

## Ⅷ. 미술대학

1. 디자인학과 / 909
2. 회화과 / 927
3. 예술문화학과 / 937



# 미술대학

## 디자인학과

### 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	
2006	야간디자인학과, 디자인학과 주간으로 개편	

#### 1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
최영근	홍익대	홍익대		미술학석사	목칠	평면조형 I, 평면조형 II
송순영	숙명여대	숙명여대		미술학석사	섬유디자인	섬유·코디네이션 I, II, III, IV, V, 섬유재료실기
이병훈	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	제품디자인 I, II, III, IV, V, 렌더링
박동교	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예실기 I, 입체조형 I, II
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	기초시각디자인, 시각디자인 IV, 시각디자인 V
오성진	서울대	숭실대	연세대 박사수료	경영학석사	제품디자인	렌더링, 제품디자인 I, II, III, IV, V
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	입체조형, 가구디자인 I, II, III, IV, V

### 1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
5	공작실	1	냉·난방, 암막	
	칠실1	1	냉·난방, 암막,스크린	
	칠건조실	1	냉·난방, 암막	
	암실	1	냉·난방, 암막,스크린	
	컴퓨터디자인실1	1	냉·난방, 암막,스크린 LCD프로젝터,LAN	
	컴퓨터디자인실2	1	냉·난방, 암막,스크린 LCD프로젝터,LAN	
	전공실기1실	1	냉·난방/암막, 스크린/LAN 마이크시스템, LCD프로젝터 위성방송케이블	
	전공실기2실	1	난방, 암막, 스크린/LAN 위성방송케이블	
	전공실기3실	1	난방, 암막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	
	직조실	1	난방, 암막, 스크린/LAN	
	염색디자인실	1	난방, 암막, LAN	
	컴퓨터디자인실3	1	난방, 암막	
	도자도형실	1	난방	
칠실2, 스프레이실	1	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 전 문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사 하는 지도자 양성
↓			
학과(전공) 교육목적	우리의 전통 공예문화의 계승 발전과 첨단기술문명을 이해하는 창조적 장인 육성		
↓			
학과(전공) 교육목표	국제화·정보화 시대의 디자 이너 양성	공예문화를 계승하는 장인정 신 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	전통문화의 계승발전과 첨단기술문명을 이해하는 창조적 장인 육성	국제화·정보화 시대의 디자이너 양성.	컴퓨터그래픽 I·II·III, 디지털사진실기, 애니메이션, 디지털인쇄, 제품구조실기, 실내조형실기, 디스플레이 전공실기(제품디자인) I·II·III·IV·V
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		전통문화를 계승하는 장인정신 함양	평면조형 I·II, 입체조형 I·II, 기초시각디자인, 기초공예·공업디자인, 영상디자인, 인간공학실습, 전통가구실기, 패턴디자인, 섬유재료실기, 나전기법실기, 전통공예실기, 칠화실기, 가구조형실기, 공예론, 문화상품디자인, 색채연습, 렌더링 전공실기(인테리어디자인) I·II·III·IV·V 선택실기(섬유코디네이션·도자실기) I·II·III·IV·V
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		산·학 일체의 실용적 실무인 양성	전공실기(철예실기·가구디자인) I·II·III·IV·V 전공실기(시각디자인·광고디자인·포장디자인) I·II·III·IV·V 특수과제실기 I·II, 가구제작기법, 디자인실습, 디자인실무, 디자인마케팅, 프리젠테이션

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	
미술 대학	디자인학과	13	47	60	16	9	6	31	21	(20)	136



3	2			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪전공실기Ⅲ-1, Ⅲ-2, Ⅲ-3에서 택1 전공실기Ⅲ-1 (칠예실기, 인테리어디자인)</li> <li>전공실기Ⅲ-2 (가구디자인, 제품디자인)</li> <li>전공실기Ⅲ-3 (시각디자인, 커뮤니케이션디자인)</li> <li>▪선택실기Ⅲ에서 택1 (섬유·코디네이션, 도자실기, 전공 실기)택1</li> <li>디스플레이</li> <li>애니메이션</li> <li>특수과제실기 I</li> <li>전통공예실기</li> <li>디지털인쇄</li> <li>가구제작기법</li> <li>디자인·공예교과교재및연구법</li> </ul>	2-0-4	2-0-4	2-0-4	2-0-4	2-0-4	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	3-3-0
				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪전공실기Ⅳ-1, Ⅳ-2, Ⅳ-3에서 택1 전공실기Ⅳ-1 (인테리어디자인, 칠예실기)</li> <li>전공실기Ⅳ-2 (제품디자인, 가구디자인)</li> <li>전공실기Ⅳ-3 (시각디자인, 커뮤니케이션디자인)</li> <li>▪선택실기Ⅳ에서 택1 (섬유·코디네이션, 도자실기, 전공 실기)택1</li> <li>프리젠테이션</li> <li>특수과제실기Ⅱ</li> <li>디자인실습 I</li> <li>철화실기</li> <li>가구조형실기</li> </ul>	2-0-4	2-0-4	2-0-4	2-0-4	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2		
4	1			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪전공실기Ⅴ-1, Ⅴ-2, Ⅴ-3에서 택1 전공실기Ⅴ-1 (칠예실기, 인테리어디자인)</li> <li>전공실기Ⅴ-2 (가구디자인, 제품디자인)</li> <li>전공실기Ⅴ-3 (시각디자인, 커뮤니케이션디자인)</li> <li>▪선택실기Ⅴ에서 택1 (섬유·코디네이션, 도자실기, 전공 실기)택1</li> </ul>	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	1-0-2	3-3-0	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>문화상품디자인</li> <li>디자인실무</li> <li>디자인마케팅실습</li> <li>디자인·공예교과교수법</li> </ul>	2-0-4	1-0-2	1-0-2	3-3-0								
학점계		학점( 13 ) - 강의( 0 ) - 실험( 26 )			학점( 92 ) - 강의( 18 ) - 실험( 148 )											

### 2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황

#### 1. 교직이수기준

구분		주전공	대전공	
항목	입학 년도		1전공	2전공
전공이수 학 점	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, 대전공(2전공)의 교육실습은 면제함. 단, 교과의 특성상 부득이한 경우 대전공으로 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.	- 사범대 학과, 교직일반학과 모두 졸업평균성적 75점 이상 - 식품영양학과 : 영양사면허증취득 - 외국어관련학과 (영문,아동영어,일문,프랑스어,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ 사범대학을 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> </ul>				

#### 2. 기본이수과목표(2학년을 기준으로 2010학년도 입학자적용임)

학과 (전공)	입학 년도	표시 과목	교과부고시	본교지정 교과목명	구분	대체과목	비 고
			기본이수과목(분야)				
디자인 학과	2010	디자인 · 공예	디자인·공예교육론	디자인·공예교과교육론(3)			
			기초조형	평면조형 I (2)			
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I (2)			
			기초소묘	소묘 I (2)			
			색채학	색채연습(1)			
			그래픽디자인	기초시각디자인(2)			
			시각디자인	전공실기 I -3(시각디자인) (2)			
			영상디자인	영상디자인(2)			
			공업디자인	기초공예·공업디자인(2)			
			가구디자인	전공실기I-2(가구디자인A) (2)	택1		
				전공실기I-2(가구디자인B) (2)			
제품디자인	전공실기II-2(제품디자인A) (2)	택1					
	전공실기II-2(제품디자인B) (2)						



## 교과목개요

### 평면조형 I 2-0-4

#### Composition I

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 이과정에서 개발된 감각, 지각능력이 창의적으로 표현될 수 있도록 한다.

### 평면조형 II 2-0-4

#### Composition II

조형적 대상물에 대한 조형이론과 합리적 시각을 토대로 관찰 분석하면서 독창적이고 합목적인 조형이론 및 실기능력을 키운다. 유기적·사실적 대상물을 과학적이고 논리적인 근거와 조형적 시각으로 관찰, 해석할 수 있도록 하고 대상물의 형태, 색채, 질감 등 조형적 구성요소를 분해, 재조직하여 독창적으로 표현해 낼 수 있는 조형표현의 기초 능력을 함양하도록 한다. 표현된 내용을 조형 활동에 연계하여 활용할 수 있는 가능성에 관하여도 연구한다.

### 디자인론 3-3-0

#### Theory of Design

디자인의 본질을 각 세대마다 주어진 문화적 사회적 환경에 따른 문제로 인식하고 창의적인 문제해결의 과정을 통한 보다 인간다운 삶과 존엄성을 높이는 새로운 가치와 문화를 제시하는 것에서 추구한다. 따라서 각 시대별로 철학적 사회 문화적 패러다임의 관점의 변화를 살펴보면서, 디자이너들이 직면하고 있던 문제적 상황과 제기된 문제의 해결 방법과 그 파급 효과 등을 분석함으로써 디자인의 본질적 이해를 확장하는 학습의 과정이다.

### 입체조형 I 2-0-4

#### Plastic Art Practice I

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. 이를 위해 조형요소, 조형원리를 실증적으로 분석, 이해하고 종이, 천, 철사, 목재, 찰흙, 석고, 철제 등 다양한 표현재료의 사용법, 구성, 조직방법을 익힌다.

### 입체조형 II 2-0-4

#### Plastic Art Practice II

입체조형 I 은 조형의 기본요소와 무기적·추상적, 기하학적 형태에 관한 학습이며, 입체조형 II 에서는 유기적·사실적 형태에 관한 조형표현 과정으로 이에 따른 표현기법의 체득, 도구의 사용법 등을 익히는데 목적이 있다. 이를 위해서는 종이, 목재, 석고, 찰흙 등을 이용한 사실적 형태의 묘사를 통해 형태표현의 기본과정을 익히도록 하고 아울러 도구의 사용법, 재료의 특성을 이해하도록 하며 입체조형물의 조형화 능력을 증진시키도록 한다.

### 제도실기 1-0-2

#### Descriptive Geometry

제도의 재구성을 이해하고 도형의 도식적 해법을 위해 기하학을 토대로한 제반 도형의 문제를 연구하고 용구의 종류에 따른 다양한 표현방법을 체계케 함으로써 제도의 기본을 알게 하여 도식적 해법의 이해와 독도력, 도구의 사용능력 향상에 목적을 둔다. 이로써 작도를 보고 실물에 이해할 수 있게 하며 용구의 다양한 사용을 통해 효과적인 표현능력을 기르고 형체에 대한 상상력과 물체를 정밀하게 볼 수 있게 관찰력을 키운다.

### 기초시각디자인 2-0-4

#### Reading in Modern Literature

시각디자인 전문분야에 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 이미지표현기법, 타이포그래피의 분석적 구조에 대한 이해와 실기, 전통문양의 현대적 재적용과 변형, 응용작업이 동시에 이루어지게 하여 일러스트레이션의 다양한 표현기법을 체험토록한다.

**기초공예·공업디자인** 2-0-4  
**Basic Study of Craft & Product Design**

목질, 가구, 도자, 섬유공예와 제품디자인 등 입체디자인 전반에 관한 개념을 이해하도록 하고 입체디자인을 위한 기초적인 아이디어의 전개과정과 방법 그에 따른 표현기법을 익혀 공예, 제품디자인 전반에 관한 기본능력을 함양함에 그 목적이 있다. 이를 위해 입체디자인의 특성과 전망에 관해 이론적으로 탐구토록 하고 제품디자인을 중심으로 디자인 과정(Process), 방법론을 이해하도록 한다. 더 나아가 각 과정에 따른 표현기법, 독도법, 작도법, 모델제작법 등의 기초실기를 연마하도록 한다.

**색채연습** 1-0-2  
**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.

**렌더링** 1-0-2  
**Rendering**

표현, 묘사라는 의미인 렌더링은 제품을 디자인하는 과정 중 형태를 결정하는 단계에서 아직 완성되지 않은 형태를 예상하여 정밀하게 표현하는 그림이다. 이러한 렌더링은 디자인의 사전 결정단계에서 아주 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 디자인 개발단계에서 시행착오를

줄일수 있는 하나의 과정이다. 따라서 숙고된 컨셉을 재질이나 형태, 디자인, 색상 등 다양한 표현기법에 따라 시각적으로 정밀하게 표현할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

**컴퓨터그래픽 I** 2-0-4  
**Computer Graphics 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. 또한 영상합성에 활용될 기초 응용프로그램을 활용하여 디자인, 제작능력을 증진시키도록 한다.

**컴퓨터그래픽 II** 2-0-4  
**Computer Graphics II**

컴퓨터그래픽 II는 I 과정에 관한 이해를 바탕으로 한 전문화, 심화과정으로 교육된다. 이를 위해 3차원 입체 영상디자인 구성을 위한 애니메이션 표현기법으로 그래픽 전문프로그램을 이용하여 고차원적인 3D 디자인, 제작능력을 갖출 수 있도록 하며 실제 현장실습작업에 적응능력도 기르도록 한다.

**컴퓨터그래픽 III** 2-0-4  
**Computer Graphics III**

컴퓨터 그래픽 II의 심화과정으로서 3차원 그래픽 환경의 정확한 이해와 개념을 적립하고 공간조형능력을 배양하는데 학습의 목표를 둔다. 3D프로그램의 특성과 원리를 이용하여 3차원 표현기법과 애니메이션 적용능력을 배양하게 되는 과정을 특징주제를 갖는 실기과정으로 진행된다.

**영상디자인** 2-0-4  
**Study of Image Design**

기계복제시대에서 전자복제시대로 들어선 이래로 영화, TV, 컴퓨터 등 멀티미디어시대에서는 인간의 다채

로운 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 실천에 적용 가능한 제작기술을 시대적 변화에 맞게 전반적이면서도 체계적으로 습득하도록 한다. 또한 콘티작성에서 촬영, 편집과정에 이르기까지 컴퓨터프로그램과 연결, 첨단영상매체에 있어서의 영상적 표현능력을 향상, 실용화하는데 도움이 되도록 한다.

### 인간공학실습 1-0-2

#### Human Engineering

인간을 중심으로 기계, 환경과의 체계를 고려하여 인간이 쾌적하고 능률적으로 활동할 수 있는 방법을 찾고 인간, 기계, 환경을 하나의 시스템으로 연구하여 인간을 위한 편리한 환경과 조건을 창출하도록 실제적 제품 설계를 통해 적용하도록 한다. 구체적으로는 인체의 기능과 특성, 인체에 관한 데이터의 특성과 응용방법 등 인간공학에 관해 전반적으로 학습하고 실기연습을 함으로써 제품 디자인설계에 활용케 한다.

### 전통가구실기 1-0-2

#### Study of Traditional Furniture

서구적 현대가구에 비해 보존, 연구개발이 상대적으로 뒤쳐져 있는 우리의 전통가구에 대한 가치를 재인식하고 그 위치를 재정립하는데 의미를 두며 배경과 구조, 재료, 조형미 등에 관해 고찰함으로써 전통가구에 관한 지식을 습득한다. 이로써 공예가, 디자이너로서의 기본적인 소양을 함양하도록 한다. 전통가구의 연구는 전통가옥과 가구와의 관계, 가구의 구조, 목재의 특성, 제작기법, 전통가구의 조형미 등에 관해 시대적 흐름을 연계하여 연구하도록 한다.

### 패턴디자인 1-0-2

#### Pattern Design

의류용 직물 및 장식품디자인, 건축물 인테리어, 공업생산품의 표현디자인 등에 적합한 문양을 제작하는 능력을 기른다. 이를 위해 다양한 표현기법으로 패턴화하여 견해 감각과 시장수용에 맞는 디자인과 기술을 습득

하도록 한다.

### 공예론 3-3-0

#### Theory of Craft

공예미술에 대한 본질과 특성을 이해시키고 공예가, 디자이너로써 논리적 근거와 통찰력을 갖고 공예작업에 임할 수 있도록 공예미술의 미적 체험, 미적 가치 등의 미학적 접근과 해석, 경제적 가치, 산업기술과의 상관관계 등 공예분야 전반에 걸친 이론을 습득케 한다. 또한 현대와 미래사회에서의 공예의 역할, 민족전통을 구현하는 생활문화로서의 공예의 정체성을 이해하도록 하며 공예품에 대한 해석, 비평 등의 과정을 통해 확실한 공예관과 성찰을 갖게 한다. 이는 실제 작업과의 연계성을 통해 이루어지도록 하여 효과적인 표현과 제작능력의 가능성을 확장하도록 한다.

### 디지털사진실기 2-0-4

#### Digital Photography

영상디자인에 이어 시각이미지에서 사진의 역할에 관한 문제를 이해하고, 사진의 여러가지 방법론과 실제적 활용법을 익히는 과정이다. 흑백사진의 촬영과 인화과정을 기본적으로 다루며, 칼라사진의 촬영과 매체 적응 과정을 통해 영상이미지의 창의적 표현이 가능하도록 한다.

### 제품구조실기 2-0-4

#### Product Structure Study

제품디자인 접근에 있어서 기존 제품의 구조와 원리를 분석하여 제품의 기능을 이해하고, 새로운 개념의 합리적인 제품을 제안하기 위한 조형적 연구를 실험적인 연습과정을 통하여 학습한다. 그리고 이 과정을 통해서 새로운 구조의 제품디자인과 함께 재활용이 가능한 환경친화적인 측면을 연구하게 된다.

### 섬유재료실기 1-0-2

#### Study in Materials for Fiber

섬유공예 전반에 관련된 재료에 관한 과학적인 기초이론을 이해하고 각종 응용기법에 따른 섬유, 염류, 기법의 종류와 특성을 이해하도록 한다. 나아가 섬유의

종류와 염료의 적용방법, 기법에 따른 염료의 선택과 재료의 선택 및 사용방법을 익혀 섬유공예품의 디자인과 제작능력을 증진시키도록 한다. 이를 위해 실, 종이, 피혁, 양모, 철사, 합성소재 등의 재료적 특성을 이해하고 염료의 종류와 그 화학적 특성을 익히며 각종 기법에 따른 재료상의 문제를 다룬다.

**나전기법실기** 2-0-4  
**Study on mother of pearl technique**

전통 및 산업공예의 재료가 되는 나전에 관한 재료와 기법에 관하여 이해하고 그 활용가능성을 연구하도록 한다. 이를 위해 나전재료에 관한 과학적 연구의 토대 위에 각종 조각기법, 연마기법, 염색기법 등 가공기법과 시문기법에 관하여 연구하고 활동능력을 배양하도록 한다.

**실내조형실기** 2-0-4  
**Study of Interior Plastic Arts**

실내디자인의 원리, 조형요소, 조형설계와 제작과정을 익혀 실내환경디자인을 위한 조형물과 공간의 효용에 관한 유기적인 질서를 예상하고 실질적이고 격조높은 실내내부기연출에 필요한 조형물의 디자인 및 제작능력을 길러 미래지향적인 환경과 주거공간을 중심으로 사용자의 욕구를 충족시킬 수 있는 쾌적한 실내 환경을 구성하는 능력을 기른다.

**디스플레이** 2-0-4  
**Display**

디스플레이는 어떤 작품 또는 상품을 시청각적으로 직접 알리고 선전하기 위해서 진열 또는 전시를 하여 판매촉진을 목적으로 하는 것을 말하는데, 이 과목에서는 전시내용의 전달· 판매 촉진을 위한 빛·소리·영상 등을 사용한 공간연출을 익히고 상품의 특징을 상징적으로 보여주는 점포 매장 전체의 디자인전개 과정을 익히게 된다.

**애니메이션** 1-0-2  
**Animation**

출판애니메이션 분야에 대하여 스타일, 제작도구, 표

현기법 등 애니메이션 요소들의 다양한 창작법을 익히는 과정으로서, 분명한 성격과 독창성을 갖는 캐릭터 제작, 창의적 발상, 짜임새 있는 스토리 구성의 과정을 거치면서 카툰, 극화 등 출판만화의 전 분야에 대한 제작 실습을 통해 창작능력을 배양한다.

**특수과제실기 I** 1-0-2  
**Special Practice Major Project I**

각 전공별로 특성화 분야를 선정하여 특성화 될 수 있는 영역과 과제를 연구개발하여 집중연구개발에 그 목적을 둔다. 이는 나날이 다변화, 특수화되어가는 디자인분야의 교육환경변화에 적절하게 대응하는 자세를 키우고 이를 전공과정에 적용함으로써 전문화된 분야의 실기능력을 함양시킬 수 있도록 한다. 특수한 전통기법의 현대적 수용과 특화, 첨단분야 교육을 통해 실무적 해결능력 향상에 주력한다.

**특수과제실기 II** 1-0-2  
**Special Practice Major Project II**

특수과제연구 I에서 인식하고 기초적으로 연마해오던 전공분야의 특수분야개발과 실무능력향상을 위한 교육과정을 좀더 심화 적용시켜나가는 단계에서 특강형식으로 집중적인 실기학습을 시킨다. 전공분야에서 특수한 영역의 개척과 이에따른 과제개발을 통한 과정에서 변화해나갈 전 디자인 응용분야의 내용과 방향을 예상 인지케한다음 이를 실제로 활용할수 있도록 실기중심의 심화된 학습을 제공한다.

**전통공예실기** 1-0-2  
**Study of Traditional Craft**

한국전통의 기법, 재료, 조형미를 가진 전통공예의 특성을 이해하고 그 제작 기법을 체득하여 목칠, 섬유공예 분야를 중심으로 각종 한국 전통공예분야의 특수한 전승기법, 재료, 조형미에 관하여 집중연구하도록 한다. 이를 통해 전통기법과 재료의 현대화, 산업화 가능성을 연구하게하며 한국공예미의 특징을 발견할 수 있도록 한다. 이로써 전통문화에 대한 특성을 이해하고 공예가, 디자이너로서의 소양을 갖추도록하며 전통공예제작술을 통해 심도있는 실기능력을 실기능력을 배양하도록 한다.

다.

### 디지털 인쇄 1-0-2

#### Digital Printing

각종 인쇄방식의 과정과 메카니즘에 대한 이해를 돕고 인쇄방식의 특성에 따라 디자인 영역의 적용과 그 범주의 확대를 통해 디자인 시안과 인쇄물과의 조화와 차이를 경험하게 하여 인쇄술에 의한 시각표현기법의 창조적 적용을 가능케한다. 인쇄의 기계적 원리와 제판의 종류, 색분에 과정, 인쇄재료와 가공처리과정 등을 실제 인쇄물 작성과 병행하여 모든 인쇄공정을 관리, 감리할 수 있는 실무능력과 연결되도록 한다.

### 가구제작기법 1-0-2

#### Furniture Seminar

칠재 · 목재 · FRP 등 각종 신소재에 의한 가구의 재료를 연구한다. 생활환경의 변화에 대응하는 조형성 탐구와 이에 다른 제작기법 등에 관하여 현장중심, 검증 수업과정을 통하여 산업제품과 가구와의 연계성을 중심으로 새로운 변화에 대응하는 실무능력을 함양하도록 한다.

### 프리젠테이션 1-0-2

#### Presrntation

프리젠테이션이란 기획안을 제시하여 자신의 의사를 밝히는 행위로서 디자이너에게는 아주 중요한 커뮤니케이션 수단이라 하겠다. 이 과목에서는 프리젠테이션의 기술인 계획과 조직하는 방법을 익히게 되고 실제로 연구사례를 개별로 조사 분석하고 능률적인 연출방법과 효과적인 표현방법을 연구하게 된다. 그리고 다양한 매체( 문서, 슬라이드, 패널, 멀티미디어형식 ) 등을 활용하여 자신만의 독특한 프리젠테이션 방법을 익히게 된다.

### 디자인실습 I 1-0-2

#### Design Seminar

각종 디자인분야에 관한 새로운 변화에 대응하기 위한 디자인방법론, 제작기법, 매체의 활용 등에 관한 이해와 응용능력을 배양하도록 한다. 이를 위한 현장교육,

검증교육, 방법을 통한 디자인 교육방법을 탐구하도록 한다.

### 칠화실기 1-0-2

#### Study on Lacquer painting

전통 옷칠 등 칠조형 재료를 이용한 채색화의 이론적 배경을 고찰하고 이와 함께 칠화의 특성과 기법을 습득하여 전통공예와 현대생활공간의 미적 계기를 연구하는 칠화의 조형성을 탐구하도록 한다.

### 가구조형실기 1-0-2

#### Study on Art Furniture

예술품으로서의 가구의 연구를 위한 재료, 조형성에 관한 연구를 통하여 가구디자인, 제작, 환경조형물로 실내 조형적 가능성을 탐구하여 가구디자인의 새로운 방향을 제시하도록 한다.

### 문화상품디자인 2-0-4

#### Cultural item 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.

### 디자인 실무 1-0-2

#### Theory of Design Work

실제 디자인 현장에 적응하는데 갖추어야 될 실무능력을 이론과 함께 향상시키기 위해 디자인 실무에 필요한 디자인 프로세스, 실습중심의 마케팅, 디자인 직업윤리 등을 익히고 실제 1개월간의 현장실습 과정에서 실무현장 책임자의 지도과정을 이수하도록 한다. 이 과정을 통해 실용적인 디자인 감각과 디자인이론의 적용을 합리적으로 경험할 수 있으며 실제적인 실무능력을 익히도록 한다.

### 디자인마케팅실습 1-0-2

#### Design Markeing

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.

**전공실기 I -3(시각디자인)** 2-0-4  
**Graphic Design I -3**

시각디자인 요소의 기초조형능력을 배양하기 위해 문자기호의 조형능력과 표현기법을 체득하게 하여 정보전달요소의 디자인 능력을 습득하도록 한다. 이를 위해 서적의 표지디자인과 캘린더디자인을 통하여 시각정보 전달요소의 상호조합, 디자인과정, 디자인방법론등에 관한 기초능력을 함양하도록 한다.

**전공실기 II -3(시각디자인)** 2-0-4  
**Graphic Design II -3**

시안 제작능력을 향상시키기 위해 구체적인 아이디어 창출과 조형언어 개발능력을 기르고 디자인의 기초적인 원리와 과정을 익히도록 한다. 이를 위해 포스터디자인의 개념, 종류를 이해하고 기능별 분류에 따른 포스터 디자인의 특성과 조형요소를 분석하여 공공캠페인 포스터와 문화행사포스터, 관광포스터, 상품광고포스터 등의 디자인, 제작 능력을 배양하도록 한다.

**전공실기 III -3(시각디자인)** 2-0-4  
**Graphic Design III -3**

마스코트, 캐릭터등 어떤 특정한 이미지를 표현하거나 장식의 목적을 위한 상징적 조형물의 가시적 표현능력을 기르는데 본 과목의 목적이 있다. 이를 위하여 상징적 조형물의 개념과 성립배경을 이해하고 디자인의 도입과정, 전개방법, 표현기법, 표현재료연구, 응용동작의 전개 등 일련의 디자인 및 제작능력을 함양하도록 한다. 또한 다른 시각정보 전달요소와의 유기적 관계속에서 아이덴티티 형성을 위한 연구도 병행하도록 한다.

**전공실기 IV -3(시각디자인)** 2-0-4  
**Graphic Design IV -3**

편집디자인의 요소별 특성과 기법을 습득케 하여 출판물에 대한 체계적 이해를 도모하고 인쇄메카니즘에 관한 지식을 연마하여 서적의 제작공정을 기획 단계부터 원고정리, 일러스트레이션 및 사진의 선택과 제작, 레이아웃, 대지작업, 인쇄공정과 제본마무리 단계까지의 과정을 익히도록한다. 또한 기업, 상품카탈로그의 편집 디자인 실기도 병행하여 주제에 관한 논리적 해석능력과 비주얼 메시지의 조형감각과 시각구성 능력을 향상하도록 한다.

**전공실기 V -3(시각디자인)** 1-0-2  
**Graphic Design V -3**

기업문화 혁신을 위한 종합적인 시각정보 전달방법으로써 C.I.P의 개념과 역사를 이해하고 이의 전개와 실제화 능력을 기르도록 한다. 이를 위하여 컨셉과정에서 현대 C.I와 기업문화, C.I계획을 통한 기업문화의 혁신, C.I계획의 전개, 코퍼레이트 아이덴티티의 검토, 플래닝 과정에서 C.I계획의 의의, C.I계획의 실천을 위한 조직의 구성, C.I계획을 위한 조사, C.I계획의 플로우 시트, C.I계획을 위한 평가기준, 방법론으로써 C.I전략도입, 전략입안, 매뉴얼 제작, C.I 작업의 체크리스트, C.I의 관리와 운영의 문제 등을 다룬다.

**전공실기 I -3(커뮤니케이션디자인)** 2-0-4  
**Communication Design I -3**

광고의 목적과 개념에 대한 이론적 정의와 계획 및 매체별 특성을 정확히 이해하고 광고와 디자인의 유기적인 관계를 인식하고 그에 맞는 창조적 사고능력을 키우는데 주목적이 있다. 광고디자인 전 분야에 걸친 이론적 탐구와 신문, 잡지, TV, 라디오 광고 등 각종 매체분석을 통한 표현기법, 구성요소 등을 유형별로 알아보고 그 제작 방법과 과정에 대해 시청각 기자재를 사용해 개략적으로 이해한다. 우편광고 제작 방법을 통해 광고디자인 안 제작 실기능력을 매체의 특성에 따른 기획방법, 표현방법, 크리에이팅한 전략을 통해 독창적인 디자인 감각과 함께 키우도록 한다.

**전공실기 II -3(커뮤니케이션디자인)** 2-0-4**Communication Design II -3**

소비자에게 직접적인 구매를 유도케 하기까지 소비자의 감정에 접근하는 디자인적 요소와 색채효과, 광고효과 등을 분석하여 실제 포장디자인 구성에 적용하도록 한다. 포장디자인의 심미적 기능을 효과적으로 발휘하기 위한 색채도입과 이의 구사능력, 광고효과의 직접적 체험과 분석, 포장디자인 인쇄제판과정, 전통적 문양을 활용한 현대적 디자인의 창의력을 체계화시켜 다양한 디자인 감각을 익힌다.

**전공실기 II -3(커뮤니케이션디자인)** 2-0-4**Communication Design II -3**

급증하는 정보를 수용해야 하는 현대사회에서 성공적인 인쇄광고매체 디자인의 다양한 사례를 제시하면서 신문광고가 갖는 광고효과와 역할에 대한 개념적 정의를 내린다. 광고매체로서 대표되는 신문광고 제작과정과 방법에 대한 체계적인 학습과 신문광고의 형태별 유형에 따른 디자인 기법 분석, 구성요소 분석을 통하여 광고 아이디어의 기초적인 발상법을 향상시킨다. 실기 과정으로는 기업광고, 특정 캠페인, 특정 상품을 위한 신문광고 디자인에서 내용적 요소와 조형적 요소를 객관적이고 합리적인 디자인 표현전략을 통해 창출하는 능력을 기른다.

**전공실기 V -3(커뮤니케이션디자인)** 1-0-2**Communication Design V -3**

소비자의 구매심리를 적용한 P.O.P디자인에 대한 정확한 이해를 높이기 위해 개념과 역사, 기능 등에 대해 학습 하도록 하고 P.O.P디자인의 요건과 그 분류를 통해 사례별로 분석하여 창조적이고 개성적인 포장조형 형태구성능력을 배양하도록 하며 제작과정 전반에 걸친 통찰력과 응용력을 습득하도록 한다. P.O.P의 광고효과를 증대시키기 위한 요건과 소비자 구매행동 유발요건 등도 분석, 숙지케 함으로써 포장디자인의 일관성 있는 체계를 상품성과 기능성, 심미성의 요건과 함께 알도록 한다.

**전공실기 V -3(커뮤니케이션디자인)** 1-0-2**Communication Design V -3**

광고디자인의 전 분야 즉 인쇄광고, 전파광고에 대한 주제별, 표현유형별, 과제를 반복훈련하게 하는 실무와 광고디자인에 접근하는 논리성과 문제해결능력, 실무적용능력을 향상시켜 독창적인 광고 전략을 창출할 수 있도록 하여 취업에 대한 광고디자인의 총 정리의 단계가 되도록 한다. 광고컨셉 아이디어발상, 러프스케치, 스토리보드 제작 프리젠테이션을 적용이론 학습을 바탕으로 사진 및 일러스트레이션 등의 표현기법 등과 함께 실무 중심으로 다루고 제작된 제품을 직접 설명, 평가하도록 한다. 또한 합리적이고 과학적인 새로운 광고문화를 형성할 수 있는 독창적인 디자인을 개발할 수 있는 능력을 기른다.

**전공실기 I -2(제품디자인)** 2-0-4**Product Design I -2**

일반적으로 생활환경에서 사용되는 단순기능 제품을 사용자의 욕구에 부합되도록 기본적인 디자인 과정으로 부터 최종적인 실체화 단계까지 일련의 창조적 조형과정을 습득하는데 목적이 있다. 제품디자인의 역사와 디자인 프로세스를 이해하도록 하고 제품에 관한 환경 분석법, 기능과 구조에 대한 이해, 사용자 측면에 관한 연구를 하며 기초적인 스케치 기법과 소프트 목업 제작기법을 습득하게 한다.

**전공실기 II -2(제품디자인)** 2-0-4**Product Design II -2**

사무용품이나 조명기구의 제품에 대한 디자인 타당성 검토와 문제를 정확하게 파악하도록 하고 디자인 연구과정에서 사용자 선호도, 디자인과 연관된 사용상의 문제점 등을 분석하는 방법론을 익히게 된다. 또한 실제 디자인 전개과정에서 기본컨셉 설정법, 다양한 스케치 기법, 기본구도법 등을 익혀 실기능력을 증진시키고 최종적으로 목업 과정과 패널표현기법을 익히게 된다.

**전공실기 III -2(제품디자인)** 2-0-4**Product Design III -2**

구체적으로 가전제품에 드러나고 있는 디자인의 문제

점을 파악하여 이를 다시 수정 제한할 수 있는 디자인 문제해결 능력을 습득하기 위해 문제를 구성하는 인간 요소, 기계요소 환경요소 등을 연구하게 된다. 그리고 분석결과에 근거하여 디자인 컨셉 설정을 통해 최적의 제품디자인을 창조하는 종합적인 디자인 전개방법을 익히게 된다.

**전공실기Ⅳ-2(제품디자인)** 2-0-4  
**Product DesignⅣ-2**

자동차를 교통수단으로만 인식하는데서 한 걸음 나아가 인간 중심적 사고로 최적의 디자인프로세스와 창조 기법을 익히게 되고, 편리한 자동차 디자인을 제안하도록 하는데 필요한 이론적 접근과 디자인 실무능력을 연마한다. 자동차의 기본구조, 안전성, 디자인의 전개 방법등을 연구하며, 실제 디자인 과정에서는 미래지향적인 디자인을 창조할 수 있도록 기존의 디자인의 문제점을 검토한 후 이를 해결해나가면서 자동차 디자인의 새로운 가능성을 탐구하게 된다.

**전공실기Ⅴ-2(제품디자인)** 1-0-2  
**Product DesignⅤ-2**

제품디자인 전 과정을 통해 습득한 디자인 전개과정과 방법, 실체화 등에 관한 경험을 바탕으로 종합적인 디자인 연구 개발을 수행하여 제품디자인의 새로운 방향을 모색하는데 목적이 있다. 또한 미래지향적인 컨셉을 중심으로 과학기술과 신조형의 유기적 조화를 통해 사용자의 욕구를 충족시킬 수 있는 최적의 신 모델을 창출하도록 한다. 최종 제작된 모형과 패널은 졸업 작품 발표회를 통하여 종합적인 평가를 받게 된다.

**전공실기Ⅰ-2(가구디자인)** 2-0-4  
**Furniture DesignⅠ-2**

가구의 개념, 목재의 특성을 이해하고 도구의 사용 및 관리, 가구 설계제도의 기본능력을 체득하는데 주목적이 있다. 이를 달성하기 위해서 가구 전반에 관한 역사, 기능, 실내공간과의 상관관계성과 목재의 식물학적 구조 및 종류에 대해 이해하고 각종 가구제작을 위한도구 사용법 및 관리 방법을 익힌다. 그리고 가구디자인을 위한 설계제도와 표현기법에 관한 기본과정을 익히도록

하여 실제 가구디자인 및 제작능력을 기르기 위한 기본 지식을 체득하게 된다

**전공실기Ⅱ-2(가구디자인)** 2-0-4  
**Furniture DesignⅡ-2**

목조(木彫)능력을 체득하게 하고 그 기법을 이용한 가구디자인 및 제작능력을 함양하는데 주목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해서 목조 도구의 사용 및 관리법을 익히고 기법과 연계하여 목재의 특성을 이해하게 한다. 또한 목조 가구에 관하여 사적, 지역적 관찰을 통하여 목조 가구의 특성과 흐름을 이해하게 한다. 목조 가구 디자인의 방법론, 설계제도, 렌더링 및 제작 방법을 통한 가구제작능력을 기른다.

**전공실기Ⅲ-2(가구디자인)** 2-0-4  
**Furniture DesignⅢ-2**

가구의 짜맞춤 구조를 이해하고 그것을 이용한 가구 디자인 및 제작능력을 함양하는데 주요목적이 있다. 이러한 목적을 위해 짜맞춤 구조에 대한 이해와 그 제작 방법을 체득하도록 한다. 또한 짜맞춤을 이용한 목재가구에 관하여 사적, 지역적 특성을 고찰하고 디자인방법론, 설계제도,

렌더링 및 제작방법을 연마한다.

**전공실기Ⅳ-2(가구디자인)** 2-0-4  
**Furniture DesignⅣ-2**

실내공간과 실내조형의 특성을 이해하고 예술성과 실용성이 조화된 조형물로서의 가구를 디자인 및 제작하는 능력을 함양 하기위해 실내공간의 종류와 기능을 이해하고 실내조형과 제반조건에 관하여 탐구하도록 한다. 또한 현대 실내공간과 미적, 기능적 측면에서 조화될 수 있는 가구 디자인의 과정, 설계, 제작능력을 길러 예술성이 강조된 가구의 디자인 방법론을 익히도록 한다.

**전공실기Ⅴ-2(가구디자인)** 1-0-2  
**Furniture DesignⅤ-2**

산업, 양산 가구의 라이프 싸이클, 소비자의 구매동기, 경영 관리 등 산업, 양산 가구의 시장원리를 이해하고



이에 따른 가구디자인의 전략 방법론과 가구디자인 프리젠테이션 등 가구 제품 개발등에 관한 종합적 디자인 능력을 키워 직접 가구 디자인 및 설계를 할 수 있도록 한다. 이로써 산업, 양산 가구디자인에 관한 이해와 실무능력을 함양하여 제작현장에서의 적응과 응용력을 키운다.

### 전공실기 I -1(칠예실기) 2-0-4

#### Lacquer Art I -1

칠을 이용한 목칠공예 전반에 관한 기본적인 이론 및 실기능력을 체득하기 위해서는 칠의 역사에 대한 탐구와 칠의 다양한 성분에 따른 재료적 특성과 관리방법 그리고 칠붓, 주걱판제작법 등의 칠 도구에 대한 관리 및 제작에 관한 내용을 익히고, 다양한 소재들을 이용한 표현기법을 다룬다. 실제 작업에 앞서 요구되어지는 목칠공예 전반에 관하여 근본적이고 기초적인 작업능력을 체득하게 하여 보다 다양하고 독특한 디자인 및 창의력을 함양하도록 한다.

### 전공실기 II -1(칠예실기) 2-0-4

#### Lacquer Art II -1

목심칠, 건칠의 디자인 및 제작방법과 나전칠을 중심으로 한 시문기법의 기초과정을 익히도록 한다. 이를 위해 목재를 심재로 하는 투명칠과 불투명칠 방법을 연마하고 합성재태(胎), 목심태(胎), 토태(土胎) 등 태의 재료에 따른 다양한 건칠 과정을 익히도록 한다. 또한 나전 칠기법을 중심으로 하는 시문방법의 기초과정을 체득케하여 전통적인 제작기법과 함께 동시대적 감각을 유도할 수 있는 창의적인 능력과 제작능력을 함양하도록 한다.

### 전공실기 III -1(칠예실기) 2-0-4

#### Lacquer Art III -1

나전칠 전반에 관한 심도 있는 이해와 제작방법을 체득하는데 목적을 둔다. 고대로부터 현대에 이르기까지 나전칠기에 관한 기원과 역사를 알아보고 한국적이고 전통적인 역사성과 기법, 제작법 등을 다양한 자료를 통해 탐구한다. 고유한 나전분야의 디자인과 나전 칠기법, 제작방법 등을 실제 작업을 통해 체득하도록 하며,

다양한 나전칠 기법 등을 통한 전통적 기법의 계승으로 현대적 생활 감각 속으로 환원되는 의미 있는 디자인작업을 통하여 보다 폭넓고 깊이 있는 창작적 기반을 넓힌다.

### 전공실기 IV -1(칠예실기) 2-0-4

#### Lacquer Art IV -1

칠을 이용한 현대생활용품의 디자인 및 제작능력을 기르는데 그 목적을 두므로 한국전통 문화를 형성하는 미적 생활태도에 대한 반성적 이해와 함께 현대 생활 공간속에서 드러나는 디자인적 특성을 간파함으로써 칠공예의 현대화의 향방성을 탐구하도록 한다. 실제 디자인, 제작과정에서는 개별 주제를 선정하여 주제별 제작과정 기법 등을 선택하여 탁월한 완성도와 미적, 실용성을 겸비한 제작능력을 함양하도록 한다. 이 과정을 통하여 전통공예에 대한 미감을 이해하며 나아가 생활화하기 위한 하나의 방법론으로서 실제 디자인, 제작능력을 기른다.

### 전공실기 V -1(칠예실기) 1-0-2

#### Lacquer Art V -1

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 시각속에서 파악하여 칠기법을 이용한 다양한 조형적 표현의 가능성을 가능 체득하게 한다. 그럼으로써 전통칠에 대한 다시각적인 조형적 요소를 파악하게 함으로써 새로운 범주의 현대화, 새로운 조형성의 가능성 모색으로 공예품과 실내장식품의 디자인 및 제작능력을 기른다.

### 선택실기 I -1(인테리어디자인) 2-0-4

#### interior design I -1

실내디자인 I의 교육목적은 실내디자인 설계제도의 기초이론을 이해하고 제도용구의 사용법을 익혀 효과적인 제도기법을 체득케함으로써 실내디자인 과정에서 아이디어의 표현, 설계도면의 이해, 설계도면에 의한 의사교환을 원활히 할 수 있는 설계제도의 기본능력을 이해

하도록 하는데 있다. 이를 위해서 건축제도의 기본 표시기호 및 문자쓰기, 제도용구와 재료, 제도규약, 도법, 건축의 묘사, 프리핸드 드로잉, 건축의 표현 등에 관한 내용을 다루게 된다.

**선택실기 II -1(인테리어디자인) 2-0-4**  
**interior design II -1**

실내생활공간과 실내환경디자인을 위한 조형물과 공간의 효용에 관한 유기적인 질서를 예상하고 실질적이고 격조 높은 실내환경 연출을 위한 조형물의 디자인 및 제작능력을 향상시키도록 한다. 이는 실내장식원리, 조형요소, 소재연구, 조형설계와 제작과정을 학습하는 동안 성취될 수 있도록 하고 영상자료의 적극적 활용과 현장견학, 현장실습 등의 과정을 적극적으로 활용한다.

**선택실기 III -1(인테리어디자인) 2-0-4**  
**interior design III -1**

인간의 쾌적한 주거환경과의 관계 및 실내디자인의 변화와 인간에 미치는 실내디자인의 역할 등을 비롯해 실내디자인사의 전반적인 흐름의 이해를 통해 실내디자인에 관한 이론적 접근을 꾀한다. 주어진 공간에서 어떻게 조건을 충족시킨 실내구성을 할 수 있는가하는 디자인상의 조건과 문제를 해결해나가는 전개능력향상과 아이디어수집, 아이디어정선, 분석, 결정, 실행단계를 거쳐 실내분위기연출에 필요한 실기능력을 기른다.

**선택실기 IV-1(인테리어디자인) 2-0-4**  
**interior design IV-1**

구체적인 실내 공간 계획을 위하여 디자인에 관련된 각종 자료를 수집하고 표현하는 능력과 아이디어스케치 기본 계획도, 실시설계도, 투시도 등 디자인 과정(process)상의 모든 요소에 관한 이론과 실기 능력을 함양하여 실무능력을 체득하는 것이 본 과목의 목적이다. 이를 위하여 형태의 지각, 형태의 종류, 형태구성 방법 등을 이해하고 컴퍼지션, 몽타아주, Paper unit, Straw Structure 등을 연구하고 가구제도, 실내설계제도 전반에 관한 표현능력을 기른다.

**선택실기 V -1(인테리어디자인) 1-0-2**

**interior design V-1**

실내디자인 전 과정을 통해 습득한 디자인 전개과정과 설계 등 실체화 등에 관한 경험을 바탕으로 종합적인 실내환경과 실내디자인 연구 개발을 통하여 실내설계제도 전반에 관한 표현능력과 다시각적인 조형적 요소를 파악하게 함으로써 실내디자인의 새로운 방향을 모색하는데 목적이 있다. 또한 미래지향적인 환경과 주거공간을 중심으로 사용자의 욕구를 충족시킬 수 있는 쾌적한 실내 환경을 구성하는 능력을 기른다.

**선택실기 I (섬유코디네이션) 2-0-4**  
**Fiber Art and Coordination I**

섬유디자인의 개념, 특성, 섬유의 종류, 표현기법, 도구의 종류 및 사용법 염료 등에 관한 전반적인 기초적인 이론과 실기능력을 체득하는데 주목적이 있다. 이를 위하여 섬유의 분류, 섬유의 감별법, 염료의 종류, 직물의 정련과 표백, 실의 종류를 익히고 염색의 기본이 되는 침염과 흘치기염법, 흡질염법등 기초적인 다양한 기법으로 장식품을 만들어 코디네이션의 제반 기술을 익힌다.

**선택실기 II (섬유코디네이션) 2-0-4**  
**Fiber Art and Coordination II**

염색의 방염법에 의한 다양한 표현기법과 기본조직을 이용한 직조기법을 익히고 이를 이용한 생활용품 및 장식품을 디자인 및 제작하는 능력을 기르도록 한다. 이를 위해 납에 의한 방염, 범풀이나 유성 방염제에 의한 방염기법, 프린트에 의한 날염기법과 수직의 기본 조직인 평직, 능직, 수자직을 익혀 베타이, 스카프, 가방 및 쿠션, 방석, 테이블보, 매트등 다양한 생활 용품 및 장식품을 제작 하도록 한다.

**선택실기 III (섬유코디네이션) 2-0-4**  
**Fiber Art and Coordination III**

다양한 섬유재료와 그 표현기법, 섬유의 특성을 이용한 조형작품 제작을 위한 표현방법을 이용하며 3차원적인 섬유예술품을 디자인 제작할 수 있는 창의력과 조합능력을 함양하는데 그 목적을 둔다. 이를 위해 섬유조형의 새로운 흐름과 디자인 상품의 특성을 이해하고 미

술의상 및 악세서리, 장식품을 제작하여 컨셉에 맞게 조합 할 수 있는 조형표현방법을 익힌다.

#### **선택실기Ⅳ(섬유코디네이션) 2-0-4** **Fiber Art and CoordinationⅣ**

다양한 섬유재료의 종류와 특성에 관한 이해를 바탕으로 이를 이용한 표현기법을 체득하여 순수조형표현과 오브제로써 섬유예술의 가능성을 확인한다. 더 나아가 창의성 있는 입체 섬유조형 작품의 디자인 및 제작능력을 함양하는데 주 목적이 있다. 이를 위해 직물, 종이, 실, 피혁, 양목, 철사, 목재, 아크릴사, 광합성소재 등 다양한 재료의 특성을 이해하고 설치작업과 환경장식품으로써의 섬유작업의 방법을 다룬다.

#### **선택실기Ⅴ(섬유 코디네이션) 1-0-2** **Fiber Art and Coordination V**

공예를 민족전통을 구현하는 바탕으로 인식하고 섬유 재료와 기법을 이용하여 전통문화를 현대화, 생활화하는 디자인 방법과 이에 다른 효과적인 능력을 함양하는데 있다. 이를 위하여 전통적인 섬유디자인의 기법, 재료를 이해하도록 한다. 또한 전통문화의 소재에 관한 자료를 수집, 분석하고 그 특성을 재구성하는 디자인 방법문제를 다루고 실제 작품 제작을 위한 각종 표현기법의 적절한 사용법에 관한 연구를 통하여 섬유디자인 전반에 관한 총괄적인 문제를 다룬다.

#### **선택실기Ⅰ(도자실기) 2-0-4** **Ceramic I**

도자예술의 범주에 속하는 도자공예의 개념적 정의와 재료적 특성 제작기법에 따른 다양한 범주 등에 대한 이론적인 탐구를 하면서 실제 제작활동에서 요구되는 제작능력을 기른다. 도자공예의 독특한 원료적 속성에 대한이해와 중요성을 인식하게 하고 도자공예 제작과정에서 필요한 성형방법, 제작기법, 표현기법 도구 및 기기사용법, 가마의 제임방법, 온도 측정법, 유약연구, 시유방법 등에 대해 파악하고 경험, 연마케하여 보다 독창적인 제작활동에 기여하도록 한다.

#### **선택실기Ⅱ(도자실기) 2-0-4**

#### **Ceramic II**

현대적 조형감각과 전통적 미감을 도자공예의 독특한 범주 안에서 실현시키기 위해 실용적 기능성과 창의적인 아름다움이 겸비된 생활자기의 제작능력을 기르는데 교육의 목적을 둔다. 현대 도자 예술이란 커다란 범주에서 생활자기 또는 공예도예로서의 조형성, 심미적 기능성, 기법상의 표현성 등을 전통적인 맥락속에서 탐구, 비교분석 하도록 하며 대량생산이 가능한 도자성형법을 연구하여 전통도자에 관한 새롭게 창의적인 조형적 해석으로 독창적인 제작능력을 기른다.

#### **선택실기Ⅲ(도자실기) 2-0-4** **Ceramic III**

순수예술의 영역속에서 심미적 특성을 조형화시키는 독창적 창작활동을 기르는데 있다. 독특한 도자재료에 대한 조형적 표현가능성 연구와 함께 타재료와의 혼합 등을 통해 다양한 표현기법을 연구함으로써 도자공예에 대한 예술적 창작의식을 고취시킨다. 제작과정에서 흙과 유약이 갖는 다양한 형태, 색상 등의 조형적 표현가능성을 탐구하며 복합재료를 혼합하여 새로운 표현기법을 모색하여 본다.

#### **선택실기Ⅳ(도자실기) 2-0-4** **Ceramic IV**

한국 전통 도자사를 동서양의 광범위한 도자사의 흐름속에서 위치, 정립하여 우리 도자예술만의 조형성을 분석 평가하여 전통도자의 고유한 미감을 인식하고 현대적 해석을 통해 전통도자의 고유한 조형성을 모색하는데 그 목적을 둔다. 각 시대마다 미감적 특성에 따라서 바뀌어 온 조형적 표현을 탐구 분석하여 기법적, 표현적, 재료적 특성을 성숙된 성형능력을 통해서 현대적으로 재조명하여 본다. 특히 분청사기에 나타난 문양에 대한 연구를 통해 문양에 관한 분석도 병행한다.

#### **선택실기Ⅴ(도자실기) 1-0-2** **Ceramic V**

전통도자, 공예도자, 산업도자, 환경도자 등 현대도자 예술의 전반적인 흐름과 범주적 특성을 살펴보고 제 범주에 따른 기형과 표현기법 및 재료 등에 관한 연구를

통해 독특하고 수준 높은 도예작품을 제작할 수 있는 능력을 향상시킨다. 각각의 제 범주 속에서 나타나는 미적 특성들을 실요적, 미적 조형성에 따라 다양한 표현기법이나 재료적인 접근 등을 체득하게하며 자유로운 주제의 작업방법론을 개인에 따라 전개시킴으로서 창의적인 개인제작 능력을 기른다.

론과 디자인·공예교과교수법의 원리에 대한 문헌과 자료를 연구하고 이해한다. 아울러 실제적으로는 이해된 이론과 교수법을 교실수업의 상황에 적용하여 의사소통을 위한 디자인·공예교육을 도모할 수 있도록 한다.

**디자인·공예교과논리및논술 3-3-0**

**The logic and statement of Design · Craft**

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.

**디자인·공예교과교육론 3-3-0**

**The Design · Craft 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.

**디자인·공예교과교재및연구법 3-3-0**

**Teaching materials for Design · Craft**

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

**디자인·공예교과교수법 3-3-0**

**Design and Craft Teaching Methodology**

디자인·공예교과교육이론에 근거하여 디자인·공예교과교수법의 발전, 형성과정을 고찰하고 우리 디자인·공예교과교육 현장에 맞는 교수법을 연구하고 실험 및 적용을 통하여 효과적인 디자인·공예교과교수방법을 모색한다. 이론적으로는 실용예술로서의 디자인·공예교육이

## 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	

#### 1.2 교수진

이름	생년월일	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
강구철	1959	한남대	중국문화대		예술학석사	한국화	한국화 실기
김동창	1953	한남대	동국대		미술교육석사	서양화	서양화 실기
박경범	1975	한남대	한남대		미술학석사	서양화	서양화 실기
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
신중덕	1949	홍익대	홍익대		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)	5	수목, 수채, 유채수업 및 실기	060526
	기초실기실 1B (회화)	6	수목, 수채, 유채수업 및 실기	060508
	기초실기실1C (회화)	5	수목, 수채, 유채수업 및 실기	060438
	한국화실기실 2(한국화)	5	수목수업 및 실기	70512
	한국화실기실 3(한국화)	5	수목수업 및 실기	070516
	한국화실기실 4(한국화)	5	수목수업 및 실기	70511
	유화실기실 2A (서양화)	6	유화 수업 및 실기	070103
	유화실기실 2B (서양화)	6	유화 수업 및 실기	070510
	유화실기실 3A (서양화)	6	유화 수업 및 실기	070509
	유화실기실 3B (서양화)	6	유화 수업 및 실기	070517
	유화실기실 3C (서양화)	6	유화 수업 및 실기	070508
	유화실기실 4A (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70502
	유화실기실 4B (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70501
	유화실기실 4C (서양화)	6	유화 수업 및 실기	070506
	판화실	17	판화 수업 및 실기	060532
	자료실	38	실기자료 보관 및 관리	70507
	PC실	13	PC사용	70518

## 2. 교육과정

### 2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 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	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, 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, 구석(평면구성) I, 구성 II(입체구성), 조형연구 I·II, 관화 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			교양과목						졸업최저 이수학점
		필수	선택	소개	필수			선택			
					공통 필수	선택 필수	학부 기초	계	부전 공	교직	
미술대학	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	18861 기초실기 I (한국화) 18862 기초실기 I (서양화) 택1	3-0-6		
	2	18859 기초실기 II (한국화) 18860 기초실기 II (서양화) 택1	3-0-6		
2	1	16607 전공실기 I (한국화) 16608 전공실기 I (서양화) 택1	3-0-6	12800 인체소묘 I 16624 기초회화기법 I (한국화) 16625 기초회화기법 I (서양화) 택1 19862 구성 I (평면구성) 19863 색채학연구	2-0-4 3-0-6 3-0-6 2-0-4 2-2-0
	2	16609 전공실기 II (한국화) 14478 전공실기 II (서양화) 택1	3-0-6	112801 인체소묘 II 16626 기초회화기법 II (한국화) 17529 기초회화기법 II (서양화) 택1 19864 구성 II (입체구성) 11404 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 13724 동양미술사 16655 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	3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6 2-0-4 3-3-0



			18576 재료학연구 18577 미술비평	1-0-2 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(24) - 실험(130)	

## 교과목개요

### 18861 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.

### 18862 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.

### 18859 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.

### 18860 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.

### 16608 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

### 16607 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 따라

는 인체 골격의 변화와 특징을 파악한다. 기본골격을 바탕으로 과장과 생략 등의 변형을 공부하여 인체를 여러 방법으로 응용하여 표현할 수 있도록 한다.

**16624 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.

**17529 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 인식시키고 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.

**14478 전공실기 II (서양화) 3-0-6**  
**Studio Work II (Western Style)**

유체의 다양한 양식과 기법을 비교, 검토하여 조형의 폭을 넓히고, 자연 및 인체 등의 대상을 구상적으로 표

현하고, 야외 사생을 통한 질서관을 탐구하며 화면 구조의 긴밀한 상호관계를 파악하여, 미적 구성원리를 통하여 형상의 단순화와 강조를 가르침

**16609 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 기본적인 구조와 골격의 변화와 특징을 화면에서 정확히 이끌어 낼 수 있도록 여러가지 포즈를 연구하여 표현할 수 있도록 하여, 인체를 통한 작품으로서의 창작력을 함양한다.

**17529 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.

**16626 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)**

구성 원리를 이해하고 조형의 재요소를 공간 속에 조화 있게 사용할 수 있는 감각을 익히며, 조형감각의 훈련을 통해 창의적이고 다양한 상상력이 발휘된 시각

언어를 구사할 수 있는 능력을 기르고 구성 I의 심화과정이며, 논리적이고 근거 있는 발상을 통해 객관적이고 보편타당한 균형상태를 경험하고, 동료의 작업을 분석, 평가하여 새로운 방향을 탐구함.

#### 11404 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.

#### 14480 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.

#### 16628 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 살피어 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 고도한 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 창작관법을 개발하며, 그 응용능력을 기른다. 블록판법에 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 다

양하게 표출되는 새로운 시대정신을 고찰하기 위해 거시적 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 기름과 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, 제제의 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, 오탁판법에 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

관하는 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 구성적 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)**

사익 표현을 통한 현대회화의 새로운 기법과 조형 정신을 활용하여 개성적 표현양식을 심화시키고 회화의 현대적 방향을 실험 모색하고, 조형연구 I 에서 시대적 제약성을 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 일상생활에 필요한 촬영과 더불어 예술작품의 창작을 가능케 한다.

**19869 아동미술 I 3-3-0**

**Juvenile Art I**

아동발달단계에 따른 성장과정과 심리를 연구하고 그에 E파생된 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 E파생된 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 확장시키고 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		
4	60407	1	냉·난방, 스크린	
	60408	1	냉·난방	
	60410	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터	
	60524	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 전 문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사 하는 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 목적을 둔다.		
----------------	--	--	--



학과(전공) 교육목표	<p>미학, 미술사, 비평철학 등의 학문분야를 통한 예술의 조형이론에 대한 이해와 논리적 사고력을 기른다.</p>	<p>미술관 전시와 기획, 경영 그리고 예술행정과 정책, 문화예술기획 등 다양한 실무능력을 배양하여 사회가 요청하는 폭넓은 응용력과 창조적 사고를 배양한다.</p>	<p>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.</p>
-------------	---	---	--

**2.2 교육과정 편제표**

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
<p>덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성</p>		<p>미학, 미술사, 비평철학 등의 학문분야를 통한 예술의 조형이론에 대한 이해와 논리적 사고 능력을 기른다.</p>	<p>한국미술사, 서양미술사, 동양미술사, 미학개론, 동양미학, 근현대미학, 비평철학</p>
<p>시대를 선도하는 창의적 전문인 양성</p>	<p>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 목적을 둔다.</p>	<p>미술관 전시와 기획, 경영 그리고 예술행정과 정책, 문화예술기획 등 다양한 실무능력을 배양하여 사회가 요청하는 폭넓은 응용력과 창조적 사고를 배양한다.</p>	<p>전시기획입문, 큐레이터학, 예술문화현장론, 문화예술기획론, 지역문화예술론, 예술문화현장실습론, 전시기획실습, 전시기획프로젝트, 예술경영론</p>
<p>국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성</p>		<p>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.</p>	<p>미술과 커뮤니케이션, 미술과 글쓰기, 관찰과 평면조형, 프리젠테이션연구, 예술행정과 정책 등</p>



## 2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정부표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
미술 대학	예술문화학과	15	45	60	16	9	6	31	21		136

## 2.4 예술문화학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	미술사 기초	3-3-0	한국미술사 미술과 커뮤니케이션	3-3-0 3-3-0
	2	미학개론	3-3-0	서양미술사 지역문화예술론 미술재료학	3-3-0 3-3-0 3-3-0
2	1	예술학	3-3-0	동양미술사 큐레이터학 관찰과 평면조형 현대예술과 심리 예술문화현장론	3-3-0 3-3-0 3-0-6 3-3-0 3-3-0
	2	미술관학	3-3-0	동서비교미술론 미술과 글쓰기 현대예술과 사회 현대공예론 서양미술원서강독 I	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
3	1	전시기획입문	3-3-0	한국의 근현대미술 동양예술론강독 동양미학 영상매체론	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
3	2			박물관학 현대미술비평연구 문화예술기획론 예술문화현장실습론 근현대미술학	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
4	1			전시기획실습 프리젠테이션연구 비평철학 예술행정과 정책	3-1-4 3-3-0 3-3-0 3-3-0
4	2			논문연구 전시기획프로젝트 예술경영론 서양미술원서강독 II	3-3-0 3-1-4 3-3-0 3-3-0
학점계		학점(15) - 강의(15) - 실험(0)		학점(96) - 강의(89) - 실험(14)	

## 교과목개요

### 기초소묘 3-0-6

#### Basic Drawing

대상에 대한 관찰과 형태의 변화에 따르는 특징을 파악하며 사조의 전개에 따른 소묘의 여러 표현방식을 전개한다. 또한 소묘를 통한 조형연습과 소묘의 독립적인 영역에 대한 인식을 갖으며, 조형예술의 기초적인 훈련과 창의적인 능력을 개발한다.

### 조형론 3-3-0

#### Theory of Formative Art

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.

### 미술사 기초 3-3-0

#### Basic Study of Art History

미술사는 미학, 미술비평 등의 미술이론관계학문과 구별되는 특수한 분야임을 이해시킨다. 미술작품과 관련된 시대적, 사회적, 종교적 환경과 사상, 그리고 양식의 변천에 따른 표현적 특징을 체계적으로 분석, 고찰하여 실제 작품을 평가할 수 있는 기초적 안목을 기른다.

### 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.

### 미술과 커뮤니케이션 3-3-0

#### Arts and Communication

미술을 통한 사회적 소통을 이끌어 내기 위한 담론을

학습한다. 특히 미술작품을 매개로 미술과 관객이 사회가 소통하는 커뮤니케이션 원리를 살펴보고, 미술이 사회와 보다 효과적이고 원활한 커뮤니케이션을 지향하기 위한 방안을 모색한다. 감상자의 입장에서 보다 쉽게 작품들에 다가가고 이해할 수 있는 방법론을 실제적인 측면에서 논의해 봄으로써 그 가능성을 타진해 본다.

### 미학개론 3-3-0

#### Introduction to Esthetics

아름다움에 대한 학적 토대를 마련하는 과목이다. 미학에 대한 이론적 정의와 개념을 시대별로 인물사별로 살펴본다. 감성에 토대를 둔 미적체험 일반의 가능성과 연구방법을 현대적 관점으로 확장하는 사고를 통해 아름다움에 대한 이해의 폭을 넓힌다. 미학적 성찰을 실제 예술작품 세계를 통해 적용하고 논의하게 함으로써 학생들 스스로의 미학적 관점을 지니도록 유도한다.

### 서양미술사 3-3-0

#### History of Western Art

서양미술의 역사적 흐름을 개괄적으로 살펴봄으로써 스스로 서양미술에 관한 근본적인 문제의식과 방법론을 연구하게 한다. 특히 미술을 바라보는 시대적 관점과 조형적 양식의 특성으로 드러나는 개별적 관점의 차이를 통한 미학적 성찰을 도모함으로써 서양미술사에 대한 새로운 시각을 갖도록 한다.

### 지역문화예술론 3-3-0

#### Theory of Art in Local Culture

탈 중심의 시대에 다문화주의적 관점이라는 새로운 패러다임으로 지역문화예술에 대해 새롭게 고찰해본다. 그것은 지역문화예술을 통한 지역적 정체성과 문화예술의 생명성에 대한 의미 부여이며, 예술의 본질과 예술의 정체성에 대한 새로운 의미 부여이다. 또한 지역의 역사적 문화적 예술적 인물사적 자료들을 연구함으로써 지역문화예술이 갖는 역사성과 예술성을 제시한다. 지역문화예술론에 대한 다양한 방법론적 연구를 통해 예술의 진정한 의미와 가치를 이해한다.

### 미술재료학 3-3-0

**Art Material**

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.

**예술학**

3-3-0

**Art Studies**

예술의 이론적 측면과 실천적 측면을 고찰함으로써 보다 균형 잡힌 예술학으로서의 학문적 정초를 위한 교과목이다. 고대로부터 근대에 이르는 예술학 개념과 역사를 연구하여 미학과 미술사 등의 인접학문과의 뚜렷한 차별성을 이해한 뒤, 구체적인 예술학에 대한 방법론을 습득하도록 한다.

**동양미술사**

3-3-0

**History of Oriental Art**

동양미술을 역사적으로 개괄하여 본다. 고대 인도와 중국 등의 미술을 시대적으로 나누어, 지역적 특성에 따라 문화적 사회적 특성을 이루는 조형적 양식의 흐름을 살펴본다. 특히 고대에서 현대에 이르는 동양미술의 주요한 기조를 이루는 정신적 사상과 철학을 중심으로 하는 성찰과 논의를 통해 현대적 관점에서 새롭게 동양 미술을 이해할 수 있는 안목을 키우도록한다.

**큐레이터학**

3-3-0

**Curatorial Studies**

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.

**관찰과 평면조형**

3-0-6

**Observation and Plane Modeling**

평면조형에 대한 폭 넓은 이해를 목표로 한다. 상상력

과 작업의 개념을 토대로 재료의 선택과 표현 능력을 기르고, 비평적 관점으로 작업을 분석, 감상하는 논리적인 태도를 갖도록 한다. 기본적인 조형실습 외에도 토론과 비평으로 진행한다.

**현대예술과 심리**

3-3-0

**Contemporary Art and Psychology**

현대예술을 이해하며 이에 예술심리학의 역사와 방법론 그리고 주요 개념적 정의 등을 체계적으로 다룬다. 더불어 예술 심리학에 대한 사상적 배경을 통해 시각예술이 가진 근본 구조와 인간의 심리기제와의 관계를 의미체계 속에 다룬다. 따라서 개인 및 사회의 심리학적 측면이 곧 작품제작의 동기와 근원을 형성함을 발견하고, 예술작품에 대한 분석적이고 과학적인 방법이 지닌 의의가 예술의 본질적 특성을 이해하고자 함을 인식하며 예술심리학이 가진 의의와 함께 그 한계도 고찰한다.

**예술문화현장론**

3-3-0

**Studies on Real Locations of Art and Culture**

미술관, 박물관, 갤러리, 작가 스튜디오, 미술행정기구 등 다양한 미술문화 생성과 매개의 현장을 직접 탐방하여 현장 감각을 기르고 이론적 학습의 기반을 쌓는다. 다양한 예술문화 기관과 단체를 탐방하여 그 곳의 활동을 체험하고 관계자의 특강, 인터뷰를 통해 살아있는 예술문화의 현황과 현장을 체득하고자 한다.

**미술관학**

3-3-0

**Museology**

미술관에 관한 전반적인 역사와 철학, 유형, 구조, 사회적 기능 등 포괄적으로 살펴본다. 또한 세계적인 미술관들에 관한 최근 동향을 분석하고, 이를 기초로 미래지향적인 미술관의 정체를 연구해 본다. 미술관의 모든 기능과 사회적 효용에 관해 통합적으로 이해하고 있는가를 집중 평가한다.

**동서비교미술론**

3-3-0

**Comparative Studies in Eastern and Western Art**

동·서양 미술의 차이를 비교문화적인 시각에서 이해를 시키고 동양과 서양의 서로 다른 문화적 토양 속에서 생성

된 철학과 종교적 관점 그리고 예술관을 이해함으로써 서구적 미의식을 갖고 미와 예술을 바라보았던 편향적 시각을 교정하도록 한다. 그럼으로써 동·서양의 대표적인 미와 예술에 대한 다양한 관점을 성찰하고 미와 예술이 갖는 의미가 무엇인가를 동양과 서양의 지역적 한계를 넘어 고찰함으로써 균형 있는 미의식을 가질 수 있도록 하며, 서구 현대 예술이 처한 위기의식에 대한 정확한 진단으로 미래에 동·서양 미술을 통한 새로운 비전을 제시할 수 있는 의견을 갖추도록 한다.

**미술과 글쓰기 3-3-0**

**Art 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 수행하는 큐레이터 혹은 문화기획자로서 갖추어야 할 기본 자질이다.

**현대예술과 사회 3-3-0**

**Contemporary Art and Society**

현대예술을 사회학적인 관점에서 이해하고자 한다. 예술을 사회학적으로 바라보는 다양한 방법론 및 주요내용을 살펴보고, 특히 시각문화 이론(visual culture theory)과 어떻게 접목되고 있는지 그 변화양상과 내용을 논의하는데 주목적을 둔다. 특히, 수업 시간에 배우는 방법론을 어떻게 실제 작품과 함께 분석할 수 있는지를 구체적으로 알아보고, 현 시각문화론을 이해하는 다양한 이론적 틀과 작가 및 이론가들의 시각을 고찰하고자 한다.

**현대공예론 3-3-0**

**Theory of Contemporary Craft**

현대공예미술에 대한 본질과 특성을 이해시키고 공예가, 디자이너로서 논리적 근거와 통찰력을 갖고 공예작업에 임할 수 있도록 공예미술의 미적 체험, 미적 가치 등의 미학적 접근과 해석, 경제적 가치, 산업기술과의 상관관계 등 공예분야 전반에 걸친 이론을 습득케 한다. 또한 현대와 미래사회에서의 공예의 역할, 민족전통을 구현하는 생활문화

로서의 공예의 정체성을 이해하도록 하며 공예품에 대한 해석, 비평 등의 과정을 통해 확실한 공예관과 성찰 능력을 갖게 한다.

**서양미술원서강독 I 3-3-0**

**Reading of Original Texts of Western Art I**

미학 및 미술이론전공자들을 위한 영어강독수업이다. 학생들 스스로의 관심분야에 대해 보다 폭넓은 문헌정보나 자료 습득을 위해 다양한 원서강독의 계기를 통해 원서에 대한 친숙함을 제공하여 심도있는 학습능력을 확보하고자 한다.

**전시기획입문 3-3-0**

**Introduction to Exhibition Planning**

하나의 전시가 이뤄지는 기획단계에서부터 개최에 이르는 전체과정을 가상학습을 통해 수행해보는 경험학습법이다. 각각의 진행 과정들을 심도있게 분석해 보고 논의해봄으로써 전시기획에 대한 중요성을 인지하도록 한다. 가상의 기획테마와 컨셉을 학생들에게 부여하고, 이를 기초로 한 전시공간 선정, 작가선별, 홍보, 전시장 조성, 디스플레이, 전시서문 및 보도자료 작성 등에 이르는 모든 과정을 직접 실행해 실제 기획자로서의 능력을 배양한다.

**한국의 근현대미술 3-3-0**

**Modern and Contemporary Art of Korea**

한국의 근대와 현대를 통한 미술계의 폭넓은 흐름을 역사적으로 조망하면서 한국미술에 관한 이해를 갖도록 한다. 특히 한국근대의 특수한 시대적 사회적 상황을 이해하고 당시 서구문물의 영향으로 한국적 근대미술의 시작을 통한 미술계의 변화과정을 통해 현대에 이르고 있는 한국미술의 정체성을 검토하도록 한다. 특히 작가들의 작품세계를 조형적으로 조명하고 비평적 논의를 통해 학생들 스스로 한국근현대미술사의 의미와 의의를 정리해보도록 한다.

**동양예술론강독 3-3-0**

**Reading of Original Texts of Eastern Art**

동양 예술에 대한 미학적 사상과 정신사적 측면들을 동양

어권의 원서를 정하여 강독함으로써 살펴보도록 한다. 동양예술을 이해할 수 있는 문화적 특수성을 원서강독의 훈련으로 수행하며, 동양예술의 토대를 이루는 사상적 흐름을 파악하여 그 조형세계를 이해하게 함으로써 현재적 관점에서 학생들 스스로 동양예술에 대한 논의를 이끌어 내도록 시도한다.

### 동양미학

3-3-0

#### Esthetics of the East

동양에서 표현되고 있는 미와 예술에 관한 이론적 논의들을 고찰한다. 미와 예술에 대한 동양 특유의 사상적 특성을 보이는 개념과 정의를 중심으로 담론을 이끌어 내어 보다 근원적인 의미에서의 한국미와 예술에 관한 정체성을 확립함을 목적으로 한다.

### 영상매체론

3-3-0

#### Theory of Visual Media

멀티미디어와 영상매체를 통한 현대예술계의 영향력이 증대함을 인식한다. 따라서 현대사회에서 미디어와 각종 영상매체를 통해 이루어지는 인식의 구조를 분석하고 비평적 논의를 진작시켜 영상 미학이 갖는 사회적 함의를 고찰하여 비평적 토대를 마련한다.

### 박물관학

3-3-0

#### Museology

문화예술의 중요성을 인식하고 문화의 주요 매체인 박물관이나 미술관에 대한 이해를 바탕으로 비영리적인 기관인 박물관의 목적과 여러 기능을 배우고 박물관 운영과 전시, 교육, 수집과 정리, 건축 등에 관해 고찰하며 특히 일반대중을 위한 교육의 장으로 새롭게 요구되어지고 있는 박물관의 시대적 중요성을 인식하도록 한다. 또한 박물관 프로그램 연구, 전시기획, 교육 담당자, 소장품 관리자, 정보시스템 개발자, 마케팅 디렉터, 정책 입안자 등의 전문 인력 배출을 위해 실질적인 교육이 이루어지도록 한다.

### 현대미술비평연구

3-3-0

#### Contemporary Art Criticism

다양한 현대미술에 대한 이론적 평가와 방법론을 익힌다. 실제 현대미술의 다양한 장르와 매체, 구체적인 작품내용

을 통한 평가와 진단으로 현 문화예술에 대한 올바른 이해와 평가를 목적으로 한다.

### 문화예술기획론

3-3-0

#### Studies of Planning Culture and Art

문화예술의 다양한 사회, 경제적, 예술적 가치를 창출할 수 있는 안목과 능력을 배양하기 위한 교과과정이다. 문화의 시대 21세기에는 균형감각과 창의적인 문화예술 기획자를 요구되는 시대이다. 특히 문화예술분야에 대한 폭넓은 이해와 문화예술 정책에 대한 깊은 안목을 갖추고 공연, 이벤트, 전시기획 등 다양한 문화예술 사업에 대한 미래지향적이고 새로운 감각을 가진 전문 인력 배양에 그 목적을 둔다.

### 예술문화현장실습론

3-3-0

#### Studies of Practices Used in Artistic and Cultural Locations

예술문화현장인 미술관, 갤러리, 공연장 등에서 큐레이터활동이나 전시기획실습에 참여하여 현장체험을 습득하고 인턴 등 경력을 배양한다. 또한 서울, 인천 미디어아트 비엔날레, 광주비엔날레, 부산 비엔날레 등 중요전시회 도슨트 및 현장 인턴 실습과 체험학습을 통한 전문인력 배양에 그 목적을 둔다.

### 근현대미학

3-3-0

#### Modern and Contemporary Esthetics

미학개론에서 다루었던 미학이론을 바탕으로 근현대 주요 미학적 사상과 이론을 살펴본다. 정신사적 및 문화사적 흐름을 토대로 논의해 보고 미학이론의 다양한 관점과 시각을 이해하여 현대예술 및 문화현상을 분석하는 미학적 관점을 갖도록 한다.

### 전시기획실습

3-1-4

#### Practice of Planning Exhibitions

전시기획론 강의 및 사례연구를 토대로 미술현장에서 필요한 전시회의 기획단계에서부터 프리젠테이션, 전시실행 과정, 전시 홍보, 설치, 사후관리까지 모든 과정을 이론적으로 연구하고 학생스스로 실제과정을 경험하게 함으로써 실무능력을 배양한다. 전업 작가 혹은 미술이론가, 큐레이터를 지망하는 학생들에게 자신을 PR하는 방법과 원활한 실

무과정을 익힐 수 있는 방법론을 제시한다.

**프리젠테이션연구 3-3-0**

**Studies of Presentation**

학생들에게 실질적으로 필요한 교육과정으로써, 전문 예술문화기획자, 큐레이터 등을 지망하는 학생들에게 자신을 PR하는 방법과 원활한 실무과정을 익힐 수 있는 방법론을 제시한다. 전문적인 지식 및 능력을 갖추어 개인 또는 팀워크를 통한 제작 표현작업 및 프리젠테이션 훈련을 한다.

**비평철학 3-3-0**

**Critical Philosophy**

현대문화와 시각미술 분야를 이해하는 데에 주요하게 작용했던 비평적 인식과 철학적 방법을 중점적으로 다룬다. 다양한 비평적 이론을 창의적으로 수용하도록 도모하여, 학생들 스스로 특정 작품이나 작가를 통해 바라보는 자신만의 독창적 시각과 해석적 틀을 갖도록 노력한다.

**예술행정과 정책 3-3-0**

**Administration and Policy of Art**

현대 문화예술 활동에 있어 공공행정 및 정책에 대한 이해는 중요하다. 예술경영에 기초가 되는 개념과 원리를 살펴보고 예술경영 전반에 걸친 현실적이며 현장감 있는 실무흐름을 파악하고자 한다. 또한 시각예술분야를 중심으로 국내외 문화행정, 정책의 현황을 이해하고 예술제도의 대안을 모색한다. 문화행정과 정책의 역사 및 이론, 선진 문화국들의 사례를 통해 우리의 현실에 맞는 행정적 체계 및 정책의 방향성에 접근해 본다.

**논문연구 3-3-0**

**Studies for Thesis Writing**

학생 스스로 졸업 논문에 대한 구체적인 계획 이전에 필요한 연구과정의 지도가 주된 학습목적이다. 지도교수와의 상담과 토의를 통해 졸업 논문을 구체화하고 논문작성 과정 중에 요구되는 이론적 배경과 철학, 과학적 근거 등에 관한 연구를 목표로 한다. 또한 논문형식에 대한 작성 요령을 배우고 익히도록 한다.

**전시기획프로젝트 3-1-4**

**Project of Planning an Exhibition**

전시의 다양한 유형분석과 공간에 대한 확장된 해석력을 통한 공간연구, 감상자를 대상으로 하는 홍보활동 연구 및 방안을 탐구하여 보다 획기적이고 독창적인 전시기획안을 작성하고 발표하고, 실행하도록 한다. 실습을 통해 얼마나 객관적이고 동시에 창의적인 방식으로 주어진 전시를 기획하고 진행할 수 있는가를 중심으로 평가한다.

**예술경영론 3-3-0**

**Art Management Theory**

순수예술의 영역을 넘어서 경제의 논리구조와 맞물린 예술분야를 포괄적으로 학습한다. 문화경쟁시대에 걸맞게 Gallery, 언론과의 연계성을 비롯한 최근 정부지원정책과 제도, 기금의 수혜과정, Art Fair, Auction, Art Bank 등의 다양한 관련제도에 대한 연구를 통한 미술시장 흐름을 이해하고 보다 나은 창작 환경 구축을 위한 수업에 그 목적을 둔다.

**서양미술원서강독II 3-3-0**

**Reading of Original Texts of Western Art II**

서양미술에 관련된 원서를 강독함으로써 학생들 스스로 독해 능력을 향상하도록 한다. 미학 및 미술이론학문에 보다 진지한 관심을 갖는 학생들을 위한 수업과정이다. 선별된 원서내용을 통해 주요전문지식을 습득하여 졸업 후 진학을 준비하는 학생들이나 실제 미술작품을 분석관찰하며 심도 있는 비평활동을 원하는 학생들에게 활동의 근간이 되는 학습이다.