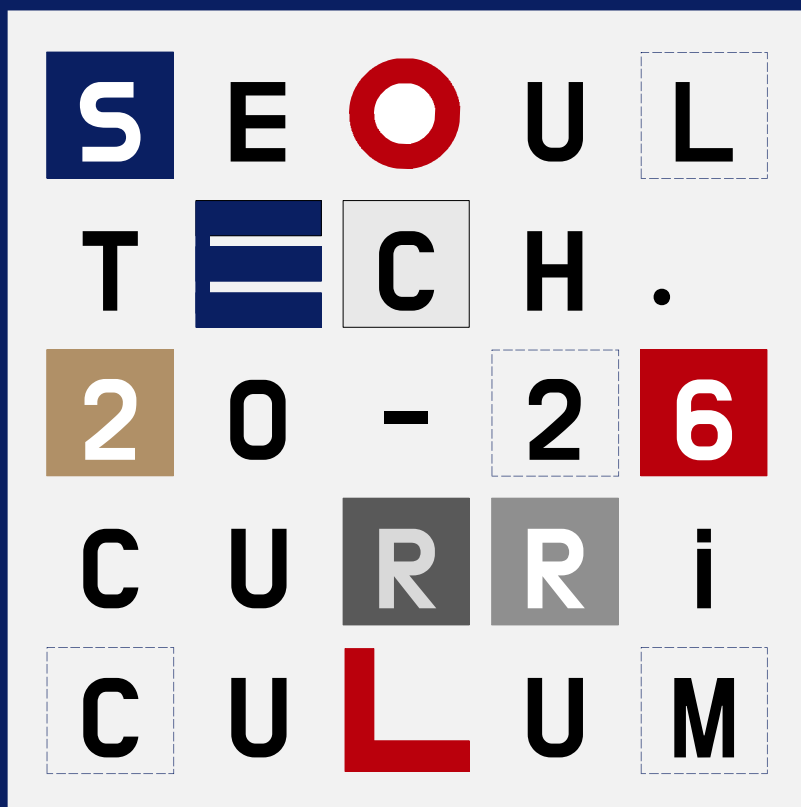


2026 교육과정



서울과학기술대학교

조형대학

디자인학과 산업디자인전공

Department of Design (Industrial Design Program)

디자인학과 시각디자인전공

Department of Design (Visual Design Program)

도예학과

Department of Ceramic Arts & Design

금속공예디자인학과

Department of Metal Arts & Design

조형예술학과

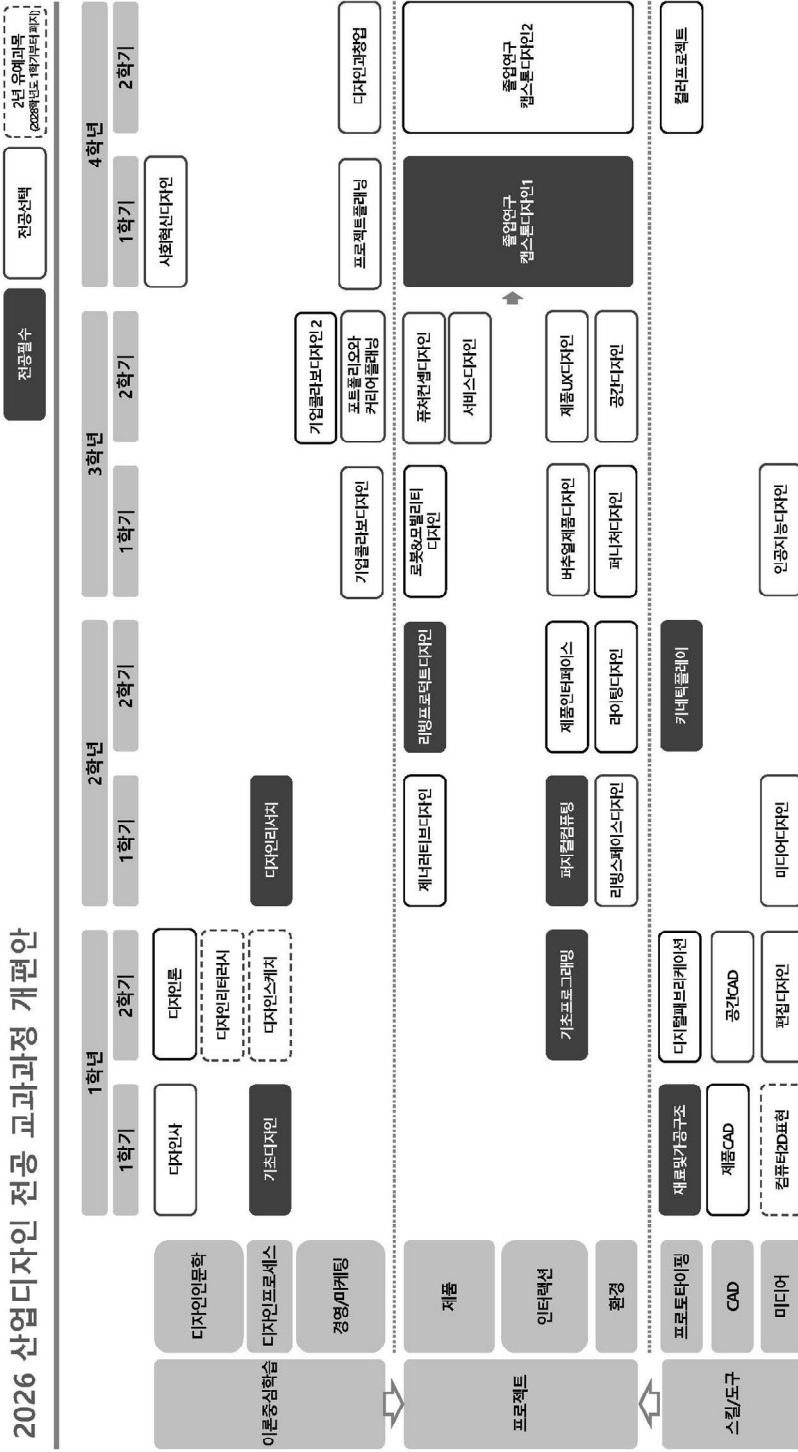
Department of Fine Arts



Industrial Design Program

디자인학과
산업
디자인
전공

2026 산업디자인 전공 교과과정 개편안



2026 교육과정

디자인학과 산업디자인전공

학년	학기	이수구분	교과목번호	교과목명	학점	이론	실습	영역	복수	비고	
		교양필수	100453	실용영어의사소통	택일	2	3	0	공통필수		
		교양필수	100454	고급실용영어의사소통							
		교양필수	100975	삶의윤리학	택일	2	2	0	공통필수		
		교양필수	100977	인간과공동체							
		교양필수	100978	창의적사고		2	2	0	공통필수		
		교양필수	100845	컴퓨터사고와인공지능		3	3	0	공통필수		
		교양필수	100643	현대사회와윤리	택일	3	3	0	1영역		
		교양필수	100764	현대사회와철학							
		교양필수	100766	현대문화론		3	3	0	1영역		
		교양필수	100864	생명과인간							
		교양필수	100865	문학적상상력							
		교양필수	100639	역사와인간	택일	3	3	0	2영역		
		교양필수	100762	한국사의재조명							
		교양필수	100829	동서문명의교류		3	3	0	2영역		
		교양필수	100861	현대예술의이해							
		교양필수	101018	과학기술과문명							
		교양필수	100784	현대메가트렌드	택일	3	3	0	3영역		
		교양필수	100798	사회의이해							
		교양필수	100799	정치이해		3	3	0	3영역		
		교양필수	100057	국제정치이해							
		교양필수	100831	경제이해							
		교양필수	101019	과학기술과사회							
소 계						18	19	0			
1	1	교양필수	100788	논리적글쓰기		3	3	0	공통필수		
		교양필수	101032	취창업진로설계		1	1	0	공통필수		
		전공필수	137012	재료및가공구조		3	2	2			복수(부)전공
		전공필수	137055	기초디자인		3	2	2			복수(부)전공
		전공선택	137001	디자인사		3	3	0			복수(부)전공
		전공선택	137004	컴퓨터2D표현		3	2	2			복수(부)전공
		전공선택	137008	제품CAD		3	2	2			복수(부)전공
소 계						19	15	8			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교과목명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
1	2	전공필수	137058	기초프로그래밍	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137003	공간CAD	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137005	디자인리터러시	3	3	0		복수(부)전공	
		전공선택	137014	디자인론	3	3	0		복수(부)전공	
		전공선택	137031	디지털패브리케이션	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137056	디자인스케치	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137057	편집디자인	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					21	16	10			
2	1	전공필수	137010	퍼지컬컴퓨팅	3	2	2		복수(부)전공	
		전공필수	137019	디자인리서치	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137011	리빙스페이스디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137018	제너러티브디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137023	미디어디자인	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					15	10	10			
2	2	전공필수	137016	리빙프로덕트디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공필수	137017	키네틱플레이	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137059	제품인터페이스	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137061	라이팅디자인	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					12	8	8			
3	1	전공선택	137050	퍼니처디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137053	버추얼제품디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137054	기업콜라보디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137062	인공지능디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137067	로봇&모빌리티디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137024	코업(1)	6	0	0			
		전공선택	137025	코업프로젝트(1)	12	0	0			
소 계					33	10	10			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교과목명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
3	2	전공선택	137026	서비스디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137028	제품UX디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137063	퓨처컨셉디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137064	공간디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137065	포트폴리오와커리어플래닝	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137068	기업콜라보디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137032	코업(2)	6	0	0			
		전공선택	137033	코업프로젝트(2)	12	0	0			
소 계					36	12	12			
4	1	전공필수	137037	졸업연구캡스톤디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	137041	사회혁신디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	130742	프로젝트 플래닝	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	137038	코업(3)	6	0	0			
		전공선택	137039	코업프로젝트(3)	12	0	0			
		전공선택	137040	현장실습(1)	3	0	0			
소 계					30	6	6			
4	2	전공선택	137043	디자인과 창업	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	137044	졸업연구캡스톤디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	137066	컬러프로젝트	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	137045	코업(4)	6	0	0			
		전공선택	137046	코업프로젝트(4)	12	0	0			
		전공선택	137047	현장실습(2)	3	0	0			
소 계					30	6	6			
총 계					199	86	70			

디자인학과 산업디자인전공

Department of Design(Industrial Design Program)

[교과목 개요]

137001 디자인사 (History of Design)

디자인 전공자로서 역사적 맥락을 이해하기 위해, 20세기 디자인을 중심으로 주요 사건과 인물 등 디자인사에 대해 기본적인 지식을 습득한다. 또한 디자인 전문가로서 갖추어야 할 역사적 인식과 해석 능력을 갖춘다.

Students will have an understanding of the academic meaning of design, major theories and detail areas of Design, and will have a foundation for learning and research as a major. Various design theories and methodologies will lead to the acquisition of basic concepts and expressions that can be applied to actual design.

137003 공간CAD (Space CAD)

스케치업, 3D MAX등의 프로그램을 이용하여 공간디자인에 필요한 도면의 독해 및 작성과 입체 표현기술을 익힌다.

The course aims to teach how to use space CAD softwares such as sketchup, 3D MAX in order to develop student's computer-based expression abilities.

137004 컴퓨터2D표현 (Computer 2D Representation)

2D 컴퓨터그래픽 기반 디자인 표현능력을 위하여 핵심 application인 Adobe Illustrator를 중심으로 툴사용법을 익힌다. 그리고 이를 이용하여 그래픽 디자인의 표현능력을 집중 배양함으로써 상위 개념 디자인강좌 및 디테일 실무 프로젝트에 효율적으로 활용될 수 있도록 한다.

The course aims to teach how to use 2D graphic softwares such as Adobe Illustrator in order to develop student's computer-based expression abilities. The skills taught in this course are expected to be effectively employed for advanced course works and design projects in design practices.

137005 디자인리터러시 (Design Literacy)

산업디자인 초년생으로서 전공을 이해하기 위한 기본적

인 지식을 습득하고 자기 설계를 하면서 디자인 문해력(텍스트 읽기 쓰기)을 갖춘다. 또한 향후 프로젝트 수업에 필요한 프리젠테이션의 기본 역량도 함께 갖춘다.

This is an introductory course to provide students with an understanding of the fundamental meanings of design. Students acquire literacy on design through self-study and career design based on reading & writing, and ability to present their ideas.

137008 제품CAD (Product CAD)

3차원 형상의 물체를 도면화 하고 도면의 해독 능력을 학습하여 설계 제도의 원칙과 표준에 대해 학습한다. Auto CAD 소프트웨어를 사용하여 도면을 작성하는 기능을 실습함으로써 설계 과제를 수행하고 실무적 활용 능력을 높인다.

The course aims to make a drawings of 3-D shape object, learn about project or principles and practice the ability to use software Rhino and Auto CAD.

137010 피지컬컴퓨팅 (Physical Computing)

이론적 학습을 통해 피지컬컴퓨팅에 대해 이해하고 인터랙션디자인 실습을 통해 과제 수행을 위한 전자회로 구축 및 코딩을 학습한다.

Students learn the concept of physical computing and make creative programmable interactive circuit designs.

137011 리빙스페이스디자인 (Living Space Design)

생활의 공간을 직접 기획하고 완성해 나가는 프로젝트 수업으로 리서치 및 프로그래밍 방법에 초점을 두어 프로젝트를 진행한다.

In this course, students learn the social meanings of and personal relationships in a space in the process of designing everyday living spaces.

137012 재료및가공구조 (Material and Manufacture Structure)

제품 디자인에 사용되는 다양한 재료에 대한 물리적 특성과 화학적 성질을 이해하고, 그 가공 방법과 공정을 학습하

여 재료의 물성과 구조를 디자인에 활용할 수 있는 능력을 기른다.

This course aims to introduce the physical and chemical properties of materials for manufacturing processes. By end of a semester students would be able to use proper material selection to develop a product.

137014 디자인론 (Design Theory)

전공 개론으로서, 디자인의 학문적 의미와 주요 이론, 세부분야 등을 이해하고 전공자로서의 학습 및 연구를 위한 토대를 갖춘다. 다양한 디자인 이론과 방법론을 익혀서 실제 디자인에 적용시킬 수 있는 기초개념과 표현법을 습득한다.

This lecture is an introductory course that will provide students with an understanding of the academic meaning of design, major theories, and sub-fields, as well as a foundation for learning and research as a major. Students acquire various design theories and methodologies and acquire basic concepts and expressions that can be applied to actual design.

137016 리빙프로덕트디자인 (Living Product Design)

의자, 테이블 등 다양한 가구 또는 가방 등 패션 아이템의 구조와 라이프스타일을 이해한다. 목재, 천, 금속 등 다양한 재료를 다루고 최종 결과물을 제작하며 리빙 프로덕트의 디자인 특성을 경험한다.

This course provide students with an understanding of lifestyle and basics on furniture and fashion items. Student acquire experience from process making final products and knowledge of designing living products.

137017 키네틱플레이 (Kinetic Play)

오토마타, 키네틱아트 등의 다양한 콘텐츠를 이용하여 제품 디자인에 적용되는 다양한 물리적 구조에 대하여 이해한다.

In this course, students learn different types of physical structure applicable to product design, using a variety of contents such as automata and kinetic art.

137018 제너러티브디자인 (Generative Design)

본 과목은 생성적 디자인 원리를 이론적으로 배우고 실습을 통해서 디자인 목표에 최적화된 형태를 탐색하는 것을 목표로 한다. 형태 생성과 관련되어 있는 비례, 반복, 조합, 복제, 회전 등의 알고리즘을 학생들이 정의하고 다양한 변수를 대입하여 사용 목적에 최적화된 새로운 형태 구조를 실험할 수 있다.

This course aims to theoretically learn the principles

of generative design and to explore forms optimized for design goals. Students can define algorithms such as proportional, iterative, combination, duplication, and rotation related to shape creation, and experiment with new shape structures optimized for the purpose by assigning various variables.

137019 디자인리서치 (Design Research)

디자인 방법, 프로세스 등 디자인 프로젝트를 수행하는데 필요한 기본 개념을 이해하고 질적연구, 양적연구 등 실질적인 조사기법을 익힌다.

This course aims to introduce the basic principles of design research and its applicable methods for design practice. Design process, design methodology, and qualitative research methods will be emphasized in depth.

137023 미디어디자인 (Media Design)

영상편집, 애니메이션제작, 웹디자인, 앱디자인 등 디자인 리서치 및 프리젠테이션에 요구되는 매체의 사용법을 습득하고 디자인 프로젝트에서의 활용 능력을 함양한다.

The course aims to develop student's presentation skill using media contents such as video, animation, Web, App., etc.

137026 서비스디자인 (Service Design)

디자인 분야에서 구조적, 형태적 조건뿐 아니라, 사용자 참여 형태 등을 포함한 서비스 환경과 시스템을 디자인한다.

This course aims to study service design through analyzing and gaining knowledge in service design process, methodology and examples.

137028 제품UX디자인 (Product UX Design)

디지털 제품의 사용자경험을 이루는 유용성, 사용성, 감성적 측면에 대한 이해를 기반으로 제품정보 및 인터페이스 설계를 포함한 제품 UX디자인 프로젝트 수행 역량을 기른다.

The course aims to teach the overall process of product UX design, including information structuring and interface design, based on the understanding of various aspects of user's experience with digital products.

137031 디지털패브리케이션 (Digital Fabrication)

디지털 패브리케이션 과목은 컴퓨터를 활용하여 제품을 제작하는 과정과 방법을 익히고 실습하는 것을 목표로 한

다. 디자인 의도에 적합한 형태를 디지털로 제작하기 위한 이론과 지식을 습득하고 파라메트릭 CAD 모델링, 3D 프린팅을 활용하여 입체모형을 제작한다.

The Digital Fabrication course aims to learn and practice the process and methods of making products using computers. Students will acquire theories and knowledge for digitally producing shapes suitable for their design intentions, and create three-dimensional models using parametric CAD modeling and 3D printing.

137037, 137044 졸업연구 캡스톤디자인(1)(2) (Industrial Capstone Design 1,2)

졸업연구 프로젝트의 일환으로 학생과 교수, 그리고 기업 간에 디자인 연구주제를 선정하여 디자인요소, 기술과 프로세스, 그리고 디자인 방법론을 응용하여 종합적인 디자인 개발능력을 기른다.

The course aims to apply design principles in a comprehensive design project. The project is undertaken in consultation with design industry. This is a required course for graduation.

137041 사회혁신디자인 (Social Innovation Design)

‘디자인과 사회’라는 맥락에서 공공성, 사회정책 시스템을 이해하고 소셜디자인, 공공디자인 프로젝트를 진행한다.

In terms of social aspect of design, this class get projects of social design and public design with an understanding social policy and publicity.

137042 프로젝트 플래닝 (Project Planning)

디자인인 역량에 기획력을 겸비하기 위해 ‘기획’ 개념을 이해하고 창업을 비롯하여 자기 주도 프로젝트를 기획하고 수행 계획을 수립한다.

This course aims to improve students' capability of planning for the design project. Students proceed self-planned project for their career after graduation.

137043 디자인과 창업 (Design and Entrepreneurship)

창업은 창의적인 아이디어를 직접 현실화하는 방안으로 4차산업 혁명의 시대에 필수다. 협력적인 생산과 ICT를 통한 네트워크는 창업을 용이하게 하고 있고 창업에 있어서 디자인이 부가적인 서비스가 아닌 핵심적인 역할로 변모하고 있다. 창업과 기업가 정신의 확산과 함께 투자, 인수합병, 제도 등이 뒷받침되며 디자이너에게 창업의 기회는 확대되고 있으며 문화가 되어가고 있으며 이에 따른 창업의 교육이 이뤄져야한다.

Entrepreneurship is an essential element in the era of the Industry 4.0 Revolution as a means of realizing creative ideas directly. Collaborative production and networking through ICT make it easier to start a business, and design is transforming into a key role, rather than an additional service, in entrepreneurship. With the proliferation of entrepreneurship, investment, mergers and acquisitions are supported as well. Entrepreneurship education should be done for designers nowadays.

137050 퍼니처디자인 (Furniture Design)

산업디자인의 디자인 대상으로 가구를 다루는 수업으로 공간에 대한 이해를 바탕으로 사물의 디자인하는 과정을 학습한다. 기본적인 제작 연습과 개인 프로젝트와 팀 프로젝트를 각각 한 가지씩 진행하면서 디자인 능력을 갖추도록 한다.

This class, Furniture Design, is a practical design course on furniture basis on the space matter so students do designpractice to develop an object or system by completing form, structure and material as well as interface. In this process,students will learn how to make a prototype, presentation and documentation.

137053 버추얼제품디자인 (Virtual Product Design)

가상의 세계를 구성하는 다양한 기술에 대한 이해를 기반으로 새로운 버추얼 제품 컨셉을 시각화하고 구현해보는 프로젝트 기반 디자인 프로세스를 경험한다. 버추얼 제품의 제작에 활용되는 디자인 툴을 학습하면서 실제 피지컬 제품의 디자인 표현 역량과 버추얼 제품 디자인에 필요한 표현 역량을 통합적으로 함양한다.

In this module, students can experience a project that visualize to implement new virtual product concepts based on understanding of the various technologies that make up the virtual world. While learning the design tools used in the production of virtual products, students develop the design expression skills of actual physical products and the expression skills necessary for designing virtual products in an integrated manner.

137054 기업콜라보디자인 (Corporate Collaboration Design)

산업체와 공동으로 운영하는 산학연계(IC-PBL) 과목으로 산업체가 가진 문제를 발굴하고 학생들의 창의적 아이디어를 발전하여 컨셉을 도출 상품화로 연결한다. 산학 연계 실무 프로젝트 기반으로 디자인 프로세스를 체험하고 산업체 전문가들이 수업에 참여하여 자문, 산업체 현장학

습, 전문가 과제평가를 통해서 학생들의 실무능력, 소통능력을 강화한다.

This module is an industry-university collaboration (IC-PBL) that is jointly operated with corporate experts. Students can discover problems with industry and develops creative ideas to derive and commercialize concepts in practical projects. Industry experts participate in classes to strengthen students' practical skills and communication skills through consultation, industry field trips, and expert task evaluation.

137055 기초디자인 (Basic Design)

입체적 사물과 공간을 이루는 다양한 조형원리를 습득하고 표현방법을 실습함으로써 산업디자인의 창의적 조형 작업을 수행할 수 있는 기본능력을 기른다.

The course aims to develop student's ability to express 3-dimensional form, based on the understanding of the basic principles of 3D composition. The practices will help students make own creative design works.

137056 디자인스케치 (Design Sketch)

단순 기능의 간단한 도구를 대상으로 아이디어스케치, 렌더링, 모델링, 설계 제도 등의 평면/입체적 표현력을 기른다.

The course aims to develop student's 2D as well as 3D visualization skills such as idea sketching, rendering, modeling, and technical drawing of simple products.

137057 편집디자인 (Editorial Design)

디자인 프레젠테이션을 효과적으로 달성하기 위한 타이포그래피와 이미지 적용 방법 및 레이아웃을 학습하고 기초 조형능력을 함양한다.

This course aims to learn typography, image application methods, and layout to effectively achieve design presentations, and to develop basic formative skills.

137058 기초프로그래밍 (Basic Programming)

프로그래밍 기초를 학습 및 시각 결과물 제작 실습을 통해 컴퓨터에 대한 이해와 프로그래밍 역량 강화, 컴퓨터에 대한 이해와 프로그래밍 역량 강화

Understanding computers and strengthening programming skills through basic programming learning and visual output production practice

137059 제품인터페이스 (Product Interface)

사용자와 제품/시스템 간 원활한 커뮤니케이션이 이루어 지도록 보다 쉽고 편리하며 매력적인 제품 인터페이스를

설계할 수 있는 이론적 기반과 실행 역량을 기른다. 실습과제를 통해 제품의 PUI(Physical User Interface)와 GUI(Graphic User Interface)를 아우르는 총체적 인터페이스 디자인 스킬을 학습한다.

This course aims to develop the theoretical foundation and execution capabilities to design an easy, convenient and attractive product interface to facilitate communication between users and products/systems.

137061 라이팅디자인 (Lighting Design)

빛의 점등 원리와 방법을 이해하여 디자인 제품에 적용하는 방법을 습득함으로써 빛의 활용 능력을 기른다.

In this course, students develop their ability to use light in design by understanding the principles and methods of lighting and applying the knowledge to product.

137062 인공지능디자인 (AI Based Design)

다양한 인공지능 기술을 디자인 과정에 접목하는 방법을 실습하고 기술 동향을 파악하여, 아이디어 시각화를 가속화 시키고 개인 디자인 역량을 향상시킨다.

Practice integrating various artificial intelligence techniques into the design process, understand the latest technology trends, accelerate idea visualization, and enhance individual design capabilities.

137063 퓨처컨셉디자인 (Future Concept Design)

최신 기술과 트렌드 조사를 기반으로 미래 디지털 환경에 적용할 수 있는 새로운 컨셉의 디자인을 제안하고 사용자나리오를 시각화하는 프로젝트를 진행한다.

This course aims to propose a new concept design that can be applied to the future digital environment and conduct a project to visualize usage scenarios based on research on the latest technologies and trends.

137064 공간디자인 (Space Design)

개인이나 단체가 아닌 일반 사회 구성원 전체와 관련되는 공간을 대상으로한 프로젝트를 진행한다.

This course aims to teach the field of public space design. Students undertake a preliminary exercise of interior and exterior design prior to the understanding of design principles and methods.

137065 포트폴리오와커리어플래닝 (Design Portfolio&Career Planning)

자기 작업을 체계적으로 기록하고 취업 또는 창업에 필요한 프레젠테이션 방식으로 포트폴리오를 제작한다.

This course is for senior students' preparing their portfolio through documentation and archiving of works from design classes.

137066 컬러프로젝트 (Color Project)

색채와 그래픽의 주요 이론 및 세부분야 등을 이해하고 전공자로서의 학습 및 연구를 위한 토대를 갖춘다. 다양한 색채 및 그래픽의 이론을 익혀 실제 디자인에 적용할 수 있는 기초개념을 습득한다.

This lecture aims to understand theories of color and graphics, and to lay the foundation for learning and research as a major. Students will learn theories of various colors and graphics, and learn basic concepts that can be applied to actual industrial design.

137067 로봇&모빌리티디자인 (Robot & Mobility Design)

본 교과목은 로봇 기술과 미래 모빌리티에 대한 이해를 바탕으로, 사용자 중심의 융합형 제품 디자인을 실습 중심으로 다룬다. 자율주행, 스마트 센서, 로보틱스 트렌드 등을 반영하여 창의적인 디자인 아이디어를 도출하고, 이를 시각적 및 물리적 프로토타이핑을 통해 구체화한다. 다학제적 사고와 디자인 프로세스를 기반으로 실제 산업 및 사회에서 요구되는 로봇 및 모빌리티 제품 개발 역량을 함양한다.

137068 기업콜라보디자인(2) (Corporate Collaboration Design 2)

산업체와 공동으로 운영하는 산학연계(IC-PBL) 과목으로 산업체가 가진 문제를 발굴하고 학생들의 창의적 아이디어를 발전하여 컨셉을 도출 상품화로 연결한다. 산학연계 실무 프로젝트 기반으로 디자인 프로세스를 체험하고 산업체 전문가들이 수업에 참여하여 자문, 산업체 현장학습, 전문가 과제평가를 통해서 학생들의 실무능력, 소통능력을 강화한다.

137024, 137032, 137038, 137045 코업(1)(2)(3)(4) (Co-operative Education Program 1,2,3,4)

현장적응력 있는 실무형 인재를 양성하기 위하여 학기 단위로 운영하며 학생은 재학 중 현장체험을 통해 학업과 현장 업무를 연결하고 졸업 후 진로를 탐색할 수 있는 기회를 제공한다. 학생은 코업 기간 중에 전공과 관련된 기업의 실제 업무에 투입되어 이론과 실무를 겸비할 수 있다. 학생은 매학기 단위로 코업 결과보고서를 제출하여야 하며 코업 종료 시에는 기업 평가서를 또 기업은 학생 평가서를 현장실습지원센터에 제출한다.

It is operated on a semester basis in order to cultivate adaptable practical type talents and the students provide opportunities to connect their studies and field work through field experience during their school years and to explore their career path after graduation. During the co-operative period the student will be involved in the practical work on the company related major and can combine theory and practice. Students are required to submit a report of the results of the co-operation every semester and submit the company evaluation at the end of the co-operation and the evaluation report of the student to the field experience support center.

137025, 137033, 137039, 137046 코업프로젝트(1)(2)(3)(4) (Co-operative Education Project 1,2,3,4)

코업 프로젝트는 학생이 코업 교과목의 학점을 인정받을 경우 자동으로 학점이 인정되는 교과목으로, 한 학기 동안 풀타임으로 인턴을 수행했다는 것을 증명하여 준다. 코업 프로젝트의 학점은 졸업학점에는 포함되지 않으나 성적표에 기록되어 나타난다.

The co-op project is a credit-recognized course that certifies that a student that has completed a full-time internship during a semester if he / she is accepted for the credits of a co-curricular course. The credits for the co-op project are not included in the graduation credits but are recorded in report card.

137040, 137047 현장실습(1)(2) (Work Experience 1,2)

산학연계 교육강화의 일환으로 산업체 현장실습을 실시함으로써 학교에서 습득한 지식과 기술을 기초로 하여 취득하여 장차 산업사회의 유능한 기술인의 자질을 구비할 교육적 여건을 학생에게 부여하는데 목적이 있다.

The course aims to provide students practical work experience related to design. It emphasize reinforcing the relationship between academia and industry as well as practical application of design knowledge and skills. work experience to provide students practical related to design.

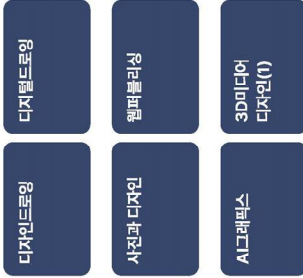
Visual Design Program

디자인학과
시각
디자인
전공

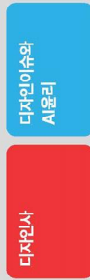
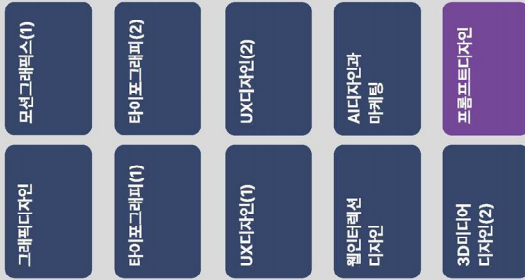
1

2026년도 시각디자인 교과연계도

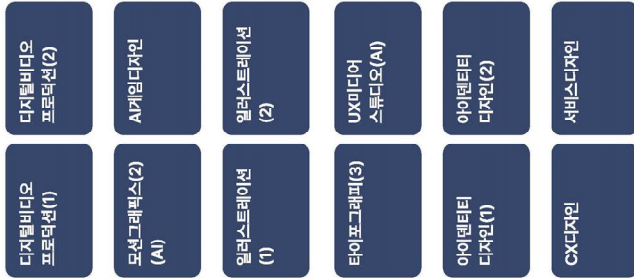
중년 | 청년 | 아년 | 신년



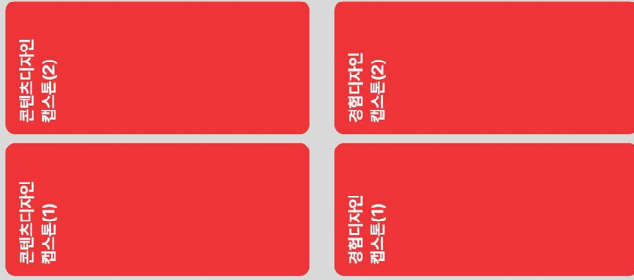
2



3



4



2026 교육과정

디자인학과 시각디자인전공

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
		교양필수	100453	실용영어의사소통	택일	2	3	0	공통필수	
		교양필수	100454	고급실용영어의사소통						
		교양필수	100975	삶의윤리학	택일	2	2	0	공통필수	
		교양필수	100977	인간과공동체						
		교양필수	100978	창의적사고		2	2	0	공통필수	
		교양필수	100845	컴퓨팅사고와인공지능		3	3	0	공통필수	
		교양필수	100643	현대사회와윤리	택일	3	3	0	1영역	
		교양필수	100764	현대사회와철학						
		교양필수	100766	현대문화론						
		교양필수	100864	생명과인간						
		교양필수	100865	문화적상상력						
		교양필수	100639	역사와인간	택일	3	3	0	2영역	
		교양필수	100762	한국사의재조명						
		교양필수	100829	동서문명의교류						
		교양필수	100861	현대예술의이해						
		교양필수	101018	과학기술과문명						
		교양필수	100784	현대메가트렌드	택일	3	3	0	3영역	
		교양필수	100798	사회이해						
		교양필수	100799	정치이해						
		교양필수	100057	국제정치이해						
		교양필수	100831	경제이해						
		교양필수	101019	과학기술과사회						
소 계					18	19	0			
1	1	교양필수	100788	논리적글쓰기	3	3	0	공통필수		
		교양필수	101032	취창업진로설계	1	1	0	공통필수		
		전공필수	138052	디자인탐색	3	3	0		복수(부)전공	
		전공선택	138006	사진과디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138069	디자인드로잉	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138070	AI그래픽스	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					16	13	6			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교과목명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
1	2	전공선택	138008	색채학	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138050	3D미디어디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138058	웹퍼블리싱	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138071	디지털드로잉	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					12	8	8			
2	1	전공필수	138004	디자인사	3	3	0		복수(부)전공	
		전공선택	138011	그래픽디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138056	3D미디어디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138060	웹인터랙션디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138072	타이포그래피(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138073	UX디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					18	13	10			
2	2	전공선택	138018	모션그래픽스(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138074	타이포그래피(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138075	UX디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138076	AI디자인과마케팅	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138077	프롬프트디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138078	디자인이슈와AI윤리	3	3	0		복수(부)전공	
소 계					18	13	10			
3	1	전공선택	138023	아이덴티티디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138059	CX디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138079	디지털비디오프로덕션(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138080	모션그래픽스(2)(AI)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138081	일러스트레이션(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138082	타이포그래피(3)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138019	코업(1)	6	0	0			
		전공선택	138021	코업프로젝트(1)	12	0	0			
소 계					36	12	12			
3	2	전공선택	138031	아이덴티티디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138061	서비스디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138083	디지털비디오프로덕션(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138084	AI게임디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138085	일러스트레이션(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138086	UX미디어스튜디오(AI)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	138028	코업(2)	6	0	0			
		전공선택	138029	코업프로젝트(2)	12	0	0			
소 계					36	12	12			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
4	1	전공필수	138063	경험디자인캡스톤(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공필수	138066	콘텐츠디자인캡스톤(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	138036	디자인과창업	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	138038	코업(3)	6	0	0			
		전공선택	138039	코업프로젝트(3)	12	0	0			
		전공선택	138041	현장실습(1)	3	0	0			
소 계					30	6	6			
4	2	전공필수	138065	경험디자인캡스톤(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공필수	138067	콘텐츠디자인캡스톤(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	138068	포트폴리오	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	138042	코업(4)	6	0	0			
		전공선택	138043	코업프로젝트(4)	12	0	0			
		전공선택	138047	현장실습(2)	3	0	0			
소 계					30	6	6			
총 계					214	102	70			

디자인학과 시각디자인전공

Department of Design(Visual Design Program)

[교과목 개요]

138004 디자인사 (History of Design)

디자인의 학문적 의미와 주요 이론, 세부분야 등을 이해하고 전공자로서의 학습 및 연구를 위한 토대를 갖춘다. 다양한 디자인 이론과 방법론을 익혀서 실제 디자인에 적용할 수 있는 기초개념과 표현법을 습득한다.

Students will have an understanding of the academic meaning of design, major theories and detail areas of Design, and will have a foundation for learning and research as a major. Various design theories and methodologies will lead to the acquisition of basic concepts and expressions that can be applied to actual design.

138006 사진과디자인 (Light Image Design)

작가와 그 작업을 만나고 이를 통해 얻은 영감이 창작의 동기를 부여하여 개인의 사진 작업으로 이어지는 것을 목표로 한다.

The photographic image is central to contemporary visual culture and current design practices in all mediums. This class provides students with the opportunity to integrate a broad range of photographic concepts and processes into their studies. Jhon Berger's 'Ways of Seeing' will be the main textbook for this class.

138008 색채학 (Color Theory)

색채의 학문의 의미와 주요 이론, 세부분야 등을 이해하고 전공자로서의 학습 및 연구를 위한 토대를 갖춘다. 다양한 색채의 이론을 익혀 실제 디자인에 적용할 수 있는 기초개념을 습득한다.

This lecture aims to understand the academic meaning of color, major theories, and detail areas, and to lay the foundation for learning and research as a major. Students will learn theories of various colors and learn basic concepts that can be applied to actual design.

138011 그래픽디자인 (Graphic Design)

그래픽 디자인의 다양한 표현방법을 학습한다. 이는 일러

스트레이션, 타이포그래피, 인포그래픽 등 다양한 기법 및 아이디어 발상을 통해 광고물, 포스터, 캘린더, 스토리보드, 책 등을 조형적으로 디자인하는 창작활동을 말하며, 이론과 실기를 통해 학습한다.

This lecture aims to learn various ways of expressing graphic design. It refers to creative activities that formally design advertisement, poster, calendar, storyboard and book through various techniques and ideas such as illustration, typography, and infographic, and learn through theory and practice.

138018 모션그래픽스(1) (Motion Graphics 1)

영상디자인의 기획과 제작과정에서 활용되는 하드웨어 및 소프트웨어 구성체계를 파악하는 과목으로써 텔레비전 타이틀, 뮤직비디오, 비디오 브레이크, 다큐멘터리, 교육매체 등의 다양한 영역에서 필요한 동영상 이미지의 기획과 촬영, 편집 등에 이르는 디지털 동영상 표현 기법을 습득한다.

This lecture is to understand the hardware and software composition system used in the planning and production process of video design. Students are required to plan, shoot, edit, etc. video images required in various fields such as television title, music video, video break, documentary, students will learn video presentation techniques.

138023 아이덴티티디자인(1) (Identity Design 1)

아이덴티티디자인(1)은 브랜드 아이덴티티의 디자인 전략을 이해하고 발전시키는 능력을 배양하기 위한 과목이다. 이 수업은 디자인의 발견(4주) + 디자인계획(4주) + 디자인의 정의(3주) + 디자인개발(4주)의 4단계로 구성되어 진행된다. 팀별 학습으로 리서치 수행과 전략 수립 후 개별 학습으로 디자인을 개발한다.

Identity design (1) is a lecture to acquire the ability to understand and develop the design strategy of brand identity. This lecture will consist of four stages: design discovery (4 weeks) + design plan (4 weeks) + definition of design (3 weeks) + design development (4 weeks).

Developing design with team learning and individual learning after strategy establishment.

138031 아이덴티티디자인(2) (Identity Design 2)

비영리 사회적 기업 위주의 실제 기관을 대상으로 일관성 있는 기업 이미지 전달이 가능한 언어적 커뮤니케이션 및 시각적 커뮤니케이션 툴을 개발하는 코퍼레이트 아이덴티티(CI: Corporate Identity) 디자인의 이론과 실기 과목이다. 아이덴티티 디자인 전반에 대한 이해는 물론 디자인의 선행단계인 디자인리서치와 타당성 있는 디자인 전략과 컨셉 도출의 과정을 학습하여 디자인 사고를 할 줄 아는 리더형 디자이너 육성을 목표로 한다. 팀별 학습으로 리서치 수행과 전략 수립 이후 개별 학습으로 디자인을 개발한다.

This lecture focuses on corporate identity (CI) theory and practice that develops linguistic and visual communication tools for delivering consistent corporate image to real organizations focused on nonprofit social enterprises. Through this lecture, students will become a leader-type designer who can learn not only the understanding of the whole design of identity but also the process of design research which is the leading stage of design and the process of deriving a reasonable design concept. This class is a team-based learning. Students will develop their design individually after the research and strategy phases.

138036 디자인과창업 (Design and Entrepreneurship)

창업은 창의적인 아이디어를 직접 현실화하는 방안으로 4차산업 혁명의 시대에 필수다. 협력적인 생산과 ICT를 통한 네트워크는 창업을 용이하게 하고 있고 창업에 있어서 디자인이 부가적인 서비스가 아닌 핵심적인 역할로 변모하고 있다. 창업과 기업이 정신의 확산과 함께 투자, 인수합병, 제도 등이 뒷받침되며 디자이너에게 창업의 기회는 확대되고 있으며 문화가 되어가고 있으며 이에 따른 창업의 교육이 이뤄져야한다.

Entrepreneurship is an essential element in the era of the Industry 4.0 Revolution as a means of realizing creative ideas directly. Collaborative production and networking through ICT make it easier to start a business, and design is transforming into a key role, rather than an additional service, in entrepreneurship. With the proliferation of entrepreneurship, investment, mergers and acquisitions are supported as well. Entrepreneurship education should be done for designers nowadays.

138050 3D 미디어디자인(1) (3D Media Design 1)

3D 미디어디자인 수업은 입체디자인의 개념과 원리를 학습하고 이를 3D Graphic Design 및 다양한 3D Media 의 확장된 Platform으로 응용 발전시켜 보는 것을 학습 목표로 한다. 아울러 3D 디지털 테크놀로지와 3D 컴퓨터 애플리케이션에 대한 기본 지식과 응용 방법을 제시하여 3D 콘텐츠 제작에 필요한 실질적 소양을 함양하고, 나아가 뉴미디어 시대의 창의적 디자인 콘텐츠 제작을 유도한다.

The 3D media design class aims to learn the concept and principle of three-dimensional design and to apply and develop it as an expanded platform of 3D graphic design and various 3D media. In addition, basic knowledge and application methods for 3D digital technology and 3D computer applications are presented to cultivate practical knowledge necessary for 3D content production, and further induce creative design content production in the new media era.

138052 디자인탐색 (Design research)

시각디자인 전공 교수들이 다양한 분야를 돌아가며 소개함으로써 시각디자인에 대한 개념을 다지고 동시에 확장된 시각을 확보한다.

Visual design major professors take turns introducing various fields to solidify the concept of visual design and secure an expanded perspective at the same time.

138056 3D미디어디자인(2) (3D Media Design 2)

3D 미디어디자인(1)의 심화과정으로 다양한 디지털 환경으로의 적용에 관한 기본 지식과 응용 방법을 제시하여 3D 콘텐츠 제작에 필요한 실질적 소양을 함양하고, 나아가 뉴미디어 시대의 창의적 디자인 콘텐츠 제작을 유도한다.

As a more comprehensive course compared to 3D media design (1), basic knowledge and methods for application to various digital environments are presented to cultivate practical knowledge necessary for 3D content production, and furthermore, it induces creative design content production in the new media era.

138058 웹퍼블리싱 (Web Publishing)

HTML/CSS 언어를 사용하여 디자인을 실제 웹페이지로 퍼블리싱하는 과정을 통해 개발자와 협업할 수 있는 역량을 기르고 나아가 영상, 오디오를 아우르는 다양한 매체의 혼함을 통해 더욱 효과적인 시각소통을 실습한다.

Through the process of publishing a design as an actual web page using HTML/CSS language, the ability to collaborate with developers is nurtured, and more effective visual communication is practiced by mixing

various media including video and audio.

138059 CX디자인 (Customer Experience Design)

CX디자인은 고객이 브랜드에 대해 생각하고, 느끼고, 보고, 듣고, 행동하는 것의 총합이다. 기존에는 기업이 제품 또는 서비스의 기능과 특징으로 경쟁사와 차별화하려 했다면, 이제는 고객을 중심으로 그들의 경험에 더 관심을 기울고 중요시하게 되었다. CX디자인은 고객과 기업 비즈니스 사이의 모든 접점에서 일어난 인터랙션의 결과이며 광고 캠페인, CS, 커뮤니케이션과 서비스 등이 포함되며 많은 고객 경험이 포함된다.

CX design is the sum total of what customers think, feel, see, hear, and act on a brand. Previously, companies tried to differentiate themselves from their competitors by the functions and characteristics of products or services, but now they pay more attention to and value their experiences, focusing on customers. CX design is the result of all interactions between customers and businesses, including advertising campaigns, CS, communications and services, and many customer experiences.

138060 웹인터랙션디자인 (Web Interaction Design)

디지털 스크린에서 사용자의 참여를 유도하는 체험형 인터랙션을 통해 자극과 반응이라는 인터랙션의 본질을 이해한다. 이를 위해 javascript를 바탕으로 코딩의 기본적 원리를 먼저 이해하고 이를 활용하여 작품을 제작한다. 웹퍼블리싱 교과를 선수과목으로 이수하여야 한다.

Through experiential interaction that induces user participation on a digital screen, we understand the nature of interaction such as stimulation and response. In order to do this, we will understand the basic principles of coding based on java script and use it to create works. Before registering this class, the web publishing course must be completed as a prerequisite course.

138061 서비스디자인 (Service Design)

ATL광고만이 아닌 이노베이티브 광고의 최종 아웃풋이 나오기까지의 일련의 과정을 서비스디자인 방법론을 이용하여 제작하는데 목적이 있다.

서비스디자인은 디자인을 제작하는데 있어 복잡한 문제의 해결을 위해 하나씩 문제를 풀어 나가는 좋은 방법론들이 다수 포함되어 있다. 본 교과목의 최종 아웃풋이 나오기까지 다양한 이노베이티브 광고를 기획 제작을 통하여 학생들이 여러 관점을 가지고 광고에 대해 생각할 수 있는

힘이 길러질 것이다. 무엇보다도 소비자의 경험을 통하여 문제점의 발견과 해결을 하고 보완하여 효과적인 광고를 기획하고 제작하는 학습을 하게 될 것이다.

The purpose is to produce not only ATL advertisements but also a series of processes until the final output of innovative advertising is released using service design methodology. Service design includes a number of good methodologies that solve problems one by one to solve complex problems in design production. Through planning and production of various innovative advertising until the final output of this course comes out, students will have the power to think about advertisements from various perspectives. Above all, you will learn to plan and produce effective advertisements by discovering, solving, and supplementing problems through consumer experiences.

138063, 138065 경험디자인캡스톤(1)(2) (Experiential Design Capstone 1,2)

졸전수업으로 브랜드디자인, UX디자인, 서비스디자인 등 기업활동을 위한 경험디자인 디자인프로젝트를 진행한다.

As a class to prepare for graduation exhibition, experience design projects for corporate activities such as brand design, UX design, and service design are conducted.

138066, 138067 콘텐츠디자인캡스톤(1)(2) (Contents Design Capstone 1,2)

졸전수업으로 학생 본인의 창작 콘텐츠를 영상, 일러스트레이션, 책 등 다양한 매체를 택하여 연출한다.

As a class to prepare for graduation exhibition, students produce their own creative content in various media, such as videos, illustrations, and books.

138068 포트폴리오 (Portfolio)

포트폴리오는 개인의 능력을 보여주는 도구이며, 취업, 창업 또는 진학에 필요한 제작물이다. 이를 위해 디자인, 예술, 경영 등 각자의 전공과 진로에 적합한 포트폴리오의 다양한 형태와 제작방법 및 프레젠테이션 기법을 학습하여 차별화된 포트폴리오를 제작한다.

A portfolio is a tool to demonstrate an individual's abilities, and is a necessary production for employment, starting a business, or advancement to higher education. To this end, learn various forms of portfolios, production methods, and presentation techniques that are appropriate for each major and career path, such

as design, art, and management, to create a differentiated portfolio.

138069 디자인드로잉 (Design Drawing)

디자인드로잉은 시각디자인의 기초가 되는 조형 원리와 드로잉 기법을 바탕으로, 다양한 재료와 매체를 활용하여 시각적 사고를 탐구하는 수업이며, 기초 조형 감각과 표현력을 구축하는 데 중점을 둔다.

138070 AI그래픽스 (AI Graphics)

AI 그래픽 툴을 활용한 창의적 디자인 기초를 탐구하는 입문 과정으로, 시각디자인 분야에서 인공지능의 역할과 응용 사례를 실습 중심으로 학습한다.

138071 디지털드로잉 (Digital Drawing)

디지털드로잉은 디지털 기반의 드로잉 도구와 다양한 시각 매체를 활용하여 발상과 표현을 확장하는 수업이며, 디지털 표현 역량과 창의적 문제 해결 능력 강화를 학습 목표로 한다.

138072 타이포그래피(1) (Typography 1)

타이포그래피의 역사, 용어, 기술 이론, 글자 사이, 글줄 사이, 글줄 길이 등의 기초 타이포그래피 기술 학습.

138073 UX디자인(1) (UX Design 1)

사회 및 지역사회 문제를 중심으로 한 사람들의 삶의 맥락과 방식을 조사하고 그 문제를 디지털 서비스로 다루어 보는 수업이다. 인간 중심 디자인 원리를 바탕으로 사용자 경험 전략수립, 인터랙션 설계, 인터페이스 디자인 능력을 기른다.

138074 타이포그래피(2) (Typography 2)

텍스트의 구조적 체계적 분석을 통한 공간 배열 실습으로 타이포그래피 레이아웃의 논리적 특성과 형태 연구

138075 UX디자인(2) (UX Design 2)

사람들이 기존의 디지털 프러덕트나 서비스와 상호작용하는 맥락과 방식을 조사하고 사용자 경험을 개선하는 것을 목표로 한다. 인간 중심 디자인 원리를 바탕으로 사용자 경험 전략수립, 인터랙션 설계, 인터페이스 디자인 능력을 기른다.

138076 AI디자인과마케팅 (AI Design & Marketing)

AI를 활용한 디자인과 마케팅 이론 및 실습을 통해, 기업의 전략과 소비자 행동을 분석하고 창의적 마케팅 전략 수립 능력을 키우는 과목이다. AI 도구 사용과 최신 마케팅

트렌드를 배우며, 디자인과 마케팅 활동의 융합 이해를 돕는다.

138077 프롬프트디자인 (Prompt Design)

효과적인 프롬프트 작성법과 AI 디자인 실습을 통해, 역할 부여, 맥락 설정, 출력 형식 지정 등 심화된 프롬프트 엔지니어링 기법을 집중적으로 학습하는 과목입니다.

138078 디자인이슈와AI윤리 (Design Issues and AI Ethics)

사회·문화·기술맥락 속에서 디자인이 직면하는 문제를 다루는 수업으로 최근에 디자인계에서 이슈화된 사례들을 공유·분석하고 미래 디자인 이슈를 탐구하는 수업이다. 더불어 AI기술이 디자인 영역에 미치는 영향을 올바르게 이해하고 윤리의 기본 개념을 익혀 인공지능 기술을 올바르게 사용하는 능력을 배양한다.

138079 디지털비디오프로덕션(1) (Digital Video Production 1)

실사 기반 디지털 비디오 제작의 전반적 과정을 다루며, 디자인 전공 학생들이 창의적인 영상 언어를 개발할 수 있도록 하는 수업이다. 학생들은 촬영과 편집을 중심으로 한 기본 이론을 학습하고 다양한 실습을 통해 영상 문법을 이해한다. 이를 바탕으로 실무적 제작 역량을 기르고, 디자인적 감각을 반영한 창의적인 영상 표현을 탐구하는 것을 목표로 한다.

138019, 138028, 138038, 138042 코업(1)(2)(3)(4) (Co-operative Education Program 1,2,3,4)

현장적응력 있는 실무형 인재를 양성하기 위하여 학기 단위로 운영하며 학생은 재학 중 현장체험을 통해 학업과 현장 업무를 연결하고 졸업 후 진로를 탐색할 수 있는 기회를 제공한다. 학생은 코업 기간 중에 전공과 관련된 기업의 실제 업무에 투입되어 이론과 실무를 겸비할 수 있다. 학생은 매학기 단위로 코업 결과보고서를 제출하여야 하며 코업 종료 시에는 기업 평가서를 또 기업은 학생 평가서를 현장실습지원센터에 제출한다.

It is operated on a semester basis in order to cultivate adaptable practical type talents and the students provide opportunities to connect their studies and field work through field experience during their school years and to explore their career path after graduation. During the co-operative period the student will be involved in the practical work on the company related major and can combine theory and practice. Students are required to submit a report of the results of the co-operation every semester and submit the company evaluation at the end

of the co-operation and the evaluation report of the student to the field experience support center.

138021, 138029, 138039, 138043

코업프로젝트(1)(2)(3)(4) (Co-operative Education Project 1,2,3,4)

코업 프로젝트는 학생이 코업 교과목의 학점을 인정받을 경우 자동으로 학점이 인정되는 교과목으로, 한 학기 동안 풀타임으로 인턴을 수행했다는 것을 증명하여 준다. 코업 프로젝트의 학점은 졸업학점에는 포함되지 않으나 성적표에 기록되어 나타난다.

The co-op project is a credit-recognized course that certifies that a student that has completed a full-time internship during a semester if he / she is accepted for the credits of a co-curricular course. The credits for the co-op project are not included in the graduation credits but are recorded in report card.

138041, 138047 현장실습(1)(2) (Work Experience 1,2)

산학연계 교육강화의 일환으로 산업체 현장실습을 실시함으로써 학교에서 습득한 지식과 기술을 기초로 하여 취득하여 장차 산업사회의 유능한 기술인의 자질을 구비할 교육적 여건을 학생에게 부여하는데 목적이 있다.

The course aims to provide students practical work experience related to design. It emphasizeon reinforcing the relationship between academia and industry as well as practical application of design knowledge and skills. work experience to provide students practical related to design

Department of Ceramic Arts & Design

도예 학과

2026 도예전공 교과연계도

전선 전필 **이론**

기초과정

1

- 기초도예(1)
- 기초도예(2)
- 기초물레(1)
- 기초물레(2)
- 컴퓨터제도
- 2D컴퓨터 그래픽

도자사

2

- 기초조형(1)
- 기초조형(2)
- 물레성형(1)
- 물레성형(2)
- 제형기법(1)
- 제형기법(2)
- 3D모델링(1)
- 3D모델링(2)
- 장식기법
- 유약과 소성

도자사II

심화과정

3

- 융합스튜디오 (사고와재현)(1)
- 융합스튜디오 (공간과 디자인)(1)
- 융합스튜디오 (크래프트 MD)(1)
- 융합스튜디오 (개념과 표현)(1)
- 융합스튜디오 (소재와 표현)(1)
- 융합스튜디오 (형태와 응용)(1)
- 스튜디오 크리틱(1)

리뷰진

- 융합스튜디오 (사고와재현)(2)
- 융합스튜디오 (공간과 디자인)(2)
- 융합스튜디오 (크래프트 MD)(2)
- 융합스튜디오 (개념과 표현)(2)
- 융합스튜디오 (소재와 표현)(2)
- 융합스튜디오 (형태와 응용)(2)
- 스튜디오 크리틱(2)

4

- 스튜디오 (사고와재현)(1)
- 스튜디오 (공간과 디자인)(1)
- 스튜디오 (크래프트 MD)(1)
- 스튜디오 (개념과 표현)(1)
- 스튜디오 (소재와 표현)(1)
- 스튜디오 (형태와 응용)(1)
- 캡스톤 디자인

졸업전시

- 스튜디오 (사고와재현)(2)
- 스튜디오 (공간과 디자인)(2)
- 스튜디오 (크래프트 MD)(2)
- 스튜디오 (개념과 표현)(2)
- 융합스튜디오 (소재와 표현)(2)
- 스튜디오 (형태와 응용)(2)
- 졸업평가

글로벌 캡스톤디자인(2)

글로벌 캡스톤디자인(2)

현장실습

계절학기

탄광부 연계도

2026 교육과정

도예학과

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
		교양필수	100453	실용영어의사소통	택일	2	3	0	공통필수	
		교양필수	100454	고급실용영어의사소통						
		교양필수	100975	삶의윤리학	택일	2	2	0	공통필수	
		교양필수	100977	인간과공동체						
		교양필수	100978	창의적사고		2	2	0	공통필수	
		교양필수	100845	컴퓨터사고와인공지능		3	3	0	공통필수	
		교양필수	100643	현대사회와윤리	택일				1영역	
		교양필수	100764	현대사회와철학						
		교양필수	100766	현대문화론	택일	3	3	0	2영역	
		교양필수	100864	생명과인간						
		교양필수	100865	문학적상상력	택일				3영역	
		교양필수	100639	역사와인간						
		교양필수	100762	한국사의재조명	택일	3	3	0	3영역	
		교양필수	100829	동서문명의교류						
		교양필수	100861	현대예술의이해	택일					
		교양필수	101018	과학기술과문명						
		교양필수	100784	현대메가트렌드	택일					
		교양필수	100798	사회의이해						
		교양필수	100799	정치의이해	택일	3	3	0	3영역	
		교양필수	100057	국제정치의이해						
		교양필수	100831	경제의이해						
		교양필수	101019	과학기술과사회						
소 계					18	19	0			
1	1	교양필수	100788	논리적글쓰기		3	3	0	공통필수	
		교양필수	101032	취창업진로설계		1	1	0	공통필수	
		전공필수	115530	도자사(1)		3	3	0	복수(부)전공	
		전공선택	115077	기초물레(1)		3	2	2	복수(부)전공	
		전공선택	115083	컴퓨터제도		3	2	2	복수(부)전공	
		전공선택	115525	기초도예(1)		3	2	2	복수(부)전공	
소 계					16	13	6			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
1	2	전공필수	115524	기초물레(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공필수	115527	기초도예(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115526	2D 컴퓨터그래픽	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					9	6	6			
2	1	전공선택	115528	3D모델링(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115529	기초조형(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115545	제형기법(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115556	물레성형(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115584	장식기법	2	0	4		복수(부)전공	
소 계					14	8	12			
2	2	전공필수	115038	제형기법(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공필수	115504	물레성형(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공필수	115532	기초조형(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공필수	115533	도자사(2)	3	3	0		복수(부)전공	
		전공선택	115531	3D모델링(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115585	유약과소성	2	0	4		복수(부)전공	
소 계					17	11	12			
3	1	전공선택	115569	스튜디오크리틱(1)	1	0	2		복수(부)전공	S/U과목
		전공선택	115557	융합스튜디오(사고와재현)(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115558	융합스튜디오(공간과디자인)(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115559	융합스튜디오(크래프트MD)(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115560	융합스튜디오(개념과표현)(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115561	융합스튜디오(소재와표현)(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115562	융합스튜디오(형태와응용)(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115190	현장실습	3	0	0		복수(부)전공	
소 계					36	23	26			
3	2	전공선택	115546	스튜디오크리틱(2)	1	0	2		복수(부)전공	S/U과목
		전공선택	115563	융합스튜디오(사고와재현)(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115564	융합스튜디오(공간과디자인)(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115565	융합스튜디오(크래프트MD)(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115566	융합스튜디오(개념과표현)(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115567	융합스튜디오(소재와표현)(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115568	융합스튜디오(형태와응용)(2)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					55	35	40			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
4	1	전공선택	115511	캡스톤디자인	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	115570	스튜디오(사고와재현)(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115571	스튜디오(공간과디자인)(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115572	스튜디오(크래프트MD)(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115573	스튜디오(개념과표현)(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115574	스튜디오(소재와표현)(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115575	스튜디오(형태와응용)(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115582	글로벌캡스톤디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
소 계					24	16	16			
4	2	전공선택	115544	졸업평가	1	0	2		복수(부)전공	졸업관련 S/U과목
		전공선택	115576	스튜디오(사고와재현)(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115577	스튜디오(공간과디자인)(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115578	스튜디오(크래프트MD)(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115579	스튜디오(개념과표현)(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115580	스튜디오(소재와표현)(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115581	스튜디오(형태와응용)(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	115583	글로벌캡스톤디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
소 계					22	14	16			
총 계					211	145	134			

도예학과

Department of Ceramic Arts & Design

[교과목 개요]

115038 제형기법(2) (Mould Making For Ceramics 2)

도자기의 형태나 재질표현을 위한 중요한 재료로서 석고의 특성 이해와 석고형 제작기법을 습득케 하여 석고형을 이용한 도자제품의 제작방법 및 기술의 문제점을 해결 할 수 있는 능력을 배양한다.

Students will understand the characteristics of gypsum as an important material for the shape and material expression of ceramics and cultivate the ability of producing pottery products, and solving technical problems.

115077, 115524 기초물레(1)(2) (Basic Wheel Forming 1,2)

물레성형의 기본과정인 흙 반죽과 중심잡기를 숙달하고, 원통형태 제작을 위한 성형, 건조, 정형, 소성의 도자기 제작 프로세스를 경험한다.

Acquire wedging and centering skills of wheel forming as a basic process, and covers pottery production process including a forming, drying, turning, firing for a cylinder shape.

115083 컴퓨터제도 (Computer Drawing)

도자분야의 일반적인 도식언어로서 의사 전달 능력을 기르기 위하여 기하도법 및 기본적인 제도 기법을 이해하고 Auto CAD 프로그램을 이용하여 2차원 도면 드로잉을 표현한다.

In order to develop communication skills as a general schematic language in ceramics, need to understand geometrical methods and basic drafting techniques and express 2D plan drawings using CAD program.

115190 현장실습 (Study Trip)

도자문화에 대한 전반적인 이해를 습득하고 응용 할 수 있도록 산업체, 개인공방, 도요지, 박물관, 전시장등을 탐방하여 익힌 프로세스를 도예작업에 표현할 수 있는 능력을 기른다.

To be able to understand and apply the overall ceramic culture, students will increase the ability to express the processes they learned from industry, private

studio, museums, exhibition halls on ceramic work.

115504 물레성형(2) (Potters Wheel Forming 2)

기초물레성형의 심화과정으로 향아리, 발 성형 통하여 물레성형 능력을 향상시키고, 정형과정에서 나타나는 기물의 형태 변화를 연구한다.

This is the advanced version of the basic potter's wheel forming course. Students will improve their ability of potter's wheel forming, through jar molding and see the change of the shape of the object.

115511 캡스톤디자인 (Capstone Design)

전공분야에서 이제까지 익힌 지식과 기능을 구체화하여 전문성을 가지며 작품제작 및 논문 작성을 통하여 각자의 이론정립에 대한 방향을 찾을 수 있도록 분석능력을 배양하는데 그 목적이 있다.

The purpose of this course is to embody the knowledge and skill students have learned in their major field, and help them cultivate analytical ability by finding a way to establish a theory.

115525, 115527 기초도예(1)(2) (Introduction to Ceramic 1,2)

코일링, 핀칭, 판성형을 통해 점토의 물성을 이해하고 도예의 기본적인 성형기법 학습을 통해 창의적인 도자조형과 기능성 있는 용기를 제작한다. 고화도 기법을 사용한다.

Introduces hand building techniques. Techniques and processes including coiling, Pinching, Slab building and high firing. Learn basic ceramic technical skills and make creative ceramic sculpture and functional works.

115526 2D 컴퓨터그래픽 (2D Computer Graphic)

2D 컴퓨터 그래픽 기반 디자인표현 능력 향상을 위하여 2D,3D표현을 위한 기본적인 프로그램을 다루고 각 프로그램의 특징과 적용 방법을 터득한다.

To increase the ability of two-dimensional computer graphic design expression, this course introduces basic programs for two and three-dimensional representation. Students will learn the features and application methods of each program.

115528, 115531 3D모델링(1)(2) (3D Modeling 1,2)

컴퓨터 하드웨어 시스템과 3D 그래픽 소프트웨어의 이해를 바탕으로 가상공간에서의 조형 표현과 응용능력을 배양하고 도자작품 및 제품 개발계획에 활용하도록 한다.

Learn how to do molding expression in the virtual space and develop the application ability, based on computer hardware system and understanding of 3D graphic software, so that they can utilize it for ceramics and product development plan.

115529 기초조형(1) (Intermediate Ceramic Sculpture 1)

사물의 기본적인 구조를 이해, 재해석하고 다른 재료들을 통한 조형작업 제작과 기능을 습득케 하여 조형도자의 새로운 가능성을 연구한다.

Explores a variety of ceramic processes and conceptual development by Understand and reinterpret the basic construction of material. Study a new possibility of ceramic sculpture through using various materials.

115530 도자사(1) (Ceramic History 1)

한국, 중국, 일본을 중심으로 한 동양 도예에 대한 역사와 현대도예사의 미학적 흐름을 학습하고 작가들의 작품을 통하여 다양한 표현기법 등을 교육한다.

Introduce the history of oriental ceramics, centering on Korea, China, and Japan, and contemporary ceramics history flow, and cover various expression techniques through the works of artists.

115532 기초조형(2) (Intermediate Ceramic Sculpture 2)

점으로 표현 가능한 텍스처를 연구하고 기하학적인 조형 능력 배양을 통한 도자조형 제작 능력을 발전시킨다.

Ceramic Sculpture will cover a range of concepts, traditions and techniques that are specific to the disciplines of both ceramics and sculpture. Projects will revolve around the topics of texture, structure and form and the development of ideas.

115533 도자사(2) (Ceramic History 2)

미국, 유럽 등을 중심으로 한 서양도예에 대한 역사와 현대도예사의 미학적 흐름을 학습하고 작가들의 작품을 통하여 다양한 표현기법 등을 교육한다.

Introduce the history of western ceramics, mainly in the US and Europe. Students will learn the aesthetic flow of contemporary life and various expression

techniques through the works of artists.

115544 졸업평가 (Graduation Assessment)

졸업작품을 위해 제작된 도예영역의 작품 및 제품들을 예술적, 실용적, 기법적 측면에서 평가하고 전시연출의 방향성을 모색한다.

Evaluate artistic, Practical and technique aspects of the works in ceramics designed for the graduation works, also discuss direction of exhibition directing.

115545 제형기법(1) (Mould Making For Ceramics 1)

석고 재료를 이용한 캐스팅 기법의 기초 이론 과정과 석고 제형을 위한 원형 제작 실습 및 도구와 장비 사용 방법 교육을 통해 도자 제품 제작의 기초 기술을 배운다.

Learn the basic skills of making ceramic products through a basic theoretical course on casting techniques using plaster materials, practice for making prototypes, and train on how to use tools and equipment.

115556 물레성형(1) (Potters Wheel Forming 1)

기초물레성형의 심화과정으로 머그와 접시 제작을 통하여 물레성형 능력을 향상시키고, 형태와 기능 연구를 통해 부속기물의 접합(손잡이 등)과정을 경험한다.

This is the advanced version of the basic potter's wheel forming course. Students will improve their ability of potter's wheel by producing mugs and plates, and learn the connecting process of attachment (handle, etc.) through form and function research.

115557 융합스튜디오(사고와재현)(1) (Convergence Studio(Thinking and Expression) 1)

기초 조형을 통해 습득한 지식과 기능을 구체화하여 표현하고자하는 주제를 창의적으로 연구한다.

Creatively research the subject you want to express by embodying the knowledge and skills acquired through basic modeling.

115558, 115564 융합스튜디오(공간과디자인)(1)(2) (Convergence Studio(Space and Design) 1,2)

석고제형의 다양한 기법과 지식을 바탕으로 실습을 통하여 문화적 정체성을 찾아 도자문화의 현대적 미감을 표현할 수 있는 능력을 향상시킨다. 또한 시간, 공간, 디자인 및 인간과의 유기적인 상호작용을 바탕으로 가상공간에서 3차원 입체물을 제작하고 디지털 출력의 과정을 실습함으로써 개인별 작업으로 확장한다.

Based on various techniques and knowledge of plaster formulations, it improves the ability to find cultural

identity through practice and express the modern aesthetics of ceramic culture. It also extends to individual tasks by creating three-dimensional objects in virtual space and practicing the process of digital works based on organic interactions with time, space, design, and humans.

**115559, 115565 융합스튜디오(크라프트MD)(1)(2)
(Convergence Studio(Craft MD) 1,2)**

Life Style Trend 분석과 시장조사를 통해 작가Studio 생산방식에 의한 Ceramic product 를 제작하고 기획하여 Craft Market에서 현장실습을 통해 Ceramic Studio Product MD 로서의 비즈니스 능력을 확장한다.

Through life style trend analysis and market research, Ceramic product is produced and planned by artist studio production method, and the business capabilities of Ceramic Studio Product MD are expanded through field training in Craft Market.

**115560, 115566 융합스튜디오(개념과표현)(1)(2)
(Convergence Studio(Concept and Expression) 1,2)**

현대 미술의 방향과 전반적인 이해를 바탕으로 도자 조각의 가능성을 탐구한다. 점토와 다양한 매체들을 연구하고 실험함으로써 자신만의 정체성 있는 작품을 발전시킨다.

Based on the direction of modern art and the overall understanding, students will learn the possibility of ceramic sculpture. By researching and experimenting with clay and various media, students will develop their own identity work.

**115561, 115567 융합스튜디오(소재와표현)(1)(2)
(Convergence Studio(Materials and Expression) 1,2)**

선행학습과정과 도자재료 및 소성연구를 통하여 다양한 도자 표현방식을 익히고, 공예적 역할이 반영된 작품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

As a pre-learning course, study ceramic materials and firing methods and learn various ceramic expression methods. It develops the ability to produce works that reflect craft roles.

**115562, 115568 융합스튜디오(형태와응용)(1)(2)
(Convergence Studio(Form and Development) 1,2)**

제형 기법의 기초 선행 과정을 바탕으로 한 경험과 지식을 통해 개별 주제를 진행하는 과정에 필요한 기법의 응용 능력과 융합적이고 유연한 사고를 목표로 한다. 석고형을 활용한 다양한 방법론을 탐색하고 이를 적용하여 도자 작품을 제작할 수 있도록 체계적 연구를 진행한다.

Through knowledge based on the basic preceding process of slipcasting techniques, learn the application ability of the techniques and flexible thinking necessary for the process of project. In this course, explores various methodologies for producing works using slipcasting molds and conducts systematic research that can realize formative ideas into works.

115563 융합스튜디오(사고와재현)(2) (Convergence Studio(Thinking and Expression) 2)

4학년 졸업전시를 대비하여 조형도자에 대한 기본적 개념의 숙지와 작품을 통한 개인 표현능력의 향상을 목표로 한다.

In preparation for the graduation exhibition, the goal is to understand the basic concepts of formative ceramics and to improve individual expression skills through works.

115569, 115546 스튜디오크리틱(1)(2) (Studio Critic 1,2)

4학년 스튜디오 수업을 준비하는 과정으로 융합스튜디오 결과물을 크리틱한다.

This is a course to prepare for the 4th grade studio class, there will be critics about the results of Convergence Studios.

**115570, 115576 스튜디오(사고와 재현)(1)(2)
(Studio(Thinking and Expression) 1,2)**

4학년 졸업전시를 위한 조형도자에 대한 기본적 개념 숙지와 작품을 통한 개인표현의 능력의 향상을 목표로 한다.

In preparation for the graduation exhibition, the goal is to familiarize yourself with the basic concepts of formative ceramics and to improve the ability of individual expression through works.

**115571, 115577 스튜디오(공간과디자인)(1)(2)
(Studio(Space and Design) 1,2)**

창의적인 아이디어와 주제를 바탕으로 석고 제형 및 디지털 출력의 다양한 지식과 기법을 적용하여 논리적으로 구체화한다. 아울러 개인의 독창성을 반영한 제품 및 작품을 체계적으로 연구한다.

Based on creative ideas and themes, it is logically embodied by applying various knowledge and techniques of gypsum formulation and digital works. In addition, products and works reflecting individual originality are systematically studied.

**115572, 115578 스튜디오(크래프트 MD)(1)(2)
(Studio(Craft MD) 1,2)**

공예트렌드 분석과 문화예술 마케팅을 통해 작가 Studio 생산방식으로 제작된 Craft product를 기획하여 Craft Market에서 Craft Studio Product MD로서의 비즈니스 능력을 확장한다.

Through craft trend analysis and culture and arts marketing, Craft product produced by artist studio production method is planned to expand the business capabilities of Craft Studio Product MD in Craft Market.

**115573, 115579 스튜디오(개념과표현)(1)(2)
(Studio(Concept and Expression) 1,2)**

비평을 통하여 자신의 작품을 구체화하며 독창성을 찾아 나간다. 조형의 구상부터 제작, 전시기획까지 전반적인 체계를 이해하고 발전시켜 나감으로써 예술가로서의 역량을 기른다.

Through criticism, students embodies their work and seeks originality. By understanding and developing the overall system of concept and sculpting to exhibition planning, students will develop the ability as an artist

**115574, 115580 스튜디오(소재와표현)(1)(2)
(Studio(Materials and Expression) 1,2)**

선행학습과정과 도자재료의 물성연구를 통하여 기능과 심미성이 표현된 작품을 심화 발전시킨다. 공예도자의 사회적 태도 및 표현에 관하여 각자의 방식을 모색한다.

As a prior learning process, works expressing function and aesthetics are intensively developed through research on the physical properties of ceramic materials. Seek each method regarding the social attitude and expression of craft ceramics.

**115575, 115581 스튜디오(형태와응용)(1)(2)
(Studio(Form and Development) 1,2)**

석고 제형의 다양한 기법과 지식을 바탕으로 조형적 아이디어를 발전시키고 결과물을 도출할 수 있는 창의 융합 역량을 키운다. 개별 주제에 대한 다각적 토론을 통해 성형 방법과 일관된 주제 키워드 및 계획을 도출하고 독창성 있는 도자 작품을 제작할 수 있는 체계적 연구를 진행한다.

Based on various techniques and knowledge of slip casting, develop formative ideas that can derive creative convergence capabilities. Through multilateral discussions on individual topics, systematic research is conducted to derive theme keywords and plans

consistent with the molding method and to produce original ceramic works.

**115582, 115583 글로벌캡스톤디자인(1)(2) (Global
Capstone Design 1,2)**

전공분야에서 이제까지 익힌 지식과 기능을 구체화하여 전문성을 가지며 글로벌 인재양성을 위한 문화교류 및 워크숍을 통해 작품제작 및 논문 작성을 통하여 각자의 이론 정립에 대한 방향을 찾을 수 있도록 분석능력을 배양하는데 그 목적이 있다.

The purpose of this study is to develop analysis skills so that the knowledge and skills learned so far in the major field can be specified to have expertise, and through cultural exchanges and workshops to foster global talent, they can find directions for their theory establishment through work production and thesis writing.

115584 장식기법 (Ceramic Painting Technique)

다양한 유상채와 유하채 기법을 실습하며 현장 경험과 창업 역량을 함양한다.

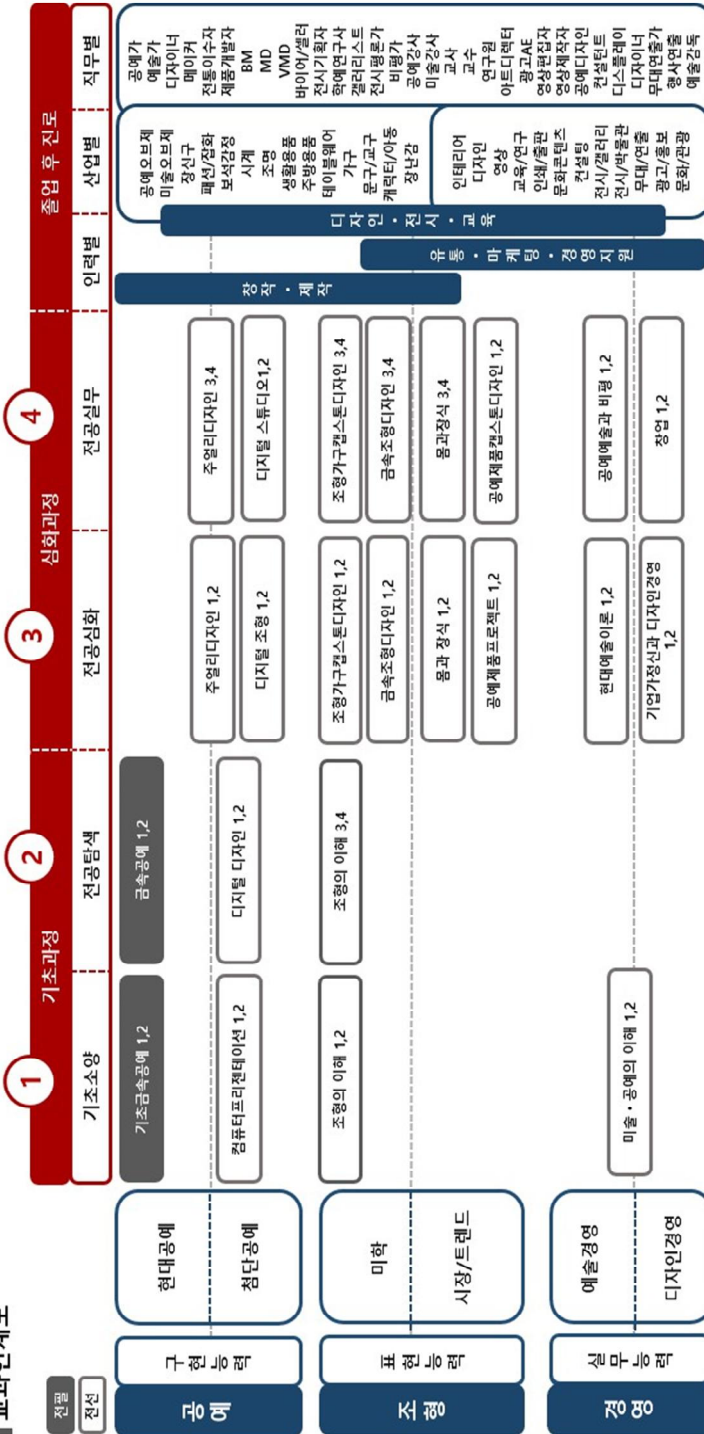
115585 유약과소성 (Material and Firing)

유약 이론과 소성 과정을 실습하고, 도예 현장에서의 응용과 창업 역량을 강화한다.

Department of Metal Arts & Design

금속공예 디자인 학과

2026
금속공예디자인전공
교과연계도



2026 교육과정

금속공예디자인학과

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
		교양필수	100453	실용영어의사소통]택일	2	3	0	공통필수	
		교양필수	100454	고급실용영어의사소통						
		교양필수	100975	삶의윤리학]택일	2	2	0	공통필수	
		교양필수	100977	인간과공동체						
		교양필수	100978	창의적사고		2	2	0	공통필수	
		교양필수	100845	컴퓨팅사고와인공지능		3	3	0	공통필수	
		교양필수	100643	현대사회와윤리]택일	3	3	0	1영역	
		교양필수	100764	현대사회와철학						
		교양필수	100766	현대문화론						
		교양필수	100864	생명과인간						
		교양필수	100865	문학적상상력						
		교양필수	100639	역사와인간]택일	3	3	0	2영역	
		교양필수	100762	한국사의재조명						
		교양필수	100829	동서문명의교류						
		교양필수	100861	현대예술의이해						
		교양필수	101018	과학기술과문명						
		교양필수	100784	현대메가트렌드]택일	3	3	0	3영역	
		교양필수	100798	사회의이해						
		교양필수	100799	정치이해						
		교양필수	100057	국제정치이해						
		교양필수	100831	경제이해						
		교양필수	101019	과학기술과사회						
소 계					18	19	0			
1	1	교양필수	100788	논리적글쓰기	3	3	0	공통필수		
		교양필수	101032	취창업진로설계	1	1	0	공통필수		
		전공필수	116255	기초금속공예(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116146	컴퓨터프레젠테이션(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116577	조형의이해(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116578	미술-공예의이해(1)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					16	12	0			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교과목명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
1	2	전공필수	116252	기초금속공예(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116147	컴퓨터프레젠테이션(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116579	조형의이해(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116580	미술·공예의이해(2)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					12	8	8			
2	1	전공필수	116584	금속공예(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116081	디지털디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116581	조형의이해(3)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					9	6	6			
2	2	전공필수	116589	금속공예(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116082	디지털디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116586	조형의이해(4)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					9	6	6			
3	1	전공선택	116071	현대예술이론(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116083	디지털조형(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116546	주얼리디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116548	금속조형디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116571	기업가정신과디자인경영(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116591	조형가구캡스톤디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116593	몸과장식(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116594	공예제품프로젝트(1)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					24	16	16			
3	2	전공선택	116072	현대예술이론(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116084	디지털조형(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116551	주얼리디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116553	금속조형디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116572	기업가정신과디자인경영(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116595	조형가구캡스톤디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116597	몸과장식(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116598	공예제품프로젝트(2)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					24	16	16			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
4	1	전공선택	116073	금속조형디자인(3)	3	2	2		복수(부)전공	계절학기
		전공선택	116075	몸과장식(3)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116079	공예예술과비평(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116085	디지털스튜디오(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116599	주얼리디자인(3)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116600	조형가구캡스톤디자인(3)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116601	창업(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116602	공예제품캡스톤디자인(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116559	코업(1)	6	0	0			
		전공선택	116560	코업프로젝트(1)	12	0	0			
		전공선택	116561	현장실습(1)	3	0	0			
소 계					45	16	16			
4	2	전공선택	116074	금속조형디자인(4)	3	2	2		복수(부)전공	계절학기
		전공선택	116076	몸과장식(4)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116080	공예예술과비평(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116086	디지털스튜디오(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116603	주얼리디자인(4)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116604	조형가구캡스톤디자인(4)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116605	창업(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116606	공예제품캡스톤디자인(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	116565	코업(2)	6	0	0			
		전공선택	116566	코업프로젝트(2)	12	0	0			
		전공선택	116567	현장실습(2)	3	0	0			
소 계					45	16	16			
총 계					202	115	84			

금속공예디자인학과

Department of Metal Arts & Design

[교과목 개요]

116071 현대예술이론(1) (Contemporary Art Theory 1)

본 수업은 예술이론 학습을 통해 현대 공예예술을 이해하는 것을 목표로 한다. 미학, 예술학, 예술심리학, 예술사회학 등 다양한 이론을 바탕으로 현대예술 담론을 탐구하고, 미술사, 문화사, 공예사와 같은 역사적 배경을 학습한다. 이를 통해 예술의 이론적 기초를 다지며, 동시대 전시 담론과 최신 전시 동향을 분석하여 실제 전시 현장에서 나타나는 특징을 파악하는 능력을 기르게 된다. 또한 본 수업은 예술의 다양한 측면을 탐구하고 분석하는 과정을 통해 시각예술의 다양한 범주인 미술, 공예, 디자인의 위치를 이해하며, 예술 생태계를 구성하는 요소들 간의 관계를 파악한다.

This class aims to understand contemporary craft arts through the learning of art theory. Based on various theories such as aesthetics, art studies, art psychology, and art sociology, the discourse of contemporary art is explored, and historical backgrounds such as art history, cultural history, and craft history are learned. Through this, the theoretical foundation of art is laid, and the ability to grasp the characteristics that appear in the actual exhibition site is developed by analyzing contemporary exhibition discourse and the latest exhibition trends. In addition, through the process of exploring and analyzing various aspects of art, this class understands the location of art, crafts, and design, which are various categories of visual arts, and understands the relationship between the elements that make up the art ecosystem.

116072 현대예술이론(2) (Contemporary Art Theory 2)

본 수업은 동시대 공예예술 현장을 이해하여 전시와 작품을 분석하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 학생들은 예술의 실제 현장을 연구하고 분석함으로써 전시와 작품에 대한 심층적인 이해를 도모하며 다양한 분석 방법론을 익혀 비평적 사고를 발전시킨다. 본 수업에서는 전시 및 작품 분석 방법론을 학습하고 관련 사항을 실습하며, 기초 글쓰기 훈련을 통해 분석 결과를 글로 표현하는 능력을 향상한다. 또한, 국내외 전시 동향과 주제를 조사하고 이를 바탕

으로 연구 보고서를 작성하고 발표하는 과정을 통해 최신 전시 흐름을 파악하고 이를 비판적으로 분석하는 능력을 기르게 된다.

This class aims to develop the ability to analyze exhibitions and works by understanding contemporary craft arts sites. Students promote an in-depth understanding of exhibitions and works by studying and analyzing actual fields of art, and develop critical thinking by learning various analysis methodologies. In this class, students learn the methodology of analyzing exhibitions and works, practice related matters, and improve their ability to express the analysis results in writing through basic writing training. In addition, through the process of investigating domestic and foreign exhibition trends and topics, preparing and presenting research reports based on this, they develop the ability to grasp the latest exhibition trends and analyze them critically.

116073, 116074 금속조형디자인(3)(4) (Metal Sculpture Design 3,4)

금속조형기법(판금, 절곡, 성형)을 바탕으로 미래지향적인 금속조형물의 전문적 자질을 함양하고, 세계무대에서 경쟁력 있는 인재를 양성한다.

Based on metal molding techniques (shelf metal, bent, and molding), it cultivates professional qualities of future-oriented metal sculptures and cultivates competitive talents on the world stage.

116075, 116076 몸과장식(3)(4) (Body and Ornament 3,4)

확장된 장식의 영역에 대한 이해를 바탕으로 조형적, 기능적, 심미적 측면을 고려한 결과물을 창작하는데 그 목적이 있다. 결과물을 졸업 전시로 발표한다.

Its purpose is to create a result that considers formative, functional, and aesthetic aspects based on an understanding of the expanded area of decoration. The result is presented as a graduation exhibition.

116079 공예예술과비평(1) (Craft Art and Criticism 1)

본 수업은 공예예술 작업을 하는 학생들이 자신만의 작업 세계를 구축하고 비평 능력을 강화하는 데 중점을 둔다. 학생들은 예술 세계관의 이해와 탐색을 통해 창의적 개념화 능력을 기르고 자신의 예술적 배경과 세계관을 확립하는 방법을 배우게 된다. 수업에서는 비평적 사고를 바탕으로 작가 노트를 작성하고 발표하며, 이를 통해 자신의 세계관을 구체화하고 표현하는 연습을 한다. 또한 예술활동계획서(작품계획서) 또는 전시계획서를 작성하고 발표함으로써 예술 세계관을 효과적으로 표현하고 기획 능력을 강화하는 기회를 제공한다. 이 과정을 통해 학생들은 독창적인 작업 세계를 만들고, 예술적 기획 및 표현 능력을 발전시키는 데 필요한 실질적인 경험을 쌓을 수 있다.

This class focuses on students working on crafts and arts to build their own working world and strengthen their criticism skills. Students develop creative conceptualization skills and learn how to establish their artistic background and worldview through understanding and exploration of the world view of art. In class, writers write and present their notebooks based on critical thinking, and through this, they practice embodying and expressing their world views. In addition, by preparing and presenting art activity plans (work plans) or exhibition plans, it provides an opportunity to effectively express the world view of art and strengthen planning skills. Through this process, students can create a creative working world and gain practical experience necessary to develop artistic planning and expression skills.

116080 공예예술과비평(2) (Craft Art and Criticism 2)

본 수업은 학생들이 작업 세계를 확장하고 비평적 에세이를 작성하는 능력을 기르는 데 중점을 둔다. 동시대 공예예술 분석과 타 분야 예술과의 융합 연구를 통해 예술 세계관을 넓히며, 비평적 글쓰기와 포트폴리오 설계를 통해 자신의 작업을 체계적으로 정리하고 분석하는 능력을 개발한다. 학생들은 본인의 작업을 바탕으로 구조적이고 명료한 비평적 에세이를 작성하고, 작품, 작가 노트, 에세이 등을 포함한 체계적인 포트폴리오를 구축하는 연습을 한다. 수업은 이론적 지식과 실습을 결합하여 학생들이 예술적 세계관을 확장하고 실제 전시 및 워크숍에 참여하여 자신의 예술적 세계관을 효과적으로 표현할 수 있도록 유도한다.

This class focuses on expanding the working world and developing the ability of students to write critical essays. It expands the world view of art through contemporary craft art analysis and convergence

research with art in other fields, and develops the ability to systematically organize and analyze their work through critical writing and portfolio design. Students write structural and clear critical essays based on their work, and practice building a systematic portfolio including works, author notes, and essays. Classes combine theoretical knowledge and practice to induce students to expand their artistic worldview and effectively express their artistic worldview by participating in actual exhibitions and workshops.

116081, 116082 디지털디자인(1)(2) (Digital Design 1,2)

컴퓨터 3D 모델링 기법과 디지털 출력 방법 연구를 통해 디지털 조형 표현 능력을 습득하고 다양한 디자인 프로젝트 진행을 통해 금속공예 산업분야에서 요구하는 디지털 조형 표현 능력을 함양한다.

Through research on computer 3D modeling techniques and digital output methods, students acquire digital modeling expression skills and, by carrying out various design projects, cultivate the digital modeling competencies required in the metal craft industry.

116083, 116084 디지털조형(1)(2) (Digital Formative Art 1,2)

디지털 조형과 컴퓨터 디자인 교육을 중심으로, 3D 프린터 활용과 후가공 실습을 포함한 교육과정이다. 이를 통해 학생들은 디지털 조형 전문성과 제작 역량을 습득하여 디자이너로서의 전문성을 갖출 수 있다.

This practice-based curriculum focuses on digital modeling and computer design, including 3D printing and post-processing. Through this program, students acquire digital modeling expertise and production skills, building professionalism as designers.

116085, 116086 디지털스튜디오(1)(2) (Digital Studio 1,2)

금속공예 기법과 디지털 기술을 접목하여 혁신적인 작품을 창작하는 것을 목표로 한다. 또한 디지털 디자인 도구, 3D 제작 기법, 공예 관련 콘텐츠 제작, 공예 제품 기획 등을 통해 학생들이 금속공예 분야의 창작자로서 역량을 발전시킬 수 있도록 한다.

This course integrates traditional metal craft techniques with digital technology to create innovative metal craft works. Furthermore, it aims to develop students' skills as craft creators through the use of digital tools for metal craft design, 3D production techniques, craft-related content creation, and craft product planning.

116146 컴퓨터프레젠테이션(1) (Computer Presentation 1)

기초그래픽을 이해하고 사용툴을 숙련함에 있어 기능암기가 아닌 조형요소와 관계와 원리를 인식하고 학습능력을 배양한다.

116147 컴퓨터프레젠테이션(2) (Computer Presentation 2)

포토샵, 일러스트, 3D 모델링을 사용하여 그래픽을 이해하고, 이를 바탕으로 디자인을 표현 할 수 있는 능력을 학습하고 활용방법을 배양한다.

This course can make it easy to organize that information to think about by drawing. And it allows you to create scenarios using various programs and communicate them efficiently to your opponents.

116252 기초금속공예(2) (Basic Metal Crafts 2)

기초금속공예 (1)을 이수하고 보다 복합적인 기법과 창조력을 향상하여 창의적인 금속공예 작업능력을 배양한다. 2학년 이후 제작수업을 위한 선수과목이다.

116255 기초금속공예(1) (Basic Metal Crafts 1)

금속공예의 기초를 이루는 기법들을 이론적 바탕을 통해 단계적으로 실기, 실습을 통하여 제작 능력을 배양한다.

116546 주얼리디자인(1) (Jewelry Design 1)

장신구의 기술적, 감성적 상관 관계성을 심도 있게 구상, 연구하여 창의적인 장신구의 조형성을 바탕으로 한 디자인과 실무제작 과정을 학습한다.

This course aims to study the technical and emotional relationship of jewelry in depth and study the design and production process based on the formality of creative jewelry.

116548, 116553 금속조형디자인(1)(2) (Metal Sculpture Design 1,2)

금속제품에 대한 시장조사를 바탕으로 실용적이면서도 독창적인 작품을 제작해 봄으로써 조형능력을 배양함과 동시에 특별 프로젝트 수업으로 진행하여 전문적이고 경쟁력 있는 인재를 배양한다.

Based on market research on metal products, we will cultivate professional and competent talents by developing practical and original works to cultivate molding ability and proceed with project classes by team.

116551 주얼리디자인(2) (Jewelry Design 2)

국내 주얼리 시장을 중심으로 주얼리 디자인 트렌드를 조사, 분석하여 주얼리 디자인에 대한 올바른 이해를 바탕으로 하는 주얼리 디자인 제품개발 전반에 관한 능력을 함양한다.

This course aims to develop the ability of Jewelry design product development based on a proper understanding of Jewelry design by investigate and analyzing Jewelry design trends in the domestic Jewelry market.

116559, 116565 코업(1)(2) (Co-operative Education Program 1,2)

장기현장실습으로 현장적응력 있는 실무형 인재를 양성하기 위하여 학기 단위로 운영하는 과목으로 현장체험을 통해 학업과 현장 업무를 연결하고 졸업 후 진로를 탐색할 수 있는 기회를 제공해준다.

It is a semester-based course designed to train practitioners who are adaptable to the field through long-term field practice. It provides opportunities for students to connect their academy and field work through field experience and explore their career path after graduation.

116560, 116566 코업프로젝트(1)(2) (Co-operative Education Project 1,2)

장기현장실습으로 현장적응력 있는 실무형 인재를 양성하기 위하여 학기 단위로 운영하는 과목으로 현장체험을 통해 학업과 현장 업무를 연결하고 졸업 후 진로를 탐색할 수 있는 기회를 제공해준다.

It is a semester-based course designed to train practitioners who are adaptable to the field through long-term field practice. It provides opportunities for students to connect their academy and field work through field experience and explore their career path after graduation.

116561, 116567 현장실습(1)(2) (Work Experience 1,2)

단기현장실습으로 산학연계 교육 강화의 일환으로 산업체 현장실습을 실시함으로써 학교에서 습득한 지식과 기술을 기초로 하여 체득하여 장차 산업사회의 유능한 기술인의 자질을 기른다.

As part of strengthening education for industry-academic connections through short-term practice, the field practice of industrial arts is acquired based on knowledge and skills acquired in schools to foster the quality of competent engineers in the industrial society.

116571, 116572 기업가정신과디자인경영(1)(2)
(Entrepreneurship and Design Management 1,2)

금속공예 이론의 전문 교육과정으로써 공예에 디자인 경영 도입의 필요성을 인식하고 경영 지식을 습득시키는데 중점을 두고 있다.

As a professional curriculum of metal craft theory, it focuses on recognizing the necessity of introducing design management into craft and acquiring management knowledge.

116577, 116579 조형의이해(1)(2) (Basic Formative Elements 1,2)

조형 활동에 있어 가장 기초가 되는 입체를 다양한 이론적, 형태적, 재료적 접근을 통해 익히고 본인의 작품 세계에 적용할 수 있는 기초를 다진다.

It learns the most basic three-dimensional objects in formative activities through various theoretical, morphological, and material approaches and lays the foundation for application to the world of one's work.

116578, 116580 미술 · 공예의이해(1)(2)
(Understanding of Art and Craft 1,2)

미술과 공예의 역사적 배경부터 현대 미술과 공예디자인의 동향에 이르기까지 이론적 지식을 함양할 수 있도록 한다.

It learns to cultivate theoretical knowledge from the historical background of art and craft to the trends of modern art and craft design.

116581, 116586 조형의이해(3)(4) (Basic Formative Elements 3,4)

금속과 타재료의 결합을 통해 입체 구조와 조형 제작을 실습한다.

It practices three-dimensional structure and molding through the combination of metal and other materials.

116584, 116589 금속공예(1)(2) (Metal Craft 1,2)

금속의 물성에 대한 이해를 바탕으로 다양한 성형기법과 접합기법을 실습하여 금속 조형 제작에 필요한 기술을 습득할 수 있도록 한다.

Based on the understanding of the physical properties of metals, various molding techniques and bonding techniques are practiced so that the skills necessary for metal molding can be acquired.

116591, 116595 조형가구캡스톤디자인(1)(2) (Art Furniture Capstone Design 1,2)

가구제작에 필요한 기초적인 이론적 지식과 기초적인 제작능력을 함양하고, 아트퍼니처의 개념 및 필요성에 대한 탐구와 함께 조형가구를 통하여 예술적이며 창의적인 작품 제작 능력을 배양한다.

It fosters basic theoretical knowledge and basic production skills necessary for furniture production, and cultivates artistic and creative work production skills through sculptural furniture along with exploration of the concept and necessity of art furniture.

116593, 116597 몸과장식(1)(2) (Body and Ornament 1,2)

장식의 의미 고찰을 통하여 인체를 장식할 수 있는 범위와 용도의 확장을 위한 사고능력을 배양한다. 창의적 표현에 필요한 재료와 물성을 이해하고, 이를 위한 제작, 표현 능력을 기른다.

Through examining the meaning of decoration, the scope of decoration and the ability to think for expansion of purpose are cultivated. Understand the materials and physical properties necessary for creative expression, and develop production and expression skills for this.

116594, 116598 공예제품프로젝트(1)(2) (Craft Product Project 1,2)

공예제품의 기획과 디자인부터 시제품 개발까지의 실무적인 프로세스를 경험한다. 협력업체의 자문 등 협업이 포함된 산학연계 교과목으로 진행된다.

Experience practical processes from planning and design of craft products to prototype development. It will be conducted as an industry-academic-linked subject that includes collaboration such as advice from suppliers.

116599, 116603 주얼리디자인(3)(4) (Jewelry Design 3,4)

현대 주얼리 디자인에 대한 올바른 이해와 분석을 통해 트렌드에 부합하는 주얼리의 디자인, 제작방법, 매니지먼트 등 현대 주얼리 디자인 개발 전반에 관한 능력을 함양한다.

- 현대 주얼리 디자인에 대한 심도있는 이해능력 향상
- 주얼리 환경분석을 통한 실제적이고 경쟁력있는 능력 향상
- 전문화된 현대 주얼리 디자인의 제작방법 및 매니지먼트 능력함양

Through proper understanding and analysis of modern jewelry design, it fosters the ability to develop modern jewelry design in general, such as design, manufacturing method, and management that meet the trend.

116600, 116604 조형가구캡스톤디자인(3)(4) (Art Furniture Capstone Design 3,4)

3학년 과정을 통하여 습득한 금속가구제작 능력을 바탕으로 현대적 주거환경에 적합한 실용적이면서도 기능적인 측면과 창의적이며 조형적인 표현의 예술적인 측면을 겸비한 아트퍼니처를 통하여 졸업 작품으로 제작한다.

Based on the metal furniture manufacturing ability acquired through the third-grade course, it is produced as a graduation work through an art furniture that combines practical and functional aspects suitable for the modern residential environment and artistic aspects of creative and formative expression.

116601, 116605 창업(1)(2) (Start-up 1,2)

기업가정신에 대한 교육으로 창업의 의미와 중요성을 인지시키고, 실제 창업을 위해 필요한 상품화, 사업화와 관련된 지식을 실전창업과제를 통하여 함양함

Recognize the meaning and importance of start-ups through education on entrepreneurship, and cultivate knowledge related to commercialization and commercialization necessary for actual start-ups through practical start-up tasks

116602, 116606 공예제품캡스톤디자인(1)(2) (Craft Product Capstone Design 1,2)

공예제품의 기획, 디자인부터 생산, 홍보 및 판매까지 공예제품개발의 전 과정을 경험할 수 있도록 한다. 홍보 및 판매를 위한 플랫폼으로 졸업 전시 및 다양한 전시프로젝트와 연계하여 진행될 수 있다.

Experience the entire process of craft product development from planning and design to production, promotion, and sales of craft products. As a platform for promotion and sales, it can be carried out in connection with graduation exhibitions and various exhibition projects.

Department of Fine Arts

조형 예술 학과

교과목 연계도

조형예술학과 교과연계도

기초과정

1학년

회화(1)
회화(2)
드로잉(1)
드로잉(2)

구조와재료(1)
구조와재료(2)
뉴미디어(1)
뉴미디어(2)

미술의이해(1)
미술의이해(2)

2학년

회화(3)
회화(4)
평면연구(1)
평면연구(2)

조각(1)
조각(2)
뉴미디어(3)
뉴미디어(4)
입체연구(1)
입체연구(2)

컨택스트(1)
컨택스트(2)

무빙이미지(1)
무빙이미지(2)

파
운
데
이
션
전
시

심화과정

3학년

프레스튜디오(1)
프레스튜디오(2)
프레스튜디오(3)
프레스튜디오(4)
프레스튜디오(5)
프레스튜디오(6)
프레스튜디오(7)
프레스튜디오(8)

스튜디오크리틱(1)
스튜디오크리틱(2)

뉴미디어(5)
뉴미디어(6)

4학년

스튜디오(1)
스튜디오(2)
스튜디오(3)
스튜디오(4)
스튜디오(5)
스튜디오(6)
스튜디오(7)
스튜디오(8)

스튜디오크리틱(3)
스튜디오크리틱(4)

졸
업
전
시

2026 교육과정

조형예술학과

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
		교양필수	100453	실용영어의사소통	2	3	0	공통필수		
		교양필수	100454	고급실용영어의사소통						
		교양필수	100975	삶의윤리학	2	2	0	공통필수		
		교양필수	100977	인간과공동체						
		교양필수	100978	창의적사고	2	2	0	공통필수		
		교양필수	100845	컴퓨팅사고와인공지능	3	3	0	공통필수		
		교양필수	100643	현대사회와윤리	3	3	0	1영역		
		교양필수	100764	현대사회와철학						
		교양필수	100766	현대문화론						
		교양필수	100864	생명과인간						
		교양필수	100865	문학적상상력						
		교양필수	100639	역사와인간	3	3	0	2영역		
		교양필수	100762	한국사의재조명						
		교양필수	100829	동서문명의교류						
		교양필수	100861	현대예술의이해						
		교양필수	101018	과학기술과문명						
		교양필수	100784	현대메가트렌드	3	3	0	3영역		
		교양필수	100798	사회의이해						
		교양필수	100799	정치이해						
		교양필수	100057	국제정치이해						
		교양필수	100831	경제이해						
		교양필수	101019	과학기술과사회						
소 계					18	19	0			
1	1	교양필수	100788	논리적글쓰기	3	3	0	공통필수		
		교양필수	101032	취창업진로설계	1	1	0	공통필수		
		전공필수	119030	구조와재료(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119005	미술의이해(1)	2	2	0		복수(부)전공	
		전공선택	119028	드로잉(1)	2	1	2		복수(부)전공	
		전공선택	119211	회화(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119551	뉴미디어(1)	2	1	2		복수(부)전공	
소 계					16	12	8			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
1	2	전공필수	119031	구조와재료(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119006	미술의이해(2)	2	2	0		복수(부)전공	
		전공선택	119029	드로잉(2)	2	1	2		복수(부)전공	
		전공선택	119208	회화(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119552	뉴미디어(2)	2	1	2		복수(부)전공	
소 계					12	8	8			
2	1	전공선택	119032	조각(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119502	컨텍스트(1)	2	1	2		복수(부)전공	
		전공선택	119515	무빙이미지(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119538	회화(3)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119553	뉴미디어(3)	2	1	2		복수(부)전공	
		전공선택	119555	평면연구(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119557	입체연구(1)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					19	12	14			
2	2	전공선택	119033	조각(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119218	컨텍스트(2)	2	1	2		복수(부)전공	
		전공선택	119516	무빙이미지(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119541	회화(4)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119554	뉴미디어(4)	2	1	2		복수(부)전공	
		전공선택	119556	평면연구(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119558	입체연구(2)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					19	12	14			
3	1	전공선택	119034	뉴미디어(5)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119519	프레스튜디오(1)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119523	프레스튜디오(3)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119525	프레스튜디오(5)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119529	프레스튜디오(7)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119544	스튜디오오크리틱(1)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					18	12	12			
3	2	전공선택	119035	뉴미디어(6)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119520	프레스튜디오(2)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119524	프레스튜디오(4)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119526	프레스튜디오(6)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119530	프레스튜디오(8)	3	2	2		복수(부)전공	
		전공선택	119545	스튜디오오크리틱(2)	3	2	2		복수(부)전공	
소 계					18	12	12			

학년	학기	이수구분	교과목번호	교 과 목 명	학점	이론	실습	영역	복수	비고
4	1	전공선택	119474	스튜디오(1)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119476	스튜디오(3)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119478	스튜디오(5)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119480	스튜디오(7)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119546	스튜디오크리틱(3)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119509	현장실습(1)	3	0	0			
		전공선택	119511	코업(1)	6	0	0			
		전공선택	119513	코업프로젝트(1)	12	0	0			
소 계					36	10	10			
4	2	전공선택	119475	스튜디오(2)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119477	스튜디오(4)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119479	스튜디오(6)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119481	스튜디오(8)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119531	스튜디오크리틱(4)	3	2	2		복수(부)전공	졸업관련
		전공선택	119510	현장실습(2)	3	0	0			
		전공선택	119512	코업(2)	6	0	0			
		전공선택	119514	코업프로젝트(2)	12	0	0			
소 계					36	10	10			
총 계					192	107	88			

조형예술학과

Department of Fine Arts

[교과목 개요]

119005 미술의이해(1) (Understanding Art 1)

미술의이해(1)은 미술의 전공하는 학생들에게 미술사가 어떻게 전개되고 변화해 왔는가를 배우는 과목이다. 미술사의 흐름을 분석하며 작품들의 탄생과 그 예술적 가치를 파악하게 한다.

Understanding of Art 1 is a course to learn how art history has evolved and changed. Analyzes the art history and understand the origin of artworks and their artistic value.

119006 미술의이해(2) (Understanding of Art 2)

미술의이해(2)에서 미술사 전반에 걸친 변화를 배웠다면, 미술의 이해 II는 20세기 현대미술의 맥락을 파악하는 과목이다. 현대미술의 변화를 이해하며, 현대미술의 실험적 가치가 무엇인가를 분석한다.

Understanding of Art 2 is a subject that study about context of contemporary art in the 20th century. Understand the change of contemporary art and analyze what is the experimental value of it.

119028 드로잉(1) (Drawing 1)

사물을 관찰하고 그 관찰한 이미지를 평면으로 구현하는 기초적 작업이다. 회화작업과 비교되는 비교적 가벼운 재료로서 개개인의 관점과 해석을 그려내는 과정으로 관찰력과 상상력이 적절히 조화를 이루며 각자의 개성이 드러나도록 표현하는 훈련과정이다.

Observing objects and materializing the observed images on the drawing surface. It is the process of drawing individual viewpoint and interpretation as light material compared with painting.

119029 드로잉(2) (Drawing 2)

드로잉(1)에서 연구된 결과를 기반으로 보다 다양한 주제와 소재를 대상으로 보다 깊이 있는 표현을 지향한다. 현대 미술에서는 과거와는 다르게 드로잉작업을 회화에 버금가는 장르로 인정하고 있는 바, 보다 폭 넓고 견고한 작품으로 탄생할 수 있도록 다양하고 흥미 있는 재료와 기법을

이용하여 진지하고 밀도 있는 작품의 완성을 추구한다.

Based on the study in Drawing (1), we have an intention of deeper expression by using the various materials.

119030, 119031 구조와재료(1)(2) (Structures and Materials 1,2)

조형의 기본이 되는 재료의 탐구와 물질과 중력에 대한 이해를 바탕으로 구조적 측면에서 조형을 연구한다.

Study 3 dimensional work from a structural aspect based on an understanding of matter and gravity.

119032, 119033 조각(1)(2) (Sculpture 1,2)

소조, 조각, 캐스팅 기법의 습득을 기초로 다양한 조형적 실험을 모색한다.

As a result of the deepening process of sculpture, experiment with different types of materials and techniques to explore new forms and spaces.

119034, 119035 뉴미디어(5)(6) (New Media 5,6)

본 수업은 이미지에 관한 심층적인 탐구를 바탕으로, 전통 매체부터 디지털 미디어까지 폭넓게 활용하여 실질적인 조형 작품 제작 능력을 향상시키는데 중점을 둔 뉴미디어 심화 수업이다.

Grounded in an in-depth study of the image, this advanced new media course is designed to improve students' practical ability to create diverse artistic works by extensively utilizing both traditional and digital media.

119211, 119208 회화(1)(2) (Painting 1,2)

정확하게 대상을 묘사하는 단계를 넘어 주관적 시각에 의한 변형된 형상을 주로 연구하며, 독자적인 방법에 의한 화면의 구성과 색채의 조화에 중점을 둔다.

The study focuses on the transformation of the subjective image of figures, still life, and landscape, focusing on the composition of the screen and the harmony of colors by unique methods.

119538, 119541 회화(3)(4) (Painting 3,4)

회화의 기본으로서 기법 및 화면의 조형질서 구축을 위주

로 강의하는데 기법에서는 전통적인 기법인 유화 및 수채화는 물론 드로잉재료도 함께 연구하며 화면의 구성은 대상과 표현목적에 따른 다각적인 구도를 모색한다.

This lecture focuses on the basic techniques of painting and formative ordering. study about traditional technique such as oil painting, watercolor and drawing materials.

119502 컨텍스트(1) (Context 1)

예술 작품이 탄생하게 된 배경과 문맥을 탐색하고 이를 표현하는 것을 목표로 한다. 국내외 작가 연구, 발표와 질의, 토론 및 텍스트 작성 등을 통해 작업에 대한 ‘말하기’와 ‘글쓰기’를 훈련한다.

Looking at the trends of modern art, explores the idea / concept of the work and its realization process.

119218 컨텍스트(2) (Context 2)

현대미술은 어떻게 변화하고 있으며, 그 특징은 무엇인가? 또 현대미술을 어떻게 이해해야 할 것인가? 현대미술의 흐름을 살펴보면서 작품 탄생과 문맥을 파악하고, 작품의 아이디어/컨셉트와 그것의 실현 과정을 살펴본다.

Understand the flow of contemporary art and origin of artworks,

119474 스튜디오(1) (Studio 1)

전통회화와 현대회화의 개념적 차이와 표현적 방법의 변화를 연구하며 개인의 작품세계를 다시 모색하여 그 내용에 맞는 재료와 과정을 선택하여 작품세계를 제작한다.

Study the changes of expression methods and conceptual difference between traditional art and contemporary art. Choose the materials to match the concept of the artwork.

119475 스튜디오(2) (Studio 2)

각자 개인의 표현방법을 보다 발전시켜 사진, 영상, 컴퓨터기법을 포함한 평면회화작업의 깊이를 더할 수 있도록 연구하며 졸업전시 등 전시연출에 관한 기술도 익힌다.

Students will learn how to express themselves more deeply by enhancing their expression methods, and also learn skills related to exhibition production such as graduation exhibitions.

119476 스튜디오(3) (Studio 3)

졸업 작품을 위해 학생과 교수가 작업 주제의 선정으로부터 표현방법 및 전시에 이르는 전 과정을 함께 연구해 가는 개인별 스튜디오 작업형식으로 진행된다. 발상의 참신함과

진정성을 찾기 위한 과감한 소통을 시도하며 다양한 장르와 매체를 넘나드는 표현방식의 실험을 통하여 각자의 창의적이고 개성적인세계를 모색한다.

Study various methods to build an exhibition. Through various experiments, students will search for their creativity and personality in artworks.

119477 스튜디오(4) (Studio 4)

스튜디오(3)에서 결정된 작업내용을 심화 발전시킨다. 전시에 관계되는 설치조명 등의 세부사항과 작가로서의 사회적 태도 및 표현에 관하여 각자의 방식을 모색한다.

This course develops deepening the Artwork by Seeking their own ways about the social attitudes and expressions to make artworks.

119478 스튜디오(5) (Studio 5)

회화, 조각을 비롯한 판화, 사진, 영상, 컴퓨터 등의 다양한 매체 및 평면, 입체, 설치, 행위 등 현대미술이 제시하는 모든 표현방식이 열려 있다. 졸업전시라는 이벤트를 위한 각자의 개성적인 프로젝트를 구현해 가는 과정이라 할 수 있다.

the course is open to all the artistic materials. It is a process of implementing a unique project for a graduation exhibition event.

119479 스튜디오(6) (Studio 6)

스튜디오(5)에서 결정된 작업의 내용을 심화시키고 프레임, 디스플레이 및 홍보와 같은 전시에 필요한 세부과정을 익힌다.

Students will deepen the content of the work determined in Studio 5 and learn the detailed process necessary for the exhibition.

119480 스튜디오(7) (Studio 7)

디지털아트로서의 표현을 경험한다. 다양한 디지털 매체와 기법을 활용하여, 각자의 경험과 고민의 과정이 드러날 수 있는 표현에 대해 연구한다.

learn how to make expression with digital medium. Study various methods to create digital Art.

119481 스튜디오(8) (Studio 8)

졸업전시를 대비한다. 디지털 표현의 과정과 완성을 연구하며, 화랑이나 미술관등의 전시공간에서 작품의 음향과 배치, 설치위치 등의 여러 요소들도 아울러 고민한다.

To prepare for the graduation exhibition. Study the process and completion of digital expression, and

concerning various factors of exhibition installation.

119509, 119510 현장실습(1)(2) (Field Training 1,2)

단기 현장실습으로 조형예술과 관련된 분야의 특성을 이해, 습득할 수 있도록 미술관, 박물관, 갤러리, 작가 레지던시, 사회적기업, 디자인기업 등에서 현장실습을 하여 현장에 대한 이해능력을 기른다.

To make better understanding of the art field, students will have short term practical field practice in museums, galleries, Artistic Residences, etc.

119511, 119512 코업(1)(2) (Co-operative Education Program 1,2)

장기 현장실습으로 조형예술과 관련된 분야의 특성을 이해, 습득할 수 있도록 미술관, 박물관, 갤러리, 작가 레지던시, 사회적기업, 디자인기업 등에서 현장실습을 하여 현장에 대한 이해능력을 기른다.

To make better understanding of the art field, students will have long term practical field practice in museums, galleries, Artistic Residences, etc.

119513, 119514 코업프로젝트(1)(2) (Co-operative Education Project 1,2)

장기 현장실습으로 조형예술과 관련된 분야의 특성을 이해, 습득할 수 있도록 미술관, 박물관, 갤러리, 작가 레지던시, 사회적기업, 디자인기업 등에서 현장실습을 하여 현장에 대한 이해능력을 기른다.

Long term practical field practice to make better understanding of the art field, students will have practical field practice in museums, galleries, Artistic Residences, etc.

119515 무빙이미지(1) (Moving Image 1)

일반적인 의미의 영상, 애니메이션뿐만 아니라 이미지를 움직일 수 있는 다양한 형식적 방법을 모색하고 표현한다. 기본적인 영상촬영 편집기법, 디지털 애니메이션 제작기법과, 디지털 기기를 활용하지 않는 이미지의 움직임 표현방법까지 연구한다. 움직임이 만들어내는 표현의 형식적 특성을 경험함으로써 발상의 확장에 기여한다.

study the various technics to make moving image such as video animation etc.

119516 무빙이미지(2) (Moving Image 2)

일루전 속에서 동영상의 전개와, 물리적 공간에서 상영이라는 실재를 화학적으로 결합하는 방식에 대해 연구한다. 즉 다양한 형식실험으로 제작하는 동영상을, 최종적으로 전시하는 방식까지 염두에 두어 완성하고, 그것을 디스플

레이 하는 새로운 방법을 모색한다.

Study about image development in movie and screening. Create a new method to display the videos produced by various types of experiments, with the method of displaying.

**119519, 119523, 119525, 119529
프레스튜디오(1)(3)(5)(7) (Pre-Studio 1,3,5,7)**

4학년 캡스톤디자인 스튜디오 수업을 준비하는 과정으로 작품의 개념과 형식적 측면의 연구를 통해 작품의 질을 높인다.

As a preparation process for the senior Studio class, students can improve the quality of artwork by studying the concept and formal aspects of the artwork.

**119520, 119524, 119526, 119530
프레스튜디오(2)(4)(6)(8) (Pre-Studio 2,4,6,8)**

4학년 캡스톤디자인 스튜디오 수업을 준비하는 과정으로 작품의 주제의식과 목적의식을 견고히 하는 연습을 한다.

As a preparation process for the senior Studio class, practice how to strengthen the sense of subject matter and purpose about artworks.

**119544, 119545, 119546, 119531
스튜디오크리틱(1)(2)(3)(4) (Studio Critic 1,2,3,4)**

자신의 작업 외에 다른 작가들의 작업을 크리틱하며, 그에 대한 텍스트 등을 작성하며 다시 자신만의 이론 정리와 미술에 대한 해석과 비평의 폭을 넓힌다.

By criticizing other artworks, students can reorganize their own theories and broadens perspective of artcriticism.

**119551, 119552, 119553, 119554
뉴미디어(1)(2)(3)(4) (New Media 1,2,3,4)**

전통적인 매체와 여러 디지털 매체들의 혼용에서 비롯되는 다양한 조형적 기회들을 포착하여 동시대적인 평면과 입체 작품을 제안한다.

Creating both two and three-dimensional Art works by capturing Artistic opportunities from the mixture of traditional and digital mediums.

119555, 119556 평면연구(1)(2) (Two-dimensional Practice 1,2)

동시대의 시각언어를 이루는 다양한 디지털 매체들을 적극적으로 활용하여 새로운 평면 조형을 실험한다.

Experimenting two-dimensional Art forms using various contemporary digital mediums

119557, 119558 입체연구(1)(2) (Three-dimensional Practice 1,2)

전통적인 입체 제작기법과 디지털 설계도구들을 활용하여 다양한 조형적 실험을 진행하고 그것의 실제적인 구현까지 함께 모색한다.

Developing three-dimensional Art work by making blueprint and finding the way to realize it.

01811 서울특별시 노원구 공릉로 232

02-970-6114

<http://www.seoultech.ac.kr>