미술대학 미술학부 교육과정 요약표

■ 교육과정 기본구조표

학부/학과/전공/트랙명(프로그램명)			졸업학점	단일전공과정					다전공과정				부전공과정		
				전공학점				타 전공 인정 학점							
학부(과)명	전공명	트랙명		전공기초	전공필수	전공선택	계		전공기초	전공필수	전공선택	계	전공필수	전공선택	계
미술학부	한국화전공	아트큐레이팅트랙	120	6	18	31	55	-	-	-	-	-	-	-	-
		뉴미디어아트트랙													
미술학부	회화전공	아트큐레이팅트랙	120	6	21	31	58	-	-	-	-	-	-	-	-
		뉴미디어아트트랙													
미술학부	조소전공	아트큐레이팅트랙	120	6	18	31	55	-	-	-	-	-	-	-	-
		뉴미디어아트트랙													

■ 교육과정 편성 교과목 현황

학부(과)/전공명		편성 교과목 현황								전공필수+전공선택 (B+C)	
학부(과)명	전공명	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)		전공선택(교직) (D)			
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
미술학부	한국화전공	2	6	8	18	32	80	3	9	40	98
미술학부	회화전공	2	6	10	21	29	71	3	9	39	92
미술학부	조소전공	2	6	8	18	32	80	3	9	40	98

미술대학 한국화전공 교육과정 시행세칙(2026)

2026. 3. 1

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, 아트큐레이팅트랙을 운영하며, 각각의 교육목적은 다음과 같다.

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

2. 아트큐레이팅트랙의 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 18학점, 졸업필수로 지정된 전공선택 31학점을 포함하여 총 전공학점 55학점 이상을 이수하여야 한다.

2. 트랙과정

가. 한국화전공에서 개설한 트랙과정 중 뉴미디어아트트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표5]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 뉴미디어아트트랙과정에 개설된 교과목 중 15학점 이상을 이수하여야 한다.

나. 한국화전공에서 개설한 트랙과정 중 아트큐레이팅트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표5]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 아트큐레이팅트랙과정에 개설된 16학점 모두 이수하여야 한다.

③ 한국화전공은 전공선택 과목 중 전공심화를 위하여 졸업필수로 지정된 과목은 반드시 이수하여야 하고, 해당 학년, 학기에 이수함을 원칙으로 한다. 다만, 학적변동, 학점 미취득 등 부득이한 사정이 있는 경우에는 8학기 이상 등록한 4학년 졸업예정자에 한하여 학과장의 승인을 받아 지정 이외 학기에 개설되는 것을 이수할 수 있다.
④ 4학년 2학기에 졸업논문(한국화) 교과목을 수강신청하고 졸업작품전시회를 반드시 통과하여야 한다. 단, 학과장의 승인을 득한 경우 졸업논문(한국화) 교과목 이수 및 졸업작품전시회를 조기 실시 할 수 있다.

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, 이수 시 전공선택 학점으로 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(기타과목 이수)
① 교직관련 학점, 현장실습 학점, 해외 연수학점 등은 해당 규정에 따라 전공 및 교양으로 인정한다.
② 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영 시행세칙을 따른다.
③ 2008학년도 이후 입학생 또는 편입학 학생(순수외국인 제외)은 졸업 전까지 개설된 전공과목 중 영어강의로 지정된 강좌를 3강좌(편입생은 1강좌) 이상 이수해야 졸업이 가능하며 미이수시 졸업이 유예된다.

제8조(다전공, 부전공 및 전과)
① 미술학부는 다전공 및 부전공과정을 운영하지 않으며, 타 전공으로부터의 전과를 허가하지 않는다.
② 미술학부 전공자는 타 전공으로의 다전공, 부전공 및 전과의 신청을 허가받을 수 있다.
③ 다전공과정의 교과목명이나 교과목코드가 미술학부 교과목과 동일하더라도 미술학부 전공이수학점으로 인정받을 수 없다.
④ 다전공과정의 이수 여부와 상관없이 미술학부에서 정한 졸업요건을 모두 이수하여야 졸업을 인정한다.

제9조(마이크로디그리 이수)
① 비디오아트 마이크로디그리, 인공지능 예술 마이크로디그리, 예술과 기술 마이크로디그리 과정을 이수하고자 하는 자는 [별표8],[별표9],[별표10] 마이크로디그리 이수체계도에서 지정한 소정의 학점을 충족하여야 한다.
② 2026학년도 이후 입학생은 졸업 전까지 ‘단일전공 + 다전공’ 또는 ‘단일전공 + 마이크로디그리과정’을 이수해야 졸업이 가능하며 미이수시 졸업이 유예된다.

제10조(교직과정 이수)
① 미술학부 전공생으로 교직과정을 이수하는 학생은 본교 교직교육과정 기본구조표에서 정한 교직과정 이수 요건을 취득하여야 한다.
② 미술학부 전공생으로 교직과정을 이수하는 학생은 [별표1]교육과정편성표의 전공선택(교직) 과목과 교육부에서 지정한 기본이수과목에 해당하는 [별표6]교직과정 기본이수과목 이수체계도의 전공선택 과목을 모두 이수하여야 한다.
③ 미술학부 교직이수예정자로 선발되지 않았거나, 선발된 후 중도 포기하는 자는 [별표1]교육과정편성표의 전공선택(교직) 과목을 이수하였을 경우 자유선택 학점으로 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 동일한 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.
2조(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. 입학 이후에 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 '대체교과목지정표'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 130학점은 별도 이수하여 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 수강하여도 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 결정한다.

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.

가. 2015학년도 이전 입학자는 필수 과목 및 폐지된 과목을 포함하여 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.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

② 본 개정 시행세칙은 2020년도 입학생부터 적용한다.

제2조(경과조치)

① 전공교육과정 경과조치

가. 전공필수

1) 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수 이수는 [별표2]대체교과목 지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단, 대체교과목지정표에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.

2) 구 교육과정의 전공필수과목 졸업요건을 2019학년도 이전 입학자는 21학점으로 한다. 단, 개편된 교육과정의 전공필수 과목의 학점 변경으로 인하여 전공필수 이수학점이 부족할 경우 최소 이수학점을 20학점으로 적용할 수 있다.

나. 전공선택(졸업필수)

1) 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공선택(졸업필수) 이수는 [별표2]대체교과목 지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단, 대체교과목 지정표에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.

2) 구 교육과정의 전공선택(졸업필수) 과목의 졸업요건을 2015년 이전 입학자는 33학점 이상으로 한다. 단, 교육과정 개편 이후 전공선택(졸업필수) 과목을 모두 이수하여도 이수학점이 부족한 경우 교수회의의 의결에 따라 이수여부를 결정한다.

3) 구 교육과정의 전공선택(졸업필수) 과목의 졸업요건을 2019년 이전 입학자는 33학점으로 한다. 단, 교육과정 개편으로 인하여 부족한 학점은 [별표2]대체교과목 지정표에 따라 디지털그래픽1,2를 전공선택(졸업필수) 이수학점으로 인정받을 수 있다.

② 트랙과정 경과조치

가. 2019학년도 이전 입학자가 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표5]트랙과정 이수체계표에 따라 뉴미디어아트트랙 13학점 이상, 예술경영트랙 16학점을 이수하여야 한다. 단, 2019학년도 이전 이수한 캡스톤디자인(미술)은 뉴미디어아트트랙과정 이수학점으로 인정하지 않는다.

제3조(교직과목 이수 경과조치)

① 2019학년도 이전 교직과정 선발자는 [별표2]대체교과목 지정표에 따라 개편된 교과교육영역의 교과교수법(미술) 과목 이수를 통해 개편 전 과목인 교과논리및논술(미술)을 이수한 것으로 인정받을 수 있다.

② 2019학년도 이전 교직과정 선발자는 [별표6]교직과정 기본이수과목 이수체계도에 따라 교과부지정 기본이수과목 중 디자인에 해당하는 본교개설과목 디지털그래픽1을 이수하여 인정받을 수 있다.

제4조(기타)

① 본 시행세칙에 명시되지 않은 사항은 경희대학교 학칙에 따르고, 필요한 경우 학칙에 어긋나지 않는 범위 내에서 교수회의에서 결정한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2022년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점)을 신설 및 이수구분을 전공선택으로 하며 졸

업필수로 지정한다.
② 트랙과정: 2023학년도 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표2]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.
1. 2023학년도 이전 입학생은 필수과목 및 폐지된 과목을 포함하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 아트큐레이팅트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.
2. 입학년도(학번)과 무관하게 2024년 2월 졸업생까지는 예술경영트랙과정으로 이수하고 2024년 8월 졸업생부터는 아트큐레이팅트랙과정으로 이수한다.
3. 예술경영트랙은 총 18학점이였으나 개편한 아트큐레이팅트랙은 총 16학점으로 축소한다.
4. 캡스톤디자인(미술)을 폐지하고 캡스톤디자인1(미술), 캡스톤디자인2(미술)로 개편한다. 다만, 2023학년도 이전 입학생이 캡스톤디자인(미술)을 이수한 경우 트랙과정 이수조건을 충족한 것으로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일)
① 본 시행세칙은 2024년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)
① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점) 신설한다.
② 2023학년도 이전 입학생이 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점)을 이수한 경우 이수구분을 전공필수로 변경하여 적용한다.
③ 2024 교육과정 개편으로 2023학년도 이전 입학생의 미술비평연구(3학점)은 졸업필수 지정을 해지한다.

부 칙

제1조(시행일)
① 본 시행세칙은 2026년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정편성표 1부.
2. 대체교과목지정표 1부.
3. 전공 교과목 해설 1부.
4. 교육과정이수체계도 1부.
5. 트랙과정이수체계도 1부.
6. 교직과정 기본이수과목 이수체계도 1부.
7. 미술학부(한국화,회화,조소) 전공능력 1부.
8. 마이크로디그리 이수체계도 3부.

[별표1] 교육과정편성표

■ 전공명 : 한국화

이수학년	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				개설학기		교직기본이수교과	비고	2026학년도 개편
					이론	실기	실습	설계	1학기	2학기			
1	전공기초	시각예술론	ART1211	3	3				○				
1	전공기초	작가론	ART1212	3	3					○			
1	전공필수	기초실기	ARTK1104	3		6				○			
1	전공선택	기초전공	ARTK1107	2		4				○		졸업필수	
1	전공선택	기초한국화	ART1101	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정
1	전공선택	기초회화	ART1102	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정(A/B반)
1	전공선택	기초조소	ART1103	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정
1	전공선택	디지털그래픽1	ART1604	1		2			○		○	뉴미디어아트트랙택1	비디오아트 마이크로디그리 인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
1	전공선택	디지털그래픽2	ART1605	1		2				○	○	뉴미디어아트트랙택1	비디오아트 마이크로디그리
2	전공선택	문화와미술세미나	ART1601	2	2					○		예술경영트랙	아트큐레이팅트랙 변경
2	전공필수	표현기법1	ARTK2107	2		4			○				
2	전공필수	표현기법2	ARTK2108	2		4				○			
2	전공선택	조형연구1	ARTK2109	3		6			○			졸업필수	
2	전공선택	조형연구2	ARTK2110	3		6				○		졸업필수	
2	전공선택	동양미술사	ART2213	3	3				○		○	졸업필수	
2	전공선택	서양미술사	ART2214	3	3					○	○	졸업필수	
2	전공선택	영상미디어1	ART2604	2	2				○		○	뉴미디어아트트랙	비디오아트 마이크로디그리 인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
2	전공선택	영상미디어2	ART2605	3	3					○		뉴미디어아트트랙	비디오아트 마이크로디그리
2	전공선택	미술비평	ART2609	3	3				○			아트큐레이팅트랙	
2	전공선택	기초목공	ART2610	2		4				○			
2	전공선택	드로잉	ART2611	1		2			○				
2	전공선택	사운드프로세싱	ART2612	3	3				○				예술과 기술 마이크로디그리(신설)
2	전공선택	이미지프로세싱	ART2613	3	3					○			예술과 기술 마이크로디그리(신설)
3	전공필수	작품제작연구1	ARTK3202	3		6			○				
3	전공필수	작품제작연구2	ARTK3203	3		6				○			
3	전공선택	복합표현연구1	ARTK3204	3		6			○			졸업필수	
3	전공선택	복합표현연구2	ARTK3205	3		6				○		졸업필수	
3	전공선택	한국미술사	ART3216	3	3					○	○	졸업필수	
3	전공선택	동시대미술사조	ART3215	3	3				○		○	졸업필수	
3	전공선택	3D그래픽1	ART3606	3	3				○			뉴미디어아트트랙	
3	전공선택	3D그래픽2	ART3607	3	3					○		뉴미디어아트트랙	
3	전공선택	미디어아트론	ART31001	3	3				○			아트큐레이팅트랙	비디오아트 마이크로디그리
3	전공선택	뮤지엄현장과경영	ART4606	3	3					○		예술경영트랙	아트큐레이팅트랙 변경
3	전공선택	판화	ART3307	2	2					○			
3	전공선택	피지컬컴퓨팅	ART31002	3	3				○				예술과 기술 마이크로디그리(신설)
3	전공선택	인공지능예술	ART31003	3	3				○				인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
4	전공필수	작품제작연구3	ARTK4119	3		6			○				
4	전공필수	작품제작연구4	ARTK4120	2		4				○			
4	전공필수	졸업논문(한국화)	ARTK4100	0					○	○			
4	전공선택	창작비평실기	ARTK4122	3		6			○				
4	전공선택	전시분석과 기획	ART4609	3	3					○		아트큐레이팅트랙	

이수학년	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				개설학기		교직기본이수교과	비고	2026학년도 개편
					이론	실기	실습	설계	1학기	2학기			
4	전공선택	실감형콘텐츠제작	ART4608	3	3				○			뉴미디어아트트랙	
4	전공선택	캡스톤디자인1(미술)	ART4610	2				2	○				아트큐레이팅트랙
4	전공선택	캡스톤디자인2(미술)	ART4611	2				2		○			뉴미디어아트트랙
3/4	전공선택	독립심화학습1(미술학)	ARTK3208	3	3				○				
3/4	전공선택	독립심화학습2(미술학)	ARTK3209	3	3					○			
3	교직전선	교과교육론(미술)	EDU3147	3	3				○			교직	
3	교직전선	교과교재연구및지도법(미술)	EDU3148	3	3					○		교직	
3	교직전선	교과교수법(미술)	EDU3354	3	3					○		교직	

[별표2-1] 대체교과목지정표 [2020년~]

■ 전공명 : 한국화

2020년 교육과정			구교육과정		
이수구분	교과목명(학점)	비고	이수구분	교과목명(학점)	비고
전공필수	작품제작연구2(3)		전공필수	작품제작연구2(2)	
전공필수	작품제작연구4(2)		전공필수	작품제작연구4(3)	
전공선택	디지털그래픽1(1)	뉴미디어아트트랙	전공선택	디지털사진(1)	졸업필수, 뉴미디어아트트랙
전공선택	디지털그래픽2(1)	뉴미디어아트트랙	전공선택	디지털그래픽(1)	졸업필수, 뉴미디어아트트랙
교직전선	교과교수법(미술)(3)		교직전선	교과논리및논술(미술)(3)	

[별표2-2] 대체교과목지정표 [2024년~]

■ 전공명 : 한국화 / 회화 / 조소

2024년 교육과정			2023 교육과정 [폐지]		
이수구분	교과목명(학점)	비고	이수구분	교과목명(학점)	비고
전공선택	기초전공(2)	(2학기) 한국화,회화,조소 / 졸업필수	전공필수	기초실기1(3)	(1학기)
전공선택	기초한국화(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공선택	기초회화(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공선택	기초조소(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공필수	기초실기(3)	(2학기) 한국화,회화.조소	전공필수	기초실기2(3)	(2학기)
전공선택	미디어아트론(3)	(1학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	현대사상담론(2)	예술경영트랙 (2학기)
전공선택	전시분석과 기획(3)	(2학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	전시와큐레이팅(3)	예술경영트랙 (1학기)
전공선택	전시분석과 기획(3)	(2학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	미술경영과기획(3)	예술경영트랙 (1학기)
전공선택	미디어아트론(3)	(1학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	미학(3)	예술경영트랙 (2학기)
해지	-	-	전공선택	미술비평연구(3)	졸업필수 (2학기)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점) 신설한다.

② 2023학년도 이전 입학생이 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점)을 이수한 경우 이수구분을 전공필수로 변경하여 적용한다.

③ 2024 교육과정 개편으로 2023학년도 이전 입학생의 미술비평연구(3학점)은 졸업필수 지정을 해지한다.

④ 트랙과정: 2023학년도 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표2]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

1. 2023학년도 이전 입학생은 필수과목 및 폐지된 과목을 포함하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 아트큐레이팅트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.
2. 입학년도(학번)과 무관하게 2024년 2월 졸업생까지는 예술경영트랙과정으로 이수하고 2024년 8월 졸업생부터는 아트큐레이팅트랙과정으로 이수한다.
3. 예술경영트랙은 총 18학점이였으나 개편한 아트큐레이팅트랙은 총 16학점으로 축소한다.
4. 캡스톤디자인(미술)을 폐지하고 캡스톤디자인1(미술), 캡스톤디자인2(미술)로 개편한다. 다만, 2023학년도 이전 입학생이 캡스톤디자인(미술)을 이수한 경우 트랙과정 이수조건을 충족한 것으로 인정한다.

[별표3] 한국화전공 교과목

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(Basic Study) 3-0-6
인체, 사물, 풍경에 대한 재현과 묘사, 발상과 표현을 통한 한국화 기초 실기 연구.
An introduction to Korean paintings with studyng art materials, basic concepts, and expressions through depiction and representation of human body, objects and landscape.

기초전공(Basic major) 2-0-4
동양의 예술사상과 재료를 바탕으로 한 기초적인 전통회화 수업으로 한국화의 기초 화론 및 표현기법의 이해와 응용을 연구
This is a course that covers basic traditional paintings based on estern idea of art and materials, stuying comprehension and application of Korean painting's basic art theory and expression technique.

[파운데이션과정] 기초한국화(Intro to Korean Painting Practices) 2-0-4
수묵화 또는 수묵채색화를 중심으로 한국 전통회화의 개념을 파악하고, 주요 사상적인 이해와 실기를 통하여 재료의 특성과 기법, 조형요소를 탐구.
This course will emphasize on ink and clolr 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.

[파운데이션과정] 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.

[파운데이션과정] 기초조소(Intro to Sculpture Practices) 2-0-4
드로잉과 3차원 공간연구 과정을 통하여 소조, 조각의 주요 요소를 이해하고 재료와 기법 등을 실습.
This course gives an opportunity to understand the fundamental elements of sculpture, carving and modeling by studying drawing and three dimensional space, and practicing the art materials and techniques.

디지털그래픽1, 2 (Digital Graphic 1, 2) 1-0-2
일러스트레이션을 이용한 드로잉과 인디자인을 이용한 책 디자인 실습.
Introduction to Illustrator-based drawing and InDesign book design

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.

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, 종이제작기법, 옻칠기법, 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.

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.

영상미디어1(Moving Image 1) 2-2-0

사진, 동영상 촬영과 편집을 통한 비디오 아트 학습.

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

영상미디어2(Moving Image 2) 3-3-0

2D 그래픽에 동작을 주어 동영상으로 만드는 애니매이션 학습.

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

미술비평(Art Criticism) 3-3-0

작품의 가치를 해석하는 미술비평의 방법론에 대해 배우며, 작품의 형식적 요소 분석과 미술사적인 맥락에서 갖는 의미를 파악할 수 있는 능력을 함양하기 위해 다양한 비평문을 읽으며 연구.

This course aims to teach students the methodology of art criticism which interprets the value and meaning of artworks. Students will research and read different styles of art criticism in order to be able to combine formal analysis with art historical contextualization.

기초목공(Basic woodworking) 2-0-4

캔버스 지지체 및 기초 조형물 제작에 필요한 기초 목공 이론교육 및 기계 사용법등의 실습과정

Theoretical training in basic carpentry and practical training in the use of machinery necessary for the production of canvas supports and basic sculptures.

드로잉(Drawing) 1-0-2

드로잉을 표현매체로 하여 개인적 주제나 관심사 및 개념을 이끌어내는 드로잉 심화과정

ontinuation of Drawing I, further develops the student's abilities in observational drawing, moving them into more individualized problems within a broader conceptual range. To help students find a personal direction, various approaches to drawing are explored.

사운드프로세싱(Sound Processing) 3-3-0

사운드를 조형적 재료로 다루며, 소리의 물리적 특성과 예술적 감수성을 결합한 창작 방식을 연구한다. 청각적 경험을 중심으로 공간, 움직임, 감정의 표현을 실험하고, 사운드가 시각 예술과 결합될 때 형성되는 새로운 미학적 구조를 탐구한다. 이론과 실습을 병행하여 사운드 기반 작품을 제작하고, 청각 매체가 예술적 서사와 감각 경험을 어떻게 확장하는지를 탐색한다.

This course treats sound as a sculptural and expressive material, studying creative methods that combine physical

properties of sound with artistic sensibility. Students experiment with spatial and emotional dimensions of listening and explore how sound can construct new aesthetic structures when combined with visual art. Through both theoretical and practical approaches, the course encourages the production of sound-based artworks and critical inquiry into how auditory media expand artistic narrative and sensory experience.

이미지프로세싱(Image Processing) 3-3-0

디지털 이미지를 예술적 창작의 재료로 활용하며, 실시간 시각 프로그래밍을 중심으로 영상과 시각 데이터를 다층적으로 변형·조합하는 방법을 탐구한다. 이미지의 분석, 왜곡, 생성 과정을 실험하며 기술적 알고리즘과 예술적 감수성이 교차하는 창작의 장을 구축한다. 나아가 실시간 영상처리와 인터랙티브 비주얼 시스템을 활용하여 새로운 시각 언어와 감각적 경험을 창출한다.

This course explores the use of digital images as materials for experimental artmaking, focusing on real-time visual programming and live image processing. Students investigate methods of transforming, analyzing, and generating visual data through creative algorithms, bridging technical systems with artistic intuition. Emphasizing immediacy and interactivity, the course encourages the production of dynamic visual environments and the development of new aesthetic experiences through real-time image-based art.

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

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

복합표현연구1, 2(Korean Painting Studio : Mixed Media1,2) 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

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.

3D 그래픽1(3D Graphic 1) 3-3-0

3D 프로그램의 기본적인 툴 학습.

Introduction to the basic tools for 3D computer graphics.

3D 그래픽2(3D Graphic 2) 3-3-0

3D 프로그램을 이용한 실용적인 결과물 제작 학습.

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

미디어아트론(Media Art Theory) 3-3-0

본 수업은 1970-80년대 서유럽과 미국에서 등장한 비디오 아트부터 1993년 인터넷의 발명과 함께 발전하기 시작한 웹아트, 그리고 디지털 기반 기술을 사용하는 2000년대의 미디어 아트에 이르기까지 미술에서 영상을 다루는 방식의 역사적 변천과 그 의의를 다룸.

This course examines the history of moving image in art, beginning from the advent of video art in the 1970s-80s to the web-based net.art in the '90s and the digital-based media art practices in the 2000s.

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.

판화(Printmaking) 2-2-0

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.

피지컬컴퓨팅(Physical Computing) 3-3-0

센서, 모터, 제어 장치 등 물리적 인터페이스를 활용하여 예술적 상호작용을 구현하는 방법을 탐구한다. 기술적 구조와 감각적 표현의 관계를 실험하며, 물리적 환경과 디지털 시스템의 연결을 통해 조형예술의 새로운 가능성을 모색한다. 프로젝트 중심의 수업을 통해 인터랙티브 조형물과 설치 작품을 제작하고, 기술적 매체가 예술 경험의 구조를 어떻게 확장하는지를 고찰한다.

This course investigates methods of realizing artistic interaction through sensors, actuators, and physical interfaces. Students experiment with the relationship between technical systems and sensory expression, exploring how physical and digital environments can be integrated within artistic practice. Through project-based learning, participants create interactive sculptures and installations while examining how technology redefines spatial experience and audience engagement in art.

인공지능예술(AI Art) 3-3-0

인공지능 기술을 활용한 예술 창작의 가능성을 탐구하고, 생성형 AI 기반의 창작 실습을 통해 기술과 예술의 융합적 표현을 실험한다. 인공지능 소프트웨어 실습을 활용해 새로운 예술적 언어를 탐구하고, 창작의 확장된 개념을 이해한다. 인공지능 예술의 이론과 사례, 그리고 소프트웨어 실습을 통해 AI 예술 작품을 직접 제작하며, 인공지능이 예술의 주체와 창작의 개념에 미치는 영향을 고찰한다.

This course explores the creative possibilities of artificial intelligence in art and experiments with the convergence of technology and artistic expression through generative AI practice. Students will utilize AI software tools to develop new artistic languages and understand expanded notions of creativity. Through theoretical studies, case analyses, and hands-on production, they will create AI-based artworks while critically examining how artificial intelligence reshapes authorship and artistic agency in contemporary art.

작품제작연구3,4(Advanced Korean Painting Studio Art 3, 4) 3-0-6, 2-0-4

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.

창작비평실기(Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking) 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.

전시분석과 기획(Exhibition Analysis and Curating) 3-3-0

미술관과 갤러리에서 선보이고 있는 전시를 직접 방문하고 참고가 될 만한 주요 전시 사례를 연구 및 분석하며, 그를 바탕으로 전시를 기획할 수 있는 본인만의 독창적인 시각을 갖출 수 있는 능력을 배양.

In this course, students will visit exhibitions currently on view at local museums and galleries, as well as research key exhibitions in art history, in order to analyze and ultimately curate an exhibition that demonstrates one's unique point of view.

실감형콘텐츠제작(Learning Immersive Technology) 3-3-0

실감형 기술은 우리가 정보와 미디어를 소비하는 방식을 근본적으로 바꾸고 있다. AR과 VR기술은 물리적 세계와 디지털 세계를 연결한다. 이러한 기술은 미술의 시각적 언어와 조형적 요소에도 많은 변화를 주었다. 이 수업에서 학생들은 실감형 콘텐츠 디지털 언어에 대해 이해하고, 본 기술을 통해 예술작품의 개념을 더욱 확장시키는 방법론에 대해 연구하고자 한다.

Immersive technologies are fundamentally changing the way we consume information and media. The physical and digital worlds are now bridged, starting with augmented and virtual reality. With these technologies, many transitions in the formative elements and visual languages are taking place. In this class, students will learn the digital language of immersive content and study methodologies to further explores the concept of works of art through these technologies.

캡스톤디자인1(미술) (Capstone Design(Fine Arts)) 2-2-0

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.

캡스톤디자인2(미술) (Capstone Design(Fine Arts)) 2-2-0 ->1, 2,로 만들어야함

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

독립심화학습 (Independent Deep Learning) 3-3-0

전공과 관련된 주제 가운데 학생이 관심 있는 문제에 대하여, 학생과 교원이 일대일(또는 소그룹) 형태로, 주제에 대해 몰입하고 학습하여 그 결과를 도출한다.

Students and faculty work one-on-one (or in small groups) to immerse themselves in, learn about, and produce results on topics related to their majors.

교과교육론(미술) (Teaching Unit Analysis(Fine Arts)) 3-3-0

미술교과교육의 역사적 배경, 목표, 중·고등학교 미술교육과정의 분석 등 미술교과교육 전반에 관하여 연구한다.

Historical background of secondary school education curriculum objectives etc. Throughout the course of the analysis is about the research.

교과교재 연구 및 지도법(미술) (Lesson Plan for Teaching Materials(Fine Arts)) 3-3-0

미술교과교육의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수 방법 등 미술교과지도의 실제 경험을 쌓게 한다.

Analysis of the nature of the secondary school curriculum materials and lesson plans to write a professor of curriculum and makes the experience.

교과교수법(미술) (Subject Didactics(Fine Arts)) 3-3-0

예비교사가 장래 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

[별표4]교육과정이수체계도

※ [보라색 음영 : 비디오아트 마이크로디그리(Video Art Micro Degree) 5과목 / 총 10학점] ■융합

※ [파란색 글씨 : 예술과 기술 마이크로디그리(Art and Technology Micro Degree) 3과목 / 총 9학점] ■융합(신설)

※ [초록색 글씨 : 인공지능 예술 마이크로디그리(AI ART Micro Degree) 미술대학 3과목 + 후마니타스칼리지 2과목 / 총 12학점] ■융합(신설)

구분		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
전공기초		시각예술론(3)	작가론(3)	-	-	-	-	-	-
전공필수	한국화	-	기초실기(3)	표현기법1(2)	표현기법2(2)	작품제작연구1(3)	작품제작연구2(3)	작품제작연구3(3)	작품제작연구4(2) 졸업논문(한국화)
	회화	-	기초실기(3)	표현기법1(2)	표현기법2(2)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)	작품연구제작1(평면)(3) 작품연구제작1(공간)(3) 작품연구제작1(디자인)(3) 작품연구제작1(미디어)(3) 中 택2	작품연구제작2(평면)(1) 작품연구제작2(공간)(1) 작품연구제작2(디자인)(1) 작품연구제작2(미디어)(1) 中 택2 졸업논문(회화)
	조소	-	기초실기(3)	표현연구1(2)	표현연구2(2)	공간연구1(3)	공간연구2(3)	작품제작1(2)	작품제작2(3) 졸업논문(조소)
전공선택 **(전공선택 이지만 졸업필수과목)**	한국화	기초한국화(2) 기초회화(2)-A,B반 기초조소(2) **<파운데이션과정>**	기초전공(2)	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)	-	-
	회화		기초전공(2)	복합매체1(3)	복합매체2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)	-	-
	조소		기초전공(2)	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합매체연구1(3)	복합매체연구2(3)	-	-
	공통	-	-	동양미술사(3)	서양미술사(3)	동시대미술사조(3)	한국미술사(3)	-	-
전공선택	한국화	-	-	드로잉(1) 사운드프로세싱(3)	기초목공(2) 이미지프로세싱(3)	독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3) 인공지능예술(3) 피지컬컴퓨팅(3)	판화(2) 독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)	한국화:창작비평실기(3) 조소:창작비평실기1(3) 독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)	독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)
	회화								
	조소								
(변경후) 아트큐레이팅 트랙 **(16학점)**		-		미술비평(3)	문화와미술세미나(2)	미디어아트론(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	캡스톤디자인1(미술)(2)	전시분석과기획(3)
뉴미디어아트트랙 (18학점)		디지털그래픽1(1)	디지털그래픽2(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽2(3)	실감형콘텐츠제작(3)	캡스톤디자인2(미술)(2)

*** 후마니타스칼리지 개설 자유이수 교과목(SW) :** 소프트웨어적사유(3), 디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝(3)

[별표5] 트랙과정이수체계도

■ 전공명 : 한국화 / 회화 / 조소

1. 트랙명 : 뉴미디어아트 트랙

- 트랙과정 개요
  - 순수 미술 분야에서 비디오아트, 그래픽 디자인, 인터렉티브아트 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	디지털그래픽1(1)	디지털그래픽2(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽2(3)	실감형콘텐츠 제작(3)	캡스톤디자인2 (미술)(2)	18학점

※ 뉴미디어아트트랙과정에 개설된 교과목 총 18학점 중 15학점 이상 이수하면 됨

2. 트랙명 : 아트큐레이팅트랙

- 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	-	-	미술비평(3)	문화와미술 세미나(2)	미디어아트론(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	캡스톤디자인1(미술)(2)	전시분석과 기획(3)	16학점

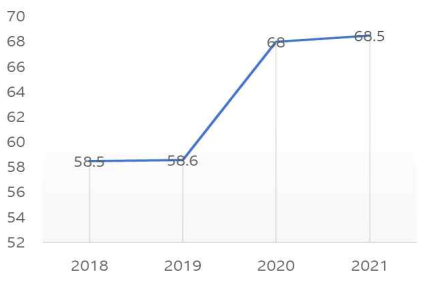
※ 아트큐레이팅트랙과정에 개설된 교과목 총 16학점 모두 이수하면 됨

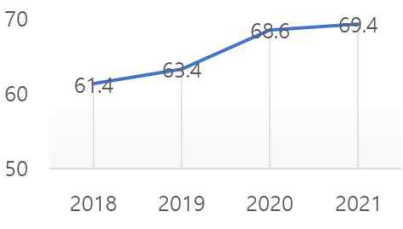
[별표6] 교직과정 기본이수과목 이수체계도

	교육부지정 과목	미술사	디자인	영상	한국화	회화	조소	현대미술론
기본 이수 과목	본교 개설과목	한국미술사(3)	디지털그래픽1(1) 디지털그래픽2(1) 택1	영상미디어1 (2)	기초한국화(2)	기초회화(2)	기초조소(2)	동시대미술사조 (3)
		동양미술사(3)						
		서양미술사(3)						

[별표7] 미술학부(한국화,회화,조소) 전공능력

1. 대 · 내외 환경분석

<table>
<tr><th>구분</th><th>세부
구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td rowspan="2">외부</td><td>사회
흐름</td><td>• 4차 산업혁명과 팬데믹의 여파로 온라인 콘텐츠 및 기술이 발달하여, 지식 전달 위주로 진행되는 교육보다는 협업, 실습을 통한 융합적 사고, 창의성의 발현이 훨씬 더 중요해지는 시대가 되었다.
• 개개인의 문화, 예술 향유의 수요가 매우 높아지고 예술의 범위도 다양한 분야로 확장되어 수준 있는 예술 작품 및 작가, 콘텐츠의 필요성이 점점 대두되고 있다.
• ICT기술이 발전하면서 예술의 분야도 점점 다양화되어 메타버스, AR/VR 미디어파사드 등의 실감형 콘텐츠, 인공지능 예술, 홀로그램, 인터랙티브아트 등 뉴미디어 테크놀로지를 적극적으로 활용한 예술 분야들이 등장하였다.
• 집단 지성과 공유 문화가 예술 제작의 형태에도 적극적으로 활용된다.</td></tr>
<tr><td>산업
수요</td><td>• 최근 세계 3대 아트페어인 프리즈(Frieze)도 서울에서 열릴 만큼 세계적으로 우리나라 예술계에 대한 관심이 크게 높아지고 있다.
• 일반 대중들 또한 예술을 향유하는 경우가 점점 많아지므로 예술 분야의 수요가 점차 높아지는 것으로 보인다.
• 유통의 방식 또한 NFT와 같은 새로운 흐름이 등장하며 다변화되고 있다. 디지털 예술 작품들 중 NFT 방식으로 거래되는 크립토아트들이 NFT Art라는 이름의 새로운 분야처럼 여겨지기도 한다.
• 예술을 활용한 다양한 융합과제들이 과거에 비해 증가하고 있으며, 소비자들의 높아진 안목에 맞추기 위하여 예술과 산업을 연계하는 기업들의 대규모 프로젝트가 많아지고 있다.
• 이에, 예술 교육에 있어서도 새로운 산업 수요에 적응하며 다양성과 전문성을 추구해야하는 상황이다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">내부</td><td>학과
(전공)
발전전략</td><td>한국화: 융,복합형 교육과정 개설, 한국화 전공 국제화 및 첨단화 추진
회화: 미래를 준비하는 교과과정, 글로벌 프로그램 활성화 및 학문의 사회적 실천
조소: 탈전공 영역을 통한 학제 간 연구, 다양한 표현양식의 체계화, 우수 교원 영입
• 해외 대학, 갤러리, 미술관과의 MOU 교류 및 전시 프로그램 활성화
• 현대미술연구소의 지역사회와의 연계협력 사업 계획 수립
• 뉴미디어아트트랙 활성화- 디지털 리터러시의 확대, 실감형 콘텐츠 및 뉴미디어를 활용한 제작기법 교육 확대
• 예술경영트랙 활성화- 예술경영트랙 강의 재정비, 학부학생의 수요에 부합하는 강좌 구성
• 단기, 중기, 장기 실행 로드맵 수립</td></tr>
<tr><td>의견수렴
및
요구분석</td><td>• 미술대학 교육과정 평가위원회는 이러한 사회 흐름과 산업 수요를 고려하여 교육목적, 교육목표의 재검토 및 개선을 위해 노력 중이다. 이를 위해 전공 교육의 질과 내용에 있어서 시대의 요구에 부응하도록 다음과 같은 분석 과정과 의견 수렴 과정을 거쳤다.
• 내부 구성원 의견 분석- 전공 교육에 대한 학생들의 의견을 적극적으로 수용하기 위하여 2018년부터 2021년까지의 재학생 전공 수업 만족도 평가와 교수진 만족도 평가에 집중하여 조사하였다.
 

미술대학 전공 교육과정 만족도 (2018-2021)
 

미술대학 전공 교수진 만족도 (2018-2021)
조사결과 2018년부터 현재까지 학생들의 미술대학의 전공교육에 대한 만족도 평가 점수는 꾸준히 상승하고 있으며, 전공의 교수진에 대한 만족도 또한 계속 상승해왔다.
• 학생 의견 수렴- 학생회와 정기적이고 체계적인 소통을 추진하여 의견을 수렴하였다.
• 객관적 평가를 통한 성장- 졸업 작품의 역량을 객관적으로 평가하여 교육 목표 및 전공능력을 재설정하였다.</td></tr>
</table>

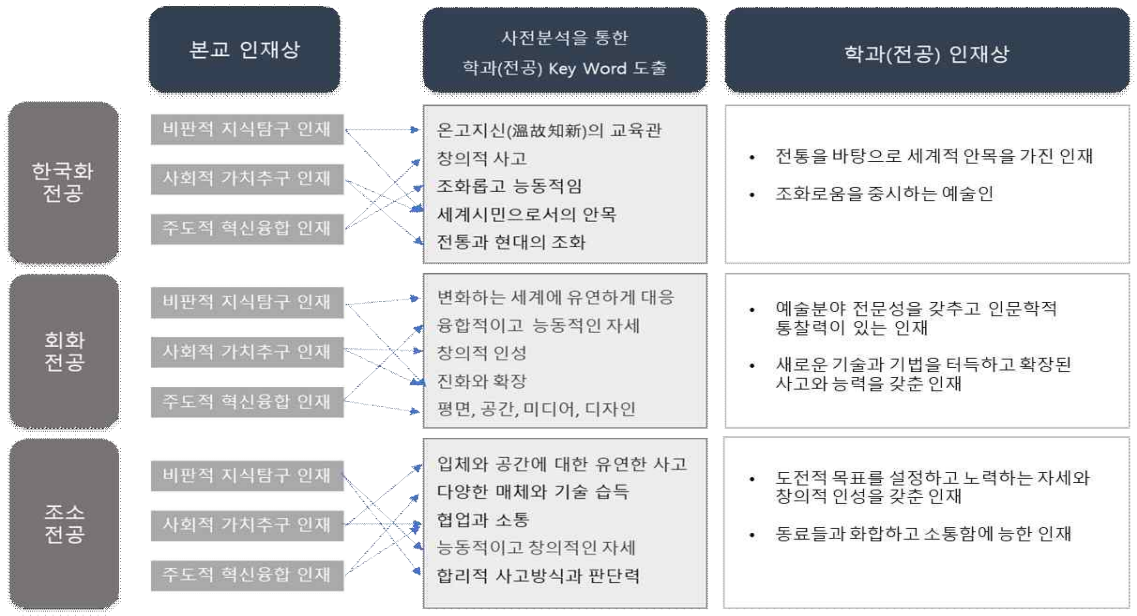
2. 주요 요구 내용

- 교육과정 :학과(전공) 교육과정 관련 가장 시급하게 개선이 필요한 부분은 '개설 과목의 다양성'(29.5%)이 가장 높게 나타났으며, 이어서 '교육과정의 시의성'(16.7%), '교육과정의 체계성'(14.8%) 등의 순으로 요구되었다.
- 신규 교원 및 직원 충원 요구
- 낙후된 교육시설 보완 요구

3. 학과(전공) 시사점 도출

교육목표 설정, 인재상 정립, 전공능력 정의, 특성화 방안 수립, 교육과정 분석, 교육 시설 보완 및 관리

4. 학과(전공) 교육목표 및 인재상

구분	세부내용
학과(전공) 교육목표	경희대학교 미술대학은 인문학적 지식에 기반을 두고, 유연하게 변화하고 자유롭게 표현하는 전문 예술인 양성을 목표로 한다. 한국화, 회화, 조각 분야의 전통적 방식의 예술 창작을 기본으로 시대적 요구에 따라 빠르게 진화하는 능동적인 자세와 창의적 인성을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.
학과(전공) 인재상	

5. 학과(전공) 전공능력

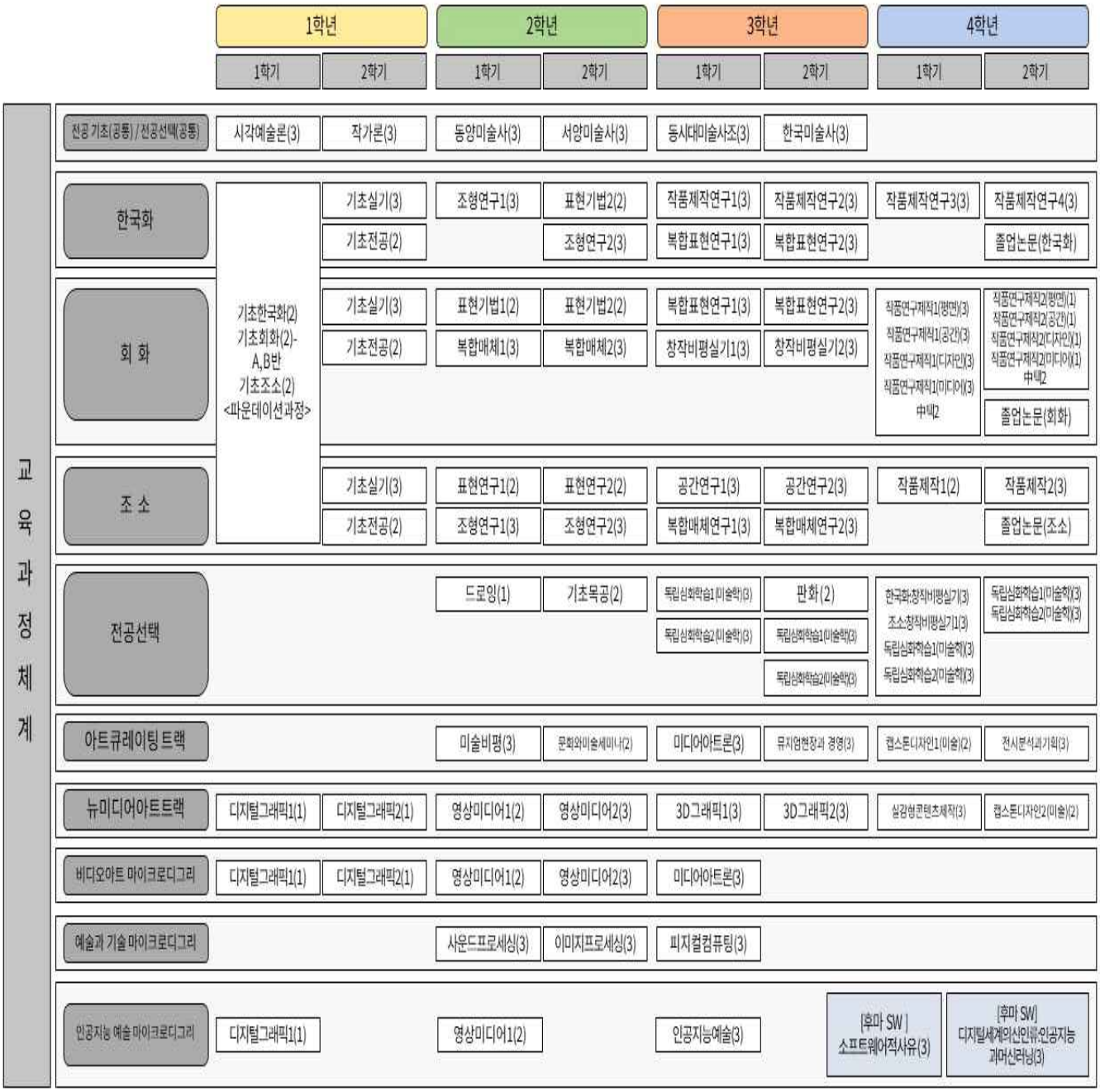
인재상	전공능력	전공능력의 정의
도전적 목표를 설정하고 노력하는 자세와 창의적 인성을 갖춘 인재	전략적 사고능력	다양한 예술 분야의 지식들을 종합하고 통찰하여 현상을 제대로 이해하고 새로운 방향을 도출하는 능력
	자기주도성	스스로 원인을 파악하고 적절한 정보 및 자원을 활용하여 창작 과정의 문제를 해결 · 처리하는 능력
전통을 바탕으로 세계적 안목을 가진 인재	통찰력	본인의 장 · 단점을 찾아내고 거시적 시각으로 활용할 수 있는 능력
	국제적 감각	동시대의 이슈와 트랜드에 민감하고 감각적인 표현을 할 수 있는 능력
조화로움을 중시하는 예술인	공감력	상대방의 요구와 감정을 잘 받아들이고 반응할 수 있는 능력
	공동체의식	공동체로 함께 일하고 타인을 도울 수 있는 능력
새로운 기술과 기법을 터득하고 확장된 사고와 능력을 갖춘 인재	문제해결능력	문제에 대한 해결책을 찾기 위한 질서 정연한 방법으로 포괄적이고 즉각적인 방식을 사용하는 능력
	통섭적 사고력	협업 및 융합적 작품 결과물을 도출하기 위해 거시적 안목을 가지고 인문학적 소양으로 여러 분야 사이의 관계성을 이해하는 능력
예술분야 전문성을 갖추고 인문학적 통찰력이 있는 인재	전문지식습득 능력	예술 분야의 전문지식을 습득하여 작품이 함의하고 있는 내용을 구성해내고 읽어낼 수 있는 능력
	논리적 표현력	자신의 작품 컨셉에 대한 생각이나 의견을 조리 있게 구성하고 스스로의 언어와 표현방식으로 설명할 수 있는 능력
동료들과 화합하고 소통함에 능한 인재	의견 조율 능력	예술적 협업의 과정에서 각자가 제 뜻을 잘 표현할 기회를 주고, 모두 만족할만한 합의에 도달할 수 있도록 의견을 조율할 수 있는 능력
	의사 소통능력	상대방과 의견을 교환할 때 상호간에 전달하고자 하는 의미를 정확하게 전달할 수 있는 능력

6. 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립

가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
전략적 사고능력	3,4	1,2	창작비평실기, 3D그래픽 1,2
자기주도성	3	1,2	복합매체연구 1,2
통찰력	3	1,2	복합표현연구 1,2
국제적 감각	4	1,2	작품제작연구3,4
공감력	4	1	실감형콘텐츠제작
공동체의식	4	1	뮤지엄현장과 경영
문제해결능력	4	1,2	캡스톤디자인
통섭적 사고력	3	1	미술 경영과 기획
전문지식습득 능력	1,3	1,2	미학, 작가론, 시각예술론
논리력	3,4	1,2	독립심화학습(미술학)
의견 조율 능력	1,2	1	전시와 큐레이팅, 문화와 미술세미나
의사소통능력	4	1	미술비평연구

나. 전공 교육과정 체계도



[별표8] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 비디오아트 마이크로디그리 (Video Art Micro Degree) / **■융합**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

비디오아트 마이크로디그리 과정은 2D 이미지의 편집과 2D 영상 편집의 기초과정의 교육을 통해 시간성을 가진 영상이미지 제작 기법을 습득하도록 하고, 또한 미디어아트의 기본이라 할 수 있는 비디오아트부터 인터랙티브 및 실감형 기술을 사용하는 최근 미디어아트 동향까지의 이론적 배경에 대해 습득하여 예술 매체의 확장을 위한 기본기를 갖추도록 한다.

나. 마이크로디그리 소개

비디오아트 과정은 디지털 사진 및 동영상 촬영 기법의 실습을 바탕으로 2D이미지의 편집을 위한 어도비 포토샵(Adobe Photoshop), 일러스트레이터(Adobe Illustrator) 등의 소프트웨어와 어도비 프리미어(Adobe Premiere), 애프터이펙트(After Effects) 등의 동영상 편집 툴을 습득하고 비디오아트에서부터 최근 미디어아트의 동향까지 이론적 배경을 학습한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

디지털 영상평집자, 미디어 아티스트, 유투버, 미디어 이론가 등의 영상 제작 및 이론 관련 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 아트큐레이팅트랙 중 미디어아트론(3학점)과 뉴미디어아트택과정 디지털그래픽1(1학점), 디지털그래픽2(1학점), 영상미디어1(2학점), 영상미디어2(3학점) 5과목 총 10학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART1604	디지털그래픽1	1
		ART1605	디지털그래픽2	1
		ART2604	영상미디어1	2
		ART2605	영상미디어2	3
		ART3100	미디어아트론	3
총계				10

[별표9] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 예술과 기술 마이크로디그리 (Art and Technology Micro Degree) / **■융합(신설)**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

디지털 이미지·사운드·물리적 인터페이스를 활용하여 공감각 기반의 새로운 조형 언어와 인터랙티브 표현 방식을 탐구하는 능력을 기른다. 실시간 시각 프로그래밍, 센서·모터 기반 상호작용, 사운드 조형을 통해 기술과 예술의 통합적 창작 역량을 구축한다.

나. 마이크로디그리 소개

본 마이크로디그리는 디지털 이미지 처리, 사운드 기반 조형, 피지컬 컴퓨팅을 중심으로 예술과 기술의 접점을 실험하는 단기 전문 과정이다.

실시간 시각 프로그래밍을 통한 이미지 변형, 센서·모터를 이용한 상호작용적 조형물 제작, 청각적 공간감·감정 표현 연구를 통해 동시대 미디어 환경에서 확장된 예술적 감각과 기술적 이해를 제공한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

AI 기반 예술가·뉴미디어 아티스트, 크리에이티브 테크놀로지·인터랙티브 콘텐츠 제작, 미술관·공공기관의 디지털 전시·콘텐츠 기획, AI·디지털 아트 교육 분야, 예술-기술 융합 연구·비평 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 신규 개설될 사운드프로세싱(3학점), 이미지프로세싱(3학점), 피지컬컴퓨팅(3학점) 총 9학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART2612	사운드프로세싱	3
		ART2613	이미지프로세싱	3
		ART31002	피지컬컴퓨팅	3
총계				9

[별표10] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 인공지능 예술 마이크로디그리 (AI Art Micro Degree) / **■융합(신설)**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

인공지능 예술 마이크로디그리는 학생들이 인공지능 기술을 예술적으로 이해하고 창작에 적용할 수 있는 기초 역량을 갖추도록 설계한다.

이를 위해 인공지능 예술의 이론적 기반을 익히고, 인공지능 생성 이미지를 활용한 기초 그래픽·영상 표현 기술을 습득하며, 생성형 AI 기반 실습을 통해 새로운 예술적 언어를 탐색하는 것을 목표로 한다.

나. 마이크로디그리 소개

인공지능 예술 마이크로디그리는 동시대 예술에서 빠르게 확장되고 있는 인공지능 기반 창작의 흐름을 이해하고, 실험적 그래픽·영상 표현과 생성형 AI 기술을 융합해 새로운 예술적 언어를 탐색하는 인공지능 예술 기초 과정이며, 이론-기술-창작 실습을 균형 있게 경험하며 인공지능 예술의 가능성과 한계를 직접 탐구하도록 돕는다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

AI 기반 예술가·뉴미디어 아티스트, 크리에이티브 테크놀로지 분야, AI Video Editor 등 AI 기반 디자인 및 브랜딩 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 뉴미디어아트택 중 디지털그래픽1(1학점), 영상미디어1(2학점)과 신규 개설될 인공지능예술(3학점), 후마니타스칼리지 SW 교양과목의 소프트웨어적사유(3학점), 디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝(3학점) 총 12학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART1604	디지털그래픽1	1
		ART2604	영상미디어1	2
		ART31003	인공지능예술	3
후마니타스칼리지		GEE1954	소프트웨어적사유	3
		GEE1986	디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝	3
총계				12

미술대학 회화전공 교육과정 시행세칙(2026)

2026. 3. 1

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, 아트큐레이팅트랙을 운영하며, 각각의 교육목적은 다음과 같다.

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

2. 아트큐레이팅트랙의 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, 졸업필수로 지정된 전공선택 31학점을 포함하여 총 전공학점 58학점 이상을 이수하여야 한다. [별표4]교육과정 이수체계도에 따라 4학년 1학기에는 작품연구제작1(평면), 작품연구제작1(공간), 작품연구제작1(디자인), 작품연구제작1(미디어) 중 2과목을 선택하고, 4학년 2학기에는 작품연구제작2(평면), 작품연구제작2(공간), 작품연구제작2(디자인), 작품연구제작2(미디어) 중 2과목을 선택하여 전공필수 학점으로 이수한다.

2. 트랙과정

가. 회화전공에서 개설한 트랙과정 중 뉴미디어아트트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표5]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 뉴미디어아트트랙과정에 개설된 교과목 중 15학점 이상을 이수하여야 한다.

나. 회화전공에서 개설한 트랙과정 중 아트큐레이팅트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표5]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 아트큐레이팅트랙과정에 개설된 16학점 모두 이수하여야 한다.

③ 회화전공은 전공선택 과목 중 전공심화를 위하여 졸업필수로 지정된 과목은 반드시 이수하여야 하고, 해당 학년, 학기에 이수함을 원칙으로 한다. 다만, 학적변동, 학점 미취득 등 부득이한 사정이 있는 경우에는 8학기 이상 등록한 4학년 졸업예정자에 한하여 학과장의 승인을 받아 지정 이외 학기에 개개설되는 것을 이수 할 수 있다.

④ 4학년 2학기에 졸업논문(회화) 교과목을 수강신청하고 졸업작품전시회를 반드시 통과하여야 한다. 단, 학과장의 승인을 득한 경우 졸업논문(회화) 교과목 이수 및 졸업작품전시회를 조기실시 할 수 있다.

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, 이수 시 전공선택 학점으로 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(기타과목 이수)

① 교직관련 학점, 현장실습 학점, 해외 연수학점 등은 해당 규정에 따라 전공 및 교양으로 인정한다.

② 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영 시행세칙을 따른다.

③ 2008학년도 이후 입학생 또는 편입학 학생(순수외국인 제외)은 졸업 전까지 개설된 전공과목 중 영어강의로 지정된 강좌를 3강좌(편입생은 1강좌) 이상 이수해야 졸업이 가능하며 미이수시 졸업이 유예된다.

제8조(다전공, 부전공 및 전과)

① 미술학부는 다전공 및 부전공과정을 운영하지 않으며, 타 전공으로부터의 전과를 허가하지 않는다.

② 미술학부 전공자는 타 전공으로의 다전공, 부전공 및 전과의 신청을 허가받을 수 있다.

③ 다전공과정의 교과목명이나 교과목코드가 미술학부 교과목과 동일하더라도 미술학부 전공이수학점으로 인정받을 수 없다.

④ 다전공과정의 이수 여부와 상관없이 미술학부에서 정한 졸업요건을 모두 이수하여야 졸업을 인정한다.

제9조(마이크로디그리 이수)

① 비디오아트 마이크로디그리, 인공지능 예술 마이크로디그리, 예술과 기술 마이크로디그리 과정을 이수하고자 하는 자는 [별표8],[별표9],[별표10] 마이크로디그리 이수체계도에서 지정한 소정의 학점을 충족하여야 한다.

② 2026학년도 이후 입학생은 졸업 전까지 ‘단일전공 + 다전공’ 또는 ‘단일전공 + 마이크로디그리과정’을 이수해야 졸업이 가능하며 미이수시 졸업이 유예된다.

제10조(교직과정 이수)

① 미술학부 전공생으로 교직과정을 이수하는 학생은 본교 교직교육과정 기본구조표에서 정한 교직과정 이수 요건을 취득하여야 한다.

② 미술학부 전공생으로 교직과정을 이수하는 학생은 [별표1]교육과정편성표의 전공선택(교직) 과목과 교육부에서 지정한 기본이수과목에 해당하는 [별표6]교직과정 기본이수과목 이수체계도의 전공선택 과목을 모두 이수하여야 한다.

③ 미술학부 교직이수예정자로 선발되지 않았거나, 선발된 후 중도 포기하는 자는 [별표1]교육과정편성표의 전공선택(교직) 과목을 이수하였을 경우 자유선택 학점으로 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 이전 입학자에 대하여는 교육과정의 개편에 따라 특별한 경우 학점체계에 적합할 시 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 동일한 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.
2조(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. 입학 이후에 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 '대체교과목지정표'에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 '대체교과목지정표'에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.
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 이수하여 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 수강하여도 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.

가. 2015학년도 이전 입학자는 필수 과목 및 폐지된 과목을 포함하여 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.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

② 본 개정 시행세칙은 2020년도 입학생부터 적용한다.

제2조(경과조치)

① 전공교육과정 경과조치

가. 전공필수

1) 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수 이수는 [별표2]대체교과목 지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단, 대체교과목지정표에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.

2) 구 교육과정의 전공필수과목 졸업요건을 2019학년도 이전 입학자는 21학점으로 한다. 단, 개편된 교육과정의 전공필수 과목의 학점 변경으로 인하여 전공필수 이수학점이 부족할 경우 최소 이수학점을 20학점으로 적용할 수 있다.

나. 전공선택(졸업필수)

1) 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공선택(졸업필수) 이수는 [별표2]대체교과목 지정표에서 지정한

과목으로 대체된다. 단, 대체교과목 지정표에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.

2) 구 교육과정의 전공선택(졸업필수) 과목의 졸업요건을 2015년 이전 입학자는 33학점 이상으로 한다. 단, 교육과정 개편 이후 전공선택(졸업필수) 과목을 모두 이수하여도 이수학점이 부족한 경우 교수회의의 의결에 따라 이수여부를 결정한다.

3) 구 교육과정의 전공선택(졸업필수) 과목의 졸업요건을 2019년 이전 입학자는 33학점으로 한다. 단, 교육과정 개편으로 인하여 부족한 학점은 [별표2]대체교과목 지정표에 따라 디지털그래픽1,2를 전공선택(졸업필수) 이수학점으로 인정받을 수 있다.

② 트랙과정 경과조치

가. 2019학년도 이전 입학자가 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표5]트랙과정 이수체계표에 따라 뉴미디어아트트랙 13학점 이상, 예술경영트랙 16학점을 이수하여야 한다. 단, 2019학년도 이전 이수한 캡스톤디자인(미술)은 뉴미디어아트트랙과정 이수학점으로 인정하지 않는다.

제3조(교직과목 이수 경과조치)

① 2019학년도 이전 교직과정 선발자는 [별표2]대체교과목 지정표에 따라 개편된 교과교육영역의 교과교수법(미술) 과목 이수를 통해 개편 전 과목인 교과논리및논술(미술)을 이수한 것으로 인정받을 수 있다.

② 2019학년도 이전 교직과정 선발자는 [별표6]교직과정 기본이수과목 이수체계도에 따라 교과부지정 기본이수과목 중 디자인에 해당하는 본교개설과목 디지털그래픽1을 이수하여 인정받을 수 있다.

제4조(기타)

① 본 시행세칙에 명시되지 않은 사항은 경희대학교 학칙에 따르고, 필요한 경우 학칙에 어긋나지 않는 범위 내에서 교수회의에서 결정한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2022년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점)을 신설 및 이수구분을 전공선택으로 하며 졸업필수로 지정한다.

② 트랙과정: 2023학년도 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표2]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의

학점을 인정받을 수 있다.

1. 2023학년도 이전 입학생은 필수과목 및 폐지된 과목을 포함하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 아트큐레이팅트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.
2. 입학년도(학번)과 무관하게 2024년 2월 졸업생까지는 예술경영트랙과정으로 이수하고 2024년 8월 졸업생부터는 아트큐레이팅트랙과정으로 이수한다.
3. 예술경영트랙은 총 18학점이였으나 개편한 아트큐레이팅트랙은 총 16학점으로 축소한다.
4. 캡스톤디자인(미술)을 폐지하고 캡스톤디자인1(미술), 캡스톤디자인2(미술)로 개편한다. 다만, 2023학년도 이전 입학생이 캡스톤디자인(미술)을 이수한 경우 트랙과정 이수조건을 충족한 것으로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2024년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점) 신설한다.

② 2023학년도 이전 입학생이 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점)을 이수한 경우 이수구분을 전공필수로 변경하여 적용한다.

③ 2024 교육과정 개편으로 2023학년도 이전 입학생의 미술비평연구(3학점)은 졸업필수 지정을 해지한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2026년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정편성표 1부.
2. 대체교과목지정표 1부.
3. 전공 교과목 해설 1부.
4. 교육과정이수체계도 1부.
5. 트랙과정이수체계도 1부.
6. 교직과정 기본이수과목 이수체계도 1부.
7. 미술학부(한국화,회화,조소) 전공능력 1부.
8. 마이크로디그리 이수체계도 3부.

[별표1] 교육과정편성표

■ 전공명 : 회화

이수학년	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				개설학기		교직기본이수교과	비고	2026학년도 개편
					이론	실기	실습	설계	1학기	2학기			
1	전공기초	시각예술론	ART1211	3	3				○				
1	전공기초	작가론	ART1212	3	3					○			
1	전공필수	기초실기	ARTP1104	3		6				○			
1	전공선택	기초전공	ARTP1107	2		4				○		졸업필수	
1	전공선택	기초한국화	ART1101	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정
1	전공선택	기초회화	ART1102	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정(A/B반)
1	전공선택	기초조소	ART1103	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정
1	전공선택	디지털그래픽1	ART1604	1		2			○		○	뉴미디어아트트랙1	비디오아트 마이크로디그리 인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
1	전공선택	디지털그래픽2	ART1605	1		2				○	○	뉴미디어아트트랙1	비디오아트 마이크로디그리
2	전공선택	문화와미술세미나	ART1601	2	2					○		예술경영트랙	아트큐레이팅트랙 변경
2	전공필수	표현기법1	ARTP2107	2		4			○				
2	전공필수	표현기법2	ARTP2108	2		4				○			
2	전공선택	동양미술사	ART2213	3	3				○		○	졸업필수	
2	전공선택	서양미술사	ART2214	3	3					○	○	졸업필수	
2	전공선택	영상미디어1	ART2604	2	2				○		○	뉴미디어아트트랙	비디오아트 마이크로디그리 인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
2	전공선택	영상미디어2	ART2605	3	3					○		뉴미디어아트트랙	비디오아트 마이크로디그리
2	전공선택	복합매체1	ARTP2109	3		6			○			졸업필수	
2	전공선택	복합매체2	ARTP2110	3		6				○		졸업필수	
2	전공선택	미술비평	ART2609	3	3				○			아트큐레이팅트랙	
2	전공선택	기초목공	ART2610	2		4				○			
2	전공선택	드로잉	ART2611	1		2			○				
2	전공선택	사운드프로세싱	ART2612	3	3				○				예술과 기술 마이크로디그리(신설)
2	전공선택	이미지프로세싱	ART2613	3	3					○			예술과 기술 마이크로디그리(신설)
3	전공필수	복합표현연구1	ARTP3202	3		6			○				
3	전공필수	복합표현연구2	ARTP3203	3		6				○			
3	전공선택	창작비평실기1	ARTP3204	3		6			○			졸업필수	
3	전공선택	창작비평실기2	ARTP3205	3		6				○		졸업필수	
3	전공선택	한국미술사	ART3216	3	3					○	○	졸업필수	
3	전공선택	동시대미술사조	ART3215	3	3				○		○	졸업필수	
3	전공선택	3D그래픽1	ART3606	3	3				○			뉴미디어아트트랙	
3	전공선택	3D그래픽2	ART3607	3	3					○		뉴미디어아트트랙	
3	전공선택	미디어아트론	ART31001	3	3				○			아트큐레이팅트랙	비디오아트 마이크로디그리
3	전공선택	뮤지엄현장과경영	ART4606	3	3					○		예술경영트랙	아트큐레이팅트랙
3	전공선택	판화	ART3307	2	2					○			
3	전공선택	피지컬컴퓨팅	ART31002	3	3				○				예술과 기술 마이크로디그리(신설)
3	전공선택	인공지능예술	ART31003	3	3				○				인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
4	전공필수	작품연구제작1(평면)	ARTP4123	3		6			○			택2	
4	전공필수	작품연구제작1(공간)	ARTP4124	3		6			○				
4	전공필수	작품연구제작1(디자인)	ARTP4125	3		6			○				
4	전공필수	작품연구제작1(미디어)	ARTP4126	3		6			○				

이수학년	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				개설학기		교직기본이수교과	비고	2026학년도 개편
					이론	실기	실습	설계	1학기	2학기			
4	전공필수	작품연구제작2(평면)	ARTP4127	1		2				○		택2	
4	전공필수	작품연구제작2(공간)	ARTP4128	1		2				○			
4	전공필수	작품연구제작2(디자인)	ARTP4129	1		2				○			
4	전공필수	작품연구제작2(미디어)	ARTP4130	1		2				○			
4	전공필수	졸업논문(회화)	ARTP4100	0					○	○			
4	전공선택	전시분석과 기획	ART4609	3	3					○		아트큐레이팅트랙	
4	전공선택	실감형콘텐츠제작	ART4608	3	3				○			뉴미디어아트트랙	
4	전공선택	캡스톤디자인1(미술)	ART4610	2				2	○				아트큐레이팅트랙
4	전공선택	캡스톤디자인2(미술)	ART4611	2				2		○			뉴미디어아트트랙
3/4	전공선택	독립심화학습1(미술학)	ARTK3208	3	3				○				
3/4	전공선택	독립심화학습2(미술학)	ARTK3209	3	3					○			
3	교직전선	교과교육론(미술)	EDU3147	3	3				○			교직	
3	교직전선	교과교재연구및지도법(미술)	EDU3148	3	3					○		교직	
3	교직전선	교과교수법(미술)	EDU3354	3	3					○		교직	

[별표2-1] 대체교과목지정표 [2020년~]

■ 전공명 : 회화

2020년 교육과정			구교육과정		
이수구분	교과목명(학점)	비고	이수구분	교과목명(학점)	비고
전공필수	복합표현연구2(3)		전공필수	복합표현연구2(2)	
전공필수	작품연구제작1(평면)(3)	택2 하여 대체	전공필수	작품연구제작1(3)	
	작품연구제작1(공간)(3)				
	작품연구제작1(디자인)(3)				
	작품연구제작1(미디어)(3)				
전공필수	작품연구제작2(평면)(1)	택2 하여 대체	전공필수	작품연구제작2(3)	
	작품연구제작2(공간)(1)				
	작품연구제작2(디자인)(1)				
	작품연구제작2(미디어)(1)				
전공선택	디지털그래픽1(1)	뉴미디어아트트랙	전공선택	디지털사진(1)	졸업필수, 뉴미디어아트트랙
전공선택	디지털그래픽2(1)	뉴미디어아트트랙	전공선택	디지털그래픽(1)	졸업필수, 뉴미디어아트트랙
교직전선	교과교수법(미술)(3)		교직전선	교과논리및논술(미술)(3)	

[별표2-2] 대체교과목지정표 [2024년~]

■ 전공명 : 한국화 / 회화 / 조소

2024년 교육과정			2023 교육과정 [폐지]		
이수구분	교과목명(학점)	비고	이수구분	교과목명(학점)	비고
전공선택	기초전공(2)	(2학기) 한국화,회화,조소 / 졸업필수	전공필수	기초실기1(3)	(1학기)
전공선택	기초한국화(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공선택	기초회화(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공선택	기초조소(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공필수	기초실기(3)	(2학기) 한국화,회화.조소	전공필수	기초실기2(3)	(2학기)
전공선택	미디어아트론(3)	(1학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	현대사상담론(2)	예술경영트랙 (2학기)
전공선택	전시분석과 기획(3)	(2학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	전시와큐레이팅(3)	예술경영트랙 (1학기)
전공선택	전시분석과 기획(3)	(2학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	미술경영과기획(3)	예술경영트랙 (1학기)
전공선택	미디어아트론(3)	(1학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	미학(3)	예술경영트랙 (2학기)
해지	-	-	전공선택	미술비평연구(3)	졸업필수 (2학기)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점) 신설한다.

② 2023학년도 이전 입학생이 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점)을 이수한 경우 이수구분을 전공필수로 변경하여 적용한다.

③ 2024 교육과정 개편으로 2023학년도 이전 입학생의 미술비평연구(3학점)은 졸업필수 지정을 해지한다.

④ 트랙과정: 2023학년도 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표2]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

1. 2023학년도 이전 입학생은 필수과목 및 폐지된 과목을 포함하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 아트큐레이팅트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.
2. 입학년도(학번)과 무관하게 2024년 2월 졸업생까지는 예술경영트랙과정으로 이수하고 2024년 8월 졸업생부터는 아트큐레이팅트랙과정으로 이수한다.
3. 예술경영트랙은 총 18학점이였으나 개편한 아트큐레이팅트랙은 총 16학점으로 축소한다.
4. 캡스톤디자인(미술)을 폐지하고 캡스톤디자인1(미술), 캡스톤디자인2(미술)로 개편한다. 다만, 2023학년도 이전 입학생이 캡스톤디자인(미술)을 이수한 경우 트랙과정 이수조건을 충족한 것으로 인정한다.

[별표3] 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(Basic Study) 3-0-6
기초 회화 능력 배양을 위한 전통적 재료 연구 및 재현과 묘사 표현 연구.
An Introduction to the art materials and reproduction and descriptive representation to cultivate basic painting skills.

기초전공(Basic major) 2-0-4
화면 구성의 다각적 구조 구축을 위한 사고 연구와 조형 요소 연구.
Studying the multifaceted structure of screen composition.

[파운데이션과정] 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 and clolr 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.

[파운데이션과정] 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.

[파운데이션과정] 기초조소(Intro to Sculpture Practices) 2-0-4
드로잉과 3차원 공간연구 과정을 통하여 소조, 조각의 주요 요소를 이해하고 재료와 기법 등을 실습.
This course gives an opportunity to understand the fundamental elements of sculpture, carving and modeling by studying drawing and three dimensional space, and practicing the art materials and techniques.

디지털그래픽1, 2 (Digital Graphic 1, 2) 1-0-2
일러스트레이션을 이용한 드로잉과 인디자인을 이용한 책 디자인 실습.
Introduction to Illustrator-based drawing and InDesign book design

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.

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.

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.

영상 미디어1(Moving Image 1) 2-2-0

사진, 동영상 촬영과 편집을 통한 비디오 아트 학습.

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

영상 미디어2(Moving Image 2) 3-3-0

2D 그래픽에 동작을 주어 동영상으로 만드는 애니매이션 학습.

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

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.

미술비평(Art Criticism) 3-3-0

작품의 가치를 해석하는 미술비평의 방법론에 대해 배우며, 작품의 형식적 요소 분석과 미술사적인 맥락에서 갖는 의미를 파악할 수 있는 능력을 함양하기 위해 다양한 비평문을 읽으며 연구.

This course aims to teach students the methodology of art criticism which interprets the value and meaning of artworks. Students will research and read different styles of art criticism in order to be able to combine formal analysis with art historical contextualization.

기초목공(Basic woodworking) 2-0-4

캔버스 지지체 및 기초 조형물 제작에 필요한 기초 목공 이론교육 및 기계 사용법 등의 실습과정

Theoretical training in basic carpentry and practical training in the use of machinery necessary for the production of canvas supports and basic sculptures.

드로잉(Drawing) 1-0-2

드로잉을 표현매체로 하여 개인적 주제나 관심사 및 개념을 이끌어내는 드로잉 심화과정

ontinuation of Drawing I, further develops the student's abilities in observational drawing, moving them into more individualized problems within a broader conceptual range. To help students find a personal direction, various approaches to drawing are explored.

사운드프로세싱(Sound Processing) 3-3-0

사운드를 조형적 재료로 다루며, 소리의 물리적 특성과 예술적 감수성을 결합한 창작 방식을 연구한다. 청각적 경험을 중심으로 공간, 움직임, 감정의 표현을 실험하고, 사운드가 시각 예술과 결합될 때 형성되는 새로운 미학적 구조를 탐구한다. 이론과 실습을 병행하여 사운드 기반 작품을 제작하고, 청각 매체가 예술적 서사와 감각 경험을 어떻게 확장하는지를 탐색한다.

This course treats sound as a sculptural and expressive material, studying creative methods that combine physical properties of sound with artistic sensibility. Students experiment with spatial and emotional dimensions of listening and explore how sound can construct new aesthetic structures when combined with visual art. Through both theoretical and practical approaches, the course encourages the production of sound-based artworks and critical inquiry into how auditory media expand artistic narrative and sensory experience.

이미지프로세싱(Image Processing) 3-3-0

디지털 이미지를 예술적 창작의 재료로 활용하며, 실시간 시각 프로그래밍을 중심으로 영상과 시각 데이터를 다층적으로 변형·조합하는 방법을 탐구한다. 이미지의 분석, 왜곡, 생성 과정을 실험하며 기술적 알고리즘과 예술적 감수성이 교차하는 창작의 장을 구축한다. 나아가 실시간 영상처리와 인터랙티브 비주얼 시스템을 활용하여 새로운 시각 언어와 감각적 경험을 창출한다.

This course explores the use of digital images as materials for experimental artmaking, focusing on real-time visual programming and live image processing. Students investigate methods of transforming, analyzing, and generating visual data through creative algorithms, bridging technical systems with artistic intuition. Emphasizing immediacy and interactivity, the course encourages the production of dynamic visual environments and the development of new aesthetic experiences through real-time image-based art.

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

동시대적 시각의 환경을 연구하며, 다양한 재료와 미디엄으로 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.

창작비평실기1, 2(Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking 1,2) 3-0-6

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.

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.

3D 그래픽1(3D Graphic 1) 3-3-0
3D 프로그램의 기본적인 툴 학습.
Introduction to the basic tools for 3D computer graphics.

3D 그래픽2(3D Graphic 2) 3-3-0
3D 프로그램을 이용한 실용적인 결과물 제작 학습.
Course for the creation of a practical work using the 3D computer graphics applications.

미디어아트론(Media Art Theory) 3-3-0
본 수업은 1970-80년대 서유럽과 미국에서 등장한 비디오 아트부터 1993년 인터넷의 발명과 함께 발전하기 시작한 웹아트, 그리고 디지털 기반 기술을 사용하는 2000년대의 미디어 아트에 이르기까지 미술에서 영상을 다루는 방식의 역사적 변천과 그 의의를 다룸.
This course examines the history of moving image in art, beginning from the advent of video art in the 1970s-80s to the web-based net.art in the ‘90s and the digital-based media art practices in the 2000s.

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.

판화(Printmaking) 2-2-0
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.

피지컬컴퓨팅(Physical Computing) 3-3-0
센서, 모터, 제어 장치 등 물리적 인터페이스를 활용하여 예술적 상호작용을 구현하는 방법을 탐구한다. 기술적 구조와 감각적 표현의 관계를 실험하며, 물리적 환경과 디지털 시스템의 연결을 통해 조형예술의 새로운 가능성을 모색한다. 프로젝트 중심의 수업을 통해 인터랙티브 조형물과 설치 작품을 제작하고, 기술적 매체가 예술 경험의 구조를 어떻게 확장하는지를 고찰한다.
This course investigates methods of realizing artistic interaction through sensors, actuators, and physical interfaces. Students experiment with the relationship between technical systems and sensory expression, exploring how physical and digital environments can be integrated within artistic practice. Through project-based learning, participants create interactive sculptures and installations while examining how technology redefines spatial experience and audience engagement in art.

인공지능예술(AI Art) 3-3-0
인공지능 기술을 활용한 예술 창작의 가능성을 탐구하고, 생성형 AI 기반의 창작 실습을 통해 기술과 예술의 융합적 표현을 실험한다. 인공지능 소프트웨어 실습을 활용해 새로운 예술적 언어를 탐구하고, 창작의 확장된 개념을 이해한다. 인공지능 예술의 이론과 사례, 그리고 소프트웨어 실습을 통해 AI 예술 작품을 직접 제작하며, 인공지능이 예술의 주체와 창작의 개념에 미치는 영향을 고찰한다.
This course explores the creative possibilities of artificial intelligence in art and experiments with the convergence of technology and artistic expression through generative AI practice. Students will utilize AI software tools to develop new artistic languages and understand expanded notions of creativity. Through theoretical studies, case analyses, and hands-on production, they will create AI-based artworks while critically examining how artificial intelligence reshapes authorship and artistic agency in contemporary art.

작품연구제작1(평면)(Advanced Painting Studio1) 3-0-6

평면을 바탕으로 졸업 작품의 주제를 연구하고 회화 작품 제작 방법을 중심으로 졸업 작품을 제작

A studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in painting. 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.

작품연구제작1(공간)(Advanced Space Study Studio1) 3-0-6

공간 탐구 및 설치의 방법을 연구하여 졸업 작품의 주제를 설정하고 졸업 작품을 제작

A studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in space study and installation. 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.

작품연구제작1(디자인)(Advanced Design Studio1) 3-0-6

디자인의 다양한 방법 연구를 통해 졸업 작품의 주제를 정하고 졸업 작품을 제작

A studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in design. 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.

작품연구제작1(미디어)(Advanced Media Studio1) 3-0-6

졸업 작품의 주제를 설정하며, 미디어 매체를 활용하여 졸업 작품을 제작

A studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in media. 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.

작품연구제작2(평면)(Advanced Painting Studio2) 1-0-2

평면을 바탕으로 졸업 작품의 주제를 연구하고 회화 작품 제작 방법을 중심으로 졸업 작품 완성

The completion of a studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in painting. 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.

작품연구제작2(공간)(Advanced Space Study Studio2) 1-0-2

공간 탐구 및 설치의 방법을 연구하여 졸업 작품의 주제를 설정하고 졸업 작품 완성

The completion of a studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in space study and installation. 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.

작품연구제작2(디자인)(Advanced Design Studio2) 1-0-2

디자인의 다양한 방법 연구를 통해 졸업 작품의 주제를 정하고 졸업 작품 완성

The completion of a studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in design. 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.

작품연구제작2(미디어)(Advanced Media Studio2) 1-0-2

졸업 작품의 주제를 설정하며, 미디어 매체를 활용하여 졸업 작품 완성

The completion of a studio project set forth in Research Studio. This course will help students to develop their BFA theses project focused in media. 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.

전시분석과 기획(Exhibition Analysis and Curating) 3-3-0

미술관과 갤러리에서 선보이고 있는 전시를 직접 방문하고 참고가 될 만한 주요 전시 사례를 연구 및 분석하며, 그를 바탕으로 전시를 기획할 수 있는 본인만의 독창적인 시각을 갖출 수 있는 능력을 배양.

In this course, students will visit exhibitions currently on view at local museums and galleries, as well as research key exhibitions in art history, in order to analyze and ultimately curate an exhibition that demonstrates one's unique point of view.

실감형콘텐츠제작(Learning Immersive Technology) 3-3-0

실감형 기술은 우리가 정보와 미디어를 소비하는 방식을 근본적으로 바꾸고 있다. AR과 VR기술은 물리적 세계와 디지털 세계를 연결한다. 이러한 기술은 미술의 시각적 언어와 조형적 요소에도 많은 변화를 주었다. 이 수업에서 학생들은 실감형 콘텐츠 디지털 언어에 대해 이해하고, 본 기술을 통해 예술작품의 개념을 더욱 확장시키는 방법론에 대해 연구하고자 한다.

Immersive technologies are fundamentally changing the way we consume information and media. The physical and digital worlds are now bridged, starting with augmented and virtual reality. With these technologies, many transitions in the formative elements and visual languages are taking place. In this class, students will learn the digital language of immersive content and study methodologies to further explores the concept of works of art through these technologies.

캡스톤디자인1(미술) (Capstone Design(Fine Arts)) 2-2-0 ->1, 2,로 만들어야함

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.

캡스톤디자인2(미술) (Capstone Design(Fine Arts)) 2-2-0 ->1, 2,로 만들어야함

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.

독립심화학습 (Independent Deep Learning) 3-3-0

전공과 관련된 주제 가운데 학생이 관심 있는 문제에 대하여, 학생과 교원이 일대일(또는 소그룹) 형태로, 주제에 대해 몰입하고 학습하여 그 결과를 도출한다.

Students and faculty work one-on-one (or in small groups) to immerse themselves in, learn about, and produce results on topics related to their majors.

교과교육론(미술) (Teaching Unit Analysis(Fine Arts)) 3-3-0

미술교과교육의 역사적 배경, 목표, 중·고등학교 미술교육과정의 분석 등 미술교과교육 전반에 관하여 연구한다.

Historical background of secondary school education curriculum objectives etc. Throughout the course of the analysis is about the research.

교과교재 연구 및 지도법(미술) (Lesson Plan for Teaching Materials(Fine Arts)) 3-3-0

미술교과교육의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수 방법 등 미술교과지도의 실제 경험을 쌓게 한다.

Analysis of the nature of the secondary school curriculum materials and lesson plans to write a professor of curriculum and makes the experience.

교과교수법(미술) (Subject Didactics(Fine Arts)) 3-3-0

예비교사가 장래 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

[별표4]교육과정이수체계도

※ [보라색 음영 : 비디오아트 마이크로디그리(Video Art Micro Degree) 5과목 / 총 10학점] ■융합

※ [파란색 글씨 : 예술과 기술 마이크로디그리(Art and Technology Micro Degree) 3과목 / 총 9학점] ■융합(신설)

※ [초록색 글씨 : 인공지능 예술 마이크로디그리(AI ART Micro Degree) 미술대학 3과목 + 후마니타스칼리지 2과목 / 총 12학점] ■융합(신설)

구분		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
전공기초		시각예술론(3)	작가론(3)	-	-	-	-	-	-
전공필수	한국화	-	기초실기(3)	표현기법1(2)	표현기법2(2)	작품제작연구1(3)	작품제작연구2(3)	작품제작연구3(3)	작품제작연구4(2) 졸업논문(한국화)
	회화	-	기초실기(3)	표현기법1(2)	표현기법2(2)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)	작품연구제작1(평면)(3) 작품연구제작1(공간)(3) 작품연구제작1(디자인)(3) 작품연구제작1(미디어)(3) 中 택2	작품연구제작2(평면)(1) 작품연구제작2(공간)(1) 작품연구제작2(디자인)(1) 작품연구제작2(미디어)(1) 中 택2 졸업논문(회화)
	조소	-	기초실기(3)	표현연구1(2)	표현연구2(2)	공간연구1(3)	공간연구2(3)	작품제작1(2)	작품제작2(3) 졸업논문(조소)
전공선택 **(전공선택 이지만 졸업필수과목)**	한국화	기초한국화(2) 기초회화(2)-A,B반 기초조소(2) **<파운데이션과정>**	기초전공(2)	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)	-	-
	회화		기초전공(2)	복합매체1(3)	복합매체2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)	-	-
	조소		기초전공(2)	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합매체연구1(3)	복합매체연구2(3)	-	-
	공통	-	-	동양미술사(3)	서양미술사(3)	동시대미술사조(3)	한국미술사(3)	-	-
전공선택	한국화	-	-	드로잉(1) 사운드프로세싱(3)	기초목공(2) 이미지프로세싱(3)	독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3) 인공지능예술(3) 피지컬컴퓨팅(3)	판화(2) 독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)	한국화:창작비평실기(3) 조소:창작비평실기1(3) 독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)	독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)
	회화								
	조소								
(변경후) 아트큐레이팅 트랙 **(16학점)**		-		미술비평(3)	문화와미술세미나(2)	미디어아트론(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	캡스톤디자인1(미술)(2)	전시분석과기획(3)
뉴미디어아트트랙 (18학점)		디지털그래픽1(1)	디지털그래픽2(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽2(3)	실감형콘텐츠제작(3)	캡스톤디자인2(미술)(2)

*** 후마니타스칼리지 개설 자유이수 교과목(SW) :** 소프트웨어적사유(3), 디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝(3)

[별표5] 트랙과정이수체계도

■ 전공명 : 한국화 / 회화 / 조소

1. 트랙명 : 뉴미디어아트 트랙

- 트랙과정 개요
  - 순수 미술 분야에서 비디오아트, 그래픽 디자인, 인터렉티브아트 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	디지털그래픽1(1)	디지털그래픽2(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽2(3)	실감형콘텐츠 제작(3)	캡스톤디자인2 (미술)(2)	18학점

※ 뉴미디어아트트랙과정에 개설된 교과목 총 18학점 중 15학점 이상 이수하면 됨

2. 트랙명 : 아트큐레이팅트랙

- 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	-	-	미술비평(3)	문화와미술 세미나(2)	미디어아트론(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	캡스톤디자인1(미술)(2)	전시분석과 기획(3)	16학점

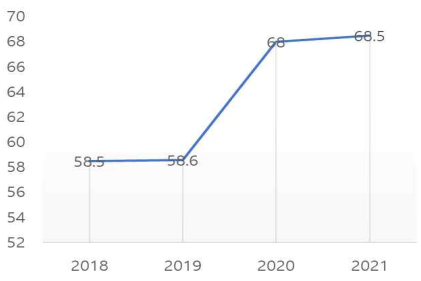
※ 아트큐레이팅트랙과정에 개설된 교과목 총 16학점 모두 이수하면 됨

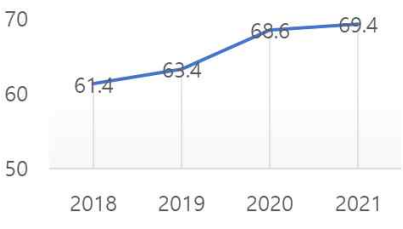
[별표6] 교직과정 기본이수과목 이수체계도

기본 이수 과목	교육부지정 과목	미술사	디자인	영상	한국화	회화	조소	현대미술론
	본교 개설과목	한국미술사(3)	디지털그래픽1(1) 디지털그래픽2(1) 택1	영상미디어1 (2)	기초한국화(2)	기초회화(2)	기초조소(2)	동시대미술사조 (3)
		동양미술사(3)						
		서양미술사(3)						

[별표7] 미술학부(한국화,회화,조소) 전공능력

1. 대 · 내외 환경분석

<table>
<tr><th>구분</th><th>세부
구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td rowspan="2">외부</td><td>사회
흐름</td><td>• 4차 산업혁명과 팬데믹의 여파로 온라인 콘텐츠 및 기술이 발달하여, 지식 전달 위주로 진행되는 교육보다는 협업, 실습을 통한 융합적 사고, 창의성의 발현이 훨씬 더 중요해지는 시대가 되었다.
• 개개인의 문화, 예술 향유의 수요가 매우 높아지고 예술의 범위도 다양한 분야로 확장되어 수준 있는 예술 작품 및 작가, 콘텐츠의 필요성이 점점 대두되고 있다.
• ICT기술이 발전하면서 예술의 분야도 점점 다양화되어 메타버스, AR/VR 미디어파사드 등의 실감형 콘텐츠, 인공지능 예술, 홀로그램, 인터랙티브아트 등 뉴미디어 테크놀로지를 적극적으로 활용한 예술 분야들이 등장하였다.
• 집단 지성과 공유 문화가 예술 제작의 형태에도 적극적으로 활용된다.</td></tr>
<tr><td>산업
수요</td><td>• 최근 세계 3대 아트페어인 프리즈(Frieze)도 서울에서 열릴 만큼 세계적으로 우리나라 예술계에 대한 관심이 크게 높아지고 있다.
• 일반 대중들 또한 예술을 향유하는 경우가 점점 많아지므로 예술 분야의 수요가 점차 높아지는 것으로 보인다.
• 유통의 방식 또한 NFT와 같은 새로운 흐름이 등장하며 다변화되고 있다. 디지털 예술 작품들 중 NFT 방식으로 거래되는 크립토아트들이 NFT Art라는 이름의 새로운 분야처럼 여겨지기도 한다.
• 예술을 활용한 다양한 융합과제들이 과거에 비해 증가하고 있으며, 소비자들의 높아진 안목에 맞추기 위하여 예술과 산업을 연계하는 기업들의 대규모 프로젝트가 많아지고 있다.
• 이에, 예술 교육에 있어서도 새로운 산업 수요에 적응하며 다양성과 전문성을 추구해야하는 상황이다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">내부</td><td>학과
(전공)
발전전략</td><td>한국화: 융,복합형 교육과정 개설, 한국화 전공 국제화 및 첨단화 추진
회화: 미래를 준비하는 교과과정, 글로벌 프로그램 활성화 및 학문의 사회적 실천
조소: 탈전공 영역을 통한 학제 간 연구, 다양한 표현양식의 체계화, 우수 교원 영입
• 해외 대학, 갤러리, 미술관과의 MOU 교류 및 전시 프로그램 활성화
• 현대미술연구소의 지역사회와의 연계협력 사업 계획 수립
• 뉴미디어아트트랙 활성화- 디지털 리터러시의 확대, 실감형 콘텐츠 및 뉴미디어를 활용한 제작기법 교육 확대
• 예술경영트랙 활성화- 예술경영트랙 강의 재정비, 학부학생의 수요에 부합하는 강좌 구성
• 단기, 중기, 장기 실행 로드맵 수립</td></tr>
<tr><td>의견수렴
및
요구분석</td><td>• 미술대학 교육과정 평가위원회는 이러한 사회 흐름과 산업 수요를 고려하여 교육목적, 교육목표의 재검토 및 개선을 위해 노력 중이다. 이를 위해 전공 교육의 질과 내용에 있어서 시대의 요구에 부응하도록 다음과 같은 분석 과정과 의견 수렴 과정을 거쳤다.
• 내부 구성원 의견 분석- 전공 교육에 대한 학생들의 의견을 적극적으로 수용하기 위하여 2018년부터 2021년까지의 재학생 전공 수업 만족도 평가와 교수진 만족도 평가에 집중하여 조사하였다.
 

미술대학 전공 교육과정 만족도 (2018-2021)
 

미술대학 전공 교수진 만족도 (2018-2021)
조사결과 2018년부터 현재까지 학생들의 미술대학의 전공교육에 대한 만족도 평가 점수는 꾸준히 상승하고 있으며, 전공의 교수진에 대한 만족도 또한 계속 상승해왔다.
• 학생 의견 수렴- 학생회와 정기적이고 체계적인 소통을 추진하여 의견을 수렴하였다.
• 객관적 평가를 통한 성장- 졸업 작품의 역량을 객관적으로 평가하여 교육 목표 및 전공능력을 재설정하였다.</td></tr>
</table>

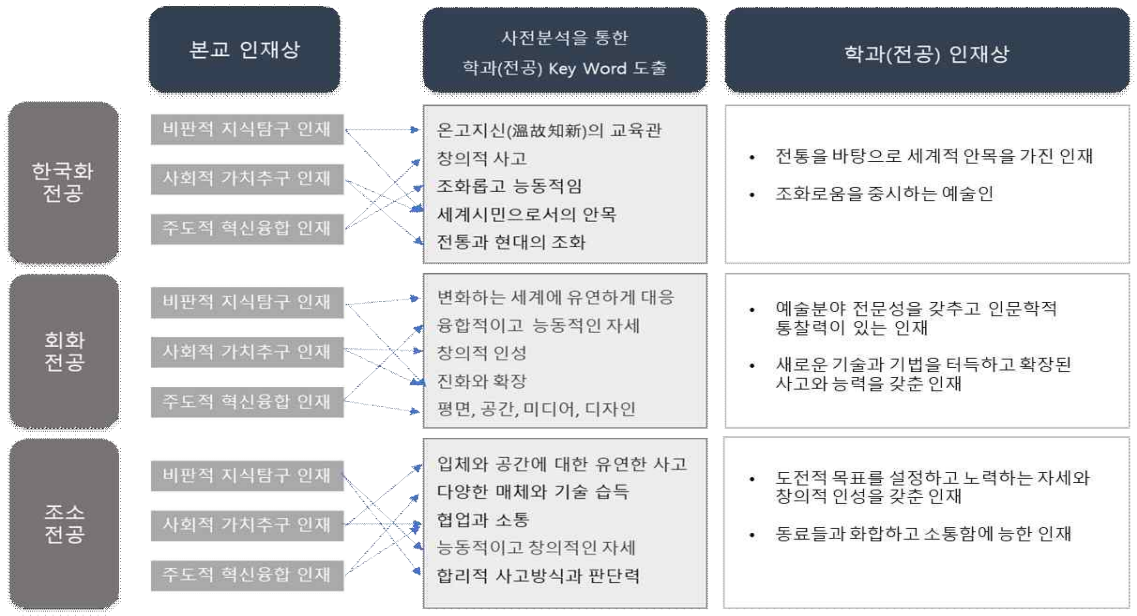
2. 주요 요구 내용

- 교육과정 :학과(전공) 교육과정 관련 가장 시급하게 개선이 필요한 부분은 '개설 과목의 다양성'(29.5%)이 가장 높게 나타났으며, 이어서 '교육과정의 시의성'(16.7%), '교육과정의 체계성'(14.8%) 등의 순으로 요구되었다.
- 신규 교원 및 직원 충원 요구
- 낙후된 교육시설 보완 요구

3. 학과(전공) 시사점 도출

교육목표 설정, 인재상 정립, 전공능력 정의, 특성화 방안 수립, 교육과정 분석, 교육 시설 보완 및 관리

4. 학과(전공) 교육목표 및 인재상

구분	세부내용
학과(전공) 교육목표	경희대학교 미술대학은 인문학적 지식에 기반을 두고, 유연하게 변화하고 자유롭게 표현하는 전문 예술인 양성을 목표로 한다. 한국화, 회화, 조각 분야의 전통적 방식의 예술 창작을 기본으로 시대적 요구에 따라 빠르게 진화하는 능동적인 자세와 창의적 인성을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.
학과(전공) 인재상	

5. 학과(전공) 전공능력

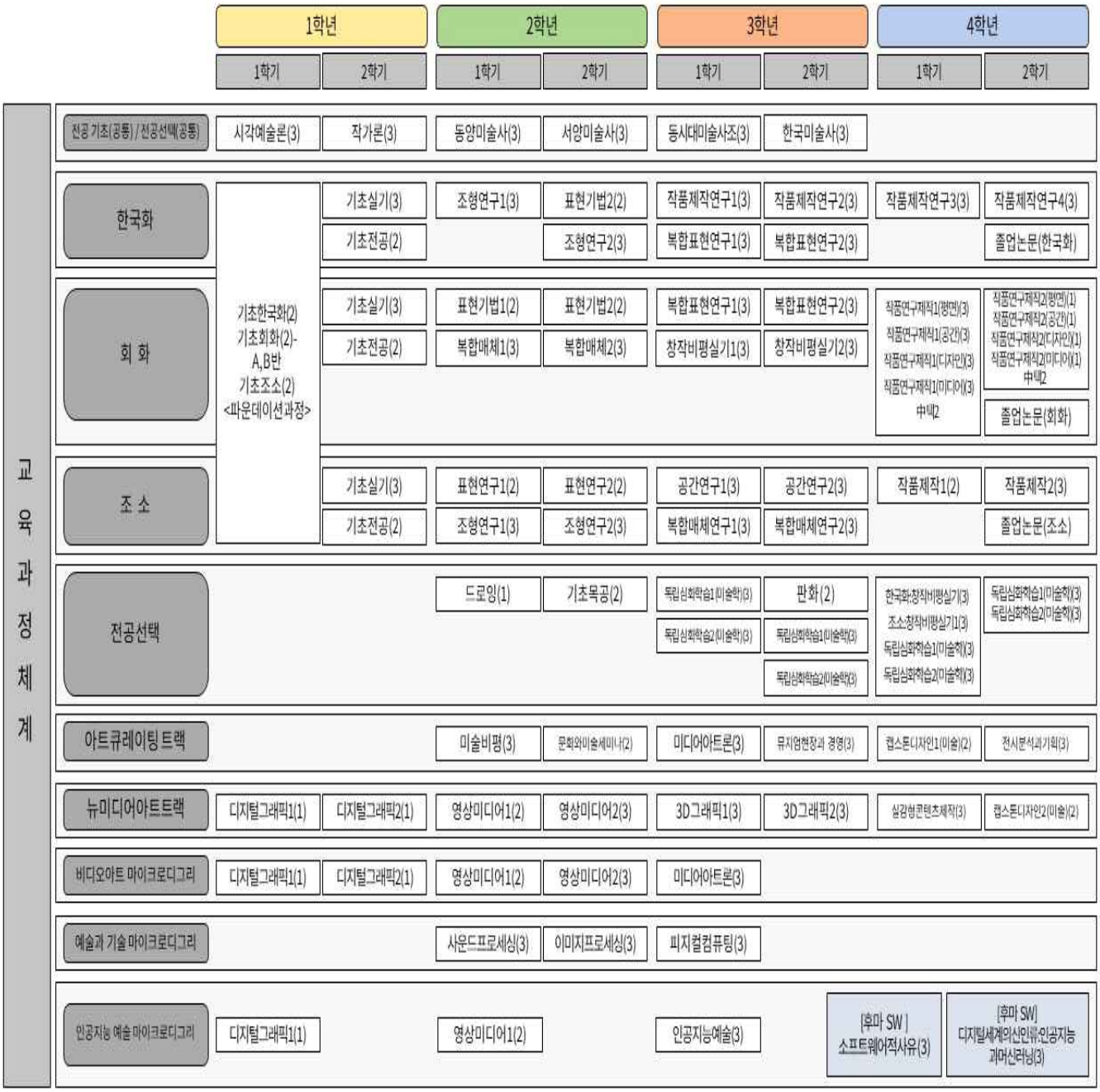
인재상	전공능력	전공능력의 정의
도전적 목표를 설정하고 노력하는 자세와 창의적 인성을 갖춘 인재	전략적 사고능력	다양한 예술 분야의 지식들을 종합하고 통찰하여 현상을 제대로 이해하고 새로운 방향을 도출하는 능력
	자기주도성	스스로 원인을 파악하고 적절한 정보 및 자원을 활용하여 창작 과정의 문제를 해결 · 처리하는 능력
전통을 바탕으로 세계적 안목을 가진 인재	통찰력	본인의 장 · 단점을 찾아내고 거시적 시각으로 활용할 수 있는 능력
	국제적 감각	동시대의 이슈와 트랜드에 민감하고 감각적인 표현을 할 수 있는 능력
조화로움을 중시하는 예술인	공감력	상대방의 요구와 감정을 잘 받아들이고 반응할 수 있는 능력
	공동체의식	공동체로 함께 일하고 타인을 도울 수 있는 능력
새로운 기술과 기법을 터득하고 확장된 사고와 능력을 갖춘 인재	문제해결능력	문제에 대한 해결책을 찾기 위한 질서 정연한 방법으로 포괄적이고 즉각적인 방식을 사용하는 능력
	통섭적 사고력	협업 및 융합적 작품 결과물을 도출하기 위해 거시적 안목을 가지고 인문학적 소양으로 여러 분야 사이의 관계성을 이해하는 능력
예술분야 전문성을 갖추고 인문학적 통찰력이 있는 인재	전문지식습득 능력	예술 분야의 전문지식을 습득하여 작품이 함의하고 있는 내용을 구성해내고 읽어낼 수 있는 능력
	논리적 표현력	자신의 작품 컨셉에 대한 생각이나 의견을 조리 있게 구성하고 스스로의 언어와 표현방식으로 설명할 수 있는 능력
동료들과 화합하고 소통함에 능한 인재	의견 조율 능력	예술적 협업의 과정에서 각자가 제 뜻을 잘 표현할 기회를 주고, 모두 만족할만한 합의에 도달할 수 있도록 의견을 조율할 수 있는 능력
	의사 소통능력	상대방과 의견을 교환할 때 상호간에 전달하고자 하는 의미를 정확하게 전달할 수 있는 능력

6. 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립

가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
전략적 사고능력	3,4	1,2	창작비평실기, 3D그래픽 1,2
자기주도성	3	1,2	복합매체연구 1,2
통찰력	3	1,2	복합표현연구 1,2
국제적 감각	4	1,2	작품제작연구3,4
공감력	4	1	실감형콘텐츠제작
공동체의식	4	1	뮤지엄현장과 경영
문제해결능력	4	1,2	캡스톤디자인
통섭적 사고력	3	1	미술 경영과 기획
전문지식습득 능력	1,3	1,2	미학, 작가론, 시각예술론
논리력	3,4	1,2	독립심화학습(미술학)
의견 조율 능력	1,2	1	전시와 큐레이팅, 문화와 미술세미나
의사소통능력	4	1	미술비평연구

나. 전공 교육과정 체계도



[별표8] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 비디오아트 마이크로디그리 (Video Art Micro Degree) / **■융합**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

비디오아트 마이크로디그리 과정은 2D 이미지의 편집과 2D 영상 편집의 기초과정의 교육을 통해 시간성을 가진 영상이미지 제작 기법을 습득하도록 하고, 또한 미디어아트의 기본이라 할 수 있는 비디오아트부터 인터랙티브 및 실감형 기술을 사용하는 최근 미디어아트 동향까지의 이론적 배경에 대해 습득하여 예술 매체의 확장을 위한 기본기를 갖추도록 한다.

나. 마이크로디그리 소개

비디오아트 과정은 디지털 사진 및 동영상 촬영 기법의 실습을 바탕으로 2D이미지의 편집을 위한 어도비 포토샵(Adobe Photoshop), 일러스트레이터(Adobe Illustrator) 등의 소프트웨어와 어도비 프리미어(Adobe Premiere), 애프터이펙트(After Effects) 등의 동영상 편집 툴을 습득하고 비디오아트에서부터 최근 미디어아트의 동향까지 이론적 배경을 학습한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

디지털 영상평집자, 미디어 아티스트, 유투버, 미디어 이론가 등의 영상 제작 및 이론 관련 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 아트큐레이팅트랙 중 미디어아트론(3학점)과 뉴미디어아트택과정 디지털그래픽1(1학점), 디지털그래픽2(1학점), 영상미디어1(2학점), 영상미디어2(3학점) 5과목 총 10학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART1604	디지털그래픽1	1
		ART1605	디지털그래픽2	1
		ART2604	영상미디어1	2
		ART2605	영상미디어2	3
		ART3100	미디어아트론	3
총계				10

[별표9] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 예술과 기술 마이크로디그리 (Art and Technology Micro Degree) / **■융합(신설)**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

디지털 이미지·사운드·물리적 인터페이스를 활용하여 공감각 기반의 새로운 조형 언어와 인터랙티브 표현 방식을 탐구하는 능력을 기른다. 실시간 시각 프로그래밍, 센서·모터 기반 상호작용, 사운드 조형을 통해 기술과 예술의 통합적 창작 역량을 구축한다.

나. 마이크로디그리 소개

본 마이크로디그리는 디지털 이미지 처리, 사운드 기반 조형, 피지컬 컴퓨팅을 중심으로 예술과 기술의 접점을 실험하는 단기 전문 과정이다.

실시간 시각 프로그래밍을 통한 이미지 변형, 센서·모터를 이용한 상호작용적 조형물 제작, 청각적 공간감·감정 표현 연구를 통해 동시대 미디어 환경에서 확장된 예술적 감각과 기술적 이해를 제공한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

AI 기반 예술가·뉴미디어 아티스트, 크리에이티브 테크놀로지·인터랙티브 콘텐츠 제작, 미술관·공공기관의 디지털 전시·콘텐츠 기획, AI·디지털 아트 교육 분야, 예술-기술 융합 연구·비평 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 신규 개설될 사운드프로세싱(3학점), 이미지프로세싱(3학점), 피지컬컴퓨팅(3학점) 총 9학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART2612	사운드프로세싱	3
		ART2613	이미지프로세싱	3
		ART31002	피지컬컴퓨팅	3
총계				9

[별표10] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 인공지능 예술 마이크로디그리 (AI Art Micro Degree) / **■융합(신설)**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

인공지능 예술 마이크로디그리는 학생들이 인공지능 기술을 예술적으로 이해하고 창작에 적용할 수 있는 기초 역량을 갖추도록 설계한다.

이를 위해 인공지능 예술의 이론적 기반을 익히고, 인공지능 생성 이미지를 활용한 기초 그래픽·영상 표현 기술을 습득하며, 생성형 AI 기반 실습을 통해 새로운 예술적 언어를 탐색하는 것을 목표로 한다.

나. 마이크로디그리 소개

인공지능 예술 마이크로디그리는 동시대 예술에서 빠르게 확장되고 있는 인공지능 기반 창작의 흐름을 이해하고, 실험적 그래픽·영상 표현과 생성형 AI 기술을 융합해 새로운 예술적 언어를 탐색하는 인공지능 예술 기초 과정이며, 이론-기술-창작 실습을 균형 있게 경험하며 인공지능 예술의 가능성과 한계를 직접 탐구하도록 돕는다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

AI 기반 예술가·뉴미디어 아티스트, 크리에이티브 테크놀로지 분야, AI Video Editor 등 AI 기반 디자인 및 브랜딩 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 뉴미디어아트택 중 디지털그래픽1(1학점), 영상미디어1(2학점)과 신규 개설될 인공지능예술(3학점), 후마니타스칼리지 SW 교양과목의 소프트웨어적사유(3학점), 디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝(3학점) 총 12학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART1604	디지털그래픽1	1
		ART2604	영상미디어1	2
		ART31003	인공지능예술	3
후마니타스칼리지		GEE1954	소프트웨어적사유	3
		GEE1986	디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝	3
총계				12

미술대학 조소전공 교육과정 시행세칙(2026)

2026. 3. 1

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, 아트큐레이팅트랙을 운영하며, 각각의 교육목적은 다음과 같다.

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

2. 아트큐레이팅트랙의 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 18학점, 졸업필수로 지정된 전공선택 31학점을 포함하여 총 전공학점 55학점 이상을 이수하여야 한다.

2. 트랙과정

가. 조소전공에서 개설한 트랙과정 중 뉴미디어아트트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표5]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 뉴미디어아트트랙과정에 개설된 교과목 중 15학점 이상을 이수하여야 한다.

나. 조소전공에서 개설한 트랙과정 중 아트큐레이팅트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표5]트랙과정이수체계표에 따라 이수하여야 하며, 아트큐레이팅트랙과정에 개설된 16학점 모두 이수하여야 한다.

③ 조소전공은 전공선택 과목 중 전공심화를 위하여 졸업필수로 지정된 과목은 반드시 이수하여야 하고, 해당 학년, 학기에

이수함을 원칙으로 한다. 다만, 학적변동, 학점 미취득 등 부득이한 사정이 있는 경우에는 8학기 이상 등록한 4학년 졸업예정자에 한하여 학과장의 승인을 받아 지정 이외 학기에 개설되는 것을 이수 할 수 있다.
④ 4학년 2학기에 졸업논문(조소) 교과목을 수강신청하고 졸업작품전시회를 반드시 통과하여야 한다. 단, 학과장의 승인을 득한 경우 졸업논문(조소) 교과목 이수 및 졸업작품전시회를 조기 실시 할 수 있다.

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, 이수 시 전공선택 학점으로 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(기타과목 이수)
① 교직관련 학점, 현장실습 학점, 해외 연수학점 등은 해당 규정에 따라 전공 및 교양으로 인정한다.
② 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영 시행세칙을 따른다.
③ 2008학년도 이후 입학생 또는 편입학 학생(순수외국인 제외)은 졸업 전까지 개설된 전공과목 중 영어강의로 지정된 강좌를 3강좌(편입생은 1강좌) 이상 이수해야 졸업이 가능하며 미이수시 졸업이 유예된다.

제8조(다전공, 부전공 및 전과)
① 미술학부는 다전공 및 부전공과정을 운영하지 않으며, 타 전공으로부터의 전과를 허가하지 않는다.
② 미술학부 전공자는 타 전공으로의 다전공, 부전공 및 전과의 신청을 허가받을 수 있다.
③ 다전공과정의 교과목명이나 교과목코드가 미술학부 교과목과 동일하더라도 미술학부 전공이수학점으로 인정받을 수 없다.
④ 다전공과정의 이수 여부와 상관없이 미술학부에서 정한 졸업요건을 모두 이수하여야 졸업을 인정한다.

제9조(마이크로디그리 이수)
① 비디오아트 마이크로디그리, 인공지능 예술 마이크로디그리, 예술과 기술 마이크로디그리 과정을 이수하고자 하는 자는 [별표8],[별표9],[별표10] 마이크로디그리 이수체계도에서 지정한 소정의 학점을 충족하여야 한다.
② 2026학년도 이후 입학생은 졸업 전까지 ‘단일전공 + 다전공’ 또는 ‘단일전공 + 마이크로디그리과정’을 이수해야 졸업이 가능하며 미이수시 졸업이 유예된다.

제10조(교직과정 이수)
① 미술학부 전공생으로 교직과정을 이수하는 학생은 본교 교직교육과정 기본구조표에서 정한 교직과정 이수 요건을 취득하여야 한다.
② 미술학부 전공생으로 교직과정을 이수하는 학생은 [별표1]교육과정편성표의 전공선택(교직) 과목과 교육부에서 지정한 기본이수과목에 해당하는 [별표6]교직과정 기본이수과목 이수체계도의 전공선택 과목을 모두 이수하여야 한다.
③ 미술학부 교직이수예정자로 선발되지 않았거나, 선발된 후 중도 포기하는 자는 [별표1]교육과정편성표의 전공선택(교직) 과목을 이수하였을 경우 자유선택 학점으로 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 타전공과목을 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.
2조(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. 입학 이후에 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 '대체교과목지정표'에서 지정한 과목으로 대체된다. 단 '대체교과목지정표'에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.
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 이수하여 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 수강하여도 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.

가. 2015학년도 이전 입학자는 필수 과목 및 폐지된 과목을 포함하여 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.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

② 본 개정 시행세칙은 2020년도 입학생부터 적용한다.

제2조(경과조치)

① 전공교육과정 경과조치

가. 전공필수

1) 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공필수 이수는 [별표2]대체교과목 지정표에서 지정한 과목으로 대체된다. 단, 대체교과목지정표에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정 한다.

2) 구 교육과정의 전공필수과목 졸업요건을 2019학년도 이전 입학자는 21학점으로 한다. 단, 개편된 교육과정의 전공필수 과목의 학점 변경으로 인하여 전공필수 이수학점이 부족할 경우 최소 이수학점을 20학점으로 적용할 수 있다.

나. 전공선택(졸업필수)

1) 미술대학 졸업이수학점 요건에서 경과조치에 의한 전공선택(졸업필수) 이수는 [별표2]대체교과목 지정표에서 지정한

과목으로 대체된다. 단, 대체교과목 지정표에 없는 경우는 교수회의의 의결에 의하여 결정한다.

2) 구 교육과정의 전공선택(졸업필수) 과목의 졸업요건을 2015년 이전 입학자는 33학점 이상으로 한다. 단, 교육과정 개편 이후 전공선택(졸업필수) 과목을 모두 이수하여도 이수학점이 부족한 경우 교수회의의 의결에 따라 이수여부를 결정한다.

3) 구 교육과정의 전공선택(졸업필수) 과목의 졸업요건을 2019년 이전 입학자는 33학점으로 한다. 단, 교육과정 개편으로 인하여 부족한 학점은 [별표2]대체교과목 지정표에 따라 디지털그래픽1,2를 전공선택(졸업필수) 이수학점으로 인정받을 수 있다.

② 트랙과정 경과조치

가. 2019학년도 이전 입학자가 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표5]트랙과정 이수체계표에 따라 뉴미디어아트트랙 13학점 이상, 예술경영트랙 16학점을 이수하여야 한다. 단, 2019학년도 이전 이수한 캡스톤디자인(미술)은 뉴미디어아트트랙과정 이수학점으로 인정하지 않는다.

제3조(교직과목 이수 경과조치)

① 2019학년도 이전 교직과정 선발자는 [별표2]대체교과목 지정표에 따라 개편된 교과교육영역의 교과교수법(미술) 과목 이수를 통해 개편 전 과목인 교과논리및논술(미술)을 이수한 것으로 인정받을 수 있다.

② 2019학년도 이전 교직과정 선발자는 [별표6]교직과정 기본이수과목 이수체계도에 따라 교과부지정 기본이수과목 중 디자인에 해당하는 본교개설과목 디지털그래픽1을 이수하여 인정받을 수 있다.

제4조(기타)

① 본 시행세칙에 명시되지 않은 사항은 경희대학교 학칙에 따르고, 필요한 경우 학칙에 어긋나지 않는 범위 내에서 교수회의에서 결정한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2022년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일)

① 본 시행세칙은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점)을 신설 및 이수구분을 전공선택으로 하며 졸업필수로 지정한다.

② 트랙과정: 2023학년도 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표2]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

1. 2023학년도 이전 입학생은 필수과목 및 폐지된 과목을 포함하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 아트큐레이팅트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.
2. 입학년도(학번)과 무관하게 2024년 2월 졸업생까지는 예술경영트랙과정으로 이수하고 2024년 8월 졸업생부터는 아트큐레이팅트랙과정으로 이수한다.
3. 예술경영트랙은 총 18학점이였으나 개편한 아트큐레이팅트랙은 총 16학점으로 축소한다.
4. 캡스톤디자인(미술)을 폐지하고 캡스톤디자인1(미술), 캡스톤디자인2(미술)로 개편한다. 다만, 2023학년도 이전 입학생이 캡스톤디자인(미술)을 이수한 경우 트랙과정 이수조건을 충족한 것으로 인정한다.

부 칙

제1조(시행일)
① 본 시행세칙은 2024년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치)
① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점) 신설한다.
② 2023학년도 이전 입학생이 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점)을 이수한 경우 이수구분을 전공필수로 변경하여 적용한다.
③ 2024 교육과정 개편으로 2023학년도 이전 입학생의 미술비평연구(3학점)은 졸업필수 지정을 해지한다.

부 칙

제1조(시행일)
① 본 시행세칙은 2026년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]
1. 교육과정편성표 1부.
2. 대체교과목지정표 1부.
3. 전공 교과목 해설 1부.
4. 교육과정이수체계도 1부.
5. 트랙과정이수체계도 1부.
6. 교직과정 기본이수과목 이수체계도 1부.
7. 미술학부(한국화,회화,조소) 전공능력 1부.
8. 마이크로디그리 이수체계도 3부.

[별표1] 교육과정편성표

■ 전공명 : 조소

이수학년	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				개설학기		교직기본이수교과	비고	2026학년도 개편
					이론	실기	실습	설계	1학기	2학기			
1	전공기초	시각예술론	ART1211	3	3				○				
1	전공기초	작가론	ART1212	3	3					○			
1	전공필수	기초실기	ARTS1104	3		6				○			
1	전공선택	기초전공	ARTS1107	2		4				○		졸업필수	
1	전공선택	기초한국화	ART1101	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정
1	전공선택	기초회화	ART1102	2		4			○		○	졸업필수	파운데이션과정(A/B반)
1	전공선택	기초조소	ART1103	2		4			○			졸업필수	파운데이션과정
1	전공선택	디지털그래픽1	ART1604	1		2			○		○	뉴미디어아트트랙 택1	비디오아트 마이크로디그리 인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
1	전공선택	디지털그래픽2	ART1605	1		2				○	○	뉴미디어아트트랙 택1	비디오아트 마이크로디그리
1	전공선택	문화와미술세미나	ART1601	2	2					○		예술경영트랙	아트큐레이팅트랙 변경
2	전공필수	표현연구1	ARTS2115	2		4			○				
2	전공필수	표현연구2	ARTS2204	2		4				○			
2	전공선택	조형연구1	ARTS2113	3		6			○			졸업필수	
2	전공선택	조형연구2	ARTS2114	3		6				○		졸업필수	
2	전공선택	동양미술사	ART2213	3	3				○		○	졸업필수	
2	전공선택	서양미술사	ART2214	3	3					○	○	졸업필수	
2	전공선택	영상미디어1	ART2604	2	2				○		○	뉴미디어아트트랙	비디오아트 마이크로디그리 인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
2	전공선택	영상미디어2	ART2605	3	3					○		뉴미디어아트트랙	비디오아트 마이크로디그리
3	전공선택	미술비평	ART2609	3	3				○			아트큐레이팅트랙	
2	전공선택	기초목공	ART2610	2		4				○			
2	전공선택	드로잉	ART2611	1		2			○				
2	전공선택	사운드프로세싱	ART2612	3	3				○				예술과 기술 마이크로디그리(신설)
2	전공선택	이미지프로세싱	ART2613	3	3					○			예술과 기술 마이크로디그리(신설)
3	전공필수	공간연구1	ARTS3202	3		6			○				
3	전공필수	공간연구2	ARTS3203	3		6				○			
3	전공선택	복합매체연구1	ARTS3204	3		6			○			졸업필수	
3	전공선택	복합매체연구2	ARTS3205	3		6				○		졸업필수	
3	전공선택	한국미술사	ART3216	3	3					○	○	졸업필수	
3	전공선택	동시대미술사조	ART3215	3	3				○		○	졸업필수	
3	전공선택	3D그래픽1	ART3606	3	3				○			뉴미디어아트트랙	
3	전공선택	3D그래픽2	ART3607	3	3					○		뉴미디어아트트랙	
3	전공선택	미디어아트론	ART31001	3	3				○			아트큐레이팅트랙	비디오아트 마이크로디그리
3	전공선택	뮤지엄현장과경영	ART4606	3	3					○		예술경영트랙	아트큐레이팅트랙 변경
3	전공선택	판화	ART3307	2	2					○			
3	전공선택	피지컬컴퓨팅	ART31002	3	3				○				예술과 기술 마이크로디그리(신설)
3	전공선택	인공지능예술	ART31003	3	3				○				인공지능 예술 마이크로디그리(신설)
4	전공필수	작품제작1	ARTS4116	2		4			○				시간 수 및 학점 변경
4	전공필수	작품제작2	ARTS4117	3		6				○			시간 수 및 학점 변경
4	전공필수	졸업논문(조소)	ARTS4100	0					○	○			
4	전공선택	창작비평실기1	ARTS3113	3		6			○				
4	전공선택	전시분석과 기획	ART4609	3	3					○		아트큐레이팅트랙	
4	전공선택	실감형콘텐츠제작	ART4608	3	3				○			뉴미디어아트트랙	

이수학년	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				개설학기		교직기본이수교과	비고	2026학년도 개편
					이론	실기	실습	설계	1학기	2학기			
4	전공선택	캡스톤디자인1(미술)	ART4610	2				2	○				아트큐레이팅트랙
4	전공선택	캡스톤디자인2(미술)	ART4611	2				2		○			뉴미디어아트트랙
3,4	전공선택	독립심화학습1(미술학)	ARTS3206	3	3				○				
3,4	전공선택	독립심화학습2(미술학)	ARTS3207	3	3					○		독립심화학습(조소) ARTS4118	
3	교직전선	교과교육론(미술)	EDU3147	3	3				○			교직	
3	교직전선	교과교재연구및지도법(미술)	EDU3148	3	3					○		교직	
3	교직전선	교과교수법(미술)	EDU3354	3	3					○		교직	

[별표2-1] 대체교과목지정표 [2020년~]

■ 전공명 : 조소

2020년 교육과정			구교육과정		
이수구분	교과목명(학점)	비고	이수구분	교과목명(학점)	비고
전공필수	표현연구1(2)		전공필수	인체연구1(2)	
전공필수	표현연구2(2)		전공필수	인체연구2(2)	
전공필수	공간연구2(3)		전공필수	공간연구2(2)	
전공필수	작품제작2(2)		전공필수	작품제작2(3)	
전공선택	복합매체연구1(3)	졸업필수	전공선택	창작비평실기1(3)	졸업필수
전공선택	복합매체연구2(3)	졸업필수	전공선택	창작비평실기2(3)	졸업필수
전공선택	디지털그래픽1(1)	뉴미디어아트트랙	전공선택	디지털사진(1)	졸업필수, 뉴미디어아트트랙
전공선택	디지털그래픽2(1)	뉴미디어아트트랙	전공선택	디지털그래픽(1)	졸업필수, 뉴미디어아트트랙
교직전선	교과교수법(미술)(3)		교직전선	교과논리및논술(미술)(3)	

[별표2-2] 대체교과목지정표 [2024년~]

■ 전공명 : 한국화 / 회화 / 조소

2024년 교육과정			2023 교육과정 [폐지]		
이수구분	교과목명(학점)	비고	이수구분	교과목명(학점)	비고
전공선택	기초전공(2)	(2학기) 한국화,회화,조소 / 졸업필수	전공필수	기초실기1(3)	(1학기)
전공선택	기초한국화(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공선택	기초회화(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공선택	기초조소(2)	(1학기) / 졸업필수			
전공필수	기초실기(3)	(2학기) 한국화,회화.조소	전공필수	기초실기2(3)	(2학기)
전공선택	미디어아트론(3)	(1학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	현대사상담론(2)	예술경영트랙 (2학기)
전공선택	전시분석과 기획(3)	(2학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	전시와큐레이팅(3)	예술경영트랙 (1학기)
전공선택	전시분석과 기획(3)	(2학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	미술경영과기획(3)	예술경영트랙 (1학기)
전공선택	미디어아트론(3)	(1학기) 아트큐레이팅트랙	전공선택	미학(3)	예술경영트랙 (2학기)
해지	-	-	전공선택	미술비평연구(3)	졸업필수 (2학기)

① 전공필수 기초실기1(3학점)을 폐지하고 대체인정교과목으로 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점) 신설한다.

② 2023학년도 이전 입학생이 기초전공(2학점), 기초한국화(2학점), 기초회화(2학점), 기초조소(2학점)을 이수한 경우 이수구분을 전공필수로 변경하여 적용한다.

③ 2024 교육과정 개편으로 2023학년도 이전 입학생의 미술비평연구(3학점)은 졸업필수 지정을 해지한다.

④ 트랙과정: 2023학년도 이전 입학생이 트랙과정을 이수하고자 할 경우 [별표2]대체교과목지정표에 따라 기 취득한 과목의 학점을 인정받을 수 있다.

1. 2023학년도 이전 입학생은 필수과목 및 폐지된 과목을 포함하여 대체과목기준에 상관없이 뉴미디어아트트랙은 13학점 이상, 아트큐레이팅트랙은 16학점 이상이면 트랙을 이수한 걸로 인정받을 수 있다.
2. 입학년도(학번)과 무관하게 2024년 2월 졸업생까지는 예술경영트랙과정으로 이수하고 2024년 8월 졸업생부터는 아트큐레이팅트랙과정으로 이수한다.
3. 예술경영트랙은 총 18학점이였으나 개편한 아트큐레이팅트랙은 총 16학점으로 축소한다.
4. 캡스톤디자인(미술)을 폐지하고 캡스톤디자인1(미술), 캡스톤디자인2(미술)로 개편한다. 다만, 2023학년도 이전 입학생이 캡스톤디자인(미술)을 이수한 경우 트랙과정 이수조건을 충족한 것으로 인정한다.

[별표3] 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
조각의 기초재료와 아이디어 기술 등에 대해 배우고, 3차원 공간을 점유하는 조각의 특성에 대해 연구함.
Serving as an introduction to sculptural materials, ideas and techniques, the primary goal of this course is to broaden the ways in which students understand sculpture and interpret the three-dimensional world.

기초전공
인체표현 연구, 재료 연구, 캐스팅 기법 등 조소 전공의 기초 과정에서 습득해야 하는 기본적 방법론을 습득함.
Studying the fundamental methodologies required in the foundational courses of sculpture, such as the study of human figure representation, material research, casting techniques, and other basic techniques.

[파운데이션과정] 기초한국화(Intro to Korean Painting Practices) 2-0-4
This course will emphasize on ink and color 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.

[파운데이션과정] 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.

[파운데이션과정] 기초조소(Intro to Sculpture Practices) 2-0-4
드로잉과 3차원 공간연구 과정을 통하여 소조, 조각의 주요 요소를 이해하고 재료와 기법 등을 실습.
This course gives an opportunity to understand the fundamental elements of sculpture, carving and modeling by studying drawing and three dimensional space, and practicing the art materials and techniques.

디지털그래픽1, 2 (Digital Graphic 1, 2) 1-0-2
일러스트레이션을 이용한 드로잉과 인디자인을 이용한 책 디자인 실습.
Introduction to Illustrator-based drawing and InDesign book design

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.

표현연구1, 2(Basic Sculpture 1, 2) 2-0-4

조각의 기초재료와 아이디어 기술 등에 대해 배우고, 3차원 공간을 점유하는 조각의 특성에 대해 연구함

Serving as an introduction to sculptural materials, ideas and techniques, the primary goal of this course is to broaden the ways in which students understand sculpture and interpret the three-dimensional world.

조형연구1, 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.

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.

영상미디어1(Moving Image 1) 2-2-0

사진, 동영상 촬영과 편집을 통한 비디오 아트 학습.

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

영상미디어2(Moving Image 2) 3-3-0

2D 그래픽에 동작을 주어 동영상으로 만드는 애니매이션 학습.

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

미술비평(Art Criticism) 3-3-0

작품의 가치를 해석하는 미술비평의 방법론에 대해 배우며, 작품의 형식적 요소 분석과 미술사적인 맥락에서 갖는 의미를 파악할 수 있는 능력을 함양하기 위해 다양한 비평문을 읽으며 연구.

This course aims to teach students the methodology of art criticism which interprets the value and meaning of artworks. Students will research and read different styles of art criticism in order to be able to combine formal analysis with art historical contextualization.

기초목공(Basic woodworking) 2-0-4

캔버스 지지체 및 기초 조형물 제작에 필요한 기초 목공 이론교육 및 기계 사용법등의 실습과정

Theoretical training in basic carpentry and practical training in the use of machinery necessary for the production of canvas supports and basic sculptures.

드로잉(Drawing) 1-0-2

드로잉을 표현매체로 하여 개인적 주제나 관심사 및 개념을 이끌어내는 드로잉 심화과정

ontinuation of Drawing I, further develops the student's abilities in observational drawing, moving them into more individualized problems within a broader conceptual range. To help students find a personal direction, various approaches to drawing are explored.

사운드프로세싱(Sound Processing) 3-3-0

사운드를 조형적 재료로 다루며, 소리의 물리적 특성과 예술적 감수성을 결합한 창작 방식을 연구한다. 청각적 경험을 중심으

로 공간, 움직임, 감정의 표현을 실험하고, 사운드가 시각 예술과 결합될 때 형성되는 새로운 미학적 구조를 탐구한다. 이론과 실습을 병행하여 사운드 기반 작품을 제작하고, 청각 매체가 예술적 서사와 감각 경험을 어떻게 확장하는지를 탐색한다.
This course treats sound as a sculptural and expressive material, studying creative methods that combine physical properties of sound with artistic sensibility. Students experiment with spatial and emotional dimensions of listening and explore how sound can construct new aesthetic structures when combined with visual art. Through both theoretical and practical approaches, the course encourages the production of sound-based artworks and critical inquiry into how auditory media expand artistic narrative and sensory experience.

이미지프로세싱(Image Processing) 3-3-0
디지털 이미지를 예술적 창작의 재료로 활용하며, 실시간 시각 프로그래밍을 중심으로 영상과 시각 데이터를 다층적으로 변형·조합하는 방법을 탐구한다. 이미지의 분석, 왜곡, 생성 과정을 실험하며 기술적 알고리즘과 예술적 감수성이 교차하는 창작의 장을 구축한다. 나아가 실시간 영상처리와 인터랙티브 비주얼 시스템을 활용하여 새로운 시각 언어와 감각적 경험을 창출한다.
This course explores the use of digital images as materials for experimental artmaking, focusing on real-time visual programming and live image processing. Students investigate methods of transforming, analyzing, and generating visual data through creative algorithms, bridging technical systems with artistic intuition. Emphasizing immediacy and interactivity, the course encourages the production of dynamic visual environments and the development of new aesthetic experiences through real-time image-based art.

공간연구1(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.

공간연구2(Sculptural Forms 2) 3-0-6
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.

복합매체연구 1,2 (Studies in Mixed Media 1,2) 3-0-6
다양한 전통조각 및 디지털조각 기법 연구를 통해 조각의 다양한 매체와 재료에 대해 실험한다.
Studies in Mixed Media is a studio course with an emphasis on materiality and experimentation. A range of materials will be introduced, including disital sculpture technic. By utilizing basic skills and materials, students can begin the process of creating meaning from material.

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.

3D 그래픽1(3D Graphic 1) 3-3-0
3D 프로그램의 기본적인 툴 학습.
Introduction to the basic tools for 3D computer graphics.

3D 그래픽2(3D Graphic 2) 3-3-0
3D 프로그램을 이용한 실용적인 결과물 제작 학습.
Course for the creation of a practical work using the 3D computer graphics applications.

미디어아트론(Media Art Theory) 3-3-0
본 수업은 1970-80년대 서유럽과 미국에서 등장한 비디오 아트부터 1993년 인터넷의 발명과 함께 발전하기 시작한 웹아트, 그리고 디지털 기반 기술을 사용하는 2000년대의 미디어 아트에 이르기까지 미술에서 영상을 다루는 방식의 역사적 변천과 그 의의를 다룸.
This course examines the history of moving image in art, beginning from the advent of video art in the 1970s-80s to the web-based net.art in the ‘90s and the digital-based media art practices in the 2000s.

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.

판화(Printmaking) 2-2-0
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.

피지컬컴퓨팅(Physical Computing) 3-3-0
센서, 모터, 제어 장치 등 물리적 인터페이스를 활용하여 예술적 상호작용을 구현하는 방법을 탐구한다. 기술적 구조와 감각적 표현의 관계를 실험하며, 물리적 환경과 디지털 시스템의 연결을 통해 조형예술의 새로운 가능성을 모색한다. 프로젝트 중심의 수업을 통해 인터랙티브 조형물과 설치 작품을 제작하고, 기술적 매체가 예술 경험의 구조를 어떻게 확장하는지를 고찰한다.
This course investigates methods of realizing artistic interaction through sensors, actuators, and physical interfaces. Students experiment with the relationship between technical systems and sensory expression, exploring how physical and digital environments can be integrated within artistic practice. Through project-based learning, participants create interactive sculptures and installations while examining how technology redefines spatial experience and audience engagement in art.

인공지능예술(AI Art) 3-3-0
인공지능 기술을 활용한 예술 창작의 가능성을 탐구하고, 생성형 AI 기반의 창작 실습을 통해 기술과 예술의 융합적 표현을 실험한다. 인공지능 소프트웨어 실습을 활용해 새로운 예술적 언어를 탐구하고, 창작의 확장된 개념을 이해한다. 인공지능 예술의 이론과 사례, 그리고 소프트웨어 실습을 통해 AI 예술 작품을 직접 제작하며, 인공지능이 예술의 주체와 창작의 개념에 미치는 영향을 고찰한다.
This course explores the creative possibilities of artificial intelligence in art and experiments with the convergence of technology and artistic expression through generative AI practice. Students will utilize AI software tools to develop new artistic languages and understand expanded notions of creativity. Through theoretical studies, case analyses, and hands-on production, they will create AI-based artworks while critically examining how artificial intelligence reshapes authorship and artistic agency in contemporary art.

작품제작1, 2(Advanced Sculpture Studio 1, 2) 2-0-4, 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.

창작비평실기1(Art Research and Criticism : Making/Thinking/Talking 1) 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.

전시분석과 기획(Exhibition Analysis and Curating) 3-3-0

미술관과 갤러리에서 선보이고 있는 전시를 직접 방문하고 참고가 될 만한 주요 전시 사례를 연구 및 분석하며, 그를 바탕으로 전시를 기획할 수 있는 본인만의 독창적인 시각을 갖출 수 있는 능력을 배양.

In this course, students will visit exhibitions currently on view at local museums and galleries, as well as research key exhibitions in art history, in order to analyze and ultimately curate an exhibition that demonstrates one's unique point of view.

실감형콘텐츠제작(Learning Immersive Technology) 3-3-0

실감형 기술은 우리가 정보와 미디어를 소비하는 방식을 근본적으로 바꾸고 있다. AR과 VR기술은 물리적 세계와 디지털 세계를 연결한다. 이러한 기술은 미술의 시각적 언어와 조형적 요소에도 많은 변화를 주었다. 이 수업에서 학생들은 실감형 콘텐츠 디지털 언어에 대해 이해하고, 본 기술을 통해 예술작품의 개념을 더욱 확장시키는 방법론에 대해 연구하고자 한다.

Immersive technologies are fundamentally changing the way we consume information and media. The physical and digital worlds are now bridged, starting with augmented and virtual reality. With these technologies, many transitions in the formative elements and visual languages are taking place. In this class, students will learn the digital language of immersive content and study methodologies to further explores the concept of works of art through these technologies.

캡스톤디자인1(미술) [Capstone Design1(Fine Arts)] 2-2-0

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.

캡스톤디자인2(미술) [Capstone Design2(Fine Arts)] 2-2-0

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.

독립심화학습 (Independent Deep Learning) 3-3-0

전공과 관련된 주제 가운데 학생이 관심 있는 문제에 대하여, 학생과 교원이 일대일(또는 소그룹) 형태로, 주제에 대해 몰입하고 학습하여 그 결과를 도출한다.

Students and faculty work one-on-one (or in small groups) to immerse themselves in, learn about, and produce results on topics related to their majors.

교과교육론(미술) (Teaching Unit Analysis(Fine Arts)) 3-3-0

미술교과교육의 역사적 배경, 목표, 중·고등학교 미술교육과정의 분석 등 미술교과교육 전반에 관하여 연구한다.

Historical background of secondary school education curriculum objectives etc. Throughout the course of the analysis

is about the research.

교과교재 연구 및 지도법(미술) (Lesson Plan for Teaching Materials(Fine Arts)) 3-3-0

미술교과교육의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수 방법 등 미술교과지도의 실제 경험을 쌓게 한다.

Analysis of the nature of the secondary school curriculum materials and lesson plans to write a professor of curriculum and makes the experience.

교과교수법(미술) (Subject Didactics(Fine Arts)) 3-3-0

예비교사가 장래 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

[별표4]교육과정이수체계도

※ [보라색 음영 : 비디오아트 마이크로디그리(Video Art Micro Degree) 5과목 / 총 10학점] ■융합

※ [파란색 글씨 : 예술과 기술 마이크로디그리(Art and Technology Micro Degree) 3과목 / 총 9학점] ■융합(신설)

※ [초록색 글씨 : 인공지능 예술 마이크로디그리(AI ART Micro Degree) 미술대학 3과목 + 후마니타스칼리지 2과목 / 총 12학점] ■융합(신설)

구분		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
전공기초		시각예술론(3)	작가론(3)	-	-	-	-	-	-
전공필수	한국화	-	기초실기(3)	표현기법1(2)	표현기법2(2)	작품제작연구1(3)	작품제작연구2(3)	작품제작연구3(3)	작품제작연구4(2) 졸업논문(한국화)
	회화	-	기초실기(3)	표현기법1(2)	표현기법2(2)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)	작품연구제작1(평면)(3) 작품연구제작1(공간)(3) 작품연구제작1(디자인)(3) 작품연구제작1(미디어)(3) 中 택2	작품연구제작2(평면)(1) 작품연구제작2(공간)(1) 작품연구제작2(디자인)(1) 작품연구제작2(미디어)(1) 中 택2 졸업논문(회화)
	조소	-	기초실기(3)	표현연구1(2)	표현연구2(2)	공간연구1(3)	공간연구2(3)	작품제작1(2)	작품제작2(3) 졸업논문(조소)
전공선택 **(전공선택 이지만 졸업필수과목)**	한국화	기초한국화(2) 기초회화(2)-A,B반 기초조소(2) **<파운데이션과정>**	기초전공(2)	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합표현연구1(3)	복합표현연구2(3)	-	-
	회화		기초전공(2)	복합매체1(3)	복합매체2(3)	창작비평실기1(3)	창작비평실기2(3)	-	-
	조소		기초전공(2)	조형연구1(3)	조형연구2(3)	복합매체연구1(3)	복합매체연구2(3)	-	-
	공통	-	-	동양미술사(3)	서양미술사(3)	동시대미술사조(3)	한국미술사(3)	-	-
전공선택	한국화	-	-	드로잉(1) 사운드프로세싱(3)	기초목공(2) 이미지프로세싱(3)	독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3) 인공지능예술(3) 피지컬컴퓨팅(3)	판화(2) 독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)	한국화:창작비평실기(3) 조소:창작비평실기1(3) 독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)	독립심화학습1(미술학)(3) 독립심화학습2(미술학)(3)
	회화								
	조소								
(변경후) 아트큐레이팅 트랙 **(16학점)**		-		미술비평(3)	문화와미술세미나(2)	미디어아트론(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	캡스톤디자인1(미술)(2)	전시분석과기획(3)
뉴미디어아트트랙 (18학점)		디지털그래픽1(1)	디지털그래픽2(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽2(3)	실감형콘텐츠제작(3)	캡스톤디자인2(미술)(2)

*** 후마니타스칼리지 개설 자유이수 교과목(SW) :** 소프트웨어적사유(3), 디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝(3)

[별표5] 트랙과정이수체계도

■ 전공명 : 한국화 / 회화 / 조소

1. 트랙명 : 뉴미디어아트 트랙

- 트랙과정 개요
  - 순수 미술 분야에서 비디오아트, 그래픽 디자인, 인터렉티브아트 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	디지털그래픽1(1)	디지털그래픽2(1)	영상미디어1(2)	영상미디어2(3)	3D그래픽1(3)	3D그래픽2(3)	실감형콘텐츠 제작(3)	캡스톤디자인2 (미술)(2)	18학점

※ 뉴미디어아트트랙과정에 개설된 교과목 총 18학점 중 15학점 이상 이수하면 됨

2. 트랙명 : 아트큐레이팅트랙

- 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	-	-	미술비평(3)	문화와미술 세미나(2)	미디어아트론(3)	뮤지엄현장과 경영(3)	캡스톤디자인1(미술)(2)	전시분석과 기획(3)	16학점

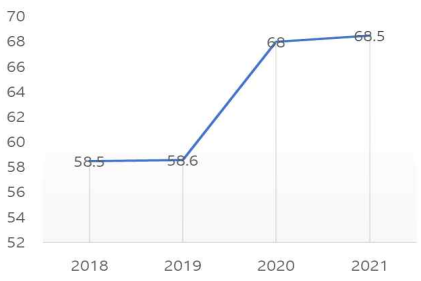
※ 아트큐레이팅트랙과정에 개설된 교과목 총 16학점 모두 이수하면 됨

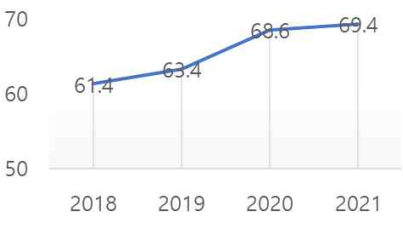
[별표6] 교직과정 기본이수과목 이수체계도

	교육부지정 과목	미술사	디자인	영상	한국화	회화	조소	현대미술론
기본 이수 과목	본교 개설과목	한국미술사(3)	디지털그래픽1(1) 디지털그래픽2(1) 택1	영상미디어1 (2)	기초한국화(2)	기초회화(2)	기초조소(2)	동시대미술사조 (3)
		동양미술사(3)						
		서양미술사(3)						

[별표7] 미술학부(한국화,회화,조소) 전공능력

1. 대 · 내외 환경분석

<table>
<tr><th>구분</th><th>세부
구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td rowspan="2">외부</td><td>사회
흐름</td><td>• 4차 산업혁명과 팬데믹의 여파로 온라인 콘텐츠 및 기술이 발달하여, 지식 전달 위주로 진행되는 교육보다는 협업, 실습을 통한 융합적 사고, 창의성의 발현이 훨씬 더 중요해지는 시대가 되었다.
• 개개인의 문화, 예술 향유의 수요가 매우 높아지고 예술의 범위도 다양한 분야로 확장되어 수준 있는 예술 작품 및 작가, 콘텐츠의 필요성이 점점 대두되고 있다.
• ICT기술이 발전하면서 예술의 분야도 점점 다양화되어 메타버스, AR/VR 미디어파사드 등의 실감형 콘텐츠, 인공지능 예술, 홀로그램, 인터랙티브아트 등 뉴미디어 테크놀로지를 적극적으로 활용한 예술 분야들이 등장하였다.
• 집단 지성과 공유 문화가 예술 제작의 형태에도 적극적으로 활용된다.</td></tr>
<tr><td>산업
수요</td><td>• 최근 세계 3대 아트페어인 프리즈(Frieze)도 서울에서 열릴 만큼 세계적으로 우리나라 예술계에 대한 관심이 크게 높아지고 있다.
• 일반 대중들 또한 예술을 향유하는 경우가 점점 많아지므로 예술 분야의 수요가 점차 높아지는 것으로 보인다.
• 유통의 방식 또한 NFT와 같은 새로운 흐름이 등장하며 다변화되고 있다. 디지털 예술 작품들 중 NFT 방식으로 거래되는 크립토아트들이 NFT Art라는 이름의 새로운 분야처럼 여겨지기도 한다.
• 예술을 활용한 다양한 융합과제들이 과거에 비해 증가하고 있으며, 소비자들의 높아진 안목에 맞추기 위하여 예술과 산업을 연계하는 기업들의 대규모 프로젝트가 많아지고 있다.
• 이에, 예술 교육에 있어서도 새로운 산업 수요에 적응하며 다양성과 전문성을 추구해야하는 상황이다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">내부</td><td>학과
(전공)
발전전략</td><td>한국화: 융,복합형 교육과정 개설, 한국화 전공 국제화 및 첨단화 추진
회화: 미래를 준비하는 교과과정, 글로벌 프로그램 활성화 및 학문의 사회적 실천
조소: 탈전공 영역을 통한 학제 간 연구, 다양한 표현양식의 체계화, 우수 교원 영입
• 해외 대학, 갤러리, 미술관과의 MOU 교류 및 전시 프로그램 활성화
• 현대미술연구소의 지역사회와의 연계협력 사업 계획 수립
• 뉴미디어아트트랙 활성화- 디지털 리터러시의 확대, 실감형 콘텐츠 및 뉴미디어를 활용한 제작기법 교육 확대
• 예술경영트랙 활성화- 예술경영트랙 강의 재정비, 학부학생의 수요에 부합하는 강좌 구성
• 단기, 중기, 장기 실행 로드맵 수립</td></tr>
<tr><td>의견수렴
및
요구분석</td><td>• 미술대학 교육과정 평가위원회는 이러한 사회 흐름과 산업 수요를 고려하여 교육목적, 교육목표의 재검토 및 개선을 위해 노력 중이다. 이를 위해 전공 교육의 질과 내용에 있어서 시대의 요구에 부응하도록 다음과 같은 분석 과정과 의견 수렴 과정을 거쳤다.
• 내부 구성원 의견 분석- 전공 교육에 대한 학생들의 의견을 적극적으로 수용하기 위하여 2018년부터 2021년까지의 재학생 전공 수업 만족도 평가와 교수진 만족도 평가에 집중하여 조사하였다.
 

미술대학 전공 교육과정 만족도 (2018-2021)
 

미술대학 전공 교수진 만족도 (2018-2021)
조사결과 2018년부터 현재까지 학생들의 미술대학의 전공교육에 대한 만족도 평가 점수는 꾸준히 상승하고 있으며, 전공의 교수진에 대한 만족도 또한 계속 상승해왔다.
• 학생 의견 수렴- 학생회와 정기적이고 체계적인 소통을 추진하여 의견을 수렴하였다.
• 객관적 평가를 통한 성장- 졸업 작품의 역량을 객관적으로 평가하여 교육 목표 및 전공능력을 재설정하였다.</td></tr>
</table>

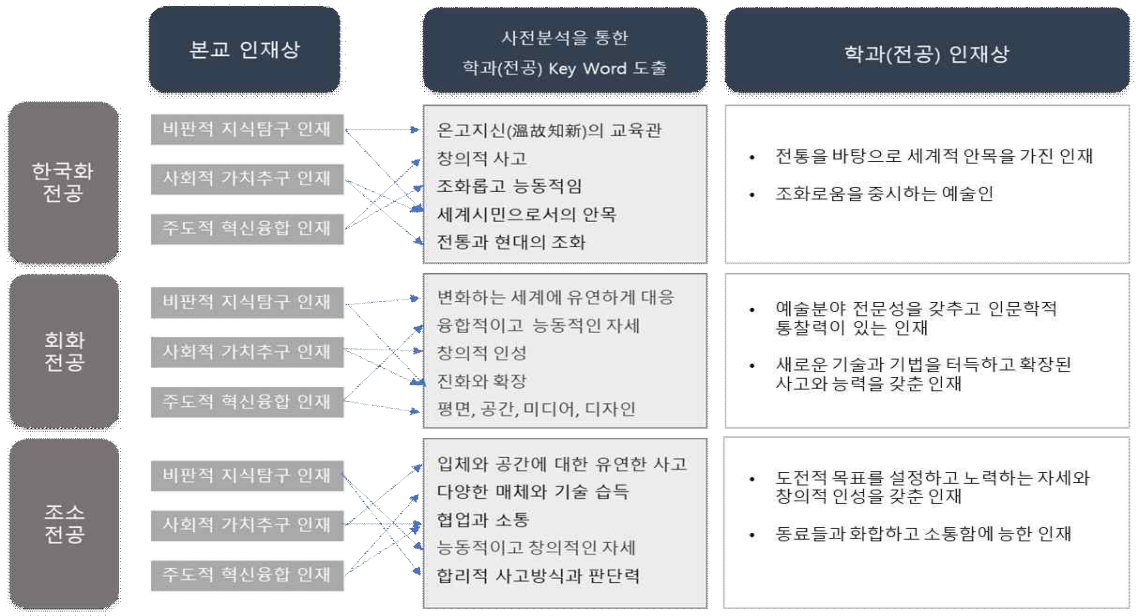
2. 주요 요구 내용

- 교육과정 :학과(전공) 교육과정 관련 가장 시급하게 개선이 필요한 부분은 '개설 과목의 다양성'(29.5%)이 가장 높게 나타났으며, 이어서 '교육과정의 시의성'(16.7%), '교육과정의 체계성'(14.8%) 등의 순으로 요구되었다.
- 신규 교원 및 직원 충원 요구
- 낙후된 교육시설 보완 요구

3. 학과(전공) 시사점 도출

교육목표 설정, 인재상 정립, 전공능력 정의, 특성화 방안 수립, 교육과정 분석, 교육 시설 보완 및 관리

4. 학과(전공) 교육목표 및 인재상

구분	세부내용
학과(전공) 교육목표	경희대학교 미술대학은 인문학적 지식에 기반을 두고, 유연하게 변화하고 자유롭게 표현하는 전문 예술인 양성을 목표로 한다. 한국화, 회화, 조각 분야의 전통적 방식의 예술 창작을 기본으로 시대적 요구에 따라 빠르게 진화하는 능동적인 자세와 창의적 인성을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.
학과(전공) 인재상	

5. 학과(전공) 전공능력

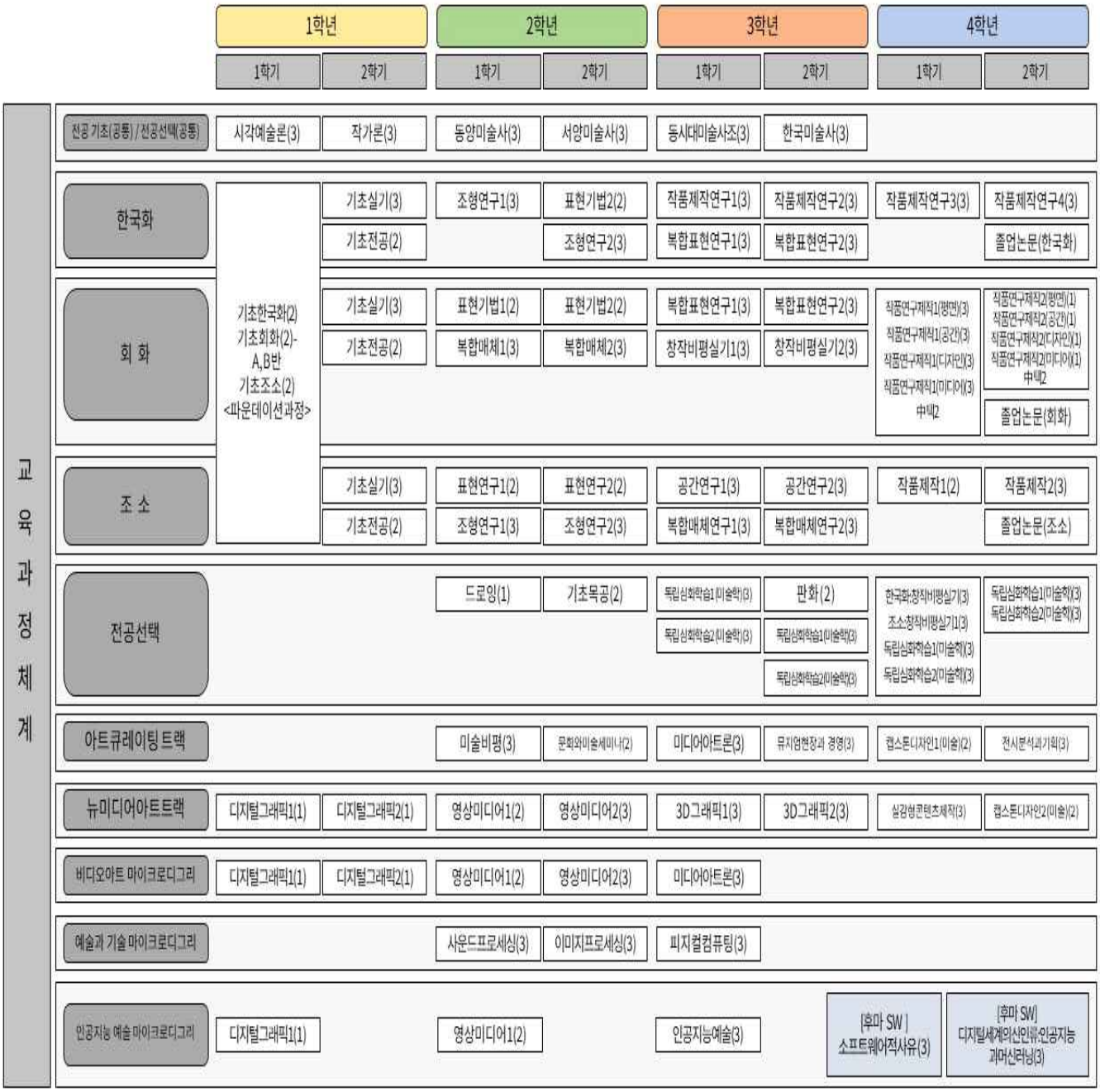
인재상	전공능력	전공능력의 정의
도전적 목표를 설정하고 노력하는 자세와 창의적 인성을 갖춘 인재	전략적 사고능력	다양한 예술 분야의 지식들을 종합하고 통찰하여 현상을 제대로 이해하고 새로운 방향을 도출하는 능력
	자기주도성	스스로 원인을 파악하고 적절한 정보 및 자원을 활용하여 창작 과정의 문제를 해결 · 처리하는 능력
전통을 바탕으로 세계적 안목을 가진 인재	통찰력	본인의 장 · 단점을 찾아내고 거시적 시각으로 활용할 수 있는 능력
	국제적 감각	동시대의 이슈와 트랜드에 민감하고 감각적인 표현을 할 수 있는 능력
조화로움을 중시하는 예술인	공감력	상대방의 요구와 감정을 잘 받아들이고 반응할 수 있는 능력
	공동체의식	공동체로 함께 일하고 타인을 도울 수 있는 능력
새로운 기술과 기법을 터득하고 확장된 사고와 능력을 갖춘 인재	문제해결능력	문제에 대한 해결책을 찾기 위한 질서 정연한 방법으로 포괄적이고 즉각적인 방식을 사용하는 능력
	통섭적 사고력	협업 및 융합적 작품 결과물을 도출하기 위해 거시적 안목을 가지고 인문학적 소양으로 여러 분야 사이의 관계성을 이해하는 능력
예술분야 전문성을 갖추고 인문학적 통찰력이 있는 인재	전문지식습득 능력	예술 분야의 전문지식을 습득하여 작품이 함의하고 있는 내용을 구성해내고 읽어낼 수 있는 능력
	논리적 표현력	자신의 작품 컨셉에 대한 생각이나 의견을 조리 있게 구성하고 스스로의 언어와 표현방식으로 설명할 수 있는 능력
동료들과 화합하고 소통함에 능한 인재	의견 조율 능력	예술적 협업의 과정에서 각자가 제 뜻을 잘 표현할 기회를 주고, 모두 만족할만한 합의에 도달할 수 있도록 의견을 조율할 수 있는 능력
	의사 소통능력	상대방과 의견을 교환할 때 상호간에 전달하고자 하는 의미를 정확하게 전달할 수 있는 능력

6. 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립

가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
전략적 사고능력	3,4	1,2	창작비평실기, 3D그래픽 1,2
자기주도성	3	1,2	복합매체연구 1,2
통찰력	3	1,2	복합표현연구 1,2
국제적 감각	4	1,2	작품제작연구3,4
공감력	4	1	실감형콘텐츠제작
공동체의식	4	1	뮤지엄현장과 경영
문제해결능력	4	1,2	캡스톤디자인
통섭적 사고력	3	1	미술 경영과 기획
전문지식습득 능력	1,3	1,2	미학, 작가론, 시각예술론
논리력	3,4	1,2	독립심화학습(미술학)
의견 조율 능력	1,2	1	전시와 큐레이팅, 문화와 미술세미나
의사소통능력	4	1	미술비평연구

나. 전공 교육과정 체계도



[별표8] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 비디오아트 마이크로디그리 (Video Art Micro Degree) / **■융합**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

비디오아트 마이크로디그리 과정은 2D 이미지의 편집과 2D 영상 편집의 기초과정의 교육을 통해 시간성을 가진 영상이미지 제작 기법을 습득하도록 하고, 또한 미디어아트의 기본이라 할 수 있는 비디오아트부터 인터랙티브 및 실감형 기술을 사용하는 최근 미디어아트 동향까지의 이론적 배경에 대해 습득하여 예술 매체의 확장을 위한 기본기를 갖추도록 한다.

나. 마이크로디그리 소개

비디오아트 과정은 디지털 사진 및 동영상 촬영 기법의 실습을 바탕으로 2D이미지의 편집을 위한 어도비 포토샵(Adobe Photoshop), 일러스트레이터(Adobe Illustrator) 등의 소프트웨어와 어도비 프리미어(Adobe Premiere), 애프터이펙트(After Effects) 등의 동영상 편집 툴을 습득하고 비디오아트에서부터 최근 미디어아트의 동향까지 이론적 배경을 학습한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

디지털 영상평집자, 미디어 아티스트, 유투버, 미디어 이론가 등의 영상 제작 및 이론 관련 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 아트큐레이팅트랙 중 미디어아트론(3학점)과 뉴미디어아트택과정 디지털그래픽1(1학점), 디지털그래픽2(1학점), 영상미디어1(2학점), 영상미디어2(3학점) 5과목 총 10학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART1604	디지털그래픽1	1
		ART1605	디지털그래픽2	1
		ART2604	영상미디어1	2
		ART2605	영상미디어2	3
		ART3100	미디어아트론	3
총계				10

[별표9] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 예술과 기술 마이크로디그리 (Art and Technology Micro Degree) / **■융합(신설)**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

디지털 이미지·사운드·물리적 인터페이스를 활용하여 공감각 기반의 새로운 조형 언어와 인터랙티브 표현 방식을 탐구하는 능력을 기른다. 실시간 시각 프로그래밍, 센서·모터 기반 상호작용, 사운드 조형을 통해 기술과 예술의 통합적 창작 역량을 구축한다.

나. 마이크로디그리 소개

본 마이크로디그리는 디지털 이미지 처리, 사운드 기반 조형, 피지컬 컴퓨팅을 중심으로 예술과 기술의 접점을 실험하는 단기 전문 과정이다.

실시간 시각 프로그래밍을 통한 이미지 변형, 센서·모터를 이용한 상호작용적 조형물 제작, 청각적 공간감·감정 표현 연구를 통해 동시대 미디어 환경에서 확장된 예술적 감각과 기술적 이해를 제공한다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

AI 기반 예술가·뉴미디어 아티스트, 크리에이티브 테크놀로지·인터랙티브 콘텐츠 제작, 미술관·공공기관의 디지털 전시·콘텐츠 기획, AI·디지털 아트 교육 분야, 예술-기술 융합 연구·비평 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 신규 개설될 사운드프로세싱(3학점), 이미지프로세싱(3학점), 피지컬컴퓨팅(3학점) 총 9학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART2612	사운드프로세싱	3
		ART2613	이미지프로세싱	3
		ART31002	피지컬컴퓨팅	3
총계				9

[별표10] 마이크로디그리 이수체계도

▣ 마이크로디그리명: 인공지능 예술 마이크로디그리 (AI Art Micro Degree) / **■융합(신설)**

▣ 마이크로디그리 개요

가. 마이크로디그리 목표

인공지능 예술 마이크로디그리는 학생들이 인공지능 기술을 예술적으로 이해하고 창작에 적용할 수 있는 기초 역량을 갖추도록 설계한다.

이를 위해 인공지능 예술의 이론적 기반을 익히고, 인공지능 생성 이미지를 활용한 기초 그래픽·영상 표현 기술을 습득하며, 생성형 AI 기반 실습을 통해 새로운 예술적 언어를 탐색하는 것을 목표로 한다.

나. 마이크로디그리 소개

인공지능 예술 마이크로디그리는 동시대 예술에서 빠르게 확장되고 있는 인공지능 기반 창작의 흐름을 이해하고, 실험적 그래픽·영상 표현과 생성형 AI 기술을 융합해 새로운 예술적 언어를 탐색하는 인공지능 예술 기초 과정이며, 이론-기술-창작 실습을 균형 있게 경험하며 인공지능 예술의 가능성과 한계를 직접 탐구하도록 돕는다.

다. 마이크로디그리 이수 역량 및 자격

① 2학기 이상 이수한 재학생(편입생은 1학기 이상)에게 마이크로디그리 신청자격을 부여하며, 마이크로디그리 이수를 희망하는 자는 학기별 소정의 기간에 신청 후 이수하면 된다.(단, 수업연한초과자는 신청 불가)

② 마이크로디그리는 최대 3개까지 신청 및 이수할 수 있다. 단, 특정 학부(과) 소속학생의 신청이 제한될 수 있다.

③ 이수 중인 마이크로디그리를 포기하고자 하는 자는 학기별 소정의 기간에 마이크로디그리 포기 신청을 해야 한다.

④ 최종 이수 확정된 마이크로디그리는 포기할 수 없다.

⑤ 마이크로디그리 미이수자 중 졸업요건을 충족한 자는 마이크로디그리를 위해 졸업유예를 할 수 없다.

라. 진로와 전망(분야)

AI 기반 예술가·뉴미디어 아티스트, 크리에이티브 테크놀로지 분야, AI Video Editor 등 AI 기반 디자인 및 브랜딩 분야

▣ 교육과정 이수체계도

가. 뉴미디어아트택 중 디지털그래픽1(1학점), 영상미디어1(2학점)과 신규 개설될 인공지능예술(3학점), 후마니타스칼리지 SW 교양과목의 소프트웨어적사유(3학점), 디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝(3학점) 총 12학점을 이수하여야 한다.

단과대학	학과(전공)	학수번호	교과목명	학점
미술대학	한국화,회화,조소전공	ART1604	디지털그래픽1	1
		ART2604	영상미디어1	2
		ART31003	인공지능예술	3
후마니타스칼리지		GEE1954	소프트웨어적사유	3
		GEE1986	디지털세계의신인류:인공지능과머신러닝	3
총계				12