교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
원 공통 필수											
전학과	전필	1	1	FA01230	예술가의 젠더 연습	1	2	○			
디자인과, 미술이론과, 건축과	전필	1~4	1, 2	FA01011	졸업 영어	0	0	○			
Foundation 과정											
전학과 Foundation	공필	1	1	F101051	미술사 1(서양미술과 창작)	2	3		○		
				F101061	미술과인문학	2	2		○		
			2	F101052	미술사 2(동양미술과 미적 상상력)	2	3		○		
		1~3	1	F101061	미술과인문학	2	2		○		
조형예술과, 디자인과, 미술이론과 Foundation	전필	1	2	F101101	미술과과학	2	2		○		
		1~3	2	F101101	미술과과학	2	2		○		
조형예술과 Foundation	전필	1	1	F101081	기초스튜디오 1	4	6	○			
				F101071	기초스튜디오 2	4	6	○			
				FA00400	기초스튜디오 3	4	6	○			
				F101091	기초스튜디오 4	4	6	○			
			2	F112371	기초스튜디오 5	4	6	○			
				F112361	기초스튜디오 6	4	6	○			
				FA00410	기초스튜디오 7	4	6	○			
				FA01321	기초스튜디오 8	4	6	○			
				※ 2019학번부터 기초스튜디오 1~4 中 3과목 이상, 기초스튜디오 5~8 中 3과목 이상 수강해야함(필수)							
전학과	전선	1	1	F103011	기초영어회화	1	2		○	○	○
				F103031	프리젠테이션영어	1	2		○	○	○
				F103041	초급영문법및영작문	1	2		○	○	○
				F103051	영어읽기와에세이쓰기	1	2		○	○	○
			2	F103071	실용영어회화	1	2		○	○	○
				F103081	영어미디어청취	1	2		○	○	○
				F103101	실용영문법및영작문	1	2		○	○	○
				F103111	영어베스트셀러읽기와쓰기	1	2		○	○	○
		1~4	1, 2	FA01050	목공·철공 워크샵	1	3		○		
조형예술과 Foundation	전선	1	2	F113231	사진과영상	3	4			○	
문화예술교육사											
조형예술과, 미술이론과 (미술분야)	전선	1~4	1	FA00930	미술교육론	2	2	○			
				FA00940	미술 교수학습 방법	2	2	○			
			2	FA01000	미술교육프로그램개발	2	2	○			
디자인과 (디자인분야)	전선	1~4	1	FA00880	디자인교육론	2	2	○			
				FA01020	디자인교수학습방법	2	2	○			
			2	FA01030	디자인교육프로그램개발	2	2	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
1학년 일반과정 & 2, 3, 4, 5학년 과정											
조형예술과	전필	1~2	1	FA01861	20세기 미술 1	2	3	○			
			2	FA01862	20세기 미술 2	2	3	○			
		2	1	F112302	창작워크샵 1	3	4	○			
			2	F112303	창작워크샵 2	3	4	○			
		3	1	F112211	현대미술의쟁점 1	2	3	○			
				F112291	한국미술사 1	2	2	○			
				F112191~2	스튜디오 1~2	5	6	○			
			2	F112212	현대미술의쟁점 2	2	3	○			
				F112191~2	스튜디오 1~2	5	6	○			
				F112292	한국미술사 2	2	2	○			
		4	1	F112193~4	스튜디오 3~4	5	6	○			
				FA01181	졸업심사	0	0	○			
			2	F112193~4	스튜디오 3~4	5	6	○			
				FA01181	졸업심사	0	0	○			
	전선	1~4	1, 2	FA00990	몸 워크숍	1	1		○		
				FA00390	초빙교수스튜디오	4	5	○			
		3~4	1	FA00721	미술과문화 A 1	2	2		○		
				FA00731	미술과문화 B 1	2	2		○		
			2	FA00722	미술과문화 A 2	2	2		○		
				FA00732	미술과문화 B 2	2	2		○		
			※ 2013년도부터 모든 학년 적용. 미술과문화 A 1 ~ B 2 최소 2과목 이상 수강하여야 함.								
		2	1, 2	FA00740	기초유리 블로잉	3	4		○	○	
				FA00750	기초유리 캐스팅	3	4		○	○	
				FA01710	철공 워크샵	3	4		○	○	
				FA01720	목공 워크샵	3	4		○	○	
				FA01730	기초도자	3	4	○			
			1	F114591	회화A 1	3	4		○	○	
				F114601	회화B 1	3	4		○	○	
				F114051	기초판화 1	3	4		○	○	
				FA00671	비디오편집과디지털이미징 1	3	4		○	○	
				F112121	창작사진 1	3	4		○	○	
			2	F114592	회화A 2	3	4		○	○	
				F114602	회화B 2	3	4		○	○	
				F114052	기초판화 2	3	4		○	○	
				FA00672	비디오편집과디지털이미징 2	3	4		○	○	
				F112122	창작사진 2	3	4		○	○	
		3	1, 2	F113320	도자	3	4		○		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
조형예술과	전선	3	1	F113101	회화 1	3	4		○	○	
				F113341	창작판화 1	3	4		○	○	
				F114721	창작드로잉 1	3	4		○	○	
				F114201	조각연구 1	3	4	○			
				FA00681	미디어아트-프로그래밍 1	3	4		○	○	
				F113330	유리 블로잉	3	4		○	○	
				F113120	사진과홀로그래피 1	3	4		○	○	○
				FA01191	퍼포먼스 1	2	3		○	○	
				FA01201	무빙이미지 창작 워크숍 1	3	4			○	
			2	F113102	회화 2	3	4		○	○	
				F113342	창작판화 2	3	4		○	○	
				F114722	창작드로잉 2	3	4		○	○	
				F114202	조각연구 2	3	4	○			
				FA00682	미디어아트-프로그래밍 2	3	4		○	○	
				F114830	사진과홀로그래피 2	3	4		○	○	○
				FA01060	유리 캐스팅	3	4		○	○	
				FA01192	퍼포먼스 2	2	3		○	○	
				FA01202	무빙이미지 창작 워크숍 2	3	4			○	
		4	1	F113131	독립연구A 1	3	4	○			
				F113141	독립연구B 1	3	4	○			
				F113110	프리젠테이션과포트폴리오	2	3	○			
			2	F113132	독립연구A 2	3	4	○			
				F113142	독립연구B 2	3	4	○			
				F113150	전시기획	2	3	○			
디자인과	전필	※ 2025학년도부터 3, 4학년은 융합에 해당하는 과목* 중 1과목 이상과 본인의 전공과목을 필수 이수해야 한다. 단, 2학년은 <UX 디자인 베이직 1>, <UX 디자인 베이직 2>를 반드시 수강하여야 한다.(필수) ※ 2021학년도 1학년부터 <2D 파운데이션 1, 2> <3D 파운데이션 1, 2> <4D&5D 파운데이션 1, 2> 6과목 중 4과목 이상을 이수해야 한다.(필수)(단, 파운데이션은 연계과목으로서 1을 이수해야 2의 수강이 가능함.) ※ 2020학년도 1학년은 본인에 해당되는 전공과목과 전공에 해당하는 Track을 이수해야 한다.(필수) ※ 2017, 2018, 2019학번은 본인의 전공과목과 전공에 해당하는 전공 Track을 맞춰 이수하고, 본인의 전공 외 다른 전공을 선택하여 그에 해당하는 과목을 하나 더 이수해야 한다.(필수)										
		1	1	FA00761	디자인 내러티브 1	2	3	○			
				FA01741	2D 파운데이션 1	2	3	○			
				FA01751	3D 파운데이션 1	2	3	○			
				FA01761	4D&5D 파운데이션 1	2	3	○			
			2	FA00762	디자인 내러티브 2	2	3	○			
				FA01742	2D 파운데이션 2	2	3	○			
				FA01752	3D 파운데이션 2	2	3	○			
				FA01762	4D&5D 파운데이션 2	2	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
디자인과	전필	2	1	공 통							
				FA01461	디자인사&디자인론 1	2	3	○			
				융합에 해당하는 과목 택 1							
				F123291	PX 디자인 베이직 1	2	3	○			
				FA01821	UX 디자인 베이직 1	2	3	○			
				FA01801	BX 디자인 베이직 1	2	3	○			
				아래 과목 중 택 1							
				FA00571	인터랙션디자인 1	3	4	○			
				FA00791	커뮤니케이션디자인 1	3	4	○			
				FA01841	오브젝트 디자인 1	3	4	○			
			2	공 통							
				FA01471	디자인사&디자인론 2	2	3	○			
				FA01111	프리젠테이션 & 포트폴리오 제작 1	2	3	○			
				융합에 해당하는 과목 택 1							
				F123292	PX 디자인 베이직 2	2	3	○			
				FA01831	UX 디자인 베이직 2	2	3	○			
				FA01811	BX 디자인 베이직 2	2	3	○			
				아래 과목 중 택 1							
				FA00572	인터랙션디자인 2	3	4	○			
				FA00792	커뮤니케이션디자인 2	3	4	○			
				FA01851	오브젝트 디자인 2	3	4	○			
		3	1	융합에 해당하는 과목 택 1							
				FA00491	인터랙션 디자인 융합 1	3	4	○			
				FA00793	인포메이션 비주얼라이제이션 1	3	4	○			
				FA01871	스마트인터페이스 1	3	4	○			
				FA01931	모빌리티 경험디자인 1	3	4	○			
				FA01941	모델링 실무 1	3	4	○			
				FA01951	UX 리서치 1	3	4	○			
				전공(인터랙션, 커뮤니케이션, 운송, 제품)에 해당하는 과목 택 1							
				FA01641	인터랙션 디자인 스튜디오 Ⅰ	4	6	○			
				FA01601	커뮤니케이션 디자인 스튜디오Ⅰ	4	6	○			
				FA01881	오브젝트 디자인 스튜디오 Ⅰ	4	6	○			
			2	공 통							
				FA01112	프리젠테이션 & 포트폴리오 제작 2	2	3	○			
				융합에 해당하는 과목 택 1							
				FA00492	인터랙션 디자인 융합 2	3	4	○			
				FA00794	인포메이션 비주얼라이제이션 2	3	4	○			
				FA01872	스마트인터페이스 2	4	6	○			
				FA01932	모빌리티 경험디자인 2	3	4	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
디자인과	전필	3	2	FA01942	모델링 실무 2	3	4	○			
				FA01952	UX 리서치 2	3	4	○			
				전공(인터랙션, 커뮤니케이션, 운송, 제품)에 해당하는 과목 택 1							
				FA00642	인터랙션 디자인 스튜디오 Ⅱ	4	6	○			
				FA00602	커뮤니케이션 디자인 스튜디오 Ⅱ	4	6	○			
				FA01882	오브젝트 디자인 스튜디오 Ⅱ	4	6	○			
		4	1	공 통							
				FA01531	프리젠테이션&포트폴리오리뷰 1	3	3	○			
				FA01961	졸업스튜디오 Ⅰ	4	6	○			
				융합에 해당하는 과목 택 1							
				FA00501	휴먼 머신 인터페이스 1	3	4	○			
				FA01161	BX 디자인 1	3	4	○			
				FA01891	컨텍스추얼 디자인 실무	3	4	○			
			2	공 통							
				FA01541	프리젠테이션&포트폴리오리뷰 2	3	3	○			
				FA01962	졸업스튜디오 Ⅱ	4	6	○			
				F122481	졸업작품발표	2	2	○			
				전공 Track(인터랙션, 커뮤니케이션, 운송, 제품)에 해당하는 과목 택 1							
				FA00502	휴먼 머신 인터페이스 2	3	4	○			
				FA01162	BX 디자인 2	3	4	○			
				FA01892	컨버전스 디자인 실무	3	4	○			
	전선	1~4	1, 2	F124180	디자인세미나	1	0	○			
		1	1	FA01071	디자인과 스토리텔링 1	3	4	○			
				FA01341	기초모션 1	2	3	○			
				FA01361	디자인과 기호 1	2	3	○			
				FA01781	기초 타이포그래피 1	2	3	○			
				FA01771	사진과 시각화 1	2	3	○			
			2	FA00231	디자인과 스토리텔링 2	3	4	○			
				FA01351	기초 모션 2	2	3	○			
				FA01371	디자인과 기호 2	2	3	○			
				FA01782	기초 타이포그래피 2	2	3	○			
				FA01772	사진과 시각화 2	2	3	○			
		2	1	FA00533	컨버전스 디자인 1	3	3	○			
				FA00232	피지컬 컴퓨팅과 IoT 1	2	3	○			
				F124011	일러스트레이션 1	2	3	○			
				FA01121	3D 디지털 모델링 1	3	4	○			
				FA00141	영상디자인 1	2	3	○			
				F124031	타이포그래피 1	2	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
디자인과	전선	2	2	FA00534	컨버전스 디자인 2	3	3	○			
				FA00781	피지컬 컴퓨팅과 IoT 2	2	3	○			
				F124012	일러스트레이션 2	2	3	○			
				FA01122	3D 디지털 모델링 2	3	4	○			
				FA00142	영상디자인 2	2	3	○			
				F124032	타이포그래피 2	2	3	○			
		3	1	FA00291	컨버전스 디자인 3	3	3			○	
				FA00151	XR 디자인 1	3	4	○			
				FA00201	에디토리얼 디자인 1	3	4	○			
				FA01901	3D 디지털 비주얼라이제이션 1	3	4	○			
				FA01971	디자인과 비즈니스 1	3	4	○			
			2	FA00292	컨버전스 디자인 4	3	3			○	
				F122612	XR 디자인 2	3	4	○			
				FA00202	에디토리얼 디자인 2	3	4	○			
				F122661	인공지능과 시각화	3	4	○			
				FA01902	3D 디지털 비주얼라이제이션 2	3	4	○			
				FA01972	디자인과 비즈니스 2	3	4	○			
		4	1	F122662	스페큘레이티브 디자인	3	4	○			
				FA00601	AX 디자인 1	3	4	○			
				FA01240	VR응용테크닉 1	3	4	○			
				FA01911	PX 디자인 1	3	4	○			
			2	FA01591	AX 디자인 2	3	4	○			
				FA01241	VR응용테크닉 2	3	4	○			
				FA01912	PX 디자인 2	3	4	○			
건축과 (5년제)	전필	1	1	FA00870	기초실기	4	6	○			
				F132151	기초설계 1	4	6	○			
				F632081	건축의 이해	2	3		○	○	
			2	F132152	기초설계 2	4	6	○			
				F632091	도시건축의 이해	2	3		○	○	
				F132300	구조의이해	3	3	○			
				F132371	건축표현기법	2	3	○			
		2	1	F132271	설계스튜디오 Ⅰ	6	9	○			
				F132360	구조역학	3	3	○			
				F142390	한국건축	3	3		○	○	○
			2	F132272	설계스튜디오 Ⅱ	6	9	○			
				F632051	아시아건축	3	3		○	○	○
				F132391	건축환경 1	3	3	○			
		3	1	F632031	구조시스템	3	3	○			
				F132273	설계스튜디오 Ⅲ	6	9	○			
				F132334	미디어스튜디오 4	2	4	○			
				F632021	유럽건축	3	3		○		
				F632111	건축법규와도서	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
건축과 (5년제)	전필	3	2	F132274	설계스튜디오 Ⅳ	6	9	○			
				F132041	기술스튜디오 1	3	3	○			
				F132210	근현대건축	3	3	○			
				F632101	재료와기술	3	3	○			
		4	1	F132275	설계스튜디오 Ⅴ	6	9	○			
				F132392	건축환경 2	3	3	○			
			2	F632061	구조디자인	3	3	○			
				F132276	설계스튜디오 Ⅵ	6	9	○			
				F632132	논문세미나	3	3	○			
		5	1	F134180	건축시공	3	3	○			
				F132277	설계스튜디오 Ⅶ	6	9	○			
			2	F132278	설계스튜디오 Ⅷ	6	9	○			
				F632151	건축실무와경영	3	3	○			
				F132042	기술스튜디오 2	3	3	○			
	전선	1~5	2	FA01920	연구 워크샵	3	3		○		
		1	2	F132331	미디어스튜디오 1	2	4	○			
		2	1	F132332	미디어스튜디오 2	2	4	○			
			2	F132333	미디어스튜디오 3	2	4	○			
		4	1	FA00840	도시건축연구방법론	3	3	○			
			2	F632121	환경조경론	3	3		○		
		5	1	F633021	한국근현대건축	3	3	○			
	일선	1	1	F132321	체조 1	1	2		○	○	

＊건축과 통합교과목 필수 이수학점

변경 전-졸업 시까지 공통교과에서 개설된 교양과목 중 예술과 사회, 인문학적 글쓰기를 포함하여 총 8학점 과목을 이수해야 함. / 졸업 시까지 총 8학점 필수 이수

변경 후-졸업 시까지 공통교과에서 개설된 교양과목 중 예술과 사회, 인문학적 글쓰기를 포함하여 총 10학점 과목을 이수해야 함. / 졸업 시까지 총 10학점 필수 이수 / 2026학번부터 적용

미술이론과	전필	1	1	F142051	미술사의기초개념	3	3	○			
				FA01300	서양고대미술의이해	3	3	○			
				F143121	현대미술읽기	3	3		○		
				FA01310	조형의기초	4	6	○			
			2	F142491	서양중세미술의 이해	3	3	○			
				F142501	모더니즘의이해	3	3	○			
		2	1	F142440	한국전통미술의이해	3	3	○			
				F142160	르네상스미술	3	3	○			
				F142510	미술이론글쓰기	3	3	○			
			2	F122220	서양18.19세기미술	3	3	○			
				F142520	박물관학	3	3	○			
				F142110	한국회화사	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
미술이론과	전필	3	1	F142370	예술행정	3	3	○			
				F142400	한국근대미술	3	3	○			
				F142290	20세기전반서양미술	3	3	○			
			2	F142560	서양근세미술세미나	3	3	○			
				F142320	20세기후반서양미술	3	3	○			
				F143061	한국현대미술	3	3	○			
		4	1	F142280	한국미술세미나	3	3	○			
				F142300	서양현대미술세미나	3	3	○			
				F142540	미술사연구방법	3	3	○			
				FA01250	졸업논문지도	1	1	○			
			2	F142530	졸업논문발표	3	3	○			
	전선	2	1	F143071	불교미술의기초	3	3		○	○	○
				FA00090	현대미학	3	3		○	○	○
				F143101	기독교미술의기초	3	3		○	○	○
				F143240	현대의미술관	3	3		○	○	○
			2	F122210	바로크와로코코미술	3	3		○	○	○
				F144061	일본미술사	3	3		○	○	○
				F144040	중국미술사	3	3		○	○	○
				FA01280	뉴미디어와미술	3	3				○
				F144190	예술철학	3	3		○	○	○
		3	1	F142360	동서미술교섭사	3	3		○	○	○
				F142502	미술원서강독	3	3		○	○	○
				F632021	유럽건축	3	3		○	○	○
				F142390	한국건축	3	3		○	○	○
				FA01260	작가론	3	3				○
				FA01270	대중문화와미술	3	3				○
				FA00810	미술과현장 1	3	3		○		
				F143111	근대사진사	3	3		○	○	○
				F143210	공공미술	3	3		○	○	○
			2	FA00610	전시기획연습	3	3	○			
				F143170	한국공예,도자사	3	3		○	○	○
				F143180	아시아현대미술	3	3		○	○	○
				F144250	뮤지엄운영과교육	3	3		○	○	○
				F143190	미술품감정학	3	3		○	○	○
				FA01290	현대사진사	3	3				○
				F143250	미술과현장 2	3	3		○	○	○
				F142170	미술비평연습	3	3		○	○	○
		4	1	FA00820	미술이론실습 1	3	3	○			
			2	FA00830	미술이론실습 2	3	3	○			

교과목해설

전 학 과

<공통필수>

■ 미술사 1(Art History 1 : Western Art and Creation) : 1학기에 개설되는 <미술사 1>(부제: 서양미술과 창작)은 선사시대부터 현대에 이르는 서양미술의 역사를 다루면서 시각예술에 있어 주요 개념 및 흐름을 다양한 각도에서 짚어보는 교과목이다. 시기별 주요 양식적 변화와 더불어 당대의 사회적, 문화적 환경 속에서 그 변화의 원인과 결과에 대한 총체적인 시각을 갖는데 그 목표가 있다.

■ 미술사 2(Art History 2 : Eastern Art and Aesthetic imagination) : 2학기에 개설되는 <미술사 2>(부제: 동양미술과 미적 상상력)는 선사시대부터 현대까지 한국, 중국, 일본, 인도 미술의 중요한 성취를 살펴본다. 동양의 고대미술, 불교미술, 도자기, 서화, 근현대 미술의 시각적 특성을 고찰하고 이를 역사적 문화적 맥락에서 이해하도록 한다.

■ 미술과 인문학(Art and Humanities) : 인문학에 대한 포괄적인 이해와 생각하기, 말하기, 그리고 글쓰기 능력 배양을 목표로 하고 있다. 동시에 다양한 전공 공부를 위한 기본적인 소양과 철학을 점검하고, 보편적인 인식과 비판적 시각을 갖추는 데 주안점을 둔다.

■ 미술과 과학(Art and Science) : 인문학적 사유를 바탕으로 예술과 과학의 공통 원리와 경계를 헤아려 보고, 기존의 과학 담론과 현재 과학 문명의 전반적 상황에 관해 고민해 본다. 나아가 생물학과 생태학, 컴퓨터 과학과 인지과학, 미디어 기술 등 오늘날 과학 기술의 의미와 디지털 미디어 문화에 대한 폭넓은 이해와 비판적 시각을 갖출 수 있도록 한다.

■ 예술가의 젠더연습(Artists' Gender Training) : 신입생들을 대상으로 성 평등에 대한 올바른 인식 고양을 위한 수업이다.

■ 졸업 영어(English Graduate) : 졸업 영어 인증 교과목

<전공선택>

■ 목공·철공 워크샵(Wood·Metal Workshop) : 목공·철공의 기본적 이해와 공방 현장 실습을 통한 실무적 안전 교육을 바탕으로 매체에 성질과 기초 기법을 연마한다.

■ 사진과 영상(Photography and Video) : 사진과 카메라에 대한 이해를 바탕으로 촬영과 현상, 인화의 기술적인 과정을 학습함으로써 영상예술의 메커니즘을 익히도록 한다. 또한 비디오아트의 개념과 방법론을 이해하기 위해 카메라워킹과 편집 소프트웨어 등을 학습하여 디지털영상 촬영 및 편집을 통한 과제의 크리틱으로 수업이 이루어진다.

■ 기초영어회화(Basic English) : 국제화 시대에 요구되는 기본영어회화를 공부할 수 있는 과정으로 다양한 상황에서 요구되는 표현과 활동들을 연습함으로써 기본적인 영어회화 능력의 배양을 목표로 한다.

■ 프리젠테이션영어(Presentation English) : 영어로 발표하는 회화기법과 태도를 향상시키는 데 목표가 있다. 영어 프리젠테이션에 필요한 다양한 기술 및 표현을 공부하는 기회를 제공하고 프리젠테이션 초안 작성, 자기소개, 본문내용 기술, 결론짓기 및 질문받기까지의 모든 과정에 대해 연습, 학습한다. 학생들은 자신이 선정한 주제를 토대로 학기 말에 청중 앞에서 영어로 프리젠테이션하게 된다.

■ 초급영문법 및 영작문(Basic Grammar and Writing) : 학생들의 작문 능력을 향상시키기 위해 필요한 다양한 기능을 연습하고 이를 통해 자신의 생각을 논리적인 문단으로 구성해보는 교과로 영문법의 기초와 영작문을 학습하는 데 그 목표가 있다.

■ 영어읽기와 에세이쓰기(Essay Reading and Writing) : 학술적인 상황에서 요구되는 학생들의 작문 능력을 향상시키기 위해 단문 영작을 넘어 문단 구성 나아가 논리적으로 자신의 생각을 피력하는 에세이 구성까지 연습하는 교과이다.

■ 실용영어회화(Practical Conversation) : 실용영어회화의 능력 향상 및 이해를 위해 영어 청취 능력을 높이고 실제상황에서 자신의 의사를 표현하고 대화를 가능하게 하도록 하는 데 교과목표를 둔다.

■ 영어미디어청취(Screen English) : 영어권 국가의 문화를 접하기 위해 다양한 장르의 매체를 활용하여 실용적인 표현을 학습한다. 각 에피소드와 관련된 주제를 토론하는

가운데 학습한 표현들을 숙지하게 함으로써 듣기와 말하기 능력의 향상을 도모한다.

■ 실용영문법 및 영작문(Practical Grammar and Writing) : 영어작문의 기본이 되는 영어 문법과 규칙에 대한 정확한 학습을 바탕으로 문장 구성 원리를 이해하고 나아가 자신의 생각을 문장으로 구성할 수 있게 한다.

■ 영어베스트셀러 읽기와 쓰기(Bestseller Reading and Writing) : 이 교과의 목표는 다양한 장르의 읽기교재를 통해 학생들의 인문학적 소양을 넓히고 영어 능력의 향상에 있어서 중요한 독해 능력 및 분석적 사고력을 향상시키는 데 있다. 학생들은 reading texts의 내용을 요약하고 분석하여 자신들의 생각을 written texts로 피력하도록 한다.

조 형 예 술 과

교육목표

조형예술과는 미술가에게 요구되는 능력과 요건이 급속히 변화하고 있는 21세기 시각문화 환경에 능동적으로 대처하며 미래의 미술계를 선도할 진취적인 미술인을 육성하는 것을 목표로 한다. 전통적인 미술장르의 경계를 넘어 평면·입체·뉴미디어·도자·유리 등 다양한 매체와 기법을 폭넓게 운영할 수 있는 능력을 갖추고, 사회 문화 전반의 흐름에 대한 통찰과 뚜렷한 문제의식을 바탕으로 미술의 새로운 가능성을 넓혀 가는 실험적이고 진취적인 예술가상을 추구한다.

따라서 다양한 매체의 재료와 기법을 폭넓게 습득하는 한편, 개방성과 실험정신, 자유로운 사고를 강조하여 복합장르화, 탈장르화하는 동시대 미술상황에 능동적으로 대응할 능력을 배양하고, 학생 각자가 창의적이고 개성적인 작품세계를 형성하도록 하는 데 교육의 중점을 둔다.

1학년의 파운데이션 과정, 2학년의 개별매체에 대한 기초실기교육으로 이루어지는 기초과정, 3·4학년의 전공과정 순으로 교과과정을 편성하여 기초과정에서는 다양한 조형예술 분야에 대한 전반적 조망을 제시하고, 전공과정에서는 지도교수 스튜디오 체제 안에서 전문적인 작가교육을 진행한다. 또한, 매 학기마다 2과목 이상의 미술사와 이론교과를 병행하여 창작의 기반조건이 되는 여러 제반 문제들을 적극적으로 고려하는 미술교육을 실시한다.

<파운데이션(Foundation)과정 전공필수>

■ 기초스튜디오 1~8(Foundation & Studio 1~8)은 동시대 미술과 관계하는 실질적인 창제작 수업을 통해 '미술과 배움'의 가치를 실천하는 예비 예술가를 위한 기초 프로그램이다. 총 8개의 교과목으로 구성된 기초스튜디오는 기존의 미술 교육이 갖는 조형적 문제 해결 방식이나 표현 중심의 교육에서 벗어나, 우리가 속한 세계를 탐구하며 서로 다른 창작의 전제와 조건을 미술의 언어로 전개해 나갈 수 있도록 안내한다. 1학기는 '감각하는 신체, 괴물과 유령, 무빙 이미지와 내러티브, 필드 스터디 1' 수업을 통해서, 2학기는 '온 컬러, 축제와 향연, 무빙 이미지와 시선, 필드 스터디 2' 수업으로 광활한 미술의 세계를 횡단한다. 교육과정 전체는 미술의 실천 방법과 생산 전체를 창작의 대상이자 목적으로 삼으며, 미술이 세계를 변화시키고 우리가 그러한 세계에 포함되는 일이 무엇인지를 탐험한다.

<전공필수>

■ 현대미술의 쟁점 1, 2(Issues of Modern Art 1, 2) : 90년대 이후 미술의 흐름을 이해하고 주요 쟁점을 분석한다. 학생들에게 동시대 작가들에 대한 폭넓은 이해를 제공함으로써 현대미술에 대한 균형 있는 시각을 갖추도록 한다.

■ 20세기 미술 1, 2(The History of 20th-century Art 1, 2) : 20세기 미술의 시대적 배경과 작품의 특징을 파악하고, 오늘날 미술에 어떠한 영향을 미치고 있는지 살펴본다.

■ 창작워크숍 1, 2(Creative Workshop 1, 2) :
창작워크숍 1, 2는 동시대 미술 현장에서 펼쳐지는 다양한 '창작의 방법론'을 미술 안팎의 여러 '주제'를 통해 살펴보면서, 오늘날 미술 창작이 갖는 의의와 그 실천의 가능성을 다층적으로 탐구한다. 특히 미술 창작의 영역을 개인의 독창적인 세계와 연결 짓거나 매체 중심의 미적 행위로 환원하기보다는, 다양한 창작의 방법론을 통해 비로소 포착할 수 있는 '세계와의 충실한 관계 맺기'와 그러한 '예술 실천의 특이점'에 대한 학습을 목표로 한다. 창작의 다양한 관점들로 짜인 워크숍 시리즈를 통해, 학생들은 각각의 수업이 제시하는 미술에 대한 이해, 미적 사건화의 과정, 그리고 그러한 미술 실천의 의의에 대해 폭넓게 경험하게 될 것이다. 수업 내 구성된 다양한 워크숍과 리서치를 중심으로 진행하는 창작워크숍은 창작의 메커니즘에 대한 관찰과 분석, 발표와 토론, 글쓰기와 튜토리얼 등이 유기적으로 연계된다.

■ 한국미술사 1, 2(Korean Art History 1, 2) : 한국의 전통회화와 조각, 공예의 전반적인 흐름과 특성을 공부하는 이론 강의로, 주요 미술사적 사례들에 대한 집중적인 연구를 통해 한국적 미의식의 전통과 정신적 배경을 이해하는데 비중을 둔다. 또한, 1960년대 이후 한국에서 일어난 다양한 실험미술, 민중미술, 포스트모더니즘 등의 흐름을 공부함으로써 한국현대미술의 배경과 특성을 이해하도록 한다.

■ 스튜디오 1~4(Studio 1~4) : 3, 4학년 전공과정의 학생들이 지도교수로부터 직접적이고 본격적인 작가수업을 받게 되는 실기 수업과정, 전공스튜디오를 운영하는 조형예술과 전임교수진이 각자 담당하는 학생들을 대상으로 해당 전공분야의 수업을 진행한다.

■ 졸업심사(Graduation Examination) : 졸업심사는 학부 학업을 마감하는 시기에 학생의 개인작업과 앞으로 작가로서 발전해 나아갈 가능성을 평가하는 과목이다. 지도교수,

교내교수, 외부인사로 구성된 평가위원 앞에서 본인 작업과 작업 개념에 대한 발표를 하고 졸업전시 참여 여부와 졸업생으로서 적격평가를 받게 된다. 평가방법은 평가위원들의 만장일치 S/U로 한다.

<전공선택>

■ 몸워크숍(Mind-Body : Practice of Physical Activity) : 조형예술과의 다양한 전공 관련 교과를 통한 예술적 탐구와 더불어 '몸'에 대한 보다 폭넓은 인식을 일깨우고자 기획된 교과이다. 본 교과는 마음과 정신, 몸을 아우르는 여러 신체활동 경험을 통하여 학생들의 몸에 대한 자각과 인식을 새롭게 함으로써 풍부한 자기표현이 가능하도록 하는데 그 목표가 있다.

■ 미술과 문화 A 1~B 2(Art and Culture A 1~B 2) : 조형예술을 전공하는 학생들을 대상으로 4학기 동안 인문학, 사회과학 일반에 관한 체계적인 조망을 제공하는 교과목이다. 미술가가 더 이상 수공업적 기능인의 역할에 안주할 수 없게 된 현대미술에 있어서 인문학적 토대의 중요성은 점점 더 커지고 있다. 이 과목은 학생들의 시야를 문학, 철학, 사회학, 과학철학, 문화비평 등 타 예술과 인접학문 분야로 확장함으로써 미술의 개념과 역할에 대한 비판적 시선을 제공한다.

■ 초빙교수 스튜디오(Guest Professor Studio) : 외국인 교수를 초빙할 경우에 열리는 스튜디오로 초빙교수가 모든 학년의 학생들을 대상으로 그 만의 독특한 프로젝트를 가지고 이끌어가는 수업이다. 학생들은 기존 한국교수에게서 접할 수 없는 다른 문화적 경험과 교육을 접하며 초빙교수가 준비한 프로젝트를 한 학기 동안 실습하고 결과물을 낸다. 학생들에게 해외 훌륭한 교수들과 수업을 할 수 있는 기회이며 좀 더 체계적으로 다른 문화와 교육을 접할 수 있는 과정으로 경험과 창작의 폭을 넓히는데 많은 도움이 되는 과정이다.

■ 회화A 1, 2(Painting A 1, 2) : 사군자를 비롯한 전통 회화의 기본 기법을 익히고, 그 화론(畵論)과 대표작품의 분석을 통해 전통회화에 대한 감식안(鑑識眼)을 얻는다.

■ 회화B 1, 2(Painting B 1, 2) : 서양회화의 기본기법을 배우고 인체와 사물의 구상적인 표현 능력에서 출발하여 단계적으로 폭넓은 회화 언어를 습득하는 과정, 보편적인 문제해결 능력을 토대로 개성적인 회화세계를 구축하도록 지도된다.

■ 기초판화 1, 2(Basic Print Making 1, 2) : 판화의 역사와 주요작가 작품을 공부하고, 판화의 각종 기법과 제작과정을 이론과 실기를 통해 학습하면서 판화가로서 독자적

조형언어의 구축을 모색한다.

■ 목공워크샵(Wood Workshop) : 현대조각에서 이루어지고 있는 목공예의 다양한 방식을 소개하고 체계적으로 실습한다. 실습을 위주로 강의가 진행되며 다양한 시청각 자료를 활용하여 목공작업의 새로운 가능성을 인식하도록 한다.

■ 철공워크샵(Metal Workshop) : 현대조각에서 이루어지고 있는 철공예의 다양한 방식을 소개하고 체계적으로 실습한다. 실습을 위주로 강의가 진행되며 다양한 시청각 자료를 활용하여 철공작업의 새로운 가능성을 인식하도록 한다.

■ 창작사진 1, 2(Creative Photography 1, 2) : 사진을 표현매체로 작업하는 최근의 국제적인 작가들의 작품을 감상하고, 그 표현기법과 작품 제작의 기본적인 개념을 비교분석한다. 흑백사진, 스트레이트사진, 폴라로이드 전이법, 넌실버프로세스, 꼴라쥬 기법, 뉴미디어 등에서 선별적으로 채택되어 표현의 수단으로 체험해 본다.

■ 기초도자(Basic Ceramics) : 현대도예의 패러다임 안에서 도자예술이 구현되는 기초적인 방법들을 학습하고, 다양한 성형방법의 체험을 통하여 도자조형의 실기 능력을 기르는 데 중점을 둔다.

■ 기초유리블로잉(Basic Glass Blowing) : 블로잉(Blowing)은 용해로에 녹아 있는 뜨거운 유리를 파이프에 말아서 불어 직접 성형하는 기법으로 유리조형 제작을 위한 주된 기법 중의 하나이다. 기초유리 블로잉 수업을 통하여 유리조형에 필요한 유리의 근원적 성질과 기초기법을 배운다.

■ 기초유리캐스팅(Basic Glass Casting) : 캐스팅(Casting)은 제작한 내화몰드에 유리를 넣고 가마 안에서 녹여 성형하는 주조 기법으로 조형 제작을 위한 주된 기법 중 하나이다. 기초유리 캐스팅 수업을 통하여 유리조형에 필요한 기초기법을 배운다.

■ 회화 1, 2(Paintings 1, 2) : 회화의 역할과 가치에 대한 동시대적 고찰을 위해 회화의 방법론과 표현형식에 대해서 폭넓게 연구하는 수업이다. 정체성이나 주제의식 등 회화작업의 근간이 되는 질문들을 토대로 개별 작업을 제작, 발표하는 비평적 성격의 토론도 수반된다.

■ 창작판화 1, 2(Creative Print Making 1, 2) : 석판화와 동판화의 기법 실습을 통해 심도있게 다루어 매체의 특성을 이해하고, 독자적이고 실험적인 창작과정을 통해 창의적인

표현방법을 개발한다.

■ 창작드로잉 1, 2(Creative Drawing 1, 2) : 현대미술에서의 드로잉은 이미 독특하고 중요한 회화의 장으로 자리 잡은 지 오래고 많은 작가들이 다양한 기법과 실험정신으로 이 장르를 발전시켜 왔다. 드로잉은 회화의 가장 기본인 그리기의 시작에서부터 마감까지의 과정 속에서 표현방식이나 자기의 개성을 드러내는데 매우 중요한 역할을 해오고 있다. 이에 본 교과는 학생들에게 자유로운 상상력과 다양한 실험을 통하여 자기만의 개성적인 표현방식을 찾는데 그 목표를 둔다.

■ 조각연구 1, 2(Sculpture 1, 2) : 미술개념의 확장과 더불어 조각의 개념도 다양한 매체나 형식을 아우르게 된 현실을 반영하여 공간이나 비물질적 재료의 사용 등 전통적인 조각 개념이나 방법론을 탈피함으로써 입체작업의 특성을 다양한 접근을 통해 연구해본다.

■ 사진과 홀로그래피 1(Photography & Holography 1) : 자연광원, 일반적인 인공광원, 네온, 그리고 레이저를 포함한 현대에 생산되는 모든 빛을 마치 캔버스에 물감으로 표현하는 것과 같은 맥락으로 이러한 도구를 사용해서 표현하는 기술적인 방식과 표현방식을 이해하는 과정이다. 결국은 물감을 포함한 모든 시각적인 표현 매개체는 빛이라는 기본단위로 발생하게 되는데 이러한 현상의 본질을 바탕으로 창조적인 작업을 해나가는 기초과정이다.

■ 사진과 홀로그래피 2(Photography & Holography 2) : 레이저의 발명과 더불어 최근 발명된 입체영상의 재현, 그리고 공간이라는 상황에서 형상화시키는 영상을 이해하는 과정이다. 레이저의 구성과 특징, 광학적 구성에 의한 입체상의 재현, 그리고 공간성에 투영된 영상의 환경을 창조적 관점으로 적용시키게 된다. 현대의 레이저 및 홀로그래피를 바탕으로 활동을 하는 작가연구가 포함된다.

■ 비디오편집과 디지털이미징 1, 2(Video Editing and Digital Imaging 1, 2) : 디지털 이미지와 비디오의 매체적 특성 및 사회적 맥락을 탐구하고, 이를 바탕으로 개별 영상작업을 완성하는 것을 목표로 이론과 실습을 병행한다. 세미나에서는 디지털 이미지의 작동 원리와 예술적 실천 사례를 살펴보고, 실습에서는 프리미어 프로, 애프터 이펙트, 오디션 등을 활용해 영상 편집과 합성, 모션그래픽, 사운드 작업의 기초를 익힌다.

■ 미디어아트-프로그래밍 1, 2(Media Art-Programming 1, 2) : 3D 제작 도구를

활용하여 단일 화면 중심의 영상 제작을 넘어, 멀티채널 영상, 대형 스크린, 미디어파사드 등 다양한 공간 기반 미디어아트의 제작 방식을 탐구한다. 기술적 구현 뿐 아니라 공간과 영상, 관객의 관계를 고려한 미디어아트의 기획 및 제작 역량을 기르는 것을 목표로 한다.

■ 도자(Ceramic) : 다양한 도예재료와 도자조형에 이용되는 도구, 다양한 기법의 응용으로 도자조형 능력을 개발한다.

■ 유리 블로잉(Glass-Blowing) : 유리조형의 기법인 블로잉과 연마 등의 기본적인 테크닉을 학습하는 과정이다.

■ 유리 캐스팅(Glass-Casting) : 유리조형의 기법인 캐스팅, 퓨징, 슬럼핑, 래미네이팅 등의 기본적인 테크닉을 연마하는 과정이다.

■ 무빙이미지창작워크숍 1, 2(Moving Image Creative Workshop 1, 2) : 동시대 무빙이미지의 다양한 형식과 주요 쟁점을 살펴보고, 이를 바탕으로 각자의 작업을 만들어 보는 것을 목표로 한다. 광학적 기록에 기반한 영상부터 비광학적으로 생성되는 이미지까지 폭넓게 다루며, 주제 설정, 리서치, 제작, 발표로 이어지는 창작 과정을 통해 이미지와 세계의 관계를 각자의 시선과 감각으로 구체화해 본다.

■ 퍼포먼스 1, 2(Performance 1, 2) : 이론 수업과 퍼포먼스 창작 실기를 병행하여 동시대 퍼포먼스 장르에 대한 이해를 돕고 이를 기반으로 작업을 만들어 보는 것을 목표로 한다. 강의와 강독, 발표 등으로 이루어진 이론 수업은 1960년대 이후 현재까지 퍼포먼스의 주요 작가와 작업들을 살피고 신체, 수행성, 시간 등 퍼포먼스를 통해 주로 다뤄지는 주제 및 방법론을 탐색하며, 스코어 작성, 움직임 워크숍 등을 통해 각자의 퍼포먼스 작업을 만들어 본다. 이 강의는 퍼포먼스를 열린 매체와 장르의 관점으로 읽는다. 시각예술에 뿐 아니라 문학, 연극, 음악, 무용에서의 시도들을 함께 살펴보며 다매체적 형식으로서의 퍼포먼스를 다룬다.

■ 독립연구A 1, 2(Independent Study A 1, 2) : 이 교과의 우선 목표는 자신의 상상력이나 착상을 시각예술로 표현하는 다양한 실천방식과 매체 중에서 자신에게 맞는 것을 스스로 찾아내도록 돕는데 있다. 우선 기존 작가들의 작품연구를 통해 시야를 넓히도록 하고, 다음 단계에는 자신의 매체와 표현 언어를 풍부하고 섬세하게 다듬고 증폭시키는 방법을 직접, 간접 경험을 통해 익혀 나가도록 도와준다.

■ 독립연구B 1, 2(Independent Study B 1, 2) : 우선 지금 우리 미술에 비중 있는 논점으로 떠다니는 문제들, 또 그와 관련된 작업들을 검토한다. 이것은 전시들에 대한 비평적 분석과 아울러 세간의 논쟁들을 리뷰 하는 일과 함께 이루어진다. 강의, 학생(개인 혹은 그룹)의 사전조사와 연구, 전체 토론 형식으로 진행된다. 또한 논쟁적 전시를 함께 관람하고 전시 리뷰를 토대로 함께 연구해 나간다.

■ 프레젠테이션과 포트폴리오(Presentation & Portfolio) : 포트폴리오는 다양한 개별 작품들의 총합을 넘어 각각의 작업들의 특성을 토대로 작품을 목록화하고 그 의미를 재배치하여 작품들의 관계와 질서를 새로 부여하는 기능을 갖는다. 이 교과는 미술현장이 요구하는 효율적인 프레젠테이션 방법과 기술적인 포트폴리오 제작을 돕고 작업내용의 변화 등 작품에 관한 비평적 관점에서의 미학적 판단을 통해 프레젠테이션과 포트폴리오를 둘러싼 제 문제에 접근하기 위한 것이다.

■ 전시기획(Exhibition Curating) : 갤러리나 박물관에서 작품 전시는 어떻게 이루어지는지, 전시준비를 위해 어떠한 준비과정이 필요한지, 어떠한 종류의 전시들이 기획되는지, 전시 설치는 어떻게 계획하는지, 작가로서는 어떻게 전시기획에 접근해야 되는지 등 전시기획의 전반을 연구하는 수업이다.

디 자 인 과

교육목표

“문화적 뿌리와 토양을 강화하지 않고서는 결코 산업을 꽃피울 수 없다”는 이념을 바탕으로 설립된 디자인과는 4년제 예술사과정 및 2년제 예술전문사과정을 통해 새로운 시대를 이끌 수 있는 디자인 전문가를 양성하는 국내 유일의 국립 디자인 콘서바토리이다. 끊임없이 변해가는 삶의 환경에 부합하는 새로운 가치를 제시하고 문화를 제안하는 것을 디자인의 주된 역할로 여기는 디자인과는, 보다 근원적이고도 개념적인 측면에서 디자인 문제를 탐구하고 혁신적인 가치를 제시할 수 있는 디자인 전문가 양성에 교육목표를 두고 있다.

디자인과는 운송디자인・인터랙션디자인・시각디자인・제품디자인 전공을 중심으로 통합적이되 개별적 특수성을 인정하는 교육, 현실 탐구를 통해 미래지향적인 대안을 도출하는 교육, 상호보완적인 협력과 교류로 소수정예의 그룹에게 보다 극대화된 효과를 기대할 수 있는 교육을 실시한다.

1학년 파운데이션과정은 미술원 전체 학생을 대상으로 운영되는 통합과정으로 인문학과 조형의 기초 및 디자인의 기초를 교육한다. 2학년 과정은 교양과목과 디자인의 기초를 중심으로 전공의 기초를 교육한다. 3학년 과정에서는 4개 전공 중 주전공과 부전공을 선택하여 폭넓은 안목으로 전공을 경험함과 동시에 전공 간 통합 프로젝트를 수행함으로써 디자인에 대한 종합적인 이해의 폭을 넓힌다. 4학년 과정에서는 전공의 심화 및 졸업작품 연구를 수행한다.

이 모든 과정은 디자이너가 필수적으로 습득해야 하는 기본 지식으로서 문화, 커뮤니케이션, 디자인기술 및 정보기술을 규정하고 이들 분야를 4개의 플랫폼으로 하여 커리큘럼을 구성한다.

<전공필수>

■ 디자인내러티브 1, 2(Design Narrative 1, 2) : 디자인 전공자들이 필수적으로 갖추어야 하는 시각디자인의 기초적인 지식을 습득하고, 관련 업무의 수행능력을 갖추게 한다. 주제를 설정하고 정보를 모으고 독자적인 콘셉트를 설정하여 이를 구체적으로 시각화하는 일련의 그래픽 디자인 과정을 경험한다.

■ 2D파운데이션 1, 2(2D Foundation 1, 2) : 네트워크 기술의 발달과 환경변화로 인한 매체의 다양화에 대응하기 위한 기초과목의 관점 및 내용 변화 추진으로, 디자인 영역으로서의 그래픽디자인이 확장 및 응용되는 환경변화를 반영 및 수용하여 시대변화에 능

동적 대응이 가능한 사고와 표현의 기초과정을 익히는데 목적을 둔다.

■ 3D파운데이션 1, 2(3D Foundation 1, 2) : 사용자와 결과물 등 일상에서 접하게 되는 입체적 디자인 결과물들의 관점에서 사고와 디자인적 접근에 대한 이해에 목적을 두며, 그 표현 방법 등의 파운데이션을 축적하게 한다.

■ 4D&5D파운데이션 1, 2(4D&5D Foundation 1, 2) : 4D & 5D의 의미는 놀라운 테크놀로지의 발전 속에서 인간과 디자인의 관계를 재정립하는 계기가 되어야 한다는 데 있다. 4D & 5D 파운데이션 수업에서는 시간(Time_system, object, service) 만들기와 무브먼트(visual/object Movement) 만들기로 4D & 5D 수업의 중요한 두 축을 이루게 된다. 이 수업에서는 새롭게 경험하게 될 테크놀로지가 어떻게 시간과 무브먼트의 주제 속으로 녹여드는지 알아보기 위하여 두 개의 프로젝트를 진행하게 된다. 구체적으로는 테크놀로지에 대한 사고와 경험을 타임 시스템/타임 오브젝트/타임 서비스로 형상화하는 것과 매체를 이용한 평면적/입체적 무브먼트를 탐구하는 과정으로 구성된다. 그리고 사용자 행위/행동/동작을 텐저블한 신체언어로 적극적으로 경험하기 위한 5D 워크숍(behavior_액션, 리액션, 감성 피드백)은 이 수업에서 체험하는 또 다른 특별한 과정이 될 것이다.

■ 디자인사&디자인론 1, 2(Design History & Theory 1, 2) : 근현대디자인의 역사 전반과 디자인 개론을 다룬다. 현대디자인의 토대가 된 서양 디자인사와 사조 · 양식을 중심으로 연구하며 현대디자인의 흐름에 대한 이해와 문해력 향상을 추구한다. 아울러 전후 모더니즘의 확산부터 포스트모더니즘에 이르기까지, 디자인을 연구하고 실천하는 수강생들이 필수적으로 이해해야 할 역사적 지식과 이론적 토대를 제공하고 이로써 과거-현재-미래를 잇는 디자인 실천의 목적, 그리고 디자인 문화의 맥락에 관해 비평적으로 사고할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

■ PX 디자인베이직 1, 2(PX Design Basic 1, 2) : 제품 경험 디자인의 기본 개념과 원리를 교육한다. 이 교과목은 제품을 사용하는 과정에서 발생하는 다양한 경험을 종합적으로 이해하고, 이를 기반으로 제품을 디자인하는 방법을 다룬다. 학생들은 프로덕트의 사용성 연구, 경험 맵핑, 아이디어 도출, 프로토타이핑 테스트 및 개선 등 PX 디자인의 핵심 요소를 학습하고 실습을 통해 이를 디자인 적용하고 구체화한다.

■ UX 디자인베이직 1, 2(UX Design Basic 1, 2) : 사용자 경험 디자인의 기본 개념과 방법론을 다루는 수업으로, 이 과정에서 학생들은 사용자 중심의 디자인 방법론을 적용하여 컨셉을 제작하고, 프로토타입을 설계 및 평가하는 다양한 활동을 수행한다. 주요 학습 내용은 사용자 연구, 페르소나 개발, 사용자 여정 맵핑, 디자인 스프린트, 프로토

타이핑 및 사용성 테스트를 포함하며, 이를 통해 UX 디자인의 핵심 요소를 이해하고 실습을 통해 구체화하는 데 중점을 둔다. 디지털 제품 상의 사용자 인터페이스를 설계하는 데 중점을 두며, 학생들이 실제 프로젝트를 통해 사용자 경험을 최적화하고 창의적이고 실용적인 디자인 솔루션을 개발할 수 있도록 돕는다. 이 과정은 학생들이 복잡한 개념을 명확하고 간결하게 전달하는 능력을 키우며, 사용자가 직면할 수 있는 문제를 효과적으로 해결하는 디자인을 구현할 수 있도록 돕는다.

■ BX 디자인베이직 1, 2(BX Design Basic 1, 2) : 브랜딩(Branding)은 사회 전반에 걸친 다양한 영역과 소통하고 이를 융합하여 새로운 언어와 가치를 창출하는 현대 디자인 실천의 중심 분야이자 학문이다. 본 수업에서 수강생은 다양한 사례, 리서치와 문안 구성, 실습 등을 통해 브랜딩의 개념과 목적 그리고 역할 등과 관련한 문해력(literacy)을 기른다. 이에 더하여 브랜딩 협업 프로세스, 기초 브랜드 이론, 사용자 정의와 분석, 기능적 문제 해결법, 플랫폼과 전략적 접근, 시스템, 융합 미디어와 방법론 연구 개발 등 통합적이고 총체적 실천을 통해 실용적이면서도 실험적인 동시대-근미래의 브랜드 디자인 과제를 수행한다.

■ 오브젝트 디자인 1, 2(Object Design 1, 2) : 프로젝트를 통해 제품디자인전공 입문 과정에 필요한 개념 전개 및 프로세스를 알아보는 수업이다. 디자인 프로젝트 프로세스에서 필수적으로 행해지는 전략적 리서치와 분석 작업이 디자인에 미치는 영향, 디자인 전개를 이끄는 방법을 알아보는 등 디자인 작업에서 기본기와 필수적인 수행능력을 향상시키는 교육을 한다.

■ 인터랙션 디자인 1, 2(Interaction Design 1, 2) : 21C 디자인의 핵심 요소 중의 하나인 인터랙션에 대한 기본적인 원리 및 과정 습득과 사람(People), 시간(Time), 물건(Object), 공간(Space)이라는 개념적 요소들을 'Art & Design'이라는 창조적 모드(Creative Mode)를 통하여 새로운 가치(New Value), 즉 'Advanced Communication & Experience'를 'Interaction Design' 혹은 'Designing Interactions'를 통해 그 적용 원리를 이해한다.

■ 커뮤니케이션디자인 1, 2(Communication Design 1, 2) : 비주얼 커뮤니케이션의 기초과정으로 타이포그래피, 일러스트레이션 등을 조합하여 포스터, 북디자인 등을 제작할 수 있는 기초 능력을 배양한다.

■ 프리젠테이션 & 포트폴리오 제작 1, 2(Presentation & Portfolio Making 1, 2) : 2, 3학년 학생들이 각자 1년간 제작한 포트폴리오를 통하여 전공과정에 대한 학생별

적성일치 여부와 학업완성도에 대하여 상급 학년과정을 이수할 수 있는 학습능력을 평가하는 교과목이다.

■ 인터랙션 디자인 융합 1, 2(Interaction Design Convergence 1, 2) : 창조적이고 혁신적인 콘셉트 개발 프로세스와 함께 전통적 디자인 영역에 국한된 좁은 의미의 디자인 행위를 넘어서서 21세기 디자인의 새로운 패러다임을 선도하는 인터랙션디자인 행위에 대한 폭넓은 이해와 실기 능력을 함양하기 위하여 제품, 시스템, 공간, 서비스 그리고 커뮤니케이션 영역에서 가장 중요한 상호작용 디자인을 차세대 디자인 전문분야로 특화시켜 전문가로 육성하고 전공심화 과정을 통해 '디자인 인터랙션과 융합(Designing Interactions & Convergence)'의 제반 사항을 숙달할 수 있도록 한다.

■ 인포메이션 비주얼라이제이션 1, 2(Information Visualization 1, 2) : 정보디자인의 중요한 요소인 다이어그램, 맵, 픽토그램 등의 비주얼 랭귀지를 통해 커뮤니케이션을 활성화시킬 수 있는 능력을 배양한다.

■ 스마트 인터페이스 디자인 1, 2(Smart Interface Design 1, 2) : 디자인과 기술의 융합을 바탕으로 다양한 인터페이스를 기획하고 구현하는 방법을 다룬다. 학생들은 사용자와 상호작용하는 창의적이고 직관적인 경험을 설계하며, 프로덕트를 물리적 사물에 한정하지 않고 디지털 제품과 서비스까지 포괄하는 대상으로 이해한다. 사용자 중심의 디자인 방법과 프로토타이핑 기술을 학습하고, 프로젝트를 통해 이를 실제 인터페이스와 서비스 경험으로 발전시키는 역량을 기른다.

■ 모빌리티 경험 디자인 1, 2(Mobility Experience Design 1, 2) : 변화하는 모빌리티 환경에서 사용자와 이동체 사이의 경험과 관계를 설계하는 방법을 다룬다. 자율주행, 소프트웨어 정의 차량(SDV), 물류 자동화 등 새로운 이동 환경과 기술 변화가 이동의 목적과 사용자 경험에 미치는 영향을 이해한다. 산업 환경과 미래 라이프스타일에 대한 분석을 바탕으로 사용자 시나리오를 도출하고, 인터페이스와 서비스 경험을 프로토타이핑하고 검증하는 과정을 통해 미래 모빌리티 환경을 기획하고 구현할 수 있는 디자인 역량을 기른다.

■ 모델링 실무 1, 2(Advanced 3D Modelling Practices 1, 2) : 프로덕트 디자인 실무에 필요한 디지털 모델링, 시각화 및 설계 역량을 심화한다. 학생들은 아이디어를 시각적으로 구체화하고, 디자이너, 엔지니어, 생산 담당자 등 다양한 이해관계자와 소통할 수 있는 정밀한 3D 모델을 제작하는 방법을 학습한다. 곡면 제어와 구조 설계, 디지털 제작 및 3D 프린팅을 활용한 프로토타이핑을 통해 형태와 구조를 검증

하고, 실제 제작과 생산 조건을 고려하여 디자인을 발전시키는 실무 역량을 기른다.

■ UX리서치 1, 2(UX Research 1, 2) : 사용자 경험을 관찰하고 분석하여 디자인 문제를 정의하고, 제안된 해결 방향을 검증하는 방법을 다룬다. 1학기에는 인터뷰, 관찰, 설문 등 다양한 조사 방법을 활용하여 사용자 행동과 맥락을 이해하고, 수집된 데이터를 구조화하여 디자인 판단의 근거가 되는 인사이트를 도출한다. 2학기에는 시장과 사용 맥락을 분석하여 기회를 구체화하고, 이를 프로토타입으로 구현한 뒤 사용자 평가를 통해 개선 방향을 검증한다. 두 학기를 통해 직관이나 추측에 의존하지 않고 근거에 기반하여 문제를 정의하고 디자인을 판단하는 역량을 기른다.

■ 인터랙션 디자인 스튜디오 Ⅰ~Ⅱ(Interaction Design Studio Ⅰ~ Ⅱ) : 인터랙션 디자인스튜디오에서는 근 미래의 새로운 트렌드 예측을 기반으로 매우 실험적인 연구주제를 연구하고 디자인한다. 또한 인터랙션디자인 제반 능력 습득과 함께 제품, 시스템, 공간, 서비스 그리고 커뮤니케이션 분야 중에서 인터랙션 디자인이 적용된 미래지향적 디자인 가치를 창조하는 혁신적인 개별 프로젝트를 디자인함은 물론 영상과 디지털 미디어 수업과의 연계를 통해 디자인의 결과물이 직접 구현하는 과정을 실습하는 등 디자인 인터랙션(Design Interactions) 스튜디오 통합 과제를 수행하게 된다.

■ 커뮤니케이션 디자인 스튜디오 Ⅰ~Ⅱ(Communication Design Studio Ⅰ~ Ⅱ) : 시각디자인 문제의 인식으로부터 해결과정에 이르는 디자인 프로세스 방법을 경험한다. 가상의 클라이언트를 설정한 후 리서치, 컨셉 개발, 디자인 개발, 결과물 완성, 프리젠테이션의 프로세스를 통해 창의적인 솔루션 개발 방법을 연구한다.

■ 오브젝트 디자인 스튜디오 Ⅰ~Ⅱ(Object Design Studio Ⅰ~ Ⅱ) : 프로젝트 기반의 교과목으로, 학생들이 교수자의 지도를 받아 자신의 연구 주제를 설정하고, 이를 바탕으로 디자인 프로세스를 자율적으로 탐구하며 실행하는 것을 목표로 한다. 학생들은 초기 오브젝트 개념의 구상 단계부터 최종 결과물의 제작까지 모든 과정을 주도하며, 그 결과물은 입체화된 오브젝트로 완성하게 된다. 이를 통해 학생들은 실질적인 디자인 경험을 쌓고, 창의적 문제해결 능력과 실행력을 향상시킬 수 있다.

■ 졸업 스튜디오 Ⅰ~Ⅱ(Capstone Project Studio Ⅰ~ Ⅱ) : 학부 과정에서 축적한 디자인 역량을 하나의 자기 주도 프로젝트로 통합하여 완결하는 과정이다. 학생들은 스스로 주제를 발굴하고 리서치를 통해 문제를 정의하며, 반복적인 크리틱과 제작 과정을 거쳐 이를 완성된 결과물과 발표로 구현한다. 주어진 과제를 해결하는 단계를 넘어 스스로 질문을 설정하고, 자신의 관점과 방법을 바탕으로 그 답을 완결된

형태로 책임지는 디자이너로 성장하는 것을 목표로 한다.

■ 프리젠테이션&포트폴리오 리뷰 1, 2(Presentation & Portfolio Review 1, 2) : 체계적 및 논리적인 포트폴리오 콘텐츠 구성을 위한 프로수준의 프리젠테이션 실무 기법 교육을 한다.

■ 휴먼 머신 인터페이스 1, 2(Human Machine Interface 1, 2) : 인간과 기계 사이의 상호작용을 설계하는 원리와 기술을 탐구한다. 특히 모빌리티 분야의 사용자 경험(UX) 디자인을 중점적으로 다루며, 자율주행 차량과 사용자 간의 혁신적인 상호작용 방식을 설계한다. 안전하고 직관적인 인터페이스를 개발하여 사용자와 차량 간의 효과적인 소통을 실현한다. 실제 프로젝트를 통해 이러한 개념을 적용하고, 미래 모빌리티 환경에서의 UX 디자인 전문성을 함양한다.

■ BX디자인 1, 2(Brand Experience Design 1, 2) : 브랜드 전반에 걸친 아이덴티티, 이미지, 제품, 마케팅 커뮤니케이션 전략을 바탕으로 브랜드를 새로운 관점과 경험으로 브랜딩 하도록 한다.

■ 컨텍스추얼 디자인 실무(Contextual Design in Practice) : 사용자 중심 디자인의 핵심인 컨텍스추얼 디자인의 이론과 실무를 통합적으로 학습한다. 학생들은 실제 환경에서 사용자의 행동과 니즈를 관찰하고, 이를 토대로 디자인 요구사항을 도출한다. 어피니티 다이어그램 등의 분석 도구로 데이터를 체계화하고, 사용자 중심의 혁신적 솔루션을 개발한다. 프로토타이핑과 사용자 테스트를 통해 디자인을 발전시키며, 실제 사례 연구를 통해 이론의 실무 적용 능력을 향상시킨다. 이를 통해 심도 있는 사용자 경험 이해와 실용적인 디자인 솔루션 개발 역량을 갖춘다.

■ 컨버전스 디자인 실무(Convergence Design in Practice) : 다양한 분야의 지식과 기술을 융합하여 혁신적인 디자인 솔루션을 개발하는 방법을 탐구한다. 학생들은 기술, 예술, 인문학 등 다양한 영역을 넘나들며, 융합적 사고로 복잡한 문제를 해결하는 능력을 키운다. 실제 프로젝트에서 여러 분야의 전문가들과 협업하며 통합적 디자인 프로세스를 경험한다. 이를 통해 창의적이고 혁신적인 디자인 역량을 강화하고, 변화하는 산업 환경에 대응할 수 있는 전문성을 갖춘다.

■ 졸업작품발표(Graduation Exhibition & Presentation) : 졸업작품 심사를 통과해야 이 과목을 Pass 할 수 있고 졸업이 가능하다.

<전공선택>

■ 디자인 세미나(Design Seminar) : 디자인 실무 및 관련 분야의 전문가를 모시고 디자인의 과거, 현재의 이슈와 경향에 대한 학생들의 이해를 돕는데 있다.

■ 기초타이포그래피 1, 2(Basic Typographic 1, 2) : 산업발달로 인한 일상의 다양한 툴의 변화 및 진화가 이루어지고 있는 시대적 변화를 반영하여 디자인의 영역에서의 관점이 아닌, 다양한 디자인 영역에서 콘텐츠 딜리버리와 인터페이스로서의 조작/작동과 정보표현 및 정보를 전달하는 방식에 활용되어지는 텍스트의 효율적 표현과 그 배경에 대한 이해를 통해 디자인 표현의 전문성을 축적하는 과정이다.

■ 사진과 시각화 1, 2(Photography + Imaging 1, 2) : 사진의 기초 기술과 시각적 구성 원리를 학습하여 이미지를 통한 효과적인 메시지 전달 방법을 탐구한다. 학생들은 다양한 매체와 디지털 도구를 활용하여 창의적인 사진 프로젝트를 수행하며, 시각화 능력을 향상시킨다. 이를 통해 개인의 표현력을 개발하고, 프로젝트 도큐멘테이션, 광고 등 여러 맥락에서 이미지 저작에 대한 이해를 높인다.

■ 디자인과 스토리텔링 1, 2(Design & Storytelling 1, 2) : 디자인 씽킹을 기반으로 한 창의적 문제 해결 능력과 프로세스를 깊이 있게 이해하는 데 중점을 둔다. 학생들은 사용자 중심의 접근법과 스토리텔링 기법을 학습하여 효과적인 메시지 전달 방법을 탐구한다. 프로젝트 기반 학습을 통해 공감, 문제 정의, 아이디어 도출, 프로토타입 제작, 테스트로 이어지는 디자인 씽킹의 전 과정을 경험하며, Feasibility, Desirability, Viability의 균형을 통해 디자인을 총체적으로 보는 시각을 함양한다.

■ 기초 모션 1, 2(Basic Motion 1, 2) : 시간과 조형 요소와 관련된 감성적인 표현 연구를 중심으로, 모션 디자인의 기초개념과 원리를 다룬다. 1학기에는 주로 Adobe After Effects를 사용하여 스토리보드 작성, 기본 애니메이션 기법, 타이포그래피와 색상의 효과적 사용 등을 배우며, 변형과 타이밍을 통해 감정을 효과적으로 전달하는 방법을 학습한다. 2학기에는 Luma Dream Machine과 Runway Motion Brush 등 AI 영상 도구를 활용하여 실험적이고 혁신적인 작업을 진행한다. 이를 통해 학생들은 AI를 활용한 스탑모션과 디지털 이미징 기술로 다양한 디스플레이에서 효과적인 소통 전략을 디자인하며, 창의적인 시각 표현 능력을 개발한다.

■ 디자인 기호 1, 2(Introduction to Sign and Meaning in Design 1, 2) : 기호학 분야 중 디자인 커뮤니케이션 수행의 초석이자 핵심 역할을 하는 사인(기호, sign)을 중심으로 다양한 사례, 리서치와 글쓰기, 실기 작업 등을 수행한다. 이를 통해 난해한 이론적 내용에 지나치게 집중하기보다는 다양한 디자인 영역에서 사용하는 기호의 실제적 개념과 역할 등에 관한 문해력(literacy)을 기르는 것을 출발점으로 삼는다. 나아가 사인의 해석, 번안, 의미와 가치의 생성, 정보와 메시지 전달 등 디자인 프로세스와 시스템적 사고, 방법론 개발을 통한 여러 디자인 응용 과제를 수행한다.

■ 영상 디자인 1, 2(Multimedia Design 1, 2) : 다양한 디자인 영역 및 미디어 디자인에 유기적으로 결합할 수 있는 보편적인 영상 워크플로우를 소개하며 이를 바탕으로 각기의 테크놀로지(촬영, 조명, 편집, 모션그래픽) 실습과 인터랙션디자인 주제들을 영상 미디어를 통해 구현하도록 하는 기초 영상 제작 교육을 실시한다.

■ 타이포그래피 1, 2(Typography 1, 2) : 미세한 차이에도 불구하고 시각적 아이덴티티를 추구하는 타이포그래피의 세계를 이해함으로써 무한한 디자인 세계를 들어서는 첫 관문에서 고려해야 할 다양한 디자인 문제들에 대해 경험하게 한다.

■ 피지컬 컴퓨팅과 IOT 1, 2(Physical Computing & IoT 1, 2) : 센서, 마이크로컨트롤러, 네트워크 기술 등을 활용하여 물리적 환경과 디지털 시스템이 상호작용하는 방식을 탐구한다. 다양한 입력과 출력을 활용한 인터랙티브 프로토타입을 제작하며, 물리적 사물과 공간이 사용자 행동과 정보에 반응하는 원리를 이해한다. 기술 자체의 습득을 넘어 이를 창의적 표현과 문제 해결에 적용하고, 디지털 시스템을 물리적 경험으로 구현할 수 있는 역량을 기른다.

■ 일러스트레이션 1, 2(Illustration 1, 2) : 삽화, 도해, 신문이나 잡지, 광고의 문장이나 내용을 보충하거나 강조해 주기 위한 목적으로 첨가되는 일러스트레이션은 텍스트와 함께 기획의 아이디어를 완전히 소화하고, 작품에 강한 개성을 주며, 아이디어를 완전히 소화하고, 작품에 강한 개성을 주며, 아이디어와 표현 기술이 일치하여 소구 효과를 발휘하게 하는 시각디자인의 중요한 요소이다. 디자인이나 사진을 통해 사실적, 상징적, 만화적, 도표적 등 각종 표현 형식을 취하며, 또 아이 캐처의 연속 사용에 의한 효과, 색채에 의한 강조 등 광범한 표현 기술을 습득할 수 있게 한다.

■ 3D 디지털 모델링 1, 2(3D Digital Modeling 1, 2) : 실제 현장에서 이루어지는 디자인 프로세스에 있어서 디지털 기술로 구현하게 되는 과정에 대하여 심도 있게 다룬다. ALIAS의 '오토 스튜디오' 툴을 활용한 3D 디자인 프로세스와 모델링 전반에서 극사

실 렌더링까지 디자인 콘셉트를 시각적으로 극대화하기 위한 방법론을 기초과정부터 단계별로 학습한다. 도출된 디자인 모델링은 연계된 모델샵 과목에서 CNC 머시닝에 의한 실제 하드 목업으로 제작하게 되며 디자인 콘셉트를 시각적으로 극대화하기 위한 방법론을 기초과정부터 고급과정까지 단계별로 학습한다.

■ XR 디자인 1, 2(XR Experience Design 1, 2) : 증강현실, 혼합현실, 스마트 글래스 등 확장현실 기술을 기반으로 새로운 사용자 경험을 설계하는 방법을 다룬다. 학생들은 공간과 디지털 정보가 결합되는 방식과 착용형 디바이스의 특성을 이해하고, 콘텐츠, 인터랙션, 사용자 인터페이스 및 서비스 경험을 통합적으로 설계한다. 프로젝트를 통해 아이디어를 프로토타입으로 발전시키고 실제 사용 환경에서 검토함으로써 새로운 매체와 기술에 적합한 경험을 설계하는 역량을 기른다.

■ 디자인과 비즈니스 1, 2(Design and Business 1, 2) : 디자인이 시장과 조직 안에서 실제로 작동하기 위해 필요한 비즈니스 관점과 언어를 익힌다. 학생들은 비즈니스 모델, 브랜드, 지식재산권, 시장과 조직 등 디자인 결과물을 둘러싼 주요 조건을 사례 중심으로 이해하고, 자신의 아이디어를 사업과 제안의 형태로 발전시키는 과정을 경험한다. 창작자로서의 관점을 유지하면서도 디자인의 가치와 가능성을 비즈니스의 언어로 설명하고 설득할 수 있는 역량을 기른다.

■ 에디토리얼디자인 1, 2(Editorial Design 1, 2) : 구체적인 목적을 가진 마케팅 출판물의 프로젝트를 통해 기획, 리서치, 디자인, 콘셉트 설정 등의 방법을 연구한다.

■ 인공지능과 시각화(AI-powered Visualization) : 인공지능(AI)을 활용한 데이터 시각화 기법을 심도 있게 학습한다. 학생들은 다양한 AI 도구를 활용하여 복잡한 데이터를 효과적으로 시각화하고 의미 있는 통찰을 도출하는 방법을 배운다. 또한 AI 기술이 디자인 프로세스에 미치는 영향을 탐구하며, 전통적 디자인 방식을 혁신적으로 재해석한다. AI와 디자인의 융합을 통해 창의적 디자인 솔루션을 개발하는 역량을 키운다.

■ 스페큘레이티브 디자인(Speculative Design) : 스페큘레이티브 디자인은 현재의 징후를 바탕으로 미래를 예측하고, 이를 통해 사회적, 윤리적, 문화적 질문을 제기하는 디자인 방법론이다. 이 수업에서는 이러한 접근법을 통해 디자인이 미래 사회에 미칠 영향을 탐구하고 대안적 시나리오를 구상한다. 학생들은 이 과정에서 비판적 사고력을 키우고 디자인의 새로운 가능성을 발견한다.

■ 3D 디지털 비주얼라이제이션 1, 2(3D Digital Visualization 1, 2) : 산업디자인 설계를 위한 3D 모델링과 렌더링을 방법을 교육한다. 이 수업에서는 학생들이 다양한 소프트웨어를 사용하여 디지털 모델링과 렌더링 및 애니메이션을 포함한 종합적인 3D 디지털 시각화 기술을 학습하며, 학생들은 이 과정을 통해 디자인 아이디어 구체화를 위한 현실감 있는 디자인 프레젠테이션 능력을 향상시킬 수 있다.

■ 컨버전스디자인 1~4(Convergence Design 1~4) : 디자인 영역 간의 경계를 넘는 통합적 문제 해결 방법과 디자인 솔루션을 연구하도록 하며 전공 분야를 넘어 실체화 될 수 있는 산학 협동 프로젝트를 지향한다.

■ VR응용테크닉 1, 2(VR Application&Technic 1, 2) : 인터랙티브 콘텐츠와 디지털 애니메이션 그리고 산업디자인 분야에 사용할 수 있는 전문적인 3D 디지털 에셋을 마야(Maya)를 통해 구축하고 게임엔진을 활용하여 이를 가상현실에 구현하는 과정을 학습한다.

■ PX디자인 1, 2(PX Design 1, 2) : 사용자 중심의 제품개발에 대한 지향성이 강조되는 제품디자인 분야에서 필수적인 사용성과 경험성에 기반을 둔 PX디자인 기초부터 실무까지의 실제 디자인 프로세스와 제품 개발에 대응할 수 있는 능력을 배양한다.

■ AI 익스피리언스 디자인 1, 2(AI Experience Design 1, 2) : 인공지능을 디자인에 접목하여 일관성 있는 시각적 및 인터랙티브 경험을 창출하는 데 중점을 둔다. <AI 경험 디자인 1>에서는 Comfy UI를 사용해 시각 콘텐츠를 생성하고, AI 도구를 활용해 혁신적인 디자인 개념을 개발하며, 실습 프로젝트와 전문가 워크숍을 통해 기본적인 AI 디자인 기술을 익힌다. <AI 경험 디자인 2>에서는 딥러닝과 신경망을 활용해 지능형 상호작용 디자인과 고충실도 프로토타입 개발을 중점적으로 다룬다. 두 과정 모두 이론적 지식과 실용적 기술을 결합하여 학생들이 지능적이고 미적으로 일관된 디자인 솔루션을 창출할 수 있도록 돕는다.

■ AX디자인 1, 2(Agentic Experience Design 1. 2) : 사람의 목적과 판단을 중심으로 인간과 AI가 함께 일하는 경험과 시스템을 설계하는 방법을 다룬다. 학생들은 프로젝트를 통해 문제를 정의하고, 인간과 AI 각각의 역할과 권한, 필요한 맥락과 정보, 작업 과정과 검증 기준을 구체화한다. AI를 결과물을 생성하는 별도의 도구로 사용하는 데 그치지 않고, 리서치, 발상, 구현, 평가에 이르는 디자인 프로세스 안에서 AI가 어떻게 행동하고 협력해야 하는지를 설계한다. 이를 통해 개별 결과물을 만드는 것을 넘어 인간과 AI가 함께 작동하는 시스템과 작업 구조를 책임 있게 구성하는 역량을 기른다.

건 축 과

교육목표

오늘날의 건축은 세계화와 동시에 진행되는 지역문화의 문제, 환경과의 공존, 도시와 건축의 통합, 기술과 정신의 조화 등 새로운 패러다임의 창출을 요구하고 있다. 모든 인습과 편견에서 벗어난 자유로운 사고를 소유한, 직관력이 뛰어난 창조적인 건축가만이 이러한 시대적 과제를 해결할 수 있다. 우리 건축과가 추구하는 21세기의 건축가상은 다음과 같은 것이다. 첫째 전문성과 세련성을 갖춘 건축 봉사자(service men)로서의 건축가, 둘째 상업화, 시녀화된 건축을 거부하고, 전위적이고 실험적인 건축을 추구하는 예술가(artist)로서의 건축가. 이러한 건축가에게 가장 중요한 자질은 창의성이다. 셋째 사회의 실천자(social coordinator)로서의 건축가. 그는 건축 자체에만 국한되지 않고 인문학과 공학, 예술과 기술, 전통과 첨단, 이론과 실제, 인공과 자연, 그리고 전문가와 사회 대중 등 서로 상반되는 개념의 사이와 경계를 넘나드는 조정자로서 다양한 분야에 대한 자질을 갖춘 실천적 의지를 가진 건축가이다.

공과대학이 아닌 예술대학에 소속된 우리 과는 건축의 공학적인 부문과 더불어 건축의 창조적인 부문을 강조하고, 건축을 예술로서 그리고 문화의 중요한 현상으로 보려는 태도를 견지한다. 따라서 우리학교가 지니고 있는 모든 예술적 잠재력을 우리가 추구하는 “예술로서의 건축” 및 “예술가로서의 건축가”로 발현시키기 위하여 건축과는 이론과 실기가 과학적으로 결합되는 교과과정을 적극적으로 개발하며, 설계스튜디오와 이론스튜디오를 중심으로 연구와 실천을 통하여 미래의 건축에 공헌하는 이론과 실천의 방법론을 지속적으로 탐색할 것이다.

<전공필수>

■ 기초실기(Foundation Practice) : 종합예술가인 건축가가 되기 위한 첫걸음으로 예술을 만나고 느끼며 또 본인 생각을 표현하는 하나의 수단으로 만나는 시간이 될 것이다. 예술을 통해 보는 방법, 만들고 진행시키는 방법, 최종적으로 표현하는 방법을 새롭게 환기시키는 기회를 갖게 될 것이다.

■ 기초설계 1, 2(First Year Design Studio 1, 2) : 건축설계 기초과정. 자연-도시-건축으로 구성되는 건축적 환경에 대한 구체적인 분석과 근원적인 물음을 바탕으로 근본적인 과제들을 해결한다. 수업시간은 작업에 대한 발표와 평가로 진행된다.

■ 건축의 이해(Introduction to Architecture) : 공간(空間 SPACE)은 건축(建築 Architecture)의

다른 표현이다. '건축공간'에 대한 추상적 사고를 위한 탐색을 위해, 한 시대가 '공간'을 어떻게 인식하고 정의하였으며, 그에 따라 그것을 어떻게 구축하였는가, 즉 '공간의 역사', '공간에 대한 인식사 및 기술사(技術史)'를 탐구하며, 또한 건축공간의 표현기술을 익힌다. 기초설계스튜디오와 긴밀하게 연계되어 그것의 이론적 바탕을 구축하는 것이 주된 목표이다. 강의 및 국내외 건축가초빙 세미나 등으로 진행된다.

■ 도시건축의 이해(Introduction to Urbanization) : 건축적 사고는 관습적인 고정 형태를 만드는 것에서 벗어나 그것들의 관계를 이해하는 것으로부터 출발한다. 도시를 탐험한다는 것은 물리적 형상을 읽는 것이 아니라 축조물들에 의해 생겨나는 공간적 긴장과 그들이 담고 있는 조직을 이해하는 것이다. 우리가 주목하는 것은 형성된 모양이 아니라 도시의 개별 요소들이 만들어 낸 상대적 관계이며 도시가 수용하고 있는 실제적 가치이다. 도시는 추상화되고 이상화된 담론의 결과물이 아니며 구체적이고 사실적인 그래서 너무나 평범한 일상적 상황의 조직체이다. 도시는 이러한 일상성에 의해 진화해 가며 현재 남아 있는 것들과 필요에 의해 만들어지는 것들의 누적에 따라 또 다른 현재적 상황을 형성하게 된다. 도시란 무엇인가라는 근본적 질문에서 출발하여, 도시형성의 역사와 더불어, 현대도시의 새로운 경향을 탐색한다. 기초설계스튜디오와 긴밀하게 연계되어 진행되어 그것의 이론적 바탕을 구축하는 것이 주된 목표이다. 강의 및 국내외 건축가초빙 세미나 등으로 진행된다.

■ 구조의 이해(Introduction to Structure) : 건축물의 뼈대를 이루는 구조에 대한 개념과 각종 힘의 성질, 구조물들의 건축 재료의 성질과 디자인적 특성에 대해 강의한다. 재료에 대한 디자인적 실험과 검증, 실제 사용사례도 소개한다.

■ 건축표현기법(Architectural Expression Technique) : 개별적인 스케치 작업으로 컨셉이 완성되면 오토캐드프로그램을 이용하여 도면화 작업을 완성시키며, 또한 디테일 작업을 완성시키는 과정이다. 또한 작업된 이차원 평면작업을 삼차원 작업으로 완성시키는 과정이다.

■ 건축시공(Construction and Management) : 전체적인 건축 재료에 대한 물리, 화학적인 특성을 파악하고, 실제적인 마감재 샘플을 구하여 재료의 질감과 성질을 시각적으로 파악한다. 또한 실제 현장에서 어떻게 조립되고 시공되어지는가를 파악하여 새로운 시공 조립하는 방법을 연구한다.

■ 설계스튜디오 Ⅰ ~ Ⅷ(Design Studio Ⅰ ~ Ⅷ) : 2, 3, 4, 5학년 과정 간에 공동으로 구성하는 설계과정, 도시와 건축, 내부 공간과 외부 공간, 조경과 건축 등 여러 분야에 걸쳐 설계 주제가 출제되고 각자는 나름대로의 해결안들을 만든다. 각 스튜디오는 고유한 주

제를 가지며, 주제해석에 필요한 원론적 강의, 전문가 초청강연, 답사, 실험들도 병행한다.

■ 구조역학(Mechanics of Structure) : 건축설계에 필요한 공간적인 구조 형태의 발견과 기본적인 건축구조 역학개론을 배운다. 또한 재료에 따른 역학적 물리적 화학적인 특성을 배운다.

■ 근현대건축(Modern and Contemporary Architecture) : 시기적으로는 최후의 통일적인 양식이었던 바로크 다음에 전개된 양식들의 전쟁에서부터 1960년대 이전까지에서 전개되어온 주도적인 흐름을 고찰한다. 내용적으로는 고고학, 기술, 재료, 기계, 사회, 중산계급, 노동자계급, 유토피아, 도시문제, 주택 등이 근대건축에 어떠한 영향으로 주었으며, 건축들은 무엇을 고민해왔는지를 살핀다.

■ 구조시스템(Structure System) : 선수과목에서 터득한 합리적인 구조 형태와 역학을 응용하여 제작된 모형작업을 통하여 모든 하중에 대한 전체적인 안정성으로 시각적, 감지적으로 이해하고 힘의 흐름 파악과 동시에 실제적으로 적용할 수 있는 구조시스템을 개발 연구한다.

■ 건축환경 1, 2(Environment and Sustainability 1, 2) : 기계적인 설비시설에 대한 기초적인 지식을 습득한다. 음악당이나 실내외 공공시설에 대하여 실제적인 음향 디자인에 대하여 전문가를 초빙하여 강의한다. 실제 공간을 선택하여 잔향 등을 계산하여 인간의 편함을 더한다.

■ 미디어 스튜디오 4(Media Studio 4 : Architectural Drawing 4) : 건축은 언제나 새로운 표현방식을 탐구해 왔고, 그 탐구하는 과정에서 건축하는 사고방식에 의문을 던져왔으며, 탐구된 결과를 도입함으로써 건축 자체의 존재의의도 바뀌어왔다. 최근 급속히 발전하고 있는 전자매체는 우리로 하여금 새로운 사고방식과 세계관을 가질 것을 요구하고 있다. 미디어 스튜디오는 기존의 미디어와 새롭게 대두되고 있는 미디어를 검토하고 사용하며 미래의 건축이 지향해갈 방향을 모색하는 스튜디오이다. 미디어 스튜디오는 공방 1(Workshop 1), 공방 2(Workshop 2), 컴퓨터 1(Computer 1), 컴퓨터 2(Computer 2), 도큐멘테이션+이미지(Documentation & Image), 평면(Plan), 입체(3-Dimension), 개념표현(Expression of Concept)으로 구성되며, 1학년과 2학년 학생들을 대상으로 한다. 미디어 스튜디오라는 커다란 틀 안에서 수강생들은 개개의 과목을 선택하며 수강할 수 있다.

■ 기술스튜디오 1, 2(Technical Studio 1, 2) : 프로젝트 중에서 선택하여 구조, 설비 및 시공에 관한 공학적 내용에 관련된 사항을 심층 연구하고 해결하는 과정이다. 기술 스튜디오는 구조, 설비 및 시공전문가로 구성되며 강의와 개별지도를 통해 문제를 해결한다.

■ 논문세미나(Thesis Seminar) : 논문작성을 위한 선택과정으로 정당성과 효용성, 현대적

가치에 대한 토론을 통해 건축적 주제를 정하고, 개별적인 접근방법 및 연구 전략의 수립, 대상의 분석과 해석 등 개별 연구의 전 과정을 발표하고 점검한다. 개별주제에 대한 외부 심사도 병행된다.

■ 건축법규와 도서(Introduction to Building Code Documentation) : 건축물에 대한 최소한의 규제사항인 건축법규의 의미와 응용을 실무적으로 연습한다.

■ 재료와 기술(Materials and Construction Method) : 입문, 건축의 시공과정, 공정, 관리 등을 이해하게 하는 입문과목이다.

■ 구조디자인(Structure Design) : 각종 건축구조재료에 따른 설계방법을 강의하고, 본인이 직접 설계하고 컴퓨터를 이용하여 가능성을 검토하고 문제점을 파악한다. 또한 실제적으로 필요한 조인트 방법에 대해 검토하여 디자인한다.

■ 건축실무와 경영(Architectural Practice and Management) : 설계사무소를 실제 경험하게 하고 장차 건축가로서 설계사무소를 경영할 때의 문제점을 파악한다.

■ 한국건축(Korean Architecture) : 건축역사의 관점과 대상, 한국건축 이해의 기초개념들, 시대사를 통해 얻어지는 건축개념의 변화들을 해방 이전까지 한국건축의 사례를 중심으로 강의한다. 중요한 것은 역사의 현재화 과정이며, 역사를 보는 눈이다.

■ 유럽건축(European Architecture) : 건축문명이 발생한 고대로부터 그리스 로마 건축의 이론과 실제, 로마네스크와 고딕, 그리고 르네상스와 바로크에 이르는 시대적 양식의 본질과 변화를 추적한다. 양식의 이름이 시대의 이름을 가늠하였던 이러한 시대에 있어서 조형사상과 건축이 어떠한 관계였는가를 학습한다.

■ 아시아건축(Asian Architecture) : 한국건축과 중국건축을 중심으로 내재된 환경에 대한 사상과 건축적 이론들을 추출하고, 실제 개별건축물에 적용된 사례를 검증한다. 아울러 초기 인도건축과 일본건축에 대한 소개도 병행한다.

<전공선택>

■ 연구 워크샵(Research Workshop) : 건축과 관계된 다양한 분야(이론, 기술, 환경, 재료 등)의 지식을 건축디자인에 응용하는 방법에 대해 심화 연구하는 과목이다.

■ 미디어 스튜디오 1~3(Media Studio 1~3 : Architectural Drawing 1~3) : 건축

은 언제나 새로운 표현방식을 탐구해 왔고, 그 탐구하는 과정에서 건축하는 사고방식에 의문을 던져 왔으며, 탐구된 결과를 도입함으로써 건축 자체의 존재의의도 바뀌어 왔다. 최근 급속히 발전하고 있는 전자매체는 우리로 하여금 새로운 사고방식과 세계관을 가질 것을 요구하고 있다. 미디어 스튜디오는 기존의 미디어와 새롭게 대두되고 있는 미디어를 검토하고 사용하며 미래의 건축이 지향해갈 방향을 모색하는 스튜디오이다. 미디어 스튜디오는 공방 1(Workshop 1), 공방 2(Workshop 2), 컴퓨터 1(Computer 1), 컴퓨터 2(Computer 2), 도큐멘테이션+이미지(Documentation & Image), 평면(Plan), 입체(3-Dimension), 개념표현(Expression of Concept)으로 구성되며, 1학년과 2학년 학생들을 대상으로 한다. 미디어 스튜디오라는 커다란 틀 안에서 수강생들은 개개의 과목을 선택하며 수강할 수 있다.

■ 도시건축연구방법론(Methodology of Urban Research) : 변화하는 도시 상황에서 건축이 다양한 차원으로 개입하는 방법을 습득함으로써 우리 사회가 요구하는 사회적 실천자로서의 건축가 역량을 키우는 것을 목표로 한다. 시대 변화에 따른 도시계획 패러다임의 변화, 도시 문제에 개입하기 위한 연구 방법론과 사례를 습득한다. 실제 도시 상황에 개입한 도시건축 사례를 심층적으로 다루고 학생 스스로 선정한 사례에 대해 발표하고 토론함으로써 향후 실천적 적용을 위한 시사점을 도출한다.

■ 환경조경론(Environment and Landscape Architecture) : 건축, 도시, 조경 관련 디자인 전공 학생들을 위한 조경예술 기초 프로그램 성격이며, 예비설계가로서의 '조형입문'(造形入門)으로 "landscape based aesthetics"을 위한 조형감각의 개발 및 배양을 목적으로 하고, 조경미학과 사회학 강의를 자양분으로 하는 『landscape 조형예술 아뜰리에』(Atelier d "art plastique nourrid" une esth' etique du paysage)이다. 이 과목은 일상생활 속에 녹아있는 조경의 화두에 관심이 있는 사람이면 수강생은 물론 누구나 청강(聽講) 가능한 '오픈 스튜디오' 방식으로 진행될 수 있는 과목이다.

■ 한국근현대건축(Korean Modern and Contemporary Architecture) : 19세기부터 해방까지 한국의 건축을 다룬다. 한국의 근대는 여러 가지 시도와 실험이 전개되었고, 그 시도와 실험은 해방 이후의 20세기 후반 도시와 건축에 영향을 미쳤다. 이 과목은 당대 건축의 뿌리를 고찰하는 데에 의미가 있다.

<일반선택>

■ 체조 1(Physical Exercises 1) : 건축가로서의 기초체력을 연마하는 과정이다.

미 술 이 론 과

교육목표

미술이론과는 미술로 대변되는 다양한 시각 문화를 심층적으로 경험하여 이를 객관적으로 분석할 줄 아는 전문 인력의 배출을 목표로 설립되었다.

세부적으로 동서양과 한국미술사에 대한 올바른 이해를 바탕으로 현대 미학적 논의를 위시한 미술의 제반 개념을 공부하게 되는데, 이를 통해 과거와 현대의 미술을 정당하고 적절하게 평가하고, 더 나아가 미술의 사회, 문화적인 의미를 규명할 수 있는 '비판적 시각'을 기르도록 한다.

저학년에서는 외국어 실력을 기르고 철학·문화·역사 등의 인문학의 기본과 미술실기의 기초를 쌓는 일 외에 미술사 방법론과 미술의 시대적 지역적 변화에 눈을 뜨도록 한다. 고학년에서는 각 시대나 양식의 특성을 공부하고 현대미술의 여러 양식이나 새로운 미술 이론과 연구 방법을 익히며, 아울러 현장실습과 현장비평, 또는 심화된 토론수업으로 학생 개개인의 개인적이고도 창의적인 시각형성을 꾀한다.

<전공필수>

■ 미술사의 기초 개념(The Fundamental Concepts of Art History) : 미술사 연구 및 미술 감상에 기본이 되는 개념과 방법을 익히기 위한 수업으로 소논문 기술 방법과 이미지 해석의 기초를 다룬다.

■ 서양고대미술의이해(Introduction to Western Ancient Art) : 인류문화의 발상지인 고대 근동지역의 미술과 고전주의 미술의 원형인 그리스미술, 로마미술을 공부함으로써 서양 미술의 원형을 이해한다.

■ 현대미술읽기(Reading of Modern Art) : 서양미술과 동양미술에 대한 지식과 이해를 바탕으로 현대미술의 흐름을 스스로의 관점으로 바라보는 훈련을 쌓는다. 현대미술에 대한 태도는 철저하게 이론과 실기 경험을 바탕으로 설득력 있는 논리적 근거와 이를 통해 추론된 관점을 제시하는 방향을 지향한다.

■ 조형의기초(Foundation of Visual Art) : 기초실기작업에 대해 학습하면서 향후 미술이론의 바탕을 마련하는데 목적이 있다.

■ 서양중세미술의이해(Introduction to Western Medieval Art) : 서양 미술의 원

형을 이해한 후 이러한 기조가 중세시기에 어떻게 해체 및 재조직되는지를 살펴본다.

■ 모더니즘의 이해(Modernism in Art) : 현대미술의 역동성을 이해하기 위해 19세기 이후에 진행된 모더니즘의 철학적, 사회학적, 미술사적 논의를 연구한다.

■ 한국 전통 미술의 이해(Studies on Korean Traditional Art) : 한국 조각사, 한국 회화사 등 세부 과목으로 들어가기 전에 한국 미술에 대한 전반적인 이해와 관심을 이끌어내고자 한다.

■ 르네상스미술(Renaissance Art) : 르네상스는 미술에서 고전주의가 부활하고 인문주의가 뿌리를 내리는 등 미술사에서 중요한 위치를 점하고 있다. 남유럽과 북유럽이 서로 다른 특성을 보여주는 르네상스 미술을 비교, 연구한다.

■ 미술이론 글쓰기(Writing Workshop) : 미술이론 연구에 있어 기본이 되는 글쓰기를 체계적으로 훈련한다.

■ 서양 18. 19세기 미술(18th and 19th Century Western Art) : 신고전주의, 낭만주의 미술 등을 당시 시대배경과 함께 공부한다. 19세기는 일반 사람이 미술의 소재가 된 시기로 변화하는 시대상을 반영하는 사실주의, 인상파, 신인상파, 상징주의 미술 등을 다루어 현대미술 이해의 기초를 다진다.

■ 박물관학(Museology) : 전시기획과 경영, 행정 등 미술관 운영에 관한 모든 필요한 이론과 큐레이터와 미술관 관리자가 되는데 필요한 지식을 쌓는다.

■ 한국회화사(History of Korean Painting) : 고대부터 현대까지 체계적으로 공부하여 한국화 전통의 근원과 그 발달과정을 이해한다.

■ 예술행정(Art Administration) : 예술행정에 관한 개념정의와 그 필요성 또는 예술기관의 성격, 종류, 기능 등을 연구함으로써 미술의 수집체계에 대한 이해를 높인다.

■ 한국근대미술(Korean Modern Art) : 서양미술이 도입되기 시작한 20세기 초반부터 6.25 동란 전까지 한국의 근대미술과 동란 이후 현재에 이르는 한국 현대미술을 서구미술과 연관하여 비평적인 안목에서 연구한다.

■ 20세기 전반 서양미술(From Cubism to Abstract Expressionism) : 큐비즘부터 시작하여 추상표현주의까지의 다양한 현대미술의 제 양상을 공부하고 미술과 철학, 과학, 정치와의 연관도 검토한다.

■ 서양근세미술세미나(Seminar in Western Early Modern Art) : 서양 현대(modern)의 기초가 되는 20세기 이전 서양 근세에 대해 다각적으로 접근하는 세미나 형식의 수업이다.

■ 20세기 후반 서양미술(From Pop Art to the Art of 90's) : 2차 대전 이후부터 당대 미술의 흐름을 추적하는 과목으로 팝아트, 미니멀리즘, 대지미술, 비디오아트, 포스트모더니즘 미술 등을 공부한다.

■ 한국 현대미술(Korean Contemporary Art) : 한국미술의 현재를 공부함으로써 강의실 밖에서의 미술 현장과의 직접적인 소통으로 가능하게 한다. 특히 문화이론을 기반으로 미술을 바라보는 방식의 측면에서 접근한다.

■ 한국미술세미나(Korean Art Seminar) : 연대기적인 접근이나 양식사에서 다룰 수 없었던 한국미술의 주요 주제를 택해 세미나식으로 연구하여 개별화된 시각을 기른다.

■ 서양현대미술세미나(Seminar in Western Contemporary Art) : 정규 수업시간에는 다룰 수 없는 학제학적인 분야와 보충적인 자료를 심도 있게 공부하여 지식과 사고력, 그리고 창의력을 기르고자 한다.

■ 미술사 연구방법(Methodology of Art History Study) : 미술사 기술과 연구의 방법을 공부하는 과목으로 파노프스키의 도상학부터 현대의 페미니즘이나 마르크시스트 사관(史觀)까지 다룬다.

■ 졸업논문지도(Bachelor's Thesis) : 수준 높은 졸업논문을 정해진 일정에 맞추어 차질 없이 집필할 수 있도록 하는 수업니다. 3학년 때 지정된 논문지도교수로부터 개별지도를 받아, 논문계획서를 작성하고 4학년 2학기의 논문 발표를 위한 준비를 한다.

■ 졸업논문발표(Seminar on Major Topics) : 졸업논문과 관련된 세미나 수업으로 논문 쓰기의 실제와 학생 각자의 논문에서 다루는 문제점들을 토론과 비평을 통해 연구한다.

<전공선택>

■ 불교미술의 기초(Introduction to Buddhist Art) : 한국의 미술에서 큰 부분을 차지하는 불교미술과 사상을 공부함으로써 한국미술을 심도 있게 이해할 수 있는 기반을 마련한다.

■ 현대미학(Issues in Aesthetics) : 현대미학의 이론과 역사적 전개과정을 살펴본다.

■ 기독교미술의 기초(Introduction to Christian Art) : 그리스미술과 로마미술이 기독교와 접촉하면서 초기 기독교 미술, 비잔틴 미술, 고딕 건축과 조각으로 변화해 가는 과정을 공부한다.

■ 현대의 미술관(Understanding of Modern Museums) : 동시대 서양과 한국의 주요 미술관의 전시와 정책에 대해 연구 분석하는 과정이다.

■ 바로크와 로코코미술(Baroque and Rococo Art) : 바로크 미술을 북유럽과 이탈리아로 나누어 비교 연구하고, 로코코 미술을 연구한다.

■ 일본미술사(History of Japanese Art) : 중국과 함께 한국과 가장 밀접한 연관을 맺고 있는 일본의 미술을 역사적으로 고찰함으로써 미술사 속에서 한국과 일본의, 더 나아가 동아시아 미술의 영향 관계를 심도 있게 파악할 수 있도록 한다.

■ 중국미술사(History of Chinese Art) : 고대에서 현대까지의 중국미술의 다양한 전개 양상을 폭넓게 이해한다.

■ 뉴미디어와미술(New Media Art) : 컴퓨터, 디지털, 인터넷, SNS 등으로 대표되는 뉴미디어 기술을 기반으로 다양하게 등장하는 미술의 특징과 개별 사례를 살펴보고, 미래의 미술의 특징과 개별 사례를 살펴보고, 미래의 미술에 대한 전망을 모색하는 수업이다.

■ 예술철학(Philosophy of Art) : 여러 장르별 예술을 아우르는 기본철학과 그 이념을 연구함으로써 확장되어가는 예술의 개념을 정립한다.

■ 동서미술 교섭사(History of the Meeting of Eastern and Western Art) : 실크로드 미술을 중심으로 동서양 미술의 상호교류와 접근을 연구함으로써 동서양 미술의 유사점과 차이점을 비교, 분석한다.

■ 미술원서강독(Reading Art History) : 다양한 언어로 미술원서를 읽고 이해하는 능력을 키운다.

■ 유럽건축(European Architecture) : 건축문명이 발생한 고대로부터 그리스 로마 건축의 이론과 실제, 로마네스크와 고딕, 그리고 르네상스와 바로크에 이르는 시대적 양식의 본질과 변화를 추적한다. 양식의 이름이 시대의 이름을 가늠하였던 이러한 시대에 있어서 조형사상과 건축이 어떠한 관계였는가를 학습한다. (공동개설)

■ 한국건축(History of Korean Architecture) : 건축 역사의 관점과 대상, 한국건축 이해의 기초개념들, 그리고 시대사를 통해 얻어지는 건축 개념의 변화들을 해방 이전까지 한국건축의 사례를 중심적으로 학습한다. 건축과 개설교과목(공동개설)

■ 작가론(Researching Artists) : 미술품을 제작하는 주체로서 미술가의 중요한 역할에 대한 관심은 미술연구의 오랜 전통이다. 작가의 생애를 중심으로 한 전기적 연구, 작가를 둘러싼 사회적 환경에 대한 연구, 작가의 정체성과 심리에 대한 연구 등을 통하여 작가와 작품의 관계를 살펴보는 수업이다.

■ 대중문화와미술(Art and Popular Culture) : 현대의 대중문화는 더 이상 주변문화이거나 저급문화에 머무르지 않고 문화 전반에 큰 영향을 끼치고 있다. 현대미술 또한 대중문화와 밀접한 관계를 맺으며 새롭게 변화한다. 이러한 현상을 미술의 입장에서 살펴보는 수업이다.

■ 미술과 현장 1, 2(Korean Art World 1, 2) : 큐레이팅, 미술관, 제도, 작가 등 동시대 미술 현장을 구성하는 이슈를 연구한다.

■ 근대사진사(History of Modern Photography) : 사진의 등장은 미술 생산 방식에 큰 영향을 끼쳤다. 그 후 사진은 예술에 있어 독립적인 한 장르로서 자리매김하고 현재까지 그 미학을 세워나가고 있다. 여기서는 이 과정과 미술에 있어서 사진의 영향을 중점적으로 공부한다.

■ 공공미술(Public Art) : 대중과 직접 소통하는 현대미술의 새로운 장르인 공공미술의 이론과 사례를 살펴본다.

■ 전시기획연습(Practice of Exhibition Planning) : 큐레이팅에 대한 역사적 사례 연구와 동시대 흐름을 주요 키워드로 살펴보고 이를 기반으로 자신만의 리서치 방법, 큐레이팅 전략을 찾는 것을 목표로 한다.

■ 한국공예, 도자사(History of Korean Crafts and Ceramics) : 도자를 비롯한 한국

공예의 역사적 전개 과정을 살펴본다.

■ 아시아현대미술(Asian Contemporary Art) : 20세기 동양미술의 다양한 전개양상을 폭넓게 살펴본다.

■ 뮤지엄운영과교육(Museum Management and Education) : 소장품을 분류하고, 작품의 대여와 관리에 따른 제반 문제를 연구하고, 미술관의 교육 프로그램의 개발을 연구한다.

■ 미술품 감정학(Connoisseurship in Art) : 미술작품 감정을 둘러싼 미학적, 미술사적, 사회적 논의를 살펴보고, 실제 작품 감정을 연습한다.

■ 현대사진사(History of Contemporary Photography) : 현대의 사진은 더 이상 사실의 기록과 정보의 전달이라는 목적에 머무르지 않는다. 사진의 역할을 다양하게 확대시켰으며 놀라운 기술발전을 이루어냈다. 이 수업은 현대 사진의 전개과정과 특징을 중요한 사례를 통하여 살펴본다.

■ 미술비평연습(Practice of Art Criticism) : 미술비평의 역사와 쟁점을 비평가들의 평문을 중심으로 공부하며 바자리부터 현대의 포스트모더니즘 비평까지 그 주요 논점을 비교한다.

■ 미술이론실습 1, 2(Art Theory Practice 1, 2) : 현대미술의 주요이론이 기획, 비평, 리뷰 등 동시대 미술계 활동에 적용되는 사례를 분석하여 이론과 실제의 관계를 분석한다.