

# V. 조형예술학부

1. 융합디자인전공 / 1036
2. 회화전공 / 1055
3. 의류학전공 / 1064



# 조형예술학부

## 융합디자인전공

### 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			
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
유경아	홍익대	홍익대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일 디자인, 패브릭 디자인

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실(10)	실험실습실	주요설비현 황	기타	
	명칭(유형)	개수	냉·난방, 압막	
	8	공작실, 스프레이실	1	냉·난방, 압막
	모형제작실	1	냉·난방, 압막	
	가구실기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	칠실기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린	
	칠실기실2	1	냉·난방, 압막	
	실기준비실	1	냉·난방, 압막	
	압실	1	냉·난방, 압막	
	컴퓨터디자인실1	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	
	컴퓨터디자인실2	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	
	컴퓨터디자인실3	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	
	제품실기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	
	제품실기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	섬유실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	
	인테리어실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	도자조형실	1	난방, 전기가마, 가스가마	
	1학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	1학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	디자인강의실	1	냉·난방, 암막, 스크린	
	대학원실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린	
	2학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	2학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	2학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	
	시각,포장,광고 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린	
	70308	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터	
	70307	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터	
	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[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	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 인재 양성	공예문화를 계승하는 장인정신 함양	산학 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 매체 융합, 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
		2. 다양한 매체 융합교육	기초제품디자인, 제품디자인 I/II/III, 기초가구디자인, 가구조형과 구조, 목조형실기, 가구디자인, 기초시각디자인, 그래픽디자인, 편집디자인, 브랜드아이덴티티디자인, 영상디자인, 광고디자인, 기초커뮤니케이션디자인, 인포메이션디자인, 포장디자인, 칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형연구, 칠예장식과표현, 디지털사진, 기초실내디자인, 실내디자인제도, 실내디자인 스튜디오 I/II, 텍스타일패턴디자인, 텍스타일디자인, 패브릭디자인, 서피스디자인, 기초도자, 제품도자, 물레조형, 도자조형, 문화예술교육현장의 이해와실습, 문화예술교육연구, 미술교수학습방법, 창의적예술교육프로그램개발, 미술교육이해와연구
시대를 선도하는 창의적 전문인 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
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		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

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 철예기초조형 텍스타일패턴디자인 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 철예기법연구 텍스타일디자인 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
				제품디자인 II 목조형실기 광고디자인	2-0-4 2-0-4 2-0-4



학년	학기	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
3	1			실내디자인 스튜디오 I 편집디자인 칠예조형연구 패브릭디자인 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 1-0-2 1-0-2 3-3-0 2-0-4 2-0-4 1-0-2 1-0-2
	2			제품디자인 III 가구디자인 포장디자인 실내디자인 스튜디오 II 브랜드아이덴티티디자인 칠예장식과 표현 서피스디자인 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 1-0-2 2-0-4 2-0-4
4	1	산업융합 캡스톤디자인 I 문화융합 캡스톤디자인 I	3-0-6 3-0-6	디자인창업 문화상품디자인 미술교육이해와연구 디자인포트폴리오	1-0-2 2-0-4 2-0-4 1-0-2
	2			산업융합 캡스톤디자인 II 문화융합 캡스톤디자인 II 디자인과 지식재산	3-0-6 3-0-6 1-0-2
학점계		학점( 6 ) - 강의( 0 ) - 실험( 12 )		학점( 135 ) - 강의( 11 ) - 실험( 248 )	

2.1 기본이수과목표 (2016학년도 입학자 기준) \_디자인예술문화전공 적용

대학	입학년도	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	31학점					

2.1 기본이수과목표 (2017학년도 입학자 기준) \_융합디자인전공 적용

대학	입학년도	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					

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황

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, 교과외 특성상 부득이한 경우 다전공으로 실시 가능.	
기본이수영역		21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상
자격증 발급기준		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사범대학과, 교직일반학과 모두 졸업평균성적 75점 이상</li> <li>- 식품영양학과 : 영양사면허증 취득</li> <li>- 외국어관련학과(영문,아동영어,일문,프랑스어,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함.</li> <li>- 공업계표시과목 산업체현장 실습 실시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사범대 학과, 교직일반학과 모두 졸업평균성적 75점 이상</li> <li>- 식품영양학과 : 영양사면허증취득</li> <li>- 외국어관련학과 (영문,아동영어,일문,프랑스어,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함.</li> <li>- 공업계표시과목 산업체현장실습 실시</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 사범대학은 입학년도를 기준으로 2009학년도 입학자부터 적용하고, 교직과정 일반학과는 2010학년도에 교직이수자로 선발된 학생부터 적용(선발년도 기준으로 적용)</li> <li>♣ 전공학점 이수시 유치원, 중등 교원자격증 대상 학과만 교과교육영역 8학점 이수함.</li> <li>♣ 교육학과 주전공의 경우 2009학년도 입학자부터 교직이론과목[14학점(7과목)]을중복인정할 경우 전공14학점을 추가로 이수하여야 함.</li> <li>♣ 2011학년도 입학자부터 교과교육영역 과목중 '기타교과교육과목'을 추가 지정한학과는 '기타교과교육과목'도 이수하여야 함.</li> </ul>				

## 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.

### 조형의이해와실습

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 실제화를 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, 문체점 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.

### 가구조형과구조 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.

### 목조형실기 2-0-4

#### Practice of Wood Craft

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 기본적 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.

**칠에기초조형** 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.

**칠에기법연구** 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

**칠에조형연구** 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.

**칠에장식과 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.

**텍스타일패턴디자인** 2-0-4

Textile Pattern Design

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** 2-0-4

Textile Design

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.

**패브릭디자인** 2-0-4

Fabric Design

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

**서피스디자인** 2-0-4

Surface Design



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 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량 개발할 수 있는 능력을 기르며, 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보

고서>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, 실재 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 있

는 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 상위전략인 ‘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 상품의 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. 사

용자 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 갖출 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 발전시켜나가도록 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

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.

### 디자인트렌드연구 1-0-2

Studies in Design Trend

모든 디자인은 시대적 흐름을 반영하며 이러한 트렌드와 시장의 흐름을 반영하여 계획된다. 이러한 트렌

드를 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 지식재산화를 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.

# 회화전공

## 1. 학과현황

### 1.1 연혁

연 도	주요연혁	비고
1985	종합대학교로 승격인가, 회화과 개설	
1998	회화과 입학정원 40명에서 60명으로 증원	
1999	디자인과와 학부를 구성하여 미술·조형디자인학부로 개편 회화과를 회화전공으로 명칭변경	
2000	미술·조형디자인학부를 조형예술학부로 학부명칭 변경	
2002	회화전공을 유지하면서, 미술대학 신설을 위해 대학자체정원 조정에 의 거하여 40명 정원의 디지털·문화이벤트전공 신설	
2004	미술대학으로 승격 : 회화전공을 회화과로 명칭변경	
2012	미술대학을 조형예술대학으로 명칭변경	
2016	조형예술대학을 조형예술학부로 변경 회화과를 회화전공으로 명칭변경	

### 1.2 교수진

이름	생년	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
이재호	1953	한남대	동국대		미술교육석사	한국화	한국화 실기
강구철	1959	한남대	대만문화대		예술학석사	한국화	한국화 실기
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
박경범	1975	한남대	한남대	단국대수료	미술학석사	서양화	서양화 실기
이주형	1974	서울대	서울대	서울대수료	미술학석사	서양화	서양화 실기
이종우	1973	한남대	한남대		미술학석사	서양화	서양화 실기

## 1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	기초실기실 1A (회화)	1	회화 수업 실기장비	70509
	기초실기실 1B (회화)	1	회화 수업 실기장비	70510
	한국화실기실 1	1	한국화 수업 실기장비	70511-1
	한국화실기실 2	1	한국화 수업 실기장비	70511-0
	서양화실기실 2A	1	서양화 수업 실기장비	70518
	서양화실기실 2B	1	서양화 수업 실기장비	70517
	서양화실기실 3A	1	서양화 수업 실기장비	70512
	서양화실기실 3B	1	서양화 수업 실기장비	70506
	서양화실기실 4A	1	서양화 수업 실기장비	70502
	서양화실기실 4B	1	서양화 수업 실기장비	70501
	이론강의실	1	PC, 스크린, 프로젝터, 이론강의 장비	70508
	판화실	1	제작용 책상, 프레스, 건조대	70203
	자료실	1	실기자료 보관 및 관리 장비	70507
	세미나실	1	프레젠테이션용 TV, 세미나 장비	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 작품 활동을 함으로써 지역과 사회의 문화발전에 기여하도록 한다.	1. 폭넓은 기초실기 기능의 연마와 자유롭고 심도 있는 탐구 훈련을 한다.	기초실기 I·II, 전공실기 I·II, 인체소묘, 기초회화기법, 형상기법
	2. 창의적이고 개성적인 미적 세계를 표현하는 능력을 기르고 다양한 표현기법과 재료가 갖는 특성을 알고 현대회화의 감각을 익힌다.	구성, 혼합매체, 수묵화연구, 창작실기 I·II, 인물화채색 I·II, 드로잉 I·II, 서예, 판화, 조형연구 I·II, 한국화기법연구, 미디어아트 I·II, 재료학실습
	3. 이론을 폭넓게 이해하여 작품을 올바르게 해석하고 비평할 수 있는 능력을 기르고 회화전반에 대한 균형 있는 안목을 기른다.	사진학, 미술해부학, 동양미술사, 서양미술사, 한국미술사, 현대회화론, 아동미술 I·II, 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, 회화전공	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	기초실기 I	3-0-6		
	2	기초실기 II	3-0-6		
2	1	전공실기 I	3-0-6	인체소묘 기초회화기법 사진학	2-0-4 3-0-6 2-1-2
	2	전공실기 II	3-0-6	구성 혼합매체 수묵화연구 미술해부학	2-0-4 3-0-6 2-0-4 2-1-2
3	1	형상기법	3-0-6	창작실기 I 인물화채색 I 드로잉 I 서예 동양미술사 서양미술사	3-0-6 3-0-6 2-0-4 1-0-2 3-3-0 3-3-0
	2			창작실기 II 인물화채색 II 드로잉 II 판화 한국미술사 현대회화론	3-0-6 3-0-6 2-0-4 2-0-4 3-3-0 3-3-0
4	1			조형연구 I 한국화기법연구 미디어아트 I 아동미술 I 재료학실습 미술비평	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 2-0-4 3-3-0
	2			조형연구 II 미디어아트 III 아동미술 II 졸업작품 종합설계	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6
학점계		학점(15) - 강의(0) - 실험(30)		학점(76) - 강의(19) - 실험(118)	

## 2.5 회화전공 교육과정 편성표(2016~)

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
계열 기초	1	기초소묘	3-0-6		
	2	조형의이해와실습 색채학	3-2-2 3-2-2		
1	1	기초실기 I	3-0-6		
	2	기초실기 II	3-0-6		
2	1	전공실기 I	3-0-6	인체소묘 기초회화기법 사진학	2-0-4 3-0-6 2-1-2
	2	전공실기 II	3-0-6	구성 혼합매체 I 수묵화연구 미술해부학	2-0-4 3-0-6 2-0-4 2-1-2
3	1	형상기법 I	3-0-6	창작실기 I 드로잉 I 혼합매체 II 서예 동양미술사 서양미술사	3-0-6 2-0-4 3-0-6 1-0-2 3-3-0 3-3-0
	2			형상기법 II 창작실기 II 드로잉 II 한국미술사 판화 현대회화론	3-0-6 3-0-6 2-0-4 3-3-0 2-0-4 3-3-0
4	1			조형연구 I 신조형기법 미디어아트 I 아동미술 I 재료학실습 미술비평	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-3-0 2-0-4 3-3-0
	2			조형연구 II 아동미술 II 미디어아트 II 졸업작품종합설계	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6
학 점 계		학점(15)-강의(0)-실험(30)		학점(76)-강의(17)-실험(118)	

## 교과목개요

### 기초실기 I 3-0-6

#### Basic Practice I

대상의 표현에 관한 기초적 조형이론을 이해하고, 이를 바탕으로 관찰, 분석 및 표현하는 실습 과정을 통해 다양한 표현 양식을 습득한다.

### 기초실기 II 3-0-6

#### Basic Practice II

기초실기 I에서 습득한 조형이론과 관찰, 분석 및 표현 능력을 바탕으로 기초적인 조형요소와 조형원리를 이해하고, 다양한 재료의 사용을 통해 보다 효과적인 표현 양식을 습득한다.

### 전공실기 I 3-0-6

#### Studio Work I

자연물, 인공물, 인체 등에 대한 표현 양식을 심화하여 연습하고, 이를 통해 목적된 주제를 표현하는 능력을 기른다. 또한 다양한 표현양식에 대한 연구를 통해 작업의 완성도를 높이는 능력을 기른다.

### 전공실기 II 3-0-6

#### Studio Work II

표현에 사용되는 다양한 재료의 특수성을 이해하고, 주제와 소재의 다양한 활용 방법을 연구하여 화면 전체를 구성하는 능력을 기른다. 그리고 이를 통해 미의 본질에 대한 스스로의 연구를 진행하여 합리적인 조형이념의 기초를 다진다.

### 인체소묘 I 2-0-4

#### Study Of Human Figure

인체의 기본적 구조를 이해하고 형태의 변화에 따르는 골격의 변화와 특징을 파악한다. 또한 설정된 목표에 따라 과장과 생략 등의 변형을 연구하여 인체를 여러 방법으로 응용하여 표현할 수 있도록 한다.

### 기초회화기법 3-0-6

#### Basic Painting

투명과 불투명 수채, 과슈, 아크릴릭, 유채 등의 전통적 재료의 특성을 이해하고, 표현이 이루어지는 대상인 종이와 천의 특성을 파악하여 목적된 주제와 대상을 표현하는 연구를 진행한다. 또한 다양한 형식 실험을 통해 스스로에게 적절한 방향을 찾고 이를 진행할 수 있는 능력을 습득한다.

### 사진학 2-1-2

#### Photography

사진의 원리를 이해하고, 이를 통해 사진을 다양한 목적에 맞게 다룰 수 있는 능력을 기른다. 또한 동시대 사진 및 사진예술과 회화의 관계에 대해 학습하고, 나아가 평면 예술의 다양성과 활용성을 이해한다.

### 구성 2-0-4

#### Composition

여러 가지 재료와 색채를 사용하여 입체 및 평면에서 화면을 짜임새 있게 만들어 가는 방법을 연구하며, 조형의 요소들을 공간 속에 조화 있게 사용할 수 있는 감각을 익힌다. 또한 이러한 조형감각 훈련을 통해 창의적이고 다양한 상상력이 발휘된 시각언어를 구사할 수 있는 능력을 기른다.

### 혼합매체 3-0-6

#### Mixed Media

동시대 미술에서 사용되는 자연 및 인공재료, 사진 및 영상 관련 기술, 음향 및 정보 테크놀로지 등의 다양한 매체를 접하고 이를 습득하여 동시대 미술에 대한 이해의 폭을 넓힌다. 그리고 이를 통해 목적된 주제에 대한 표현의 방법을 확장하고, 작품을 제작하며, 다양한 공간에 구성하고 설치하는 과정을 통해 작품의 장소성과 현재성에 대해 이해한다.

**수묵화연구** 2-0-4**Study Of Korean Ink Painting**

동양회화의 핵심인 수묵을 활용한 다양한 작업을 통하여, 창의적인 작가로서 자유로운 표현능력을 기함과 동시에 현대 한국회화에서 사용되는 수묵의 활용영역을 이해한다.

**미술해부학** 2-1-2**Anatomy For Artist**

인체의 해부학적 구조를 습득하여 인체의 특징과 비례, 구조, 기능, 형태상의 변화 등을 종합적으로 파악하고, 인체의 골격 관절과 근육의 형태구조 및 인체의 외형적 구조를 이해함으로써 인체에 대한 이해를 심화한다. 그리고 이를 통해 회화작품에서 사용되는 인체표현의 완성도를 높인다.

**형상기법** 3-0-6**Study Of Painting Technic**

자연과 인체 등을 대상으로 주제와 소재, 발상과 이미지의 관계를 연구하고, 소재선택, 통일과 질서, 조화와 비례, 감정의 표현, 색의 선택, 공간과 조형미, 심리적 배색 등을 연구하여 완성도 있는 작업을 제작한다.

**창작실기 I** 3-0-6**Creative Work Studio I**

현대 동, 서양의 미술작품의 배경이론을 습득하고, 학생 각자의 체험을 바탕으로 보편적이며 독자적인 조형관을 확립한다. 그리고 대상의 객관화 연구와 다양한 표현방법 및 구조 이해를 통해 현대적 조형감각 및 창의적 표현방법을 설계하여, 동시대에 부합하는 작가로서의 기초적 자질을 함양한다.

**창작실기 II** 3-0-6**Creative Work Studio II**

현대미술의 다양성, 특수성을 고찰하여 작품제작의 좌표로 삼으며 학생 각자의 경험내용을 토대로 독자적인 조형관을 확립하는 창작실기 I의 심화과정으로, 창의적 표현 방법의 설계와 활용을 통해 완성도 높은 작품을 제작한다.

**인물화채색 I** 3-0-6**Study Of Human Figure Based Painting I**

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.

**인물화채색 II** 3-0-6**Study Of Human Figure Based Painting II**

현대회화로서의 인물기반 회화를 연구하는 인물화 채색 I의 심화과정으로, 인물에 대한 사의적 표현과 목적된 주제와의 연계방식에 대한 다양한 실습을 통해 완성도 높은 인물기반의 회화를 창작한다.

**드로잉 I** 2-0-4**Drawing Work I**

대상의 주관적인 해석을 드로잉의 형식으로 표현하는 방법에 대한 연구를 통해 발상과 표현진행을 연구한다. 또한 동시대 드로잉에 대한 연구를 통해, 화면 연출의 완성도를 높인다.

**드로잉 II** 2-0-4**Drawing Work II**

대상에 대한 심화 연구를 진행하여, 심상을 구체화할 수 있는 다양한 표현방법의 연구와 기법활용을 통하여 표현영역을 넓히고, 보다 개성 있는 대상을 연출하는 방법을 학습한다.

**서예** 1-0-2**Calligraphy**

전통적인 서체 변화 과정에 대한 이해를 바탕으로 기초운필을 연마한다. 그리고 각 서체의 형식을 터득하고, 서예에 대한 올바른 인식과 이를 활용한 조형작품을 창작한다.

**동양미술사** 3-3-0**History Of Asian Art**

고대 중국 및 인도미술을 연구하여 시대적, 국가적 미

술의 특수성과 보편성을 고찰하고, 고대에서 시작하여 현대에 이르는 동양회화의 발달 과정과 사상의 주류를 살펴, 시대를 거치며 이어져 오는 근본사상을 깊이 이해한다.

**서양미술사** 3-3-0  
**History Of European And American Art**

서양미술의 전개와 그 변모 과정을 각 시대의 성격과 사상, 작가의 표현 방법과 내용 그리고 구체적인 작품에 의해 파악하고, 이의 예술적, 미학적, 사회적 의미에 대한 연구 및 분석을 통해 서양미술의 전체적인 흐름을 이해한다.

**판화** 2-0-4  
**Print Making**

판화에 대한 올바른 인식과 판을 이용하여 작품제작을 하는 간접화법의 독특한 형식을 이해하여 새로운 조형예술을 창작할 수 있는 능력을 기른다. 블록판, 오목판, 평판, 공판에 의한 기법 등의 전통적인 판법과, 매체를 사용한 실험적인 판법을 종합적으로 학습한다.

**한국미술사** 3-3-0  
**History of Korean Art**

한국미술의 시대적 특성을 주변국가와의 관계, 시대적 상황 등을 살펴 토의, 분석하고, 이를 통해 현대 한국미술의 정체성과 그 형성 과정을 연구한다. 또한 동시대 한국미술의 경향과 구체적 작품들에 대해 학습한다.

**현대회화론** 3-3-0  
**Study Of Contemporary Arts Theory**

1945년 이후 오늘에 이르기까지의 미술의 영역에서 드러난 다양한 양상을, 시대적 배경과의 유기적 관계에 대한 연구를 통해 이해하여 현대미술의 특성을 규명한다. 그리고 미술사조, 선언과 비평, 양식과 정신의 변화를 파악하고, 이에 따른 미술개념의 변화를 이해한다.

**조형연구 I** 3-0-6  
**Contemporary Painting Seminar I**

학생 개개인의 독창성과 개별성에 대한 토론과 작품

제작을 통해 현대미술의 흐름에 부합하는 작가로서의 역량을 기른다. 조형요소와 재료의 사용, 기법의 활용, 대상의 해석 및 표현특성에 대해 연구하고 실습, 토론한다.

**조형연구 II** 3-0-6  
**Contemporary Painting Seminar II**

현대미술의 흐름을 이해시키고 주제 설정에 대한 올바른 이해와 재료 사용에 대한 합리적 판단력을 기른다. 조형연구 I의 심화과정으로, 실습과 토론을 심화하여 완성도 높은 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

**한국화기법연구** 3-0-6  
**Korean Painting Seminar**

동시대 한국화를 다양한 시각에서 심도 있게 연구해 봄으로써, 전통을 바탕으로 한 현대적인 조형감각을 다양하고 자유롭게 표현할 수 있도록 한다. 또한 졸업 후 창의적인 작가로서 자유로운 표현능력을 지닐 수 있도록 지도한다.

**미디어아트 I** 3-0-6  
**Media art I**

현대사회의 변화에 따른 새로운 미술작품 창작을 위해서, 미디어를 통한 작품 제작의 기초적 역량을 쌓으며, 개개인의 창의력과 아이디어를 살려 작품을 제작하는 것을 실습한다.

**미디어아트 II** 3-0-6  
**Media art II**

미디어아트 I의 심화과정으로, 현대미술에서 이루어지고 있는 미디어 작품들을 분석하고, 이를 바탕으로 작품을 제작할 수 있는 기술과 기법을 습득한다. 그리고 습득된 능력을 바탕으로 독창적이고 완성도 있는 작품을 제작한다.

**아동미술 I** 3-0-6  
**Juvenile Art I**

아동발달단계에 따른 성장과정과 심리를 연구하여 아

동작품을 분석, 검토할 수 있는 능력을 기르고, 이를 통해 상황에 맞는 적절한 지도계획을 세워 적용할 수 있는 능력을 함양한다. 회화전공 졸업예정자를 대상으로 한 수업으로, 졸업 후 다양한 미술교육자로서의 기회에 대비한다.

### **아동미술 II** 3-0-6

#### **Juvenile Art II**

아동미술 I 의 심화과정으로, 아동을 비롯한 다양한 계층의 미술 실기교육에 대한 이론학습과 실습을 통해 미술교육자로서의 능력을 기른다. 그리고 이를 통해 미술 감상과 실기교육을 받는 대상을 이해할 수 있는 능력을 함양하여, 작가로서 감상자를 이해하는 능력과, 졸업 후의 다양한 상황에 대비할 수 있는 능력을 기른다.

### **재료학실습** 2-0-4

#### **Study Of Materials Science**

재료에 대한 이론적 이해를 통해, 미술 재료 전반에 대한 이해도를 높인다. 또한 재료의 특성을 파악하고 이를 작품의 조형요소와 표현방식과 연계하여 실습함으로써, 보다 독창적인 표현을 고안할 수 있는 능력을 기른다.

### **미술비평** 3-3-0

#### **Art Criticism**

미술비평의 개념과 방법론, 역사와 당면 현안에 대한 연구와 토론을 통해 미술비평의 기능을 이해하고, 이를 통해 동시대 미술에 대한 이해를 높인다. 또한 이를 본인의 작업과 연계하여 보다 완성도 있는 작업을 창작할 수 있는 창작 능력을 기른다.

### **졸업작품종합설계** 3-0-6

#### **Capstone Design**

졸업작품의 제작과 설치, 전시 진행에 대한 종합적인 연구와 토론, 실습을 통해, 작품을 효과적으로 발표하고 전시할 수 있는 대응 능력을 기른다. 또한 향후 시각 예술 전반에서 활동할 수 있는 역량을 함양한다.

# 의류학전공

## 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	
2016. 3	조형예술학부 의류학전공으로 개편	

### 1.2 교수진

성명	출신교			학위	전공	주요담당과목
	학사	석사	박사			
김정호	서울대	서울대	숙명여자대학교	이학박사	의류학	한국의상디자인, 한국복식사
장수경	연세대	Purdue Univ	충남대학교	이학박사	의류학	의류상품학, 직물디자인
김천희	서울대	서울대	The Univ. of Texas at Austin	이학박사	의류학, 화학	의복재료학, 기능성의복과환경
김정신	한남대	이화여대	.	미술학석사	디자인	패션디자인, 입체구성
김윤희	서울대	서울대	서울대학교	이학박사	의류학	패션디자인, 일러스트레이션
김정아	한남대	이화여대	이화여대	의류학박사	의류학	한국의복구성, 한국복식사, 한국의상디자인

### 1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
5	실험실습실	9	LCD프로젝터, 직기, 편물기, 컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀, 인장강도시험기, 과열강도시험기, 마모강도시험기, 염색건뢰도시험기(세탁, 마찰, 승화, 땀, 일광), 전기로, 링거, 섬유장력측정기, 내수도시험기, 세척력시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 순수제조기, 예감온습도계, 예감온습도계, 컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀	
	실습준비실	4		
	복식보관실	2		

## 2. 교육과정

### 2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목적 체계

대학 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.		
↓			
대학 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.		
↓			
대학 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	기초 지식의 활용 능력을 배양하여 섬유 패션 산업 발전에 기여할 수 있는 전문인의 자질을 개발	다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	한국의 섬유, 패션 산업과 패션 문화에 대한 총체적 시각과 능력을 갖춘 국제적 감각의 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	기초 지식의 활용 능력을 배양하여 섬유 패션 산업 발전에 기여할 수 있는 전문인의 자질을 개발	기초소묘, 조형의이해와실습, 색채학, 의류학의이해, 기초의복구성, 패션디자인이론및발상, 기초의복재료,
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	니트, 패션일러스트레이션, 소재기획, 패션디자인, 의복설계, 드레이핑I,II, 염색, 의류소재의이해와평가, 천연염색과규방공예, 한국의복구성I,II, 패션디자인워크샵, 테일러링, 고감성텍스타일가공, 디자인CAD, 텍스타일디자인, 패션디자인종합설계I,II,, 패턴CAD, 한복디자인종합설계I,II,, 패션액세서리, 패턴메이킹, 의복재료학, 기능성의복과환경
국가와 지역사회 발전에 이바지하는 지도자 양성		한국의 섬유, 패션 산업과 패션 문화에 대한 총체적 시각과 능력을 갖춘 국제적 감각의 인재 양성	현대패션분석, 서양복식사, 한국복식사, 패션유통, 의류상품학, 의류학연구, 패션무역영어, 패션스타일링, 패션분야창업, VMD

### 2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소개	필수			선택			
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
조형예술학부	의류학전공	15	45	60	16	9	0	25	(21)		136



2.4 의류학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학강실	전공선택	학강실
기초 역량	1	21050 기초소묘	3-0-6		
	2	23190 조형의이해와실습 23191 색채학	3-2-2 3-2-2		
1	1			23171 의류학의이해 23177 니트	3-3-0 2-1-2
	2			21405 기초의복구성 11918 서양복식사(삭제) 23172 기초의복재료 13726 패션일러스트레이션	2-1-2 3-3-0(X) 2-1-2 2-1-2
2	1	21407 의복설계 18309 의복재료학 12737 의류상품학	3-2-2 3-3-0 3-3-0	21403 패션디자인이론및발상 23179 텍스타일디자인 13832 한국복식사 12403 염색	2-1-2 2-1-2 3-3-0 2-1-2
	2	23236 한국의복구성I 21408 패션디자인	3-2-2 3-2-2	23232 패턴메이킹 21409 드레이핑I 23178 소재기획 23173 의류소재의이해와평가 11918 서양복식사 19287 천연염색과규방공예	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 3-3-0 2-1-2
3	1			23237 한국의복구성II 21411 패션디자인워크샵 21412 테일러링 21410 드레이핑II 23174 고감성텍스타일가공 패션분야창업 18313 디자인CAD	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 3-3-0 2-1-2
	2			23613 패션디자인종합설계I 23615 한복디자인종합설계I 15427 패턴CAD 23175 기능성의복과환경 21625 현대패션분석	3-2-2 2-1-2 2-1-2 3-3-0 3-3-0
4	1			23614 패션디자인종합설계II 23616 한복디자인종합설계II 23231 ※패션엑세서리	3-2-2 2-1-2 2-1-2
	2			22101 패션무역영어 23176 의류학연구 21417 ※패션스타일링 21421 ※패션유통 18318 ※V.M.D	2-2-0 2-2-0 2-1-2 3-3-0 2-1-2
학점계		학점(15) - 강의(12) - 실험(6)		학점(79) - 강의(53) - 실험(52)	

\* (※)는 격년제 개설과목임

## 교과목개요

### 23171 의류학의이해

3-3-0

#### Understanding Clothing & Textiles

교육 목표	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, 복식디자인 및 패션마케팅 분야 등의 내용을 분석 종합하고 최근의 의류학 분야 연구동향을 파악하여 의류학을 개괄적으로 이해하는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 피복과학분야(의복재료, 의복환경)를 학습하고 연구동향을 파악하여 분야들 간의 연계성과 특수성을 파악할 수 있다.</li> <li>2. 복식디자인분야(디자인 목표, 요소, 원리)를 학습하고 연구동향을 파악하여 분야들 간의 연계성과 특수성을 파악할 수 있다.</li> <li>3. 의복구성학분야(인체계측, 서양복구성, 한복구성)를 학습하고 연구동향을 파악하여 분야들 간의 연계성과 특수성을 파악할 수 있다.</li> <li>4. 복식사회학분야(서양복식사, 한국복식사, 패션마케팅)를 학습하고 연구동향을 파악하여 분야들 간의 연계성과 특수성을 파악할 수 있다.</li> </ol>

### 23177 니트

2-1-2

#### Knit

교육 목표	knit에 대한 이론과 실기를 조화시킨 교육을 행하여 니트 디자인을 제품으로 실현시킬 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 기초 편물의 제작법 및 응용법을 습득하도록 한다.</li> <li>2. 니트 소재에 대한 이해를 높이도록 한다.</li> <li>3. knit를 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하도록 한다.</li> <li>4. 니트소재, 니트구조 등을 학습함으로써 디</li> </ol>

	자인을 실제의 니트제품으로 구현할 수 있도록 한다.
--	------------------------------

### 21405 기초의복구성

2-1-2

#### Basic Clothing Construction

교육 목표	의복구성학은 Design, 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 패션전문인의 자질개발에 기본적이며 필수적인 학문이다. 기초의복구성학 에서는 기초봉, 부분봉, 스커트 제작 .과정의 실습을 통하여 의복구성을 위한 기초적인 디테일과 의복 구성능력을 갖도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 재봉틀과 손바느질 구성능력을 갖는다</li> <li>2. 기초봉과 부분봉 구성 과정을 통해 옷의 디테일 구성능력을 갖게 된다.</li> <li>3. 기초봉 실습과정을 통하여 옷감의 특성에 따른 구성방법을 이해한다.</li> <li>4. 스커트 제도 제작과정을 통하여 스커트 패턴 방법을 이해한다.</li> <li>5. 스커트 제작능력을 갖게 된다.</li> </ol>

### 23172 기초의복재료

2-1-2

#### Basic Textiles

교육 목표	의복재료학을 공부하기 위해 필요한 기초유기화학과 섬유 및 직물 분야를 선별적으로 지도하여 이 분야를 공부하는데 필요한 기본적인 지식을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 즉, 섬유의 화학적 특성 및 직물 조직에 대한 지식과 이해를 높여서 앞으로 의복과학 분야를 학습하는데 필요한 기초 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유기화학의 기초개념을 이해하고, 조별 기초화학실험을 진행할 수 있다.</li> <li>2. 섬유의 분류, 섬유의 형태와 구조를 학습하고 섬유를 이해할 수 있다.</li> <li>3. 천연섬유와 인조섬유를 구분할 수 있다.</li> <li>4. 직물 스와치를 관찰하여 직물의 조직도를 그릴 수 있다.</li> <li>5. 색종이 직조연습으로 직물과 직물조직도</li> </ol>

	를 연관시켜 이해할 수 있다.
--	------------------

**13726 패션 일러스트레이션** 2-1-2  
Fashion Illustration

교육 목표	인체 기본 구조와 형태의 파악을 기초로 하여 인체에 입혀진 복식의 표현을 익힌다. 다양한 색채 도구를 이용하여, 인체 세부 표현, 실루엣과 직물의 종류에 따른 복식의 표현, 인체의 움직임에 따라 달라지는 의복 형태의 표현을 연습한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인체의 형태, 자세와 그에 따라 달라지는 인체에 입혀진 의복의 실루엣, 형태를 이해하고 표현할 수 있다.</li> <li>2. 패션일러스트레이션을 완성하기 위해 표현해야 하는 얼굴, 손, 발 등의 인체 세부를 그릴 수 있다.</li> <li>3. 직물의 종류와 의복의 디자인에 따라 달라지는 의복의 형태, 외곽선을 표현할 수 있다.</li> <li>4. 직물의 텍스처, 문양을 패션 일러스트레이션으로 표현할 수 있다.</li> <li>5. 다양한 채색도구를 사용하여 그릴 수 있다.</li> <li>6. 패션 상품의 기본적인 도식화를 그릴 수 있다.</li> </ol>

**21407 의복설계** 3-2-2  
Clothing Construction

교육 목표	의복설계에서는 기초 의복구성학의 기초를 발전시켜 Blouse, Slacks 등의 Pattern drafting과 제작법을 학습하여 상하의 아이템별 의상디자인을 다양하게 응용하여 제작할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 블라우스 칼라, 소매 패턴 제작방법을 이해하고 응용능력을 갖는다.</li> <li>2. 디자인에 따른 블라우스 패턴 방법을 이해한다.</li> <li>3. 소재에 따른 블라우스 구성방법을 이해하고 제작능력을 갖는다.</li> <li>4. 슬랙스 패턴 제작방법을 이해하고 응용능력을 갖는다.</li> </ol>

	5.슬랙스 구성방법을 이해하고 제작능력을 갖는다.
--	-----------------------------

**18309 의복재료학** 3-3-0  
Textile Science

교육 목표	의복재료로 사용되는 섬유와 섬유제품에 관한 올바른 지식을 갖고 이러한 의복재료들이 어떻게 만들어지고, 어떠한 특성을 가졌으며 어떤 곳에 사용되는지 학습한다. 즉 섬유의 성질과 이들 섬유로 만들어지는 실, 직물, 편물 및 기타 섬유제품의 특성을 학습하여 의복에서 필요로 하는 성능들이 재료의 어떠한 요소에 의하여 나타나는가를 알아서 적절히 선택, 사용할 수 있는 능력을 기른다. 다양한 종류의 fabric swatch 를 분석하여 실제 섬유제품에 대한 이해를 높인다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 섬유의 형태, 구조, 성질을 학습하고 이를 용도와 관련지어 이해할 수 있다.</li> <li>2. 실과 방적에 대해 학습하고 이를 용도와 관련지어 이해할 수 있다.</li> <li>3. 피륙의 종류, 구성원리, 특성을 학습하고 이를 용도에 맞게 선택, 사용할 수 있다.</li> <li>4. Textile Swatch Book을 활용하여 소재를 종합적으로 분석할 수 있다.</li> <li>5. 소재를 종합적으로 이해하여 의복 디자인에 적용할 수 있다.</li> </ol>

**12737 의류상품학** 3-3-0  
Fashion Marketing & Merchandising

교육 목표	패션산업에서 패션 마케팅과 머천다이징의 중요성을 인식하도록 하며, 마케팅 전략을 수립하며 상품기획을 할 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 패션전문인으로서의 패션마케팅과 패션머천다이징에 대한 기본개념을 이해하도록 한다.</li> <li>2. 패션관련정보 조사, 시장조사, 브랜드 조사 등 다양한 조사를 통해 관련 분야에 대한 실무적인 이해를 돕는다.</li> <li>3. 상품기획을 함으로써 패션산업현장에 빠르게 적응할 수 있도록 한다.</li> </ol>

**21403 패션디자인이론및발상** 2-1-2  
Theory of Fashion Design

교육 목표	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.
교육 성과 (수행 준거)	1.패션디자인의 원리에 대해 이해하고, 디자인에 적용능력을 갖는다. 2.다양한 시각이미지를 발상원으로 패션디자인 원리와 요소의 특징을 디자인에 응용할 수 있는 능력을 갖는다. 3.패션디자인 요소를 이해하고 적용능력을 갖는다. 4.의복의 아이템과 종류의 명칭을 이해하고 디자인에 적용능력을 갖는다. 5. 패션이미지와 룩의 특징을 이해하고 응용능력을 갖는다.

**23179 텍스타일디자인** 2-1-2  
Textile Design

교육 목표	직조, 편물, 염색을 이용한 소재를 개발하고 이를 의상과 텍스타일 디자인에 접목하는 과목으로, 창의적인 직물디자인 개발능력을 배양하여 패션산업계의 실무에 쉽게 적용할 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 직조, 편물, 염색의 기초 이론과 실기에서 한 단계 높은 전문가 수준의 능력을 갖도록 한다. 2.직물디자인에 대한 전문적인 지식을 활용하여 텍스타일디자인 및 의상디자인의 실물 제작에 응용, 적용하는 능력을 갖추도록 한다.

**13832 한국복식사** 3-3-0  
History Of Traditional Dress

교육 목표	한국 역사 속의 각 시대 복식을 올바르게 이해하기 위해 복식의 구조가 어떻게 변천하였으
----------	--

	며 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.
교육 성과 (수행 준거)	1. 한국 역사 속의 각 시대 복식을 올바르게 이해할 수 있다 2. 박물관중심으로 자료와 출토유물을 조사할 수 있는 능력을 기른다 3. 한국 전통의상의 남녀복의 종류와 구조적 특징을 이해할 수 있다. 4. 한국 전통복식중 예복과 일상복의 종류와 그 차이를 이해할 수 있다 5. 세계 속의 한국패션을 이끌 창의적 능력을 키울 수 있다.

**12403 염색** 3-2-2  
Dyeing

교육 목표	염색이론과 다양한 염색기법을 통해 창의적인 소재를 개발함으로써 염색을 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1.다양한 염색기법과 공정을 터득하도록 한다. 2.염색을 이용한 직물을 제작할 수 있도록 한다.

**23236 한국의복구성** 3-2-2  
Construction of Korean Traditional Dress I

교육 목표	전통 우리옷은 우리 문화의 한 부분으로 우리 민족의 역사와 열이 담긴 고유이상이다. 우리 옷에 대한 관심과 이해를 높이고 전통의 아름다움을 전승하기 위해 현재 입혀지고 있는 우리 옷을 만들고자 한다. 한국의복구성 I에서는 남자 한복의 기본인 바지, 저고리, 조끼, 마고자, 두루마기를 어린이용으로 만든다.
교육 성과	1. 우리 옷에 대한 관심과 이해를 높일 수 있다

(수행 준거)	2. 우리 고유 의상 중 남자 한복 만들기를 할 수 있다. 3. 바지, 저고리, 조끼, 마고자, 두루마기 제조를 할 수 있다 4. 바지, 저고리, 조끼, 마고자, 두루마기를 어린이용으로 만들어 본다 5. 남자 한복의 구성과 특징을 이해할 수 있다
------------	--

교육 성과 (수행 준거)	제작법에 대해 학습 한다 1. 기본스커트와 다양한 디자인의 평면제도 방법을 이해하고 응용능력을 갖는다. 2. 디자인에 따른 디테일 (collar, sleeve 등)의 패턴제작 능력을 갖는다. 3. 기본드레스와 프린세스 드레스 패턴 제작 능력을 갖는다. 4. 자켓과 코트의 패턴 제작 능력을 갖는다.
------------------------	--

**21408 패션디자인**

3-2-2

Fashion Design

교육 목표	오늘날 패션디자인은 기능, 감성, 기술 등 다른 요소들이 복합적으로 상호작용하여 나타나는 새로운 감성적 독창성이 요구된다. 따라서 새롭고 독창적인 아이디어를 구체화하는 창조적인 디자인 개발 능력 함양을 목표로 한다. 패션디자인발상의 개념과 과정을 이해하고, 다양한 발상원을 이용한 구체적인 이미지 창출 과정과 패션이미지에 따른 디자인 전개 방법에 대해 학습한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 패션디자인 발상방법을 이해하고 적용능력을 갖는다. 2. 디자인 발상원을 의복의 아이টে에 따라 새로운 형태와 이미지로 창출할 수 있는 능력을 갖는다. 3. 다양한 재료를 이용한 디자인 발상과정을 통하여 조형적이고 창의적인 사고력을 갖는다. 4. 주제에 따라 패션디자인 이미지 맵을 구성하고 디자인을 제안할 수 있는 능력을 갖는다.

**23232 패턴메이킹**

2-1-2

Pattern Making

교육 목표	패턴메이킹 과목은 디자인을 구현하기 위한 의복구성방법 등 평면 제도 기법을 중심으로 다양한 의복의 종류에 대한 패턴제작능력 함양을 목적으로 한다. 기본원형 Collar, Sleeve 등 부분적인 Pattern Making 기법과 Skirt, Slacks, Dress ,Jacket 등의 Pattern
----------	---

**21409 드레이핑 I**

2-1-2

Draping I

교육 목표	입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 이 과정에서는 바디 라인 테이핑 방법과 다양한 SkirtS, Collar 의 실습과정을 통하여 옷감 곁에 따른 형태 변화를 체험하고, 옷감 재질의 특성에 따른 창의적인 디자인 구성과 패턴제작능력을 갖도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 입체 구성을 위한 바디 라인 테이핑방법을 이해한다. 2. 옷감 곁을 이용한 패턴 제작 방법과 pine work 방법을 이해한다. 3. 다양한 스커트의 드레핑 방법과 응용능력을 갖는다. 4. 닥트 변형을 이용한 디자인 구성능력을 갖는다. 5. 칼라 구성능력을 갖는다.

**23178 소재기획**

2-1-2

Textile Product Planning

교육 목표	전반적인 소재기획 과정과 소재감성, 소재 trend 감성에 대해 학습하며, 이를 활용하여 trend에 맞는 소재기획을 실시한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. woven fabric과 신소재에 대한 이론과 실기를 행하여 소재에 대한 지식을 함양함으로써 실무현장에서 활용할 수 있도록 한다. 2. 시즌별 color와 소재 trend를 바탕으로 하여 concept별로 소재를 기획한다.

**23173 의류소재의이해와평가**

2-1-2

Textile Testing

교육 목표	의류소재를 올바르게 선택하고 용도에 맞게 활용하며 나아가 제품의 성능을 확인하고 올바르게 사후 관리하기 위해 각 소재에 대한 성능을 이해하고 평가하는데 필요한 지식과 기술을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 즉 섬유, 실, 직물의 성능을 평가 분석하여 제품에 따라 올바른 소재를 선택하고 제품의 품질을 적절히 관리하여 이를 의복제작에 적용하는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 실험방법으로 섬유를 감별할 수 있다.</li> <li>2. 실의 꼬임수를 측정하고 이를 실의 용도와 연관지어 설명할 수 있다.</li> <li>3. 피륙의 내구성(인장강도, 인열강도, 파열강도, 마모강도) 실험을 통하여 의류소재를 평가할 수 있다.</li> <li>4. 피륙의 외관특성(강연성, 드레이프성, 방추성, 수축률) 실험을 통하여 의류소재를 평가할 수 있다.</li> <li>5. 피륙의 쾌적성(흡습성, 발수성, 내수성) 실험을 통하여 의류소재를 평가할 수 있다.</li> <li>6. 피륙의 관리성(세탁, 염색견뢰도) 실험을 통하여 의류소재를 평가할 수 있다.</li> </ol>

**11918 서양복식사**

3-3-0

History of Fashion

교육 목표	고대이후 서양복식의 흐름을 각 시대의 정치, 경제, 사회, 종교와 연관시켜 이해하여 복식문화에 대한 총체적 시각을 갖도록 한다. 이집트, 그리스, 로마, 비잔틴, 고딕을 거쳐, 르네상스, 바로크, 로코코, 신고전주의 시대, 19세기의 서양복식의 변천을 다룬다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 고대 이후 19세기까지의 서양복식의 변천을 서양 역사의 흐름에 따라 이해할 수 있다.</li> <li>2. 서양복식사와 서양문화사를 관련시켜 파악할 수 있다.</li> <li>3. 고대 이후 19세기까지의 서양복식의 종류와 미적, 디자인적 특징을 분석할 수</li> </ol>

	<p>있다.</p> <p>4. 각 시대의 복식미를 분석함으로써 현대 패션이 추구하는 미의 본질을 이해할 수 있다.</p>
--	---

**19287 천연염색과규방공예**

2-1-2

Natural dyeing & Sewing craft-works

교육 목표	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.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 천연섬유의 종류와 특성의 이해를 높일 수 있다</li> <li>2. 식물염료의 종류( 홍화, 소목, 황연, 황백, 치자, 울금, 쪽, 자초, 양파껍질, 계피, 괴화, 오미자, 쪽, 오배자등 )와 매염제에 대하여 공부한다</li> <li>3. 식물염료로 모시, 삼베, 무명, 명주 등의 옷감에 염색할 수 있는 능력을 기른다.</li> <li>4. 염색한 옷감으로 우리 전통 규방공예의 대표적 작품들 (보자기, 바늘꽃이, 귀주머니, 둥근주머니등)을 만들어 본다.</li> <li>5. 전통 문화의 한 부분인 규방공예작품을 재현할 수 있는 능력을 기른다.</li> </ol>

**23237 한국의복구성II**

2-1-2

Construction of Korean Traditional Dress II

교육 목표	전통 우리옷은 우리 문화의 한 부분으로 우리 민족의 역사와 얼이 담긴 고유 의상이다. 우리 옷에 대한 관심과 이해를 높이고 전통의 아름다움을 전승하기 위해 현재 입혀지고 있는 우리 옷을 만들고자 한다 한국의복구성II. 에서는 여자 한복의 기본인 속바지, 속치마, 치마, 저고리, 당의를 어른용으로 만든다.
교육	1. 우리 옷에 대한 관심과 이해를 높일 수 있

성과 (수행 준거)	다
	2. 우리 고유 의상 중 여자 한복 만들기를 할 수 있다.
	3. 속바지, 속치마, 치마, 저고리, 당의를 제대로 할 수 있다
	4. 속바지, 속치마, 치마, 저고리, 당의를 어른용으로 만들 수 있다.
	5. 여자 한복의 구성과 특징을 이해할 수 있다

**21411 패션디자인워크숍** 2-1-2  
Fashion Design Workshop

교육 목표	패션 디자인 컬렉션을 만들고 발전시키는 다양한 방식과 과정을 체험한다. 패션 디자인에 영향을 주는 사회 문화적 요인과, 트렌드를 참조하며, 패션디자인에 있어서 중요한 요소인 선, 형태뿐만 아니라, 색채, 소재, 패턴 등에도 집중하여, 보다 완성된 패션 디자인을 개발할 수 있도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 패션 디자인의 아이디어 발상 및 이미지 맵핑을 할 수 있다. 2. 패션 디자인을 위한 주제를 잡고 그에 따라 자신의 디자인을 전개할 수 있다. 3. 패션 디자인을 패션 일러스트레이션으로 표현할 수 있다. 4. 패션 브랜드 매장 조사를 통하여 패션 브랜드의 상품 디자인을 파악할 수 있다. 5. 패션 상품의 도식화를 그릴 수 있다.

**21412 테일러링** 2-1-2  
Tailoring

교육 목표	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, 예술 감각과 과학적인 요소들을 복식에 균형 있게 조화시킬 수 있는 디자이너 자질을 향상시키는데 중요
----------	---

	한 과목이다. 의복설계 II는 고급과정의 의복 제작을 학습하는 과목으로 Outerwear의 item인 Suit/ Coat를 주제로 하여 디자인, 패턴제작, 착장 평가 등을 총괄적으로 다루어 오픈구멍적인 의상제작 능력을 습득하여 새로운 의상디자인을 창작·개발할 수 있도록 하여 시대를 선도하는 창의적인 패션전문지식을 습득하는데 목적이 있다
교육 성과 (수행 준거)	1. 디자인, 소재에 따른 부자재 활용방법을 이해한다. 2. 부자재종류 및 활용방법을 이해한다. 3. 자켓의 부분별 구성방법에 대해 이해한다. 4. 디자인에 따른 자켓, 코트의 구성능력을 갖는다.

**21410 드레이핑II** 2-1-2  
Draping II

교육 목표	입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴 제작방법이다. 이 과정에서는 입체재단 I에서 학습한 내용을 토대로 다양한 옷감 재질의 특성을 이해하고, 원피스, 자켓, 창작디자인 등의 실습과정을 통하여 창의적인 디자인 구성과 패턴제작능력을 갖도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 드레이핑에 필요한 소매 만드는 방법을 이해한다. 2. 디자인에 따른 원피스 드레이핑 능력을 갖는다. 3. 신축성 소재를 이용한 드레이핑 능력을 갖는다. 4. 기모도, 라글란 슬리브 디자인의 드레이핑 능력을 갖는다. 5. 창의적인 디자인의 드레이핑 능력을 갖는다.

**23174 고감성텍스타일가공** 2-1-2  
Textile Finishing for Aesthetic Expression

교육 목표	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. 특히 소재의 외관을 여
----------	---

	러 가지 다양한 물리 화학적 가공 방법에 의하여 변화시켜서 새로운 의복소재를 개발하고 이를 의복제작에 적용시키는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 혼방소재를 사용하여 burn-out 가공에 의한 소재를 제작할 수 있다.</li> <li>2. wool의 축융, 방축가공법을 활용한 소재를 제작할 수 있다.</li> <li>3. 직물에 wool 섬유를 적용한 nuno felt 소재를 제작할 수 있다.</li> <li>4. 열가소성을 이용한 주름소재를 제작할 수 있다.</li> <li>5. Digital Textile Printing, 열전사염 기법을 적용한 소재를 제작할 수 있다.</li> <li>6. 다양한 가공법을 혼용하여 창의적 소재를 개발하고 이를 의복 디자인에 적용할 수 있다.</li> </ol>

교육 목표	CAD 프로그램으로 패션디자인을 할 수 있도록 하며, CAD 장비를 다룰 수 있는 능력을 갖도록 한다. CAD 프로그램을 이용한 의복 도식화 그리기와 패션 디자인 이미지를 만들 수 있는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Illustrator 프로그램을 이용하여 다양한 의복 도식화를 그릴 수 있다.</li> <li>2. Photoshop 프로그램을 이용하여 창의적인 패션디자인 이미지를 만들 수 있다.</li> <li>3. Illustrator 프로그램과 Photoshop 프로그램을 함께 이용하여 독창적이며 경쟁력 있는 포트폴리오를 만들 수 있다.</li> <li>4. 여러 프로그램을 호환 시킬 수 있는 능력을 가지고 패션디자인에 컴퓨터를 이용할 수 있다.</li> </ol>

**패션분야창업**

3-3-0

**Company Start-up in fashion field**

교육 목표	패션산업 구조 내에 존재하는 다양한 패션 기업 창업의 형태와 활동 등에 대해 소개하며 이를 통해 실질적으로 창업에 도전할 수 있도록 한다. 특히 창의적인 아이디어로 창업을 하고자하는 학생들에게 가이드가 될 수 있도록 한다. 창업 전문가들을 초청하여 그들의 강연과 함께 학생들의 아이디어에 대한 컨설팅을 받을 수 있는 기회를 제공한다. 궁극적으로 학생들은 창업을 하기 위한 프로세스를 따라 창업계획서를 작성하며 창업관련 프로젝트에 도전할 기회를 갖도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 창업의 형태와 활동에 대한 이해를 돕는다.</li> <li>2. 창의적인 창업발상능력을 고취시킨다.</li> <li>3. 창업 전문가로부터 컨설팅을 받을 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>4. 개인의 아이디어로 창업계획서를 작성한다.</li> <li>5. 창업에 도전할 능력을 갖추도록 한다.</li> </ol>

**18313 디자인CAD**

2-1-2

**Computer Aided Design for Clothing & Textiles**

**23613 패션디자인종합설계**

3-2-2

**Capstone Design for Fashion Design I**

교육 목표	학과 졸업작품발표회에 발표할 창작의상의 제작을 위하여 디자인 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인 계획, 염색 및 재료개발, 의복설계 및 구성, 보정, 착장 평가)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 익힌다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 졸업작품발표회를 위한 패션디자인 무대의 주제를 정하고, 이에 따라 무대를 구성할 수 있다.</li> <li>2. 패션디자인작품의 형태, 색, 직물을 통합적으로 보고, 표현하고자 하는 패션디자인 주제를 구현할 수 있다.</li> <li>3. 패션디자인작품의 의복설계 및 구성, 인체 위에서의 보정과 착장 평가를 통해 사람이 입고 움직이게 되는 패션디자인작품에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>4. 무대 구성을 위한 조별 활동을 통하여 그룹 내 개인의 역할수행과 협동의 과정을 이해할 수 있다.</li> </ol>



**23615 한복디자인종합설계**

2-1-2

Capstone Design

for Korean traditional dress I

교육 목표	시대별 복식을 고증하고 전통 한복을 응용하여 새로운 디자인의 의복을 제작함으로써 옛것의 전통을 이으며 또한 새로운 디자인의 생활한복을 만든다. 졸업 발표회를 위한 전통 복식의 시대별 고증복과 전통 염색을 이용한 작품, 그리고 생활 한복 등을 무대별로 개인 지도 한다.
교육 성과 (수행 준거)	1.시대별 복식의 종류와 특징을 이해할 수 있다 2.전통한복을 응용하여 새로운 디자인의 생활한복을 만들 수 있다. 3.무대별로 함께 작업함으로써 협동심숙의 개성을 살릴 수 있다 4.생활한복을 만들기 위해 한복과서양복의 패턴을 함께 사용할 능력을 기른다 5.졸업 작품 발표회를 통해 패션산업의 일꾼으로 성장할 수 있다.

**15427 패턴CAD**

2-1-2

Computer Aided Design for Pattern

교육 목표	패턴CAD 시스템은 다양한 디자인의 의복패턴, 다양한 체형을 위한 의복패턴을 보다 쉽게, 빨리 얻기 위하여 컴퓨터로 작업하고자 할 때 이용되는 것이다. 최근 의류생산공정의 기계화 추세에 맞추어 활발히 연구되고 있는 분야로, 패션업계에서의 사용도 증가하고 있다. 본 강좌를 통하여 패턴CAD 시스템을 배우고 이를 의복제작에 적용시키는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	1. 컴퓨터화된 패션산업에 발맞추어 패션산업 현장에서 사용하고 있는 패턴CAD 시스템을 이해할 수 있다. 2. 패턴CAD 시스템에 관한 일련의 매뉴얼을 알고 있다. 3. 패턴CAD 시스템을 적용하여 의복패턴을 제작할 수 있다. 4. 다양한 디자인의 의복패턴, 다양한 체형을

	위한 의복패턴을 보다 빠르고 쉽게 제작할 수 있다.
--	------------------------------

**23175 기능성의복과환경**

3-3-0

Functional Clothing & Environment

교육 목표	인간의 생리와 인체의 형태 및 운동 등 의복위생과 인간공학적 지식을 바탕으로 쾌적하고 안전한 의복설계에 필수적인 과학적 지식을 학습하며, 특히 기능성 신소재와 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.
교육 성과 (수행 준거)	1. 인체생리와 환경을 이해하고 이를 의복환경에 적용할 수 있다. 2. 의복의 기후조절 기능을 이해하고 이를 기능성의복 구성에 적용할 수 있다. 3. 의복의 피부청결유지 기능을 이해하고 이를 기능성의복 구성에 적용할 수 있다. 4. 의복의 동작적응성을 이해하고 이를 기능성의복 구성에 적용할 수 있다. 5. 의복의 신체보호기능을 이해하고 이를 특수보호복 구성에 적용할 수 있다. 6. 스포츠웨어와 기능성 원단을 이해하고 이를 스포츠웨어 생산에 적용할 수 있다.

**21625 현대패션분석**

3-3-0

Analysis of contemporary fashion

교육 목표	현대 패션의 흐름을 문화, 미적 범주, 인체 등의 주제와 관련하여 살펴보고, 20세기 패션을 시기별로 라이프스타일, 대중문화, 산업 디자인 분야의 변화와 함께 고찰, 분석한다. 또한 20세기 후반의 패션 트렌드와 패션 저널리즘을 다루면서 현대복식에 대한 비평적인 안목을 기르고자 한다.
교육 성과 (수행)	1. 현대 패션의 미학적, 문화적인 측면을 이해할 수 있다. 2. 최신 패션 트렌드에 대해 감지하고 배경

준거)	<p>요인과 관련지어 변화의 흐름을 분석할 수 있다.</p> <p>3. 20세기 패션을 시기별 변화를 파악할 수 있다.</p> <p>4. 현대 패션에 대해 비평할 수 있다.</p>
-----	--

**23614 패션디자인종합설계II** 3-2-2  
**Capstone Design for Fashion Design II**

교육 목표	<p>학과 졸업작품발표회에 발표할 창작의상의 제작을 위하여 디자인 아이디어 발상에서 완성 에 이르기까지의 전 과정(디자인 계획, 염색 및 재료개발, 의복설계 및 구성, 보정, 착장 평가)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 익힌다.</p>
교육 성과 (수행 준거)	<p>1. 패션디자인작품의 의복설계 및 구성, 인체 위에서의 보정과 착장 평가를 통해 사람이 입고 움직이게 되는 패션디자인작품에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2. 액세서리 착용을 계획하고 제작함으로써 패션디자인작품을 보다 아름답게 보여주기 위한 토털 코디네이션의 과정을 알고 있다.</p> <p>3. 무대 구성을 위한 조별 활동을 통하여 그룹 내 개인의 역할수행과 협동의 과정을 이해할 수 있다.</p>

**23616 한복디자인종합설계II** 2-1-2  
**Capstone Design**  
**for Korean traditional dress II**

교육 목표	<p>시대별 복식을 고증하고 전통 한복을 응용하여 새로운 디자인의 의복을 제작함으로써 옛것의 전통을 이으며 또한 새로운 디자인의 생활한복을 만든다. 졸업 발표회를 위한 전통 복식의 시대별 고증복, 전통 염색을 이용한 작품, 그리고 생활 한복 등을 무대별로 개인 지도 한다.</p>
교육	<p>1.시대별 복식의 종류와 특징을 이해할 수</p>

성과 (수행 준거)	<p>있다</p> <p>2.전통한복을 응용하여 새로운 디자인의 생활한복을 만들 수 있다.</p> <p>3.무대별로 함께 작업함으로써 협동심숙의 개성을 살릴 수 있다</p> <p>4.생활한복을 만들기 위한 한복과서양복의 패턴을 융합할 능력을 기른다</p> <p>5.졸업작품 발표회를 통해 패션산업의 일꾼으로 성장할 수 있다.</p>
------------------	--

**22321 패션액세서리** 2-1-2  
**Fashion Accessory**

교육 목표	<p>패션 액세서리는 패션 스타일&amp; 룩 등의 복장미를 완성시키는 중요한 요소이다. 따라서 패션스타일에 따른 패션 액세서리 디자인 창출 (모자, 브로치, 목걸이 등)과 제작능력을 갖도록 한다. 다양한 재료와 기법을 활용한 실습 과정을 통하여 재료의 특성을 이해하고, 재료에 따른 액세서리 디자인과 제작방법에 대해 학습한다.</p>
교육 성과 (수행 준거)	<p>1. 소재에 따른 모자의 제작방법을 이해하고 응용능력을 갖는다.</p> <p>2. 다양한 디자인 발상원을 이용하여 창의적인 액세서리 개발 능력을 갖는다.</p> <p>3. 다양한 재료를 이용한 브로치, 목걸이 등의 제작방법과 응용능력을 갖는다.</p> <p>4. 창의적인 액세서리의 재료개발 및 활용능력을 갖는다.</p>

**22101 패션무역영어** 2-2-0  
**Technical Fashion English**

교육 목표	<p>패션을 공부하고 패션업계에서 일을 하기 위해 필요한 영어를 학습한다. 패션 전문분야의 용어 이해와 실용적인 영어 회화능력을 함양함으로써 영어 구사능력을 갖게 하는 과목이다. 패션디자이너뿐만 아니라 테크니컬 디자이너, 패션 머천다이저 등 패션에 관련된 다양한 분야에서 활동하는 패션 전문인이 되려는 학생들에게 도움을 주어</p>
----------	---

	패션분야에서 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 기른다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 무역 실무에서 쓰이는 일반적인 영어 용어를 학습하여 활용할 수 있다.</li> <li>2. 무역 실무에서의 E-mail 작성, 전화 응대를 영어로 할 수 있다.</li> <li>3. 패션 관련 전문 용어를 영어로 구사할 수 있다.</li> <li>4. 패션 무역 현장에서 일어나는 다양한 상황에 대해 영어로 의사소통할 수 있다.</li> </ol>

**23176 의류학연구** 2-2-0  
Studies in Clothing & Textiles

교육 목표	의류학은 다양한 분야가 종합된 특성을 갖고 있으며 따라서 학제적 접근이 요구되는 학문이다. 의류학 전 전공 분야에서의 새로운 연구 및 기술의 발전, 최신의 패션뉴스 및 정보 등에 대한 학습을 통해 패션전문인으로서의 자질을 개발하고 새로운 지식을 활용하여 취업에 도움이 되도록 한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 의류학의 전 전공 분야에서 이루어지는 연구의 새로운 동향을 분석할 수 있다.</li> <li>2. 패션과 관련한 사회문화적, 기술적 변화를 파악하고 이해할 수 있다.</li> <li>3. 학문으로서의 의류학을 이해하고 종합적으로 분석할 수 있다.</li> </ol>

**21417 패션스타일링** 2-1-2  
Fashion Styling

교육 목표	패션스타일링은 사람의 감성과 라이프스타일에 따라 토탈 스타일을 완성하고 새로운 스타일을 기획할 수 있는 능력을 갖도록 하는 과목이다. 소비자의 라이프스타일 및 트렌드 분석, 모델요인 분석, 패션 코디네이션 방법에 관하여 학습한다. 이를 토대로 다양한 요소를 통합하고 조화시킬 수 있는 능력을 함양하고, 새롭고 독창적인 감성을 가진 창의적인 패션 스타일리스트로서의 자질을 갖도록 함을 목적으로 한다.
-------	--

교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 트렌드에 따른 소비자의 라이프 스타일을 조사 분석능력을 갖는다.</li> <li>2. 라이프 스타일에 따른 패션이미지 연출 능력을 갖는다.</li> <li>3. 모델의 신체적 특징에 따른 패션코디네이션 방법을 이해하고, 독창적인 스타일 연출 능력을 갖는다.</li> </ol>
---------------	--

**21421 패션유통** 3-3-0  
Fashion Retailing

교육 목표	유통경로의 유형과 특징, 설계과정, 물적유통 및 물류시스템 등에 대해 학습하며, 도소매상의 패션유통관리에 대해 학습한다.
교육 성과 (수행 준거)	1.유통매장에서 이루어지는 업무를 이행하는데 부족함이 없도록 한다.

**18318 V.M.D** 2-1-2  
Visual Merchandising

교육 목표	현대 패션산업계의 경쟁이 날로 치열해짐에 따라 참신한 마케팅 전략이 요구되고 있으며, 비주얼 머천다이징(V.M.D)은 소비자에게 보다 쉽게 브랜드 이미지를 전달하고 홍보할 수 있는 방법이라 할 수 있다. 즉 V.M.D는 매장에 진열된 상품을 효과적으로 보여주어 판매촉진 효과를 목적으로 하는 전략계획이라 할 수 있으며, 이에 대한 이론적 접근과 함께 다양한 실례를 보고 실습함으로써 V.M.D에 대한 이해를 높이고 패션전문인으로서의 자질을 개발한다.
교육 성과 (수행 준거)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공간에 따른 시각효과방법에 대해 이해하고 연출 능력을 갖는다.</li> <li>2. 계절과 기타 이벤트를 이용한 판매 전략능력과 효과적인 이미지 연출 능력을 갖는다.</li> <li>3. 브랜드 컨셉에 따른 매장이미지 연출 능력을 갖는다.</li> <li>4. 다양한 오브제 활용방법을 이해한다.</li> </ol>