



2014
서울대학교
교과과정

과목 개요
(학사과정)

DESCRIPTIONS
FOR
UNDERGRADUATES COURSE

미 술 대 학
College of Fine Arts

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.

600.219A 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.

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 표현방법을 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.

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.)

600.228A* 한국미술과 문화 3-3-0

History of Korean Art and Culture

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 course is aimed to understand Korean art in a broader context of Asian art, including India, China and Japan. The traditional Asian aesthetics, such as the concept of beauty, space, technique and iconography will be discussed as they are manifested in visual images. The course will be classified by subjects examining the progress of art, rather than studying by chronological order. 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 course is to familiarize with the characteristics of different genres of art and to understand art as a cultural phenomenon by comprehending the era when the art was produced.

600.313 한국근현대회화사 3-3-0

History of Modern and Contemporary Korean Painting

한국 근현대 회화의 전개양상과 조형의식을 연구한다. 구한말로부터 근현대까지 한국 현대미술의 흐름과 그 전개과정을 살펴보고자 한다. 서구열강의 침략과 일제시대를 거쳐 해방, 한국전쟁, 일본과 미국, 유럽의 현대미술의 영향과 전통회화의 변모 등 19세기 후반부터 20세기 중반을 가로지르며 복잡하게 변모해온 한국의 근현대미술에 대한 이해와 비평적 지평을 모색하고자 한다.

This course is a survey of the history of Modern and Contemporary Korean Painting. The course examines the development process of modern art history in Korea from late Joseon to current period based on the ideological conflicts and the influence of Japanese colonial era, Korean war, and adoptions of modernism art from Japan, the United States, and Europe pervaded in the foundation of Korea's Contemporary art. This course will help students understand and seek critical prospect in Modern and Contemporary Korean art.

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.

600.230 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.

600.109A* 서양미술사 3-3-0

History of Western Art from Ancient to the 18th Century

선사시대, 고대 이집트, 그리스, 로마에서부터 낭만주의 이전까지 서양 미술의 주요 양식, 작가와 작품을 양식에 따라 당대의 정치, 사회, 경제, 문화적 관점과 연결시켜 개괄적으로 살펴본다.

This course gives an overview of stylistic trends, artists, and artworks of Western art from the prehistoric, ancient Egypt, Greek and Roman periods to the Rococo style along with their political, socioeconomic, and cultural backgrounds.

600.309 사진의 역사와 이론 3-3-0

History and Theory of Photography

19세기 초반에 발명된 사진은 대상을 가장 닮게 복사하고 대량 복제될 수 있다는 그것의 특징과 이미지를 만든다는 공통적인 특성 때문에 발명 직후부터 시각 예술 분야에 위기와 도전 의식을 야기하여 후자의 기법의 변화와 확대에 긍정적으로만이 아니라 부정적으로도 기여해 왔다. 사진 자체 안에서도 디지털 방식과 같은 기술의 발전은 역으로 사진이 대상의 실증적 복사와 대량 복제 대신 회화의 가공적 사실성과 원본성을 요구하도록 만들었다. 미술가에 의한 사진의 차용은 그 방식과 양이 갈수록 늘어나고, 1970년대 이후 사진은 하나의 독립된 예술 장르로서 자리를 잡게 되었다. 오늘날 많은 학생들은 실물보다는 사진이나 그것을 통해 가공된 이미지를 이용하여 작업을 하고 있다. 본 과목에서는 사진의 역사와 이론을 미술, 특히 회화/그림과의 관계 속에서 연구하여 수강생들로 하여금 각 매체의 특성을 올바로 이해하여 사진을 창의적으로 제작하고 활용할 수 있도록 할 것이다.

Since its birth in the first half of the 19th century, photography has stimulated visual arts with its mimetic and image-producing characteristics, and multiple reproducing quality, contributing to the development of visual art positively as well as negatively. Meanwhile, the technological developments within photography also changed the pursuit of the photographic artists—from empirical and mass production to the fictional reality and authenticity of painting. Methods and quantities of the appropriation of photography by artists were expanded and increased, establishing photography as an independent art genre since the 1970s. This course will survey the development of photography historically and theoretically in relation to the expansion of the field of painting.

600.310 초빙작가특강 2-1-2

Visiting Artist Seminar

매주 현장에서 활발히 활동하고 있는 작가를 초빙하여 작업에 관하여 들으면서 미술현장의 생생함을 체험하게 하는 수업이다. 이 수업을 통해 동시대에 활동하고 있는 다른 작가의 작품을 감상할 수 있을 뿐만 아니라 작품에 임하는 자세나 작품 제작상의 기법, 그리고 전시 준비 등 작품활동에 필요한 전반적인 것을 배울 수 있다.

Every week, an artist who is working actively in the field is invited to give a presentation on his/her work. Through this course, students can appreciate the works of other artists, as well as learn about attitudes of work, techniques of production and organizing exhibitions.

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.E310A 디자인·공예교재연구 및 지도법 3-3-0

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 비교 분석하며, 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.E309A 디자인·공예교육론 3-3-0

Theories of Crafts and Design Education

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

This course covers a wide range of theories on the principles, features, methods, and teaching materials of fine arts education.

600.404B 미술교과논리 및 논술에 관한교육 3-3-0

Taining in Art Education Theory and Essay

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.

600.311A 공간예술의 이해 3-3-0

Understanding of Spatial Art

본 과목은 학부 학생들을 대상으로, 조각과 디자인, 건축, 미술관학, 도시 계획, 조경과 같은 인접 학문과 예술 분야를 상호 교차시켜 ‘공간과 예술’을 이해하기 위한 강의이다. 학제(interdisciplinary) 이론과 사례 연구로 이뤄지는 본 교과 내용을 통해 학생들은 복합화, 다원화하는 추세 속의 현대미술에 이론과 창작 실기 면에서 타당하게 접근할 수 있을 것이다.

This course is for undergraduate students who want to learn about ‘space and art’. Especially, in this course will be held cross-study comparison of sculpture, architecture, museology, urban planning and landscape architecture. During the first semester, students can experience many interdisciplinary theories and case studies, and will be easy of approach to contemporary art which become more and more complex, multi-dimensional.

600.E311 디자인·공예논리 및 논술에관한 교육3-3-0

Training in Design·Craft Education Theory and Essay

본 과목은 디자인 공예 교육에 관한 비평적 토론과 글쓰기를 통해서 논술과 관련된 디자인 공예 교육의 문제를 연구한다. 디자인 공예에 대한 본질적 이해를 바탕으로 디자인 공예 학습 현장에서 비평적인 시각을 견지할 수 있는 소양을 키우는 한편, 디자인 공예 교육에 관한 비평적 글쓰기를 다양한 관점에서 학생들이 실습하도록 한다.

This subject is about researching the problems for Design and Craft education through critical writing and debates. By raising students’ knowledge to adhere their critical viewpoint and have fundamental background understanding in the field on one hand, and make students practice critical writing with various perspectives about Design and Craft education.

601.201A 전통채색기법 1 2-0-4**Traditional Painting Techniques 1**

동양화에서 전통적으로 다루어지는 채색재료에 대한 이해를 증진시킨다. 장지기법을 활용하는 수업으로서 전통적인 채색에 대한 이해를 심화 제작한다. 영모화, 원채화, 민화, 탕화 등에 대한 연구를 병행한다. 장지와 함께 사용되는 여러 전통적 안료들을 접해 보고, 이들을 바탕으로 구사되는 다양한 기법들을 익히는 기회를 갖도록 한다.

An advanced course of understanding color techniques in traditional Korean painting. Creative expressions are encouraged. This course introduces the techniques used in paintings of birds, animals, traditional courts, folk art and Buddhism. Experiments on various kinds of pigments will take place as well.

601.202A 전통채색기법 2 2-0-4**Traditional Painting Techniques 2**

본 과목에서는 채색화의 역사적 전개과정을 살펴보고, 초상화 기법을 통한 견화 제작을 실습한다. 바탕과 안료, 염료, 접착제 등의 재료에 대한 이해 및 표현력을 기른다. 학생들이 전통적인 재료·기법에 대해 처음 접하는 수업으로 전문적인 기법 및 제작과정이 본격적으로 소개된다. 실습을 통해 단계적이고 체계적으로 학습될 수 있도록 한다.

In this course, students will explore the history of color painting and practice the traditional portrait techniques on silk. Specific methods of applying pigments and adhesives on the surface will be introduced. This is to be the first class to offer professional training on traditional materials and techniques.

601.203A 전통수묵기법 1 2-0-4**Traditional Sumuk Techniques 1**

본 과목에서는 사군자를 통하여 전통조형의 특성과 필묵기법을 익히도록 한다. 아울러 다양한 사물을 통하여 내재적 의취를 표현하는 문인화의 포괄적인 수련을 병행하도록 한다. 동양회화의 기초적인 수련과정으로서의 사군자 실습뿐만 아니라 그 의미와 이론적 토대를 살펴보고 독자적인 양식과 기법을 모색한다.

Emphasis of this course will be on 'Sagunja', the symbolic paintings on four traditional virtues of gentlemen. Instructions will be given on the ideal of literati painting tradition, and students will be encouraged to capture the essence of the form rather than its superficial representations, and ultimately discovering individual style and techniques.

601.204A 전통수묵기법 2 2-0-4**Traditional Sumuk Techniques 2**

본 과목에서는 산수화를 주제로 그 의미를 살펴보고 산수표현에 적용할 수 있는 수묵의 다양한 기법을 연구한다. 산수화의 성립과 전개, 내용적 측면, 원근법 및 시점, 다양한 준의 표현, 수지법, 수파묘, 안개와 구름 표현, 설채법 등을 학습한다. 사생을 통하여 산수의 구도와 준법을 체득하여 전통산수화의 입모와 방작이 적극 활용될 수 있다. 자연경관을 실제 사생하여 독자적인 표현방법을 모색하고, 자연과 인간, 도시를 주제로 산수화의 개념과 그 의미를 확장하는 작업을 한다.

Students are encouraged to reproduce the masterpieces of traditional landscape paintings. This course examines the tra-

ditional landscape painting of Korea, especially focusing on its history, meanings and various perspectives. An in-depth study of formality such as diverse styles of brush strokes, various methods of depicting trees, mist, clouds, and coloring techniques will be discussed. Students will work observing nature, learning by experience the composition of painting and expanding its concept.

601.205* 소묘 1 2-0-4**Drawing 1**

인체의 기본구조 파악 및 인물표현 연구에 중점을 둔다. 전통적 표현법을 바탕으로 하되 새로운 조형언어를 탐구하고, 개성적 시각으로 다양한 매체를 함께 다룰 수 있다. 모델 수업을 통해 화면에서 인체를 정확하게 재현하는 능력을 기르도록 한다. 1학년의 기초소묘 과정에서 시작한 전통 필묵기법에 대한 훈련을 계속하는 동시에, 추후 학생 개인의 작업에서 활용될 독창적인 표현방식에 대한 실험도 병행하도록 한다.

The main emphasis will be on understanding the human figure and its pictorial expressions. Various materials including the traditional media will be used to encourage creative expressions. There will be life-model drawing sessions and lessons on traditional techniques concerning ink, brushes, and other traditional painting media. These will provide the students with basic skills in draftsmanship and Korean painting, which can be applied to their own works.

601.206* 소묘 2 2-0-4**Drawing 2**

인체의 구조 파악 및 주제와 연관된 인물표현법을 연구하며, 아울러 개성적 시각과 창의적 표현영역의 확장을 시도한다. 평면과 다양한 공간에서의 실험적 방법 등을 함께 모색할 수 있다. 모델 수업이 제공되며, 화면에서 인체를 창의적으로 재현하는 능력을 기르도록 한다. 전통 필묵기법에 대한 연구와 훈련을 계속하는 동시에, 추후 학생 개인의 작업에서 활용될 독창적인 표현방식에 대한 실험도 병행하도록 한다.

This course explores the structure of human body and its pictorial representations. Students will be encouraged to experiment with two-dimensional and three-dimensional spatial expressions and develop creative thoughts. There will be life-model drawing sessions and lessons on traditional techniques concerning ink, brushes, and other traditional painting media. These will provide students with basic skills in draftsmanship and Korean painting, which can be applied to their own works.

601.211A 서예와 전각 1 2-1-2**Calligraphy and Seal Carving 1**

동양 서체 변천과정의 역사와 양식적 특성을 이해하고 다양한 서체의 운필을 연마하며, 서체 운필에 있어 그림과의 연관성과 함께 현대조형에서의 서예의 활용성을 모색한다. 또한 전통적인 전각기법을 학습하고, 역대 명가들의 전각작품을 감상하고 모각하는 과정에서 동양미술에서의 전각의 의미와 효용성, 조형적 특성 등을 파악하고, 창의적 활용방안을 모색하도록 한다. 본 과목은 서체의 조형적 연구뿐만 아니라 문인화, 사군자까지를 포괄할 수 있는 동양회화 수련의 기초를 제공한다.

This course offers an opportunity to understand the history and stylistic development of calligraphy and seal carving, which have played significant roles in the history of East Asian visual arts. Students will learn how calligraphy has af-

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.)

affected the brush strokes of traditional painting and how seals have been applied as a major element of composition. The possibilities of creatively applying these unique art forms in contemporary context will be explored as well.

601.212A 서예와 전각 2 2-1-2

Calligraphy and Seal Carving 2

<서예와 전각 1>의 심화학습과정으로서, 창작을 통해 서예와 전각을 현대 미술에서 활용하는 방안을 모색한다. 특히 서예와 전각 2에서는 전서와 예서, 해서, 행서, 초서에 이르는 서체의 조형적 특성을 연구하고, 다양한 서체에 따른 운필의 수련을 통해 서예에 대한 이해를 심화한다. 아울러 한글 서체의 양식적 특성과 현대적 조형으로서의 활용 가능성에 대한 연구와 실험도 겸한다. 전각에 있어서도 시대별 양식과 작가별 조형적 특성을 연구하고 양각과 음각 등의 다양한 조형형식에 따른 창의적 표현기법을 모색한다.

This is the advanced course of <Calligraphy and Seal Carving 1>, which offers an opportunity to understand the history and stylistic development of calligraphy and seal carving. Students will learn how calligraphy has affected the brush strokes of traditional painting and how seals have been applied as a major element of composition. In <Calligraphy and Seal Carving 2>, students will proceed from what they have learned in the previous term. In addition, students will examine the application of calligraphy and seal carving in contemporary context.

601.213A 한지제작기법 2-1-2

Paper Making

전통적 한지제작기법과 다양한 종이제작기법들, 장황실습과 화첩 제작법 등을 습득하는 과정이다. 천연염색기법을 함께 활용하도록 한다. 동양화의 재료들로 하여금 특유의 효과를 낼 수 있도록 하는 전통적인 바탕 제작 기법에 대하여 배우는 과정이다. 수업 시간에는 다양한 천연 재료들을 다루는 기법을 직접 실습하며, 여러 실험을 행하게 된다. 학생 개인의 작업과 병행할 수 있다.

A variety of paper-making techniques, including the art of traditional Korean paper-making and bookbinding techniques for album leaves, are taught in this course. Natural dye will be used. This is the first course that teaches specific techniques involved in preparing the surface with traditional methods. Various raw materials will be experimented with, and students may apply them to their own works.

601.214A 회화재료와 기법 2-1-2

Painting Materials & Techniques

수묵재료의 물성과 기법을 이해하고 실습하는 과정이다. 다양한 필법 및 적묵, 파묵, 발묵 등의 묵법에 대한 이해를 높이고, 수묵 재료의 특성을 반영한 실험적 기법들을 모색한다. 문인화를 비롯한 동양 전통 회화의 주된 재료인 수묵의 속성에 대해 본격적으로 배우기 시작하는 수업이다. 물과 먹이 서로 어떻게 작용하고 어떠한 효과를 내는지에 대한 다양한 실습과 함께, 학생의 작품 제작도 병행될 수 있다.

Understanding the property of materials as well as the aesthetic philosophy of ink, water, and paper will be emphasized. Students will experiment with various techniques of ink and brush. In addition, they will explore the application of such techniques to create an innovative expression. The media of sumuk, meaning water and ink, have evolved throughout the history of Asian art. This course will offer a

glimpse into the unique traits of sumuk.

601.215 신조형 1 2-1-2

New Concepts in Form 1

개성적 시각을 바탕으로 다양한 매체를 활용한 실험적이고 창의적인 조형언어를 모색한다. 독창적인 조형적 실험과 표현 가능성을 확장하기 위하여 실기와 이론을 병행한다. 이론 수업에서는 현대 주요 작가들의 작품들을 참고도서 및 비디오, 슬라이드 등의 영상 자료를 통해 공부하고, 이에 대한 분석적 토의와 연구를 통해 현대회화의 개성적 표현 양식에 대한 이해를 심화시킨다. 실기 수업에서는 학생들이 새로운 방향성을 모색하는 계기를 마련한다.

By introducing diverse media, this course helps the students develop originality and creativity. Major contemporary artists will be introduced through books, videos, slide films, etc. Students are required to participate in analytic discussions on these artists and study current trends in the contemporary art scene in relation to their own works. These approaches will help enrich the students' stylistic diversity.

601.216 신조형 2 2-1-2

New Concepts in Form 2

<신조형 1>의 심화과정으로 다양하고 개성적인 표현방식을 확장한다. 평면을 비롯한 공간에서의 자유로운 연출을 시도해 본다. 독창적인 조형적 실험과 표현 가능성을 확장하기 위하여 실기와 이론을 병행한다. 이론 수업에서는 현대 주요 작가들의 작품들을 참고도서 및 비디오, 슬라이드 등의 영상 자료를 통해 공부하고, 이에 대한 분석적 토의와 연구를 통해 현대회화의 개성적 표현양식에 대한 이해를 심화시킨다. 실기수업에서는 학생들이 새로운 방향성을 모색하는 계기를 마련한다.

An advanced course of <New Concepts in Form 1>. Students will explore the scope of artistic expression in two-dimensional surface and three-dimensional space. Continued from the previous term, major contemporary artists will be introduced through books, videos, slide films, etc. Students are required to participate in analytic discussions on these artists and study current trends in the contemporary art scene in relation to their own works.

601.305A 벽화기법 1 2-0-4

Mural Painting 1

전통벽화의 다양한 유형과 기법들을 고찰해보고 표현방법들을 익히도록 한다. 벽화의 바탕조성과 안료, 접착제 등에 관하여 연구하며, 특히 보존과학이론과 연계하여 연구하도록 한다. 아시아 및 세계 각국의 벽화와 비교하여 한국의 벽화에서 나타나는 특징에 대하여 연구한다. 지리적 환경과 사회·역사적 배경에 따라 벽화의 재료 및 기법이 달라지는 양상을 공부한다. 아울러 분묘미술로서의 벽화에서 나타나는 도상을 통해 전통적인 세계관과 인간관에 대해 고찰해 보는 기회를 갖는다.

Students learn the methods of traditional mural painting, starting from preparing the surface followed by applying the pigments and adhesives. The course material will be extended to incorporation of creative expressions and restoration practices. The characteristics of Korean murals will be brought into attention and contrasted against murals from other regional/cultural backgrounds. In addition, studying the iconology of murals will offer a glimpse into the view of ancient Koreans' life, death, and religion.

601.306A 벽화기법 2 2-0-4

Mural Painting 2

벽화기법의 다양한 표현방법에 대한 종합적이고 심화된 실험과 연구를 바탕으로 개인의 창작과 관련된 전문적인 재료와 기법을 복합적으로 활용하여 표현한다. 전통 회화 및 시각예술의 주된 매체가 현대 회화에서 새롭게 응용되는 방안을 모색해 보는 것이 이 수업의 주 과제이다. 학생들은 지금까지 배운 전통재료 및 기법을 바탕으로, 개인 작업을 통해 전통미술의 현대적 재해석을 시도해본다.

Advanced course for seniors. Students are encouraged to incorporate various techniques of murals to produce an individual expression. Creative renewal of traditional media is the main interest of this course. With the skills acquired from previous courses, students will concentrate on how the materials and techniques could take on a new meaning in contemporary Korean art.

601.307A 조형론 1 3-3-0

Theory of Painting 1

동양의 역대 화론을 통하여 창작과 이론의 조화를 모색한다.

Students will seek to strike a balance between studio and historical aesthetics by studying painting theories from the past in this course.

601.308A 조형론 2 3-3-0

Theory of Painting 2

역대 회화이론을 현대적 조형에 적용시키고 새로운 예술정신을 고찰한다.

The continuation of Theory of Painting 1, this course will teach applications of painting theories to modern painting and examine new art theories.

601.317 작품연구: 수묵채색화 3-2-2

Studio Practice: Painting

전통적인 수묵-채색화 재료와 기법에 대한 폭넓은 실험을 토대로 회화의 새로운 표현 가능성을 모색한다. 매재 실험과 표현 방법에 대한 연구를 통하여 수묵과 채색의 조화로운 구사에 대한 연구를 병행한다. 동양화에서 수묵재료와 채색재료가 어떻게 구사되었는지에 대한 이해를 증진시키기 위해 이론과 실기 수업을 함께 진행한다. 학생이 자신의 작업에 응용할 수 있는 재료·기법적 기반을 마련하고, 수묵과 채색을 구사하는 독창적인 해결방안을 모색할 수 있도록 한다.

Exercising various methods of traditional ink and color will enhance student's understanding of the field and develop their own works. Experiments with diverse materials of ink, color and forms of expression. Studies on how Sumuk-related materials and coloring materials have been employed to compliment each other in traditional paintings will take place. This course will help students in their creative stylistic development using traditional ink and color.

601.318 작품연구: 수묵화 3-2-2

**Studio Practice:
Sumukhua(Korean Ink Painting)**

전통적인 수묵화의 기법과 조형정신의 바탕 위에 개인의 작업

주제를 선정하여 심도 있게 연구함으로써 다양한 소재와 기법에 따른 수묵 표현의 새로운 가능성을 시도한다. 지필묵을 중심으로 하는 수묵화의 조형정신과 재료적 특성, 필묵양식의 전개과정에 대한 고찰 및 현대미술에 있어서의 그 철학적 의미를 살펴본다. 자유로운 주제설정을 통해 작품을 제작함으로써 전통 수묵 개념의 재해석과 아울러 개성적인 수묵 표현방법의 발전가능성을 모색한다.

Students may choose to focus on a specific area of subject matter based on the previous study of traditional aesthetics. In addition, students are encouraged to practice and develop various expressions in traditional ink. This course will offer a glimpse into the aesthetic traits of traditional Asian art through the practice of sumuk, and its philosophical stand in modern art. Students will reexamine the traditional concepts and historical development of Sumuk-methods and help seek individual expressions while exploring the subject matter of their choice.

601.319 작품연구: 창작과정탐구 3-2-2

Studio Practice: Creative Process Exploring

창작의 과정에서 자신의 개성적인 표현을 이끌어내기 위해 조형작업의 다양한 과정들을 탐구하는 수업이다. 자신의 조형작업의 근간을 이루는 구성요소들과 설정된 관념들에 대해 느낌과 물음을 갖고, 성찰과 통합적 인지를 하며 연구와 문제해결, 지속적 시도의 과정들을 체험하면서 독자적인 표현방법을 찾아나가게 된다. 이 수업에서는 개인적 관심사와 다양한 주제가 설정될 수 있고, 대상과의 교감을 통한 체험과 다방면의 연구가 요구되기도 한다. 여러 시대와 지역에서 행해온 역사적, 미학적 표현방법들을 아울러 고찰하고, 토론의 과정을 통해 다양한 관점들을 인지하게 된다.

In this course, students explore various process of plastic arts in the interest of developing individual expression into their studio work. Students are required to actively question and feel about the component elements of their work's foundation, along with experiencing process of introspection and combined perception; which could lead to attempting and ultimately solving the question of one's fundamental elements of work and future independent expressions. The course could subject personal interest and other diverse topics. Experience of communication and following research is recommended. Studying other expressions of plastic arts from different region and times in class discussion, will help students to understand different viewpoints.

601.320 작품연구: 창작과 비평 3-2-2

Studio Practice: Creative Work and Analysis

창작의 과정과 주제, 내용에 대해 분석하고 비평하는 전공 실기 세미나 과정이다. 개인의 연구 과제를 중심으로 발상과 의도, 양식과 개념, 소재와 기법 등을 발표하고 토론함으로써 작업의 방향을 설정하고 비평적 관점을 기른다. 조형예술의 전반적인 사상과 사조에 대한 폭넓은 이해와 창작의 실제에 대한 문제를 깊이 있게 분석하고 토론한다. 아울러 자신의 창작주제와 관련한 시대별, 양식별 작가연구와 발표도 겸한다. 개인의 연구과제에 따른 창작의 과정과 결과물에 대해 분석하고 토론한다. 자신의 작업방향에 대해 재점검하여 보다 발전적인 방향을 모색하고 최근의 미술동향과 주요 문제점에 대해 연구하고 토론해 보는 기회도 갖는다. 보다 효과적인 프리젠테이션 방법에 대해 모색하고, 포트폴리오와 작업노트 등의 제작과 발표를 통해 작품 창작에 있어서의 발상과 의도, 표현방법, 완성도 등 작업과정과 연계된 제반 문제점들을 토의하고 점검한다.

In this seminar, students analyze and critically examine the process and subject matter of creative process. Each student will work on a project of her/his interest. Individual presentations and

class discussions on concepts, styles, materials and techniques are designed to help students materialize their ideas and develop critical awareness. Students are also required to give presentations, preferably on digital format. Students will reexamine how their plans are carried out and what direction they should take in the future. Researches on current trend in art and its core issues will also be taken into consideration, specifically in relation to the student's works. Students are required to give presentations and complete portfolios and rough drafts of their works.

601.405A 통합매체 1 2-0-4

Mixed Media 1

전통 칠화기법의 과정들을 익히며 다양한 복합재료를 적용해 보고 현대적 적용 가능성을 모색해 본다. 칠화기법은 전통 공예기법으로서 뿐만 아니라 현대 동양화의 개성적인 기법으로서도 각광 받고 있다. 실습을 통해 칠화에 사용되는 안료를 다루어 보고, 제작 과정을 단계별로 익혀 봄으로써 칠화가 갖는 특성에 대해 연구 하도록 한다. 이후 이를 바탕으로 한 여러 실험을 병행하면서, 학생 개인의 작업에 활용될 수 있는 길을 모색하도록 한다.

This course offers a chance to practice traditional methods of lacquer painting. It will suggest various ways to reinvent this traditional craft in accordance to the modern expression. Lacquer painting is a popular technique usually employed in traditional applied art, but lately it is favored by many Korean painters as an effective means of exhibiting Korea's unique cultural tradition. Students will learn about the characteristics of lacquer painting through practice and will be encouraged to apply what they have learned to their own works.

601.406A 통합매체 2 2-0-4

Mixed Media 2

전통 재료기법 및 복합매체, 입체조형, 영상작업 등 개인의 연구 주제에 따른 매체 사용의 폭을 확장하여 자유로운 조형작업을 시도한다. 학생들은 개인 작업을 계속하면서, 전통회화 및 시각예술의 주된 매체가 현대회화에서 새롭게 응용되는 방안을 모색한다. 지금까지 배운 전통재료 및 기법에 대한 창의적이고 현대적인 응용 방안에 대해 탐구하며, 평면뿐 아니라 입체공간에서도 다양한 실험을 행한다.

Students will experiment with various media and techniques, including not only the traditional materials but also other forms of media, such as three-dimensional works and video art. Creative re-acknowledgement of traditional media is the main interest of this course. With the skills acquired from previous courses, students will concentrate on seeking a new significance/way of materials and techniques in contemporary Korean art.

601.417C 근·현대동양회화사 3-3-0

History of Modern and Contemporary Asian Painting

한국, 중국, 일본 근·현대 회화를 개괄적으로 소개한다. 대표적인 근·현대 작가와 작품을 중심으로 한·중·일 삼국이 근대화 하는 과정에서 전통과 근대를 어떻게 인식했는지 그 공통점과 차이점을 비교분석한다. 회화의 양식사적 특성뿐만 아니라 재료, 기법의 연구, 그리고 정치 외교교류관계도 아울러 검토한다. 그리고 삼국의 각 지역적 특색을 동·서양 미술 전체의 시점에서 재해석한다. 한국근현대회화사의 이해에 필수적인 중국, 일본, 및 기타 아시아 지역의 근현대회화사를 비교 검토한다.

This course surveys the major artistic traditions of China, Japan, and Korea, especially focusing on their similarities

and differences through examining the modern and contemporary paintings. Focuses on stylistic and thematic developments in the art of the three countries primarily in relation to the historical and social milieu in which they were produced. The students will reexamine the paintings in larger, universal perspectives as well.

601.418 한국회화사 3-3-0

History of Korean Painting

한국 회화의 전개양상과 조형의식을 연구한다. 선사시대, 삼국시대, 통일신라, 고려, 조선을 거쳐 일제강점기, 근, 현대 시기까지의 한국회화사의 주요 양식, 작가와 작품을 양식사적인 흐름을 당대의 정치, 사회, 경제, 문화적 관점과 연결시켜 좀더 심화하여 살펴본다.

This course is a survey of the history of Korean Painting. The course provides students an overview of artists, artworks, and stylistic trends in Korean art from the prehistoric times to modern and contemporary era, intensely examining to connect political, socioeconomic, and cultural backgrounds of the day.

601.321 창의성과 미술교육 3-3-0

Creativity and Art Education

21세기 지식 정보화 사회에서 국가경쟁력 핵심이 우수한 인재 양성에 있다고 판단하여 창의성이 미래 인재들의 핵심역량으로 논의되고 있다. 특히 창의성 논의에서 예술의 역할이 강조된다. 따라서 이 강좌에서는 창의성교육의 현주소를 사회구조, 교육과정, 교수-학습 측면에서 검토하고 창의성교육에 미술의 역할과 기능에 관해 논의한다. 미술에서의 창의적 요소, 창의성 판별, 창의성을 위한 융복합적 접근에 관하여 고찰한다.

Based on the judgment that the key to national competitiveness lies in the fostering of outstanding and talented people in the knowledge information society of the 21st century, creativity has been discussed as the key competence of talented people in the future. Particularly in discussions on creativity, the role of art has been emphasized. This course therefore will review the current state of creative education in terms of social structures, curricula, and teaching and learning and discuss the role and function of art in creative education. Creative elements, discernment of creativity, and convergent approaches for creativity in art will be examined.

602.201A* 회화 1 2-0-4

Painting 1

회화의 기초과정으로서 회화의 기본적인 재료구사 능력을 개발한다. 인체, 자연물, 인공물 등을 대상으로 회화재료를 통한 묘사 능력을 향상시키고 표현의 효과적인 방법을 모색하며 평가를 통하여 작업의 평가능력을 향상시킨다.

As an elementary painting course, this class develops the students' abilities to use basic painting materials. Using the human body as well as natural and man-made objects, students improve their ability to portray objects while exploring more effective means of expression. Their critiquing skills are also enhanced by evaluating works of others.

602.202A* 회화 2 2-0-4

Painting 2

기초적인 회화기법의 다양한 양식을 모색하여 표현의 폭을 넓힌다. 인체, 자연물, 인공물을 대상으로 구성능력을 향상시키고 회화재료의 특성을 파악하며 평가를 통하여 다양한 양식과 기법을 비교 검토한다.

This course compares a range of styles and techniques by identifying and evaluating various painting materials. This will enable students to broaden their expressive capabilities by examining various styles of basic painting methods. They will also improve their skills in the portraying the human body as well as natural and man-made objects.

602.215* 드로잉 1 2-0-4

Drawing 1

소재에 부합되는 드로잉의 방법론을 연구하여 효과적인 표현방법을 모색한다. 구체적인 대상의 반복적 묘사를 통해 개인의 시각적인 특성, 관심에 따른 과장, 생략, 변형 등의 다양한 조형적 실험을 실습하여 주제를 드러내는 소묘의 방법을 개발한다.

In this course students will look into the methodology of drawing that suits each material, seeking more effective ways of expression. By repeatedly drawing concrete objects, students practice a wide range of visual experiments, such as exaggeration, omission, and modification, as well as coming up with drawing methods that accentuate thematic features.

602.216* 드로잉 2 2-0-4

Drawing 2

드로잉의 본질적 요소를 파악하고 개인의 시각경험, 관찰습관을 특성화시켜 표현하는 방법을 연습한다. 대상에 대한 주관적인 해석을 통해 작업의도에 따르는 효과적인 재료의 선택 및 구체적인 방법론을 연구한다.

In this course fundamental elements of drawing are identified and students' observation skills are developed. The students will also learn to select the most effective materials for their works based on subjective interpretation of the objects.

602.219A 판화 1 2-0-4

Printmaking 1

목판화, 고무판화, 스텐실, 실크스크린 등 볼록판과 공판의 원리

및 제판과정을 익히고 이를 바탕으로 작품을 제작한다. 개괄적인 판화사 강의를 통해 다양한 표현매체로서의 판화의 기본적 특성 및 장점을 이해하고 현대미술에 있어 그 위상을 검토한다. 슬라이드를 활용한 참고작품 소개와 토론에 의한 평가가 이루어진다.

This course provides an overview of printmaking history, defining the basic characteristics and merits of print as a distinctive medium. The class will then examine the importance of printmaking in modern art. In addition, students learn about the principles and plate-making process of relief and stencil including wood engraving, rubber plate, stencil, and silk screen. They will then utilize these processes for the production of their prints.

602.220A 판화 2 2-0-4

Printmaking 2

드라이 포인트, 인그레이빙, 에칭, 아퀴틴트, 폴라그래피 등 오목판의 원리를 이해하고 제판과정을 실습하여 작품을 제작한다. 주로 흑백을 통한 밀도의 표현에 중점을 둔다. 사전에 밀그림을 통해 개인별 주제선정의 적합성을 검토한다. 참고작품 슬라이드 소개, 토론에 의한 평가가 이루어진다.

In this course, students will understand the principles of intaglio plate, such as dry point, engraving, etching, aquatint, and collagraphy. They will then practice the printmaking process, creating their own prints. Special focus is placed on the expression of density rendered in black and white.

602.232* 서양근현대미술사 1 3-3-0

History of Modern and Contemporary Western Art I

본 과목에서는 낭만주의부터 20세기 전반까지의 서양미술을 사조와 국가별로 소개하면서 각 사조의 특징이 무엇이며 그것의 탄생과 진행이 동시대 사회, 정치, 문화와 어떻게 유기적으로 연결되었는가를 살펴 볼 것이다. 서양 미술을 양식사 중심으로가 아니라 각 시대의 정치적, 사회적, 문화사적 맥락에서 다른 학문과 예술과 연결시켜 고찰하고 더 나아가서는 동 시대의 미술의 각 나라의 특징들도 비교 설명함으로써 수강생들로 하여금 미술이 시대적 유기체라는 사실을 인식하여 현재의 미술을 보는 시각도 키울 수 있도록 하는 것이 본 강의의 목표이다.

This course is designed for a understanding of Western art from the era of Romanticism to the early 20th century in relation to politics, culture and social conditions of each age and nation. The art movements and artworks will be studied not according to styles, but in political, social, and culture historical context of each time, in comparison to other areas of art. 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.

602.233* 서양근현대미술사 2 3-3-0

History of Modern and Contemporary Western Art 2

본 과목에서는 제2차 세계 대전 이후의 최근까지의 서양미술을 각 시대, 각 나라의 정치, 사회, 문화적 상황과 연결시켜 국가별로 각 시대의 미술사, 문화사적 담론을 바탕으로 각 시대의 독특한 양상을 잘 드러내는 작가를 중심으로 연구한다. 아울러 미술시장의 확장, 문화산업의 팽창과 같은 후기자본주의 사회의 현상들이 미술에 끼친 영향들을 살펴본다. 이 시기는 우리나라 미술이

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.)

서구의 그것으로부터 직, 간접적으로 영향을 받거나 그것과의 관계 속에서 진행되어 왔다. 따라서 본 과목은 수강생들로 하여금 자신들의 미술을 작가가 속해 있는 시, 공간과 어떻게 연결시켜 진행시켜 나갈 것인가를 스스로 탐구하는 것을 배우도록 할 것이다.

This course gives a critical overview of Western art from the post-World War II era to the present years. The artists and artworks which typically reflect political, social and cultural situation of their times and countries will be analyzed with the theories of art history and those of culture. Impacts of the post-industrial atmosphere with an expanded art-market and boosted culture industry on art and artists will also be covered. In this period the Korean art developed under the direct and indirect influence of the West. This course will help the participants learn how they can develop their artistic styles in the global, national and personal context.

602.234 영상 1 2-0-4

Moving Image 1

본 과목은 이미지의 시간성과 움직임 등으로 이루어지는 시간성 조형 작업에 대한 기초 수업이다. 드로잉, 영상 촬영과 편집 및 사진 등으로 무빙 이미지와 영상물을 만들고 작업 주제와 개념을 표현하는 실습을 한다. 영상 및 관련된 매체와 도구들을 기초부터 익히고, 영상 예술과 관련된 작품들과 이론들도 전반적으로 살펴본다.

This class is a fundamental course on the moving images in the context of time and motion. Various drawings, video shooting and photographs will be practiced for creating moving images, having concepts and themes on images and objects. Learning basics on video media and related digital tools, works and history of media art will be surveyed as well.

602.235 영상 2 2-0-4

Moving Image 2

본 과목은 영상1과 마찬가지로 영상과 관련된 기초적인 매체 및 도구들을 지속적으로 익히면서 시간성 매체예술의 특성을 살펴보고 실습하는 수업이다. 영상촬영, 사진 및 드로잉 작업 등을 이용하여 다양한 표현 방식을 실습한다. 현대미술에서 전개되고 있는 영상 필름 및 다양한 영역의 비디오 미디어 예술 작품들을 감상하고, 각자 작업에 필요한 작가 연구 및 주제와 개념 등을 표현하도록 한다.

Like Moving Image 1, this class offers a fundamental course for time-based media tools and methods. With learning video shooting, digital photography, animation and drawing, students practice various method of expression in moving images. Also related works of films and video media art will be appreciated and referred. Students are supposed to create their own concept and theme in moving images.

602.236 사진 1 2-0-4

Photography 1

사진의 기초과정으로서 사진의 기본적인 원리와 성격에 대해 이해한다. 다양한 대상, 장면, 장소 등을 대상으로 자신의 시각을 어떻게 사진적인 방법으로 표현할 수 있는지를 실습하며 사진제작의 기본적인 과정을 익힌다.

As a elementary course of photography, students explore the basic principles and process of photography. They also learn how to express their view to make a photographic image with various subjects.

602.237 사진 2 2-0-4

Photography 2

다양한 관종의 사진을 실습하며 표현방법의 한계를 확장한다. 아울러 디지털 과정을 통한 사진제작방법과 사진제작물의 활용을 통해 이미지의 과장, 생략, 변형 등을 익히고 평가를 통해 의도와 표현의 타당성을 확인한다.

This course offers the various principles and techniques of photography, such as medium and large format photography. Students also learn how to transform the photographic images using a digital process and tools.

602.238 설치 1 2-0-4

Mixed Media and Installation 1

다양한 재료와 복합적인 기법을 활용하여 새로운 표현의 가능성을 모색하고 확대한다. 유성과 수성의 이질성, 그리기와 찍기의 복합성, 기성 이미지의 도입 등 매체와 기법의 조합을 통하여 내용과 형식의 복합적 표현방법을 연구한다.

The possibilities of new expression are explored and expanded by utilizing various materials and composite techniques, such as the heterogeneity of oil and water, the composite of drawing and printing, and the adoption of conventional images.

602.239 설치 2 2-0-4

Mixed Media and Installation 2

두 가지 이상의 재료와 기법을 이용하여 이차원과 삼차원의 복합적 공간을 표현한다. 그려진 평면을 입체로 구성하거나 오브제의 도입을 통하여 표현상의 사물성을 개념화하며 건축적 공간과의 관계표현을 모색한다.

Composite space of 2-D and 3-D are expressed by combining two or more materials and techniques.

602.334* 작가와 작품론 1 3-3-0

Theories in Contemporary Artists and Artworks I

본 교과목은 서양 근현대미술사를 수강한 학생들이 서양의 중요한 현대 미술가들의 작품이 어떻게 제작되었고 해석되었는가를 심도 있게 연구하여 자신의 작업에 반영할 수 있게 되는 목적으로 한다. 수강생들은 서양 미술사에 족적을 남긴 미술가들을 그들이 속한 미술 경향은 물론 그들이 산 사회의 정치, 사회적 배경과 연결시켜 분석하여 에세이로 발표함으로써 자신의 작품에 대한 객관적 시각과 그것을 글을 통해서 비판적으로 표현하는 방법과 기술을 습득하게 될 것이다.

This course is opened for the students who have completed the courses on the history of Western modern and contemporary art. It is focusing on the theoretical analysis of how artworks of the important Western modern and contemporary artists have been produced and interpreted. Every participant should write and present an essay about an artist, in which she or he must analyse the works of that artist not only in terms of style, but also in a social and political context. In this course the participants can learn the critical view on their own works and how to express it in words. The final purpose of this course is to enable the participants to reflect this experience on their works and the presentations of them.

602.335* 작가와 작품론 2 3-3-0

Theories in Contemporary Artists and Artworks 2

본 교과목에서 수강생들은 한국 현대 미술사를 연구하고 자신 이 관심 있는 한국 현대 미술가를 선택하여 그 작가의 작품을 기 준 연구자들의 저술을 참고하여 심도 있게 연구하여 글로 발표한다. 수강생들은 세계미술사의 맥락에서 우리나라 미술가를 연구하여 에세이로 발표함으로써 자신이 작업할 때 자신의 위치를 국내 와 세계미술의 흐름과 연결시킬 수 있는 시각과 능력을 키우고 자 신의 작품에 대한 객관적 시각과 그것을 글을 통해서 비판적으로 표현하는 방법과 기술을 습득하게 될 것이다.

In this course the participant will research the Modern and Contemporary Korean Art and write and present an essay about one artist, in which she or he has to analyse the works of the latter not only in terms of style, but also in social and political context. In this course the participants can learn the critical view on their own works in context of national and international art trends, and to present his/her work in words. The final purpose of this course is to enable the participants to reflect this experience on their works and the presentations of them.

602.336A 작품연구: 형상과 표현 3-1-4

Studio Practice: Figuration and Expression

개인별로 독창적인 주제의 설정과 그에 적합한 표현 방법을 모 색한다. 동시대 장르의 모든 질료와 기법, 새로운 시도 전반에 걸 쳐 열려 있다. 가시적, 추상적 혹은 심상적인 대상을 발상과 의도 에 따라 자유롭게 표현한다. 아울러 개인별, 혹은 전체를 대상으로 한 토론을 통하여, 내용과 형식의 제 문제를 심도 있게 검토하고 이를 작업에 반영한다.

This class is concerned with all materials, techniques and new experimentations of contemporary media with emphasis placed on the uniqueness of the individual student to find their own theme and ways of figuration and expression. This is accomplished primarily through group and individual critiques which deal with the aspects of content and form.

602.337A 작품연구: 개념과 과정 3-1-4

Studio Practice: Concept and Process in Artistic Practice

본 수업은 현대미술의 창작 과정을 이해하고 작업주제에 부합 하는 자신만의 차별화된 작품 생산 방식을 발전시키는 것을 목표 로 한다. 개인 및 그룹 크리틱의 정기적인 진행을 통해 학생 개개 인의 작업 주제나 개념 그리고 창작과정을 심화할 수 있는 기회를 제공한다. 아울러 발표, 세미나, 또는 workshop 등을 병행함으로 수강생들은 자신의 작업과정을 동료들에게 소개하고 비교 토론함 으로 자신의 작업에 대한 분석적인 이해의 기회를 갖도록 한다. 수업의 전 과정에서 수강생들은 제한 없는 매체의 선택 및 결합을 통해 다양한 창작의 방식을 실험하고, 나아가 창작 의도와 창작 결과 간의 상관관계를 연구하도록 한다.

This class is to help students understand the process of artistic practice and develop their own ways of creating art works in relation to their concepts or subject matters. Tutorials and group critiques will be provided regularly with the aim of articulating each students' concept or subject matter and creative process. In addition, there will be presentations, seminars or workshops to provide students with

opportunities to share their experiences of creating a project with other members of the class and lead a group discussion. Throughout the course, students are encouraged to explore inter-relationships between artistic intention and its outcomes without any restrictions on medium.

602.338 작품연구: 창작의 구조 3-1-4

Studio Practice: Scheme and Proceeding

독창적인 관점, 기획, 접근, 표현의 방법론을 모색하며 내용과 형식의 상호관계 등 작업의 기본 구조를 습득할 수 있도록 한다. 동시대 담론의 이해를 통하여 각자의 예술적 정체성을 향상시키고 감수성의 개발을 도모하며, 자유로운 매체 선택과 개별적 계획아 래 진행되는 수업으로 다양한 실험을 동반하는 창작의 현실을 추 구(追究)한다.

By searching for methodologies of creative perspective, planning, approach and expression, the course enables participants to acquire the basic structure of the work process, such as the mutual relation between content and form. Through comprehension of contemporary discourse, partic ipates are encouraged to improve their artistic identity and develop sensibility, while pursuing the reality of creation based on free choices of media, individual planning and diverse experimentation throughout the course.

602.339 작품연구: 개념의 시각화 3-1-4

Studio Practice: Visualization of Concepts

개개인의 학생들이 예술가로서의 독창적인 관점과 개념, 그리고 적합한 시각화 방법을 모색하도록 돕는다. 표현하는 방법, 내용 및 형식에 제한이 없다. 각 학생의 예술적인 정체성의 향상에 주목하 며, 교수는 그룹과 개인 비평을 통하여 학생들의 발전 과정에 심 도 있게 반응하고 학생들 간의 상호작용을 도모한다.

Encourages students' deeper exploration into individual points of view, concepts and ways of visualization as an artist. There are no restrictions on medium, form, imagery or subject. Focusing on developing each student's artistic identity, the faculty provides an in-depth response and interaction by group and individual critiques.

602.340 작품연구: 의미와 문맥 3-1-4

Studio Practice: Meaning and Context

자신의 작업을 분석, 종합하여 독자적인 주제의 방향과 표현의 방식을 개진한다. 토론 및 세미나를 통하여 주제의식 및 표현 형 식상의 제 문제를 상호 검증하고 비교 토론함으로써 독자적인 작 업을 모색하고 확인한다. 개인별로 제안된 계획에 의해 수업이 이 루어지며, 개개인의 필요와 요구에 의해 최근 미술 이론과 미적 개념 및 실제의 문제를 다룰 수 있다.

Student work is analyzed and synthesized through discussions and seminars. Students select their own distinct theme and find ways to express it. The structure of the class is based on specific proposals by each of students. Current art theory, aesthetic concepts and practices can be discussed along with students' own necessities and desires.

602.341A 작품연구: 매체와 표현 3-1-4

Studio Practice: Media and Expression

본 과목은 다양한 매체를 사용하여 학생 자신의 개념과 주제를 자유롭게 구현하도록 하는 수업이다. 평면, 사진, 회화, 설치, 영상,

뉴미디어 등 학생이 원하는 방식과 실험을 통하여 작업을 진행하도록 한다. 작품의 개념, 주제, 담론 및 표현 제작 과정 등, 작업 진행과 결과물을 발표하며, 크리티크와 여타 필요한 연구 등을 통하여 작업의 표현력과 완성도를 높이도록 한다. 작업과 연관된 미술 현장의 작품들과 개념 및 주제들을 살펴보고, 다양한 매체를 통해 확장 진화되고 있는 작품들에 대한 비교 연구 등도 진행한다. 또한 영상매체 및 뉴미디어 작품들의 스크리닝과 토론도 함께 진행하며, 작업에 필요한 기술적인 워크샵을 별도로 제공하도록 한다.

In this class, students embody their thoughts and concept freely using various media, such as any dimensional works, drawing, painting, installation, photograph, video media, new media and so on. Students present their concept, theme, process of works and final works in the class. Discussion, feedback and critic among students will help their works to evolve and complete successfully. Current issues and works in contemporary art will be examined and discussed. In addition, works of media arts will be screened and discussed. Also workshops will be offered to students to practice video and media works.

602.342 영상 3 2-0-4

Moving Image 3

본 과목은 영상촬영 뿐 아니라, 영상 설치, 인터랙티브 영상 등 미디어 아트의 확장된 영역도 탐구하고 이와 관련된 작업을 실습하는 수업이다. 영상 이미지의 시간성, 공간성 등을 보다 깊게 탐구하여 자신의 작업 개념과 주제들을 명료히 하고, 다양한 표현 방식을 자유롭게 실험한다. 이를 위해 영상매체예술과 관련된 디지털 매체들의 도구들을 익히고, 현대 미술의 조류에서 전개되고 있는 미디어 아트의 작품들도 살펴본다.

In this class, students practice not only moving images, but also video media and interactive installation. With studying the meaning of time and space in the context of time-based media art, students create and experiment their own concept and theme. Also video shooting, editing and digital programs will be practiced and works of media art in the context of contemporary art will be surveyed.

602.435 영상 4 2-0-4

Moving Image 4

본 과목은 영상 3과 마찬가지로, 시간성 매체의 표현 방식과 영역을 확장하여 실습하는 수업이다. 싱글채널비디오, 영상 설치 및 인터랙티브 영상 등 영상매체의 다양하게 확장된 영역과 그 가능성을 실습하고 현대 미술에서 차지하고 있는 미디어 아트의 이론들과 작업들도 살펴본다. 학생들은 자신이 표현하고자 하는 주제와 개념을 개진하고 관련된 영상 매체들을 자유롭게 실험하도록 한다.

Like Moving Image 3, in this class students expand the area of method and expression in time-based media art with practicing single channel video, video installation and interactive video media. Also works of media art in the context of contemporary art will be surveyed. Students experiment various media tools and methods to express their own concept and themes.

602.343 사진 3 2-0-4

Photography 3

사진 자체의 표현성에 주목해 보다 심화된 작업을 시도하면서 현대미술의 사진에 대한 개념적 수용을 함께 고찰한다. 다양한 사

진기법의 습득 및 형식 실험을 통해 사진을 시각예술의 넓은 범주에서 이해하도록 유도한다. 예술어법으로서 사진의 표현 가능성을 작품제작실습을 통해 탐색한다.

This course provides advanced practices of photography, focusing on its expressiveness. The course also reviews the conceptual adoption of photography by contemporary fine arts.

602.436 사진 4 2-0-4

Photography 4

사진과 회화, 사진과 영상 등 매체간 통합적 사고를 발전시키고 개념과 발상의 확장을 이룬다. 개인별로 독창적인 주제의 설정과 그에 적합한 표현 방법을 모색하며 그것은 동시대 사진 장르의 모든 기법, 새로운 시도 전반에 걸쳐 열려있다. 가시적, 추상적 혹은 심상적인 대상을 발상과 의도에 따라 자유롭게 표현한다.

This course explores expanded concepts and ideas with an interdisciplinary process studying the relationship between photography, painting and video works. This class is also concerned with all materials, techniques and new experimentations of contemporary photography with emphasis placed on the uniqueness of the individual student to find his/her own theme and ways of expression.

602.344 설치 3 2-0-4

Mixed Media and Installation 3

다양한 매체를 조합하여 표현의 종합을 시도한다. 언어적 개념이나 사진, 필름, 비디오 등의 영상매체와 오브제 등을 설치 공간과의 관계성으로 표현을 극대화하여 창의적 공간으로 발현한다.

By combining photographs, films, videos and other multi media, conceptual and creative spatial expression is explored.

602.437 설치 4 2-0-4

Mixed Media and Installation 4

미술의 영역을 환경적 개념으로 인식하여 표현의 장을 넓힌다. 건축적 공간으로부터 출발하여 자연 속에서의 표현으로 확대함으로써 예술의 총체성을 모색한다. 장소의 특성을 파악하고 효율적인 재료를 선정하여 표현을 극대화하고 그 결과를 토의하여 학술적 근거를 마련한다.

Painting and architecture are concerned with common visual ideas. The expanded concept of fine art, such as land art, conceptual art, and environmental art, is studied through creation of works and discussions.

602.345 판화 3 2-0-4

Printmaking 3

에칭(소프트그라운드 에칭, 리프트그라운드 에칭, 포토에칭 등), 메조틴트 등 오목판의 각종기법 및 제판과정을 실습하고 작품을 제작한다. 오목판에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 기법적으로는 색의 활용방식과 다양한 표현효과에 역점을 둔다. 포토에칭을 통해서도 이미지의 선택과 결합의 효과를 검토한다. 내용의 심화를 위해서 주제선정에 관한 연구를 병행한다. 참고작품 슬라이드 소개, 토론에 의해 평가한다.

This course offers the basic principles and techniques of intaglio printmaking such as etching (soft ground, lift ground, photo etching, etc.), aquatint and mezzotint. Based on basic understanding of the intaglio print, students are encouraged to combine diverse methods to express their unique

ideas. Research on theme selection is carried out simultaneously to achieve depth of content, and evaluations are made based on presentation and discussion.

602.348 판화 4 2-0-4

Printmaking 4

석판화의 기본원리 및 제판과정을 실습하고 작품을 제작한다. 석판화의 과정과 기법을 익히는데 중점을 둔다. 기본적인 석판화에 대한 이해를 바탕으로 자신의 작품세계를 효율적으로 드러낼 수 있는 밀도와 높은 완성도를 목표로 한다.

This course is an introduction to lithography as a mean for expressing ideas. The course focuses on basic principles and processes of lithography. Students are encouraged to produce high quality works in terms of subject and density.

602.434 작품론 연구 3-3-0

Critical Study in the Studio

수강생 개개인이 자신의 작업에 대한 역사, 사회적인 사례연구를 통해 분석적이고 과학적인 틀을 익히고 이론적인 토대를 세운다. 수업을 위해 교수와 수강생간의 일대일 대화와 세미나수업을 병행하여 자의적이거나 감상적인 해석들에서 벗어나 보다 객관적인 시각을 기르도록 한다.

Through historical reviews and social case studies on their own works, students are trained to use analytical and scientific frameworks, and to build theoretical foundations. One-to-one dialogue and seminar sessions are combined in class so that students may overcome arbitrary or sentimental interpretation tendencies, and develop more objective perspectives.

※ 작품연구 6개 과목은 반복이수 4회 가능함

603.201* 조소 1 2-0-4

Sculpture 1

인체를 소재로 해부학적 구조를 파악하고, 구조와 양감의 조소적 표현 기법을 학습한다.

Using the statue of a human body as the theme, students will endeavor to understand its anatomical structure in this course. They will also practice modelling three-dimensional statues.

603.202* 조소 2 2-0-4

Sculpture 2

인체 전신을 소재로 면과 양, 비례와 균형에 따르는 공간성과 운동감의 표현을 조소적 기법을 통해 연구한다.

With the human body as the subject matter, students in this course will endeavor to understand the characteristics of the surface, volume, proportion, balance, and movement. Expressing them through modeling techniques will be the primary aim of the course.

603.203* 목조 1 2-0-4

Wood Sculpture 1

유기적 형태 또는 인체의 두상을 소재로 양감과 면, 목재의 재질감 표현, 그리고 목공구 사용법을 학습한다.

The subject matter of this course is organic form or the human head students will study the quality of the wood and the tools needed and learn their appropriate usages. They will express volume and mass through practice.

603.204* 목조 2 2-0-4

Wood Sculpture 2

유기적 형태 또는 인체의 흉상 및 반신상을 소재로 하여 양감과 면의 흐름, 공간성과 운동감의 표현, 그리고 목재의 특성을 살린 조각적 기법으로 연구한다.

The subject matter of this course is organic form or the human body. Already familiar with the quality of each type of wood, students will endeavor to grasp the movement within the material and to express a perceived concept.

603.205* 석조 1 2-0-4

Stone Sculpture 1

인체의 두상을 소재로 양감과 면의 흐름을 표현하고, 석재의 재료적 특성을 적절히 드러낼 수 있는 석공구 사용법을 학습한다.

The subject matter of this course usually is the human head and students will study the quality of the stone and the tools needed and learn their appropriate usages. They will express volume and mass through practice.

603.206* 석조 2 2-0-4

Stone Sculpture 2

소재를 자유롭게 선택하여 양감과 면의 흐름, 공간성과 운동감을 표현하고 석재의 재질과 특성을 살린 조각적 기법으로 연구한다.

The subject matter of this course usually is the liberal

choice about subject matter. Already familiar with the quality of each type of stone, students will endeavor to grasp the movement within the material and to express a perceived concept.

603.207* 금속조 1 2-0-4

Welding and Forge 1

다양한 용접 및 단조방법을 습득하고 그 예술적 개념을 이해하며 창의적인 작품을 제작한다. 산소 아세틸렌 용접 및 절단, 아크 용접 및 전자빔 용접법등을 익힌다. 기존 작품을 소개하고 연구하는 과정을 통하여 작품제작능력을 높인다.

In this course a variety of welding and forging techniques will be introduced and practiced for students to express their theme and concept in metallic materials. Gas Welding, Arc Welding, and Electron Beam Welding will be practiced. Metal works by the established artists will be reviewed and discussed to extend and connect the technique for the creative works.

603.208* 금속조 2 2-0-4

Welding and Forge 2

다양한 용접 및 단조방법을 습득하고 그 예술적 개념을 이해하며 창의적인 작품을 제작한다. 산소 아세틸렌 용접 및 절단, 아크 용접 및 전자빔 용접법등을 익힌다. 기존 작품을 소개하고 연구하는 과정을 통하여 작품제작능력을 높인다.

In this course a variety of welding and forging techniques will be introduced and practiced for students to express their theme and concept in metallic materials. Gas Welding, Arc Welding, and Electron Beam Welding will be practiced. Metal works by the established artists will be reviewed and discussed to extend and connect the technique for the creative works.

603.301B 작품연구: 조소 2-0-4
(반복이수 4회 가능)

Studio Practice: Figure

형상적 표현에 중심을 두고 상징성, 비유, 은유, 표현적 요소를 연구한다. 인체나 동물의 해부학적 근거와 객관적 재현 기법을 포함하여 학생이 설정한 주제와 개념에 따른 기법을 학습한다. 소조를 중심으로 직조 등의 다양한 방법을 연구한다.

In this course studying the element of expression, metaphor or a parable based on figurative expression and having a foundation on a technical skill on representation, including the topic and its concept that students has set as. Using clay as sculpturing material to modeling, technique on direct forming and many other material can be learned.

603.303B 작품연구: 조각 2-0-4
(반복이수 4회 가능)

Studio Practice: Carving

조각의 전통적 재료를 중심으로 그 재료적 특성과 기법 표현을 통해 학생이 스스로 설정한 주제와 개념을 학습한다. 목조와 석조의 기법과 다양한 재료를 연계하여 연구한다.

In this course students can learn to express specifically with the feature of material and technique to handle them using traditional material. On the way of studying those, students also be able to know to show the concept of the topic

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.)

with detail. Students study to extend and connect the technique to handle materials such as wood, stone and many other.

603.305B **작품연구: 공간설치 2-0-4**
 (반복이수 4회 가능)

Studio Practice: Installation

사물 상호간의 관계성과 의미 형성에 관해 연구한다. 또한 학생이 설정한 주제와 개념을 독창적으로 표현하기 위하여 다양한 기타 재료와 기법을 확장하여 연구한다.

In this course the formal elements of form and space will be examined through the investigation of interrelationship among things and the way a meaning is established. Students express their theme and concept.

603.307B **작품연구: 표현과 해석 2-0-4**
 (반복이수 4회 가능)

Studio Practice: Expression & Interpretation

본 교과목은 1) 각자의 관심과 주제에 적절한 작업 방법을 모색하고 2) 작품제작 과정을 관찰, 해석함으로써 자신과 타인의 작업과 작품에 대한 개인적, 역사적 이해를 높이는 것을 목표로 한다. 수업은 개별 면담과 완성작품에 대한 그룹 토론을 병행하며 작업과 연관된 사례와 역사적, 이론적 사실들을 검토한다. 작업의 성격과 진행 정도에 따라 작업과정에 대한 기술(記述) 및 비평적 글쓰기를 시행한다.

In this course students are encouraged 1) to develop their visual language relevant to their interests and themes, and 2) to think through and interpret the processes in order to better understand personal and historical meaning of art of their own and that of others. Our method will include individual studio meetings, group critiques on finished works and examination of historical and philosophical implications related to the work. Description of artistic process and/or critical writings on finished piece can be assigned according to students' particular needs.

603.309B **작품연구: 조형 2-0-4**
 (반복이수 4회 가능)

Studio Practice: New Form

다양한 형태와 구조의 분석을 통하여 해석에 의한 조형적 표현 요소와 의미를 연구하고, 동시에 스스로 설정한 주제와 개념을 독창적으로 표현하기 위하여 다양한 재료와 기법을 도입하여 표현하는 방법을 연구한다.

In this course the formal elements and compositional principles will be explored for the students to express their theme and concept in new form through experimentation of various materials.

603.323A **작품연구: 시간·조형 2-0-4**
 (반복이수 4회 가능)

Studio Practice: Time based Art

전기와 전자, 영상을 포함한 다양한 매체를 사용하여 조각 작품을 제작하고 실험한다. 이 과정에서 전기와 전자, 영상과 디지털의 원리를 습득한다. 이를 통해 학생은 스스로 설정한 주제와 개념을 독창적으로 표현하고 가능성을 확장시킨다.

Students will learn the techniques and principles of video art, digital art, and electronic art in this course. They will

create and practice time based artworks such as video installation, or kinetic artwork, using electronic media, computer, or digital technology. Students can develop and widen the possibilities of their artistic expression and creativity.

603.329 **조각과 실용 1 2-1-3**

Sculpture as Function 1

1개 학기에 완료하는 조각의 기능성과 실용성 습득을 위한 이론 실기 과목이다.

조각 작품은 물질로 이루어진 입체물이다. 이것이 기능을 가지거나 활용 가능한 구조체로서 실제 공간에 실현된 사례들을 분석 연구한다. 조각 작품이 현대 사회의 문화적 요소로서의 기능과 가능성을 실험 연구한다.

This course is a subject that can be completed in one semester and it is to develop Sculpture as Function through practicals.

A sculpture is a 3-Dimensional object made out of an existing material. Students study and analyze sculptures with useful function and realization in real space. This course is focused on the sculpture as function in the culture of modern society.

603.330 **조각과 실용 2 2-1-3**

Sculpture as Function 2

1개 학기에 완료하는 조각의 기능성과 실용성 습득을 위한 이론 실기 과목이다.

조각 작품은 물질로 이루어진 입체물이다. 이것이 기능을 가지거나 활용 가능한 구조체로서 실제 공간에 실현된 사례들을 분석 연구한다. 조각 작품이 현대 사회의 문화적 요소로서의 기능과 가능성을 실험 연구한다.

This course is a subject that can be completed in one semester and it is to develop Sculpture as Function through practicals.

A sculpture is a 3-Dimensional object made out of an existing material. Students study and analyze sculptures with useful function and realization in real space. This course is focused on the sculpture as function in the culture of modern society.

603.218C **주형기법 2-1-3**

Mold Making & Casting

1개 학기에 완료하는 주형 기법을 위한 이론 실기 과목이다. 조각의 작은 모형 제작부터 소조로 제작된 원형을 다른 재료로 주형 하는 방법과 과정을 중점적으로 연구한다. 폭넓은 재료와 구체적인 기법의 실습을 통하여 조각의 완성도를 높인다.

In this one semester course mold making and casting in a variety of materials and techniques will be introduced and practiced. Waste molds, plaster piece molds, and rubber molds with the sculptural pieces created by the students will be practiced.

603.331A **디지털 조각 2-1-3**

Digital Sculpture

본 과목은 디지털 미디어에 관한 이론적, 기능적 이해를 토대로 실질적인 활용방안을 실습한다. 조각 제작에 있어서 직접적으로 활용 가능한 다양한 3차원 모델링 프로그램(3D Max, Z Brush,

V-Ray등을 사용한 디지털 작품을 제작하고 이 결과를 토대로 새로운 방법론을 찾아보고 현실에 적용시키는 실습을 한다.

The curriculum will approach digital media in a theoretical and practical way to apply it on an actual product. Using three dimensional modeling program(3D Max, Z Brush, V-ray), the class will create digital work, and research the several ways to transform the digital work into tangible product.

603.218B 주형기법 1 2-1-3

Mold making & Casting 1

1개 학기에 완료하는 주형 기법을 위한 이론 실기 과목이다. 조각의 작은 모형 제작부터 소조로 제작된 원형을 다른 재료로 주형 하는 방법과 과정을 중점적으로 연구한다. 폭넓은 재료와 구체적인 기법의 실습을 통하여 조각의 완성도를 높인다.

In this one semester course mold making and casting in a variety of materials and techniques will be introduced and practiced. Waste molds, plaster piece molds, and rubber molds with the sculptural pieces created by the students will be practiced.

603.320A 주형기법 2 2-1-3

Mold making & Casting 2

1개 학기에 완료하는 주형 기법을 위한 이론 실기 과목이다. 조각의 작은 모형 제작부터 소조로 제작된 원형을 다른 재료로 주형 하는 방법과 과정을 중점적으로 연구한다. 폭넓은 재료와 구체적인 기법의 실습을 통하여 조각의 완성도를 높인다.

In this one semester course mold making and casting in a variety of materials and techniques will be introduced and practiced. Waste molds, plaster piece molds, and rubber molds with the sculptural pieces created by the students will be practiced.

603.413* 현대조각론 1 2-2-0

Topics in 19th and 20th Century Sculpture

19세기의 20세기 조각양식을 그 사상적 배경과 관련하여 고찰함으로써 현대조각의 이론적, 역사적, 비평적 이해를 높인다. 성차의 문제, 현대의 원시주의, 제국주의, 국제교전 등의 문제가 검토되고 대량소비, 국제주의, 그리고 20세기 미술에서 비평가의 역할이 무엇인가 등이 논의된다.

This course explores the theoretical, historical, and critical contexts of modern sculpture. It focuses on relating concepts of sculpture to the philosophy underlying the development of various 19th and 20th century art styles. Issues addressed in this course include gender, 'primitivism', and the politics of colonialism and international warfare, post-WWII consumerism, internationalism, and the role of art critic in sharpening a canon for twentieth-century art.

603.414* 현대조각론 2 2-2-0

Topics in Contemporary Art

모더니즘 이후 전개되는 작업의 양상과 경향을 살펴봄으로써 동시대 작업 경향과 특징에 대한 이해를 높인다. 20세기 후반에서 21세기 초반에 이르는 작업의 양상과 그 이론적 배경을 중점적으로

로 고찰한다. 몸과 연관된 문제나 설치미술, 영화, 비디오, 행위예술 등 다양한 예술 양식을 검토한다.

This course presents the artistic movements and art works emerging in reaction to Modernism and the impact of critical theories on the late 20th and early 21st century art. This course will include art in a variety of media including the bodies of humans and animals, installation, film, video, and performance art.

603.332 디지털조각 2 2-1-3

Digital Sculpture 2

디지털 미디어에 관한 이론적, 기능적 이해를 토대로 실질적인 실습과 활용 방안을 모색해본다. 이를 통하여 조각 제작에 있어서 직접적으로 활용 가능한 다양한 디지털 프로그램을 사용하여 실제 작품제작 과정에 참여한다. 본 교과목에서는 3D MAX, Auto CAD, 3차원 스캐너 등의 프로그램과 장비들을 사용하여 작품제작에 활용한다.

In this class, students have an opportunity to practice design and search for practical use based on theoretical and functional understanding. Students examine the language of 3D within the art historical context of media art in all of its variety. Also, the students will learn how to utilize 3D software tools such as 3D MAX, Auto CAD, 3D Scanner for their own project.

603.417 점토조각연구

Clay Sculpture

본 교과목은 점토 사용법을 습득하고 성형, 소성과정 훈련을 통하여 수강자의 감성이나 개념을 창의적으로 표현하는 것을 목표로 한다.

쌓아올리기, 파내기, 형틀 기법 등의 성형법과 표면처리, 색 상감 기법 등을 실습하며 다양한 종류의 흙과 흙 조형 전반에 관한 소개 및 작품 감상을 포함한다.

This course is intended for students to develop and broaden the range of their skills and expression through building and firing clay figures.

Pinching, coiling, scooping and molding techniques will be introduced as well as surfacing and slip techniques. Moreover, various kinds of clay and example works will be reviewed to generate and nurture personal expression.

603.420 3D 미디어 구현기법

3D Media Sculpture

본 과목은 최근 입체물을 제작하는 다양한 미디어가 개발되면서 발전해온 조각의 새로운 접근방식을 실습한다. 실습을 위해서 Rhino등의 프로그램을 사용하여 디지털 데이터를 만들고 그 데이터를 기반으로 CNC 및 3D Printer 등의 설비를 사용하여 최종적으로 입체물을 제작하는 수업이다

As there are numerous inventions to produce three dimensional work, the class is open to approach new ways of making sculpture. During this curriculum, students will use Rhino program to produce digital data. Based on this digital data, students will produce their three dimensional work by using CNC and 3D Printer as a final product.

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.

611.3004A 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.

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 시도하며 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 전문가를 초빙하여 특강 및 토론회를 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.

6125.2003 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 able 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 기본조형능력을 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 기초과정이다. 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.

6125.3107 영상디자인 3-2-2

Moving Image Design

본 수업은 시간상의 이미지 디자인에 관한 것이다. 그래픽 디자인이 인쇄를 전제로 한다면 영상디자인은 TV나 영화 등, 동영상 매체를 전제로 한다. 따라서 어떻게 움직임을 기록하거나 생성하고 이와 함께 메시지를 구성하는 방법은 어떠한지 하는지에 대한

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.)

실기 수업이다. 촬영 및 편집, 특수효과 등에 대한 도구교육도 포함된다.

In this course, we will learn how time is created through image design. If the premises of graphic design concludes to prints, than the premises of moving image design concludes to movies, television, or video clips. In this class, we will learn how movement is recorded and formed and will articulate messages along with this technique. Techniques that will be learned in this class are shooting, editing with usage of special effects.

6125.2202 애니메이션 3-2-2

Animation

애니메이션은 스토리 구상법에서 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 개발에 역점을 둔다.

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, 사회 환경 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 팀팅으로 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 기회과정을 경험해보는 폭넓은 영역에 대한 기회를 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, 제본 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 봄으로써 대상의 느낌을 목적에 따라 다양하게 시각화하고 전달할 수 있는 능력을 학습한다. 일러스트레이션 제작에 있어서 재료의 선택방법 및 표현방법을 이해, 연구함으로써 폭넓은 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.

6125.3106 브랜드디자인 3-2-2

Branding Design

제품이나 서비스 등의 인지도를 높이고 확대시키기 위해 일괄적으로 적용할 이미지 요소를 개발하는 브랜드 아이덴티티 전략에 관한 수업이다. 브랜드 네임, 이미지, 로고, 응용요소, 패키지 디자인 등을 포함하여 제품의 대외적 이미지를 높이고 이를 일관되게 관리할 수 있는 방법에 관한 실기 수업이다.

In this class, we will learn to increase and gain awareness of products and services by using image elements to create a more profitable brand identity. The lessons will include the study of brand names, images, logos, and applicational elements to learn how to progress a company's identity as a bigger whole.

6125.3108 공공 커뮤니케이션 디자인 3-2-2

Public Communication 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 Concept으로부터 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 me-

dia 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.

6125.4109 아이덴티티디자인 1 3-2-2

Identity Design 1

아이덴티티 디자인이란 어떤 단체나 조직의 정체성을 구축하기 위한 전략으로서 이에 조직이 가지는 철학이나 사업방향 등을 함축하여 표현할 수 있는 심볼을 중심으로 로고, 패턴 등 다양한 시각적 응용항목으로 정의되며 이를 대외적으로 확산시키고 일관적으로 관리할 수 있게 하는 시스템 전체를 디자인하는 것을 말한다. 본 수업은 이러한 과정을 프로젝트 중심으로 경험하고 실기과제를 통해 습득하게 된다.

Identity Design is establishing an identity for a group or an organization by implicating the company's business direction, strategy, and philosophy to create symbols for logos, patterns or various visual applications. More importantly, identity design is about designing a system which can be used as a larger whole. We will learn this process through projects and practices.

6125.4108 시각디자인프로젝트 1 3-2-2

Visual Communication Design Project 1

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 디자인구현이 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 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.

6125.4208 시각디자인프로젝트 2 3-2-2

Visual Communication Design Project 2

본 수업은 시각디자인프로젝트 작품제작의 경험이 있는 학생들을 대상으로 하며 미술대학 디자인전공 학생들의 졸업작품 진행을 위한 실기수업이다. 학생들은 개인 혹은 그룹으로 작품을 기획하

고 발표와 크리틱을 통해 작품을 전제시킨다. 학기말에는 졸업전시회를 위한 설치와 작품 홍보물 등 전시방법에 대한 과정도 진행하게 된다.

This class is for students who have had experience in Visual Communication Project 1 and would like to create a graduation piece. Students will work individually or in groups to create a final piece that will be presented and critiqued. At the end of the semester, students will open a graduation exhibition. Students will learn the process of exhibition openings by advertising and directly installing their work.

6125.4209 아이덴티티디자인 2 3-2-2

Identity Design 2

아이덴티티디자인 프로젝트1 진행의 경험이 있는 학생들을 대상으로 하며 미술대학 디자인전공 학생들의 졸업작품 진행을 위한 실기수업이다. 아이덴티티 디자인은 어떤 조직의 정체성의 시각화에서 더 나아가 제품, 행사, 건물, 등 서비스나 물질적인 대상을 위한 시각적 정체성을 만드는 일도 포함된다. 본 수업은 이에 대한 구체적인 프로젝트를 설정하여 졸업작품으로 완성하여 실무에 대한 경험을 해보는 것과 함께 그 결과물을 전시하고 홍보하는 과정도 포함된다.

This class is for students who have experience in identity design and would like to create a graduation piece. Identity design is not only creating an identity for a group or an organization, but further more, creating visual identity for products, events, buildings, and other services. Students will work on projects and create work that specifically relates to this theme. At the end of the semester, students will open a graduation exhibition. Students will be advertising and directly installing their work.

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 현장 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.

6125.4107 모션그래픽디자인 1 3-2-2

Motion Graphic Design 1

움직이는 이미지를 사용하여 구체적인 메시지를 전달하기 위한 실기 수업이다. 본 수업은 영상디자인 기초과목을 이수한 학생들

을 대상으로 한다. 따라서 촬영이나, 편집 등 도구 사용의 방법에 대한 내용보다는 프로젝트 기획과 완성을 전제로 하는 프로덕션 시스템에 대해 이해하게 된다. 학기말에는 각자의 아이디어와 기획에 기초한 완성작품을 만든다.

In this class, we will be using moving images to convey a specific message. This class is for students who have completed the previous moving image design class. We will be focusing on the planning and completion on system production rather than the techniques of filming and editing. At the end of the semester, students are required to complete final work consisting of ideas and plans.

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 다룰 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.

6125.4207 모션그래픽디자인 2 3-2-2

Motion Graphic Design 2

본 수업은 모션그래픽디자인 작품제작의 경험이 있는 학생들을 대상으로 하며 미술대학 디자인전공 학생들의 졸업작품 진행을 위한 실기수업이다. 학생들은 개인 혹은 그룹으로 작품을 기획하고 발표와 크리틱을 통해 작품을 전제시킨다. 학기말에는 졸업전시회를 위한 설치와 작품 홍보물 등 전시방법에 대한 과정도 진행하게 된다.

This class is for students who have had experience in motion graphic design and would like to create a graduation piece. Students will work individually or in groups to create a final piece that will be presented and critiqued. At the end of the semester, students will open a graduation exhibition. Students will learn the process of exhibition openings by advertising and directly installing their work.

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 주제 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 스킴과 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.

6126.2003 디자인영어 2-1-2

Design Practical English

디자인분야의 국제교류 및 학술활동을 위해 영어를 이용한 디자인 과정 및 연구결과물의 프레젠테이션을 연습하고, 국제 간행물 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 제품디자인이 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 제품디자인의 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 환경요 소들을 고려하여 다양한 컨셉을 제안하고 수정하며 제품디자인 프로젝트의 외부적 요소로 인한 탄력적 운영능력을 배양한다. 학기 운영기간동안 프로젝트의 변화과정을 모두 기록하여 학기말에 개

별 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 과정을 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 공간설계 과정을 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 관련학과 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 businesses 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 표현 기법과 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, 3D구현기법, Mock-up 제작을 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 강의도 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 인터페이스 디자인에 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 natural 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 <공간디자인스

튜디오 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 제한 여건을 최대한 과정에 반영하여 실제 발생되어질 수 있는 문제를 해결한다. 효과적인 프레젠테이션 기법을 익혀 개인별 프로젝트를 수업 구성원들과 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 공간디자인에 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. 디자인 가치와 관련된 인간, 사회, 문화, 경제, 기술 등 복합적인요인이 고려되며 객관적 연구와 함께 미래디자인의 가치를 조망하는 주관적 통찰력 또한 중시한다. 제품디자인에게 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 졸업전시작품을 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 for bachelor degree.

6126.4102 운송기기디자인 3-2-2

Transportation Design

자동차디자인과정에 대한 소개의 과목이며, 수업내용으로 실무 자동차 디자이너들의 시연과 디자인과정의 기술에 대한 토론 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, 디자인제안 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 인간공학적인 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 토론의 기회를 갖는다. 학기말 특강에 대한 학생들의 개별리포트와 토론의 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 취득한 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.

6126.4202 공간설계방법론 3-2-2

Method and Process of Space Design

공간디자인에 있어서 '공간을 만들어내는 것'의 과정과 공간디자인에 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 정리해나가며, 동시에 공간 사용자의 관점과 공간의 운전자 등과 같이 다각적인 면에서 검토하는 능력을 키운다. 최종결과물은 스케일모델과 함께 2개 학기 동안의 과정을 정리한 연구결과보고서로 졸업전시회를 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 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 utilitarian 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.

학부과정 공통교과(Core Courses)

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 these 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.

611.2127 목공예 1 3-2-2

Woodworking 1

목공예의 기초과정으로 먼저 목공실의 안전사고예방과 작업복장, 실기실 사용규칙에 대한 이해와 숙지를 하도록 한다. 목재에 대한 이해, 올바른 목재 식별법과 사용법을 익힌다. 목재의 종류와 특성을 이해하며 기본적인 수공구 사용법과 이를 이용한 기본작업 기법 및 기초조각기법 등을 익힌다.

Through this basic woodworking course students will first

and foremost be well-informed of the prevention of safety-accidents, the proper work attire, and the operating rules of the lab. An understanding of lumber, how to distinguish between the proper materials and how to use them will be mastered. Hand tools used in basic joinery, fabricating techniques, etc will be mastered by understanding the types of lumber and their characteristics.

611.2128 목공예 2 3-2-2

Woodworking 2

목공예의 심화과정으로 목공예에 필요한 목공기계에 대한 올바른 사용법과 기계 안전 매뉴얼을 숙지함으로 안전사고를 방지하며 목공기계를 효율적으로 다룰 수 있는 방법에 대하여 교육한다. 이를 바탕으로 난이도 있는 목공기법이나 전통짜임기법 등을 익힘으로 다양한 목가구와 소품을 제작할 수 있도록 한다.

Through this more advanced level of woodworking the proper usage of machinery necessary for woodworking, and through being well-informed of the machine safety manual that will prevent accidents will educate students on efficient woodworking. Based on this curriculum, students should be able to manufacture various wood furniture and props through the mastery of difficult woodworking techniques, traditional joinery, etc.

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.

6123.3001 공예작가론 1 3-3-0

Theories Craft Artists 1

현대공예의 다양한 양상과 대표 작가들에 대한 정보습득을 기본 목표로 삼는다. 현대공예 작가들의 동향과 쟁점을 파악함으로써 공예분야의 시대적 흐름을 이해하고 나아가야 할 작업 방향에 대해 사고할 수 있도록 유도한다. 또한 공예가들의 작업 방식이나 생활 태도 등, 작품이외의 작가적 태도에 대한 이해를 놓인다.

The basic goal of this class is to learn about various aspects and major artists in modern craft. By grasp the movement and issues of modern craft artists, this class will lead students to understand the periodic flow and determine the direction of their work, Moreover understand the lifestyle and attitude of craftsmen.

6123.400A 공예작가론2 3-3-0

Theories of Craft Artists 2

<공예작가론1>을 심화하여 동시대 현대공예 작가와 공예계 상황에 대한 총체적이고 비평적인 사고 능력을 함양한다. 또한 작업 현장에서 창의적 통합과정이 어떻게 일어나고 있는지를 체험함으로써, 공예가로서의 작업 활동을 작가관 구축에 도움을 주고

자 한다.

This course is the intensified process of <Theories of Craft Artists 1> This course will lead students to have shrewd thinking capability about contemporary craft artists and craft society. Moreover, let students experience the working field of creativity unity and help students establish their views in craft.

도예전공(Ceramics Major)

6123.2111 기초도자 3-2-2

Basic Ceramics

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 편칭기법, 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.

6123.2113 물레성형 1 3-2-2

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, 주전자의 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.

6123.2114 물레성형 2 3-2-2

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 함으로써 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 deeping course of <Practice 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.

6123.2110 도자와 문화 1 3-3-0

Ceramics and Culture 1

도자의 전통을 고찰하고 전반적인 역사를 이해하며, 나아가 사회, 문화, 환경 안에서 현대도자의 흐름을 파악하여 도자공예 분야에 대한 기본 소양과 이해의 폭을 넓혀 도자 입문자를 위한 생소 하면서 동시에 일상적인 도자에 대한 전공탐색 가능성을 제공한다.

This course provides for the possibility of specialized investigation where students will review and understand the traditions and overall history of ceramics; as well as, further the social, cultural, environmental flows within the grasp of modern ceramics and ceramic arts sectors to understand the basic literacy and expand the range of ceramics for beginners and everyday ceramics.

6123.3103 제품도자 1 3-2-2

Product Ceramics 1

산업사회의 사회적 요구에 따른 과학기술과 예술의 유기적 조화를 추구하고, 도자제품을 합리적으로 계획하고 그 개념과 제작 기술을 이해하고 체험한다. 도자제품의 대량생산방법의 과정을 알아보고 개념적인 이해와 함께 제작에 응용해본다. 실습으로 석고 몰드를 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 몰드 제작과 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 making and jiggering for the slip injection. Decal printing is also included in the course to expand the design methods of ceramic design.

6123.3115 전통도예 1 3-2-2

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, 덩벙기법을 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.

6123.3116 전통도예 2 3-2-2

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, 덩벙기법을 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.

6123.3117 도자재료연구 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.

6123.3118 도자재료연구 2 3-2-2

Ceramic Materials 2

<도자재료연구 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 실험결과물의 정리 및 보존을 위한 여러 가지 일들도 수업의 내용에 포함한다.

Deepening course of Ceramic Materials 1, 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.

6123.3110 도자와 문화 2 3-3-0

Ceramics and Culture 2

<도자와 문화 1>의 심화된 과정으로 21세기의 공예가 가져야 할 사회문화적 의미를 새로운 패러다임 변화에 기초하여 가르치며, 수공예적 가치와 산업생산으로의 연결에 대한 모색 및 다양한 분야 속에서의 맥락에 대한 연구 등 사회 문화적 시대의 함의를 이해하고 개별 작업 진행에 적용하도록 한다.

Students will deepen their knowledge from "Ceramics and Cultural 1" on how the craftsmen of the 21st century should bring changes in social and cultural meaning on the basis of a new paradigm, teaching handicraft and industrial production value by looking for the connection in different areas and in the context of implications for research and understanding of socio-cultural era, and continue to apply this to their individual tasks.

6123.4109 개별연구 및 세미나 1 3-2-2

Independent Study and Seminar in Ceramics 1

개인적으로 연구주제를 설정하여 작품의 계획과 완성의 전과정을 경험하며, 각 과정마다 요구되는 논리적 사고능력, 언어적 및 시각적 표현능력 등을 증진시킨다.

In this course, students will pursue independent study with their own research topics. The course will allow them to experience the complete process of creation from planning to finishing a piece. At each stage, students will augment their capacity for logical reasoning and verbal and visual expression.

6123.4110 개별연구 및 세미나 2 3-2-2

Independent Study and Seminar in Ceramics 2

<개별연구 및 세미나 1>의 심화된 과정으로 개인별 작업 프로세스의 정립 및 작품 제작의 전 과정을 경험하며, 숙련된 제작기술을 바탕으로 학습된 개인별 작업프로세스에 필요한 새로운 표현 및 제작을 위한 소재와 기법개발에 대한 연구를 심화하여 작업의 영역을 확장시키며, 정립된 프로세스를 검토 및 확정하여 개인별 작업에 알맞은 조형언어로 표현하는 역량을 키워나간다.

Deepening course of <Independent Study & Seminar in Ceramics 1>. Develop an individual working process and experience the procedures Expanding individual study, which is a new expression, materials and techniques for individual working process. And develop as a new formative language using the new working process.

6123.4111 도자조형 1 3-2-2

Formative Ceramics 1

독자적 주제설정에 따라 개성적 도자개념과 제작과정을 연구하여 도자의 전 제작과정에 대한 창조적 개념을 개발 형성한다. 기초과정에서 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 elementary courses 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.

6123.4112 도자조형 2 3-2-2

Formative Ceramics 2

<도자조형 1>의 심화된 과정을 연구한다. 도자 원료에 대한 과학적 이해와 기술 습득을 바탕으로 개인적 주제설정에 따라 도자조형의 방법을 연구한다. 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.

Deepening course of <Formative Ceramics 1>. 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.

6123.4113 도자산업 및 유통 1 3-2-2

Ceramic Production and Marketing 1

<제품도자 1, 2> 수업과 연계하여 보다 심화된 과정을 연구한다. 제품의 산업생산에 대한 이해와 제작 방법의 연구를 통한 작품의 생산이 이루어짐과 동시에 더 나아가 시장 가격의 결정, 포장, 포트폴리오 작성 등의 총체적인 이론적 수업을 진행한다.

In this course students will deepen their research from “Product Ceramics 1,2, & 3.” Through production fulfillment -while at the same time- further determining the market price of packaging, portfolio making, etc. an overall theoretical course will unfold research on production methods and an understanding of industrial production.

6123.4114 도자산업 및 유통 2 3-2-2

Ceramic Production and Marketing 2

<도자산업 및 유통 1> 수업에서 구축한 이론적 토대를 바탕으로 도자공예 전문 갤러리와 연계로 실제 전시 및 판매를 통해 현장에서의 실천적인 경험을 익히고 제품가격의 결정, 마케팅의 방법 등을 학습하여 도자제품의 제작과 판매를 일관된 흐름 속에서 파악해 종합적인 공예인으로서의 능력을 키운다.

Based on the foundations of constructive theory covered in “Ceramic Production & Marketing 1”, the student’s comprehensive craft-making abilities will be nurtured by understanding the consistent flow of manufacturing and sales by familiarizing themselves with on-site practical experience and learning product cost decision making, marketing methods, etc. through professional ceramic galleries in connection with exhibitions and sales.

금속공예전공(Metalsmithing Major)

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 장식구의 정의에서부터 출발해서 장식구라는 개념의 확대를 통해서 금속공예의 영역에서 표현할 수 있는 장식구의 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.

6124.2115 금속재료 및 기법 1 3-2-2

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 nonferrous 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.

6124.2116 금속재료 및 기법 2 3-2-2

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 various 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 두고 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.

6124.3111 금속재료 및 기법 3 3-2-2

Metals and Techniques 3

조형에 대한 기본적인 인식을 바탕으로 공예가 다루는 재료의 특성을 이해함으로써 개개인의 재료에 대한 이해와 활용을 넓히는 것을 목적으로 한다. 동합금, 알루미늄, 철 등의 재료를 바탕으로 용접과 단조, 조각 등의 기술을 습득하고 우리나라의 전통 기법인 상감기법과 다양한 착색방법을 실습한다. 현대의 공예기법과 더불어 전통기법을 습득함으로써 보다 다양한 조형의 가능성을 모색하게 한다.

This course is intended to widen the craftsman's basic understanding of modeling based on the characteristics of different materials used. Based on the metals copper, aluminum, iron, etc this course instructs the students how to acquire the various skills such as: welding, forging, sculpture; as well as, practice with traditional Korean inlay techniques, and various coloring techniques. Rather than just practicing with modern and traditional craft techniques, students should seek various possibilities of modeling.

6124.3112 금속재료 및 기법 4 3-2-2

Metals and Techniques 4

<금속재료 및 기법 3>에서 다루지 않은 주조, 일렉트로포밍과 선반가공, CAD&CAM 등의 기계성형기법에 대한 기술을 습득한다. 기계를 사용하여 보다 다양한 표현을 가능하게 하여 재료가 가진 특성을 극대화하거나 형태의 표현에 있어서의 제약을 벗어나 새로운 조형적 요소에 대한 접근을 가능하게 한다.

Techniques and machinery such as: casting, electro-form-

ing, lathe-working, CAD & CAM, etc not covered in "Metals and Techniques 3" will be practiced by students. More than just using machinery, students should be able to approach a new modeling element by going beyond the constraints of formative expression, maximizing the materials characteristics, and explore new various expressions.

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 작가 마인드를 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 관련된 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 주변을 위한 포괄적 개념의 장신구를 연구한다. 장신구의 개념과 영역이 인체의 일부분에 국한되어 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 ex-

perience 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 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.

6124.3113 디지털조형 2-1-2

Digital Gestalt

금속공예에서의 새로운 손이라고 할 수 있는 Rhino, Illustrator 와 같은 3D, 2D 프로그램을 익히고, 그특성과 장·단점 등을 파악한 후 RP, CNC, 3D Scanning과 같이 프로그램과 연동하는 기술을 이해하고 작업에 활용할 수 있는 지식을 학습합니다. 또한 이를 통해 금속공예에서 활용할 수 있는 디지털조형을 위한 기본적인 소양을 갖추도록 합니다.

This class masters in 3D and 2Dprograms like Rhion, Illustrator, called new hands of Mertalwork. Moreover get an understanding of the characteristics, advantages, and disadvantages and use RP, CNC, 3D Scanning technology programs together. In addition, through this, students get basic knowledge in utilizing digital forms.

613.201 미디어 프로그래밍 기초실습 2-0-4

Basic Media Programming

이 수업은 프로그래밍 언어의 기초를 익히고 이에 따른 드로잉 및 이미지 작업을 실습하는 수업이다. 디지털 이미지를 제작하는 프로그램 도구들과 프로그래밍 등과 같은 프로그래밍 코드 언어의 구조를 이해하고 이를 응용하여 디지털 이미지 및 모션 이미지 등을 구현한다. 디지털 언어 코드와 이미지와 색채 등과의 상관관계를 이해하도록 한다.

This class offers basic knowledge of digital media software, media programming language and its practice. By understanding the structure of programming code and digital image programs, students apply them to create digital drawing, digital images and motion images. The relationship between digital code language and visual images will be examined and practiced.

613.202A 영상매체 기초실습 2-0-4

Video Media Art Basic Practice

이 수업에서는 영상 촬영과 조명, 및 영상 편집 프로그램 실습 등 기초적인과정을 전반적으로 다룬다. 영상매체예술과 관련된 다양한 작업들을 자유롭게 실습하여 시간성 매체 예술의 특성과 차별성들을 이해하도록 한다.

This class offers fundamental practices for creating video media art. Video shooting, lighting, sound and editing will be practiced for beginners. Students experiment various works using video and digital media tools, while understanding the characteristics of time-based media art.

613.251A 전기 전자매체 기초실습 2-0-4

Basic for Electronic Media Practice

본 과목은 기초적인 전기 전자이론과 전자제어프로그램, 기계구조, 설계 등의 기술을 습득한 후 이를 활용한 작품제작 실습과정. 주로 키네틱적 요소와 라이트 등 다양한 기술을 활용한 작품을 제작하는 수업이다.

This class offers knowledge and practice on the basics of electronic theory, mechanical structure, and planning for the creation of electronic media works. Various technologies such as kinetic elements and light will be practiced and examined.

613.253 조형과 과학 3-3-0

Visual Arts and Science

이 수업은 미술의 역사 및 조형적 특성과 연관된 과학 영역의 역사와 발전과의 상관관계를 살펴보는 과목이다. 조형의 여러 가지 특성 중 과학 및 기술의 발전과 불가분의 관계를 가지면서 진화해 온 영역과 조형 요소 및 관련된 작품들을 살펴보면서 자연과 인간 및 과학 전반에 대한 지식등도 함께 고찰해 본다. 또한 이와 연관된 철학, 심리학 및 수학 등과 연관된 조형적 특성들도 함께 살펴 보면서 현재 미디어 아트와 특성과 가능성 등도 아울러 고찰해 보도록 한다.

In this class, the relationship between art and science in history will be generally surveyed and examined. The characteristics of art and its visual properties evolved in relation to the development and discoveries in science and technology. Based on these perspectives, students will survey visual characteristics and works of art that are related to scientific area. Also students will survey not only recent knowledge on sci-

ence and technologies, but also theories of visual perception, philosophical explanation on visual elements and basics of mathematics which are basically related to art practice. Additionally, the characteristics and possibilities of media art will be introduced.

613.254 디지털매체 기초실습 2-0-4

Basic Practice of Digital Media

컴퓨터의 구조와 기능 및 디지털 매체 프로그램들에 대한 전반적인 기초 지식을 습득하고 디지털 이미지를 제작하는 프로그램 도구들을 실습한다. 이와 더불어 디지털 매체의 전자적인 속성 및 디지털 프린트 등을 살펴보고 제작 과정과 특성들을 이해하도록 한다. 이와 더불어 디지털 미디어 도구들을 이용한 작품들을 다양하게 제작하도록 한다.

In this class, students learn and practice the basic knowledge on computer system, its function, properties of digital electronics, digital media programs. Also the process of digital image prints will be practiced. Moreover, students create various digital media works by using digital media.

613.255 미디어 아트의 이해 2-0-4

Understanding of media art

본 수업은 현대 미술에서 전개되고 있는 미디어 아트의 현황과 그 본질적인 특성들을 살펴보는 수업이다. 미디어 아트의 발생과 형성 및 그 진화 과정들을 역사적으로 고찰하고 관련된 작업들과 작가들도 함께 살펴보도록 한다. 또한 미디어 아트와 현대 미술과의 관계 뿐 아니라 영화, 미술의 여러 영역들, 그리고 문화와 사회적 배경 등도 폭넓게 고찰함으로써 미디어 아트에 대한 이해를 증진시키도록 한다.

This class offers not only the basic understanding for media art in the context of the history of contemporary art, but also essential characteristics of media art. The origin, progress and evolution of media art in a historical view will be examined. And media artists and their works will be surveyed as well. Also the various art related areas, such as cinema, contemporary art, culture and social backgrounds for media art will be examined for improving the understanding of media art.

613.301 비디오 아트 2-0-4

Video Art

본 수업은 기본적으로 영상촬영과 관련된 도구들과 방식들을 실습하고, 비디오/미디어 아트의 독특한 특성과 차별성 등을 이해하도록 하는 과목이다. 또한 시간성 매체로서의 비디오 미디어 아트의 미학적이고 개념적인 특성인 영상 미디어의 시간성, 공간성, 장소 및 서사성들을 고찰하고 이와 연관된 작품들을 살펴본다. 학생들은 자신의 개념과 작업 주제들을 개진하고, 싱글채널, 다채널 영상설치 등 다양한 비디오 미디어 아트 작업을 자유롭게 실습하고 표현하도록 한다.

In this class, students practice basics of video shooting, editing and any related tools, thereby creating their own video media art projects. Also, in order to understand aesthetics on time-based media, such as time, space, place and narratives, various video media art works will be examined and discussed. Students create and experiment with their own concepts and themes through various video/media art works, such as single channel video, multi-channel video projection installation and so on.

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.)

613.302* 현대매체예술사 3-3-0

History of Contemporary Media art

본 수업은 매체예술사의 기원과 흐름 전반에 대한 고찰을 제공하는 과목이다. 산업혁명 이전 미술사에 나타난 영상기계들의 역사부터 사진의 출현, 아방가르드 필름, 실험영화들의 전개 등을 살펴보고, 1960년대 플럭서스 이후 매체예술의 전개와 그 개념과 특성 및 관련된 작가들을 고찰하도록 한다. 아울러 현대미술에 있어서의 미디어 아트 양상과 그 특성들도 살펴보고자 한다.

This class offers basic survey on the origin and evolution of history of media art. Various moving image tools before industrial revolution, photography, avant-garde film, experimental film will be surveyed. And from Fluxus in 1960s to contemporary media art, students examine the concept and particularity of media art works and artists.

613.303A 인터랙티브 프로그래밍 2-0-4

Interactive Media programming

디지털 프로그래밍과 전자적인 장치를 이용한 인터랙티브 영상을 구현하는 과정을 실습한다. 이를 위한 프로그래밍 과정을 기초부터 실습하며 단계적으로 영상을 제어하기 위한 전자적 장치 등도 실습하도록 한다.

This class offers digital programming and related electronic tools for video media interactivity. Basic digital programming, software, and electronic technology will be studied and practiced. Students will create the project based on their own concept and perspectives.

613.305 드로잉과 매체 2-0-4

Drawing and Media

자유로운 평면 드로잉 표현과 다양한 디지털 및 전자적인 매체와의 연관성을 모색하고, 현대 회화의 다양한 쟁점들 혹은 학생 개인의 자유로운 개념과 표현을 매체를 통한 드로잉으로 제시하는 실험적인 과정을 실습한다.

In this class, the relationship between various digital or electronic media and drawing in modern art will be examined. And students practice their own concept and expression through drawing by various media in experimental ways.

613.306 코드 이미지 표현 2-0-4

Code Image Expression

디지털 프로그래밍 코드를 사용하여 드로잉 및 다양한 이미지 등을 구현하는 수업으로서 디지털 코딩과 시각 이미지의 표현 및 재현과의 상관관계와 그 개념 등을 연구한다. 단지 기술적인 습득과 연습을 지양하고, 학생들은 자신이 개진한 개념과 주제들을 코드를 사용하여 다양한 표현 방식을 실험하며, 컴퓨터 모니터, 비디오 프로젝션 혹은 다양한 영상 설치 등을 통하여 자신의 작품들을 제시하도록 한다.

This class offers the practice of digital programming code to create drawing, images, series of various images. Also the relationship between digital coding, visual images will be examined. Students create and express their own concept and theme through various coding process and present their works in the format of computer monitor presentation or video projection installation.

613.307A 전기전자매체 2-0-4

Electronic Media Practice

본 과목은 산업사회의 발달과 함께 여러 영역에서 개발되는 새로운 산업용 신소재, 센서 등과 같은 전기 전자 기기 등을 자신의 작품제작에 활용, 실험하는 수업이다.

In this class, various new materials developed in modern industry, such as new industrial materials, sensors and electronic/electrical equipment, will be examined, practiced and experimented. Students will be using these new materials in their art works.

613.357A 미디어 아트 2-0-4

Media art

본 수업은 영상 뿐 아니라 뉴미디어의 다양한 도구들을 사용하여 작품을 제작하는 수업이다. 싱글채널 비디오, 영상설치, 인터랙티브 영상 및 코드와 전자적 매체 등을 통하여, 학생들은 자신이 표현하고자 하는 개념과 주제를 다양하게 실험한다. 본 수업의 목적으로서, 학생들이 본인 작업의 이론적 특성을 함께 개진하여, 자신의 작업들이 단지 기술적인 구현이 아니라 미디어 아트의 개념적이고 조형적 특성 등을 탐구하는 작업들로 제시되도록 한다.

In this class, students create media art works using from video to various new/media tools. Using various media such as single channel video, video installation, interactive video, coding or electronic media, students express their own concept and theme. Also examining theoretical and conceptual aspects of the work, students present their works as the result of experimenting on visual and conceptual properties, not just as presenting of technological aspects.

613.358 사운드매체 표현 2-0-4

Expression of sound media

본 수업은 미디어 아트 영역에 있어서 사운드 아트와 연관된 이론과 작업을 살펴보고, 사운드 매체 표현과 연관된 실습을 병행하는 기초 과목이다. 기본적으로 사운드를 제작하는 디지털 미디어 툴을 익히고, 학생들은 자유롭게 사운드 매체 작업들을 실험하도록 한다. 독립적인 사운드 매체 작업 뿐 아니라 학생 자신들의 다양한 미디어 작업과 함께 제시될 수 있는 작업들도 함께 실습하도록 한다.

In this class, students survey sound media art works and the theories in the area of media art and experiment sound media expression. By learning basics on sound media digital tools, students practice various sound media and its expanded methods. Students may create not only their own works based on sound media independently, but also make works to be combined with their other media projects.

613.359 미디어오브제설치 2-0-4

Media Object Installation

본 과목은 영상과 시공간, 오브제를 결합하여 해석해보는 작품 제작 연구과정. 주로 오브제 개념을 분석하고 미디어와의 연관성을 경험하고 연구하여 작품을 제작하는 수업이다.

In this class, students will critically analyze their works with video, time-space and object. Especially, critical surveys of the relationship between video and objects will be performed by students.

613.360 3D 애니메이션 2-0-4

3D animation

본 과목은 다양한 3D 애니메이션 툴을 익히고 이를 이용해 애니메이션을 제작하는 수업이다.

The class enables students to learn various 3D animation tools and utilize these tools to create a short animation.

613.361 인터랙티브 매체 워크숍 2-0-4

Workshop for interactive media

인터랙티브 프로그래밍, 코드, 전자 장치 등을 배우고 실습한다. 단지 기술적인 구현만이 아니라 학생들은 자신의 작업 주제와 개념을 표현하고 제시할 수 있는 인터랙티브 영상 설치 작업을 자유롭게 실험하도록 한다.

By learning interactive programming, code, and electronic equipment, students practice and experiment interactive media installation works. Concepts and themes of the work should be presented as essential aspects, not just as the result of technological process. In this workshop, various interactive tools and methods will be practiced to expand the concept of the work.

613.362 매체예술담론 3-3-0

Discourse on media art

본 수업은 현대 미술에서 전개되고 있는 미디어 아트와 특성과 이론에 대해 고찰하는 수업이다. 미디어 아트의 기원과 전개 및 현황들을 개괄하고 이와 관련된 현대미술의 담론들과 미디어 아트의 제반 이론들을 살펴본다. 또한 이와 연관된 인문학 및 사회학 혹은 미디어 문화 영역 들도 아울러 비교연구 하고, 매체예술의 본질적인 미학적 특성과 그 의미들을 분석한다. 또한 매체예술의 미술사적 전개가 어떠한 개념과 이슈를 포함하고 제시하는지 아울러 분석해 본다.

In this class, the particular characteristics and theories of media art in the context of contemporary art will be examined widely and deeply. The origin and progress, and current aspects of media art will be surveyed and compared with discourses of postmodern art. Also areas of humanities, sociology, theories of media culture which are related to media art will be examined. The essential aesthetic discourses of media art will be studied, based on comparative study on issues and concepts of media arts.

613.401A 미디어 스튜디오 1 2-0-4

Media Studio 1

본 스튜디오 과목은 학생들이 자신들의 작업을 자유롭게 개진하고 발전시키는 수업이다. 학생들은 자신이 원하는 주제와 개념을 제시하고, 이를 표현하기 위한 매체를 자유롭게 선택하며 실험할 수 있다. 기초적인 매체 도구들, 영상 및 첨단 디지털 뉴미디어 매체 등, 다양한 도구들을 자유롭게 사용하여 학생들은 자신의 프로젝트를 실험하고 표현하도록 한다. 작업의 발표와 토론 및 피드백을 통하여 학생들은 자신의 작업의 이론적 특성을 견고히 하고 워크샵을 통하여 표현 방식 및 도구들을 확장하도록 한다.

In this studio class, students create and develop their own projects. Students present their own concept and theme, and experiment with any tool or method to create their projects. From video to cutting-edge new media tools, the methods and formats of the projects are open to students. Through presentation, discussion and feedback, students build strongly

on the concept and theory of their work.

613.402A 미디어 스튜디오 2 2-0-4

Media Studio 2

본 스튜디오 과목은 학생들이 자신들의 작업을 자유롭게 개진하고 발전시키는 수업이다. 학생들은 자신이 원하는 주제와 개념을 제시하고, 이를 표현하기 위한 매체를 자유롭게 선택하며 실험할 수 있다. 기초적인 매체 도구들, 영상 및 첨단 디지털 뉴미디어 매체 등, 다양한 도구들을 자유롭게 사용하여 학생들은 자신의 프로젝트를 실험하고 표현하도록 한다. 작업의 발표와 토론 및 피드백을 통하여 학생들은 자신의 작업의 이론적 특성을 견고히 하고 워크샵을 통하여 표현 방식 및 도구들을 확장하도록 한다.

In this studio class, students create and develop their own projects. Students present their own concept and theme, and experiment with any tool or method to create their projects. From video to cutting-edge new media tools, the method and format of the project is open to students. Through presentation, discussion and feedback, students build strongly on the concept and theory of the work.

613.405 뉴미디어 조형론 3-3-0

New Media Art Theory

현대 미술에 있어서 다양한 뉴미디어 작품들의 특성과 경향들을 살펴보고 뉴미디어에 대한 담론과 조형적 이론 등을 연구한다. 비디오 아트이후 디지털 미디어 첨단 기술 등을 이용한 작품들을 검토하고 그 조형적 특성들을 파악하도록 한다.

This class offers a survey for the characteristics of new media art works in contemporary art. Related various approaches, theories and discourses of new media art will be examined. Media Art works, from video art to current cutting-edge new media art, will be widely and thoroughly dealt with and their visual characteristics will be studied as well.

613.451 다차원 미디어 스튜디오 1 2-0-4

Multi-dimension Media Studio 1

본 과목은 미디어의 전반적이고 포괄적인 개념과 테크닉을 자신의 방식으로 해석, 활용하여 여러 차원의 시공간에서 구현하는 작품을 제작하는 수업이다.

This class allows interpreting the general concept and technique of media. Students will apply these researches to embody media works in various multiple dimensions.

613.452 다차원 미디어 스튜디오 2 2-0-4

Multi-dimension Media Studio 2

본 과목은 미디어의 전반적이고 포괄적인 개념과 테크닉을 자신의 방식으로 해석, 활용하여 여러 차원의 시공간에서 구현하는 작품을 제작하는 수업이다.

This class allows interpreting the general concept and technique of media. Students will apply these researches to embody media works in various multiple dimensions.

613.453A 미디어 기획 2-0-4

Media Planning

본 과목은 미디어를 보다 효율적으로 현실에 접목시키기 위한

여러 가지 구체적인 적용사례 및 작가들을 조사하고 미디어 작가로서 활동하기 위한 실질적인 방법을 살펴보는 수업이다.

In this class, students will research various examples of artists' works and activities in order to understand the use of media art in a practical manner. The class also examines a few examples of activities of existing artists to teach how to connect with the world practically as a media artist.

613.455 미디어와 공간 2-0-4

Media and Space

본 과목은 작품의 개념에 따라 활용 할 수 있는 적절한 기술적 방법론을 찾고 그에 따른 공간설치 과정을 기획하는 작품제작 수업이다.

This class examines the proper technological method to apply according to the concept of the media work, and practice planning for the process of space media installation.

613.456 미디어와 평면 2-0-4

Media and two-dimensional forms

본 과목은 디지털 미디어 및 영상의 이미지들에 대한 포괄적 연구와 실험적인 작업을 병행하는 수업이다. 미디어 아트 영역에서 다루는 도구들을 자유롭게 선택하고, 이미지를 제시 혹은 제작하는 방식들도 실험적으로 접근하도록 한다. 학생들은 자신이 표현하고자 하는 주제와 개념 및 영역을 개진하고 작업을 제시하는 방식도 자유롭게 설정하도록 한다. 디지털 프린트에서부터 영상설치, 뉴미디어 방식, 인터넷 등 미디어 이미지를 제시하는 형식에 제한되지 않고 학생들은 자유롭게 자신이 선택한 이슈와 내용을 제시하도록 한다.

In this class, students experiment with media images in a wide range of work format. Furthermore, theories and concepts for media images will be examined to create and develop works. Any tools or methods can be applied the project, from digital print to new/media technology. Also, the concept and meaning of the work will be clarified through presentation and discussion in the class.

613.461 미디어아트 실습 1 2-1-3

Media Art Practice 1

본수업은 졸업 작품을 제작하는 4학년학생들의 작업을 기술적으로 지원하고 연구하는 실습 수업이다. 기본적으로 윤강으로 이루어지며, 선생님들은 학생 개개인의 미디어 작업에 필요한 기술적인 지원을 개별적 혹은 워크숍을 통하여 진행한다. 학생들은 자기 자신의 작업에 대한 명료한 주제와 계획을 제시해야 하며, 이에 따른 미디어 프로그래밍, 전자매체 미디어, 3D print 등 필요한 기술적 제작 과정을 연구하고, 자신의 작품을 제작하도록 한다.

This class offers technological practice and production process for students who prepare the works for the degree show. Basically, several instructors will help students who need technological supports for their works. Students must have specific work plan and theme to complete their works. In this class, students learn and practice for themselves media art technology for their works, such as media programming, electronic media, 3D print and so on.

613.462 미디어아트 실습 2 2-1-3

Media Art Practice 2

본 수업은 미디어 실습1을 지속하여 진행하는 수업이다. 수업 목적과 진행은 동일하게 진행되며, 졸업작품을 완성하기 위한 목표를 가지고 진행된다. 학생들은 졸업 작품을 위한 구체적이고 명료한 계획과 주제를 가지고 있어야 하며, 필요한 기술적인 측면을 연구하고 문제를 해결하도록 한다. 작품의 미디어 기술적인 측면을 연구 실습하여 학생 스스로 미디어 첨단 작품을 제작할 수 있는 능력을 고취하도록 한다.

This class continues the process of Media Practice 1. Students must have concrete and specific theme and plan for their works. And students are supposed to study, practice and solve technological process and problems to complete their media art works. This class aims to cultivate students abilities to create media art works by themselves with practicing technological process.

6111.301* 통합창의디자인세미나 3-1-4

Integrated Creative Design Seminar

사회 전반에 걸친 나타나는 다학제적 경향은 여러 문화, 산업, 기술의 융합, 통합으로 나타난다. 경영, 디자인, 기계공학의 전문지식을 통합하여 상호 지식 및 정보를 공유하고 다양한 산업적 요구와 문제점을 전공의 교류를 통해 논의하고 의견을 제시하도록 한다. 다양한 전공생들의 팀 작업을 통해 전공별 다양한 관점과 지식을 서로 공유하고 교류한다.

The interdisciplinary trend rising throughout the society are being seen in various cultures, businesses and integration of technologies. Through the professional knowledge of management, design and mechanical engineering, information can be shared while demands and problems of diverse industries can be discusses amongst the professions. The opportunity for students to work together with students from other disciplines will encourage them to share different viewpoints and knowledge.

6111.302* 통합창의디자인프로젝트 3-1-4

Integrative Creative Design Project

통합개발스튜디오 1과 같은 목표의 디자인프로젝트 중심의 교과목으로서, 산학연과 연계한 주제를 다학제간에 공동으로 진행함으로써, 실제적이고 종합적인 차원의 디자인해결을 체험토록 한다.

Having the same objectives as Integrated development Studio 2, this course will be core structured on design projects. Industrial collaboration and an interdisciplinary approach will be emphasized, thus offering an opportunity for practical and comprehensive problem-solving in design.

6111.303* 통합창의디자인스튜디오 1-0-2

Integrative Creative Design Project

학생들이 전시, 기획, 개발 등의 다양한 경험을 할 수 있도록 하기 위하여 국제대회 참가, 전시 개최를 통하여 학생들의 전공이 융합할 수 있는 기회를 부여하기 위한 교과목이다. 통합창의디자인에 참여하는 학생이 필수 수강해야하는 졸업시험과 같은 과목으로 볼 수 있다.

Students will have various experience such as exhibition, planning, development, and international design contest in the class. The course will be a chance to communicate and collaborate with other students in different majors. This is a requirement for all ICD student to graduate the course.

.....
 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.)