교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
문화예술교육사											
조형예술과, 미술이론과 (미술분야)	전선	1~2	1	FM00240	미술교육론	2	2	○			
				FM00250	미술 교수학습 방법 (유아, 초등, 중등, 일반)	2	2	○			
			2	FM00300	미술교육프로그램개발	2	2	○			
디자인과 (디자인 분야)	전선	1~2	1	FM00190	디자인교육론	2	2	○			
				FM00310	디자인교수학습방법 (유아, 초등, 중등, 일반)	2	2	○			
			2	FM00320	디자인교육프로그램개발	2	2	○			
조형예술과	전필	1	1	F412011~2	전공스튜디오 1~2	5	5	○			
			2	F412011~2	전공스튜디오 1~2	5	5	○			
		2	1	F412013~4	전공스튜디오 3~4	5	5	○			
				F412040	졸업작품발표	0	–	○			
			2	F412013~4	전공스튜디오 3~4	5	5	○			
				F412040	졸업작품발표	0	–	○			
		*『전공스튜디오 1~4』의 01~02분반은 평면 전공 계열, 03분반은 입체 전공 계열, 04~07분반은 매체 전공 계열, 08분반은 도자 전공 계열, 09분반은 유리 전공 계열 교과목임.									
	전선	1	1, 2	FM00080	전문사세미나	3	3	○			
		2	1	FM00361	대중문화비평세미나 1	3	3	○			
			2	FM00362	대중문화비평세미나 2	3	3	○			
		1~2	1, 2	F412030	독립연구	3	4	○			
				FM00290	기술연구	3	4	○			
				FM00340	공동프로젝트스튜디오	3	4	○			
디자인과	전필	1	1	F422031	전공스튜디오 I	4	5	○			
				F422051	디자인비평 I	2	2	○			
				FM00411	공공 디자인과 서비스 1	2	3	○			
				FM00421	디자인 리서치 방법론 1	2	2	○			
			2	F422032	전공스튜디오 II	4	5	○			
				F422052	디자인비평 II	2	2	○			
				FM00412	공공 디자인과 서비스 2	2	3	○			
				FM00422	디자인 리서치 방법론 2	2	2	○			
		2	1	F422033	전공스튜디오 III	4	5	○			
				F422061	논문연구 I	2	2	○			
			2	F422034	전공스튜디오 IV	4	5	○			
				F422062	논문연구 II	2	2	○			
				F422040	졸업작품발표	0	1	○			
		*『전공스튜디오 I~IV』의 01분반은 커뮤니케이션 디자인 전공 계열, 02분반은 인터랙션 디자인 전공 계열, 03분반은 오브젝트 디자인 전공 계열임.									

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
디자인과	전선	1	1	F423071	이머시브 익스피리언스 디자인 1	3	4			○	
				F423061	퓨즈 프로젝트 1	3	4	○			
				F423031	커뮤니케이션디자인 Ⅰ	3	4	○			
				FM00430	크로스미디어 크리에이티브 디렉션	3	4	○			
			2	F423072	이머시브 익스피리언스 디자인 2	3	4			○	
				F423062	퓨즈 프로젝트 2	3	4	○			
				F423032	커뮤니케이션디자인 Ⅱ	3	4	○			
				FM00440	미래 컨셉 랩	3	4	○			
		2	1	F423073	제너러티브 디자인 1	3	4			○	
				F423063	퓨즈 프로젝트 3	3	4	○			
				FM00371	디자인씽킹과 사용자경험	3	4	○			
				FM00450	휴먼-에이아이 인터랙션 디자인	3	4	○			
			2	F423074	제너러티브 디자인 2	3	4			○	
				F423064	퓨즈 프로젝트 4	3	4	○			
				FM00381	스페큘레이티브 디자인	3	4	○			
				FM00460	프로페셔널 포트폴리오	3	4	○			
건축과 (*설계계열 선택)	전필	1	1	F432021	설계연구스튜디오 1	6	9	○			
			2	F432022	설계연구스튜디오 2	6	9	○			
건축과 (*역사계열 선택)	전필	1	1	FM00090	역사연구스튜디오 1	3	3	○			
			2	FM00091	역사연구스튜디오 2	3	3	○			
건축과 (*이론계열 선택)	전필	1	1	FM00100	이론연구스튜디오 1	3	3	○			
			2	FM00101	이론연구스튜디오 2	3	3	○			
건축과 (*구조계열 선택)	전필	1	1	FM00111	구조디자인스튜디오 1	6	6	○			
			2	FM00112	구조디자인스튜디오 2	6	6	○			
건축과	전필	수료	1, 2	S492010	졸업논문(작품)연구	0	1	○			
건축과 (*설계계열 선택)	전선	2	1	F433051	설계연구 1	6	9	○			
			2	F433052	설계연구 2	6	9	○			
건축과 (*역사계열 선택)	전선	2	1	FM00141	역사연구 1	3	3	○			
			2	FM00142	역사연구 2	3	3	○			
건축과 (*이론계열 선택)	전선	2	1	F433231	이론연구 1	3	4	○			
			2	F433232	이론연구 2	3	4	○			
건축과 (*구조계열 선택)	전선	2	1	F433171	건축구조연구 1	3	4	○			
			2	F433172	건축구조연구 2	3	4	○			
건축과 (*공통계열 선택)	전선	1~2	1	FM00120	지역건축론세미나 1	3	3	○			
				F433221	건축비평론세미나 1	3	3	○			
			2	F433030	지역건축론세미나 2	3	3	○			
				F433241	건축비평론세미나 2	3	3	○			
			1, 2	FM00150	이론과실천	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
미술이론과	전필	1	1	F441010	미술사연구방법론	3	3	○			
		2	2	F442100	졸업논문워크숍	3	3	○			
		수료	1, 2	F442110	졸업논문연구	0	1	○			
미술이론과 (*공통계열 선택)	전선	1	1	F444010	예술철학연구	3	3		○	○	○
			2	F443220	현대미학연구	3	3		○	○	○
		2	1	FM00170	미술이론세미나 1	3	3	○			
			2	F443150	예술사회학연구	3	3		○	○	○
				FM00180	미술이론세미나 2	3	3	○			
미술이론과 (*한국 및 동양미술 계열선택)	전선	1	1	F443611	한국미술사세미나 1	3	3		○	○	○
				F443620	동양미술사세미나	3	3	○			
				F443630	불교미술세미나	3	3		○	○	○
			2	F443612	한국미술사세미나 2	3	3		○	○	○
				F443620	동양미술사세미나	3	3	○			
				F443640	동양회화사세미나	3	3		○	○	○
		2	1	F443650	동양조각사연구	3	3		○	○	○
				F443660	아시아현대미술	3	3		○	○	○
			2	F443670	한국근대미술연구	3	3		○	○	○
				F443680	동양공예사연구	3	3		○	○	○
				F443690	동양예술철학연구	3	3		○	○	○
				F443700	한국현대미술	3	3		○	○	○
미술이론과 (*서양미술 계열선택)	전선	1	1	F443120	서양고대조각론	3	3		○	○	○
				F443811	서양현대미술세미나 1	3	3	○			
				F443710	당대미술과시각문화	3	3		○	○	○
			2	F443130	현대미술과포스트미디엄아트	3	3		○	○	○
				F443180	르네상스미술연습	3	3		○	○	○
				F442030	서양근대미술세미나	3	3	○			
				F443700	한국현대미술	3	3		○	○	○
				F443370	현대미술의주요쟁점	3	3		○	○	○
		2	1, 2	F442040	동시대미술세미나	3	3	○			
			1	F442030	서양근대미술세미나	3	3	○			
				F443400	중세기독교미술특론	3	3		○	○	○
				F443660	아시아현대미술	3	3		○	○	○
				F443511	미술이론워크샵	3	3		○	○	○
			2	F443420	바로크미술연습	3	3		○	○	○
				F443812	서양현대미술세미나 2	3	3	○			
				F443430	영상문화론	3	3		○	○	○
				F443410	미디어 디지털 아트	3	3			○	

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
미술이론과 (*미술경영 및 비평 계열선택)	전선	1	1	F443440	미술비평론	3	3		○	○	○
				F443140	문화정책론	3	3		○	○	○
				FM00390	미술관 마케팅 및 재원조성	3	3			○	○
			2	F443210	미술관교육특론	3	3		○	○	○
				F443190	미술경영과기획	3	3		○	○	○
				F443450	서양현대미술비평사례	3	3		○	○	○
		2	1, 2	FM00160	전시기획 이론 및 실습	3	3		○	○	
			1	F443460	미술관학특론	3	3		○	○	○
				F443470	한국현대미술비평사례	3	3		○	○	○
			2	FM00400	미술시장론	3	3			○	○
				F443490	현장비평	3	3		○	○	○

※ 미술이론과 이수규정

1. 필수이수규정
 – 전필 : 미술사 연구방법론, 졸업논문 워크숍, 졸업논문 연구
 – 공통계열 전선 : 1과목 이상
 – 자신이 속하지 않은 타계열의 전선 과목을 각 1과목 이상씩 수강, 서양미술계열 소속 학생은 계열 내의 전 현대와 현대 각 1과목 이상 수강
 예) 한국 및 동양미술계열 학생은 한국 및 동양미술의 전선 과목 이외 타 계열 과목을 아래와 같이 수강해야 함.
 – 전필 : 미술사 연구방법론, 졸업논문 세미나, 졸업논문 워크숍
 – 공통계열 전선 : 1과목 이상
 – 서양미술계열 전선 : 1과목 이상
 – 미술경영 및 비평계열 전선 : 1과목 이상

2. 선수이수규정
 입학 시 학과에서 개별 면담을 통해 지정한 선수과목(최대 7강좌)을 이수해야 함.

교과목해설

조 형 예 술 과

<전공필수>

■ 전공스튜디오 1~4(Studio 1~4) : 예술사과정의 스튜디오와 같은 성격의 교과목으로 지도교수의 개인지도를 중심으로 하는 집중적인 작가양성 교육을 실시한다.

■ 졸업작품 발표(Graduation Exhibition & Presentation) : 교외전시관에서 2년 2학기 내 개인전시회발표와 본인이 준비한 A4 용지 3매 분량의 본인 작업 Essay를 포함한 전시 Catalog(작품사진이나 기록 15매 이상)에 대해 교수 5인 이상으로 이루어지는 졸업작품 심사위원회로 심사가 이루어지며, 심사위원 전원의 동의를 얻어야 한다.

<전공선택>

■ 전문사세미나(Graduate Seminar) : 조형예술 전반에 관한 지식과 인문학적 소양을 심화시키기 위해 개설된 교과목이다. 동시대 작가, 동시대의 사상적 쟁점, 인접 예술분야의 동향 등이 폭넓게 다루어진다.

■ 대중문화비평세미나 1, 2(Popular culture criticism seminar 1, 2) : 문화예술이 갖는 위상과 다양한 형식과 매체의 변화를 중점으로 학생들과 논의, 토론하는 수업이며, 단순히 이론을 수용하는 것이 아닌 학생들이 대중문화와 미디어에 대한 폭넓은 이해를 기반으로 다양한 논쟁을 펼치는 것을 기대한다.

■ 독립연구(Individual Study) : 각자 자신의 관심영역에 따라 자율적으로 연구목표와 연구방법 등을 설정하여 자신의 작품세계의 토대를 강화하도록 하기 위해 개설된 교과목이다. 학생은 지도교수에게 구체적인 연구계획을 제출하고 자문교수를 선정할 수 있다.

■ 기술연구(Technical Workshop) : 독립연구 교과가 작품의 개념적인 측면의 연구에 초점을 두고 내용 중심으로 운영되는 데 비해 본 기술연구 교과는 작품 제작의 기술적 측면을 실질적으로 지원하는데 그 목표가 있다. 비디오워크숍, 그래픽스프로그래밍과 피지컬컴퓨팅, 사진과 홀로그래피, 평면과 회화성, 입체와 재료연구 등 다양한 영역으로 제공된다.

■ 공동프로젝트 스튜디오(Collective Project-studio) : 한 주제를 정하여 공동으로 연구한다. 서로 다른 장르의 연구자들이 모여 유기적인 소통과정을 통한 공동작업의 실천을, 시너지 효과가 보여주는 새로운 결과물을 기대한다.

디 자 인 과

<전공필수>

■ 전공스튜디오 Ⅰ~Ⅳ(Studio Ⅰ~Ⅳ) : 본교의 문화-예술 분야 연구와 협력해서 전통적인 제품 디자인 영역에서 벗어나 새로운 제품과 서비스 디자인 영역을 개척하는 실험을 한다. 학생은 자신이 원하는 새로운 디자인 영역의 개척을 위한 실험에 대해 자발적이고도 주도적으로 연구계획을 수립한 후, 과목 담당 교수와 상의하여 전문가로 강사진을 구성한다. 강사진에는 디자인과 전임 교수뿐만 아니라 타 원, 타 과의 교수, 현장 실무 전문가가 참여할 수 있다.

■ 디자인비평 Ⅰ, Ⅱ(Design Critique Ⅰ, Ⅱ) : 디자인은 끊임없이 발생하는 물질문화, 사회문화, 정신문화 현상과의 조우를 통해 그 영역을 확대하고 심화한다. 인문학적 담론과 예술에 대한 이해를 통한 디자인 방향성의 모색, 기술과 미디어의 발전을 바탕으로 한 디자인 방법론의 개선, 제품과 서비스를 중심으로 하는 디자인과 환경의 상호작용은 디자이너의 영원한 관심사들이다. 이상의 이슈들을 중심으로 디자인 현장과 사회 각 분야의 전위에서 활동하는 각계 전문가들을 방문 또는 초청하여 국내외 디자인계의 현황을 이해하고 경향을 분석하며 혁신의 방법을 토론한다.

■ 논문 연구 Ⅰ, Ⅱ(Thesis Research Ⅰ, Ⅱ) : 실기 프로젝트의 이론적 배경, 철학, 과학적 근거 등에 관하여 연구하고, 이를 논문 형식으로 정리·작성하는 요령을 학습한다. 학생의 구체적인 연구계획에 대해 자문하며, 연구 과정에 따른 상담을 통해 수업을 진행한다.

■ 공공디자인과 서비스 1, 2(Human-Centered Public Services 1, 2) : 공공영역에서 발생하는 사회적 문제와 생활환경의 과제를 디자인 관점에서 발견하고, 이를 사용자 중심의 공공서비스로 발전시키는 방법을 다룬다. 학생들은 공공디자인의 개념과 역할, 정책과 제도, 다양한 이해관계자가 참여하는 거버넌스 구조를 이해하고, 사례 분석과 서비스디자인 방법을 통해 복합적인 공공문제를 구조화한다. 이를 바탕으로 디자이너가 문제 해석자, 실행 파트너, 정책 조력자로 참여하는 방식을 탐구하고 사회적 가치를 실현하는 공공서비스 디자인 역량을 기른다.

■ 디자인 리서치 방법론 1, 2(Design Research Methods 1, 2) : 디자인 연구를 학술적 탐구로 설계하고 수행하는 방법을 다룬다. 학생들은 질적 연구와 양적 연구, 디자인을 통한 연구(Research through Design) 등 다양한 연구 접근법의 목적과 차이를

이해하고, 연구 질문 설정에서 자료 수집과 분석, 해석에 이르는 과정을 자신의 연구 주제에 적용한다. 연구 윤리와 타당성, 근거에 기반한 논증의 원칙을 학습하며, 실무적 경험이나 개인적 판단과 검증 가능한 연구 결과를 구분하고 자신의 작업을 학문적 언어로 설명할 수 있는 역량을 기른다.

■ 졸업작품발표(Graduation Exhibition & Presentation) : 모든 학생은 졸업작품 심사를 통과해야 이 과목을 이수할 수 있고, 졸업이 가능하다.

<전공선택>

■ 이머시브 익스피리언스 디자인 1, 2(Immersive Experience Design 1, 2) : XR과 인터랙티브 디지털 프로젝션을 활용하여 공간 내 상호작용과 관계성을 디자인하는 데 중점을 둔다. 이 과정은 메타버스 내에서 감성적 분위기 연출과 인터페이스 디자인에 초점을 맞추며, 서사적 스토리 창작보다는 사용자 경험을 풍부하게 하는 디자인 요소에 집중한다. 커리큘럼은 가상 및 증강 현실, 대규모 프로젝션, 인터랙티브 피지컬 컴퓨팅 등을 포함하여 학생들이 다양한 형태의 몰입형 미디어를 디자인하고 제작할 수 있도록 한다.

■ 제너러티브 디자인 1, 2(Generative Design 1, 2) : 디자인과 기술을 융합하는 컴퓨테이셔널 디자인을 위한 수업으로, 시스템을 설계하고 결과를 생성하는 방식을 탐구한다. 이 과정은 최신 인공지능(AI)과 알고리즘을 활용하여 디자인 프로세스를 혁신적으로 재구성하는 방법을 배우는 것을 목표로 한다. 학생들은 데이터와 알고리즘을 활용해 맞춤형 제품, 서비스, 플랫폼을 설계하고, 디지털 제작 도구인 3D 프린팅, 레이저 커팅, CNC 가공 등을 통해 디자인 결과물을 스크린뿐 아니라 물리적으로도 구현한다. 커리큘럼은 제너러티브 아트, 음악, 패션, 오브젝트, 공간 디자인 등 다양한 분야를 다루며, 매주 다른 주제에 대해 깊이 있게 탐구한다. 이를 통해 학생들은 창의성과 기술을 결합하여 컴퓨테이셔널 디자인의 다양한 응용 가능성을 실험하게 된다.

■ 커뮤니케이션디자인 Ⅰ, Ⅱ(Communication Design Ⅰ, Ⅱ) : 신제품개발과 브랜드 확장 전략에 따른 프로세스, BI 디자인, 사용자조사, 전략기획 등 연구. 브랜드 시스템에 대한 이해와 국내외 사례를 연구한다.

■ 퓨즈 프로젝트 1~4(Fuse Project 1~4) : 다 전공 간 융복합 과제 진행을 위한 프로젝트 기반의 유연한 프로그램으로 구성되어 있으며, 산업 및 시각디자인 영역의 한계를 넘어 공예, 기술, 과학 및 IT 기반의 산업 분야와 연동하여 창의적이고 새로운 유, 무형의 결과물을 도출한다. 이 결과물의 지향점은 실제 비즈니스 현장에서 사업화가 가

능하도록 여러 분야의 외부전문가들과 교과목 진행 과정에서 사전협업을 통하여 단순 개념 구현보다는 구체적인 비즈니스 모델로 발전시키는 데 있다.

■ 스페큘레이티브 디자인(Speculative Design) : 현재의 사회와 기술적 조건을 당연한 전제로 받아들이지 않고, 아직 존재하지 않는 가능성을 구체화함으로써 그 전제와 가치 체계를 질문하는 디자인 방법을 탐구한다. 학생들은 미래 시나리오와 사변적 오브젝트, 서비스와 경험 등을 통해 기술, 환경, 사회적 변화가 만들어낼 수 있는 다양한 상황을 상상하고 비판적으로 분석한다. 문제에 대한 단일한 해결책을 제시하기보다 대안적인 가능성을 가시화하고 논의와 성찰을 촉발하는 디자인의 역할과 책임을 탐구한다.

■ 디자인씽킹과 사용자 경험(Design Thinking & UX) : 디자인 씽킹을 통한 창의적 문제 해결과 사용자 경험(UX) 디자인 프로세스의 심층적 이해를 목표로 한다. 학생들은 공감, 문제 정의, 아이디어 발상, 프로토타이핑, 테스트 단계를 체계적으로 학습하며, 사용자 중심 디자인의 핵심 원리를 습득한다. 이를 통해 복잡한 문제를 효과적으로 분석하고 혁신적인 UX 솔루션을 개발하는 능력을 배양한다. 다양한 사례 연구를 통해 디자인 씽킹의 실제 적용과 UX 전략 수립 능력을 강화한다.

■ 크로스미디어 크리에이티브 디렉션(Cross-Media Creative Direction) : 다양한 매체를 아우르는 통합적 크리에이티브 기획과 디렉션 방법을 다룬다. 학생들은 디지털 환경과 물리적 오브젝트, 온라인과 오프라인 공간 등 서로 다른 미디어의 특성과 관계를 이해하고, 개별적인 시각 표현을 넘어 하나의 개념과 서사가 다양한 접점에서 일관된 경험으로 전달되도록 전략을 수립한다. 프로젝트를 통해 콘텐츠, 공간, 인터페이스, 이미지와 움직임 등을 종합적으로 조율하며 전체 경험의 방향과 품질을 책임지는 크리에이티브 디렉션 역량을 기른다.

■ 휴먼-에이아이인터랙션디자인(Human-AI Interaction Design) : 인간과 인공지능 사이의 상호작용과 관계를 연구하고 설계하는 방법을 다룬다. 학생들은 인간과 AI의 역할 및 자율성의 배분, 설명 가능성, 신뢰, 오류와 실패, 인간의 개입과 통제 등 Human-AI Interaction의 핵심 쟁점을 관련 이론과 선행 연구를 통해 이해한다. 이를 바탕으로 연구 질문을 설정하고 인터랙션과 프로토타입을 설계한 뒤 사용자 연구를 통해 인간과 AI의 관계가 실제 경험에 미치는 영향을 분석하고 검증한다. AI를 활용하여 결과물을 제작하는 것을 넘어 인간과 AI의 상호작용 자체를 연구 대상으로 바라보고 이를 비판적이고 체계적으로 설계하는 역량을 기른다.

■ 미래 컨셉 랩(Future Concept Lab) : 동시대의 사회, 문화적 변화와 새로운 기술의 등장을 분석하고, 근미래에 유효할 수 있는 새로운 개념과 경험을 선제적으로 탐구한다. 학생들은 신흥 기술이 사람과 사회에 적용되는 과정에서 나타나는 사용 맥락, 이해관계자 관계, 행동과 제도의 변화를 분석하고 이를 바탕으로 미래 시나리오와 새로운 제품, 서비스 및 시스템의 개념을 제안한다. 결과물의 형태를 결정하는 것에 앞서 기술이 사회에 진입하고 받아들여지는 과정 자체를 설계 대상으로 바라보며, 변화의 조건과 관계를 구성하고 조율하는 프로세스 디자이너로서의 역량을 기른다.

■ 프로페셔널 포트폴리오(Professional Portfolio) : 자신의 기존 작업과 성과를 분석하고 재구성하여, 목표와 방향에 부합하는 전문 포트폴리오를 기획하고 완성하는 과정을 다룬다. 단순히 결과물을 편집하고 정리하는 데 그치지 않고, 자신의 정체성, 역량과 관심 분야를 분석하여 향후 활동의 방향과 포지셔닝을 설정하는 과정을 중요하게 다룬다. 이를 바탕으로 포트폴리오의 목적과 대상에 적합한 콘텐츠를 선별하고 프로젝트의 맥락과 과정, 결과를 효과적으로 전달하는 전략을 수립하여 자신의 전문성을 일관된 방식으로 설명하고 제시할 수 있는 역량을 기른다.

건 축 과

<전공필수-설계계열>

■ 설계연구스튜디오 1, 2(Architectural Research Studio 1, 2) : 각 1년의 과정을 통해 선정된 대상 영역을 mapping하고 그중 보다 구체적인 과제를 선택하여 projecting 하도록 한다. 그러한 과정을 통해 건축에 관계하는 제반사항들에 대한 폭넓은 시각과 각종 변수들의 통제능력 등을 기르게 된다. 연간의 작업은 외부 전시회와 함께 공적인 출판이 이루어지도록 한다.

<전공필수-역사계열>

■ 역사연구스튜디오 1, 2(History Research Studio 1, 2) : 건축역사 연구방법론 습득과 분석 실습을 통해 역사적 사실들을 개념화하고 비평적 사유를 전개시키는 방법을 훈련한다. 문헌 해석법과 사례 분석법을 통해 구체적 사실의 추상화, 개별적 사실의 보편화 능력을 배양함은 물론, 시대 배경의 역사학적 접근과 건축현상의 문화사적 접근을 통해 건축문화론을 구축하는 과목이다.

<전공필수-이론계열>

■ 이론연구스튜디오 1, 2(Theory Research Studio 1, 2) : 2010년도에 처음 개설된 이 강의는 주로 전문사과정 1학년 2학기에 개설하며 이론을 전공으로 하고자 하는 학생이 자신의 주제를 논리적으로 완성해가는 과정이다. 이를 위해서 학생은 자신의 주제 설정, 자료 조사, 논문 검토 등 논문 작성의 일반적인 과정을 경험한다. 건축과 전문사과정 학생의 논문이므로 일반적인 논문에 더해서 도표, 도면, 사진을 적극적으로 활용한다. 작성한 논문은 대한건축학회 또는 한국건축역사학회의 대회에서 발표할 예정이다.

<전공필수-구조계열>

■ 구조디자인스튜디오 1, 2(Structure Design Studio 1, 2) : <구조디자인스튜디오 1>은 구조이론(기술)과 디자인이 융합되어 구조디자인 전문가에 필요한 기본 지식의 축적을 목적으로 운영될 예정이다. 기술은 강의, 디자인은 스튜디오로 진행된다.

<구조디자인스튜디오 2>는 구조이론(기술)과 디자인이 융합되어 구조디자인 전문가에 필요한 기본 지식의 축적을 목적으로 운영될 예정이다. 기술은 강의, 디자인은 스튜디오로 진행된다.

<전공선택-설계계열>

■ 설계연구 1, 2(Advanced Design Research 1, 2) : 현대건축에서 다루어야 할 주요 주제를 대상으로 참여하는 세미나의 형식으로 진행된다.

<전공선택-역사계열>

■ 역사연구 1, 2(Advanced History Research 1, 2) : 건축역사 연구를 통해 여러 이슈를 추출하고, 추출한 이슈들의 비교평가를 통해 연구주제를 선정하며, 그 선정한 주제에 대해 논리적 전개와 과학적 글쓰기 훈련을 하는 과목이다.

<전공선택-이론계열>

■ 이론연구 1, 2(Advanced Theory Research 1, 2) : 논문 작성을 위한 정당성과 효용성, 현대적 가치에 대한 토론을 통해 건축적 주제를 정하고, 개별 연구의 전 과정을 발표하고 점검한다.

<전공선택-구조계열>

■ 건축구조연구(Advanced Structure Research) : 건축구조디자인을 위한 기본적인 이론의 습득이 필수적이다.

<공통-전공선택>

■ 지역건축론세미나 1, 2(Seminar on Regional Architecture 1, 2) : 한국과 아시아, 기타 지역을 대상으로 건축과 도시의 구체적인 실상을 파악하고 종합적인 분석을 통해 건축의 변화를 이해한다. 매년 다른 지역과 주제로 개설된다.

■ 이론과 실천(Theory & Practice) : 설계와 이론을 연계하는 과목으로서 매 학기 설계 주제와 관련된 쟁점을 이론적으로 뒷받침한다.

■ 건축비평론세미나 1, 2(Seminar in Architecture Criticism 1, 2) : 건축을 둘러싼 각종 이슈와 연구방법론을 주제로 건축 작품 및 건축가의 사상, 사회문화적 배경과 건축과의 관계를 탐구하며, 매년 다른 주제로 개설된다.

미 술 이 론 과

<전공필수>

■ 미술사연구방법론(Methodology of Art History Study) : 서양 미술사의 다양한 연구 방법을 구성하는 중요한 논문의 내용과 그것들이 쓰인 특정한 맥락을 이해하고, 그런 논문이 취하고 있는 방법론의 문제점이나 그에 관한 비평들을 함께 정리해 본다.

■ 졸업논문워크숍(Directed Research) : 논문을 쓰기 위해 담당교수와 학생 사이에 충분한 의견과 토론을 나누는 수업이다.

■ 졸업논문연구(Master's Thesis) : 졸업논문 지도 교과목이다.

<공통-전공선택>

■ 예술철학 연구(Studies of Philosophy of Art) : 미학의 고전들을 검토함으로써 동시대의 예술적 상황을 통찰해보고, 인간의 '심미적 경험'을 이해한다. 현대적 인간의 삶 속에서 인간의 심미적 욕구와 실천이 어떻게 재구성될 수 있을 것인지 근대의 고전으로부터 현대의 고전에 이르기까지, 이들을 꼼꼼히 검토하면서 오늘의 새로운 '미학'을 모색해본다.

■ 현대미학 연구(Studies on Modern Aesthetics) : 18세기에 하나의 분과로 자리 잡은 미학이 오늘날의 격변하는 정신 사조 속에서 예술의 개념과 위치, 목적 등을 어떻게 파악하는지 다양한 사상사들을 통해 살펴본다.

■ 예술사회학 연구(Studies of Sociology of Art) : 예술이 사회적 생산물이라는 전제 아래 예술의 생산과 수용의 구조를 마르크시즘과 포스트마르크시즘, 포스트모더니즘 등의 이론을 통해 탐구한다.

■ 미술이론 세미나 1, 2(Seminar in Art Theory 1, 2) : 현대 국내외 미술계 현장에서 주요한 주제로 다루어지는 이론의 흐름을 파악하고 그 적용사례를 연구한다.

<전공선택-한국 및 동양미술전공>

■ 한국미술사 세미나 1, 2(Seminar in Korean Art 1, 2) : 한국미술사의 주요한 주제를 선정하여 심층적으로 논의하는 수업이다.

■ 동양미술사 세미나 1, 2(Seminar in Asian Art 1, 2) : 동양미술사의 주요한 주제를 선정하여 심층적으로 논의하는 수업이다.

■ 불교미술 세미나(Seminar in Buddhist Art) : 불교미술의 주요한 주제를 선정하여 심층적으로 논의하는 수업이다.

■ 동양회화사 세미나(Seminar in Asian Painting) : 중국을 중심으로 동아시아 회화 전통을 심층적으로 논의하는 수업이다.

■ 동양조각사 연구(Studies in Asian Sculpture) : 불교 조각으로 대표되는 아시아의 조각 전통을 심층적으로 연구한다.

■ 아시아 현대미술(Contemporary Asian Art) : 20세기 이후 아시아 현대미술의 주요 문제를 연구한다.

■ 한국근대미술 연구(Studies in Modern Korean Art) : 20세기 이후부터 50년대까지의 한국 미술을 연구한다.

■ 동양공예사 연구(Studies in Asian Crafts) : 도자기로 대표되는 아시아의 공예 전통을 심층적으로 연구한다.

■ 동양예술철학 연구(Studies in Philosophy of Asian Art) : 동양예술철학의 이론과 역사적 전개과정을 연구한다.

■ 한국현대미술(Contemporary Korean Art) : 60년대부터 현재까지의 한국미술에 대해 연구한다. (서양미술계열과 공동개설)

<전공선택-서양미술전공>

■ 서양 고대 조각론(Seminar in Greek and Roman Sculpture) : 서양 고전주의 미술의 원형인 고대 그리스 미술 중 조각 부분을 주제로, 당시 정치 사회적인 배경과 미술의 영향 관계를 고찰함으로써 고대 그리스 미술의 폭넓은 맥락을 짚어낸다.

■ 당대미술과 시각문화(Contemporary Art and Visual Culture) : 최근의 미술 동향과 시각문화에 대한 특별 주제를 선정하여 연구한다.

■ 현대미술과 포스트미디엄 아트(Contemporary and Postmedium Art) : 미디엄 중시의 현대미술은 아직도 계속되고 있지만 새로운 세기를 맞이하여 기존의 매체에 대한 심각하고도 근본적인 검토와 재고가 이루어지고 있는 것도 사실이다. 이 과목에서는 변화하는 현대미술의 모습을 조망할 수 있는 이론들을 읽고 토론함으로써 포스트 미디엄 아트의 실상에 대해 접근해 보고자 한다.

■ 르네상스 미술 연습(Seminar in Renaissance Art) : 서양 15, 16세기 미술문화상을 본격적으로 탐구하는 과목으로 각 학기마다 채플, 초상 이미지, 색채 등 세부 주제가 설정된다.

■ 서양근대미술 세미나 1, 2(Seminar on Western Pre~Modern Art 1, 2) : 서양미술사와 근대에 대한 지식을 바탕으로 철저한 자료 조사를 통해 심도 있게 토론한다.

■ 한국현대미술(Contemporary Korean Art) : 60년대부터 현재까지의 한국미술에 대해 연구한다.

■ 현대미술의 주요쟁점(Issues in Contemporary Art) : 현대미술의 주요쟁점과 토픽을 다양한 각도에서 조명함으로써 현대미술의 흐름을 파악해 본다.

■ 중세기독교미술 특론(Seminar in the Art, Society and Religion of the Middle Ages) : 중세시기의 미술에 대한 심화된 연구과정으로 학기마다 중세 필사본, 초기 기독교 조각, 도상 파괴 운동기의 비잔틴 미술, 프랑스 고딕 조각 등과 같은 연구영역을 설정하여 진행한다.

■ 서양현대미술작가론(Modern Western Artists) : 20세기 작가들 중 마르셀 뒤샹과 앤디워홀을 집중 분석함으로써 그들의 미술사적인 위상을 재조명하고 서양현대미술을 원론적으로 고찰한다.

■ 아시아 현대미술(Contemporary Asian Art) : 20세기 이후 아시아 현대미술의 주요 문제를 연구한다. (한국 및 동양미술계열과 공동개설)

■ 미술이론 워크샵(Workshop of Art Theory) : 미술과 관련된 시사적인 주제를 중심으로 현장과 연계하여 토론하며 현대 미술계의 흐름을 이해함과 동시에 비판적인 안목을 기른다.

■ 바로크미술연습(Seminar in Baroque Art) : 17세기 유럽미술 문화를 근대적 미술시장의 형성과 부르주아 시각 세계의 성장 등의 논쟁을 중심으로 연구한다.

■ 영상문화론(Seminar in Visual Culture) : 영상문화에 대해 학습함으로써 타 영역에서 미술사를 새롭게 바라볼 수 있는 가능성을 타진한다.

■ 미디어 디지털 아트(Media Digital Art) : 디지털에 대한 개념을 잡으며, 디지털 아트의 의미와 미술과 미술사에서 차지하는 디지털 아트의 위치를 규명하고자 한다.

<전공선택-미술경영 및 비평전공>

■ 미술비평론(Seminar in Art Criticism) : 미술비평의 역사와 현대 미술비평의 전개 및 실제 비평들을 살펴봄으로써 현대 미술을 이해하는 폭을 넓히며 비평을 기술할 수 있는 능력을 키운다.

■ 문화정책론(Seminar in Cultural Policy) : 문화예술을 둘러싸고 있는 공공제도를 주된 대상으로 삼아 미술 기관과 미술가의 활동에 영향을 미치는 법적, 행정적 환경에 대한 이해를 도모하고, 사례연구 및 현장조사 등을 통해 관련 분야에 대한 실무적이고 체험적인 이해와 사고력을 기른다.

■ 미술관교육특론(Seminar in Museum Education) : 공공성을 갖는 미술관이 진행하는 여러 가지 일들 중에서 교육 프로그램에 관한 수업이다. 미술관에서 행하는 교육의 목적과 의미에서부터 프로그램의 기획에까지 이론과 실제를 겸해서 진행된다.

■ 미술경영과 기획(Art Administration and Planning) : 미술관 자체의 운영에서부터 미술관에서 하는 모든 일들, 작품 수집, 연구, 전시 등 다양한 활동들을 살펴봄으로써 미술사로만 배워온 작품들이 어떻게 하나의 전시로 그 의미와 맥락을 달리하는지 이해할 수 있게 한다.

■ 서양현대미술비평사례(Western Contemporary Art Criticism) : 외국에서 이루어지고 있는 서양현대미술의 비평 동향을 파악하면서 메타비평의 가능성을 열고, 현대미술비평의 방향을 타진한다.

■ 미술관학특론(Seminar in Museum Studies) : 예술사과정에서 수강했던 미술관학의 내

용을 심화시켜 미술관 운영에 관한 실제적인 이론과 지식 등을 학습한다.

■ 전시기획 이론 및 실습(Curatorial Studies: Theory and Practice) : 전시기획에 대한 이론을 검토하고, 실제 전시기획을 진행한다.

■ 한국현대미술비평사례(Korean Contemporary Art Criticism) : 국내 미술비평계의 현재적 상황을 비판적으로 검토하여 한국 미술 비평의 가능성을 탐색한다. 비평사례는 개개의 비평문보다는 현장 비평가 중심으로 정리될 것이며, 사례검토 이전에 국내에 통용되는 미술이론에 대한 간단한 정리가 선행될 것이다.

■ 현장비평(Criticism of Field Studies) : 국내외에서 현재 이루어지고 있는 전시에 대해 미술사 지식에 기반을 둔 정확한 비평을 수행함으로써 이론과 실제를 겸비하는 연습을 한다.

■ 미술관 마케팅 및 재원조성 (Museum Marketing and Fundraising) : 미술관의 지속가능한 운영을 위해 요구되는 마케팅 전략과 필수적인 재원의 조성 및 활용 기법을 살펴본다.

■ 미술시장론(Seminar in Art Market) : 미술시장을 구성하는 주요 이해 주체들의 활동과 관계성을 심층적으로 조명한다.