

예술·디자인대학 교육과정

1. 교육목적

예술·디자인대학은 '문화 세계의 창조'를 위한 창학 이념을 바탕으로 올바른 인성과 전문지식, 고도의 기술 습득을 통하여 인류사회의 발전에 기여할 수 있는 인재양성을 교육목표로 한다. 나아가 정보화된 지식기반 사회에 창의적으로 대응하며 미래지향적인 세계관으로 글로벌 시대에 유연하게 적응하고, 이론과 실무능력을 겸비한 창조적인 인재 양성을 목표로 한다./

2. 교육목표

글로벌 시대의 창의적 인재양성을 목표로 종합적인 사고능력을 지닌 창의적 디자이너 양성을 위한 교육, 문화 콘텐츠 시대에 부응하는 첨단영상 전문 크리에이터 양성을 위한 교육, 창조적 조형 능력을 지닌 실험적 아티스트 양성을 위한 교육을 목적으로 한다. 따라서 예술과 문화생활의 실현을 위한 학문연구를 통하여 산업사회에서 요구되는 조형양식의 개발 및 독창적 디자인 문화의 창조, 미래 지향적인 생활공간의 창조, 21세기 첨단영상 예술 및 고급화된 대중문화의 창작 분야에 기여하고자 한다.

3. 전공별 교육과정 기본구조

학부/학과/전공/트랙명		졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
학부명 /학과명	트랙명		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점			
			전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
산업디자인학과	기본	120	18	21	33	72	9	9	12	29	50	9	12	9	21
시각디자인학과	기본	120	18	6	49	73	6	9	6	35	50	6	6	15	21
	디자인비즈니스		-	6	9	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
환경조경디자인학과	기본	120	18	12	43	73	12	9	12	29	50	12	12	9	21
디지털콘텐츠학과	기본	120	18	-	55	73	12	5	-	45	50	12	-	21	21
	가상현실콘텐츠		-	0	15	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
의류디자인학과	기본	120	18	12	43	73	6	9	12	29	50	6	12	9	21
	글로벌패션MD		-	6	9	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
도예학과	기본	120	18	12	40	70	9	9	9	31	49	9	12	9	21
연극영화학과	기본	120	10	13	42	65	10	10	13	27	50	0	10	11	21
	연극		10	13	35	58	-	10	13	27	50	-	-	-	-
	영화		10	13	35	58	-	10	13	27	50	-	-	-	-
포스트모던음악학과	기본	120	21	12	43	76	10	12	12	26	50	0	12	21	33

4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학과명	편성 교과목							
	전공기초		전공필수		전공선택		전공과목	
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
산업디자인학과	7	21	9	24	25	75	41	120
시각디자인학과	7	21	3	6	30	90	40	117
환경조경디자인학과	7	21	6	15	18	54	31	90
디지털콘텐츠학과	7	21	1	-	35	103	43	124
의류디자인학과	7	21	5	12	29	83	41	116
도예학과	6	18	5	12	21	63	32	93
연극영화학과	10	24	13	27	37	90	59	141
포스트모던음악학과	7	21	6	15	42	110	55	146

5. 졸업능력인증제

가. 2023학년도부터 예술·디자인대학 전 학과 졸업능력인증제 적용하지 않음

나. 적용대상학번 : 예술·디자인대학 소속 전체 학번 적용

(※ 별도 경과조치 없음을 원칙으로 하며, 수료자가 졸업을 희망하지 않을 경우 타당성 심사진행)

6. 예술·디자인대학 영어강의 의무 이수제 시행

가. 2008학년도 이후 신입학생

- 학생이 졸업하고자 하는 전공의 전공과목 중 개설 된 영어강좌를 3강좌 이상 이수해야 졸업
- 8학기까지 3강좌 이상 이수하지 못할 경우, 졸업유예로 처리 함

나. 2008학번 이후 편입학생

- 학생이 졸업하고자 하는 전공의 전공과목 중 개설 된 영어강좌를 1강좌 이상 이수해야 졸업
- 편입 후 4학기까지 1강좌 이상 이수하지 못할 경우, 졸업유예로 처리 함

다. 2007학년도 이전 입학생

- 2007학년도 이전 입학생은 영어강의 의무 이수제를 적용하지 않음

7. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

산업디자인학과 교육과정

학과소개

- 1989년 산업디자인학과(공업디자인, 시각디자인)로 출발하여 디자인교육의 전당으로서의 역할을 수행하며 꾸준히 발전해 왔다. 1999년부터 산업디자인전공으로 분리되어, 제품디자인과 환경디자인의 전공영역을 중심으로 보다 적극적인 전공교육의 기틀을 마련하였다. 우수한 디자인 인력의 배출을 위하여 디자인의 역사부터 현대 디자인의 사조, 그리고 미래디자인의 전망까지의 이론 교육과 디자인 프로세서의 이해와 응용, 디자인 생성과 생산에 필요한 실기교육을 잘 조화시켜 나가는 효과적이고 다양한 교육시스템을 가지고 있다.
- 적절히 구성된 교과과정과 더불어 디자인의 특성을 고려한 현장교육과 이론교육의 조화로운 실천을 위하여 교육용시설 및 기자재를 확충·운영하고 있으며, 국내·외에서 우수한 연구경력을 가진 교수진들과 학생들의 산업디자인에 대한 열의가 모여 각종 공모전과 전시회를 통하여 많은 수상경력을 쌓아가며 두각을 나타내고 있다. 그에 힘입어 대부분의 졸업생들은 기업체 및 기타 산업체에서 산업디자인으로서 그 능력을 인정받고 있어 현대사회에 필요한 미래 한국 산업디자인계의 중추적인 재목으로서의 인성과 재능을 겸비한 선두 주자가 될 것으로 기대된다.

1. 교육목적

예술·디자인대학 산업디자인과는 인류가 축적해 온 지식과 기술을 학제적인 접근방법을 통해 보다 진보된 제품과 제품 개발시스템, 그리고 환경과 환경시스템을 창출하고, 생활환경을 적극적으로 개선할 수 있는 종합적인 사고능력을 갖춘 우수인력(Good Designer) 양성을 목적으로 한다. 즉 과거와 현재 그리고 미래 산업디자인 교육에 대한 심도 있는 연구를 통하여, 제품디자인분야와 환경디자인분야의 특징과 연계성을 제시하고, 이를 교육과정에 적용하여 효과적인 교육이 시행될 수 있도록 노력하고 있다.

2. 교육목표

인간, 제품, 공간의 제반요소를 종합한 이상적인 생활환경의 창출을 위한 Good Designer 양성을 교육의 목표로 한다.

- 유기적인 사고능력을 겸비한 인재 양성
- 미적 조형능력을 갖춘 인재 양성
- 과학적 해석능력을 지닌 인재 양성

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
산업디자인학과	과목수	7	9	25	41
	학점수	21	24	75	120

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

학과	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
산업디자인	120	18	21	33	72	9	9	12	29	50	9	12	9	21

2) 졸업논문 : 4학년 재학 중 포트폴리오를 제출하고 <졸업논문> 과목을 수강하여야 한다.

3) 졸업능력인증제 : 단과대학 기본교육과정을 따름

산업디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 산업디자인학과는 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 지도자 양성에 그 목적이 있다.

② 산업디자인학과는 지식재산권을 바탕으로 제품속의 특허기술을 이해하고 사회적 문제의 인식(발견) 및 정의하고 생각을 개념화(자연과학의 원리와 법칙의 이용)하여 제품으로 구체화(발명, 공학적 수단)하는 과정을 통하여, 생각을 현실로 이룰 수 있다는 자신감과 진로를 개척할 수 있는 역량을 배양하고자 지식·창업트랙을 설치하여 운영한다.

제2조(일반원칙) ① 산업디자인학을 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 산업디자인학과(전공)의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 산업디자인학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 산업디자인전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표4]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

1) 단일전공과정 : 산업디자인학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공필수 21학점을 포함하여 전공학점 72학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 산업디자인학과 학생으로서 타전공을 다전공 과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 산업디자인전공을 다전공 과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 50학점 이상 이수하여야 한다.

③ 졸업인증 절차 : 산업디자인학과 전공, 다전공, 부전공 학생 모두는 산업디자인학과에서 선정한 6개의 3학년 선수 과목들 중 반드시 2과목을 자유롭게 선택하여 이수하여야 4학년 졸업인증 5개의 과목을 수강할 수 있는 자격이 주어진다.

졸업 예정자는 4학년 졸업인증 5개의 과목 중 3개의 과목을 자유롭게 선택하여 1학기 및 2학기에 걸쳐 졸업인증을 받는다. 졸업인증 기준은 인증과목의 성적을 기준으로 이루어지며, 졸업논문 과목의 성적이 F학점 처리될 경우 졸업할 수 없다.

<제품디자인 1→제품디자인 2, 환경디자인 1→환경디자인 2, 전시디자인 1→전시디자인 2, 스마트융합디자인 1→스마트융합디자인 2, 산업디자인종합설계 1→산업디자인종합설계 2, 졸업논문>

4학년 학생 및 졸업 예정자들은 위의 선택과목을 통해서 1학기 <졸업사경회>, 2학기 <졸업전시회, 학술논문공개 및 발표, 포트폴리오 심사> 등의 학과 인증 절차를 반드시 통과하여야 졸업할 수 있다.

제6조(부전공이수학점) ① 산업디자인전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.

② 부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않으며, 이수자에 대해서는 학위기에 부기한다.

제7조(타전공과목 인정) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 9학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 산업디자인전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제8조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제 4 장 기 타

제11조(필수교과목의 이수) 2007학년도 이전 입학생 중 산업디자인학과를 선택한 학생은 해당전공 필수과목인 <기초산업디자인 1>, <기초산업디자인 2>를 수강하기 위해서 전공기초 과목인 <관찰과표현>과 <재료와표현> 두 과목 성적이 모두 80점 이상이어야 한다.

제12조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 2018학년도 이전 입학생의 경우, 각 학년별 선·후수과목 이수체제도 대신 [별표4]의 선·후수과목 이수체제도를 따를 수 있다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부(필요시)

[별표4] 선·후수과목 이수체제도 1부

[별표5] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표6] 교육과정 이수체제도 1부

[별표1]

산업디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
1	전공 기초	산업디자인리서치	FD112	3	3				1	○	○			
2		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○		3	
3		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○		3	
4		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○		3	
5		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○		3	
6		드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○		3	
7		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○		3	
8	전공 필수	기초산업디자인 1	ID2003	3	2	2			2	○			2	
9		기초산업디자인 2	ID2004	3	2	2			2		○			
10		트렌스포테이션디자인 1	ID3013	3	2	2			3	○			2	
11		공간디자인 1	ID3014	3	2	2			3	○			2	
12		3D디자인 1	ID2013	3	2	2			2	○			2	
13		3D디자인 2	ID2014	3	2	2			2		○		2	
14		산업디자인사	ID2001	3	2	2			2	○			2	
15		Space Analysis 1	ID3015	3	2	2			3	○			2	선수과목
16		졸업논문(산업디자인학전공)	ID4012	0					4	○	○			
17	전공 선택	재료와구조 1	ID2011	3	2	2			2	○			2	
18		VR디자인 1	ID2019	3	2	2			2	○			2	
19		디자인드로잉 1	ID2018	3	2	2			2	○			2	
20		현대디자인과문화	ID2002	3	2	2			2		○		2	
21		헬스케어디자인	ID2020	3	2	2			2		○		2	
22		디자인드로잉 2	ID2021	3	2	2			2		○		2	
23		VR디자인 2	ID2022	3	2	2			2		○		2	
24		UX디자인	ID3012	3	2	2			3	○			2	선수과목
25		디지털아이디어발상	ID3016	3	2	2			3	○			2	
26		산업디자인마케팅	ID3010	3	2	2			3		○		2	
27		서비스디자인	ID3017	3	2	2			3		○		2	선수과목
28		트렌스포테이션디자인 2	ID3018	3	2	2			3		○		2	선수과목
29	공간디자인 2	ID3019	3	2	2			3		○		2	선수과목	

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
30	전공 선택	Space Analysis 2	ID3020	3	2	2			3		○		2	선수과목
31		산업디자인종합설계 2	ID4024	3				3	4		○			후수과목 (P/N)
32		제품디자인 1	ID4014	3	2	2			4	○			2	후수과목
33		환경디자인 1	ID4016	3	2	2			4	○			2	후수과목
34		스마트융합디자인 1	ID4015	3	2	2			4	○			2	후수과목
35		전시디자인 1	ID4017	3	2	2			4	○			2	후수과목
36		산업디자인비즈니스	ID4018	3	2	2			4	○			2	
37		제품디자인 2	ID4020	3	2	2			4		○		2	후수과목
38		환경디자인 2	ID4022	3	2	2			4		○		2	후수과목
39		스마트융합디자인 2	ID4021	3	2	2			4		○		2	후수과목
40		전시디자인 2	ID4023	3	2	2			4		○		2	후수과목
41		산업디자인종합설계 1	ID4019	3				3	4	○			4	후수과목 (P/N)

[별표2]

타전공인정교과목표

전공명 : 산업디자인학과

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	디지털콘텐츠	DC201	3D모델링	3	전공선택		
2	시각디자인	VID3013	인터랙티브콘텐츠디자인	3	전공선택		
3	의류디자인	TC203	감성공학과디자인	3	전공선택		

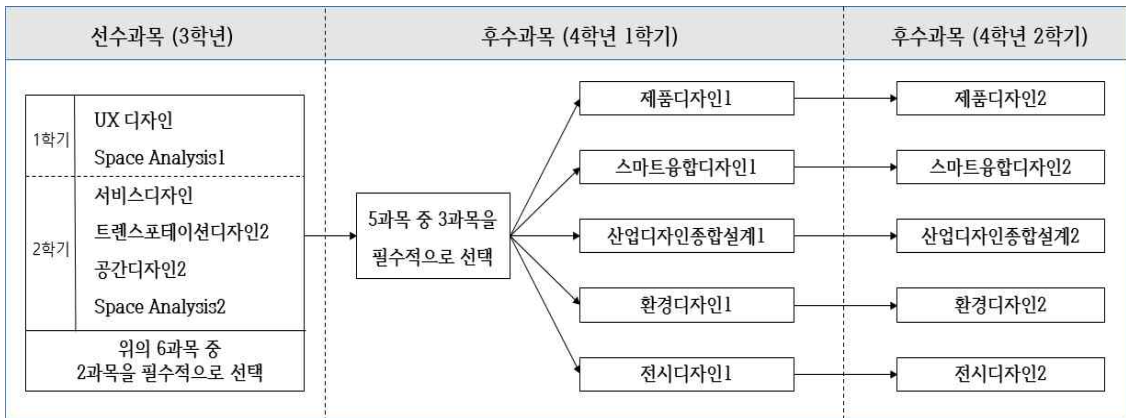
[별표3]

선수과목 지정표

후수과목(4학년 2학기)			후수과목(4학년 1학기)			선수과목(3학년)				
학수번호	교과목명	학점		학수번호	교과목명	학점		학수번호	교과목명	학점
ID4020	제품디자인 2	3	←	ID4014	제품디자인 1	3	←	ID3012 ID3015 ID3017 ID3018 ID3019 ID3020	UX디자인 Space Analysis 1 "서비스디자인" "트렌스포테이션디자인 2" "공간디자인 2" "Space Analysis 2"	3 3 3 3 3 3
ID4021	스마트융합디자인 2	3	←	ID4015	스마트융합디자인 1	3				
ID4024	산업디자인종합설계 2	3	←	ID4019	산업디자인종합설계 1	3				
ID4022	환경디자인 2	3	←	ID4016	환경디자인 1	3				
ID4023	전시디자인 2	3	←	ID4017	전시디자인 1	3				

[별표4]

선·후수과목 이수체계도



- [3학년]

“UX디자인, Space Analysis 1, 서비스디자인, 트랜스포테이션디자인 2, 공간디자인 2, Space Analysis 2” 선수 6과목 중 2과목을 의무적으로 이수하여야 4학년 1학기에 졸업인증과목 중 후수 “제품디자인 1, 스마트융합디자인 1, 산업디자인종합설계 1, 환경디자인 1, 전시디자인 1” 과목 중 3과목을 자율적으로 선택할 수 있다.

위의 4학년 졸업인증과목 1학과 연계하여 2학기에는 “제품디자인 2, 스마트융합디자인 2, 산업디자인종합설계 2, 환경디자인 2, 전시디자인 2” 과목 중 1학기에 선택한 동일한 3과목을 필수적으로 이수하여야 한다.

- [4학년]

졸업전시 및 졸업논문을 통하여 졸업 인증 받는다. 해당 교과목은 4학년 1학기 교과목 중 3과목을 선택할 수 있고 1학기에 선택한 과목은 2학기까지 수강하여 졸업자격을 얻을 수 있다. 3학년 선수 6과목 중 2과목을 필수적으로 선택하여 이수하여야 4학년 1학기 2학기의 후수과목 수강이 가능하다.

위와는 별개로 졸업 예정자는 4학년 1학기 또는 2학기에 “졸업논문” 과목을 의무적으로 신청하여야 한다.

산업디자인학과 교과목 해설

• 산업디자인리서치 (Industrial Design Research)

창조적 디자인전개 과정에서 갖추어야할 기본적인 조사, 분석, 연구 방법을 학습한다. 다양한 디자인 리서치 사례와 프로젝트를 통해 산업디자인 컨셉 전개과정에서 필요한 논리적 사고와 접근 방법을 학습한다.

Students learn basic methods of investigating, research, and analysis, needed to prepare for creative design process. Students acquire logical thinking and approaching methods needed for Industrial Design concept process through various research cases and projects.

• 기초산업디자인 1 (Basic Industrial Design 1)

산업디자인의 기본적인 프로세스를 통하여 전반적이고 기초적인 산업디자인의 이해를 도모하며, 각 단계별 실제 디자인 전개 과정을 경험함으로써 다각적으로 변화하는 현대 산업디자인 시장 환경에 대비할 수 있는 디자이너의 기틀을 마련한다.

This course equips students with the understanding of general and basic industrial design process through basic industrial design process. This course prepares students with the basis of a designer that may be able to cope with the environment of multi-faceted, diversifying modern industrial design market by having them experience step by step practical design process.

• 기초산업디자인 2 (Basic Industrial Design 2)

조형예술이 추구하는 창조적인 사고를 합리적으로 배양하여 창의적이며 합리적인 디자이너의 안목을 형성하는데 도움이 되고 상업, 커뮤니케이션, 환경의 분야까지 활동영역을 넓히는 디자인을 학습한다.

This course helps students to establish creative and rational insights of a designer by rationally cultivating creative thinking process. Students learn the design that broadens the activity areas to business, communication, and environmental field.

• 트랜스포메이션디자인 1 (Transportation Design 1)

운송기기디자인의 기본의 지식 습득을 통해 디자인 기술과 프로세스를 익힌다. 프로토타입 제작 및 아이디어 스케치 전개 등 기초적인 프로세스 습득 개발을 목표로 학습한다.

This course aims for students to acquire and develop design skill and process through Basic knowledge of Transportation design. prototype manufacturing, idea sketches and design development.

• 공간디자인 1 (Space Design 1)

인간 본위의 삶의 가치를 확대 영위할 수 있는 이상적인 생활 공간의 형성과 고유한 공간 문화의 사회적 실현은 매우 중요하다. 공간디자인에 대한 의미와 개념, 현상적인 제 특징을 종합적으로 이해하고, 이와 관련한 다양한 실존 사례와 연구 사례를 조사, 분석하는 과정을 통하여 디자인의 논리 체계를 구축할 수 있는 기초능력을 배양한다.

Formation of ideal living space that can lead human oriented value of the life and social realization of distinct space culture are very important. We can understand about meanings, concepts, features of Space Design and we can develop the ability to build logic of design in the course of real cases, investigation and analysis.

• 3D Design I (Three Dimensional Design I)

디자인의 기본적 시각 구성요소인 선, 면, 입체와 조형적 상관관계의 분석을 통한 이해와 학습을 한다. 시각적으로 아름다운 것의 창조를 통한 심미적인 감각을 향상을 목적으로 한다.

The visual organization of design elements such as line, plane, volume, and the analysis of their abstract relationships and principles of order are studied. The course aims to develop the students aesthetic sense through the creation of

abstract visual order.

- **3D Design II (Three Dimensional Design II)**

향후 실무에서 구체적으로 표현되는 제품 및 환경 디자인의 조형에 있어 기초가 되는 수업으로 3차원, 즉 입체가 내포하는 형태적 의미를 이해하고 분석함으로써 자신의 생각을 인간의 감성언어로 조명하고 다양한 재료를 통해 형태적 언어로서 표현하는 과정을 학습한다.

The students learn to illuminate their thoughts with human emotional language by understanding and analyzing the meaning of forms that the 3 dimensional figures contain. They learn to express their thoughts with figurative language through various materials.

- **산업디자인사 (History of Industrial Design)**

산업디자인 역사와 관련된 이론 수업으로서, 예비 디자이너 또는 디자인전공 학생에게 요구되는 기본적인 지식을 학습한다. 특히 오늘날의 디자인은 과거의 디자인을 경유하여 생성된 디자인임으로, 디자인사를 이해함으로써 현재의 디자인을 분석하고 최종적으로는 미래 지향적 디자인을 이끌어내는 중요한 단서를 제공하는 역할을 하게 된다.

This course is study of theories related to history of industrial design. Students gain basic knowledge required for industrial design majors. Today's design is passed on from the past design and therefore by understanding the history of design, students can analyze contemporary design which ultimately leads to provide clues that will draw out the future oriented designs.

- **재료와구조 I (Material & Structure I)**

디자인의 전개와 적용과정에서 필요한 재료의 특징과 다양성에 대하여 연구하고 각각의 재료에 알맞은 구조의 관계를 집중적으로 알아본다. 실습을 통해서 재료의 특성을 파악하고 이에 구조적 측면도 함께 탐구할 수 있도록 한다.

This course focuses on researching properties and diversity of materials needed for the process of design development and application. It researches on the relationship of rational composition proper for each different materials. Students are led to understand the qualities of the materials and to investigate the compositional aspect as well.

- **VR디자인 1 (Virtual Reality Design 1)**

산업디자인 분야에서 요구되는 설계 프로그램, 가상현실, 증강현실 등 3차원 모델링과 다양한 콘텐츠 및 시뮬레이션을 위하여 컴퓨터 프로그램과 기기 조작법의 기초적 지식을 이론적 배경을 통해 학습한다.

Learn the basic knowledge of computer programming and equipment operating method through theoretical background for design program, virtual reality, augmented reality, 3D modeling and a variety of content and simulation required in the industrial design field.

- **디자인드로잉 1 (Design Drawing 1)**

자기의 생각을 올바르게 표현하기 위해서는 체계적인 면의 이해를 통한 완벽한 퍼스펙티브로의 표현을 실현하여야 한다. 본 교과는 다양한 표현기법을 바탕으로 짧은 시간 내에 정확하고 효과적인 표현력을 길러 시각적인 아이디어 전달을 원활히 하기 위해 창의적인 응용력을 키운다.

This course uses variety of expressive techniques to develop effective way to express in order to communicate visual ideas swiftly and accurately. It also helps develop creative application ability and a way to express one's ideas well through systematic thinking process.

- **현대디자인과문화 (Modern Industrial Design & Culture)**

디자인 환경의 발전과 디자인에 대한 소비자들의 인식이 변화함으로써 디자인을 특별한 것이라 생각하지 않고 자연스럽게 당연한 것으로 여겨지면서 발생하는 문화적 변화와 그로인해 발생하는 문화적 충격과 발전에 대한 연구를 기반으로 좀 더 효과적이고 진취적인 디자이너로서의 역량을 키운다.

As the environment of design progresses the perception of consumers for design changes accordingly, thus leading them to perceive design as natural and take it for granted rather than considering them as special. This course cultivates the ability to become more effective and dynamic as a designer by researching the culture shock and progress that arise as a result of such changes.

- **헬스케어디자인 (Health Care Design)**

인간의 수명 연장과 빠르게 발전하고 있는 기술은 우리의 라이프 스타일에 많은 영향을 끼치고 있다. 현대 사회에서의 헬스케어 제품의 중요성은 더욱 증대되고 있다. 헬스 케어 제품의 사용 환경 및 사용자와 중요성과 필요성에 대하여 토론과 실습을 통해 헬스케어 디자인의 전문적인 창의성과 분석능력을 키운다.

The extension of life span and rapidly developing technology has tremendous effects on our life style. The relative importance of Health care products is growing largely in contemporary society. extension of life span. In response to this growth students are to understand the user environment and between the user and the Health care product. In this course students learn to cultivate creativity and analyzing ability through completing the speciality of health care design.

- **디자인드로잉 2 (Design Drawing 2)**

가상의 실물을 눈앞에 있는 것처럼 평면에 표현하는 것으로 다양한 기법과 여러 가지 표현 재료를 가지고 투시도법을 기반으로 가장 이해하기 쉬운 완성 예상도를 그릴 수 있도록 한다.

This course equips students with the ability to render preliminary sketches that are easy to understand using various techniques and materials following the basis of transparent techniques. It is the technique of rendering hypothetic figures on the 2 dimensional plane as if they exist before one's eyes.

- **VR디자인 2 (Virtual Reality Design 2)**

가상현실, 증강현실 등 3차원 모델링과 영상 이미지 제작의 기초적 지식을 바탕으로 산업디자인 분야에서 필요한 콘텐츠 및 시뮬레이션 제작 등 전문적인 지식을 학습한다.

Acquire professional knowledge required in producing contents and simulation based on the basic knowledge of virtual reality, augmented reality, 3D modeling and video images industrial design.

- **UX디자인 (User Experience Design)**

광범위한 조사과정 및 분석 방법을 바탕으로 사용자의 경험을 중점적으로 연구 제안한다. 이를 위하여 연구방법 및 이론에 대한 이해와 새로운 컨셉 전개와 개발을 중점적으로 학습한다.

Based on broad research process and analyzing methods, this course focuses on exploring and researching user's experience. For that purpose students learn to understand research methods and theories of new concept development.

- **디지털아이디어발상 (Digital Ideation)**

디지털 기술을 활용한 창조적 접근 방법을 바탕으로 문제 해결과 디자인의 질적 서비스를 향상시키기 위한 새로운 아이디어를 개발하는 과정이다.

A process of developing new ideas for improving the service quality of the problem solving and design based on a creative approach utilizing digital technology.

- **Space Analysis 1**

공간의 성격을 규정짓는 중요한 요소들의 구성과 배치, 형태전개의 조형적 조화를 실현할 수 있는 능력을 키운다. 공간의 구성요건에 대하여 체계적인 과정을 통하여 이해하고, 공간(실내, 실외)과의 상관관계에 대해서 분석 비교한다. 공간과 공간구성요소를 활용한 시각적 효과를 극대화 할 수 있는 역량을 키운다.

This course cultivates the ability to actualize the harmony of forms and composition, arrangement of important factors that determines the character of space. Students understand factors that compose living environment through systematic process. They analyze and compare its relationship with the living spaces(both indoor and outdoor). Students develop the ability to maximize the aesthetic effect utilizing the space and the factors that compose the space.

- **산업디자인마케팅 (Marketing Theory of Industrial Design)**

디자인과 마케팅에 대한 본질을 이해하고, 다양한 사례를 통한 마케팅에 대한 통찰력을 키우고, 디자인관련 전략, 마케팅 등 폭넓은 지식과 디자인 기획자로서의 마인드와 자질을 갖출 수 있는 계기가 되도록 한다.

This course is designed to aid students' understanding of basic qualities of design marketing and cultivate insights for design planning through various case studies. This course offers opportunities to equip students with wide range of knowledge and skills such as planning strategy and marketing to become an effective design planner.

- **서비스디자인 (Service Design)**

4차 산업의 핵심인 네트워크 서비스 플랫폼을 기반으로 혁신과 의료, 교통, 교육, 소매 등 다양한 분야에서 인간 중심의 서비스 접근 방법과 미래의 디자인 솔루션을 연구한다.

This course focuses on seeking service approaching methods and studying the future of human-centered design solutions in a variety of fields such as industrial innovation, health care, transportation, education, and retail...etc. based on network services platform which is the core of the quaternary sector of the economy.

- **트랜스포메이션디자인 2 (Transportation Design 2)**

다양한 운송기기 디자인을 통하여 실무적 지식, 창조적 관점의 미래 디자인, 열정과 실험적 작업, 프로토타입 제작 및 아이디어 스케치 전개 등 실무 프로세스 습득 개발을 목표로 학습한다.

This course aims for students to acquire and develop practical process through practical knowledge, future design of creative perspective, lab works of passion and experiment, prototype manufacturing, and idea sketches and development.

- **공간디자인 2 (Space Design 2)**

디자인 유형별 이용 주체와 생활양식, 공간의 제 구성 요소와 표현 내용, 연출 효과 등에 대하여 종합적으로 이해 할 수 있는 차별화된 공간디자인 사례를 탐구 학습하고 체험한다. 건축에 대한 이해를 기초하며 주거, 오피스, 상업, 문화 공간 등 다양한 영역에 있어서 실효적인 디자인 수행 능력을 함양한다.

We can study and experience about differentiated Space Design to understand overall with using subject by design types and life style, components of space and contents, effects. On the basis of understanding building, we can build effective ability of design in various area about living, office, business, culture space.

- **Space Analysis 2**

실제 공간을 이용하고 활용하는데 있어 단순히 필요에 따라 분할하는 것이 아니라, 타당한 근거를 가지고 합리적인 방법을 적용하여 구성, 전개하여야 한다. 공간계획의 구성과 전개에 관련된 실천적 사례를 학습한다.

Using/utilizing real space for design is more than simply partitioning space as needed. Rather, rational methods need to be applied to compose and develop a design. Students study composition of space plans and development through practical examples.

- **산업디자인종합설계 2 (Comprehensive Industrial Design 2)**

다수의 교수들이 참여하여 팀 티칭을 기본으로 학습한다. 조사 방법과 문제해결과정을 통하여 결과를 도출하고 프로토타입 제작과 테스트 그리고 연구 중심 소논문 형태의 최종 결과 보고서를 작성한다.

A number of professors participate in team teaching which is the primary teaching method. Select research topics and research methods/problem solving process and draw a conclusion accordingly to create a prototype and go through tests to troubleshoot. Complete a final report which takes the form of dissertation based on research.

• **제품디자인 1 (Product Design 1)**

다양한 소비자의 욕구를 충족시킬 수 있도록 실제 디자인 과정을 통하여 제품이 생산되기까지 개발의 전반적 흐름을 이해하고 적용시키는 방법을 기르도록 하며 형태와 기능 및 재료와의 유기적 관계를 터득하게 한다.

This course aims to help students understand and apply the flow of overall development of products until manufacturing through practical design process, so that they may be able to meet the needs of the consumers. It also helps students to understand the complex relationship among form, function and materials.

• **환경디자인 1 (Environment Design 1)**

공간의 분석을 통한 형태(Form)의 발견과 추상개념(Abstract)의 접근을 통하여 환경적 측면을 고려한 결과물을 창출한다.

This course is designed to help students discover form through analysis. Through abstract approach students are led to consider environmental aspect and therefore to produce end result within the content of good environment.

• **스마트융합디자인 1 (Smart Convergence Design 1)**

스마트 융합 제품, 환경을 대상으로 종합적인 디자인을 수행함으로써, 디자인 접근 방법의 차별화를 꾀하며, 다양하고 혁신적인 아이디어를 수행한다. 또한 창조적인 사고를 통해 보다 깊이 있는 디자인을 실습을 통해서 진행한다.

This course attempts to differentiate approaching methods and execute diverse and free ideas by carrying out comprehensive design using existing products and environment as subjects. Lectures consist of using in-depth design exercises through creative thinking process.

• **전시디자인 1 (Exhibition Design 1)**

미래사회는 인간을 중심으로 한 시간, 공간, 사물, 그리고 문화와 접목된 복합적인 유용 가치를 극대화하기 위하여 커뮤니케이션 및 프로모션 능력을 중요시하고, 이에 대한 수요는 지속적으로 확대될 것이다. 전시디자인에 대한 의미와 개념, 현상적인 제 특징을 종합적으로 이해하고, 이와 관련한 다양한 실존 사례와 연구 사례를 조사, 분석하는 과정을 통하여 디자인의 논리 체계를 구축할 수 있는 기초능력을 배양한다.

Future society consider communication and promotion ability to maximize multiplicative value being grafted time, space, object and culture based on the human. We can understand about meanings, concepts, features of Exhibition Design and we can develop the ability to build logic of design in the course of real cases, investigation and analysis.

• **산업디자인비즈니스 (Industrial Design Business)**

디자인 졸업 예정자를 위하여 디자인 중심의 창업과정 및 생산 조직 관리의 문제 해결을 포함한 내용을 학습한다. 모범적 사례를 통하여 진화하는 새로운 경제에 대응한 디자인 조직 생성 및 관리, 리더십, 기업가 정신의 교육을 제공한다.

This course is intended for pre-design graduates to educate them with content of design-oriented entrepreneurship and management and troubleshooting in production and organization. The course provides skills in forming design organization/management, leadership, and entrepreneurship in response to the evolving new economy through the exemplary cases.

• **제품디자인 2 (Product Design 2)**

유비쿼터스 환경에서 Network System으로 변화하는 과정에서 Digital Image에 맞는 제품 디자인을 실현화하는 작업으로 현대사회가 요구하고 필요로 하는 제품의 성격과 종류를 파악하여, 그 문제점을 제시하고 해결한다.

As a work of actualizing the product design in ubiquitous environment, this course offers identification and solutions to problems pertaining to such environment by analyzing products' properties and descriptions.

- **환경디자인 2 (Environmental Design 2)**

공간의 분석을 통한 형태(Form)의 발견과 추상개념(Abstract)의 접근을 통하여 환경적 측면을 고려한 결과물을 창출한다.

This course is designed to help students discover form through analysis. Through abstract approach students are led to consider environmental aspect and therefore to produce end result within the content of good environment.

- **스마트융합디자인 2 (Smart Convergence Design 2)**

디지털시대의 스마트 융합 제품과 환경 분야는 고부가가치의 시너지효과를 가진 새로운 산업분야이다. 새로운 미래 비즈니스 창조해 내는데 필요한 비전 및 방법론을 제시하고 디지털시대의 새로운 디자인 솔루션을 제안한다.

The field of smart convergence product and environment in digital era is highly valued new industrial field that carries synergy effect. Students in this course are encouraged to suggest and demonstrate designs related to future business through research using various methods.

- **전시디자인 2 (Exhibition Design 2)**

전시공간을 구성하는 관계 요소의 창조적인 형상화와 이상적인 연출을 위한 제 능력의 향상을 위하여 차별화된 선행사례를 탐구 학습하고 체험한다. 홍보, 교육, 계몽, 감상 등 다양한 전시 목적을 수행하기 위한 참여와 소통, 인지와 공감을 유도할 수 있는 유익하고 흥미로운 장치, 구조, 시설, 공간을 디자인하고 연출할 수 있는 능력을 함양한다.

We can study and experience about differentiated cases to improve ability for creative imagery of composition and ideal production. We can build ability to produce and design about useful and interesting device, structure, facilities and space that can create participation, communication, recognition and sympathy for achieving exhibition purpose such as promotion, education, enlightening, enjoying.

- **산업디자인종합설계 1 (Comprehensive Industrial Design 1)**

다수의 교수들이 참여하여 팀 티칭을 기본으로 학습한다. 연구 주제를 선정하여 연구의 조사 방법과 문제해결과정 그리고 그에 따른 결과를 도출하여 프로토타입 제작과 테스트를 실시한다.

A number of professors participate in team teaching which is the primary teaching method. Select research topics and research methods/problem solving process and draw a conclusion accordingly to create a prototype and go through tests to troubleshoot.

- **교과교육론(디자인·공예) (Theoretical Development and Analysis of Subjects)**

교과교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표 및 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

The course aims to understand the characteristics of various subject matters and the basic models of curriculum for each discipline and foster the ability to select and organize desirable curriculum contents.

- **교과교재연구및지도법(디자인·공예) (Study of Unit Plans)**

교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

Learners in the course are able to promote the basic competency as curriculum expert to guide their students in each subject matter and utilize appropriate teaching method in relation to the age and developmental level of the students, the subject-matter content, the objective of the lesson, and evaluation method.

- **교과교수법(디자인·공예) (Curriculum Logical and Essays)**

디자인은 뛰어난 감성을 바탕으로 조형적 표현방법에 익숙하여야 하며 디자인 결과물에 대한 해석력을 갖춰야한다. 따라서 본 과정에서는 디자인 행위에 대한 개념과 당위성을 논리적으로 정립하도록 하며 그것을 체계적인 문장과 언어로서 서술 할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

Designers to express great emotion, based on formative and design deliverable to be familiar with the need to have. Therefore, in this process, the design concept and justification for the actions to establish a logical and structured sentences and language that can be described as is the ability to grow.

[별표6]

산업디자인학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

산업디자인 교육에 대한 심도 있는 연구를 통하여 각 교과목별 연계성을 제시하고 제품디자인분야와 환경디자인 분야의 특징을 고려하여 교육과정에 적용하여 심도 깊은 교육이 이루어 질 수 있도록 하였다.

2. 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1, 2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	산업디자인리서치
2학년	1학기	기초산업디자인 1, 산업디자인사, 재료와구조 1, 3D Design 1, VR디자인 1, 디자인드로잉 1
	2학기	기초산업디자인 2, 현대디자인과문화, 헬스케어디자인, 디자인드로잉 2, 3D Design 2, VR디자인 2
3학년	1학기	트렌스포테이션디자인 1, 공간디자인 1, 디지털아이디어발상, Space Analysis 1, 교과교육론(디자인·공예), 교과교수법(디자인·공예), 서비스디자인
	2학기	산업디자인마케팅, 트렌스포테이션디자인 2, 공간디자인 2, Space Analysis 2, 교과교재연구및지도법(디자인·공예), UX디자인
4학년	1학기	산업디자인종합설계 1, 제품디자인 1, 환경디자인 1, 스마트융합디자인 1, 전시디자인 1, 산업디자인비즈니스
	2학기	제품디자인 2, 환경디자인 2, 스마트융합디자인 2, 전시디자인 2, 산업디자인종합설계 2

2) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1, 2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	산업디자인리서치
2학년	1학기	기초산업디자인 1, 산업디자인사, 재료와구조 1, 3D Design 1, VR디자인 1, 디자인드로잉 1
	2학기	기초산업디자인2, 현대디자인과문화, 헬스케어디자인, 디자인드로잉 2, 3D Design 2, VR디자인 2
3학년	1학기	트렌스포테이션디자인 1, 공간디자인 1, 디지털아이디어발상, Space Analysis 1, 교과교육론(디자인·공예), 교과교수법(디자인·공예), 서비스디자인
	2학기	산업디자인마케팅, 트렌스포테이션디자인 2, 공간디자인 2, Space Analysis 2, 교과교재연구및지도법(디자인·공예), UX디자인
4학년	1학기	산업디자인종합설계 1, 제품디자인 1, 환경디자인 1, 스마트융합디자인 1, 전시디자인 1, 산업디자인비즈니스
	2학기	제품디자인 2, 환경디자인 2, 스마트융합디자인 2, 전시디자인 2, 산업디자인종합설계 2

다전공 권장분야

- 다전공 권장분야 : 인문과학, 사회과학, 자연과학, 체육 및 공학 전 분야
- 다전공 권장배경 : 산업디자인은 디자인과 공학적인 요소가 결합된 응용·실용학문으로 다양한 학문과의 연계가 수월한 영역임과 동시에 현 시대적 흐름에 부합하여 타전공과의 융합이 필히 요구되는 학문이다.

시각디자인학과 교육과정

학과소개

■ 본 학과는 시각디자인 단일 전공분야를 중심으로 새로운 시스템과 교육 방법을 연구하여 효과적인 디자인 감각과 기능을 연마토록 하고 있다. 따라서 1-2학년에서는 조형이론 및 시각적 표현 능력의 향상을 위한 기초 교육을 하게 되며, 3-4학년에서는 졸업 후 실무 현장에서 유용하게 적용할 수 있는 실제적인 작품제작에 중점을 맞춘 수업이 진행된다. 즉, 타이포그래피와 광고디자인, 캐릭터디자인, 일러스트레이션, 편집디자인, 웹디자인, 인터랙션 디자인, 아이덴티티 디자인, 브랜드디자인과 관련된 디자인 컨셉 기획과 실무 등을 연구하며, 아울러 산학협력을 중점으로 디자인 비즈니스 실무와 창업에 대한 이해를 함양하기 위한 트랙을 운영하는 등 융합인재를 기르기 위한 체계적인 교육 프로그램으로 진행된다.

1. 교육목적

현대 산업사회에서 이루어지고 있는 조형디자인 활동들은 예술과 기술, 창의 문화의 실질적인 결합을 목표로 한다. 미디어와 테크놀로지의 급속한 변화와 함께 산업은 고도화, 전문화, 다양화 되어가고 있으며 사회적 여건은 디자인의 다양한 기능성과 함께 국제적인 조형질서를 요구하고 있다. 또한 현대사회에서 디자인에 대한 수요는 계속 증가하고 있으며 기업체와 산업분야에서 필수적인 요소로 새롭게 인식되고 있다. 디자인 활동은 자아실현과 문화 트렌드를 새롭게 만들어 갈 수 있는 유익한 학문분야이다. 그러므로 시각디자인학과는 그와 같은 사회적 필요에 부응하여 전문적 디자이너의 양성과 산업 각계에서 요구되는 창의적인 인재양성을 주목적으로 하고 있다.

2. 교육목표

디자인 활동의 대부분은 시각적 접근에서부터 이루어진다고 할 수 있다. 따라서 시각디자인학과에서는 모든 디자인 활동에서 적용되는 기초 분야에서부터 평면, 입체, 인터랙션 분야의 심도 있는 작품들을 다루게 되어 다양한 표현능력과 조형감각을 기를 수 있을 뿐만 아니라 다방면에 걸쳐 그 기능을 발휘할 수 있는 능력을 개발할 수 있도록 교육하고자 한다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
시각디자인	과목수	7	3	30	40
	학점수	21	6	90	117

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
시각디자인학과	120	18	6	49	73	6	9	6	35	50	6	6	15	21

2) 졸업논문 : 졸업전시회는 졸업논문을 대체하며 4학년은 필수과목인 <졸업논문>을 이수하여야 졸업이 가능하다.

3) 졸업능력인증제 : 단과대학 기본교육과정을 따름

시각디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 시각디자인학과는 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 지도자 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 시각디자인학을 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 시각디자인학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 시각디자인전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표6]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

③ 디자인비즈니스 산학협력 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙 이수학점을 충족하여야 한다.

제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 6학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 시각디자인전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.0 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 시각디자인전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 시각디자인학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, **전공필수 6학점**을 포함하여 전공학점 73학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 시각디자인학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 시각디자인전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 9학점, **전공필수 6학점**을 포함하여 전공학점 50학점 이상 이수하여야 한다.

- ③ 부전공과정 : 시각디자인전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 **전공필수 6학점**을 포함하여 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.
- ④ 트랙과정 : 디자인비즈니스 산학협력 트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표4]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

- ② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(학과의 결정) 다전공자의 경우, 4학년 2학기 졸업연구 교과목을 수강하고 졸업전시회에 참가하여야 한다, 부전공자의 경우, 졸업전시회에 참가 의무가 없으며, 4학년 2학기 졸업연구 교과목 수강할 수 없다.

제12조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) **본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.**

제2조(경과조치) 2022학번 이전 입학생은(2022학번 포함) 2023학년도에 변경된 이수구조표를 적용한다.

- [별표1] 교육과정 편성표 1부
- [별표2] 타전공인정과목표 1부
- [별표3] 선수과목 지정표 1부
- [별표4] 산학협력 트랙 교과목 편성표 1부
- [별표5] 전공 교과목 해설 양식 1부
- [별표6] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

시각디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
1	전공 기초	드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○			
2		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○			
3		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○		3	
4		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○			
5		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○		3	
6		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○		3	
7		시각디자인연구	FD113	3	3				1	○	○		3	
8	전공 필수	타이포그래피	VID2011	3	2	2			2	○	○	○	2	
9		편집디자인 1	VID2019	3	2	2			2-3	○	○	○	2	
10		졸업논문(시각디자인전공)	VID4009	0					4		○			
11	전공 선택	커뮤니케이션디자인사	VID2008	3	3				2	○				
12		기초시각디자인	VID2002	3	2	2			2	○		○	2	
13		일러스트레이션&미디어	VID2007	3	2	2			2	○		○	2	
14		디자인심리	VID2018	3	3				2	○				
15		데스크탑그래픽	VID2003	3	2	2			2	○	○	○	2	
16		시각적사고와 일러스트레이션	VID2006	3	2	2			2		○	○	2	
17		크리에이티브디자인	VID2015	3	2	2			2		○	○	2	
18		디자인마케팅	VID2020	3	3				2		○			
19		디자인기획과실무	VID3009	3	3				3	○				
20		광고디자인 I	VID3001	3	2	2			3	○		○	2	
21		무빙인포메이션디자인	VID3011	3	2	2			3	○		○	2	
22		디자인특강	VID3020	3	2	2			3	○				
23		브랜드패키지디자인 1	VID3028	3	2	2			3	○		○	2	
24		캐릭터개발연구	VID3015	3	2	2			3	○	○	○	2	
25		광고사진기법	VID3003	3	2	2			3	○	○			
26		광고디자인 II	VID3002	3	2	2			3		○	○	2	
27		인터랙티브콘텐츠디자인	VID3013	3	2	2			3		○	○	2	
28		디자인경영전략사례연구	VID3033	3	2	2			3		○			
29		브랜드패키지디자인 2	VID3032	3	2	2			3		○	○	2	
30		캡스톤디자인기반산학실습 (시각디자인학) 1	VID3029	3				3	3		○		3	
31		편집디자인 2	VID3031	3	2	2			3		○	○	2	
32		비주얼커뮤니케이션디자인연구	VID4018	3	2	2			4	○		○	2	
33		아이덴티티디자인	VID4023	3	2	2			4	○		○	2	
34		인터랙션디자인	VID4020	3	2	2			4	○		○	2	

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
35	전공 선택	디자인비즈니스	VID4025	3	2	2			4	○				
36		캡스톤디자인기반산학실습 (시각디자인학) 2	VID4022	3				3	4	○			3	
37		비주얼커뮤니케이션디자인연구 졸업연구	VID4019	3	2	2			4		○	○	2	
38		인터랙션디자인졸업연구	VID4021	3	2	2			4		○	○	2	
39		아이덴티티디자인졸업연구	VID4024	3	2	2			4		○	○	2	
40		디자인비즈니스졸업연구	VID4017	3	2	2			4		○	○	2	

[별표2]

시각디자인학과 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	산업디자인	ID3010	산업디자인마케팅	3	전공선택		
2	산업디자인	ID2002	현대디자인과문화	3	전공선택		
3	디지털콘텐츠	DC302	모션그래픽스	3	전공선택		
4	디지털콘텐츠	DC204	촬영기법	3	전공선택	2021	
5	디지털콘텐츠	DC205	스토리텔링	3	전공선택	2021	
6	연극영화	FT3035	현대영화이론	3	전공선택		
7	의류디자인	TC316	의류상품기획	3	전공선택		

[별표3]

시각디자인학과 선수과목 지정표

순번	전공명	후수과목			선수과목			비고
		학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
1	시각디자인	VID4019	비주얼커뮤니케이션디자인연구 졸업연구	3	VID4018	비주얼커뮤니케이션디자인연구	3	
2	시각디자인	VID4024	아이덴티티디자인졸업연구	3	VID4023	아이덴티티디자인	3	
3	시각디자인	VID4021	인터랙션디자인졸업연구	3	VID4020	인터랙션디자인	3	
4	시각디자인	VID4017	디자인비즈니스졸업연구	3	VID4025	디자인비즈니스	3	

[별표4]

시각디자인학과 디자인비즈니스 산학협력트랙 교과목 편성표

트랙과정 운영목적

- 디자이너의 핵심역량인 창의적인 아이디어를 바탕으로 기술, 지식, 제품, 서비스 등과 연계하여 비즈니스로 구현하는 ‘소프트 파워(soft power)’ 시대가 요구하는 인재 양성
- 디자인 감성과 비즈니스 논리를 모두 갖춘 디자인 인재를 양성하기 위한 전략으로 경영 및 창업, 특허출원 등 비즈니스 영역과의 융합 맞춤형 교육과정을 운영하고자 함
- 디자인비즈니스 분야 산업체들과의 협력을 기반으로 하는 산업 친화적 교육과정을 목표로 함

트랙과정 이수요건

- 디자인비즈니스 산학협력트랙 지정과목 중 필수 이수과목 6학점을 포함하여 15학점 이상 이수하여야 함
- 트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함
- 트랙 이수학점 편성표

트랙 이수학점		
트랙필수	트랙선택	합계
6	9	15

디자인비즈니스 산학협력트랙 이수과목표

트랙필수	2과목 (6학점)	3학년 : 디자인경영전략사례연구 4학년 : 디자인비즈니스
트랙선택	3과목 선택 (9학점 이상)	2학년 : 디자인마케팅 3학년 : 디자인기획과실무, 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1, 브랜드패키지디자인 1, 브랜드패키지디자인 2 4학년 : 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2, 디자인비즈니스졸업연구

※ 트랙에서 지정하는 트랙필수 2과목과 트랙선택 3과목 이상을 모두 이수하여야 한다.

시각디자인학과 교과목 해설

• 시각디자인연구 (Visual Design Research)

타이포그래피, 편집디자인, 패키지디자인, 광고디자인, 아이덴티티디자인, 영상디자인, UX/UI, 캐릭터디자인, 일러스트레이션 등 시각디자인의 주요 영역에 관한 기본 개념 및 역할을 파악하고 각 분야에 대한 기본 원리를 탐구하는 수업이다.

Students are provided the opportunity to understand the theory of major visual communication design courses in KyungHee Visual Design courses, including typography, editorial design, packaging design, advertisement design, identity design, motion design, UX/ UI design, character design, and illustration.

• 커뮤니케이션디자인사 (Theory of Communication Design)

시각디자인의 역사에 대해 학습하고 이를 통해 새로운 미디어 환경에 대처할 수 있는 디자이너로서의 기본적인 학문적 소양을 갖춘다. 사회, 문화, 경제, 기술 등 다양한 분야에서 나타난 디자인의 역사를 살펴보고 앞으로의 디자인 방향성에 대해 고찰한다.

Students are learning the new media environment as a designer by understanding the history of designing from all faces in the society such as cultural, economic, technology environments, and are learning to build up basic design understanding towards the industries.

• 타이포그래피 (Typography)

타입(글자)들을 중심으로 화면을 구성하고, 기타 시각디자인의 전반에 걸쳐 요구되는 디자인에서의 문자 활용 감각을 기른다. 또한 글자꼴 디자인, 활자를 사용한 디자인, 레터링 등의 조형적 활동을 실습한다.

By composing screens around types(letters), students develop a sense of using characters in design, a skill required throughout other visual design processes. In addition, they perform formative activities such as font design, practising design using type and lettering theory.

• 편집디자인 1 (Editorial Design 1)

편집디자인의 구성과 원리를 이해하고, 다양한 실습을 통해 인쇄 및 출판의 전반적인 과정을 학습한다. 주어진 레이아웃 공간에서 정보전달이나 이미지로서 응용되는 언어적 요소와 시각적 요소들을 효과적으로 활용한 편집 결과물을 실습한다.

Students learn the overall process of printing and publishing through training, and learn to understand the composition and principles of editorial design. They produce editorial results that effectively uses linguistic and visual components that are applied as information delivery method in a set layout space.

• 디자인기획과실무 (Design Strategy and Practice)

디자인을 전략적 관점에서 기획하고 디자인 프로젝트를 수행해 나가기 위한 계획을 수립하는 것을 목표로 하며 디자인 작업 시 '무엇을 어떻게 디자인하고 왜 만들어 낼 것인가의 총체적인 계획과 방법뿐만 아니라 사용자의 드러나 있지 않은 소비욕구와 니즈(Needs)를 찾고, 그에 대한 전략적 디자인 기획을 습득한다.

Students go through the process of planning a design activity from a strategic point of view and establishing a plan for carrying out design projects. They not only learn to find consumer needs, but also learn to plan strategic design for end users.

• 기초시각디자인 (Basic Visual Design)

시각디자인의 원리와 개념을 이해하고 시각전달매체의 기초적 표현과정을 습득해 디자인 응용 능력을 배양한다. 시대를 반영한 시각언어의 효과적 표현 능력을 향상을 위한 다양한 시각적 체험과 실험을 실시한다.

Students are trained to understand the principles and concepts of visual design and learn the basic expression process of visual media to cultivate design application skills. Various visual experiences and experiments are conducted to

improve the effective expression ability of visual language that reflects the visual experiences.

• **일러스트레이션&미디어 (Illustration & Media)**

일러스트레이션의 역사와 정의를 이해하고 디자이너에게 필요한 기본적 표현능력을 위해 다양한 재료와 미디어를 활용한 표현기법을 습득한다. 미디어의 다양성을 이해하고 그와 연관성 있는 콘텐츠를 작가로서 시각화하여 커뮤니케이션의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.

In order to understand the history and definition of illustration, and acquire the basic expressive ability necessary for designers, students learn the expression techniques using various materials and media. They understand the diversity of media and visualise relevant contents as an artist to maximise the effectiveness of communication.

• **디자인심리 (Design Psychology)**

사용자를 이해하고 인간 중심적 디자인을 하기 위해 심리학을 활용하여 보다 직관적이고 사용자 경험에 초점을 둔 디자인을 창조할 수 있도록 소비자 행동, 인지와 기억, 색채심리 등을 학습한다. 세미나 수업으로써 팀티칭으로 진행된다.

Students learn consumer behaviour, cognition and memory, and colour psychology to understand the users and to use psychology to create more intuitive and user-experience-focused designs. This is a seminar class and is conducted in a team-teaching method.

• **데스크탑그래픽 (Desktop Design)**

소프트웨어와 하드웨어에 대한 기초 지식을 바탕으로 이미지와 기획, 디자인 결과물을 제작한다. 그래픽 프로그램 메뉴얼을 습득함과 동시에 각종 디바이스 및 인쇄요구 사항에 맞는 다양한 버전의 레이아웃을 실습한다.

A design project is produced based on the basic knowledge of software and hardware, images, planning and designing. As the students acquire knowledge of the graphic program manual, various versions of layouts will also be practiced for various devices and printing requirements.

• **시각적사고와일러스트레이션 (Visual Thinking Through Illustration)**

시각적 사고(Visual thinking)를 일러스트화(化) 시키는 작업이 수업의 중점 목표이다. 세부적인 표현기술(2D/3D)과 재료선택, 창의적 표현을 통해 새로운 시각적 요소들을 개발하고 일러스트레이터로서의 가능성을 찾기 위해 현장 방문과 그룹 토론, 여러 가지 표현기법, 전략적 시각화 등을 습득한다.

The main goal of the class is to transform visual thinking into illustrations. In order to develop new visual elements through detailed expression skills(2D/3D), material selection, and creative expression, group discussions are held to understand various expression techniques, and strategic visualization are acquired to find new possibilities as an illustrator.

• **크리에이티브디자인 (Creative Design)**

효과적인 시각디자인을 위한 아이디어 창출에 있어 각 개인의 특성을 살릴 수 있는 실험이 이루어지는 교과과정으로 전문성을 가지기 위한 수업이다. 다양한 재료와 여러 미술기법을 폭넓게 활용, 보다 명확한 전달을 이루어냄과 동시에 창조적인 시각디자인물을 제작하는 능력을 키우는 것을 목표로 한다.

As an expertise course with an experimental curriculum, it is designed to bring out the student's characteristics in creating ideas for effective visual designs. The main goal of the course is to increase the students' ability to produce creative visual design, while achieving clearer delivery by widely utilizing various materials and art techniques.

• **디자인마케팅 (Design Marketing)**

디자인을 기획하고 실행함에 있어 시장과 소비자에 대한 이해는 필수적이다. 마케팅 기초 이론을 중심으로 기업 및 시장 분석, 소비자 행동분석, 마케팅 전략, 판매경로 및 경쟁 등에 대해 학습한다. 마케팅 공모전이나 산학 협력 과제를 통해 디자인 실무에 적용하는 과정을 실습한다.

Understanding the market and consumers is essential in planning and executing design. Learning and practicing will be conducted on business and market analysis, consumer behavior analysis, marketing strategy, sales route and policy, while focusing on the basic marketing theory.

- **광고디자인 1 (Commercial Design 1)**

의도와 의미가 담긴 메시지를 소비자에게 전략적으로 전달하여 구매 욕구와 수요를 창출하는 광고 창의성을 기른다. 과거 4대 매체를 대표하는 ATL에서 디지털 기반의 BTL까지 다양한 매체를 통해 표현되는 시각적 광고언어를 학습한다.

Students learn to cultivate advertising creativity to create purchase desire and bring up demand by delivering messages strategically with clear intention to consumers. Layout, typography, photography, and illustration of advertising design are learned to acquire visual advertising language skills expressed through various media from ATL to digital-based BTL.

- **무빙인포메이션디자인 (Moving Information Design)**

전통적인 인쇄매체 환경에서 디지털 스크린과 웹 콘텐츠와 같은 새로운 환경 설정에 맞추어 정보를 효과적으로 전달할 수 있는 시각 정보의 기획과 제작을 학습한다. 표, 그래프, 다이어그램 등 다양한 정보를 모션 그래픽, 벡터 애니메이션, 무빙 스토리보드 등의 창의적 콘텐츠로 표현한다.

This course will study the planning and production of visual information that is used to effectively deliver information according to new environment settings such as digital screens and web contents in the traditional print media environment. Various information such as tables, graphs, and diagrams are expressed with creative contents such as motion graphics, vector animations, and moving storyboards.

- **디자인특강 (Special Design Lecture)**

사회 과학적 관점에서 시장과 소비자를 이해하고 분석하기 위한 세미나 수업으로 다양한 분야의 석학과 현장 디자이너의 특강으로 이루어지는 수업이다. 새로운 지식을 습득하고 분석적 사고를 기반으로 디자인을 탐구하는 과정을 경험한다.

This is a seminar class to understand and analyse the market trend and the consumers based on the understanding of cultural trends and the changes in those trends. Students acquire new knowledge and experience the process of exploring design based on analytical thinking.

- **브랜드패키지디자인 1 (Brand Package Design 1)**

전략적 브랜드 관리를 위해 브랜드 고유의 개성 및 정체성을 시각적 이미지로 체계화하고 일관화하는 디자인 접근 방법을 학습한다. 고객 접점에서 브랜드 마케팅 전략을 시각적으로 구현하고 경험으로 확장하는 패키지디자인의 기초지식을 습득한다.

To understand strategic brand management, students learn a design approach that organizes and coheres the unique personality and identity of a brand into a visual image. Students acquire basic knowledge of package design that visually implements brand marketing strategies at customer contact points and expands them into experiences.

- **캐릭터개발연구 (Character Development & Construction)**

캐릭터에 대한 개념적 이해와 시장성에 대한 이론적 배경을 학습하고, 캐릭터 개발 방법과 스타일 설정, 개발된 캐릭터의 용도 및 역할을 습득한다. 캐릭터 개발에서부터 캐릭터 디자인에 따른 어플리케이션 디자인까지 제작한다.

Students learn the understanding of characters at the conceptual level and the theoretical background of market ability, as well as the character design method and style setting, and the purpose and role of developed characters. Students work on the whole process from character development to application design.

- **광고사진기법 (Technical Commercial Photography)**

정보화 사회에서도 경제활동의 중요한 역할을 담당하는 광고 사진에 대한 기본적 이론과 실습을 통해 이미지를 해석하고 재현할 수 있는 능력을 배우며, 여러 가지 광고 상황에 따른 촬영 방법을 습득한다.

Students learn how to interpret and produce images through the basic theory and advertising photography practice, which plays an important role in economic activity in our information-focused society, and learn how to shoot pictures according to various advertising situations.

- **광고디자인 2 (Commercial Design 2)**

광고디자인 1 교과목의 심화과정으로 광고 디자인에 응용할 수 있는 감각과 테크닉을 학습하고 실무에 적용할 수 있는 능력을 습득한다. 신문광고, 영상광고, 옥외광고 등에 필요한 광고디자인 기법과 미디어를 심도 깊게 다룬다.

As an in-depth course in 'Advertising Design 1', students learn to build the senses and techniques that can be applied to advertising design, and acquire the ability to adapt to practices. This course digs deep into Advertisement design techniques and media necessary for newspaper advertisements, video advertisements, and outdoor advertisements.

- **인터랙티브콘텐츠디자인 (Interactive Contents Design)**

디지털, 멀티미디어로 대변되는 현대 미디어의 속성에서 사용자와의 상호작용이 정보전달 체계의 주요한 동력으로 작용하게 됨에 따라 사용성을 고려한 정보의 기획과 제작을 능력을 습득한다. 텍스트, 이미지, 동영상, 사운드, 유저 인터랙션을 결합한 다이나믹 인터랙티브 콘텐츠를 다루며 미디어 환경에 대처할 수 있는 역량을 기른다.

Since the interaction between the contents and users are the main driving force in the information delivery system in the attributes of modern media represented by digital and multimedia, students acquire the ability to plan and produce information considering its usability. Students cultivate the skills to cope with the media environment by dealing with dynamic interactive content that combines user interaction with text, image, video, and sound.

- **디자인경영전략사례연구 (Case Study on Design Managerial Strategy)**

디자인과 경영의 융합학문으로써 디자인경영의 개념과 역할에 대해 다양한 사례들을 중심으로 학습한다. 디자인경영 선도 기업 및 브랜드에 대한 이해를 바탕으로 기업 경영에 필요한 혁신과 소비자에게 더 나은 경험을 제공하는 디자인의 핵심 가치와 전략적 역할에 대해 이해하고 실습한다.

As a combination study of design and management, students will understand about the concept and role of design management through various case studies. With the understanding of leading design management corporations and brands, students design a product that provides innovation necessary for corporate management and a better experience for consumers.

- **브랜드패키지디자인 2 (Brand Package Design 2)**

'브랜드패키지디자인 1' 교과목의 심화과정으로서 통합브랜딩의 실제적 활용을 위한 실습을 진행한다. 고객을 이해하고 마케팅 목적 달성에 이바지할 수 있도록 브랜드 비전에 따른 전략적 기획과 창의적인 디자인 역량을 강화한다. 시장과 소비자에 대한 명확한 이해를 바탕으로 전략적 패키지디자인을 개발한다.

As an in-depth course following the 'Brand Package Design 1' course, students learn the practical use of integrated branding. They strengthen the strategic planning skills and creative design capabilities according to the brand vision to understand customers and contribute to the achievement of marketing objectives. They also learn to develop strategic package design based on a clear understanding of the market and consumers.

- **캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1 (Capstone Design 1)**

학생들이 팀을 구성하여 스스로 문제를 발견하고 기획, 설계하여 종합적으로 문제를 해결하는 전 과정을 수행한다. 산학협력업체 실무자들과의 협업으로 진행되는 프로젝트 기반 수업으로써 창의성과 실무 능력, 팀워크, 리더십 등을 습득한다.

Students form a team to discover the problem on their own, and plan, and design the entire process of solving problems comprehensively. As a project-based class conducted in collaboration with industry-academic partners, students learn creativity, practical skills, teamwork, and leadership.

- 편집디자인 2 (Editorial Design 2)

편집디자인1의 심화과정으로, 독자들에게 분명한 메시지를 전달할 수 있는 합리적이고 창의적인 편집디자인에 대해 학습한다. 편집상의 디자인컨셉을 확립하고 체계화시켜 실제적인 편집 결과물을 연구하고 실습한다.

As an in-depth course in 'Editorial Design 1', students learn about rational and creative editorial design that can deliver a clear message to readers. They learn to establish and systematize editorial design concepts and study the practical editing results.

- 비주얼커뮤니케이션디자인연구 (Visual Communication Design Studio)

시각 정보 전달을 목적으로 니즈를 분석하고 디자인 콘셉트에 맞는 아이디어 발상과 시각화, 매체별 다양한 기법을 활용하여 창의적 표현 및 전달하는 능력을 강화한다. 편집 및 일러스트레이션, 웹툰, 광고디자인, 패키지디자인 등 그래픽디자인 전반을 심도 깊게 다룬다. 진로 방향에 맞는 실무 능력 함양을 통해 예비디자이너 양성을 목표로 한다.

To convey visual information, students learn to analyze the needs of delivering visual messages and strengthen the ability to creatively express, deliver ideas by using various techniques for idea generation and visualization of design concepts and media. Students learn in-depth overall graphic design such as editorial design, illustration, webtoons, advertising design, and package design. This course aims to nurture to-be designers by cultivating practical skills suitable for their career path.

- 아이덴티티디자인 (Identity Design)

기업의 비전, 철학, 가치를 시각적으로 상징화 및 시스템화하여 대상의 정체성을 일관성 있게 소통하고 차별적 이미지를 만들기 위한 디자인 전략을 습득한다. 아이덴티티디자인을 위한 기획조사, 디자인개발, 관리시스템 구축 단계를 통합적으로 다룬다.

By visually symbolizing and systemizing the company's vision, philosophy, and values, students learn to build design strategies to consistently communicate the identity of the target and create a differentiated image. This course deals with planning research, design development, and management system construction stages for identity design in an integrated way.

- 인터렉션디자인 (Interaction Design)

사용자 상호작용의 중심에서 정보와 사용자, 사용자와 사용자가 만나는 접점을 디자인하기 위한 지각적, 인지적, 행동학적 기본원리를 모색하고 매체 환경별 속성과 콘텐츠에 맞추어 보다 효율적으로 정보를 경험, 운영할 수 있는 방식과 체계를 시각적 채널을 중심으로 구축할 수 있는 능력을 습득한다.

Focusing on the basic principles of user interaction students explore, perceptual, cognitive, and human behaviour to design the interface between information and users, users and users, and learn the skills to establish methods and systems based on visual channels in order to effectively experience and operate with information in accordance with the properties and contents of differing media environments.

- 디자인비즈니스 (Design Business)

성공적인 비즈니스 혁신을 위한 디자인의 역할에 대한 이해와 함께 디자인적 사고와 방법론을 학습한다. 디자인적 사고를 통한 가치 창출 및 전달(Value Creation and Delivery) 뿐만 아니라 수익 전환(Value Capture)을 통한 지속가능한 비즈니스 아이디어를 구상하고, 이를 비즈니스 모델 설계 및 비즈니스 실행을 위한 초기 창업 과정에 적용한다.

Students learn design thinking and methodology along with an understanding of the role of design for successful business innovation. Envision sustainable business ideas through value creation and delivery as well as value capture through design thinking, and apply them to the initial startup processes for business model design and business execution.

- 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2 (Capstone Design 2)

캡스톤디자인기반산학실습 1의 심화과정으로 디자인 사업화 과정에서 필요한 다양한 관련 분야 지식을 습득한다. 산학협력 프로젝트

트와 연계한 실무 경험 및 창업을 위한 프로젝트를 진행한다.

As an in-depth course following the 'Capstone Design 1', students acquire knowledge in various related fields necessary for design commercialization. We carry out projects for practical experience and entrepreneurship in connection with industry-university cooperation projects.

- **비주얼커뮤니케이션디자인연구졸업연구 (Visual Communication Design Studio Graduation Studies)**

편집 및 일러스트레이션, 웹툰, 광고디자인, 패키지디자인 등 그래픽디자인 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 작품을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 그룹 토론과 분석을 통해 개인의 작업물을 평가하는 기회를 가지며 직장취업을 위한 포트폴리오 제작도 진행한다. 비주얼커뮤니케이션디자인 교과목의 후수과목이다.

To prepare graduate exhibition works by supporting senior students who want to enter practical design fields such as editorial design, illustration, webtoon, advertising design, package design. This process provides an opportunity to evaluate each individual's work through group discussion and analysis, and students also create a portfolio for employment. This is a follow-up course to 'visual communication design'.

- **인터랙션디자인졸업연구 (Interaction Design Graduation Studies)**

디지털 디자인, UX(User Experience) 디자인 등의 인터랙션 디자인 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 작품을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 인터랙션디자인 교과목의 후수과목이다.

This is a follow-up course to the 'Interaction Design' course that support 4th grade students who want to advance into interaction design fields such as digital design and UX(User Experience) design to research and prepare works for graduation exhibitions.

- **아이덴티티디자인졸업연구 (Identity Design Graduation Studies)**

기업, 제품 등 아이덴티티디자인 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 작품을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 아이덴티티디자인 교과목의 후수과목이다.

This is a follow-up course to the 'Identity Design' course that supports 4th grade students who want to advance into the field of identity design, such as companies and products, to research and prepare works for graduation exhibitions.

- **디자인비즈니스졸업연구 (Design Business Graduation Studies)**

디자인 기획, 디자인 마케팅, 디자인 비즈니스 등의 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 기획서와 그에 따른 관련 작업을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 그룹 토론과 분석, 전문가 초청 등을 통해 개인의 작업물을 평가하는 기회를 갖는다. 디자인비즈니스 교과목의 후수과목이다.

This is a follow-up course to the Design Business major students that supports 4th grade students who want to advance into fields such as design planning, design marketing, and design business to research and prepare plans for graduation exhibitions and related works.

- **교과교육론(디자인·공예) (Theoretical Development and Analysis of Subjects)**

교과교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표 및 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

The course aims to understand the characteristics of various subject matters and the basic models of curriculum for each discipline and foster the ability to select and organize desirable curriculum contents.

- **교과교재연구및지도법(디자인·공예) (Study of Unit Plans)**

교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

Learners in the course are able to promote the basic competency as curriculum expert to guide their students in each subject matter and utilize appropriate teaching method in relation to the age and developmental level of the students, the subject-matter content, the objective of the lesson, and evaluation method.

- **교과교수법 (Teaching Methods for Subjects)**

교과교수법에 관한 기초 이론과 함께 최신의 실천적인 교수방법을 학습하여 디자인교육 현장에서 적용할 수 있는 방안을 연구한다.
In addition to the basic theories about curriculum teaching methods, students will learn the latest practical teaching methods and apply them in the field of design education.

[별표6]

시각디자인학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

디자인기획, 광고디자인, 일러스트레이션, 편집디자인, 웹디자인, 영상디자인, 타이포그래피, 브랜드디자인 등을 연구하며, 아울러 컴퓨터를 이용한 각종 디자인 테크닉과 DTP, 사진기법, 인쇄기법 등을 완전하게 익힐 수 있는 체계적인 교육이 이루어진다. 또한, 디자인과 비즈니스, 마케팅, 경영 등을 융합한 산학 중심의 프로그램이 제공된다.

2. 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사, 시각디자인연구
	2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사, 시각디자인연구
2학년	1학기	커뮤니케이션디자인사, 타이포그래피, 기초시각디자인, 일러스트레이션&미디어, 디자인심리, 데스크탑그래픽
	2학기	타이포그래피, 편집디자인 1, 데스크탑그래픽, 시각적사고와일러스트레이션, 크리에이티브디자인, 디자인마케팅
3학년	1학기	편집디자인 1, 광고디자인 1, 무빙인포메이션디자인, 디자인특강, 브랜드패키지디자인 1, 캐릭터개발연구, 광고사진기법, 디자인기획과실무
	2학기	광고사진기법, 캐릭터개발연구, 광고디자인 2, 인터랙티브콘텐츠디자인, 디자인경영전략사례연구, 브랜드패키지디자인 2, 캠프톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1, 편집디자인 2
4학년	1학기	비주얼커뮤니케이션디자인연구, 아이덴티티디자인, 인터렉션디자인, 디자인비즈니스, 캠프톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2
	2학기	비주얼커뮤니케이션디자인연구졸업연구, 아이덴티티디자인졸업연구, 인터렉션디자인졸업연구, 디자인비즈니스졸업연구, 졸업논문

2) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사, 시각디자인연구
	2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사, 시각디자인연구
2학년	1학기	커뮤니케이션디자인사, 타이포그래피, 기초시각디자인, 일러스트레이션&미디어, 디자인심리, 데스크탑그래픽
	2학기	타이포그래피, 편집디자인 1, 데스크탑그래픽, 시각적사고와일러스트레이션, 크리에이티브디자인, 디자인마케팅
3학년	1학기	편집디자인 1, 광고디자인 1, 무빙인포메이션디자인, 디자인특강, 브랜드패키지디자인 1, 캐릭터개발연구, 광고사진기법, 디자인기획과실무
	2학기	광고사진기법, 캐릭터개발연구, 광고디자인 2, 인터랙티브콘텐츠디자인, 디자인경영전략사례연구, 브랜드패키지디자인 2, 캠프톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1, 편집디자인 2
4학년	1학기	비주얼커뮤니케이션디자인연구, 아이덴티티디자인, 인터렉션디자인, 디자인비즈니스, 캠프톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2
	2학기	비주얼커뮤니케이션디자인연구졸업연구, 아이덴티티디자인졸업연구, 인터렉션디자인졸업연구, 디자인비즈니스졸업연구, 졸업논문

다전공 권장분야

- 다전공 권장분야 : 인문과학, 사회과학, 자연과학, 체육 및 공학 전 분야
- 다전공 권장배경 : 최근 디자인 융복합 가능성으로 다양한 과목을 공통과목으로 수강하여 다전공 학생들의 유익한 기회가 될 것이다.

3) 디자인비즈니스 산학협력트랙 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도

2학년	2학기	디자인마케팅	<ul style="list-style-type: none"> • 시장/소비자 조사 분석 • 비즈니스 마케팅 환경 및 트렌드에 대한 이해
3학년	1학기	디자인기획과실무	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인씽킹 프로세스, 디자인 방법론 학습 및 적용 • 디자인 실무 역량 강화
		브랜드패키지디자인 1	<ul style="list-style-type: none"> • 브랜드패키지디자인 이론 및 방법론 학습
	2학기	디자인경영전략사례연구	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인경영 혁신 전략 사례 조사 및 실습 • 디자인중심 성공적인 비즈니스를 위한 전략 및 프로모션 이론 및 실습
		캡스톤디자인기반산학실습 (시각디자인학) 1	<ul style="list-style-type: none"> • 산학협력 프로젝트 기반 실무 경험
4학년	1학기	브랜드패키지디자인 2	<ul style="list-style-type: none"> • 산학 연계 브랜드패키지디자인 실습
		디자인비즈니스	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 사업화 계획 수립을 통한 비즈니스 가치 창출 과정 실습 • 디자인 브랜드 매니지먼트/비즈니스 모델링
		캡스톤디자인기반산학실습 (시각디자인학) 2	<ul style="list-style-type: none"> • 산학 연계 실습 또는 인턴 프로그램 • 창업 실습
		디자인비즈니스졸업연구	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인비즈니스 분야(기획, 마케팅, 창업 관련) 졸업전시를 위한 작품 연구

환경조경디자인학과 교육과정

학과소개

■ 경제성장에 따른 소득의 증가, 여가시간의 증대, 노령화사회의 도래, 그리고 정부의 개발과 보전의 균형적 정책으로 우리의 생활환경에 대한 관심이 높아지고 있는 시점에서 조경학에 대한 발전가능성은 무한하다 하겠다. 조경학은 종합과학이자 응용 예술로서 인간이 생활을 영위하는 자연과 토지의 환경자원에 대하여 이의 체계를 규명하고 보전하는 기술과 방법을 모색하고, 건전하고 지속가능한 생활환경을 창조하는 계획 및 설계방법의 교육·연구를 종합적으로 행하는 것을 목적으로 하고 있다. 구체적으로는 대규모 국토 및 지역개발에서부터 여가·관광지, 주택단지, 공업단지, 생활단지 등의 단지 계획 뿐만 아니라 도시 공원·광장 등과 소규모 주택정원 및 실내정원에 이르기까지 쾌적한 환경창조를 위한 조경전문가 및 학자를 배출함을 목표로 하고 있다.

1. 교육목적

일반적으로 조경학과는 타 대학에서는 건축·토목·농학계열 혹은 도시계획·설계계열로 편제되어 있으나 경희대학교 조경학과는 예술·디자인대학 환경조경디자인학과로 소속됨으로써 국내 대학 조경학 분야 중 설계(디자인) 분야에서 독보적인 위치를 지니고 있다. 경희대학교 환경조경디자인학과 프로그램의 성격은 조경설계디자인 중심의 교육이 이루어지는 방향으로 특성화되어 있으며 이에 따라, 국내 조경설계디자인 분야를 선도하는 인재 양성 교육기관으로 발전시킨다는 목적을 가지고 있다.

2. 교육목표

- 조경설계전문가(landscape architect) 양성
- 교과과정을 통한 디자인에 대한 전반적인 소양을 갖추도록 함(저학년)
- 설계스튜디오 중심의 교육과정을 통한 실무에서의 적응력을 극대화시킴(고학년)
- 관련 전공학과와의 활발한 교류

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
환경조경 디자인	과목수	7	6	18	31
	학점수	21	15	54	90

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
환경조경디자인	120	18	12	43	73	12	9	12	29	50	12	12	9	21

2) 졸업능력인증제

- 단과대학 기본 교육과정을 따름

환경조경디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 설치목적) 환경조경디자인학과는 인간이 생활을 영위하는 자연과 토지의 환경자원에 대하여 이의 체계를 규명하고 보전하는 기술과 방법을 모색하고, 인간환경을 창조하는 계획 및 설계방법의 교육·연구를 종합적으로 행하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 위하여 국토 및 지역개발에서부터 여가·관광지, 주택단지, 공업단지, 생활단지 등의 단지계획뿐만 아니라 도시공원·광장 등과 소규모 주택정원 및 실내 정원에 이르기까지 폭넓은 환경창조를 위한 조경전문가 및 학자를 배출함을 목표로 하고 있다.

- 제2조(일반원칙) ① 환경조경디자인학과를 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
 ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
 ③ 모든 교과목은 학년, 학기 구분 없이 수강할 수 있다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

- 제4조(전공과목 이수) ① 전공과목은 전공필수 12학점을 포함하여 73학점 이상 이수하여야 한다.
 ② 전공필수 및 전공선택과목은 다음과 같다.

이수구분	과목명	과목수
전공기초	드로잉(3), 평면디자인(3), 입체디자인(3), 디지털디자인(3), 예술과디자인의이해(3), 현대미술사(3), 환경조경학의이해(3)	7
전공필수	지형디자인(3), 디자인프로젝트(3), 도시조경설계(3), 단지계획및설계(3), 환경생태계획론(3)	5
전공선택	조경계획학(3), 서양조경사(3), 조경수목및관리학(3), 공간구성형태론(3), 조경디자인행귀지(3), 동양조경사(3), 조경기초디자인(3), 조경공학(3), 컴퓨터조경디자인(3), 정원예술론(3), 여가관광지계획론(3), 조경배식학(3), 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1(3), 도시공간디자인론(3), 조경사공및격산학(3), 도시공원예술론(3), 경관정보학(3), 환경인지설계론(3), 교과교육론(식물자원·조경)(3), 교과교재연구및지도법(식물자원·조경)(3), 교과교수법(식물자원·조경)(3)	21
스튜디오과목	지형디자인(3), 도시조경설계(3), 단지계획및설계(3), 조경디자인행귀지(3), 조경기초디자인(3), 컴퓨터조경디자인(3), 프로젝트디자인(3)	

제5조(타전공과목 이수) 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 환경조경디자인학과 과목으로 12학점까지 인정받을 수 있다. 이에 해당하는 과목은 [별표2] 전공학점인정 타학과(전공)인정교과목표와 같다.

- 제6조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.
 ② 대학원 과목의 취득학점이 A학점 이상인 경우에는 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시에 학점으로 인정받을 수 있다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 환경조경디자인학과와 의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 영어강의 의무 이수제 시행 : 2008학번 이후 신입생은 전공과목의 영어강좌 중 3과목 이상 이수를 졸업요건으로 충족해야 하며, 편입학생의 경우 전공과목 영어강좌 1과목 이상을 이수해야 한다.

② 단일전공과정 : 환경조경디자인학과를 단일전공하는 학생은 전공기초 18학점, 전공필수 12학점, 전공선택 43학점을 포함하여 총 73학점 이상 이수하여야 한다.

③ 다전공과정 : 환경조경디자인학과 학생으로서 타전공을 다전공하거나 타전공 학생으로서 환경조경디자인학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공 50학점 이상 이수하여야 한다.

④ 부전공과정 : 환경조경디자인학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 학생은 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) 편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

환경조경디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	환경조경학의이해	FD114	3	3				1		○	
2		드로잉	FD101	3	2	2			1	○		
3		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○		
4		평면디자인	FD103	3	2	2			1		○	
5		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○	
6		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○	
7		디지털디자인	FD105	3	2	2			1		○	
8	전공 필수	지형디자인	LA201	3	2	2			2		○	
9		단지계획및설계	LA311	3	2	2			3		○	
10		도시조경설계	LA312	3	2	2			3	○		
11		디자인프로젝트	LA426	3	2	2			4	○		
12		환경생태계획론	LA424	3	3				4		○	
13		졸업논문(환경조경디자인학)	LA420	0					4	○	○	
14	전공 선택	공간구성형태론	LA202	3	3				2		○	
15		동양조경사	LA203	3	3				2		○	
16		서양조경사	LA204	3	3				2	○		
17		조경계획학	LA205	3	3				2	○		
18		조경기초디자인	LA206	3	2	2			2		○	
19		조경디자인랭귀지	LA207	3	2	2			2	○		
20		조경배식학	LA208	3	3				2		○	
21		조경수목및관리학	LA209	3	3				2	○		
22		컴퓨터조경디자인	LA210	3	2	2			2	○		
23		도시공간디자인론	LA313	3	3				3		○	
24		여가관광지계획론	LA314	3	3				3	○		
25		정원예술론	LA315	3	3				3	○		
26		조경공학	LA316	3	3				3	○		
27		조경시공및적산학	LA317	3	3				3		○	
28		환경인지설계론	LA319	3	3				3	○		
29		캡스톤디자인기반융합프로젝트 1	LA330	3				3	3		○	
30		경관정보학	LA326	3	3				3	○		
31	도시공원예술론	LA422	3	3				4	○			
32	교직 전선	교과교수법(식물자원·조경)	EDU3344	3	3				3	○		
33		교과교육론(식물자원·조경)	EDU3184	3	3				3	○		
34		교과교재연구및지도법(식물자원·조경)	EDU3185	3	3				3		○	

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	건축학과	AR355	도시계획	3	전공선택		2학기 개설
2	환경학및환경공학과	ENV315	하천환경복원설계	3	전공선택		1학기 개설
3	4D아트 융합전공	FDA201	아트미디어탐구	3	전공선택	2019	2학기 개설
4	4D아트 융합전공	FDA202	자연과예술	3	전공선택	2019	1학기 개설
5	4D아트 융합전공	FDA301	4D아트설치	3	전공선택	2020	1학기 개설
6	4D아트 융합전공	FDA302	4D실행예술	3	전공선택	2020	2학기 개설

환경조경디자인학과 교과목 해설

• 환경조경학의이해 (Introduction to Landscape Architecture)

조경학의 일반적인 개념과 기초이론, 학문으로서의 중요성, 국내외의 조경정책, 조경학 교육의 실태파악과 미래의 잠재력 등 조경분야의 전 영역에 관계되는 기본적인 이론과 조경용어의 해설을 강의한다.

An introduction to the multidisciplinary field of landscape architecture exploring its historical evolution, highlighting its interaction with arts and science, and examine tis contemporary leaders.

• 지형디자인 (Land Form Design)

조경의 본질이 내재된 지형조성에 있어서 공학적이고 생태적인 측면에서의 접근뿐만 아니라, 지형을 3차원의 조형대상으로 인식하여 기능적이고 심미적인 형태의 지형으로 적절하게 창출할 수 있는 접근방법에 대한 이해를 돕고 실제적으로는 다양한 지형을 조성할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

Students can learn how to design of landform with the consideration of technical and environmental aspects, understand how to create functionally useful and esthetic forms of sites thought of as three-dimensional objects of landscaping. Students finally can develop the competence of making up various land forms.

• 디자인프로젝트 (Design Project)

다양한 주제, 대상지. 접근방법에 의해 더욱 심화된 디자인 실기 능력을 배양한다.

Project Design enables to develop more deep practical ability though various subjects, sites and access methods.

• 도시조경설계 (Urban Landscape Design)

가로, 광장, 공개공지, 보행자물, 녹도, 수변 공간, 이전적지, 도심재개발지역 등 도시를 구성하는 다양한 유형의 공간에 대한 설계능력을 배양한다.

A Sequence of projects introducing students to advanced skills in spatial design, and historic precedent in an urban context. Basic principles involved in design theory, interpretation, and methodology as they are applied to shaping the outdoor environment. Students are introduced to spatial design vocabularies for a variety of environmental scales and spatial types.

• 단지계획및설계 (Site Planning and Design)

단지 계획 및 설계는 인간이 행동하는데 불편함이 없도록 주어진 program을 특정 부지(site)의 물리적 환경에 조화롭게 배치하는 기술(arts)로서 조경, 건축, 토목, 도시계획의 경계영역에 속한다. 본 과목은 studio 과목으로 설계 topic은 주거단지, 캠퍼스, 여가·관광단지 등으로 하며 시사성 있는 topic이 추가 될 수 있으며, “여가관광지 계획론”이 선수과목으로 추천된다.

Site Planning and Design as arts that set a program for human at physical environment belongs to boundary-domain of Landscape Architecture, Architecture, Civil Engineering, Urban Planning. Lectures and studio projects focusing on issues of the day as well as housing site, campus site, leisure and tourism site. And they recommend “Leisure and Tourism Planning” as first lecture.

• 조경계획학 (Theory of Landscape Planning)

조경대상지의 부지 특성 및 잠재력 등의 분석방법, 계획진행방법, 활동의 관련성, 토지의 효율적 이용 계획과정을 학습한다. 계획의 이론, 분방법론, 생태적 접근방법, 사회 문화적 접근방법 등을 논하고 각종 공원녹지, 레크레이션 시설지 등의 계획을 검토한다.

Study the method of analysis way of site characteristic and potential energy, plan progress method, relation of activity, efficient utilization land plan process of the characteristics and potential energy of a site.

It studies the theory of plan, analysis methodology, ecological access method, and sociocultural access method and covers the plans of various park green areas and recreation equipment.

- **서양조경사 (History of Occidental Landscape Architecture)**

서양을 중심으로 하여 시대별, 지역별로 조경양식의 특성과 변천을 그 당시의 사회적, 문화적, 물리적인 환경측면에서 고찰하여, 작가는 앞으로의 작품 활동에 있어서 다양한 구상의 기틀을 마련하고 크게는 조경인으로서의 철학을 견지하게 한다. 특히 서양적인 조경문화의 정체를 파악할 수 있도록 하여 동양 또는 우리나라의 것과 비교할 수 있는 안목을 키우게 한다.

In the occidental range, features and transitions of landscape architecture are introduced in the times and countries, which are also studied with the factors concerning temporal society, culture, and physical environment. Students can not only build variety of knowledge for planning each work of landscape but also learn and determine their own philosophy as a landscape architect. Especially, students can understand what occidental culture of landscape architecture is, and can finally compare it with that of the orient and Korea.

- **조경수목및관리학 (Theory of Landscape Plants and Management)**

조경식물의 형태, 특성, 식생조건 및 문화적 요구 등을 중점으로 하여 식물소재에 관한 지식을 이해하고 식재설계에 있어서 식물이 지닌 미적, 생태적, 기능적 요인을 조경학의 측면에서 다룬다.

This course will focus on the establishment of woody and herbaceous plants in urban and garden settings. By understanding the special constraints placed on plants, we will be able to critically assess and modify potential planting sites, select appropriate trees, shrubs, and ground covers for a given site, and learn about the principles and practices of plant establishment both in the ground and in contained environments. Design followed by specifications and graphic details will be produced to implement these practices. Techniques for tree preservation and land reclamation/revegetation will also be discussed.

- **공간구성형태론 (Space & Form Composition)**

아름답고 쾌적한 환경으로 조성하기 위한 Design 기초이론들을 실제의 공간구성 작업에 응용할 수 있도록 이론과 실습교육을 통하여 습득하고, 환경 Designer로서 공간을 다루는 법, 공간감 및 공간 구성기법을 배양케 한다.

A study on the method of spacial composition and to deal with space as a environment designer after acquiring basic theories to make environment beautiful and pleasant and to apply into spacial composition from theoretical and practical education.

- **조경디자인랭귀지 (Graphic Communication in Landscape Design)**

조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정. 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.

Basic skills in graphic presentation, including pencil-and-ink drawing and drafting techniques applicable to landscape architecture projects. Freehand drawing, orthographic projection, axonometric projection, and lettering are covered in the course.

- **동양조경사 (History of Oriental Landscape Architecture)**

동양을 중심으로 하여 시대별, 지역별로 조경양식의 특성과 변천을 그 당시의 사회적, 문화적, 물리적인 환경측면에서 고찰하여, 작가는 앞으로의 작품 활동에 있어서 다양한 구상의 기틀을 마련하고 크게는 조경인으로서의 철학을 견지하게 한다. 특히 우리나라의 전통조경을 파악하여 다른 나라와 차별되는 조경 문화의 보전과 현대적인 창출에 기여하게 한다.

Focusing on Korean cultures of landscape of the influential three countries-Korea, Japan, China. They learn the general common features of oriental landscape architecture, and its difference/uniqueness of each nation.

- **조경기초디자인 (Introductory Landscape Design)**

경관설계란 형태라는 매개물을 통하여 3차원적 공간속에 시각적으로 표현된다. 따라서 옥외환경 설계에 있어서 형태처리 수법을 터득함은 필수적이다. 본 과목에서는 설계자가 어떻게 설계의 목적, 주제, 개념을 가지고 출발하여 최종적으로 의미 있고 기능적인 형태를 이끌어내는데에 대해 그 과정을 알아본다.

Basic design principles and processes applied to the design of the outdoor environment. Studio projects focus on the analysis, organization, and form of outdoor space through the use of three-dimensional components including structures, vegetation and earth form.

- **조경공학 (Landscape Engineering)**

조경구조물의 구조학적 특질 및 특징, 토목의 제반 이론을 근거로 한 조경 구조물의 설계 및 시공에 있어서 미적인 가치를 효율적으로 표현시키기 위한 과정을 학습한다.

Lectures and studio projects focusing on the development of a working knowledge of site grading, earth work, storm-water management, site irrigation, site layout, and road alignment.

- **컴퓨터조경디자인 (Computer-Aided Landscape Design)**

실내외 조경공간의 공간이미지 표현을 위하여 활용성이 높은 CAD, GIS 등의 응용분야에 관하여 익숙케 함으로써 컴퓨터를 이용한 조경설계의 이해를 돕도록 한다.

Study CAD, GIS so that understand landscape design using computer.

- **정원예술론 (Garden Aesthetics and Design)**

조경의 역사는 정원의 역사라는 말이 있듯이, 가장 개인적인 공간인(private space) '정원' 설계를 '고급 수준의 정원' 설계라는 의미로서 이해하기보다는 특정주제를 표방하는 상징 공간, 기념공간으로 확대해석해서 일반적인 개념의 정원 설계뿐만 아니라, 도시 내 소규모 상징 기념공간의 설계를 아울러 진행함으로써 '정원'에 대한 이해를 높이고자 한다.

As "Garden history is Landscape history" says, Garden design which is most private space needs to understand as symbolic, memorial space that publish specific subjects than to understand as meaning of high quality garden design. And design of memorial space in urban raises the understanding about Garden.

- **여가관광지계획론 (Leisure and Tourism Planning)**

소득 증가에 따른 여가·관광의 수요가 급증하고 있는 현실에서 여가·관광지가 조경분야의 주요 market임이 예견된다. 본 과목은 여가 및 관광의 기본구조 및 특성을 파악하고, 이것을 토대로 여가·관광지의 각 유형별 계획방법론을 강의한다. 그 대상으로는 기본적으로 관광단지, 리조트, 골프장, 청소년 수련원, 자연휴양림 등으로 하며 시사성 있는 topic이 추가로 지정될 수 있다.

Understand basic construction of leisure and tourism, base on this lecture each planning method of leisure and tourism. Basically resort complex, resort, golf course, teenagers novitiate, nature rest and topics can be specified in addition.

- **조경배식학 (Theory of Landscape Planting Design)**

조경수목 및 지피식물, 화훼류 등을 이용하여 경관을 구성하는 방안을 미적, 기능적, 생태적 원리에 따라 설계하는 능력을 기른다.

An application of design and planning methods within large physiographic or political units. Course participants will be engaged in the use of soil maps, aerial photographs, remote-sensed images, census data, and techniques for manipulating large, complex data bases. The course focuses specifically on plant communities.

- **캡스톤디자인기반융합프로젝트 1 (Capstone Design Based Interdisciplinary Landscape Project 1)**

이 수업은 학부 세미나 수업으로서 현대조경작품에 대한 최신 이슈를 다룬다. 세미나 수업이니만큼 학생들의 활발한 참여가 요구되며, 이 수업의 목적은 다음과 같다. 첫째, 사회적 이슈와 조경프로젝트의 관계에 대해 이해한다. 둘째, 학생들의 비판적인 사고력을 향상시킨다. 셋째, 동시대의 조경가의 역할은 무엇인가를 고찰한다.

This class is an undergraduate seminar class which deals with current issues of contemporary landscape architectural projects. Since it is a seminar style class, students' active participation is highly required. The class objectives are first, to understand the relations between social issues and landscape projects, second, to improve students' capability of critical thinking, and last, to (re)think about the role of landscape architects in our times.

• **도시공간디자인론 (Theories of Urban Space Design)**

도시공간의 구성원리 및 이론, 미학, 형태 및 배치에 관하여 고찰하고 이를 조경, 건축, 도시설계 분야에서 도시공간 설계에 어떻게 적용하는지 알아본다.

Application of urban-design and town-planning techniques to specific contemporary problems of city environments. Issues of urbanism are investigated and applied to physical design interventions and spatial typologies involving the street, square, block, garden, and park systems. Urban land-use development and public and private implementation of urban-design plans are examined.

• **조경시공및적산학 (Landscape Construction)**

미적이며 효율적인 공간조성을 위하여 조경공사의 이해를 높이고 외부공간의 조경수목과 조경 구조체, 벤치, 조명, 포장 등 조경시설물의 합리적인 시공방법을 터득시킨다. 조경재료 및 사례에서 습득한 지식을 실무에 응용하는 과정으로 각 단계의 비용을 산출할 수 있는 적산 능력을 배양한다.

Construction materials, specifications, cost estimates, and methods used by landscape architects in project implementation. The course includes lectures, studio problems, and development of construction documentation for a selected project.

• **도시공원예술론 (Urban Parks Design)**

도시의 기본요소이며 도시의 질을 좌우하는 각종 도시공원에 대한 설계기준과 설계방법을 익히기 위하여, 국내외의 도시공원 작품을 분석하여 작품의 특성을 파악하면서 설계의 감각을 익히고 직접 사례 연구하여 설계과정에 따른 조사 및 분석, 설계주제에 알맞은 아이디어 창출과 전개, 기본설계도 작성 등의 능력을 함양하도록 한다.

Students study theories of urban park planning and design. With these resources, they can understand the functions of urban parks and following effects to the concerning community. They also develop the critical judgement of existing problems. Students learn principles for shaping urban parks, and philosophies of the design through interactive and critical debates among the professor and students, and among students. Students finally acquire essential requirements as an urban landscape architect.

• **경관정보학 (Landscape Informatics)**

조경(경관)은 제4차 산업혁명에 의한 물리학적, 생태학적, 디지털적 기술발전이 적용되는 다학제적 산업으로서, 미래사회 변화에 대한 적극적인 대응이 필요하다. 이에, 조경(경관)과 제4차 산업혁명에 대한 이해를 바탕으로, 조경(경관)에서 활용 가능한 미래 디지털 기술(사물인터넷, 드론 등)과 이를 통해 생성되는 정보에 대해 조경(경관)정보학적 측면에서의 지식을 습득케 한다.

Landscape Architecture is a multidisciplinary industry in which the development of physical, ecological and digital technologies by the Fourth Industrial Revolution is applied, and it is necessary to actively respond to changes in future society. Based on the understanding of the landscape architecture and the 4th Industrial Revolution, it acquires the knowledge of landscape architecture and information from the future digital technology that can be used in the landscape architecture and the information generated by it.

• **환경인지설계론 (Theory of Environmental Cognition & Design)**

환경심리학적 접근을 통하여 이용자가 보고, 느끼고, 사용하기 쉬운 장소로서의 공간을 만드는 디자인 이론을 습득케 한다.

Theory of environmental cognition & Design enables to acquire design theories that makes space for users to see, feel and use easily throughout environmental cognition access.

- **환경생태계획론 (Environmental Ecology Planning)**

환경오염이 없는 쾌적한 생활환경 창출을 위하여 기존의 환경계획 개념은 환경생태 계획 기법으로 전환되어야 할 필요가 있다. 이를 위해 본 과목은 자연생태계가 가지고 있는 다양성, 자립성, 안전성, 순환성이 유지되는 환경을 창출하기 위한 생태적 환경 계획론을 연구하도록 한다.

Landscape ecology as a basis for regional landscape planning. Regional landscape planning strategies and methods that have been developed and employed in North America, Europe, Australia, and the Middle East. This course is intended to provide a base for understanding the utilization of landscape ecological knowledge in the planning process. It is presented through a series of lectures, readings, class discussions, exercises, and review of case studies. The course is directed to students in landscape architecture, architecture, city and regional planning, ecology, rural development, and natural resources.

- **졸업논문(환경조경디자인학과) (Graduation Thesis)**

한 주제에 대한 졸업논문을 작성한다.

Graduation Thesis.

- **교과교수법(식물자원조경) (Teaching Method)**

본 과정에서 디자인 행위에 대한 개념과 당위성을 논리적으로 정립하도록 하며 그것을 체계적인 문장과 언어로서 서술 할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

In this process, the design concept and justification for the actions to establish a logical and structured sentences and language that can be described as is the ability to grow.

- **교과교육론(식물자원조경) (Theoretical Development And Analysis Subject)**

교과교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표 및 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

The course aims to understand the characteristics of various subject matters and the basic models of curriculum for each discipline and foster the ability to select and organize desirable curriculum contents.

- **교과교재연구및지도법(식물자원조경) (Study of Unit Plans)**

교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

Learners in the course are able to promote the basic competency as curriculum expert to guide their students in each subject matter and utilize appropriate teaching method in relation to the age and developmental level of the students, the subject-matter contents, the objective of the lesson, and evaluation method.

[별표4]

환경조경디자인학과 교육과정 이수체제도

1. 교육과정 특징

단일 전공자는 좀 더 체계적이고 심도 있는 전공과목을 신청 할 수 있으며, 다전공자들의 필요 학점 이수에 좀 더 능동적으로 대처 하고자 하였다.

2. 단일전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체제도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	환경조경학의이해
2학년	1학기	조경디자인랭귀지, 조경수목및관리학, 서양조경사, 조경계획학, 컴퓨터조경디자인
	2학기	동양조경사, 조경기초디자인, 지형디자인, 공간구성형태론, 조경배식학
3학년	1학기	도시조경설계, 여가관광지계획론, 조경공학, 정원예술론, 경관정보학, 환경인지설계론, 교과교수법(식물자원-조경), 교과교육론(식물자원-조경)
	2학기	단지계획및설계, 도시공간디자인론, 조경시공및적산학, 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1, 교과교재연구및지도법(식물자원-조경)
4학년	1학기	디자인프로젝트, 도시공원예술론
	2학기	환경생태계획론

3. 다전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체제도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	환경조경학의이해
2학년	1학기	조경디자인랭귀지, 조경수목및관리학, 서양조경사, 조경계획학, 컴퓨터조경디자인
	2학기	동양조경사, 조경기초디자인, 지형디자인, 공간구성형태론, 조경배식학
3학년	1학기	도시조경설계, 여가관광지계획론, 조경공학, 정원예술론, 경관정보학, 환경인지설계론
	2학기	단지계획및설계, 도시공간디자인론, 조경시공및적산학, 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1
4학년	1학기	디자인프로젝트, 도시공원예술론
	2학기	환경생태계획론

디지털콘텐츠학과 교육과정

학과소개

■ 본 학과는 1999년 예술·디자인 학부와 함께 신설된 분야로 사회적으로 그 활용분야가 점차 다양해지고 확대되고 있다. 또한 국가적인 차원에서 고부가가치 산업으로 적극 육성하고 있는 분야이며, 세계 시장을 향해 도전해볼 수 있는 유망한 분야이기도 하다. 본 학과에서는 국내 업계의 취약점으로 지적되어왔던 기획력을 함양하는데 비중을 두고 있으며 산학의 긴밀한 관계를 통해서 창의적인 아이디어와 과학적 사고가 실용화될 수 있도록 이끌어 가고자 한다.

1. 교육목적

창조적인 아이디어의 발상과 조직적인 콘텐츠 기획 능력을 배양하고 다양한 미디어를 가공 제작하는 기술과 예술성을 조화시키는 능력을 습득하며 이러한 모든 작업을 통한 실질적이고 창조적인 능력을 습득하는데 교육의 초점을 두고 있다. 나아가 예술, 인문, 사회, 공학과의 폭넓은 교차 연구를 통하여 전인적인 멀티미디어 예술인을 추구하고자 하며, 문화세계를 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

2. 교육목표

디지털콘텐츠학과는 첨단 디지털엔터테인먼트 분야를 이끌어갈 전문인을 양성하는데 그 목표를 두고 있다. 즉, 문화콘텐츠를 중심으로 기존 매체와 새로운 매체와의 조화를 꾀하고, 창의적인 아이디어를 통하여 예술성과 실용성이 동시에 구현될 수 있는 디자인 능력을 배양하도록 한다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
디지털 콘텐츠 학과	과목수	7	1(졸업논문)	35	43
	학점수	21	-	103	124

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

학과	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
디지털 콘텐츠	120	18	-	55	73	12	5	-	45	50	12	-	21	21

2) 졸업논문

4학년 때 졸업작품을 제작하여 통과 한 후, 졸업전시에 참여하여야 한다.

3) 졸업능력인증제

- 단과대학 기본교육과정에 따름

디지털콘텐츠학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 디지털콘텐츠학과(전공)의 교육목적은 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 지도자 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 디지털콘텐츠학을 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공과목 이수) ① 디지털콘텐츠학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 디지털콘텐츠전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표5]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

③ 디지털콘텐츠학과에서 개설한 가상현실 콘텐츠 산학협력 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙 이수학점을 충족하여야 한다.

제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 12학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 디지털콘텐츠전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 디지털콘텐츠학과(전공)의 최저 졸업이수학점은 120학점이다. 4학년 때 졸업작품을 제작, 전시하고, 논문을 작성하여 통과하여야 한다.

제8조(전공이수학점) ① 디지털콘텐츠학과(전공)에서 개설하는 전공과목은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 디지털콘텐츠전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 디지털콘텐츠학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공선택 55학점으로 전공학점 총 73학점 이상을 이수하여야 한다.

- 2) 다전공과정 : 디지털콘텐츠학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 디지털콘텐츠전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 5학점, 전공선택 45학점으로 총 50학점 이상을 이수하여야 한다.
- 3) 부전공과정 : 디지털콘텐츠전공을 부전공으로 이수하고자 하는 자는 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.
부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않으며, 이수자에 대해서는 학위기에 부기한다.
- 4) 산학협력과정 : 디지털콘텐츠학과에서 개설한 가상현실 콘텐츠 산학협력트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표3]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) 편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제 5 장 기 타

제11조(트랙이수방법) 디지털콘텐츠학과에서 운영하는 가상현실 콘텐츠 산학협력 트랙을 이수하기 위해서는 신청기간에 본인이 직접 신청하고 졸업 시 트랙 이수 여부 확인 후 트랙이수를 인증한다.

제12조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) **본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.**

- [별표1] 교육과정 편성표 1부
- [별표2] 타전공인정과목표 1부
- [별표3] 산학협력 트랙 교과목 편성표
- [별표4] 전공 교과목 해설 양식 1부
- [별표5] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

디지털콘텐츠학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
1	전공 기초	드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○					
2		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○					
3		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○					
4		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○					
5		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○					
6		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○					
7		콘텐츠디자인기초	FD116	3	2	2			1		○					
8	전공 필수	졸업논문 (디지털콘텐츠학)	DC417	0					4	○	○					
9	전공 선택	3D모델링	DC201	3	2	2			2	○						
10		VFX제작	DC303	3	2	2			3	○						
11		사운드디자인	DC207	2		4			2	○						
12		비주얼디자인	DC202	3	2	2			2	○						
13		3D애니메이션	DC211	3	2	2			2		○					
14		비주얼미디어디자인	DC212	3	2	2			2		○					
15		동작표현연구	DC215	3	2	2			2		○					
16		촬영기법	DC204	3	2	2			2	○						
17		스토리텔링	DC205	3	2	2			2	○						
18		캐릭터디자인	DC216	3	2	2			2	○						
19		사운드와그래픽	DC217	2		4			2		○					
20		인터랙션디자인	DC203	3	2	2			2		○					
21		디지털영상	DC214	3	2	2			2		○					
22		인터랙티브미디어디자인	DC213	3	2	2			2	○						
23		모션그래픽스	DC302	3	2	2			3	○						
24		3D캐릭터모델링	DC301	3	2	2			3	○						
25		2D애니메이션	DC305	3	2	2			3	○						
26		뉴미디어표현기법	DC325	3	2	2			3		○					
27		게임디자인	DC318	3	2	2			3		○					
28		디지털카툰	DC316	3	2	2			3		○					
29		인터랙티브콘텐츠디자인	DC312	3	2	2			3		○					
30		가상현실디자인	DC332	3	2	2			3	○						
31		게임학	DC304	3	2	2			3	○						
32		3D캐릭터애니메이션	DC311	3	2	2			3		○					
33		3D모션그래픽스	DC331	3	2	2			3		○					
34		SFX제작	DC313	3	2	2			3		○					
35		미디어디자인프로젝트 I	DC402	3	2	2			4	○						

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
36	전공 선택	미디어디자인프로젝트 II	DC412	3	2	2			4		○					
37		애니메이션프로젝트 I	DC401	3	2	2			4	○						
38		애니메이션프로젝트 II	DC411	3	2	2			4		○					
39		영상프로젝트 1	DC403	3	2	2			4	○						
40		영상프로젝트 2	DC413	3	2	2			4		○					
41		게임프로젝트 I	DC404	3	2	2			4	○						
42		게임프로젝트 II	DC414	3	2	2			4		○					
43		가상현실콘텐츠실무의이해	DC420	3	2	2			4		○					

[별표2]

디지털콘텐츠학과 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	연극영화과	FT1005	시나리오창작기초	3	전공선택	2004학년도	최대 12학점까지만 인정
2	연극영화과	FT1007	비디오제작실습	3	전공선택		
3	시각디자인학과	VID3001	광고디자인 1	3	전공선택		
4	시각디자인학과	VID3002	광고디자인 2	3	전공선택		

[별표3]

디지털콘텐츠학과 가상현실콘텐츠 산학협력트랙 교과목 편성표

트랙과정 운영목적

- 가상현실 콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 2차 융합콘텐츠 분야의 전인적 인재 양성과 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성
- 가상현실 콘텐츠 분야와의 산학협력을 기반으로 하는 산업 친화적 교육과정을 목표로 함
- 산업현장의 니즈를 반영한 교육을 통해 취업 중심형 교육과정 운영을 목표로 함

트랙과정 이수요건

- 가상현실콘텐츠 산학협력트랙 지정과목 중 15학점 이상 이수하여야 함
- 트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함
- 트랙 이수학점 편성표

트랙 이수학점		
트랙필수	트랙선택	합계
0	15	15

가상현실콘텐츠 산학협력트랙 이수과목표

트랙필수	-	
트랙선택	5과목 선택 (15학점 이상)	스토리텔링, 3D모델링, 게임학, 가상현실디자인, 게임디자인, 가상현실콘텐츠실무의이해, 현장실습

디지털콘텐츠학과 교과목 해설

• 콘텐츠디자인기초 (Basic of Contents Design)

학과에서 심화학습하게 될 세부 분야별 콘텐츠의 종류와 성격을 이론적으로 학습하여 학과의 전공분야에 대한 기초지식을 습득하고 다양한 콘텐츠들의 기초제작과정을 학습한다.

students will study about inside detail department of each industry's work, and its fundamental knowledge. They will have chance to learn about process of basic production as well.

• 3D모델링 (3D Modeling)

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 폴리곤 모델링과 맵핑에서부터 조명, 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 오브젝트들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital objects from polygon modeling and mapping to lighting to rendering.

• 비주얼디자인 (Visual Design)

다양한 미디어를 통해 효율적으로 정보를 전달하기 위해서는 메시지의 시각화 작업이 중요하다. 이를 위해 본 수업에서는 그래픽 디자인의 개념에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이디어 발상과 시각적 표현에 대한 훈련을 통해 문제해결 능력 및 디자인 능력을 배양한다.

In order to transmit information efficiently via various media, visualization of the message is important. Therefore, in this class, the problem-solving skills through training for visual representation of ideas and creative ideas based on the understanding of the concept of graphic design foster the design capacity.

• 인터랙션디자인 (Interaction Design)

인터랙티브미디어디자인의 심화된 수업으로 인터랙션 디자인의 기획과 제작에 대한 일련의 과정을 보다 체계적으로 훈련하여 구체적인 문제해결 능력과 제작 능력을 배양한다.

Developing the production capability and the ability to solve problems specific to production planning and interaction design with an advanced knowledge of design in interactive media.

• 촬영기법 (Technique of Cinematography)

비디오 촬영에서 편집에 이르기까지 비디오 제작 과정을 실습한다.

From technique of cinematography to final editing, students will be experienced whole process of digital film-making.

• 스토리텔링 (Storytelling)

애니메이션과 미디어 등 각종 동적인 시각적 정보의 근본이 되는 작업의 특성을 이해하고 창의적 아이디어를 표현 할 수 있는 시나리오 및 콘티를 제작할 수 있는 능력을 키워준다.

Class presents ability of understanding text material work(scenario), and successful way to transfer into story-board format work in order for best communication between planning group and production group, in the fields of animation and media.

• VFX제작 (Visual Effect Making)

영상합성 표현능력과 컴퓨터그래픽 조형능력의 학습을 통해 모션 그래픽과 실사영상의 동시적 표현 능력 학습 등을 키운다.

You will practice the way to express your concept by using computer graphic effects. By learning this course, you can accomplish to adapt your theme into your work in proper way.

- **사운드디자인 (Sound Design)**

디지털콘텐츠를 위한 미디어 음향을 설계하고 제작하는 기법을 배운다.

This course provides the techniques of midi planing and sound making for your visual art work.

- **3D애니메이션 (3D Animation)**

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 특수효과와 모션그래픽을 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the FX and the motion graphics in your 3D animation work.

- **비주얼미디어디자인 (Visual Media Design)**

비주얼 디자인의 심화된 수업으로 다양한 미디어를 통해 커뮤니케이션 할 수 있는 시각적인 표현뿐만 아니라 무빙 타이포그래피 등 시간개념이 포함된 디자인의 표현 방법을 배양한다.

The main goal of this class is developing the representation of the design as well as visual representations that can communicate through various media with advanced techniques in visual design, and should include a concept of time, such as moving typography.

- **인터랙티브미디어디자인 (Interactive Media Design)**

웹디자인, 앱디자인, 모바일 웹디자인 등 인터랙티브 미디어를 위한 기초적인 디자인 수업이다. 이를 위해 관련된 그래픽 툴의 사용 능력을 습득하고, 인터랙티브 디자인 실습을 통해 제작 능력을 배양한다.

This is the basic design class for interactive media, such as Web, APP and mobile Web design. The main goal of this class is to learn the ability to use graphics-related tools, and to develop the actual design production capability through interactive design practice.

- **디지털영상 (Digital Motion Picture)**

다양한 형태의 영상표현기법을 학습함으로써 영상문법을 통한 고차원적인 표현방법을 학습한다.

This class will provide study of approach in several kind of CF film, and students will study visual expression in comersial point of view.

- **동작표현연구 (Motion Study)**

캐릭터애니메이션 제작 시 보다 자연스러운 동작과 연기를 표현할 수 있도록 인체의 동작에 대한 연구를 진행하는 수업이다.

In order to create the character's motion and action, this course presents the intensive study of human movement.

- **캐릭터디자인 (Character Design)**

애니메이션, 게임, 팬시산업 등에 응용할 수 있는 캐릭터에 관한 디자인 설계 및 제작과정을 습득한다.

Today, character has been applied into many different entertainment industry(such as animation, game, fancy product). Students will be acquired the process of character creating from planning to marketing.

- **사운드와그래픽 (Sound & Graphic)**

사운드디자인 과목의 심화과정으로 콘텐츠와의 싱크 및 종합 사운드 트랙 제작 등을 학습하는 과목이다.

This course is advanced class for 'sound design' class that teaches you ADR, lib sink, and making sound track for your contents.

- **3D캐릭터모델링 (3D Character Modeling)**

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 3D캐릭터모델링과 리깅에서부터 UVW 맵핑과 HDR 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 캐릭터들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital characters from sub-patch modeling and rigging to UVW mapping HDR rendering.

- **모션그래픽스 (Motion Graphics)**

움직임이 있는 그래픽은 TV 뿐만 아니라 웹, 모바일 등 다양한 미디어에서 활용되고 있다. 따라서 본 수업에서는 디자인에 시간의 개념을 더한 움직임이 있는 그래픽에 대하여 그 개념과 활용방안을 이해하고, 방송용, 광고홍보용 등 다양한 종류의 모션 그래픽 실습을 통해 창의적인 제작 능력을 배양한다.

Graphics with the movement, are utilized in a variety of media as well as TV, Web, and mobile. Therefore, in this class the goal is to understand how to take advantage of graphics with movement plus the concept of time to design. This class will also explore creativity through motion graphics the way to practice various types of broadcast, and advertising promotional and foster the production capability.

- **게임학 (Ludology)**

본 수업은 게임미디어를 통하여 다양한 디지털미디어 기반이론들에 대해 고찰하고 기초적인 게임과 스마트 인터랙티브 콘텐츠의 기획 및 제작을 위한 가장 근본적인 이론교육인 게임이론, 게임역사, 게임분석을 교육하고, 융합적 논리로 디지털 미디어를 이해하는 것에 목표를 둔다.

Understanding these fundamental theories is vital for video game research and development. This course will be focused on basic theories such as history of video game, interaction theory and play theory that can form the basis for video game field. Based on theoretical approach to the video game area, current trends and future directions of video game can be considered. course will provides you practice on the process and the expression for the most creative game software producing.

- **2D애니메이션 (2D Animation)**

2D 애니메이션을 기획, 제작하는 수업으로, 애니메이션의 역사와 기술 및 감독 연구를 통한 전통적 애니메이션 세계의 영상의 이해 및 표현 능력을 갖추도록 한다.

By planing and producing animation, you will accomplish the ability of expression in traditional animation through study of history, technology and animation director.

- **3D캐릭터애니메이션 (3D Character Animation)**

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 캐릭터의 동작과 연기를 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the character's motions and actions in your 3D animation work.

- **인터랙티브콘텐츠디자인 (Interactive Contents Design)**

디지털 환경의 변화에 따른 인터랙티브 디자인의 최신 동향과 트렌드를 조망해 보고, 환경 분석과 콘텐츠 분석을 통한 콘텐츠 기획 및 웹 아이덴티티, 크리에이티브 전략, 시각적 주제와 스타일 등 시각적 표현에 대한 훈련을 통해 인터랙티브 콘텐츠를 제작해 본다. This class will look at the latest trends in interactive design due to changes in the digital environment. Students will train for such style planning of content through content analysis and environmental analysis, Web identity, creative strategy and visual themes.

- **SFX제작 (Special Effects-SFX)**

애니메이션, 영화, 광고 등에서 활용되고 있는 영상 특수효과의 기법을 이해하고 활용할 수 있는 기법을 배운다. Students will learn technique of special effect using in commercial animation, film and feature film.

- **게임디자인 (Game Design)**

이 수업은 게임 디자인 요소 등에 대한 기본적인 이론 강의부터 미래 게임을 위한 다양한 분야의 융합적인 아이디어 도출에 대한 고찰 그리고 게임의 순기능에 기반한 기능성 게임 및 그 확장성을 넓히고 있는 동작기반게임을 포함한 다양한 게임에 대한 이해를 바탕으로 학생들이 조를 이뤄 게임 시나리오 및 직접 게임을 기획하고 프로토타입을 제작하게 하여 디지털 콘텐츠의 주요 장르 중 하나인 게임의 구성적 요소에 대해 살펴 볼 수 있는 기회를 마련한다.

Well-balanced contribution from various disciplines is such an important factor in this field. Technologies behind 'i-phone' are not cutting edge but the convergence of each technology was the key to create an innovative digital product. Same methodology can be applied in game media development. Ideas from various fields have infinite potential to trigger innovative thinking for current and future game media. This course will provide innovative ideas and insights from various disciplines for future game media. As a capstone design based class, each student will organize their team to create a game design document and game prototype.

- **3D모션그래픽스 (3D Motion Graphics)**

3D 그래픽 프로그램을 활용하여 다양한 모션그래픽스 표현기법을 학습하고 창의적인 방법으로 기획, 제작하는 과목이다.

Students will study many kind of motion graphics with 3D graphics program, and will have chance to making it with own creative way.

- **디지털카툰 (Digital Cartoon)**

디지털 일러스트 분야를 폭넓게 다루는 수업이다. 한국, 미국, 유럽에서 보여지는 다양한 장르의 카툰에 대해 학습하고 디지털 미디어를 이용하여 창의적이고 실험적인 스타일의 카툰을 제작하기 위한 수업이다.

This class dealing with digital illustration, learning about cartoon of various genre shown in Korea, USA and Europe and producing about cartoon of experimental and creative style using digital media.

- **가상현실디자인 (Virtual Reality Design)**

본 수업은 게임 및 스마트콘텐츠 제작을 위한 게임엔진 "유니티"에 대한 실기 수업이다.

This course is focused on training the game engine "UNITY" for developing games and smart contents.

- **뉴미디어표현기법 (New Media-Technique of Expression)**

이 수업은 프로젝션 맵핑 등 새로운 미디어를 활용한 표현기법을 학습한다.

This class is learning to the new media utilizable technique of expression relation to projection mapping, etc.

- **애니메이션프로젝트 I (Animation Project I)**

졸업 작품을 3D, 2D 애니메이션, 컨셉 아트, 만가 분야로 준비하기 위하여 꼭 이수해야 하는 과목으로 프로젝트 기획에서부터 제작에 이르기까지 완성도 있는 작품을 제작한다. 창의적인 애니메이션 제작을 위해, 유명 애니메이터들의 작품 분석은 물론 자신의 고유한 애니메이션 제작을 위한 합리적인 프로세스를 제공한다.

This is the requirement class for graduating, those who expect preparing their works in 3D and 2D Animation(include Concept Art and Manga) industry after graduation. The students must accomplish high-ended their works(port-portfolio) through this class by discussing with the instructor. In order to produce creative animation contents, this course presents not only the study(analysis and design) on the respectable animator's works, but also the reasonable process to the making of your own contents.

- **미디어디자인프로젝트 I (Media design project I)**

모바일, 웹, TV, 키오스크 등 다양한 미디어에서 활용되고 있는 디자인 사례 연구를 통해 UX디자인, 서비스 디자인, 인포그래픽, 브랜딩 등 최근의 디자인 이슈와 트렌드를 알아보고, 나아가 시각문화를 다양한 관점에서 조망해 본다. 또한 콘텐츠 기획에서부터 제작에 이르기까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 졸업 작품을 제작한다.

This course reviews all aspects of media design including, mobile, web, TV, case studies of UX design, service design, infographics, and recent design branding. The goal is to learn recent trends of content and the students will create a portfolio piece through individual projects.

- **영상프로젝트 1 (Digital Film Project 1)**

학기 초 기획된 하나의 큰 영상콘텐츠를 조별 옴니버스 영상 작업물로 구분, 해당학기 내 제작하고 합쳐서 완성함으로써 영상 제작에 대한 이해와 능력을 함양한다.

In the beginning of class, with big pre-composed screenplay, each team will shoot a short film, sharing for their part of contents. This process will help the improvement of understanding and ability about digital film making.

- **게임프로젝트 I (Game Project I-Serious Games & Gamification)**

기능성 게임 혹은 Gamification 콘텐츠의 디자인 기술서를 작성하고 이를 바탕으로 다양한 형태의 게임을 직접 제작한다.

In this class, each student will develop a game design document for serious games and gamification contents. Based on this design document, various types of game will be developed by the students.

- **애니메이션프로젝트 II (Animation Project II)**

졸업 작품을 3D, 2D 애니메이션, 컨셉 아트, 만가 분야로 제작하기 위하여 꼭 이수해야 하는 과목으로 프로젝트 기획에서부터 제작에 이르기까지 완성도 있는 작품을 제작한다. 창의적인 애니메이션 제작을 위해, 유명 애니메이터들의 작품 분석은 물론 자신의 고유한 애니메이션 제작을 위한 합리적인 프로세스를 제공한다.

This is the requirement class for graduating, those who expect extending their careers in 3D and 2D Animation(include Concept Art and Manga) industry after graduation. The students must accomplish high-ended their works(port-folio) through this class by discussing with the instructor. In order to produce creative animation contents, this course presents not only the study(analysis and design) on the respectable animator's works, but also the reasonable process to the making of your own contents.

- **미디어디자인프로젝트 II (Media Design Project II)**

미디어디자인프로젝트 I의 연장된 수업으로 변화하는 디지털 환경에 대응하기 위한 실험적이고 미래지향적인 디자인 탐구를 통해 시각문화의 시야를 확장시키고, 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 졸업 작품을 제작한다.

This course is an extension of Media Design Project 1. Students will expand their field of view in the visual culture through experimental design with projects that respond to futuristic trends of the digital environment. The projects will be highly refined individual portfolio pieces.

- **영상프로젝트 2 (Digital Film Project 2)**

학기 초 기획된 하나의 큰 영상콘텐츠를 조별 옴니버스 영상 작업물로 구분, 해당 학기 내 제작하고 합쳐서 완성함으로써 영상 제작에 대한 이해와 능력을 함양한다.

In the beginning of class, with big pre-composed screenplay, each team will shoot a short film, sharing for their part of contents. This process will help the improvement of understanding and ability about digital film making.

- **게임프로젝트 II (Game Project II)**

다양한 게임의 디자인 기술서를 작성하고 이를 직접 제작한다.

In this class, each student will develop a game design document first. Based on this design document, various types of game will be developed by the students.

- **가상현실콘텐츠실무의이해 (Understanding of Practical Development of Virtual Reality Contents)**

가상현실 콘텐츠를 포함하는 새로운 융합형 콘텐츠 산업의 발전에 따라, 이를 구현하기 위해 학제적 융합을 통한 기본 소양을 바탕으로, 첨단 디지털콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 인재 양성을 목표로 한다. 또한 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성을 위해, 산업 친화적 교육과정을 목표로 한다.

In order to realize convergence contents, we aim to cultivate talents, capable of ranging from planning, design, development and evaluation of high-tech digital contents, based on basic knowledge through interdisciplinary convergence in accordance with the development of new convergent contents industry including virtual reality contents. In addition, we aim to cultivate talent that meets the changing needs of the content industry, as well as industry-friendly curriculum.

[별표5]

디지털콘텐츠학과 교육과정 이수체계

1. 교육과정의 특징

- 융복합, 산학연협동, 체험교육 등 열린 교육을 지향하는 디지털콘텐츠학과 교육과정에는 전공필수과목이 존재하지 않는다.
- 이러한 분위기의 교육적 토양 위에 학생들은 스스로 다양한 형태의 커리큘럼을 디자인 할 수 있다.
- 그러나, 기본적으로 3D, 2D, 인터랙션의 세 분야로 4학년 교육과정을 통해 통합될 수 있어, 학문적 다양성을 전문적 정합성으로 경제해내는 커리큘럼적 특징을 지니고 있다.

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	콘텐츠디자인기초
2학년	1학기	3D모델링, 비주얼디자인, 촬영기법, 캐릭터디자인, 인터랙티브미디어디자인, 사운드디자인, 스토리텔링
	2학기	3D애니메이션, 비주얼미디어디자인, 동작표현연구, 디지털영상, 인터랙션디자인, 사운드와그래픽
3학년	1학기	모션그래픽스, 3D캐릭터모델링, 2D애니메이션, 게임학, 가상현실디자인, VFX제작
	2학기	인터랙티브콘텐츠디자인, 3D캐릭터애니메이션, 3D모션그래픽스, 게임디자인, 디지털카툰, 뉴미디어표현기법, SFX제작
4학년	1학기	미디어디자인프로젝트 I, 애니메이션프로젝트 I, 게임프로젝트 I, 영상프로젝트 1
	2학기	미디어디자인프로젝트 II, 애니메이션 프로젝트 II, 게임프로젝트 II, 영상프로젝트 2, 가상현실콘텐츠실무의이해

의류디자인학과 교육과정

학과소개

의류디자인 학과는 1999년 신설된 학과로 텍스타일디자인과 패션 디자인을 포함하고 있다. 교육내용은 기초적인 텍스타일 디자인 교육을 위한 씨피스 프린팅 디자인, 핸드 페인팅 및 날염, 염색 및 염색공예 등을 가르치는 내용을 기본으로 하며, 패션 디자인의 원리, 패션디자인 스튜디오, 패션 일러스트레이션 등을 배운다. 소재기획능력을 함양하기 위하여 섬유소재의 성능에 관하여 습득하게 되고 텍스타일 및 의류의 생산 공정을 익히는 교육내용이 있다. 또한 소비자의 감성을 파악하기 위하여 정보를 수집하고 분석하는 능력을 기르고 구축된 정보원을 의류상품 기획에 반영하여 소비자의 요구에 부합되는 디자인을 창출하도록 하는 내용으로 구성되어 있다. 뿐만 아니라 마케팅 감각을 익힐 수 있는 교육내용과 미래의 패션 산업에 대응하도록 컴퓨터를 활용한 텍스타일디자인 및 패션디자인에 관한 내용이 포함되어 철저한 전문직업 교육을 받게 하여 학교교육을 바로 현장에 응용하도록 하는 교육내용으로 구성되어 있다.

1. 교육목적

의류디자인학과는 텍스타일 테크놀로지와 예술을 접목시킴으로써 공학과 예술의 조화로운 만남으로 국내에서 차별화된 경쟁력 있는 텍스타일 디자이너, 패션 디자이너, 홈퍼니싱 디자이너 및 머천다이저 양성에 그 목적을 둔다.

2. 교육목표

의류디자인학과는 소비자의 감성을 기저로 하면서, 생산성과 경제성 개념을 함께하는 디자인 창출 능력을 배양하기 위하여 텍스타일 디자인을 중점적으로 하되 패션 디자인을 함께 가르쳐 좀 더 실용적이며 깊이 있는 토탈 디자인능력을 배양하며 동시에 마케팅, 무역, 소재기획에 대한 교육을 통하여 디자인 머천다이저를 양성하는데 목표를 둔다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
의류디자인학과	과목수	7	5	29	41
	학점수	21	12	83	116

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
의류디자인	120	18	12	43	73	6	9	12	29	50	6	12	9	21

2) 졸업논문

4학년은 2학기 때 필수과목인 <포트폴리오>와 <졸업논문>을 이수하여야하며, 졸업작품발표회는 <졸업논문> 과목에서 평가되고, 이를 통과하여야 졸업이 가능하다.

3) 졸업능력인증제

- 단과대학 기본교육과정을 따름

의류디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과설치목적) 의류디자인학과에서는 텍스타일 technology와 예술을 접목시킴으로써 공학과 예술의 조화로운 만남으로 국내에서 차별화된 경쟁력 있는 텍스타일 디자이너, 패션디자이너 및 머천다이저 양성에 그 목적을 둔다. 소비자의 감성을 기저로 하면서 생산성과 경제성 개념을 함께 하는 디자인 창출 능력을 배양하는데 목적을 두며 텍스타일디자인을 중점적으로 하되 패션디자인을 함께 가르쳐 좀 더 실용적이며 깊이 있는 디자인 능력을 배양한다.

- 제2조(일반원칙) ① 의류디자인학과를 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
 - ③ 모든 교과목은 학년, 학기 구분 없이 수강할 수 있으나, 지도교수와 상의하여 학습의 질적 향상을 가져오도록 권장 이수순서를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

- 제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 의류디자인학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.
- ② 의류디자인전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표5]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따르는 것을 권장한다.
 - ③ 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙이수학점을 충족하여야 한다.

- 제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 6학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.
- ② 의류디자인전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

- 제6조(교직과정의 이수) ① 교직이수신청자가 교원자격 무시험검정기준을 통과하기 위해서는 교과교육론, 교과교수법, 교과교재연구및지도법을 반드시 이수하여야 한다.
- ② 교직이수대상자가 아닌 경우(중도포기 포함) 상기와목 수강 시 자유선택으로 인정한다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 의류디자인학과의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공이수학점) ① 단일전공과정 : 의류디자인학과를 단일전공하는 학생은 전공기초 18학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 73학점 이상 이수하여야 한다.

- ② 다전공과정 : 의류디자인전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 의류디자인전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 50학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 부전공과정 : 의류디자인학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 학생은 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.
- ④ 트랙과정 : 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표3]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(졸업요건) 단일전공 및 다전공과정자는 ‘포트폴리오’와 ‘의류디자인연구논문’ 혹은 ‘의류디자인연구논문캡스톤디자인’ 과목을 필히 이수하여야 하며, 졸업작품 발표회는 ‘졸업논문’ 과목에서 평가되고, 이를 통과하여야 졸업요건을 충족할 수 있다. 예외적인 상황의 경우에는 학과 교수 회의를 거쳐 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
단, 부전공과정자는 이에 해당하지 않는다.

제 5 장 기 타

제12조(트랙이수방법) 의류디자인학과에서 운영하는 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙을 이수하기 위해서는 신청기간에 본인이 직접 신청하고 졸업 시 트랙 이수 여부 확인 후 트랙이수를 인증한다.

제13조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제14조(보칙) 본 시행세칙에 정하지 아니한 사항은 의류디자인학과의 학과회의 의결에 따른다.

부 칙

제1조(시행일) **본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.**

[별표1] 교육과정 편성표

[별표2] 타전공인정과목표

[별표3] 산학 콜라보레이션 트랙 교과목 편성표

[별표4] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표5] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

의류디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
1	전공 기초	패션컨버세이션	FD115	3	3				1		○					
2		드로잉	FD101	3	2	2			1	○						
3		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○						
4		평면디자인	FD103	3	2	2			1		○					
5		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○					
6		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○					
7		디지털디자인	FD105	3	2	2			1		○					
1	전공 필수	텍스타일디자인 1	TC202	3	2	2			2	○					○	
2		패션스튜디오 1	TC313	3	2	2			3	○					○	
3		의류소재기획	TC201	3	2	2			2		○				○	
4		의류와환경	TC312	3	2	2			3		○				○	
5		졸업논문(의류디자인전공)	TC426	0					4	○	○					○
1	전공 선택	염색및염색공예	TC208	3	2	2			2	○	○					
2		의류상품기획	TC316	3	2	2			3	○					○	
3		의류제품품질관리	TC317	3	2	2			3	○						
4		직조디자인	TC209	3	2	2			2	○						
5		텍스타일CAD	TC318	3	2	2			3	○	○					
6		텍스타일가공과디자인	TC319	3	2	2			3	○						
7		패션디자인	TC211	3	2	2			2	○					○	
8		포트폴리오	TC433	3	2	2			4	○						
9		디자인드로잉 1	TC205	3	2	2			2	○						
10		의류디자인연구논문	TC427	3	2	2			3-4	○	○					
11		의류디자인연구논문 캡스톤디자인	TC435	3				3	3-4	○	○					○
12		코디디자인	TC430	3	2	2			4	○						
13		홈퍼니싱스타일링	TC434	2	1	2			4	○						
14		감성공학과디자인	TC203	3	2	2			2		○					
15		드레이핑	TC204	3	2	2			2		○					
16		텍스타일디자인 2	TC210	3	2	2			2		○					
17		디자인드로잉 2	TC206	3	2	2			2		○					
18		써피스프린팅	TC207	3	2	2			2		○					
19		어패럴프로덕션	TC315	3	2	2			3		○				○	

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
20	전공 선택	패턴메이킹	TC321	3	2	2			3	○	○					
21		핸드페인팅및프로덕션	TC322	3	2	2			3		○					
22		패션스튜디오 2	TC320	3	2	2			3		○					
23		아트웨어	TC314	3	2	2			3		○					
24		직물역사의이해	TC429	3	2	2			4		○					
25		텍스타일경영	TC431	3	2	2			4		○					
26		패션산업과무역	TC432	3	2	2			4		○					
27		의류산업현장실무	TC437	2		2	2		4		○					현장실습
28		비주얼머천다이징실무	TC324	2	1	2			3	○	○					*현장 전문가 강의
29	글로벌패션브랜드와문화	TC436	2	1	2			4	○	○					*현장 전문가 강의	
30	교직 전선	교과교육론(의상)	EDU3110	3	3				3	○						
31		교과교수법(의상)	EDU3343	3	3				3	○						
32		교과교재연구및지도법(의상)	EDU3111	3	3				3		○					

*학기 교차개설

[별표2]

의류디자인학과 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	디지털콘텐츠학과	DC203	인터랙션디자인	3	전공선택		최대 6학점까지만 인정
2	산업디자인학과	ID2002	현대디자인과문화	3	전공선택		
3	시각디자인학과	VID3003	광고사진기법	3	전공선택		

[별표3]

의류디자인학과 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙 교과목 편성표

트랙과정 운영목적

- 산업체 협력에 기반한 차별화된 사회맞춤형 교육 제고
- 글로벌 안목을 가진 능동적이고 창조적인 패션 MD 인재 육성

트랙과정 이수요건

- 트랙 지정과목 중 필수 이수과목 6학점과 선택과목을 포함하여 15학점 이상 이수하여야 함
- 트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함
- 트랙 이수학점 편성표

트랙 이수학점		
트랙필수	트랙선택	합계
6	9	15

트랙과정 이수과목표

트랙필수	2과목 (6학점)	의류와환경(3), 의류디자인연구논문캡스톤디자인(3) 또는 의류디자인연구논문(3)
트랙선택	6과목 선택 (15학점)	의류상품기획(3), 비주얼머천다이징실무(2), 의류산업현장실무(2), 패션산업과무역(3), 글로벌패션브랜드와문화(2), 핸드페인팅및프로덕션(3)

의류디자인학과 교과목 해설

• 패션컨버세이션 (Fashion Conversation)

패션 컬처, 패션 컨셉, 작품 전개과정, 결과물에 대하여 프리젠테이션 하는 연습을 하며, 첨단 장비 활용방법(CAD 프로그램)을 배워 효과적인 커뮤니케이션을 하도록 한다.

Practice presenting about culture and concept of fashion, process of works and results and learn enhanced device(textile CAD program) to make efficient communication with colleagues.

• 텍스타일디자인 1 (Textile Surface Design 1)

텍스타일디자인의 기본 원리를 배우며 어떠한 용도에 적합하도록 스트라이프 패턴, 체크무늬, 기타 여러 가지 기하학적인 문양과 기초적인 floral 패턴 등을 연구하고 여러 종류의 텍스처를 사용하여 표현하는 방법을 교육한다.

This course introduces basic principles of textile design and studying about different patterns of design. This course also provides expression methods using texture. Students create printed fabric patterns in gauche that meet technical requirements such as roller sizes, repeats, and color limitations. Projects includes such designs on paper as plaids, stripes, checks, geometric shape, animal shape, simplified floral shape, etc.

• 패션스튜디오 1 (Fashion Studio-Clothing Construction 1)

기본적인 의복구성의 원리를 배우며 평면재단을 배우고 실제로 기본적인 의복을 제작해 본다. Pattern 설계를 위한 인체계측, pattern 설계의 기본이 되는 인체의 구조와 체형의 특성을 이해하고 여성복의 기본형의 종류와 원리를 터득하게 하며 기본 Dart의 활용과 더불어 sleeve, collar 부분의 각종 디자인에 따른 의복설계를 학습한다.

Use of master pattern in developing basic concepts as well as original designs according to professional standards. students test pattern in music for fit and proportion. Design-room practices of making basic garments: includes construction, assembling, decorative details, and finishes for tailored clothes.

• 의류소재기획 (Textile Planning)

기본적인 의복의 소재에 대한 이화학적 성질을 이해하도록 하고, 의복의 최종 용도에 적합한 소재를 현명하게 선택할 수 있도록 교육하고자 하며, 마켓에 있는 각종 소재를 직접 만지게 하여 소재에 대한 판단 능력을 키우도록 한다.

Course includes physical & chemical properties of clothing materials, and effective end use information. General study of textile materials with emphasis on the factors that produce successful fabrics in the marketplace including fibers, tans, construction, color, and finish. The method of finding best materials of the products is educated. Includes demonstration and hands-on analysis.

• 의류와환경 (Clothing & Thermal Environment)

쾌적함과 기능성을 향상시킬 수 있는 의복디자인 능력을 배양하기 위하여 인간, 의복, 환경의 Triad 시스템에 대하여 논하며 의복의 기능, 인체생리(physiology), 환경의 여러 인자들에 대하여 배움으로써 극한 지역이나 극서 지역에 적합한 의복을 설계하는데 도움이 되는 기초 지식을 터득케 한다. 특히 스포츠 의복이나 등산복과 같은 액티브 웨어나 군복, 소방복이나 우주복 등의 특수복에서 필요로 하는 기능성과 쾌적성을 다룬다.

Students become familiar with the mechanism of heat exchange between the body and the environment. Learn thermal physiology, thermal stress, factors affecting the resistance to dry and evaporative heat transfer provided fabrics & clothing system. Learn methods for measuring and estimating fabric resistance to heat transfer. Students can apply theory to create comfortable, functional and protective clothing design.

- **염색및염색공예 (Dye and Dyeing)**

염색과정과 각종 합성염료와 천연 염료에 대한 기본지식과 염료에 따른 염색방법의 기본지식을 이해한다. 정확한 데이터에 의한 침염을 기본적으로 교육한다.

Understand basics of synthetic and artificial dyes, as well as natural dyes. Apply dyeing methods, with correct data, such as a dip-dyeing.

- **의류상품기획 (Fashion Merchandising)**

패션 마케팅의 기본원리를 배우며 패션 트렌드의 정보수집분석, 시장동향, 유통과정을 조사하여 색상, 소재, 디자인을 기획하여 적절한 제품을 적당한 장소에 정확한 시간에 소비자에 공급할 수 있는 머천다이징 업무의 흐름에 대하여 배운다.

Provides a understanding of the concept and calculations necessary in successful merchandising, and familiarizes students with the terminology in operating statements retail method of inventory, planning seasonal purchases, methods of figuring markups, turnover, stock sales ratio, open to buy, and terms of sale. Analyzes the buying functions an differences of buyer's responsibility in various types of merchandising organizations. Studies the principles, procedures, and techniques practiced by merchandisers of fashion goods in determining what assortments to buy and which resources to select.

- **의류제품품질관리 (Clothing Quality Control)**

의복의 성능 향상을 위한 방안에 대하여 연구하고 물리적, 화학적인 직물의 성능을 평가하는 방법에 대하여 배우고 Quality Control 하는 방법을 배운다.

A study of physical, chemical, optical, and colorfastness determination test methods which are required to evaluate fabrics for specific end use performance and in-process quality control.

- **직조디자인 (Weaving Design)**

직물이 구성되는 원리를 이해하게 하고 경사와 위사에 색사를 이용하여 4종광 직기나 8종 광직기를 사용하여 디자인한 모티브를 직물로 완성하여 구상하게 한다. 평직, 능직, 수자직 등을 기본으로 다양한 패턴을 다룬다.

Student learn principles of weaving. they will have weaving experience using 4 harness room, and 8 harness room, creating real patterns. basic weaves such as plain, twill, satin an other variations will be covered.

- **텍스타일CAD (Textile CAD)**

컴퓨터를 이용하여 텍스타일디자인으로 실행하는 교과과정으로 선염디자인, 날염디자인, 직조디자인, 편물디자인 실습을 실행한다. 또한 repeat 만들기, color way 만들기 등이 강조되며 본인이 디자인한 텍스타일이나 사용하고자 하는 원단의 문양과 모델의 이미지를 직접 스캐너로 받아들인 후 인체에 착장시켜 응용해보는 3D modeling 등의 내용을 포함한다.

Design program such as Primavision, Photoshop, JPaint designpro is used as a design tool and research engine to solve basic design problems and create original, innovative textile design work. Student create croquis, repeats, color ways, coordinates, and original designs. Using the computer, students learn to conceptualize design(wovens, prints, knits) ideas and create original art work on the computer.

- **텍스타일가공과디자인 (Textile Finishing & Design)**

각 섬유의 특성에 따른 가공원리를 바탕으로 직물의 외관, 성능 및 촉감을 변화시키는 가공방법과 가공된 직물에 대하여 배우며 새로운 첨단 기술에 대하여 연구한다. 그리하여 의복의 부가가치를 높일 수 있는 신소재에 대한 정보와 지식을 사회현장에 응용하도록 한다.

Presents the aesthetic and functional values of textile finishing. Finishing methods and their feasibility with respect to appearance, performance expectations, quality, and effects on hand are covered. Emphasis is placed on finish practicality, quality, and longevity.

- **패션디자인 (Fashion Design)**

의복디자인의 기초이론을 배우는 과정으로 의복 디자인의 요소, 실루엣, 장식, 색채, 재료, 문양에 대하여 배우고 각 요소의 조화 있는 coordination 방법을 배운다. 또한 복식 디자인의 형식 원리를 배우고 의복의 종류와 용도에 적합하게 디자인의 원리를 적용해본다. Elements, silhouette, colors, materials, and patterns are coursed as basic theses of clothing design and coordination are subjected. also principles of clothing design are coursed.

- **포트폴리오 (Portfolio)**

취업준비를 하기 위한 과정으로 텍스타일디자인이나 패션 디자인 중에서 한쪽 방향을 선택하도록 하고 창의적이고 실용성과 시장성을 구비한 작품을 완성하여 작품전에 참여하고, 포트폴리오를 제작하도록 하며 프리젠테이션하는 방법을 배운다.

Design portfolio is stressed with special emphasis on the area of specialization chosen by each student. Good for preparing beautiful art work to get a job opportunity. they will make creative and marketable textile products in either textile design or fashion. Also, presentation is in this class, too.

- **디자인드로잉 1 (Design Drawing 1)**

의복 디자인에서 아이디어를 시각적으로 표현하는 방법을 익히는 과정으로 인체 프로포션 및 포즈에 대하여 기초 실기를 실시하고 옷의 기본적인 표현과 착장을 도식화하여 직물의 표현방법을 배운다. 의복의 종류별(자켓, 수트, 스커트, 팬츠, 등), 구분별(러프, 스케이드, 퀴팅, 셔링) 묘사법과 다양한 재료의 표현기법, 옷감의 문양, 색상과 질감의 표현기법을 가르쳐 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

Basic expression of clothing and coloring is illustrated and expression of fabric is studied, too. Abilities to visualize the design concepts are trained by learning description method of different kinds of clothing, parts, pattern, prints, color, and fabric hands. Students draw garments as they appear on models, studying clothing in relation to the body.

- **의류디자인연구논문 (Thesis)**

의복의 기능에 대하여 연구하고, 감성기능을 연구하여 소비자의 요구에 부응하는 쾌적한 의복 시스템을 제작하는 방법 또는 의류제품의 문제점을 발견하여 이를 해결하기 위해 생각해보게 하고 실험을 통하여 얻어진 기초자료를 분석하여 논문을 완성하도록 한다. This thesis option is provided for those who students wish to undertake a more theoretical and experimental effort to solve problems in textile and fashion field. Students discuss solving problem methods in class. Student research on each own research subject with advisor. Learn how to write thesis.

- **의류디자인연구논문캡스톤디자인 (Thesis Capstone Design)**

사회적 요구에 따른 전공지식을 함양하기 위해 의류디자인 학문을 종합적으로 이해한다. 특히 의복의 기능과, 감성기능을 연구하여 소비자의 요구에 부응하는 쾌적한 의복 시스템을 제작하는 방법 또는 의류제품의 문제점을 그룹별로 논의하고 발견하여 이를 해결하기 위하여 생각해보게 하고 실험을 통하여 얻어진 기초자료를 분석하여 논문을 완성하도록 한다.

To develop majoring knowledge for demands of society, students understand fashion design's studies synthetically. Especially the thesis option is provides for those who students wish to undertake a more theoretical and experimental effort to solve problems in textile and fashion field. Students discuss solving problem methods in class. Student research on each own research subject with the advisor. Learn how to write a thesis.

- **코디디자인 (Coordination & Design)**

인테리어디자인 및 패션, 소품개발 및 coordination의 실습을 병행한다.

Student learn knowhow of total Fashion coordination. Course includes fashion accessory design and product for fashion coordination, specially styling technique according to different styles in trend.

- **홈퍼니싱스타일링 (Home Furnishing Styling)**

월빙 트렌드를 홈패션에 적용해 본다. 이미지별 홈패션 제품을 coordination해보며, 커튼, 침장, 쿠션 등을 중심으로 각 이미지에 맞게 직접 제작해 본다.

Design concepts, fashion trends and textile lines are developed for a wide range of markets. focus is on the home furnishing, specially for domestics and bed and bath markets, and decorative stuffs such as cushion, curtain and runners. Students learn styling technique according to an image. Student try to make several items.

- **감성공학과디자인 (Sensibility Engineering & Design)**

패션산업은 고감성 산업으로 소비자의 감성파악은 매우 중요하다. 따라서 인간의 감성시스템을 이해하고 소비자의 감성에 적합한 심미적, 기능적인 섬유 및 패션상품을 제조하는 능력을 기르도록 한다. 감성공학 시스템 작성법, 감성마케팅, 색채와 감성공학, 촉감과 감성공학, 의복디자인과 감성공학 등의 내용을 배운다.

In textile industries, analysis of customers sensibility is very important. Understand sensibility of human and enlarge the abilities of producing functional and esthetic textile goods. Basic concepts of sensibility engineering, sensibility system construction method, sensibility marketing, color and sensibility engineering, tactile and sensibility engineering, and clothing and sensibility engineering are lectured.

- **드레이핑 (Draping)**

바디를 사용하여 기초적인 입체재단을 하는 방법을 습득하는 과정으로 기본원형의 제작 및 의복 각 부분의 디테일을 바디 위에서 직접 재단하는 방법을 통하여 의복 패턴을 만들어 내는 능력을 기르도록 한다.

Introduces the fundamental principles in developing basic silhouettes of skirts, blouses, bodices, and collars by draping and patternmaking techniques. Studies the characteristics and drapability of fabric and its effect on the development of silhouette and style. Students use draping methods and flat pattern techniques to resolve complex problems in design development. Learn to develop silhouettes on a dress form. Basic drawing techniques are covered for creating collars, sleeves, bodices and skirts. Explore more intricate draping exercises such as tailored jackets, dresses, collars and sleeves.

- **텍스타일디자인 2 (Advanced Textile Design 2)**

Advanced 된 과정으로 섬세하고 정교한 패턴을 모사하는 방법을 배우며 복잡하게 구성되어 있는 패턴의 Repeat 만들기기에 대하여 배운다. 좀 더 세련된 기하학적 문양과 플로랄 패턴을 창조하도록 하고 여러 종류의 의복과 스카프 등의 어패럴 용도 뿐만 아니라 커튼, 침대시트, comforthor, 식탁보, 냅킨 등의 인테리어 디자인 용도에 적합한 작품을 완성하게 하고, color combo 만드는 방법을 배운다.

Painting from flowers and other nature forms with continued emphasis on observation, selection of color, structure and design patterns. Learn how to render flowers. beginning with flowers drawn from life, progress to easy but effective techniques of flower painting in gauche and dyes. Simple squares and half drop are introduced. Emphasis is on coordinated design groups for specific markets in home furnishings and apparel. Work toward development of a well structured portfolio.

- **디자인드로잉 2 (Design Drawing 2)**

다양한 재료별 특성과 재질감을 파악하여 대상물을 조형적으로 관찰하는 태도를 기르며 극사실법에 의한 정확한 묘사력과 독창적인 표현법을 기른다.

Basic expression of clothing and coloring is illustrated and expression of fabric is studied, too. Abilities to visualize the design concepts are trained by learning description method of different kinds of clothing, parts, pattern, prints, color, and fabric hands. Students draw garments as they appear on models, studying clothing in relation to the body.

- **써피스프린팅 (Surface Printing Design)**

날염기법의 기초 단계를 숙지하도록 한다. 틀 제조 및 감광법 그리고 여러 가지 프린팅기법을 연구하고 익힌다.

Students learn the fundamental principles and process of textile printing, including tracing, making screen and printing technology. Students experiment in designing with screen and printing on fabric while working in an actual workshop surrounding.

- **어패럴프로덕션 (Apparel Production)**

성능이 좋고 감성적인 의복제조를 위한 지식을 배우기 위하여 직물의 성능을 배우고, 기본적인 직물의 제작과정, knitting, 봉제과정, inspection에 대하여 배운다.

Product design concepts are identified in terms of functional utility, aesthetic requirements, and target price points. studies of weaving process and sewing process. Also studies the various stitch and types for specification manufacturing. Examines the organization of manufacturing firm: analysis of production techniques, cost development, and quality management study of customer's product requirements and manufacturer's strategies.

- **패턴메이킹 (Clothing Pattern Making)**

컴퓨터 프로그램을 이용하여 길 원형의 제작 및 Skirt, slacks, one-piece 등의 기본의복의 pattern을 제작하고 Grading, Marking 하는 것을 실습해 본다.

Acquaints students with the operation of the Gerber pattern design system and develops their hardware and pattern making program. Produce basic clothing patterns of skirts, slacks, a ability to efficiently create original ideas by computer. Includes knowledge of one-piece or two-piece clothing using software program, and practice grading and marking.

- **핸드페인팅및프로덕션 (Hand Painting and Production)**

이 수업에서는 디자인 컨셉에 적합한 이미지를 여러 가지 medium을 사용하여 자유롭게 직접 직물 및 의류제품에 표현하는 법을 배운다. 또한 프린팅, 페인팅 외 다양한 표현기법을 활용하여 의류제품을 위한 창의적인 패브릭 및 제품의 프로덕션 경험을 한다.

In this class, you will learn how to express an image suitable for a design concept freely and directly in textiles and clothing products using various mediums. In addition, we use creative techniques such as printing, painting, and other expression techniques to produce creative fabrics and products.

- **패션스튜디오 2 (Fashion Studio-Clothing Construction 2)**

Advanced 과정으로 특수의상 및 기능복 제작에 대하여 배운다. 작품전에 전시할 의복 제작 및 디자인을 완성한다.

Through study of current trends, develop stylized armholes, sleeves, collars, etc. Final garments is a two or three piece design completely assembled. For experienced dressmaker, seam and hem finishes for fine fabrics, hemstitching, tucking, smocking, arrowheads, fagoting, lace applique, piping, and cording details are taught for a garment that couture look. Also construction of special dress like wedding dress or party dress and functional clothing will be taught.

- **아트웨어 (Art Wear)**

무대의상 및 특수조형 의상을 연구하고 제작하여 기성복과는 다른 창의력을 향상시켜 보도록 한다.

Students plan and execute design portfolio within their own areas of professional interest. Creative design development in different tailored garment categories, particularly wearable art-wear, to produce fashion design portfolio.

- **직물역사의이해 (History of Textiles)**

미래의 패션흐름을 예측하기 위해서는 과거의 트렌드를 분석해 볼 필요가 있으므로 오랜 역사의 흐름 속에 있는 직물에 대하여 재조명해보고 차세대인 섬유 및 직물에 대한 비전에 대하여 생각하도록 한다.

By reviewing the history of textiles, students investigate trend of color, material, shape of textiles. This course help students understand current trend, forecast fashion trend of next season, and develop new styles and materials.

- **텍스타일경영 (Textile Management)**

텍스타일 제조업체와 생산 공장의 운영에 대한 기업의 경영기초에 대하여 배우고 원가계산 등에 대한 기본 지식을 터득하게 하며 글로벌 텍스타일 비즈니스를 하는 방법 등에 대하여 논한다.

Provides enterprise management to manage textile manufacturing companies and factories. Studies the textile industry and how its various products are marketed. Case studies involving both fiber producers and textile mills are analyzed. Students examine both the domestic and internal textile market places.

- **패션산업과무역 (Fashion Business and Trade)**

유통개방에 따른 국제화추세에 필요한 경쟁력 있는 패션전문인을 양성하기 위하여 패션산업에 대한 정보와 업무 흐름에 대하여 익히고, 무역 업무에 관한 기본적인 지식을 터득하게 하고 현장교육을 실시한다.

Deals with analyzing worldwide marketing opportunities and generating strategies for overseas marketing. textile trade agreements and treaties will be studied, e.g., GATT and MFA. Overseas textile sourcing will be stressed. Student will explore to somewhat an organization should follow a country specific marketing strategy as opposed to a global strategy.

- **의류산업현장실무 (Fashion Industry Experience)**

이 교과목은 졸업패션쇼 관련 프리젠테이션 기획에 관한 실습을 시행한다(8주). 또한 현장전문가를 초빙하여 패션 실무능력을 함양한다(8주).

In this course, students train presentation skills from student's graduation fashion show and displays with professor academically(for 8 weeks). Students gain practical knowledge and experience with industry professionals(for 8 weeks).

- **비주얼머천다이징실무 (Visual Merchandising Practice)**

이 교과목은 브랜드의 이미지와 컨셉, 상품 전략에 맞추어 공간 진열의 Layout에 대한 실습을 실시하는 체험학습으로, 사회 현장의 전문가와 워크샵을 실시하여 수업을 진행한다.

This course emphasized on show window display and store display experience. Visual merchandising senses will be taught by practicing layout and arrangement of fixtures.

- **글로벌패션브랜드와문화 (Global Fashion Brand and Culture)**

이 교과목은 글로벌적 사고와 적응 능력을 양성하기 위한 것으로, 벤더나 사회현장 전문가가 글로벌 패션 브랜드가 되기 위한 노하우와 각 나라의 문화를 간접적으로 체험하게 하는 수업이다.

This course is to educate global ways of thinking and response abilities. Professional industry staffs will teach their know-how and share cultural experience and knowledge, there by providing a new vision for fashion area.

- **교과교육론(의상) (Theoretical Foundation of Teaching Methods Education)**

의상 교육학의 성격을 규명하고 의상 교과 교육과정의 기본 모형을 이해하게 하며 이를 토대로 실제 교육현장에 적합한 교재 과정을 선정, 조직 할 수 있는 능력을 갖게 한다.

It defines the characteristics of apparel education and helps the students understand the basic model of the courses within. Based on the model, students will be able to apply this knowledge in order to select and organize courses which are suitable to the educational environment.

- **교과교재연구및지도법(의상) (Material Development & Teaching Methods Education)**

교육의 기초가 되는 교과목의 목표, 학습내용의 선정, 다양한 교육설계 및 방법, 평가 방법을 숙지하게 한다. 또한 교과별 관련교재를 분석함으로써 효율적인 교육성과를 기대할 수 있는 교재를 기획하는 능력을 기른다.

It assists the students in discovering the main goals of the subject, educational contents and various methods in planning a range of courses and evaluation. In addition, students will acquire the skills to map efficient teaching materials by analyzing related teaching materials. These skills will be efficient for them to succeed.

- **교과교수법(의상) (Subject Didactics)**

예비교사가 장해 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과목의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

의류디자인학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정의 특징

의류디자인학과 교육과정은 텍스타일 테크놀러지와 예술을 접목시킴으로서 실용적이고 심도 있는 토탈 패션디자인 능력을 배양하는 동시에 기획, 마케팅, 무역에 이르는 실제 의류산업에서 요구되어지는 현장감 있는 교육을 하고 있다. 따라서 먼저 의류디자인을 위한 디자인 기초에 관련한 내용을 학습하게 하며, 텍스타일 및 패션디자인을 중점적으로 교육한다. 다음으로 이를 제품화 상품화하는데 필요한 프로덕션 및 머천다이징 과정을 학습할 수 있도록 편제되어 있다.

2. 교육과정 이수체계도

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	평면디자인, 디지털디자인, 패션컨버세이션
2학년	1학기	텍스타일디자인 1, 염색및염색공예, 직조디자인, 디자인드로잉 1, 패션디자인
	2학기	의류소재기획, 텍스타일디자인 2, 셔피스프린팅, 디자인드로잉 2, 드레이핑, 감성공학과디자인
3학년	1학기	패션스튜디오 1, 텍스타일CAD, 텍스타일가공과디자인, 의류제품품질관리, 의류상품기획, 패턴메이킹, 비주얼머천다이징실무
	2학기	의류와환경, 패션스튜디오 2, 패턴메이킹, 아트웨어, 핸드페인팅및프로덕션, 어패럴프로덕션, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문
4학년	1학기	졸업논문, 포트폴리오, 홈페이지싱스타일링, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 코디디자인, 글로벌패션브랜드와문화
	2학기	졸업논문, 직물역사의이해, 텍스타일경영, 의류산업현장실무, 패션산업과무역, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문

2) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	평면디자인, 디지털디자인, 패션컨버세이션
2학년	1학기	텍스타일디자인 1, 염색및염색공예, 직조디자인, 디자인드로잉 1, 패션디자인
	2학기	의류소재기획, 텍스타일디자인 2, 셔피스프린팅, 디자인드로잉 2, 드레이핑, 감성공학과디자인
3학년	1학기	패션스튜디오 1, 텍스타일CAD, 텍스타일가공과디자인, 의류제품품질관리, 의류상품기획, 패턴메이킹, 비주얼머천다이징실무
	2학기	의류와환경, 패션스튜디오 2, 패턴메이킹, 아트웨어, 핸드페인팅및프로덕션, 어패럴프로덕션, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문
4학년	1학기	졸업논문, 포트폴리오, 홈페이지싱스타일링, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 코디디자인, 글로벌패션브랜드와문화
	2학기	졸업논문, 직물역사의이해, 텍스타일경영, 의류산업현장실무, 패션산업과무역, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문

다전공 권장분야

- 다전공 권장분야 : 인문과학, 사회과학, 자연과학, 체육 및 공학 전 분야
- 다전공 권장배경 : 의류디자인은 디자인과 테크놀러지가 결합된 응용실용학문으로 다양한 학문과의 연계가 수월한 영역임과 동시에 현 시대적 흐름에 부합하여 타전공과의 융합이 필히 요구되는 학문이다.

3) 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도

3학년	1학기	의류상품기획, 비주얼머천다이징실무
	2학기	의류와환경, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 비주얼머천다이징실무, 핸드페인팅및프로덕션
4학년	1학기	의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 글로벌패션브랜드와문화
	2학기	의류산업현장실무, 패션산업과무역, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 글로벌패션브랜드와문화

* 비고 : '비주얼 머천다이징'과 '글로벌패션브랜드와문화' 과목은 연 1회(학기 교차 개설)

도예학과 교육과정

학과소개

- 도자예술은 미래의 문화예술을 선도 할 수 있는 우리 문화산업의 경쟁력 있는 분야로서 창의적이고 자유로운 사고를 확장해 나갈 수 있도록 전문적인 도자조형예술교육을 기반으로 현대화+세계화+전통의 창조적 결합을 추구하여 새로운 시너지를 창출하고자 한다.
- 전통과 첨단을 포괄하고 열린 사고와 포용력을 지닌 리더로서 연계 학문영역과의 융합적 교육내용을 통해 미래사회에 요구되는 창의적이면서도 문제해결능력을 갖춘 종합적 사고의 예술/공예/디자인 문화사업 분야를 선도할 창의적 인재를 양성하고자 한다.

1. 교육목적

미래사회의 인재들에게 요구되는 다학제적 창의교육 훈련시스템을 통해 창작이 가지는 고유역량인 관찰하는 힘, 생각하는 힘 그리고 만들어 내는 힘 등을 경험하게 하고 이를 바탕으로 종합적 문제해결 능력을 함양시켜 미래의 예술/공예/디자인 문화사업 분야를 선도할 창의적 인재 양성을 목적으로 한다. 또한 오늘날의 예술은 과학과 문명의 발달에 영향을 주어 다양하면서도 주관적인 종합조형예술로 변화하고 있으므로 미래의 도자조형예술의 예술적 표현능력과 발전과정을 체계적으로 연구, 교육하고자 한다.

2. 교육목표

- 글로벌 및 다학제적 교육환경을 바탕으로 미래의 예술/공예/디자인 문화 분야의 스페셜리스트를 양성한다.
- 관찰하는 힘/생각하는 힘/만들어 내는 힘 등의 창작이 가지는 핵심역량들을 고취시킨다.
- 창의적 창작활동을 통해 미래사회에 요구되는 다양한 조형예술을 발전시킨다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
도예학과	과목수	6	5	21	32
	학점수	18	12	63	93

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
도예	120	18	12	40	70	9	9	9	31	49	9	12	9	21

2) 졸업능력인증제

- 단과대학 기본교육과정을 따름

도예학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 도예학과는 미래의 도자 조형예술의 예술적 표현능력과 발전과정을 체계적으로 연구, 교육하고, 또한 미래사회에 요구되는 연계학문과의 융합형 교육내용 및 글로벌 교육환경을 통한 종합적 사고를 지닌 조형예술가 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 도예학과를 단일전공, 다전공, 부전공 과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 도예학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 도예전공을 단일전공, 다전공으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표4]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따르는 것을 권장한다.

③ 본 도예학과에서는 졸업논문제작(Senior project-I, A, B)의 연계를 위한 선수과목제를 실행한다.
선수과목 이수를 위한 순위는 [별표3] 선수과목 지정표와 같다.

제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 9학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 도예전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 도예학전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 도예학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 70학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 도예학전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 도예학전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 9학점을 포함하여 전공학점 49학점 이상 이수하여야 한다.

③ 부전공과정 : 도예학전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부

[별표4] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표5] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

도예학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		부전공	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
1	전공 기초	표현연습	CA1006	3	2	2			1	○			
2		도자성형 1	CA1007	3	2	2			1	○			
3		도자문화이야기	CA1008	3	3				1	○			
4		도자성형 2	CA1009	3	2	2			1		○		
5		디지털드로잉	CA1003	3	2	2			1		○		
6		색채와도자	CA1010	3	2	2			1		○		
7	전공 필수	도자성형 3	CA2018	3	2	2			2	○		○	
8		재료및유약	CA2015	3	2	2			2		○	○	
9		도자제품브랜드 1	CA3017	3	2	2			3	○		○	
10		아티스트톡	CA3019	3	2	2			3		○	○	
11		졸업논문(도예학전공)	CA4004	0					4	○	○		졸업학기 필수(P/N)
12	전공 선택	도자사	CA2012	3	3				2	○			
13		혼합매체연구	CA2004	3	2	2			2	○			
14		물례성형응용	CA2019	3	2	2			2	○			
15		석고기법	CA2006	3	2	2			2	○			
16		3D디지털모델링	CA2013	3	2	2			2		○		디지털모델링 -CNC와 동일과목 (학수번호 동일)
17		유리조형-Lamp Working & Blowing	CA2021	3	2	2			2		○		
18		세라믹핸드페인팅	CA2016	3	2	2			2		○		
19		인체조형	CA2020	3	2	2			2		○		
20		기초유리-Cold Working	CA3024	3	2	2			3	○			
21		스튜디오웨어	CA3011	3	2	2			3	○			선수
22		도자융합스튜디오	CA3022	3	2	2			3	○			
23		소성기법연구	CA3018	3	2	2			3	○			
24		디지털전사디자인	CA3015	3	2	2			3		○		
25		도자조형	CA3016	3	2	2			3		○		선수
26		도예설치기법	CA3023	3	2	2			3		○		
27		현대예술이슈	CA3012	3	3				3		○		
28	Senior Project I -A	CA4001	3	2	2			4	○			졸업관련 논문필수	
29	Senior Project I -B	CA4002	3	2	2			4	○			졸업관련 논문필수	
30	스튜디오창업	CA4011	3	3				4	○				
31	Senior Project II -A	CA4006	3	2	2			4		○		졸업관련 논문필수	
32	종합설계 Senior Project II -B	CA4010	3				3	4		○		졸업관련 논문필수 (P/N)	

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	산업디자인	ID2002	현대디자인과문화	3	전공선택	2012	
2	산업디자인	ID2018	디자인드로잉 1	3	전공선택	2017	
3	시각디자인	VID2015	크리에이티브디자인	3	전공선택	2014	
4	환경조경디자인	LA202	공간구성형태론	3	전공선택	2012	
5	의류디자인	TC430	코디디자인	3	전공선택	2012	
6	4D아트 융합전공	FDA201	아트미디어탐구	3	전공선택	2020	
7	4D아트 융합전공	FDA202	자연과예술	3	전공선택	2020	
8	4D아트 융합전공	FDA301	4D아트설치	3	전공선택	2020	
9	4D아트 융합전공	FDA302	4D실행예술	3	전공선택	2020	

[별표3]

선수과목 지정표

순번	전공명	후수과목			선수과목			비고
		학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
1	도예학과	CA4001	Senior project 1 -A	3	CA3016	도자조형	3	
2	도예학과	CA4002	Senior project 1 -B	3	CA3011	스튜디오웨어	3	

※ 우측 선수과목 수강 시에 좌측 후수과목 수강을 허용

도예학과 교과목 해설

• 표현연습 (Studio for Expression)

도예에서 요구되는 표현의 재료와 기술을 연구, 학습하여 이를 통해 창의적 발상능력을 함양하도록 한다.

This course will develop students' skills to express from two or three-dimensional objects by studying basic ceramic techniques and other materials.

• 도자성형 1 (Ceramic Forming 1)

도예의 기초적인 성형기법 중 '몰레'를 중심으로 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.

This course is an introduction to using the potter's wheel as a tool for generating clay forms with an emphasis on pottery making. While focusing on the development of throwing skills, students will explore various possibilities for assembling wheel-thrown elements and will experiment with both functional and non-functional formats.

• 도자문화이야기 (Ceramic Culture Story)

도자에 관한 전반적인 문화, 역사, 예술에 대한 학습을 통하여 도자미술이 지니는 특별한 의미와 가치를 발견한다.

This course will help students to find the ultimate meaning and value of ceramic art by studying general culture, history, and art of ceramics.

• 도자성형 2 (Ceramic Forming 2)

도예의 기초적인 성형기법 중 '손성형'을 중심으로 한 판성형, 코일링, 핀칭을 이용해서 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.

This course will focus on the development of handbuilding skills, and students will explore a variety of handbuilding methods including coiling, extended pinch, slab built and extruded forms.

• 색채와도자 (Color & Ceramics)

색채조화원리와 지각적인 효과 등을 이해하고 이를 토대로 색채의 배색과 조화에 대한 지식을 갖게 하여 도예에 적절하게 활용할 수 있는 기초감각을 키운다.

This course helps students to understand the principles of color harmony and perceptual effect, and based on this knowledge of coloring and harmony, it is possible to develop basic color senses that can be appropriately applied to ceramics.

• 디지털드로잉 (Digital Drawing)

기본적 디자인에 활용 가능한 컴퓨터 응용방법 등을 탐색, 연구함으로써 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

This course will help students to master the basic concept of computer programming such as photoshop and illustration which are used as a design tools and develop the computer design skills in relation to various design forms.

• 도자성형 3 (Ceramic Forming 3)

도자성형의 심화과정으로 도자성형 1, 2에서 배운 몰레나 손성형 기법들을 이용해서 다양한 오브젝트 디자인을 연구한다.

This course will provide students with opportunities to concentrate on advanced wheel throwing and various handbuilding skills for designing everyday objects.

- **재료및유약 (Raw Materials & Glazes)**

다양한 재료들을 이해함으로써 유약의 구성, 특성들을 실험을 통해 다양한 도자품에 응용할 수 있도록 한다.

The composition, properties and uses of materials in glazes will be studied. Calculation of formulas in batches and laboratory exercises in the development of color and texture with firing techniques also studied.

- **도자제품브랜드 1 (Ceramic Production Brand 1)**

도자제품을 브랜드화하기 위한 지적 재산권, 시장현황, 마케팅, 소비심리 경향, 시장 분석과 같은 이론과 실재를 연구한다.

This course will provide students with the theories and practices such as intellectual property rights, market condition, marketing, and consumer sentiment for branding ceramic products.

- **아티스트톡 (Artist Talk)**

도에 미술 현장에서 활발히 활동하고 있는 작가들을 직접 만나 그들의 생생한 창작 경험을 듣는 팀티칭 수업이다. 학생들은 도자 디자인, 도자 공예, 도자 조각 분야에서 활발히 활동하고 있는 도예가들의 브랜드 전략을 연구하고, 도예가들이 창작활동을 하면서 겪었던 다양한 경험을 학생들과 나누면서 졸업 후 진로 계획을 수립한다.

Artists' Talk is a team teaching class where you meet artists who are active in the ceramic art field in person and listen to their vivid creative experience. Students study the brand strategies of the three ceramic artists who are actively engaged in ceramic design, ceramic crafts, and ceramic sculpture, and establish career plans after graduation by sharing various experiences that the artists have had during their creative activities with students.

- **도자사 (History of Ceramic Art)**

도자예술 역사와 관련된 이론 수업으로서 시기별, 지역별 도자문화의 변천과정을 학습함으로써 미래지향적 도자예술을 이끌어 내는 중요한 단서를 제공하는 역할을 하게 된다.

This course focuses on providing students with the theories of ceramic art history by studying the process of transition of ceramic art by regional groups and chronological approach.

- **혼합매체연구 (Mixed Media Study)**

현대도예의 흐름에 맞추어 혼합매체에 대한 이해와 활용을 통해 자신이 원하는 도자예술을 폭넓게 표현 할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

This course will help students to understand and utilize mixed media which can be executed in a variety of ceramic techniques.

- **몰레성형응용 (Advanced Wheel Throwing)**

도자성형 1의 심화과정으로 몰레 기법상의 표현요소와 응용 등을 보다 심도 있게 활용하여 작품제작에 활용하는 능력을 기른다.

This course is to provide students with opportunities to concentrate on advanced wheel throwing techniques for developing control over pleasing pottery shapes, creating in-depth decorative techniques, and applying appropriate trimming and glazing techniques to their work.

- **3D디지털모델링 (3D Digital Modelling)**

도자 조각과 제품을 컴퓨터 프로그램으로 디자인하는 수업이다. 학생들은 Autodesk사의 Fusion 360 프로그램을 이용해서 디자인 한 3D 이미지를 3D 프린터로 원형을 출력하거나, 제품의 원형과 거푸집을 모델링한 후 3D 프린터로 출력할 수 있는 기술을 배운다. 디자인 능력과 3D 프린터 기술의 융합을 통해 4차 산업에 대응하기 위한 수업이다.

This class is for designing ceramic sculptures and design products with a computer program. Students will learn the technology to print out 3D images designed using Autodesk's Fusion 360 program in a 3D printer, or to model the prototype and mold of the product and then print them on a 3D printer. It is a class to cope with the fourth industry through the fusion of design ability and 3D printer technology.

- 석고기법 (Plaster Techniques)

석고 재료의 기본적 특성을 이해하도록 하며 이를 토대로 다양한 석고기법 익힘으로서 학생들이 작품제작에 더욱 광범위한 창의력을 발휘할 수 있도록 한다.

This course will focus on the comprehensive researches on the production and use of plaster molds to make functional tableware. Press molds, multiple section drain-cast and core-cast slip molds, in conjunction with other hand building techniques will be taught.

- 기초유리-Cold Working (Basic Glass-Cold Working)

기초적 유리공예에 대한 이해와 콜드 워킹을 통한 유리성형 기법을 습득한다.

This beginning course aims for developing in-depth skills for glass forming processes through cold working techniques.

- 세라믹핸드페인팅 (Ceramic Hand Painting)

도예표현에 있어서 적합한 이미지들을 상회 및 하회기법 등에 응용할 수 있는 핸드페인팅 기법을 가르침으로써 창의적인 작품을 완성하게 한다.

This course provides students with the basic hand painting techniques, exploring various methods of decorating pottery such as underglaze and overglaze techniques.

- 인체조형 (Human Figure Sculpture)

조형의 기초가 되는 인체를 토대로 구상, 추상적인 작업을 시도해 봄으로서 조형의 가장 기본인 비례감을 익힌다.

Based on the human body that is the basis of the modeling, the students attempt to construct figurative and abstract works to learn the sense of proportion, the most basic of the modeling.

- 스튜디오웨어 (Studioware)

형태와 기능, 공예와 예술이라는 개념의 이해를 통해서 현대의 생활에 적합한 다양한 스튜디오웨어를 디자인 제작 할 수 있도록 실기 지도한다.

Students are encouraged to master the ideas and materials for making tablewares and everyday objects. Critical dialogues on the understanding the concept of "form and function" will be followed, challenging the idea of craft and fine art.

- 도자융합스튜디오 (Ceramic Fusion Studio)

도자와 다른 매체를 융합하여 4차 산업시대에 맞는 예술적 감각을 키우며 학생들이 작품제작을 더욱 폭넓게 발휘할 수 있도록 한다.

This course aims to improve the students' artistic sense for the 4th industrial age by fusing ceramics and other media, and encourage students to expand their work more effectively.

- 소성기법연구 (Kiln Firing Study)

가마에 대한 이해를 바탕으로 재임 및 내임 등을 포함한 다양한 소성방법들을 체계적이고 실질적인 지식들을 습득한다.

This course provides students with the practical and systematic knowledges such as a variety of firing techniques including loading and unloading based on the understanding of kilns.

- 유리조형-Lamp Working & Blowing (Glass Forming-Lamp Working & Blowing)

램프 워킹과 블로잉 기법 등의 유리의 여러 가지 성형법과 가공법 등을 통하여 종합적이고 유기적인 조화미를 이룰 수 있는 유리조형의 제작 및 표현 능력을 기르도록 한다.

This course provides students with the formative skills of glass art to develop a comprehensive and organic beauty of harmony through the various techniques such as lamp working and blowing.

- **디지털전사디자인 (Digital Decal Design)**

컴퓨터 소프트웨어 응용과 디지털 기기를 활용한 실크스크린 기법을 익혀 실제제작에 응용할 수 있는 디지털 전사디자인 기법을 습득한다.

The course is intended to provide a basic knowledge of pigment and decal for ceramics by utilizing computer software applications & digital device.

- **도자조형 (Ceramic Sculpture)**

도예작품의 영역별 특성에 따른 중요도를 이해시키고 기능과 장식별 도예 표현영역에 접합시키는 능력을 부여시켜 도조의 조형적 응용력을 기르도록 한다.

This course presents projects, which give the student experiences in developing ideas based on contemporary ceramic sculpture. Sculpture processes which are additive and subtractive, plaster mold making, plus pinch, coil building, and slab construction methods as applied to sculpting will be taught.

- **도예설치기법 (Ceramic Installation Technique)**

공간을 활용하여 작품을 창의적으로 표현 할 수 있도록 구성하는 방법과 공간을 이해하여 설치할 수 있는 다양한 방법을 익힌다. Students will learn how to organize their works so that they can express their works creatively using space and how to install them by understanding the space.

- **현대예술이슈 (Contemporary Art Issue)**

현대예술의 경향 및 이슈를 현대 도자미술과 연계시켜 연구함으로써 미술사 속에서 도자미술의 역할과 의미를 발견한다.

This course will help students to find the meaning and role of contemporary ceramic art by comparing contemporary fine art with ceramic art.

- **스튜디오창업 (Studio Start-Up)**

도자와 관련된 창업에 필요한 이론과 실무 위주의 수업으로 창업 제안서 작성, 공방 경영, 도자교육 프로그램 등의 실질적인 공방운영에 필요한 내용을 교육한다.

This course will provide students with the theories and practices for running a ceramic studio such as writing proposals, studio management, and ceramic education programs.

- **Senior Project I-A**

졸업 작품을 위한 교과목으로 도자공예의 특성을 활용하여 이를 응용하는 능력을 통해 창의적인 도조 작품제작을 디자인에서 완성에 이르기까지 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

This is a two-semester course covering all aspects of the ceramic sculpture forms from shaping and modeling clay to refining glazing and firing techniques. A primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

- **Senior Project I-B**

졸업 작품을 위한 종합 교과목으로 도자공예의 특성을 활용하여 이를 응용하는 능력을 통해 도예의 기능과 디자인 제작에 중요한 과목으로 실용적 기능과 디자인 등을 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

Students are introduced to the ideas and materials for functional ceramics techniques. Designing, plaster mold making, slip formulation and other hand building techniques are instructed. A primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

- **Senior Project II-A**

Senior Project I-A와 연계된 졸업 작품을 위한 종합 교과목으로 창의적인 도조 작품제작을 디자인에서 완성에 이르기까지 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

This is a two-semester course covering all aspects of the ceramic sculpture forms from shaping and modeling clay to refining glazing and firing techniques. A primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

- **종합설계 Senior Project II-B (Capstone Design-Senior Project II-B)**

Senior Project I-B와 연계된 졸업 작품을 위한 종합설계 교과목으로 도예의 기능과 디자인 제작에 중요한 과목으로 실용적 기능과 디자인 등을 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

Students are introduced to the ideas and materials for functional ceramics techniques. It will be taught for capstone design process and a primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

[별표5]

도예학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

미래사회의 인재들에게 요구되는 다학제적 창의교육 훈련시스템을 통해 창작이 가지는 고유역량인 관찰하는 힘, 생각하는 힘 그리고 만들어 내는 힘의 과정을 경험하고 이를 바탕으로 종합적 문제해결 능력을 함양시킬 수 있는 체계적으로 연구, 교육을 실천하고자 한다.

2. 단일전공 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	표현연습, 도자성형 1, 도자문화이야기
	2학기	도자성형 2, 디지털드로잉, 색채와도자
2학년	1학기	도자성형 3, 혼합매체연구, 도자사, 물레성형응용, 석고기법
	2학기	재료및유약, 3D디지털모델링, 세라믹핸드페인팅, 인체조형, 유리조형-Lamp & Blowing
3학년	1학기	도자제품브랜드 1, 스튜디오웨어, 소성기법연구, 기초유리-Cold Working, 도자융합스튜디오
	2학기	아티스트톡, 도자조형, 디지털전사디자인, 현대예술이슈, 도자설치기법
4학년	1학기	Senior Project I-A, Senior Project I-B, 스튜디오창업
	2학기	Senior Project II-A, 종합설계 Senior Project II-B, 졸업논문

2) 일반형(창업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	표현연습, 도자성형 1, 도자문화이야기
	2학기	도자성형 2, 디지털드로잉, 색채와도자
2학년	1학기	도자성형 3, 혼합매체연구, 도자사, 물레성형응용, 석고기법
	2학기	재료및유약, 3D디지털모델링, 세라믹핸드페인팅, 인체조형, 유리조형-Lamp & Blowing
3학년	1학기	도자제품브랜드 1, 스튜디오웨어, 소성기법연구, 기초유리-Cold Working, 도자융합스튜디오
	2학기	아티스트톡, 도자조형, 디지털전사디자인, 현대예술이슈, 도자설치기법
4학년	1학기	Senior Project I-A, Senior Project I-B, 스튜디오창업
	2학기	Senior Project II-A, 종합설계 Senior Project II-B, 졸업논문

3. 다전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	도자성형 1, 표현연습
	2학기	도자성형 2
2학년	1학기	도자성형 3, 물레성형응용, 3D디지털모델링
	2학기	재료및유약, 석고기법, 세라믹핸드페인팅, 유리조형-Lamp & Blowing
3학년	1학기	도자제품브랜드 1, 스튜디오웨어, 소성기법연구
	2학기	아티스트톡, 도자조형, 현대예술이슈
4학년	1학기	Senior Project I-A, Senior Project I-B, 스튜디오창업
	2학기	Senior Project II-A, 종합설계 Senior Project II-B

연극영화학과 교육과정

학과소개

- 본 학과는 대한민국 공연·영상계를 이끌어갈 인재를 양성하기 위해 1999년 신설되었다. 현재 본 학과는 국내는 물론 전세계 한류를 선도하며 국제 문화 증진에 이바지한다는 목적을 위해 성장을 거듭하고 있다. 본 학과의 교육목표는 문화예술에 대한 탄탄한 소양과 풍부한 감성, 창조적 표현력을 지닌 예술가를 길러내는 것이다. 연극트랙의 경우 전통적 형식의 일반 연극뿐 아니라 뮤지컬시어터와 영상연기, 교육연극, 퍼포먼스 등을 포괄하고, 영화트랙의 경우 시나리오, 촬영, 조명, 연출, 제작 등 폭넓은 영역을 포괄하는 전 방위적 실기 교육을 시행한다.
- 연극영화 학과는 크게 연극트랙과 영화트랙으로 나누고, 학생 모집도 이에 따라 분리해서 모집한다. 본 학과의 졸업생들은 연극트랙의 경우 연극 및 뮤지컬, 교육연극, 퍼포먼스 등 다양한 공연예술 무대 및 영상매체의 배우와 스태프 영역에 진출할 수 있고, 영화트랙의 경우 영화감독, 제작 및 기획, 편집, 촬영, 시나리오 작가, 방송 PD, 카메라맨, 광고 연출, 뮤직비디오 연출 등 다양한 영상예술 영역에 진출할 수 있다.

1. 교육목적

세계 문화증진을 통해 문화 세계 창조에 이바지하는 것이 본 학과의 궁극적 목적이다.

2. 교육목표

이론과 실기, 정신과 물질, 철학과 기예가 하나 되는 창조적 연극영화인의 양성을 목적으로 한다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
연극영화학과	과목수	10	13	37	59
	학점수	24	27	90	141

4. 학과 커리큘럼 및 시설

연극영화학과의 커리큘럼은 연극영화인이 갖추어야 할 다양한 이론 및 실기 교육을 지향한다. 시설의 경우, 600석 규모의 대극장, 소극장으로의 전용이 가능한 소형 홀, 다수의 개인 연습실, 무대제작실, 의상실, 소품실, 60평 규모의 영화 촬영 스튜디오, 개인 편집실을 구비하여 풍부한 실습 공간을 제공하고 있다.

5. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

학과	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
연극영화	120	10	13	42	65	10	10	13	27	50	0	10	11	21

2) 졸업능력인증제

— 단과대학 기본교육과정을 따름

연극영화학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 연극영화학과는 연극영화 전문인력 양성을 위해 연극트랙, 영화트랙을 설치·운영한다.

제2조(일반원칙) ① 연극영화학을 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙이수) 학생들은 소정의 전공이수체계대로 수강해야 한다. 전공필수 및 전공선택 과목은 [별표1-1] 연극영화학과 연극트랙 교육과정 편성표, [별표1-2] 연극영화학과 영화트랙 교육과정 편성표, [별표1-3] 연극영화학과 교직 교육과정 편성표와 같다. 교직과정 미이수 학생은 교직과목 수강 시 자유선택으로 인정된다.

이수구분	과목명 (학점)		과목수	비고
전공기초	연극트랙	회극문헌과연구(2), 회술 1(2), 음악극가창 1(2), 음악극문헌과연구(2), 회술 2(2), 음악극가창 2(2)	6과목 12학점	해당트랙에서 10학점 이상 이수
	영화트랙	이미지와사운드(3), 영화사(3), 비디오제작실습(3), 시나리오창작기초(3)	4과목 12학점	
전공필수	연극트랙	극장스텝과무대미술(1), 극장스텝과조명 1(1), 극장스텝과조명 2(1), 극장스텝과음향(1), 제작실습 1(3), 제작실습 2(3), 세계연극사(3)	7과목 13학점	해당트랙에서 13학점 이상 이수
	영화트랙	영화촬영기초(2), 디지털다큐멘터리제작(3), 영화비평연습(3), 캡스톤디자인 1(3), 캡스톤디자인 2(3)	5과목 14학점	
전공선택	연극트랙	총동과 즉흥(2), 노래해석(2), 대사연기 1(2), 움직임 1(2), 음악극가창 3(2), 음악극워크샵(2), 대사연기 2(2), 움직임 2(2), 음악극가창 4(2), 음악극분석(3), 연극워크샵(2), 미디어엔터테인먼트(2), 음악극연기연출론(2), 현대연극분석(3), 뮤지컬사(3), 대사연기 3(2), 음악극창작실습(2), 연극연기연출론(3), 카메라연기와촬영 1(2), 카메라연기와촬영 2(2), 오디션테크닉(2)	21과목 46학점	총 42학점 이상 이수 (해당트랙에서 35학점 이상 이수)
	영화트랙	초급영화이론(3), 디지털편집실습(3), TV제작(2), 고급촬영과조명(2), 사운드프로덕션(3), 단편영화와시나리오(3), 현대영화이론(3), 현대영화연구(3), 영화제작실습(3), 영화편집연구(3), TV-CM/뮤직비디오제작실습(2), 고급시나리오창작(3), 영상마케팅(3), 현대한국영화연구(3), 장면구성과연출(2), 영화쟁점과콘텐츠제작(3)	16과목 44학점	

제5조(타전공과목 이수) ① 단일전공자에 한하여 동일계열 또는 타 계열의 전공과목 중 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 10학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 연극영화전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용

된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

② 대학원 과목의 취득학점이 A학점 이상인 경우에는 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시에 학점으로 인정받을 수 있다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 연극영화전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 연극영화학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 10학점(해당트랙 내 10학점), 전공필수 13학점(해당트랙 내 13학점), 전공선택 42학점 이상(해당트랙 내 35학점)을 포함하여 전공학점 65학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 타학과 학생으로서 연극영화학전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공이수학점 총 50학점 중 전공기초 10학점(해당트랙 내 10학점)과 전공필수 13학점(해당트랙 내 13학점), 전공선택 27학점(해당트랙 내 27학점) 이상을 이수해야 한다.

③ 부전공과정 : 연극영화학과를 부전공으로 이수하는 학생은 전공필수 10학점 이상을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 해당트랙 내에서 이수해야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입한 학생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 포함하되, 모든 요건은 연극영화학과 단일전공과정 학생의 요건에 준한다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제 5 장 기 타

제11조(전공의 결정) 학생의 전공 및 세부 트랙(연극트랙/영화트랙)은 입학하면서 정해지고, 트랙 변경을 위해서는 두 트랙(연극 및 영화트랙) 교수 및 학과장의 승인을 받아야 한다.

제12조(연극트랙 연극연출전공의 졸업 및 전공선택 요건 예외 지정) ① 연극트랙 연극연출전공자는 연극트랙 전공선택(21과목 46학점)중 다음 과목들(8과목 20학점)중에서 15학점 이상 이수하고, 나머지는 영화트랙 혹은 타전공인정과목으로 대체하도록 허용함 : 연극워크샵(2)/현대연극분석(3)/음악극분석(3)/연극연기연출론(3)/음악극연기연출론(2)/음악극워크샵(2)/음악극창작실습(2)/뮤지컬사(3)

② 연극트랙 연극연출전공자는 방학워크샵 연출 2번, <제작실습 1> 혹은 <제작실습 2>에서 연출 혹은 조연출 2번과 총 기획 혹은 무대감독 1번을 필수로 참여해야함(수강신청과 관계없음)

제13조(졸업공연 및 졸업논문의 지정) ① 연극영화학과와 단일전공과 다전공 학생은 아래 졸업 요건 중 한 가지를 필수적으로 이수하고 졸업논문 학점을 부여받는다.

② 연극트랙 : 3학년1학기부터 정기 공연에 배역 혹은 스텝으로 참여하고 연계된 <제작실습 1>, <제작실습 2>를 이수하여야 한다. <제작실습 1>, <제작실습 2>의 수강생은 이 두 과목 중 최소 한 과목에 배우로 참여함을 원칙으로 하고, 예외의 경우 반드시 지도교수와 상의해야 한다. 더불어 마지막 학기 <졸업논문> 신청자는 위 두 <제작실습>을 포함한 모든 필수과목(연극트랙 13학점)을 이수해야 하고, 이제까지의 배우/스텝 활동에 대한 공개 프레젠테이션(15분 분량)을 한 후, 결과물을 학과사무실에 제출한다.

③ 영화트랙 : <캡스톤디자인 1>(구 고급프로덕션 워크샵)을 이수하고 졸업영화제에 주요 스텝으로 필수적으로 참여해

야 한다. 마지막 학기 <졸업논문> 신청자는 졸업에 필요한 졸업작품과 졸업영화제 참여 결과물을 학과 사무실에 제출한다.

제14조(선수과목의 지정) 다음 과목은 반드시 선수과목을 이수해야 수강할 수 있다. [별표3] 연극영화학과 선수과목 일람표 참조

제15조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 2019학번(포함) 이전 다전공자의 타전공과목 인정학점은 입학년도 연극영화학과 교육과정 기본구조에 따른다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표1-1] 연극영화학과 연극트랙 교육과정 편성표

[별표1-2] 연극영화학과 영화트랙 교육과정 편성표

[별표1-3] 연극영화학과 교직 교육과정 편성표

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부(필요시)

[별표4] 전공교육과정구성표 1부

[별표5] 전공교육과정체계도 1부

[별표6] 연극영화학과 교과목해설 1부

[별표1-1] 연극영화학과 연극트랙 교육과정 편성표

연극트랙 교육과정 편성표

순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		비고
						이론	실기	실습		1학기	2학기	
1	전공 기초	11	희곡문헌과연구	FT1075	2		4		1	○		부분영어강좌
2		11	음악문헌과연구	FT1074	2		4		1		○	
3		11	화술 1	FT1079	2		4		1	○		
4		11	음악극가창 1	FT1081	2		4		1	○		
5		11	화술 2	FT1080	2		4		1		○	
6		11	음악극가창 2	FT1082	2		4		1		○	
7	전공 필수	04	극장스태프와무대미술	FT1071	1		2		1	○		졸업논문관련필수
8		04	극장스태프와조명 1	FT1072	1		2		1		○	졸업논문관련필수
9		04	극장스태프와조명 2	FT2066	1		2		2	○		졸업논문관련필수
10		04	극장스태프와음향	FT2067	1		2		2		○	졸업논문관련필수
11		04	세계연극사	FT3080	3	3			3		○	부분영어강좌
12		04	제작실습 1	FT4075	3		6		4	○		졸업논문관련필수 /부분영어강좌
13		04	제작실습 2	FT4076	3		6		4		○	졸업논문관련필수 /부분영어강좌
15		05	총동과즉흥	FT1078	2		4		1		○	
16		05	노래해석	FT1073	2		4		1	○		부분영어강좌
17		05	대사연기 1	FT2068	2		4		2	○		
18		05	음악극워크샵	FT2070	2		4		2	○		
19		05	음악극분석	FT2075	3	1	4		2	○		부분영어강좌
20		05	대사연기 2	FT2071	2		4		2		○	
21	05	연극워크샵	FT2073	2		4		2		○		
22	05	움직임 1	FT2081	2		4		2	○			
23	05	음악극가창 3	FT2079	2		4		2	○			
24	05	움직임 2	FT2082	2		4		2		○		
25	05	음악극가창 4	FT2080	2		4		2		○		
26	05	현대연극분석	FT3085	3	2	2		3	○		부분영어강좌(교직)	
27	05	대사연기 3	FT3076	2		4		3	○			
28	05	음악극연기연출론	FT3077	2		4		3	○		부분영어강좌	
29	05	뉴미디어엔터테인먼트	FT3082	2		4		3		○		
30	05	음악극창작실습	FT3078	2		4		3		○	부분영어강좌	
31	05	카메라연기와촬영 1	FT3079	2		4		3		○		
32	05	연극연기연출론	FT3073	3	3			3		○		
33	05	카메라연기와촬영 2	FT4074	2		4		4	○			
34	05	오디션테크닉	FT3083	2		4		3	○			
35	05	뮤지컬사	FT2030	3	1	4		2		○	부분영어강좌	

[별표1-2] 연극영화학과 영화트랙 교육과정 편성표

영화트랙 교육과정 편성표

순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	11	이미지와사운드	FT1001	3	2	2			1	○		부분영어강좌
2		11	영화사	FT1003	3	2	2			1	○		
3		11	비디오제작실습	FT1007	3	2	2			1		○	선수과목
4		11	시나리오창작기초	FT1005	3	2	2			1		○	부분영어강좌 /선수과목
5	전공 필수	04	영화촬영기초	FT2011	2		4			2	○		부분영어강좌 /선수과목
6		04	디지털다큐멘터리제작	FT2009	3	2	2			2		○	후수과목
7		04	영화비평연습	FT3071	3	2	2			3		○	
8		04	캡스톤디자인 1(연극영화학)	FT4057	3				3	4	○		부분영어강좌 /졸업논문 관련 필수(P/N)
9		04	캡스톤디자인 2(연극영화학)	FT4061	3				3	4		○	(P/N)
10	전공 선택	05	초급영화이론	FT2076	3	2	2			2	○		
11		05	디지털편집실습	FT2023	3	2	2			2	○		후수과목
12		05	고급촬영과조명	FT2017	2		4			2		○	부분영어강좌 /후수과목
13		05	사운드프로덕션	FT2025	3	2	2			2		○	후수과목
14		05	TV제작	FT2015	2		4			2		○	
15		05	현대영화연구	FT2033	3	2	2			2		○	
16		05	단편영화와시나리오	FT2021	3	2	2			2		○	
17		05	영화쟁점과콘텐츠제작	FT2083	3	2	2			2		○	
18		05	현대영화이론	FT3035	3	2	2			3	○		
19		05	영상마케팅	FT3041	3	2	2			3	○		
20		05	영화제작실습	FT3043	3	2	2			3	○		부분영어강좌
21		05	영화편집연구	FT3039	3	2	2			3	○		
22		05	고급시나리오창작	FT3081	3	2	2			3	○		
23		05	TV-CM/뮤직비디오제작실습	FT3055	2		4			3		○	후수과목
24		05	장면구성과연출	FT3072	2		4			3		○	
25	05	현대한국영화연구	FT4079	3	2	2			4		○		

[별표1-3] 연극영화학과 교직 교육과정 편성표

교 직

순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수 번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		비고
						이론	실기	실습		1학기	2학기	
1	교직전선	20	교과교육론(연극영화)	EDU3166	3	3			3	○		
2	교직전선	20	교과교재연구및지도법(연극영화)	EDU3167	3	3			3		○	
3	교직전선	20	교과교수법(연극영화)	EDU3342	3	3			3	○		

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	디지털콘텐츠학과	DC204	촬영기법	3	전공선택		
2	디지털콘텐츠학과	DC205	스토리텔링	3	전공선택		
3	디지털콘텐츠학과	DC303	VFX제작	3	전공선택		
4	디지털콘텐츠학과	DC313	SFX제작	3	전공선택		
5	중국어학과	CHI416	중국영화와비평	3	전공선택		
6	일본어학과	JP475	일본영화감상과비평	3	전공선택		
7	프랑스어학과	FR2042	프랑스영상예술	3	전공선택		
8	글로벌커뮤니케이션학과	ELC202	문화연구입문	3	전공선택		
9	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC357	비극/희극캐릭터	3	전공선택		
10	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC354	영국영화연구	3	전공선택		
11	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC359	영상문화와기술	3	전공선택		
12	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC208	스토리텔링입문	3	전공선택		
13	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC254	애니메이션과현대문화	3	전공선택		
14	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC255	영화와미국문화	3	전공선택		
15	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC460	미스터리스토리텔링	3	전공선택		
16	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC461	문화예술경영	3	전공선택		
17	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC355	로맨스스토리텔링	3	전공선택		
18	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC251	캐릭터의이해	3	전공선택		
19	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC252	공연예술입문	3	전공선택		
20	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC356	영미뮤지컬	3	전공선택		
21	글로벌커뮤니케이션학부 영미어문	ELC344	영미드라마	3	전공선택		
22	K-퍼포밍아트융합전공	KPA202	K-드라마화술1	3	전공선택		
23	K-퍼포밍아트융합전공	KPA203	K-드라마화술2	3	전공선택		
24	K-퍼포밍아트융합전공	KPA303	발레&컨템퍼러리댄스	3	전공선택		
25	K-퍼포밍아트융합전공	KPA304	재즈댄스	3	전공선택		
26	K-퍼포밍아트융합전공	KPA401	K-콘텐츠패	3	전공선택		
27	K-퍼포밍아트융합전공	KPA404	K-웨이브기획창업	3	전공선택		

* 타전공 과목의 전공학점 대체는 총 10학점을 초과할 수 없다.

[별표3]

선수과목 지정표

순번	트랙	후수과목			선수과목			비고
		과목코드	교과목명	학년/학기	과목코드	교과목명	학년/학기	
1	영화	FT2023	디지털편집실습	2-1	FT1007	1) 비디오제작실습	1-2	
					FT1005	2) 시나리오창작기초		
2		FT2009	디지털다큐멘터리제작	2-2	FT2011	1) 영화촬영기초	2-1	
3		FT2017	고급촬영과조명	2-2	FT2023	2) 디지털편집실습	2-1	
4		FT2025	사운드프로덕션	2-2	FT2011	영화촬영기초	2-1	
					FT2023	2) 디지털편집실습	2-1	
5	FT3055	TV-CM/뮤직비디오제작실습	3-2	FT1007	1) 비디오제작실습	1-2		
				FT2011	2) 영화촬영기초	2-1		
				FT2023	3) 디지털편집실습	2-1		
6	FT4061	캡스톤디자인 2(연극영화학)	4-2	FT4059	캡스톤디자인 1(연극영화학)	4-1		

※ 우측 선수과목 수강 시에 좌측 후수과목 수강을 허용함

[별표4]

전공교육과정구성표

전공능력	학년	이수 학기	교과목명	
			연극트랙	영화트랙
전공 지식의 습득 및 창의적 적용력	1	1	화술1, 음악극가창1, 희곡문헌과연구, 노래해석	영화사
	1	2	화술2, 음악극가창2, 음악극문헌과연구, 총동과즉흥	시나리오창작기초, 초급영화이론
	2	1	움직임1, 음악극분석	영화촬영기초
	2	2	움직임2	단편영화와시나리오
비평적 안목과 미래 예측력	2	2	뮤지컬사	현대영화연구
	3	1	현대연극분석	현대영화이론
	3	2	세계연극사	영화비평연습
예술적 테크닉 구사력	2	1	대사연기1, 음악극가창3	디지털편집실습
	2	2	대사연기2, 음악극가창4	고급촬영과조명
	3	1	대사연기3	영화편집연구, 고급시나리오창작
작품 창작 능력	2	1	음악극워크샵	디지털다큐멘터리제작
	2	2	연극워크샵	사운드프로덕션
	3	1	음악극연기연출론	
	3	2	연극연기연출론, 음악극창작실습	
문화 산업계 실무 능력	1	1	극장스태프와무대미술	이미지와사운드
	1	2	극장스태프와조명1	비디오제작실습
	2	1	극장스태프와조명2	
	2	2	극장스태프와음향	TV제작
	3	1		영상마케팅, TV-CM/뮤직비디오제작실습
	3	2	카메라연기와촬영1, 뉴미디어엔터테인먼트	장면구성과연출
미래 예술산업을 선도하는 자기 성장력	4	1	카메라연기와촬영2	
	2	2		영화쟁점과콘텐츠제작
	3	1		영화제작실습
	3	2	오디션테크닉	캡스톤디자인1
	4	1	제작실습1	캡스톤디자인2
4	2	제작실습2	현대한국영화연구	

[별표5]

전공교육과정체계도

전공역량			교육과정			
			1학년	2학년	3학년	4학년
이론과 실기의 통합	교과 과정	연극 트랙	화술1·2, 음악극가창1·2 희곡문헌과연기 음악극문헌과연기 노래해석 총동과즉흥	움직임1·2 음악극분석 뮤지컬사	현대연극분석 세계연극사	
		영화 트랙	영화사 시나리오창작기초 초급영화이론	영화촬영기초 단편영화와시나리오 현대영화연구	현대영화이론 영화비평연습	
	비교과	최신 연구자 및 업계 전문가 특강, 담임교수제로 공연 및 영화 관람반 운영				
창의적 문화예술 창조	교과 과정	연극 트랙		대사연기1·2 음악극가창3·4 음악극워크샵 연극워크샵	대사연기3 음악극창작실습 음악극연기연출론 연극연기연출론	
		영화 트랙		디지털편집실습 고급촬영과조명 디지털다큐멘터리제작 사운드프로덕션	영화편집연구 고급시나리오창작	
	비교과	하계방학워크숍, 동계방학워크숍, 댄스동아리<춤출래>활동, 영화장학금기부유치				
융합혁신 현장실무	교과 과정	연극 트랙	극장스태프과무대미술 극장스태프와조명1	극장스태프와조명2 극장스태프와음향	카메라연기와촬영1 뉴미디어엔터테인먼트 오디션테크닉	카메라연기와촬영2 제작실습1 제작실습2
		영화 트랙	이미지와사운드 비디오제작실습	TV제작 영화쟁점과콘텐츠제작	장면구성과연출 영화제작실습	현대한국영화연구 캡스톤디자인1 캡스톤디자인2
	비교과	하계창업캠프, 동계창업캠프, 현장학습, 문화예술계 선배 및 현장 예술가 특강				

연극영화학과 교과목 해설

[연극트랙]

• 희곡문헌과연기 (Text Analysis and Acting)

텍스트를 분석하는 다양한 관점과 기술을 익혀 이를 연기에 적용한다. 학기말에 학생들은 한 편의 전체 희곡을 분석하고 공연을 올려 텍스트와 공연 제작과의 상관관계를 체득하게 된다.

In this class, students learn various perspectives and techniques for analyzing text and apply them to acting. And at the end of the semester, they analyze an entire play and make a performance to learn the correlation between text and performance production.

• 음악극문헌과 연기 (Musical Theatre Literature)

뮤지컬의 주요 작품을 대상으로 대본과 악보를 분석하는 관점과 기술을 익혀 이를 실제 노래하기와 연기에 적용한다.

In this class, students learn the perspective and skills of analyzing scripts and scores for major works of musical drama and applies them to actual singing and acting.

• 화술 1 (Speech 1)

자신의 호흡, 발성 기관을 구체적으로 이해하고 이를 발전시킬 수 있는 방안을 모색하는 수업이다. 먼저 이론과 실습을 통해 학생들은 자신의 화술을 호흡, 발성, 공명, 조음 방식 등 각 요소별로 분석하고 객관화함으로써 자신의 말하기 방식을 인지한다. 이를 바탕으로 화술 요소의 활용 방법을 체득하고 기술적으로 발전시키기 위한 훈련을 행한다. 호흡, 발성, 공명, 조음 훈련들은 매주 반복적으로 실행되는 동시에, 소리 표현력의 확장을 위해 신체와 상상력을 이용한 다양한 액서사이즈들이 수반된다.

This course aims students to understand their breathing and vocal organs in detail and seek ways to develop them. First, through theory and practice, students search for means to recognize their own breathing, vocalization, resonance, and articulation methods. Students are guided to recognize their own speaking style through their own objectification by analyzing and breaking one's speech up in into its constituent elements. This leads to in-depth physical training for how to use speech elements and technical development. As well as repeated breathing, vocalization, resonance, and articulation exercises, various exercises using the body and imagination are added to expand vocal expression.

• 화술 2 (Speech 2)

화술1 수업에서 이루어졌던 개인의 호흡, 발성, 공명, 조음, 그리고 말하기 방식에 대한 이해를 토대로 타인과 인물의 말하기 방식을 연구한다. 수업의 전반부에서는 라반 움직임 분석법을 이용하여 목소리의 창조적 가능성을 확장하는 훈련을 습득하며, 다양한 상황과 태도에 따른 목소리의 변화를 탐구한다. 또한, 한 개인의 화법을 구성하는 요소들(호흡, 발성, 공명, 조음, 억양 /그루브(강세, 휴지, tune), 어미, 시대, 지역, 등)을 조합하여 타인의 말을 모방한다. 이 과정에서 나와 타인의 화법이 다름을 인지하여 화술을 통한 역할창조의 가능성을 모색하게 된다. 후반부에서 학생들은 같은 방식으로 표준어와 지역방언(동남 방언지역과 서남방언지역)의 화법을 익힌다. 지역방언을 구성하는 특징들을 알아보고 이를 체화하기 위한 방법을 모색하며, 지역방언으로 구사되는 짧은 장면을 발표하는 과정을 통해, 지역 방언의 발화방식을 체화한 후 연기에 적용하는 것을 목표로 한다.

In this course, students study how other people and characters speak based on their understanding of the individual's breathing, vocalization, resonance, articulation, and speaking style from Speech 1. In the first half of the class, students are trained to expand the creative possibilities of their voices using Laban Movement Analysis, exploring the changes

in voices in response to different situations and attitudes. Also by combining the elements constituting an individual's speech(breathing, vocalization, resonance, articulation, intonation/groove(stress, rest, tune), ending, era, region, etc.), students analyze, mimic, and present other people's speech. This is to recognize the difference between oneself's and others' speech, and to explore the possibility of creating a role through the art of speaking. In the second half of the course, students learn the standard speaking accent and regional dialects(Southeast Dialects and Southwest Dialects) in the same way. Through theoretical lectures, the characteristics of the regional dialect are identified and ways to embody it are searched for. At the final presentation, a short scene spoken in the selected regional dialect is presented, through embodying the speech method and applying it to acting.

• **음악극가창 1 (Music Drama Singing 1)**

이 강좌는 뮤지컬을 위한 기초교육 프로그램이다. 바른 발성법과 가창법을 통해 노래하는 방법을 체득한다. 이를 통해 이 수업은 학생이 개인별로 좋은 목소리와 올바른 발성법을 찾는 것을 돕는다. 여기에는 발성 테크닉을 통한 발성법, 호흡법, 공명법, 발음법이 포함된다. 학생들은 이러한 기초 학습을 토대로, 뮤지컬 작품과 뮤지컬 넘버를 해석, 이해하고, 솔로 넘버와 앙상블 넘버 등의 가창 실습을 행함으로써, 음악적 재능과 창의력, 예술적 감각을 신장시킨다.

This course is a basic vocal program for musical theater. In this course, students are guided to use a proper voice to sing well through the correct singing method, and furthermore to find individual's true voice and accurate vocalization method. This process includes various vocal technique(voicing method, breathing method, resonance method, pronunciation method. etc). Based on this basic learning, students interpret and understand musical pieces and musical numbers, and develop artistic intuitions by maximizing each individual's musical talent and creativity through singing practice, such as solo and ensemble numbers.

• **음악극가창 2 (Music Drama Singing 2)**

뮤지컬 가창을 위한 심화 교육 프로그램이다. 뮤지컬 작품을 시대별로 나누어 그 뮤지컬에 나오는 솔로 및 앙상블에 필요한 신체의 움직임과 표현력, 대사를 분석 연구하며 노래와 연기를 통하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 연습한다. 노래를 부르기 위한 발성 연습과 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에게 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

This course is an intensive vocal program for musical drama. In this course, students learn musical pieces by era, analyze and study physical movements, expressiveness, and lines that are fundamental for solo and ensemble practices. This is a preparation for musical performances through singing and acting. Through vocal practice and singing posture, students learn the principles of accurate sounding by breathing techniques for free and rich sounds. Each individual finds the right tone for oneself, and prepare for various types of musical numbers.

• **음악극가창 3 (Music Drama Singing 3)**

목소리에 맞는 뮤지컬 듀엣 및 중창을 통해 솔로 파트 및 하모니를 부르기 위한 노래 역량을 강화한다. 뮤지컬 음악 이론 및 발성 메커니즘(호흡, 공명 등)을 익히고, 악보를 읽고 노래 부를 수 있도록 훈련하여 뮤지컬 노래를 부르기 위한 능력을 다진다. 노래하는 배우로서 노래를 부르고 연기를 하기 위해 뮤지컬 노래 분석법을 익힌다. 또한 개별 목소리 음역대 테스트를 통해 목소리와 캐릭터에 맞는 뮤지컬 노래 장면을 선택하여 노래, 춤, 대사 등을 동시에 연습하고 장면 분석과 파트너십에 대한 이해를 통해 뮤지컬 노래와 연기에 중점을 두어 집중적으로 연습한다.

This Course aims to reinforce singing capabilities for solo parts and harmony through musical duet and chorus that suit the voice. Learn musical song analysis and vocal mechanisms(breathing, resonance, etc.), and train them to read sheet music and sing to strengthen their ability to sing musical songs. As a singing actor, he learns how to analyze musical songs to sing and act. In addition, through individual voice range tests, they practice singing, dancing, and lines at the same time by selecting scenes suitable for the range and character, and focus on musical songs and acting through scene analysis and understanding partnerships.

- **음악극가창 4 (Music Drama Singing 4)**

개별 학생의 음역대와 캐릭터에 맞는 뮤지컬의 솔로 노래 넘버들을 선택하여 뮤지컬 노래 오디션 테크닉을 정교하게 연습하는 과정이다. 자신의 목소리와 캐릭터를 표현 할 수 있는 뮤지컬 클래식, 팝, 락, 재즈에 이르는 다양한 장르의 뮤지컬 솔로 노래를 익힘으로써 뮤지컬 노래 오디션을 준비하기 위한 전문적인 테크닉을 강화한다. 뮤지컬 노래 분석법을 적용하여 구체적인 인물과 상황을 분석하고 음악 장르에 맞는 노래 창법을 구현하여 인물을 구축할 수 있도록 학습한다.

This course is for elaborately practicing musical song audition techniques by selecting solo song numbers for individual students' vocal ranges and characters. By learning musical solo songs of various genres, ranging from musical classic, pop, rock, and jazz, where you can express your voice and character, you will strengthen your professional skills to prepare for the audition for musical songs. By applying the musical song analysis method, specific characters and situations are analyzed, and a singing method suitable for the music genre is implemented to build characters.

- **극장스태프와무대미술 (Scenic Design and Stage Crew)**

무대예술인의 창작환경인 극장 공간의 성격을 이해한다. 무대디자인의 기초를 학습하고 실습함으로써, 기자재 및 도구 관리, 공연을 위한 무대의 제작, 셋업, 철거의 내용과 방법을 익힌다.

In this class, students understand the nature of the theater space, which is the creative environment of stage artists, and learn and practice the basics of stage design. By this, they learn the practice of managing equipment and tools, producing, setting up, and striking stages for performances.

- **극장스태프와조명 1 (Lighting Design and Stage Crew 1)**

조명의 기초 이론과 디자인의 기본 요소를 학습하고 조명기의 설치 및 철거, 그리고 콘솔의 작동법을 실습한다.

It learns the basic theory of lighting and the basic elements of design, practices the hanging, focusing, striking and how to operate the console.

- **극장스태프와조명 2 (Lighting Design and Stage Crew 2)**

조명의 고급 이론을 학습하고, 공연을 위한 조명 디자인 및 이를 위한 셋업과 철거를 실습한다.

In this class, students learn the advanced theory and practice of lighting design for performances, and practice them in setting up, and striking for it.

- **극장스태프와음향 (Sound Design and Stage Crew)**

음향의 기본 이론과 콘솔 조작법을 학습하고 공연을 위한 음향의 제작, 실행의 방법을 익힌다.

In this class, students learn the basic theory of sound and how to operate the console, and learn how to produce and execute sound for performance.

- **노래해석 (Song Interpretation)**

노래 가사와 음악을 해석하는 방법을 익히고, 이를 노래부르기 실제에 적용한다.

In this class, students learn how to interpret lyrics and music, applying to singing-acting practice.

- **충동과즉흥 (Impulse and Improvisation)**

움직임, 말하기, 반응 등을 이용한 다양한 즉흥 테크닉을 통하여 잠재된 감각과 내적 에너지를 일깨워 연기자에게 가장 중요한 순발력과 즉흥성을 체득한다.

In this class, students learn various improvisation techniques, using physical movement, speech, reaction. By reawakening the potential sense and internal energy, students acquire the quickness and improvisation for the actor.

- **대사연기 1 (Acting 1)**

연극 작품 속 다양한 상황과 캐릭터를 통해 연기의 기본 요건과 테크닉을 습득한다.

Learns the basic requirements and techniques of acting, through various situations and characters in theatrical productions.

- **대사연기 2 (Acting 2)**

연극 사조에 존재하는 다양한 연극 형식 안에서 연기하는 방법을 배운다.

Learns how to act in the various theatrical forms that exist in the history of theater.

- **대사연기 3 (Acting 3)**

한 편의 공연을 준비하고 실행하는 과정에서 고려해야 할 사항과 연기의 방법을 습득한다.

Learns what to consider and how to act in the preparation and execution of a production.

- **움직임 1 (Movement 1)**

움직임 표현이란 무엇인지 이해하고 연기자의 움직임 표현을 위한 몸의 트레이닝을 목표로 한다. 움직임의 원리를 이해하고 무용 기본기를 학습하여 움직임 표현에 활용할 수 있도록 하는 수업이다.

This course aims to understand what movement expression is, and also aim to train the body for an actor's movement expression. In the class, students understand the principle of movement and learns the basics of dance so that it can be used for expression of movement.

- **움직임 2 (Movement 2)**

연기자의 신체적 표현력을 위해, 움직임 표현의 의미 이해와 정확하고 테크니컬한 움직임 습득을 목표로 한다. 무용 테크닉과 다양한 움직임을 익히고 움직임 표현을 실습하여 개성 있고 다양한 표현에 활용할 수 있도록 하는 수업이다.

This course aims to understand the meaning of movement expression and to acquire accurate and technical movement for the actor's physical expression. In the class, students learn dance techniques and various movements, and to practice movement expressions so that they can be used for individual and diverse expressions.

- **연극워크샵 (Theatre Workshop)**

연극 제작을 실습해 봄으로써 연기와 연출의 기법을 익힌다. 학기말에 워크샵의 형태로 발표한다.

Concentrates on acting and directing techniques for spoken theatre, including workshop presentation at the end of semester.

- **음악극워크샵 (Workshop for Musical Theatre)**

음악극 제작을 실습해 봄으로써 음악극 연기와 연출의 기법을 익힌다. 학기말에 워크샵의 형태로 발표한다.

By practicing musical drama production, students learn the techniques of musical drama acting and directing. Present in the form of a workshop at the end of the semester.

- **현대연극분석 (Modern Theater Analysis)**

20세기 연극사의 흐름을 고찰한다. 이를 위해 역사적 아방가르드 운동, 스타니슬랍스키, 메이어홀드, 브레히트, 그로토프스키, 바르바, 문화상호주의, 포스트드라마 연극 현상 등, 주요 사조 및 양식 운동, 연기론을 분석 이해한다. 더불어 20세기 한국연극사를 조망한다.

This course examines the flow of theater history in the 20th century. To this end, we analyze and understand major trends and styles such as the historical avant-garde movement, Stanislavski, Mayerhold, Brecht, Grotowski, Barba, Inter-culturalism, and post-drama theater phenomena. In addition, it offers a view of the history of Korean theater in

the 20th century.

• **음악극분석 (Analysis of Musical Theatre)**

노래와 가사, 오케스트라, 춤 등 음악극의 주요 요소들을 분석적으로 바라보고, 음악과 극의 상호 관련성에 대해 연구한다.

In this class, students analyze the main elements of musical theatre, such as song, lyrics, orchestra, and dance, and studies the inter-relationship of music and drama.

• **세계연극사 (History of World Drama and Theatre)**

20세기 이전 세계 연극사를 학습한다. 다양한 극형식과 연극 이념을 학습함으로써, 현대 연극의 발전 방향을 탐구하는 밑거름으로 삼는다.

In this class, students learn the history of theater in the world before the 20th century. By learning various theatrical forms and theater ideologies, it is used as the basis for exploring the direction of development of modern theater.

• **뮤지컬사 (History of Musical Theatre)**

뮤지컬의 역사를 중요 사조별로 나누어 살펴본다. 작품들에 대한 전반적 이해를 도모하고, 중요 노래 레퍼토리를 익힌다.

In this class, students learn the history of musical theatres, focusing on important musical and theatrical styles, and broadens major musical theatre works and song repertoires.

• **연극연기연출론 (Acting and Directing for Theatre)**

연극 작업의 근간이 되는 다양한 연기연출론들을 학습한다. 이를 장면 연기 및 연출 과정에 실제로 적용해봄으로써 연극적 역량을 향상을 도모한다. 학생들은 이론 수업 후 관련 엑서사이즈를 실습한다. 나아가 훈련 내용을 연기 및 연출작업에 적용한다.

This class aims to improve theatrical capabilities by learning various acting and directing theories. By actually applying them to the scene acting and directing process, theatrical competency is improved. Students practice related exercise after theory class. Furthermore, the training content is applied to acting and directing work.

• **음악극연기연출론 (Acting and Directing for Musical Theatre)**

음악극의 연출과 연기의 기본 개념, 역할, 지식을 습득하고, 장면 구성과 무대 실습을 통해 음악극 연출 및 연기의 실재를 익힌다.

In this class, students acquire the basic concepts, roles, and knowledge of directing and acting musical theatre, and creates small scenes for musical theatre.

• **음악극창작실습 (Musical Theatre Creation)**

음악극 창작의 원리를 습득하고 극작, 작곡, 연출, 연기의 협업을 통해 한 편의 음악극 작품을 창작한다.

In this class, students learn a series of processes to develop an idea and dramatize musical theatre, and creates a small musical theatre work through collaboration of playwriting, directing and acting.

• **카메라연기와촬영 1 (Acting for Screen and TV 1)**

영화와 TV 드라마에 적합한 기초 연기 방법론을 이해하고 카메라의 피사체로서의 초보적 연기 테크닉을 익힌다.

In this class, students learn the basic technique of acting as a camera subject to understand the acting method for film and TV dramas.

• **카메라연기와촬영 2 (Acting for Screen and TV 2)**

영화와 TV 드라마에 적합한 고급 연기 방법론을 이해하고 카메라의 피사체로서의 수준 높은 연기 테크닉과 촬영 기법을 익

힌다.

In this class, students learn the advanced techniques for camera acting and understand the appropriate acting method for film and TV drama.

- **뉴미디어엔터테이너 (New Media Entertainer)**

일인미디어 등 다양한 플랫폼 시장을 위한 콘텐츠 개발 환경을 익히고 실제 개발 작업을 시도한다.

In this class, students learn the new circumstances of various platform markets and attempt to create contents.

- **오디션테크닉 (Audition Skills)**

연극 및 뮤지컬 현장 오디션의 실전에 대비하여 연기와 노래 부르기의 전략을 익힌다.

In this class, students learn how to prepare for audition for professional fields of spoken and musical theatres.

- **제작실습 1 (Production 1)**

연극 공연 제작을 실습하고 1학기 정기공연으로 상연한다. 텍스트 분석, 무대, 소품, 의상, 조명, 음악과 음향, 그래픽 등 모든 공연 요소 전반을 창의적으로 준비하며, 텍스트 분석, 블록킹, 스루라인의 구축 등 연기술 전반을 활용하여 완성도 높은 공연 작품을 제작하는 것을 목표로 한다. (3학년1학기부터 수강 가능)

In this class, students practice the production of theatrical performances and perform as a regular performance for the first semester. This class aims to creatively prepare all performance elements such as text, stage, props, costumes, lighting, music, sound, and graphics, and to produce high-quality performance works using all soft technologies such as text analysis, blocking, and through-line construction. (Available from the 1st semester of 3rd grade)

- **제작실습 2 (Production 2)**

뮤지컬 공연 제작을 실습하고 2학기 정기공연으로 상연한다. 노래부르기, 연기, 안무와 무용, 다양한 무대적 요소를 종합하여 완성도 높은 뮤지컬 작품을 제작하는 것을 목표로 한다. (3학년 1학기부터 수강 가능)

It will practice musical performance production and perform as a regular performance for the second semester. The goal is to produce high-quality musical works by combining singing, acting, choreography and dance, and various stage elements. (Available from the 1st semester of 3rd grade)

[영화트랙]

- **이미지와사운드 (Introduction to Image & Sound)**

영상예술의 두 가지 구성요소라 할 수 있는 이미지와 사운드에 대한 미학적 기본요소의 원리이해와 습득에 그 초점을 둔다. Film, Video 영역 및 그리고 뉴미디어를 조망할 것이며 이를 통해 영상제작자가 되기 위한 기본적 소양을 기르는 것이 그 목표이다.

An exploration of the aesthetic concerns on image and sound when combining sound with the image.

- **영화사 (Development of Motion Picture)**

영화의 선발국가인 유럽과 미국의 영화사는 서양의 영화사일 뿐 아니라 세계 영화의 발자취이기도 하다. 「서양영화사」는 영화가 탄생한 1895년부터 현재까지 서양 영화사의 흐름을 체계적으로 살펴보는 동시에 중요 사조를 특징적으로 살피는 과정으로 설정되었다. 중요 사조나 경향에 대한 연구는 그 영화들의 미학적 특징을 살피는 것을 일차적인 목표로 한다. 아울러 그러한 미학적 특징을 낳게 한 사회문화적 동기와 그 사조나 경향의 전개 과정과 현대적 의미를 살피는 것 또한 목표로 하고 있다. 그럼으로써 서양영화사는 사문화된 과거의 역사가 아니라 현재의 영화를 추구하는데 모범으로 작용하거나 극복의 대상으로 자리매김 할 것이다.

This course is designed to give an overview of the history of film as art, incorporating all kinds of filmmaking, from narrative, documentary, avant-garde/experimental to animation. Class will be covered with the medium's chronological

development, beginning with the earliest projected films by the Lumiere Brothers in 1895 and will be presented within the framework of a different formal, aesthetic or social focus.

- **비디오제작실습 (Videoworkshop)**

비디오라는 포맷을 통한 기본적 촬영 기법과 간단한 조명의 원리, 비디오 편집기의 작동 방법에 대한 기술을 습득하여 다양한 장면 구성을 통하여 아이디어의 시각화 과정을 연마한다.

An exciting range of films and videos are screened, discussed, and critiqued. Students will produce two short videos incorporating, but not limited to, personal interpretations of the various genres presented. This class aims to provide you with a working knowledge of the video production and post production equipment and facilities in School. We will also explore the creative use of these video technologies, including discussions of framing, composition, editing and post production aesthetics.

- **시나리오창작기초 (Introduction to Screenwriting)**

영상 제작물의 청사진과도 같은 시나리오 작법에 대한 기초 강의로, 인물과 갈등의 구조를 이해하고 단편용 짧은 시나리오 창작을 실습과 토론을 통하여 배우게 된다.

This course will present a study of the principles of writing a screenplay with particular attention to basic narrative elements of story, structure, plot, character, conflict, scene writing, and showing a story in pictures. it consists of a series of lectures, demonstrations, and exercises.

- **영화촬영기초 (Introduction to Cinematography)**

영화촬영과 관련된 기초 실습 지식을 배운다.

A lecture course exploring the basic concepts of film photography. An introduction to the use of 16mm cameras, lite meters and support equipment. Students will learn the basics of 16mm cinematography and shoot a series of in-class exercises designed to experiment with aesthetic, expressive, narrative/non-narrative and structural possibilities.

- **초급영화이론 (Film Theory Step)**

장르영화이론을 포함한 기본적인 영화이론을 학습한다. 장르 영화는 세계 영화들 중에서 가장 주류를 이루고 있으며, 문학, 연극 등과는 달리 영화 자신만의 특징을 가지고 있다. 따라서 장르 영화에 대한 이해는 현재의 주류 영화를 이해하는 첩경이 될 것이며, 그 속에 들어있는 여러 공식, 장르, 아이콘 등을 이해함으로써 정형화된 영화 창작의 기본적인 토대가 될 것이다.

Class will explore Hollywood genres with the examples of classic Hollywood movies, and their effect on the movie-going public of the day. This class aims to examine the nature of genre and genre convention, icon, hybrid genres. class will be covered with horror, comedies, science fiction, westerns etc.

- **디지털편집실습 (Non-Linear Editing)**

아날로그식 편집의 뒤를 이어 급속도로 확산되고 있는 디지털 편집기술(Nonlinear Editing System)의 사용방법을 배우고, 영상언어의 구사라는 의미 편집의 기능을 학습한다. 졸업작품 편집의 실습기회도 갖는다.

Introductory class on the Avid non-linear editing system as well as general post-production strategies.

- **디지털다큐멘터리제작 (Introduction to Digital Documentary Production)**

디지털영상제작기술의 발전으로 영상제작이 점차 보편화 되어가는 시점에서 우리 주변의 작은 주제들을 소규모의 다큐멘터리로 영상화하는 작업을 배우는 과정이다. 영상적인 제작실습과 더불어 일상 속에서 주제를 찾아낼 수 있는 시각의 훈련과 이를 이야기로 엮어나갈 수 있는 구성의 과정을 거치게 된다.

The course explores the documentary form through theory and practice. Students will look at different documentary approaches and methods. Viewing and analysis of various documentaries will be conducted. However, the main emphasis of the course will be on digital documentary production.

- **고급촬영과조명 (Advanced Cinematography)**

영화제작 기술부문의 조수급 업무에 대한 교육으로, 촬영과 조명의 조수들이 담당하는 일에 대한 숙지를 통하여 현장에서 촬영이 신속히 이루어질 수 있도록 각자의 업무분장을 알도록 교육시킨다.

A lecture class concentrating on better understanding of the technical processes involved in a creation of film image and the aesthetic aspects of the frame.

- **사운드프로덕션 (Sound Production)**

영화의 동시녹음에서부터 사운드 디자인 및 믹싱에 이르기까지 음향을 디지털 데이터화하여 그것을 작품에 형태로 가공하는 실무를 배운다.

A hand-on practice of utilizing the sound source digitally. From the recording on the location to the stage of design and mixing, students will learn to alterate the sound and enhance the impact of their films.

- **TV제작 (TV Production)**

이것은 TV 프로그램 제작을 위한 과목으로 스튜디오 촬영을 기반으로 짧은 드라마, 스튜디오물 등 몇 가지 프로젝트를 수행한다. 이를 통해 TV 제작 고유의 특성을 이해하고 익힐 것이다.

This class uses the multi-camera studio to produce drama, tv program projects from script selection to screen. It provides the opportunity to develop skills such as lighting, sound, cinematography, script analysis, directing cameras and actors, and producing.

- **현대영화연구 (Contemporary Film Survey)**

현대에 제작된 다양한 경향의 작품을 영화사와 영화이론 지식을 바탕으로 해석하고 이해한다.

This course will survey and various and broad film making practice from independent to mainstream film and social and aesthetic context.

- **단편영화와시나리오 (Independent Movie & Screenwriting)**

일반적이고 대중적인 영화와는 다른 특징을 갖고 있는 단편영화를 포함한 독립영화를 집중적이면서도 체계적으로 배우며 실제 단편 시나리오 쓰기를 연습한다.

This class explores alternative methods of concept, idea development by study independent movies to help students making a good movies.

- **영화쟁점과콘텐츠제작 (Research and Production on Issues of Film)**

현대 영화들을 대상으로 주요 쟁점을 선정하여 이에 대한 강의와 토론을 통하여 영화화에 대한 이해와 사회문화적 연관성을 학습한다. 또한 이러한 강의를 토대로 개인 혹은 조별로 스스로 영화의 쟁점을 발굴하고 현대 매체(유튜브 등)로 제작함으로써 현실 적응력을 높인다.

This course will enable students understand the issues of modern films, discover issues on their own, and practice producing modern video media such as YouTube.

- **현대영화이론 (Contemporary Film Theory)**

초보적인 영화학 학습 후 현대영화의 다양한 이론을 섭렵하고 이를 토대로 영화를 분석한다.

This class explores the growing field of film theory inspired by cultural studies and philosophy. Topics addressed in this class include perception, representation, visual metaphor, authorship, documentary, ideology, genre, identification, and emotional response.

- **영상마케팅 (Visual Media Marketing)**

영화를 예술이 아닌 산업이라는 시각으로, 자본의 모집 및 집행, 회수 및 분배과정을 영화제작의 사전준비에서 후반작업에 이르기까지 프로듀서의 역할을 통하여 살펴본다.

This course will focus on industrial film production, how a professional film-video project is financed, produced, distributed, marketed, exhibited. It will survey the contemporary marketplace, its pitfalls and practices, and propose workable strategies and solutions to get work made and seen while protecting your rights as an artist.

- **영화제작실습 (Advanced Film Production Practice)**

영화의 이론과 실제에 대한 학습과 소그룹별 제작을 통해서 영상 매체의 의미를 찾게 된다.

A workshop for those students who want to make a long-length documentary & drama, Emphasis is placed on the production of long-length documentaries & drama in either film or video. The technical skills of producing, directing, writing, editing, camera, lighting, sound, and engineering are examined in depth. Exemplary works in the field and student work are screened and discussed on a regular basis.

- **영화편집연구 (Film Editing Survey)**

영화편집을 미학적, 기술적 측면에서 보다 심도 깊게 접근한다. 비선형 아비드 편집과 후반작업에 대하여 보다 깊이 있게 다루고 개별 학생들의 프로젝트를 편집자의 관점에서 바라볼 수 있는 시야를 배양한다.

The study and practice of editing theory, aesthetics and technique including an exploration of structure and format in narrative forms, sound elements, post production management.

- **고급시나리오창작 (Advanced Screenwriting)**

시나리오 기초 개념인 캐릭터와 플롯 구조를 이해하고 직접 고급 수준의 시나리오를 창작한다. 또한 졸업 작품 제작을 위한 사전 준비 과정으로 작품의 기획, 시나리오 연구, 스태프 구성 등을 준비하는 코스이다.

This course will focus on the development of a feature screenplay. The class will be a advance preparations for the last workshop that is to make a movie by film/digital. This course providing a project plan, a scenario, organization of staffs for their works.

- **영화비평연습 (Film Criticism)**

영화사 지식과 영화 이론을 바탕으로 실제 영화비평 연습을 한다.

This Class is designed on Capstone Design Program. Short scenes or sequences will be analyzed in detail. This class will be focused on narrative and stylistic analysis on film. The final report will be published an academic review magazine.

- **TV-CM/뮤직비디오제작실습 (TV Commercial & Music Video Production Workshop)**

새로이 영상예술로 부각되는 TV-CM과 뮤직비디오를 직접 제작해본다.

This course will focus on the advanced, alternate, and unique photographic techniques very often found in music videos, commercials, and short films. Students can make short music videos or commercials.

- **장면구성과연출 (Sequence Construction and Realization)**

Scene by scene, 혹은 sequence 단위로 시나리오를 작성하고 촬영해 본다. 배우의 동선과 카메라 동선을 계획하여 촬영하는 데에서 고려해야 하는 문제들을 살펴보고 실습한다.

Scene by scene or sequence, from script to shooting, it covers act blocking and camera movement, staging, composition, mise en scene.

- **현대한국영화연구 (Contemporary Korean Film)**

한국영화사 지식을 바탕으로 1980년 이후의 현대 한국영화를 이해하며, 비평과 연구를 개별적으로 수행한다.

Understand modern Korean films since 1980 and carry out criticism and research individually.

- **캡스톤디자인 1(연극영화학) (Capstone Design 1)**

졸업작품의 기획, 제작, 완성을 위한 Workshop.

A practical theory course providing a working environment for film/video thesis students to develop, discuss, theorize, and complete their work. Ideas will be tested, scripts will be critically read, crewing and casting will be discussed, the production schedule reviewed, editing structures developed.

- **캡스톤디자인 2(연극영화학) (Capstone Design 2)**

졸업학기에 이루어지는 내·외부 프로젝트 참여 및 인턴십 프로그램에 참여한 뒤 지도교수의 감독 하에 조사연구자로 및 활동 사항에 대한 자료를 제출한다.

Students may enroll in an Independent Study to do work that would not be covered by an existing course in the school. Working with a faculty member, students develop a plan of study that outlines the project, the schedule. Students can finish their thesis film or script with a faculty member's guidance. and students can work in and outside the school projects and enroll various internship programs.

[교직]

- **교과교육론(연극영화) (Curriculum Gyoyukron(Theatre & Film))**

교과교육의 역사적 배경, 교과교육의 목표, 중·고등학교 교육과정의 분석 등 교과교육전반에 관하여 연구한다.

Historical background of curriculum training, curriculum goals of education, including the analysis of the training curriculum·school education in general is about the research.

- **교과교재연구및지도법(연극영화) (Research and Curriculum Materials Jidobeop(Theatre & Film))**

연극영화교과의 성격, 중·고등학교 연극영화 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 연구 및 이와 관련된 인문학적 글쓰기 연습을 통하여 교재 연구의 실제 경험을 쌓게 한다.

Through the nature of the theater and film subject, analysis of middle and high school theater and film textbooks, writing class syllabuses, research on teaching methods, and practice related humanities writing, the actual experience of textbook research is accumulated.

- **교과교수법(연극영화) (Subject Didactics(Theatre & Film))**

예비교사가 장래 하게 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

포스트모던음악학과 교육과정

학과소개

■ 본 학과는 2000년 신설된 분야로서, 서양고전음악, 동양전통음악, 대중음악, Jazz를 결합, '21세기 신음악'을 창조한다는 커다란 이념을 그 바탕에 두고 있다. 포스트모더니즘이라는 명칭이 시사하듯이 본 전공은 음악의 대중성·실용성을 강조하며, 이를 위해 진취적이고 자유로우며 도전적인 음악적 실험을 교과목 및 학과, 그리고 학과 내 동아리 운영의 중심에 둔다. 학생들은 음악에 대한 준 전문적인 소양과 학습경험은 물론, 음악과 관련된 제반 사회문화현상에 대한 관심, 자신의 독자적인 음악세계에 대한 도전적이고 진취적인 실험정신, 강도 높은 학습과정을 견뎌낼 수 있는 인내력 등을 갖춘다.

1. 교육목적

본 학과는 3자로 분할된 고등음악교육과정을 하나로 통합하여 학생들로 하여금 음악적으로 새로운 대안을 모색할 수 있는 능력을 훈련시킬 뿐만 아니라, 각 분야의 핵심과목들만을 엄선, 학생들에게 보다 폭넓은 음악적 경험을 제공함으로써 학생들의 창조적인 실험정신을 자극하고 음악에 대한 더욱 깊이 있는 이해를 갖도록 한다. 또한 컴퓨터 관련 첨단음악·음악제작기법 관련 훈련과정에 역점을 두어서, 학생 각자는 '신음악'의 기술공학적 기초를 탄탄히 다지게 하며 21세기 새로운 음악문화를 이끌어 나갈 수 있는 핵심적인 능력을 부여받게 한다.

졸업 후 학생들은, 작곡가, 직업연주가, 교수 혹은 교사, 방송국PD, 음악매니지먼트회사원, 음반제작자, 재즈연주자, 뮤지컬·오페라배우, 광고음악·멀티미디어 코디네이터, 음향설계사(Sound Designer), 영상음악(영화·드라마·다큐멘터리) 음악PD 혹은 코디네이터, 음향엔지니어 등 전통적인 음악분야는 물론, 첨단문화산업영역으로 진출할 수 있으며, 이를 위해 직업적 활용도가 큰 교과목들이 끊임없이 개발될 예정이다.

2. 교육목표

전공분야와 관련된 전통적인 음악적 훈련은 물론, 모든 학생들을 강도 높은 컴퓨터음악·음향 훈련과정에 참여시키고, 인터넷시대의 요구에 부응, 학생들의 음악컨텐츠 자기제작능력을 배양하여 졸업 때까지 모든 학생들이 독집 음반을 최소 1장 제작토록 한다. 또 인터넷제도를 마련, 방학을 이용하여 대학 외 현장 활동을 적극 지원함으로써 교과과정의 응용가능성, 현실적응성을 최대한 높이는 것을 목표로 하고 있다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
포스트모던음악	과목수	7	6	42	55
	학점수	21	15	110	146

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
포스트모던음악	120	21	12	43	76	10	12	12	26	50	0	12	21	33

2) 졸업논문 : <졸업논문> 신청자는 졸업준비위원회가 정하는 회의에 1/2 이상 참석하고, 졸업공연에서 가창, 연주, 스태프 등으로 참가했다는 증빙서류를 학과사무실에 제출한 학생에 한해 <졸업논문> 학점을 부여한다.

3) 졸업능력인증제 : 단과대학 기본교육과정을 따름

포스트모던음악학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 포스트모던음악학과는 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 음악 예술가와 예술 지도자 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 포스트모던음악학을 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 매학기초 전공지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 학년, 학기 구분 없이 수강할 수 있으나, 별표에 제시되어진 선수과목표에 따라 필요시 선수과목을 수강 후에 수강이 가능하다. 또한 입학 시 전공한 전공으로 졸업 시 졸업논문을 발표하여야 한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 포스트모던음악학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 포스트모던음악학과를 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표4]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

제5조(타전공과목 이수) ① 단일 전공자에 한하여 타 계열의 전공과목도 10학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택 학점으로 인정한다.

② 포스트모던음악학과의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제 4 장 졸업이수요건

제6조(졸업이수학점) 포스트모던음악학과의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제7조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 포스트모던음악학과를 단일전공하는 학생은 전공기초 21학점, 전공필수 12학점, 전공선택 45학점을 포함하여 총 76학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 타전공 학생으로서 포스트모던음악학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 12학점, 전공필수 12학점, 전공선택 26학점을 포함하여 총 50학점 이상 이수하여야 한다.

③ 부전공과정 : 포스트모던음악학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 33학점 이상을 이수하여야 한다.

제8조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 전공기초 및 전공학점을 포함하여 전공기초는 21학점을 취득하고, 전공필수 12학점을 포함한 전공학점 55학점 이상을 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 전공기초 21학점과, 전공필수 12학점을 포함한 전공학점 55학점 이상 이수하여야 한다.

제 5 장 기 타

제9조(졸업논문) <졸업논문>은 졸업을 위한 필수요건이며, <졸업논문> 신청자는 졸업준비위원회가 정하는 회의에 1/2 이상 참석하고, 졸업공연에서 가창, 연주, 스탭프 등으로 참가했다는 증빙서류를 학과사무실에 제출한 학생에 한해 <졸업논문> 학점을 부여한다.

제10조(영어강의의무이수제 시행) 2008학번 이후 신입생은 전공과목의 영어강좌 중 3과목 이상 이수를 졸업요건으로 충족해야 하며, 편입학생의 경우 전공과목 영어강좌 1과목 이상을 이수해야 한다.

제11조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

포스트모던음악학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		비고	
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
1	전공 기초	피아노클래스 1	PM1014	3	2	2			1	○			
2		재즈화성법 1	PM1012	3	3				1	○			
3		재즈시창청음 1	PM1016	3	2	2			1	○			
4		재즈화성법 2	PM1013	3	3				1		○		
5		재즈시창청음 2	PM1017	3	2	2			1		○		
6		대중음악사	PM2021	3	3				2		○		
7	전공 필수	실용음악편곡법	PM3026	3	3				3		○		
8		미디어시퀀싱기법	PM2015	3	3				2	○			
9		재즈음악사	PM2018	3	3				2	○			
10		포스트모던음악워크샵 1	PM3027	3	3				3	○			
11		작사작곡론 1	PM3016	3	3				3	○			
12		포스트모던음악워크샵 2	PM3028	3	3				3		○		
13		졸업논문(포스트모던음악전공)	PM4015	0					4	○	○		
14		전공 선택	전공실기 1	PM1019	2		1			1	○		
15			재즈오케스트라공연실습 1	신규	2		1			1	○		
16			양상블 1	PM1003	3	2	2			1	○		
17			블루스클래스	PM1018	3	2	2			1	○		
18			부전공실기 1	PM1005	3	2	2			1	○		
19	피아노클래스 2		PM1015	3	2	2			1		○		
20	전공실기 2		PM1020	2		1			1		○		
21	재즈오케스트라공연실습 2		신규	2		1			1		○		
22	양상블 2		PM1004	3	2	2			1		○		
23	부전공실기 2		PM1006	3	2	2			1		○		
24	전공실기 3		PM2023	2		1			2	○			
25	재즈오케스트라공연실습 3		신규	2		1			2	○			
26	재즈양상블 1		PM2019	3	2	2			2	○			
27	싱어송라이팅클래스		PM2026	3	2	2			2	○			
28	오디오편집과믹싱		PM2025	3	3				2		○		
29	전공실기 4		PM2024	2		1			2		○		
30	재즈오케스트라공연실습 4		신규	2		1			2		○		
31	재즈양상블 2		PM2020	3	2	2			2		○		
32	전공실기 5		PM3022	2		1			3	○			
33	재즈오케스트라공연실습 5		신규	2		1			3	○			
34	팝양상블 1		PM3018	3	2	2			3	○			
35	재즈즉흥연주기법 1		PM3024	3	2	2			3	○			
36	비틀즈클래스1		PM3029	3	2	2			3	○			
37	전공실기 6		PM3023	2		1			3		○		
38	재즈오케스트라공연실습 6		신규	2		1			3		○		
39	작사작곡론 2		PM3017	3	3				3		○		
40	재즈즉흥연주기법 2		PM3025	3	2	2			3		○		
41	팝양상블 2		PM3019	3	2	2			3		○		
42	비틀즈클래스 2		PM3030	3	2	2			3		○		
43	전공실기 7		PM4025	2		1			4	○			
44	재즈오케스트라공연실습 7		신규	2		1			4	○			
45	뮤직비즈니스클래스 1		PM4005	3	3				4	○			
46	스튜디오세션양상블 1		PM4020	3	2	2			4	○			
47	락양상블		PM4021	3	2	2			4	○			
48	영화음악		PM4028	3	3				4	○			
49	라틴클래스		PM4027	3	2	2			4		○		

50	전공실기 8	PM4026	2		1		4		○
51	재즈오케스트라공연실습 8	신규	2		1		4		○
52	뮤직비즈니스클래스 2	PM4006	3	3			4		○
53	스튜디오세션양상블 2	PM4023	3	2	2		4		○
54	팝오케스트레이션	PM4022	3	3			4		○
55	펑크양상블	PM4024	3	2	2		4		○

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	연극영화과	FT1073	노래해석	2	전공선택	2023학년도	최대 10학점까지만 인정
2	연극영화과	FT1074	음악극문헌과연기	2	전공선택		
3	연극영화과	FT1079	화술 1	3	전공선택		
4	연극영화과	FT1080	화술 2	3	전공선택		
5	연극영화과	FT2081	움직임 1	3	전공선택		
6	연극영화과	FT2082	움직임 2	3	전공선택		
7	연극영화과	FT2070	음악극워크샵	2	전공선택		
8	연극영화과	FT3078	음악극창작실습	2	전공선택		
9	연극영화과	FT4076	제작실습 2	3	전공선택		
10	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA204	K-Pop전공실기 1	3	전공선택		
11	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA201	K-Pop보컬테크닉	3	전공선택		
12	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA205	K-Pop전공실기 2	3	전공선택		
13	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA305	K-Pop전공실기 3	3	전공선택		
14	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA301	랩메이킹실기	3	전공선택		
15	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA302	보컬댄스테크닉	3	전공선택		
16	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA306	K-Pop전공실기 4	3	전공선택		
17	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA402	K-Pop팀워크숍	3	전공선택		
18	K-퍼포밍아트 융합전공	KPA403	EDM제작기법	3	전공선택		

[별표3]

포스트모던음악학과 교과목 해설

- **전공실기 1 (Lecture 1)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in student's instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 1 (Jazz Orchestra Performance Practice 1)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **피아노클래스 1 (Piano Class 1)**

피아노의 연주법, chord, technique 등을 공부한다.

Implementation of techniques for accompanying a vocalist or instrumentalist. Use of stylistically appropriate rhythm and voicing techniques in a supportive role.

- **재즈화성법 1 (Jazz Harmony 1)**

실용화성의 전반적인 기초화성인 재즈 하모니를 공부한다.

An introduction to Harmony and Theory as it applies to popular music and Jazz. Includes the development of fundamental of music notation skills, rhythms, major and minor scales, intervals, chords and diatonic harmony. Course covers triads, diminished, augmented, suspended 4th, 6th, 7th, substitute chords, and students will also learn usages of them.

- **재즈시창청음 1 (Jazz Ear Training 1)**

재즈 및 파퓰러 음악의 연주, 작곡에 필요한 기본 소양인 시창, 청음, 채보 등을 공부한다.

Weekly This course educates and develops the aural music skills of popular music students. It includes sight reading, sight singing as much as the transcription of music to notation. It especially does focus on the more elaborated rhythm levels of popular music styles as well as the special harmonic needs of modern genres. This class does not only enhance the solo performing level of the student but also the aural interaction in ensemble performances. It also helps the composition student to speed up their creative process as well as to foresight the overall sound scapes of their creations.

- **앙상블 1 (Ensemble 1)**

소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Students meet weekly through the semester in a band setting with instructor evaluation as is appropriate to each assignment.

- **블루스클래스 (Blues Class)**

다양한 스타일의 blues의 실습

A Study of the blues, combined with compositional application of various blue styles.. Analysis includes examination of harmonic movement, rhythmic and melodic construction, and lyric content.

- **피아노클래스 2 (Piano Class 2)**

피아노클래스 1의 연장과목으로 보다 고급화된 피아노의 연주법, chord, technique 등을 공부한다.

Continuing class of the piano class 1. Students will play with invited performers, along with Play-A-Long tracks. Use of more advanced rhythms and voicing techniques.

- **재즈화성법 2 (Jazz Harmony 2)**

실용화성의 전반적인 기초화성인 재즈 하모니를 공부한다.

Advanced level of Harmony and Theory as it applies to popular music and Jazz. Course covers tension chords including 9th,11th,13th, hybrid chords, and so on. Students will also learn effective usage of them.

- **재즈시창청음 2 (Jazz Ear Training 2)**

재즈 및 파퓰러 음악의 연주, 작곡에 필요한 기본 소양인 시창, 청음, 채보 등을 공부한다.

Weekly This course educates and develops the aural music skills of popular music students. It includes sight reading, sight singing as much as the transcription of music to notation. It especially does focus on the more elaborated rhythm levels of popular music styles as well as the special harmonic needs of modern genres. This class does not only enhance the solo performing level of the student but also the aural interaction in ensemble performances. It also helps the composition student to speed up their creative process as well as to foresight the overall soundscapes of their creations.

- **전공실기 2 (Lecture 2)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 2 (Jazz Orchestra Performance Practice 2)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **앙상블 2 (Ensemble 2)**

소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Students meet weekly through the semester in a band setting with instructor evaluation as is appropriate to each assignment.

- **전공실기 3 (Lecture 3)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 3 (Jazz Orchestra Performance Practice 3)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **부전공실기 1 (Minor Private Lecture 1)**

전공 외 악기의 실습시간

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **미디시퀀싱기법 (MIDI Sequencing Techniques)**

컴퓨터음악 제작을 위한 기초적이며 필수적인 미디 기술들을 습득한다. 마스터키보드, 미디 컨트롤러, 신디사이저, 사운드모듈 등의 외부장비들과 연동하여 작업하는 법을 배우고 더불어 기본적인 단계의 가상악기 사용법도 익히게 된다.

Covers from basic to advanced MIDI sequencing techniques and how they interface with master keyboard, MIDI controllers, synthesizers, sound modules including the integration of basic virtual instrument softwares.

- **오디오편집과믹싱 (Audio Editing and Mixing Techniques)**

음반제작에 필요한 전반적인 오디오 편집 및 믹싱, 마스터링 기법을 배우고 실습한다. 다양한 오디오소스들을 이용한 음악제작 및 음향효과 제작 기법도 포함하며, 녹음된 오디오트랙들에 대한 정교한 편집, 음정보정, 컴프레싱, 이퀄라이징, 공간계이펙터 사용 등 대표적인 오디오 플러그인의 사용법을 배우며 모니터링, 밸런스, 패닝 등 다양한 믹싱기법을 배운다.

This class covers all the essential audio editing techniques such as gain change, looping, and time/tempo stretching, pitch tuning and etc. Also, students will learn mixing techniques such as monitoring, balancing, panning including various VST plug-ins such as compressor, equalizer, reverb and etc.

- **재즈음악사 (Jazz History)**

재즈의 역사, swing era, bebop 시대의 음악을 공부한다.

A survey of music in the jazz idiom from its origin to 1970s. Analysis of the more influential soloists, groups, and composers through the use of CDs, films, and research papers. Students will develop a knowledge of the periods, styles, and forms of this music.

- **재즈앙상블 1 (Jazz Ensemble 1)**

재즈 중심의 소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Class focused on interpretation of different jazz styles, interplay between players, and learning various repertoires.

- **전공실기 4 (Lecture 4)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 4 (Jazz Orchestra Performance Practice 4)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **부전공실기 2 (Minor Private Lecture 2)**

전공 외 악기의 실습시간

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **싱어송라이팅클래스 (Song Writing Class)**

싱어송라이터 혹은 보컬리스트를 위한 피아노 코드 보이싱 반주법 및 피아노를 치면서 가창을 할 수 있는 능력을 공부한다.

A class for students who want to sing and play the piano at the same time. Also focus on how to become a professional song writer including chord voicing skills and rhythm on piano. Students will practice songs from pop music, jazz, ballads, rnb and kpop music.

- **대중음악사 (Popular Music History)**

한국 대중음악의 태동기부터 현재까지 대중음악의 흐름을 점검하고, 음악 창작자의 측면에서 각 시대의 경향에 대해 살펴본다.

Closely checking the popular music history from the beginning period to the present in Korean popular music, researching the music trend at various periods in terms of creators.

- **재즈앙상블 2 (Jazz Ensemble 2)**

1980년대 이후의 재즈곡 중심의 소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Class focused on interpretation of different jazz styles, interplay between players, and learning various repertoires. the repertoires from Jazz ensemble 2 is mostly focused on the jazz musics after 1980's.

- **전공실기 5 (Lecture 5)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 5 (Jazz Orchestra Performance Practice 5)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **포스트모던음악워크숍 1 (Postmodern Music Workshop 1)**

고전과 현대의 음악어법을 융합한 크로스오버 음악의 이론과 연주에 대해 연구한다.

Study on the musical theory and performance of the cross-over music, the combination of the traditional and modern music expression.

- **영화음악 (Film Scoring)**

영화의 sound, film scoring 기법을 공부한다.

Covers full range of mechanical scoring techniques including time and footage relationships of all film and video formats. Applications and actual usages of these techniques presented using extensive musical and visual examples. Scoring procedures and rehearsal techniques

- **작사작곡론 1 (Music Writing and Lyrics 1)**

작곡과 작사에 관한 창작자와 수용자의 관점을 파악하고 당대의 작곡·작사 경향에 대해 분석하고 연구한다.

Understanding from the creator and the consumer's point of view, Analyzing and Studying the contemporary trend in music writing and lyrics.

- **팝앙상블 1 (Pop Ensemble 1)**

미국과 유럽의 팝 음악 중 보컬과 악기 연주기능 향상에 기여할만한 곡들을 선정하여, 담당하는 악기별로 카피하고 원본에 충실한 연주를 목표로 연구한다.

Selecting the songs that help improving the vocal and instrumental performance in American and European popular songs, transcribing the music and studying the faithful description to the original songs.

- **전공실기 6 (Lecture 6)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 6 (Jazz Orchestra Performance Practice 6)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **포스트모던음악워크숍 2 (Postmodern Music Workshop 2)**

고전과 현대의 음악어법을 융합한 크로스오버 음악의 이론과 연주에 대해 연구한다.

Study on the musical theory and performance of the cross-over music, the combination of the traditional and modern music expression.

- **재즈즉흥연주기법 1 (Jazz Improvisation Technique 1)**

멜로디 즉흥연주 기법을 공부한다.

Performance and analysis of original jazz tunes and performance of advanced jazz improvisational techniques. Use of pentatonics, composite scales, and other harmonic devices.

- **비틀즈클래스 1 (Music of The Beatles 1)**

팝음악계의 영원한 1등 비틀스의 음악만으로 진행되는 수업으로 비틀스에 대한 역사는 물론 그들의 음악적 발전과 변화를 정치, 경제, 사회적 관점에서 분석하고 또한 비틀스 음악의 화성과 멜로디 그리고 리듬의 중요한 특징과 가사의 소재와 표현양식을 연구한다. 수업은 이론과 앙상블로 이루어지며 한 학기동안 적어도 110곡 정도의 비틀스의 작품을 분석하고 연주함을 목표로 한다.

This course solely focuses on The Music of the Beatles, the everlasting No. 1 in the pop music world. It analyzes the history of the Beatles, their musical development and changes from a political, economic and social perspective. It also studies the important features of the Harmony, melody and rhythm of Beatles' music as well as subjects and expressions of lyrics. The class consists of theory and ensemble and aims to analyze and play at least 110 Beatles' works during the semester.

- **팝앙상블 2 (Pop Ensemble 2)**

일본의 팝 음악 중 보컬과 악기 연주기능 향상에 기여할만한 곡들을 선정하여, 담당하는 악기별로 카피하고 원본에 충실한 연주를 목표로 연구한다.

Selecting the songs that help improving the vocal and instrumental performance in Japanese popular songs, transcribing the music and studying the faithful description to the original songs.

- **비틀즈클래스 2 (Music of The Beatles 2)**

팝음악계의 영원한 1등 비틀스의 음악만으로 진행되는 수업으로 비틀스에 대한 역사는 물론 그들의 음악적 발전과 변화를 정치, 경제, 사회적 관점에서 분석하고 또한 비틀스 음악의 화성과 멜로디 그리고 리듬의 중요한 특징과 가사의 소재와 표현양식을 연구한다. 수업은 이론과 앙상블로 이루어지며 한 학기 동안 적어도 110곡 정도의 비틀스의 작품을 분석하고 연주함을 목표로 한다.

This course solely focuses on The Music of the Beatles, the everlasting No. 1 in the pop music world. It analyzes the history of the Beatles, their musical development and changes from a political, economic and social perspective. It also studies the important features of the Harmony, melody and rhythm of Beatles' music as well as subjects and expressions of lyrics. The class consists of theory and ensemble and aims to analyze and play at least 110 Beatles' works during the semester.

- **작사작곡론 2 (Music Writing and Lyrics 2)**

작곡과 작사에 관한 창작자와 수용자의 관점을 파악하고 당대의 작곡·작사 경향에 대해 분석하고 연구한다.

Understanding from the creator and the consumer's point of view, Analyzing and Studying the contemporary trend in music writing and lyrics.

- **전공실기 7 (Lecture 7)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

• **재즈오케스트라공연실습 7 (Jazz Orchestra Performance Practice 7)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

• **뮤직비즈니스클래스 1 (Music Business Class 1)**

음악경영, 계약 저작권 등의 전반적인 음악비즈니스에 대해 공부한다.

This course will provide a survey of the music industry, highlighting those areas where music and business intersect. The focus will be on career possibilities in the music industry, the development of business-related knowledge and skills necessary for effectively maintaining a professional music career, the vocabulary and terminology of the music industry, and the distinction between music and business at the corporate level.

• **재즈즉흥연주기법 2 (Jazz Improvisation Technique 2)**

멜로디 즉흥연주 기법을 공부한다.

Performance and analysis of original jazz tunes and performance of advanced jazz improvisational techniques. Use of pentatonics, composite scales, and other harmonic devices.

• **스튜디오세션앙상블 1 (Studio Session Ensemble 1)**

음반제작을 위한 레코딩 스튜디오 세션을 실습한다. 작곡전공자, 보컬 및 연주전공자가 수업에 참여할 수 있으며 작곡전공은 직접 작곡한 곡의 프로듀서 역할을, 보컬 및 연주전공은 해당 곡의 레코딩 세션 능력을 발전시킨다. 수업에서 녹음된 곡들은 편집과 믹싱을 거쳐 음반 등의 결과물로 제작되어 진다.

Students practice recording sessions for music production. Students who majoring composition, vocal, and instruments can participate in the class. Throughout the studio session, composition majored students develop their skills for music producing. And vocal & instrument students can achieve recording session abilities. All the recorded tunes will be mixed and mastered for release of online albums.

• **팝오케스트레이션 (Pop Orchestrationmusic of Stage Works)**

팝뮤직에 쓰이는 오케스트라, 스트링 편곡법

Covers This course teaches how to include orchestration in popular music. More popular songs nowadays, especially ballads, include orchestration such as string arrangements or even more. This course prepares the composing student to practically include orchestration arrangements into their popular music style. It also prepares the performing students to study about the possibilities of orchestral instruments and to practically interact with them.

• **락앙상블 (Rock Ensemble)**

전반적인 락장르의 음악을 연주하는 밴드연주의 실습

This course introduces all kinds of Rock genres in the best theoretical way possible: with practical performances and creations. It touches all kinds of Rock genres from Heavy Metal and Hard Rock over Progressive Rock, Psychedelic Rock, Glam Rock, Art Rock, Alternative Rock to Punk Rock and New Wave. It helps the future studio or live musician

to interact and perform better in a Rock environment. It encourages the composers to create Rock music works of their own and practically rehearse them right away. The selected music examples can be subject to change according to the interests of the students and to the combination of the performers.

- **전공실기 8 (Lecture 8)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **재즈오케스트라공연실습 8 (Jazz Orchestra Performance Practice 8)**

스윙재즈의 대표적 편성인 재즈오케스트라(빅밴드)는 리듬 섹션(피아노, 베이스, 기타, 드럼), 브라스 섹션(트럼펫, 트롬본), 리드 섹션(색소폰, 클라리넷) 등으로 구성된 10인조 이상으로 구성된 편성이다. 본 교과목은 재즈오케스트라 공연을 위한 실습 과목으로서 1920~40년대 재즈의 중심이 되었던 재즈오케스트라 음악의 재현과 함께 현대적 재해석을 시도한다.

The jazz orchestra(big band), a representative organization of swing jazz, consists of more than 10 members, including a rhythm section(piano, bass, guitar, drums), a brass section(trumpet, trombone), and a lead section(saxophone, clarinet). This course is a practical for jazz orchestra performance and attempts a modern reinterpretation along with the reproduction of jazz orchestra music that was the center of jazz in the 1920s and 1940s.

- **스튜디오세션앙상블 2 (Studio Session Ensemble 2)**

음반제작을 위한 레코딩 스튜디오 세션을 실습한다. 작곡전공자, 보컬 및 연주전공자가 수업에 참여할 수 있으며 작곡전공은 직접 작곡한 곡의 프로듀서 역할을, 보컬 및 연주전공은 해당 곡의 레코딩 세션 능력을 발전시킨다. 수업에서 녹음된 곡들은 편집과 믹싱을 거쳐 음반 등의 결과물로 제작되어진다.

Students practice recording sessions for music production. Students who majoring composition, vocal, and instruments can participate in the class. Throughout the studio session, composition majored students develop their skills for music producing. And vocal & instrument students can achieve recording session abilities. All the recorded tunes will be mixed and mastered for release of online albums.

- **펑크앙상블 (Funk Ensemble)**

펑크뮤직을 중심으로 R&B, 소울, 힙합, 퓨전재즈에 이르는 다양한 장르의 연주 실습

This course does focus especially on the rhythmically needs of funk music. It enhances the rhythmically skills of the performers as much as the rhythmically and dramatic writing of the composers. It includes music of funk artists such as Maceo Parker, James Brown, Jamiroquai, Prince, Aretha Franklin, Chaka Khan and others. This course also touches genres that frequently fusion with funk music such as R&B, Soul, Hip Hop and Fusion Jazz.

- **라틴클래스 (Latin Class)**

라틴음악, salsa, bossanova 등을 공부한다.

Ensembles that perform Latin American musical styles and explore different Latin American rhythms. Instrumentation of piano, guitar, bass, drums, and percussion.

- **뮤직비즈니스클래스 2 (Music Business Class 2)**

음악경영, 계약 저작권 등의 전반적인 음악비즈니스에 대해 공부한다.

This course will provide a survey of the music industry, highlighting those areas where music and business intersect. The focus will be on career possibilities in the music industry, the development of business-related knowledge and skills necessary for effectively maintaining a professional music career, the vocabulary and terminology of the music industry, and the distinction between music and business at the corporate level.

- 졸업논문 (Graduation Thesis)

졸업 요건의 하나로서 해당 전공 트랙에 관한 연주 또는 포트폴리오를 학과교수 3인 이상의 심사단에게 제출 평가

As one of graduation requirement, student must present a recital or portfolio which shows students ability as a performer or composer.

[별표4]

포스트모던음악학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

교육과정 특징

- 다양한 전공선택의 기회, 이론과 실기의 수업으로 전문 연주인양성
- 음악제작의 컴퓨터 및 IT 수업의 활성화
- 심화된 전공실기 수업 및 음악 비즈니스 수업의 실전이론 수업

2. 단일전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	피아노클래스 1 → 앙상블 1	재즈시창청음 1 → 블루스클래스	재즈화성법 1 → 부전공실기 1	전공실기 1 → 재즈오케스트라공연실습 1
	2학기	피아노클래스 2 → 앙상블 2	재즈시창청음 2 → 부전공실기 2	재즈화성법 2 → 재즈오케스트라공연실습 2	전공실기 2
2학년	1학기	전공실기 3 → 싱어송라이팅클래스	재즈앙상블 1 → 재즈오케스트라공연실습 3	재즈음악사	미디어퀵싱기법
	2학기	전공실기 4 → 재즈오케스트라공연실습 4	오디오편집과믹싱	대중음악사	재즈앙상블 2
3학년	1학기	전공실기 5 → 작사작곡론 1	포스트모던음악워크샵 1 → 비틀즈클래스 1	팝앙상블 1 → 재즈오케스트라공연실습 5	재즈즉흥연주기법 1
	2학기	전공실기 6 → 작사작곡론 2	포스트모던뮤직워크샵 2 → 비틀즈클래스 2	팝앙상블 2 → 실용음악편곡법	재즈즉흥연주기법 2 → 재즈오케스트라공연실습 6
4학년	1학기	전공실기 7 → 뮤직비즈니스클래스 1	스튜디오세션 앙상블 1 → 재즈오케스트라공연실습 7	락앙상블 → 졸업논문	라틴클래스
	2학기	전공실기 8 → 뮤직비즈니스클래스 2	스튜디오세션 앙상블 2 → 재즈오케스트라공연실습 8	펑크앙상블 → 졸업논문	라틴클래스

3. 다전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	피아노클래스 1 → 재즈시창청음 1 → 재즈화성법 1 → 전공실기 1
	2학기	피아노클래스 2 → 재즈시창청음 2 → 재즈화성법 2 → 전공실기 2
2학년	1학기	전공실기 3 → 재즈음악사 → 미디어퀵싱기법
	2학기	전공실기 4 → 대중음악사 → 오디오편집과믹싱 → 재즈앙상블 2
3학년	1학기	전공실기 5 → 포스트모던음악워크샵 1
	2학기	전공실기 6 → 포스트모던음악워크샵 2
4학년	1학기	전공실기 7
	2학기	전공실기 8 → 졸업논문

4D아트 융합전공 교육과정

1. 전공소개

- 4D 예술에 대한 새로운 교육 및 학습 모델들을 활용하여 융합의 시너지를 극대화시킴으로써 창조적이고 개인의 창의적 역량을 한층 더 높일 수 있도록 하며, 학생들로 하여금 다각적 해석과 이해하는 능력을 배양하도록 하고 이를 통해 기존 학문 체계에 치우친 전문 인력보다는 종합적 사고를 지닌 보다 창의적인 인재 및 새로운 영역 창출에 기여하고자 한다.
- 다학제적 연계협력을 통해 창의적이고 분석적인 접근법을 결합하고 학문 분야 간 협력을 필요로 하는 혁신 방법론들을 고취 시킴으로써 변화되어가는 환경과 시대에 대한 대안을 제시하고 그 대안을 보여줄 수 있는 독특한 플랫폼을 제공한다.

2. 교육목적

- 예술적 표현의 대상이 되는 공간을 3차원에서 시간과 에너지 그리고 변화연출의 기술이 융합된 가상공간을 포함한 4차원 공간개념으로 확장시킨다.
- 시각 속성을 이해하고 대상, 공간 및 경험을 통해 의미 있는 메시지를 전달하기 위해 시각 및 기타 감각 요소를 구성하는 방법들을 경험함으로써 실용적인 기술, 비판적인 분석 능력과 예술적 사고를 개발시킨다.
- 다양한 아날로그 및 디지털 프로세스를 통해 물리적, 공간적 및 일시적인 현상들을 탐구한다.

3. 교육목표

- 다양한 예술분야와 첨단 과학기술분야의 융합을 통한 신학문분야인 4차원예술을 정립하고 미래가 요구하는 인재양성
- 예술, 디자인, 과학기술의 융합구현을 통한 대상공간(가상공간, 현실공간) 창조 및 조성된 공간에 담을 수 있는 첨단 예술콘텐츠 제작을 수행할 수 있는 인재양성 4차원 공간개념으로 확장되는 도시 등 인간생활환경과 관련된 첨단 미래 산업분야 일자리 창출 및 졸업 후 진로 확보

4. 주관대학/학과 및 참여대학/학과

구 분	대학 및 학과명
주관대학 및 주관학과	예술디자인대학 도예학과
참여대학 및 참여학과	예술·디자인대학 환경조경디자인학과

5. 교육과정 기본구조

전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		계
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	
4D아트	120	18	-	51	69	12	9	-	36	45	12	-	-	-

6. 교육과정 편성 교과목수

전공명	편성 교과목						전공필수+전공선택 (B+C)	
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
4D아트	9	27	1(졸업논문)	-	23	69	24	69

7. 졸업능력인증제

~~예술·디자인대학 졸업능력인증제를 충족하여야 함~~

7. 졸업논문

4학년 때 졸업작품 제작 혹은 졸업논문을 통과 한 후, 졸업전시에 참여하여야 한다.

8. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단, 편입생은 1과목) 이수하여야 함

9. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

10. 주전공 진입 제한

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함(다전공 진입만 허가)

4D아트 융합전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 4D아트 전공의 교육목적은 예술적 표현의 대상이 되는 공간을 3차원에서 시간과 에너지 그리고 변화연출의 기술이 융합된 가상공간을 포함한 4차원 공간개념으로 확장시켜 지각 속성을 이해하고 대상, 공간 및 경험을 통해 의미 있는 메시지를 전달하기 위해 시각 및 기타 감각 요소를 구성하는 방법들을 경험함으로써 실용적인 기술, 비판적인 분석 능력과 예술적 사고를 개발시킨다.

제2조(일반원칙) ① 4D아트 전공은 단일전공, 다전공, 부전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 단일전공 진입학생 선발방법은 전공교수들의 심층면접을 통해 선발한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 4D아트 전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 4D아트 전공에서 개설하는 전공과목은 '[별표1] 교육과정편성표'와 같다.

② 4D아트 전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 4D아트 전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공선택 51학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 4D아트전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 4D아트 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 9학점, 전공선택 36학점을 포함하여 전공학점 45학점 이상 이수하여야 한다.

③ 본 전공으로 진입이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.

④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(타전공과목 인정) ① 동일계열 또는 타계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 12학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 4D아트 전공의 타전공인정과목은 '[별표2] 타전공인정과목표'와 같다.

제7조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제8조(졸업논문 및 졸업작품의 지정) 4D아트융합전공 학생은 필수적으로 4D종합설계 1, 4D종합설계 2를 이수해야 한다.

제9조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과 운영 시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

교육과정 편성표

순번	이수 구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
1	전공 기초	CA1006	표현연습	3	2	2			1	○		도예학과	
2		CA1008	도자문화이야기	3	3				1	○		도예학과	
3		CA1009	도자성형 2	3	2	2			1		○	도예학과	
4		CA1003	디지털드로잉	3	2	2			1		○	도예학과	
5		FD101	드로잉	3	2	2			1	○	○	환경조경 디자인학과	
6		FD111	입체디자인	3	2	2			1	○	○	환경조경 디자인학과	
7		FD103	평면디자인	3	2	2			1	○	○	환경조경 디자인학과	
8		FD114	환경조경학의이해	3	3				1		○	환경조경 디자인학과	
9		CA1010	색채와도자	3	2	2			1		○	도예학과	
10	전공 필수	FDA403	졸업논문(4D아트)	0					4	○	○	도예학과 ·환경조경 디자인학과	졸업관련 필수이수
11	전공 선택	CA2004	혼합매체연구	3	2	2			2	○		도예학과	
12		CA2013	3D디지털모델링	3	2	2			2		○	도예학과	디지털모델링- CNC와 동일과목 (학수번호 동일)
13		CA3024	기초유리- Cold Working	3	2	2			3	○		도예학과	
14		FDA201	아트미디어탐구	3	2	2			2		○	도예학과	
15		FDA202	자연과예술	3	3				2	○		환경조경 디자인학과	
16		LA207	조경디자인랭귀지	3	2	2			2	○		환경조경 디자인학과	
17		LA202	공간구성형태론	3	3				2		○	환경조경 디자인학과	
18		LA206	조경기초디자인	3	2	2			2		○	환경조경 디자인학과	
19		LA201	지형디자인	3	2	2			2		○	환경조경 디자인학과	
20		CA3022	도자융합스튜디오	3	2	2			3	○		도예학과	
21		CA2021	유리조형-Lamp Working & Blowing	3	2	2			2		○	도예학과	
22		CA3012	현대예술이슈	3	3				3		○	도예학과	
23		CA3023	도예설치기법	3	2	2			3		○	도예학과	
24		CA3016	도자조형	3	2	2			3		○	도예학과	
25		FDA301	4D아트설치	3	2	2			3	○		도예학과	
26		LA313	도시공간디자인론	3	3				3		○	환경조경 디자인학과	

순번	이수 구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
27	전공 선택	FDA302	4D실행예술	3	2	2			3		○	환경조경 디자인학과	
28		LA326	경관정보학	3	3				3	○		환경조경 디자인학과	
29		LA315	정원예술론	3	3				3	○		환경조경 디자인학과	
30		LA330	캡스톤디자인기반 융합프로젝트 1	3				3	3		○	환경조경 디자인학과	
31		LA422	도시공원예술론	3	3				4	○		환경조경 디자인학과	
32		FDA401	4D종합설계 1	3					4	○		도예학과 ·환경조경 디자인학과	졸업관련 필수이수
33		FDA402	4D종합설계 2	3					4		○	도예학과 ·환경조경 디자인학과	졸업관련 필수이수

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	시각디자인	VD2015	크리에이티브디자인	3	전공선택	2018	
2	시각디자인	VD3013	인터랙티브콘텐츠디자인	3	전공선택	2018	
3	디지털콘텐츠	DC213	인터랙티브미디어디자인	3	전공선택	2018	
4	디지털콘텐츠	DC325	뉴미디어표현기법	3	전공선택	2018	
5	디지털콘텐츠	DC212	비주얼미디어디자인	3	전공선택	2018	
6	디지털콘텐츠	DC203	인터랙션디자인	3	전공선택	2018	

4D아트 전공 교과목 해설

- 표현연습 (Studio for Expression)

도예에서 요구되는 표현의 재료와 기술을 연구, 학습하여 이를 통해 창의적 발상능력을 함양하도록 한다.

This course will develop students' skills to express from two or three-dimensional objects by studying basic ceramic techniques and other materials.

- 도자문화이야기 (Ceramic Culture Story)

도자에 관한 전반적인 문화, 역사, 예술에 대한 학습을 통하여 도자미술이 지니는 특별한 의미와 가치를 발견한다.

This course will help students to find the ultimate meaning and value of ceramic art by studying general culture, history, and art of ceramics.

- 도자성형 2 (Ceramic Forming 2)

도예의 기초적인 성형기법 중 '손성형'을 중심으로 한 판성형, 코일링, 핀칭을 이용해서 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.

This course will focus on the development of handbuilding skills, and students will explore a variety of handbuilding methods including coiling, extended pinch, slab built and extruded forms.

- 디지털드로잉 (Digital Drawing)

기본적 디자인에 활용 가능한 컴퓨터 응용방법 등을 탐색, 연구함으로써 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

This course will help students to master the basic concept of computer programming such as photoshop and illustration which are used as a design tools and develop the computer design skills in relation to various design forms.

- 드로잉 (Drawing)

드로잉의 첫 단계 수업으로, 디자인과 시각적 커뮤니케이션에 있어 가장 기초가 되는 드로잉의 개념에 대해 배운다. 선을 이용하여 사물을 표현하는 방법과 정물, 인체, 공간 등을 객관적으로 관찰하는 방법, 인체를 통하여 제스처어 드로잉, 컨투어 드로잉, 투시기법 등 다양한 표현기법들에 대해 이해하고 직접 실기를 통하여 익히게 된다. 드로잉 재료로는 연필, 목탄, 잉크, 색연필, 마커 등을 다양한 형태로 다루게 된다.

This is first step for drawing course, taught in support of the design process and visual communication. The role of the observational component is to develop eye and mind coordination through objective observation of the figure, still life, and space. The role of the expressional component is to develop an understanding of methods, and drawing systems, such as contour, gesture, anatomical, and perspective drawing. Materials are introduced and applied, which include graphite, charcoal, ink, color pencil, and marker, etc.

- 입체디자인 (Three-Dimensional Design)

3D의 입체 디자인의 기본 원리, 과정, 재료 등에 대하여 다양한 과제를 수행함으로써 배우게 되는 수업이다. 재료에 따른 문제해 결과 작품완성을 통하여 분명한 결과를 얻을 수 있다는 장점이 있다. 학생들은 선, 면, 형과 형태, 덩어리, 부피, 표면과 질감, 규모와 비례 등 근본적인 디자인 요소들을 작업에 사용하면서 형태와 공간, 그리고 구조에 대하여 직접 경험하고 배우게 된다.

This course introduces students to the basic principles, processes, and materials of three-dimensional design through a series of projects that stress problem solving, experimentation, and tangible results. Students explore form, space, and structure by use of such concrete design elements as line, plane, shape & form, mass, volume,

surface & texture, scale & proportion.

- 평면디자인 (2D Design)

평면디자인의 요소와 원리에 대하여 배우는 수업이다. 다양한 형태의 실기와 관찰, 분석, 주어진 과제 해결 등의 방법을 통하여 수업이 진행된다. 학생들은 디자인의 기본요소인 점, 선, 면의 개념에 대해 배우고, 점과 선이 면을 이루게 된다는 디자인 원리를 직접 실기를 통하여 이해하게 된다. 학생들은 다양한 디자인 과제들을 통하여 평면 위에서의 형과 형태 이론에 대하여 습득하게 된다.

This course introduces the elements and principles of two-dimensional design through projects that emphasize discovery through experimentation, research, analysis, and problem solving. The class begins with understanding of design issues focusing on point and line to plane, the fundamental elements of art and Design. Students are introduced to the theories of form and shape in 2D space through various design projects.

- 환경조경학의이해 (Introduction to Landscape Architecture)

조경학의 일반적인 개념과 기초이론, 학문으로서의 중요성, 국내외의 조경정책, 조경학 교육의 실태파악과 미래의 잠재력 등 조경분야의 전 영역에 관계되는 기본적인 이론과 조경용어의 해설을 강의한다.

An introduction to the multidisciplinary field of landscape architecture exploring its historical evolution, highlighting its interaction with arts and science, and examine tis contemporary leaders.

- 혼합매체연구 (Mixed Media Study)

현대도예의 흐름에 맞추어 혼합매체에 대한 이해와 활용을 통해 자신이 원하는 도자예술을 폭넓게 표현할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

This course will help students to understand and utilize mixed media which can be executed in a variety of ceramic techniques.

- 3D디지털모델링 (3D Digital Modelling)

도자 조각과 제품을 컴퓨터 프로그램으로 디자인하는 수업이다. 학생들은 Autodesk사의 Fusion 360 프로그램을 이용해서 디자인한 3D 이미지를 3D 프린터로 원형을 출력하거나, 제품의 원형과 거푸집을 모델링한 후 3D 프린터로 출력할 수 있는 기술을 배운다. 디자인 능력과 3D 프린터 기술의 융합을 통해 4차 산업에 대응하기 위한 수업이다.

This class is for designing ceramic sculptures and design products with a computer program. Students will learn the technology to print out 3D images designed using Autodesk's Fusion 360 program in a 3D printer, or to model the prototype and mold of the product and then print them on a 3D printer. It is a class to cope with the fourth industry through the fusion of design ability and 3D printer technology.

- 색채와도자 (Color & Ceramics)

색채조화원리와 지각적인 효과 등을 이해하고 이를 토대로 색채의 배색과 조화에 대한 지식을 갖게 하여 도예에 적절하게 활용할 수 있는 기초감각을 키운다.

This course helps students to understand the principles of color harmony and perceptual effect, and based on this knowledge of coloring and harmony, it is possible to develop basic color senses that can be appropriately applied to ceramics.

- 기초유리-Cold Working (Basic Glass-Cold Working)

기초적 유리공예에 대한 이해와 콜드 워킹을 통한 유리성형 기법을 습득한다.

This beginning course aims for developing in-depth skills for glass forming processes through cold working techniques.

- 아트미디어탐구 (Art Media Exploration)

3D/4D 조각·설치 프로젝트를 위한 다양한 재료와 기법을 탐구하는 수업이다. 프로젝트를 완성하기 위한 기본적인 이론 강좌와 데모 수업이 병행되고 학생들의 개성적인 시각언어와 독창적인 표현을 발전시키는 데에 주력한다.

A beginning 3D or 4D sculpture/installation course that develops sculptural ideas through exploration of various materials and techniques. Several introductory lectures and demonstrations will take place with the bulk of the time dedicated to the completion of sculpture projects and attention will be devoted to the development of a personal visual vocabulary and the cultivation of individual creative expression.

- 자연과예술 (Nature & Art)

자연환경과 생태에 대한 과학적 지식과 인문사회학적 이해를 바탕으로 이를 다양한 유형의 생활환경계획과 디자인에 적용하기 위한 효과적인 이론과 방법론을 탐구한다.

This course aims to explore effective theories and methods for planning and design of various forms of living environments, based on understanding of scientific knowledge and socio-cultural aspects of natural environment and ecology.

- 조경디자인랭귀지 (Graphic Communication in Landscape Design)

조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정. 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.

Basic skills in graphic presentation, including pencil-and-ink drawing and drafting techniques applicable to landscape architecture projects. Freehand drawing, orthographic projection, axonometric projection, and lettering are covered in the course.

- 공간구성형태론 (Space & Form Composition)

아름답고 쾌적한 환경으로 조성하기 위한 Design 기초이론들을 실제의 공간구성 작업에 응용할 수 있도록 이론과 실습교육을 통하여 습득하고, 환경 Designer로서 공간을 다루는 법, 공간감 및 공간 구성기법을 배양케 한다.

A study on the method of spacial composition and to deal with space as a environment designer after acquiring basic theories to make environment beautiful and pleasant and to apply into spacial composition from theoretical and practical education.

- 조경기초디자인 (Introductory Landscape Design)

경관설계란 형태라는 매개물을 통하여 3차원적 공간속에 시각적으로 표현된다. 따라서 옥외환경 설계에 있어서 형태처리 수법을 터득함은 필수적이다. 본 과목에서는 설계자가 어떻게 설계의 목적, 주제, 개념을 가지고 출발하여 최종적으로 의미 있고 기능적인 형태를 이끌어 내는지에 대해 그 과정을 알아본다.

Basic design principles and processes applied to the design of the outdoor environment. Studio projects focus on the analysis, organization, and form of outdoor space through the use of three-dimensional components including structures, vegetation and earthform.

- 지형디자인 (Land Form Design)

조경의 본질이 내재된 지형조성에 있어서 공학적이고 생태적인 측면에서의 접근뿐만 아니라, 지형을 3차원의 조형대상으로 인식하여 기능적이고 심미적인 형태의 지형으로 적절하게 창출할 수 있는 접근방법에 대한 이해를 돕고 실제적으로는 다양한 지형을 조성할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

Students can learn how to design of landform with the consideration of technical and environmental aspects, understand how to create functionally useful and esthetic forms of sites thought of as three-dimensional objects of landscaping. Students finally can develop the competence of making up various landforms.

- 도자융합스튜디오 (Ceramic Fusion Studio)

도자와 다른 매체를 융합하여 4차 산업시대에 맞는 예술적 감각을 키우며 학생들이 작품제작을 더욱 폭넓게 발휘할 수 있도록 한다.

This course aims to improve the students' artistic sense for the 4th industrial age by fusing ceramics and other media, and encourage students to expand their work more effectively.

- 유리조형-Lamp Working & Blowing (Glass Forming-Lamp Working & Blowing)

램프 워킹과 블로잉 기법 등의 유리의 여러 가지 성형법과 가공법 등을 통하여 종합적이고 유기적인 조화미를 이룰 수 있는 유리 조형의 제작 및 표현 능력을 기르도록 한다.

This course provides students with the formative skills of glass art to develop a comprehensive and organic beauty of harmony through the various techniques such as lamp working and blowing.

- 현대예술이슈 (Contemporary Art Issue)

현대예술의 경향 및 이슈를 현대 도자미술과 연계시켜 연구함으로써 미술사 속에서 도자미술의 역할과 의미를 발견한다.

This course will help students to find the meaning and role of contemporary ceramic art by comparing contemporary fine art with ceramic art.

- 도예설치기법 (Ceramic Installation Technique)

공간을 활용하여 작품을 창의적으로 표현 할 수 있도록 구성하는 방법과 공간을 이해하여 설치 할 수 있는 다양한 방법을 익힌다. Students will learn how to organize their works so that they can express their works creatively using space and how to install them by understanding the space.

- 도자조형 (Ceramic Sculpture)

도예작품의 영역별 특성에 따른 중요도를 이해시키고 기능과 장식별 도예 표현영역에 접합시키는 능력을 부여시켜 도조의 조형적 응용력을 기르도록 한다.

This course presents projects, which give the student experiences in developing ideas based on contemporary ceramic sculpture. Sculpture processes which are additive and subtractive, plaster mold making, plus pinch, coil building, and slab construction methods as applied to sculpting will be taught.

- 4D아트설치 (4D Art Installation)

4D 아트설치 작업의 기본적인 개념을 실기를 통해서 습득하는 수업이다. 이 수업은 재료의 물리적 특징을 기반으로 형태, 구조, 공간을 탐구하고, 공간과 오브제의 관계를 분석하는데 중점을 두고 학생들은 새로운 미디어 작품을 이용해서 혁신적인 공간을 창조하는 방법을 배운다.

Fundamental concepts of 4-D art and installation through studio practices will be introduced. The class will explore form, structure, and site based on studying material's physical characteristics, focusing on analyzing the relationship between space and art objects. Students will learn how to create and design innovative environment with new media works.

- 도시공간디자인론 (Theories of Urban Space Design)

도시공간의 구성원리 및 이론, 미학, 형태 및 배치에 관하여 고찰하고 이를 조경, 건축, 도시설계 분야에서 도시공간 설계에 어떻게 적용하는지 알아본다.

Application of urban-design and town-planning techniques to specific contemporary problems of city environments. Issues of urbanism are investigated and applied to physical design interventions and spatial typologies involving the street, square, block, garden, and park systems. Urban land-use development and public and private implementation of urban-design plans are examined.

- 4D실행예술 (4D Performing Art)

3차원에 머물러 있던 기존 공간예술의 한계를 벗어나 IT 및 디지털기술, 시간의 변화, 이용자 참여 등을 통해 시공간의 확장을 유도할 수 있는 다양한 디자인 이론과 사례를 연구한다.

The purpose of this course is to study innovative theories and applications that enable to extend temporal and spatial aspects of art through the integration of IT and digital technology, change of time, and user's participation.

- 경관정보학 (Landscape Informatics)

조경(경관)은 제4차 산업혁명에 의한 물리학적, 생태학적, 디지털적 기술발전이 적용되는 다학제적 산업으로서, 미래사회 변화에 대한 적극적인 대응이 필요하다. 이에, 조경(경관)과 제4차 산업혁명에 대한 이해를 바탕으로, 조경(경관)에서 활용 가능한 미래 디지털 기술(사물인터넷, 드론 등)과 이를 통해 생성되는 정보에 대해 조경(경관)정보학적 측면에서의 지식을 습득케 한다.

Landscape Architecture is a multidisciplinary industry in which the development of physical, ecological and digital technologies by the Fourth Industrial Revolution is applied, and it is necessary to actively respond to changes in future society. Based on the understanding of the landscape architecture and the 4th Industrial Revolution, it acquires the knowledge of landscape architecture and information from the future digital technology that can be used in the landscape architecture and the information generated by it.

- 정원예술론 (Garden Aesthetics and Design)

조경의 역사는 정원의 역사라는 말이 있듯이, 가장 개인적인 공간인(private space) '정원' 설계를 '고급 수준의 정원' 설계라는 의미로서 이해하기보다는 특정주제를 표방하는 상징 공간, 기념공간으로 확대해석해서 일반적인 개념의 정원 설계뿐만 아니라, 도시 내 소규모 상징 기념공간의 설계를 아울러 진행함으로써 '정원'에 대한 이해를 높이고자 한다.

As "Garden history is Landscape history" says, Garden design which is most private space needs to understand as symbolic, memorial space that publish specific subjects than to understand as meaning of high quality garden design. And design of memorial space in urban raises the understanding about Garden.

- 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1 (Capstone Design Based Interdisciplinary Landscape Project 1)

이 수업은 학부 세미나 수업으로서 현대조경작품에 대한 최신 이슈를 다룬다. 세미나 수업이니만큼 학생들의 활발한 참여가 요구되며, 이 수업의 목적은 다음과 같다. 첫째, 사회적 이슈와 조경프로젝트의 관계에 대해 이해한다. 둘째, 학생들의 비판적인 사고력을 향상시킨다. 셋째, 동시대의 조경가의 역할은 무엇인가를 고찰한다.

This class is an undergraduate seminar class which deals with current issues of contemporary landscape architectural projects. Since it is a seminar style class, students' active participation is highly required. The class objectives are first, to understand the relations between social issues and landscape projects, second, to improve students' capability of critical thinking, and last, to (re)think about the role of landscape architects in our times.

- 도시공원예술론 (Urban Parks Design)

도시의 기본요소이며 도시의 질을 좌우하는 각종 도시공원에 대한 설계기준과 설계방법을 익히기 위하여, 국내외의 도시공원 작품을 분석하여 작품의 특성을 파악하면서 설계의 감각을 익히고 직접 사례 연구하여 설계과정에 따른 조사 및 분석, 설계주제에 알맞은 아이디어 창출과 전개, 기본설계도 작성 등의 능력을 함양하도록 한다.

Students study theories of urban park planning and design. With these resources, they can understand the functions of urban parks and following effects to the concerning community. They also develop the critical judgement of existing problems. Students learn principles for shaping urban parks, and philosophies of the design through interactive and critical debates among the professor and students, and among students. Students finally acquire essential requirements as an urban landscape architect.

- 4D종합설계 1 (4D Capstone Design 1)

이 수업은 2학기에 걸쳐 4학년 4D아트 전공 학생이 졸업작품으로 완성해 가는 수업이다. 학생들은 학부과정에서 배운 지식을 토대로 프로젝트의 개념에서 결과물까지 창작한다. 디자이너나 예술가로서 실제 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수

있도록 팀워크와 커뮤니케이션 기술뿐만 아니라 기획, 설계, 제작까지 작품의 전 과정을 경험 할 수 있는 기회가 주어진다.

This is a two-semester course covering all aspects of the 4D Art. And it will work for senior project. Students utilize what they have learned throughout their undergraduate studies to create their own works from concept to product. It provides them with the opportunity to develop their communication, teamwork, project management, and design

skills, and learn about the product development process. It prepares students for professional practice and serves as a preview of what it will be like to work as a designer or artist.

- 4D종합설계 2 (4D Capstone Design 2)

이 수업은 4학년 4D아트 전공 학생이 개별 혹은 팀 프로젝트를 통해 완성해 가는 수업이다. 학생들은 학부과정에서 배운 지식을 토대로 프로젝트의 개념에서 결과물까지 창작한다. 디자이너나 예술가로서 실제 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수 있도록 팀워크와 커뮤니케이션 기술뿐만 아니라 기획, 설계, 제작까지 작품의 전 과정을 경험 할 수 있는 기회가 주어진다.

This is a design project course in which the 4D Art major senior students will work as an individual or team. Students utilize what they have learned throughout their undergraduate studies to create their own works from concept to product. It provides them with the opportunity to develop their communication, teamwork, project management, and design skills, and learn about the product development process. It prepares students for professional practice and serves as a preview of what it will be like to work as a designer or artist.

[별표4]

교육과정 이수체계도

■ 교육과정의 특징

다학제적 연계협력을 통해 창의적이고 분석적인 접근법을 결합하고 학문 분야 간 협력을 필요로 하는 혁신 방법론들을 고취시킴으로써 변화되어가는 환경과 시대에 대한 대안을 제시하고 그 대안을 보여줄 수 있는 독특한 플랫폼을 제공한다.

■ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	표현연습, 도자문화이야기, 드로잉, 평면디자인
	2학기	디지털드로잉, 환경조경학의이해, 입체디자인, 색채와도자, 도자성형 2
2학년	1학기	자연과예술, 조경디자인랭귀지, 혼합매체연구, 기초유리-Cold Working
	2학기	3D디지털모델링, 아트미디어탐구, 지형디자인, 공간구성형태론, 조경기초디자인
3학년	1학기	도자융합스튜디오, 4D실행예술, 경관정보학, 정원예술론
	2학기	현대예술이슈, 4D아트설치, 도시공간디자인론, 도자조형, 도예설치기법, 유리조형-Lamp Working & Blowing, 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1
4학년	1학기	4D종합설계 1, 도시공원에술론
	2학기	4D종합설계 2

아트&테크놀로지 융합전공 교육과정

1. 전공소개

디자인, 미디어, 서비스를 비롯한 문화 예술 분야에 첨단 기술을 접목하여 시너지 효과를 낼 수 있는 새로운 형태의 창의적인 융합교육을 하고자 한다.

2. 교육목적

인문학적인 사유, 예술적인 표현 그리고 첨단 기술 구현이 만나 새로운 가치를 발생시키고, 그러한 가치가 경쟁력이 되는 융합 시대에서 선도적인 역할을 할 수 있는 창의적 인재를 양성하고자 한다.

3. 교육목표

예술과 공학이라는 기존 학문 분야의 경계를 뛰어넘는 융합전공으로 문화, 예술적 감수성과 첨단 기술이 혁신적으로 접목될 수 있도록 교육하고자 하며, 나아가 창의적인 아이디어를 바탕으로 문화산업을 확산시키고, 우리의 삶의 가치를 향상시키고자 한다. 졸업 후 진로는 창의적 연구를 바탕으로 하는 문화산업 분야, 예술 및 디자인과 첨단 기술이 융합된 분야, 뉴미디어 아트 및 뉴미디어 콘텐츠 분야, 엔터테인먼트 산업 분야, 4차 산업혁명으로 인해 새롭게 창출되는 미래 산업분야 등이 있다.

4. 주관대학/학과 및 참여대학/학과

구 분	대학 및 학과명
주관대학 및 주관학과	예술·디자인대학 디지털콘텐츠학과
참여대학 및 참여학과	소프트웨어융합대학 소프트웨어융합학과

5. 교육과정 기본구조

전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
아트&테크놀로지	120	6	0	54	60	12	6	0	36	42	12	0	0	0

6. 교육과정 편성 교과목수

전공명	편성 교과목							전공필수+전공선택 (B+C)		
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)					
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
아트&테크놀로지	6	18	1(졸업논문)	0	20	59	21	59		

7. 졸업능력인증제

~~예술·디자인대학 졸업능력인증제를 충족하여야 함~~

7. 졸업논문

4학년 때 졸업작품을 제작하거나 논문을 작성하여야 한다.

8. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단, 편입생은 1과목) 이수하여야 함

9. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다.
SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

10. 주전공 진입 제한

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함.(다전공 진입만 허가)

아트&테크놀로지 융합전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 아트&테크놀로지 전공의 교육목적은 예술과 첨단기술의 융합적인 사고와 구현이 가능한 창의적인 인재 양성과, 인문학적인 사유, 예술적인 표현 그리고 기술적인 구현이 만나 새로운 가치를 발생시키고, 그러한 가치가 경쟁력이 되는 융합 시대에서 선도적인 역할을 할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

제2조(일반원칙) ① 아트&테크놀로지 전공은 단일전공, 다전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
② 모든 교과목은 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 아트&테크놀로지 전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 아트&테크놀로지 전공에서 개설하는 전공과목은 '[별표1] 교육과정편성표'와 같다.
② 아트&테크놀로지 전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
1) 단일전공과정 : 아트&테크놀로지 전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 60학점 이상 이수하여야 한다.
2) 다전공과정 : 아트&테크놀로지 전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 아트&테크놀로지 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거하여 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 42학점 이상 이수하여야 한다.
③ 본 전공으로 진입 이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.
④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제7조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과 운영 시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표3] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

교육과정 편성표

순번	이수 구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	SWCON104	웹/파이선프로그래밍	3	3				1	○		소프트웨어융합
2		SWCON103	디자인적사고	3	2		2		1	○		소프트웨어융합
3		FD101	드로잉	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
4		FD103	평면디자인	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
5		FD111	입체디자인	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
6		FD105	디지털디자인	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
7	전공 필수	AT402	졸업논문(아트&테크놀로지)	0					4	○	○	디지털콘텐츠
8	전공 선택	DC205	스토리텔링	3	2	2			2	○		디지털콘텐츠
9		DC207	사운드디자인	2		4			2	○		디지털콘텐츠
10		DC201	3D모델링	3	2	2			2	○		디지털콘텐츠
11		DC211	3D애니메이션	3	2	2			2		○	디지털콘텐츠
12		AT202	뉴미디어디자인	3	2	2			2		○	디지털콘텐츠
13		CSE103	객체지향프로그래밍	3	2		2		1	○		소프트웨어융합
14		SWCON201	오픈소스SW개발방법및도구	3	3				2	○		소프트웨어융합
15		SWCON211	게임프로그래밍입문	3	2		2		2		○	소프트웨어융합
16		SWCON212	게임엔진기초	3	2		2		2		○	소프트웨어융합
17		DC304	게임학	3	2	2			3	○		디지털콘텐츠
18		DC318	게임디자인	3	2	2			3		○	디지털콘텐츠
19		DC325	뉴미디어표현기법	3	2	2			3		○	디지털콘텐츠
20		AT301	뉴미디어아트	3	2	2			3	○		디지털콘텐츠
21		AT302	뉴미디어테크놀로지	3	2		2		3	○		디지털콘텐츠
22		SWCON311	게임그래픽프로그래밍	3	2		2		3		○	소프트웨어융합
23		SWCON314	게임공학	3	2		2		3	○		소프트웨어융합
24		SWCON312	체감형기술이론및실습	3	3				3	○		소프트웨어융합
25		SWCON313	가상/증강현실이론및실습	3	3				3		○	소프트웨어융합
26		DC420	가상현실콘텐츠실무의이해	3	2	2			4		○	디지털콘텐츠
27		AT401	뉴미디어프로젝트	3	2	2			4	○		디지털콘텐츠
28	AT402	아트테크놀로지 프로젝트	3	2	2			4		○	디지털콘텐츠	

아트&테크놀로지 전공 교과목 해설

- 웹/파이썬프로그래밍 (Web and Python Programming)

파이썬을 이용하여 프로그래밍의 기초와 함께 논리적 사고 방법과 구현을 배우는 과목이다. 웹 프로그래밍은 HTML5/CSS3/Javascript를 사용하는 Web Application을 이해함으로써, 클라이언트 개발을 가능하게 하고, Node.js를 통한 간단한 서버 프로그래밍을 다룬다.

The objective of this course is to introduce the basic concept of programming and computational thinking using Python. Students will also learn basic HTML, CSS, Javascript, and a simple web server implementation which are fundamental skills to realize their own ideas into reality.

- 디자인적사고 (Design Thinking)

새로운 소프트웨어 개발을 위한 디자인 중심의 창의적 설계 접근방법과 아이디어 발상을 위한 이론적 프로세스를 팀워크를 통해 학습한다.

We will learn the design-oriented creative design approach for new software development and the theoretical process for idea development through teamwork.

- 스토리텔링 (Storytelling)

애니메이션과 미디어 등 각종 동적인 시각적 정보의 근본이 되는 작업의 특성을 이해하고 창의적 아이디어를 표현 할 수 있는 시나리오 및 콘티를 제작할 수 있는 능력을 키워준다.

Class presents ability of understanding text material work(scenario), and successful way to transfer into story-board format work in order for best communication between planning group and production group, in the fields of animation and media.

- 사운드디자인 (Sound Design)

디지털콘텐츠를 위한 미디어 음향을 설계하고 제작하는 기법을 배운다.

This course provides the techniques of midi planing and sound making for your visual art work.

- 3D모델링 (3D Modeling)

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 폴리곤 모델링과 맵핑에서부터 조명, 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 오브젝트들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital objects from polygon modeling and mapping to lighting to rendering.

- 뉴미디어디자인 (New Media Design)

디자인 이론에 대한 이해를 바탕으로 UI/UX디자인, 인터랙션 디자인, 비주얼라이제이션 등 뉴미디어를 통해 표현되고 있는 실험적이고, 미래지향적인 디자인을 탐구해 본다.

Based on our understanding of design theory, we will explore experimental and future-oriented designs expressed through new media such as UI/UX design, interaction design, and visualization.

- 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)

기초적인 C++ 프로그래밍을 익히는 것이다. 이를 위해, C++ 프로그램의 기본적인 구조, 데이터 형, 변수, 함수, 분기문, 반복문, 재귀 프로그래밍, 문자 입출력, 배열, 포인터, Class, 유전의 법칙 등 고급 C++ 프로그래밍을 위한 기초를 배운다. 교재는 많은 예제

프로그램을 포함하여, 초보자도 쉽게 프로그래밍에 친숙해질 수 있고, 이론과 실습을 병행함으로써 컴퓨터 공학을 비롯한 소프트웨어융합대학에서 필요한 기초적인 프로그래밍 능력을 배양한다.

Learning basic C++ programming. To do this, you will learn the fundamentals of advanced C++ programming, including the basic structure of a C++ program, data types, variables, functions, branch statements, looping statements, recursive programming, character input and output, arrays, pointers, classes and rules of inheritance. The textbook includes a lot of example programs, it is easy for beginners to become familiar with programming, and the theory and practice are combined to cultivate the basic programming ability necessary for computer science and other electronic information colleges.

- 오픈소스SW개발방법및도구 (Open Source Software Development Methods and Tools)

최근에 가장 많이 쓰이는 소프트웨어 개발 방법과 도구에 대한 이해와 실습을 수행한다. 소프트웨어 개발방법론으로는 Agile 개발 방법론과 Lean 개발 방법론에 대해서 학습한다. 소프트웨어 개발 관리를 위해서는 Git 도구에 대해서 학습한다. 그리고 오픈소스 라이선싱에 대한 이해를 갖는다. 마지막으로 대표적인 physical programming인 Arduino와 RaspberryPi에 대해서 배우도록 한다.

This course deals with understanding and practicing the most frequently used software development methods and tools. As a software development methodology, we learn about agile development methodology and Lean development methodology. Learn about Git tools for software development management. And have an understanding of open source licensing. Finally, learn about typical physical programming Arduino and RaspberryPi.

- 게임프로그래밍입문 (Introduction to Game Programming)

텍스트 기반 사용자 인터페이스(CLI : Command Line Interface)를 활용한 기초적인 게임 프로그램을 직접 개발하고, 개인의 포트폴리오로 관리하는 방법을 학습한다. 이를 위하여, 오픈소스로 공개된 고전적인 게임에 대한 코드 레벨의 이해를 수행한 후, 직접 게임을 설계 및 개발하는 과정을 통하여 게임 개발에 대한 개발 프로세스를 이해한다.

Develop a basic game program utilizing the CLI(Command Line Interface). Perform an understanding of the classic game code released as open source. And through a process of direct design and develop games understand the development process for the game development.

- 게임PX디자인 (Game PX Design)

[수강 대상 : 기초적인 프로그래밍(C++,C#, Python등) 경험이 있는 자] 사용자에게 새로운 경험을 줄 수 있는 게임을 만들기 위한 기초적인 이론을 배우고, 이를 바탕으로 학생들은 팀 기반 토론 및 발표에 참여한다. 마지막으로 게임을 만들어 서로 체험해보고 비평해보는 시간을 갖는다.

Students learn the fundamental theory to create a game that can give users a new experience. Based on this, students participate in team-based discussions and presentations. Ultimately, students create their own games and critique each other.

- 게임학 (Ludology)

본 수업은 게임미디어를 통하여 다양한 디지털미디어 기반이론들에 대해 고찰하고 기초적인 게임과 스마트 인터랙티브 콘텐츠의 기획 및 제작을 위한 가장 근본적인 이론교육인 게임이론, 게임역사, 게임분석을 교육하고, 융합적 논리로 디지털 미디어를 이해하는 것에 목표를 둔다.

Understanding these fundamental theories is vital for video game research and development. This course will be focused on basic theories such as history of video game, interaction theory and play theory that can form the basis for video game field. Based on theoretical approach to the video game area, current trends and future directions of video game can be considered. course will provides you practice on the process and the expression for the most creative game software producing.

- 게임디자인 (Game Design)

이 수업은 게임 디자인 요소 등에 대한 기본적인 이론 강의를 넘어 미래 게임을 위한 다양한 분야의 융합적인 아이디어 도출에 대한 고찰 그리고 게임의 순기능에 기반한 기능성 게임 및 그 확장성을 넓히고 있는 동작기반게임을 포함한 다양한 게임에 대한 이해를 바탕으로 학생들이 조를 이뤄 게임 시나리오 및 직접 게임을 기획하고 프로토타입을 제작하게 하여 디지털 콘텐츠의 주요 장르 중 하나인 게임의 구성적 요소에 대해 살펴 볼 수 있는 기회를 마련한다.

Well-balanced contribution from various disciplines is such an important factor in this field. Technologies behind 'i-phone' are not cutting edge but the convergence of each technology was the key to create an innovative digital product. Same methodology can be applied in game media development. Ideas from various fields have infinite potential to trigger innovative thinking for current and future game media. This course will provide innovative ideas and insights from various disciplines for future game media. As a capstone design based class, each student will organize their team to create a game design document and game prototype.

- 3D캐릭터애니메이션 (3D Character Animation)

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 캐릭터의 동작과 연기를 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the character's motions and actions in your 3D animation work.

- 뉴미디어표현기법 (New Media Technique of Expression)

본 수업은 프로젝션 맵핑 등 다양한 미디어를 활용한 새로운 트렌드의 표현기법을 학습한다.

This class is learning to the new media utilizable technique of expression relation to projection mapping, etc.

- 뉴미디어아트 (New Media Art)

뉴미디어 아트에 대한 이해를 바탕으로 다양한 미디어를 활용한 작품을 기획하고, 제작하는 능력을 학습한다.

This class learns the ability to plan and produce works using various media based on an understanding of new media art.

- 뉴미디어테크놀로지 (New Media Technology)

뉴미디어 표현에 활용되는 다양한 테크놀로지를 이해하고, 새로운 트렌드의 테크놀로지 구현 기법을 학습한다.

This class understands the various technologies used in the new media presentations, and learns a new trend in technology implementation.

- 게임그래픽프로그래밍 (Game Graphic Programming)

디지털 게임 제작에 있어서 가장 기본이 되는 그래픽 게임 개발 능력을 학습한다. 특히 OpenGL 혹은 DirectX에 대한 이해와 실습을 수행한다.

Students will learn the basic skills of graphic game development in digital game production. In particular, I understand and practice on OpenGL or DirectX.

- 게임공학 (Game Engineering)

[수강대상 : C++(혹은 C#) 및 유니티(Unity) 가능자] 유니티 심화 기능들과 그 성능을 분석하는 방법을 배우는 과목이다. 심화 기능에는 네트워킹, VR/AR, 사운드 처리, AI가 포함된다. 네트워크 게임, VR/AR 게임, 게임 AI를 유니티로 구현하며, 플레이어 경험 품질에 영향을 주는 지연, 품질, 계산량 등을 분석한다.

It is a course to learn advanced functions of Unity and their performance analysis methods. Advanced functions include networking, AR/VR, sound processing, and AI. They are used for implementation of network game, AR/VR

game, and game AI. Their performance is analyzed in terms of delay, quality, and computational complexity affecting player experience quality.

- 가상/증강현실이론및실습 (Virtual and Augmented Reality Programming)

디지털 게임 디자인 및 3D 그래픽스 그리고 게임엔진에 대한 이해를 바탕으로 AR(Augmented Reality)이나 HMD(Head Mount Display) 기반의 VR(Virtual Reality) 콘텐츠 구현을 위한 이론적, 기술적 능력을 배양하고 이를 직접 제작한다.

Culture theoretical and technical skills for the AR(Augmented Reality) and HMD(Head Mount Display) based on VR (Virtual Reality) can be implemented directly and making it.

- 체감기술이론및실습 (Haptics and HCI Programming)

Haptics와 HCI(Human Computer Interaction)에 대한 이론과 실습을 수행한다. 이를 통해서 다양한 센서에 대해 이해하고 이를 활용하는 피지컬 인터랙션과 동작기반게임에 대해 이해한다.

Perform the theory and practice of the Haptics and HCI(Human Computer Interaction). Understand this through a variety of sensors for an understanding of the physical interaction and motion-based games that take advantage of it.

- 가상현실콘텐츠실무의이해 (Understanding of Practical Development of Virtual Reality Contents)

가상현실 콘텐츠를 포함하는 새로운 융합형 콘텐츠 산업의 발전에 따라, 이를 구현하기 위해 학제적 융합을 통한 기본 소양을 바탕으로, 첨단 디지털콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 인재 양성을 목표로 한다. 또한 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성을 위해, 산업 친화적 교육과정을 목표로 한다.

In order to realize convergence contents, we aim to cultivate talents, capable of ranging from planning, design, development and evaluation of high-tech digital contents, based on basic knowledge through interdisciplinary convergence in accordance with the development of new convergent contents industry including virtual reality contents. In addition, we aim to cultivate talent that meets the changing needs of the content industry, as well as industry-friendly curriculum.

- 뉴미디어프로젝트 (New Media Project)

뉴미디어가 활용되고 있는 다양한 사례연구를 통해 뉴미디어 트렌드를 알아보고, 뉴미디어 콘텐츠의 기획에서부터 제작에 이르기까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 작품을 제작한다.

This class will explore the new media trends through various case studies where new media is being utilized, and complete the work on individual projects from planning to creating new media content.

- 아트애펬테크놀로지 프로젝트 (Art & Technology Project)

예술과 기술이 결합된 다양한 작품 사례를 분석하고, 콘텐츠 기획에서부터 제작에 이르기까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 있는 졸업작품을 제작한다.

This course reviews analyzes various examples of works that combine art and technology, and produces complete graduation works through individual projects from content planning to production.

[별표3]

교육과정 이수체계도

■ 교육과정의 특징

- 예술적인 표현과 첨단 기술구현의 창의적인 융합 교육 프로그램으로 운영
- 실무 중심의 산학연계 교육 프로그램으로 운영
- 최신 트렌드 및 테크놀로지를 반영한 교육 내용으로 운영

■ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	웹/파이선프로그래밍, 디자인적사고, 드로잉, 평면디자인, 입체디자인, 디지털디자인
	2학기	드로잉, 평면디자인, 입체디자인, 디지털디자인, 객체지향프로그래밍
2학년	1학기	스토리텔링, 사운드디자인, 3D모델링, 오픈소스SW개발방법및도구
	2학기	뉴미디어디자인, 3D애니메이션, 게임프로그래밍입문, 게임PX디자인
3학년	1학기	게임학, 뉴미디어아트, 뉴미디어테크놀로지, 게임공학, 체험형기술이론및실습
	2학기	게임디자인, 뉴미디어표현기법, 게임그래픽프로그래밍, 가상/증강현실이론및실습
4학년	1학기	뉴미디어프로젝트
	2학기	아트애펀테크놀로지 프로젝트, 가상현실콘텐츠실무의이해

K-퍼포밍아트 융합전공 교육과정

1. 전공소개

과거 대중예술 분야가 장르 중심의 산업 구조를 통해 발전함에 따라 한 예능인이 해당 장르의 종사자로서의 단일한 기량과 정체성을 가지고 활동하였다면, 현재, 전 세계적으로 뉴미디어플랫폼의 활성화를 통한 산업분야의 확대, 장르 간의 연계 활동을 통한 연예계의 통합적 산업 구조로의 재편이 가속화됨에 따라, 연기, 대중음악, 예능, 유튜브 등 다양한 분야에서 경계에 구애되지 않고 전방위적 활동을 펼치는 예능인들이 요청되고 있다. K-퍼포밍아트 융합전공은 이러한 시대적 요구에 따라 대중 예술 분야를 선도할 창의적인 인재로서 멀티 엔터테이너를 양성하여 새로운 콘텐츠와 부가가치를 창출함으로써 미래 대중예술의 발전과 이바지하고자 한다.

2. 교육목적

융합적 멀티 엔터테이너를 양성함으로써 세계적인 대중 문화 콘텐츠 창작 및 실연을 선도하고 글로벌 문화 발전에 이바지한다.

3. 교육목표

K-Pop 보컬, 뮤지컬 보컬, 연기, 댄스, 뉴미디어 크리에이팅 등 실연 예술(Performing Arts)의 근저에 공통의 기본 요소로서 소리, 리듬, 움직임, 언어가 놓여 있음을 인지하고 이를 융합적으로 운용할 수 있는 전문 테크닉을 교육한다. 이를 위해 장르 간 균형과 상호 관련성을 극대화하는 교육 체계를 지향한다. 자신의 탁월한 실연 능력을 미디어 콘텐츠와 접목시킴으로써 새로운 미디어 환경에서 대중 문화 예술의 특화된 차세대 예능인으로 발돋움하는 아티스트 및 지도자를 양성한다.

4. 주관대학/학과 및 참여대학/학과

구 분	대학 및 학과명
주관대학 및 주관학과	예술·디자인대학 연극영화학과
참여대학 및 참여학과	예술·디자인대학 포스트모던음악학과

5. 교육과정 기본구조

전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공 필수	전공 선택	계
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계				
K-퍼포밍아트	120	10	-	60	70	12	10	-	40	50	12	-	-	-

6. 교육과정 편성 교과목수

전공명	편성 교과목						전공필수+전공선택 (B+C)	
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
K-퍼포밍아트	4	10	1(졸업논문)	0	26	72	27	72

7. 졸업논문

4학년 재학 이후, 졸업작품을 영상자료로 제작 및 제출하여 통과하여야 함

8. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단, 편입생은 1과목) 이수하여야 함

9. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다.

SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

10. 주전공 진입 인원

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 입학정원의 30% 이내, 총 20명으로 제한하며, 정원 외 학생의 경우 제한을 두지 않는다.

K-퍼포밍아트 융합전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 융합적 멀티 엔터테이너를 양성함으로써 세계적인 대중문화 콘텐츠 창작 및 실연을 선도하고 글로벌 문화 발전에 이바지한다.

제2조(일반원칙) ① 단일전공, 다전공으로 이수할 수 있으며, 전공 교과목 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따른다.

- ② 교과목의 선택은 학년별 교육체계에 따를 것을 권장한다.
- ③ 단일전공 신입학생은 전공교수들의 심층면접을 통해 선발한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) K-퍼포밍아트 융합전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① K-퍼포밍아트 융합전공에서 개설하는 전공과목은 '[별표1] 교육과정편성표'와 같다.

② K-퍼포밍아트 융합전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

- 1) 단일전공과정 : 전공기초 10학점, 전공선택 60학점을 포함하여 전공학점을 70학점 이상 이수하여야 한다.
- 2) 다전공과정 : 타전공 학생으로서 K-퍼포밍아트 융합전공을 다전공 과정으로 이수하는 학생은 전공기초 10학점, 전공선택 40학점을 포함하여 전공학점을 50학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 본 전공으로 진입 이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.
- ④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(타전공과목 인정) ① 동일계열 또는 타계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 12학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② K-퍼포밍아트 융합전공 타전공인정과목은 '[별표2] 타전공인정과목표'와 같다.

제7조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제8조(졸업논문 및 졸업작품의 지정) K-퍼포밍아트 융합전공의 단일전공과 다전공 학생은 졸업작품을 영상자

료로 제작 및 제출하여 통과하고 졸업논문 학점을 부여받는다.

제9조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과 운영 시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표1]

교육과정 편성표

순번	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명 포함)
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공기초	신설	피아노반주법 1	3	2	2			1	○		포스트모던음악학
2	전공기초	FT1081	음악극가창 1	2		4			1	○		연극영화학
3	전공기초	FT1082	음악극가창 2	2		4			1		○	연극영화학
4	전공기초	PM2021	대중음악사	3	3				2		○	포스트모던음악학
5	전공선택	신설	피아노반주법 2	3	2	2			1		○	포스트모던음악학
6	전공선택	KPA204	K-Pop전공실기 1	3	2	2			2	○		포스트모던음악학
7	전공선택	KPA201	K-Pop보컬테크닉	3	2	2			2	○		포스트모던음악학
8	전공선택	KPA202	K-드라마화술 1	3	2	2			2	○		연극영화학
9	전공선택	FT2081	움직임 1	3	2	2			2	○		연극영화학
10	전공선택	FT2079	음악극가창 3	2		4			2	○		연극영화학
11	전공선택	KPA205	K-Pop전공실기 2	3	2	2			2		○	포스트모던음악학
12	전공선택	KPA203	K-드라마화술 2	3	2	2			2		○	연극영화학
13	전공선택	FT2082	움직임 2	3	2	2			2		○	연극영화학
14	전공선택	FT2080	음악극가창 4	2		4			2		○	연극영화학
15	전공선택	KPA305	K-Pop전공실기 3	3	2	2			3	○		포스트모던음악학
16	전공선택	KPA301	랩메이킹실기	3	2	2			3	○		포스트모던음악학
17	전공선택	KPA302	보컬댄스테크닉	3	2	2			3	○		포스트모던음악학
18	전공선택	KPA303	발레&컨템퍼러리댄스	3	2	2			3	○		연극영화학
19	전공선택	KPA306	K-Pop전공실기 4	3	2	2			3		○	포스트모던음악학
20	전공선택	PM2025	오디오편집과믹싱	3	3				3		○	포스트모던음악학
21	전공선택	KPA304	재즈댄스	3	2	2			3		○	연극영화학
22	전공선택	FT3079	카메라연기와촬영 1	2		4			3		○	연극영화학
23	전공선택	FT3082	뉴미디어엔터테이너	2		4			3		○	연극영화학
24	전공선택	FT3083	오디션테크닉	2		4			3	○		연극영화학
25	전공선택	PM4005	뮤직비즈니스클래스 1	3	2	2			4	○		포스트모던음악학
26	전공선택	FT4074	카메라연기와촬영 2	2		4			4	○		연극영화학
27	전공선택	KPA401	K-콘텐츠랩	3	2	2			4	○		연극영화학
28	전공선택	KPA402	K-Pop팀워크숍	3	2	2			4		○	포스트모던음악학
29	전공선택	KPA403	EDM제작기법	3	2	2			4		○	포스트모던음악학
30	전공선택	KPA404	K-웹이브기획과창업	3	3				4		○	연극영화학
31	전공필수	KPA405	졸업논문(K-퍼포밍아트)	0					4	○	○	연극영화학

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	디지털콘텐츠학과	DC204	촬영기법	3	전공선택	2022	* 타전공 과목의 전공학점 대체는 총 12학점을 초과할 수 없다.
2	디지털콘텐츠학과	DC205	스토리텔링	3	전공선택	2022	
3	중국어학과	CHI416	중국영화와비평	3	전공선택	2022	
4	일본어학과	JP475	일본영화감상과비평	3	전공선택	2022	
5	프랑스어학과	FR2042	프랑스영상예술	3	전공선택	2022	
6	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC357	비극/희극캐릭터	3	전공선택	2022	
7	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC354	영국영화연구	3	전공선택	2022	
8	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC359	영상문화와기술	3	전공선택	2022	
9	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC208	스토리텔링입문	3	전공선택	2022	
10	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC255	영화와미국문화	3	전공선택	2022	
11	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC460	미스터리스토리텔링	3	전공선택	2022	
12	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC461	문화예술경영	3	전공선택	2022	
13	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC355	로맨스스토리텔링	3	전공선택	2022	
14	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC251	캐릭터의이해	3	전공선택	2022	
15	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC252	공연예술입문	3	전공선택	2022	
16	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC356	영미뮤지컬	3	전공선택	2022	
17	글로벌커뮤니케이션학부 영미어문	ELC344	영미드라마	3	전공선택	2022	

[연극영화학]

• 움직임 1 (Movement 1)

움직임 표현이란 무엇인지 이해하고 연기자의 움직임 표현을 위한 몸의 트레이닝을 목표로 한다. 움직임의 원리를 이해하고 무용 기본기를 학습하여 움직임 표현에 활용할 수 있도록 하는 수업이다.

This course aims to understand what movement expression is, and also aim to train the body for an actor's movement expression. In the class, students understand the principle of movement and learns the basics of dance so that it can be used for expression of movement.

• 움직임 2 (Movement 2)

연기자의 신체적 표현력을 위해, 움직임 표현의 의미 이해와 정확하고 테크니컬한 움직임 습득을 목표로 한다. 무용 테크닉과 다양한 움직임을 익히고 움직임 표현을 실습하여 개성 있고 다양한 표현에 활용할 수 있도록 하는 수업이다.

This course aims to understand the meaning of movement expression and to acquire accurate and technical movement for the actor's physical expression. In the class, students learn dance techniques and various movements, and to practice movement expressions so that they can be used for individual and diverse expressions.

• 발레&컨템퍼러리댄스 (Ballet & Contemporary Dance)

뮤지컬, K-pop, 웹 드라마 등 다양한 장르의 공연 및 미디어에 필요한 고전 발레와 현대무용(컨템퍼러리 댄스)의 테크닉과 스타일을 습득하고, 이를 토대로 무용 넘버에 대한 실습을 한다.

This course aims to learn the techniques and styles of classical ballet and contemporary dance, which are necessary for various genres of musical theatre, K-pop, and web dramas.

• 재즈댄스 (Jazz Dance)

재즈 댄스 테크닉을 통해, 신체의 유연성, 균형, 지구력, 리듬감, 표현력을 향상함을 목표로 한다. 이를 위하여 턴, 점프, 킥 등 재즈 댄스의 기본 테크닉을 익히고, 재즈 음악부터 클래식 및 팝에 이르는 다양한 음악을 움직임에 적용해 본다.

This course introduces jazz dance techniques and styles, and helps students to improve body flexibility, balance, endurance, rhythm, and expressive power, by employing basic techniques such as steps, turns, and jumps, kicks. Students also incorporates dance movement to singing, by using various music styles such as jazz, classical, and pop music.

• K-드라마화술 1 (K-Drama Speech 1)

자신의 호흡, 발성 기관을 구체적으로 이해하고 이를 발전시킬 수 있는 방안을 모색하는 수업이다. 이론과 실습을 통해 학생들은 자신의 화술을 호흡, 발성, 공명, 조음 방식 등 각 요소별로 분석하고 객관화함으로써 자신의 말하기 방식을 인지한다. 이를 바탕으로 화술 요소의 활용 방법을 체득하고 기술적으로 발전시키기 위한 훈련을 행한다.

This course aims students to understand their breathing and vocal organs in detail and seek ways to develop them. First, through theory and practice, students search for means to recognize their own breathing, vocalization, resonance, and articulation methods. Students are guided to recognize their own speaking style through their own objectification by analyzing and breaking one's speech up into its constituent elements. This leads to in-depth physical training for how to use speech elements and technical development. As well as repeated breathing, vocalization, resonance, and articulation exercises, various exercises using the body and imagination are added to expand vocal expression.

- **K-드라마화술 2 (K-Drama Speech 2)**

시대, 환경, 계층, 지역, 개성에 따른 말하기 패턴을 분석하고 이를 현대 매체 연기술에 접목함으로써, 실제 미디어 환경에 따라 다양한 화술 스타일을 구사할 수 있는 테크닉을 연구, 습득한다.

In this course students analyze speaking patterns according to time, environment, class, region, and personality, and incorporates them into contemporary media acting. The course also aims to acquire various techniques and styles of speaking, which can be varied depending on the differences of media environment.

- **카메라연기와촬영 1 (Acting for Screen and TV 1)**

카메라 매체의 특성을 파악한다. 특히 무대연기와 구별되는 카메라 연기의 특수성과 이에 따른 배우의 접근방법에 대해 고찰하고 실습함으로써 카메라의 피사체로서의 연기 테크닉을 습득한다.

This course aims to learn the features of camera medium. In particular, the course focuses on examining and practicing camera acting techniques, which is distinct from stage acting and thus has different approach for acting.

- **카메라연기와촬영 2 (Acting for Screen and TV 2)**

자연스럽고 과장되지 않은 카메라 연기 테크닉 습득을 목표로 한다. 이를 위해 자기 자신으로부터 출발하여 영상에서 구현되는 가상의 세계 안에서 행동하고 존재해 나가는 과정을 익힌다.

In this course students acquire camera acting techniques, which require special approach for natural and unexaggerated acting. The course aims to help students to perceive a series of acting processes in a virtual world embodied in the video medium.

- **음악극가창 1 (Music Drama Singing 1)**

이 강좌는 뮤지컬을 위한 기초교육 프로그램이다. 바른 발성법과 가창법을 통해 노래하는 방법을 체득한다. 이를 통해 이 수업은 학생이 개인별로 좋은 목소리와 올바른 발성법을 찾는 것을 돕는다. 여기에는 발성 테크닉을 통한 발성법, 호흡법, 공명법, 발음법이 포함된다. 학생들은 이러한 기초 학습을 토대로, 뮤지컬 작품과 뮤지컬 넘버를 해석, 이해하고, 솔로 넘버와 앙상블 넘버 등의 가장 실습을 행함으로써, 음악적 재능과 창의력, 예술적 감각을 신장시킨다.

This course is a basic vocal program for musical theater. In this course, students are guided to use a proper voice to sing well through the correct singing method, and furthermore to find individual's true voice and accurate vocalization method. This process includes various vocal technique(voicing method, breathing method, resonance method, pronunciation method. etc). Based on this basic learning, students interpret and understand musical pieces and musical numbers, and develop artistic intuitions by maximizing each individual's musical talent and creativity through singing practice, such as solo and ensemble numbers.

- **음악극가창 2 (Music Drama Singing 2)**

뮤지컬 가창을 위한 심화 교육 프로그램이다. 뮤지컬 작품을 시대별로 나누어 그 뮤지컬에 나오는 솔로 및 앙상블에 필요한 신체의 움직임과 표현력, 대사를 분석 연구하며 노래와 연기를 통하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 연습한다. 노래를 부르기 위한 발성 연습과 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에게 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

This course is an intensive vocal program for musical drama. In this course, students learn musical pieces by era, analyze and study physical movements, expressiveness, and lines that are fundamental for solo and ensemble practices. This is a preparation for musical performances through singing and acting. Through vocal practice and singing posture, students learn the principles of accurate sounding by breathing techniques for free and rich sounds. Each individual finds the right tone for oneself, and prepare for various types of musical numbers.

- **음악극가창 3 (Music Drama Singing 3)**

목소리에 맞는 뮤지컬 듀엣 및 중창을 통해 솔로 파트 및 하모니를 부르기 위한 노래 역량을 강화한다. 뮤지컬 음악 이론 및 발성 메커니즘(호흡, 공명 등)을 익히고, 악보를 읽고 노래 부를 수 있도록 훈련하여 뮤지컬 노래를 부르기 위한 능력을 다진다. 노래하는 배우로서 노래를 부르고 연기를 하기 위해 뮤지컬 노래 분석법을 익힌다. 또한 개별 목소리 음역대 테스트를 통해 목소리와 캐릭터에 맞는 뮤지컬 노래 장면을 선택하여 노래, 춤, 대사 등을 동시에 연습하고 장면 분석과 파트너 ship에 대한 이해를 통해 뮤지컬 노래와 연기에 중점을 두어 집중적으로 연습한다.

This Course aims to reinforce singing capabilities for solo parts and harmony through musical duet and chorus that suit the voice. Learn musical song analysis and vocal mechanisms(breathing, resonance, etc.), and train them to read sheet music and sing to strengthen their ability to sing musical songs. As a singing actor, he learns how to analyze musical songs to sing and act. In addition, through individual voice range tests, they practice singing, dancing, and lines at the same time by selecting scenes suitable for the range and character, and focus on musical songs and acting through scene analysis and understanding partnerships.

- **음악극가창 4 (Music Drama Singing 4)**

개별 학생의 음역대와 캐릭터에 맞는 뮤지컬의 솔로 노래 넘버들을 선택하여 뮤지컬 노래 오디션 테크닉을 정교하게 연습하는 과정이다. 자신의 목소리와 캐릭터를 표현 할 수 있는 뮤지컬 클래식, 팝, 락, 재즈에 이르는 다양한 장르의 뮤지컬 솔로 노래를 익힘으로써 뮤지컬 노래 오디션을 준비하기 위한 전문적인 테크닉을 강화한다. 뮤지컬 노래 분석법을 적용하여 구체적인 인물과 상황을 분석하고 음악 장르에 맞는 노래 창법을 구현하여 인물을 구축할 수 있도록 학습한다.

This course is for elaborately practicing musical song audition techniques by selecting solo song numbers for individual students' vocal ranges and characters. By learning musical solo songs of various genres, ranging from musical classic, pop, rock, and jazz, where you can express your voice and character, you will strengthen your professional skills to prepare for the audition for musical songs. By applying the musical song analysis method, specific characters and situations are analyzed, and a singing method suitable for the music genre is implemented to build characters.

- **뉴미디어엔터테이너 (New Medea Entertainer)**

일인미디어 등 다양한 플랫폼 시장을 위한 콘텐츠 개발 환경을 익히고 실제 개발 작업을 시도한다.

Learns the new circumstances of various platform markets and attempts to create contents.

- **K-콘텐츠랩 (K-Contents Lab)**

창조적인 콘텐츠를 위해 소재를 개발하고, 플랫폼에 적합한 스토리텔링을 실습하는 과목이다. 콘텐츠를 매력적으로 전달할 수 있도록 기획안 수립, 장르 개발, 장면 구성, 콘티 작성 등 스토리텔링 전반을 수행한다.

The course focuses to develop new materials for the creative content and exercising the practical skills of storytelling which are suitable with the platform. In order to deliver the content in a more attractive manner, the overall storytelling process shall be covered, including the stages of planning, genre development, scene composition, and content creation.

- **오디션테크닉 (Audition Skills)**

연극 및 뮤지컬 현장 오디션의 실전에 대비하여 연기와 노래 부르기의 전략을 익힌다.

Learns how to prepare for audition for professional fields of spoken and musical theatres.

- **K-웨이브기획과창업 (K-Wave Planning and Start-Up)**

엔터테인먼트 산업 속에서 창조적인 창업 비즈니스 모델을 연구하고, 이에 필요한 비즈니스 역량을 습득한다. 또한 인터넷 산업 특성의 인지능력, 이슈 점유 능력, 사회 현상 인지 능력, 홍보 마케팅 능력, 팬 확보 및 관리능력, 스토리구성 능력 등의 비즈니스 감각을 개발한다.

The course aims to study creative start-up business models in the new media industry and to acquire the necessary

business capabilities. Students will learn how to develop their business sense which is an essential for all entertainer, such as the ability to recognize the characteristics of media, the ability to occupy issues, the ability to recognize social phenomena, the ability to promote marketing, the ability to acquire and manage fans, and the ability for story composition.

[포스트모던음악학]

• 대중음악사 (Popular Music History)

한국 대중음악의 태동기부터 현재까지 대중음악의 흐름을 점검하고, 음악 창작자의 측면에서 각 시대의 경향에 대해 살펴본다.

Closely checking the popular music history from the beginning period to the present in Korean popular music, researching the music trend at various periods in terms of creators.

• 피아노반주법 1 (Piano Accompaniment 1)

K-Pop, 뮤지컬 등의 가창 시 필요한 피아노 반주법 수업으로 코드 보이싱, 아르페지오, 리듬 주법 등을 공부한다.

Implementation of techniques for accompanying a vocalist or instrumentalist. Use of stylistically appropriate rhythm and voicing techniques in a supportive role.

• 피아노반주법 2 (Piano Accompaniment 1)

피아노반주법 1의 연장과목으로 보다 고급화된 피아노의 코드 보이싱, 아르페지오, 리듬 주법 등을 공부한다.

Continuing class of the Piano Accompaniment 1. Use of more advanced rhythms and voicing techniques.

• 랩메이킹실기 (Rap Making Lecture)

K-Pop 전공자의 역량 중 랩으로 음악을 표현하는 기술을 배우는 교과목으로 K-Pop 음악의 랩 스타일을 분석하고, 이를 활용하여 직접 랩 가사를 만들고, 실연한다.

As a subject that learns the skills of expressing music through rap among the competencies of K-Pop majors, it analyzes the rap style of K-Pop music, and uses it to make and perform rap lyrics.

• K-Pop보컬테크닉 (K-Pop Vocal Technic)

K-Pop 보컬테크닉은 완성도 있는 가창곡 습득을 위해 보컬테크닉 요소들을 숙달하는 교과목으로 올바른 자세와 호흡이 바탕이 된 발성 테크닉과 발음 및 보컬 표현기법 등의 보컬테크닉 요소들을 분석 및 적용 실습을 통해 학습자의 가창능력이 향상 되도록 돕는다.

This course is a subject to master the elements of vocal technique in order to acquire a complete singing song. This course helps learners to improve their singing ability by analyzing and applying vocal technique elements such as pronunciation and vocal expression techniques based on correct posture and breathing.

• 오디오편집과믹싱 (Audio Editing and Mixing Techniques)

음반제작에 필요한 전반적인 오디오 편집 및 믹싱, 마스터링 기법을 배우고 실습한다. 다양한 오디오소스들을 이용한 음악제작 및 음향효과 제작 기법도 포함하며, 녹음된 오디오트랙들에 대한 정교한 편집, 음정보정, 컴프레싱, 이퀄라이징, 공간제이펙터 사용 등 대표적인 오디오 플러그인의 사용법을 배우며 모니터링, 밸런스, 페닝 등 다양한 믹싱기법을 배운다.

This class covers all the essential audio editing techniques such as gain change, looping, and time/tempo stretching, pitch tuning and etc. Also, students will learn mixing techniques such as monitoring, balancing, panning including various VST plug-ins such as compressor, equalizer, reverb and etc.

• 보컬댄스테크닉 (Dancing and Singing Technique)

춤과 노래를 동시에 실연할 때, 이를 안정적으로 실연하는 것을 목표로 두는 교과목으로 보컬댄스를 최적화하기 위한 호흡법과 가창법을 습득한다.

This course aims to stably perform dance and singing when dancing and singing to K-Pop music. Students learn breathing and singing methods to optimize vocal dance.

- **K-Pop팀워크숍 (K-Pop Team Workshop)**

K-Pop 팀 워크숍은 케이팝 가수에게 요구되는 능력 중 완성도 있는 공연능력을 위해 필요한 기본 테크닉을 숙달하기 위한 교과목으로 팀을 구성하여 음악에 적절한 퍼포먼스(춤, 노래, 연기), 관객과 소통하는 무대매너, 노래의 메시지와 감정을 표현하는 능력이 향상되는데 목표를 두는 팀별 코칭수업이다.

The K-Pop Team Workshop is a subject to master the basic techniques necessary for a complete performance ability among the abilities required for K-Pop singers. , This is a coaching class for each team that aims to improve the ability to express the message and emotions of a song.

- **뮤직비즈니스클래스 1 (Music Business Class 1)**

음악경영, 계약 저작권 등의 전반적인 음악비즈니스에 대해 공부한다.

This course will provide a survey of the music industry, highlighting those areas where music and business intersect. The focus will be on career possibilities in the music industry, the development of business-related knowledge and skills necessary for effectively maintaining a professional music career, the vocabulary and terminology of the music industry, and the distinction between music and business at the corporate level.

- **EDM제작기법 (Electronic Dance Music Production Technique)**

EDM 제작기법 수업은 세계적인 EDM 아티스트들이 사운드를 어떻게 디자인하는지를 연구하고, 이를 활용하여 드럼 리듬, 베이스 라인, 멜로디 작곡 등 EDM 제작기법을 습득하는 수업이다.

The EDM Production Technique is a class to study how world-class EDM artists design sound and learn EDM production techniques such as drum rhythm, bass line, and melody composition by using this.

- **K-Pop전공실기 1 (K-Pop Lecture 1)**

K-Pop 전공 세미나 수업. K-Pop. 매주 개인 또는 그룹 세미나로 진행되며 노래와 춤 연구에서 배운 원칙을 강사와 함께 실제로 적용하는 수업이다. 각 학생의 최종 프로젝트를 준비하는 것을 포함한다.

Seminar class for K-Pop. Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in K-Pop singing and dance studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **K-Pop전공실기 2 (K-Pop Lecture 2)**

K-Pop 전공 세미나 수업. K-Pop. 매주 개인 또는 그룹 세미나로 진행되며 노래와 춤 연구에서 배운 원칙을 강사와 함께 실제로 적용하는 수업이다. 각 학생의 최종 프로젝트를 준비하는 것을 포함한다.

Seminar class for K-Pop. Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in K-Pop singing and dance studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **K-Pop전공실기 3 (K-Pop Lecture 3)**

K-Pop 전공 세미나 수업. K-Pop. 매주 개인 또는 그룹 세미나로 진행되며 노래와 춤 연구에서 배운 원칙을 강사와 함께 실제로 적용하는 수업이다. 각 학생의 최종 프로젝트를 준비하는 것을 포함한다.

Seminar class for K-Pop. Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in K-Pop singing and dance studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **K-Pop전공실기 4 (Lecture 4)**

K-Pop 전공 세미나 수업. K-Pop. 매주 개인 또는 그룹 세미나로 진행되며 노래와 춤 연구에서 배운 원칙을 강사와 함께

실제로 적용하는 수업이다. 각 학생의 최종 프로젝트를 준비하는 것을 포함한다.

Seminar class for K-Pop. Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in K-Pop singing and dance studies. Includes preparing for each student's final projects.