

시각디자인학과 전공 교육과정 개설 총괄표

1) 전공교육과정

학 년	학 기	교과 구분	개정 교과목명	학 점	시 수	이론		핵심역량						전공능력				비고
						실기		의사 소통	글로벌	자기 관리	논리 사고	협력	창의	종합 적사고역 량	심미 적감 성역 량	지식 정보 처리 역량	디자인 실무역 량	
1	1	전필	전공진로설계와 상담(1)	0.5	1	1		●		●				●				(P/NP)
		전선	기초드로잉1	2	3	1	2		●				●		●			
		전선	컴퓨터그래픽스1	3	4	1	3		●				●			●		
		전선	기초디자인1	2	3	1	2				●		●	●				
		전선	사고와 발상	2	3	2	1	●		●			●	●				
	2	전선	기초드로잉2	2	3	1	2						●		●			
		전선	컴퓨터그래픽스2	3	4	1	3		●		●					●		
		전선	기초드로잉2	2	3	1	2		●				●		●			
		전선	디자인과 문화	2	3	2	1	●			●			●				
2	1	전필	커뮤니케이션 디자인1	3	4	1	4		●		●		●	●				
		전선	영상디자인1	3	4	1	4			●	●		●			●		신설 교과목 전선변경
		전선	공공커뮤니케이션 디자인1	2	3	1	2	●	●			●					●	
		전선	타이포그래피1	2	3	1	2	●					●	●				
		전선	모션그래픽	2	3	1	2		●		●					●		
		전선	일러스트레이션1	2	3	1	2		●				●	●	●			
		전선	디자인트렌드연구	2	3	2	1	●	●					●				
		전선	웹툰캐릭터탐구	2	3		3	●	●				●		●		●	마이크로디그리
	2	전필	전공진로설계와 상담(2)	0.5	1	1		●		●				●				(P/NP)
		전필	커뮤니케이션디자인2	3	4	1	4		●		●			●				
		전선	영상디자인2	3	4	1	4	●			●		●			●		신설 교과목 전선변경
		전선	공공커뮤니케이션 디자인2	2	3	1	2	●	●		●						●	
		전선	타이포그래피2	2	3	1	2		●				●		●			
		전선	GUI디자인	2	3	1	2		●		●					●		
		전선	일러스트레이션2	2	3	1	2	●	●			●		●				
		전선	디자인폴로키움	2	3	2	1	●	●		●			●				
		전선	웹툰제작프로젝트	2	3		3	●	●				●		●		●	마이크로디그리
3	1	전필	디자인전략과 기획1	3	4	1	4		●		●	●					●	
		전필	브랜드디자인1	3	4	1	4	●			●		●				●	
		전선	편집디자인1	2	3	1	2		●		●					●		
		전선	콘텐츠 융합디자인1	2	3	1	2	●	●				●	●				
		전선	애드버타이징1	2	3	1	2							●				

2	전선	3D그래픽스1	2	3	1	2		●		●		●			●		
	전선	패키지디자인	2	3	1	2	●			●		●				●	
	전필	전공진로설계와 상담(2)	0.5	1	1				●								(P/NP)
	전필	디자인전략과 기획2	3	4	1	4	●	●		●						●	
	전필	브랜드디자인2	3	4	1	4	●	●		●						●	
	전선	편집디자인2	2	3	1	2	●			●		●			●		
	전선	콘텐츠 융합디자인2	2	3	1	2	●	●				●	●				
	전선	애드버타이징2	2	3	1	2							●				
	전선	3D그래픽스2	2	3	1	2		●	●	●					●		
	전선	패키지디자인2	2	3	1	2	●			●		●				●	
4	1	전필	전공진로설계와 상담(1)	0.5	1				●				●				(P/NP)
		전필	졸업연구1	3	4		4	●		●	●		●			●	전필변경
		전선	디자인프로젝트1	3	4		4	●				●	●			●	
		전선	비주얼콘텐츠디자인1	3	4	1	3		●		●			●			
		전선	포트폴리오	3	4	1	3	●		●			●			●	
		전선	프레젠테이션	3	4	1	2		●		●			●			IPP형 일학습병행제 참여학생 전용 NCS교과목(시각디 자인.산업디자인.가 구디자인.실내디자 인)
		전선	최종디자인개발완료	3	4	1	2		●		●			●			IPP형 일학습병행제 참여학생 전용 NCS교과목(시각디 자인.산업디자인.가 구디자인.실내디자 인)
	2	전필	전공진로설계와 상담	1	1	1		●						●			(P/NP)
		전필	졸업연구2	3	4		4		●		●	●	●			●	전필변경
		전선	디자인프로젝트2	3	4		4		●		●		●	●		●	
		전선	비주얼콘텐츠디자인2	3	4	1	3		●			●		●			
		전선	포트폴리오2	3	4	1	3	●		●			●			●	
		전선	디자인매니지먼트	3	3	1	2			●	●			●			IPP공통과목(계절학기)

2) 예술대학 NCS 공통 교과목

개설	개설 학과	교과목	구분	학점	시간	능력단위	훈련과정
4-1	시각 디자인	최종디자인 개발완료	전선	3	45	0802010123_16v3 최종디자인 개발완료	시각디자인_L5 제품디자인_L5
		프레젠테이션	전선	3	45	0802010106_15v2 프레젠테이션	시각디자인_L5 제품디자인_L5
	실내 디자인	시안디자인 개발응용	전선	3	45	0802010120_16v2 시안디자인 개발응용	시각디자인_L5 제품디자인_L5
	산업 디자인	디자인 아이디어 발상구체화	전선	3	45	0802010217_16v2 디자인 아이디어 발상구체화	시각디자인_L5 제품디자인_L5
	가구 디자인	가구기초제도	전선	3	45	22210602_14v2.1 기초도면 그리기	시각디자인_L5 제품디자인_L5

교과목 개요

- 기초드로잉 I & II (Basic Drawing I & II/2학점/3시간)

드로잉과 아이디어 스케치를 통해 상상력과 창의적인 사고의 발상을 체험하고, 다양한 분야에 응용할 수 있는 기초적인 소양을 기른다. 자연과 인체, 구조물 등의 사물을 단색의 재료를 사용하여 정확하고 심미적인 표현이 가능하도록 한다.

- 컴퓨터그래픽스 I & II (Computer Graphics I & II/3학점/4시간)

기초적인 컴퓨터 표현능력을 기르고 시각디자인 전반에 응용할 수 있는 과정을 배운다. 이를 기초하여 숙달된 제작과 응용의 사례를 표출해봄과 동시에 독창적인 표현기법의 기반을 마련하고 이해함이 수업의 목적이다. 프로그램을 응용하여 컴퓨터 활용능력을 고양하고 실무에 적응력을 높인다.

- 기초디자인 I & II (Basic Design I & II/2학점/3시간)

디자인의 기초가 되는 디자인 요소 및 디자인 원리에 관해 이해하고, 이를 상호 유기적으로 사용하여 메시지 전달을 위한 커뮤니케이션의 수단으로 표현하기 위한 기본 능력을 키운다.

- 사고와 발상 (Thinking & Idea 2학점/2시간)

이 과목은 디자인적 사고능력을 키우기 위한 것으로 다양한 발상 사고를 활용하여 디자인 문제를 해결하기 위한 수업이다. 흥미로운 다양한 주제를 가지고 지각하고 생각하는 과정을 통해, 창의적인 발상을 유도하고 이미지나 아이디어를 구체화하는 디자인학습 능력을 키운다.

- 디자인과 문화(Design & Culture 2학점/2시간)

문화와 시각예술의 문맥 안에서 디자인의 흐름을 개괄하는 수업이다. 디자인의 사조별 특징과 대표적인 디자인 사례들을 통해, 시대와 문화의 변화에 따라 미술과 디자인, 상품이 융합되는 과정과 상호 연결성을 다양한 관점에서 조망하고 디자인의 어원, 발생에서 20세기 디자인의 시대적 변화과정을 통시적으로 이해한다.

- 디자인 콜로키움 (Design Colloquim 2학점/2시간)

문화와 시각예술의 흐름 속에 예술과 현대 디자인의 다양한 주요 개념 및 디자인을 중심으로 각기 다른 입장에서 고찰한 바를 자유롭게 '함께 말하는(Colloquim)'수업이다. 미술, 디자인 전시 관람 후 현장실습의 경험을 발표하고 명품디자인 & 디자이너에 대한 주제를 공부하고 토론한다

- 커뮤니케이션디자인 I & II (Communication Design I & II/3학점/4시간)

커뮤니케이션 디자인의 이해와 일반적인 접근 방법을 연구하고 디자인 방향 설정과 제작과정에 필요한 실습을 통해 정보디자인 감각능력을 키운다. 전공 개념으로서의 구체적이며 실질적인 실기교육에 중점을 둔다. 정보의 수집과 분석 그리고 정확한 전달은 디자이너에게 무엇보다 중요한 능력이다. 본 수업에서는 다이어그램, 그래프, 차트 같은 기호학적, 시각적, 구조적 형태 등의 조화를 통하여 복잡한 정보들을 효율적 전달을 위한 시각 시스템에 관하여 연구한다.

- 영상디자인 I & II (Media Design I & II/3학점/4시간)

그래픽 영상과 관련된 이론과 실기를 통하여 그래픽 영상의 기초원리가 되는 멀티미디어 영상 콘텐츠 디자인의 실제 제작과정을 학습한다. 영상 작업 전반에 관해 기획하는 과정부터 스토리/시각표현 방법 및 2D, 3D 그래픽의 영상의 핵심이 되는 소스를 만드는 과정, 사운드와 영상을 편집, 합성 등을 실습을 통하여 진행한다.

- 디자인트렌드 연구(Study of Design Trend 2학점/2시간)

급속도로 변화하는 정보화 사회의 문화는 중심과 주변, 장르간의 경계가 허물어지며 융합과 확장을 거듭하고 있다. 포스트모더니즘, 4차산업혁명, 에콜로지 등 시대의 변화에 따른 최근 디자인트렌드 사례 등을 분석하고 이해함으로써 글로벌한 디자인 감각을 익힌다.

- 타이포그래피 I & II (Typography I & II /2학점/3시간)

타이포그래피1에서는 글자의 중요성을 파악하고 글자의 합리적인 사용법과 글자에 대한 조형 방법을 익힌다. 알파벳과 한글에 대한 타이포그래피의 간략한 역사와 기본 해부구조, 글자의 특성과 원리 등에 관하여 이론과 실습이 병행

된다. 타이포그래피 2에서는 효율적 커뮤니케이션 효과를 위한 서체의 선택이나 글자의 적합성 등이 중점적으로 다루어지며 편집에 활용될 수 있는 타이포그래피 레이아웃, 포맷이 집중적으로 실습된다.

- 일러스트레이션 I & II (Illustration I & II/2학점/3시간)

일러스트레이션의 개념에 대하여 알아보고, 재료에 따른 표현 방법을 학습하여 다양한 작품제작 능력을 배양 및 응용할 수 있도록 한다.

- 모션그래픽 (Motion Graphic/2학점/3시간)

멀티미디어의 특성을 주어진 디자인의 문제 해결에 창의적으로 활용하는 디자인 능력을 기른다. 텍스트, 이미지, 사운드, 디지털 영상을 주제에 맞게 가공하고 통합하는 능력과 실제 제작과정에서 발생하는 여러 가지 현실적인 문제들을 진단해서 해결하는 창의적인 능력을 기른다.

- 공공커뮤니케이션디자인 I & II (Public Communication Design I & II/2학점/3시간)

공공커뮤니케이션은 안전성, 보건성, 편리성 쾌적성, 인지성, 가독성이라고 할 수 있으며 효율적이고도 합리적으로 그 목표를 달성하는 것이 중요하며 주변 환경들과 조화롭게 창조시키거나 장소에 따른 고유성을 살리는 공간을 창출하는 효과적인 표현 방법을 배운다.

- GUI디자인 (GUI Design/2학점/3시간)

인터페이스 디자인의 개념을 이해하고, 멀티미디어 콘텐츠 제작에 필요한 인터페이스디자인, 기획, 기술 분석 등을 배운 후 제작실습을 한다.

- 웹툰캐릭터탐구 (Exploring webtoon cahracters/3학점/3시간)

웹툰 제작의 기초와 웹툰 캐릭터를 활용한 다양한 장르의 문화 콘텐츠를 이해하고 웹툰을 활용한 스토리와 미디어를 통해 웹툰 제작 실습을 통해 웹툰 작가로서의 기초 지식을 습득한다.

- 웹툰제작프로젝트 (Webtoon Production Projcet/3학점/3시간)

장르별 스토리 개발과 웹툰 캐릭터의 완성도를 높이는 실습을 통해 예비 웹툰 작가로서의 스킬을 이해하고 다양한 장르의 웹툰 제작에 관한 전반적인 실습 및 지식을 습득한다.

- 디자인 전략과 기획 I & II (Design Strategy and Planning I & II/3학점/4시간)

디자인을 전략적 관점에서 기획하고 디자인 프로젝트를 수행해 나가기 위한 계획을 수립하는 것을 목표로 하며 디자인 작업 시 '무엇을 어떻게 디자인 하고 왜 만들어 낼 것인가'의 총체적인 계획과 방법뿐만 아니라 사용자의 드러나 있지 않은 소비욕구와 필요성 즉 니즈(Needs)에 대응하는 디자인의 전략적 접근 과정을 계획하는 것을 익힌다. 이를 기반으로 디자인 전략을 통한 기획서 작성 및 프리젠테이션을 연구 진행한다.

- 브랜드디자인 I & II (Brand Design I & II/3학점/4시간)

기업이 전략적 마케팅활동으로 브랜드의 가치에 주목하게 되면서 상품뿐만 아니라 기업 자체의 이미지를 홍보할 수 있는 차별화 전략이 요구되는 실정이다. 본 수업은 브랜드 개념을 정립하고 기획에서부터 네이밍, 디자인 제안, 프리젠테이션, 디자인 결정, 출시, 사후관리에 이르는 총체적 과정을 프로젝트를 통해서 실습한다. 또한 브랜딩 전반에 대한 교육을 바탕으로 클라이언트, 메시지, 수용자의 관계를 분석하고, 수용자들에게 필요한 차별성 있는 전략을 구축하고, '브랜드디자인 시스템'을 개발하고 연구한다.

- 편집디자인 I & II (Editorial Design I & II/2학점/3시간)

레이아웃부터 출력 및 인쇄까지의 과정을 이해하고 인쇄물을 실제로 제작해 봄으로써 종합적인 출판물 제작능력을 갖추도록 한다. 책, 신문 등 다양한 인쇄분야에 걸쳐 기획단계에서부터 체계적으로 진행해 봄으로써 표현능력을 향상시키고 편집 디자인의 실무능력을 키우도록 한다. 출판 디자인의 이론적인 이해와 함께 실제적인 디자인을 통하여 폭넓은 경험을 할 수 있도록 수업이 진행되며 인쇄공정을 이해하고 나아가 책을 만드는데 알아야할 바인딩과 책의 구조를 연구한다.

- 콘텐츠융합디자인 I & II (Contents Convergence Design I & II/2학점/3시간)

콘텐츠 융합 디자인은 다양한 분야의 사용자들이 목적에 따라 정보를 효율적으로 사용할 수 있도록 데이터를 의미 있게 조직화하고 전달하는 과정을 다룬다. Communication message를 효과적으로 시각화할 수 있는 능력과 정보의 콘텐츠 프로세스를 익힘으로서 다양한 시각콘텐츠 개발능력 향상을 목표로 한다.

- 애드버타이징 I & II (Advertising I & II/2학점/3시간)

광고의 개념과 본질에 대한 이론적 접근을 통해 광고가 무엇인가에 대한 올바른 이해와 안목을 갖도록 한다. 인쇄광고의 시각화 작업을 위한 기초이론을 숙지시키고 광고디자인의 기본적인 개념을 습득하도록 한다. 애드버타이징 2에서는 광고의 시각화 작업을 통하여 광고를 이루는 구성요소 및 디자인 과정과 그 효과를 연구한다. 광고제작물의 시각화 작업에 따르는 시장분석, 광고전략, 매체기획, 제작계획서 작성 등의 외적인 사항을 총괄하는 아트디렉터의 역할과 기능을 이해한다. 또한 각 매체를 실제 제작 적용해봄으로써 각 매체를 다뤄보고 실무로 이어질 수 있도록 연계 발전시킴에 본 수업의 목적이 있다.

- 3D그래픽스 I & II (3D Graphics I & II/2학점/3시간)

영상에 관한 기본 개념을 이해하고, 이에 관한 저작기술 및 모션기법 등의 내용을 이론과 실습을 통해 습득한다. 이를 통해 다양한 영상디자인 아이디어를 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 함양하는 것을 교육목표로 한다. 3D그래픽스1에서 배운 내용을 기반으로 멀티미디어 매체의 속성을 보다 체계적으로 이해하고 영상 개발에 필요한 전문지식 및 개발가이드, 스토리보드를 중심으로 제작, 시연할 수 있는 능력을 함양함으로써 멀티미디어 콘텐츠를 체계적으로 설계, 개발, 적용, 평가할 수 있는 능력을 기른다.

- 패키지디자인 I & II (Package Design I & II/2학점/3시간)

패키지디자인에 대한 정의와 목적을 이해하고, 제품에 대한 올바른 이해를 바탕으로 전략적인 디자인 접근 방법을 통해 단순한 미적 아름다움을 넘어서 마케팅적 목적 달성에 이바지 할 수 있는 전략적 패키지디자인을 도출시킬 수 있도록 사고의 전환 및 디자인 접근방법을 습득하는 데 있다.

- 졸업연구 I & II (Graduation Work I & II/3학점/4시간)

졸업 작품을 준비하는 디자인의 최종 마무리 단계로 작품의 레이아웃과 프리젠테이션 방법을 익히며 졸업 작품 후의 완성도 있는 작업물을 체계적으로 정리하여 작품집을 완성한다. 구체적 작품 콘셉트와 제작의도에 관한 텍스트 작업, 디자이너의 Self-promotion 등이 함께 행해진다.

- 디자인프로젝트 I & II (Design Project I & II/3학점/4시간)

산학협력 과제를 중심으로 조사, 분석, 디자인 방향 등 디자인 방법적인 측면에서 문제를 해결하는 능력을 기른다. 실제 산업현장에서 요구하는 맞춤형 실무교육을 실시하여 취업으로 연계한다. 이론, 실습의 융합과정을 통해 기본, 실무 역량을 학습하여 업계의 수요에 맞는 현장형 인재를 양성하는 교육을 한다.

- 포트폴리오 I & II (Portfolio I & II /3학점/4시간)

시각디자인의 4학년 전 과정을 통한 작품 제작과 포트폴리오 제작을 체계적으로 정리, 전개할 수 있는 방법을 터득하게 하여 종합평가를 통하여 객관적인 예비 디자이너로서의 자격을 검증한다.

- 비주얼콘텐츠디자인 I & II (Visual Contents Design I & II /3학점/4시간)

커뮤니케이션 디자인 분야 산업의 특수성에 비추어 개인 적성과 앞으로의 진로 탐색과 관련되는 개인별 디자인 연구 과제를 창의적으로 발굴하는 능력과, 조사, 분석, 종합, 디자인 방향 등 방법적인 측면에서 효과적으로 문제를 해결하는 디자인 종합능력을 기른다.

부록 “전공진로설계와 상담” 운영안

1)전공진로설계와 상담(1) (Major Career Exploration & Counseling(1))

- 학생: 0.5학점/1시간

- 전공진로설계와 상담(1)은 신입생의 대학생활 적응과 진로준비를 체계적으로 돕는 것을 목적으로 함. 또한 4학년의 취업 및 진로를 위한 미래설계를 돕는 것을 목적으로 함.
- 전공진로설계와 상담(1) 수업을 위해 개발한 교재를 중심으로 아래와 같은 교육내용을 예시로 제시할 수 있음. 그 외 진로설계 및 상담 매뉴얼을 자유롭게 활용하여 구성할 수 있음.

대상 학년	주 차	교육 내용	비고	대상 학년	주 차	교육 내용	비고
1	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹		4	1	오리엔테이션, 진로·취 업카드 작성	
	2	우리 대학 알아보기			2	청년고용정책/대학일자 리센터 특강	1회 이상 취업 관련 비교과 프 로그램에 참여하도 록 독려함
	3	우리 학과 알아보기			3	나의 직업 심리 이해하 기	
	4	교수학습지원센터 비교과프로그램/센터 특강			4	내게 맞는 직업 탐색하 기	
	5	대학일자리센터 비교과프로그램/ 센터 특강			5	바람직한 의사결정하기	
	6	나 분석하기/ 나에게 어울리는 직업			6	직업 의사결정 해보기	
	7	나 분석하기/ 10년 후 나의 모습			7	취업 선배 특강	
	8	개인별 진로상담			8	개인별 진로상담	
	9	개인별 진로상담			9	개인별 진로상담	
	10	나의 강점 분석하기			10	취업 분야 탐색하기	
	11	재학생 특강			11	취업 목표 설정하기	
	12	나의 진로,직업 탐색하기/직업흥미검사 , 직업가치관검사			12	입사서류/대학일자리센 터 특강	
	13	나의 진로,직업 탐색하기/			13	면접/대학일자리센터 특강	
	14	나의 진로,직업 탐색하기/			14	취업문제 해결하기	
	15	종합 정리			15	종합정리하기	

2) 전공진로설계와 상담(2) (Major Career Exploration & Counseling(2))

- 학생: 0.5학점/1시간

- 전공진로설계와 상담(2)은 2, 3학년 학생들이 자신에게 적합한 진로를 모색하고 자아성찰 및 다양한 경험을 할 수 있도록 지원하는 과목임.
- 전공진로설계와 상담(2) 수업을 위해 개발한 교재를 중심으로 아래와 같은 교육내용을 예시로 제시할 수 있음.

대상 학년	주 차	교육 내용	비고	대상 학년	주 차	교육 내용	비고
2	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹		3	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹	
	2	교수학습지원센터 비교과프로그램/센터 특강			2	나의 직업심리 이해하기/직업선호도 검사L형	
	3	대학일자리센터 비교과프로그램/ 센터 특강			3	나의 직업심리 이해하기/대학생 진로준비도 검사	
	4	전공분야 직업 탐색하기/전공직업 리스트,직업정보 조사			4	나의 직업심리 이해하기/직업가 치관 검사	
	5	전공분야 직업 탐색하기/전공자격증리스 트,자격증정보조사			5	나의 직업심리 이해하기/자기분 석결과 종합 및 소강	
	6	진로전략세우기/ 진로목표 설정하기			6	내게 맞는 직업 탐색하기/희망 직업 정보 알아보기	
	7	개인별 진로상담			7	바람직한 의사결정하기/ 의사결정유형 검사 , 의사결정유형분석	
	8	개인별 진로상담			8	개인별 진로상담	
	9	진로전략세우기/ 진로목표 설정하기			9	개인별 진로상담	
	10	진로전략세우기/ 현재 역량과 보완할 역량 파악하기			10	바람직한 의사결정하기/합리적 의사결정 연습	
	11	진로전략 세우기/ 취업선배 특강			11	취업선배 특강	
	12	커리어로드맵만들기/학년 별 로드맵			12	깃업의사결정 해보기/직업선택시 고려요인과 예비직업	
	13	커리어로드맵만들기/학년 별 로드맵			13	직업의사결정 해보기/직업선택 대차대조표	
	14	커리어로드맵만들기/학년 별 로드맵			14	소그룹 진로상담	
	15	종합 정리			15	종합 정리	