



2024  
GWNNU  
전공능력사전



예술체육대학



# 조형예술· 디자인학과

(도자섬유디자인전공)



국립강릉원주대학교  
GANGNEUNG-WONJU NATIONAL UNIVERSITY



# 진로맞춤형 교육과정 로드맵



## 인재 양성 유형

### 도자디자인 전문가

조형예술·디자인에 대한 지식을 바탕으로 도자 디자인을 위한 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 분야의 도자 디자인을 수행하는 전문가

**학과 공통 분야**

컬러리스트, 방과 후 강사 및 개인 공방 운영, 공예·문화상품 제작 및 판매, 문화예술교육사, 디자인강사, 큐레이터 등으로 진출 가능

**인재 특화 분야**

전문 도예가, 전업 작가, 도자 상품 디자이너, 주방용품 디자이너, 도자상품 마케팅, 도자상품 VMD 등으로 진출 가능

### 섬유디자인 전문가

조형예술·디자인에 대한 지식을 바탕으로 섬유 디자인을 위한 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 분야의 섬유 디자인을 수행하는 전문가

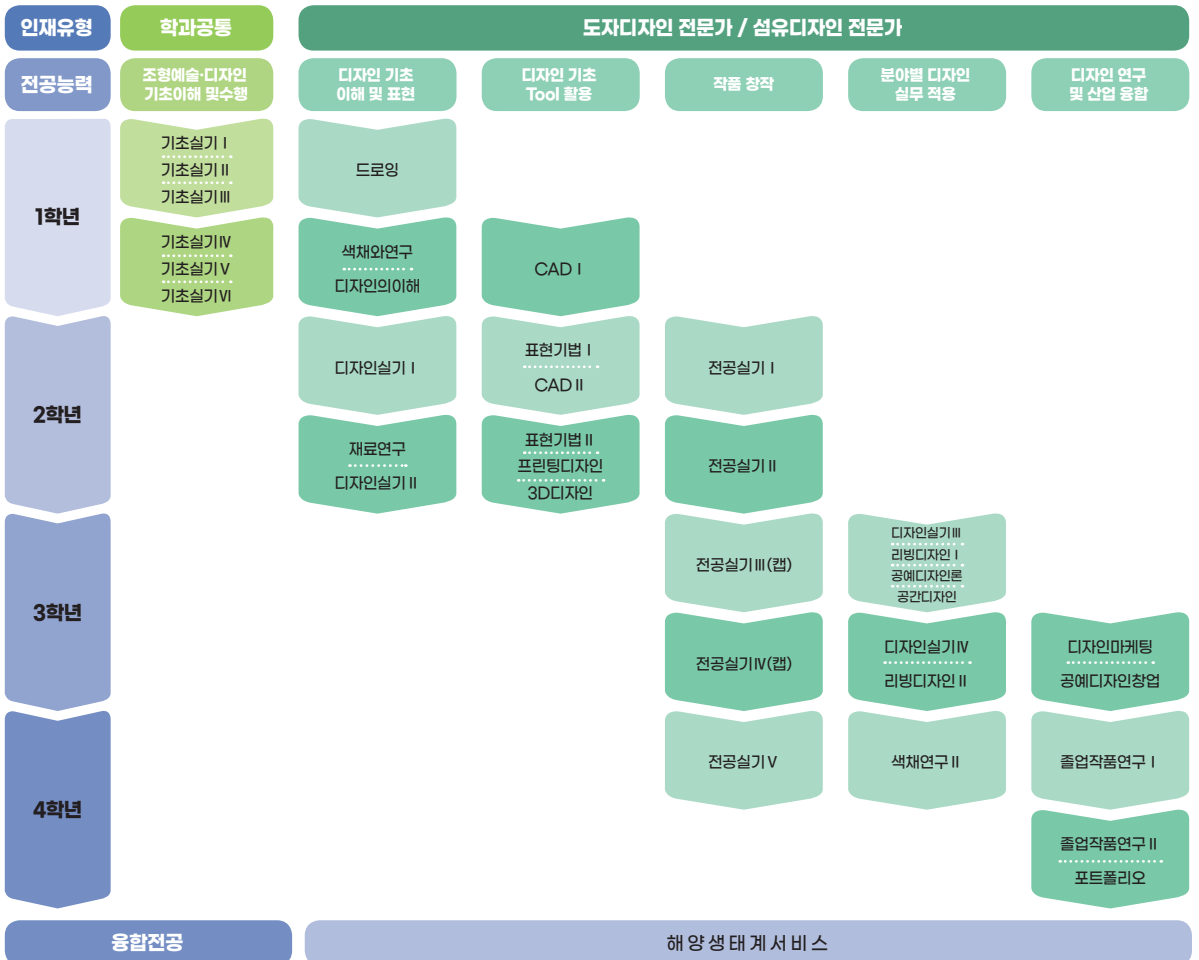
**학과 공통 분야**

사회복지사, 사회복지연구소 연구원, 학교사회복지사, 의료사회복지사 등으로 진출 가능

**인재 특화 분야**

섬유 디자이너, 의류 소재 디자이너, 상품 VMD, 섬유 공예가, 소품 디자이너 등으로 진출 가능

## 전공& 융합 전공



## 교양

| 융합전공                           | 해양 생태계 서비스      |                           |  |
|--------------------------------|-----------------|---------------------------|--|
| 기초교양                           | 균형교양            | 해람교양                      | 교양 연계 비교과 프로그램                           |
| 사고와 표현, 글로벌 의사소통(외국어), 디지털 리더십 | 인문학, 사회과학, 자연과학 | 지역이해와 봉사, 진로와 취·창업, 인성 체험 | 글쓰기 말하기 프로그램, 여학능력 향상 프로그램, 기초학력증진프로그램 등 |

## 비교과

|           |  |  |  |
|-----------|--|--|--|
| 학과 연계 비교과 | 1학년   Art & Design Festa 2학년   Art & Design Festa, Knit design & tapestry 3학년   Art & Design Festa, Knit design & tapestry |  |  |
| 학과 연계 비교과 | FAM  | 면담(수시면담, SP면담 등), 동아리 활동, 교내·외 공모전 참여, 홈커밍타임(졸업생특강, 동문특강), 취업특강, CAT 검사(대학적응력검사) |  |
| 학과 연계 비교과 | 진로지도 교수제   | 진로 교과목 수업  | 교과목 연계 진로 지도 학과 주관 진로특강 등 프로그램 운영                            |
| 진로·취업 지원  | 진로탐색   | 진로설계   | 취업역량강화   |
|           | 진로설정을 위한 정보수집 전공탐색 및 학과활동 진로계획 및 목표수립 자신의 흥미/적성파악  | 직업세계의 이해 복수전공/부전공/연계전공 어학/자격증 등 준비 공모전 등 대외활동                                    | 직무설정 전공 및 직무관련 활동 어학/자격증 취득 공모전 등 대외활동                       |
|           |  |  | 취업성공 기업/직무별 취업정보 수집 전공 및 직무관련 활동 직무관련 전문자격증 취득 입사지원서, 면접준비 등 |
| 학습지원      | 학습역량진단(G-CAL), 학습법 특강, 학습포트폴리오(우수노트), 좋은 강의 에세이 공모전, 학습역량 강화 프로그램 이수제, 학습동아리   |  |  |

# 인재양성유형 & 전공능력



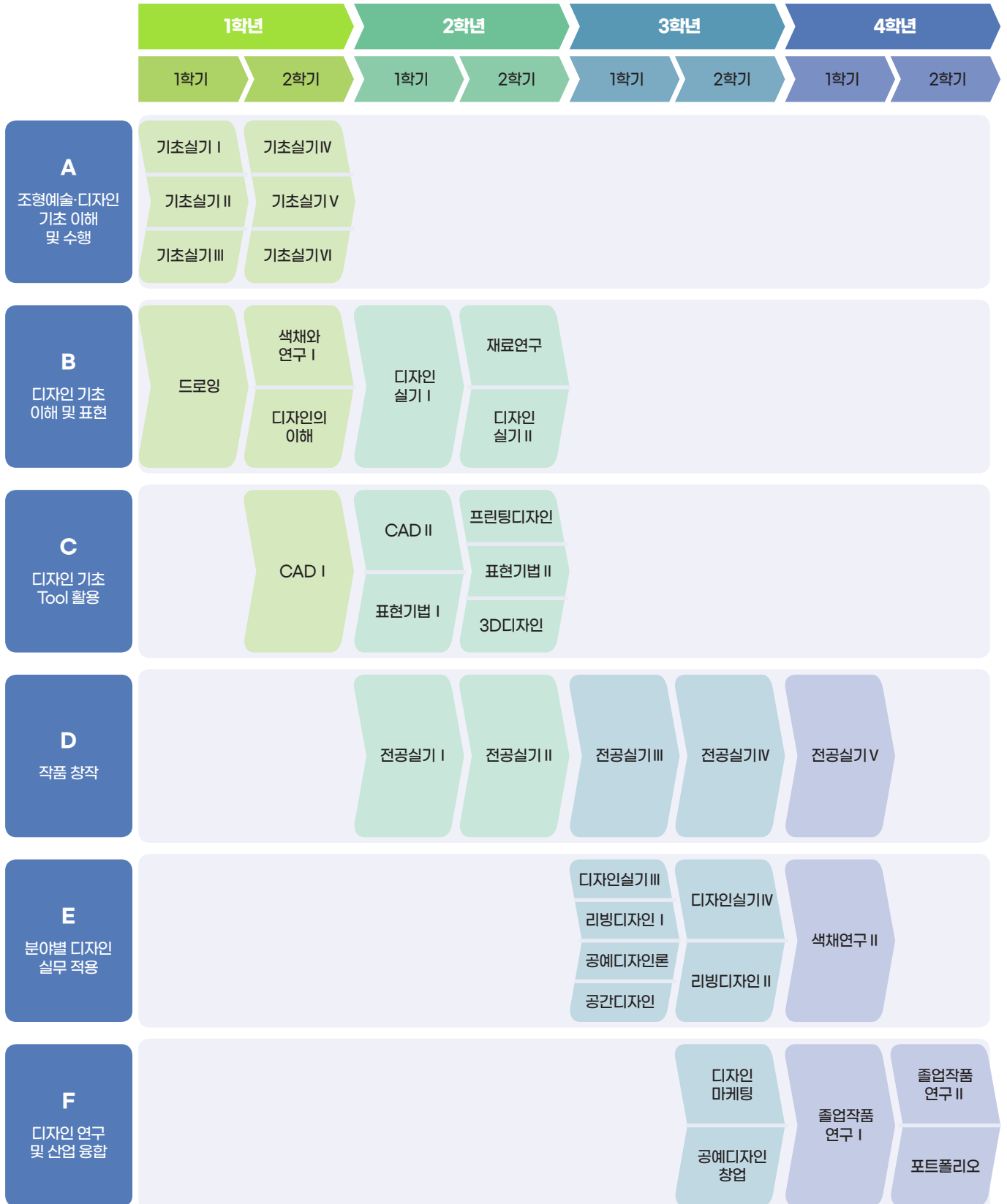
## 인재양성유형

| 도자 디자인 전문가  | 섬유 디자인 전문가  |
|---|---|
| 도자디자인 전문가는 조형예술·디자인에 대한 지식을 바탕으로 도자 디자인을 위한 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 분야의 도자 디자인을 수행하는 전문가 | 섬유디자인 전문가는 조형예술·디자인에 대한 지식을 바탕으로 섬유 디자인을 위한 컨셉 창안과 표현 방법을 이해하고 디지털 디자인 tool을 활용하여 실생활과 연계된 분야의 섬유 디자인을 수행하는 전문가 |

## 전공능력

| 인재양성유형   | 전공능력   | 대표교과목                     | 전공하위능력                     |
|--|--|---------------------------|----------------------------|
| 학과공통<br>능력   | <b>A. 조형예술·디자인 기초 이해 및 수행</b><br>조형예술·디자인 기초 이해 및 수행 능력이란 도자·섬유 디자인 기초 방법을 이해하고 작품 제작에 적용하는 능력 | 기초실기Ⅳ,<br>기초실기Ⅴ,<br>기초실기Ⅵ | A-1. 조형예술·디자인 기초기법 이해 및 수행 |
|  |  |                           | A-2. 조형예술·디자인 심화기법 이해 및 수행 |
| 도자디자인<br>전문가<br>/<br>섬유디자인<br>전문가  | <b>B. 디자인 기초 이해 및 표현</b><br>디자인 기초 이해 및 표현 능력이란 디자인과 드로잉에 대한 이해를 기반으로 다양한 재료를 활용하여 작품에 적용하는 능력 | 디자인실기Ⅱ                    | B-1. 컬러와 선의 이해 및 표현        |
|  |  |                           | B-2. 디자인 개념과 재료 이해         |
|  |  |                           | B-3. 디자인 표현                |
|  | <b>C. 디자인 기초 Tool 활용</b><br>디자인 기초 Tool 활용 능력이란 자신의 디자인 컨셉을 소프트웨어를 활용하여 구현하고 작품제작에 적용하는 능력     | CAD Ⅱ                     | C-1. 디자인 기초 tool 활용        |
|  |  |                           | C-2. 디자인 표현기법과 tool 활용     |
|  |  |                           | C-3. 3D 디자인 tool 활용        |
| <b>D. 작품 창작</b><br>작품 창작 능력이란 트렌드 분석을 통해 작품의 컨셉을 결정하고 독창적인 표현방법을 연구하여 자신만의 작품을 제작하는 능력                         | 전공실기Ⅴ  | D-1. 작품 트렌드 분석 및 기초 조형    |                            |
|  |  | D-2. 작품 컨셉 설정 및 제작        |                            |
|  |  | D-3. 작품 조형                |                            |
| <b>E. 분야별 디자인 실무 적용</b><br>분야별 디자인 실무 적용 능력이란 디자인 지식을 기반으로 실생활과 연계된 다양한 분야의 제품을 기획하고 제작하는 능력                   | 디자인실기Ⅳ   | E-1. 조형디자인 적용             |                            |
|  |  | E-2. 리빙디자인 적용             |                            |
|  |  | E-3. 공예디자인 적용             |                            |
|  |  | E-4. 공간디자인 적용             |                            |
|  |  | E-5. 색채디자인 적용             |                            |
| <b>F. 디자인 연구 및 산업 융합</b><br>디자인 연구 및 산업 융합 능력이란 전문지식 기반의 작품연구 능력을 바탕으로 독창적인 제품개발, 제품 마케팅, 창업 등 다양한 실무를 수행하는 능력 | 졸업작품연구Ⅱ  | F-1. 작품연구                 |                            |
|  |  | F-2. 디자인 마케팅 및 창업         |                            |
|  |  | F-3. 디자인 현업 적용            |                            |

# 전공능력 이수체계도



\* 상기 교육과정은 개편에 의해 변경될 수 있음