

# 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	
1996	지역개발대학원에 조형미술학과 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	

#### 1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
최영근	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	평면조형 I, 평면조형 II
송순영	숙명여대	숙명여대		미술학석사	염색·염직	섬유실기 I, II, III, IV, V, 섬유재료연구
이병훈	홍익대	일본 교토예대		미술학석사	제품디자인	제품디자인 I, II, III, IV, V, 렌더링
박동교	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	도학, 목칠실기 I, 입체조형 I, II
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	기초시각디자인, 시각디자인 IV, 시각디자인 V
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	도학, 가구디자인 I, II, III, IV, V
오성진	서울대	승실대	연세대 박사수료	경영학석사	제품디자인	렌더링, 제품디자인 I, II, III, IV, V

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
5	공작실	1	냉·난방, 압막	
	칠실1	1	냉·난방, 압막,스크린	
	철건조실	1	냉·난방, 압막	
	압실	1	냉·난방, 압막,스크린	
	컴퓨터디자인실1	1	냉·난방, 압막,스크린 LCD프로젝터,LAN	
	컴퓨터디자인실2	1	냉·난방, 압막,스크린 LCD프로젝터,LAN	
	전공실기1실	1	냉·난방/압막, 스크린/LAN 마이크시스템, LCD프로젝터 위성방송케이블	
	전공실기2실	1	난방, 압막, 스크린/LAN 위성방송케이블	
	전공실기3실	1	난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	
	직조실	1	난방, 압막, 스크린/LAN	
	염색디자인실	1	난방, 압막, LAN	
	실크스크린실	1	난방, 압막	
	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 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 디자인 양성	전통문화의 장인정신 함양	산학 일체의 실용적 실무인 양성

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	전통문화의 계승발전과 첨단기술문명을 이해하는 창조적 장인 육성	국제화·정보화 시대의 디자이너 양성.	컴퓨터그래픽 I·II·III, 공예론, 디지털 사진학, 애니메이션, 디지털인쇄
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		전통문화의 장인정신 함양	평면조형 I·II, 입체조형 I·II, 기초시각디자인, 기초공예·공업디자인, 영상디자인, 인간공학, 전통가구연구, 패턴디자인, 제품구조연구, 섬유재료연구, 나전기법연구, 실내조형연구, 디스플레이, 전통공예연구, 칠화연구, 가구조형연구, 문화상품디자인, 색채연습, 렌더링 전공실기(인테리어디자인) I·II-A·II-B·III·IV-A·IV-B·V
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		산·학 일체의 실용적 실무인 양성	전공실기(철예실기·가구디자인) I-A·I-B·II·III-A·III-B·IV·V-A·V-B 전공실기(제품디자인) I·II-A·II-B·III·IV-A·IV-B·V 전공실기(시각디자인·광고디자인·포장디자인) I·II·III·IV·V 선택실기(섬유코디네이션·도자실기) I·II·III·IV·V 특수과제연구 I·II, 가구세미나, 디자인세미나, 디자인실무, 디자인마케팅, 현장실습, 실기능력평가, 프리젠테이션

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수			선택			
					공통 필수	학부 기초	계	교양 선택	부 전공	교직	
미술 대학	디자인학과	13	47	60	12	8	20	-	-	(20)	140

2.4 디자인학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
1	1			13744 평면조형 I 12980 입체조형 I	2-0-4 2-0-4
	2			13745 평면조형 II 12981 입체조형 II	2-0-4 2-0-4
2	1	16528 도학	1-0-2	10821 기초시각디자인 10788 기초공예-공업디자인 16177 색채연습 11187 렌더링 14920 컴퓨터그래픽 I 18562 영상디자인	2-0-4 2-0-4 1-0-2 1-0-2 2-0-4 2-0-4
	2	19889 전공실기 I-1 (철예실기A) 19904 전공실기 I-1 (가구디자인A), 19919 전공실기 I-1 (시각디자인)택1 19890 전공실기 I-2 (철예실기B) 19905 전공실기 I-2 (가구디자인B) 19929 전공실기 I-2 (광고디자인)택1 19897 전공실기 I-3 (인테리어디자인) 19912 전공실기 I-3 (제품디자인) 19924 전공실기 I-3 (포장디자인)택1 19123 선택실기 I (섬유코디네이션) 16566 선택실기 I (도자실기)택1	2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4	12769 인간공학 16530 전통가구연구 19112 패턴디자인 10463 공예론 14921 컴퓨터그래픽 II 19113 디지털사진학	2-2-0 1-0-2 1-0-2 2-2-0 2-0-4 2-0-4
3	1			19898 전공실기 II-1 (인테리어디자인A) 19913 전공실기 II-1 (제품디자인A) 19920 전공실기 II-1 (시각디자인)택1 19899 전공실기 II-2 (인테리어디자인B) 19914 전공실기 II-2 (제품디자인B) 19930 전공실기 II-2 (광고디자인)택1 19891 전공실기 II-3 (철예실기) 19906 전공실기 II-3 (가구디자인) 19925 전공실기 II-3 (포장디자인)택1 19124 선택실기 II (섬유코디네이션실기) 16572 선택실기 II (도자실기)택1 18632 컴퓨터그래픽 III 19114 제품구조연구 14767 섬유재료연구 18572 나전기법연구 14789 실내조형연구	2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-0-4 1-0-2 2-0-4 2-0-4

3	2			19892 전공실기Ⅲ-1 (철예실기A) 19907 전공실기Ⅲ-1 (가구디자인A) 19921 전공실기Ⅲ-1 (시각디자인)택1 19893 전공실기Ⅲ-2 (철예실기B) 19908 전공실기Ⅲ-2 (가구디자인B) 19931 전공실기Ⅲ-2 (광고디자인)택1 19900 전공실기Ⅲ-3 (인테리어디자인) 19915 전공실기Ⅲ-3 (제품디자인) 19926 전공실기Ⅲ-3 (포장디자인)택1 19125 선택실기Ⅲ (섬유·코디네이션실기) 16581 선택실기Ⅲ (도자실기)택1 19118 디스플레이 19119 애니메이션 14935 특수과제연구 I 18565 전통공예연구 19120 디지털인쇄 18564 가구세미나	2-0-4   2-0-4   2-0-4  2-0-4  2-0-4  2-0-4  2-0-4  1-0-2 2-2-0 1-0-2 2-2-0		
				19901 전공실기Ⅳ-1 (인테리어디자인A) 19916 전공실기Ⅳ-1 (제품디자인A) 19922 전공실기Ⅳ-1 (시각디자인)택1 19902 전공실기Ⅳ-2 (인테리어디자인B) 19917 전공실기Ⅳ-2 (제품디자인B) 19932 전공실기Ⅳ-2 (광고디자인)택1 19894 전공실기Ⅳ-3 (철예실기) 19909 전공실기Ⅳ-3 (가구디자인) 19927 전공실기Ⅳ-3 (포장디자인)택1 19126 선택실기Ⅳ (섬유·코디네이션실기) 16587 선택실기Ⅳ (도자실기)택1 19121 프리젠테이션 14936 특수과제연구Ⅱ 19857 디자인세미나 18568 칠화연구 18569 가구조형연구	2-0-4   2-0-4   2-0-4  2-0-4  2-0-4  1-0-2 1-0-2 2-2-0 2-2-0 2-2-0		
4	1			19895 전공실기Ⅴ-1 (철예실기A) 19910 전공실기Ⅴ-1 (가구디자인A) 19923 전공실기Ⅴ-1 (시각디자인)택1 19896 전공실기Ⅴ-2 (철예실기B) 19911 전공실기Ⅴ-2 (가구디자인B) 19933 전공실기Ⅴ-2 (광고디자인)택1 19903 전공실기Ⅴ-3 (인테리어디자인) 19918 전공실기Ⅴ-3 (제품디자인) 19928 전공실기Ⅴ-3 (포장디자인)택1 19127 선택실기Ⅴ (섬유·코디네이션실기) 16601 선택실기Ⅴ (도자실기)택1	1-0-2   1-0-2   1-0-2  1-0-2  1-0-2	19858 문화상품디자인 16180 디자인실무 19122 디자인마케팅 19859 현장실습 19860 실기능력평가	2-0-4 1-0-2 2-2-0 1-0-2 1-0-0
		2					
학점계		학점( 13 ) - 강의( 0 ) - 실험( 26 )		학점( 86 ) - 강의(16 ) - 실험( 138 )			

## 교과목개요

### 13744 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.

### 13745 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.

### 12980 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, 철재 등 다양한 표현재료의 사용법, 구성, 조직방법을 익힌다.

### 12981 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.

### 16528 도학 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.

### 10821 기초시각디자인 2-0-4

#### Reading in Modern Literature

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

### 10788 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.

### 16177 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.

### 11187 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.

### 14920 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 중심

으로 다양한 표현기법을 익힌다. 또한 영상합성에 활용될 기초 응용프로그램을 활용하여 디자인, 제작능력을 증진시키도록 한다.

### 14921 컴퓨터그래픽 II 2-0-4

#### Computer Graphics II

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

### 18632 컴퓨터그래픽 III 2-0-4

#### Computer Graphics III

컴퓨터 그래픽II의 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.

### 18562 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 실전에 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.

### 12769 인간공학 2-2-0

#### Human Engineering

인간을 중심으로 기계, 환경과의 체계를 고려하여 인

간이 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.

### 16530 전통가구연구 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.

### 19112 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 습득하도록 한다.

### 10463 공예론 2-2-0 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 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 연

계성을 통해 이루어지도록 하여 효과적인 표현과 제작 능력의 가능성을 확장하도록 한다.

### 19113 디지털사진학 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.

### 19114 제품구조연구 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.

### 14767 섬유재료연구 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.

### 18572 나전기법연구 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



신문기법에 관하여 연구하고 활동능력을 배양하도록 한다.

#### 14789 실내조형연구 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.

#### 19118 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.

#### 19119 애니메이션 2-0-4

##### 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.

#### 14935 특수과제연구 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.

#### 14936 특수과제연구 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 디자인 응용분야의 내용과 방향을 예상 인지케한다음 이를 실제로 활용할수 있도록 실기중심의 심화된 학습을 제공한다.

#### 18565 전통공예연구 2-2-0

##### Study of Traditional Craft

한국전통의 기법, 재료, 조형미를 가진 전통공예의 특성을 이해하고 그 제작 기법을 체득하여 목질, 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 배양하도록 한다.

#### 19120 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.

**18564 가구세미나** 2-2-0  
**Furniture Seminar**

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

**19121 프리젠테이션** 1-0-2  
**Prersntation**

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.

**19857 디자인세미나** 2-2-0  
**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.

**18568 칠화연구** 2-2-0  
**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.

**18569 가구조형연구** 2-2-0  
**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.

**19858 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.

**16180 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.

**19122 디자인마케팅** 2-2-0  
**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.

**19919 전공실기 I-1(시각디자인 I)** 2-0-4  
**Graphic Design I-1**

시각디자인 요소의 기초조형능력을 배양하기 위해 문자기호의 조형능력과 표현기법을 체득하게 하여 정보전

달요소의 디자인 능력을 습득하도록 한다. 이를 위해 서적의 표지디자인과 캘린더디자인을 통하여 시각정보 전달요소의 상호조합, 디자인과정, 디자인방법론등에 관한 기초능력을 함양하도록 한다.

#### 19920 전공실기 II -1 (시각디자인) 2-0-4

##### Graphic Design II -1

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.

#### 19921 전공실기 III -1(시각디자인) 2-0-4

##### Graphic Design III -1

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.

#### 19922 전공실기 IV -1(시각디자인) 2-0-4

##### Graphic Design IV -1

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.

#### 19923 전공실기 V -1(시각디자인) 1-0-2

#### Graphic Design V -1

기업문화 혁신을 위한 종합적인 시각정보 전달방법으로써 C.I.P 의 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.

#### 19929 전공실기 I -2(광고디자인) 2-0-4

##### Advertising I -2

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.

#### 19930 전공실기 II -2(광고디자인) 2-0-4

##### Advertising II -2

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.

**19931 전공실기Ⅲ-2(광고디자인)** 2-0-4  
**Advertising Ⅲ-2**

중요한 매체들 가운데 하나인 잡지 광고가 갖는 광고의 효과와 역할을 잡지의 개념적 정의와 종류에 따라서 파악하도록 한다. 잡지광고 제작과정의 체계적 학습과 제품 포지셔닝 전략, 타이포그래픽 기법, 사진 기법과 그 활용, 일러스트레이션 기법, 컴퓨터그래픽 등을 이용해 디자인 구성요소인 다양한 기법과 감각 등을 익히고 표현 컨셉을 도출하여 아이디어화 하여 제작하는 과정을 반복해서 실시한다.

**19932 전공실기Ⅳ-2(광고디자인)** 2-0-4  
**Advertising IV-2**

전파매체인 TV와 라디오매체에 대한 광고효과와 광고역할 등의 개념적 정의를 통해 3차원적인 영상으로 표현될 수 있는 스토리구성능력과 연출과 같은 종합적인 표현능력을 기른다. 광고 전 제작과정의 체계적인 학습을 통해 전파매체로서 갖는 속성적 특성에 맞는 디자인 표현전략을 창출하는 능력을 기른다. TV광고의 종류별 특성과 광고기법 분석과 소비자 행동양태 파악, 컨셉의 도출과 발상기법, TV스토리보드 제작방법, 제작과정, 제작스텝들의 역할, 프로덕션, 편집, 녹음 등의 기능을 이해한다. 다양한 표현기법 (실사, 애니메이션, 컴퓨터 그래픽, 특수효과)과 카메라기법, 편집기법 등도 견학을 통해 체험하도록한다.

**19933 전공실기Ⅴ-2(광고디자인)** 1-0-2  
**Advertising V-2**

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 능력

을 기른다.

**19924 전공실기Ⅰ-3(포장디자인)** 2-0-4  
**Package Design I -3**

상품을 보호하는 차원에서 뿐만 아니라 소비자에게 상품을 구매하도록 하는 소비욕구 창출과 상품에 대한 정보제공의 목적을 수행하는 포장디자인의 기능을 기본적으로 이해시키기 위해 포장디자인의 일반적 개념과 역할에 관해 교육한다. 실제적인 제작능력의 구축을 위해서는 제작방식에 있어서의 레터링, 스타일 창조, 일러스트레이션, 브랜드, 심볼과 로고 등을 구성해보도록 하고 포장 재료별 기본 표현기법의 분석능력을 기르도록 한다.

**19925 전공실기Ⅱ-3(포장디자인)** 2-2-0  
**Package 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 인쇄체판과정, 전통적 문양을 활용한 현대적 디자인의 창의력을 체계화시켜 다양한 디자인 감각을 익힌다.

**19926 전공실기Ⅲ-3(포장디자인)** 2-0-4  
**Package Design Ⅲ -3**

3차원적 포장디자인에 대한 정확한 이해를 통해 입체구조와 평면구조와의 조화방법과 이에 따른 문제해결능력을 배양하도록 하며 다양한 포장구조를 연습함으로써 조형능력을 향상시키도록 한다. 구체적인 포장구조 디자인 이론을 통해서도 각종 포장디자인 재료의 특질과 기능에 따른 독창적 입체조형 감각을 키우고 입체조형이론에 근거한 형태별 포장세트 제작과 포장디자인의 표면디자인 적용실기를 병행함으로써 평면구성능력도 증진시킨다.

**19927 전공실기Ⅳ-3(포장디자인)** 2-0-4  
**Package DesignⅣ-3**

디자인 및 제작을 위해서는 제작과정 전반에 걸쳐 그 과정을 이해하고 계획을 수립할 수 있는 능력이 필요하다. 따라서 포장디자인의 개발과 프로젝트 추진력, 문제 해결 능력을 배양하고 소비자의 구매 욕구에 대한 심리학적 분석력과 디자인의 인쇄적응과 그 과정의 이해, 이에 따른 실무능력을 익히도록 한다. 또한 과제해결을 위한 논리적 접근은 체크리스트에 의한 포장디자인 분석과정을 통해 익히도록 하고 기존의 포장디자인을 재디자인하는 실기과정도 두어 창의적 시각기호화 방법을 체득하도록 한다.

**19928 전공실기 V-3(포장디자인) 1-0-2**  
**Package 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

**19912 전공실기 I-3(제품디자인) 2-0-4**  
**Product Design I-3**

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.

**19913·19914**  
**전공실기 II-1·2(제품디자인) 2-0-4**  
**Product Design II-1·2**

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.

**19915 전공실기 III-3(제품디자인) 2-0-4**  
**Product Design III-3**

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.

**19916·19917**  
**전공실기 IV-1·2(제품디자인A·B) 2-0-4**  
**Product Design IV-1·2**

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.

**19918 전공실기 V-3(제품디자인) 1-0-2**  
**Product Design V-3**

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 패널은 졸업 작

품 발표회를 통하여 종합적인 평가를 받게 된다.

**19904·19905**

**전공실기 I -1·2(가구디자인A·B) 2-0-4**

**Furniture Design I -1·2**

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

**19906 전공실기 II -3(가구디자인) 2-0-4**

**Furniture Design II -3**

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.

**19907·19908**

**전공실기 III -1·2(가구디자인A·B) 2-0-4**

**Furniture Design III -1·2**

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.

**19909 전공실기 IV -3(가구디자인) 2-0-4**

**Furniture Design IV -3**

실내공간과 실내조형의 특성을 이해하고 예술성과 실

용성이 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.

**19910·19911**

**전공실기 V -1·2(가구디자인A·B) 1-0-2**

**Furniture Design V -1·2**

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 기른다.

**19889·19890**

**전공실기 I -1·2(칠예실기A·B) 2-0-4**

**Jacquer Art I -1·2**

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.

**19891 전공실기 II -3(칠예실기) 2-0-4**

**Jacquer Art II -3**

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 다른 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.

### 19892·19893

#### 전공실기Ⅲ-1·2(칠예실기A·B)

2-0-4

##### Iacquer ArtⅢ-1·2

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 나전미량의 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.

### 19894 전공실기Ⅳ-3(칠예실기)

2-0-4

##### Iacquer Art IV-3

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.

### 19895·19896

#### 전공실기Ⅴ-1·2(칠예실기A·B)

1-0-2

##### Iacquer Art V-1·2

칠의 특성과 표현기법을 이용한 조형물 제작을 통하여 목칠공예의 조형성을 탐구하고 새로운 방향을 모색

하는데 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.

### 19897 선택실기 I-3(인테리어디자인)

2-0-4

#### interior design I-3

실내디자인 I의 교육목적은 실내디자인 설계제도의 기초이론을 이해하고 제도용구의 사용법을 익혀 효과적인 제도기법을 체득케함으로서 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.

### 19898·19899

#### 선택실기Ⅱ-1·2(인테리어디자인A·B)

2-0-4

#### interior designⅡ-1·2

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.

### 19900 선택실기Ⅲ-3(인테리어디자인)

2-0-4

#### interior designⅢ-3

인간의 쾌적한 주거환경과의 관계 및 실내디자인의 변화와 인간에 미치는 실내디자인의 역할 등을 비롯해 실내디자인사의 전반적인 흐름의 이해를 통해 실내디자인에 관한 이론적 접근을 피한다. 주어진 공간에서 어떻게 조건을 충족시킨 실내구성을 할 수있는가하는 디

자인상의 조건과 문제를 해결해나가는 전개능력향상과 아이디어수집, 아이디어정선, 분석, 결정, 실행단계를 거쳐 실내분위기연출에 필요한 실기능력을 기른다.

**19901·19902**

**선택실기Ⅳ-1·2(인테리어디자인A·B) 2-0-4**

**interior designⅣ-1·2**

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.

**19903 선택실기Ⅴ-3(인테리어디자인) 1-0-2**

**interior designⅤ-3**

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.

**19123 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, 흡질염법등 기초적인 다양한 기법으로 장식품을 만들어 코디네이션의 제반 기술을 익힌다.

**19124 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. 이를 위해 남에 의한 방염, 범풀이나 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.

**19125 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.

**19126 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, 양목, 철사, 목재, 아크릴사, 광합성소재 등 다양한 재료의 특성을 이해하고 설치작업과 환경장식품으로써의 섬유작업의 방법을 다룬다.

**19127 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.

#### 16566 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 제임방법, 온도 측정법, 유약연구, 시유방법 등에 대해 파악하고 경험, 연마케하여 보다 독창적인 제작활동에 기여하도록 한다.

#### 16572 선택실기 II (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 새롭고 창의적인 조형적 해석으로 독창적인 제작능력을 기른다.

#### 16581 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.

#### 16587 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.

#### 16601 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.

#### 19859 현장실습 1-0-2

##### Site actual training

전공과목을 통해 학습한 내용을 기초로 디자인 관련 업체나 기관에서 30시간 이상 현장 실습을 마친 자가 업체나 기관장의 확인서를 첨부하여 수강 신청을 하면 1학점을 인정한다.

#### 19860 실기능력평가 1-0-0

##### Practical technique ability evaluation

국가 기관이나 단체에서 시행하는 각종 공모전 또는 작품전에서 수상실적이 내규로 정한 기준에 의거 10점 이상을 취득한자가 증빙서류를 첨부하여 수강 신청시 1학점을 인정한다.

공모전 및 작품전 인정기준 :

① 공인된 국가 기관이나 단체 공모전 - 특선이상을

수상한 경우 - 5점, 입선 - 3점

- ② 기타 공모전 및 작품전 - 특선이상을 수상한 경우  
- 3점, 입선 - 1점

## 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
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
신중덕	1949	홍익대	홍익대	홍익대	미술학박사	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 (한국화)	5	수묵수업 및 실기	가건물
	한국화실기실 2(한국화)	5	수묵수업 및 실기	70512
	한국화실기실 3(한국화)	5	수묵수업 및 실기	70517
	한국화실기실 4(한국화)	5	수묵수업 및 실기	70511
	기초실기실 1A (한국화)	5	수채화 수업 및 실기	가건물
	기초실기실 1B (한국화)	6	수채화 수업 및 실기	가건물
	유화실기실 2A (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70510
	유화실기실 2B (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70509
	유화실기실 3A (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70516
	유화실기실 3B (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70506
	유화실기실 3C (서양화)	6	유화 수업 및 실기	70520(복도칸막이)
	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	70508
	판화실	17	판화 수업 및 실기	70104 (사회과학대 지하 1층)
	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, 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							졸업최저이수학점
		필수	선택	소개	필수			선택				
					공통필수	학부기초	계	교양선택	부전공	교직		
미술대학	회화과	15	45	60	12	8	20	-	-	-	140	

2.4 회화과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학-강-실	전공선택	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 2-0-2
	2	16609 전공실기 II (한국화) 14478 전공실기 II (서양화) 택1	3-0-6	12801 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 2-2-0
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 16819 서예 I 13724 동양미술사 16655 서양미술사	3-0-6 3-0-6 2-0-4 2-0-4 2-0-4 2-2-0 2-2-0
	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 17143 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 2-0-4 2-2-0 2-0-4 2-2-0
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 2-2-0

			19870 재료학연구 18577 미술비평	2-2-0 2-2-0
	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 2-2-0 2-2-0 3-0-6 3-0-6 3-0-6 3-0-6
학점계	학점(15) - 강의(0) - 실험(30)		학점(75) - 강의(22) - 실험(106)	

## 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 따르

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, 파슈, 아크릴릭 칼라 등 다양한 재료의 특성을 살려 효과적으로 표현하고, 유화가 지니고 있는 특성을 살리는 화포작업에 입할 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 기른다.

**19863 색채학연구 2-0-2**  
**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.

**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, 아의 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 기본적 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 연구과악, 화면구성, 통일성과 질서, 사물에 대한 실제성과 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)**

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

**11404 미술해부학** 2-2-0

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.

**16819 서예 I** 2-0-4

Calligraphy I

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

**11143 동양미술사** 2-2-0

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** 2-2-0

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 살펴서 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.

**17143 서예 II** 2-0-4  
**Calligraphy II**

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

**16655 한국미술사** 2-2-0  
**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 체형과 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** 2-2-0  
**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 형체로 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 작품 제작을 주요내용으로 한다. (드라이 포인트 후수과목-에칭 및 아퀴틴트)

**19870 재료학연구 2-2-0**

**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 2-2-0**

**Art Criticism**

미술비평의 원론적인 개념규정을 전제로 하여 미술비평의 기능을 이해하고, 비평과 인접 학문인 미학 및 미술사와의 연관성을 검증한다. 또한 미술작품을 분석 비평하는 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 자유롭게 창의적인 작품 활동을 할 수 있게 하며, 현대사회에서 요구되어지는 새로운 정신성, 조형성을 구상적 요소의 연구를 통하여 현대적인 구상화를 제작함으로써 보편성, 특수성을 인식하도록 한다.

**16638 조형연구 II (한국화) 3-0-6**

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

사의적 표현을 통한 현대회화의 새로운 기법과 조형 정신을 활용하여 개성적 표현양식을 심화시키고 회화의 현대적 방향을 실험 모색하고, 조형연구 I에서 시대적 제약성을 살펴보고 조형예술의 본질을 논하고, 조형작품의 구조를 분석한다.

**19871 사진학연구 2-2-0**

**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 2-2-0**

**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 2-2-0**

**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 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	

### 1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
2	60333	1	냉·난방, 스크린	
	60334	1	냉·난방, 스크린	

## 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.		
↓			

<p>학과(전공) 교육목표</p>	<p>미학, 비평, 미술사, 디자인사 등의 학문 분야를 통한 예술의 조형이론에 대한 이해와 논리적 사고 능력을 기른다.</p>	<p>미술관 전시와 기획, 경영 그리고 문화산업, 예술정책론, 문화상품개발 등 다양한 실무적 능력을 배양하여 사회가 요청하는 폭넓은 응용력과 창조적 사고를 배양한다.</p>	<p>한국화, 서양화, 공예, 디자인 등 실제 창작현장과 다양한 연구 발표회 등을 연결시켜 급격히 변화하고 있는 현대 예술적 상황에 발맞추어 학생들로 하여금 조형예술의 사회적 실천력을 생생한 현장에서 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>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>미학, 비평, 미술사, 디자인사 등의 학문 분야를 통한 예술의 조형이론에 대한 이해와 논리적 사고 능력을 기른다.</p>	<p>예술론, 조형론, 한국미술사, 동양미술사, 서양미술사, 한국예술사상론, 원서강독 I, 미학 I, 원서강독 II, 동양예술론, 공예론, 미학 II, 현대미학, 동양미학사, 박물관학, 논문연구 I, 영상예술조형론, 논문연구 II, 영상미학</p>
<p>시대를 선도하는 창의적 전문인 양성</p>		<p>미술관 전시와 기획, 경영 그리고 문화산업, 예술정책론, 문화상품개발 등 다양한 실무적 능력을 배양하여 사회가 요청하는 폭넓은 응용력과 창조적 사고를 배양한다.</p>	<p>종교와 문화, 예술과 과학, 동서비교미학, 예술심리학, 대중문화예술론, 미술비평사, 예술문화기획론, 디자인비평론, 현대미술비평론, 예술사회학, 지역문화예술론, 예술경영론, 문화예술컨텐츠, 문화예술비평, 예술행정과 실습</p>
<p>국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성</p>		<p>한국화, 서양화, 공예, 디자인 등 실제 창작현장과 다양한 연구 발표회 등을 연결시켜 급격히 변화하고 있는 현대 예술적 상황에 발맞추어 학생들로 하여금 조형예술의 사회적 실천력을 생생한 현장에서 터득하여 능동적 리더로서 역할을 갖추도록 한다</p>	<p>기초실기 I, 기초실기 II, 색채학연습, 디자인론, 미술해부학, 전시기획 I, 디자인실무론, 전시기획 II, 공연예술론</p>

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수			선택			
					공통 필수	학부 기초	계	교양 선택	부 전공	교직	
미술 대학	예술문화학과	14	76	90	12	8	20	-	-		140

2.4 예술문화학과 교육과정 편성표

학년	학기	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	16655 한국미술사	2-2-0	19994 종교와 문화 20140 동양미술사	2-2-0 2-2-0
	2	11911 서양미술사	2-2-0	20141 한국예술사상론 12630 원서강독 I	2-2-0 2-2-0
2	1	20136 미학 I	3-3-0	12631 원서강독 II 20142 예술과 과학 20143 색채학연습 20144 동양예술론 11180 디자인론	2-2-0 2-2-0 2-0-4 3-3-0 2-2-0
	2	20137 동서비교미학	3-3-0	20145 미술해부학 20146 예술심리학 20147 대중문화예술론 10463 공예론 20148 미학 II	2-0-4 3-3-0 2-2-0 2-2-0 2-2-0
3	1	20138 현대미학	2-2-0	20149 미술비평사 20150 전시기획 I 20151 예술문화기획론 20152 디자인비평론	3-3-0 2-0-4 3-3-0 3-3-0
3	2	20139 현대미술비평론	2-2-0	20153 예술사회학 20154 지역문화예술론 20155 디자인실무론 20156 전시기획 II 11143 동양미술사	2-2-0 3-3-0 3-3-0 2-0-4 2-2-0
4	1			20157 예술경영론 20158 문화예술컨텐츠 20159 박물관학 20160 논문연구 I 20161 영상예술조형론	3-3-0 2-0-4 2-2-0 2-2-0 2-2-0
4	2			20162 논문연구 II 20163 영상미학 20164 문화예술비평 20165 예술행정과 실습 20166 공연예술론	2-2-0 3-3-0 3-3-0 2-0-4 2-2-0
학점계		학점(14) - 강의(14) - 실험(0)		학점(76) - 강의(64) - 실험(24)	

## 교과목개요

### 19987 기초실기 I 2-0-4

#### Basic Drawing I

미술작품에 대한 실제적 이해를 도모하기 위해 이론적이고 학문적인 접근뿐만 아니라 실기의 중요성을 인식하고 기초적인 실기 훈련을 강화하도록 한다. 이론과 실기의 균형적 발전을 꾀하고자 드로잉·형·색 등을 통한 조형적 체험을 비롯한 다양한 시각적이며 조형적 논리를 표현 재료의 특성과 함께 이해함으로써 보다 심도 있고 입체적인 관점에서 조형예술을 이해하게 한다.

### 12603 예술론 2-2-0

#### Theory of Art

예술작품의 구체적 분석 및 이해를 위한 예술학의 다양한 방법론을 익히는 것을 목표로 한다. 구체적으로 미를 대상으로 삼는 미학과는 다르게 예술을 중심개념으로 하여 예술의 다양한 현상과 시대적 의미변화를 시대적으로 관찰하면서 예술 및 예술학의 기본 개념 및 과제의 파악을 위한 강좌이다.

### 20170 기초실기 II 2-0-4

#### Basic Drawing II

미술작품에 대한 실제적 이해를 도모하기 위해 이론적이고 학문적인 접근뿐만 아니라 실기의 중요성을 인식하고 기초적인 실기 훈련을 강화하도록 한다. 기초실기 I의 심화과정이다.

### 13278 조형론 2-2-0

#### Theory of Plastic Art

조형예술의 정의와 그 개념적 정의 그리고 조형예술을 이루어 내는 조형요소와 조형논리 등에 관한 분석 및 탐구를 위한 다양한 방법론상의 기초적 지식을 함양한다. 더불어 다양한 표현재료의 사용법을 함께 익혀 작품의 형식 원리의 근거를 이해하고 조형의 의미를 심화시킨다.

### 16655 한국미술사 2-2-0

#### History of Korean Art

한국 미술의 흐름을 선사시대부터 삼국, 통일신라, 고려, 조선시대 말기까지 역사적으로 개괄해 본다. 회화, 조각, 금속 및 도자, 공예품의 다양한 장르를 통해 드러나는 표현기법과 양식의 변천 그리고 그 작품에 반영된 각 시대의 사상적 배경을 통해 한국미술의 아름다움을 정의해보고 미술사적 의의를 탐구한다. 또한 한국미술의 기원과 주변국가와의 문화사적인 의미를 고찰하여 현대의 한국 미술사연구를 보다 심도있게 연구하도록 한다.

### 11911 서양미술사 2-2-0

#### History of Western Art

서양미술의 역사적 흐름을 통해 서양미술에 관한 근본적인 문제의식과 방법론을 연구한다. 서양의 원시미술을 비롯해 이집트, 고대 그리이스 미술 등 고대부터 중세, 르네상스 시대를 거쳐 17세기 바로크, 18세기 로코코, 19세기 근대미술, 그리고 오늘에 이르는 현대미술의 시대적 개괄을 통해 서양미술사를 이해하도록 한다. 각각의 시대적 특징 속에 드러나는 미술사조들과 양식적 흐름을 살피고 역사적 배경이 내포하고 있는 사회적 맥락과 미학적 특징을 관찰한다. 또한 다양한 매체의 활용과 현장 수업 방식을 통해 작품분석을 병행함으로써 작가의 조형의식과 작가의 주제적 예술정신을 함께 고찰한다.

### 19994 종교와 문화 2-2-0

#### Religion and Culture

종교와 문화는 서로 밀접한 영향 하에 인간과 사회문화 현상에 밀접한 관계에 놓여있다. 특히 한국의 불교, 기독교, 유교 등의 종교와 그와 연관된 문화의 다양성은 예술문화 현상에 근원을 제공하는 복합적인 코드이다. 종교와 문화에 대한 사상적인 이해를 위해 실제 다양한 한국 문화적 스펙트럼을 종교적 프리즘을 통해 분석하고 이해하는 과정을 거쳐 생생한 체험적 학습을 지향한다. 또한 현재 대중적인 광고, 영화, 애니메이션, 만화, 다큐멘터리 등의 직접적인 자료를 학습 자료로 삼아 종교적 세계관이 다양한 문화적 양태 속에서 어떻게 표현되고 있는지를 해석하고 음미 한다.



**20140 동양미술사 2-2-0****History of Oriental Art**

고대에서부터 현대에 이르는 중국, 인도, 일본 등에서 나타나는 미술 사상에 대한 이론을 공부한다. 동양의 주요문화권에 대한 각각의 역사적 흐름 속에 사회, 정치, 문화사적 경향성에 대한 배경적 지식은 한국미술을 포함한 동양미술을 이해하는 근간을 이루며, 더불어 한국미술의 정체성과 현대에 이르기까지 한국미술의 변천 과정을 좀 더 심도 있게 이해할 수 있게 한다.

**20141 한국예술사상론 2-2-0****Thought of Korean Arts**

한국예술의 사상적 근저에 흐르는 미의식과 예술에 대한 조형성을 철학적으로 연구함을 목적으로 한다.

고대로 부터 현대에 이르는 시대적 개관과 작가, 사조의 흐름에 대한 연구를 통해 진정한 한국적 미와 예술에 대한 의미를 도출하여 현대미술의 새로운 좌표를 설정하고 기초가 되는 의미를 고찰한다. 한국예술의 미의식에 관련한 요소들의 토대가 되는 유희선 사상과 자연에 대한 이해, 그리고 다양한 장르의 학문적 연계 연구는 한국미술의 사상적 근원을 이해하게 하며 한국 현대미술의 정체성을 확립해가는 데 절대적으로 도움이 되는 기초학문이다.

**12630 원서강독 I 2-2-0****Original Texts Reading I**

심도있는 이론학습을 위한 원서 강독을 목표로 한다. 한문 또는 일어 중심의 원서 강독을 한다.

**20136 미학 I 3-3-0****Aesthetics I**

미학은 미와 예술에 대해 주로 성찰하는 감성학이다. 미와 예술에 대해 시대적인 개념 흐름을 통해 각각의 개념적 정의와 의미 규정들이 어떻게 정의되어 왔는지 살펴본다. 고대 그리스의 플라톤에서 발원한 미학을 아리스토텔레스의 미학적 성찰과 함께 중세와 르네상스의 미학을 거쳐, 영국과 유럽의 계몽기에 이르는 근대 관념론 미학 이전까지 개괄적으로 연구한다. 정통 미학사상의 시대적 맥락을 조망함으로써 미학에 대한 학문적

성찰을 이해하고 더불어 아름다움과 예술에 대한 현재적 의미를 고찰하도록 한다.

**20137 동서비교미학 3-3-0****Comparative Studies in East and West Aesthetics**

동·서양 미학의 차이를 비교문화적인 시각에서 이해하는 강좌이다. 동양과 서양의 서로 다른 문화적 토양 속에서 생성된 철학과 종교적 관점 그리고 예술관을 이해함으로써 서구적 미의식을 갖고 미와 예술을 바라보았던 편향적 시각을 교정하도록 한다. 그럼으로써 동서양의 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 동서양 미학을 통한 새로운 비전을 제시할 수 있는 식견을 갖추도록 한다.

**12631 원서강독 II 2-2-0****Original Texts Reading II**

영어 또는 프랑스어, 독일어 등으로 된 원서강독을 한다.

**20142 예술과 과학 2-2-0****Art and Science**

예술과 과학이 인간의 상상력에 근거한 창조적 활동임을 인식하며 각자의 상호관계 속에 드러난 영향력에 대한 다양한 흐름을 고대 그리스에서 부터 르네상스 그리고 현대예술에 이르기까지 살펴봄으로써 각 시대가 가져온 과학과 예술의 미학적 관련성을 폭넓게 이해한다. 난해한 현대 예술이 갖는 작품의 제작원칙과 구조 그리고 체계를 설명하기 위한 타당하고 다양한 과학적 분석을 시도하는 것은 과학과 예술의 인접성을 통한 예술이 가진 신비성을 해결하는 것이며, 예술과 과학의 이분법적 발상에서 벗어나는 이론적 뿌리를 제공함으로써 문화의 다양성, 정보 사회의 성찰 그리고 윤리의 문제에 당면하고 있는 우리 문화예술의 문제를 통찰하는 학습을 통해 총체적이고 미래지향적인 예술세계관을 배양하는 과목이 된다.

특히 작가나 전문분야의 특강도 마련하여 생생한 수업을 한다.

**20143 색채학연습 2-0-4**

**Practice of Color**

색채의 속성과 기능 그리고 기본적인 색채에 관한 이론적이고 체계적인 연구를 통해 색채에 효율적으로 활용을 도모할 수 있도록 한다. 색채의 심리적, 문화적, 환경적인 제 문제의식과 그 해결을 시도하는 색채표현에 관한 실기연습을 한다. 색채에 대한 이론적 접근과 실제 작품의 색채계획·분석을 통해 창의적인 색채 제안능력을 함양한다.

**20144 동양예술론 3-3-0**

**Theory of Oriental Arts**

동양 예술에 대한 미학적 사상과 동양 예술에 내재되어 있는 정신사적 측면들을 작품과 화론을 중심으로 고찰해 보는 교과과정이다.

특히 인도, 중국, 일본을 중심으로 한 아시아 문명권에 유, 불, 선 삼교사상에 근거하는 사상적 원류와 예술 사상의 영향 관계를 연구함으로써 동양미술의 근저를 파악하는 것에 그 중심을 둔다. 이러한 고찰은 현재 아시아 미술의 새로운 변화와 뉴오리엔탈 아트에 관한 관심에 대한 분석과 의의를 조명하고 앞으로 아시아계의 예술의 흐름과 한국현대미술의 새로운 대안 그리고 우리의 생활에서 어떠한 역할을 담지 할 수 있는 것인지에 대한 전망 역시 모색해 보는 기회를 제공한다.

**11180 디자인론 2-2-0**

**Theory of Design**

디자인의 본질을 각 시대마다 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 살펴보면, 디자이너들이 직면하고 있던 문제적 상황과 제기된 문제의 해결 방법과 그 파급 효과 등을 분석함으로써 디자인의 본질적 이해를 확장하는 학습의 과정이다.

특히 그룹 리서치와 프로젝트 실습을 통한 학습으로 인간과 사회 속에 동시대의 다양한 문화현상을 파악할 수 있도록 한다.

**20145 미술해부학 2-0-4**

**Anatomy for Artist**

인체의 해부학적 구조를 분석하고 인체의 특징과 비례, 구조, 기능 형태상의 변화 등을 종합적으로 파악하고 인체의 골격관절과 근육의 형태구조 및 인체의 각 부위의 비례와 골격의 형태 관절의 원리 및 근육의 종류 등을 관찰하여 조형예술의 연구와 작품제작에 응용할 수 있도록 하고, 문화인류학적 연구의 기초를 마련한다.

**20146 예술심리학 3-3-0**

**Psychology of Art**

예술현상을 이해하는 한 연구의 방법이다. 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.

**20147 대중문화예술론 2-2-0**

**Theory of Popular Art and Mass Culture**

현대 산업사회에서 대중문화예술의 성격과 정의를 규정해 보고 대중문화예술의 연구를 위한 이론적 잣대를 가늠해 본다. 또한 대중문화예술이 갖는 현실과의 상화 영향관계에 대한 검토를 통해 실제 대중문화예술의 생산자와 소비자로서 지식과 비판적 태도와 시각을 제공함을 목표로 한다. 특히 다양한 대중예술을 통한 분석은 매스미디어가 갖는 힘 그리고 사회영역과의 관계 등을 고찰해 보는데 활용할 수 있다.

**10463 공예론 2-2-0**

**Theory of Craft**

공예의 역사를 통해 인간의 삶을 바탕으로 하는 공예의 본질을 올바르게 이해하여 공예에 대한 인식을 확립함을 목적으로 한다. 시대에 따른 공예의 다양한 양식과 장르를 살펴보기 위해 금속 및 도자, 염색 등의 기법이나 기형, 재료 등을 알아본다. 또한 공예의 다양한 범주와 미적 가치 등을 고찰하여 현대의 다원적 사회에서 다양한 모습으로 전개되고 있는 공예문화의 특징을 이해한다.

**20148 미학 II 2-2-0****Aesthetics II**

미학 I 에 이어서 근대미학사상의 전개 과정과 그 이후에 전개되는 19세기의 제반 미학사상을 고찰한다. 근대 관념론 미학을 대표하는 바움가르텐, 칸트와 헤겔 미학은 물론 영국의 미학사상을 대변하는 샤프츠베리와 허츠스 그리고 흄과 같은 미학사상을 연구함으로써 근대미학이 파악한 미와 예술에 대한 본질적 과제를 어떻게 수행하고 현대 미학에 어떤 영향력의 관계에 놓여있는지 고찰한다.

**20138 현대미학 2-2-0****Contemporary Aesthetics**

근대 미학 이후 현대예술작품의 다양한 현장 속에서 의미가 부여되는 아름다움이나 예술작품에 대한 판단과 평가는 획일적이지 않다. 격변하는 정신사조의 흐름 속에서 아름다움과 예술의 개념과 목적을 어떻게 정의 내릴 수 있는지 동시대적 철학적 · 사회학적 · 심리학적 접근방식을 통해 살펴본다.

현대사상적 흐름과 함께 하는 현대예술의 다양한 시각적 표현을 이론적으로 분석 · 종합 평가하는 실제적인 작업을 통해 현대의 예술작품에 대한 평가와 현대예술의 방향에 대한 주제적 논점을 갖도록 한다.

**20139 현대미술비평론 2-2-0****Theory of Contemporary Art Criticism**

미술 이론학을 바탕으로 미술현장을 확인하고 평가하는 시각과 관점을 배양하는 강좌이다. 동서양을 넘어서 다양한 장르를 통한 현대미술작품과 작가를 실제 접하

도록 하고, 미술의 형식적인 면과 내용적인 면 등에 대한 자신의 관점을 통해 문제를 제기하고 토론을 하는 등의 비평에 대한 다각적인 접근 경로를 스스로 발견하도록 한다. 그럼으로써 한 작가의 작품에 대한 미술비평이 사회적으로는 복합적인 관계 속에서 형성되어있음을 스스로 인식하게 하고, 미술 작품에 대한 객관적 시각과 관점을 갖도록 하여 향후 미래지향적인 의미를 갖는 비판적 시각을 기르도록 한다. 다양한 영상매체와 현장견학을 통한 풍부한 감상과 토론수업의 학습이 될 수 있도록 한다.

**20149 미술비평사 3-3-0****History of Art Criticism**

미술에 대해 고대로부터 논의되어 온 여러 가지 사상적인 내용과 미술사적인 평가에 대한 언급을 통해 특히 르네상스 이후 활기를 띠기 시작한 화가, 비평가, 철학자들의 많은 비평론들을 고찰해본다. 또한 각 시대에 따라 전개된 각 미술사조들을 고찰함으로써 미술 비평이 포괄하는 다양한 미학적 함의와 미술비평의 본질 그리고 현대미술에 초점을 두어 바람직한 미술비평의 방향 등을 설정해 보고 한국의 현대 미술현장에서 일어나는 여러 현상들을 토대로 미술의 객관적 시각의 주요 관점을 배양하도록 하여 다양한 현대미술의 비평적 중요성을 인식한다.

**20150 전시기획 I 2-0-4****Exhibition Planning I**

전시기획론 강의 및 사례연구를 토대로 미술현장에서 필요한 전시회의 기획단계에서부터 프리젠테이션, 전시실행 과정, 전시 홍보, 설치, 사후관리까지 모든 과정을 배운다. 전업 작가 혹은 미술이론가, 큐레이터를 지망하는 학생들에게 자신을 PR하는 방법과 원활한 실무과정을 익힐 수 있는 방법론을 제시한다.

**20151 예술문화기획론 3-3-0****Studies in Planning of Art & Culture**

예술문화의 다양한 사회 · 경제적 · 예술적 가치를 창출할 수 있는 안목과 능력을 배양하기 위한 교과과정이다. 문화의 시대 21세기에는 균형감과 창의적인 문

화예술 기획자를 요구되는 시대이다. 특히 예술문화분야에 대한 폭넓은 이해와 예술문화 정책에 대한 깊은 안목을 갖추고 공연, 이벤트, 전시기획 등 다양한 예술문화 사업에 대한 미래지향적이고 새로운 감각을 가진 전문 인력 배양에 그 목적을 둔다.

**20152 디자인비평론** 3-3-0  
**Theory of Design Criticism**

현대까지 다양한 추이를 드러내는 인문학적 담론과 예술세계에 대한 이해를 전제로 각 디자인의 장르별 특성들과 함께 서로간의 영향관계를 고찰한다. 현대 사회에서 표현되는 정신문화와 물질문화와 디자인의 폭넓은 현상적 조우를 디자인에 대한 본질적 의미의 정확한 이해와 객관적 시각으로 견지할 수 있는 평가능력을 배양하도록 한다. 지금까지 있었던 디자인 비평들에 대한 조사를 통해 함께 논의하고, 또 현재의 어떤 평가가 요구되는지를 성찰해본다.

**20153 예술사회학** 2-2-0  
**Sociology of Art**

예술현상을 이해하는 예술학의 한 방법이다. 예술이 문화의 한 영역으로서 사회적 삶에 어떤 역할을 하며 의미를 갖는지 또한 예술작품이 혹은 예술이 사회에 미치는 영향 또는 사회가 예술에 미치는 영향에 대한 고찰을 한다. 즉 예술과 사회의 상호관계 및 구조적 접근성을 고찰하는 기회를 갖는다.

**20154 지역문화예술론** 3-3-0  
**Theory of Arts in Rocal 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.

**20155 디자인실무론** 3-3-0  
**Theory of Design Internship**

디자인이 단지 미적 추구만을 위한 단순한 작업이 아니라 경영전략의 한 요소로서 중요한 역할을 한다는 것을 아는데 그 목적이 있다. 디자인이 아이디어 창출에서부터 하나의 아이টে에 이르기까지 이어지는 일련의 디자인문제 해결과정 외에도 디자인의 업무를 효과적으로 수행하기 위해 실질적인 디자이너의 능력이 요구된다. 따라서 디자인 매니지먼트의 이론 및 방법에 대한 학습과 기획에서부터 생산, 판매, 유통, 소비에 이르기까지 전반적인 디자인 업무의 흐름을 이해하게 하며 더불어 디자인의 실무능력을 배양하기 위해 취득된 디자인 문제를 분석하고 토의하여 문제 해결의 능력을 기르고, 디자인 서비스의 질적 수준의 확대와 생산성의 향상을 위해 여러 유형의 디자인 조직이 인적, 물적으로 효과적인 관리 운용되는 데에 필요한 경영관리 이론과 실재를 연구한다.

**20156 전시기획 II** 2-0-4  
**Exhibition Planning II**

전시기획 I 수업의 연장으로, 다양하게 습득한 미술이론과 전시기획 I 을 토대로 현장성을 강화한 실습을 목적으로 하는 과목이다. 가능한 미술관이나 화랑의 인턴 실습과 전시기획 실습 등을 체험한다. 실제 전시기획의 과정에서 작가들의 연구와 선정 그리고 미술비평활동 등을 현장에서 체험학습하게 함으로써 이론수업과 실제 체험되는 현장성의 간격을 좁히도록 한다.

**11143 동양미학사** 2-2-0  
**Oriental Aesthetics**

한국, 중국, 일본, 인도 등에서 전개된 미와 예술에 대한 논의를 이론적으로 고찰한다. 미와 예술에 대한 동양적 관점에서 논의함을 통해 보다 근원적인 한국미와 예술에 대한 정체성을 확립함을 목적으로 한다.

**20157 예술경영론** 3-3-0  
**Arts Management theory**

순수예술의 영역을 넘어서 경제의 논리구조와 맞물린 예술의 분야를 포괄적으로 학습한다. 문화경쟁시대에

겉맞게 Gallery, 언론과의 연계성을 비롯한 최근 정부 지원정책과 제도, 기금의 수혜과정, Art Fair, Auction, Art Bank 등의 다양한 관련제도에 대한 연구를 통한 미술시장 흐름의 이해 그리고 세법 등을 통해 보다 나은 창작 환경 구축을 위한 수업의 목적을 둔다.

### 20158 문화예술컨텐츠 2-0-4 Criticism of Culture & contents

21세기 지식기반산업을 선도하는 문화예술컨텐츠산업의 중요성은 날로 커지고 있다. 멀티미디어형 문화예술의 전반적 현황과 미학적 구조를 이해하고 발전 방향을 진단해보는 교과과정이다. 문화예술컨텐츠의 개요와 분류를 통한 한국 문화예술컨텐츠의 실상을 파악하고 문화예술컨텐츠 개발에 필요한 기초적인 기획의 방법을 학습한다.

### 20159 박물관학 2-0-0 Study of Museum

문화예술의 중요성을 인식하고 문화의 주요 매체인 박물관이나 미술관에 대한 이해를 바탕으로 새롭게 요구되는 박물관·미술관의 문화를 창출할 수 있는 안목을 배양한다. 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.

### 20160 논문연구 I 2-2-0 Thesis I

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.

### 20161 영상예술조형론 2-2-0 Visual Arts theory

현대 21세기의 예술은 다양한 예술 장르와 미디어 등을 통해 상호 텍스트하는 방향으로 전환됨에 따라 순수 조형예술과 영상 매체의 예술장르 경계가 모호해지고 있다. 실제 통합적 사고와 조형능력을 요구하고 있는 것이다. 조형예술을 포함한 영상문화에 대한 인식적 체계를 파악하고 영상, 예술, 문화 등에 관한 이론적 기초를 다져, 영상예술의 전반적인 기획제작 능력 또는 프로젝트 디렉터와 매니저를 양성하기 위한 토대가 되도록 한다.

### 20162 논문연구II 2-2-0 Thesis II

담당교수와 학생 사이에 충분한 의견을 나누고 토론을 하는 등 일련의 논문작성 과정을 통해 논문작성 능력을 배양하도록 한다.

### 20163 영상미학 3-3-0 Aesthetics of Visual ART

멀티미디어와 영상의 영향력이 증대하는 현대사회에서 미디어와 각종 영상물을 통해 수용자에게 미치는 결과를 분석하고, 영상의 미학적 의미와 사회적 의미를 고찰함으로써 능동적이고 주체적인 미디어 활용자가 되도록 한다. 구체적으로 고전에서 현대까지 동서양의 영화, TV 광고, 뮤직비디오, 애니메이션, 컴퓨터게임, 웹영상 등 다양한 영상을 분석, 고찰함으로써 미디어 비평능력을 함양하도록 한다.

### 20164 문화예술비평 3-3-0 Criticism of Culture & Art

다문화시대에 다양한 문화예술에 대한 이론적 평가의 방법론을 익힌다. 실제 현대 문화예술의 다양한 장르와 매체, 구체적인 작품내용을 통한 평가와 진단으로 현 문화예술에 대한 올바른 이해와 평가를 목적으로 한다.

### 20165 예술행정과실습 2-0-4 Art Administration & Practice

졸업 후 사회현장에서 활용할 수 있는 실질적인 업무

수행력을 배양하기 위한 교과과정이다. 전시기획에서부터 홍보, 디스플레이, 판매, 사후 평가 등에 이르는 현장에서 있을 수 있는 다양한 제반 사항을 사전 습득하게 실제적으로 운용할 능력을 현장실습과정을 통해 익히도록 한다.

**20166 공연예술론**

2-2-0

**Theory of Performing Arts**

아리스토텔레스 이후 현대에 이르기까지 공연예술 이론 및 미학적 개념을 개괄적으로 연구하여, 시대의 급속한 흐름에 따라 변화되어가고 있는 음악, 연극, 무용, 미술 등과 연계된 공연기획을 할 수 있도록 창의적 활용능력을 배양한다. 특히 미디어 환경과의 접목을 통해 새로운 유형의 공연예술 형태를 기획할 수 있는 능력을 향상시킴과 더불어 비판적 시각을 가질 수 있도록 공연예술 비평도 병행한다.