

한국화전공 교육과정 시행세칙(2019)

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 한국화(Korean Painting)전공은 한국미술의 전통을 계승하며, 문화세계의 창조에 기여할 수 있는 전인적인 미술인 교육에 그 목적이 있다. 특히 변화하는 미술문화의 각 분야 전문가 양성에 기여하고, 작가 양성을 목표로 하는 교육체계를 지향한다. 이를 위하여 한국화 분야를 비롯한 동시대 미술전반에 걸친 다양한 소통의 교육과 창의적 사고를 근간으로 세계적인 수준의 작가와 미술인을 배출하여 인류의 문화 복지에 이바지한다.

② 한국화전공에는 복합적 영역의 학습과 취업 및 효율적인 사회진출을 위하여 뉴미디어아트트랙, 예술경영트랙을 운영하며, 각각의 교육목적은 다음과 같다.

1) 뉴미디어아트트랙의 교육목적은 순수 미술 분야에서 비디오아트(Video Art), 그래픽디자인(Graphic Art), 인터랙티브아트(Interactive Art) 등을 포괄하는 트랙으로 작품제작에 필요한 다양한 기법과 도구를 습득하고 작품 모델링 등에 적용 한다. 또한 첨단기법을 활용한 융·복합적인 기능을 구사하여 예술 전시 영역과 인식의 확장을 시도한다.

2) 예술경영트랙의 교육목적은 미술관, 갤러리 등의 주요 전시 기획과 경영전문가를 양성하는 기초과목으로 개설하며, 실기와 이론을 겸비한 현장중심의 큐레이팅(Curating)과 경영전략을 교육한다. 그리고 기존 학부과정의 이론과목을 근간으로 하여 취업과목과 연계한다.

제2조(일반원칙) ① 한국화를 전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 미술대학은 단일전공만 운영하며, 다전공 및 부전공과정은 운영하지 않는다.

③ 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

④ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 한국화전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 한국화전공에서 개설하는 전공과목은 [별표1]교육과정편성표와 같다.

② 한국화전공을 단일전공으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 한국화전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점, 전공필수 21학점, 심화로 지정된 전공선택 31학점을 포함하여 총 전공학점 58학점 이상을 이수하여야 한다.

2) 트랙과정 : 가) 한국화전공에서 개설한 트랙과정 중 뉴미디어아트트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표6]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 트랙과정에 개설된 13학점 모두 이수하여야 한다.

나) 한국화전공에서 개설한 트랙과정 중 예술경영트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표6]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 트랙과정에 개설된 16학점 모두 이수하여야 한다.

③ 한국화전공 전공심화는 전공 선택으로 편성되나 반드시 이수하여야 한다.

제6조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

② 대학원 과목의 취득학점은 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시 이수 학점으로 인정받을 수 있다. 단, 인정학점은 졸업학점을 초과하여 이수하여야 한다.

제 4 장 기 타

제7조(전공심화과정 이수) 전공심화과목은 반드시 이수해야 한다.

제8조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제9조(다전공 이수관련) ① 타전공자가 미술학부 전공을 다전공으로 이수할 수 없다. 미술학부 전공자는 타전공을 다전공으로 이수할 수 있다.

② 다전공 이수 시, 제2전공에서 수강하는 과목중 과목명이나 교과목 코드가 겹쳐도 미술학부 졸업이수학점으로 불인정한다.

③ 다전공을 이수하더라도 미술학부에서 정한 졸업요건(심화과목 포함)을 모두 이수하여야 졸업을 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 1995년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따르되 교양과정 영역별 이수학점은 적용하지 않는다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 1997년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 1997학년도 이전에 입학한 학생에 대해서는 전공교양 3학점, 전공필수 21학점 포함 69학점 이수 시 전공을 이수한 것으로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2000년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따르되 교양과정 영역별 이수학점은 적용하지 않는다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 2005년 3월1일 이전의 입학한 학생에 대해서는 전공필수 22학점, 전공선택 48학점 총 70학점 이수 시 소급적용하여 전공을 이수한 것으로 인정한다.

② 2004학년도 이전입학자에 대하여는 교육과정의 개편에 따라 특별한 경우 학점체계에 적합할시 과목이 상이한 경우라도 인정할 수 있음.

③ 심화과목은 선수과목으로 상계할 수 있음.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 학·석사연계과정 이수자에게 다음의 경과조치를 적용한다.

가. 학·석사연계과정 이수자는 4학년 1학기까지 전공 교육과정을 모두 이수하여야 한다.

나. 학·석사연계과정 이수자는 전공지도교수가 승인하는 경우 4학년 교과목에 한하여 미술대학내 동 일한 교과목의 타전공 과목을 이수하여도 소속 전공의 교과목을 이수한 것으로 인정할 수 있다.

다. 학·석사연계과정 이수자는 3학년 2학기부터 대학원과목의 이수를 허용한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.

다. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공교양 학점을 개편된 교육과정의 전공기초 학점으로 인정하거나, 개편된 교육과정의 전공기초 학점을 이전 교육과정의 전공교양 학점으로 인정할 수 있다.

라. 이전 교육과정에서 기 취득한 교양 학점의 인정은 '교양교육과정 개편에 따른 경과조치'를 따른다.

② 전공교육과정 경과조치

가. 입학이후에 전공교육과정이 개편되었을 경우에는 개편된 전공교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 다만, 입학 이후 개편된 모든 학년도의 전공교육과정 기본구조 중 하나를 선택하여 적용받을 수 있다.

나. 교육과정 개편 이전 입학생에 대한 경과조치는 교육과정 시행세칙에 별도로 지정하여 운영할 수 있다.

다. 모든 교과목은 학년, 학기의 구분 없이 수강할 수 있으나 전공별 교육과정에서 정한 이수과정에 따르도록 한다.

라. 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강 하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

③ 입학 이후에 전공교육과정이 개편된 경우는 개편된 과정을 적용한다. 단, 개편 이전의 입학생에 대하여 강의 선택 시간의 다양화, 계절학기 강좌개설 등으로 경과조치에 따른 이수과정의 문제점을 보완한다.

④ 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수, 전공심화과목의 이수는 ‘대체교과목지정 표’에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 ‘대체교과목지정표’에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

가. 구 교육과정의 전공필수과목을 대체할 경우 기초실기1,2 중 1과목에 한하여 3학점을 2학점으로 이수 할 수 있으며, 졸업요건에 필요한 전공필수 21학점을 20학점으로 적용한다. 단 최저 졸업이수학점 130학 점은 별도 이수 하여 충족하여야 한다.

나. 구 교육과정의 전공선택(심화)과목을 대체할 경우 ‘대체교과목지정표’에서 지정한 전공선택(심화) 과목 중 선택하여 대체한다. 단 1과목에 한하여 3학점을 2학점으로 이수할 수 있다.

다. 구 교육과정의 전공기초과목을 대체할 경우 ‘대체교과목지정표’에서 지정한 전공기초과목으로 대체 한다.

⑤ 트랙과정 경과조치

가. 교육과정 개편 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 ‘트랙과정 학점인정표’에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) ① 본 시행세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

② 본 개정 시행세칙은 2016년도 입학생부터 적용한다.

제2조(경과조치)

① 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.

다. 이전 교육과정에서 기 취득한 교양 학점의 인정은 ‘교양교육과정 개편에 따른 경과조치’를 따른다.

② 전공교육과정 경과조치

가. 모든 교과목은 학년, 학기의 구분 없이 수강할 수 있으나 전공별 교육과정에서 정한 이수과정에 따르도록 한다.

나. 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강 하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

③ 입학 이후에 전공교육과정이 개편된 경우는 개편된 과정을 적용한다. 단, 개편 이전의 입학생에 대하여는 강의 선택 시간의 다양화, 계절학기 강좌개설 등으로 경과조치에 따른 이수과정의 문제점을 보완한다.

④ 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수 이수는 [별표3]대체교과목지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 ‘대체교과목지정표’에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

가. 구 교육과정의 전공선택(심화)과목 졸업요건을 2015년 이전 입학자도 31학점으로 한다.

⑤ 트랙과정 경과조치 : 교육과정 개편 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표3]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다. 단, 2015학년도 이전 입학자는 필수 과목 및 폐지된 과목을 포함 하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 예술경영트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 선수과목 지정표 1부.
3. 대체교과목 지정표 1부.
4. 전공 교과목 해설 양식 1부.
5. 교육과정 이수체계도 1부.
6. 트랙과정 이수체계도 1부.

[별표1] 교육과정 편성표

전공명 : 한국화

이수구분	교과목명	과목 코드	학수 번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		교과구분					비고
					이론	실기	실습		1학기	2학기	부전공	영어전용트랙	문제해결교과	교직기본이수교과	PF평가	
전공기초	시각예술론	719851	ART1211	3	3			1	○							
전공기초	작가론	291396	ART1212	3	3			1		○						
전공필수	기초실기1	613155	ARTK1105	3		6		1	○							
전공필수	기초실기2	613165	ARTK1106	3		6		1		○						
전공선택	기초회화	720271	ART1102	2		4		1		○				○		심화
전공선택	기초조소	053332	ART1103	2		4		1	○					○		심화
전공필수	표현기법1	382564	ARTK2107	2		4		2	○							
전공필수	표현기법2	382574	ARTK2108	2		4		2		○						
전공필수	작품제작연구1	292874	ARTK3202	3		6		3	○							
전공필수	작품제작연구2	292844	ARTK3203	2		4		3		○						
전공필수	작품제작연구3	067861	ARTK4119	3		6		4	○							
전공필수	작품제작연구4	292884	ARTK4120	3		6		4		○						
전공선택	조형연구1	720281	ARTK2109	3		6		3	○							심화
전공선택	조형연구2	720291	ARTK2110	3		6		3		○						심화
전공선택	복합표현연구1	592612	ARTK3204	3		6		3	○							심화
전공선택	복합표현연구2	592622	ARTK3205	3		6		3		○						심화
전공선택	창작비평실기1	340353	ARTK4122	3		6		4	○							
전공선택	동양미술사	087251	ART2213	3	3			2	○					○		심화
전공선택	서양미술사	173761	ART2214	3	3			2		○				○		심화
전공선택	한국미술사	392051	ART3216	3	3			3		○				○		심화
전공선택	동시대미술사조	720301	ART3215	3	3			3	○					○		심화
전공선택	미술비평연구	115461	ART4217	3	3			4	○							심화
전공선택	디지털사진	067951	ART1602	1		2		1	○							뉴미디어아트트랙
전공선택	디지털그래픽	067961	ART1603	1		2		1		○				○		뉴미디어아트트랙
전공선택	영상미디어1	067971	ART2604	2	2			2	○					○		뉴미디어아트트랙
전공선택	영상미디어2	067781	ART2605	3	3			2		○						뉴미디어아트트랙
전공선택	3D그래픽1	067991	ART3606	3	3			3	○							뉴미디어아트트랙
전공선택	3D그래픽2	068001	ART3607	3	3			3		○						뉴미디어아트트랙
전공선택	현대사상담론	720431	ART2602	2	2			2		○						예술경영트랙
전공선택	미술경영과기획	720441	ART3603	3	3			3	○							예술경영트랙
전공선택	미학	116141	ART3604	3	3			3		○						예술경영트랙
전공선택	전시와큐레이팅	720451	ART4605	3	3			4	○							예술경영트랙
전공선택	유지엄현장과경영	720461	ART4606	3	3			4		○						예술경영트랙
전공선택	공공미술	720501	ART1302	2		4		3	○				○			
전공선택	문화와미술세미나	490651	ART1601	2	2			1		○						예술경영트랙
전공선택	판화	380322	ART3307	3	3			3		○						
전공선택	드로잉1	592591	ART2603	2		4		2		○						
전공선택	캡스톤디자인(미술)	신규		1	1											
교직전선	교과교육론(미술)	436081	EDU3147	3	3			3	○							교직
교직전선	교과교재연구및지도법(미술)	440691	EDU3148	3	3			3		○						교직
교직전선	교과논리및논술(미술)	707161	EDU3149	3	3	0		3		○						교직

[별표2] 선수과목 지정표

전공명 : 한국화

전공명	선수과목				후수과목				비고
	과목코드	학수번호	교과목명	학점	과목코드	학수번호	교과목명	학점	
미술학부공통			디지털사진	1			디지털그래픽	1	
미술학부공통			3D그래픽1	3			3D그래픽2	3	

※ 선수과목 지정표에 따라 수강하는 것을 원칙으로 하되, 복학 등 특별한 사유로 인하여 수강이 불가능한 경우 전공 학과장의 허락하에 후수과목을 먼저 수강할 수 있다.

[별표3] 대체 교과목 지정표

2016년 교육과정		구교육과정	
이수구분	교과목명(학점)	이수구분	교과목명(학점)
전공필수	기초실기1(3)	전공선택	기초실기(3)
전공필수	기초실기2(3)	전공필수	기초한국화(2)
전공선택	기초회화(2)	전공필수	기초회화(2)
전공선택	기초조소(2)	전공필수	기초조소(2)
전공필수	작품제작연구1(3)	전공필수	작품제작1(3)
전공필수	작품제작연구2(2)	전공필수	복합표현연구2(2)
전공필수	작품제작연구3(3)	전공필수	작품제작2(3)
전공필수	작품제작연구4(2)	전공필수	작품제작3(3)
전공선택	디지털사진(1)	전공선택	컴퓨터미술1(1)
전공선택	디지털그래픽(1)	전공선택	컴퓨터미술2(1)
전공선택	영상미디어1(2)	전공선택	사진학(2), 필름 및 비디오아트(3)
전공선택	영상미디어2(3)	전공선택	스톱모션애니메이션(3), 필름 및 비디오아트(3)
전공선택	3D 그래픽1(3)	전공선택	3D 조형1(3)
전공선택	3D 그래픽2(3)	전공선택	3D 조형1(3)

[별표4] 한국화전공 교과목 해설

시각예술론(Visual Arts Theory) 3-3-0

시각예술의 주요 개념과 분류, 정의와 원리, 최근 사조 등을 이해하며, 관련 분야와의 연관성, 사상적인 배경과 미술계의 구조 등을 연구.

Understanding the main concepts and categories of the visual arts, including the definition, principles, and recent trends, and studying their integral relationship with related fields such as the structure of art world and the philosophical background.

작가론(Artists' Theory) 3-3-0

주요작가의 예술세계와 삶을 조명하고 작품과 사상적 특징을 분석. 평가관점과 미술사적 의미 등을 연구.

Focusing on the life and the artistic world of major artists and the conceptual aspects of their work, and studying the art historical significance and evaluation perspectives.

기초실기 1 (Basic Study 1) 3-0-6

인체, 사물, 풍경에 대한 재현과 묘사, 발상과 표현을 통한 기초 실기 연구.

An introduction to the art materials, basic concepts and expressions through depiction and representation of human body, objects and landscape.

기초실기 2 (Basic Study 2) 3-0-6

시각적 구성 요소, 색채, 다각적 구조를 바탕으로 한 사고의 새로운 전환을 연구.

Provides a foundation and an environment to investigate concept, visual organization, colors and multilayer structure.

기초회화 (Intro to Painting Practices) 2-0-4

유화를 중심으로 회화에서 주로 사용되는 재료의 특성과 기법을 습득함으로써 회화의 기본적인 조형요소를 탐구. This is a course that explores oil painting through the basic formative elements of painting by acquiring the characteristics of primarily used materials and techniques.

기초조소 (Intro to Sculpture Practices) 2-0-4

This course gives an opportunity to understand the fundamental elements of sculpture, carving and modelling by studying drawing and three dimensional space and ceramic-sculpture, and practicing the art materials and techniques.

드로잉과 3차원 공간연구, 도조 등의 과정을 통하여 소조, 조각의 주요 요소를 이해하고 재료와 기법 등을 실습.

표현기법1, 2 (Korean Painting Studio : Technique of Expression 1, 2) 2-0-4

재료선택, 제작과정, 재료기법 등의 다양한 전통회화기법에 대한 표현 수업임. 일례로 초상화기법, 벽화기법, 종이 제작기법, 옷칠기법, 전각기법 등등이 있음.

Students learn a variety of the traditional methods, involving material selection on color pigments, manufacturing processes, techniques and art practice. for example traditional portrait techniques, mural techniques, paper-making techniques, lacquer techniques, seal carving techniques.

작품제작연구1, 2(Advanced Studio Painting Studio 1) 3-0-6 / 2-0-4

전통적인 수묵·채색화 재료와 표현에 대한 폭넓은 실험실습을 바탕으로 한국화에 대한 이해력을 강화하면서 독자적인 작품을 제작함. 자유롭게 개개인의 주제를 설정하여 작업 과정을 진행하면서 한국화의 재해석과 발전 가능성을 모색함.

Experiments various methods of traditional ink(Sumuk), color and form of expression will enhance student's understanding of the field and develop their own works. Students will reexamine the traditional concepts and historical development of Korean painting and help seek individual expressions while exploring the subject matter of their choice

작품제작3, 4 (Advanced Korean Painting Studio Art 3, 4) 3-0-6

1,2,3학년 동안 연구한 과정을 토대로 졸업전시의 작품주제를 설정하고 작품 창작에 임하는 수업임. 개별 상담 또는 그룹 토론을 통해 작품제작의 내용, 형식, 방법에 대해 구체화하고 비평적 지각을 함양함. 미래의 작업방향에 대해 탐색하고 어떻게 작품제작을 수행할지에 대해 재점검함.

Students taking this course will decide the theme of graduation works based on the work done during the freshman, sophomore and junior years, and make the artwork. Individual counseling and class discussions on concepts, styles, materials and techniques are designed to help students materialize their ideas and develop critical awareness. Students will reexamine how their plans are carried out and what direction they should take in the future.

조형연구1, 2(Practice Studio) 3-0-6

전통적인 한국 수묵·채색기법에 대한 이해를 심화하고, 수묵화와 채색화 기법에 대한 전문적인 실습과 체계적인 학습의 기회를 부여함.

An advanced course of understanding ink(Sumuk) materials and color materials in traditional Korean painting. This course offer professional training and systematic approach on traditional Korean ink(Sumuk) and color painting techniques.

복합표현연구1, 2(Korean Painting Studio : Mixed Media) 3-0-6

다양한 최첨단의 매체를 소개함으로써 한국화의 전통성을 바탕으로 한 독창적인 조형을 모색하며, 작품 연구에서 개성적인 표현을 도출하기 위한 다양한 현대미술의 변천과정을 탐구함.

By introducing diverse high-tech media, this class helps the students develop originality and creativity based on the traditions of Korean painting. In this course, students explore various process of contemporary arts in the interest of developing individual expression into their studio art works

창작비평실기1 (Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking 1) 3-0-6

전통적인 소재와 기법에 대한 다원적인 접근과 현대미술의 동향과 이슈에 대한 연구로 졸업전시를 위한 창작 작품을 제작하며, 비평적 시각을 위한 토론과 세미나를 병행함, Portfolio, Artist Statement 등의 제작과 발표를 통해 창작 과정의 주된 내용과 형식, 완성도에 대하여 비평적 관점에서 점검함.

Students will make artworks for graduation exhibition using traditional materials and techniques reflecting pluralist approach and researching on contemporary trend in art and its core issues, accompanied by discussions and seminars to develop critical thinking. Students are required to give presentations, portfolios and artist statements of their works and critically examine the subject matter of creative process.

동양미술사(History of Oriental Art) 3-3-0

인도, 중국, 일본을 비롯한 전체 동양의 미술사상과 배경을 연구하며 공예, 조각, 회화 등 미술의 주요 장르를 연구함으로써 사상과 기법, 주요경향을 이해.

With a comprehensive view of Asian art including India, China and Japan, learning the art concepts and genres such as craft, sculpture, and painting, and studying the technique, trends, history and identity issues.

서양미술사(History of Western Art) 3-3-0

고대에서 근대에 이르기까지 서양미술의 시대적인 주요 흐름과 특징, 주요 경향, 사상, 작가연구 등을 통하여 미술사의 체계적인 이해를 목적으로 한다.

Studying Western art from ancient to modern period through periodical styles, trends, philosophy, and artists with a focus on the systematic understanding of art history.

한국미술사(History of Korean Art) 3-3-0

고대부터 현대까지 한국미술의 역사를 전반적으로 다루게 되며, 한국미술사의 주요 작품들을 중심으로 작가론, 역사와 미학을 심층적으로 연구.

Learning the history of Korean art from ancient to present times, and with an emphasis on the major art works, and studying in depth the artists, history, and aesthetics.

동시대미술사조(Contemporary art in trend) 3-3-0

최근 생존 작가들을 중심으로 미술사조의 흐름과 특징, 작가론, 주요 쟁점 등을 집중연구.

With emphasis on the contemporary living artists, analyzing and studying the flow and characteristics of art trends, styles and key issues.

미술비평연구(The Study of Art Criticism) 3-3-0

미술비평의 원론적인 개념규정을 비롯하여 작품의 특성, 가치, 관점 등을 논하며, 비평의 기능, 작품 평가의 사례 등을 연구.

Discussing the principles of art criticism and the nature, values, and viewpoints of artwork, and studying the function of criticism and case studies of assessment of artwork.

디지털사진 (Digital Photography) 1-0-2

디지털사진 촬영 학습과 포토샵을 이용한 보정 및 합성 학습.

Introduction to digital and computational photography including Photoshop editing and composite imaging.

디지털그래픽 (Digital Graphic) 1-0-2

일러스트레이션을 이용한 드로잉과 인디자인을 이용한 책 디자인 실습.

Introduction to Illustrator-based drawing and InDesign book design.

영상미디어 1 (Moving Image 1) 2-0-2

사진, 동영상 촬영과 편집을 통한 비디오 아트 학습.

Course in studio production of video art including photography and moving image recording and editing.

영상미디어 2 (Moving Image 2) 2-0-2

2D 그래픽에 동작을 주어 동영상으로 만드는 애니메이션 학습.

Course in animation fundamentals to produce 2D animation and motion graphics.

3D 그래픽 1 (3D Graphic 1) 3-0-3

3D 프로그램의 기본적인 툴 학습.

Introduction to the basic tools for 3D computer graphics.

3D 그래픽 2 (3D Graphic 2) 3-0-3

3D 프로그램을 이용한 실용적인 결과물 제작 학습.

Course for the creation of a practical work using the 3D computer graphics applications.

현대사상담론(Modern Ideology Discourse) 2-2-0

국내외에서 담론을 형성한 현대철학, 사상에 대한 집중적인 논의와 예술과의 연계성, 사회전반에 대한 영향과 동향 등을 연구, 토론

Concentrated on modern philosophical theories and concepts in domestic and overseas art discourse, examining and discussing the integral relationship with art including the influences and trends in society.

미술경영과기획(Art management and planning) 3-3-0

국내외 갤러리, 경매, 아트페어, 미술관, 대안공간, 레지던시 프로그램 등의 현장과 경영체계, 큐레이팅, 전시기획 등 연구.

Examining art management systems, curatorial practices and exhibition planning including domestic and overseas galleries, art auctions, art fairs, museums, alternative spaces, and residency programs.

미학(Art Theory and Aesthetics) 3-3-0

동서양의 미학체계에 대해 연구하며, 예술의 본질적인 의미와 사상을 체계적으로 이해할 수 있는 지식을 배양.

Learning the systematic studies of Eastern and Western aesthetics, and cultivating knowledge to understand the essential meaning of art and ideas.

전시와큐레이팅(Exhibition and Curating) 3-3-0

뮤지엄, 갤러리 등의 주요 전시 구조, 기법, 예산운영, 주요 전시사례를 비롯하여 큐레이팅의 방법론과 실무 등.

Studying exhibition structures and techniques that are used in art institutions such as museums and galleries, budget management, and major art exhibitions, and learning hands on training in curatorial practices.

뮤지엄현장과경영 (On-site Museum Study & Management) 3-3-0

국내외 박물관·미술관의 정의, 주요 기능과 현황, 프로그램 및 전시, 경영전략을 연구.

Studying the definition, main functions, programming, exhibitions, and management strategies of domestic and overseas museums.

공공미술(Public art) 2-0-4

미술의 사회적 소통과 지역공동체와 공동의 장을 형성하는 미술의 개념 이해. 사례분석을 통한 가능성 및 벽화, 조형물, 영상물, 현장조사 등을 주요 내용으로 하며, 기획안 작성.

This course provides an understanding of the social communication of art and the concept of art which deals with collaboration of local communities. The main topics are potential arts and mural, sculpture, video, and field research through analysis of case studies and writing proposals.

문화와미술세미나(Culture & Art Seminar) 2-2-0

문화현상 전반에 걸쳐 긴밀한 연관성을 지니는 미술사조를 연구. 특히 최근 이슈를 이루는 다양한 문화정보를 이해하고 이에 대한 정체성 확립, 예술학적인 비판의식과 능력을 배양.

Studying the cultural phenomena in close relationship to art history, and in particular understanding the various cultural information of current issues and constituting identification and enhancing critical perception and interpretation in art.

판화(Printmaking) 3-3-0

여러 형태의 판화 기법을 통한 조형적 요소를 바탕으로 제작과정, 재료의 특성 등을 연구하며, 그 중 대표적인 기법을 실습.

Studying the properties of the materials and the making process through various forms of printmaking techniques in the art formative elements.

드로잉 1 (Drawing 1) 2-0-4

드로잉을 표현매체로 하여 개념 및 표현력을 향상시키는 수업으로 다양한 드로잉 재료 및 기법을 습득함.

With emphasis on observational drawing, this course develops the student's greater conceptual and technical understanding of drawing as an expressive medium. Various drawing materials, methods and subjects are explored as a means to cultivate perceptual ability and descriptive drawing skills.

캡스톤디자인 (Capstone Design)

미술의 기본을 바탕으로 사회가 요구하는 창의력과 실용능력을 배양하고 산학협력의 가능성을 모색한다. 이를 바탕으로 포트폴리오를 제작하고 공모전 응모 및 산업체와의 산학 연계를 추진한다.

This course focuses on researching a possibility of the Industry-University Collaboration using the base of Korean painting, sculpture, and other various art techniques and methods, which can further develop to their own creative process. In order to complete the class, students will be required to create their portfolios which can be used as the Industry-University collaboration projects or apply as an art competitions.

[별표5] 교육과정 이수체계도

1학년		2학년				3학년		4학년		
1학기	2학기	1학기		2학기	1학기		2학기	1학기	2학기	
전공필수 기초실기1(3)	전공필수 기초실기2(3)	한국 화	전필	표현기법1(2)	표현기법2(2)	작품제작연구1(3)		작품제작연구2(2)	작품제작연구3(3)	작품제작연구4(3)
			전공 심화	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합표현연구1(3)		복합표현연구2(3)		
			전선					창작비평실기1(3)		
전공기초 시각예술론(3)	전공기초 작가론(3)	회 화	전필	표현기법1(2)	표현기법2(2)	복합표현연구1(3)		복합표현연구2(2)	작품연구제작1(3)	작품연구제작2(3)
			전공 심화	복합매체1(3)	복합매체2(3)	창작비평실기1(3)		창작비평실기2(3)		
			전선					혼합매체연구1(3)		
공통심화 기초한국화(2) 기초회화(2) 기초조소(2) 총 맥1	공통심화 기초한국화(2) 기초회화(2) 기초조소(2) 총 맥1	조 소	전필	인체연구1(2)	인체연구2(2)	공간연구1(3)		공간연구2(2)	작품제작1(3)	작품제작2(3)
			전공 심화	조형연구1(3)	조형연구2(3)	창작비평실기1(3)		창작비평실기2(3)		
			전선					창작비평실기3(3)		
		공 통	공통 심화	동양미술사(3)	서양미술사(3)	동시대미술사조(3)		한국미술사(3)	미술비평연구(3)	
			전선	드로잉1(2)		공공미술 (2)	캠스톤 디자인(1)	판화(3)		
디지털사진(1)	디지털그래픽(1)	영상미디어1(2)		영상미디어2(3)	3D 그래픽1(3)		3D 그래픽2(3)		뉴미디어아트트랙	
예술경영트랙	문화와 미술세미나(2)	-		현대사상당론(2)	미술경영과기획(3)		미학(3)	전시와큐레이팅(3)	유지엄현장과정경영(3)	

[별표6] 트랙과정 이수체계도

전공명 : 한국화

트랙명 : 뉴미디어아트 트랙

■ 트랙과정 개요

- 순수 미술 분야에서 비디오아트, 그래픽 디자인, 인터랙티브아트 등을 포괄.
- 순수 미술 분야의 작품제작에 필요한 다양한 기법과 도구를 습득하고 작품모델링 등에 적용 가능.
- 첨단기법을 활용한 융 복합적인 기능을 구사하여 예술영역과 인식의 확장 시도

■ 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		비고
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
과정	디지털사진(1)	디지털그래픽(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽1(3)			13학점

트랙명 : 예술경영 트랙

■ 트랙과정 개요

- 미술관, 갤러리 등의 주요 전시 기획과 경영전문가를 양성하는 기초과목 개설
- 실기와 이론을 겸비한 현장중심의 큐레이팅과 경영전략 교육
- 기존 학부과정의 이론과목과 연계하여 취업과목과 연계

■ 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		비고
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
과정		문화와 미술세미나(2)		현대사상당론(2)	미술경영과 기획(3)	미학(3)	전시와 큐레이팅(3)	유지엄현장과 경영(3)	16학점

회화전공 교육과정 시행세칙(2019)

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 회화(Painting)전공은 문화세계의 창조에 기여할 수 있는 전인적인 미술인 교육에 그 목적이 있다. 변화하는 현대 미술문화의 다양성에 맞추어 작가 양성, 각 문화 전문분야에서 활동할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목표로 하는 교육체계를 지향한다. 이를 위하여 회화분야를 비롯한 동시대 미술전반에 걸친 다양한 소통의 교육과 창의적 사고를 근간으로 세계적인 수준의 작가와 미술인을 배출하여 인류의 문화 복지에 이바지한다.

② 회화전공에는 복합적 영역의 학습과 취업 및 효율적인 사회진출을 위하여 뉴미디어아트트랙, 예술경영트랙을 운영하며, 각각의 교육목적은 다음과 같다.

1) 뉴미디어아트트랙의 교육목적은 순수 미술 분야에서 비디오아트(Video Art), 그래픽디자인(Graphic Art), 인터랙티브아트(Interactive Art) 등을 포괄하는 트랙으로 작품제작에 필요한 다양한 기법과 도구를 습득하고 작품 모델링 등에 적용 한다. 또한 첨단기법을 활용한 융·복합적인 기능을 구사하여 예술 전시 영역과 인식의 확장을 시도한다.

2) 예술경영트랙의 교육목적은 미술관, 갤러리 등의 주요 전시 기획과 경영전문가를 양성하는 기초과목으로 개설하며, 실기와 이론을 겸비한 현장중심의 큐레이팅(Curating)과 경영전략을 교육한다. 그리고 기존 학부과정의 이론과목을 근간으로 하여 취업과목과 연계한다.

제2조(일반원칙) ① 회화를 전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 미술대학은 단일전공만 운영하며, 다전공 및 부전공과정은 운영하지 않는다.

③ 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

④ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 회화전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 회화전공에서 개설하는 전공과목은 [별표1]교육과정편성표와 같다.

② 회화전공을 단일전공으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 회화전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점, 전공필수 21학점, 심화로 지정된 전공선택 31학점을 포함하여 총 전공학점 58학점 이상을 이수하여야 한다.

2) 트랙과정 : 가) 회화전공에서 개설한 트랙과정 중 뉴미디어아트트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표6]트랙과정 이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 트랙과정에 개설된 13학점 모두 이수하여야 한다.

나) 회화전공에서 개설한 트랙과정 중 예술경영트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표6]트랙과정 이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 트랙과정에 개설된 16학점 모두 이수하여야 한다.

③ 회화전공 전공심화는 전공선택으로 편성되나 반드시 이수하여야 한다.

제6조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

② 대학원 과목의 취득학점은 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시 이수 학점으로 인정받을 수 있다. 단, 인정학점은 졸업학점을 초과하여 이수하여야 한다.

제 4 장 기 타

제7조(전공심화과정 이수) 전공심화과목은 반드시 이수해야 한다.

제8조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제9조(다전공 이수관련) ① 타전공자가 미술학부 전공을 다전공으로 이수할 수 없다. 미술학부 전공자는 타전공을 다전공으로 이수할 수 있다.

② 다전공 이수 시, 제2전공에서 수강하는 과목중 과목명이나 교과목 코드가 겹쳐도 미술학부 졸업이수학점으로 불인정한다.

③ 다전공을 이수하더라도 미술학부에서 정한 졸업요건(심화과목 포함)을 모두 이수하여야 졸업을 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 1995년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따르되 교양과정 영역별 이수학점은 적용하지 않는다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 1997년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 1997학년도 이전에 입학한 학생에 대해서는 전공교양 3학점, 전공필수 21학점 포함 69학점 이수 시 전공을 이수한 것으로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2000년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따르되 교양과정 영역별 이수학점은 적용하지 않는다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 2005년 3월1일 이전의 입학한 학생에 대해서는 전공필수 22학점, 전공선택 48학점 총 70학점 이수 시 소급적용하여 전공을 이수한 것으로 인정한다.

② 2004학년도 이전입학자에 대하여는 교육과정의 개편에 따라 특별한 경우 학점체계에 적합할시 과목이 상이한 경우라도 인정할 수 있음.

③ 심화과목은 선수과목으로 상계할 수 있음.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 학·석사연계과정 이수자에게 다음의 경과조치를 적용한다.

가. 학·석사연계과정 이수자는 4학년 1학기까지 전공 교육과정을 모두 이수하여야 한다.

나. 학·석사연계과정 이수자는 전공지도교수가 승인하는 경우 4학년 교과목에 한하여 미술대학내 동 일한 교과목의 타전공 과목을 이수하여도 소속 전공의 교과목을 이수한 것으로 인정할 수 있다.

다. 학·석사연계과정 이수자는 3학년 2학기부터 대학원과목의 이수를 허용한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.

다. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공교양 학점을 개편된 교육과정의 전공기초 학점으로 인정하거나, 개편된 교육과정의 전공기초 학점을 이전 교육과정의 전공교양 학점으로 인정할 수 있다.

라. 이전 교육과정에서 기 취득한 교양 학점의 인정은 '교양교육과정 개편에 따른 경과조치'를 따른다.

② 전공교육과정 경과조치

가. 입학이후에 전공교육과정이 개편되었을 경우에는 개편된 전공교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 다만, 입학 이후 개편된 모든 학년도의 전공교육과정 기본구조 중 하나를 선택하여 적용받을 수 있다.

나. 교육과정 개편 이전 입학생에 대한 경과조치는 교육과정 시행세칙에 별도로 지정하여 운영할 수 있다.

다. 모든 교과목은 학년, 학기의 구분 없이 수강할 수 있으나 전공별 교육과정에서 정한 이수과정에 따르도록 한다.

라. 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강 하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

③ 입학 이후에 전공교육과정이 개편된 경우는 개편된 과정을 적용한다. 단, 개편 이전의 입학생에 대하여 강의 선택 시간의 다양화, 계절학기 강좌개설 등으로 경과조치에 따른 이수과정의 문제점을 보완한다.

④ 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수, 전공심화과목의 이수는 ‘대체교과목지정 표’에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 ‘대체교과목지정표’에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

가. 구 교육과정의 전공필수과목을 대체할 경우 기초실기1,2 중 1과목에 한하여 3학점을 2학점으로 이수 할 수 있으며, 졸업요건에 필요한 전공필수 21학점을 20학점으로 적용한다. 단 최저 졸업이수학점 130학 점은 별도 이수 하여 충족하여야 한다.

나. 구 교육과정의 전공선택(심화)과목을 대체할 경우 ‘대체교과목지정표’에서 지정한 전공선택(심화) 과목 중 선택하여 대체한다. 단 1과목에 한하여 3학점을 2학점으로 이수할 수 있다.

다. 구 교육과정의 전공기초과목을 대체할 경우 ‘대체교과목지정표’에서 지정한 전공기초과목으로 대체 한다.

⑤ 트랙과정 경과조치

가. 교육과정 개편 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 ‘트랙과정 학점인정표’에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) ① 본 시행세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

② 본 개정 시행세칙은 2016년도 입학생부터 적용한다.

제2조(경과조치)

① 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.

다. 이전 교육과정에서 기 취득한 교양 학점의 인정은 ‘교양교육과정 개편에 따른 경과조치’를 따른다.

② 전공교육과정 경과조치

가. 모든 교과목은 학년, 학기의 구분 없이 수강할 수 있으나 전공별 교육과정에서 정한 이수과정에 따르도록 한다.

나. 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강 하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

③ 입학 이후에 전공교육과정이 개편된 경우는 개편된 과정을 적용한다. 단, 개편 이전의 입학생에 대하여는 강의 선택 시간의 다양화, 계절학기 강좌개설 등으로 경과조치에 따른 이수과정의 문제점을 보완한다.

④ 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수 이수는 [별표3]대체교과목지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 ‘대체교과목지정표’에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

가. 구 교육과정의 전공선택(심화)과목 졸업요건을 2015년 이전 입학자도 31학점으로 한다.

⑤ 트랙과정 경과조치 : 교육과정 개편 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표3]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다. 단, 2015학년도 이전 입학자는 필수 과목 및 폐지된 과목을 포함 하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 예술경영트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 선수과목 지정표 1부.
3. 대체교과목 지정표 1부.
4. 전공 교과목 해설 양식 1부.
5. 교육과정 이수체계도 1부.
6. 트랙과정 이수체계도 1부.

[별표1] 교육과정 편성표

전공명 : 회화

이수구분	교과목명	과목 코드	학수 번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		교과구분					비고
					이론	실기	실습		1학기	2학기	부 전공	영어 트랙	문제 해결형 교과	교직원 이수 교과	PF 평가	
전공기초	시각예술론	719851	ART1211	3	3			1	○							
전공기초	작가론	291396	ART1212	3	3			1		○						
전공필수	기초실기1	613155	ARTP1105	3		6		1	○							
전공필수	기초실기2	613165	ARTP1106	3		6		1		○						
전공선택	기초한국화	720261	ART1101	2		4		1	○					○		심화
전공선택	기초조소	053332	ART1103	2		4		1		○				○		심화
전공필수	표현기법1	382564	ARTP2107	2		4		2	○							
전공필수	표현기법2	382574	ARTP2108	2		4		2		○						
전공필수	복합표현연구1	592613	ARTP3202	3		6		3	○							
전공필수	복합표현연구2	592623	ARTP3203	2		4		3		○						
전공필수	작품연구제작1	067881	ARTP4118	3		6		4	○							
전공필수	작품연구제작2	067891	ARTP4119	3		6		4		○						
전공선택	복합매체1	720571	ARTP2109	3		6		2	○							심화
전공선택	복합매체2	720581	ARTP2110	3		6		2		○						심화
전공선택	창작비평실기1	340368	ARTP3204	3		6		3	○							심화
전공선택	창작비평실기2	340388	ARTP3205	3		6		3		○						심화
전공선택	혼합매체연구1	067901	ARTP4120	3		6		4	○							
전공선택	동양미술사	087251	ART2213	3	3			2	○					○		심화
전공선택	서양미술사	173761	ART2214	3	3			2		○				○		심화
전공선택	한국미술사	392051	ART3216	3	3			3		○				○		심화
전공선택	동시대미술사조	720301	ART3215	3	3			3	○					○		심화
전공선택	미술비평연구	115461	ART4217	3	3			4	○							심화
전공선택	디지털사진	067951	ART1602	1		2		1	○							뉴미디어아트트랙
전공선택	디지털그래픽	067961	ART1603	1		2		1		○				○		뉴미디어아트트랙
전공선택	영상미디어1	067971	ART2604	2	2			2	○					○		뉴미디어아트트랙
전공선택	영상미디어2	067781	ART2605	3	3			2		○						뉴미디어아트트랙
전공선택	3D그래픽1	067991	ART3606	3	3			3	○							뉴미디어아트트랙
전공선택	3D그래픽2	068001	ART3607	3	3			3		○						뉴미디어아트트랙
전공선택	현대사상담론	720431	ART2602	2	2			2		○						예술경영트랙
전공선택	미술경영과기획	720441	ART3603	3	3			3	○							예술경영트랙
전공선택	미학	116141	ART3604	3	3			3		○						예술경영트랙
전공선택	전시와큐레이팅	720451	ART4605	3	3			4	○							예술경영트랙
전공선택	유지영현장과경영	720461	ART4606	3	3			4		○						예술경영트랙
전공선택	공공미술	720501	ART1302	2		4		3	○				○			
전공선택	문화와미술세미나	490651	ART1601	2	2			1		○						예술경영트랙
전공선택	판화	380322	ART3307	3	3			3		○						
전공선택	드로잉1	592591	ART2603	2		4		2		○						
전공선택	캡스톤디자인(미술)	신규		1	1											
교직원전	교과교육론(미술)	436081	EDU3147	3	3			3	○							교직
교직원전	교과교재연구및지도법(미술)	440691	EDU3148	3	3			3		○						교직
교직원전	교과논리및논술(미술)	707161	EDU3149	3	3	0		3		○						교직

[별표2] 선수과목 지정표

전공명 : 회화

전공명	선수과목				후수과목				비고
	과목코드	학수번호	교과목명	학점	과목코드	학수번호	교과목명	학점	
미술학부공통			디지털사진	1			디지털그래픽	1	
미술학부공통			3D그래픽1	3			3D그래픽2	3	

※ 선수과목 지정표에 따라 수강하는 것을 원칙으로 하되, 복학 등 특별한 사유로 인하여 수강이 불가능한 경우 전공 학과장의 허락하에 후수과목을 먼저 수강할 수 있다.

[별표3] 대체 교과목 지정표

전공명 : 회화

2016년 교육과정		구교육과정	
이수구분	교과목명(학점)	이수구분	교과목명(학점)
전공필수	기초실기1(3)	전공선택	기초실기(3)
전공필수	기초실기2(3)	전공필수	기초회화(2)
전공선택	기초한국화(2)	전공필수	기초한국화(2)
전공선택	기초조소(2)	전공필수	기초조소(2)
전공선택	혼합매체연구 1(3)	전공선택	창작비평실기3(3)
전공필수	작품연구제작 1(3)	전공필수	작품제작1(3)
전공필수	작품연구제작 2(3)	전공필수	작품제작2(3)
전공선택	디지털사진(1)	전공선택	컴퓨터미술1(1)
전공선택	디지털그래픽(1)	전공선택	컴퓨터미술2(1)
전공선택	영상미디어1(2)	전공선택	사진학(2), 필름 및 비디오아트(3)
전공선택	영상미디어2(3)	전공선택	스톱모션애니메이션(3), 필름 및 비디오아트(3)
전공선택	3D 그래픽1(3)	전공선택	3D 조형1(3)
전공선택	3D 그래픽2(3)	전공선택	3D 조형1(3)

[별표4] 회화전공 교과목 해설

시각예술론(Visual Arts Theory) 3-3-0

시각예술의 주요 개념과 분류, 정의와 원리, 최근 사조 등을 이해하며, 관련 분야와의 연관성, 사상적인 배경과 미술계의 구조 등을 연구.

Understanding the main concepts and categories of the visual arts, including the definition, principles, and recent trends, and studying their integral relationship with related fields such as the structure of art world and the philosophical background.

작가론(Artists' Theory) 3-3-0

주요작가의 예술세계와 삶을 조명하고 작품과 사상적 특징을 분석. 평가관점과 미술사적 의미 등을 연구.

Focusing on the life and the artistic world of major artists and the conceptual aspects of their work, and studying the art historical significance and evaluation perspectives.

기초실기 1 (Basic Study 1) 3-0-6

인체, 사물, 풍경에 대한 재현과 묘사, 발상과 표현을 통한 기초 실기 연구.

An introduction to the art materials, basic concepts and expressions through depiction and representation of human body, objects and landscape.

기초실기 2 (Basic Study 2) 3-0-6

시각적 구성 요소, 색채, 다각적 구조를 바탕으로 한 사고의 새로운 전환을 연구.

Provides a foundation and an environment to investigate concept, visual organization, colors and multilayer structure.

기초한국화 (Intro to Korean Painting Practices) 2-0-4

This course will emphasize on ink paintings in order to understand the concept of Korean traditional painting and explore the characteristics of the materials, techniques, and the formative elements through philosophical understanding in studio work.

수묵화를 중심으로 한국 전통회화의 개념을 파악하고, 주요 사상적인 이해와 실기를 통하여 재료의 특성과 기법, 조형요소를 탐구.

기초조소 (Intro to Sculpture Practices) 2-0-4

This course gives an opportunity to understand the fundamental elements of sculpture, carving and modelling by studying drawing and three dimensional space and ceramic-sculpture, and practicing the art materials and techniques.

드로잉과 3차원 공간연구, 도조 등의 과정을 통하여 소조, 조각의 주요 요소를 이해하고 재료와 기법 등을 실습.

표현기법1, 2(Painting Studio : Technique of Expression 1, 2) 2-0-4

정확한 묘사력과 조형적 능력을 배양하며 공간 개념과 재료, 기법을 실습.

Studying accurate depiction and practicing the concept of space, materials, and techniques to develop the ability in sculptural expressions.

복합표현연구1, 2(Painting Studio :Advanced Mixed Media 1, 2) 3-0-6, 2-0-4

동시대적 시각의 환경을 연구하며, 다양한 재료와 미디어로 공간, 사고, 개념을 확장시켜 다양하게 표현.

This course offers opportunities to explore beyond the traditional materials, media, spaces, thinking and concepts in contemporary visual arts.

복합매체1, 2(Painting Studio: Mixed Media 1, 2) 3-0-6

사진, 미디어, 컴퓨터, 설치, 공간실험, 개념미술, 퍼포먼스 등을 통해 3차원의 제작 방법과 기능 연구.

Understanding the process of 3D production and the mechanism using photography, media, computer, installation, performance and conceptual art.

작품연구제작1, 2 (Research and Execution Studio 1, 2) 3-0-6

전 단계에서 탐구된 과정을 바탕으로 졸업 작품의 주제를 설정하고 졸업 작품을 제작.

The continuation and completion of a studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project. It is also aimed to enable them to better undertake their part in the show, while developing their abilities to discuss and represent their work and ideas.

창작비평실기1, 2(Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking 1,2) 3-0-3

창의적인 사고와 비평적 시각을 바탕으로 동시대 미술을 연구하며, 다원적인 시각과 통합적 분석력을 바탕으로 폭 넓게 작품 연구.

Critical Creative Practice is a studio course to develop creative thinking and critical perspective to broaden student' s works.

혼합매체연구 1 (Mixed Media Studies 1) 3-0-6

다원적인 예술의 속성을 이해하며, 여러 표현 방법과 매체를 융합/병용하여 새로운 시각, 예술의 가능성을 연구하여 작품을 제작.

This course encouraged students to combine and fuse different methods and media to explore many different

possible ways to create art.

동양미술사(History of Oriental Art) 3-3-0

인도, 중국, 일본을 비롯한 전체 동양의 미술사상과 배경을 연구하며 공예, 조각, 회화 등 미술의 주요 장르를 연구함으로써 사상과 기법, 주요경향을 이해.

With a comprehensive view of Asian art including India, China and Japan, learning the art concepts and genres such as craft, sculpture, and painting, and studying the technique, trends, history and identity issues.

서양미술사(History of Western Art) 3-3-0

고대에서 근대에 이르기까지 서양미술의 시대적인 주요 흐름과 특징, 주요 경향, 사상, 작가연구 등을 통하여 미술사의 체계적인 이해를 목적으로 한다.

Studying Western art from ancient to modern period through periodical styles, trends, philosophy, and artists with a focus on the systematic understanding of art history.

한국미술사(History of Korean Art) 3-3-0

고대부터 현대까지 한국미술의 역사를 전반적으로 다루게 되며, 한국미술사의 주요 작품들을 중심으로 작가론, 역사와 미학을 심층적으로 연구.

Learning the history of Korean art from ancient to present times, and with an emphasis on the major art works, and studying in depth the artists, history, and aesthetics.

동시대미술사조(Contemporary art in trend) 3-3-0

최근 생존 작가들을 중심으로 미술사조의 흐름과 특징, 작가론, 주요 쟁점 등을 집중연구.

With emphasis on the contemporary living artists, analyzing and studying the flow and characteristics of art trends, styles and key issues.

미술비평연구(The Study of Art Criticism) 3-3-0

미술비평의 원론적인 개념규정을 비롯하여 작품의 특성, 가치, 관점 등을 논하며, 비평의 기능, 작품 평가의 사례 등을 연구.

Discussing the principles of art criticism and the nature, values, and viewpoints of artwork, and studying the function of criticism and case studies of assessment of artwork.

디지털 사진 (Digital Photography) 1-0-2

디지털 사진 촬영 학습과 포토샵을 이용한 보정 및 합성 학습.

Introduction to digital and computational photography including Photoshop editing and composite imaging.

디지털 그래픽 (Digital Graphic) 1-0-2

일러스트레이션을 이용한 드로잉과 인디자인을 이용한 책 디자인 실습.

Introduction to Illustrator-based drawing and InDesign book design.

영상 미디어 1 (Moving Image 1) 2-0-2

사진, 동영상 촬영과 편집을 통한 비디오 아트 학습.

Course in studio production of video art including photography and moving image recording and editing.

영상 미디어 2 (Moving Image 2) 2-0-2

2D 그래픽에 동작을 주어 동영상으로 만드는 애니메이션 학습.

Course in animation fundamentals to produce 2D animation and motion graphics.

3D 그래픽 1 (3D Graphic 1) 3-0-3

3D 프로그램의 기본적인 툴 학습.

Introduction to the basic tools for 3D computer graphics.

3D 그래픽 2 (3D Graphic 2) 3-0-3

3D 프로그램을 이용한 실용적인 결과물 제작 학습.

Course for the creation of a practical work using the 3D computer graphics applications.

현대사상담론(Modern Ideology Discourse) 2-2-0

국내외에서 담론을 형성한 현대철학, 사상에 대한 집중적인 논의와 예술과의 연계성, 사회전반에 대한 영향과 동향 등을 연구, 토론

Concentrated on modern philosophical theories and concepts in domestic and overseas art discourse, examining and discussing the integral relationship with art including the influences and trends in society.

미술경영과기획(Art management and planning) 3-3-0

국내외 갤러리, 경매, 아트페어, 미술관, 대안공간, 레지던시 프로그램 등의 현장과 경영체계, 큐레이팅, 전시기획 등 연구.

Examining art management systems, curatorial practices and exhibition planning including domestic and overseas galleries, art auctions, art fairs, museums, alternative spaces, and residency programs.

미학(Art Theory and Aesthetics) 3-3-0

동서양의 미학체계에 대해 연구하며, 예술의 본질적인 의미와 사상을 체계적으로 이해할 수 있는 지식을 배양.

Learning the systematic studies of Eastern and Western aesthetics, and cultivating knowledge to understand the essential meaning of art and ideas.

전시와큐레이팅(Exhibition and Curating) 3-3-0

유지엄, 갤러리 등의 주요 전시 구조, 기법, 예산운영, 주요 전시사례를 비롯하여 큐레이팅의 방법론과 실무 등.

Studying exhibition structures and techniques that are used in art institutions such as museums and galleries, budget management, and major art exhibitions, and learning hands on training in curatorial practices.

유지엄현장과경영 (On-site Museum Study & Management) 3-3-0

국내외 박물관·미술관의 정의, 주요 기능과 현황, 프로그램 및 전시, 경영전략을 연구.

Studying the definition, main functions, programming, exhibitions, and management strategies of domestic and overseas museums.

공공미술(Public art) 2-0-4

미술의 사회적 소통과 지역공동체와 공동의 장을 형성하는 미술의 개념 이해. 사례분석을 통한 가능성 및 벽화, 조형물, 영상물, 현장조사 등을 주요 내용으로 하며, 기획안 작성.

This course provides an understanding of the social communication of art and the concept of art which deals with collaboration of local communities. The main topics are potential arts and mural, sculpture, video, and field research through analysis of case studies and writing proposals.

문화와미술세미나(Culture & Art Seminar) 2-2-0

문화현상 전반에 걸쳐 긴밀한 연관성을 지니는 미술사조를 연구. 특히 최근 이슈를 이루는 다양한 문화정보를 이해 하고 이에 대한 정체성 확립, 예술학적인 비판의식과 능력을 배양.

Studying the cultural phenomena in close relationship to art history, and in particular understanding the

various cultural information of current issues and constituting identification and enhancing critical perception and interpretation in art.

판화(Printmaking) 3-3-0

여러 형태의 판화 기법을 통한 조형적 요소를 바탕으로 제작과정, 재료의 특성 등을 연구하며, 그 중 대표적인 기법을 실습.

Studying the properties of the materials and the making process through various forms of printmaking techniques in the art formative elements.

드로잉 1 (Drawing 1) 2-0-4

드로잉을 표현매체로 하여 개념 및 표현력을 향상시키는 수업으로 다양한 드로잉 재료 및 기법을 습득함.

With emphasis on observational drawing, this course develops the student's greater conceptual and technical understanding of drawing as an expressive medium. Various drawing materials, methods and subjects are explored as a means to cultivate perceptual ability and descriptive drawing skills.

캡스톤디자인 (Capstone Design)

미술의 기본을 바탕으로 사회가 요구하는 창의력과 실용능력을 배양하고 산학협력의 가능성을 모색한다. 이를 바탕으로 포트폴리오를 제작하고 공모전 응모 및 산업체와의 산학 연계를 추진한다.

This course focuses on researching a possibility of the Industry-University Collaboration using the base of Korean painting, sculpture, and other various art techniques and methods, which can further develop to their own creative process. In order to complete the class, students will be required to create their portfolios which can be used as the Industry-University collaboration projects or apply as an art competitions.

[별표5] 교육과정 이수체계도

1학년		2학년				3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기		2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
전공필수 기초실기1(3)	전공필수 기초실기2(3)	한국 화	전필	표현기법1(2)	표현기법2(2)	작품제작연구1(3)	작품제작연구2(2)	작품제작연구3(3)	작품제작연구4(3)
			전공 심화	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)		
			전선					창작비평실기1(3)	
전공기초 시각예술론(3)	전공기초 작가론(3)	회 화	전필	표현기법1(2)	표현기법2 (2)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(2)	작품연구제작1(3)	작품연구제작2(3)
			전공 심화	복합매체1(3)	복합매체2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)		
			전선					혼합매체연구1(3)	
공통심화 기초한국화(2) 기초회화(2) 기초조소(2) 중 택1	공통심화 기초한국화(2) 기초회화(2) 기초조소(2) 중 택1	조 소	전필	인체연구1(2)	인체연구2(2)	공간연구1(3)	공간연구2(2)	작품제작1(3)	작품제작2(3)
			전공 심화	조형연구1(3)	조형연구2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)		
			전선					창작비평실기3(3)	
		공 통	공통 심화	동양미술사(3)	서양미술사(3)	동시대미술사조(3)	한국미술사(3)	미술비평연구(3)	
			전선	드로잉1(2)		공공미술 (2)	캡스톤 디자인(1)	판화(3)	
디지털사진(1)	디지털그래픽(1)		영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D 그래픽1(3)	3D 그래픽2(3)		뉴미디어아트트랙	
예술경영트랙	문화와 미술세미나(2)		-	현대사상담론(2)	미술경영과기획(3)	미학(3)	전시와큐레이팅(3)	유지영현장과정영(3)	

[별표6] 트랙과정 이수체계도

전공명 : 회화

트랙명 : 뉴미디어아트 트랙

▣ 트랙과정 개요

- 순수 미술 분야에서 비디오아트, 그래픽 디자인, 인터랙티브아트 등을 포괄.
- 순수 미술 분야의 작품제작에 필요한 다양한 기법과 도구를 습득하고 작품모델링 등에 적용 가능.
- 첨단기법을 활용한 융 복합적인 기능을 구사하여 예술영역과 인식의 확장시도

▣ 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		비고
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
과정	디지털사진(1)	디지털그래픽(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽1(3)			13학점

트랙명 : 예술경영 트랙

▣ 트랙과정 개요

- 미술관, 갤러리 등의 주요 전시 기획과 경영전문가를 양성하는 기초과목 개설
- 실기와 이론을 겸비한 현장중심의 큐레이팅과 경영전략 교육
- 기존 학부과정의 이론과목과 연계하여 취업과목과 연계

▣ 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		비고
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
과정		문화와 미술세미나(2)		현대사상담론(2)	미술경영과 기획(3)	미학(3)	전시와 큐레이팅(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	16학점

조소전공 교육과정 시행세칙(2019)

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 조소(Sculpture)전공은 문화세계의 창조에 기여할 수 있는 전인적인 미술인 교육에 그 목적이 있다. 변화하는 현대 미술문화의 다양성에 맞추어 작가 양성, 각 문화 전문분야에서 활동할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목표로 하는 교육체계를 지향한다. 이를 위하여 조소 분야를 비롯한 동시대 미술전반에 걸친 다양한 소통의 교육과 창의적 사고를 근간으로 세계적인 수준의 작가와 미술인을 배출하여 인류의 문화 복지에 이바지한다.

② 조소전공에는 복합적 영역의 학습과 취업 및 효율적인 사회진출을 위하여 뉴미디어아트트랙, 예술경영트랙을 운영하며, 각각의 교육목적은 다음과 같다.

1) 뉴미디어아트트랙의 교육목적은 순수 미술 분야에서 비디오아트(Video Art), 그래픽디자인(Graphic Art), 인터랙티브아트(Interactive Art) 등을 포괄하는 트랙으로 작품제작에 필요한 다양한 기법과 도구를 습득하고 작품 모델링 등에 적용 가능하다. 또한 첨단기법을 활용한 융·복합적인 기능을 구사하여 예술 전시 영역과 인식의 확장을 시도한다.

2) 예술경영트랙의 교육목적은 미술관, 갤러리 등의 주요 전시 기획과 경영전문가를 양성하는 기초과목으로 개설하며, 실기와 이론을 겸비한 현장중심의 큐레이팅(Curating)과 경영전략을 교육한다. 그리고 기존 학부과정의 이론과목을 근간으로 하여 취업과목과 연계한다.

제2조(일반원칙) ① 조소를 전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 미술대학은 단일전공만 운영하며, 다전공 및 부전공과정은 운영하지 않는다.

③ 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

④ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 조소전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 조소전공에서 개설하는 전공과목은 [별표1]교육과정편성표와 같다.

② 조소전공을 단일전공으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 조소전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점, 전공필수 21학점, 심화로 지정된 전공선택 31학점을 포함하여 총 전공학점 58학점 이상을 이수하여야 한다.

2) 트랙과정 : 가) 조소전공에서 개설한 트랙과정 중 뉴미디어아트트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표6]트랙과정 이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 트랙과정에 개설된 13학점 모두 이수하여야 한다.

나) 조소전공에서 개설한 트랙과정 중 예술경영트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표6]트랙과정 이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 트랙과정에 개설된 학점 19학점 중 16학점 이상을 이수하여야 한다.

③ 조소전공 전공심화는 전공 선택으로 편성되나 반드시 이수하여야 한다.

제6조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

② 대학원 과목의 취득학점은 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시 이수 학점으로 인정받을 수 있다. 단, 인정학점은 졸업학점을 초과하여 이수하여야 한다.

제 4 장 기 타

제7조(전공심화과정 이수) 전공심화과목은 반드시 이수해야 한다.

제8조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제9조(다전공 이수관련) ① 타전공자가 미술학부 전공을 다전공으로 이수할 수 없다. 미술학부 전공자는 타전공을 다전공으로 이수 할 수 있다.

② 다전공 이수 시, 제2전공에서 수강하는 과목중 과목명이나 교과목 코드가 겹쳐도 미술학부 졸업이수학점으로 불인정한다.

③ 다전공을 이수하더라도 미술학부에서 정한 졸업요건(심화과목 포함)을 모두 이수하여야 졸업을 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 1995년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따르되 교양과정 영역별 이수학점은 적용하지 않는다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 1997년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 1997학년도 이전에 입학한 학생에 대해서는 전공교양 3학점, 전공필수 21학점 포함 69학점 이수 시 전공을 이수한 것으로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2000년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따르되 교양과정 영역별 이수학점은 적용하지 않는다.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 2005년 3월1일 이전의 입학한 학생에 대해서는 전공필수 22학점, 전공선택 48학점 총 70학점 이수 시 소급적용하여 전공을 이수한 것으로 인정한다.

② 2004학년도 이전입학자에 대하여는 교육과정의 개편에 따라 특별한 경우 학점체계에 적합할시 과목이 상이한 경우라도 인정할 수 있음.

③ 심화과목은 선수과목으로 상계할 수 있음.

부 칙

제1조(시행일) 본 내규는 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 학·석사연계과정 이수자에게 다음의 경과조치를 적용한다.

가. 학·석사연계과정 이수자는 4학년 1학기까지 전공 교육과정을 모두 이수하여야 한다.

나. 학·석사연계과정 이수자는 전공지도교수가 승인하는 경우 4학년 교과목에 한하여 미술대학내 동 일한 교과목의 타전공 과목을 이수하여도 소속 전공의 교과목을 이수한 것으로 인정할 수 있다.

다. 학·석사연계과정 이수자는 3학년 2학기부터 대학원과목의 이수를 허용한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 새로운 교육과정을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.

다. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공교양 학점을 개편된 교육과정의 전공기초 학점으로 인정하거나, 개편된 교육과정의 전공기초 학점을 이전 교육과정의 전공교양 학점으로 인정할 수 있다.

라. 이전 교육과정에서 기 취득한 교양 학점의 인정은 '교양교육과정 개편에 따른 경과조치'를 따른다.

② 전공교육과정 경과조치

가. 입학이후에 전공교육과정이 개편되었을 경우에는 개편된 전공교육과정을 적용함을 원칙으로 한다. 다만, 입학 이후 개편된 모든 학년도의 전공교육과정 기본구조 중 하나를 선택하여 적용받을 수 있다.

나. 교육과정 개편 이전 입학생에 대한 경과조치는 교육과정 시행세칙에 별도로 지정하여 운영할 수 있다.

다. 모든 교과목은 학년, 학기의 구분 없이 수강할 수 있으나 전공별 교육과정에서 정한 이수과정에 따르도록 한다.

라. 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강 하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

③ 입학 이후에 전공교육과정이 개편된 경우는 개편된 과정을 적용한다. 단, 개편 이전의 입학생에 대하여 강의 선택 시간의 다양화, 계절학기 강좌개설 등으로 경과조치에 따른 이수과정의 문제점을 보완한다.

④ 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수, 전공심화과목의 이수는 ‘대체교과목지정 표’에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 ‘대체교과목지정표’에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

가. 구 교육과정의 전공필수과목을 대체할 경우 기초실기1,2 중 1과목에 한하여 3학점을 2학점으로 이수 할 수 있으며, 졸업요건에 필요한 전공필수 21학점을 20학점으로 적용한다. 단 최저 졸업이수학점 130학 점은 별도 이수 하여 충족하여야 한다.

나. 구 교육과정의 전공선택(심화)과목을 대체할 경우 ‘대체교과목지정표’에서 지정한 전공선택(심화) 과목 중 선택하여 대체한다. 단 1과목에 한하여 3학점을 2학점으로 이수할 수 있다.

다. 구 교육과정의 전공기초과목을 대체할 경우 ‘대체교과목지정표’에서 지정한 전공기초과목으로 대체 한다.

⑤ 트랙과정 경과조치

가. 교육과정 개편 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 ‘트랙과정 학점인정표’에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) ① 본 시행세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

② 본 개정 시행세칙은 2016년도 입학생부터 적용한다.

제2조(경과조치)

① 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.

다. 이전 교육과정에서 기 취득한 교양 학점의 인정은 ‘교양교육과정 개편에 따른 경과조치’를 따른다.

② 전공교육과정 경과조치

가. 모든 교과목은 학년, 학기의 구분 없이 수강할 수 있으나 전공별 교육과정에서 정한 이수과정에 따르도록 한다.

나. 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강 하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

③ 입학 이후에 전공교육과정이 개편된 경우는 개편된 과정을 적용한다. 단, 개편 이전의 입학생에 대하여는 강의 선택 시간의 다양화, 계절학기 강좌개설 등으로 경과조치에 따른 이수과정의 문제점을 보완한다.

④ 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수 이수는 [별표3]대체교과목지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 ‘대체교과목지정표’에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

가. 구 교육과정의 전공선택(심화)과목 졸업요건을 2015년 이전 입학자도 31학점으로 한다.

⑤ 트랙과정 경과조치 : 교육과정 개편 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표3]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다. 단, 2015학년도 이전 입학자는 필수 과목 및 폐지된 과목을 포함 하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 예술경영트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 선수과목 지정표 1부.
3. 대체교과목 지정표 1부.
4. 전공 교과목 해설 양식 1부.
5. 교육과정 이수체계도 1부.
6. 트랙과정 이수체계도 1부.

[별표1] 교육과정 편성표

전공명 : 조소

이수구분	교과목명	과목 코드	학수 번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		교과구분					비고
					이론	실기	실습		1학기	2학기	부 전공	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수 교과	PF 평가	
전공기초	시각예술론	719851	ART1211	3	3			1	○							
전공기초	작가론	291396	ART1212	3	3			1		○						
전공필수	기초실기1	613155	ARTS1105	3		6		1	○							
전공필수	기초실기2	613165	ARTS1106	3		6		1		○						
전공선택	기초한국화	720261	ART1101	2		4		1		○				○		심화
전공선택	기초회화	720271	ART1102	2		4		1	○					○		심화
전공필수	인체연구1	067911	ARTS2111	2		4		2	○							
전공필수	인체연구2	067921	ARTS2112	2		4		2		○						
전공필수	공간연구1	067931	ARTS3202	3		6		3	○							
전공필수	공간연구2	067941	ARTS3203	2		4		3		○						
전공필수	작품제작1	592523	ARTS4116	3		6		4	○							
전공필수	작품제작2	592543	ARTS4117	3		6		4		○						
전공선택	조형연구1	720282	ARTS2113	3		6		2	○							심화
전공선택	조형연구2	720292	ARTS2114	3		6		2		○						심화
전공선택	창작비평실기1	340365	ARTS3113	3		6		3	○							심화
전공선택	창작비평실기2	340385	ARTS3114	3		6		3		○						심화
전공선택	창작비평실기3	340395	ARTS3115	3		6		4	○							
전공선택	동양미술사	087251	ART2213	3	3			2	○					○		심화
전공선택	서양미술사	173761	ART2214	3	3			2		○				○		심화
전공선택	한국미술사	392051	ART3216	3	3			3		○				○		심화
전공선택	동시대미술사조	720301	ART3215	3	3			3	○					○		심화
전공선택	미술비평연구	115461	ART4217	3	3			4	○							심화
전공선택	디지털사진	067951	ART1602	1		2		1	○							뉴미디어아트트랙
전공선택	디지털그래픽	067961	ART1603	1		2		1		○				○		뉴미디어아트트랙
전공선택	영상미디어1	067971	ART2604	2	2			2	○					○		뉴미디어아트트랙
전공선택	영상미디어2	067781	ART2605	3	3			2		○						뉴미디어아트트랙
전공선택	3D그래픽1	067991	ART3606	3	3			3	○							뉴미디어아트트랙
전공선택	3D그래픽2	068001	ART3607	3	3			3		○						뉴미디어아트트랙
전공선택	현대사상담론	720431	ART2602	2	2			2		○						예술경영트랙
전공선택	미술경영과기획	720441	ART3603	3	3			3	○							예술경영트랙
전공선택	미학	116141	ART3604	3	3			3		○						예술경영트랙
전공선택	전시와큐레이팅	720451	ART4605	3	3			4	○							예술경영트랙
전공선택	유지엄현장과경영	720461	ART4606	3	3			4		○						예술경영트랙
전공선택	공공미술	720501	ART1302	2		4		3	○				○			
전공선택	문화와미술세미나	490651	ART1601	2	2			1		○						예술경영트랙
전공선택	판화	380322	ART3307	3	3			3		○						
전공선택	드로잉1	592591	ART2603	2		4		2		○						
전공선택	캡스톤디자인(미술)	신규		1	1											
교직전선	교과교육론(미술)	436081	EDU3147	3	3			3	○							교직
교직전선	교과교재연구및지도법(미술)	440691	EDU3148	3	3			3		○						교직
교직전선	교과논리및논술(미술)	707161	EDU3149	3	3	0		3		○						교직

[별표2] 선수과목 지정표

전공명 : 조소

전공명	선수과목				후수과목				비고
	과목코드	학수번호	교과목명	학점	과목코드	학수번호	교과목명	학점	
미술학부공통			디지털사진	1			디지털그래픽	1	
미술학부공통			3D그래픽1	3			3D그래픽2	3	

※ 선수과목 지정표에 따라 수강하는 것을 원칙으로 하되, 복학 등 특별한 사유로 인하여 수강이 불가능한 경우 전공 학과장의 허락하에 후수과목을 먼저 수강할 수 있다.

[별표3] 대체 교과목 지정표

전공명 : 조소

2016년 교육과정		구교육과정	
이수구분	교과목명(학점)	이수구분	교과목명(학점)
전공필수	기초실기1(3)	전공선택	기초실기(3)
전공필수	기초실기2(3)	전공필수	기초조소(2)
전공선택	기초회화(2)	전공필수	기초회화(2)
전공선택	기초한국화(2)	전공필수	기초한국화(2)
전공필수	인체연구1(2)	전공필수	인체연구 및 재료기법1(2)
전공필수	인체연구2(2)	전공필수	인체연구 및 재료기법2(2)
전공필수	공간연구1(3)	전공필수	오브제 및 설치미술(3)
전공필수	공간연구2(2)	전공필수	현장미술 세미나 및 환경조각(2)
전공선택	조형연구1(3)	전공선택	복합매체1(3)
전공선택	조형연구2(3)	전공선택	복합매체2(3)
전공선택	디지털사진(1)	전공선택	컴퓨터미술1(1)
전공선택	디지털그래픽(1)	전공선택	컴퓨터미술2(1)
전공선택	영상미디어1(2)	전공선택	사진학(2), 필름 및 비디오아트(3)
전공선택	영상미디어2(3)	전공선택	스톱모션애니메이션(3), 필름 및 비디오아트(3)
전공선택	3D 그래픽1(3)	전공선택	3D 조형1(3)
전공선택	3D 그래픽2(3)	전공선택	3D 조형1(3)

[별표4] 조소전공 교과목 해설

시각예술론(Visual Arts Theory) 3-3-0

시각예술의 주요 개념과 분류, 정의와 원리, 최근 사조 등을 이해하며, 관련 분야와의 연관성, 사상적인 배경과 미술계의 구조 등을 연구.

Understanding the main concepts and categories of the visual arts, including the definition, principles, and recent trends, and studying their integral relationship with related fields such as the structure of art world and the philosophical background.

작가론(Artists' Theory) 3-3-0

주요작가의 예술세계와 삶을 조명하고 작품과 사상적 특징을 분석. 평가관점과 미술사적 의미 등을 연구.

Focusing on the life and the artistic world of major artists and the conceptual aspects of their work, and studying the art historical significance and evaluation perspectives.

기초실기 1 (Basic Study 1) 3-0-6

인체, 사물, 풍경에 대한 재현과 묘사, 발상과 표현을 통한 기초 실기 연구.

An introduction to the art materials, basic concepts and expressions through depiction and representation of human body, objects and landscape.

기초실기 2 (Basic Study 2) 3-0-6

시각적 구성 요소, 색채, 다각적 구조를 바탕으로 한 사고의 새로운 전환을 연구.

Provides a foundation and an environment to investigate concept, visual organization, colors and multilayer structure.

기초한국화 (Intro to Korean Painting Practices) 2-0-4

수묵화를 중심으로 한국 전통회화의 개념을 파악하고, 주요 사상적인 이해와 실기를 통하여 재료의 특성과 기법, 조형요소를 탐구.

This course will emphasize on ink paintings in order to understand the concept of Korean traditional painting and explore the characteristics of the materials, techniques, and the formative elements through philosophical understanding in studio work.

기초회화 (Intro to Painting Practices) 2-0-4

유화를 중심으로 회화에서 주로 사용되는 재료의 특성과 기법을 습득함으로써 회화의 기본적인 조형요소를 탐구.

This is a course that explores oil painting through the basic formative elements of painting by acquiring the characteristics of primarily used materials and techniques.

인체연구 1, 2 (Figure Sculpture 1, 2) 2-0-4

인체모델링을 바탕으로 인체조각의 다양한 표현 기법을 연구함.

Based on human body modelling techniques, studying various techniques of representing figure sculpture.

공간연구 1 (Sculptural Forms 1) 3-0-6

형태와 공간의 상관관계를 바탕으로 3차원의 아이디어를 구체화하여 작품화하는 과정을 재료기법과 함께 병행.

This course helps students develop an understanding of the interaction of forms in space. Using basic sculptural processes and readily available materials, students investigate three-dimensional ideas and decision making.

공간연구 2 (Sculptural Forms 2) 2-0-4

장소특정적 설치, 환경조각, 건축 등의 실제적인 3차원 공간에 적용 가능한 기능적이고 실용적인 형태를 연구.

Functional objects and utilitarian forms, sculpture and site-oriented installations, environmental art and architecture all call upon a basic three dimensional vocabulary.

작품제작1, 2 (Advanced Sculpture Studio 1, 2) 3-0-6

1,2,3학년 동안 탐구된 과정을 바탕으로 졸업 작품의 주제를 정하고 졸업 작품 제작.

This course helps students develop their sculpture thesis project. It is also aimed to enable them to better undertake their part in the BFA show, while developing their abilities to discuss and represent their work and ideas.

조형연구 1, 2 (Elements of Visual Thinking 1, 2) 3-0-6

창의적 표현을 위한 시각언어의 습득을 위하여, 재료기법 및 제작기술과 비평적 시각을 배움.

Encourages analysis of problems and personal inquiry as students develop vocabulary, technical skills, and critical awareness necessary for establishing a base for creative visual expression.

창작비평실기1, 2(Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking A, B) 3-0-6

동시대 사조에 입각한 다원적인 시각의 소재, 기법 등에 의한 작품을 제작하며 비평적 시각을 기르기 위한 토론과 세미나 병행.

Making studio artwork using materials and techniques reflecting pluralist perspectives and contemporary

trends, accompanied by class discussion and seminar to develop critical thinking.

창작비평실기3 (Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking 3) 3-0-6

동시대 트렌드에 입각한 다원적 시각의 소재 기법에 의한 창의적 졸업 작품 제작.

In this course, students make artwork using materials and techniques reflecting pluralist perspectives and contemporary trends. Advanced students work on individual projects determined by discussion and critiques from the faculty. Emphasis is on both sculptural and multimedia aesthetics and appropriate technology.

동양미술사(History of Oriental Art) 3-3-0

인도, 중국, 일본을 비롯한 전체 동양의 미술사상과 배경을 연구하며 공예, 조각, 회화 등 미술의 주요 장르를 연구함으로써 사상과 기법, 주요경향을 이해.

With a comprehensive view of Asian art including India, China and Japan, learning the art concepts and genres such as craft, sculpture, and painting, and studying the technique, trends, history and identity issues.

서양미술사(History of Western Art) 3-3-0

고대에서 근대에 이르기까지 서양미술의 시대적인 주요 흐름과 특징, 주요 경향, 사상, 작가연구 등을 통하여 미술사의 체계적인 이해를 목적으로 한다.

Studying Western art from ancient to modern period through periodical styles, trends, philosophy, and artists with a focus on the systematic understanding of art history.

한국미술사(History of Korean Art) 3-3-0

고대부터 현대까지 한국미술의 역사를 전반적으로 다루게 되며, 한국미술사의 주요 작품들을 중심으로 작가론, 역사와 미학을 심층적으로 연구.

Learning the history of Korean art from ancient to present times, and with an emphasis on the major art works, and studying in depth the artists, history, and aesthetics.

동시대미술사조(Contemporary art in trend) 3-3-0

최근 생존 작가들을 중심으로 미술사조의 흐름과 특징, 작가론, 주요 쟁점 등을 집중연구.

With emphasis on the contemporary living artists, analyzing and studying the flow and characteristics of art trends, styles and key issues.

미술비평연구(The Study of Art Criticism) 3-3-0

미술비평의 원론적인 개념규정을 비롯하여 작품의 특성, 가치, 관점 등을 논하며, 비평의 기능, 작품 평가의 사례 등을 연구.

Discussing the principles of art criticism and the nature, values, and viewpoints of artwork, and studying the function of criticism and case studies of assessment of artwork.

디지털사진 (Digital Photography) 1-0-2

디지털사진 촬영 학습과 포토샵을 이용한 보정 및 합성 학습.

Introduction to digital and computational photography including Photoshop editing and composite imaging.

디지털그래픽 (Digital Graphic) 1-0-2

일러스트레이션을 이용한 드로잉과 인디자인을 이용한 책 디자인 실습.

Introduction to Illustrator-based drawing and InDesign book design.

영상미디어 1 (Moving Image 1) 2-0-2

사진, 동영상 촬영과 편집을 통한 비디오 아트 학습.

Course in studio production of video art including photography and moving image recording and editing.

영상미디어 2 (Moving Image 2) 2-0-2

2D 그래픽에 동작을 주어 동영상으로 만드는 애니메이션 학습.

Course in animation fundamentals to produce 2D animation and motion graphics.

3D 그래픽 1 (3D Graphic 1) 3-0-3

3D 프로그램의 기본적인 툴 학습.

Introduction to the basic tools for 3D computer graphics.

3D 그래픽 2 (3D Graphic 2) 3-0-3

3D 프로그램을 이용한 실용적인 결과물 제작 학습.

Course for the creation of a practical work using the 3D computer graphics applications.

현대사상담론(Modern Ideology Discourse) 2-2-0

국내외에서 담론을 형성한 현대철학, 사상에 대한 집중적인 논의와 예술과의 연계성, 사회전반에 대한 영향과 동향 등을 연구, 토론

Concentrated on modern philosophical theories and concepts in domestic and overseas art discourse, examining and discussing the integral relationship with art including the influences and trends in society.

미술경영과기획(Art management and planning) 3-3-0

국내외 갤러리, 경매, 아트페어, 미술관, 대안공간, 레지던시 프로그램 등의 현장과 경영체계, 큐레이팅, 전시기획 등 연구.

Examining art management systems, curatorial practices and exhibition planning including domestic and overseas galleries, art auctions, art fairs, museums, alternative spaces, and residency programs.

미학(Art Theory and Aesthetics) 3-3-0

동서양의 미학체계에 대해 연구하며, 예술의 본질적인 의미와 사상을 체계적으로 이해할 수 있는 지식을 배양.

Learning the systematic studies of Eastern and Western aesthetics, and cultivating knowledge to understand the essential meaning of art and ideas.

전시와큐레이팅(Exhibition and Curating) 3-3-0

뮤지엄, 갤러리 등의 주요 전시 구조, 기법, 예산운영, 주요 전시사례를 비롯하여 큐레이팅의 방법론과 실무 등.

Studying exhibition structures and techniques that are used in art institutions such as museums and galleries, budget management, and major art exhibitions, and learning hands on training in curatorial practices.

뮤지엄현장과경영 (On-site Museum Study & Management) 3-3-0

국내외 박물관·미술관의 정의, 주요 기능과 현황, 프로그램 및 전시, 경영전략을 연구.

Studying the definition, main functions, programming, exhibitions, and management strategies of domestic and overseas museums.

공공미술(Public art) 2-0-4

미술의 사회적 소통과 지역공동체와 공동의 장을 형성하는 미술의 개념 이해. 사례분석을 통한 가능성 및 벽화, 조형물, 영상물, 현장조사 등을 주요 내용으로 하며, 기획안 작성.

This course provides an understanding of the social communication of art and the concept of art which deals with collaboration of local communities. The main topics are potential arts and mural, sculpture, video, and field research through analysis of case studies and writing proposals.

문화와미술세미나(Culture & Art Seminar) 2-2-0

문화현상 전반에 걸쳐 긴밀한 연관성을 지니는 미술사조를 연구. 특히 최근 이슈를 이루는 다양한 문화정보를 이해하고 이에 대한 정체성 확립, 예술학적인 비판의식과 능력을 배양.

Studying the cultural phenomena in close relationship to art history, and in particular understanding the various cultural information of current issues and constituting identification and enhancing critical perception and interpretation in art.

판화(Printmaking) 3-3-0

여러 형태의 판화 기법을 통한 조형적 요소를 바탕으로 제작과정, 재료의 특성 등을 연구하며, 그 중 대표적인 기법을 실습.

Studying the properties of the materials and the making process through various forms of printmaking techniques in the art formative elements.

드로잉 1 (Drawing 1) 2-0-4

드로잉을 표현매체로 하여 개념 및 표현력을 향상시키는 수업으로 다양한 드로잉 재료 및 기법을 습득함.

With emphasis on observational drawing, this course develops the student's greater conceptual and technical understanding of drawing as an expressive medium. Various drawing materials, methods and subjects are explored as a means to cultivate perceptual ability and descriptive drawing skills.

캡스톤디자인 (Capstone Design)

미술의 기본을 바탕으로 사회가 요구하는 창의력과 실용능력을 배양하고 산학협력의 가능성을 모색한다. 이를 바탕으로 포트폴리오를 제작하고 공모전 응모 및 산업체와의 산학 연계를 추진한다.

This course focuses on researching a possibility of the Industry-University Collaboration using the base of Korean painting, sculpture, and other various art techniques and methods, which can further develop to their own creative process. In order to complete the class, students will be required to create their portfolios which can be used as the Industry-University collaboration projects or apply as an art competitions.

[별표5] 교육과정 이수체계도

1학년		2학년				3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기		2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
전공필수 기초실기1(3)	전공필수 기초실기2(3)	한국 화	전필	표현기법1(2)	표현기법2(2)	작품제작연구1(3)	작품제작연구2(2)	작품제작연구3(3)	작품제작연구4(3)
			전공 심화	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)		
			전선					창작비평실기1(3)	
전공기초 시각예술론(3)	전공기초 작가론(3)	회 화	전필	표현기법1(2)	표현기법2 (2)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(2)	작품연구제작1(3)	작품연구제작2(3)
			전공 심화	복합매체1(3)	복합매체2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)		
			전선					혼합매체연구1(3)	
공통심화 기초한국화(2) 기초회화(2) 기초조소(2) 중 택1	공통심화 기초한국화(2) 기초회화(2) 기초조소(2) 중 택1	조 소	전필	인체연구1(2)	인체연구2(2)	공간연구1(3)	공간연구2(2)	작품제작1(3)	작품제작2(3)
			전공 심화	조형연구1(3)	조형연구2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)		
			전선					창작비평실기3(3)	
		공 통	공통 심화	동양미술사(3)	서양미술사(3)	동시대미술사조(3)	한국미술사(3)	미술비평연구(3)	
			전선	드로잉1(2)		공공미술 (2)	캡스톤 디자인(1)	판화(3)	
디지털사진(1)	디지털그래픽(1)		영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D 그래픽1(3)	3D 그래픽2(3)		뉴미디어아트랙	
예술경영트랙	문화와 미술세미나(2)		-	현대사상담론(2)	미술경영과기획(3)	미학(3)	전시와큐레이팅(3)	유지엄현장과정경영(3)	

[별표6] 트랙과정 이수체계도

전공명 : 조소

트랙명 : 뉴미디어아트 트랙

■ 트랙과정 개요

- 순수 미술 분야에서 비디오아트, 그래픽 디자인, 인터랙티브아트 등을 포괄.
- 순수 미술 분야의 작품제작에 필요한 다양한 기법과 도구를 습득하고 작품모델링 등에 적용 가능.
- 첨단기법을 활용한 융 복합적인 기능을 구사하여 예술영역과 인식의 확장 시도

■ 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		비고
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
과정	디지털사진(1)	디지털그래픽(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽1(3)			13학점

트랙명 : 예술경영 트랙

■ 트랙과정 개요

- 미술관, 갤러리 등의 주요 전시 기획과 경영전문가를 양성하는 기초과목 개설
- 실기와 이론을 겸비한 현장중심의 큐레이팅과 경영전략 교육
- 기존 학부과정의 이론과목과 연계하여 취업과목과 연계

■ 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		비고
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
과정		문화와 미술세미나(2)		현대사상담론(2)	미술경영과 기획(3)	미학(3)	전시와 큐레이팅(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	16학점