

XI. 아트&디자인테크놀로지대학

1. 융합디자인학과
2. 회화과
3. 패션디자인학과
4. 미디어영상학과

아트&디자인테크놀로지대학

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 예술문화학가가 디자인예술문화전공으로 통합	학과통합 신설
2017	디자인예술문화전공이 융합디자인전공으로 명칭변경	
2022	융합디자인전공이 융합디자인학과로 명칭변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
이병훈 (명예교수)	홍익대	일본 교토예대	홍익대	미술학박사	제품디자인	산업기반캡스톤디자인, 제품디자인
박동교 (명예교수)	한남대	한남대		미술학석사	목칠공예	칠예기초조형, 칠예기법연구, 칠예조형캡스톤디자인 I, II
사회민	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	콘텐츠기반캡스톤디자인 I, II
박신영	홍익대	홍익대		미술학석사	가구디자인	기초가구디자인, 가구디자인, 생활가구캡스톤디자인 I, II
변상형	충남대	홍익대	원광대	철학박사	미학	문화예술교육현장의이해와실습 문화예술교육연구, 미술교수학습방법캡스톤디자인 I, II
하은경	서울과학 기술대학교	홍익대	홍익대	미술학박사	공간디자인	인테리어디자인 I, II 인테리어캡스톤디자인 I, II
이재황	한남대	경기대		미술학석사	도자디자인	기초도자, 제품도자, 도자몰레캡스톤디자인 I, II
김병진	한남대	한남대		미술학석사	시각디자인	그래픽디자인, 브랜드아이덴티티디자인, 비주얼콘텐츠캡스톤디자인 I, II
유경아	홍익대	홍익대		미술학석사	섬유디자인	텍스타일패턴디자인 텍스타일디자인, 텍스타일캡스톤디자인
배성희	충남대	한남대	한남대 박사수료	미술학석사	시각디자인	표현연구 I, II
이윤주	한남대	홍익대		미술학석사	산업공예	조형연구 I, II
황경찬	서울과학기술 대	홍익대	홍익대	미술학박사	제품디자인	제품디자인, 디자인프로덕트, 서비스융합프로덕트디자인

1.3 교육시설 및 설비[디자인]

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
27	가구제작실	1	.냉·난방, 대패기, 집진기	440101
	스프레이실	1	냉·난방, 에어컴프레샤, 집진기, 원형샌더, 샌더(소)	440201
	모형제작실	1	냉·난방, 압막	70401
	가구실기실	1	냉·난방, 압막, 스크린, LCD프로젝터	70406
	칠실기실1	1	냉·난방, 압막	70403
	칠실기실2	1	냉·난방, 압막	70402
	컴퓨터실기실1	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70412
	컴퓨터실기실2	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70413
	컴퓨터실기실3	1	냉·난방, 압막, 스크린 LCD프로젝터, LAN	70424

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
	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 인재양성	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.
	기초역량을 갖춘 창의적인 인재 양성	실무역량을 갖춘 전문적인 인재 양성	융합역량을 갖춘 미래선도형 인재양성

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육 목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	1. 지역의 산업·문화·교육을 선도하는 지역 맞춤형 인재를 양성한다.	1. 기초역량을 갖춘 창의적인 인재 양성	컨셉드로잉, 조형의이해와실습, 공간과조형, 색채와평면디자인, 컴퓨터그래픽 I II, 디지털드로잉 I II
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	2. 다양한 매체융합, 학제간 융합, 주제융합 교육을 통해	2. 실무역량을 갖춘 전문적인 인재 양성	디자인프로젝트, 기초가구디자인, 인테리어디자인 I, 그래픽디자인, 타이포그래피와편집디자인, 문화예술교육현장의이해와실습, 칠예기초조형, 기초도자, 텍스타일패턴디자인, 디지털모델링 I, 서비스융합프로젝트디자인, 가구디자인, 인테리어디자인 II, 브랜드아이덴티티디자인 II, 인포메이션디자인, 문화예술교육연구, 칠예기법연구, 제품도자, 텍스타일디자인, 디지털모델링 II
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	3. 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무 능력을 갖추고 나아가 새로운 영역을 개척할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.	3. 융합역량을 갖춘 미래선도형 인재양성	프로덕트DX캡스톤디자인, 생활가구캡스톤디자인 I II, 인테리어캡스톤디자인 I II, 비주얼콘텐츠캡스톤디자인, 디지털커뮤니케이션디자인, 시각캡스톤디자인, 커뮤니케이션캡스톤디자인, 미술교수학습방법캡스톤디자인 I II, 칠예조형캡스톤디자인 I II, 도자물레캡스톤디자인 I II, 텍스타일캡스톤디자인 I II, 소셜서비스캡스톤디자인, 산업기반융합캡스톤디자인 I II, 콘텐츠기반융합캡스톤디자인 I II, 문화기반융합캡스톤디자인 I II

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	학과기초 (전공 기준 (필수))	전공과목			교양과목					융합교육과정				교과 교육점	졸업최 저 이수 점
			필수	선택	소계	필수			선택	코드 웨어	마이 크로 디그 리	트랙	부전 공			
						공동교 양	선택필 수	계열교 양						계		
조형예술 학부	융합디자인전 공				45											
아트&디 자이테크 놀로지대 학	융합디자인 학과(2022입학 생기준)	9	6	39~ 54	45 ~6 0	13	17	0	30	-	6	6~1 5	18	21	8	128

2.4 융합디자인학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:Ⓟ)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학강 실
1	1	조형연구 I 표현연구 I 미디어의 이해	212 212 102			디지털드로잉 I	212
	2	조형연구 II 표현연구 II	212 212			컴퓨터그래픽 II 디지털드로잉 II 색채학	102 212 212
2	1					디자인프로덕트 기초가구디자인 인테리어디자인 I 그래픽디자인 타이포그래피와편집디자인 문화예술교육현장의이해와실습 철예기초조형 기초도자 텍스타일패턴디자인 디지털모델링 I	212 212 212 212 212 212 212 212 212 212
	2					서비스융합프로덕트디자인 가구디자인 인테리어디자인 II 브랜드아이덴티티디자인 인포메이션디자인 문화예술교육연구 철예기법연구 제품도자 텍스타일디자인 디지털모델링 II 디자인교과논리및논술 (교직)	212 212 212 212 212 212 212 212 212 212
3	1					프로덕트DX캡스톤디자인 생활가구캡스톤디자인 I 인테리어캡스톤디자인 I 비주얼콘텐츠캡스톤디자인 I 디지털커뮤니케이션캡스톤디자인 미술교수학습방법캡스톤디자인 I 철예조형캡스톤디자인 I	212 212 212 212 212 212 212

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:Ⓟ)	학강 실	전공필수	학강 실	전공선택	학강 실
	2					도자물레캡스톤디자인 I 텍스타일캡스톤디자인 I 디자인교과교육론(교직) 소셜서비스캡스톤디자인	212 212 330 212
						생활가구캡스톤디자인 II 인테리어캡스톤디자인 II 커뮤니케이션캡스톤디자인 II 미술교수학습방법캡스톤디자인 II 철예조형캡스톤디자인 II 도자물레캡스톤디자인 II 디자인교과교재연구및지도법(교직) 유니버설캡스톤디자인 지속가능한캡스톤디자인	212 212 212 212 212 212 330 212 212
4	1			산업기반융합캡스톤디자인 I 콘텐츠기반융합캡스톤디자인 I 문화기반융합캡스톤디자인 I	212 212 212	공공캡스톤디자인 인터랙티브캡스톤디자인	212 212
	2					산업기반융합캡스톤디자인 II 콘텐츠기반융합캡스톤디자인 II 문화기반융합캡스톤디자인 II	102 102 102
학점 계		학점(9) - 강의(4) - 실험(10)		학점(6) - 강의(3) - 실험(6)		학점(98) - 강의(50) - 실험(96)	

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) 이 상 포함 - 기본이수영역 21학점(7과목)이 상 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)	22학점(11과목)	면제

	-교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	-교직이론(6과목 12학점) -교직소양(3과목 6학점) -교육실습(2과목 4학점)	
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	-사범대학교, 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	31학점		

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	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
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	본교지정 교과목명	학점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
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					

6. 교직 기본이수과목표 (2023학년도 입학자 기준) _
 융합디자인학과 적용

대학	입학 년도	표시과목	교육부고시	본교지정 교과목명	학 점	구분	비고
			기본이수과목(분야)				
아트 & 디자인 테크 로지 대학	2023	디자인	(1) 디자인교육론	디자인교과교육론	3		(1)분야 3과목 필수이수
			색채학	색채학	2		
			스케치기법	표현연구 I	2		
			(2) 조형	조형연구 I	2		(2)분야 3과목 필수이수
			그래픽디자인	그래픽디자인	2		
			컴퓨터그래픽	미디어의이해	1	택1	(3)분야 1과목 이상이수
				컴퓨터그래픽 II	1		
			3D모델링	디지털모델링 I	2	택1	21학점 (7과목) 이상 이수
				디지털모델링 II	2		
			(3) 제품디자인	디자인프로덕트	2	택1	
				서비스융합프로덕트디자인	2		
			시각디자인	타이포그래피와편집디자인	2	택1	
				브랜드아이덴티티디자인	2		
				디지털커뮤니케이션캡스톤디 자인	2		
			실내디자인	인테리어디자인 I	2	택1	
				인테리어디자인 II	2		
				인테리어캡스톤디자인 I	2		
			공공디자인	공공캡스톤디자인	2		
			가구디자인	기초가구디자인	2	택1	
				가구디자인	2		
합계		20과목		39			

교과목개요

표현연구 I

2-1-2

Concept 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.

조형연구 I

2-1-2

Basic Formation I

조형예술에 대한 본질과 특성을 이론적으로 이해하도록 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.

미디어의이해

1-0-2

Media Literacy

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.

표현연구 II

2-1-2

Basic Expression II

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.

조형연구 II

2-1-2

Basic Formation II

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.

색채학

2-1-2

Practice of Color

색채의 속성, 기능, 기본적인 색채이론, 체계적인 색채연구과정을 통하여 디자인에 색채를 효율적으로 활용할 수 있도록 배우며 색채를 활용하여 평면디자인을 실습한다.

컴퓨터그래픽II

1-0-2

Computer Graphic II

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

디자인프로덕트

2-1-2

Design Product

프로덕트디자인 개념의 이해와 기초적인 디자인프로세스를 경험하고, 구조적 기능, 미적 조형성의

실체화를 위한 아이디어 스케치, 도면, 스테디북업 등의 실기를 습득한다.

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.

가구디자인 2-1-2 Furniture Design

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

생활가구캡스톤디자인 2-1-2 Living Furniture Capstone Design

목재를 주재료로 하여 각종 소품가구, 생활용품 및 문화상품등을 새로운 조형감과 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 실내디자인의 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 자

유롭게 표현할 수 있는 능력을 키워 기초적인 실내 공간을 계획해본다.

인테리어캡스톤디자인 I 2-1-2 Interior Capstone Design I

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

인테리어캡스톤디자인 II 2-1-2 Interior Capstone Design II

상업공간 및 특수목적공간을 대상으로 단순히 판매나 기능중심의 공간이 아니라 공간과 브랜드, 공간과 마케팅의 관계를 고려하여 컨셉을 효과적으로 표현하는 방법을 습득한다. 공간계획을 위한 소비자 분석과 시장분석을 토대로 현장조사나 기존 프로젝트의 분석을 통해 작품의 컨셉을 설정함으로써 총체적인 실내디자인 프로젝트를 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

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.

타이포그래피와편집디자인 2-1-2 Typography and Editorial Design

문자와 이미지의 상관관계를 통한 의미체계를 학

습하고 효율적인 정보전달을 위한 실험적이고 감각적인 표현방법을 본 교과목을 통해 학습한다. 시각언어로서 타입의 구조와 구성등의 이론을 공부하고 전통적 인쇄출판과 현대의 디지털출판, 다양한 미디어 환경에 적합한 디자인 프로세스의 구현과정과 타이포그래피 및 편집디자인 능력을 함양토록 한다.

인포메이션디자인 2-1-2

Information Design

다양한 시각기호를 이용해서 정보를 시각화 하고 효과적인 커뮤니케이션과정을 학습케 한다. 정보를 구현하는 표, 그래프, 다이어그램 등의 요소들을 활용하여 정보의 간결화, 고급화를 학습하고 전통적 매체 및 디지털매체에 적용이 원활한 시각콘텐츠의 구현과정을 익히도록 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 다시각적인 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.

다.

칠에조형캡스톤디자인 I, II 2-1-2

Lacquer Art Molding Capstone Design I, II

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, 신소재로서의 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.

도자물레캡스톤디자인 I, II 2-1-2

Ceramic Wheel Capstone Design I, II

회전물레를 사용하여 작품을 구성하는 과정으로 물레 작업의 원리와 흙반죽으로 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 I, II 2-1-2

Textile Capstone Design I, II

텍스타일제품의 디자인 과정에서 알아야 할 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 악세사리 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 통해 각 전공의 디자인 프로세스를 효과적으로 구현할 수 있는 방법을 학습하고 디자인에 실제로 적용하여 발전시켜 나간다.

서비스융합프로덕트디자인 2-1-2

Convergence of Services and Products Design

인터랙션디자인 방법론을 통해 차별화된 사용자 경험 창출을 위한 연구 방법들을 학습한다. 이 과정을 통해 제품에서 서비스까지 다양한 영역에 적용할 수 있는 보편적인 UX 디자인 프로세스를 경험한다.

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 적응하고 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 I, II 2-1-2

Art Teaching Methodology for Instructor Capstone I, II

다양한 미술교수학습방법을 기반으로 활용하여 실제 수업에 적절하고 효과적으로 적용할 수 있는 미술교수학습 프로그램개발 역량을 높이고자 한다. 우수한 미술교수학습 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 미술

교수학습 과정안을 작성하고 실제 미술교수학습 프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다.

브랜드아이덴티티디자인

2-1-2

Brand Identity Design

언어적인 표현과 시각적인 구현전략을 통해 효율적인 브랜드 정체성을 구축하고 아우라를 형성할 수 있도록 하는 체계적인 관리의 과정을 익힌다. 디지털미디어 환경에 적합한 브랜딩의 전략적 커뮤니케이션을 통한 브랜드 요인 분석과 기획, 창의적인 조형작업, 제품패키지, 광고마케팅에 이르는 프로젝트를 수행하도록 한다.

비주얼콘텐츠캡스톤디자인

2-1-2

Visual Content Capstone Design

사진, 일러스트, 문자 등의 시각화를 다각적인 구성을 통해 새로운 경쟁력을 갖춘 시각기호를 창출하고, 현대사회가 요구하는 콘텐츠 적용 프로젝트를 학습한다. 사용자 중심의 디자인 리서치를 통해 새로운 시각아이템과 컨셉을 발굴하고, 사회공익과 윤리적 가치를 지닌 콘텐츠 개발을 통해 시각디자인 영역이 사회전반에 미치는 파급력을 경험토록 한다.

디지털커뮤니케이션캡스톤디자인

2-1-2

Digital Communication Capstone Design

시각커뮤니케이션의 영역을 디지털미디어 중심의 문제해결능력을 함양하고, 신속하고 정확한 정보전달에 적합한 매체의 적용방법 등을 학습한다. 시각커뮤니케이션 구성요소들을 웹, 어플디자인 등에 이르는 현대 디지털 매체의 특성에 맞도록 시각이미지를 변환하고 디자인 목적에 적합하게 모바일 서비스와 플랫폼을 설계하는 프로세스의 과정을 경험하도록 한다.

커뮤니케이션캡스톤디자인

2-1-2

Communication Capstone Design

현대사회의 디자인 소통에 대한 이해와 인터페이스, 인터랙션디자인의 기본적인 지식을 학습한다. 시각 커뮤니케이션 콘텐츠를 기획하고 전개하는 프로젝트의 전반적인 수행과정을 통해 정보수용자 및 소비자의 니즈에 부합하고 즉각적인 메시지 전달과 반응을 유

도하여 지속가능한 디자인으로서의 방법론을 모색하고 창의적인 결과물을 경험할 수 있도록 한다.

소셜서비스캡스톤디자인

2-1-2

Social Service Capstone 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.

프로덕트CX캡스톤디자인

2-1-2

Product CX(Customer EXperience) Capstone Design

고객과 제품의 다양한 상호작용 측면에서 발생하는 문제 해결 기술을 개발하는 방법을 학습한다. 기획, 컨셉, 스타일링, 창의적 사고, 브랜딩, 비즈니스 마케팅 등 디자인 전 과정을 아우르는 디자인 스킬을 활용한다.

유니버설캡스톤디자인

2-1-2

Universal Capstone 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 그린 환경을 넓혀 갈 수 있도록 하고자 한다.

지속가능한캡스톤디자인

2-1-2

Sustainable Capstone 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.

산업기반융합캡스톤디자인 I

2-1-2

Industry Convergence Capstone Design I

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

산업기반융합캡스톤디자인 II 1-0-2

Industry Convergence Capstone Design II

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

콘텐츠기반융합캡스톤디자인 I 2-1-2

Contents Convergence Capstone Design I

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

콘텐츠기반융합캡스톤디자인 II 1-0-2

Contents Convergence Capstone Design II

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

문화기반융합캡스톤디자인 I 2-1-2

Culture Convergence Capstone Design I

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

문화기반융합캡스톤디자인 II 1-0-2

Culture Convergence Capstone Design II

문화산업 실무기반의 교육을 통해 수준 높은 실무능력을 갖추고, 공학, 경영, 인문학적 지식을 통합적으로 운용하여 창의적이고 혁신적인 문제해결 프로세스를 계

획하고, 나아가 새로운 비즈니스 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

공공캡스톤디자인 2-1-2

Public Capstone Design

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

인터랙티브캡스톤디자인 2-1-2

Interactive Capstone Design

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

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.

회화과

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 (명예교수)	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	홍익대	미술학박사	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		
14	기초실기실 1A (회화)	1	회화 수업 실기장비	70509
	기초실기실 1B (회화)	1	회화 수업 실기장비	70510
	회화 실기실 3C	1	회화 수업 실기장비	70217-0
	미디어실	1	Mac mini	70511-0
			키보드, 마우스 set	
			모니터	
			프레젠테이션용 TV	
	회화 실기실 2A	1	전자칠판	70518
			서양화 수업 실기장비	
			빔프로젝터	
	회화 실기실 2B	1	스크린	70517
			서양화 수업 실기장비	
			빔프로젝터	
	회화 실기실 3A	1	스크린	70512
회화 실기실 3B	1	서양화 수업 실기장비	70506	
회화 실기실 4A	1	서양화 수업 실기장비	70502	
회화 실기실 4B	1	서양화 수업 실기장비	70501	
이론강의실	1	전자 교탁	70508	
		스크린		
		프로젝터		
		전자칠판		
관화실	1	PC세트(마우스,키보드)	70203	
		제작용 책상		
		프레스 기계		
자료실	1	건조대	70507	
		실기자료 보관 및 관리 장비		
세미나실	1	프레젠테이션용 TV	70519	
		프린터기		

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 기능 축적	기초실기 I, II 전공실기 I, II 인체연구 재료와색채연구 조형연구 I, II 표현연구 I, II 미디어의이해 표현기법연구 I, II 조형의이해와실습
	2. 창의적인 조형 언어를 이해하고 이를 표현할 수 있는 능력 함양	주제와소재연구 I, II 창작방법연구 I, II 서사표현연구 I, II 개념과의미표현 I, II 드로잉연구 I, II 작품연구 I, II 혼합매체 I, II 디지털매체 I, II 한국화작품연구 I, II 관화
	3. 작품의 해석과 비평 및 실무적 영역으로의 이를 확장할 수 있는 능력 배양	동양미술사 서양미술사 한국미술사 작가와작품연구 이동미술교육 캘리그래피연구 졸업작품종합설계 현대미술세미나 I, II 작품종합설계 I, II

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	학과기초 (전공기초 (필수))	전공과목			교양과목					융합교육과정				교과교육점	졸업최저 이수학점
			필수	선택	소계	필수				선택	코드 쉐어	마이 크로 디그 리	트랙	부전 공		
						공동교 양	선택필 수	계열교 양	계	교양선 택						
아트&디자인테크놀로지대학	화화과	9	12	33~48	45~60	13	17	-	30	-	6	6~15	18	21		128

2.4 회화과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉠)	학강실	전공필수	학강실	전공선택	학강실
1	1	25561 조형연구1 25563 표현연구1 25562 미디어의이해	212 212 102	24112 기초실기1	212		
	2	25561 조형연구2 25563 표현연구2	212 212	24113 기초실기2	212	24181 조형의이해와실습	212
2	1			24151 전공실기1	212	24152 서양화연구1 24153 한국화연구1 14257 서양미술사 24158 인체연구 25889 디지털매체1	212 212 330 212 212
	2			24155 전공실기2	212	24156 서양화연구2 24157 한국화연구2 26153 재료와색채연구 23323 동양미술사 26040 디지털매체2	212 212 212 330 212
3	1			24160 주제와소재연구1	212	24182 표현기법연구1 24162 드로잉연구1 26417 혼합매체1 26415 작품종합설계1 24164 창작방법연구1 24165 서사표현연구1 23324 한국미술사	212 212 212 212 212 212 330
	2			24161 주제와소재연구2	212	24183 표현기법연구2 24167 드로잉연구2 26418 혼합매체2 26416 작품종합설계2 24169 창작방법연구2 24170 서사표현연구2 24166 작가와작품연구	212 212 212 212 212 212 330
4	1					24171 작품연구1 24172 개념과의미표현1 23923 관화 한국화작품연구1 24147 캘리그래피연구 24175 현대미술세미나1	212 212 212 212 110 330

	2				24176 작품연구2	212
					24177 개념과 의미표현2	212
					한국화작품연구2	212
					24179 아동미술교육	212
					23988 졸업작품종합설계	322
					24180 현대미술세미나2	330
학점계		9-4-10		12-6-12		80-50-60

교과목개요

조형연구 I 2-1-2

Basic Formation I

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

조형연구 II 2-1-2

Basic Formation II

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

표현연구 I 2-1-2

Basic Expression I

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

표현연구 II 2-1-2

Basic Expression II

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

미디어의이해 1-0-2

Media Literacy

사진, 영상 등의 미디어 기기를 다루고 활용하여 작업을 진행하는 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 학습

하고, 이를 참고하여 스스로 재현할 수 있는 능력을 기른다.

2. 대상을 의도에 맞게 변형하고 표현 할 수 있는 능력을 기른다.

조형의이해와실습 1-0-2

Introduction to Art and Design Practice

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

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.

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.

디지털매체 I 2-1-2
Digital Media I

사진과 영상을 비롯한 디지털 매체의 원리와 미술사적 의의를 이해하고, 미술 매체로 활용할 수 있는 능력을

기른다.

디지털매체 II 2-1-2
Digital Media II

사진과 영상을 비롯한 디지털 매체의 원리와 미술사적 의의를 이해하고, 미술 매체로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

재료와색채연구 2-1-2
Color and Material Studies

재료와 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.

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 I 2-1-2
Mixed media I
다양한 매체의 속성을 이해하고, 이를 활용하여 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

혼합매체 II 2-1-2
Mixed media II
다양한 매체의 속성을 이해하고, 이를 활용하여 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

작품종합설계 I 2-1-2

Capstone Design I

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

작품종합설계 II 2-1-2

Capstone Design II

작품의 제작과 설치, 전시 진행에 대해 이해하고, 작품을 효과적으로 발표하고 설명할 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

2-1-2

Juvenile Art

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.

졸업작품 종합설계

3-2-2

Capstone design

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

한국화작품연구 I

2-1-2

Studies in Korean painting I

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

한국화작품연구 II

2-1-2

Studies in Korean painting II

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

패션디자인학과

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	
2023. 3	아트&디자인테크놀로지대학 패션디자인학과로 개편	

1.2 교수진

성명	출신교			학위	전공	주요담당과목
	학사	석사	박사			
김윤희	서울대 S.A.I.C.	서울대	서울대	이학박사	의류학	패션디자인, 패션트렌드외문화
김정아	한남대	이화여대	이화여대	문학박사	한국복식	한복구성, 한국복식문화사
이은영	이화여대	이화여대	이화여대	의류학박사	의복구성학	테일러링, 3D어패럴CAD
정병은	청주대	연세대	.	이학석사	패션 산업정보	의류상품학, 패션창업캡스톤디자인
이경진	이화여대	이화여대	이화여대	디자인학박 사	패션디자인	패션디자인, 조형연구

1.3 교육시설 및 설비

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황	기타
	명칭(유형)	개수		
15	패션디자인실	1	디자인, 미술 실기장비 PC, 스크린, 프로젝터, 전자칠판	60417
	의복설계실	1	의복구성 실기장비(재봉틀 등) PC, 스크린, 프로젝터,	60419
	의복구성실	1	의복구성 실기장비 PC, 스크린, 프로젝터, 전자칠판	60420
	특수의복구성실	1	컴퓨터재봉틀, 특수재봉틀, 오버록, 인터록 재봉틀	60425
	드레이핑실	1	드레이핑 실기장비 및 보관관 리장비 PC, 스크린, 프로젝터,	60424
	전통복식실	1	한복 실기자료 보관 및 관리 장비	60425
	한복보관정리실	1	한복 실기자료 보관 및 관리 장비	60426
	서양의복구성보관실	1	서양복 실기자료 보관 및 관리 장비	60427
	서양의복 준비실	1	전시설치 장비(마네킹, 바디) 실기재료 및 자료 보관	60428
	의복재료실습준비실 의복재료실습실 의복환경실습실	3	인장강도시험기, 파열강도시험기, 마모강도시험기, 염색견뢰도시험기(세탁, 마찰, 승화, 땀, 일광), 전기로, 링거, 섬유장력측정기, 내수도시험기, 세척력시험기, 원심분리기, 아스피레이터, 순수제조기, 예감온습도계	60430, 60431, 60431
	CAD실	1	PC, 스크린, 프로젝터, 이론강 의 장비	60433
	염색실습실 염색실습준비실	2	염색 및 직조 소재 개발 장비, 건조기, 가스대	60434, 60435

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목적 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	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	조형연구 I II, 표현연구 I II, 미디어의이해, 의복재료학, 패션아이콘탐구, 디지털텍스타일디자인, 패션소재의이해와활용, 패션아트페브릭
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		다변화되고 있는 현대 섬유 패션 산업의 발전에 기여할 수 있는 창의 · 융합 능력 육성	기초의복구성, 디자인CAD, 의복구성, 패션디자인발상, 패션일러스트레이션, 기초한복구성, 한복구성, 패션디자인, 남성복디자인설계, 드레이핑 I II, 디지털패션디자인, 패션디자인워크샵, 테일러링, 패션소재기획, 패션융합디자인, 생활한복디자인, 패션디자인종합설계 I II, 한복디자인종합설계 I II, 창작의상종합설계 I II, 3D어패럴CAD, 니트디자인설계, 리테일머천다이징, 비주얼머천다이징
국가와 지역사회 발전에 이바지하는 지도자 양성		패션 산업에 대한 총체적 시각과 능력을 갖추도록 지도하여 글로벌 문화 콘텐츠를 주도하는 국제적 감각의 비즈니스 인재 능력 강화	패션마케팅, 한국복식문화사, 서양복식사, 테크니컬디자인생산실무, 패션머천다이징, 패션트렌드와문화, 패션아트상품개발, 패션창업스튜디오, 패션스타일링

2.3 학과(전공)졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	학과기 초 (전공 기초 (필수))	전공과목			교양과목					융합교육과정				교과 교육 학점	졸업 최저 이수 학 점
			필수	선택	소계	필수				선택	코드 쉐어	마이 크로 디그 리	트랙	부전 공		
						공통교 양	선택필 수	계열교 양	계	교양선 택						
아트앤 디자인 테크놀 로지대 학	패션디자인학과	9	15	30 ~ 45	45 ~ 60	13	17	-	30	-	6	6~1 5	18	21		128

2.4 패션디자인학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		교과목명	학-강-실	전공필수	학-강-실	전공선택	학-강-실
1	1	조형연구 I 표현연구 I 미디어의이해	2-1-2 2-1-2 1-1-0			패션아이콘탐구 디자인CAD	2-2-0 2-1-2
	2	조형연구 II 표현연구 II	2-1-2 2-1-2	의복재료학	3-3-0	기초의복구성	3-2-2
2	1			의복구성 패션마케팅	3-2-2 3-3-0	한국복식문화사 디지털텍스타일디자인 패션디자인발상 패션일러스트레이션 패션소재의이해와활용	3-3-0 2-1-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
	2			기초한복구성 패션디자인	3-2-2 3-2-2	남성복디자인설계 드레이핑 I 디지털패션디자인 패션아트패브릭	2-1-2 2-1-2 2-1-2 2-1-2
3	1					서양복식사 테크니컬디자인생산실무 드레이핑 II 한복구성 패션디자인워크샵 패션머천다이징	3-3-0 3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2					패션트렌드와문화 테일러링 패션소재기획 패션아트상품개발 패션융합디자인 *생활한복디자인(격년)	3-3-0 3-2-2 3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
4	1					패션디자인종합설계 I 한복디자인종합설계 I 창작의상종합설계 I 패션창업스튜디오 3D어패럴CAD *패션스타일링(격년) *니트디자인설계(격년)	3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 2-1-2 2-1-2
	2					패션디자인종합설계 II 한복디자인종합설계 II 창작의상종합설계 II 리테일머천다이징 *비주얼머천다이징(격년)	3-2-2 2-1-2 3-2-2 3-3-0 2-1-2

교과목 개요

표현연구 I

2-1-2

Basic Expression I

형과 이미지를 구성하는 점, 선, 면의 개념과 조형 원리를 이해하고, 디자인 개념을 2차원에서 효과적으로 전달하기 위한 표현 능력을 함양한다. 다양한 형태와 패턴, 구성을 창조할 수 있는 표현법을 탐색하며 개인의 시각 표현 방식을 계발한다.

조형연구 I

2-1-2

Basic Formation I

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 작품 창작을 할 수 있도록 한다.

표현연구 II

2-1-2

Basic Expression II

목표 구상 및 계획된 조형 요소를 다양한 매체에 표현할 수 있는 능력을 기르고, 이에 대한 비판적 토의를 통해 결과물을 개선할 수 있는 능력을 기른다.

조형연구 II

2-1-2

Basic Formation II

입체조형상에 나타나는 근본적인 문제해결을 위한 조형 요소, 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.

미디어의이해

1-0-2

Media literacy

현대사회의 정보는 폭발적으로 증가하고 있으며, 이는 다양한 디지털 플랫폼을 통해 재생산되고 있다. 이에 따라 정보를 비판적인 사고로 수용할 수 있는 능력을 갖추어야 하며 디지털 정보의 시대를 살아가기 위해서는 디지털 미디어 리터러시 역량이 필요하다. 따라서 본 교과목을 통해 디지털 미디어 환경을 이해하고 다양한 미디어의 콘텐츠와 서비스를 경험함으로써 디지털 미디어 리터러시 역량을 강화한다.

패션아이콘탐구

2-2-0

Exploring Fashion Icons

현대 패션 산업을 이해하기 위한 첫걸음으로, 현대 패션 산업의 태동과 변화를 이끌어간 인물 중심의 시대 아이콘에 대해 살펴본다.

디자인CAD

2-1-2

Design CAD

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

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.

기초의복구성

3-2-2

Basic Clothing Construction

의복구성의 기초과정으로 의복제작을 위한 손바느질과 재봉틀 사용법 그리고 술기, 부분봉, 지퍼 및 포켓 등의 다양한 제작방법을 배우고, 여기에서 발전하여 인체 측정방법과 Basic Skirt 제작방법을

통해 다양하게 변경된 의상을 제작할 수 있는 기초 능력을 키우도록 한다.

의복구성 3-2-2

Clothing Contruction

인체와 패턴과의 관계를 이해하고, 원형패턴 제작 및 보정을 통해 인체와 패턴과의 기본적인 관계를 깨달아가도록 한다. 또한 이러한 이해를 바탕으로 셔츠 및 슬랙스 제작을 통해 상·하의 재단부터 봉제까지의 과정을 학습한다.

패션마케팅 3-3-0

Fashion Marketing

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

한국복식문화사 3-3-0

Cultural History Of Korea Traditional Costume

우리 민족은 오랜 역사 속에서 기후와 지형, 사회적·문화적 환경에 맞는 고유의 복식을 발전시켜 왔다. 본 과목은 한국 전통복식이 동아시아 지역의 특성과 주변 국가들과의 교류 속에서 어떻게 형성되고 변화해 왔는지를 고찰한다. 각 시대별 복식의 특징과 변천 과정을 학습함으로써 한국 전통의 복식문화를 깊이 있게 이해하고, 이를 바탕으로 세계 속에서 한국 패션의 정체성과 창의성을 확장할 수 있는 기초 역량을 기른다.

디지털텍스타일디자인 3-2-2

Digital Textile Design

디지털기술의 혁신적인 발전으로 다양한 소재와 문양을 포함한 텍스타일디자인의 특성을 이해하여 섬유, 패션상품에 있어서의 텍스타일디자인의 새로운 가능성을 모색하고, 고부가가치 패턴개발과 디지털프린팅을 활용함으로써 4차 산업사회에 대처하는 디자이너로서의 능력을 배양한다.

패션디자인발상 3-2-2

Fashion Design Theory and Idea

패션 디자인의 기능적, 구조적, 장식적 측면에 대해 학습한다. 패션 디자인의 요소와 원리, 패션 디자인의 여러 측면, 다양한 효과 등을 이해한 후 패션 디자인에 적용시켜 응용할 수 있는 능력을 갖도록 함을 그 목적으로 한다.

패션일러스트레이션 2-1-2

Fashion Illustration

패션일러스트레이션은 패션 디자인을 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.

패션소재의이해와활용 2-1-2

Fashion Material Practice

섬유, 의류 및 패션 산업의 섬유 구성 요소(직물, 실, 직물 및 마감)에 대한 확실한 이해가 필요합니다. 이러한 구성 요소 간의 상호 관계 및 제품 성능에 미치는 영향 등을 학습합니다. 이를 통해 패션산업에 필요한 소재에 대한 이해를 높여 경쟁력을 강화합니다.

기초한복구성 3-2-2

Basic Construction of Korean Traditional Costume

한복은 우리나라의 전통 복식으로 한국 고유의 미의식을 담고 있는 대표적인 전통문화이다. 한복은 입체 재단을 기본으로 하는 서양의복과 달리 평면적인 구성 방식이 특징이며, 착용했을 때 자연스럽게 드러나는 선과 주름을 통해 그 아름다움이 완성된다. 본 과목에서는 남자 어린이의 전통 복식인 저고리, 바지, 조끼, 마고자, 오방장 두루마기 등을 직접 제작하며, 한복의 기본적인 구성 원리와 전통복식에 대한 이해를 심화시킨다.

패션디자인 3-2-2

Fashion Design

패션 디자인은 기능, 감성, 기술 등 다양한 요소들이 상호작용하여 나타나는 감성적이고 창의적인 작업이다. 따라서 본 과목에서는 새롭고 독창적인 아이디어를 구체화하는 창조적인 디자인 개발 능력 함양을 목표로 한다. 패션 디자인 발상의 개념과 과정을 이해하고, 다양한 발상원을 이용한 구체적인 이미지 창출 과정과 패션이미지에 따른 디자인 전개 방법에 대해 학습한다.

남성복디자인설계 2-1-2

Men's Clothing Design Construction

남성복 디자인 설계는 남성 체형에 대한 이해, 치수에 대한 정보를 익히고, 남성복 아우터 및 슬랙스를 중심으로 Pattern Making, Marking, Fitting, Sewing 등의 제작기술을 실습한다.

드레이핑 I 2-1-2

Draping I

입체구성은 인대를 이용 기능적이고 조형적인 디자인 감각을 표현하는 3차원적인 패턴제작방법이다. 여성복의 기본이 되는 Basic Bodice와 Basic Skirt를 배우고 여기에서 발전하여 다양한 Dart variations와 Flared Skirt, Princess Bodice 등 다양한 디자인의 드레이핑을 배운다. 이와 같은 기본 드레이핑을 배움으로써 보다 다양한 디자인의 자유롭고 독창적인 design idea를 정확하게 패턴화할 수 있는 능력을 키우도록 한다.\

디지털패션디자인 2-1-2

Digital Fashion Design

디지털패션디자인은 패션 디자인 작업에서 컴퓨터를 활용하여 다양한 결과물을 쉽고 빠르게 구현하는 능력을 갖도록 하는데 목적이 있다. 컴퓨터 프로그램을 이용한 도식화 그리기, 텍스타일 디자인 및 창의적인 이미지 작업 능력을 길러 컴퓨터를 이용한 패션 디자인 구현 능력을 배양 한다.

패션아트패브릭 2-1-2

Fashion Art Fabric

염색, 펠트, 다양한 후처리 가공법과 장식기법을 활용한 패브릭 개발 방법을 학습하고 이를 토대로 패션 디자인의 가치를 높일 수 있는 독특하고 창의적인 패션 패브릭 개발 능력을 배양한다.

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.

테크니컬디자인생산실무 3-2-2

Technical Design in Apparel Production and Practical Field

의류산업에서 테크니컬 디자이너의 역할과 의류 핏, 테크니컬 패키지에 대해 알아간다. 학생들은 의류제품의 치수 측정 방법, 사이즈 스펙 작성 방법에 대해 배우고 의류 핏을 분석하는 방법을 학습한다. 또한 테크니컬 디자이너로서 바이어와 커뮤니케이션하는 방법을 배우고 이해한다.

드레이핑 II 2-1-2

Draping II

드레이핑에서 배운 기본 draping 기법을 기초로 고급 단계의 technique을 익힘으로서, 다양한 style image를 보다 정확하게 입체패턴화할 수 있는 능력을 키운다.

한복구성 3-2-2

Construction of Korean Traditional Costume

한복은 우리나라의 전통 복식으로 한국의 미의식과 문화가 반영된 대표적인 전통문화이다. 한복은 서양복식의 입체 재단과는 달리 평면적인 구성 원리를 바탕으로 하며, 착용 후 자연스럽게 드러나는 선과 주름의 흐름을 통해 고유의 아름다움을 표현한다. 이 과목에서는 성인 여성의 전통 복식인 저고리, 치마, 당의, 속옷 등을 직접 제작하는 실습을 통해 한복의 구성 원리와 전통복식에 대한 심화된 이해를 도모한다.

패션디자인워크샵 3-2-2

Fashion Design Workshop

패션 브랜드를 만들고 발전시키는 다양한 방식과 과정을 체험한다. 패션 디자인에 영향을 주는 사회 문화 경제적 요인과 트렌드를 참조하며, 패션 브랜드, 패션 시장에 대해 조사한다. 패션 디자인에 있어서 중요한 요소인 선, 형태 뿐만 아니라, 색채, 소재 등에도 집중하여, 보다 완성된 패션 브랜드와 패션 디자인 컬렉션을 발전시킬 수 있도록 한다.

패션머천다이징 3-2-2

Fashion Merchandising

의류제품의 상품화와 마케팅, 유통/판매/매장관리 등을 통합적으로 학습한다. 의류상품의 기획으로부터 On-Line, Off-Line 패션유통관리에 이르는 전 과정을 학습하여 창업 및 취업을 활성화한다. 개별 프로젝트를 수행한다.

패션트렌드와문화 3-3-0

Fashion Trend and Culture

패션에 대한 분석과 이해를 위하여 복식 전반, 특히 20세기 이후 최근까지의 패션에 대해 학습한다. 패션 트렌드, 문화 관련 주제로, 한국과 서양의 패션 현상에 대

해 분석하고, 20세기 이후 시기별 패션에 대해 사회, 문화, 정치, 경제 등의 요인과 관련하여 고찰한다.

테일러링 3-2-2 Tailoring

테일러링은 복식의 미적 표현성, 기능성, 적합성을 충족시키기 위한 고급과정의 의복제작을 학습하는 과목이다. 의복의 구성설계, 복식디자인, 의복 재료학 등의 원리와 특성을 기초로 하여 Contemporary Tailoring Technique의 제작기술을 배우는데 목적이 있다.

패션소재기획 3-2-2 Fashion Fabric Planning

전반적인 소재기획 과정과 소재 감성, 소재 트렌드에 대해 학습하며, 이를 활용하여 실제적인 소재기획을 실습한다. 시즌별 컬러와 소재 트렌드를 바탕으로 하여 콘셉트별로 소재를 기획한다.

패션아트상품개발 3-2-2 Fashion Art Product Development

본 과목에서는 패션 디자인과 관련된 모든 요소를 통합적으로 반영하여, 창의성과 시장성을 갖춘, 보다 완성도 있는 패션아트상품을 개발한다. 이를 위해 필요한 이론적 배경을 탐색하고 시장과 소비자에 대해 분석, 이해하며, 실제 상품을 디자인, 생산해 본다. 이 과정을 통해 사회에서 필요로 하는 패션 디자이너의 필수적인 자질을 갖춘다.

패션융합디자인 2-1-2 Fashion Convergence Design

패션디자인 전공 내의 세부 전공 간의 통합적 교과로, 창의적인 패션 디자인을 개발하기 위한 과정을 학습하고 통합적 사고를 키운다. 학생들은 전공수업을 통하여 학습했던 패션 디자인에 관한 다양한 지식을 기본으로 이를 사회문화적 요소와 결합하고 재해석, 연구하여 패션융합디자인을 개발한다. 이 과정을 통하여 창의적 디자이너의 능력을 발굴하고 글로벌 패션의 융합 인재로 성장한다.

생활한복디자인 2-1-2

Contemporary Design for Saenghwal Hanbok

전통 복식에 대한 이해를 바탕으로 현대의 일상생활에 어울리는 생활한복을 창의적으로 디자인하는 능력을 기른다. 학생들은 기존 한복 관련 교과목을 통해 익힌 선, 색채, 형태 등의 디자인 요소와 역사 자료 속 문양을 현대적으로 재해석하며, 다양한 소재와 기법을 활용해 실용성과 미적 감각을 겸비한 생활한복 디자인을 개발한다. 이러한 과정을 통해 창의적 사고와 디자인 역량을 확장하고, 전통과 현대, 지역과 세계를 잇는 융합형 패션 인재로 성장하는 기반을 마련한다.

패션디자인종합설계 3-2-2

Capstone Design for Fashion Design I

패션 컬렉션을 위하여 패션 디자인 기획 및 무대 연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

한복디자인종합설계 2-1-2

Capstone Design in Korean traditional Costume I

졸업 작품 발표회에 출품할 한복 디자인 작품을 완성하기 위한 과정으로, 기획부터 제작까지의 전반적인 설계와 실습을 수행한다. 이 과목은 두 학기에 걸쳐 진행되는 연계 과정 중 첫 번째 단계로, 시대별 전통복식을 조사·분석하고, 이를 바탕으로 고증한복 및 응용 디자인 한복을 기획한다. 디자인 아이디어 발상, 형태 및 소재 탐색, 제작 계획 수립 등의 과정을 통해 창의성과 기획력을 기른다. 수업은 팀 프로젝트 형식으로 운영되며, 학생들은 개인의 역할을 충실히 수행하는 동시에 협업 역량을 함께 키워 나간다.

창작의상디자인종합설계 3-2-2

Capstone Design for Creative Costume Design I

서양 복식형태의 구조적 특징에 대해 조사하고, 그 구조적 특징을 응용한 창의적인 디자인 개발능력을 함양하고 디자인 계획, 소재 개발, 패턴 제작, 구성 및 보정,

착장 평가에 대해 총체적으로 학습한다. 또한, 무대별 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

패션창업스튜디오 3-2-2 Fashion Startup Studio

패션디자인 전공과 타 분야 전공의 융합 교과로, 창의적인 패션 디자인을 개발하고 이를 토대로 창업하고자 할 때 필요한 지식을 배우고 실습하는 과목이다. 학생들은 전공수업을 통하여 학습했던 패션 디자인에 관한 다양한 지식을 기본으로 이를 다른 전공의 지식, 기술과 결합하고, 재해석, 연구하며 창업 아이템을 개발하여 브랜드를 런칭하는 과정까지 실습한다.

3D어패럴CAD 3-2-2 Computer-Aided Design for 3D Apparel

패턴 CAD 프로그램 및 3D 가상착의 프로그램(3D virtual try-on system)을 사용하는 방법을 배운다. 이 수업을 통해 학생들은 의류 CAD 시스템들이 패션산업에서 어떻게 활용되는지에 대해 학습한다.

패션스타일링 2-1-2 Fashion Styling

감성과 라이프 스타일에 맞는 패션 스타일을 기획하고, 완성하기 위하여 소비자의 라이프 스타일 및 트렌드를 분석하고 패션 코디네이션 방법에 대하여 학습하는 과목이다. 이를 토대로 다양한 요소를 통합하고 조화시킬 수 있는 능력을 함양하여, 새롭고 독창적인 감성을 가진 패션 스타일리스트로서의 자질을 갖도록 함을 목적으로 한다.

니트디자인설계 2-1-2 Knit Design Construction

니트디자인 설계는 신축소재를 활용한 디자인 패턴을 위해 니트의 패턴 특성을 익히고, 다양한 디자인으로 응용 가능한 니트 패턴을 중심으로 패턴 제작, 제작, 가

봉, 봉제 등의 제작기술을 실습한 후, 니트 원단으로 자신만의 디자인을 제작할 수 있는 능력을 키운다.

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

패션 컬렉션을 위하여 패션 디자인 기획 및 무대 연출에 이르는 전 과정(디자인 계획, 염색 및 소재 개발, 패턴 제작, 보정, 착장 평가, 스타일링, 무대연출)을 총체적으로 학습한다. 또한 무대 구성을 위해 7-10명으로 편성된 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

한복디자인종합설계II 2-1-2 Capstone Design in Korean traditional dress II

졸업 작품 발표회에 출품할 한복을 최종 완성하는 과정으로, 「한복디자인종합설계 I」에서 기획한 디자인을 실제 원단을 사용한 본제작을 진행한다. 전통복식의 고증을 기반으로 한 전통한복 또는 전통 요소를 현대적으로 재해석한 창작한복을 제작한다. 더불어 작품의 완성도를 높이기 위해 소품 연출, 스타일링, 무대 구성 등을 익힌다. 수업은 팀 프로젝트 형식으로 운영되며, 학생들은 개인의 역할을 충실히 수행하는 동시에 협업 역량을 함께 키워 나간다.

창작의상디자인종합설계II 3-2-2 Capstone Design for Creative Costume Design I

서양 복식형태의 구조적 특징에 대해 조사하고, 그 구조적 특징을 응용한 창의적인 디자인 개발능력을 함양하고 디자인 계획, 소재 개발, 패턴 제작, 구성 및 보정, 착장 평가에 대해 총체적으로 학습한다. 또한, 무대별 그룹 활동을 통하여 패션 전문인으로서의 그룹 내 역할 수행을 체험하고, 실무적 감각을 터득함을 목적으로 한다.

리테일머천다이징 3-3-0 Retail Merchandising

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

비주얼머천다이징

2-1-2

Visual Merchandising

비주얼머천다이징은 매장에 진열된 상품을 효과적으로 보여주어 판매 촉진의 효과를 목적으로 하는 전략적 계획으로 소비자에게 보다 쉽게 브랜드 이미지를 전달하고 홍보할 수 있는 방법이다. 본 과목에서는 비주얼머천다이징에 대한 이론적 탐색과 함께 다양한 실례를 보고 실습함으로써 패션전문인으로서의 자질을 개발한다.

창작한복종합설계I

2-1-2

Capstone Design in Creative Hanbok I

졸업 작품 발표회에 출품할 창작한복을 완성하기 위한 디자인 기획 및 제작 과정을 다루는 실습 중심의 수업이다. 전통한복의 형태, 문양, 색채 등 디자인 요소를 분석하고 이를 현대적으로 재해석하여 창의적인 디자인을 개발한다. 아이디어 발상부터 디자인 구성, 제작 계획 수립에 이르기까지의 전 과정을 수행하며, 수업은 팀 프로젝트 방식으로 운영된다. 학생들은 공동의 목표를 위해 협업하고, 그 안에서 각자의 역할을 주도적으로 수행하며 실무 역량을 기른다.

창작한복종합설계II

2-1-2

Capstone Design in Creative Hanbok II

졸업 작품 발표회에 출품할 창작한복을 완성하는 과정으로 앞서 구상한 디자인을 바탕으로 실제 원단을 사용한 본제작을 진행한다. 전통한복의 조형성과 디자인 요소를 현대적으로 재해석한 창의적인 한복을 구현한다. 작품의 완성도를 높이기 위해 소품 연출, 스타일링, 무대 구성 등을 익힌다. 수업은 팀 프로젝트 방식으로 운영되며, 학생들은 협업을 통해 공동의 결과물을 완성하고, 그 과정에서 실무 능력과 창의적 문

제 해결 역량을 키운다.

어패럴생산관리종합설계

2-1-2

Fashion Products Management

패션 산업현장에서 일어나는 실무학습을 통해 생산현장에서 능동적으로 움직일 수 있는 인재를 양성하는데 있다. 원가관리, 품질관리, 생산계획, 일장관리, 공정관리, 재고관리 등으로 나누어 패션제품의 생산관리를 단계별로 함양시킨다.

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	언론학 박사	방송영상	-영상제작의이해 -방송기획제작
이은석	1968	대구대학교	세종대학교		미술학 석사	컴퓨터그래픽	-컴퓨터그래픽 -방송타이틀그래픽
김석수	1965	경남대학교	성균관대학교	성균관대학교	공학 박사	멀티미디어	-스크립트언어 -프로그래밍언어론
소요환	1967	홍익대학교	홍익대학교 미국뉴욕공과대학교		미술학 석사	애니메이션	-3D애니메이션 -XR융합캡스톤디자인
김준수	1968	홍익대학교	홍익대학교		미술학 석사	특수효과	-특수영상제작 -영상특수효과 -게임그래픽
유금	1979	한양대	한양대	한양대	이학 박사	시각멀티미디어디자인	-모션그래픽 -커머셜영상세미나 -UX디자인 -어드벤처디자인
우상혁	1969	이주대학교	부르곤뉴대학교	부르곤뉴대학교	컴퓨터 그래픽스 박사	컴퓨터그래픽	-XR프로젝트 -인터랙션디자인

1.3 교육시설 설비현황

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황		기타
	명칭(유형)	개수			
9	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		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	
				스위칭 허브	2	
	컴퓨터그래픽 제작실	1		컴퓨터	13	
				프로젝터	1	
				스크린	1	
	디지털스튜디오 (스튜디오 I)	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					
방송용모니터	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)	어드벤처디자인, 디지털콘텐츠의이해, 영상제작의 이해, 컴퓨터그래픽 I, 디지털리터러시,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(학계간 ▪산업간)전문 인력 양성	기획/창의력 개발교육 (글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육)	모바일콘텐츠제작, 영상특수효과, 광고기획과 전략, 프로그래밍언어론, 멀티미디어컴퓨터활용, 게임그래픽 I, 방송타이틀그래픽, 특수영상제작, 모션그래픽 I

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	학과기 초 (전공 기초 (필수))	전공과목			교양과목					융합교육과정				교과 교육 학점	졸업최 저 이수학 점
			필수	선택	소계	필수				선택	코드 쉐어	마이 크로 디그 리	트랙	부전 공		
						공동교 양	선택필 수	계열교 양	계							
아트& 디자인 테크놀 로지 대학	미디어영상학과	0	18	27~ 42	45~ 60	13	17	-	30	-	6	6~1 5	18	21	-	128

2.4 미디어영상학과 교육과정 편성표

가. 교과과정

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1			24945 어드벤처디자인 19256 디지털콘텐츠의 이해 25572 프로그래밍 언어론	3-3-0 3-3-0 3-2-2
	2			22971 멀티미디어컴퓨터활용 25651 웹프론트엔드의 이해	3-2-2 3-2-2
2	1	23523 영상제작의 이해 25908 컴퓨터그래픽 I	3-2-2 3-2-2	25909 비주얼프로그래밍 25911 디지털러터러시 25915 인터렉션디자인	3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2	23526 3D애니메이션 I 23527 스크립트언어	3-2-2 3-2-2	23528 게임그래픽 I 19792 컴퓨터그래픽II 19797 방송기획제작	3-2-2 3-2-2 3-2-2
3	1	21931 모션그래픽 I	3-2-2	24671 모바일컨텐츠제작 19801 영상특수효과 19803 광고기획과 전략 23531 게임그래픽II	3-2-2 3-2-2 3-3-0 3-2-2
	2	19790 미디어조사방법론	3-3-0	22987 영상제작실습 24947 UX디자인 19804 방송타이틀그래픽 19805 특수영상제작 23694 캡스톤디자인 I	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
4	1			24948 XR프로젝트 19810 VJ영상프로젝트 19813 광고홍보영상프로젝트 23695 캡스톤디자인II	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2			19815 커머셜영상세미나 19818 방송영상세미나	3-3-0 3-3-0
학점계		학점(18) - 강의(13) - 실험(10)		학점(78) - 강의(58) - 실험(40)	

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	전공분야를 비롯, 다양한 분야에의 봉사활동, 지역행사 자원봉사 (7240시간 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, 전공/비교과분야의 전문기술 소지자 (3,4학년 학생 위주)
해외연수	해외연수·체류	여행, 어학연수, 교환학생 등의 해외 체류
학교·동아리	총학생회·동아리 임원활동	총학생회, 공대아트&디자인테크놀로지대학 학생회 또는 교내 전체 동아리 집행부 임원
학술 논문	대학원 진학	<ul style="list-style-type: none"> •국내외 대학원 진학 •국내외 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 전공관련분야 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

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.

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.

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.

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 창조력을 배양한다.

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.

스크립트언어 3-2-2

Script Language

멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업언어에 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.

디지털리터러시 3-3-0

Digital Storytelling

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

3D애니메이션 I 3-2-2

3D Computer Animation I

3차원 공간의 원리, 애니메이션의 기본 원리, 오브젝트의 속성과 재질 등을 이해하고 모델링, 애니메이션, 텍스처 등의 분야별 제작과정을 습득한다.

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.

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.

모바일콘텐츠제작 3-2-2**Mobile contents production**

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

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.

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

영상특수효과 3-2-2**Digital Visual Effect**

멀티미디어영상에 사용되는 관련 파티클, 폭파장면, 자연현상 효과 등의 특수효과를 표현하기 위해 3차원 소

프트웨어를 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.

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.

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.

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.

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.

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.

XR프로젝트 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.

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 저작을 위한 요건 등을 이론과 주요 저작 사례의 검토를 통하여 이해한 후 실습 프로젝트를 수행한다.

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.

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.

모션그래픽 3-2-2**Motion Graphic**

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

어드벤처디자인 3-3-0**Adventure Design**

현재 급격히 발전해 가는 멀티미디어 융합 ICT 분야에 입문하려는 학생들에게 기초 이론 및 개방형 문제로서의 설계안에 대한 전반적인 사항을 교육함으로써 4차산업 기반 멀티미디어분야 ICT 융합 분야의 골격을 세우고 전공과목들을 학습할 수 있는 기틀을 마련한다. 또한 차의이성의 향상 및 그 문제점의 극복 방법들과 설계과정 및 방법론, 동시 공학, 브레인스토밍과 같은 의사소통을 연습하고 프로젝트 방법론에 관하여 연구한다.

멀티미디어컴퓨터활용 3-2-2**Introduction to Multimedia Computer**

전공 심화 과정으로 들어가기 전에 알고 있어야 할 컴퓨터 및 멀티미디어의 기본 원리와 컴퓨터 활용능력에 대한 전반적인 내용을 체계적으로 배운다. 또한 프리젠테이션을 위한 파워포인트 활용법과 스프레드시트 작업을 위한 엑셀활용에 대해서 이해하고 실습한다. 이를 통한 일상과 업무에서 컴퓨터활용능력을 극대화 시킨다.

웹 프론트엔드 이해 3-2-2**Understanding the Web Front-End**

월드 와이드 웹(World Wide Web)은 인터넷과 웹이라는 단어가 서로 혼용되어 사용될 만큼 인터넷의 가장 큰 부분을 차지하고 있다. 이러한 웹 페이지들의 집합인 웹 사이트(혹은 홈페이지)개발을 하기 위해서는 컴

퓨터 및 인터넷에 관한 기본적인 개념 이해가 절대적으로 필요하다. 또한 이와 더불어 웹의 프론트엔드에 해당하는 클라이언트 웹환경의 인터페이스와 웹사이트 구축에서 프론트엔드 웹기술의 일반적인 개념에 대해서 학습하고 기초 프로그래밍 실습을 통한 이해를 도모한다.

비주얼프로그래밍

3-2-2

Visual Programing

비주얼 베이직 또는 비주얼 C++언어는 응용 프로그램을 개발할 수 있는 대중적인 프로그램 언어이다. 비주얼 베이직의 충실한 이론 및 실용적인 예제와 실습을 통해 시스템 및 인터넷 관련 응용프로그래밍의 능력을 기를 수 있다. 또한 C++언어는 언리얼 및 아두이노를 이용한 XR(혼합 현실)콘텐츠 및 미디어아트 등의 산업 전반에 걸친 응용 서비스를 개발할 수 있는 능력이 배양된다.

UX디자인

3-2-2

UX Design

4차 산업혁명시대에 필요한 정보 아키텍처 서비스 혁신을 위해 새로운 사고와 아이디어를 프로젝트로 구체화하고, 팀 프로젝트를 통해 미디어 비주얼 콘텐츠 개발의 현장 실무능력을 습득한다.

캡스톤디자인 I

3-2-2

Capstone Design I

지역산업 수요에 맞는 아이템개발(애로기술 해결 등)을 통해 창의력 및 신기술 융합능력을 배양하고, 기술개발에 있어 완성되는 과정까지 학생-지도교수-기업체가 공동체 의식을 가지고 운영됨으로서 기업체에서 중요시하는 팀워크를 동시에 습득한다.

캡스톤디자인 II

3-2-2

Capstone Design II

지역산업 수요에 맞는 아이템개발(애로기술 해결 등)을 통해 창의력 및 신기술 융합능력을 배양하고, 기술개발에 있어 완성되는 과정까지 학생-지도교수-기업체가 공동체 의식을 가지고 운영됨으로서 기업체에서 중요시하

는 팀워크를 동시에 습득한다.

인터랙션디자인

3-2-2

Interaction Design

사용자와 시스템은 끊임없는 상호작용(Interaction)을 통해 사용자 경험을 구성한다. 상호작용의 개념의 이해와 이론적 배경을 학습하고, 이를 바탕으로 사용자 조사, 정보 설계, 항해 설계, 사용성 테스트 등으로 구성된 프로젝트를 순차적으로 진행한다.