

조형예술·디자인학과

학과 교육체계

Department of Visual Arts and Design



교육목적

- 예술의 원리를 현대산업사회에 적용하여 전통 예술을 기반으로 한 미래 예술의 가치와 혁신적 산업 공예·디자인을 실현하며, 변화하는 시각 문화를 비판적으로 해석하여 다양한 예술 활동을 통해 세상과 소통하고, 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 통해 창의적으로 표현하여 급변하는 현대사회를 선도하는 조형예술·디자인 전문가를 양성

교육목표

- 다양한 매체를 비판적으로 해석하고 타 분야의 지식과 예술을 연계하여 새로운 가능성을 발견하며 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하는 조형예술 전문가를 양성
- 유연하고 개방적인 태도를 통해 인간을 깊이 있게 이해하고 원활한 의사소통을 기반으로 다양한 예술 교육 프로그램을 운영하며 나아가 여가 생활의 발전에 기여하는 조형예술 전문가를 양성
- 예술적 역량 향상을 위해 자신을 지속적으로 개발하고 예술 및 문화예술 연구 활동에 자기 주도적으로 참여하여 실기 역량과 전문 지식을 보유한 조형예술 전문가를 양성
- 창의적 사고와 디자인을 바탕으로 다양한 소비자의 수요를 고려한 혁신적 디자인 제품을 기획하며 나아가 새로운 가치를 창출하는 산업공예·디자인 전문가를 양성
- 개인의 다양성에 대한 이해를 기반으로 개성적인 디자인을 기획하고 나아가 지역친화적 소통과 친환경 문화·예술 트렌드를 선도하는 산업공예·디자인 전문가를 양성

인재양성유형

미술 창작 전문가

조형예술의 실기 및 이론에 대한 지식과 동시대적 담론을 바탕으로 주요 작가들을 분석해 본인 작품의 컨셉을 기획·도출·구현하며, 다양한 매체의 이해와 표현 방법 연구를 기반으로 매체 표현에 응용하고 나아가 창작 기법과 아이디어를 고도화하여 창의적인 순수예술 및 디자인 작품 그리고 콘텐츠를 기획 및 구현하는 전문가

조형예술·디자인 교육 전문가

조형예술·디자인 교육 전문가는 순수미술(한국화, 서양화, 조소)과 디자인(섬유, 도자) 전반에 걸친 실기·이론적 지식을 바탕으로 작품 및 디자인의 컨셉을 기획·구현하며, 미술사와 재료학적 이해를 통해 다양한 매체와 공간을 활용한 자아 실현 및 자기 표현 방법과 응용 기술을 교육·지도하는 전문가

문화예술 기획 전문가

조형예술에 대한 지식을 바탕으로 미술의 역사와 동시대적 의미를 교육하고, 미학과 예술에 대한 전문지식을 통해 전시와 문화 기획을 수행하는 전문가

도자디자인 전문가

조형예술·디자인에 대한 폭넓은 지식을 바탕으로 도자 디자인의 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고, 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 도자 제품 및 관련 제품디자인을 기획·설계·제작할 수 있는 전문가

섬유디자인 전문가

조형예술·디자인에 대한 폭넓은 지식을 바탕으로 섬유 디자인의 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고, 디지털 디자인 tool을 활용하여 생활과 연계된 섬유 제품 및 다양한 제품디자인을 기획·설계·제작할 수 있는 전문가

진출(진로)분야

전업작가(한국화, 서양화, 조소), 일러스트레이터, 북커버디자인, 컬러리스트, 애니메이터, 게임 및 캐릭터 개발, 피규어 제작자, 컴퓨터 영상 제작, 디스플레이 설계 디자인 등으로 진출 가능

대학교수 및 강사, 미술교사, 아동 및 성인 미술 지도, 장애인 미술 지도, 미술 치료 전문가, 융합형 미술교육 전문가, 디지털 기반 미술교육 콘텐츠 개발자, 온라인 미술교육 플랫폼 강사·기획자 등으로 진출 가능

국공립·사립 미술관 큐레이터, 문화예술 프로그램 기획자, 문화예술재단, 문화예술센터, 아트디렉터, 무대·영화 미술 감독 등으로 진출 가능

컬러리스트, 방과 후 강사 및 개인 공방 운영, 공예·문화상품 제작 및 판매, 문화예술교육사, 디자인강사, 큐레이터, 전문 도예가, 전업작가, 도자상품디자이너, 도예상품마케팅, 도자상품 VMD 등으로 진출 가능

컬러리스트, 패션&텍스타일 디자이너, 미술·디자인 강사 및 개인 공방 운영, 공예·문화상품 제작 및 판매, 문화예술 교육사, 큐레이터, 섬유 디자이너, 의류소재 디자이너, 상품 VMD, 섬유 공예가, 소품 디자이너 등으로 진출 가능



전공능력체계

인재유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
학과 공통	A. 조형예술·디자인 기초 이해 및 수행 한국화·서양화·조소·도자디자인·섬유디자인 기초를 이해하고 작품 제작에 적용하는 능력	기초실기1/2/3/4/5/6	A-1.조형예술·디자인의 기초 이해와 수행 및 표현 A-2.조형예술의 이해와 수행 및 기본 디자인 TOOL 활용 A-3.조형예술의 심화 이해와 수행 및 기본 디자인 TOOL 구현
	B. 작품 및 제품 컨셉 기획과 구현 작가 분석을 통해 작품 컨셉을 도출하고 작품 제작에 적용하는 능력 / 재료와 형태, 색채 및 질감에 대한 디자인 리서치를 통해 세라믹&패브릭의 조형적 컨셉트를 도출하고, 이를 시각적·기능적으로 구현하여 산업공예·디자인 결과물로 완성하는 능력	전공실기1 전공실기2 전공실기3_캡스톤디자인 평면조형스튜디오2 전공실기5	B-1.작가 분석 및 연구 및 트렌드 분석 상품개발 B-2.작품 컨셉트 도출과 브랜딩·마케팅 전략 수립, 기본 디자인 TOOL 활용 능력 B-3.작품 컨셉 구현 및 디자인 협업 및 융합 프로젝트 기획 운영
미술 창작 전문가	C. 확장된 매체 표현 및 응용 매체에 대한 이해를 기반으로 조형과 표현방법을 작품에 적용하는 능력	융복합예술, 복합매체스튜디오1 복합매체스튜디오2	C-1.다양한 매체 이해 및 표현 방법 연구 C-2.매체를 활용한 조형 및 표현 방법 응용 C-3.확장된 매체 표현
	D. 작품 창작 예술작품 구현에 필요한 아이디어를 자신만의 기법을 통해 창의적으로 작품에 적용하는 능력	전공실기4_캡스톤디자인 개인창작 스튜디오2 (한국화, 서양화, 조소)	D-1.아이디어 도출 및 조형 언어 구축 D-2.창작 기법 고도화 D-3.창의적 작품 구현
조형예술·디자인 교육 전문가	C. 확장된 매체 표현 및 응용 매체에 대한 이해를 기반으로 조형과 표현방법을 작품에 적용하는 능력	융복합예술 복합매체스튜디오1 복합매체스튜디오2	C-1.다양한 매체 이해 및 표현 방법 연구 C-2.매체를 활용한 조형 및 표현 방법 응용 C-3.확장된 매체 표현
	E. 미술 교육 프로그램 기획·운영 미술의 역사적 가치, 다양한 매체 활용에 대한 이해를 기반으로 대상 및 공간을 다양하게 표현하고, 이를 구현하는 방법을 교육 프로그램으로 기획하여 수업을 지도하는 능력	미술사입문 3D모델링스튜디오 CG공간스튜디오	E-1.미술사 이해 E-2.미술 재료 이해 E-3.대상 분석 및 표현 방법 구현 지도 E-4.공간 분석 및 표현 방법 구현 지도
문화예술 기획 전문가	E. 미술 교육 프로그램 기획·운영 미술의 역사적 가치, 다양한 매체 활용에 대한 이해를 기반으로 대상 및 공간을 다양하게 표현하고, 이를 구현하는 방법을 교육 프로그램으로 기획하여 수업을 지도하는 능력	미술사입문 3D모델링스튜디오 CG공간스튜디오	E-1.미술사 이해 E-2.미술 재료 이해 E-3.대상 분석 및 표현 방법 구현 지도 E-4.공간 분석 및 표현 방법 구현 지도
	F. 문화예술 콘텐츠 기획·개발 미학과 예술에 대한 이해를 기반으로 미술의 트렌드를 분석하고 다양한 문화예술 프로그램을 기획·전시하고 다양한 예술작품을 비평하는 능력	전시기획실습	F-1.미학과 예술 이해 F-2.시대별·지역별 미술 경향 분석 F-3.전시기획 및 미술비평
도자디자인 전문가 / 섬유디자인 전문가	G. 디자인 기초 이해 및 표현 디자인과 드로잉에 대한 이해를 기반으로 다양한 재료를 활용하여 작품에 적용하는 능력	디자인실기1 (도자/섬유)	G-1.컬러와 선의 이해 및 표현 G-2.디자인 개념과 재료 이해 G-3.디자인 표현
	H. 디자인 기초 TOOL활용 자신의 디자인 컨셉을 소프트웨어를 활용하여 구현하고 작품제작에 적용하는 능력	디자인실기 3 (도자/섬유)	H-1.디자인 기초 tool 이해 H-2.디자인 표현기법과 tool 활용 H-3.3D 디자인 tool 활용
	I. 제품 및 작품 창작 아이디어와 트렌드 분석을 바탕으로 제품 및 작품의 컨셉트를 설정하고, 독창적 기법을 통해 창의적으로 구현하는 능력	표현기법2	I-1.작품 트렌드 분석 및 기초 조형 I-2.작품 컨셉 설정 및 제작 I-3.작품 조형
	J. 분야별 디자인 실무 적용 디자인 지식을 기반으로 실생활과 연계된 다양한 분야의 제품을 기획하고 제작하는 능력	색채연구	J-1.조형디자인 적용 J-2.제품디자인 적용 J-3.공예디자인 적용 J-4.공간디자인 적용 J-5.색채디자인 적용
	K. 디자인 연구 및 산업 융합 전문지식 기반의 작품연구 능력을 바탕으로 독창적인 제품개발, 제품 마케팅, 창업 등 다양한 실무를 수행하는 능력	디자인실기 4 (도자/섬유)	K-1.작품연구 K-2.디자인 마케팅 및 창업 K-3.디자인 현업 적용

인재유형	학과공통		미술 창작 전문가		조형예술·디자인 교육 전문가		문화예술 기획 전문가		도자디자인 전문가 / 섬유디자인 전문가				
전공능력	조형예술·디자인 기초 이해 및 수행	작품 및 제품 컨셉 기획과 구현	확장된 매체 표현 및 응용	작품 창작	확장된 매체 표현 및 응용	미술 교육 프로그램 기획·운영	미술 교육 프로그램 기획·운영	문화예술 콘텐츠 기획·개발	디자인 기초 이해 및 표현	디자인 기초 TOOL 활용	제품 및 작품 창작	분야별 디자인 실무 적용	디자인 연구 및 산업 융합
1학년 1학기	기초실기1 기초실기2 기초실기3 디자인의이해1					미술사입문	미술사입문						
1학년 2학기	기초실기4 기초실기5 기초실기6 디자인의이해2							미학입문					
2학년 1학기	전공심화1	전공실기1	아트&테크놀로지1 조형실습		아트&테크놀로지1 조형실습	모필드로잉 미술사	모필드로잉 미술사		디자인실기1 (도자/섬유) 리빙디자인1 패브릭디자인 표현기법1		핸즈온클레이1		
2학년 2학기	전공심화2	전공실기2	아트&테크놀로지2 융복합예술		아트&테크놀로지2 융복합예술	디지털드로잉 지역기반 한지조형 프로젝트	디지털드로잉 지역기반 한지조형 프로젝트	이미지학	디자인실기 2 (도자/섬유)		표현기법2	핸즈온클레이2	
3학년 1학기	전공심화3	전공실기3 _캡스톤디자인 평면조형스튜디오1	복합매체 스튜디오1		복합매체 스튜디오1	3D모델링 스튜디오	3D모델링 스튜디오	글로벌 동시대 미술비평	아트패브릭	디자인실기 3 (도자/섬유) 리빙랩 비주얼오픈 스튜디오		테이블웨어디자인	
3학년 2학기	전공심화4	취업·창업과 꿈- 설계 평면조형스튜디오2	복합매체 스튜디오2	전공실기4 _캡스톤디자인	복합매체 스튜디오2	CG공간 스튜디오	CG공간 스튜디오	근현대미술론				리빙디자인 2 세라믹 디자인생킹	관광상품 디자인창업 디자인실기 4 (도자/섬유)
4학년 1학기	전공심화5	전공실기5 졸업작품연구						개인창작스튜디오1 (한국화, 서양화, 조소) 전시기획실습				색채연구	로컬크리에이터
4학년 2학기	전공심화6			개인창작스튜디오2 (한국화, 서양화, 조소) 졸업전시워크숍 프레젠테이션				현대예술과 미학			포트폴리오		