

시각디자인학과 (Department of Visual Formative Arts Design)

I. 교육목적과 목표

1. 교육목적

시각디자인학과에서는 실용적인 정보를 시각화하여 전달하는 디자인 분야로서 새로운 시스템과 교육방법을 통해 학생들의 잠재된 가능성을 이끌어내고, 조형적 표현과 창의적 사고를 기반으로 4차 산업혁명 시대가 요구하는 '창의성'과 '협력성'을 강조하는 이상적인 인재상을 기본으로 한 교육과정을 운영하고 있다. 이론 강의와 실무중심의 교과과정을 통하여 디자인의 가치가 날로 높아가는 이 시대에 인성과 재능을 겸비한 경쟁력 있는 디자인 관련 전문 인력을 양성하고자 한다.

2. 교육목표

- 웨슬리언 창의융합인재 양성을 목표로 '창의성'과 '협력성'을 강조하는 전인적 디자인교육을 목표로 한다.
- 체계적인 교육과정을 통하여 창의적 사고역량, 심미적 감성역량, 의사소통역량, 자기관리역량, 지식정보처리역량, 디자인 실무역량 등 전공 전문성과 다양한 역량을 갖춘 시각디자인 분야에 인재가 될 수 있도록 교육하고자 한다.
- 조형교육 및 디자인 기초교육을 기반으로 핵심, 심화의 균형적, 체계적 교육과정을 통하여 실무 적응력과 디자인 개발능력, 디자인 수행 능력을 갖춘 전문 인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

3. 인재상

- * 영성, 인격, 능력을 갖춘 웨슬리언 창의융합인재
- 전문적, 창의적 인재양성
- 다양한 지식과 기술을 갖춘 융합형 디자이너
- 실무 맞춤형 인재

4. 전공능력

종합적 사고역량, 심미적 감성역량, 지식정보처리역량, 디자인실무역량

5. 졸업 후 진로

기획사무실, 기업체 디자인실, 방송국, 신문사, 광고대행사, 코디네이터, 중등학교 교사, 인터넷 전문 회사, 애니메이션, 컬러리스트, 캐릭터 개발회사, 일러스트레이터, 미술치료사, 웹디자이너, 편집디자이너, 이벤트 회사, 영상전문기업, 대학원 진학 등

6. 전공 교육과정 이수 체계도

1) 체계적인 전공학습방법

- 전공필수, 선택과목, 선수과목
- 복수전공, 부전공, 융복합과정
- 세부전공목표에 따라 기초과정과 핵심과정을 단계별로 이수하고 졸업연구를 포함한 심화과정 과목을 학습하는 것을 체계적인 전공이수방법으로 함.

2) 이수체계도

전공 능력		1학년		2학년		3학년		4학년		진로
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
종합적 사고역량, 심미적 감성역량, 지식정보처리역량, 디자인 실무역량	기초과정	기초드로잉1	기초드로잉2	커뮤니케이션디자인1 크리에이티브 솔루션1	커뮤니케이션디자인2 크리에이티브 솔루션2					광고대행사 기업체 홍보실 및 기획실 출판사 CI/BI 디자인 회사 패키지디자인 회사 캐릭터디자인 회사 팬시디자인 회사 게임 개발 회사 애니메이션 제작 회사 웹 디자인 회사 서체디자인 회사 공공디자인 회사 CF/MV 제작 회사 영화홍보물 제작 회사 일러스트레이터 프리랜서 디자이너
		컴퓨터그래픽스1	컴퓨터그래픽스2	타이포그래피1 일러스트레이션1	타이포그래피2 일러스트레이션2					
		기초디자인1	기초디자인2	공공커뮤니케이션디자인1 모션그래픽	공공커뮤니케이션디자인2 GUI 디자인					
		사고와발상	디자인과문화	디자인트렌드연구	디자인폴로키움					
	핵심과정			웹툰캐릭터탐구1	웹툰제작프로젝트	디자인전략과기획1	디자인전략과기획2			
						브랜드디자인1	브랜드디자인2			
						편집디자인1	편집디자인2			
						콘텐츠융합디자인1	콘텐츠융합디자인2			
						애드버타이징1	애드버타이징2			
						3D그래픽스1	3D그래픽스2			
	심화과정							졸업연구1	졸업연구2	
								디자인프로젝트1	디자인프로젝트2	
							포트폴리오1	포트폴리오2		
							비주얼콘텐츠디자인1	비주얼콘텐츠디자인2		

7. 취득가능 자격증 및 자격증 취득 관련 이수 교과목

자격증/시험명칭	주관 기관	이수 과목
시각디자인 산업기사	한국산업인력공단	애드버타이징, 편집디자인, 브랜드디자인, 컴퓨터그래픽스
컴퓨터그래픽스 운용기능사	한국산업인력공단	컴퓨터그래픽스, GUI디자인
GTQ자격증	한국생산성본부	컴퓨터그래픽스, GUI디자인, 편집디자인

8. 전공 교육과정 개설 총괄표

8-1. 전공교육과정

학 년	학 기	교과 구분	교과목명	학 점	시수		핵심역량					전공능력				비고				
					이론	실습/실기	의사소통	글로벌	자기관리	논리적사고	협력	창의	종합적사고역량	심미적감각역량	지정적역량		식보리량	다인문역량		
1	1	전필	전공진로설계와 상담 (1)	0.5	1		◎		◎					◎				멘토링시스템 (P/NP)		
		전선	기초드로잉1	2	1	2			◎					◎						
		전선	컴퓨터그래픽스1	3	1	3			◎					◎						
		전선	기초디자인1	2	1	2			◎		◎						◎			
		전선	사고와 발상	2	1	2			◎		◎				◎					
	2	전선	기초드로잉2	2	1	2			◎							◎				
		전선	컴퓨터그래픽스2	3	1	3			◎					◎			◎			
		전선	기초디자인2	2	1	2			◎		◎						◎			
		전선	디자인과 문화	2	1	2			◎		◎				◎					
	2	1	전필	커뮤니케이션 디자인1	3	1	3			◎		◎			◎					
			전필	크리에이티브 솔루션1	3	1	3			◎				◎		◎				
			전선	웹툰캐릭터탐구1	3	1	2			◎		◎			◎					마이크로디그리
			전선	디자인트렌드 연구	2	1	2			◎		◎				◎				
			전선	타이포그래피1	2	1	2			◎					◎		◎			
전선			일러스트레이션1	2	1	2			◎					◎		◎				
전선			모션그래픽	2	1	2			◎							◎				
전선			공공커뮤니케이션디자인1	2	1	2			◎		◎				◎					
2		전필	전공진로설계와 상담 (2)	0.5	1		◎		◎						◎				멘토링시스템 (P/NP)	
		전필	커뮤니케이션 디자인2	3	1	3			◎		◎				◎					
		전선	웹툰제작프로젝트	3	1	2			◎		◎				◎				마이크로디그리	
		전필	크리에이티브 솔루션2	3	1	3			◎				◎		◎					
		전선	디자인 콜로키움	2	1	2			◎		◎				◎					
		전선	타이포그래피2	2	1	2			◎						◎		◎			
2	전선	일러스트레이션2	2	1	2			◎					◎		◎					
	전선	GUI디자인	2	1	2			◎					◎			◎				
	전선	공공커뮤니케이션 디자인2	2	1	2			◎		◎				◎						

3	1	전필	디자인 전략과 기획1	3	1	3		◎	◎		◎				
		전필	브랜드디자인1	3	1	3		◎	◎					◎	
		전선	편집디자인1	2	1	2		◎	◎				◎		
		전선	콘텐츠 융합디자인1	2	1	2		◎			◎	◎			
		전선	애드버타이징 1	2	1	2		◎			◎		◎		
		전선	3D그래픽스1	2	1	2		◎			◎			◎	
		전선	패키지디자인1	2	1	2		◎	◎					◎	
	2	전필	전공진로설계와 상담 (2)	0.5	1		◎		◎			◎			멘토링시스템 (P/NP)
		전필	디자인 전략과 기획2	3	1	3		◎	◎			◎			
		전필	브랜드디자인2	3	1	3		◎	◎					◎	
		전선	편집디자인2	2	1	2		◎	◎				◎		
		전선	콘텐츠 융합디자인2	2	1	2		◎			◎	◎			
		전선	애드버타이징 2	2	1	2		◎			◎		◎		
		전선	3D그래픽스2	2	1	2		◎			◎			◎	
4	1	전필	전공진로설계와 상담 (1)	0.5	1		◎		◎			◎			멘토링시스템 (P/NP)
		전선	졸업연구1	3		4		◎			◎			◎	
		전선	디자인 프로젝트1	3		4		◎	◎					◎	
		전선	포트폴리오1	3	1	3		◎			◎			◎	
		전선	비주얼콘텐츠 디자인1	3	1	3		◎			◎		◎		
		전선	프레젠테이션	3	1	2		◎		◎			◎		IPP형 일학습병행제 참여학생 전용 NCS과목 (대표학과:시각디자인)
		전선	최종디자인 개발완료	3	1	2		◎		◎			◎		IPP형 일학습병행제 참여학생 전용 NCS과목 (대표학과:시각디자인)
	2	전선	졸업연구2	3		4		◎			◎			◎	
		전선	디자인프로젝트 2	3		4		◎	◎					◎	
		전선	포트폴리오2	3	1	3		◎			◎			◎	
		전선	비주얼콘텐츠 디자인2	3	1	3		◎			◎		◎		
전선	디자인 매니지먼트	3	1	2			◎	◎			◎		IPP공통과목(계 절학기)		

8-2.

예술대학 개설 NCS교과목

- 공통과목, IPP형 일학습병행제 참여학생만 수강 가능(시각디자인학과)

개설	개설학과	교과목	구분	학점	시간	능력단위	훈련과정
4-1	시각 디자인	프레젠테이션	전선	3	45	0802010106_15v2 프레젠테이션	시각디자인_L5 산업디자인_L5
		최종디자인 개발완료	전선	3	45	0802010123_16v3 최종디자인 개발완료	시각디자인_L5 산업디자인_L5
	산업디자인	디자인 아이디어 발상구체화	전선	3	45	0802010217_16v2 디자인 아이디어 발상구체화	시각디자인_L5 산업디자인_L5

9. 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.

■ 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.

■ 웹툰캐릭터탐구 (Exploring webtoon characters/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.

■ 웹툰제작 프로젝트 (Webtoon Production Project/학점/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.

■ **크리에이티브 솔루션 I & II (Creative Solution I & II/3학점/4시간)**

창의성 사회의 대안으로 광고가 가진 또 다른 가능성과 확장이 요구된다. 다른 방식으로 보기, 다른 방식으로 읽기, 다른 방식으로 말하기, 다른 방식으로 듣기를 통하여 소비자의 욕구를 듣고 소통하여야 한다. 소비자의 욕구를 잘 듣고 생활자로서 듣고 싶은 메시지를 전하는 '소통의 광고' 과정을 실습한다.

■ **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 병행된다. 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.

■ **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 방법 뿐만 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 알아야 할 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 의미있게 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)

애니메이션 제작에 관한 지식과 기술을 바탕으로 3D 애니메이션을 제작하기 위한 모델링, 텍스처링, 라이팅, 카메라, 렌더링 등의 기능을 익히고 제작 기법을 학습한다.

■ 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 컨셉과 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.

■ 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.

부록 2. “전공진로설계와 상담” 운영안

전공진로설계와 상담(1)

(Major Career Exploration & Counseling(1)) - 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	교육내용	비고	대상 학년	주 차	교육내용	비고
1	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹		4	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹	
	2	우리 대학 알아보기			2	취업오딧세이/대학일자리센터	
	3	우리학과 알아보기			3	취업분야 탐색하기/기업분석	
	4	교수학습지원센터 비교과프로그램/센터 특강			4	취업분야 탐색하기/직무적합성과 지원동기	
	5	대학일자리센터 비교과프로그램/센터 특강			5	취업분야 탐색하기/기업체 인·적성검사의 이해	
	6	나 분석하기/나 분석하기, 나에게 어울리는 직업			6	취업분야 탐색하기/NCS국가직무능력표준 이해	
	7	나 분석하기/10년후 나의 모습			7	개인별 진로상담	
	8	개인별 진로상담			8	개인별 진로상담	
	9	개인별 진로상담			9	취업목표 설정하기	
	10	나의 강점 분석하기			10	졸업생 특강	
	11	재학생 특강			11	입사서류특강/대학일자리센터	
	12	나의 진로·직업 탐색하기/직업 흥미검사, 직업가치관검사			12	면접특강/대학일자리센터	
	13	나의 진로·직업 탐색하기/직업적성검사			13	취업문제 해결하기/진로장벽 체크리스트	
	14	나의 진로·직업 탐색하기/내게 맞는 직업설계			14	취업문제 해결하기/나의 진로장벽, 진로 장벽 극복방안 찾기	
	15	종합정리			15	종합정리	

전공진로설계와 상담(2)

(Major Career Exploration & Counseling(2)) - 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	교육내용	비고	대상 학년	주 차	교육내용	비고
2	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹		3	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹	
	2	교수학습지원센터 비교과프로그램/센터 특강			2	나의 직업심리 이해하기/직업선택 호도 검사L형	
	3	대학일자리센터 비교과프로그램 /센터 특강			3	나의 직업심리 이해하기/대학생 진로준비도 검사	
	4	전공분야 직업 탐색하기/전공직 업리스트, 직업정보조사			4	나의 직업심리 이해하기/직업가 치관 검사	
	5	전공분야 직업 탐색하기/전공자 격증리스트, 자격증정보조사			5	나의 직업심리 이해하기/자기분 석결과 종합 및 소감	
	6	진로전략 세우기/진로목표 설정 하기			6	내게 맞는 직업 탐색하기/희망 직업 정보 알아보기	
	7	개인별 진로상담			7	바람직한 의사결정하기/의사결 정유형검사, 의사결정유형분석	
	8	개인별 진로상담			8	개인별 진로상담	
	9	진로전략 세우기/진로목표 설정 하기			9	개인별 진로상담	
	10	진로전략 세우기/현재 역량과 보완할 역량 파악하기			10	바람직한 의사결정하기/합리적 의사결정 연습	
	11	진로전략 세우기/취업선배 특강			11	취업선배 특강	
	12	커리어로드맵 만들기/커리어로 드맵 아이디어계획			12	직업의사결정 해보기/직업선택 시 고려요인과 예비직업	
	13	커리어로드맵 만들기/학년별 로 드맵			13	직업의사결정 해보기/직업선택 대차대조표	
	14	커리어로드맵 만들기/커리어로 드맵 평가표			14	소그룹 진로상담	
	15	종합정리			15	종합정리	