

**시각디자인전공(Visual Communication Design Major)**

6125.2001 디자인스튜디오 3-2-2

Design Studio

지도교수 및 학생들의 협의에 따라 유연하게 운영되며, 학생 주체의 자유로운 토의를 기본으로 진행한다. 매주 토의주제에 대한 준비와 발제를 통하여 디자인에 대한 학문적 접근을 시도 하며 이에 대한 논리적 전개과정을 익히도록 한다. 또한 개별 프로젝트를 선정하여 기획하고 디자인에 이르기까지의 모든 과정을 논리적 전개과정을 토대로 실행하여 본다. 디자인에 관한 시기적으로 또는 분야별로 주목받는 전문인을 초빙하여 특강 및 토론기회를 가지게 된다.

This is a flexible course of study, designed to encourage discussion amongst the student body, regarding topics and issues relevant to Design in industry and society. This will be supported by visits from key individuals working within the field, both academics and practitioners, who will participate in the respective debates and stimulate the students in the development of their critical faculties.

6125.2002 디자인현장실습 1-0-2

Design Field Intern

각자의 관심영역을 바탕으로 디자인 발생현장의 가치변화나 디자인 산업현장의 디자인프로세스, 디자인산업경영 등의 내용을 조사, 관찰, 체험함으로써 디자인에 대한 통찰력과 함께 디자인관련 종합지식을 체험하도록 한다.

This is a flexible course of study, designed to encourage discussion amongst the student body, regarding topics and issues relevant to Design in industry and society. This will be supported by visits from key individuals working within the field, both academics and practitioners, who will participate in

6125.2003 디자인영문연구 2-1-2

Design English Research

디자인분야의 국제교류 및 학술활동을 위해 영어를 이용한 디자인 과정 및 연구결과물의 프레젠테이션을 연습하고, 국제 간행물 및 해외 자료의 분석을 통하여 디자인분야의 학술영어를 익힌다.

Students practice presentation about process of their own project and final design for the international relationship and academic discussion in design field by design english. Through analyzing of international design journal and design research data well known project globally, students are enable to make a accurate communication with foreigner, to get a goodskill for studying global design trend.

6125.2101 기초시각디자인 3-2-2

Basic Visual Communication Design Project

평면디자인의 구성요소와 원리들을 중점적으로 탐구함으로써 다양한 시각디자인의 매체와 표현방법에 적용할 수 있는 기본 조형능력을 습득한다. 점, 선, 면, 기하학적 유기형태, 질감 등의 탐구, 통일, 대비, 리듬, 균형 등의 시각원리, 색의 연구 등의 주제를 다룬다.

The course teaches the elements and principles of two dimensional design, which gives students the basics of form that can be applied to a variety of media and expressive methods in visual design. Topics include points, lines, surfaces, and geometrical forms; exploration of textures; unification, contrast, rhythm, and harmony; and the study of color.

6125.2102 타이포그래피디자인 3-2-2

Typography Design

문자의 기초적인 개념의 습득을 통한 그래픽 디자인의 기초 과정이다. 타이포그래피를 다양한 시각전달매체에 적용해 봄으로써 정보와 이미지의 성격에 따라 달라지는 타이포그래피의 기능을 이해하도록 하며, 표현수단으로서의 타이포그래피를 다양한 시각전달 매체에 활용할 수 있도록 한다. 타이포그래피의 운용에 따라 변화하게 되는 정보전달방법을 경험하도록 하며, 또한 문자의 역사, 과거 인쇄술의 발달과정을 살펴보고 현재의 폰트제작방법, 디지털 인쇄기술을 이해할 수 있도록 한다.

A study on typographic language as medium of different functions and expressions that can vary with the nature of the information being transmitted, the course explores how to apply type design to different visual media to apply typography as a tool for visual expression. Students are encouraged to experience the varying methods of communicating information according to the changes in typography with a thorough study on the history of alphabets and development of print methods to understand the present digital print methods.

6125.2201 사진디자인 3-2-2

Photography Design

촬영, 현상, 인화 등 사진 전반에 관한 기초적인 기술과 표현 방법을 익힌다. 사진의 역사를 살펴봄으로써 사진의 위상을 이해하고, 카메라의 원리를 이해하여 창조적 표현을 위한 기계적인 조작을 할 수 있으며 촬영, 현상, 인화의 이해, 편집 그리고 이론 및 기술을 이용한 creative image 제작에 그 기초를 둔다. 디자인 대상을 효과적으로 표현하고 창조해 낼 수 있으며 이미지를 통한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 다양한 사진 기초 기술, 표현법을 함양한다.

Basic techniques and expressive methods of photography are taught, including shooting, development, and printing. A variety of basic techniques are learned for effectively expressing and communicating the object of a photograph. The course will foster the communication ability through the visual means by using the various fundamental and expressive photo techniques obtained with a solid understanding on the history of photo.

6125.2202 애니메이션 3-2-2

Animation

애니메이션은 스토리 구성법에서 전통적인 애니메이션 기법, 컴퓨터 애니메이션에 이르는 다양한 기본 원리와 이를 위한 기술적 표현기법을 익힌다. 본 수업은 애니메이션에 대한 사전 지식 혹은 기술이 없는 학생들도 수강할 수 있다. 수업은 실기를 위주로 강의하며 수업은 기획, 내용의 구성, 장비의 사용, 애니메이션의 제작, 사례연구 등 애니메이션 제작 전반에 걸쳐 다루어진다. 개인 또는 팀으로 구성하여 개별의 프로젝트를 진행하게 되며 표현기법 및 스토리 구성의 창의성 계발에 역점을 둔다.

다.

Students are required to learn the various fundamental laws and expressive techniques of story development, traditional animation techniques and computer animation. Students with no previous experience are able to take this class. This is a studio class that focuses on the hands-on production of animation such as planning, developing the contents, using the equipments, developing the animation and case studies. Students may work individually or in groups in order to come up with creative solutions of expressions and narratives.

6125.3001 디자인기획 2-1-2

Design Planning

디자인개발을 위한 기획 및 전략설정에 요구되는 제반 기술을 연구한다. 시장, 경쟁, 사회환경 등의 분석기법, 혁신적 디자인개념의 창출 및 평가기법의 연구와 함께 주제별 사례연구를 통하여 전략 및 기획서의 작성방법을 습득한다. 디자인기획서의 작성 후에 인력의 구성 및 구체화 과정에서의 팀 간의 협업체제를 학습하고, 결과물의 검증과 기획안 수정으로 다시 순환하는 디자인개발 프로세스를 익힌다. 상황에 따라 다양한 주제의 프로젝트를 운영하거나 각각에 맞는 강사들의 팀티칭으로 운영되며 그룹 스터디를 통해 팀별 프로젝트 수행력과 기획력을 평가의 대상으로 한다. 제품기획에서 공간시스템 기획에 이르는 세부전공영역별 기획과정을 다루며, 자동차 및 공공시설물, 단지 및 도시계획 등과 같은 인접전공의 기획과정을 경험해보는 폭넓은 영역에 대한 기획을 갖는다.

Techniques needed for product development planning and strategizing are covered. Topics include analysis of developments in market, competition, and society, and producing and evaluating innovative design concepts. Students will learn how to write strategies and plans through case studies. Cooperating system between teams is led in the process of embodiment and the organization of manpower after design planning. Development process circulated through modification of plan and verification of result can be mastered. Manage all kinds of theme projects along by circumstances or run by team-teaching of appropriate instructors. Evaluate abilities of project planning and accomplishment of each team according to the group study. Deal with the planning process of each details from Product Design Planning to Space System Planning and have a chance to experience of interdisciplinary planning process like Transportation, Public Facilities, Development and City Planning and so on.

6125.3101 편집디자인 3-2-2

Editorial Design

편집디자인에 있어 레이아웃 구성요소인 타이포그래피, 여백, 컬러, 사진 및 일러스트 등의 요소적 특성을 이해하고 개별 프로젝트 진행을 통해 메시지나 이미지를 레이아웃 요소와 함께 활용하여 연계성 있는 편집디자인으로 구성할 수 있으며 나아가 정확한 커뮤니케이션을 위한 기능을 습득할 수 있도록 한다. 또한 편집디자인에 필요한 그리드 시스템의 이해, 체본 및 인쇄의 체계를 이해하여 적용할 수 있도록 한다. 개별 주제를 정하여 내용을 기획, 이미지 수집, 레이아웃의 조정 등의 일련의 과정을 경험하여 한 권의 책을 제작해 보도록 한다.

This course studies the characteristics of typography,

negative spaces, colors, photos and illustrations that constitute the layout elements of editorial design. Students will take on their own projects to construct messages or images with layout elements and come up with coherent editorial designs and achieve the ability of accurate communication. Understanding the grid system, print and binding techniques are required. Individual themes of the project will lead to the collection of the contents, collecting images and layout changes to successfully come up with a single book.

6125.3102 일러스트레이션 3-2-2

Illustration

대상의 관찰을 통하여 그 시각적 표현의 방법을 모색하고, 표현을 위한 테크닉을 실습함으로써 보다 이해하기 쉽고 목적에 맞는 대상의 표현을 할 수 있도록 한다. 선, 형, 명암, 질감 등 다양한 표현매체를 통하여 사실적, 추상적으로 표현하여 볼 수 있는 능력을 학습한다. 일러스트레이션 제작에 있어서 재료의 선택방법 및 표현방법을 이해, 연구함으로써 폭 넓은 시각적 표현에 따른 창의력 개발에 역점을 둔다.

Students learn how to visualize and express impressions from an object in a variety of ways by practicing with realistic and abstract expressions utilizing various means of expression, including lines, forms, contrast, texture and etc. In a work for illustrations, We focus on creative development of various visual expression by understanding and studying how to select materials and how to express object.

6125.3103 패키지과 POP 3-2-2

Package and POP Design

제품의 특성을 이해하여 패키지디자인으로 표현해 낼 수 있도록 하며, 마케팅 수단으로 활용되는 성향을 이해하여 경제성, 실용성, 심미성을 고려한 패키지디자인을 제작해 보도록 한다. 개별 프로젝트진행을 통해 특정상품의 BI의 개발에서 시장조사, 로고, 포장, P.O.P물까지 제작해봄으로써 포장디자인의 전 과정을 경험해 볼 수 있도록 하고, 패키지디자인의 구조적 특성을 이해하기 위해 구현되어야 할 2D Design의 제반요소와 3D Design적 요소 등에 관하여 연구한다.

Creating innovative, functional packages for contemporary products. This course studies the 2D and 3D elements of design needed for package design focusing on its marketing aspects as well as the economic, practical and aesthetic needs. Students will develop the brand identity, study the market, design the logo, package and P.O.P to thoroughly experience the package design.

6125.3104 공공디자인 3-2-2

Public Design

우리 주위의 공공 정보전달 목적의 모든 시각물을 대상으로 하며, 실제 제작에 이르기까지의 과정을 습득할 수 있도록 디자인 프로세스, 디자인 재료, 사회 문화적 측면까지 다룬다.

Subjects for these studios cover the spectrum of Public Information Design. Related topics may be theoretical or practical, as well as materials, design process.

6125.3201 정보인터랙션디자인 3-2-2

Interactive Information Design

멀티미디어 환경 속에서 전자매체를 통하여 구현되어야 할 새로운 이미지에 대한 디자인을 연구한다. 정보화시대의 다양한 커뮤니케이션 매체를 이해하고 매체의 특성에 따라 방대한 양의 정보를 구현하기 위한 표현방법 및 기술에 대하여 연구한다. 정보의 수신자와 발신자 사이의 효과적 전달을 위한 인터랙션 방법에 대해 연구하며 개별 프로젝트 진행을 통한 창조적이고 독창성있는 정보표현에 역점을 둔다. 세미나를 통해 기술적인 문제 해결 및 신기술을 습득하도록 한다.

Students study how to make new images expressed in the digital media of a multimedia environment. In the age of information, various communication media is understood and the methods of expression and technology to represent the mass information is researched. The interaction method of effective communication approach is studied through individual project development for creative and individualistic expressions. New technologies and solutions to problems may be learnt in seminars.

6125.3301 미디어디자인프로그래밍 3-2-2

Media Design Programming

디지털 미디어의 이해를 기반으로 컴퓨터 언어를 사용하여 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 습득하며 프로그래밍의 다양한 접근법 및 활용법을 연구한다.

This course focuses on multiple approaches to programming. Students will learn to formulate, design and produce personal stories using computer language.

6125.3203 미디어인터랙션디자인 3-2-2

Media Interaction Design

국내외 광고 산업의 현황과 흐름을 파악, 마케팅 마인드로 출발하는 조사, 분석, 개발의 사례연구, Product Concept 으로부터 Creative Concept 발상을 위한 테크닉연구, AD 제작프로세스의 심도깊은 연구로 제작능력을 함양하며, 효과적인 프리젠테이션 기법을 체험하도록 한다. 또한 미디어시대의 광고의 홍수로 인한 윤리적 책임감을 숙지할 수 있도록 한다. 제품유통구조에서의 광고매체를 특성과 효과별로 분석하여 각 매체별 특성을 파악하고 디자인한다.

Characteristics and effectiveness of different advertising media are analyzed in the context of products distribution system. Advertising design will be tailored to suit the properties of each individual media, in depths research of AD production process will be conducted to experience the effective presentation techniques. And the students may consider the moral responsibilities in the age of mass media and advertisements. Characteristics and effectiveness of each media should be analyzed.

6125.3204 AV디자인 3-2-2

Audio Video Design

사운드의 기초를 이해함으로써 실용적이면서 창조적인 사운드를 만들어 낼 수 있도록 하며 Moving Image에 적합한 사운드 제작을 통해 영상물을 제작해본다.

This course covers the fundamentals of sound and provides an introduction to using sound practically and

creatively. Students will be trained to properly record sound for production. Course material will cover: sound theory, including the differences between sounds and pictures, and the value of perspective in sound.

6125.4101 CI와 브랜딩 3-2-2

Corporate Identity and Brand Promotion Design

정체성 개발 구축의 관점에서 브랜드 매니지먼트와 브랜드 아이덴티티 디자인의 이론과목을 통해 상품의 브랜드가 인지도를 얻게 되는 요인을 분석하고 브랜드 이미지와의 상관관계를 비교 연구한다. 또한 시장을 파악하는 능력을 갖추고 이를 바탕으로 브랜드 상품을 개발하는 실습을 통해 프로세스를 체득하는 기회를 갖고 독창적이고 차별화된 브랜드 및 정체성 구축의 방법론을 연구한다. 또한 CI와 브랜딩이 기업의 마케팅 전략 및 기업의 이미지에 실질적인 영향력을 준 사례들을 조사·연구해 본다.

This course of study provides an opportunity for students to analyse the salient factors behind branding and brand development including a rigorous examination of the inter-relation between a brand and its market. It will focus upon particular cases, tracking their design history, effectiveness and potential for development.

6125.4102 광고디자인 3-2-2

Advertising Design

국내외 광고 산업의 현황과 흐름을 파악, 마케팅 마인드로 출발하는 조사, 분석, 개발의 사례 연구, Product Concept 으로부터 Creative Concept 발상을 위한 테크닉 연구, AD 제작 프로세스의 심도깊은 연구로 제작능력을 함양하며, 효과적인 프리젠테이션 기법을 체험하도록 한다. 또한 미디어시대의 광고의 홍수로 인한 윤리적 책임감을 숙지할 수 있도록 한다. 제품유통구조에서의 광고매체를 특성과 효과별로 분석하여 각 매체별 특성을 파악하고 디자인한다.

Characteristics and effectiveness of different advertising media are analyzed in the context of products distribution system. Advertising design will be tailored to suit the properties of each individual media, in depths research of AD production process will be conducted to experience the effective presentation techniques. And the students may consider the moral responsibilities in the age of mass media and advertisements. Characteristics and effectiveness of each media should be analyzed.

6125.4103 시각디자인프로젝트 3-2-2

Visual Communication Design Project

시각디자인의 조형적 특성 및 범위, 그리고 다양한 활용에 대해 숙지하고 디자인 작업에 있어 제작의 방향설정 및 표현방법과 커뮤니케이션 컨셉을 이해하도록 한다. 개별 주제를 선정하고 프로젝트의 대상 분석에서부터 디자인기획, 사회·문화적 영향, 마케팅 영역 등의 다방면을 고려한 프로젝트 진행 방법을 습득한다. 또한 체계적인 프로세스를 통해 일관성 있는 디자인 구현이 가능하도록 하며 창조적인 표현에도 중점을 둔다. 기업이나 정부의 디자인 성공사례 및 외국의 디자인 성공사례에 관한 특강도 병행되며 토론, 질의를 통해 다양한 연구법을 익히도록 한다.

This empirical research course on design and marketing will teach students to apply the analysis and evaluation

tion of advertising and marketing to various media. Individual research theme is decided and the method of progressing the project considering many aspects such as the analysis of project target, design planning, socio and cultural influences and the domain of marketing. And coherent design development will be achieved with systematic processes as well as utilizing creative expressiveness.

6125.4104 브랜드매니지먼트 3-2-2

Brand Management Design

브랜드 디자인 전략에 대한 심도 있는 고찰을 통해 현대사회 속에서 소비자를 위한 디자인의 필요성을 인식하고 급변하는 시장경제의 환경변화 속에서 소비자, 대중들과의 커뮤니케이션에 필요한 매니지먼트 방법론을 연구한다. 브랜드에 대한 기본 이해를 토대로 강력한 브랜드 파워를 만들 수 있는 디자인작업을 구현해 낼 수 있도록 한다. 또한 성공적인 브랜드 전략, 브랜드 디자인 등의 사례연구를 통해 일련의 방법론을 추출해 낼 수 있으며 그것을 바탕으로 개별 브랜드를 제작하여 활용하는 프로젝트를 제작해 본다.

In this course, students will create pieces for communicating with consumers and the public in our rapidly changing market-oriented surroundings. Based on the basic understanding of brand, the course builds the design ability to create a strong brand power. And case studies on successful brand strategies and brand design, design methodology is achieved and an individual brand will be created by each student and the produced brand will be applied to project assignments.

6125.4301 미디어디자인프로젝트 1 3-2-2

Media Design Project 1

본 수업은 영상디자인 영역 전반에 걸친 사회, 역사적 맥락과 기술적 과정에 대해 탐구하고 자신의 아이디어를 어떻게 표현할 수 있는가에 대한 연구 및 실습을 중심으로 진행된다. 과제의 주제 및 형식에 대해서는 영상디자인 영역 전반에 걸쳐 다룰 수 있으며 토론 형식을 통해 아이디어를 확인하고 발전시켜 간다. 또한 영상물 제작을 위한 프로그램 습득을 위한 세미나와 현직 활동하고 있는 작가 또는 감독의 제작 사례 세미나를 통해 영상디자인 전반의 이해를 높일 수 있도록 한다. 본 수업은 영상디자인 기초 과목을 마친 학생들을 대상으로 한다.

In this course, students will acquire planning skills and technical expertise by working on small projects such as TV titles, TV commercials, and music videos. The subjects and ways of approach to the assignment may be anything in the boundary of moving images, and student ideas may be shared and developed through class discussions. And seminars of learning programs for moving images and guest lectures such as directors will broaden the understanding of moving image design. This class is aimed for students who have taken the moving image design foundation class.

6125.4202 모션그래픽스 3-2-2

Motion Graphics

시나리오의 작성을 통해 시퀀스 일러스트레이션의 전개과정을 익히며 간단한 프레젠테이션을 위한 멀티슬라이드의 제작법을 익힌다. 또는 움직임을 통한 창의적인 그래픽 표현을 연구하

며 사진, 비디오, 애니메이션의 각 특징을 이해할 수 있도록 한다.

Students will learn the process of sequence illustration by constructing scenarios, and will learn how to make multi-slides for simple presentations. This course develops creative problem-solving skills within the field of motion graphics. Students will complete three projects that will feature video, photography, and animation.

6125.4302 미디어디자인프로젝트 2 3-2-2

Media Design Project 2

본 수업은 내용의 설정, 아이디어 전개, 스토리 구성, 촬영 및 제작, 포스트 프로덕션에 이르는 영상 디자인 제작 시스템 전 과정의 실무를 연습하기 위한 것이다. 수업진행은 각 단계의 접근법에 대한 실습 프로젝트로 이루어지며 토론 형식을 통해 프로젝트를 발전시켜 간다. 프로젝트는 수강생 단독 혹은 그룹으로 진행될 수 있고 프로젝트의 주제 및 형식은 영상디자인 영역 전반에 걸쳐 다를 수 있다.

In this course, students will explore the differentiation of moving image communication for comparison with traditional media by practicing the content and story development, shooting and production and post production. The course constitutes of studio projects trying each stage of moving image production and student projects take on progress through discussions and critics. Projects may be conducted either individually or groups, with a wide range of freedom on deciding the subjects and methods.

6125.4204 영상디렉션 3-2-2

Moving Image Direction

마케팅 전략에 따라 메시지의 전달기법과 그 시각적 표현기법이 어떻게 다르게 광고디자인에 적용되는가를 사례별로 분석한다. 광고의 기획으로부터, 매체전략, 창의적인 디자인 실제 제작에 이르기까지 완성도있는 광고디자인 방법을 습득한다. 디자인 매니지먼트를 위한 마케팅의 원리를 알고 디자인이 단순히 미적 추구만을 위한 작업이 아닌 경영전략의 한 요소로서 소비자의 라이프사이클, 라이프스타일 등 디자인의 성공과 직결되는 마케팅전략을 접목하여 광고디자인에 응용할 수 있는 능력을 향상시킨다.

This course of study enables students to examine how tactics employed within a given market can dictate the means of expressing a message, whether designed to promote or inform. It provides an opportunity for the analysis of relevant examples drawn from the world of advertising and a closer look at the practice of design marketing. The principles of design management are studied to awaken students to learn design beyond the aesthetic pursuit and reaching to its business strategy grafting marketing strategies dealing with the consumer lifecycles and lifestyles.

공업디자인전공(Industrial Design Major)

6126.2001 디자인리서치 3-2-2

Design Research

디자인의 표현과 양식에 관한 기본개념, 의미, 다양한 표현방법 등을 연구한다. 이 과정은 개인별 실기세미나 수업으로서 주

제 설정과 소재의 선택, 표현 기법과 재료 등의 문제를 분석하여 발상의 폭을 넓히고 창의적인 조형방법을 모색하도록 하는데 목적을 둔다. 실무현장에서 이루어지는 현장사례를 조사, 분석하여 개인의 디자인작업에 접목할 수 있도록 하며 또한 자신이 말하고자 하는 바 또한 생각한 바를 시각적으로 표현할 수 있는 프레젠테이션 스킬과 방법을 배우게 된다.

This course of study is predominantly concerned with the expression and presentation of ideas. It provides students with an opportunity to investigate the most suitable methods and media for the realisation of their design solutions. A series of seminars will analyze how practitioners working in the field, present their ideas, and how creativity and innovation can be communicated to a wider audience.

6126.2002 디자인체험 1-0-2

Design Internship

각자의 관심영역을 바탕으로 디자인발생현장의 가치변화나 디자인산업현장의 디자인프로세스, 디자인산업경영 등의 내용을 조사, 관찰, 체험함으로써 디자인에 대한 통찰력과 함께 디자인 관련 종합지식을 체험하도록 한다.

Working on fields of individual interest, students will observe and experience changes in design values in the field and the design process and management in the design industry. This leads to insight on design and a well-rounded grasp of issues in design.

6126.2003 디자인영어 2-1-2

Design Practical English

디자인분야의 국제교류 및 학술활동을 위해 영어를 이용한 디자인 과정 및 연구결과물의 프레젠테이션을 연습하고, 국제간행물 및 해외 자료의 분석을 통하여 디자인분야의 학술 영어를 익힌다.

Students practice presentation about process of their own project and final design for the international relationship and academic discussion in design field by design english. Through analyzing of international design journal and design research data well known project globally, students are able to make a accurate communication with foreigner, to get a good skill for studying global design trend

6126.2101 기초제품디자인 1 3-2-2

Basic Product Design 1

주제에 의한 제품디자인 프로세스를 유형화하고 발상의 단계부터 디자인결과물의 도출에 이르는 일련의 과정을 수행한다. 각 과정별 디자인 표현기법을 훈련함으로써 제품디자이너가 지녀야 할 디자인을 표현능력을 배양한다. 표현기법의 향상을 위해 다양한 재료의 사용과 디자인 컴퓨팅기법을 연습하여 창의적인 발상을 효율적으로 표현하고 전개할 수 있는 구현능력을 익힌다. 일상생활 용품을 대상으로 제품의 목적에 따른 기능, 구조, 재료, 공정 및 심미성을 검토하여 실용성 있는 제품을 디자인하는 기초과정이다. 실제 Mock-up 제작에 이르는 과정을 운영하고 학기말에 개별 작품의 전시를 통해 디자인 critic을 한다.

Shape the process of Product Design according to theme and achieve a series of procedure to final design result from the step of ideation. Cultivate an ability of expression in design that designer must have through

the train of expression skill in each design procedure. Practice use of diverse material for improvement of expression skill and computer technique of design, then learn an embodying ability to develop and present creative idea efficiently. The basics of designing pragmatic products that can be used in everyday life. Depending on the purpose of the product, aspects considered can include functionality, structure, material, production process, and esthetics. Experience the entire process to build real mock-up and critic the individual design through the exhibition of work.

6126.2102 기초제품디자인 2 3-2-2

Basic Product Design 2

표현능력의 배양을 중심으로 진행되었던 <기초제품디자인 1>을 바탕으로 운영되어진다. 발상에서 디자인도출에 이르는 전체 과정을 익히며 제품디자이너의 문제해결능력에 주목하여 프로젝트를 진행한다. 산업화되어지는 제품을 대상으로 제품의 목적에 따른 기능, 구조, 재료, 공정 및 심미성을 검토하여 실용성 있는 제품을 디자인하는 기초과정이다. 산업제품의 진행을 위해 필요한 환경요소들을 고려하여 다양한 컨셉을 제안하고 수정하며 제품디자인 프로젝트의 외부적 요소로 인한 탄력적 운영능력을 배양한다. 학기운영기간동안 프로젝트의 변화과정을 모두 기록하여 학기말에 개별 보고서를 제출함으로써 제품디자인과정의 문제해결능력을 전체적으로 조망해 볼 수 있다.

Focus on raising an ability of expression that is based on <Fundamental Product Design 1>. This course trains whole process from ideation to final design and progresses project paying attention to a designer's ability of problem-solving. The basics of designing pragmatic products that can be manufactured by Industries. Depending on the purpose of the product, aspects considered can include functionality, structure, material, production process, and esthetics. Students are led to propose and modify various concepts considering environmental elements essential for process of industrial products and cultivate an elastic management ability due to the factors from outside of project in Product Design. In general, problem-solving ability of designing in Product Design can be displayed by turning in individual report recording all procedures of change during the term.

6126.2201 기초공간디자인 1 3-2-2

Fundamental of Space Design 1

공간디자인분야를 입문하는 학생들을 대상으로 한 수업이다. 공간디자인의 개념에 대한 기초적인 이해와 공간을 대상으로 한 디자인과정에 대한 소개를 한다. 공간의 이미지를 전개해나가는 방식에 대한 예를 들고 개별적인 공간의 개념화 과제를 진행한다. 건축과 인테리어, 조경 등의 인접 학문영역에 대한 이해를 기반으로 공간디자인의 역할과 대상영역에 대한 학습을 한다. 공간을 디자인하기 위한 기초적인 표현기법을 익힌다. 공간디자인 실기능력과 개념의 확립을 위한 기초과정이며, <기초공간디자인 2> 과목을 위한 선수과목이다.

An introduction class to Space Design, this class presents basic understanding in concept of Space Design and procedure in space-oriented design. Students give examples of ways how to develop the image of Space and make progress assignments of conceptualization for individual Space. They learn the role and subject domain

in Space Design based on interdisciplinary comprehension of Architecture, Interior, Landscape and so on. Practising fundamental skills of expression in designing for Space. The course is a foundation for establishment abilities of concept and technique in Space design and a prerequisite for <Fundamental Space Design 2>.

6126.2202 기초공간디자인 2 3-2-2

Fundamental of Space Design 2

<기초공간디자인 1>의 공간디자인 개념에 대한 이해를 바탕으로 운영한다. 공간디자인 표현기법을 심화학습하고 공간을 이루는 기본 요소인 구조에 대해 학습을 한다. 공간구조와 인간행태에 대한 연구를 바탕으로 소규모 공간에 대한 설계를 한다. 도면작성법과 렌더링 기법을 연습한다. 이미지 패널과 재료 표본 패널작성과 같은 공간디자인에 있어서의 연출기법을 익히고 다양한 이미지의 연출을 경험해본다. 전체 설계과정을 경험하고 기록하여 공간설계과정을 운영하는 능력을 기른다. <기초공간디자인 1> 과목의 심화과정이며 <공간디자인스튜디오 1> 과목을 위한 선수과목이다. 실무능력의 함양을 위해 산학협동과제를 진행한다.

This course is based on comprehension to the concept of Space Design in <Fundamental Space Design 1>. Students learn deeper skills of expression and structures of foundation in Space Design. Based on the studies for structure of Space and human behavior, they design small-scale Space project. Through this class, not only do students practice drawing and rendering but they experience presentation of various images by learning presentation skill of Space Design like framing panels of image and material sample. Training abilities to manage the procedure of Space design through experiencing and recording the entire process of designing. The course is an extension of <Fundamental Space Design 1> and a prerequisite for <Space Design Studio 1>, and will be run as collaborative projects with industry.

6126.3001 디자인관리 2-1-2

Design Management

디자인에 있어서의 관련학문과 상호 연계, 특히 공학적 분석에 근간을 둔 문제해결 방법과 디자인 전 분야를 종합지원 할 수 있는 시스템에 근거한 논리적 접근방법을 학습한다. 더불어 인하우스 디자인조직과 디자인전문회사에서 창조적이고 효과적인 디자인 전개를 위하여 필요한 디자인 정책과 디자인 부서관리, 프로젝트 조직 및 과정관리 등의 제반 디자인 관리이론을 실제사례와 함께 연구한다. 나아가 디자인산업의 독자적인 경영을 위한 사업기회도출, 조직, 설립, 운영과 관련된 제반요소들의 전략기획에 대해 사례와 함께 연구한다. 기업과 산학협동으로 진행된다.

The course provides the method of problem-solving in analysis of engineering in terms of the interdisciplinary relationship with design and the method of logical access in system of supporting and integrating all areas of design. The course teaches effective design development within the context of an in-house organization or design firm. The course combines actual case studies with design management theory, including design strategies, management of design departments, project organization, and process management. Also covered by the course as case studies are topics in setting up independent busi-

nesses in the design industry, such as identifying business opportunities and organizing, founding, and managing a business. The course is collaborative in nature, with industry participation.

6126.3101 제품디자인 1 3-2-2

Product Design 1

제품을 대상으로 인간, 기술, 환경의 요구를 조사하여 파악하고, 미래지향적인 디자인개념 및 구체적인 해결안을 제안해 봄으로써 디자인문제의 발견으로부터 구체적인 해결안에 이르기까지 제품디자인에 필요한 종합적인 과정을 경험하고 체계적인 디자인의 해결과정을 익히게 한다. 기초제품디자인에서 익혔던 제품디자인 표현기법과 문제해결능력을 바탕으로 실제 제품개발 프로젝트를 수행한다. 구체적인 양산화 아이템을 주제로 선정해 실제 생산시스템에 대한 이해와 그에 맞는 디자인표현에 대한 연습을 한다.

The course offers a systematic approach to deriving design solutions and an opportunity to experience the total process involved in product design, from identifying the design problem to producing a practical solution. Students will study the demands placed on a product by man, technology, and the environment, and learn how to produce future-oriented design concepts and practical solutions. Based on product design expression and problem solving ability that were taught in basic product design class, real product projects are executed. Concrete item is selected for a theme, and understanding of real product system and its design expressions are exercised

6126.3103 제품디자인 2 3-2-2

Product Design 2

제품디자인에 있어서 팀 프로젝트의 수행을 경험할 수 있도록 전체 프로젝트를 그룹으로 진행한다. 실제 디자인과정에서의 각각의 역할을 구분하여 조사, 자료 분석, 이미지전개, 렌더링, 3D모델링, Mock-up제작, color의 각 역할을 분담하여 전체 과정을 종합하는 연습을 한다. 시장조사 및 유저분석, 제품의 세분화에 따른 디자인전략 및 기획 trends에 대한 분석, 3D구현 기법, Mock-up제작을 통한 실제 스케일감과 선호색채의 파악까지 전체 과정을 협업을 통해 진행하며 그룹별 다양한 아이템의 진행을 통하여 상호보완이 가능한 수업을 운영한다. 수업의 진행과정에서 실무에 종사하는 디자이너를 초빙하여 대기업 및 제품디자인전문회사의 제품디자인프로세스에 대한 강의로 병행한다.

In order to experience team project in product design, entire projects are run by groups. In real design process, each individual's role is divided. The role of research, research analysis, image unfolding, rendering, 3D modeling, Mock-up, colors are divided and exercise them. Through process of market research, user analysis, design strategy and trends planning by subdivision of product, 3D realization, production of Mock-up, the real scale is sketched and color preferences are understood. This class is run by various items of groups through collaboration. Designers in field are invited, and they will give lectures about product design process of corporate or product design firm.

6126.3105 제품디자인방법론 3-3-0

Methods and Process of Product Design

디자인에 필요한 요구를 인간의 관점에서 연구한다. 인간의 물리적, 인지심리적, 감각적 휴먼팩터와 인터페이스디자인의 관계를 이론과 함께 사례를 통하여 연구한다. 또한 제품과 영상의 인터페이스 디자인에 관련된 인간의 인지모델, 디자인 가이드라인, 연구조사 방법론 등의 다양한 이론을 체계적으로 연구한다. 나아가 일상생활에서 적용되고 있는 각종 제품에 적용되어있는 인터페이스디자인에 대해 재고하고 바람직한 제품인터페이스에 대한 개념을 정리한다. 연구결과를 종합하여 기말 연구결과물을 제작한다.

This presents an opportunity to examine how human sensory, physical and physiological factors relate to respective design applications. By using case studies, recognition models and guidelines, the course provides an opportunity and suitable environment for the rigorous dissemination of research material and subsequent interface implementation. Further, this course gives a chance to reconsider the Interface Design applied to all kind of everyday-use products and arranges desirable concept in Product Interface. Students synthesize their studies during the term and produce the results of class for the finals.

6126.3106 제품인터페이스 3-2-2

Product Interface Design

디자인에 필요한 요구를 인간의 관점에서 연구한다. 인간의 물리적, 인지심리적, 감각적 휴먼팩터와 인터페이스디자인의 관계를 이론과 함께 사례를 통하여 연구한다. 또한 제품과 영상의 인터페이스 디자인에 관련된 인간의 인지모델, 디자인 가이드라인, 연구조사 방법론 등의 다양한 이론을 체계적으로 연구한다. <제품인터페이스 1>의 심화연구과목이다.

This presents an opportunity to examine how human sensory, physical and physiological factors relate to respective design applications. By using case studies, recognition models and guidelines, the course provides an opportunity and suitable environment for the rigorous dissemination of research material and subsequent interface implementation.

6126.3201 공간디자인스튜디오 1 3-2-2

Space Design Studio 1

공간조형의 기본원리를 이해하고 공간계획 방법을 습득하도록 한다. 공간과 형태의 문제를 형태심리학적 배경에서 연구하고, 공간조직과 인간행태와의 관계를 행동과학적 기초 위에서 탐구하며, 건축공간의 구성적 원리를 자연의 질서를 통해 모색하도록 한다. 설정된 연구주제를 통해 공간디자인의 전 과정을 훈련하며 공간디자인의 각 단계마다 언어적, 시각적 표현능력을 증진시킨다. 공간적 문제의 프로그래밍과 디자인 단계를 종합적으로 연구한다. 설정된 연구주제를 통해 공간디자인의 전 과정을 훈련하되, 각 디자인 단계마다 뉴 미디어를 통해 언어적, 시각적 표현능력을 최대한 증진시킨다. <공간디자인 2>를 위한 선수과목이다.

Students will learn the basic principles of space design and how to plan space usage. Form-psychology will be applied to space and form, the interaction of space organization and human behavior will be explored from a behavioral-science approach, and the organizational principles of architectural space will be sought from the nat-

ural order. Topics include analysis of developments in market, competition, and society, and producing and evaluating innovative design concepts. Students will learn how to write strategies and plans through case studies by research themes. Comprehensive analysis of programming space problems and design phases. Working on specific research topics, students experience the complete process of space design. At each stage, students will augment their capacities for logical reasoning and verbal and visual expression through new media. Prerequisite for Fundamental of <Space Design 2>.

6126.3202 공간디자인론 1 3-3-0

Studies in Space Design 1

공간조형의 기초원리를 종합적으로 연구한다. 공간과 형태의 문제를 지각심리학 및 조형심리학적 배경에서 연구하고, 공간조직과 인간행태와의 관계를 행동과학적 기초 위에서 탐구하며, 공간조형의 구성적 원리를 자연의 질서를 통해 모색하도록 한다. 나아가 미래사회에서 공간디자인이 직면하게 될 사회문화적, 사회경제적, 기술환경적 제 문제에 대한 논의를 주제별로 진행한다. 전통적인 공간설계방법론에 대한 소개와 오늘날의 공간에 대한 요구와 해석이 전개되는 문제에 대해 조망한다.

A comprehensive approach to the basic principles of space design. The interaction of space organization and human behavior will be explored from a behavioral-science approach, and the organizational principles of architectural space will be sought from the natural order. This will be extended to discussions on specific themes in the social-cultural, social-economic, and tech-environmental issues that will confront space design in the future. It will be prospected that needs and interpretation about current architectural design by Introducing design methods of traditional architecture.

6126.3203 공간디자인스튜디오 2 3-2-2

Space Design Studio 2

<공간디자인스튜디오 1> 과목의 심화과정이며 <공간디자인스튜디오 3> 과목을 위한 선수과목이다. 실무능력의 함양을 위해 산학협동과제를 진행한다. 기초적인 표현기법과 공간디자인 프로세스의 운영능력을 기반으로 개별적으로 다양한 규모의 프로젝트를 운영한다. 실제 사이트를 기반으로 대상지의 특성과 주변 지역의 역사적, 기능적, 사회적 특성을 반영하고, 독창적인 발상을 기반으로 한 가상프로젝트를 진행한다. 실무에서 고려되어지는 제반 여건을 최대한 과정에 반영하여 실제 발생될 수 있는 문제를 해결한다. 효과적인 프레젠테이션 기법을 익혀 개인별 프로젝트를 수업구성원들과 공유하여 매시간 각자의 설계과정에 대한 비평을 교환한다. 관련 전문회사 및 실무디자인의 특강과 인터뷰를 통해서 학생과제의 질적 완성도를 높일 수 있는 프로그램을 병행한다.

The course is an extension of <Space Design Studio 1> and a prerequisite for <Space Design Studio 3>, and will be run as collaborative projects with industry. Based on basic expression method, process ability of space design, various scales of projects will be run. Based on real site, characteristics of the site, historical, functional, social characteristics of surrounding area are reflected, and based on unique ideas, projects are executed. For effective presentation skill, each individual's project is shared with other classmates and exchange critiques.

Through lectures and interviews with designers in field, it will be a help to students to upgrade their work.

**6126.3204** 공간디자인론 2 3-3-0

Studies in Space Design 2

현대사회가 요구하는 공간디자인의 여러 주제를 정하고, 각 주제에 관한 학계 및 산업계의 최고 전문가를 초빙하여 수업을 진행한다. 전문가들의 실제 프로젝트 진행을 통해 경험한 내용들의 리뷰와 현재 진행 중인 주요프로젝트들의 주요특성들을 소개한다. 더불어 오늘날의 공간디자인이 직면하고 있는 인간적, 사회적, 문화적, 경제적, 기술적, 환경적 측면의 다양한 주제를 학제적으로 논의하고 접근함으로써 학생들로 하여금 공간 디자인에 관한 사회적 관점과 분별력, 미학적 관점과 비평적 시각을 갖도록 한다.

Current theoretical propositions and emerging issues in the field of Space Design, from social, cultural and environmental issues to technological and economical concerns, are the foci of this course. Invited practitioners and academicians will be leading the candidates in their critical and interpretive studies and research. simultaneously, practitioners review some episodes that is learned from doing their own project and introduce special features on main project what they are doing

**6126.4101** 제품시스템디자인 1 3-2-2

Product System Design 1

인간, 기술, 환경의 변화에 따른 미래디자인가치의 변화 및 혁신가능성을 개별 주제선정을 통하여 종합적으로 모색한다. 디자인가치와 관련된 인간, 사회, 문화, 경제, 기술 등 복합적인요인이 고려되며 객관적 연구와 함께 미래디자인의 가치를 조망하는 주관적 통찰력 또한 중시한다. 제품디자인어에게 요구되는 마케팅시각을 넓히고 독창적인 제품디자인 제안능력을 키우기 위하여 목표시장 및 제품 환경에 대한 실제적 리서치를 통한 개념화와 개념화된 추상적 이미지의 구체화에 중점을 둔다. 특히 산학협동의 과정이 중시된다. 학사학위 청구를 위한 졸업전 시작품을 준비한다.

A comprehensive approach to exploring possibilities of change and innovation in future design values stemming from changes in man, technology, and environment, organized around selected individual research themes. Multiple factors related to design values are considered, including man, society, culture, the economy, and technology. Emphasis is given to blending objective research with subjective insights into future trends in design values. This course aims to broaden the marketing perspective needed by product designers and enhance their ability to come up with creative product designs. Emphasis is placed on empirical research on the target market and product environment, which serves as the basis for abstract conceptualization, which is then given a concrete expression. Collaboration with industry is stressed. Senior exhibition will be prepared fro bachelor degree.

**6126.4102** 운송기기디자인 3-2-2

Transportation Design

자동차디자인과정에 대학 소개의 과목이며, 수업내용으로 실무 자동차 디자이너들의 시연과 디자인과정의 기술에 대한 토

론 등을 진행해 나간다.

This course provides an introduction to the automotive design process. Course material includes discussion, demonstration and implementation of techniques and methods used by working transportation designers.

**6126.4103** 제품시스템디자인 2 3-2-2

Product System Design 2

<제품시스템디자인 1>의 연계과목으로서 연구 결과, 디자인 제안 등의 결과물이 학위청구전시회 과제로 연결된다. <제품시스템디자인 1>에서 검토된 주제를 가지고 구체화시키는 과정을 연습한다. 검토된 실제 제품의 시장경쟁력과 타당성을 바탕으로 적합한 형태와 재질, 색채 등을 적용한다. 독창적인 형태를 구현하기 위한 기술적 표현 등을 익히며 관련 컴퓨터 기술을 익힌다. 실제 스케일모델의 제작을 통해 기본적인 인간공학적 개념들을 검토하고, 사용자테스트를 통해서 제품의 완성도를 높인다. 최종 결과물과 연구과정의 기록을 사용하여 졸업전시회 최종 프레젠테이션을 한다.

The next course in sequence to <Product System Design 1>, students works, such as design proposals and research outcomes, can be developed later into degree exhibition projects. With themes from <Product System Design 1>, it will exercise to give a concrete form. Based on real product's competitive market, suitable form, material and color are applied. In order to create unique form, technical expression and computer skill will be taught. Through real sketch model production, basic human engineering concept will be studied, and through user test, perfection will be added to the product. Final work and recorded process will be a final presentation in senior exhibition.

**6126.4104** 현대제품디자인특강 3-3-0

Topics in Contemporary Product Design

거시적 측면에서 현대 및 미래디자인을 통찰하기 위한 종합적인 지식을 습득하기 위하여 신제품디자인의 개념, 기능, 그리고 조형과 관련된 주제들, 즉 디자인과 사회, 경제, 기술, 인간, 문화, 환경 등을 다 학제적인 관점에서 연구한다. 주제별 대화와 경험학습이 강조되고, 이를 위하여 이들 각 분야를 이끄는 선도적인 전문가 및 디자이너들을 초빙하여 주제별 세미나, 워크숍 및 토론회의 기회를 갖는다. 학기말 특강에 대한 학생들의 개별리포트와 토론회 시간을 종합한 연구결과물을 제작한다.

In order to have vision of present and future design, and learn information, new product design's value function, and form-related concepts; which is design and society, economy, technology, human, culture, environment are studied from multi-disciplinary point of view. Group talk and experience -learning is emphasized. Experts and designers from each field are invited, and have opportunity to have seminar, workshop and discussion. Students will make a report about the special lecture that are already given through the semester, also they have to make a research work from their discussion and workshop.

**6126.4201** 공간디자인스튜디오 3 3-2-2

Space Design Studio 3

<공간디자인스튜디오 2> 과목이 심화된 전문연구과정이며,



학위청구전시회를 위한 작품의 연구단계이다. 학사과정 동안의 체득한 공간디자인 관련 역량을 종합하는 과정이다. 매주 설계 critic을 병행하여 1학기동안 각자의 프로젝트의 컨셉을 수정 보완해 나가며 관련 자료를 수집한다. 중간과정의 scale model 통해 조형적 검토와 구조적 문제를 해결해 나간다. 기본적인 사이트 분석과 공간의 기능에 대한 분석을 통하여 전체 공간의 프로그램을 구성하는데 완성도를 더하여 졸업전시작품의 기본토대를 마련한다.

Specialized research that builds on <Space Design Studio 2>, students will conduct research in preparation for their dissertation exhibitions. This course is to generalize entire space design ability that was taught in undergraduate courses. Each week, there will be critique, each concept project will be changed and materials will be collected. In the middle of process of scale model, form and structure problems will be solved. Through basic site analysis and analysis of space function, it will add perfection to entire space program, thus it will become a foundation to senior exhibition.

which was done in 2nd semester will be shown in senior exhibition.

6126.4204 현대공간디자인특강 3-3-0

Topics in Contemporary Space Design

현대사회가 요구하는 공간디자인의 여러 주제를 정하고, 각 주제에 관한 학계 및 산업계의 최고 전문가를 초빙하여 수업을 진행한다. 오늘날의 공간디자인이 직면하고 있는 인간적, 사회적, 문화적, 경제적, 기술적, 환경적 측면의 다양한 주제를 학제적으로 논의하고 접근함으로써 학생들로 하여금 공간디자인에 관한 사회적 관점과 분별력, 미학적 관점과 비평적 시각을 갖도록 한다.

Current theoretical propositions and emerging util issues in the field of Space Design, from social, cultural and environmental issues to technological and economical concerns, are the foci of this course. Invited practitioners and academicians will be leading the candidates in their critical and interpretive studies and research.

6126.4202 공간설계방법론 3-2-2

Method and Process of Space Design

공간디자인에 있어서 '공간을 만들어내는 것'의 과정과 공간 디자인에 있어서의 재료와 방법에 관하여 관찰한다. 재료와 설계방법론을 익히는 것은 학생들이 디자인을 완성하는 능력과 인식의 폭을 증대할 뿐만 아니라 디자인과 디자인과정을 파악하게 한다.

Students in this class will investigate methods and materials specific to the process of "making space" relative to Space Design. Materials and space design methodologies engaging them are explored to not only increase one's awareness and ability to achieve design but also to inform designs and design process.

6126.4203 공간디자인스튜디오 4 3-2-2

Space Design Studio 4

<공간디자인스튜디오 3> 과목이 심화된 전문연구과정이며, 학위청구전시회를 위한 작품의 연구단계이다. <공간디자인스튜디오 3>을 통해 마련된 디자인개념과 사이트를 바탕으로 공간의 내·외부의 조형과 기능에 대해서 구체적인 디자인을 전개해나간다. 외적인 형태와 더불어 공간을 운영하는 컨텐츠와 테크놀로지에 대하여 디자인요소들을 발굴하고, 창의적인 공간구조와 구체화를 위한 과정을 통해서 개별작품의 컨셉을 정리해 나가며, 동시에 공간사용자의 관점과 공간의 운영자 등과 같이 다각적인 면에서 검토하는 능력을 키운다. 최종결과물은 스케일 모델과 함께 2개 학기 동안의 과정을 정리한 연구결과보고서로 졸업전시를 개최한다.

Specialized research that builds on <Space Design Studio 3>, students will conduct research in preparation for their dissertation exhibitions. Based on design concept and site of <Space Design 2>, inside-out space form and its function will be executed in concrete design. With outer form, contents and technology which run the space will find design elements and they will be developed. With creative space structure, concrete design process, each individual's concept of work will be adjusted. Also, it will consider space user's point of view develop ability to examine the space with manager of space in various views. The final work with sketch model

**전공탐색과목**  
**(Pre-major Tracks for Department of Crafts and Design)**

611.2006A 디자인과 문화 3-3-0

Design and Culture

디자인의 근간이 되는 인간의 가치와 생활양식 및 행동을 디자인의 생성적 측면에서 고찰하며, 나아가 시공적 차이에서 오는 문화와 디자인의 동질성과 차별성을 다양한 사례와 더불어 학습한다.

Study of human values, lifestyles, and behavior, which form the basis of design, from the perspective of design. Students also look into the similarities and differences in culture and design stemming from differences in time and place.

611.2007 공예와 문화 3-3-0

Crafts and Culture

인간의 삶을 바탕으로 하는 공예의 본질을 이해하고, 시대 문화의 흐름에 따라서 변모되어 왔던 공예의 범주와 미적 가치 등을 고찰하며, 아울러 현대의 다원적 사회에서 다양한 모습으로 전개되고 있는 공예의 특징을 이해한다. 다양한 문화예술 장르를 활용하여 공예와의 연관성 혹은 차별성을 드러내 보이는 식으로 수업을 진행하며, 동시에 글쓰기를 수시로 실시하여 생각을 글로 표현하는 것에 익숙하도록 하는 것을 목표로 한다.

A survey of the historical contemplations of crafts and culture and their aesthetic values as evolved through changes of time. Based on the notion that the intrinsic nature of craft is rooted in human life, its multifaceted stylistic development within the context of today's pluralistic society is examined. Students will learn to distinguish the relations and differences of arts & crafts within the art culture; they are expected to get used to expressing their deep thoughts on to written papers.

611.2121A 드로잉기법 2-1-2

Drawing Techniques

객관적 대상을 선, 형, 명암, 질감 등 다양한 표현매체를 통하여 사실적, 추상적으로 표현하여 봄으로써 대상의 느낌을 목적에 따라 다양하게 시각화하고 전달할 수 있는 능력을 학습한다. 또한 대상을 그대로 재현하는 기술로서 도면의 작성능력과 제반 표기방법 등의 숙달을 통하여 제도능력의 향상을 도모한다. 나아가 제품은 물론 실내외 환경물에 대한 투시도 작성능력을 사례연구를 통하여 학습한다.

Students learn to visualize and express impressions from an object in a variety of ways by experimenting with realistic and abstract expressions utilizing various means of expression, including lines, forms, contrast, and texture. and Students learn drafting and annotation as a method of reproducing an object accurately. Topics cover case studies of perspective drawings of both simple objects and building interiors as well as exteriors.

611.3001A 현대공예론 3-3-0

Theories of Crafts

인간의 삶을 바탕으로 하는 공예의 본질을 이해하고 시대의 흐름에 따라서 변모되어 왔던 공예의 범주와 미적 가치 등을

고찰하며, 아울러 현대의 다원적 사회에서 다양한 모습으로 전개되고 있는 공예문화의 특징을 이해한다.

Based on the notion that the intrinsic nature of crafts is rooted in human life, the course surveys how the scope and aesthetic values of crafts have changed over time. The multifaceted development of form and style of craft arts within the context of today's pluralistic society is investigated.

611.3004A 현대디자인론 3-3-0

Theories of Design

현대디자인의 태동과 그 특징을 사회, 문화, 기술, 환경 등의 맥락 속에서 이해한다. 또한 현대디자인의 제 분야가 추구해야 할 미래적 가치를 학제적인 디자인학문의 흐름 속에서 파악하고 연구한다.

The course teaches the origins and characteristics of modern design by examining the social, cultural, technological, and environmental contexts of modern design. Students will also study futuristic values that each field of design should aim for in the context of today's design education system characterized by active interchanges among diverse curriculums.

611.4002 포트폴리오 2-1-2

Portfolio

포트폴리오 제작기법 및 프리젠테이션 테크닉에 관한 실질적인 표현기법을 탐구한다.

Practical methods and techniques for constructing and presenting portfolios will be covered.

**도예전공(Ceramics Major)**

6123.2001 공예재료연습 3-2-2

Materials and Techniques

선사시대부터 현대에 이르는 공예가 다루는 다양한 재료에 대한 이해를 넓히고 재료의 가공과 성형 방법을 익힌다. 목재, 석재, 섬유, 유리 등 도자기와 금속 이외의 재료에 대한 특성과 가공법을 익힌다. 조형에 대한 기본적인 인식을 바탕으로 공예가 다루는 재료의 특성을 이해함으로써 개인의 재료에 대한 이해와 활용을 넓히는 것을 목적으로 한다. 여러 재료에 대한 실습과 실용적인 자료의 수집을 그 내용으로 하며 실습을 통해 기초적인 조형능력을 향상시키고 여러 도구들의 사용방법과 기계에 대한 기초적인 사용방법 또한 과정에 포함된다.

The course is focused in enlarging the comprehension of materials used in craft from prehistoric age to modern age and practicing the way materials are made into products. Understanding the various material used in craft and practising the method of modeling and production of materials is also required. Students are taught to improve their basic skills of forming by practicing handling various materials and collecting data. Handling various tools and expanding their knowledge of machinery tools is also included in the course.

6123.2101 기초도자 1 3-2-2

Basic Ceramics 1

도예의 가장 기본적인 연구과정으로서 점토로 표현 가능한 여러 가지 대상을 다양한 형태와 제작방법을 통하여 실습하여 봄으로써 점토의 특성을 익히고 기초도예의 기술을 습득한다. 기본적인 점토의 성질인 가소성에 대해 인식함으로써 도예작업의 기본적인 특성을 파악하고 작업을 진행하는 것에 대한 배경지식을 익힌다. 여러 도예가의 작업을 통해 기법을 분석하고 기초적인 기술인 핀칭기법, 코일링기법, 판성형기법, 속파기 등의 기술을 익힌다.

The basic course for ceramic art, the course teaches the properties of clay and the basic techniques for ceramics. Students learn the various forms and production techniques for creating different objects that can be made with clay. Plasticity, which is the basic nature of clay is highly stressed in this course to expand the basic knowledge of ceramic production. Students are expected to analyse various ceramic artist's work and obtain the basic skills required in ceramic works.

6123.2102 기초도자 2 3-2-2

Basic Ceramics 2

<기초도자 1>의 연계과정으로서 각종 성형기법을 응용하여 제작하고 다양한 건조 및 시유, 소성 등의 제반 제작단계를 습득한다. 핀칭기법을 통해 점토의 기본적인 특성을 이해한 다음은 다양한 형태와 크기의 기물을 제작해 봄으로써 이론적인 점토의 특성과 제작과정상에 생기는 문제점을 포괄적으로 이해한다. 판성형기법, 코일링기법 등을 동일한 과정으로 진행하고 여러 가지 기법을 활용한 복합적인 제작과정에 대한 기본적인 기법을 익히는 과정을 포함한다. 또한 건조, 시유, 소성 등에 대한 기초 지식을 소개하는 과정을 포함한다.

Deepening course of <Basic Ceramics 1>, Students learn the various forms and production techniques including forming, glazing, and kiln work. Students learn

to understand the basic nature of clay and made to produce various kinds of objects by pinching technique to understand the theoretical nature of clay and problems that can develop during the manufacturing process. The course progress includes slab-forming, coil-forming and other various forming techniques.

6123.2103 물레성형 1 2-0-4

Wheel Throwing 1

점토의 특성을 물레 성형을 통하여 체험적으로 이해한다. 점토를 반죽하고 꼬막을 만드는 방법을 익히고 물레 사용법을 익혀 물레성형의 기본적인 기술을 습득한다. 기본적인 필통의 형태를 만들어 보고 접시, 항아리, 주전자 순으로 과정의 단계를 진행한다. 물과 점토의 비율과 물레의 회전과 힘의 관계를 체득함으로써 물레성형의 기초적인 원리 파악을 그 내용으로 한다. 이론적인 지식보다는 체험을 통한 기법 습득을 중점적으로 학습한다.

Knowledge of the properties of clay is gained through practical experience. The first sequence of the course is making the basic form of a vessel then the procedure is moved on to making a plate, water jar, and finally the kettle. The basic knowledge of percentage of clay and water and relation between rotation and power of wheel is obtained in this course to understand the nature of wheel throwing. Obtaining skill is placed before learning knowledge in this course.

6123.2104 물레성형 2 2-0-4

Wheel Throwing 2

물레성형을 통한 점토의 특성과 유약과 소성의 효과를 체험적으로 이해한다. <물레성형 1>에서 습득한 기술을 응용하여 학생들의 작업에 적용할 수 있는 방법을 연구하고 보다 개인에 맞는 물레성형의 방법을 익히는 것을 목표로 한다. 다양한 점토를 사용해 물레성형을 함으로서 여러 점토의 특성을 파악하고 또한 물레성형을 통해 만든 기물을 시유와 소성의 과정을 통해 완성된 도자기로 만들어 봄으로써 물레성형을 통한 기물제작의 전 과정의 체험 통해 물레성형의 기본기를 완성한다.

Students learn the properties of clay through wheel working and also experience the effects of glaze and slip. A deepening course of <wheel throwing 1>. Students are expected to research the ways of wheel throwing and develop their own kinds of techniques. By applying various kinds of clay on the wheel, students are expected to acknowledge the nature of clay and wheel and they are also expected to complete the objects by glazing and firing. By this whole procedure students will obtain the basic skills of wheel throwing.

6123.2105 제품도자기기법 1 2-1-2

Product Ceramic Techniques 1

도자제품을 기초계획하고 그 개념과 제작기술을 이해하고 체험한다. 산업사회의 사회적 요구에 따른 과학기술과 예술의 유기적 조화를 추구하고, 도자제품을 합리적으로 계획하고 그 개념과 제작기술을 이해하고 체험한다. 도자제품의 대량생산방법의 과정을 알아보고 개념적인 이해와 함께 제작에 응용해본다. 실습으로 석고몰드를 이용한 도자제품의 생산방법을 알아보고 실제 제작하여 봄으로써 실제적인 제작방법을 익힌다. 기본적으로 일상에서 흔히 볼 수 있는 도자제품의 디자인부터 제작까지

의 과정을 전체적인 흐름에서 파악하는 것을 목표로 한다.

Students will learn basic planning of product ceramics, and gain a first-hand understanding of its concept and production techniques. The course studies ways to achieve the organic integration of art and science & technology that is demanded by an industrialized society. Students will learn rational planning of product ceramics, and gain a first-hand understanding of its concept and production techniques. Students will learn how to make plaster molds and items that can be made from the molds. The goal of this course is to understand the procedure of ceramic design products that can be seen in our daily life.

6123.2106 제품도자기법 2 2-1-2

Product Ceramic Techniques 2

<제품도자기법 1>의 심화된 과정을 연습한다. 제품도자의 디자인과 석고 원형 제작 및 이장 주입 성형과 기계적 성형 등 대량생산에 필요한 기술과 개념을 이해하고 체험한다. 제품도자의 디자인은 모델링제작(석고원형제작)을 통해 새로운 도자기 제품에 가능성을 판단해보고 실습을 통해 직접 제작해본다. 제작과정은 대량생산을 고려하여 이장 주입성형을 위한 석고 몰드제작과 지거링 등을 이용한 과정도 포함한다. 또한 전사지를 이용한 제품의 디자인을 수업의 과정 중에 포함하여 제품도자의 여러 분야를 포괄적으로 이해하게 한다.

Deepening course of Product Ceramic Techniques 1. Experiencing and understanding the skills and concept of mass production by learning product ceramics and making the plaster mold and slip injection modeling. The design process of product ceramic is composed of model making (production of plaster mold) and judging the possibility design expansion in ceramic and the actual production. Production is composed of plaster mold making and jiggering for the slip injection. Decal printing is also included in the course to expand the design methods of ceramic design.

6123.3101 도자 1 3-2-2

Ceramics 1

몰레성형을 비롯하여 여러 가지 핸드빌딩 기법을 복합적으로 활용하는 제작과정을 습득한다. <몰레성형 1·2>, <기초도자 1·2>에서 다루어진 기법들을 부분 혹은 전체적으로 이용하여 새로운 효과를 모색하여 보고 능동적인 활용방법을 모색하여 창의적이고 효과적인 표현 방법을 탐색해본다. 여러 도예기법들의 활용방안과 다양한 종류의 재료에 대한 이해를 통해 작품을 제작할 수 있는 종합적인 사고력을 키운다.

Students are taught how to combine various hand-building techniques, including wheel-working. By using skills obtained <wheel throwing 1, 2> and <basic ceramic 1, 2>, students are expected to find their own way of unique ceramic production. By this unique technique, they are expected to find a work mind of their originality. By obtaining knowledge of various ceramic skills and materials, students are taught to increase their mental ability to produce better works.

6123.3102 도자 2 3-2-2

Ceramics 2

식탁 용기 이외의 기능을 가진 조형물에 이용될 수 있는 점토의 가능성을 모색하기 위한 이론과 실기를 병행한다. <도자 1>에서 다루어진 복합적이고 다양한 활용방안을 이용하여 조형물을 제작하여본다. 이론적인 계획과 실행 사이에 나타날 수 있는 문제점을 파악하여 점토의 성질을 실제로 느끼는 것을 목표로 삼는다. 실기의 내용은 자유로운 주제설정이므로 개인적인 취향과 느낌에 대한 체계적인 정리가 필요하고 앞으로의 작업방향에 대한 선택의 문제도 고려 보는 것을 수업의 과정에 포함한다.

A theoretical and practical study on expanding the use of clay to objects other than dining vessels. Students are expected to produce items using various application methods obtained in <ceramics 1>. By acknowledging problems that can occur from the difference between theoretical plan and the actual process, students are to feel the nature of clay to the skin. As this is a free subject course, each individual must define their own taste and plans for future works.

6123.3103 제품도자 1 3-2-2

Product Ceramics 1

산업사회의 사회적 요구에 따른 과학기술과 예술의 유기적 조화를 추구하며, 도자제품을 합리적으로 계획하고 그 개념과 제작기술을 이해하고 체험한다. 도자제품의 대량생산방법의 과정을 알아보고 개념적인 이해와 함께 제작에 응용해본다. 실습으로 석고몰드를 이용한 도자제품의 생산방법을 알아보고 실제 제작하여 봄으로써 실제적인 제작방법을 익힌다. 기본적으로 일상에서 흔히 볼 수 있는 도자제품의 디자인부터 제작까지의 과정을 전체적인 흐름에서 파악하는 것을 목표로 한다.

The course studies ways to achieve the organic integration of art and science & technology that is demanded by an industrialized society. Students will learn rational planning of product ceramics, and gain a first-hand understanding of its concept and production techniques. Students will learn how to make plaster molds and items that can be made from the molds. The goal of this course is to understand the procedure of ceramic design products that can be seen in our daily life.

6123.3104 제품도자 2 3-2-2

Product Ceramics 2

제품도자의 디자인과 석고 원형제작 및 이장 주입성형과 기계적 성형 등 대량생산에 필요한 기술과 개념을 이해하고 체험한다. 제품도자의 디자인은 모델링제작(석고원형제작)을 통해 새로운 도자기제품에 가능성을 판단해보고 실습을 통해 직접 제작해본다. 제작과정은 대량생산을 고려하여 이장 주입성형을 위한 석고 몰드제작과 지거링 등을 이용한 과정도 포함한다. 또한 전사지를 이용한 제품의 디자인을 수업의 과정 중에 포함하여 제품도자의 여러 분야를 포괄적으로 이해하게 한다.

Experiencing and understanding the skills and concept of mass production by learning product ceramics and making the plaster mold and slip injection modeling. The design process of product ceramic is composed of model making (production of plaster mold) and judging the possibility design expansion in ceramic and the actual production. Production is composed of plaster mold mak-

ing and jiggering for the slip injection. Decal printing is also included in the course to expand the design methods of ceramic design.

6123.3105 전통도예 1 2-0-4

Traditional Ceramics 1

전통도예기법의 체험을 통해 기술적 내용과 방법들을 이해함으로써 한국의 전통문화에 대한 관심의 폭을 넓힌다. 분청사기의 제작을 통해 전통기법과 문화에 대한 이해를 높이고 인화문, 박지기법, 조화기법, 상감기법, 귀얄, 덩빙기법을 이용한 분청사기를 제작해본다. 또한 청자의 상감, 양각, 음각기법을 익힌다. 이러한 전통적인 기법을 통한 제작을 통해 우리의 전통적인 도자기를 체험적으로 경험한다.

In this course students are able to get a taste of the Korean culture. They will experience using traditional techniques and methods in ceramic art. With the base foundation of manufacture of the pun-chung earthenware, students will learn to use techniques such as in-hwa-mun, bakji, johwa, sangam, gweeyal, dumbung onto this pun chung earthenware. Therefore by using these methods they will be able to expand their knowledge of Korea's traditional ceramic art by direct experience.

6123.3106 전통도예 2 2-0-4

Traditional Ceramics 2

<전통도예 1>의 심화된 과정을 연습한다. 전통도예기법의 체험을 통해 기술적 내용과 방법들을 이해함으로써 한국의 전통문화에 대한 관심의 폭을 넓힌다. 분청사기의 제작을 통해 전통기법과 문화에 대한 이해를 높이고 인화문, 박지기법, 조화기법, 상감기법, 귀얄, 덩빙기법을 이용한 분청사기를 제작해본다. 또한 청자의 상감, 양각, 음각기법을 익힌다. 이러한 전통적인 기법을 통한 제작을 통해 우리의 전통적인 도자기를 체험적으로 경험한다.

Deepening course of <Traditional Ceramics 1>. In this course students are able to get a taste of the Korean culture. They will experience using traditional techniques and methods in ceramic art. With the base foundation of manufacture of the pun-chung earthenware, students will learn to use techniques such as in-hwa-mun, bakji, johwa, sangam, gweeyal, dumbung onto this pun chung earthenware. Therefore by using these methods they will be able to expand their knowledge of Korea's traditional ceramic art by direct experience.

6123.3107 도자재료 1 3-2-2

Ceramics Materials 1

유약재료의 기초적 이해와 유약계산 방법의 활용을 바탕으로 유약의 조합 및 시유와 소성 방법의 특성에 대한 이해의 폭을 넓힌다. 유약 재료의 분류와 성질에 대한 기본적인 이해를 통해 유약 계산(Batch식, 실험식)과 그 응용방법을 익히고 Line-Blend, Triaxial- Blend에 의한 실험을 진행한다. 이후 유약의 발색과 시유의 과정을 통해 유약의 특성을 파악하고 개인적인 실험을 통해 특색 있는 유약을 만들어 본다. 또한 유약실험에 필요한 여러 가지 기자재의 사용법을 익히고 관리하는 방법까지 포함한다.

This course covers the fundamentals of glazes and their formulas. Students will gain a better understanding

of the mixing, application, and firing of glazes. By understanding the categorization and nature of glaze, students are expected to master glaze calculation (Batch-type, experiment-type) and it's application and execute experiments based on Line- Blend, Triaxial-Blend. Students are required to acknowledge the nature of glaze by testing various glaze and actually making the glaze. The course also includes experiencing tools used to make glaze and how to maintain the tools.

6123.3108 도자재료 2 3-2-2

Ceramic Materials 2

<도자재료 1>의 연계과정으로서 개인별, 그룹별 과제에 관련된 재료를 탐색하고 그것을 응용한다. 개인별 유약실험을 통해 작업에 적합한 유약을 만들어 본다. 실험을 통해 만들어본 시편을 직접 작품에 적용해 봄으로써 유약의 활용을 테스트해 보고 유약의 성질 및 특성에 관한 자료를 수집하고 정리하는 것도 그 내용에 포함한다. 그룹별 유약실험은 안료 및 소지에 관한 포괄적인 실험을 개개인별로 나누어 진행한다. 또한 실험 결과물의 정리 및 보존을 위한 여러 가지 일들도 수업의 내용에 포함한다.

Deepening course of Ceramic materials1, This course research for ceramic materials associate with individuals, groups. Students are expected to test the usage of different kinds of glaze and collecting and arranging the data of various glaze by it's nature and source. This progress is made up by applying data obtained by glazing test-piece data of the actual manufacture process. The method of arrangement and preservation of test data is also taught during the course.

6123.4001 공예작가론 3-3-0

Theories of Craft Artists

동시대 공예 작업 및 작가의 동향과 쟁점에 대한 정보 제공을 기반으로 공예계 현상에 대한 총체적이고도 비평적인 사고능력을 함양하고자 한다. 이를 통해 공예가로서의 활동을 진작할 독자적인 작가관 설정에 기여함으로써 이론적 지식과 창작 현장 사이의 창의적 종합을 학습할 수 있게 한다.

The goal is to cultivate the mental ability ofcriticizethe present state craft by providing information of the modern craft artist trendand issues Students willlearn the theoretical knowledge and creation by establishing their own artist mind as a craft artist

6123.4002 현대도자론 3-3-0

Theories of Contemporary Ceramics

현대도자의 경향과 이론을 고찰, 검토함으로써 현대도자의 흐름을 파악한다. 도자에 대한 종적 횡적 좌표축 속에 위치하는 한 점으로서의 도예작가들을 연구 혹은 경험하는 기회를 제공함으로써, 좌표축이 그냥 이론인 것이 아니라, 실제 속에서 어떻게 나타나는 지 살펴볼 수 있는 기회를 제공한다. 교수가 연구대상이 되는 작가들을 제시하면, 학생 각자가 개별 대상을 선정하여 선정의 이유부터(주제설정) 그에 관한 자료수집, 자료정리, 글의 구조 만들기, 글쓰기의 기본 훈련이 이 과정에서 이루어지도록 한다.

Analysis of current trends and theory in contemporary ceramics establishes perspective on modern ceramic art. The ceramic artist is placed as a point on vertical-hori-

zontal axis coordinates. Students are expected to analyze the artist as point on the coordinate and find out that the point of the coordinate also exist in the real life as well. Students are expected to choose the target artist from the list offered by the professor and present why the target was chosen and the data, arrangement, structure of the paper. The basic practise of writing is made in this course.

6123.4101 도자 3 3-2-3

Ceramics 3

독자적 주제설정에 따라 개성적 도자개념과 제작과정을 연구하여 도자의 전 제작과정에 대한 창조적 개념을 개발 형성한다. <도자 1·2>의 과정에서 이루어진 기법과 개념에 대한 이해를 개개인의 성향과 능력에 맞는 작업의 방법을 선택하고 그에 걸맞은 작품을 제작할 수 있는 방안을 연구하는 것을 그 내용으로 한다. 또한 창조적인 개념에 대한 모색을 해봄으로써 이후 이루어질 작업에 대한 구체적인 방향을 모색하고 실질적인 수행 방법을 강구하는 것도 포함한다.

Students are able to improve their skills in development of their work by thorough research relating to their individual themes of choice. The steps taken in the courses; Ceramics 1 and 2 will help students choose techniques that best fits into their project. The aim of this course is to make a guideline and realistic plan which will lead on to their final master piece.

6123.4102 도자 4 3-2-2

Ceramics 4

도자 원료에 대한 과학적 이해와 기술 습득을 바탕으로 개인적 주제설정에 따라 도자 조형의 방법을 연구한다. <도자 1·2·3>과정의 마지막단계로 도자작업에 대한 개개인의 창조적 개념을 작품을 통해 실행에 옮기는 것을 그 내용으로 한다. 주제에 맞는 형태를 작품으로 표현하고 연속적인 제작을 통해 도자조형의 방법을 터득한다. 작품으로 나타내고 싶은 형태의 반복적이고 지속적인 작업을 수행하여 일관된 흐름의 작업을 보여주는 것도 과정에 포함한다.

Working on individual themes, students learn how to incorporate a scientific understanding of ceramic materials and knowledge of working techniques into creating ceramic art. It is the final course-Ceramic 4 which should be taken after having completed the tasks given in <Ceramic 1, 2 and 3>. Students are expected to show individuality and creativity in their art work. They are expected to create forms that express their theme and understand techniques used in ceramic art by continuous practice and manufacture.

6123.4103 환경도자 1 3-2-2

Environmental Ceramics

생활환경에 따른 조형물을 대상으로 환경도자의 디자인과 생산에 필요한 개념과 기술을 이해하고 시공상의 문제점이나 다른 재료와의 결합 가능성을 연구하고 체험한다. 주변환경과 공간에 대한 이해를 기본적으로 하고 조형물이 갖는 의미를 생각해 봄으로써 도자 예술의 새로운 확장을 모색한다. 실습과제로 조형물과 도벽 또는 조명기기 등을 제작해 봄으로써 다른 재료와 도자기의 결합 가능성을 실습을 통해서 알아본다.

The course studies ceramics as form that follows from

the environment of everyday life. Topics include designing environmental ceramics; concepts, techniques, and problems in production; and possibilities of combining with other materials. With the basic knowledge of human surroundings and environment, students are expected to think about the meaning of objects and research ways to create new ceramic art. They will learn possibilities in combining ceramic with other materials by carrying out practical work; the manufacture of an art form or ceramic wall.

6123.4104 환경도자 2 3-2-2

Environmental Ceramics 2

<환경도자 1>의 심화된 과정을 연습한다. 생활환경에 따른 조형물을 대상으로 환경도자의 디자인과 생산에 필요한 개념과 기술을 이해하고 시공 상의 문제점이나 다른 재료와의 결합 가능성을 연구하고 체험한다. 주변 환경과 공간에 대한 이해를 기본적으로 하고 조형물이 갖는 의미를 생각해 봄으로써 도자 예술의 새로운 확장을 모색한다. 실습과제로 조형물과 도벽 또는 조명기기 등을 제작해 봄으로써 다른 재료와 도자기의 결합 가능성을 실습을 통해서 알아본다.

Deepening course of <Environmental Ceramics 1>. The course studies ceramics as form that follows from the environment of everyday life. Topics include designing environmental ceramics; concepts, techniques, and problems in production; and possibilities of combining with other materials. With the basic knowledge of human surroundings and environment, students are expected to think about the meaning of objects and research ways to create new ceramic art. They will learn possibilities in combining ceramic with other materials by carrying out practical work; the manufacture of an art form or ceramic wall.

6123.4105 도자제작 및 유통 3-2-2

Ceramic Production Techniques

재료의 구입에서 성형, 시유, 소성에 이르는 제작과정과 가격의 결정, 판매에 이르기까지 개인공방을 운영하는데 필요한 문제를 연구한다. 도자재료의 구입이 이후의 과정 성형, 건조, 시유, 소성 등에 미치는 영향을 파악하고 개별적인 재료가 가진 특성을 고려한 제작 방법을 연구한다. 또한 제작 된 제품의 판매를 통한 실전적인 경험을 익히고 제품가격의 결정, 마케팅의 방법 등을 그 내용으로 한다. 도자제품의 제작과 판매를 일관된 흐름 속에서 파악해 종합적인 개인공방 운영자로서의 능력을 키운다.

The course enables students to gain knowledge and know the essential aspects in operating a private studio. Students will learn about the production process, from material purchase to forming, glazing, and kiln work, and also about pricing and sales. Furthermore students will be able to go through real life experience in production sales, decision of manufactured goods and marketing techniques. By studying these two criterias; the manufacture of ceramic goods and sales, students are expected to improve their skills as the owner of a ceramic workshop.

6123.4106 도자형태와 구조 3-2-2

Ceramic Form and Structure

규모가 크고 복잡한 구조를 가진 도자 형태를 제작하는데 필요한 재료 및 제작방법을 연구한다. 제작방법, 단위체의 결합방법 등을 익힌다. 점토의 재료적, 물성적인 특성을 보다 심도있게 학습함과 동시에 점토라는 재료적인 특성이 가능하게 하는 제작 과정과 결합과정을 연구함으로써 도자만으로 가능한 독특한 형태의 작업 결과물에 대한 연구를 병행한다.

This course will introduce the student to the methods of creating large scale sculptural pieces. The course consists of producing methods and combination of each units. By studying the special characteristic of clay and researching the combination methods with is possible only by clay, students will learn the unique characteristic of ceramic made items.

6123.4107 시유기법 2-1-2

Glazing Technuques

시유도구의 제작방법과 지식을 습득하고, 시유도구, 시유기법, 개인적인 노하우 등의 시유의 기법을 익힌다.

The course covers knowledge that students will need to manufacture a Glazing tools. Students will learn about the Glazing Techniques, from Glazing tools to Glazing methods, and also about techniques.

6123.4108 소성기법 2-1-2

Firing Techniques

소성의 새로운 방법과 효과적인 소성기법을 익히고 소성과 다양한 재료를 사용한 소성의 방법을 익힌다.

Students learn new methods of Firing and how to fire effectively. Topics include methods for effective Firing and techniques using a variety of material.

금속공예전공(Metalsmithing Major)

6124.2001 공예도구연습 3-2-2

Craft Tooling

공예재료연습의 과정을 응용하여 작품제작에 실질적으로 이용할 수 있는 방법을 습득한다. 공예재료연습의 과정이 기초적인 습득이었다면 공예도구연습은 보다 실질적인 작업에 응용할 수 있는 재료의 특성을 파악하고 활용하는 것에 중점을 둔다. 이 과정에서는 현재의 작가와 공예가 혹은 디자이너들이 작업한 것을 사례를 통해 분석하고 실습을 통해 체험함으로써 이론적인 배경 지식의 한계를 넘어서 보다 체득된 기술을 연마하는 것을 그 내용으로 삼는다.

Learning the method product manufacturing by applying the methods of craft materials techniques. Craft Tooling is a more practical course which students are taught to understand the materials and skills used in the actual process of craft production. In this course, students are expected to excel the boundary of background knowledge and practice the archived skills by analyzing modern artists, craftsmen and designers works and experiencing the actual process.

6124.2101 기초금속공예 1 3-2-2

Basic Metalwork 1

금속공예를 전공하기 위한 가장 기본적인 과정으로서 금속재료의 기본물성을 이해하고 성형 및 가공에 필요한 기초기술을 단계적으로 학습한다. 금속재료의 기초성형기술과 향후 요구되는 디자인과 제작능력을 실습을 통해 연마한다. 본 과정에서는 학생들이 금속 공예를 본격적으로 전공에 들어가서 요구받게 되는 능력인 창의적인 디자인과 독창적인 표현을 통한 작업을 가능하게 하는 과정이다.

Major in metal class introduces the student to basic machine skills, soldering, forming skills for hollowware, flatware and jewelry. Students will accumulate design and making abilities by practicing the actual making process. This course is to make the student to be capable of presenting original design ability and expression with metal which they a required to do as they go up the course of metal works.

6124.2102 기초금속공예 2 3-2-2

Basic Metalwork 2

공통적으로 <기초금속공예 1>에서 다루어지지 않았던 중요 기본기술들을 학습하고 이러한 기술들을 바탕으로 응용 발전된 작업의 사례들을 연구한다. 개별적으로는 자신의 아이디어를 전개하여, 연마된 기술과 접목된 작업들을 시도하는 것이 목적이다. 학생들로 하여금 금속공예에 입문한 후 첫 번째로 완성도 있는 작업결과물을 도출해 내는 학습과정이다.

This is an introductory courses designed to expose the beginning students to the basics and fundamentals of metals/ Jewelry field as a career path in the field of contemporary crafts. Students are expected to develop their ideas and try to produce the items based on the skills obtained so far. In this course the students are required to present their first finished item since they obtained the metal work technique.

6124.2103 장신구 1 3-2-2

Jewelry 1

장신구의 다양한 개념들을 이해하고 디자인과 제작과정을 통해 창의적인 장신구의 가능성을 연구한다.

Understanding diverse concepts of Jewelry, students study creative possibilities of Jewelry through designing and making.

6124.2104 장신구 2 3-2-2

Jewelry 2

<장신구 1>의 발전된 과정으로 응용기술을 연습한다. 장신구의 다양한 개념들을 이해하고 디자인과 제작과정을 통해 창의적인 장신구의 가능성을 연구한다. 전통적인 개념의 장신구의 정의에서부터 출발해서 장신구라는 개념의 확대를 통해서 금속공예의 영역에서 표현할 수 있는 장신구의 경계를 체험한다. 본 과정은 장신구를 집중적으로 다루는 과정임으로 장신구 제작에 필요한 모든 기본적인 제작기법과 사용되는 재료의 이해를 우선으로 한다.

Advanced course of <Jewelry 1>. Applied techniques are to be practised. Through various application of study, the student learns to articulate an appreciation for

metals and designs to the fullest potentials. From the traditional definition of jewelry to the expanded definition of jewelry, student will experience the boundaries of jewelry that can be expressed with the idea of metal works. This course is highly focused on jewelry production. Students are expected to obtain most of the basic skills of manufacturing jewelry and the materials used in jewelry.

**6124.2105 금속재료 및 기법 1 2-1-2**

**Metals and Techniques 1**

전반부에서는 금속공예에서 다루어지는 재료들을 폭넓게 이해하는 과정으로 비철금속을 중심으로 각각의 특성과 장, 단점 등을 이론적으로 파악한 후 필요한 실험을 통해 가공물성을 경험하는 과정으로 구성된다. 후반부에는 금속공예 고유의 기술과 기법들을 토대로 형태를 구성하거나 표현하는 목적으로 이들 재료를 활용하여 다룰 수 있는 기본적인 기법들을 연습한다. 창의적인 형태의 표현이나 개성의 표출보다는 재료와의 친숙성을 기르는 것을 우선으로 한다.

This class will introduce the students to study non-ferrous metals used in Metalwork & Jewelry, students learn each technique in accordance with the materials. In the later part of the course, students are expected to organize of express forms with the skills and techniques based on metal work and practice the basic techniques which enables them to do so. This course is focused on giving the students familiarity of the materials rather than letting them express their originality or individuality.

**6124.2106 금속재료 및 기법 2 2-1-2**

**Metals and Techniques 2**

<금속재료 및 기법 1>의 심화된 과정으로 지속적인 기법연습을 통해 금속재료의 조형가능성에 대한 탐구를 계속하며, 개별프로젝트를 진행하여 재료와 기법의 유기적 연계성을 바탕으로 한 새로운 재료와 기법의 발전가능성에 대한 실험연구를 진행한다. 재료에 대한 심화된 연구를 바탕으로 금속공예는 물론, 금속을 이용한 기타 모든 생산방식에 새로운 재료의 효용성에 대한 연구도 같이 병행한다.

This class is a deepening course connected with <Metals & Techniques 1>. Students will continue to survey the plastic possibilities, together with a personal project focused on the organic connection with materials and techniques. Based on the deepened research on materials, research to apply the new materials to all kinds of manufacturing process including metal works is also to be carried on.

**6124.3101 금속공예 1 3-2-2**

**Metalwork 1**

금속공예전공의 수업과정 중 근간을 이루는 수업형태로 <금속공예 1>을 시작으로 향후 4학기 동안 진행되는 연계된 과정이다. 다양한 금속공예의 조형언어들 중에서 금속공예의 전통적인 가공기법과 현대적 가공기법을 비교 검토하여 시대적 개념을 이해하며 이들 기술들을 구사하는 폭넓은 조형의 가능성을 탐구한다. 기존의 기본 기법 습득을 바탕으로 본격적으로 창의적인 작업을 시작하는 과정이다.

The first series class of Metalwork & Jewelry continues 4 semesters. In this course, the students will survey var-

ious methods for working with metal from time periods to allow more universal comprehension of technique and application. Based on the basic skills obtained in the past course, this course is when the students are required to show their originality in design and expression.

**6124.3102 금속공예 2 3-2-2**

**Metalwork 2**

금속공예전공의 두 번째 연계과목으로 일상적인 생활구조와 공간에 필요한 유용성에 바탕을 둔 작품제작을 통하여 인간생활과의 관계를 연구한다. 기존의 과정이 개인이 원하는 조형의 표현을 위한 기법의 연습과 해당 기법에 최적화된 재료의 성질에 관한 연구였다면 이 과정은 그 동안 습득한 시법과 재료의 이해를 바탕으로 공예의 본목적인 실생활과의 연계성에 대한 연구의 도입과정이라 할 수 있다.

This is a second part of the two connected course, products are designed with usefulness in the context of life and space in everyday life, showing how Metalwork and Jewelry relates to human life. While the past course was a introduction and preparation of how to express one's idea into a actual three dimension object, this course is a beginning of studying how to apply the skills of metals- mithing and the knowledge of materials in to actually producing the items that are related to our every-day life.

**6124.3103 장신구 3 3-2-2**

**Jewelry 3**

장신구의 다양한 개념들을 이해하고 디자인과 제작과정을 통해 창의적인 장신구의 가능성을 연구한다. 전통적인 개념의 장식구의 정의에서부터 출발해서 장식구라는 개념의 확대를 통해서 금속공예의 영역에서 표현할 수 있는 장식구의 경계를 체험한다.

Understanding diverse concepts of Jewelry, students study creative possibilities of Jewelry through designing and making. From the traditional definition of jewelry to the expanded definition of jewelry, student will experience the boundaries of jewelry that can be expressed with the idea of metal works.

**6124.3104 장신구 4 3-2-2**

**Jewelry 4**

장신구의 현대적인 해석방법을 토대로 문화와 사회적 요구에 따른 장신구 디자인 개발과 제작기술 방법을 익힌다. 학생들은 그동안 익힌 제반기술과 재료의 이해를 기반으로 해서 본격적인 작가 마인드를 통해서 개개인의 창의성과 독창성을 표현하는 데에 주안점을 둬고 동시에 생활에 필요한 공예라는 개념을 심층적으로 연구한다.

Students learn how to incorporate a modern understanding of jewelry to develop design and techniques for jewelry that meet the demands of culture and society. Students are expected to express their personality and originality through out their work by applying the skills and know-hows they obtained so far.



6124.3105 전통금속공예 2-1-2

Traditional Metalwork 1

우리의 전통금속공예 문화를 이룩해 왔던 기술적 내용과 방법들을 이해하고, 현대금속공예 문화의 발달에 필요한 기술 및 조형 언어들을 연구한다. 전통금속기법의 체험을 통해 기술적 내용과 방법들을 이해함으로써 한국의 전통문화에 대한 관심의 폭을 넓힌다. 이러한 전통적인 기법을 통한 제작을 통해 우리의 전통적인 금속공예를 체험적으로 경험한다.

Students learn the techniques and methods of traditional Korean Metalwork, and study techniques and form expressions that can contribute to improving the modern Metalwork. First-hand experience teaches students the techniques and methods of traditional metal techniques, broadening students interest in traditional Korean culture. By experiencing this kind of traditional manufacturing students are expected to experience traditional Korean metalsmithing.

6124.3107 단조기법 2-1-2

Forging Techniques

단조기술을 기본으로 금속의 성형가능성을 탐색하고 그 기술을 익힌다.

Students explore how to form metal and practise blacksmithing technique.

6124.3108 기계성형기법 2-1-2

Machining Techniques

기계의 운용과 가공법을 통한 다양한 성형기술과 응용능력을 학습한다.

Students learn and practise machining and study diverse application of making.

6124.3109 금속재료연구 3-3-0

Materials Study

현대 금속공예에서 다루어지는 재료에 대한 이론학습과 과학적 접근으로 다양한 재료를 이해하고 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 지속적인 기법연습을 통해 금속재료의 조형가능성에 대한 탐구를 계속하며, 개별프로젝트를 진행하여 재료와 기법의 유기적 연계성을 바탕으로 한 새로운 재료와 기법의 발전가능성에 대한 실험연구를 진행한다. 재료에 대한 심화된 연구를 바탕으로 금속 공예는 물론, 금속을 이용한 기타 모든 생산 방식에 새로운 재료의 효용성에 대한 연구도 같이 병행한다.

Through theoretical approach of materials, students study various materials and its application. Students will continue to survey the plastic possibilities, together with a personal project focused on the organic connection with materials and techniques. Based on the deepened research on materials, research to apply the new materials to all kinds of manufacturing process including metal works is also to be carried on.

6124.4001 현대금속공예론 3-3-0

Theories of Contemporary Metalwork and Jewelry

현대 사회의 예술가들에게는 해당 분야의 숙련된 기술은 물

론 자신이 속한 사회와 분야에 대한 깊은 통찰의식을 요구한다. 따라서 역사성과 지역성에 기초하여 현대금속공예의 경향 및 주요 작가들을 연구 검토함으로써 현대금속공예의 현황을 파악하고 비판적 시각을 통해 문제점들을 진단해 본다. 아울러 드러난 전망이나 문제점들을 가지고 그 방향성 및 해결책 등을 제시하는 토론과 글쓰기 연습의 과정으로 현대금속공예의 발전방안과 그 가능성을 탐구한다.

The modern artist is asked to have not only the master skill of his/her field, but also a deep comprehension of the society and his/her field. On the basis of historic and regional aspect, student will research trends of contemporary Metalwork & Jewelry and those artist/designer to find the vision and problems in it. Students will practise discussion and writing focused on the vision and the answer for the possibility and problems and of modern Metalwork & Jewelry.

6124.4101 금속공예 3 3-2-2

Metalwork 3

금속공예전공의 3번째 연계과목으로 창작 공예의 본질과 가능성을 파악하고 조형성과 창의성을 강조한 작품제작을 통하여 인간의 정서와 생활과의 관계를 연구한다. 학생들은 그동안 익힌 제반 기술과 재료의 이해를 기반으로 해서 본격적인 작가마인드를 통해서 개개인의 창의성과 독창성을 표현하는 데에 주안점을 두고 동시에 생활에 필요한 공예라는 개념을 심층적으로 연구한다. 지금까지 익힌 제반 기법들을 적극적으로 응용하는 자세가 요구된다.

This course is designed to give the knowledge of applied design, strengthen perceptual and philosophical concepts, and develop an individual mode of expression. Students are expected to express their personality and originality through out their work by applying the skills and know-hows they obtained so far. They also need to study the general idea of craft in our daily life. They are expected to show motivation in using all the techniques they learnt so far.

6124.4102 금속공예 4 3-2-2

Metalwork 4

금속공예전공의 4번째 연계과목으로 창작 공예를 위한 공방, 후원, 공예화랑 및 소장가 등 제반 현황을 조사 연구하고 이와 관련 있는 주제의 작품을 제작하여 공예의 사회적 역할을 연구한다. 학생들은 공예가로서 자신들이 사회에서 어떤 역할을 수행할 수 있으며 또한 해야 할 것인지에 대한 진지한 목적의식을 확립해야 하며 그에 따른 자신만의 철학을 가지고 작품 제작에 임해야 할 것이다.

This course introduce the students to pursue the issue of career opportunities by involving themselves in contacting potential employers at galleries, stores, and studios. Students, as a craftsmen must establish a firm policy and philosophy of what they can to and what they must do as a member of the society. They are expected to armed with a strong aim while they are occupied with their work.

6124.4103 인체와 장식 1 3-2-2

Body and Ornament 1

장신구의 기존 개념을 확대하여 인체의 모든 부분과 신변을

위한 포괄적 개념의 장신구를 연구한다. 장신구의 개념과 영역이 인체의 일부분에 국한 되어 있지 않음을 이해함과 동시에 그 영역의 확대에 대한 진지한 고찰을 목적으로 한다. 자연체인 인체와 인공물인 장신구와의 조화에서 나타날 수 있는 부조화를 조화로움으로 승화시키는 과정을 통해서 보다 넓은 의미의 공예를 체험할 수 있도록 한다.

The existing concept of ornament are expanded to include ornament for all parts of the body and its surroundings. This means understanding that the boundaries of jewelry is not limited to human body and studying the outspread of the localization. Students must learn the process of creating harmony between the natural human body and man made jewelry. Thus, Experiencing the wider boundary of craft.

6124.4104 인체와 장식 2 3-2-2

Body and Ornament 2

장신구의 기존 개념을 확대하여 인체의 모든 부분과 주변을 위한 포괄적 개념의 장신구를 연구한다. 장신구의 개념과 영역이 인체의 일부분에 국한 되어 있지 않음을 이해함과 동시에 그 영역의 확대에 대한 진지한 고찰을 목적으로 한다. 자연체인 인체와 인공물인 장신구와의 조화에서 나타날 수 있는 부조화를 조화로움으로 승화시키는 과정을 통해서 보다 넓은 의미의 공예를 체험할 수 있도록 한다.

The existing concept of ornament are expanded to include ornament for all parts of the body and its surroundings. This means understanding that the boundaries of jewelry is not limited to human body and studying the outspread of the localization. Students must learn the process of creating harmony between the natural human body and man made jewelry. Thus, Experiencing the wider boundary of craft.

6124.4105 공간과 장식 1 3-2-2

Space and Ornament 1

인간의 삶과 주거공간에 대한 이해를 바탕으로 인간생활의 질적 가치를 제고한 공간을 제공해 줄 수 있는 창의적 환경을 제공해 줄 수 있는 내용을 연구한다. 장신구가 꾸미는 공간이 인체에 한정되어 있다는 고정관념에서 탈피해서 인간이 활동하는 모든 영역이 인체의 연장이라는 개념을 탐구한다. 또한 공간 자체가 장신구의 영역일 수 있다는 설정을 통해서 공예의 개념과 영역의 확대에 대한 연구를 병행한다.

On the basis of understanding human life and living space, students investigate creative surroundings which offers high quality of living. Students are to learn that the space that jewelry can decorate is not just the human body but covers all the area that the human body activates. Also, they are to research that the space itself can be a target that can be decorated by jewelry. By this research, students will experience the expansion of boundary of craft.

6124.4106 공간과 장식 2 3-2-2

Space and Ornament 2

인간의 삶과 주거공간에 대한 이해를 바탕으로 인간생활의 질적 가치를 제고한 공간을 제공해 줄 수 있는 창의적 환경을 제공해 줄 수 있는 내용을 연구한다. 장신구가 꾸미는 공간이 인체에 한정되어 있다는 고정관념에서 탈피해서 인간이 활동하

는 모든 영역이 인체의 연장이라는 개념을 탐구한다. 또한 공간 자체가 장신구의 영역일 수 있다는 설정을 통해서 공예의 개념과 영역의 확대에 대한 연구를 병행한다.

On the basis of understanding human life and living space, students investigate creative surroundings which offers high quality of living. Students are to learn that the space that jewelry can decorate is not just the human body but covers all the area that the human body activates. Also, they are to research that the space itself can be a target that can be decorated by jewelry. By this research, students will experience the expansion of boundary of craft.

6124.4107 금속제품디자인 2-1-2

Product Design in Metalwork

계획적이고 합리적인 생산을 위한 금속공예제품의 개념을 이해하고 시대적, 사회적 요구에 따른 디자인과 재료선택, 제작기술과 방법을 구체적으로 연구·실습한다. 금속공예를 기반으로 하는 제작 방식이 전통적인 금속공예 작업 이외에 현대 사회의 어떤 다른 산업 분야에 응용될 수 있는지를 연구한다. 또한 이 과정을 통해서 금속공예를 바탕으로 하는 기법과 재료의 이해가 현대의 디자인에 어떤 영향을 줄 수 있는지에 대한 기초적인 이해를 돕는다.

This course will teach students proper techniques and materials necessary to fabricate production pieces in a timely manner. Students are expected to research if the manufacturing methods based on metal smithing can be applied to industry other than traditional workshops. Also, by this course students are to acknowledge the basic ideas of connection between traditional metal smithing and modern design. And how the knowledge of materials and techniques based on traditional metal smithing can be useful to modern design.

**600.103\*** 평면조형 1 2-1-2  
2-D Fundamentals 1

평면의 다양한 조형적 접근을 통하여 시 지각적 능력을 키운다. 관찰과 표현, 드로잉, 재료의 특성탐색을 통하여 각자의 창의적 표현과 개념을 학습하게 된다.

In this course students are encouraged to make various approaches to two-dimensional expression to develop their own visual syntax. Through observation, description, drawing, and exploration of various materials, students will learn to generate concepts and expression properly.

**600.104\*** 평면조형 2 2-1-2  
2-D Fundamentals 2

이 과정은 <평면조형 1>과 연계하여 이루어지는 기초심화코스이다. 다양한 표현매체를 다루고 기술적, 개념적 접근 능력을 개발하게 된다. 아울러 문자, 기호, 도상 그리고 상징적 이미지의 도출, 그 조형적 특성과 소통에 대하여 학습한다.

This is an advanced 2-D Fundamentals course. Students will explore various materials and media to develop practical techniques and theoretical concepts. Students will learn not only the characteristic and the artistic meaning of the letters, sign, iconography, but also the making and communication process of symbolic image.

**600.105\*** 입체조형 1 2-1-2  
3-D Fundamentals 1

입체조형에 관한 기초적이며 전반적인 이해를 위하여 조각적 접근으로 시작된다. 화조, 부조의 기초를 다루고 이어 구조, 공간, 재료에 관한 학습을 통하여 형태, 개념 그리고 방법을 배우게 된다.

In the beginning of this course, various sculptural approaches will be introduced for the practical and theoretical foundation of three dimensional structures. The bases of modeling and relief will be taught followed by the principles of form and space, experimentations with various materials.

**600.106\*** 입체조형 2 2-1-2  
3-D Fundamentals 2

<입체조형 1>을 바탕으로 다양한 재료와 구조, 아이디어와 공간을 학습하게 된다. 이 과정에서 심미적, 기능적 차원과 함께 개념과 기술적 접근을 시도한다.

Based on the 3-D Fundamentals 1 course, students will be encouraged to explore various materials and structures, spatial concepts. During this course, students will be able to approach to expressive and functional dimensions as well as the conceptual and technical approaches.

**600.107\*** 매체의 기초 1 2-1-2  
Media Fundamentals 1

전통적 매체의 이해를 바탕으로 그 특성과 기법, 공간포치와 재료구사에 대한 실습을 하게 된다. 아울러 전각에 대한 접근도

이루어진다.

Through the practical and theoretical understanding of traditional medium students will learn about its characteristics, techniques and spatial composition. Moreover, they will also be learning seal carving.

**600.108\*** 매체의 기초 2 2-1-2  
Media Fundamentals 2

디지털 매체의 특징과 그 기술적 이해를 바탕으로 표현의 영역을 확장시켜 주는 학습 과정이다. 디지털 매체를 통한 평면, 입체, 동영상과 콘텐츠제작의 기초를 학습하게 된다.

In this course students will be encouraged to expand artistic vision through the technical practice and theoretical understanding of digital media. Students will also learn how to make two dimensional, three dimensional, and video arts with computers to develop their own artworks.

**600.108\*** 매체의 기초 2 2-1-2  
Media Fundamentals 2

디지털 매체의 특징과 그 기술적 이해를 바탕으로 표현의 영역을 확장시켜 주는 학습 과정이다. 디지털 매체를 통한 평면, 입체, 동영상과 콘텐츠제작의 기초를 학습하게 된다.

In this course students will be encouraged to expand artistic vision through the technical practice and theoretical understanding of digital media. Students will also learn how to make two dimensional, three dimensional, and video arts with computers to develop their own artworks.

**600.219A** 공예사 3-3-0  
History of Crafts

공예미술의 발전과정 및 특질을 시대적 흐름과 기술, 사회, 문화, 경제와의 연관 속에서 이해한다. 특히 동서공예의 비교를 통하여 공예의 지역적 특성을 이해한다.

In this course, students will learn the characteristics of crafts and how they have developed in a historical context, especially in terms of their relationship to technology, society, culture, and economy. A comparative analysis of Western and Oriental crafts will offer perspective on the properties of regional crafts.

**600.220A** 디자인사 3-3-0  
History of Design

기술, 경제, 문화, 사회 등의 요인 등을 바탕으로 각 시대 및 지역의 디자인 특성 및 변천과정을 해석하고 이론적으로 고찰함으로써, 미래 디자인의 가치를 바라보고 예견할 수 있는 통찰력을 키운다.

This course is a survey of the characteristics of and historical changes in design by age and region, especially in the technological, social, cultural, and economic context. It will lead to an insight into the value of future designs.

학점구조는 "학점수-주당 강의시간-주당 실습시간"을 표시함. 한 학기는 15주로 구성됨. (The first number means "credits"; the second number means "lecture hours" per week; and the final number means "laboratory hours" per week. 15 week make one semester.)

600.221 색채학 2-2-0

Color Studies

색채의 특성을 커뮤니케이션의 중요한 수단으로 독창적으로 활용하기 위해 색채의 차원, 대비, 배색을 중심으로 실험하고, 구체적인 디자인의 과제를 색채언어로 표현하는 능력을 기른다.

In this course, students will experiment with color tones, contrast, and background in order to learn the creative use of the properties of colors as an important means of communication. Working on specific projects will enhance students' expressive capacity in the language of colors.

600.222 사진 2-0-4

Photo Workshop

촬영, 현상, 인화 등 사진 전반에 관한 기초적인 기술과 표현 방법을 익힌다. 디자인대상을 효과적으로 표현하고 커뮤니케이션하는 다양한 사진 기초기술을 함양한다.

In this course, the basic techniques and expressive methods of photography are taught, including shooting, development, and printing. A variety of basic techniques will be learned for effectively expressing and communicating the object of a photograph.

600.223 서양고대·중세미술사 3-3-0

History of Western Ancient and Medieval Art

선사시대, 고대 이집트, 그리스, 로마에서부터 후기 고딕 시기까지의 서양미술사의 주요 양식, 작가와 작품을 양식사적인 흐름을 당대의 정치, 사회, 경제, 문화적 관점과 연결시켜 개괄적으로 살펴본다.

This course is an overview of artists and artworks, stylistic trends in Western art from the prehistoric, ancient Egypt, Greek and Roman periods to the post-Gothic era along with their political, socioeconomic, and cultural backgrounds.

600.224A 서양근세미술사 3-3-0

History of Modern Western Art

서양 르네상스 이후 19세기 말까지 서양미술사의 진행 과정을 주요 작가와 작품을 중심으로 개괄적으로 살펴본다. 서양 미술을 양식사 중심으로가 아니라 각 시대의 정치, 사회, 문화와 다른 학문과 연결시켜 고찰하고 더 나아가서는 동 시대의 미술의 각 나라의 특징들도 비교 설명하여 수강생들로 하여금 미술이 시대적 유기체라는 사실을 인식하여 현재의 미술을 보는 시각도 키울 수 있도록 하는 것이 본 강의의 목표이다.

This course is an overview of the progress of Western art history, from the Renaissance era to the late 19th century. The course will link Western art history with the political, social and cultural background of each period as well as with other areas of research, rather than focusing on styles. Through comparative study among art in different countries during the same era, students understand that art is an epochal organism and develop their perspectives towards today's fine art as well.

600.225A 동양미술사 3-3-0

History of Chinese Art

중국과 일본을 포함하는 동양의 전통미술을 개괄적으로 살펴본다.

This course is an overview of the history of Asian Art including Chinese and Japanese Art.

600.228\* 한국미술과 문화 1 3-3-0

Korean Art and Culture 1

이 강의는 인도로부터 중국, 일본, 중앙아시아, 동남아시아에 이르기까지 우리가 흔히 '동양'이라고 부르는 지역의 미술의 큰 틀 안에서 한국 미술의 조형적 특성을 조명한다. 수업은 지역별, 시대별로 진행되는 통사적인 미술사 강의 방식과 차별화하여 주제별로 미술의 전개를 살펴보는 방식으로 이루어진다. "미"적 개념, 미술의 기능, 공간, 기법, 양식의 개념, 주제의 상징성 등 전통 동양 미학과 미술의 특성에 대해 검토해보고, 이러한 전통이 어떻게 현대에까지 이어지는 데에 대한 논의로 이어간다. 또한 건축, 회화, 조각, 공예 등으로 분류되는 여러 장르의 고유한 언어에 대해 익히고 미술이 제작된 시대적 배경에 대한 이해를 통해 문화적 현상으로서 미술을 이해한다.

This lecture is aimed at understanding Korean art in a broader context of Asian art including Indian, Chinese, and Japanese. The traditional Asian aesthetics, such as the concept of beauty, space, technique and iconography will be discussed as they are manifested in visual images. Further investigation will be made into contemporary art to examine how the tradition is sustained resulting in a visual expression uniquely Korean. The ultimate purpose of the lecture is to familiarize with the language applicable to different genre of art and to view art as a reflection of culture as a whole.

600.229\* 한국미술과 문화 2 3-3-0

Korean Art and Culture 2

회화, 조각, 건축, 시각문화, 미술교육 등의 주제를 아우르는 한국 근, 현대미술의 흐름과 그 전개과정을 살펴본다. 먼저 20세기 전반기 일제강점기의 식민통치기에 형성된 새로운 미술계의 소개에서 출발하여 한국전쟁과 이념의 대립으로 인한 미술계의 변화, 미국과 유럽이 한국 현대미술에 미친 영향, 최근의 새로운 매체의 등장과 포스트모더니즘 비평이론 등 근현대 한국의 미술과 문화에 대한 이해와 비평적 지평을 모색한다.

The course discusses the process of development of modern and contemporary art in Korea, covering themes that include painting, sculpture, architecture, visual culture, art education, etc. Starting with an introduction of new art trends formed in the first half of the 20th century during the Japanese occupation, the course aims to provide students with a deeper understanding and critical view on modern and contemporary art and culture in Korea. Subjects include changes in the art world caused by the Korean War and ideological confrontation, influences of the U. S. and Europe on Korean contemporary art, emergence of new media in recent days and Post-Modernism critical theory.

**600.230 한국미술사 3-3-0**

History of Korean Art

근대에 이르는 한국 미술의 전개양상과 조형의식을 작가와 작품을 중심으로 연구한다.

This course is a survey of history of Korean art up to the modern period.

**600.307B 현대미술의 쟁점 3-3-0**

Current Issues in Contemporary Art

본 과목은 고대부터 20세기 전반까지의 서양의 미술과 한국과 동양의 미술 과목을 수강한 학생들로 하여금 20세기 후반이후 최근까지의 미술 작품과 미술 및 문화 이론을 연구하게 함으로써 자신의 작업에 대한 이론과 실재를 확립하게 하는 것을 목표로 한다.

This course is designed for the students who visited some courses about the Western, Occidental and Korean art history. Participants will be informed and research current issues and discourses in the art field to construct the theoretical and practical basement for their styles.

**교직 과목 (Teacher Training Courses)**

**600.401A 미술교육론 3-3-0**

Teaching of Fine Arts

미술교육의 원리, 내용, 방법, 교재에 관한 이론들을 폭넓게 살피며, 미술교육의 새로운 모델로 제시된 다양한 프로그램과 방법에 대해 분석하고 미술교육에 미치는 영향을 교육현장을 중심으로 토론한다. 교생실습을 위한 미술지도법을 학습한다.

This course will cover a wide range of theories on the principles, features, methods, and teaching materials of fine arts education. It will also teach fine arts teaching methods by analyzing programs provided as new models of fine arts education.

**600.402A 미술교재연구 및 지도법 3-3-0**

Materials and Methods in Fine Arts Education

미술학습과 미술교재의 관계를 학교미술교육 현장을 중심으로 연구한다. 미술교육을 위한 아이디어개발, 학습조직, 학습활동, 학습평가의 자료와 방법을 비교분석하며, 새로운 매체(비디오, 컴퓨터)가 미술교육의 실천과 확대에 미치는 영향을 토론한다.

This course will develop ideas for fine arts education by comparing educational organization, activities, and materials. The relationship between fine arts education and fine arts materials will be studied, with an emphasis on actual arts education in schools.

**600.E309 디자인·공예교육론 2-2-0**

Theories of Crafts and Design Education

디자인·공예교육의 원리, 내용, 방법, 교재에 관한 이론들을 폭넓게 살피며, 디자인·공예교육에 미치는 영향을 교육현장을 중심으로 토론한다. 교생실습을 위한 디자인·공예지도법을 학습한다.

This course covers a wide range of theories on the

principles, features, methods, and teaching materials of fine arts education. It also teaches Crafts & Design teaching methods by analyzing many programs provided as new models of Crafts & Design education.

**600.E310 디자인·공예교재연구 및 지도법 2-2-0**

Materials & Methods in Crafts and Design Education

디자인·공예학습과 디자인·공예교재의 관계를 학교디자인·공예교육 현장을 중심으로 연구한다. 디자인·공예교육을 위한 아이디어개발, 학습조직, 학습활동, 학습평가의 자료와 방법을 비교분석하며, 디지털매체가 디자인·공예교육의 실천과 확대에 미치는 영향을 토론한다.

This course develops ideas for Crafts & Design education by comparing educational organization, activities and materials. The relationship between Crafts & Design education and Crafts & Design materials is studied with an emphasis on the actual Crafts & Design education in schools.

**600.404A 미술교육과 비평적 글쓰기 3-3-0**

Art Education and Critical Writing

본 과목은 미술교육에 관한 비평적 토론과 글쓰기를 통해서 논술과 관련된 미술 교육의 문제들을 연구한다. 전통과 현대 미술, 미술교육에 관한 비평적 글쓰기를 다양한 관점에서 학생들이 실습하도록 한다.

This course explores multiple perspectives of critical writings on traditional and contemporary artists and art educators in the East and the West. This course is open to students who make their own career as art teachers in the art worlds.