

KOCW 강의계획서

교과목명*	국문	과학기술과 예술	담당교수명*	김성희 <i>Kim, Seonghee</i> (인)	이름 영문: Kim, Seonghee
	영문	Science Technology and Art	소속학과*	역량교양학부	

1. 강의 소개*

본 교과목은 과학과 예술을 서로에게 어떠한 영향을 주는지를 살펴본다.
 본 교과목은 과학과 예술의 만남이라는 주제를 통하여 창의적사고를 향상시킨다.
 본 교과목은 3D프린팅의 기본원리와 프로그램을 사용해서 일상생활에 필요한 제품을 디자인해 본다.

2. 수업 목표*

과학기술과 예술이라는 융합학문을 이해함으로 융합적사고 향상과 창의성 향상을 목적으로 하고 있음.

3. 교재 및 참고자료

구분	저자	출판년도	서명	출판사	출판지
-	-	-	-	-	-

4. 학습목표 및 목차*

주차	강의 주제*	강의 내용 및 성취수준*	수업방식	영상시간*
1	강사소개와 강의소개	과학기술과 예술분야 전문 강사 소개와 강의 목적을 소개함으로 새로운 분야 인식 향상	온라인	32분
2	과학기술이란 무엇인가	과학과 기술의 정의를 알아보고 과학과 기술의 관계를 이해함	"	31분
3	예술이란 무엇인가	예술과 디자인의 정의를 알아보고 예술과 디자인의 관계를 이해함	"	35분
4	과학과 예술의 근원	과학과 예술의 근원을 알아보고 과학과 예술의 근원이 하나인지 별개인지를 이해함	"	31분
5	과학과 예술의 공통점과 차이점	과학과 예술의 공통점과 차이점을 알아보고 이해함	"	31분
6	과학기술은 예술의 원천, 예술은 과학기술의 영감	과학기술은 예술의 원천을 주는가와 예술은 과학기술의 영감을 주는가에 대해 알아봄	"	31분
7	과학기술과 예술의 융합사례	과학기술과 예술의 융합사례 중 한목을 중심으로 알아봄	"	32분
8	3D프린팅의 원리와 분야들	3D프린팅의 원리와 분야들 이해	"	30분
9	3D프린팅의 근원	3D프린팅의 근원인 인쇄술, 사진 그리고 조각등에 역사와 발전을 알아봄	"	31분
10	창조는 모답으로부터 시작	창의, 창조, 창작의 정의와 개념 이해	"	32분
11	발명과 창조	발명과 창조의 정의와 응용부분 이해	"	31분
12	아테네학당과 르네상스	르네상스시대의 메디치가의 의미와 라파엘로의 아테네학당 작품 이해	"	31분
13	나만의 디자인	자신만의 디자인을 만들어 내는것에 대한 이해	"	31분
14				
15				