

XI. 아트앤디자인테크놀로지대학

1. 융합디자인학과 / 1088
2. 회화과 / 1107
3. 의류학과 / 1115
4. 미디어영상학과 / 1125

아트앤디자인테크놀로지대학

융합디자인학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요연혁	비고
1978	문리과학대에 응용미술과 신설인가	
1979	문리과학대에 응용미술과 개설	
1993	일반대학원 석사과정에 미술학과 산업미술 전공 신설	
1997	인문과학연구소 개설(조형예술연구부 설치)	
1998	응용미술과 입학정원 40명에서 60명으로 증원	
1999	회화과와 학부를 구성하여 미술·조형디자인학부로 개편 응용미술과를 공예·디자인전공으로 명칭변경	
2000	미술·조형디자인학부를 조형예술학부로 학부명칭변경 공예·디자인전공을 디자인전공으로 전공명칭변경	
2002	미술대학을 목표로 대학자체정원 조정에 따라 이부대학에 40명 정원의 디지털·문화이벤트전공 신설	
2004	미술대학으로 승격 디자인전공을 디자인학과로 명칭변경 디지털·문화이벤트전공을 디자인학과 야간으로 개편	
2007	미술대학에 예술문화학과 신설인가	
2006	야간디자인학과, 디자인학과 주간으로 개편	
2016	디자인학과와 예술문화학과가 디자인예술문화전공으로 통합	학과통합 신설
2017	디자인예술문화전공이 융합디자인전공으로 명칭변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
이병훈	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인
박동교	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형 캡스톤디자인
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	시각캡스톤디자인, 편집디자인, 광고캡스톤디자인
오성진	서울대	숭실대	연세대 박사수료	경영학석사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 디자인창업
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	기초가구디자인, 가구조형과구조, 생활가구캡스톤디자인
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	문화예술교육현장의이해와실습, 미술교수학습방법캡스톤디자인, 문화예술교육연구
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	인테리어디자인 I, 인테리어디자인 II, 인테리어캡스톤디자인
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	기초도자, 제품도자, 물레조형캡스톤디 자인
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	시각캡스톤디자인, 편집디자인, 광고캡스톤디자인
유경아	홍익대	홍익대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일패턴디자인, 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
배성희	충남대	한남대	한남대 박사수료	미술학석사	시각디자인	기초드로잉, 평면조형
이윤주	한남대	홍익대		미술학석사	산업공예	기초조형, 입체조형
황경찬	서울과학기 술대	홍익대	홍익대	미술학박사	제품디자인	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 디자인창업

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
연구실(12)	가구제작실	1	.냉·난방, 대패기, 집진기	440101
	스프레이실	1	냉·난방, 에어폼프레스, 집진기, 원형샌더, 샌더(소)	440201
	모형제작실	1	냉·난방, 압막	70401
	가구설기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	70406
	칠설기실1	1	냉·난방, 압막	70403
	칠설기실2	1	냉·난방, 압막	70402
	컴퓨터설기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70412
	컴퓨터설기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70413

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	컴퓨터실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70424
	제품실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70422
	제품실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70423
	섬유실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LAN, LCD프로젝터	70415
	인테리어실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70416
	도자성형실	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터 전기가마,	440102
	석고제형실	1	냉·난방	440103
	가마실	1	냉·난방 전기가마	440202
	1학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70320
	1학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70321
	1학년 디자인실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70322
	2학년 디자인실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70305
	2학년 디자인실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70308
	대학원실기실	1	냉·난방, 암막, 스크린	70304A
	시각·커뮤니 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70301
	시각·커뮤니 실기실2	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70302
	시각·커뮤니 실기실3	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70303
	예술문화 실기실1	1	냉·난방, 암막, 스크린, LCD프로젝터	70306
	예술문화 실기실2	1	냉·난방, 스크린, LCD프로젝터	70307

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	지역의 산업·문화·교육을 선도하는 지역맞춤형 인재 양성	다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합교육을 통해 독창적인 문제해결능력을 갖춘 융합형 인재 양성	실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재
↓			
학과(전공) 교육목표	내실 있는 기초디자인 교육을 통해 어떤 매체를 적용하더라도 응용이 가능한 기본적인 디자인능력 함양.	디자인 분야에 있어서 다양한 매체를 경험하고 이것을 융합하여 새로운 영역을 개척할 수 있는 토대 마련.	공학, 경영, 인문학적 지식을 함양하여 실무프로세스에서 통합적으로 운용할 수 있는 능력 배양.
	인간, 문화, 환경, 테크놀로지에 이르는 다양한 주제 중심으로 문제해결능력 함양.	실무에서 사용하고 있는 다양한 디지털 도구들의 활용 능력 확장.	지역의 문화와 산업을 이해하고 선도할 수 있는 기회를 제공.

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	1. 지역의 산업·문화·교육을 선도하는 지역 맞춤형 인재를 양성한다. 2. 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합 교육을 통해 독창적인 문제	1. 내실 있는 기초디자인 교육	디자인론, 기초조형, 평면조형, 색채학, 입체조형, 기초드로잉
		2. 다양한 매체 융합교육	기초제품디자인, 제품디자인, 창업제품캡스톤디자인, 기초가구디자인, 가구조형과구조, 생활가구캡스톤디자인, 인테리어디자인 I, 인테리어디자인 II, 인테리어캡스톤디자인, 그래픽디자인, 브랜드디자인, 시각캡스톤디자인, 편집디자인, 포장디자인, 광고캡스톤디자인, 문화예술교육현장의이해와실습, 문화예술교육연구, 미술교수학습방법캡스톤디자인, 칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형캡스톤디자인, 기초도자, 제품도자, 물레조형캡스톤디자인, 텍스타일패턴디자인, 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	3. 해결능력을 갖춘 융합형 인재를 양성한다. 3. 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.	3. 공학·경영·인문학을 연계하는 학제간 융합교육	창의적 공학설계, 디자인창업, 소셜서비스디자인
		4. 주제(인간/문화/환경/테크놀로지) 중심의 융합교육	유니버설디자인, 공공디자인, 지속가능한디자인, 인터랙티브 디자인
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성		5. 수준 높은 디지털 실무교육	컴퓨터그래픽 I/II, 디지털드로잉 I/II, 디지털모델링 I/II,
		6. 지역문화-산업 및 산학연계교육	산업기반캡스톤디자인, 콘텐츠기반캡스톤디자인, 문화기반캡스톤디자인, 산업기반융합디자인 I/II, 콘텐츠기반융합디자인 I/II, 문화기반융합디자인 I/II, 디자인과 지식재산

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점	
		필수	선택	소개	필수			선택				
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직		
조형예술학부	융합디자인전공											
아트&디자인 테크놀로지대 학	융합디자인학과(2022 입학생기준)	21	45	66	22	7	0	29	21	(21)	128	

2.4 융합디자인학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반				
		전공필수 (다전공필수:㉸)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학 강 실	
1	1	24103기초드로잉	212			11180디자인론	220	
		24104기초조형	212					
		24105컴퓨터그래픽 I	212					
	2	24106평면조형	212			24109컴퓨터그래픽 II	212	
		24107입체조형	212					
		24108색채학	212					
2	1					23942기초제품디자인	212	
						23953기초가구디자인	212	
						24701인테리어디자인 I	212	
						24025그래픽디자인	212	
						23987편집디자인	212	
						24026문화예술교육현장의이해와실습	212	
						24029칠예기초조형	212	
						23933기초도자	212	
						23929텍스타일패턴디자인	212	
					24702디지털드로잉 I	212		
	2	2					24703제품디자인	212
							24030가구조형과구조	212
							24704인테리어디자인 II	212
							24705브랜드디자인	212
							23948포장디자인	212
							24045문화예술교육연구	212
							24040칠예기법연구	212
							24043제품도자	212
						24042텍스타일디자인	212	
				24706디지털드로잉 II	212			
				24707디자인교과논리및논술	220			
3	1					24708창업제품캡스톤디자인	212	
						24203생활가구캡스톤디자인	212	
						24709인테리어캡스톤디자인	212	
						24710시각캡스톤디자인	212	
						24204광고캡스톤디자인	212	
						24210미술교수학습방법캡스톤디자인	212	
						24207칠예조형캡스톤디자인	212	

학 년 기	전공기초		전공일반			
	전공필수 (다전공필수:㉡)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학 강 실
					24209몰레조형캡스톤디자인 24217텍스타일캡스톤디자인 24047디지털모델링 I 23727디자인교과교육론 24711소셜서비스디자인 23931영상디자인	212 212 212 330 322 212
	2				24712문화기반캡스톤디자인 23992디지털모델링 II 24713디자인교과교재연구및지도법 24714유니버설디자인 24715지속가능한디자인 24724산업기반캡스톤디자인 24725콘텐츠기반캡스톤디자인	322 212 330 212 212 322 322
4	1		24057산업기반융합디자인 I 24233콘텐츠기반융합디자인 I 24716문화기반융합디자인 I	322 322 322	23999창의적공학설계 24717공공디자인 24718인터랙티브디자인	212 212 212
	2				24719산업기반융합디자인 II 24720콘텐츠기반융합디자인 II 24721문화기반융합디자인 II 24722디자인창업 24723디자인과지식재산	212 212 212 212 212
학점 계	학점(12) - 강의(6) - 실험(12)		학점(9) - 강의(6) - 실험(6)		학점(108) - 강의(61) - 실험(94)	

2.5 교직이수 기준 및 기본이수과목 현황

1. 교직이수기준

구분		주전공	다전공	
항목	입학 년도		1전공	2전공
전공 이수 학점	2018 ~	60학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함	50학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함	50학점 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목) 이상 포함

교직이수학점	22학점(11과목) -교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	22학점(11과목) -교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	면제
교육실습 (학교현장실습, 교육봉사활동)	필히 이수	주전공(1전공) 과목으로 한번만 실시하며, 다전공(2전공)의 교육실습은 면제함. 단, 교과외 특성상 부득이한 경우 다전공으로 실시 가능.	
기본이수영역	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상	21학점(7과목) 이상
자격증 발급기준	-사범대학과, 교직일반학과 모두 전공 평균성적75점 이상, 교직 평균성적 80점 이상 -식품영양학과: 영양사면허증 취득후 교원자격증발급 교부 -외국어관련학과(영문,일본,영교)는 자격기준 점수에 합격해야 함 -교직 적·인성검사 적격판정 2회 -응급처치및심폐소생술 실습 2회 -폭력예방교육 I, II, III (3개) 이수 -한남 예비교사 역량 향상 프로그램 이수		
<ul style="list-style-type: none"> ♣ 사범대학은 입학년도를 기준으로 2018학년도 입학자부터 적용하고, 교직과정 일반학과는 2019학년도에 교직이수자로 선발된 학생부터 적용(선발년도 기준으로 적용) ♣ 전공학점 이수 시 사서교사(2급), 영양교사(2급) 취득 학과는 교과교육영역 8학점(3과목) 면제 ♣ 2011학년도 입학자부터 교과교육영역 과목 중 '기타교과교육과목'을 추가 지정한 학과는 '기타교과교육과목'도 반드시 이수해야 함 ♣ 기본이수과목이 전공과목으로 지정되어 있으면 전공학점에 포함되고, 교양과목으로 지정되어 있으면 전공과 별도로 이수해야 함. ♣ 기본이수과목 중 '00교과교육론'에 해당하는 과목을 교과교육영역으로 이수하는 경우 중복하여 인정할 수 있으나, 전체 전공학점에는 중복하여 합산할 수 없음 			

2. 교직 기본이수과목표 (2016학년도 입학자 기준) _디자인예술문화전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2016	디자인·공예	디자인·공예교육론	디자인·공예교과교육론	3		
			기초소묘	기초소묘	3		
			기초조형	기초조형	2		
			색채학	색채학	3		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			시각디자인	기초시각디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인 I	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			도자공예	기초도자	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	1	택1	
				컴퓨터그래픽 II	1		
합계	15과목	31학 점					

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

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
조형 예술 학부	2017	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3	필수	(1) 필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초소묘	3	필수	
			색채학	색채학	3	필수	
			(2) 조형	기초조형	3		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	1	택1	
				컴퓨터그래픽 II	1		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인 I	2		
			실내디자인	기초실내디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
			시각디자인	시각디자인	2		
합계	14과목	30					

4. 교직 기본이수과목표 (2017학년도 입학자 기준) _
 융합디자인전공 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시		학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명			
조형 예술 학부	2019	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1)필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초드로잉	2		
			색채학	색채학	2		
			(2) 조형	기초조형	2		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	2	택1	
				컴퓨터그래픽 II	2		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 I	2	택1	
				인테리어디자인 II	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구조형과구조	2		
공공디자인	공공디자인	2					
합계	14과목	31					

5. 교직 기본이수과목표 (2019학년도 입학자 기준) —
 융합디자인학과 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시		학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명			
조형 예술 학부	2019	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1)필수 (2) 택3 (3) 택1
			스케치기법	기초드로잉	2		
			색채학	색채학	2		
			(2) 조형	기초조형	2		
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			영상디자인	영상디자인	2		
			컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽 I	2	택1	
				컴퓨터그래픽 II	2		
			(3) 제품디자인	기초제품디자인	2	택1	
				제품디자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 I	2	택1	
				인테리어디자인 II	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구조형과구조	2		
공공디자인	공공디자인	2					
합계	14과목	31					

교과목개요

기초드로잉 2-1-2

Basic Drawing

수업을 통해 기본적 표현능력을 배양하는데 목적이 있다. 신체, 자연, 인공, 일상 등 다양한 주제를 사실적 재현, 윤곽선의 강조, 표현성의 강조 등의 다양한 표현법을 통해 표현한다. 또한 기본적 드로잉 재료들의 사용법을 익히고 자신만의 표현도구로 활용할 수 있도록 한다.

컴퓨터그래픽 I 2-1-2

Computer Graphic I

컴퓨터로 제작하는 그래픽환경을 이해시키기 위하여 컴퓨터그래픽 전반에 관한 개념, 특성을 이해하고 디자인 과정에서 컴퓨터를 도구로 이용하여 자신의 아이디어를 효율적으로 제시할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 이를 위해 컴퓨터그래픽의 전반적인 소프트웨어들에 관한 일반론을 이해하고 2D(평면) 프로그램을 중심으로 다양한 표현기법을 익힌다.

컴퓨터그래픽 II 2-1-2

Computer Graphic II

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

색채학 2-1-2

Practice of Color

색채의 속성, 기능, 그리고 기본적인 색채이론, 체계적인 색채연구과정을 통하여 디자인에 색채를 효율적으로 활용할 수 있도록 색채의 심리적, 문화적, 환경적 문제, 색채의 의미, 색채와 환경에 관한 연구와 다양한 내용의 색채표현 실기연습을 한다.

색채에 관한 이론적 접근과 실제 작품의 색채계획, 분석을 통해 창의적인 색채 제안능력을 함양한다.

디자인론 2-2-0

Theories of Design

디자인전반에 걸쳐 이해를 도모하는 이론적 탐구와 실제 디자인 전개와 작업과정에서 뚜렷한 개념정리와 이론적 기반을 바탕으로 디자인에 대한 넓은 통찰력을 갖도록 한다. 이는 디자인의 의미, 디자인의 영역, 디자인의 예술, 디자인의 역사 등과 디자인과 환경, 디자인방법론 등을 익히고 디자인에 대한 해석과 비평 등을 통해서 이론적으로 체계화 하도록 한다.

기초조형 2-1-2

Basic Formative Art

조형예술에 대한 본질과 특성을 이론적으로 이해 하도록 하기 위해 미적 체험, 미적 대상과 범주, 미적가치 등 조형예술의 미학적 접근과 조형예술의 역사적 과정에 대한 해석과 비평을 통해 명확한 이해를 돕는다. 이로써 우리의 삶과 예술, 그리고 세계에 대한 보다 넓은 이해와 깊은 통찰력을 함양시킬 수 있으며 조형예술에 대한 본질적 이해와 더불어 현대예술의 흐름도 파악하여 실제적 작업과 연계하여 예술적 표현의 가능성을 확장할 수 있도록 한다.

평면조형 2-1-2

Two-Dimensional Composition

2차원적인 평면을 통해 지각되어지는 미적 효과를 창조적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다. 점, 선, 면, 입체, 질감, 색채 등의 조형적 요소를 통일, 변화, 조화, 균형, 율동, 강조, 비례 등의 조형원리 속에서 독창적으로 표현할 수 있도록 조형대상물에 대한 다시각적이고 논리적인 해석력을 기른다. 또한 표현재료나 실기용구 등의 효율적 사용법을 익히고, 조형요소들에 관한 다양한 표현기법을 통해 실기능력을 길러 이 과정에서 개발된 감각, 지각능력이 창의적으로 표현될 수 있도록 한다.

입체조형 2-1-2

Three-Dimensional Composition

입체조형상에 나타나는 근본적인 문제해결을 위한 조형요소, 조형원리 등에 관해 이론적으로 탐구

하여 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.

기초제품디자인 2-1-2

Basic Product Design

제품디자인의 기초 교과목으로 제품디자인의 기본적인 개념의 이해와 기초적인 디자인프로세스를 경험하고, 구조적 기능, 미적 조형성의 실체화를 위한 기초적인 아이디어 스케치, 렌더링, 도면 등의 기초실기를 배양한다.

제품디자인 2-1-2

Product Design

제품디자인의 입문과목으로써 생활환경에서 사용되는 간단한 제품을 선정하여 사용자에게 부합되도록 디자인 과정으로부터 최종적인 실체화 단계까지 일련의 기본적인 창조적 조형과정을 습득하고, 향후 제품디자인 프로젝트를 수행하기 위한 기본 능력을 함양한다.

창업제품캡스톤디자인 2-1-2

Start Up Product Capstone Design

창의적인 신제품이나, 일반 생활환경에서 사용되는 제품에서 개선이 필요한 제품을 선정하여, 문제점 파악과 소비자의 욕구에 부합되고 제품의 가치를 향상시킬 수 있도록 체계 있는 프로세스를 통한 디자인 개발로, 실제 디자인개발이 가능한 프로젝트 수행능력을 함양하게 된다.

기초가구디자인 2-1-2

Basic Furniture Design

가구제작에 필요한 목재의 종류와 특성을 이해하고, 도구의 사용 및 관리, 가구 설계제도의 기본능력을 체득하고, 가구디자인을 위한 디자인 프로세스와 방법을 배양한다.

가구조형과구조 2-1-2

Furniture Plastics & Structure

가구의 종류, 기능, 구조적 특징, 재료에 관한 이해도를 높이고, 우리 전통가구의 제작기법인 짜임과 이음의 구조와 역학, 시각적인 효과, 기능 등을 이용하여 가구디자인 및 제작능력을 체득하는데 주목적 있다.

생활가구캡스톤디자인 2-1-2

Living Furniture Capstone Design

목재를 주재료로 하여 각종 소품가구, 생활용품 및 문화상품등을 새로운 조형감각과 양산이 가능하도록 디자인함으로써 창의적인 디자인능력을 배양하고, 발상부터 완성까지 목제품디자인의 전 과정을 체득한다.

인테리어디자인 I 2-1-2

Interior Design I

실내디자인에 관한 전반적인 이해를 목적으로 실내 디자인의 기본이 되는 가구, 조명, 색채, 재료 등의 실내구성요소와 구체적인 실내디자인 프로세스를 경험함으로써 공간계획에 요구되는 이론적 토대를 마련한다.

인테리어디자인 II 2-1-2

Interior Design II

실내디자인 설계에 필요한 기초제도와 공간의 3차원적 표현 수단인 투시도법을 이해하고 실습한다. 이를 통해 공간감을 익히고 자신의 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 키워 기초적인 실내 공간을 계획해본다.

인테리어캡스톤디자인 2-1-2

Interior Capstone Design

주거공간을 비롯하여 오피스, 재택근무를 위한 주거와 업무공간이 복합된 형태의 공간계획요소를 이해한다. 공간계획을 위한 데이터의 수집과 체계적인 분석법을 토대로 사용자의 요구에 적합한 공간디자인의 통합적 계획이 가능하게 한다. 이를 통하여 합리적이고 기능적이며 조형적인 주거 및 업무공간의 계획이 가능한 디자인 능력을 배양한다.

그래픽디자인

2-1-2

Graphic Design

그래픽디자인의 역사와 개념을 이해하고 매체에 적용이 가능토록 시각적 표현능력을 기르도록 하며, 포스터 TV, 신문, 잡지광고 등 영상매체에서 인쇄매체의 전반에 이르기까지 적합한 표현양식을 학습 한다. 또한 시각정보 전달요소에서 그래픽디자인이 갖는 비중의 중요성을 인식하고 다양한 표현기법과 조형능력을 체득케 하여 각 미디어에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

편집디자인

2-1-2

Editorial Design

편집에 대한 기본적 이론을 바탕으로 편집물이 시각적으로 수용자에게 미치는 영향 등을 다양하게 연구, 학습하고 타입 및 그리드시스템의 이해와 적용, 인쇄과정 등 편집에 관련된 전반의 내용을 학습하며, 편집 프로그램을 활용한 다양한 편집능력을 함양토록 한다.

칠에기초조형

2-1-2

Basic Lacquer Art

칠의 특성과 표현기법을 이용한 조형물 제작을 통하여 목칠공예의 조형성을 탐구하고 새로운 방향을 모색하는데 있다. 한국, 중국, 일본 등에서 발달해 온 목칠공예의 기법적 흐름속에 드러나는 조형미를 순수예술의 조형적 시각 속에서 파악하여 칠 기법을 이용한 다양한 조형적 표현의 가능성을 가늠 체득하게 한다. 그럼으로써 전통칠에 대한 다각적인 조형적 요소를 파악하게 함으로써 새로운 범주의 현대화, 새로운 조형성의 가능성 모색으로 공예품과 실내장식품의 디자인 및 제작 능력을 기른다.

칠에기법연구

2-1-2

Studies in Lacquer Art Technique

칠공예 전반에 관한 기본적인 이론을 바탕으로 고유한 나전문양의 디자인과 나전 칠기법, 제작방법 등의 실제 작업을 통하여 다양한 나전칠 기법을 익히고 이를 바탕으로 한 전통적 기법의 계승으로 현대적 생활 감각 속에서 동시대적 감각을 유도할 수 있는 칠공예 전반에 관한 창의적이고 다양하며 폭넓고 깊이 있는 시문기법을 체득 한다.

칠에조형캡스톤디자인

2-1-2

Lacquer Art Molding Capstone Design

현대 생활 공간속에서 드러나는 디자인적 특성을 파악하여 칠공예 현대화의 방향성을 탐구하도록 한다. 디자인 제작과정에서는 합성재태(胎), 목심태(胎), 토태(土胎)등 다양한 태의 형태적 조형 연구와 주제를 선택하여 탁월한 완성도와 미적, 실용성을 겸비한 제작능력을 함양하도록 한다. 이 과정을 통하여 칠공예의 우수성과 경제성, 신소재로써의 활용가치를 포함한 다양한 특성을 연구하고 이를 바탕으로 한 창작적 기반을 넓힌다.

기초도자

2-1-2

Basic Ceramics

도자과목의 기본적인 학습요소를 설명하고 자기주도 실기를 통해 이해하는 과정으로 기초적 도자소양을 수련하는 과정이다.

제품도자

2-1-2

Industrial Ceramic Arts

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

물레조형캡스톤디자인

2-1-2

Wheel Throwing Capstone Design

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

텍스타일패턴디자인

2-1-2

Textile Pattern Design

텍스타일분야를 이해하기 위한 기초 입문 과정으로서 트렌드, 칼라, 의상디자인, 텍스타일 상품에 관한 전반적인 지식을 습득할 수 있도록 하며 디자인으로서의 패턴소재, 예술로서의 섬유미술을 이해하도록 한다.

텍스타일디자인

2-1-2

Textile Design

소재와 문양을 포함한 전반적인 텍스타일디자인의 특성을 이해하여 패션&인테리어에 있어서의 텍스타일 디자인의 새로운 가능성을 모색하고 컴퓨터를 통해 다양한 색채, 소재 및 텍스타일디자인개발과 디지털프린팅을 실습함으로써 산업사회에 대처하는 능력을 기른다.

텍스타일캡스톤디자인

2-1-2

Textile Capstone Design

텍스타일제품의 디자인 과정에서 알아야 할 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 약세사리 등 텍스타일제품이 만들어지는 과정과 완성도를 경험해본다.

디지털드로잉 I

2-1-2

Digital Drawing I

디자인 프로세스에서 요구되는 결과물에 대한 2차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 함양한다.

디지털드로잉 II

2-1-2

Digital Drawing II

3D의 기본적인 개념을 이해하고 모델링 방법을 발전시켜나가도록 한다. 디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 기르는 역할을 담당하며 자신의 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 학습할 수 있도록 한다.

디지털모델링 I

2-1-2

Digital Modeling I

디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 심화시키는 과정으로 산업현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어와의 호환성을 고려한 3D 프로그램의 활용법을 위주로 학습한다.

디지털모델링 II

2-1-2

Digital Modeling II

2D, 3D 프로그램을 활용한 프리젠테이션 기법을 통

해 각 전공의 디자인 프로세스를 효과적으로 구현할 수 있는 방법을 학습하고 디자인에 실제로 적용하여 발전시켜 나간다.

문화예술교육현장의 이해와 실습

2-1-2

Understanding Art Education and Research

현장에대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적용하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량 개발할 수 있는 능력을 기르며, 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한 자체평가서를 작성하면서 지속적으로 자신의 교육 실천을 반성하고 개선한다.

문화예술교육연구

2-1-2

Development of Creative Art Education Program

문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.

미술교수학습방법캡스톤디자인

2-1-2

Art Teaching Methodology for Instructor Capstone

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

브랜드디자인

2-1-2

Brand Design

언어적인 표현과 시각적인 표현전략을 통해 효율적인 브랜드 이미지를 체계적으로 관리해 가는 과정을 익힌다. 브랜드 네임, 로고 디자인 개발, 그래픽 시스

템, 마케팅 커뮤니케이션 활동에 이르기까지 일련의 과정들을 학습하고, 특히 아이덴티티 형성과정에서 시각적 요소의 중요성을 인식케 하며, 디자인 개발 능력을 함양토록 한다.

포장디자인 2-1-2

Package Design

포장디자인에서 가장 중요한 시각정보 요소를 창의적으로 개발하고 구성, 배치하는 감각을 익히며, 다양한 지기구조 및 재질 등을 익힌다. 또한 포장의 프로세스를 실무적으로 익힐 수 있도록 현장학습을 병행한다.

시각캡스톤디자인 2-1-2

Visual Capstone Design

편집에 대한 기본적 이론을 바탕으로 편집물이 시각적으로 수용자에게 미치는 영향 등을 다양하게 연구, 학습하고, 타입 및 그리드시스템의 이해와 적용, 인쇄과정 등 편집에 관련된 전반의 기본적인 내용을 학습하며, 뉴미디어에 이르기 까지 텍스트와 시각적 요소의 역할과 상관관계들을 탐구하고, 그 응용에 대해 편집프로그램을 활용한 다양한 편집디자인 능력을 함양토록 한다.

광고캡스톤디자인 2-1-2

Advertising Capstone Design

광고의 본질과 개념, 역사, 분류 등의 기본적 광고이론을 정립하고 광고기획력, 발상력, 창의력과 다양한 매체의 이해력, 제작 역량, 매체 응용력 등의 능력을 습득하고 다양한 광고매체에 적용할 수 있는 효과적인 광고 디자인 능력을 함양토록 한다. 또한 지면광고, 영상광고, 뉴미디어 광고에 이르기 까지 매체의 특성에 따라 독창적이고 창의적인 방법과 표현력을 익히도록 한다.

영상디자인 2-1-2

Motion Graphics Design

멀티미디어시대에서는 인간의 다채로운 시각적 체험과 인식의 확장을 위해 영상적 표현방식과 그 기능이 더욱 더 확대되고 있다. 특히 영상디자인 분야에서는 나날이 매체 주변환경의 발전에

가속도가 붙어있는 만큼 원론적 이해 외에도 실천에 적용가능한 제작기술을 시대적 변화에 맞게 전반적이면서도 체계적으로 습득하도록 한다. 또한 콘티작성에서 촬영, 편집과정에 이르기까지 컴퓨터프로그램과 연결, 첨단영상매체에 있어서의 영상적 표현능력을 향상, 실용화하는데 도움이 되도록 한다.

소셜서비스디자인 3-2-2

Social Service Design

물적 재화가 아닌 다양한 서비스에 디자인 요소를 가미해보고 그로 인해 나타날 수 있는 효과에 대해 평가한다. 시각적 또는 비시각적 서비스에 디자인적인 방법으로 접근하는 방법을 익히고, 향후 서비스산업의 발전 방향에 맞추어 디자인의 변모에 대해서도 고찰하고자 한다.

문화기반캡스톤디자인 3-2-2

Culture Capstone Design

문화산업현장의 수요에 맞는 인력을 양성하기 위해 기업과 연계하여 실무 프로젝트 중심으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험함으로써 실무능력을 함양한다.

유니버설디자인 2-1-2

Universal Design

모든 사람을 위한 디자인으로 어린이, 노인, 장애인, 임산부, 짐 가진 사람, 다친 사람, 외국인도 스스로 생활이 가능한 환경으로 디자인을 변경시켜 모두가 살기 좋은 생활환경을 만들고자 하는 것이 이 수업의 목표이다. 이 수업에서는 유니버설디자인을 알게 하여 생활공간의 일부에서 부터 그런 환경을 넓혀 갈 수 있도록 하고자 한다.

지속가능한디자인 2-1-2

Sustainable Design

디자인 프로세스에 있어서 환경적 측면을 고려하여 디자인 해결을 다각적으로 실험한다. 환경과 유기적 관계 속에서 디자인의 목적, 기능, 구조, 재료, 형태 등을 모색하고 생태학적 디자인 해결안을 제안할 수

있는 능력을 함양한다.

산업기반융합디자인 I

3-2-2

Industry Convergence Design I

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

산업기반융합디자인 II

2-1-2

Industry Convergence Design II

산업실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 응용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

콘텐츠기반융합디자인 I

3-2-2

Contents Convergence Design I

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

콘텐츠기반융합디자인 II

2-1-2

Contents Convergence Design II

콘텐츠산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 응용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

문화기반융합디자인 I

3-2-2

Culture Convergence Design I

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

문화기반융합디자인 II

2-1-2

Culture Convergence Design II

문화산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 응용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

창의적공학설계

2-1-2

Creative Engineering Design

공학설계에 대해 일반적인 사항을 소개한다. 공리적 설계를 중심으로 설계이론에 대해 공부하고 이의 응용을 익힌다. 설계 시 기능적 사고를 강조하고 기능요구와 설계파라미터의 정의 방법을 배운다. 기능요구와 설계파라미터의 관계설정을 통해 좋은 설계를 도출하는 방법을 소개하고 설계 시 사고하는 방법, 해결하는 과정과 최종 마무리 방법을 공부한다.

공공디자인

2-1-2

Public Design

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

인터랙티브디자인

2-1-2

Interactive Design

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

디자인창업

2-1-2

Design Start Up

창업을 위한 실무적 타당성을 검증하기 위해 성공적인 비즈니스의 기초지식을 학습한다. 창업의 성공사례를 연구하고 새로운 아이템 발굴과 창업전략 수립을 통해 디자인 아이디어를 사업화할 수 있는 구체적인 실습을 체험한다.

디자인과 지식재산 2-1-2

Design and Intellectual Property

디자인 권리 보호의 개념과 중요성을 이해하고 지식 재산화를 통해 디자인 권리 보호를 실천할 수 있는 방법을 학습할 수 있도록 한다. 나아가 이렇게 보장된 권리의 활용 방법과 방안에 대해서도 학습하여 향후 디자이너로서 자신의 디자인에 대한 권리를 효율적으로 지식재산화하고 또 지식재산화된 권리를 충분히 활용할 수 있도록 하는 것에 목적을 둔다.

디자인교과논리및논술 2-2-0

The Logic and Statement of Design

디자인 논리 및 논술은, 디자인에 관련된 말이나 글에서 사고나 추리 따위를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 배우고, 어떤 문제에 대해 자신의 의견이나 주장을 여러 가지 타당하고 객관적인 근거에 따라 다른 사람을 체계적으로 설득하는 논리적인 글쓰기를 학습하는 과목이다.

디자인교과교육론 3-3-0

The Design Education

디자인 교육론은, 디자인 교육의 목적과 방법 등에 대해 이해하고 교육의 중요성에 대한 인식을 이해한다. 현장실무에 대해 이해하고 대비할 수 있는 능력을 배양하여 디자인 교육의 특성과 이론적, 실천적 능력을 기른다.

디자인교과교재연구및지도법 3-3-0

Teaching Materials for Design

디자인 교재연구 및 지도법은, 디자인 교육에 교재를 연구하고 직접 실습해 보면서 새로운 교재와 지도법을 익히는 능력을 기르는데 중점을 둔다. 특히 확일적이고 정형화된 교재연구보다는 다양한 디자인에 중점을 두고 개발할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

회 화 과

1. 학과현황

1.1 연혁

연 도	주요연혁	비고
1985	회화과 신설 인가	
1986	문과대학 회화과 개설	
1989	대학원 미술학과 석사과정 개설	
1999	미술·조형디자인학부 회화전공으로 개편	
2000	조형예술학부 회화전공으로 개편	
2005	미술대학 회화과로 개편	
2012	조형예술대학 회화과로 개편	
2014	대학원 미술학과 박사과정 개설	
2016	조형예술학부 회화전공으로 개편	
2022	아트앤디자인테크놀로지대학 회화과로 개편	

1.2 교수진

이름	생년	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
강구철	1959	한남대	대만문화대		예술학석사	한국화	한국화 실기
신영진	1963	세종대	세종대		미술학석사	서양화	서양화 실기
박경범	1975	한남대	한남대	단국대수료	미술학석사	서양화	서양화 실기
이주형	1974	서울대	서울대	서울대	미술학박사	서양화	서양화 실기
이종우	1973	한남대	한남대	홍익대수료	미술학석사	서양화	서양화 실기
이상욱	1979	한남대	한남대	단국대수료	미술학석사	한국화	한국화 실기
진혜윤	1980	성신여대	서울대	빙엄턴 뉴욕주립대	미술사학박사	미술이론	미술이론
이재호 (명예교수)	1953	한남대	동국대		미술교육석사	한국화	한국화 실기

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	기초실기실 1A (회화)	1	회화 수업 실기장비	70518
	기초실기실 1B (회화)	1	회화 수업 실기장비	70517
	한국화실기실 1	1	한국화 수업 실기장비	70217-0
	한국화실기실 2	1	한국화 수업 실기장비	70511-0
	서양화실기실 2A	1	서양화 수업 실기장비	70509
	서양화실기실 2B	1	서양화 수업 실기장비	70510
	서양화실기실 3A	1	서양화 수업 실기장비	70512
	서양화실기실 3B	1	서양화 수업 실기장비	70506
	서양화실기실 4A	1	서양화 수업 실기장비	70502
	서양화실기실 4B	1	서양화 수업 실기장비	70501
	이론강의실	1	PC, 스크린, 프로젝터, 이론강의 장비	70508
	판화실	1	제작용 책상, 프레스, 건조대	70203
	자료실	1	실기자료 보관 및 관리 장비	70507
	세미나실	1	프레젠테이션용 TV, 세미나 장비	70519

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.
---------------------	--



대 학 교육목적	진리·자유·봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.
---------------------	---



대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
---------------------	-----------------------	---------------------	--------------------------



학과(전공) 교육목적	자신의 독창적인 미적 세계를 구축하고 이를 표현할 수 있는 개성적인 작가 양성
------------------------	---



학과(전공) 교육목표	폭넓은 기초실기 기능 연마와	창의적 개성적인 미적세계의 표현능력 함양	균형 감각의 작품 해석과 비평 능력 배양
------------------------	-----------------	------------------------	------------------------

2.2 교육과정편제

학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
1. 회화전반의 기초이론을 폭넓게 습득하고 다양한 표현기법을 탐구한다. 2. 자신의 독창적인 미적 세계를 구축하고 이를 표현할 수 있는 개성적인 작가를 양성하는 것을 목적으로 한다. 3. 전문지식을 바탕으로 독창적이고 개성적인 작품 활동을 함으로써 지역과 사회의 문화발전에 기여하도록 한다.	1. 폭넓은 기초실기 기능 축적	기초서양화, 기초한국화, 조형의이해와실습, 기초실기 I, II, 전공실기 I, II, 서양화연구 I, II, 한국화연구 I, II, 미술해부학, 인체연구, 재료연구, 색채연구
	2. 창의적인 조형 언어를 이해하고 이를 표현할 수 있는 능력 함양	주재와소재연구 I, II, 형상과표현, 창작방법연구 I, II, 서사표현연구 I, II, 개념과의미표현 I, II, 드로잉연구 I, II, 작품연구 I, II, 사진과영상, 혼합매체, 판화
	3. 작품의 해석과 비평 및 실 무적 영역으로의 이를 확장할 수 있는 능력 배양	동양미술사, 서양미술사, 한국미술사, 작가와작품연구, 회화와출판, 아동미술교육 I, II, 캘리그라피연구, 졸업작품종합설계, 현대미술세미나 I, II

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목				교 양 과 목						졸업최저 이수학점
		기초	필수	선택	소계	필수			선택			
						공통필수	선택필수	학부기초	계	부전공	교직	
아트앤디자인테크놀로지대학	회화과	10	14	42	66	22	7	0	29	21-	-	128

2.4 회화과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉡)	학강실	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	23967 기초서양화1 23990 기초한국화1	212 212	24112 기초실기1	212		
	2	24071 기초서양화2 24068 기초한국화2 24181 조형의이해와실습	212 212 212	24113 기초실기2	212		
2	1			24151 전공실기1	212	24152 서양화연구1 24153 한국화연구1 23310 미술해부학 24154 재료연구 14257 서양미술사	212 212 212 212 330
	2			24155 전공실기2	212	24156 서양화연구2 24157 한국화연구2 24158 인체연구 24159 색채연구 23323 동양미술사	212 212 212 212 330
3	1			24160 주제와소재연구1	212	24182 표현기법연구1 24162 드로잉연구1 24163 사진과영상 24164 창작방법연구1 24165 서사표현연구1 23324 한국미술사	212 212 212 212 212 330
	2			24161 주제와소재연구2	212	24183 표현기법연구2 24167 드로잉연구2 24168 혼합매체 24169 창작방법연구2 24170 서사표현연구2 24166 작가와작품연구	212 212 212 212 212 330
4	1			24184 형상과표현	212	24171 작품연구1 24172 개념과의미표현1 23923 판화 24173 아동미술교육1 24147 캘리그라피연구 24175 현대미술세미나1	212 212 212 212 110 330
	2					24176 작품연구2 24177 개념과의미표현2 24178 회화와출판 24179 아동미술교육2 23988 졸업작품종합설계 24180 현대미술세미나2	212 212 212 212 322 330
학점계		10-5-10		14-7-14		74-47-54	

교과목개요

기초서양화 I 2-1-2

Basic painting I

서양화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 서양화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

기초서양화 II 2-1-2

Basic painting II

서양화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 서양화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

기초한국화 I 2-1-2

Basic Korean painting I

한국화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 한국화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

기초한국화 II 2-1-2

Basic Korean painting II

한국화 실습을 위한 기초적인 지식과 재료에 대한 이해를 통해 한국화 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

조형의이해와실습 2-1-2

Understanding and practice the element of fine arts

조형의 요소와 이러한 요소가 화면을 구성하는 방식에 대해 이해하고, 이를 제한적인 공간에서 의도에 맞게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

기초실기 I 2-1-2

Painting practice I

1. 대상을 관찰하고 재현하는 미술사적 방법들을 학습하고, 이를 참고하여 스스로 재현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 대상을 의도에 맞게 변형하고 표현 할 수 있는 능력을 기른다.

기초실기 II 2-1-2

Painting practice II

1. 대상을 관찰하고 재현하는 미술사적 방법들을 학습하고, 이를 참고하여 스스로 재현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 대상을 의도에 맞게 변형하고 표현 할 수 있는 능력을 기른다.

전공실기 I 2-1-2

Painting class I

1. 다양한 소재를 관찰하고 표현법을 습득하며, 이를 관심사에 따른 주제와 연관지어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 목적에 맞게 화면전체를 구성할 수 있는 능력을 기른다.

전공실기 II 2-1-2

Painting class II

1. 다양한 소재를 관찰하고 표현법을 습득하며, 이를 관심사에 따른 주제와 연관지어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 목적에 맞게 화면전체를 구성할 수 있는 능력을 기른다.

주제와소재연구 I 2-1-2

Themes and subject matters I

주제와 소재에 대한 심도 깊은 연구를 통해 완성도 있는 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

주제와소재연구 II 2-1-2

Themes and subject matters II

주제와 소재에 대한 심도 깊은 연구를 통해 완성도 있는 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

형상과표현 2-1-2

Shape and representation

현대 회화에서 사용된 조형 언어에 대해 연구하고, 사용하는 형상과 표현하는 방법에 대한 연구를 통해 완성도 있는 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

서양화연구 I 2-1-2**Studies in painting I**

서양화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

서양화연구 II 2-1-2**Studies in painting II**

서양화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

한국화연구 I 2-1-2**Studies in Korean painting I**

한국화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

한국화연구 II 2-1-2**Studies in Korean painting II**

한국화에 사용된 전통적, 현대적 기법을 학습하고, 이를 자신의 개성에 맞추어 표현할 수 있는 능력을 기른다.

미술해부학 2-1-2**Anatomy in fine arts**

1. 인체의 구조와 작동원리를 이해한다.
2. 미술 작품에 내재된 인체의 직접적, 은유적 의미에 대해 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기른다.

재료연구 2-1-2**Study in art materials**

다양한 미술 재료의 역사와 생산 과정 및 성질을 이해하고, 이를 직접적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

서양미술사 3-3-0**European and American art history**

서양의 미술사에서 이루어진 중요한 논의를 이해하고, 이를 현대적으로 해석할 수 있는 능력을 기른다.

동양미술사 3-3-0**Asian art history**

동양의 미술사에서 이루어진 중요한 논의를 이해하고, 이를 현대적으로 해석할 수 있는 능력을 기른다.

인체연구 2-1-2**Study in human body and movement**

1. 인체를 관찰하고 묘사할 수 있는 능력을 기른다.
2. 미술 작품에 나타난 인체의 형상과 의미에 대해 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기른다.

색채연구 2-1-2**Study in colors**

색채의 원리를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.

표현기법연구 I 2-1-2**Painting technique studio I**

1. 회화의 전통적 표현기법을 이해하고, 재현할 수 있는 능력을 기른다.
2. 전통적 표현기법을 현대적으로 변용하고, 스스로의 주제에 맞춰 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

표현기법연구 II 2-1-2**Painting technique studio II**

1. 회화의 전통적 표현기법을 이해하고, 재현할 수 있는 능력을 기른다.
2. 전통적 표현기법을 현대적으로 변용하고, 스스로의 주제에 맞춰 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

드로잉연구 I 2-1-2**Drawing studio I**

1. 드로잉의 개념을 이해하고, 다양한 드로잉 표현방식을 연구 및 실습한다.
2. 주제와 개념을 표현하는 드로잉에 대해 이해하고, 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

드로잉연구 II 2-1-2**Drawing studio II**

1. 드로잉의 개념을 이해하고, 다양한 드로잉 표현방식을 연구 및 실습한다.
2. 주제와 개념을 표현하는 드로잉에 대해 이해하고, 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

사진과영상 2-1-2**Photos and videos**

사진과 영상의 원리와 미술사적 의의를 이해하고, 미술 매체로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

창작방법연구 I 2-1-2**creative ways of paintings I**

회화창작의 다양한 방법에 대해 실험하고, 효과적인 창작방법을 개발한다.

창작방법연구 II 2-1-2**creative ways of paintings II**

회화창작의 다양한 방법에 대해 실험하고, 효과적인 창작방법을 개발한다.

서사표현연구 I 2-1-2**narrative representation in painting I**

회화의 서사적 표현 방식에 대해 이해하고, 작품을 제작할 수 있다.

서사표현연구 II 2-1-2**narrative representation in painting II**

회화의 서사적 표현 방식에 대해 이해하고, 작품을 제작할 수 있다.

한국미술사 3-3-0**Korean art history**

1. 한국의 미술사에서 이루어진 중요한 활동과 성과를 이해한다.
2. 한국 현대 미술에서 이루어진 미술적 활동을 이해하고, 현재의 한국 미술을 해석할 수 있는 능력을 기른다.

혼합매체 2-1-2**Mixed media**

다양한 매체의 속성을 이해하고, 이를 활용하여 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

작가와작품연구 3-3-0**Artists and works**

1. 해외의 주요 작가와 작품에 대해 이해한다.
2. 한국 현대 미술의 주요 작가와 작품에 대해 이해한다.
3. 이러한 이해를 바탕으로 자신의 작업을 비평적 관점에서 설명할 수 있는 능력을 기른다.

작품연구 I 2-1-2**Painting studio I**

자신이 선택한 주제를 바탕으로 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

작품연구 II 2-1-2**Painting studio II**

자신이 선택한 주제를 바탕으로 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

개념과의미표현 I 2-1-2**Concept and meaning I**

개념과 의미를 표현하는 여러 가지 방법을 실험하고, 이를 통해 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

개념과의미표현 II 2-1-2**Concept and meaning II**

개념과 의미를 표현하는 여러 가지 방법을 실험하고, 이를 통해 완성도 높은 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

아동미술교육 I 2-1-2**Juvenile Art I**

아동발달단계와 심리에 대한 이해를 바탕으로 다양한 아동작품을 분석 및 검토, 그리고 제작 및 교육할 수 있는 능력을 기른다.

아동미술교육 II 2-1-2**Juvenile Art II**

아동발달단계와 심리에 대한 이해를 바탕으로 다양한

아동작품을 분석 및 검토, 그리고 제작 및 교육할 수 있는 능력을 기른다.

현대미술세미나 I 3-3-0

Seminar in contemporary art I

현대미술에 대한 이론과 현장에 대한 학습 및 연구를 통하여 현대미술의 주요 담론을 이해하고, 개인의 창작 방향을 설정한다.

현대미술세미나 II 3-3-0

Seminar in contemporary art II

현대미술에 대한 이론과 현장에 대한 학습 및 연구를 통하여 현대미술의 주요 담론을 이해하고, 개인의 창작 방향을 설정한다.

판화 2-1-2

Print making

다양한 판화적 기법에 대한 학습을 통해 판화의 원리를 이해하고, 작업을 진행 할 수 있는 능력을 기른다.

캘리그래피연구 1-1-0

Calligraphy

다양한 방식의 캘리그래피를 실습하여 목적에 맞게 제작할 수 있는 능력을 기른다.

회화와출판 2-1-2

Painting and book making

출판 영역에서 이루어지는 회화의 제반 활동들을 이해하고, 이를 직접적으로 시행할 수 있는 실무적 능력을 기른다.

졸업작품 종합설계 3-2-2

Capstone design

졸업 작품의 제작과 설치, 전시 진행에 대해 이해하고, 작품을 효과적으로 발표하고 설명할 수 있는 능력을 기른다.

의류학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요 연혁	비고
1988. 11	이공대학 의류학과 설립	
1990. 3.	이과대학 의류학과로 개편	
1999. 3.	이과대학 응용과학부 의류학전공으로 개편	
2001. 3	이과대학 응용과학부에서 의류학과로 전공분리	
2012. 3	조형예술대학 의류학과로 개편	
2016. 3	조형예술학부 의류학전공으로 개편	
2022. 3	아트&디자인테크놀로지대학 의류학과로 개편	

1.2 교수진

성명	출신교			학위	전공	주요담당과목
	학사	석사	박사			
김천희	서울대	서울대	The Univ. of Texas at Austin	이학박사	의류학, 화학	의복재료학, 기능성의복과환경
김정신	한남대 P.A.A	이화여대	.	미술학석사	디자인	패션디자인, 패션디자인 종합설계
김윤희	서울대 S.A.I.C.	서울대	서울대	이학박사	의류학	패션디자인, 패션일러스트레이션
김정아	한남대	이화여대	이화여대	문학박사	한국복식	한복구성, 한국복식사
이은영	이화여대	이화여대	이화여대	의류학박사	의복구성학	의복구성, 어패럴CAD
정병은	청주대	연세대	.	이학석사	패션 산업정보	의류상품학, 패션창업캡스톤디자인

1.3 교육시설 및 설비

2. 교육과정

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
15	복식디자인실	1	디자인, 미술 실기장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60417
	의복제작구성실1	1	의복구성 실기장비(재봉틀 등) PC, 스크린, 프로젝터,	60419
	의복제작구성실2	1	의복구성 실기장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60420
	특수의복구성실	1	컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀, 오버록, 인터록 재봉틀	60425
	편물 및 직조실	1	직조, 편물, 드레이핑 실기장 비 및 보관관리장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60424
	전통복식실	1	한복 실기자료 보관 및 관리 장비	60425
	한복보관정리실	1	한복 실기자료 보관 및 관리 장비	60426
	서양의복구성보관실	1	실기자료 보관 및 관리 장비	60427
	서양의복 준비실	1	전시설치 장비(마네킹, 바다) 실기재료 및 자료 보관	60428
	의복재료실험준비실 의복재료실험실 의복환경실험실	3	인장강도시험기, 파열강도시험기, 마모강도시험기, 염색견뢰도시험기(세탁, 마찰, 승화, 땀, 일광), 전기로, 링거, 섬유장력측정기, 내수도시험기, 세척력시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 순수제조기, 예감온습도계, 예감온습도계,	60430, 60431, 60431
	패턴캐드실	1	PC, 스크린, 프로젝터, 이론강 의 장비	60433
염색실습실 염색실습준비실	2	염색 및 직조 소재 개발 장비, 건조기, 가스대	60434, 60435	

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	미래 패션산업의 새로운 패러다임에 대응해 나갈 혁신형 패션산업 인재 양성		
↓			
학과(전공) 교육목표	유기적이고 통합적인 교육과정을 통해 패션과 다양한 콘텐츠를 결합하는 통섭능력을 함양하고, 4차 산업혁명의 디지털 혁신기술과 융합할 수 있는 전문인 자질 개발	다변화되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 창의·융합 능력 육성	패션 산업에 대한 총체적 시각과 능력을 갖추도록 지도하여 글로벌 문화 콘텐츠를 주도하는 국제적 감각의 비즈니스 인재 능력 강화

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	의류학과 교육목적	의류학과 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	미래 패션산업의 새로운 패러다임에 대응해 나갈 혁신형 패션산업 인재 양성	유기적이고 통합적인 교육과정을 통해 패션과 다양한 콘텐츠를 결합하는 통섭능력을 함양하고, 4차 산업혁명의 디지털 혁신기술과 융합할 수 있는 전문인 자질 개발	기초드로잉, 기초조형, 색채학, 패션트렌드와문화, 의류학의이해, 기초의복재료, 의류소재의이해와평가, 고감성텍스타일가공, 의복재료학, 기능성의복과환경
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		다변화되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 창의·융합 능력 육성	기초의복구성, 패션일러스트레이션, 패션디자인워크샵, 소재기획, 의복구성, 드레이핑, 기초한복구성, 한복구성, 테일러링, 디자인CAD, 어패럴CAD, 테크니컬디자인생산실무, 패션디자인발상, 컴퓨터그래픽, 패션디자인, 비주얼머천다이징, 패션디자인종합설계I,II, 한복디자인종합설계I,II, 패션액세서리캡스톤디자인
국가와 지역사회 발전에 이바지하는 지도자 양성		패션 산업에 대한 총체적 시각과 능력을 갖추도록 지도하여 글로벌 문화 콘텐츠를 주도하는 국제적 감각의 비즈니스 인재 능력 강화	패션스타일링, 의류상품학, 한국복식사, 서양복식사, 패션창업캡스톤디자인, 패션포트폴리오, 지역사회패션캡스톤디자인, 글로벌패션산업과유통, 패션무역영어

2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수			선택			
					공동 필수	선택 필수	계열 기초	계	부 전공	교직	
아트&디자인테크놀로지대학	의류학과	15	51	66	21	8	-	29	(21)		128

2.4 의류학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		교과목명	학-강-실	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
1	1	기초드로잉 색채학	3-2-2 3-2-2			기초의복재료 기초의복구성	3-2-2 3-2-2
	2	기초조형	3-2-2	의복구성	3-2-2	패션일러스트레이션 의류학의이해	3-2-2 3-3-0
2	1			의복재료학 의류상품학	3-3-0 3-3-0	한국복식사 패션디자인발상 드레이핑	3-3-0 3-2-2 3-2-2
	2			기초한복구성 패션디자인	3-2-2 3-2-2	서양복식사 의류소재의이해와평가 테크니컬디자인생산실무 컴퓨터그래픽 소개기획	3-3-0 3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
3	1					한복구성 패션디자인워크샵 테일러링 고감성텍스타일가공 패션창업캡스톤디자인 디자인CAD	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 2-1-2
	2					패션디자인종합설계I 한복디자인종합설계I 어패럴CAD 패션트렌드와문화 기능성의복과환경 *패션역세서리캡스톤디자인	3-2-2 2-1-2 2-1-2 3-3-0 3-3-0 3-2-2
4	1					패션디자인종합설계II 한복디자인종합설계II *패션스타일링 *비주얼머천다이징	3-2-2 2-1-2 3-2-2 2-1-2
	2					패션포트폴리오 지역사회패션캡스톤디자인 글로벌패션산업과유통 *패션무역영어	2-1-2 3-2-2 3-3-0 2-2-0

교과목 개요

기초드로잉

3-2-2

Basic Drawing

패션 일러스트레이션을 위한 기초 학습과정으로 의복을 착용한 인체를 패션 드로잉으로 표현할 수 있도록 한다. 인체의 기본 형태 및 비례, 인체의 힘의 이동과 균형, 방향과 각도에 따라 달라지는 인체의 형태, 인체 세부의 표현, 의복을 착용한 인체형태의 사실적 표현과 변형 또는 과장된 표현을 다룬다.

기초조형

3-2-2

Basic design theory

창의성 이론과 창의적 사고 기법을 바탕으로 하여 디자인의 기초가 되는 디자인 요소와 원리를 학습한다. 학기 내내 문제를 프로젝트로 제시함으로써 학생들의 창의적인 아이디어가 실제의 디자인으로 실현함으로써 문제해결 능력을 배양한다. 한국적 디자인에 대한 프로젝트를 제시함으로써 한국전통의 디자인 요소를 재해석하여 창의적으로 문제해결을 할 수 있는 능력을 배양한다.

색채학

3-2-2

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.

기초의복구성

3-2-2

Basic Clothing Construction

의복구성학은 평면의 직물을 인체에 맞게 입체화하는 전 과정을 과학적인 방법으로 검토, 연구하는 학문이다. 기초의복구성은 인체 치수를 측정하고, 이에 맞는 스커트와 다양한 부분 봉제를 제작하는 과목으로, 이를 통하여 의복구성을 위한 기초적인 능력을 갖도록 한다.

기초의복재료

3-2-2

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.

기초의복재료

3-2-2

Clothing Construction

블라우스와 슬랙스를 제작하는 방법을 배우는 과목으로, 블라우스, 슬랙스의 다양한 디자인을 응용하여 제작할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.

의복구성

3-2-2

Clothing Construction

의복구성에서는 인체와 패턴과의 관계를 이해한다. 원형패턴 제작 및 보정을 통해 인체와 패턴과의 기본적인 관계를 깨달아 가도록 한다. 기초의복구성학의 기초를 발전시켜 Blouse, Slacks 등의 Pattern drafting과 제작법을 학습하여 상하의 아이템별 의상디자인을 다양하게 응용하여 제작할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.

패션일러스트레이션

3-2-2

Fashion Illustration

패션일러스트레이션은 패션디자인을 보여주기 위한 수단 중의 하나이다. 본 수업에서는 인체의 기본 구조와 형태를 파악하고, 이를 토대로 인체에 입혀진 복식의 표현을 배운다. 다양한 색채 도구를 활용하여, 인체와 복식을 표현한다.

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 기

본지식을 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.

의복재료학

3-3-0

Textile Science

의복재료로 사용되는 섬유와 섬유제품이 어떻게 만들어지고 어떠한 특성을 가졌으며 어떤 곳에 사용되는지 학습하여 이에 대한 올바른 지식을 습득한다. 또한 필요로 하는 성능들이 재료의 어떠한 요소에 의하여 나타나는가를 알아서 적절히 선택, 사용할 수 있는 능력을 기른다.

의류상품학

3-3-0

Textile Science

패션전문인으로서의 패션머천다이징과 패션마케팅에 대한 기본개념을 이해하며, 머천다이징 프로세스, 패션 관련정보 조사, 시장조사 등을 통해 좀 더 실무적인 면에서 패션산업의 현장을 이해하고 적용할 수 있도록 한다. 패션산업에서 패션 마케팅과 머천다이징의 중요성을 재인식하며, 패션마케팅 시스템과 프로세스에 대한 구체적인 이론과 실례를 학습함으로써 패션산업 현장을 이해하고, 그 전략을 실제업무에 응용하도록 한다.

패션디자인발상

3-2-2

Fashion Design theory and idea

패션 디자인의 요소와 원리에 관한 개념과 특성을 이해하고, 디자인 영감을 실제 디자인으로 구체화하여 만드는 능력을 함양하는 것을 교육목표로 한다.

한국복식사

3-3-0

History Of Traditional Costume

한국 역사 속의 각 시대 복식을 올바르게 이해하기 위해 복식의 구조가 어떻게 변천하였으며 그 변화 요인들은 무엇인가 체계적으로 고찰한다. 시대적 의복의 특

성을 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.

드레이핑

3-2-2

Draping

드레이핑의 기초과정으로 여성복의 기본이 되는 Basic Bodice와 Basic Skirt를 배우고 여기에서 발전하여 다양한 Dart variations와 Flared Skirt, Princess Waist 등 다양한 디자인의 드레이핑을 배운다. 이와 같은 기본 드레이핑을 배움으로써 보다 다양한 디자인의 자유롭고 독창적인 design idea를 정확하게 패턴화할 수 있는 능력을 키우도록 한다.

기초한복구성

3-2-2

Design of Korean Traditional Costume

전통 우리옷은 우리 문화의 한 부분으로 우리 민족의 역사와 얼이 담긴 고유의상이다. 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.

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.

의류소재의이해와평가 3-2-2

History of the Western Clothing

의류소재를 올바르게 선택하고 용도에 맞게 활용하며 나아가 제품의 성능을 확인하고 올바르게 사후 관리하기 위해 각 소재에 대한 성능을 이해하고 평가하는데 필요한 지식과 기술을 이론과 실험을 통하여 학습한다. 즉 직물과 실의 성능을 평가 분석하여 제품에 따라 올바른 소재를 선택하고 제품의 품질을 적절히 관리하여 이를 의복 제작에 적용하는 능력을 기른다.

패션디자인 3-2-2

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. 또한 다양한 종류의 fabric swatch 를 분석하여 실제 섬유제품에 대한 이해를 높인다.

컴퓨터그래픽 2-1-2

Computer Graphic

의류학 분야에서 필요로 하는 컴퓨터 활용능력을 키우기 위한 기초 과목으로, 대표적으로 포토샵, 일러스트레이터 프로그램에 대해 배운다.

소재기획 2-1-2

Textile Product Planning

전반적인 소재기획 과정과 소재감성, Trend 감성에 대한 학습을 하며, 이를 활용하여 실제적인 소재 기획을 실시한다. 시즌별 Color와 소재 Trend를 바탕으로 하여 Concept별로 소재를 기획한다. 패션브랜드의 상품 기획을 진행하는 프로세스 중 소재기획과정을 실무와 같이 진행해 봄으로써 패션 산업 스펙세리스트로 경쟁력을 갖추는 것을 목표로 한다. 패션산업에서의 패션소재는 물리적인 요소와 심미적인 요소에 대한 전문지식이 요구될 뿐 아니라 트렌드성을 가지고 있는 패션상품의 재료이므로 패션트렌드를 읽고 제품에 적용하는 능

력 등 복합적인 전문적 능력이 요구 된다. 패션 스펙세리스트는 패션상품에서 중요한 소재에 대한 전문지식과 실무 프로세스가 필수지식이며, 본 과목은 패션 소재를 통해 실무기초에 활용할 수 있도록 심화 및 지식을 활용, 실무과정의 소재기획 프로세스를 이해하는 것을 목표로 한다.

테크니컬디자인생산실무 3-2-2

Technical Design in Apparel Production and Practical Field

국내 글로벌 의류산업체들의 증가하는 니즈에 맞춰 Technical package에 대한 이해를 바탕으로 사용되는 용어(현장 영어), 제품치수, 그리고 피팅 및 패턴 수정 방법에 대해 배우고 익혀 의류 산업체에 대한 전반적인 이해도를 높인다. 이와 같은 제품치수와 테크니컬 패키지에 대해 정확히 파악함으로써 보다 발전된 전문 인력으로써의 능력을 향상시킨다.

한복구성 3-2-2

Design of Korean Traditional Costume

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

패션디자인워크샵 3-2-2

Fashion Design Workshop

패션디자인 컬렉션을 만들고 발전시키는 다양한 방식과 과정을 체험한다. 패션디자인에 영향을 주는 사회 문화 경제적 요인과 트렌드를 참조하며, 패션 브랜드, 패션시장에 대해 조사한다. 패션디자인에 있어서 중요한 요소인 선, 형태 뿐만 아니라, 색채, 소재 등에도 집중하여 보다 완성된 패션 디자인을 개발할 수 있도록 한다.

테일러링 3-2-2

Tailoring

테일러링은 의복의 구성설계, 복식디자인, 의복 재료

학 등의 원리와 특성을 기초로 하여 Contemporary Tailoring Technique의 제작기술 및 dress 제작 기법을 배우는데 목적이 있다.

고감성텍스타일가공 3-2-2 Textile Finishing for Aesthetic Expression

의류소재는 보호기능, 쾌적성과 같은 도구적 기능과 함께 색과 재질감과 같은 중요한 표현적 기능을 제공하고 있다. 과학과 공학의 발전으로 인하여 새로운 기능이나 개선된 성능을 가진 의류용 신소재가 계속 연구 개발되고 있으며, 또한 첨단 후처리 가공법에 의하여 다양한 기능과 미적인 외관 특성을 가진 소재들이 생산되고 있다. 새로운 소재를 선택하거나 개발하여 의복에 적용하는 일은 종종 패션 디자인의 출발점이 되면서 중요성이 더해지고 있다. 따라서 본 강의에서는 다양한 후처리 가공법에 의하여 special fabric을 개발하여 이를 의복 디자인에 적용하는 능력을 기른다.

패션창업캡스톤디자인 3-2-2 Company Design for Fashion Business Start-Up

의류제품의 상품화와 마케팅, 유통/판매/매장관리 등을 통합적으로 학습한다. 의류상품의 기획으로부터 on-line, off-line 패션유통관리에 이르는 전 과정을 학습하여 창업 및 취업을 활성화한다. 조별 프로젝트를 수행한다.

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.

패션디자인종합설계 3-2-2 Capstone Design for Fashion Design I

학과 졸업작품발표회에 발표할 창작의상의 제작을 위하여 디자인 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인 계획, 염색 및 재료개발, 의복설계 및 구성, 보정, 착장 평가)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하

여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 익힌다.

한복디자인종합설계 2-1-2 Capstone Design for Korean traditional Costume 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 고증복과 생활 한복 등을 무대별로 개인지도 한다.

어패럴CAD 2-1-2 Computer Aided Design for Apparel

컴퓨터를 활용하여 패턴을 제작하고 3D로 가상 착의 하는 방법을 학습한다. 패턴CAD 프로그램인 YUKA CAD 프로그램의 강의 및 실습을 통해 컴퓨터로 패턴을 제작하는 방법을 학습한다. 또한 3D 가상착의 프로그램(3D virtual try-on system)인 CLO 프로그램에 대해 학습하여 YUKA CAD로 패턴을 변형한 후 3D 가상착의 프로그램을 이용하여 시뮬레이션 하는 방법을 실습한다.

패션트렌드와문화 3-3-0 Fashion Trend and Culture

각 주제에 따라 미학적, 문화적 맥락에서 복식의 흐름을 고찰하고, 현대 복식에 대한 비평적인 안목을 길러 이를 패션 디자인에 응용할 수 있도록 한다. 복식미학의 개념, 복식과 문화, 복식의 양식, 복식의 미적 범주, 복식과 인체, 20세기 패션, 패션 트렌드, 패션 저널리즘과 현대 사회에서 패션 산업의 역할을 다룬다.

기능성의복과환경 3-3-0 Functional Clothing & Environment

인간의 근접환경으로서의 의복의 위생문제와 함께 인간-의복-환경의 상호관계를 검토 분석하여 의복을 착용한 인체가 의복으로부터 어떠한 영향을 받으며, 어떻게 반응하는가를 학습한다. 즉 의복이라는 특수한 환경을 대상으로하여 환경 조건과 그 환경 조건에서의 인체의 생리적인 변화를 학습하고, 인간공학적 지식을 바탕으로 한 쾌적한 의복 설계의 기초를 학습한다.

패션액세서리캡스톤디자인 3-2-2**Capstone Design for Fashion Accessory**

패션 액세서리는 패션 스타일& 룩 등의 복장미를 완성시키는 중요한 요소이다. 따라서 패션스타일에 따른 패션 액세서리 디자인기획 (모자, 브로치, 목걸이 등)과 제작 능력 개발을 목표로 한다. 패션 트렌드와 소비자의 요구조사에 따른 패션액세서리 상품개발 과정을 통하여 패션 산업현장에서의 실무적응 및 문제 해결 능력을 기른다.

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

학과 졸업작품발표회에 발표할 창작의상의 제작을 위하여 디자인 아이디어 발상에서 완성에 이르기까지의 전 과정(디자인 계획, 염색 및 재료개발, 의복설계 및 구성, 보정, 착장 평가)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 익힌다.

한복디자인종합설계II 2-1-2**Capstone Design for Korean traditional dress 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 고증복과 생활 한복 등을 무대별로 개인지도 한다.

패션스타일링 3-2-2**Fashion Styling**

토탈 패션스타일링에 대해 이해하고 주제에 따라 자신만의 독창적인 스타일링을 전개하는 능력을 기르기 위한 과목이다. 패션스타일링의 기본 원리 및 패션스타일링 방법에 대한 구체적인 지식을 습득하고, 실제 패션스타일링에 적용하고 발전시키는 과정을 익히는 것을 목표로 한다.

비주얼머천다이징 2-1-2**Visual Merchandising**

현대 패션산업계의 경쟁이 날로 치열해짐에 따라 참신한 마케팅 전략이 요구되고 있으며, 비주얼머천다이

징은 소비자에게 보다 쉽게 브랜드 이미지를 전달하고 홍보할 수 있는 방법이라 할 수 있다. 즉 비주얼머천다이징은 매장에 진열된 상품을 효과적으로 보여주어 판매촉진효과를 목적으로 하는 전략계획이라 할 수 있으며, 이에 대한 이론적 접근과 함께 다양한 사례를 보고 실습함으로써 패션전문인으로서의 자질을 개발한다.

패션포트폴리오 2-1-2**Fashion Portfolio**

4년 동안 패션에 대하여 배우고 익힌 다양한 지식과 경험을 바탕으로 졸업 후 자신의 적성에 맞는 전문 분야의 취업 또는 진학 준비를 위해 필요한 포트폴리오를 제작한다. 패션업계에 성공적으로 진출하기 위하여 패션 트렌드와 업체의 성향을 연구하고 자신의 개성과 창의적인 디자인 감각을 포트폴리오를 통하여 표현할 수 있는 방법을 배운다.

지역사회패션캡스톤디자인 3-2-2**Capstone Design for Local Communities**

패션관련 산업은 디자인 뿐 아니라 소재, 기획, 제작, 판매에 이르기까지 전 과정에 걸쳐 있고, 특히, 우리나라는 산업 구조상 패션 산업의 비중이 크다. 대전은 교통의 중심지로서의 장점을 가지면서, 지역 중심의 패션산업 또한 발달해 있다. 본 교과목을 통해 대전 · 충청지역 패션에 대한 연구와 발전 방향 모색, 지역 패션산업체, 단체들과의 긴밀한 네트워크 형성, 그리고 일자리 창출을 목표로 한다.

글로벌패션산업과유통 3-3-0**Global Fashion Industry and Distribution**

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

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. 패션 디자이너뿐만 아니라 테크니컬 디자이너, 패션 머천다이저 등 패션에 관련된 다양한 분야에서 활동하는 패션 전문인이 되려는 학생들에게 도움을 주어 패션분야에서 영어로 의사소통할 수 있는 능력을 기른다

서양복식사

3-3-0

History of the Western Clothing

고대 이후 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.

미디어영상학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연 도	주 요 연 혁	비 고
1998	멀티미디어학부(컨텐츠,비즈니스전공)설치/입학정원120명	
2000	정보통신·멀티미디어공학부 컴퓨터멀티미디어전공으로 학부/전공 변경/입학정원 180명	멀티미디어학부(컨텐츠, 비즈니스전공)→정보통신·멀티미디어공학부(컴퓨터멀티미디어전공)
2002	정보통신·멀티미디어공학부 멀티미디어전공으로 전공 변경/입학정원 90명	컴퓨터멀티미디어전공 →멀티미디어전공
2006	멀티미디어학부(멀티미디어공학,미디어영상전공)으로 학부/전공 변경/입학정원 90명	
2007-2009	멀티미디어학부(멀티미디어공학전공, 미디어영상전공)로 학부/전공 변경/입학정원 90명	
2010-2014	멀티미디어공학전공, 미디어 영상전공의 입학정원 변경(45명/45명)	
2015-2016	멀티미디어학과(멀티미디어공학트랙, 미디어영상트랙)로 학과 변경/입학 정원 86명	
2017-2021	멀티미디어학부(멀티미디어공학전공, 미디어영상전공)로 학부/전공 변경 /입학정원 (42명/42명)	
2022-	공과대학 멀티미디어학부 미디어영상전공에서 아트앤디자인테크놀로지대 학으로 미디어영상학과로 단대/학과 변경/입학정원 (53명)	미디어영상전공 →미디어영상학과

1.2 교수진

이름	생년	출 신 교			최종 학위명	전공분야	주요담당과목
		학 사	석 사	박 사			
최이정	1964	한국외국어대학교	한국외국어대학교	한국외국어대학교	인문학 박사	방송영상	-영상제작의이해 -방송기획제작 -방송영상세미나
이은석	1968	대구대학교	세종대학교		미술학 석사	컴퓨터그래픽	-컴퓨터그래픽 -광고기획과전략 -방송타이틀그래픽
김석수	1965	경남대학교	성균관대학교	성균관대학교	공학 박사	멀티미디어	-비주얼프로그래밍 -스크립트언어 -인터넷프로그래밍
소요환	1967	홍익대학교	홍익대학교 미국뉴욕공과대학교		미술학 석사	애니메이션	-3D애니메이션 -3D영상프로젝트
김준수	1968	홍익대학교	홍익대학교		미술학 석사	특수효과	-특수영상제작 -영상특수효과 -특수영상프로젝트
유금	1979	한양대	한양대	한양대	이학 박사	시각멀티미디어 디자인	-타이포그래피 -미디어조사방법론 -모션그래픽프로젝트
우상혁	1969	아주대학교	부르곤뉴대학교	부르곤뉴대학교	컴퓨터 그래픽 스 박사	컴퓨터그래픽	-XR프로젝트

1.3 교육시설 설비현황

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황		기타
	명칭(유형)	개수			
9개	디지털애니메이션 제작실	1	컴퓨터	47	
			전동스크린	1	
			냉난방기	1	
			감시카메라	1	
			워크스테이션	3	
			LCD모니터	4	
			방송음향장비	1	
			전자칠판	1	
			교육용 DVD	1	
			프로젝터	1	
	영상특수효과 제작실	1	컴퓨터	41	
			AVR	1	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			전동스크린	1	
			감시카메라	1	
			전자칠판	1	
			LCD모니터	5	
	교육용 DVD	1			
	유비쿼터스 LAB실	1	컴퓨터	39	
칼라TV(HD)			1		

			3D TV	2	
			맥컴퓨터	1	
			프린터	1	
			교육용 DVD	1	
			프로젝터	1	
			에어컨	1	
	객체지향프로그램실	1	컴퓨터	41	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	
			스위칭 허브	2	
	멀티통신실습실	1	컴퓨터	6	
			프린터	1	
	멀티프로그램실	1	에어컨	1	
			컴퓨터	7	
			모니터	6	
			프린터	2	
			PDA	1	
			RFID 실습장비	1	
			서버	2	
			Visual Studio.NET	1	
			화이트보드	1	
			디지털카메라	1	
			에어컨	1	
	게임프로그램실	1	컴퓨터	41	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	
	컴퓨터그래픽 제작실	1	스위칭 허브	2	
			컴퓨터	13	
			프로젝터	1	
	디지털스튜디오 (스튜디오 I)	1	스크린	1	
			에어컨	1	
			무선마이크	6	
			지미집	1	
			워크스테이션	2	
			프린터	2	
			서버	2	
			에어컨	1	
			이동음향시스템	1	
			생방송용 엔코딩머신	1	
			조명세트	3	
			인터넷방송보드	1	
			ADA	1	
			Audio Patch	1	
			AV Mixer	2	
			Flux Light	5	
			디지털캠코더	2	
			스테디캠	1	
			DV/VHS-Deck	5	
			교육용 DVD	1	
			비디오레코더	1	
			디지털비디오플레이어	2	
			컴퓨터	6	
			Sync Generator	1	
			Editing Controller	1	
			방송용 모니터	8	
			모니터	1	
	Console	1			
	UPS	1			

			비선형편집기	1	
			컴퓨터(미디시스템)	1	
			미디시스템	1	
			미디키보드	1	
			디지털레코더	1	
			미디어컨버터	2	
			모니터스피커	1	
			비디오	4	
			미디어컨트롤레코딩기	1	
			텔레비전	6	
			Digital mixer	1	
			VDA	1	
			방송용카메라	1	

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(학부) 교육목적	신기술(뉴미디어) 분야별 전문 인력 양성	현장(산업)중심형 전문 인력 양성	지식융합형(학제간 · 산업간) 전문 인력 양성
----------------	------------------------	--------------------	---------------------------



학과(전공) 교육목표	인문학적 소양교육 (원활한 커뮤니케이션 능력과 친화력)	전문기술교육 (실무프로젝트 참여를 통한 산업수요 맞춤형 교육)	기획/창의력 개발교육 (글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육)
----------------	--------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	신기술(뉴미디어) 분야별 전문 인력 양성	인문학적 소양교육 (원활한 커뮤니케이션 능력과 친화력)	영상제작의 이해, 컴퓨터그래픽 I, 디지털리터러시, 타이포그래피, 사고와 표현, 3D애니메이션 I, 방송기획제작, 컴퓨터프로그래밍, 미디어조사방법론
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	현장(산업)중심형 전문 인력 양성	전문기술교육 (실무프로젝트 참여를 통한 산업수요 맞춤형 교육)	VJ영상프로젝트, 특수영상프로젝트, XR프로젝트 커머셜영상세미나, 영상제작실습, 특수영상세미나, 방송영상세미나, 현장실습, 비주얼프로그래밍
국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	지식융합형(학제간 · 산업간) 전문 인력 양성	기획/창의력 개발교육 (글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육)	모바일컨텐츠제작, 영상특수효과, 광고기획과 전략, 3D애니메이션II, 게임그래픽 I 방송타이틀그래픽, 특수영상제작, , 모션그래픽 I, 모션그래픽 II, 디지털디자인 I

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수						
					공통 필수	선택 필수	학부 기초	계			
공과 대학	미디어영상전공	18	95	113	12	10	18	40	-	-	128

2.4 미디어영상전공트랙 교육과정 편성표

가. 교과과정

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1				
	2				
2	1	23523 영상제작의 이해 23524 컴퓨터그래픽 I	3-2-2 3-2-2	21928 디지털디자인 I 23525 비주얼프로그래밍 19793 타이포그래피 24946 디지털리터러시	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0
	2	23526 3D애니메이션 I 23527 스크립트언어	3-2-2 3-2-2	21930 디지털디자인 II 23528 게임그래픽 I 19792 컴퓨터그래픽 II 19797 방송기획제작	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
3	1	21931 모션그래픽 I	3-2-2	24671 모바일컨텐츠제작 24672 방송구성연출 19801 영상특수효과 19803 광고기획과 전략 23531 게임그래픽 II 21517 3D애니메이션 II	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0 3-2-2 3-2-2
	2	19790 미디어조사방법론	3-3-0	22987 영상제작실습 24673 사물인터넷 24947 UC디자인 19804 방송타이틀그래픽 19805 특수영상제작	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
4	1			24948 XR프로젝트 19810 VJ영상프로젝트 19811 특수영상프로젝트 19813 광고홍보영상프로젝트 21521 모션그래픽프로젝트 21933 소프트웨어설계프로젝트 23694 캡스톤디자인 I	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2			24675 산학프로젝트 19815 커머셜영상세미나 19817 특수영상세미나 19818 방송영상세미나 21934 3D영상세미나 23695 캡스톤디자인 II	2-2-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-2-2
학점계		학점(18) - 강의(13) - 실험(10)		학점(95) - 강의(70) - 실험(50)	

나. 비교과과정

영역	항목	세부내용
외국어	영어 능력시험	TOEIC, TOEFL, TEPS, G-TELP, IELTS (Academic module)
	일어 능력시험	JLPT, JPT, JTRA
	중국어 능력시험	HSK(한어수평고시), BCT (상무한어고시)
	기타언어 능력시험	기타 외국어, 한자능력검정 시험
봉사 (필수)	NGO 활동	진공분야를 비롯, 다양한 분야에의 봉사활동, 지역행사 자원봉사 (72시간 이상)
	선교활동	
	봉사활동	
학과	학과활동	학과 학생회 임원 활동, 학과 및 학생회 주관의 단체행사 참여 (M.T, 산업체견학, 체육대회, 학과동아리, 기타 행사)
	ME 코칭(멘토)	멘토 - 학업성적 우수자, 진공/비교과분야의 전문기술 소지자 (3,4학년 학생 위주)
해외연수	해외연수-체류	여행, 어학연수, 교환학생 등의 해외 체류
학교·동아리	총학생회·동아리 임원활동	총학생회, 공대학생회 또는 교내 전체 동아리 집행부 임원
학술 논문	대학원 진학	<ul style="list-style-type: none"> •국내의 대학원 진학 •국내의 학술지 게재, 학술대회 논문발표
	학술지 게재	
	학술대회 발표	
수상	특별 포상	교내외 수상
	경진대회 입상	전국 규모 대회 입상, 지방자치단체 규모 대회 입상
자격증	공인자격증	기술고시, 기사 등 국가공인자격증
	민간자격증	각종 사단법인, 협회, 기업 등이 주관, 발급하는 자격증
	국제자격증	마이크로소프트의 MOS 등 국제 공인자격증
세미나	세미나·특강·전시회	학과 및 교내외 진공관련분야 각종 세미나·특강·전시회 참관
	1인1기	3D, 영상, 프로그래밍 언어, 기사자격증 관련 특강 등 각종 전문기술 교육과정 수료를 통한 전문기술 취득
현장실습	직업·현장연수·인턴	<ul style="list-style-type: none"> •프로그래밍, 그래픽, 영상, 3D 등 멀티미디어기술에 연관된 직종/업무의 현장연수, 실무향상교육과정 •학과운영 실무 인턴십
	취업 확정	

교과목개요

22971 멀티미디어 컴퓨터활용 3-2-2

Introduction to Multimedia Computer

멀티미디어를 처음 배우는 학생들이 전공 심화 과정으로 들어가기 전에 알고 있어야 할 컴퓨터 기본 원리에 대한 전반적인 내용을 체계적으로 배운다. 전반적으로 컴퓨터의 역할과 기능, 컴퓨터 디자인, 컴퓨터의 수체계와 진수 변환, 네트워크와 인터넷의 개념 및 서비스에 관하여 구조와 동작 원리를 이해하도록 한다.

21005 프로그래밍 언어론 3-2-2

Programing Language

본 교과목은 프로그래밍 언어중 하나인 C를 통하여 프로그래밍의 기초를 학습한다. C프로그래밍 기법과 C언어의 기본 구조를 설명하고 애플리케이션 프로그래밍에 대하여 소개한다. 사용자 인터페이스 설계기법, 멀티쓰레딩, 예외 상황 처리 기법 등에 대한 학습과 실습을 병행한다.

19256 디지털콘텐츠이해 3-3-0

Understanding of Digital Contents

디지털콘텐츠의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해한다. 특히 디지털콘텐츠 제작을 위한 기획 및 구성 등의 사례를 분석하고 보다 효율적이고도 창의적인 디지털콘텐츠 제작 방법을 연구한다.

21486 미디어커뮤니케이션 3-3-0

Media Communication

커뮤니케이션 기본 이론 및 다양한 매스미디어 현상 전반에 대한 이해와 비판적 안목을 넓히는 기회를 제공한다. 이를 위해 신문, 방송, 영화, 광고, 인터넷, 뉴미디어 등 다양한 매스커뮤니케이션 현상의 특성을 체계적으로 살펴보고, 수용자와의 관계 속에서 매스미디어는 어떤 역할과 의미를 지니는지를 비판적 관점에서 이해할 수 있도록 강의한다.

23926 멀티미디어운영기초 3-3-0

Multimedia Operating Basics

멀티미디어를 시행할 수 있는 시스템의 이해를 높이기 위한 과목으로서, 기존 상용 운영체제의 특성 및 멀티미디어 지원 방법, 효과적인 시스템의 활용을 위한 최적 시스템 구축 방법, 멀티미디어와 스케줄링에 관한 내용을 알아본다. 특히 상용의 Windows, Linux, Unix의 활용과 멀티미디어 지원 특성에 대하여 이해한다.

16301 멀티미디어이해 3-3-0

Introduction to Multimedia

멀티미디어 분야에 입문하려는 학생들에게 멀티미디어에 대한 전반적인 사항을 교육함으로써 멀티미디어 분야의 골격을 세우고 전공과목들을 학습할 수 있는 기회를 마련한다. 과목의 주요 내용은 멀티미디어 개요, 멀티미디어 컴퓨터 개요, 컴퓨터그래픽스 개요, 음향처리기술 개요, 영상처리 기술 개요, 멀티미디어 소프트웨어 개요, 하이퍼미디어와 데이터베이스 개요, 멀티미디어 통신 개요, 멀티미디어 운영체제, 멀티미디어 응용과 미래 그리고 저작도구 개념이다.

23523 영상제작의이해 3-2-2

Introduction to Video Production

영상제작의 전 과정을 체계적으로 이해하고 실제 수행할 수 있는 기본 실무 이론 및 기술을 갖도록 하는데 강의목표를 둔다. 이를 위해 영상의 기획, 구성, 촬영, 조명, 디지털 편집 전반에 대한 내용을 이론과 실습을 병행하여 학습한다.

23524 컴퓨터그래픽 I 3-2-2

Computer Graphic I

멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 이미지를 다양한 컴퓨터 그래픽 툴을 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 이미지 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 기본 능력을 배양한다. 이, 삼차원 이미지의 성질과 색상활용, 컴퓨터 팔레트 구조에 대한 이해를 바탕으로 실습을 통하여 원하는 이미지를 직접 응용 제작할 수 있는 능력과 예술성을 배양한다. 이론보다는 디자인 창

조력을 배양한다.

19792 컴퓨터그래픽 II 3-2-2

Computer Graphic II

컴퓨터그래픽 2에서는 그래픽 제작을 위한 심화과정으로 그래픽 툴을 사용하여 제작 방법을 학습한다. 미디어 환경에 적합한 창의적이고 작품성 있는 디지털 정보 디자인을 제작한다.

23527 스크립트언어 3-2-2

Script Language

멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업 언어에 대하여 학습한다. 언어로는 HTML 마크업 언어, Java Script 등 스크립트언어의 전반적인 구성원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래밍)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수함으로써 인터넷 기반의 응용서비스를 개발, 제작할 수 있는 능력이 배양된다.

19793 타이포그래피 3-2-2

Typography

문자적 요소가 디자인 전반에 걸쳐 정보전달의 중요한 역할을 담당하고 있음을 이해하고, 이론 및 실기를 통하여 문자를 역사, 형태 구조, 적용 등을 학습한다. 또한 타이포그래피의 역할과 다양한 미디어 환경에 맞는 실험적이며, 감각적인 표현을 통하여 타이포그래피의 효과적인 활용을 모색한다.

24946 디지털리터러시 3-3-0

Digital Storytelling

디지털 리터러시는 영상, 광고, 영화, 게임 등 스토리텔링의 여러 장르에서 미디어기술의 중요 개념들이 어떻게 창작되고 사용되었는지 살펴보고, 현재의 디지털 스토리텔링과 미디어 기술의 결합 유형 및 응용에 대해 탐구한다.

23526 3D애니메이션 I 3-2-2

3D Computer Animation I

3차원 공간의 원리, 애니메이션의 기본 원리, 오브젝

트의 속성과 재질 등을 이해하고 모델링, 애니메이션, 텍스처 등의 분야별 제작과정을 습득한다.

21932 모션그래픽 I 3-2-2

Motion Graphic I

이미지, 문자, 소리를 유기적으로 구성하는 모션디자인 과목으로서 창의적 발상을 구현하는 전문 모션 그래픽의 효과를 습득하여 모션 그래픽의 능력을 배양한다.

21932 모션그래픽 II 3-2-2

Motion Graphic II

모션그래픽 심화과정으로 광고, 방송, 영화분야에 적용되는 모션그래픽의 실제 기획부터 제작과정을 습득하고 완성한다.

22987 영상제작실습 3-2-2

Practice for Video Production

사진, 비디오 등의 촬영과 조명에 대한 기본적인 이론 및 필요한 실무기술을 학습한다. 카메라 운영 테크닉과 더불어 촬영에 필요한 조명의 특성, 색, 톤, 무드 등을 함께 분석 고찰한다.

24672 방송구성연출 3-2-2

Broadcast composition & directing

다양한 장르의 방송프로그램 특성을 고려하여 방송프로그램의 구성안을 작성하는 방법을 익히고, 더불어 방송프로그램을 연출 제작하는 능력을 기른다.

19797 방송기획제작 3-2-2

TV Directing and Production

TV 프로그램의 다양한 장르 유형별 특성을 이해하고, 각 프로그램의 유형별로 기획, 구성하며 의도한 바를 효율적으로 표현할 수 있는 제작 방법을 연구한다.

24671 모바일콘텐츠제작 3-2-2

Mobile contents production

제 4차 산업혁명시대를 살아가는 요즘의 많은 사람들은 스마트폰을 비롯한 많은 모바일기기를 사용하고 있으며, 이러한 기기들도 각 기능 및 성능에 따라 지속

적으로 많이 다양해지고 있다. 이러한 시대적 흐름에 따른 모바일용 콘텐츠 제작을 위한 교과목으로, 프로그래밍 및 미디어처리기술, 각종 툴 활용을 통한 비교적 쉽게 제작이 가능한 앱(어플)개발과 모바일용 다양한 콘텐츠를 제작하고자 한다.

21928 디지털디자인 I 3-2-2
Digital Design I

디지털 디자인에서는 그래픽 툴을 활용하여 디지털콘텐츠 제작에 필요한 창의적이고 작품성 있는 컨셉디자인 및 기본 모델링디자인을 제작한다.

23528 게임그래픽 I 3-2-2
Game Graphic I

게임개발을 위한 기본 입문과정. 기본적인 게임그래픽 이론을 기반으로 게임 내에 사용되는 그래픽 리소스(캐릭터, 배경, 아이템 등)의 기획 및 제작방법을 습득한다. 또한 모바일 시대에 맞는 최적화된 디자인기법과 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등과 같은 최신 기술에 적용할 수 있는 게임그래픽기법을 학습한다.

23531 게임그래픽 II 3-2-2
Game Graphic II

게임개발을 위한 상급과정. 게임엔진을 통해 게임 상의 모든 GUI와 그래픽 리소스(캐릭터, 배경, 아이템, 이펙트 등)를 설정하고 기획된 시나리오에 따라 최종 결과물을 구현한다. 또한 게임설계, 알고리즘, 코딩원리 등의 기본개념을 이해하고 게임프로그래밍 작성방법을 학습한다

21930 디지털디자인 II 3-2-2
Digital Design II

디지털 디자인 심화과정으로 현장실무기술을 기반으로 TV, 영화, 애니메이션 등 다양한 영상분야에 적용 가능한 컨셉디자인과 모델링디자인을 완성한다.

19801 영상특수효과 3-2-2
Digital Visual Effect

멀티미디어영상에 사용되는 관련 파티클, 폭파장면,

자연현상 효과 등의 특수효과를 표현하기 위해 3차원 소프트웨어를 활용하여 상황에 따른 적절한 효과를 선정할 수 있는 기술을 습득한다. 영상 및 컴퓨터그래픽의 합성, 2, 3차원 그래픽 효과, 음향 효과, 렌더링 효과 등에 관한 실습과 이론을 병행한다.

19803 광고기획과전략 3-3-0
Advertising Planing & Strategy

광고기획, 제작, 운영에 필요한 기본 이론과 전략적 지식을 학습한다. 특히 광고 수용자인 소비자의 태도, 행동에 대한 커뮤니케이션 및 마케팅 측면에서의 이론적 관점을 이해하고 이를 바탕으로 광고기획 및 표현 전략 수립을 모색한다.

21517 3D애니메이션 II 3-2-2
3D Computer Animation II

3D 애니메이션의 심화과정으로 3차원 소프트웨어를 활용한 모델링, 맵핑, 애니메이션의 현장실무 제작과정을 습득하고 3D 컴퓨터 애니메이션의 기획, 제작, 수정, 편집 등의 세부 제작기술들을 연구한다.

19790 미디어조사방법론 3-3-0
Media Research Methods

미디어 연구의 기본적 접근을 목적으로 과학, 연구문제, 가설, 개념 등에 관한 기초지식을 습득하고, 조사 및 분석에 관련된 방법들을 공부한다. 이를 통해 미디어 현상을 보다 과학적으로 이해함과 동시에 콘텐츠 제작 있어서도 보다 전략적 수행이 가능하도록 교육한다.

19804 방송타이틀그래픽 3-2-2
Broadcasting Title Graphic

정보의 전달, 엔터테인먼트, 예술적 표현 등 다양한 커뮤니케이션을 위한 멀티미디어 타이틀을 디자인하기 위한 프로덕션 과목이다. 이미지, 사운드 애니메이션 등 풍부한 멀티미디어 데이터를 활용하여 제작한다.

19805 특수영상제작 3-2-2
Making of VFX

영화 및 영상물에 적용되고 있는 특수영상의 역사와

각 특수영상 기술에 대한 전반적인 지식을 산업 활용 예제를 통하여 이해하고 종합적인 영상 구성에 필요한 기술 개발과 사용자 인터페이스를 충족시킬 수 있는 특수영상제작 소프트웨어의 기본 사용법과 제작 능력을 습득한다.

24673 사물인터넷 3-2-2

Web contents production

인터넷 및 정보화시대를 살아가는 요즘 시대에, 홈페이지의 활용은 지속적으로 증가되고 있다. 사용자의 요구 및 시스템의 변화에 따라 다양하게 변모해가는 웹 콘텐츠는 HTML기반의 정적 문서에서부터 다양한 형태의 동적 홈페이지, 블로그 및 sns에 이르기까지 매우 다양하다. 본 교과에서는 이러한 웹 콘텐츠 제작을 위한 기본 웹프로그래밍을 포함한 다양한 웹 디자인 기술을 이해하고 웹 콘텐츠를 제작하고자한다.

19810 VJ영상프로젝트 3-2-2

VJ Production Project

디지털 시대로 접어들면서 기존의 팀별 영상제작관행과 달리 1인 제작시스템(One Man Producing System)을 기반으로 하는 VJ영상제작 패러다임이 확대되고 있다. 이런 VJ의 차별적 제작방식을 실제 개별 혹은 팀별 프로젝트를 통해 학습한다. 주요 프로젝트 유형은 시사, 정보, 교양, 다큐멘터리 등의 리얼리티 프로그램 제작 중심이 된다.

19811 특수영상프로젝트 3-2-2

VFX Project

제작된 영상 소스들을 합성 및 특수효과 등을 활용하여 최종적인 결과물로 제작하는 프로젝트 수업이다. 3D 그래픽 툴, 편집 및 합성 툴을 이용하여 컴퓨터 특수영상 제작 과정을 실습하고 실질적 현장 응용 능력을 배양한다.

24948 XR영상프로젝트 3-2-2

XR Contents Project

VR(Virtual Reality), AR(Augmented Reality), MR(Mixed Reality) 등 4차 산업혁명 시대에 필요한

신기술, 아이디어, 서비스 혁신을 위해 새로운 사고와 아이디어를 구체화하고 워크숍을 통해 콘텐츠 개발의 실무경험을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

19813 광고홍보영상프로젝트 3-2-2

Project for Advertising & PR

다양한 영상제작 기술과 지식을 종합적으로 활용하여 광고홍보영상과 관련된 작품을 개별 혹은 팀별 작업을 통해 최종 완성할 수 있도록 지도한다. 광고 및 홍보분야의 구성요소 및 성공적 제작을 위한 요건 등을 이론과 주요 저작 사례의 검토를 통하여 이해한 후 실습 프로젝트를 수행한다.

21521 모션그래픽프로젝트 3-2-2

Motion Graphic Project

모션 그래픽의 고급과정으로서 시각정보 이론을 토대로 영상그래픽 기획 능력을 배양하고 첨단 테크닉을 전수하여 그 표현력과 응용력을 키운다. 결과적으로 기획력, 제작능력, 응용력을 고루 갖춘 모션그래픽 디자이너를 배양한다.

19815 커머셜영상세미나 3-3-0

Commercial Visual Seminar

기업 문화, 기업 활동, 기업이미지에 관련된 영상을 디지털디자인 전반의 프로세스의 이해와 디자인 크리에이티브적인 요소의 실제적 완성 및 적용, 산학협동을 통한 실무와 현장 체험을 분석 정리하여 관련 학문의 체계를 기획하고 정리한다.

19817 특수영상세미나 3-3-0

VFX Seminar

특수영상 관련분야의 제작기술현황과 산업적 활용도에 대한 분석으로 특수영상의 기술적 전개방향을 연구하고 산업적 적응능력을 함양한다.

19818 방송영상세미나 3-3-0

Broadcasting Seminar

방송영상의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습한다. 특히 방송영상 콘텐츠가

수용자와의 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적, 사회적, 문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적이고도 창의적인 방송영상 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

21934 3D영상세미나 3-3-0

3D Digital Image Seminar

특정한 3D 디지털영상 기준으로 한편의 디지털영상 속에서 응용되는 다양한 연출기법 및 경향적 특성에 대한 이해를 도모함으로써 디지털영상감상 및 비평력을 습득한다.

24675 산학프로젝트 2-2-0

Industry-University project

실질적인 산학협력 프로젝트 참여를 위한 현장실무 교육과정으로 기존에 상용화된 프로젝트의 반복형 워크숍과 현재 진행 중인 기업 프로젝트 참여를 통해 실무 능력을 배양한다.