인 관점에서 연구하고, 그 과정과 결과를 학문적인 입장에서 정리하여 기록한다. 따라서 예술과 문화의 생산물들을 비판적으로 검토하고 이론적으로 범주화시키는 능력을 배양한다. 이론적 연구와 실제 프로젝트를 병행하거나 또는 예술문화의 여러 분야들 가운데 특수한 영역을 집중적으로 연구, 진행할 수 있다.

통합예술교육실습 2-0-4 The Use of Synthetic Education in Art and Cultural

문화예술교육현장에서 활용 가능한 통합예술교육에 대한 필요성을 기본적으로 이해하고 이론적 분석과 방법론을 통해 통합예술교육 프로그램을 학생 스스로 기획하여 진행하고 토론하며 현장적응능력을 배양한다.

의류학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요 연혁	비고
1988. 11	이공대학 의류학과 설립	
1990. 3.	이과대학 의류학과로 개편	
1999. 3.	이과대학 응용과학부 의류학 전공으로 개편	
2001. 3	이과대학 응용과학부에서 의류학과로 전공분리	
2012. 3	조형예술대학 의류학과로 개편	

1.2 교수진

성명	출신교			학위	전공	주요담당과목
	학사	석사	박사			
김정호	서울대	서울대	숙명여자대학교	이학박사	의류학	한국의상디자인 한국복식사
이정희	California State Univ.	California State Univ.	성신여자대학교	이학박사	의류학	패션디자인 의복구성
장수경	연세대	Purdue Univ	충남대학교	이학박사	의류학	복식심리, 직물디자인
김천희	서울대	서울대	The Univ. of Texas at Austin	이학박사	의류학, 화학	의복재료학 의복관리학
김정신	한남대	이화여대	.	미술학석사	디자인	패션디자인, 입체구성
김윤희	서울대	서울대	서울대학교	이학박사	의류학	패션디자인 일러스트레이션

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
6	실험실습실	9	LCD프로젝트 VTR, 집기, 편물기 염색마찰 견뢰도시험기, 세탁 견뢰도 시험기, 전기로, 링거, 섬유장력측정기, 내수도 시험기, 세척력 시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 이온교환 순수제조기, 예감온습도계, 컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀	
	실습준비실	4		
	복식보관실	2		

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목적 체계

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	다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성		
학과(전공) 교육목표	한국 섬유 패션 산업을 이끌 지덕(智德)을 겸비한 지성인 양성	급변하는 섬유 패션 산업 환경에 대처하여 고부가가치를 창출할 수 있는 전문인 양성	한국 섬유 패션 산업분야 발전에 이바지할 인재 양성

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	의류학과 교육목적	의류학과 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	한국 섬유 패션 산업을 이끌 지덕(智德)을 겸비한 지성인 양성	현대인과 의생활
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		급변하는 섬유 패션 산업 환경에 대처하여 고부가가치를 창출할 수 있는 전문인 양성	천연염색과 규방공예, VMD, 패턴CAD, 텍스타일가공과 디자인, 창작의상디자인 I, II, 한국의상디자인, 패션일러스트레이션, 드레이핑 I, II, 니트디자인, 색채와 조형, 패션디자인 이론 및 발상, 기초의복구성, 의복구성학, 의복설계, 테일러링, 의류소재이해 및 실험, 우리 옷 만들기 I, II, 패션드로잉, 패션디자인, 패션디자인워크샵, 패션스타일링, 디자인CAD, 직물디자인연구, 현장인턴십, 전공영어 I, II, 패션비즈니스, 염색, 소재기획 및 개발, 스포츠웨어패턴
국가와 지역사회 발전에 이바지하는 지도자 양성		한국 섬유 패션 산업 분야 발전에 이바지할 인재 양성	현대패션분석, 서양복식사, 한국복식사, 패션유통, 의복재료학, 기초섬유학, 의류학개론, 의복과 환경, 의류상품학

2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
조형예술대학	의류학과	15	45	60	16	9	0	25	(21)		136

2.4 의류학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학·강·실	전공선택	학·강·실
1	1			21045 색채와 조형 12738 의류학개론 16003 패션드로잉	2-1-2 3-3-0 2-1-2
	2			21405 기초의복구성 11918 서양복식사 21406 기초섬유학 13726 패션일러스트레이션 19286 니트디자인	2-1-2 3-3-0 2-1-2 2-1-2 2-1-2
2	1	21403 패션디자인 이론 및 발상 21404 의복구성학 18309 의복재료학	3-2-2 3-2-2 3-3-0	13832 한국복식사 19291 소재기획 및 개발	3-3-0 2-1-2
	2	12737 의류상품학	3-3-0	21408 패션디자인 21407 의복설계 21409 드레이핑1 12403 염색 16014 의류소재의 이해 및 실험 19287 천연염색과 규방공예	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
3	1	19284 우리옷만들기 I	3-2-2	21411 패션디자인워크샵 21412 테일러링 21410 드레이핑II 18313 디자인CAD 20511 직물디자인연구 18314 텍스타일 가공과 디자인	2-1-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
	2			15771 창작의상디자인 I 15427 패턴CAD 19293 우리옷만들기 II 21413 의복과 환경 21625 현대패션분석	3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-3-0 3-3-0
4	1			18317 창작의상디자인 II 21419 한국의상디자인 21416 ※스포츠웨어패턴 21417 ※패션스타일링 21418 ※패션비즈니스	3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
	2			22101 패션무역영어 21420 현장학습(인턴십) 18318 ※V.M.D 21421 ※패션유통	2-2-0 3-3-0 2-1-2 3-3-0
학점계		학점(15) - 강의(12) - 실험(6)		학점(84) - 강의(56) - 실험(56)	

* (※)는 격년제 개설과목임

교과목개요

21045 색채와조형

2-1-2

Basic Design

기초디자인 과목으로 디자인의 요소와 원리에 대한 이론과 실습을 한다. 선, 형, 색, 질감 등의 디자인 요소와 통일, 강조, 리듬 등의 디자인 원리를 활용한 디자인 실습을 통해 새로운 디자인을 창조할 수 있는 기초 지식과 활용능력을 함양한다.

12738 의류학개론

3-3-0

Introduction to Clothing & Textiles

의류학 전 분야에 걸친 기본지식과 연구영역들을 검토하고 학습하여 의류학 전반에 대한 개괄적인 이해를 도모하며, 각 분야들 간의 연계성과 특수성을 고찰하여 앞으로 의류학 분야를 공부하는데 있어서 필수적인 기본지식을 습득한다. 즉 의류학 제분야인 의복재료학, 의복환경학, 의복구성학, 복식사, 복식사회심리학, 복식의 장학 및 패션마케팅 분야 등의 내용을 분석 종합하고 최근의 의류학 분야 연구동향을 파악하여 의류학을 개괄적으로 이해하는 능력을 기른다.

16003 패션드로잉

2-1-2

Fashion Drawing

패션 일러스트레이션을 위한 기초 학습과정으로 인체의 골격과 근육, 비례 움직임 등을 익히고, 의복을 착용한 인체를 기본적 패션 선묘화로 표현할 수 있도록 한다. 인체의 기본형태 및 비례, 인체의 힘의 이동과 균형, 방향과 각도에 따라 달라지는 인체의 형태, 인체 세부의 표현, 의복을 착용한 인체형태의 사실적 표현과 변형 또는 과장된 표현을 다룬다.

21405 기초의복구성

3-1-2

Clothing Construction I

기초의복구성은 Design, Pattern Grading, Construction 등 평면의 재료(material)가 입체화되어 인체를 주제로 하는 형(形)을 이루는 전과정을 보다 과학적인 방법으로 검토·연구하는 학문으로서 2000년대 패션계에서 요구될 패션전문인의 자질개발에 기본적이며 필수적인 학

문이다. 기초의복구성에서는 체형의 이해와 인체측량방법을 학습하고, 인체동작에 따른 인체부위와 의복의 적합성을 이해하며, 기본원형제작 및 활용방법과 구성방법을 습득하여 보다 다양하게 변형된 의상을 제작할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

11918 서양복식사

3-3-0

History of Western Costume

고대에서 현대에 이르기까지 서양복식의 흐름을 각 시대의 정치, 경제, 사회, 종교와 연관시켜 이해하여 복식문화에 대한 총체적 시각을 갖도록 한다. 이집트, 그리스, 로마, 중세를 거쳐, 바로크, 로코코, 신고전주의 시대, 19세기, 20세기의 서양복식의 변천을 다룬다.

21406 기초섬유학

2-1-2

Fundamentals of Fiber Science

의복 재료 분야를 공부하기 위해 필요한 화학의 기초 개념과 유기화학, 섬유 고분자화학을 선별적으로 지도하여 이 분야를 공부하는데 필수적인 기본적 지식을 이론과 실험을 통하여 학습한다. 즉 섬유고분자의 화학적 특성에 대한 지식과 이해를 높여서 앞으로 의복과학 분야를 학습하는 필요한 화학적 기초 능력을 기른다.

13726 패션 일러스트레이션

2-1-2

Fashion Illustration

인체 기본구조와 형태의 파악을 기초로 하여 인체에 입혀진 복식의 표현법을 익히고, 나아가 개인의 창의성을 패션 일러스트레이션으로 표현할 수 있도록 한다. 인체 세부의 표현법, 다양한 실루엣, 다양한 직물에 따른 복식의 표현, 인체의 움직임에 따른 의복 형태의 변화표현을 연습한다.

19286 니트디자인

2-1-2

Knit Design

knit에 대한 실기와 이론을 조화시킨 교육을 통해 Knit를 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하여 창의적인 knit design을 하도록 한다. knit design로서의 자질을 개발하며, 패션산업계의 실무에 쉽게 적응할 수 있도록 한다. 편직물의 구조에 의한 디자인 제작과 자카

드 편집 디자인 제작을 통해, 기초 편물의 제작법 및 응용법을 습득하여 소재개발 및 니트의상디자인의 독창적인 조형세계를 펼쳐 나갈 수 있도록 한다.

21403 패션디자인 이론 및 발상 3-2-2 Theory of Fashion Design

패션디자인 이론 및 발상은 디자인 원리와 요소를 복식에 적용하고 응용할 수 있는 능력을 갖도록 하는 과목이다. 따라서 현대패션산업의 증대로 요구되어지는 창의적인 디자인 개발을 위한 기초학문으로서 의류관련 전공자에게 꼭 필요한 과목이다. 복식디자인을 시각디자인의 한 분야로 접근하며 복식의 기능적, 구조적, 장식적 측면을 학습한다. 또 복식디자인의 요소와 원리에 관한 개념 정의 및 체측면, 다각적 효과 등을 이해한 후 복식디자인에 적용시켜 응용할 수 있는 능력을 갖도록 함을 그 목적으로 한다.

21404 의복구성학 3-2-2 Clothing Construction II

의복구성학 II는 Design, Pattern, Cutting, fitting, Pattern Grading, Construction 등 평면의 재료(Medium)가 입체화되어 인체를 주제로 하는 형(形)을 이루는 전 과정을 보다 과학적인 방법으로 검토·연구하는 학문으로서 2000년대 패션계에서 요구될 패션 전문인의 자질개발에 기본적이며 필수적인 학문이다. 따라서 시대를 선도할 수 있는 전문적인 지식을 함양하기 위하여 의복구성학 II에서는 의복구성학 I에서의 기초를 발전시켜 Skirt, Blouse, Slacks 등의 Pattern drafting과 제작법을 학습하여 상·하의 아이템별 의상 디자인을 다양하게 응용하여 제작할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.

18309 의복재료학 3-3-0 Textiles

의복재료로 사용되는 섬유와 섬유제품에 관한 올바른 지식을 갖고 이러한 의복재료들이 어떻게 만들어지고, 어떠한 특성을 가졌으며 어떤 곳에 사용되는지 학습한다. 특히 섬유제품의 물리 화학적 특성에 대한 필수적이고 기초적인 이론적 지식을 전달하여, 필요로 하는

성능들이 재료의 어떠한 요소에 의하여 나타나는가를 알아서 적절히 선택, 사용할 수 있는 능력을 기른다. 즉 섬유의 성질과 이들 섬유로 만들어지는 실, 직물, 편물 및 기타 섬유제품의 특성을 학습하여, 의복에 대한 과학적 소재선택을 할 수 있는 능력을 기른다.

13832 한국복식사 3-3-0 History Of Korean Dress

한국 역사 속의 각 시대 복식을 올바르게 이해하기 위해 복식의 구조가 어떻게 변천하였으며 그 변화 요인들은 무엇인가 체계적으로 고찰한다. 시대적 의복의 특성을 잘 나타내주는 유물을 박물관 중심으로 현장 조사하고 고분벽화 그리고 여러 문헌을 중심으로 학습한다. 한국 전통의상의 구조적 특징, 변천 등을 올바르게 이해함으로써 세계 속의 한국패션을 이끌 창의적 능력을 기르도록 한다.

19291 소재기획 및 개발 2-1-2 Textile Product Planning & Development

전반적인 소재기획 과정에 대한 학습을 통해 창의적인 소재개발을 하도록 한다. 시즌별 color 소재 trend를 바탕으로 하여 소재를 기획하며 이를 기초로 하여 독창적인 소재개발을 한다.

12737 의류상품학 3-3-0 Fashion Marketing

패션전문인으로서의 패션머천다이징과 패션마케팅에 대한 기본개념을 이해하며, 머천다이징 프로세스, 패션관련정보 조사, 시장조사 등을 통해 좀 더 실무적인 면에서 패션산업의 현장을 이해하고 적용할 수 있도록 한다. 패션산업에서 패션 마케팅과 머천다이징의 중요성을 재인식하며, 패션마케팅 시스템과 프로세스에 대한 구체적인 이론과 실례를 학습함으로써 패션산업 현장을 이해하고, 그 전략을 실제업무에 응용하도록 한다.

21408 패션디자인 2-1-2 Fashion Design

패션디자인은 생활양식의 직접적인 표현으로서 끊임없이 변화하는 인간의 미의식에 대한 가치판단이나 생

활양식에 보조를 맞추어 창의적인 의생활 감각을 실현 시키기 위하여 연구하는 학문으로서 2000년대 미래사회에 더욱 각광받는 분야가 될 패션산업에 필요한 전문인력의 예술적 감각을 습득·향상시키는데 기초적이며 필수적인 학문이다. 신체의 미적 특성이나 착용자의 적합성을 증대시킬 수 있는 복식디자인 아이디어를 표출하기 위하여 패션디자인론에서 다루었던 이론을 토대로 디자인의 요소 및 원리의 적응능력과 창작능력을 배양하는데 목적을 둔다.

21407 의복설계

2-1-2

Apparel Construction

현대 패션산업의 증대와 함께 소비자들은 지다인의 다양화와 고급화를 요구하고 있다. 의복구성 설계과목은 주제에 따른 디자인을 효과적으로 제작할 수 있는 구성 방법을 학습하며 디자인에서 제작 후 창작평가에 이르기까지의 전 과정을 총체적으로 다루어 봄으로써 시대가 요구하는 창의적인 패션 전문인의 자질을 향상시키는데 필수적인 과목이다. 의복설계는 디자인의 주제에 따라 기능적, 구조적, 장식적인 특징을 살려 패턴을 제작하고, 소재의 특성에 따른 부자재 사용법과 구성능력을 갖도록 함을 그 목적으로 한다.

21409 드레이핑 I

2-1-2

Draping I

입체 구성은 디자인한 의복의 패턴을 얻을 수 있는 한 방법이며, 패션 디자인의 아이디어를 발전시킬 수 있는 방법이기도 하다. 실습을 통하여 평면의 직물이 입체인 인대 위해서 입체화되는 과정을 경험함으로써, 각자의 조형 감각을 개발하여, 디자인 아이디어를 가장 아름답게 표현할 수 있는 패턴 제작능력을 갖도록 한다. 디자인 형태를 인체의 특징에 따라 조정하는 방법, 기초원형 및 다아트 활용, 기본스커트, 블라우스, 칼라, 소매 등의 입체재단법을 터득하고, 나아가 창작 의상의 패턴을 입체 재단을 통하여 얻는다.

12403 염색

2-1-2

Dyeing

다양한 염색기법을 통해 창의적인 소재를 개발함으로

써 염색을 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하도록 한다. 다양한 염색기법과 공정을 터득함으로써 염색을 이용한 직물을 제작할 수 있도록 하며 이를 의복의 소재로 사용할 수 있도록 한다.

16014 의류소재의 이해 및 실험

2-1-2

Textile Testing

의류소재를 올바르게 선택하고 용도에 맞게 활용하며 나아가 제품의 성능을 확인하고 올바르게 사후 관리하기 위해 각 소재에 대한 성능을 이해하고 평가하는데 필요한 지식과 기술을 이론과 실험을 통하여 학습한다. 즉 직물과 실의 성능을 평가 분석하여 제품에 따라 올바른 소재를 선택하고 제품의 품질을 적절히 관리하여 이를 의복제작에 적용하는 능력을 기른다.

19287 천연염색과 규방공예

2-1-2

Natural dyeing & Sewing craft- works

천연섬유(모시, 삼베, 손무명, 명주)를 재료로 홍화, 소목, 황연, 황백, 치자, 울금, 쪽, 자초, 양파껍질, 계피, 괴화, 오미자, 쪽, 오배자 등의 식물염료로 여러 가지 매염제들을 사용하여 염색한다. 염색한 천으로 우리 전통 문화의 한 부분인 규방공예의 대표적 작품들(보자기, 바늘꽃이, 귀주머니, 둥근주머니등)을 창의적 디자인을 가미하여 재현해 본다.

19284 우리 옷 만들기 I

3-2-2

Korean Traditional Dress Making I

전통 우리옷은 우리 문화의 한 부분으로 우리 민족의 역사와 얼이 담긴 고유의상이다. 우리 옷에 대한 관심과 이해를 높이고 전통의 아름다움을 전승하기 위해 현재 입혀지고 있는 우리 옷을 만들고자 한다. 우리 옷 만들기 I에서는 남자 한복의 기본인 바지, 저고리, 조끼, 마고자, 두루마기를 어린이용으로 만든다.

21411 패션디자인워크샵

2-1-2

Fashion Design Workshop

복식디자인은 생활양식의 직접적인 표현으로서 끊임 없이 변화하는 인간의 미의식에 대한 가치판단이나 생활양식에 보조를 맞추어 인간의 욕구를 만족시킬 수 있

는 창의적인 의생활 감각을 실현시키기 위하여 연구하는 학문으로서 2000년대 미래사회에 더욱 각광 받는 분야가 될 패션산업에 필요한 패션 전문인력의 예술적 감각을 습득·향상시키는데 필수적인 학문이다. 복식디자인 I의 학습을 기초로 복식의 조형성, 예술성, 기능성을 효과적으로 접목시켜 새로운 아이디어와 유행경향을 제시할 수 있는 창조적 조형 잠재력을 개발함에 목적을 둔다.

21412 테일러링

3-2-2

Tailoring

테일러링은 착용자에게 미적 표현성, 기능성, 착용자와의 적합성을 충족시키는 복식의 조형기법을 학문적으로 추구하기 위한 고급과정의 의복제작을 학습하는 과목이다. 아이디어 발상에서 제작 후 창작평가에 이르기까지의 전 과정을 이론과 실습교육을 통해 총괄적으로 학습하는 과목으로써 미래 패션계에서 요구하는 전문인 즉, 예술감각과 과학적인 요소들을 복식에 균형있게 조화시킬 수 있는 디자이너 자질을 향상시키는데 중요한 과목이다. 의복설계 II는 고급과정의 의복제작을 학습하는 과목으로 Outerwear의 item인 Suit/ Coat를 주제로 하여 디자인, 패턴제작, 착장 평가 등을 총괄적으로 다루어 오프쿠퍼리적인 의상제작 능력을 습득하여 새로운 의상디자인을 창작·개발할 수 있도록 하여 시대를 선도하는 창의적인 패션전문지식을 습득하는데 목적이 있다.

21410 드레이핑 II

2-1-2

Draping II

입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 따라서 현대 패션산업에서 요구되어 지고 있는 패션의 다양화와 개성화에 부응하는 패션제작능력 함량을 위해 중요한 과목이다. 이 과정에서는 입체재단 I에서 학습한 내용을 토대로 원피스, 자켓, 창작디자인 등의 실습과정을 창의적인 디자인 개발을 위한 패턴제작능력을 갖추도록 한다.

18313 디자인 CAD

2-1-2

Computer Aided Design for Clothing & Textile

텍스타일 디자인 및 의상디자인에 CAD system을 도입함으로써 패션전문인으로서의 능력을 제고하도록 한다. 의상디자인 및 텍스타일 디자인을 CAD 프로그램으로 구현할 수 있도록 하며, CAD장비를 다룰 수 있는 능력을 갖도록 하는데 그 목적이 있다.

20511 직물디자인 연구

2-1-2

Textile Design Research

직조, 편물, 염색을 이용한 소재를 개발하고 이를 의상에 접목시키는 과목으로, 창의적인직물디자인 개발능력을 배양하여, 패션산업계의 실무에 쉽게 적응할 수 있도록 한다.

직물디자인에 대한 전문적인 지식을 활용하여 직물디자인 및 의상디자인의 실물제작에 응용, 적용하는 능력을 갖추도록 한다. 프린트패턴디자인, 직조디자인, 니트디자인과 이를 이용한 의상디자인을 주요 내용으로 한다.

18314 텍스타일 가공과 디자인

2-1-2

Textile Finishing & Design

섬유제품의 외관, 성능 및 촉감 등을 변화시키는 가공의 원리와 가공된 직물에 대하여 학습하여 의복의 부가가치를 높일 수 있는 새로운 의복소재에 대한 정보와 지식을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 즉 소재의 외관과 성능 등을 여러 가지 다양한 물리 화학적 가공 방법에 의하여 변화시켜서 새로운 의복소재를 개발하고 이를 의복제작에 적용시키는 능력을 기른다.

15771 창작의상디자인 I

3-2-2

Creative Fashion Design I

창작의상디자인 I은 의복구성학과 복식디자인에서의 과학적·이론적 지식과 조형적·예술적 체험을 토대로 개개인의 감각적 체험을 복식디자인에 실현시켜 봄으로써 새로운 아이디어 개발과 유행경향을 제시할 수 있는 창의력 개발을 중점적으로 학습함으로써 미래 패션산업에서 주역이 될 전문인의 예술적 감각을 향상시키는데 필요한 학문이다. 졸업 작품 패션쇼를 위한 창

작(특수/예술)의상을 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인계획, 염색, 질감표현, 패턴, 피팅, 구성, 창작평가)을 총체적으로 학습하며, 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 실무 및 Team Worker의 역할수행을 학습하여 섬유·패션산업계 디자이너의 예술적 감각을 습득하는데 목적이 있다.

15427 패턴CAD 2-1-2 Computer Aided Design for Pattern

패턴CAD 시스템은 의복패턴을 컴퓨터 작업을 통하여 얻고자 할 때 이용되는 것으로 최근의 의류생산 공정의 기계화 추세에 맞추어 활발히 연구되고 있는 분야이다. 패턴 CAD를 이용하면 다양한 디자인의 의복패턴, 다양한 체형을 위한 의복패턴을 보다 쉽게, 빨리 얻을 수 있기 때문에 업계에서의 사용이 점차 증가되고 있으며, 이에 본 교과목은 학생들이 CAD시스템을 다룰 수 있도록 하여 패션 전문인의 자질을 개발시키고 실무에 쉽게 적응하도록 한다.

19293 우리옷 만들기 II 3-2-2 Korean Traditional Dress Making II

전통 우리옷은 우리 문화의 한 부분으로 우리 민족의 역사와 얼이 담긴 고유의상이다. 우리 옷에 대한 관심과 이해를 높이고 전통의 아름다움을 전승하기 위해 현재 입혀지고 있는 우리 옷을 만들고자 한다. 우리옷 만들기 II에서는 여자 한복의 기본인 속치마, 속바지, 치마, 저고리, 당의 등을 만들고자 한다. 기본형태는 살리되 창의적 디자인을 가미하여 만들어 본다.

21413 의복과 환경 3-3-0 Clothing & Environment

인간의 생리와 인체의 형태 및 운동 등 의복위생과 인간공학적 지식을 바탕으로 쾌적하고 안전한 의복설계에 필수적인 과학적 지식을 학습하며, 특히 기능성 소재와 이를 이용한 특수복에서 필요로 하는 기능성과 쾌적성을 다룬다. 즉 의복이라는 특수한 환경을 대상으로 하여 의복 재료의 여러 가지 성질을 학습함과 동시에 환경조건과 그 환경조건에서의 인체의 생리적인 변화를 학습하여 쾌적하고 기능적인 의복을 디자인하기

위한 과학적 능력을 기른다.

21625 현대패션분석 3-3-0

Analysis of contemporary fashion

현대 패션의 흐름을 문화, 미적 범주, 인체 등의 주제와 관련하여 살펴 보고, 20세기 패션을 시기별로 라이프 스타일, 대중문화, 산업 디자인 분야의 변화와 함께 고찰, 분석한다. 또한 20세기 후반의 패션 트렌드와 패션 저널리즘을 다루면서 현대복식에 대한 비평적인 안목을 기르고자 한다.

18317 창작의상디자인 II 3-2-2 Creative Fashion Design II

창작의상디자인 II는 창작의상디자인연구 I의 기초를 토대로 개개인의 감각적 체험을 복식디자인에 실현시켜봄으로써 새로운 아이디어 개발과 유행경향을 제시할 수 있는 창의력 개발을 중점적으로 다루는 현장감 있는 학습으로 미래 패션산업에서 주역이 될 전문인의 예술적 감각을 향상시키는데 필요한 학문이다. 졸업 작품 패션쇼를 위한 창작(특수/예술)의상을 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인계획, 염색, 질감표현, 패턴, 피팅, 구성, 창작평가)을 총체적으로 학습하며, 섬유·패션산업계 디자이너의 예술적 감각을 습득하고, 그룹 활동을 통하여 실무 및 Team Member의 역할수행을 학습하는데 목적이 있다.

21419 한국의상디자인 3-2-2 Korean Apparel Design

시대별 복식을 고증하고 전통 우리 옷을 응용하여 새로운 디자인의 생활한복을 제작함으로써 옛것의 전통을 이으며 패션산업계의 실무에 적응 할 수 있는 창의적 능력을 기르도록 한다. 졸업발표에 대비한 시대별 고증복, 전통 염색을 이용한 작품, 그리고 새로운 디자인의 생활한복 등을 무대별로 개인지도 한다. 그 밖에 특수 의례복 (원삼, 활옷, 관복), 전통소품 (주머니, 보자기, 아암 등)을 다룬다.

21416 스포츠웨어패턴 2-1-2 Patternmaking of Sports Wear

현대인의 라이프 스타일이 다양해지고, 의복의 종류

또한 다양해지는 경향에 발맞추어 스포츠웨어는 현대인의 주요 의류의 하나로 자리잡았다. 본 강좌에서는 스포츠 웨어에 대해 디자인에서부터 패턴에 이르기까지 연구한다.

21417 패션스타일링

2-1-2

Fashion Styling

패션스타일링의 개념 및 역할, 체형에 따른 코디네이션 방법, 디자인 트렌드분석을 통한 창의적인 패션 이미지 연출방법의 학습을 통해 , 다양한 요소를 통합하고 조화시킬 수 있는 능력을 함양케 함으로 써 패션의 세계화에 기여할 수 있는 창의적인 감각의 패션 코디네이터로서의 자질을 갖도록 한다.

21418 패션비즈니스

2-1-2

Fashion Business

대표적인 패션 상품인 의류 상품의 비즈니스를 위한 기본 개념과 그 과정을 학습하여 오프라인 패션비즈니스와 함께 온라인 비즈니스에 대해 학습한다.

22101 패션무역영어

2-2-0

Fashion Technical English

패션 전문분야의 용어 이해와 실용적인 영어 회화능력을 함양함으로써 영어 구사능력을 갖게 하는 과목이다. 패션분야에서 영어로 의사소통할 수 있도록 훈련한다.

21420 현장학습(인턴십)

3-3-0

Field Study(Internship)

패션 산업체 실습을 통해 산업체 현장에 대한 이해를 돕는다. 이는 학교에서 배운 지식과 현장에 대한 이해를 더함으로써 취업현장실무에 적응하기 쉽도록 하기 위함이다.

18318 V.M.D

2-1-2

Visual Merchandising

현대 패션상업계의 경쟁이 날로 치열해짐에 따라 참신한 마케팅 전략이 요구되고 있으며, 소비자에게 보다 쉽게 브랜드 이미지를 전달하고 홍보할 수 있는 방법이라 할 수 있는 비주얼 머천다이징, 즉 V.M.D.에 대한

이론적 접근과 함께 다양한 실례를 보고, 실습함으로써 V.M.D.의 이해를 돕고자 한다.

21421 패션유통

3-3-0

Fashion Retailing

패션유통은 패션제품의 생산과 소비를 연결하여 부가 가치를 창출하고 상품의 원활한 흐름을 유도하는 기능을 수행하는 것으로, 유통경로의 유형과 특징, 설계과정, 물적유통 및 물류시스템 등에 대해 학습하며, 도·소매상의 패션유통관리에 대해 학습한다.