

Ⅵ. 조형예술학부

1. 디자인예술문화전공 / 916
2. 회화과 / 943
3. 의류학전공 / 953

조형예술학부

디자인예술문화전공

1. 학과현황

1.1 연혁

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

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
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 IV, V, 입체조형 I, II
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	기초시각디자인, 시각디자인 I, II, III, IV, 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
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	미학, 전시기획, 지역문화예술론
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	인테리어디자인 I, II, III, IV, V
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	도자디자인 I, II, III, IV, V, 입체조형 I, II
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	기초시각디자인, 시각디자인 I, II, III, IV, V

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실(개수)	실험실습실	주요설비현황	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	
	섬유실기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	
	인테리어실기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	도자조형실	1	난방, 전기가마, 가스가마	
	1학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	1학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	디자인강의실	1	냉·난방, 압막, 스크린	
	대학원실기실	1	냉·난방, 압막, 스크린	
	2학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	2학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	2학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	
	시각,포장,광고 실기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린	

1.3 교육시설 및 설비[예술문화]

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

2.교육과정

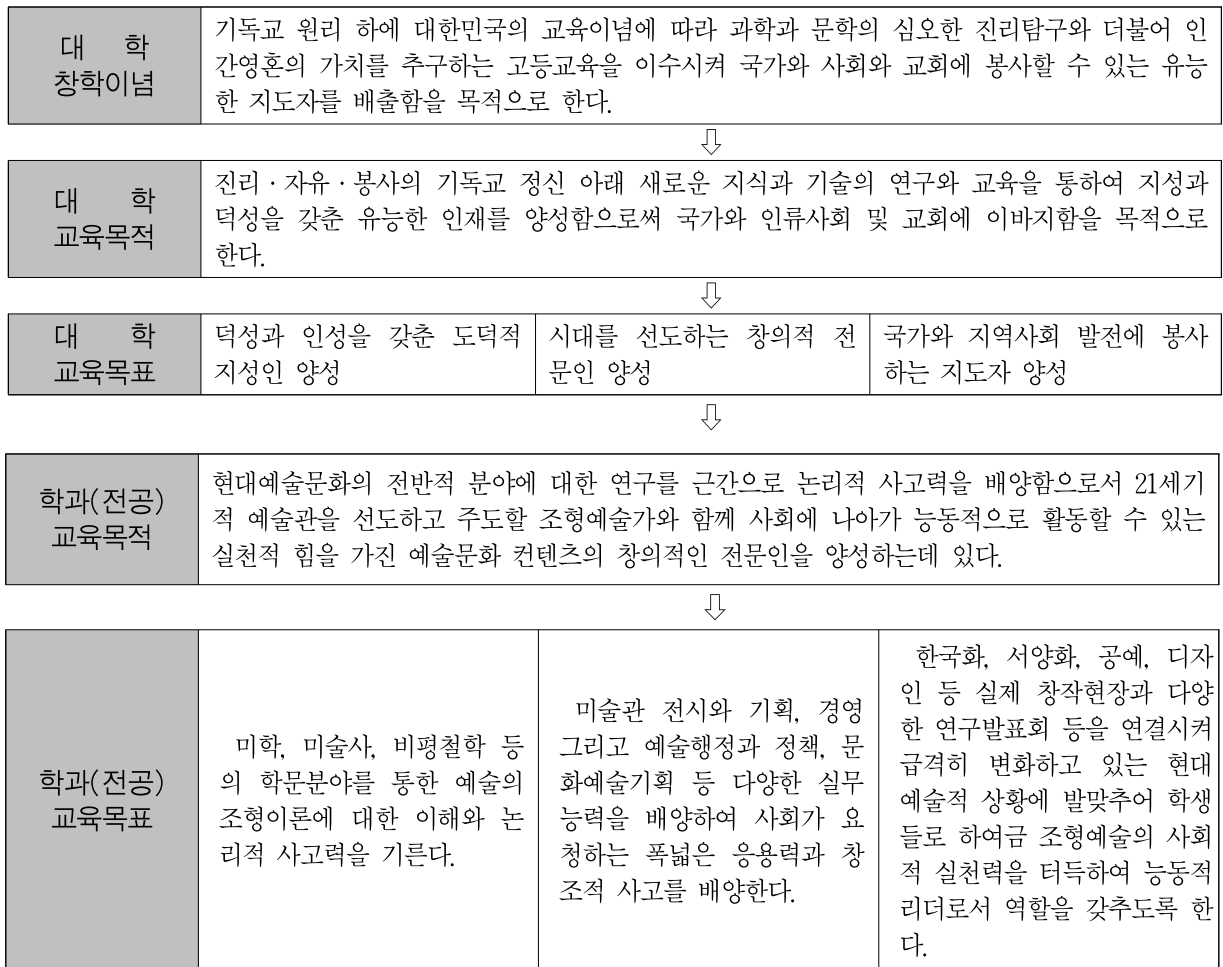
2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계[디자인]

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		
↓			
학과(전공) 교육목표	국제화·정보화 시대의 디자인어 양성	공예문화를 계승하는 장인정신 함양	산·학 일체의 실용적 실무인 양성

2.2 교육과정 편제표[디자인]

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	전통문화의 계승발전과 첨단 기술문명을 이해하는 창조적 장인 육성	국제화·정보화 시대의 디자이너 양성.	컴퓨터그래픽 I·II·III, 디지털사진실기, 애니메이션, 디지털인쇄, 제품구조실기, 실내조형실기, 디스플레이, 전공실기(시각디자인·커뮤니케이션디자인) 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·칠예실기) I·II·III·IV·V, 선택실기(섬유·코디네이션·도자실기) I·II·III·IV·V
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		산·학 일체의 실용적 실무인 양성	전공실기(제품디자인·가구디자인) I·II·III·IV·V 전공실기(시각디자인·커뮤니케이션디자인) I·II·III·IV·V, 특수과제실기 I·II, 가구제작기법, 디자인실습, 디자인실무, 디자인마케팅, 프리젠테이션

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계 [예술문화]



2.2 교육과정 편제표 [예술문화]

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

3	2			<ul style="list-style-type: none"> ▪전공실기Ⅲ-1, Ⅲ-2, Ⅲ-3에서 택1 전공실기Ⅲ-1 (인테리어디자인, 칠예실기) 2-0-4 전공실기Ⅲ-2 (제품디자인, 가구디자인) 2-0-4 전공실기Ⅲ-3 (시각디자인, 커뮤니케이션디자인) 2-0-4 ▪선택실기Ⅲ에서 택1 (섬유 코디네이션, 도자실기, 전공 실기)택1 2-0-4 디스플레이 2-0-4 애니메이션 1-0-2 특수과제실기 I 1-0-2 전통공예실기 1-0-2 디지털인쇄 1-0-2 가구제작기법 1-0-2 디자인·공예교과교재및연구법 3-3-0 	
4	1			<ul style="list-style-type: none"> ▪전공실기Ⅳ-1, Ⅳ-2, Ⅳ-3에서 택1 전공실기Ⅳ-1 (인테리어디자인, 칠예실기) 2-0-4 전공실기Ⅳ-2 (제품디자인, 가구디자인) 2-0-4 전공실기Ⅳ-3 (시각디자인, 커뮤니케이션디자인) 2-0-4 ▪선택실기Ⅳ에서 택1 (섬유 코디네이션, 도자실기, 전공 실기)택1 2-0-4 프리젠테이션 1-0-2 특수과제실기Ⅱ 1-0-2 디자인실습 I 1-0-2 칠화실기 1-0-2 가구조형실기 1-0-2 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ▪전공실기Ⅴ-1, Ⅴ-2, Ⅴ-3에서 택1 전공실기Ⅴ-1 (인테리어디자인, 칠예실기) 1-0-2 전공실기Ⅴ-2 (가구디자인, 제품디자인) 1-0-2 전공실기Ⅴ-3 (시각디자인, 커뮤니케이션디자인) 1-0-2 ▪선택실기Ⅴ에서 택1 (섬유 코디네이션, 도자실기, 전공 실기)택1 1-0-2 		<ul style="list-style-type: none"> 문화상품디자인 2-0-4 디자인실무 1-0-2 디자인마케팅실습 1-0-2 디자인·공예교과교수법 3-3-0 (폐지/목록에서 제거) (폐지) 	
학점계	학점(13) - 강의(0) - 실험(26)		학점(89) - 강의(15) - 실험(148)		

2.1 기본이수과목표(2학년을 기준으로 2012학년도 입학자적용임)

학과 (전공)	입학 년도	표시 과목	교과부고시	본교지정 교과목명	구분	비 고
			기본이수과목(분야)			
디자인 학과	2012	디자인 · 공예	디자인·공예교육론	디자인·공예교과교육론(2)		21학점 (7과목) 이상 이수
			기초소묘	기초소묘(3)		
			기초조형	평면조형I(2)	택1	
				입체조형I(2)		
			색채학	색채연습(1)		
			그래픽디자인	기초시각디자인(2)		
			시각디자인	전공실기I-3(시각디자인)(2)	택1	
				전공실기II-3(시각디자인)(2)		
			영상디자인	영상디자인(2)		
			공업디자인	기초공예·공업디자인(2)		
			제품디자인	전공실기I-2(제품디자인)(2)	택1	
				전공실기II-2(제품디자인)(2)		
			실내디자인	전공실기I-1(인테리어디자인)(2)	택1	
				전공실기II-1(인테리어디자인)(2)		
			가구디자인	전공실기I-2(가구디자인)(2)	택1	
				전공실기II-2(가구디자인)(2)		
			디스플레이	디스플레이(2)		
			목공예	전공실기I-1(칠예실기)(2)	택1	
				전공실기II-1(칠예실기)(2)		
			도자공예	선택실기I(도자실기)(2)	택1	
선택실기III(도자실기)(2)						
섬유공예	선택실기I(섬유·코디네이션)(2)	택1				
	선택실기III(섬유·코디네이션)(2)					
컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽I(2)	택1				
	컴퓨터그래픽II(2)					

2.4 예술문화학과 (디자인예술문화전공) 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1				기초소묘 컴퓨터그래픽I 1-0-2 디자인론 기초조형	3-0-6 2-2-0 2-0-4
				조형의 이해와 실습 3-2-2 색채학 3-2-2 컴퓨터그래픽II 1-0-2 평면조형 2-0-4	
2	1	미학입문	3-3-0	미술사II 뉴미디어예술론 매체와조형실습 컴퓨터그래픽실습	3-3-0 3-3-0 3-0-6 2-0-4
	2	큐레이터학	2-2-0	현대미학 문화예술마케팅 영상매체실습 아동미술매체실기	3-3-0 2-2-0 2-0-4 3-1-4
3	1	통합예술교육기획	2-2-0	문화예술비평론 미디어리터러시 예술경영기획 시각예술과비평 창의적예술교육프로그램실습 전시출판디자인	3-3-0 3-3-0 2-1-2 2-2-0 2-0-4 2-0-4
3	2	전시기획프로젝트I	3-0-6	예술문화원서강독I 문화예술정책론 미술비평과글쓰기 미술교수학습프로그램 미술과심리 문화예술콘텐츠	2-2-0 3-3-0 2-2-0 2-1-2 2-2-0 2-0-4
4	1			비교미학 예술문화논문연구 예술문화행정 미술치유프로그램실습 어린이미술기획실습 문화교육창업워크샵 예술문화특수과제연구 I	3-3-0 3-3-0 3-1-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 3-3-0
4	2			예술문화원서강독II 예술문화논문연구II 전시기획프로젝트II 예술문화특수과제연구II 통합예술교육실습	2-2-0 3-3-0 2-0-4 3-3-0 2-0-4
학점계		학점(15) - 강의(10) - 실험(10)		학점(93) - 강의(57) - 실험(72)	

2.4-1.기본이수과목표 [예술문화] (2학년을 기준으로 2015학년도 입학자적용임)

학과 (전공)	입학 년도	교과부고시	전공 선택 교과목명	구분	비 고
		기본이수과목(분야)			
예술 문화 학과	2015	미학입문	미술사 2		
			뉴미디어예술론		
			매체와 조형실습		
			컴퓨터그래픽실습		
		큐레이터학	현대미학		
			문화예술마케팅		
			영상매체실습		
			아동미술매체실기		
		통합예술교육기획	문화예술비평론		
			미디어리터러시		
			예술경영기획		
			시각예술과비평		
			창의적예술교육프로그램실습		
		전시기획프로젝트1	전시출판디자인		
			예술문화원서강독I		
			문화예술정책론		
			미술비평과글쓰기		
			미술교수학습프로그램		
			미술과심리		
			문화예술콘텐츠		
			비교미학		
			예술문화논문연구I		
			예술문화행정		
			미술치유프로그램실습		
			어린이미술기획실습		
			문화교육창업워크샵		
			예술문화특수과제연구 I		
			예술문화원서강독II		
			예술문화논문연구II		
			전시기획프로젝트II		
예술문화특수과제연구II					
통합예술교육실습					

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황 [디자인예술문화전공]

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

교과목개요

평면조형

2-0-4

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 이과정에서 개발된 감각, 지각능력이 창의적으로 표현될 수 있도록 한다.

디자인론

2-2-0

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.

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, 재조각 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, 철재 등 다양한 표현재료의 사용법, 구성, 조직방법을 익힌다.

제도실기

1-0-2

Descriptive Geometry

제도의 재구성을 이해하고 도형의 도식적 해법을 위해 기하학을 토대로한 제반 도형의 문제를 연구하고 용구의 종류에 따른 다양한 표현방법을 체득케 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 기본적 특성과 기법을 이해하도록 한다. 시각디자인 전 과정에 대한 체계적 학습의 연속성이 유지되도록 하기위해 문자에 의한 이미지표현기법, 타이포그래피의 분석적 구조에 대한 이해와 실기, 전통문양의 현대적 재작용과 변형, 응용작업이 동시에 이루어지게 하여 일러스트레이션의 다양한 표현기법을 체험토록한다.

기초공예·공업디자인

2-0-4

Basic Study of Craft & Product Design

목칠, 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.

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.

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 1-0-2
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 1-0-2
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 적

응능력도 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 특정주제를 갖는 실기과정으로 진행된다.

영상디자인 2-0-4
Study of Image Design

기계복제시대에서 전자복제시대로 들어선 이래로 영화, TV, 컴퓨터 등 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 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

뒤쳐서 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

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

공예론 3-3-0

Theory of Craft

공예미술에 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 습득케한다. 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 적응과정을 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 관련되는 재료에 관한 과학적인 기초이론을 이해하고 각종 응용기법에 따른 섬유, 염료, 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 활용능력을 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 실내분위기연출에 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 공간 연출을 익히고 상품의 특징을 상징적으로 보여주는 점포 매장 전체의 디자인전개 과정을 익히게 된다.

애니메이션

1-0-2

Animation

출판애니메이션 분야에 대하여 스타일, 제작도구, 표현기법 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 집중연구케함에 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 I 에서 인식하고 기초적으로 연마해오던 전공분야의 특수분야개발과 실무능력향상을 위한 교육과정을 좀더 심화 적용시켜나가는 단계에서 특강형식으로 집중적인 실기학습을 시킨다. 전공분야에서 특수한 영역의 개척과 이에따른 과제개발을 통한 과정에서 변

화해나갈 전 디자인 응용분야의 내용과 방향을 예상 인지케한다음 이를 실제로 활용할 수 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.

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

Prerntation

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 검토

하여 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.P 의 개념과 역사를 이해하고 이의 전개와 실체화 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, 광고효과와 직접적 체험과 분석, 포장디자인 인쇄체판과정, 전통적 문양을 활용한 현대적 디자인의 창의력을 체계화시켜 다양한 디자인 감각을 익힌다.

전공실기 III-3(커뮤니케이션디자인) 2-0-4
Communication Design III-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.

전공실기Ⅳ-3(커뮤니케이션디자인) 2-0-4**Communication DesignⅣ-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.

전공실기Ⅴ-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, 실무적 응용능력을 향상시켜 독창적인 광고 전략을 창출할 수 있도록 하여 취업을 위한 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.

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

일반적으로 생활환경에서 사용되는 단순기능 제품을 사용자의 욕구에 부합되도록 기본적인 디자인 과정으로부터 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.

전공실기Ⅱ-2(제품디자인) 2-0-4**Product DesignⅡ-2**

사무용품이나 조명기구의 제품에 대한 디자인 타당성 검토와 문제를 정확하게 파악하도록 하고 디자인 연구 과정에서 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.

전공실기Ⅲ-2(제품디자인) 2-0-4**Product DesignⅢ-2**

구체적으로 가전제품에 드러나고 있는 디자인의 문제점을 파악하여 이를 다시 수정 제안할 수 있는 디자인 문제해결 능력을 습득하기 위해 문제를 구성하는 인간요소, 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 창조기법을 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 목업과 패넬은 졸업 작품 발표회를 통하여 종합적인 평가를 받게 된다.

전공실기 I -2(가구디자인) 2-0-4
Furniture Design I -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 위한 도구 사용법 및 관리 방법을 익힌다. 그리고 가구디자인을 위한 설계제도와 표현기법에 관한 기본과정을 익히도록 하여 실제 가구디자인 및 제작능력을 기르기 위한 기본 지식을 체득하게 된다

전공실기 II -2(가구디자인) 2-0-4
Furniture Design II -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.

전공실기 III -2(가구디자인) 2-0-4
Furniture Design III -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.

전공실기 IV -2(가구디자인) 2-0-4
Furniture Design IV -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.

전공실기 V -2(가구디자인) 1-0-2
Furniture Design V -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
Iacquer 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
Iacquer 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.

전공실기Ⅲ-1(칠예실기)

2-0-4

Iacquer 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 나전문양의 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.

전공실기Ⅳ-1(칠예실기)

2-0-4

Iacquer 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.

전공실기Ⅴ-1(칠예실기)

1-0-2

Iacquer 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 기능 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 이해하도록 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.

선택실기Ⅲ-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 수있는가하는 디자인상의 조건과 문제를 해결해나가는 전개능력향상과 아이디어수집, 아이디어정선, 분석, 결정, 실행단계를 거쳐 실내분위기연출에 필요한 실기능력을 기른다.

선택실기Ⅳ-1(인테리어디자인) 2-0-4
interior designⅣ-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.

선택실기Ⅴ-1(인테리어디자인) 1-0-2
interior designⅤ-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.

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

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

선택실기Ⅱ(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. 이

를 위해 납에 의한 방염, 법풀이나 유성 방염제에 의한 방염기법, 프린트에 의한 날염기법과 수직의 기본 조직인 평직, 능직, 수자직을 익혀 넥타이, 스카프,가방 및 쿠션, 방석, 테이블보, 매트등 다양한 생활 용품 및 장식품을 제작 하도록 한다.

선택실기Ⅲ(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 미술의상 및 악세서리, 장식품을 제작하여 컨셉에 맞게 조합 할 수 있는 조형표현방법을 익힌다.

선택실기Ⅳ(섬유코디네이션) 2-0-4
Fiber Art and Coordination IV

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, 양모, 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 섬유재료와 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.

선택실기 I (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 대한 이해와 중요성을 인식하게 하고 도자공예 제작과정에서 필요한 성형방법, 제작기법, 표현기법 도구 및 기기사용법, 가마의 재임방법, 온도 측정법, 유약연구, 시유방법 등에 대해 파악하고 경험, 연마케하여 보다 독창적인 제작활동에 기여하도록 한다.

선택실기 II (도자실기) 2-0-4

Ceramic II

현대적 조형감과 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 새롭고 창의적인 조형적 해석으로 독창적인 제작능력을 기른다.

선택실기 III (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.

선택실기 IV(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.

선택실기 V (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 실용적, 미적 조형성에 따라 다양한 표현기법이나 재료적인 접근 등을 체득하게하며 자유로운 주제의 작업방법론을 개인에 따라 전개시킴으로서 창의적인 개인제작 능력을 기른다.

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 · 공예

교육에 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 (페이지/목록에서제거) 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·공예교육이론과 디자인·공예교과교수법의 원리에 대한 문헌과 자료를 연구하고 이해한다. 아울러 실제적으로는 이해된 이론과 교수법을 교실수업의 상황에 적용하여 의사소통을 위한 디자인·공예교육을 도모할 수 있도록 한다.

교과목개요[예술문화]

미학입문 3-3-0

Introduction to Aesthetics

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

미술사 II 3-3-0

Art History II

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

스스로 한국근현대미술의 의미와 의의를 정리해보도록 한다.

뉴미디어예술론 3-3-0

Theories of New Media Art

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

매체와조형실습 3-0-6

Methodologies in Plane Modeling

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

컴퓨터그래픽실습 2-0-4

Computer Graphic Design

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

큐레이터학 2-2-0

Studies on Curating

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

현대미학

3-3-0

Contemporary Aesthetics

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

문화예술마케팅

2-2-0

Culture & Art Marketing

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

영상매체실습

2-0-4

Practices in New Media

현대예술에서 디지털미디어와 영상매체의 영향력을 해석하고 표현하는 능력을 배양한다. 따라서 현대사회에서 미디어와 각종 영상매체를 통해 이루어지는 예술작품들의 구조를 분석하고, 그에 대한 비평적 논의를 기반으로 작품을 분석하고 실습과정을 통해 영상매체 제작능력을 함양하며, 영상매체가 갖는 사회적 함의를 고찰한다.

아동미술매체실기

3-1-4

Studies for the Use of Media in Children's Art

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

통합예술교육기획

2-2-0

Synthetic Art Education

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

문화예술비평론

3-3-0

Critical Theories of Mass Culture

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

미디어리터러시

3-3-0

Media Literacy

미디어 리터러시는 기술 매체를 이해할 수 있는 능력이며, 디지털 매체가 만들어내는 다양한 형태의 메시지에 접근하여 메시지를 분석하고 평가하고 의사소통할 수 있는 능력이다. 미디어 리터러시는 단순히 어떠한 기술의 습득이 아니며, 미디어 산업이나 일반적인 미디어 내용의 패턴, 그리고 매체 효과와 관련된 지식구조의 습득이다. 미디어 리터러시는 인지적 차원 이상의 것으로 미학적·감정적·도덕적 계발을 포괄한다.

예술경영기획

2-1-2

Seminars in Art & Cultural Management

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

시각예술과비평

2-2-0

Practice in Visual Arts and Criticism

시각예술은 회화, 조각, 건축 등 인간의 시각으로 감상

할 수 있는 예술의 총칭으로 정의된다. 시각예술에 대한 이론적 고찰과 더불어 실제 시각예술 작품의 다양한 장르와 매체, 구체적인 작품내용을 비판적으로 이해하고 평가할 수 있는 능력을 배양하고 시각예술 전반에 관한 인식론적인 해석을 가능하게 한다.

창의적아동미술프로그램연구 2-0-4

Studies in Creative Programs of Children's Art

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

전시출판디자인 2-0-4

Editorial Design and Publication

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

전시기획프로젝트 I 3-0-6

Art Exhibition Project I

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

예술문화원서강독 I 2-2-0

Reading of Original Texts I

미학 및 미술이론 전공자들을 위한 영어 원서강독 수업이다. 원서강독을 통해 보다 심도 깊은 문헌정보나 자료 습득의 계기를 제공함으로써 학생들 스스로 예술

이론과 인문학적 담론들에 관한 학습능력을 개발하도록 한다.

문화예술정책론 3-3-0

Policies of Art and Culture

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

미술비평과 글쓰기 2-2-0

Art Criticism and Writing

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

미술교수학습프로그램 2-1-2

Developing of Teaching & Learning Visual

Art Programs

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

미술치유프로그램실습 2-0-4

Programs in Art Therapy

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

문화예술콘텐츠 2-0-4

Art and Culture Contents

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

비교미학

3-3-0

Comparative Aesthetics

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

예술문화논문연구 I

3-3-0

Studies in Thesis Writing I

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

미술과심리

2-2-0

Psychology of Art

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

어린이미술기획실습

2-0-4

Exhibition Planning for Children's Art

어린이를 대상으로 한 전시를 직접 기획하고 연구하는 교과과정이다. 어린이 미술전시에 대한 기본적인 이해를 토대로 다양한 전시사례를 연구하고 전시의 유형

과 진행상에 필요한 이론적용 능력을 배양한다. 또한 전시기획 단계에서부터 전시진행의 모든 과정을 학생들이 직접 진행함으로써 실무능력을 배양한다. 특히 큐레이터 및 전문 문화예술기획자를 지망하는 학생들에게 실무과정을 익힐 수 있는 방법론을 제시한다.

예술문화행정

3-1-4

Art Administration Practicum

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

문화교육창업워크샵

2-0-4

Workshops for Art & Cultural Business

문화예술교육창업으로 다양한 사회, 경제적, 예술적 가치를 창출할 수 있는 안목과 능력을 배양하기 위한 교과과정이다. 문화의 시대인 21세기에는 예술과 경제에 관한 균형감과 창의적인 문화예술 기획자를 요구하는 시대이다. 문화예술분야에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 문화예술 정책에 대한 깊은 안목을 키우고 각종공연, 이벤트, 전시기획 등 다양한 문화예술분야에 대해 창의적인 사업안을 도출하고 미래지향적인 문화예술을 주도할 전문인력 배양에 그 목적을 둔다.

예술문화특수과제연구 I

3-3-0

Specific Issues on Art & Culture I

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

예술문화원서강독 II

2-2-0

Reading of Original Texts II

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

예술문화논문연구 II 3-3-0

Studies in Thesis Writing II

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

전시기획프로젝트 II 3-0-6

Art Exhibition Project II

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

예술문화특수과제연구 II 3-3-0

Specific Issues on Art & Culture II

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

통합예술교육실습 2-0-4

The Use of Synthetic Education in Art and Cultural

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

회화과

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	회화전공 유지, 미술·조형디자인학부를 조형예술학부로 학부명칭 변경 공예·디자인전공을 디자인전공으로 전공명칭 변경	
2002	회화전공 유지, 미술대학을 목표로 대학자체정원 조정에 따라 2부 대학에 40명 정원의 디지털·문화이벤트전공 신설	
2005	미술대학 독립: 회화과, 디자인학과, 예술문화과(신설)	
2012	조형예술대학: 회화과, 디자인학과, 예술문화과, 의류학과	
2016	조형예술대학이 '조형예술학부'로 변경 회화과-회화전공, 디자인학과, 예술문화학과-융합디자인전공, 의류학과-의류전공	

1.2 교수진

이름	생년월일	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
강구철	1959	한남대	중국문화대		예술학석사	한국화	한국화 실기
박경범	1975	한남대	한남대		미술학석사	서양화	서양화 실기
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
이재호	1953	한남대	동국대		미술교육석사	한국화	한국화 실기
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	수묵, 수채, 유채수업 및 실기	70509
	기초실기실 1B (회화)	1	수묵, 수채, 유채수업 및 실기	70510
	기초실기실 1H (회화)	1	수묵, 수채, 유채수업 및 실기	70517
	한국화실기실 2(한국화)	1	수묵수업 및 실기	70518
	한국화실기실 3(한국화)	1	수묵수업 및 실기	70204
	혼합매체 실습실	1	혼합매체 실습	70518
	유화실기실 2A (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70506
	유화실기실 2B (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70511
	유화실기실 3A (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70206
	유화실기실 3B (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70205
	유화실기실 4A (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70502
	유화실기실 4B (서양화)	1	유화 수업 및 실기	70501
	이론강의실	1	이론 수업	70508
	판화실	1	판화 수업 및 실기	70203
	자료실	1	실기자료 보관 및 관리	70507
	세미나실	1	영상 수업	70519

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

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, 구성(평면구성) I, 구성 II(입체구성), 조형연구 I·II, 판화 I·II, 색채학연구, 재료학연구, 사진학연구
	3. 이론을 폭넓게 이해하여 작품을 올바르게 해석하고 비평할 수 있는 능력을 기르고 회화전반에 대한 균형 있는 안목을 기른다.	미술해부학, 서양미술사, 동양미술사, 한국미술사, 아동미술 I·II, 현대회화론, 미술비평

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

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

2.4 회화과 교육과정 편성표

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

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

교과목개요

21531 기초실기 I (한국화) 3-0-6

Basic Work & Composition I (Oriental, Western style)

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

21531 기초실기 I (서양화) 3-0-6

Basic Work & Composition I (Oriental, Western style)

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

21532 기초실기 II (한국화) 3-0-6

Basic Work & Composition II (Oriental, Western style)

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

21532 기초실기 II (서양화) 3-0-6

Basic Work & Composition II (Oriental, Western style)

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

17273 전공실기 I (서양화) 3-0-6

Studio Work I (Western Style)

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

17273 전공실기 I (한국화) 3-0-6

Studio Work I (Oriental-Style painting)

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

12800 인체소묘 I 2-0-4

Drawing of Human Figure I

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

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

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

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

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

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

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

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

19863 색채학연구 2-2-0
Study in Chromatics

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

21792 미술해부학 3-3-0
Anatomy For Artist

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

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

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

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

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

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

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

16630 창작실기 I (한국화) 3-0-6

Creative Work I (Oriental-style)

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

16633 드로잉연습 I (서양화) 2-0-4

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

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

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

11951 서예 I 1-0-2
Calligraphy I

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

11143 동양미술사 3-3-0
History of Orietal Art

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

11911 서양미술사 3-3-0
History of Western Art

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

19885 형상기법 II (한국화) 3-0-6

Shape Expression Study II (Oriental-Style Painting)

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

19886 형상기법 II (서양화) 3-0-6
Shape Expression Study II (Western style)

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

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

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

16630 창작실기 II (한국화) 3-0-6
Creative Work II (Oriental-style)

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

16635 드로잉연습 II (서양화) 2-0-4
Drawing Work II (Western Style)

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

16634 드로잉연습 II (한국화) 2-0-4

Drawing Work II (Oriental Style)

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

11952 서예 II 1-0-2
Calligraphy II

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

16655 한국미술사 3-3-0
History of Korean Art

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

13724 판화 I 2-0-4
Print-Making I

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

18575 현대회화론 3-3-0
Theory of Modern Arts

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

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

13283 조형연구 | (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 | (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 | (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 | (서양화) 3-0-6
New Formative Arts Study I (Western Style)

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

13725 판화 II 2-0-4
Print-Making II

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

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

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

18577 미술비평 3-3-0
Art Criticism

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

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

13286 조형연구 II (서양화) 3-0-6

**Seminar in Theory of Painting,
Drawing, Paint+Making II (Western Style)**

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

16638 조형연구 II (한국화) 3-0-6

**Seminar in Theory of Painting,
Drawing Print+making II (Oriental-style)**

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

19871 사진학연구 3-3-0

Study in Photography

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

19869 아동미술 I 3-3-0

Juvenile Art I

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

19872 아동미술 II 3-3-0

Juvenile Art II

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

19873 수묵조형 II (한국화) 3-0-6

Korean Ink Painting II (Oriental-Style Painting)

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

19874 신조형기법 II (서양화) 3-0-6

New Formative Arts Study II (Western Style)

유희의 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. 졸업 후 창의적인 작가로서 독자적 작가생활을 할 수 있도록 예비 지도한다.

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

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
5	실험실습실	9	LCD프로젝트 VTR, 집기, 편물기 염색마찰 견뢰도시험기, 세탁 견뢰도 시험기, 전기로, 링기, 섬유장력측정기, 내수도 시험기, 세척력 시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 이온교환 순수제조기, 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, 조형론, 색채학, 현대인,패션,그리고의 생활, 우리옷2000년이야기, 의류학의이해
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		다변화 되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 과학적이고 창의적인 능력을 가진 인재 양성	기초의복구성, 니트, 패션일러스트레이션, 패션디자인이론및발상, 소재기획, 패션디자인, 의복설계, 드레이핑.II, 염색, 의류소재의이해와평가, 천연염색과규방공예, 한국의복구성.II, 패션디자인워크샵, 테일러링, 고감성텍스타일가공, 디자인CAD, 텍스타일디자인, 창작의상디자인.II, 패턴CAD, 한국의상디자인.II, 패션엑세서리, 패턴메이킹, 의복재료학, 기초의복재료, 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, 패션비즈니스, VMD

2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소개	필수			선택			
					공동 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
1	1			23171 의류학의이해 23177 니트	3-3-0 2-1-2
	2			21405 기초의복구성 11918 서양복식사 23172 기초의복재료 13726 패션일러스트레이션	2-1-2 3-3-0 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 13832 한국복식사 12403 염색	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 23179 텍스타일디자인 19287 천연염색과규방공예	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
3	1			23237 한국의복구성II 21411 패션디자인워크샵 21412 테일러링 21410 드레이핑II 23174 고감성텍스타일가공 23180 패션비즈니스 18313 디자인CAD	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
	2			15771 창작의상디자인I 18316 한국의상디자인I 15427 패턴CAD 23175 기능성의복과환경 21625 현대패션분석	3-2-2 2-1-2 2-1-2 3-3-0 3-3-0
4	1			18317 창작의상디자인II 17368 한국의상디자인II 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(78) - 강의(51) - 실험(54)	

* (※)는 격년제 개설과목임

교과목개요

23171 의류학의이해 3-3-0

Understanding Clothing & Textiles

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

23177 니트 2-1-2

Knit

knit에 대한 실기와 이론을 조화시킨 교육을 통해 knit를 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하도록 한다. 기초 편물의 제작법 및 응용법을 습득하도록 하여 니트 소재에 대한 이해를 높이도록 한다.

21405 기초의복구성 2-1-2

Basic Clothing Construction

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.

11918 서양복식사 3-3-0

History of Fashion

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.

23172 기초의복재료 2-1-2

Basic Textiles

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.

13726 패션 일러스트레이션 2-1-2

Fashion Illustration

인체 기본 구조와 형태의 파악을 기초로 하여 인체에 입혀진 복식의 표현을 익힌다. 다양한 색채 도구를 이용하여, 인체 세부의 표현, 실루엣과 직물의 종류에 따른 복식의 표현, 인체의 움직임에 따라 달라지는 의복 형태의 표현을 연습한다.

21407 의복설계 3-2-2

Clothing Construction

의복설계에서는 기초의복구성학의 기초를 발전시켜 Blouse, Slacks 등의 Pattern drafting과 제작법을 학습하여 상·하의 아이템별 의상디자인을 다양하게 응용하여 제작할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.

18309 의복재료학 3-3-0

Textile Science

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.

12737 의류상품학 3-3-0

Fashion Marketing & Merchandising

패션전문인으로서의 패션마케팅과 패션머천다이징에 대한 기본개념을 이해하며, 패션마케팅의 기본 개념, 머천다이징 프로세스, 패션관련정보 조사, 시장조사 등을 통해 좀 더 실무적인 면에서 패션산업의 현장을 이해하고 적용할 수 있도록 하며, 패션산업에서 패션 마케팅과 머천다이징의 중요성을 재인식하도록 한다.

21403 패션디자인이론및발상 2-1-2

Theory of Fashion Design

복식디자인을 시각디자인의 한 분야로 접근하며 복식의 기능적, 구조적, 장식적 측면을 학습한다. 또 복식디자인의 요소와 원리에 관한 개념 정의 및 제 측면, 다각적 효과 등을 이해한 후 복식디자인에 적용시켜 응용할 수 있는 능력을 갖도록 함을 그 목적으로 한다.

13832 한국복식사 3-3-0

History Of Traditional Dress

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

12403 염색 3-2-2

Dyeing

다양한 염색기법을 통해 창의적인 소재를 개발함으로써 염색을 이용한 직물디자인 개발능력을 습득하도록 한다. 다양한 염색기법과 공정을 터득함으로써 염색을 이용한 직물을 제작할 수 있도록 하며 이를 의복의 소재로 사용할 수 있도록 한다.

23236 한국의복구성 3-2-2

Construction of Korean Traditional Dress I

전통 우리옷은 우리 문화의 한 부분으로 우리 민족의 역사와 얼이 담긴 고유이상이다. 우리 옷에 대한

관심과 이해를 높이고 전통의 아름다움을 전승하기 위해 현재 입혀지고 있는 우리 옷을 만들고자 한다. 우리 옷 만들기 I에서는 남자 한복의 기본인 바지, 저고리, 조끼, 마고자, 두루마기를 어린이용으로 만든다.

21408 패션디자인 3-2-2

Fashion Design

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.

23232 패턴메이킹 2-1-2

Pattern Making

패턴메이킹 과목은 디자인을 구현하기 위한 의복 구성방법 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 제작법에 대해 학습한다.

21409 드레이핑 I 2-1-2

Draping I

입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 이 과정에서는 바디 라인 테이핑방법과 다양한 SkirtS, Collar 의 실습과정을 통하여 옷감 곁에 따른 형태 변화를 체험하고, 옷감 재질의 특성에 따른 창의적인 디자인 구성과 패턴제작능력을 갖도록 한다.

23178 소재기획 2-1-2

Textile Product Planning

전반적인 소재기획 과정과 소재감성, 소재 trend 감성에 대한 학습을 하며, 이를 활용하여 실제적인 소재 기획을 실시한다. 시즌별 color와 소재 trend를 바탕으로 하여 concept별로 소재를 기획한다.

23173 의류소재의이해와평가 2-1-2

Textile Testing

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

23179 텍스타일디자인 2-1-2

Textile Design

직조, 편물, 염색을 이용한 소재를 개발하고 이를 의상에 접목시키는 과목으로, 창의적인직물디자인 개발능력을 배양하여 패션산업계의 실무에 쉽게 적용할 수 있도록 한다. 직물디자인에 대한 전문적인 지식을 활용하여 직물디자인 및 의상디자인의 실물제작에 응용, 적용하는 능력을 갖추도록 한다. 프린트패턴디자인, 직조디자인, 니트 디자인과 이를 이용한 의상디자인을 주요 내용으로 한다.

19287 천연염색과규방공예 2-1-2

Natural dyeing & Sewing craft-works

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

23237 한국의복구성II 2-1-2

Construction of Korean Traditional Dress II

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

21411 패션디자인워크샵 2-1-2

Fashion Design Workshop

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.

21412 테일러링 2-1-2

Tailoring

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

21410 드레이핑II 2-1-2

Draping II

입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 이 과정에서는 입체재단 I에서 학습한 내용을 토대로 다양한 옷감 재질의 특성을 이해하고, 원피스, 자켓, 창작디자인 등의 실습과정을 통하여 창의적인 디자인 구성과 패턴제작능력을 갖도록 한다.

23174 고감성텍스타일가공 2-1-2

Textile Finishing for Aesthetic Expression

섬유제품의 외관, 성능 및 촉감 등을 변화시키는 가공의 원리와 가공된 직물에 대하여 학습하여 의복의 부

가가치를 높일 수 있는 새로운 의복소재에 대한 정보와 지식을 이론과 실습을 통하여 학습한다. 특히 소재의 외관을 여러 가지 다양한 물리 화학적 가공 방법에 의하여 변화시켜서 새로운 의복소재를 개발하고 이를 의복제작에 적용시키는 능력을 기른다.

23180 패션비즈니스 2-1-2 Fashion Business

대표적인 패션 상품인 의류 상품의 비즈니스를 위한 기본 개념과 그 과정을 학습한다. 또한 비즈니스 환경을 이해하도록 하기 위해 비즈니스 실무자들을 초청해 특별강의를 듣도록 함으로써 이 분야의 다양한 비즈니스 형태를 이해하고 창의적인 비즈니스 전개에 도움을 주고자 한다.

18313 디자인CAD 2-1-2 Computer Aided Design for Clothing & Textiles

패션 디자인 및 텍스타일 디자인을 CAD 프로그램으로 구현할 수 있도록 하며, CAD장비를 다룰 수 있는 능력을 갖도록 하는데 그 목적이 있다. CAD 프로그램을 이용한 도식화 그리기, 텍스타일 디자인 및 매핑 능력을 기른다.

15771 창작의상디자인I 3-2-2 Creative Fashion Design I

학과 졸업 작품 발표회에 발표할 창작 의상의 제작을 위하여 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인 계획, 염색 및 재료개발, 의복설계 및 구성, 보정, 착장 평가)을 총체적으로 학습한다. 또한 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문가로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 익힌다.

18316 한국의상디자인I 2-1-2 Korean Apparel Design I

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 개인지도 한다.

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

패턴CAD 시스템은 다양한 디자인의 의복패턴, 다양한 체형을 위한 의복패턴을 보다 쉽게, 빨리 얻기 위하여 컴퓨터로 작업하고자 할 때 이용되는 것이다. 최근 의류생산 공정의 기계화 추세에 맞추어 활발히 연구되고 있는 분야로, 패션업계에서의 사용도 증가하고 있다. 본 강좌를 통하여 패턴CAD 시스템을 배우고 이를 의복제작에 적용시키는 능력을 기른다.

23175 기능성의복과환경 3-3-0 Functional Clothing & Environment

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.

21625 현대패션분석 3-3-0 Analysis of contemporary fashion

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.

18317 창작의상디자인II 3-2-2 Creative Fashion Design II

학과 졸업 작품 발표회에 발표할 창작 의상의 제작을 위하여 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인 계획, 염색 및 재료개발, 의복설계 및 구성, 보정, 착장 평가)을 총체적으로 학습한다. 또한

7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 익힌다.

17368 한국의상디자인II 2-1-2
Korean Apparel Design II

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 개인지도 한다.

23231 패션액세서리 2-1-2
Fashion Accessory

패션 액세서리는 패션 스타일& 룩 등의 복장미를 완성시키는 중요한 요소이다. 따라서 패션스타일에 따른 패션 액세서리 디자인창출 (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.

22101 패션무역영어 2-2-0
Technical Fashion English

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 패션분야에서 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 기른다.

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

의류학은 다양한 분야가 종합된 특성을 갖고 있으며 따라서 학제적 접근이 요구되는 학문이다. 의류학 전공 분야에서 새로운 연구 및 기술의 발전, 최신의

패션뉴스 및 정보 등에 대한 학습을 통해 패션전문인으로서의 자질을 개발하고 새로운 지식을 활용하여 취업에 도움이 되도록 한다.

21417 패션스타일링 2-1-2
Fashion Styling

패션스타일링은 사람의 감성과 라이프스타일에 따라 토털 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.

21421 패션유통 3-3-0
Fashion Retailing

패션유통은 패션제품의 생산과 소비를 연결하여 부가가치를 창출하고 상품의 원활한 흐름을 유도하는 기능을 수행하는 것으로, 유통경로의 유형과 특징, 설계과정, 물적유통 및 물류시스템 등에 대해 학습하며, 도소매상의 패션유통관리에 대해 학습한다.

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

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 판매촉진효과를 목적으로 하는 전략계획이라 할 수 있으며, 이에 대한 이론적 접근과 함께 다양한 실례를 보고 실습함으로써 V.M.D에 대한 이해를 높이고 패션전문인으로서의 자질을 개발한다.

