

1. 세라믹디자인학과-문화산업 CDR의 목표

CDR 목표	<p>세라믹 제품의 생산 계획과 개발을 위해 색채형태를 결정하고 원료를 선택하며 생산기법을 고안 설계하여 그 기술을 관리함을 뜻한다. 특히 새로운 원료원의 개발과 이용방향을 연구하고 생산성 향상을 위한 디자인의 효율적 해결을 목표로 한다.</p>
CDR 대상직업군	<ul style="list-style-type: none">-문화예술교육사-공예가-도예가-디자인 연구 활동,-민예품-세라믹 재료연구실-도자기 제작업체-토산품개발



2. 세라믹디자인학과-문화산업 CDR 직업수요분석

현황	<p>한국의 국가적 문화적 이미지를 만들어 내야하는데 특히 공예품은 그 자체가 문화적 상징이므로 중요한 부분을 차지한다. 현재 공예문화산업은 국제교류를 통하여 전시, 박람회 등을 통하여 전 세계적으로 마케팅이 이루어지고 있다.</p> <p>- 한국공예문화진흥원 (공예산업마케팅조사)-</p>
수요예측	<ul style="list-style-type: none">- 우수한 제품생산 기술보유- 신속한 생산 인프라 구축- 잠재력 전문이력 보유- 내수 시장 수요증가- 문화예술(공예분야)교육이 가능한 교육과정 시행

3. 세라믹디자인학과-문화산업 CDR 교육과정

학 년	학 기	세라믹디자인학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	한국도자사(2/2) 기초도자1(2/3) 입체표현연습(2/3) 재료표현및실험(2/3) 세라믹기초디자인 I (2/3)	한국도자사(2/2) 기초도자1(2/3) 입체표현연습(2/3)	경영공학개론(3/3)
	2	기초도자 II (2/3) 도자조형연습(2/3) 세라믹장식기법 I (2/3) 도자디자인제도(2/3) 세라믹기초디자인 II (2/3)	기초도자 II (2/3) 도자조형연습(2/3) 세라믹장식기법 I (2/3) 세라믹기초디자인 II (2/3)	
2 학 년	1	공예도자디자인 I (2/3) 유약및소성(2/3) 세라믹장식기법 II (2/3) 도자컴퓨터실습 I (2/3) 공예교육론(2/2)	공예도자디자인 I (2/3) 유약및소성(2/3) 세라믹장식기법 II (2/3)	마케팅(3/4)
	2	공예도자디자인 II (2/3) 세라믹몰드기법(2/3) 전사디자인(2/3) 도자컴퓨터실습 II (2/3) 조형도자(2/3) 공예감상및비평(2/2)	공예도자디자인 II (2/3) 세라믹몰드기법(2/3) 전사디자인(2/3) 조형도자(2/3) 공예감상및비평(2/2)	문화콘텐츠비즈니스(3/3)

학년	학기	세라믹디자인학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	공예도자디자인Ⅲ(2/3) 컴퓨터도자디자인Ⅰ(2/3) 제품도자디자인Ⅰ(2/3) 환경도자(3/4) 공예교수학습방법(2/2)	공예도자디자인Ⅲ(2/3) 컴퓨터도자디자인Ⅰ(2/3) 제품도자디자인Ⅰ(2/3) 환경도자(3/4)	
	2	공예도자디자인Ⅳ(3/4) 제품도자디자인Ⅱ(캡스톤디자인)(컴퓨터도자디자인Ⅱ(2/3) 전공과취업Ⅰ(세라믹디자인)(1/1) 통합예술교육프로그램 이해(2/2)	공예도자디자인Ⅳ(3/4) 제품도자디자인Ⅱ(캡스톤디자인)(컴퓨터도자디자인Ⅱ(2/3)	
4 학 년	1	공예도자디자인Ⅴ(2/3) 제품도자디자인Ⅲ(캡스톤디자인)(환경및조형도자Ⅰ(2/3) 전공과취업Ⅱ(세라믹디자인)(1/1) 기획제작및시현(2/2) 세라믹창업및취업연구(2/3)	공예도자디자인Ⅴ(2/3) 제품도자디자인Ⅲ(캡스톤디자인)(기획제작및시현(2/2) 세라믹창업및취업연구(2/3)	문화행사기획및현장실습Ⅰ(2/3)
	2	공예도자디자인Ⅵ(2/3) 제품도자디자인Ⅳ(2/3) 세라믹디자인인턴쉽(2/2) 환경및조형도자Ⅱ(2/3) 포트폴리오(2/3)	공예도자디자인Ⅵ(2/3) 제품도자디자인Ⅳ(2/3) 세라믹디자인인턴쉽(2/2)	문화행사기획및현장실습Ⅱ(2/3)

학 년	학 기	세라믹디자인학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			문화콘텐츠와창업(3/3) 현대공예산책(3/3)
	2			도자문화의이해(3/3)
			61/86	22/25

4. 세라믹디자인학과-문화산업 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p><u>'전공과취업'교과목을 활용하여 평생지도교수와와 스</u> <u>'세라믹디자인인턴십'교과목을 활용하여 관심분야의</u> <u>업체에서 미리 경험.</u></p>	<p><u>전공 내 동아리 및 페어 모임 - 전공관련 동아리 활동</u> <u>하며 공예관련, 디자인관련 페어를 준비하며 시장조.</u> <u>경쟁력을 함께 공부.</u></p>
교외	<p><u>공방(심화학습) - 선배의 공방에서 인턴을 하며 현재!</u> <u>트렌드를 익히고 기술을 배우며 시장경쟁력 경험.</u></p>	<p><u>단체전(페어, 전시) 활동 - 선후배가 함께 페어 및 전!</u> <u>준비하며 작업에 대한 스킬을 향상.</u></p>