아트&디자인테크놀로지대학

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	
2022	융합디자인전공이 융합디자인학과로 명칭변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
이병훈 (명예교수)	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	산업기반캡스톤디자인, 제품디자인
박동교 (명예교수)	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형캡스톤디자인 Ⅰ, Ⅱ
사희민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	콘텐츠기반캡스톤디자인Ⅰ, Ⅱ
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	기초가구디자인, 가구디자인, 생활가구캡스톤디자인 Ⅰ, Ⅱ
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	문화예술교육현장의이해와실습 문화예술교육연구, 미술교수학습방법캡스톤디자인Ⅰ, Ⅱ
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	인테리어디자인Ⅰ, Ⅱ 인테리어캡스톤디자인 Ⅰ, Ⅱ
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	기초도자, 제품도자, 도자물레캡스톤디자인Ⅰ, Ⅱ
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	그래픽디자인, 브랜드아이덴티티디자인, 비주얼콘텐츠캡스톤디자인Ⅰ, Ⅱ
유경아	홍익대	홍익대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일패턴디자인 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
배성희	충남대	한남대	한남대 박사수료	미술학석사	시각디자인	표현연구Ⅰ, Ⅱ
이윤주	한남대	홍익대		미술학석사	산업공예	조형연구Ⅰ, Ⅱ
황경찬	서울과학기 술대	홍익대	홍익대	미술학박사	제품디자인	제품디자인,디자인프로덕트, 서비스융합프로덕트디자인

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
27	가구제작실	1	.냉・난방, 대패기, 집진기	440101
	스프레이실	1	냉・난방, 에어콤프레샤, 집진기, 원형샌더, 샌더(소)	440201
	모형제작실	1	냉・난방, 암막	70401
	가구실기실	1	냉・난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70406
	칠실기실1	1	냉・난방, 암막	70403
	칠실기실2	1	냉・난방, 암막	70402
	컴퓨터실기실1	1	냉・난방, 암막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70412
	컴퓨터실기실2	1	냉・난방, 암막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70413
	컴퓨터실기실3	1	냉・난방, 암막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70424

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	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]

<table>
<tr><td>대 학
창학이념</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td colspan="4">⇩</td></tr>
<tr><td>대 학
교육목적</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td colspan="4">⇩</td></tr>
<tr><td>대 학
교육목표</td><td>덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성</td><td>시대를 선도하는 창의적 전문인 양성</td><td>국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성</td></tr>
<tr><td colspan="4">⇩</td></tr>
<tr><td>학과(전공)
교육목적</td><td>지역의 산업・문화・교육을 선도하는 지역맞춤형 인재양성</td><td>다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합교육을 통해 독창적인 문제해결능력을 갖춘 융합형 인재 양성</td><td>실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재</td></tr>
<tr><td colspan="4">⇩</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학과(전공)
교육목표</td><td>내실 있는 기초디자인 교육을 통해 어떤 매체를 적용하더라도 응용이 가능한 기본적인 디자인능력 함양.</td><td>디자인 분야에 있어서 다양한 매체를 경험하고 이것을 융합하여 새로운 영역을 개척할 수 있는 토대 마련.</td><td>공학, 경영, 인문학적 지식을 함양하여 실무프로세스에서 통합적으로 운용할 수 있는 능력 배양.</td></tr>
<tr><td>기초역량을 갖춘 창의적인 인재 양성</td><td>실무역량을 갖춘 전문적인 인재 양성</td><td>융합역량을 갖춘 미래선도형 인재양성</td></tr>
</table>

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 문제해결능력을 갖춘 융합형 인재를 양성한다. 3. 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.	1. 기초역량을 갖춘 창의적인 인재 양성	컨셉드로잉, 조형의이해와실습, 공간과조형, 색채와평면디자인, 컴퓨터그래픽ⅠⅡ, 디지털드로잉ⅠⅡ
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		2. 실무역량을 갖춘 전문적인 인재 양성	디자인프로덕트, 기초가구디자인, 인테리어디자인Ⅰ, 그래픽디자인, 타이포그래피와편집디자인, 문화예술교육현장의이해와실습, 칠예기초조형, 기초도자, 텍스타일패턴디자인 디지털모델링Ⅰ, 서비스융합프로덕트디자인, 가구디자인, 인테리어디자인Ⅱ, 브랜드아이덴티티디자인Ⅱ, 인포메이션디자인, 문화예술교육연구, 칠예기법연구, 제품도자, 텍스타일디자인, 디지털모델링Ⅱ
국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		3. 융합역량을 갖춘 미래선도형 인재양성	프로덕트DX캡스톤디자인, 생활가구캡스톤디자인ⅠⅡ, 인테리어캡스톤디자인ⅠⅡ, 비주얼콘텐츠캡스톤디자인, 디지털커뮤니케이션디자안, 시각캡스톤디자인, 커뮤니케이션캡스톤디자인, 미술교수학습방법캡스톤디자인ⅠⅡ, 칠예조형캡스톤디자인ⅠⅡ, 도자물레캡스톤디자인ⅠⅡ, 텍스타일캡스톤디자인ⅠⅡ, 소셜서비스캡스톤디자인, 산업기반융합캡스톤디자인ⅠⅡ, 콘텐츠기반융합캡스톤디자인ⅠⅡ, 문화기반융합캡스톤디자인ⅠⅡ

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	학과기초(전공기초(필수))	전공과목			교양과목					융합교육과정				교과교육학점	졸업최저이수학점
			필수	선택	소계	필수				선택	코드쉐어	마이크로디그리	트랙	부전공		
						공통교양	선택필수	계열교양	계	교양선택						
조형예술학부	융합디자인전공	9	6	39~54	45~60	13	17	0	30	-	6	6~15	18	21	8	128
아트&디자인테크놀로지대학	융합디자인학과(2022입학생기준)															

2.4 융합디자인학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㊊)	학강실	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	조형연구 Ⅰ 표현연구 Ⅰ 미디어의 이해	212 212 102			디지털드로잉Ⅰ	212
	2	조형연구 Ⅱ 표현연구 Ⅱ	212 212			컴퓨터그래픽Ⅱ 디지털드로잉Ⅱ 색채학	102 212 212
2	1					디자인프로덕트 기초가구디자인 인테리어디자인Ⅰ 그래픽디자인 타이포그래피와편집디자인 문화예술교육현장의이해와실습 칠예기초조형 기초도자 텍스타일패턴디자인 디지털모델링Ⅰ	212 212 212 212 212 212 212 212 212 212
	2					서비스융합프로덕트디자인 가구디자인 인테리어디자인Ⅱ 브랜드아이덴티티디자인 인포메이션디자인 문화예술교육연구 칠예기법연구 제품도자 텍스타일디자인 디지털모델링Ⅱ 디자인교과논리및논술 (교직)	212 212 212 212 212 212 212 212 212 212 212
3	1					프로덕트DX캡스톤디자인 생활가구캡스톤디자인Ⅰ 인테리어캡스톤디자인Ⅰ 비주얼콘텐츠캡스톤디자인Ⅰ 디지털커뮤니케이션캡스톤디자인 미술교수학습방법캡스톤디자인Ⅰ 칠예조형캡스톤디자인Ⅰ	212 212 212 212 212 212 212

학년	학기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㊢)	학강실	전공필수	학강실	전공선택	학강실
						도자물레캡스톤디자인Ⅰ 텍스타일캡스톤디자인Ⅰ 디자인교과교육론(교직) 소셜서비스캡스톤디자인	212 212 330 212
	2					생활가구캡스톤디자인Ⅱ 인테리어캡스톤디자인Ⅱ 커뮤니케이션캡스톤디자인Ⅱ 미술교수학습방법캡스톤디자인Ⅱ 칠예조형캡스톤디자인Ⅱ 도자물레캡스톤디자인Ⅱ 디자인교과교재연구및지도법(교직) 유니버설캡스톤디자인 지속가능한캡스톤디자인	212 212 212 212 212 212 330 212 212
4	1			산업기반융합캡스톤디자인Ⅰ 콘텐츠기반융합캡스톤디자인Ⅰ 문화기반융합캡스톤디자인Ⅰ	212 212 212	공공캡스톤디자인 인터렉티브캡스톤디자인	212 212
	2					산업기반융합캡스톤디자인Ⅱ 콘텐츠기반융합캡스톤디자인Ⅱ 문화기반융합캡스톤디자인Ⅱ	102 102 102
학점계		학점(9) - 강의(4) - 실험(10)		학점(6) - 강의(3) - 실험(6)		학점(98) - 강의(50) - 실험(96)	

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황

1. 교직이수기준

구분		주전공	다전공	
항목	입학년도		1전공	2전공
전공이수학점	2018 ~	60학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 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)	22학점(11과목)	면제

	-교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	-교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	
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 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 항상 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 교과교육영영 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	입학년도	표시과목	교육부고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
조형예술학부	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	
				제품디자인Ⅰ	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			도자공예	기초도자	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽Ⅰ	1	택1	
				컴퓨터그래픽Ⅱ	1		
			합계	15과목	31학점		

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

대학	입학년도	표시과목	교육부고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
조형예술학부	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	입학년도	표시과목	교육부고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
조형예술학부	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	입학년도	표시과목	교육부고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
조형예술학부	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		

6. 교직 기본이수과목표 (2023학년도 입학자 기준) __
융합디자인학과 적용

대학	입학년도	표시과목	교육부고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
아트&디자인테크놀로지대학	2023	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1)분야 3과목 필수이수 (2)분야 3과목 필수이수 (3)분야 1과목 이상이수 21학점 (7과목) 이상 이수
			색채학	색채학	2		
			스케치기법	표현연구Ⅰ	2		
			(2) 조형	조형연구 Ⅰ	2		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			컴퓨터그래픽	미디어의이해	1	택1	
				컴퓨터그래픽Ⅱ	1		
			3D모델링	디지털모델링 Ⅰ	2	택1	
				디지털모델링 Ⅱ	2		
			(3) 제품디자인	디자인프로덕트	2	택1	
				서비스융합프로덕트디자인	2		
			시각디자인	타이포그래피와편집디자인	2	택1	
				브랜드아이덴티티디자인	2		
				디지털커뮤니케이션캡스톤디자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 Ⅰ	2	택1	
				인테리어디자인 Ⅱ	2		
				인테리어캡스톤디자인 Ⅰ	2		
			공공디자인	공공캡스톤디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			합계	20과목	39		

교과목개요

표현연구 I 2-1-2

Concept 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.

조형연구 I 2-1-2

Basic Formation I

조형예술에 대한 본질과 특성을 이론적으로 이해하도록 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.

미디어의이해 1-0-2

Media Literacy

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.

표현연구 II 2-1-2

Basic Expression Ⅱ

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.

조형연구 II 2-1-2

Basic Formation Ⅱ

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 구체적 조건하에서도 창조적이고 합리적인 조형능력을 발휘할 수 있도록 한다.

색채학 2-1-2

Practice of Cloror

색채의 속성, 기능, 기본적인 색채이론, 체계적인 색채연구과정을 통하여 디자인에 색채를 효율적으로 활용할 수 있도록 배우며 색채를 활용하여 평면디자인을 실습한다.

컴퓨터그래픽 II 1-0-2

Computer Graphic Ⅱ

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

디자인프로덕트 2-1-2

Design Product

프로덕트디자인 개념의 이해와 기초적인 디자인프로세스를 경험하고, 구조적 기능, 미적 조형성의

실체화를 위한 아이디어 스케치, 도면, 스터디목업 등의 실기를 습득한다.

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.

가구디자인 2-1-2
Furniture Design
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.

생활가구캡스톤디자인 2-1-2
Living Furniture Capstone Design
목제를 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 실내디자인의 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 I 2-1-2
Interior Capstone Design 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.

인테리어캡스톤디자인 II 2-1-2
Interior Capstone Design 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.

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.

타이포그래피와편집디자인 2-1-2
Typography and Editorial Design
문자와 이미지의 상관관계를 통한 의미체계를 학

습하고 효율적인 정보전달을 위한 실험적이고 감각적인 표현방법을 본 교과목을 통해 학습한다. 시각언어로서 타입의 구조와 구성등의 이론을 공부하고 전통적 인쇄출판과 현대의 디지털출판, 다양한 미디어 환경에 적합한 디자인 프로세스의 구현과정과 타이포그래피 및 편집디자인 능력을 함양토록 한다.

인포메이션디자인 2-1-2

Information Design

다양한 시각기호를 이용해서 정보를 시각화 하고 효과적인 커뮤니케이션과정을 학습케 한다. 정보를 구현하는 표, 그래프, 다이어그램 등의 요소들을 활용하여 정보의 간결화, 고급화를 학습하고 전통적 매체 및 디지털매체에 적용이 원활한 시각콘텐츠의 구현과정을 익히도록 한다.

칠예기초조형 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.

칠예기법연구 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.

칠예조형캡스톤디자인 Ⅰ,Ⅱ 2-1-2

Lacquer Art Molding Capstone Design Ⅰ, Ⅱ

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

도자물레캡스톤디자인 Ⅰ,Ⅱ 2-1-2

Ceramic Wheel Capstone Design Ⅰ, Ⅱ

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

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 Ⅰ, Ⅱ 2-1-2

Textile Capstone Design Ⅰ, Ⅱ

텍스타일제품의 디자인 과정에서 알아야 할 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 악세사리 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 통해 각 전공의 디자인 프로세스를 효과적으로 구현할 수 있는 방법을 학습하고 디자인에 실제로 적용하여 발전시켜 나간다.

서비스융합프로덕트디자인 2-1-2

Convergence of Services and Products Design

인터렉션디자인 방법론을 통해 차별화된 사용자 경험 창출을 위한 연구 방법들을 학습한다. 이 과정을 통해 제품에서 서비스까지 다양한 영역에 적용할 수 있는 보편적인 UX 디자인 프로세스를 경험한다.

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 Ⅰ,Ⅱ 2-1-2

Art Teaching Methodology for Instructor Capstone Ⅰ, Ⅱ

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, 미술

교수학습 과정안을 작성하고 실제 미술교수학습 프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다.

브랜드아이덴티티디자인 2-1-2

Brand Identity Design

언어적인 표현과 시각적인 구현전략을 통해 효율적인 브랜드 정체성을 구축하고 아우라를 형성할 수 있도록 하는 체계적인 관리의 과정을 익힌다. 디지털미디어 환경에 적합한 브랜딩의 전략적 커뮤니케이션을 통한 브랜드 요인 분석과 기획, 창의적인 조형작업, 제품패키지, 광고마케팅에 이르는 프로젝트를 수행하도록 한다.

비주얼콘텐츠캡스톤디자인 2-1-2

Visual Content Capstone Design

사진, 일러스트, 문자 등의 시각화를 다각적인 구성을 통해 새로운 경쟁력을 갖춘 시각기호를 창출하고, 현대사회가 요구하는 콘텐츠 적용 프로젝트를 학습한다. 사용자 중심의 디자인 리서치를 통해 새로운 시각아이템과 컨셉을 발굴하고, 사회공익과 윤리적 가치를 지닌 콘텐츠 개발을 통해 시각디자인 영역이 사회전반에 미치는 파급력을 경험토록 한다.

디지털커뮤니케이션캡스톤디자인 2-1-2

Digital Communication Capstone Design

시각커뮤니케이션의 영역을 디지털미디어 중심의 문제해결능력을 함양하고, 신속하고 정확한 정보전달에 적합한 매체의 적용방법 등을 학습한다. 시각커뮤니케이션 구성요소들을 웹, 어플디자인 등에 이르는 현대 디지털 매체의 특성에 맞도록 시각이미지를 변환하고 디자인 목적에 적합하게 모바일 서비스와 플랫폼을 설계하는 프로세스의 과정을 경험하도록 한다.

커뮤니케이션캡스톤디자인 2-1-2

Communication Capstone Design

현대사회의 디자인 소통에 대한 이해와 인터페이스, 인터랙션디자인의 기본적인 지식을 학습한다. 시각 커뮤니케이션 콘텐츠를 기획하고 전개하는 프로젝트의 전반적인 수행과정을 통해 정보수용자 및 소비자의 니즈에 부합하고 즉각적인 메시지 전달과 반응을 유도하여 지속가능한 디자인으로서의 방법론을 모색하고 창의적인 결과물을 경험할 수 있도록 한다.

소셜서비스캡스톤디자인 2-1-2

Social Service Capstone 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.

프로덕트CX캡스톤디자인 2-1-2

Product CX(Customer EXperience) Capstone Design

고객과 제품의 다양한 상호작용 측면에서 발생하는 문제 해결 기술을 개발하는 방법을 학습한다. 기획, 컨셉, 스타일링, 창의적 사고, 브랜딩, 비즈니스 마케팅 등 디자인 전 과정을 아우르는 디자인 스킬을 활용한다.

유니버설캡스톤디자인 2-1-2

Universal Capstone Design

모든 사람을 위한 디자인으로 어린이, 노인, 장애자, 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.

지속가능한캡스톤디자인 2-1-2

Sustainable Capstone 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.

산업기반융합캡스톤디자인 I 2-1-2

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.

산업기반융합캡스톤디자인 II 1-0-2

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.

콘텐츠기반융합캡스톤디자인 I 2-1-2

Contents Convergence Capstone Design Ⅰ

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

콘텐츠기반융합캡스톤디자인 II 1-0-2

Contents Convergence Capstone 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.

문화기반융합캡스톤디자인 I 2-1-2

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.

문화기반융합캡스톤디자인 II 1-0-2

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.

공공캡스톤디자인 2-1-2

Public Capstone Design

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

인터랙티브캡스톤디자인 2-1-2

Interactive Capstone Design

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

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 획일적이고 정형화된 교재연구보다는 다양한 디자인에 중점을 두고 개발할 수 있는 능력을 기르도록 한다.