

# 예술·디자인대학 4D아트 융합전공 교육과정 요약표(2026)

## 1. 교육목적

- 예술적 표현의 대상이 되는 공간을 3차원에서 시간과 에너지 그리고 변화연출의 기술이 융합된 가상공간을 포함한 4차원 공간 개념으로 확장시킨다.
- 지각 속성을 이해하고 대상, 공간 및 경험을 통해 의미 있는 메시지를 전달하기 위해 시각 및 기타 감각 요소를 구성하는 방법들을 경험함으로써 실용적인 기술, 비판적인 분석 능력과 예술적 사고를 개발시킨다.
- 다양한 아날로그 및 디지털 프로세스를 통해 물리적, 공간적 및 일시적인 현상들을 탐구한다.

## 2. 교육목표

- 다양한 예술분야와 첨단 과학기술분야의 융합을 통한 신학문분야인 4차원 예술을 정립하고 미래가 요구하는 인재양성
- 예술, 디자인, 과학기술의 융합구현을 통한 대상공간(가상공간, 현실공간) 창조 및 조성된 공간에 답을 수 있는 첨단 예술콘텐츠 제작을 수행할 수 있는 인재양성 4차원 공간개념으로 확장되는 도시 등 인간생활환경과 관련된 첨단 미래 산업분야 일자리 창출 및 졸업 후 진로 확보

## 3. 교육과정 기본구조표

학부/학과/전공/트랙명(프로그램명)			졸업 학점	단일전공과정					다전공과정				부전공과정		
학부(과)명	전공명	트랙명		전공학점				다 전공 인정 학점	전공 기초	전공 필수	전공 선택	계	전공 필수	전공 선택	계
				전공 기초	전공 필수	전공 선택	계								
4D아트융합	4D아트융합	일반	120	-	-	-	-	-	9	-	33	42	-	-	-

## 4. 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		
4D아트융합	4D아트융합	6	18	1 (졸업논문)	-	22	66	-	-	23	66

## 5. 졸업능력인증제

단과대학 기본교육과정을 따름

---

## 6. 졸업논문

4학년 때 졸업작품 제작 혹은 졸업논문을 통과 한 후, 졸업전시에 참여하여야 한다.

## 7. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단 편입생은 1과목) 이수하여야 함

## 8. SW교육 졸업요건

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

## 9. 주전공 진입 제한

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함(다전공 진입만 허용)

## 10. 기타 졸업에 필요한 사항

단과대학 기본교육과정을 따름

# 예술·디자인대학 4D아트 융합전공 교육과정 시행세칙(2026)

## 제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 4D아트 융합전공의 교육목적은 예술적 표현의 대상이 되는 공간을 3차원에서 시간과 에너지 그리고 변화연출의 기술이 융합된 가상공간을 포함한 4차원 공간개념으로 확장시켜 지각 속성을 이해하고 대상, 공간 및 경험을 통해 의미 있는 메시지를 전달하기 위해 시각 및 기타 감각 요소를 구성하는 방법들을 경험함으로써 실용적인 기술, 비판적인 분석 능력과 예술적 사고를 개발시킨다.

제2조(일반원칙) ① 4D아트융합 전공을 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
- ③ 단일전공 진입학생 선발방법은 전공교수들의 심층면접을 통해 선발한다.
- 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) 4D아트융합전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 4D아트융합 전공에서 개설하는 전공과목은 '[별표1] 교육과정편성표'와 같다.

- ② 4D아트융합 전공을 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
  - 1) 다전공과정 : 4D아트융합 전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 4D아트융합 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 9학점, 전공선택 33학점을 포함하여 전공학점 42학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 본 전공으로 진입이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공과목으로 인정한다.
- ④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제7조(편입생 전공이수학점) 편입생은 단일전공과정을 이수하여야 하며, 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정 받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다. 단, 학생이 다전공과정 이수를 승인받은 경우에는 다전공과정 이수를 허용한다.

---

## 제 4 장 기 타

제8조(졸업논문 및 졸업작품의 지정) 4D아트융합전공 학생은 필수적으로 4D종합설계 1, 4D종합설계 2를 이수해야 한다.

제9조(SW 기초교육 이수) ① SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다(편입생, 순수외국인 및 재직자 특별전형자 제외).

② SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어교육교과운영시행세칙을 따른다.

제10조(외국인 학생의 한국어 능력 취득) 한국어트랙 외국인 학생은 졸업 전까지 한국어능력시험(TOPIK) 4급 이상을 취득하여야 한다.

## 부 칙

[부칙1]

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2026년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 4D아트 융합전공 교과목 해설 1부.
3. 4D아트 융합전공 전공능력 1부.
4. 교육과정 이수체계도 1부.

[별표1]

### 교육과정 편성표

학과(전공)명: 4D아트 융합전공 [4D Art Convergence]

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간					이수 학년	개설학기			교과구분				비고
					이론	설계	실습	실기	임상		1 학기	2 학기	부 전공	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직기본 이수 교과	PN 평가	
1	전공기초	표현연습	CA1006	3	2			2		1	○							
2	전공기초	도자성형2	CA1009	3	2			2		1		○						
3	전공기초	디지털드로잉	CA1003	3	2			2		1		○						
4	전공기초	조형아이디어	FD117	3	2			2		1	○							
5	전공기초	예술과디자인의이해	FD110	3	3					1	○	○						
6	전공기초	환경조경학의이해	FD114	3	3					1	○							
7	전공필수	졸업논문(4D아트)	FDA403	0						4	○	○					○	졸업관련 필수이수
8	전공선택	혼합매체연구	CA2004	3	2			2		2	○							
9	전공선택	3D디지털모델링	CA2013	3	2			2		2		○						디지털 모델링 -CNC와 동일과목 (학수번호 동일)
10	전공선택	기초유리-Cold Working	CA3024	3	2			2		3	○							
11	전공선택	조경디자인랭귀지	LA207	3	2			2		1	○							
12	전공선택	조경기초디자인	LA206	3	2			2		1		○						
13	전공선택	아트미디어탐구	FDA201	3	2			2		2		○						
14	전공선택	자연과예술	FDA202	3	3					2	○							
15	전공선택	조경설계1	LA213	3	2			2		2	○							
16	전공선택	유리조형-Lamp Working & Blowing	CA2021	3	2					2		○						
17	전공선택	도자융합스튜디오	CA3022	3	2			2		3	○							
18	전공선택	현대예술이슈	CA3012	3	3					3		○						
19	전공선택	도예설치기법	CA3023	3	2			2		3		○						
20	전공선택	도자조형	CA3016	3	2			2		3		○						
21	전공선택	4D아트설치	FDA301	3	2			2		3	○							
22	전공선택	도시공간디자인론	LA313	3	3					3		○						
23	전공선택	4D실행예술	FDA302	3	2			2		3		○						
24	전공선택	경관의해석및재현	LA337	3	3					3	○							
25	전공선택	조경세미나1	LA334	3	3					3	○							
26	전공선택	조경세미나2	LA335	3	3					3		○						
27	전공선택	도시공간디자인론	LA313	3	3					3		○						
28	전공선택	4D종합설계1	FDA401	3		3				4	○							졸업관련 필수이수
29	전공선택	4D종합설계2	FDA402	3		3				4		○						졸업관련 필수이수

## 4D아트 융합전공 교과목 해설

- CA1006 표현연습 (Studio for Expression) 3-2-2  
도예에서 요구되는 표현의 재료와 기술을 연구, 학습하여 이를 통해 창의적 발상능력을 함양하도록 한다.  
This course will develop students' skills to express from two or three-dimensional objects by studying basic ceramic techniques and other materials.
- CA1009 도자성형2 (Ceramic Forming 2) 3-2-2  
도예의 기초적인 성형기법 중 '몰레'를 중심으로 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.  
This course is an introduction to using the potter's wheel as a tool for generating clay forms with an emphasis on pottery making. While focusing on the development of throwing skills, students will explore various possibilities for assembling wheel-thrown elements and will experiment with both functional and non-functional objects.
- CA1003 디지털드로잉 (Digital Drawing) 3-2-2  
기본적 디자인에 활용 가능한 컴퓨터 응용방법 등을 탐색, 연구함으로써 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.  
This course will help students to master the basic concept of computer programming such as photoshop and illustration which are used as a design tools and develop the computer design skills in relation to various design forms.
- FD117 조형아이디어 (Idea of Design) 3-2-2  
본 강좌는 이론과 실습을 복합적으로 다루는 스튜디오과목으로, 조경과 디자인을 공부하는 학생이 형태를 만들어가는 데 필요한 이론, 개념, 그리고 기술에 대한 본질적인 접근과정을 다룬다.  
This class is a basic design studio for students in landscape architecture and other design fields focusing on theories, concepts, as well as techniques in the process of achieving various forms of meanings.
- FD114 환경조경학의이해 (Introduction to Landscape Architecture) 3-3  
조경학의 일반적인 개념과 기초이론, 학문으로서의 중요성, 국내·외의 조경정책, 조경학 교육의 실태파악과 미래의 잠재력 등 조경 분야의 전 영역에 관계되는 기본적인 이론과 조경용어의 해설을 강의한다.  
An introduction to the multidisciplinary field of landscape architecture exploring its historical evolution, highlighting its interaction with arts and science, and examine tis contemporary leaders.
- CA2004 혼합매체연구 (Mixed Media Study) 3-2-2  
현대도예의 흐름에 맞추어 혼합매체에 대한 이해와 활용을 통해 자신이 원하는 도자예술을 폭넓게 표현할 수 있는 능력을 기르고자 한다.  
This course will help students to understand and utilize mixed media which can be executed in a variety of ceramic techniques.
- CA2013 3D디지털모델링 (3D Digital Modelling) 3-2-2  
도자 조각과 제품을 컴퓨터 프로그램으로 디자인하는 수업이다. 학생들은 Autodesk사의 Fusion 360 프로그램을 이용해서 디자인한 3D 이미지를 3D 프린터로 원형을 출력하거나, 제품의 원형과 거푸집을 모델링한 후 3D 프린터로 출력할 수 있는 기술을 배운다. 디자인 능력과 3D 프린터 기술의 융합을 통해 4차 산업에 대응하기 위한 수업이다.  
This class is for designing ceramic sculptures and design products with a computer program. Students will learn the technology to print out 3D images designed using Autodesk's Fusion 360 program in a 3D printer, or to model the prototype and mold of the product and then print them on a 3D printer. It is a class to cope with the fourth industry through the fusion of design ability and 3D printer technology.

- CA3024 기초유리-Cold Working (Basic Glass-Cold Working) 3-2-2  
 기초적 유리공예에 대한 이해와 콜드 워킹을 통한 유리성형 기법을 습득한다.  
 This beginning course aims for developing in-depth skills for glass forming processes through cold working techniques.
- FDA201 아트미디어탐구 (Art Media Exploration) 3-2-2  
 3D/4D 조각·설치 프로젝트를 위한 다양한 재료와 기법을 탐구하는 수업이다. 프로젝트를 완성하기 위한 기본적인 이론 강좌와 데모 수업이 병행되고 학생들의 개성적인 시각언어와 독창적인 표현을 발전시키는 데에 주력한다.  
 A beginning 3D or 4D sculpture/installation course that develops sculptural ideas through exploration of various materials and techniques. Several introductory lectures and demonstrations will take place with the bulk of the time dedicated to the completion of sculpture projects and attention will be devoted to the development of a personal visual vocabulary and the cultivation of individual creative expression.
- FDA202 자연과예술 (Nature & Art) 3-3  
 자연환경과 생태에 대한 과학적 지식과 인문사회학적 이해를 바탕으로 이를 다양한 유형의 생활환경계획과 디자인에 적용하기 위한 효과적인 이론과 방법론을 탐구한다.  
 This course aims to explore effective theories and methods for planning and design of various forms of living environments, based on understanding of scientific knowledge and socio-cultural aspects of natural environment and ecology.
- LA207 조경디자인랭귀지 (Graphic Communication in Landscape Design) 3-2-2  
 조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정. 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.  
 Basic skills in graphic presentation, including pencil-and-ink drawing and drafting techniques applicable to landscape architecture projects. Freehand drawing, orthographic projection, axonometric projection, and lettering are covered in the course.
- LA206 조경기초디자인 (Introductory Landscape Design) 3-2-2  
 경관설계란 형태라는 매개물을 통하여 3차원적 공간속에 시각적으로 표현된다. 따라서 옥외환경 설계에 있어서 형태처리 수법을 터득함은 필수적이다. 본 과목에서는 설계자가 어떻게 설계의 목적, 주제, 개념을 가지고 출발하여 최종적으로 의미 있고 기능적인 형태를 이끌어 내는지에 대해 그 과정을 알아본다.  
 Basic design principles and processes applied to the design of the outdoor environment. Studio projects focus on the analysis, organization, and form of outdoor space through the use of three-dimensional components including structures, vegetation and earthform.
- LA213 조경설계1 (Landscape Design Studio 1) 3-2-2  
 조경의 본질이 내재된 지형조성에 있어서 공학적이고 생태적인 측면에서의 접근뿐만 아니라, 지형을 3차원의 조형대상으로 인식하여 기능적이고 심미적인 형태의 지형으로 적절하게 창출할 수 있는 접근방법에 대한 이해를 돕고 실제적으로는 다양한 지형을 조성할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.  
 Students can learn how to design of landform with the consideration of technical and environmental aspects, understand how to create functionally useful and esthetic forms of sites thought of as three-dimensional objects of landscaping. Students finally can develop the competence of making up various land forms.
- CA3022 도자융합스튜디오 (Ceramic Fusion Studio) 3-2-2  
 도자와 다른 매체를 융합하여 4차 산업시대에 맞는 예술적 감각을 키우며 학생들이 작품제작을 더욱 폭넓게 발휘할 수 있도록 한다.  
 This course aims to improve the students' artistic sense for the 4th industrial age by fusing ceramics and other media, and encourage students to expand their work more effectively.

- CA2021 유리조형-Lamp Working & Blowing (Glass Forming-Lamp Working & Blowing) 3-2-2  
 램프 워킹과 블로잉 기법 등의 유리의 여러 가지 성형법과 가공법 등을 통하여 종합적이고 유기적인 조화미를 이룰 수 있는 유리 조형의 제작 및 표현 능력을 기르도록 한다.  
 This course provides students with the formative skills of glass art to develop a comprehensive and organic beauty of harmony through the various techniques such as lamp working and blowing.
- CA3012 현대예술이슈 (Contemporary Art Issue) 3-3  
 현대예술의 경향 및 이슈를 현대 도자미술과 연계시켜 연구함으로써 미술사 속에서 도자미술의 역할과 의미를 발견한다.  
 This course will help students to find the meaning and role of contemporary ceramic art by comparing contemporary fine art with ceramic art.
- CA3023 도예설치기법 (Ceramic Installation Technique) 3-2-2  
 공간을 활용하여 작품을 창의적으로 표현 할 수 있도록 구성하는 방법과 공간을 이해하여 설치 할 수 있는 다양한 방법을 익힌다.  
 Students will learn how to organize their works so that they can express their works creatively using space and how to install them by understanding the space.
- CA3016 도자조형 (Ceramic Sculpture) 3-2-2  
 도예작품의 영역별 특성에 따른 중요도를 이해시키고 기능과 장식별 도예 표현영역에 접합시키는 능력을 부여시켜 도조의 조형적 응용력을 기르도록 한다.  
 This course presents projects, which give the student experiences in developing ideas based on contemporary ceramic sculpture. Sculpture processes which are additive and subtractive, plaster mold making, plus pinch, coil building, and slab construction methods as applied to sculpting will be taught.
- FDA301 4D아트설치 (4D Art Installation) 3-2-2  
 4D 아트설치 작업의 기본적인 개념을 실기를 통해서 습득하는 수업이다. 이 수업은 재료의 물리적 특징을 기반으로 형태, 구조, 공간을 탐구하고, 공간과 오브제의 관계를 분석하는데 중점을 두고 학생들은 새로운 미디어 작품을 이용해서 혁신적인 공간을 창조 하는 방법을 배운다.  
 Fundamental concepts of 4-D art and installation through studio practices will be introduced. The class will explore form, structure, and site based on studying material's physical characteristics, focusing on analyzing the relationship between space and art objects. Students will learn how to create and design innovative environment with new media works.
- LA313 도시공간디자인론 (Theories of Urban Space Design) 3-3  
 도시공간의 구성원리 및 이론, 미학, 형태 및 배치에 관하여 고찰하고 이를 조경, 건축, 도시설계 분야에서 도시공간 설계에 어떻게 적용하는지 알아본다.  
 Application of urban-design and town-planning techniques to specific contemporary problems of city environments. Issues of urbanism are investigated and applied to physical design interventions and spatial typologies involving the street, square, block, garden, and park systems. Urban land-use development and public and private implementation of urban-design plans are examined.
- FDA302 4D실행예술 (4D Performing Art) 3-2-2  
 3차원에 머물러 있던 기존 공간예술의 한계를 벗어나 IT 및 디지털기술, 시간의 변화, 이용자 참여 등을 통해 시공간의 확장을 유도 할 수 있는 다양한 디자인 이론과 사례를 연구한다.  
 The purpose of this course is to study innovative theories and applications that enable to extend temporal and spatial aspects of art through the integration of IT and digital technology, change of time, and user's participation.

---

- LA337 경관해석및재현 (Landscape Representation) 3-3

경관은 읽을 수 있는 텍스트이며, 조경가는 전문가적인 해석 능력을 요구받으며, 더 나아가, 다양한 방법으로 재현할 수 있어야 한다. 본 강좌는 학생들이 독창적으로 경관을 해석하고 해석한 내용을 설득력 있게 재현하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. A landscape can be a text to read and landscape architects should be equipped with professional ability of translating the text, as well as representing the significances and meanings in various ways. This class provides students with opportunities of learning how to creatively interpret a landscape and cogently revealing the contents in terms of visualization.

- LA334 조경세미나1 (Landscape Design Seminar 1) 3-3

이 수업은 학부 세미나 수업으로서 현대 조경과 관련된 주요 이론과 담론을 다룬다. 세미나 수업이니만큼 학생들의 활발한 참여가 요구되며, 조정행위의 근간이 되는 각종 이론과 담론에 대해 이해하고 비판적인 능력을 키우는 것이 목적이다.

This class is an undergraduate seminar class which deals with current discourses related to contemporary landscape architecture. Since it is a seminar style class, students' active participation is highly required. The main purpose of the class is for students to understand the underlying theories and discourses for the practice of landscape architecture, and to improve the critical thinking capability.

- LA335 조경세미나2 (Landscape Design Seminar 2) 3-3

이 수업은 학부 세미나 수업으로서 현대조경작품에 대한 최신 이슈를 다룬다. 세미나 수업이니만큼 학생들의 활발한 참여가 요구되며, 이 수업의 목적은 다음과 같다. 첫째, 사회적 이슈와 조경프로젝트의 관계에 대해 이해한다. 둘째, 학생들의 비판적인 사고력을 향상시킨다. 셋째, 동시대의 조경가의 역할은 무엇인가를 고찰한다.

This class is an undergraduate seminar class which deals with current issues of contemporary landscape architectural projects. Since it is a seminar style class, students' active participation is highly required. The class objectives are to understand the relations between social issues and landscape projects, and to (re)think about the role of landscape architects in our times.

- FDA401 4D종합설계1 (4D Capstone Design 1) 3-3(설계)

이 수업은 2학기에 걸쳐 4학년 4D아트 전공 학생이 졸업작품으로 완성해 가는 수업이다. 학생들은 학부과정에서 배운 지식을 토대로 프로젝트의 개념에서 결과물까지 창작한다. 디자이너나 예술가로서 실제 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수 있도록 팀 워크와 커뮤니케이션 기술뿐만 아니라 기획, 설계, 제작까지 작품의 전 과정을 경험 할 수 있는 기회가 주어진다.

This is a two-semester course covering all aspects of the 4D Art. And it will work for senior project. Students utilize what they have learned throughout their undergraduate studies to create their own works from concept to product. It provides them with the opportunity to develop their communication, teamwork, project management, and design skills, and learn about the product development process. It prepares students for professional practice and serves as a preview of what it will be like to work as a designer or artist.

- FDA402 4D종합설계2 (4D Capstone Design 2) 3-3(설계)

이 수업은 4학년 4D아트 전공 학생이 개별 혹은 팀 프로젝트를 통해 완성해 가는 수업이다. 학생들은 학부과정에서 배운 지식을 토대로 프로젝트의 개념에서 결과물까지 창작한다. 디자이너나 예술가로서 실제 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수 있도록 팀워크와 커뮤니케이션 기술뿐만 아니라 기획, 설계, 제작까지 작품의 전 과정을 경험 할 수 있는 기회가 주어진다.

This is a design project course in which the 4D Art major senior students will work as an individual or team. Students utilize what they have learned throughout their undergraduate studies to create their own works from concept to product. It provides them with the opportunity to develop their communication, teamwork, project management, and design skills, and learn about the product development process. It prepares students for professional practice and serves as a preview of what it will be like to work as a designer or artist.

[별표3]

### 4D아트 융합전공 전공능력

■ 학과(전공) 교육목표 및 인재상

구분	세부내용		
학과(전공) 교육목표	새로운 융복합 시대에 예술, 디자인, 과학기술의 융합 연구를 통해 미래 예술·디자이너의 기본 능력으로 요구되는 전문적 지식과 창의력을 통해 미래를 통찰할 수 있는 인재양성을 목표		
학과(전공) 인재상	학과 인재상	세부내용	본교 인재상과의 연계성
	인류의 미래기술 및 환경을 통찰할 수 있는 능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래기술과 문화산업을 연계시킬 수 있는 창조적인 사고</li> <li>예술 창작에 대한 열정과 창의성</li> <li>첨단기술과 타 분야의 접목을 통한 학문적 융합능력</li> <li>현대 문명의 위기를 예술문화를 통해서 극복할 수 있는 통찰력</li> </ul>	비판적 지식탐구 인재
	전공에 대한 전문성과 창의성을 갖추고 혁신적인 학문적 융합 역량을 가진 인재		주도적 혁신융합 인재
	예술을 통해 시민들에게 문화 향유의 기회를 확대할 수 있는 인재		사회적 가치추구 인재

■ 학과(전공) 전공능력

인재상	전공능력	전공능력의 정의
인류의 미래기술 및 예술·디자인 환경을 통찰할 수 있는 능력	예술적 창의력	예술과 문화를 바탕으로 현대적인 예술작품을 창조할 수 있는 능력
	미래기술에 대한 습득능력	새로운 미래기술을 습득할 수 있는 능력
전공에 대한 전문성과 창의성을 갖추고 혁신적인 학문적 융합 역량을 가진 인재	창의융합능력	타 분야나 새로운 신기술을 예술·디자인에 접목시켜 학문적 융합을 도출해낼 수 있는 능력
	전공지식 기본역량	4D아트 융합전공에 적합한 기본 지식과 실기능력
예술을 통해 시민들에게 문화 향유의 기회를 확대할 수 있는 인재	협업능력	공동체의 목표를 달성하기 위하여 상호 신뢰를 바탕으로 협업할 수 있는 역량
	공감력	타인의 의견을 경청하고 효과적으로 소통할 수 있는 능력

■ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립  
가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
예술적 창의력	1	1	표현연습
	1	1	조형아이디어
	3	2	도자조형
	3	2	도예설치기법
미래기술에 대한 습득능력	2	2	아트미디어탐구
	2	2	3D디지털모델링
	3	2	4D실행예술
창의융합능력	1	2	디지털드로잉
	2	1	혼합매체연구
	2	2	유리조형-Lamp Working & Blowing
	3	1	기초유리-Cold Working
	3	1	도자융합스튜디오
	3	1	4D아트설치
전공지식 기본역량	1	2	도자성형2
	1	2	예술과디자인의이해
	1	1	조경디자인행귀지
	1	2	조경기초디자인
	2	1	조경설계1
협업능력	3	2	조경세미나2
	4	2	4D종합설계1
	4	2	4D종합설계2
공감력	1	1	환경조경학의이해
	2	1	자연과예술
	3	1	경관해석및재현
	3	1	조경세미나1
	3	2	현대예술이슈
	3	2	도시공간디자인론

나. 전공 교육과정 체계도

전공역량		교육과정			
		1학년	2학년	3학년	4학년
예술적 창의력/ 전공지식 기본역량	교과 과정	표현연습, 조형아이디어, 조경디자인랭키지	조경설계1		
		도자성형2, 예술과디자인의이해, 조경기초디자인		도자조형, 도예설치기법	
	특별 프로 그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내·외 예술가 초청특강 : 국내·외 유명한 예술가를 초빙하여 특강</li> <li>• 교환학생 : 본교와 협정을 맺은 외국 자매대학에 일정기간 동안 파견하여 수학하는 제도</li> <li>• 국내·외 공모전 지원 : 학생들이 국내·외 다양한 공모전에서 수상할 수 있도록 지원</li> </ul>			
미래기술에 대한 습득능력	교과 과정		아트미디어탐구, 3D디지털모델링	4D실행예술	
	특별 프로 그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생연구 프로젝트 : 전공교육을 기반으로 학생들이 문화예술 산업현장을 직접 방문하여 학교에서 습득하기 어려운 미래기술을 습득할 수 있음</li> <li>• 예술·디자인 지식재산권(Intellectual Property Right) 특강 : 새로운 미래기술을 창출하기 위해 저작권, 디자인권, 특허권, 실용신안권, 상표권 등의 지식재산권에 대한 특강을 통해 학생들의 창업에 도움을 주는 특강</li> </ul>			
창의융합 능력	교과 과정	디지털드로잉	혼합매체연구, 유리조형-Lamp Working & Blowing	기초유리-Cold Working, 도자융합스튜디오, 4D아트설치	
	특별 프로 그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 멘토링 지원 : 경희대학교 오픈랩(Open Lab)과 연계해서 장비 활용 교육(3D프린터, 레이저커팅기 등)을 실시하고 시제품 제작 지원 및 멘토링 지원</li> <li>• 공방 견학 : 4D융합전공에서 배우기 힘든 새로운 융합기술을 습득하기 위해 학생들의 공방 견학을 지원</li> </ul>			
협업능력/ 공감력	교과 과정		환경조경학의이해, 자연과예술	조경세미나2	4D종합설계1, 4D종합설계2
	특별 프로 그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산학협력 전시 : 산학협력을 통해 학생들이 만든 작품을 기업체나 기관에 전시할 수 있도록 지원</li> <li>• 지역축제 전시 : 지역축제를 통해 학생들이 만든 작품을 제작하고 판매할 수 있도록 지원</li> <li>• 타 대학 연계 전시 : 타 대학 학생들과 연계하여 지역주민의 문화향유를 위한 전시 지원</li> <li>• 예술체험 프로그램 : 지역에서 소외된 계층의 문화 체험과 사회적 활동을 격려하기 위한 예술체험 프로그램 지원</li> </ul>			

[별표4]

## 교육과정 이수체계도

학과(전공)명: 4D아트 융합전공 [4D Art Convergence]

과정명: 일반형

▣ 교육과정의 특징

다학제적 연계협력을 통해 창의적이고 분석적인 접근법을 결합하고 학문 분야 간 협력을 필요로 하는 혁신 방법론들을 고취시킴으로써 변화되어가는 환경과 시대에 대한 대안을 제시하고 그 대안을 보여줄 수 있는 독특한 교육 플랫폼을 제공한다.

▣ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	표현연습, 조형아이디어, 조경디자인랭귀지, 환경조경학의이해
	2학기	디지털드로잉, 도자성형2, 예술과디자인의이해, 조경기초디자인
2학년	1학기	자연과예술, 혼합매체연구, 조경설계1
	2학기	3D디지털모델링, 아트미디어탐구, 조경기초디자인, 유리조형-Lamp Working & Blowing,
3학년	1학기	도자융합스튜디오, 경관해석및재현, 조경세미나1, 기초유리-Cold Working, 4D아트설치
	2학기	현대예술이슈, 도시공간디자인론, 도자조형, 도예설치기법, 조경세미나2, 4D실행예술
4학년	1학기	4D종합설계1
	2학기	4D종합설계2