
전공능력기반 전공교육과정 개선보고서(요약본)

시각디자인전공

Major in Visual Communication Design

2022. 12.

계명대학교

시각디자인전공 전공교육과정

1. 시각디자인전공 교육과정위원회 구성 및 운영

□ 시각디자인전공 교육과정위원회 구성

성명	소속 및 직위	구분
한상만	시각디자인전공 교수	교수
황현택	시각디자인전공 교수	교수
장순규	시각디자인전공 조교수	교수
이근형	시각디자인전공 조교수	교수
사카베 히토미	시각디자인전공 조교수	교수
박경민	디자인스튜디오 imkm 대표/디렉터	현장 전문가(SME)
신윤희	코키코키 대표/아트디렉터	현장 전문가(SME)

□ 직무별 현장전문가(SME; Subject Matter Expert)를 선정하여 학과의 전공 교육과정개발위원회를 구성하며, 현장전문가(SME)는 전공 교육과정 개발 중에서 현장실무전문가 역할을 수행하게 됨

□ 현장전문가(SME)는 업무수행에 탁월한 능력과 해당 분야 최소 5년 이상 경력을 보유하고 있으며, 해당 직무 수행에 필요한 지식, 기술, 태도 등의 내용을 파악하고 문서화할 수 있는 능력을 보유한 자를 선정하였음

2. 인재양성유형

□ 시각디자인전공의 인재양성유형

인재양성유형	정의
시각정보 디자인 전문가	시각 디자인 지식과 환경 조사를 바탕으로 분석한 데이터를 디자인의 가치를 실현 하도록 접근하는 디자인
편집디자인 전문가	목적에 맞게 조형적 통일감 있는 문자를 구현하고, 정보 위계 설정 및 레이아웃을 디자인
문화콘텐츠 디자인 전문가	콘텐츠에 접합한 톤앤매너로 이미지를 시각화 하고, 시장수요를 반영한 문화 콘텐츠를 기획 및 제작
홍보디자인 전문가	기업의 문제를 정의하고 종합적으로 해결하고, 복수 주체의 의견을 수렴하고 가치를 시각화

3. 전공능력 설정 및 정의

□ 시각디자인전공의 전공능력 및 정의

전공능력	정의
시각디자인 지식	시각디자인에 대한 깊이 있는 지식과 수행 능력
문제설정	문제를 정확하게 정의할 수 있는 능력
커뮤니케이션	융·복합미디어 환경의 이해를 바탕으로 한 커뮤니케이션 능력
컨셉트 시각화	아이디어를 구체적으로 시각화할 수 있는 능력
디지털 문해력	변화하는 디지털 환경에 대한 이해 및 기술 활용 능력
콘텐츠 기획	다양한 융·복합적 지식 및 시장 분석을 통한 기획 능력
문제해결	변수에 능동적으로 대처하며 정의된 문제를 해결할 수 있는 창의 역량
협업 능력	국제적 문화감각 및 다양성을 존중하는 창의 역량

□ 시각디자인전공 교육목표와 전공능력 간의 상관관계

전공능력 교육목표	시각 디자인 지식	문제설정	커뮤니케 이션	컨셉트 시각화	디지털 문해력	콘텐츠 기획	문제해결	협업능력
기초 (Basic)	●	●		●		●	●	●
디지털 (Digital)			●		●	●		
융·복합 (Conversion)		●	●			●	●	

※연관성을 ●로 표시

4. 교과목과 전공능력 간 연계성

□ 전공 교과목과 전공능력, 관련 직무 간 연계성

교과목	학년 학기	학점	전공능력							관련 직무						
			지식 수행력	문제 해결능력	소통 능력	시각 화 능력	기술 활용 능력	기획 능력	창의 역 량	협업 능력	광고 자 인	UI/UX 자 인	브랜 드 자 인	편집 자 인	일러 스트 레이 션	패키 지 자 인
기초실기	1-1	3				●					●		●		●	
크리에이티브디자인	1-1	3							●		●	●			●	
디지털그래픽1	1-2	3					●				●	●				
비주얼리터러시	1-2	3	●								●				●	
그래픽디자인사	2-1	3	●								●	●	●	●	●	●
타이포그래피기초	2-1	3				●					●			●	●	●
시각디자인방법론	2-1	3		●								●			●	●
그래픽표현실습	2-1	3				●					●		●		●	
GLOBAL DESIGN RESEARCH(영어강의)	2-1	3						●				●			●	
BASIC ILLUSTRATION(영어강의)	2-1	3				●						●			●	
미디어콘텐츠기획	2-2	3						●				●			●	●
시각디자인프로세스	2-2	3		●								●			●	●
컬러디자인	2-2	3				●					●		●		●	●
ADVANCED ILLUSTRATION(영어강의)	2-2	3							●			●			●	
디자인공예논리및논술	3-1	3	●								●			●	●	●
편집디자인	3-1	3							●		●		●	●	●	
브랜딩과아이덴티티(1)	3-1	3						●			●		●	●	●	●
경험디자인	3-1	3		●							●	●			●	●
UI/UX디자인	3-2	3										●			●	
브랜딩과아이덴티티(2)	3-2	3			●						●					●
편집디자인(2)	3-2	3						●				●	●			
광고캠페인디자인	3-2	3				●						●	●	●	●	●
디자인·공예교재연구및지도법	4-1	2								●	●				●	●
패키지디자인(1)	4-1	3				●					●				●	●
퍼블리케이션디자인(1)	4-1	3		●								●	●			
시각디자인창업스튜디오	4-1	3							●		●	●	●	●	●	●
취업포트폴리오	4-2	3				●					●	●	●	●	●	●
시각캡스톤디자인	4-2	3				●					●				●	●
퍼블리케이션디자인실무	4-2	3								●		●	●			
계			3	4	1	7	3	4	3	2	18	10	14	11	24	16

※ 연계성: 매우연관(●)-1개만, 연관(◎)으로 표시

5. 교육과정 개선 사항

가. 교과목 운영

	2020		2021		2022		계
	1	2	1	2	1	2	
개설 강좌 수	39	46	46	44	45	42	262
신설 과목 수	4		2	3	3	4	16
폐지 과목 수	4		2		6		12
융합과목 개설 수	0	2	2	3	0	0	7
개설 교과목 교체 수	-		2		-		2

나. 신규 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용(개발·개편의 근거)
DIGITAL DESIGN(영어강의)	40906	2020	전공에 필요한 기초 지식과 이를 디지털로 시각화하기 위한 방법 탐구
비주얼리터러시	41606	2020.2학기	시각적 사고와 표현 방법 집중 연습
BASIC ILLUSTRATION(영어강의)	40908	2020.1학기	매체와 재료의 연습과 적용에 중점을 둔 일러스트레이션 기초 과정
ADVANCED ILLUSTRATION(영어강의)	40907	2020.2학기	전문 일러스트레이터 배양을 위한 심화 과정
그래픽표현실습	39705	2019.1학기	여러 표현기법 유형과 트렌드를 학습하고, 그래픽 콘텐츠 생산을 위한 기본 과정
GLOBAL DESIGN RESEARCH(영어강의)	39765	2019.1학기	디자인과 디자이너에 대한 리서치를 바탕으로 디자인의 기본 지식과 원리 함양
ILLUSTRATION(2)(영어강의)	39767	2019.2학기	상황에 따른 다양한 일러스트레이션 표현 기법과 아이디어 탐구
광고캠페인디자인	40078	2019.2학기	광고 캠페인을 위한 전략과 기획을 탐구하고 문제해결을 위한 아이디어 개발
퍼블리케이션디자인실무	40077	2019.2학기	퍼블리케이션디자인 실무 적용을 위한 매체와 프로세스 중심 교과목
시각디자인현장실습(4)	39319	2019.2학기	현장 실습과 프로젝트 중심 과정
시각디자인학융합실무	38716	2018.2학기	다양한 분야와의 협업과 융합 중심의 실무 과정
시각디자인창업스튜디오	38305	2018.1학기	디자인분야 창업을 위한 아이템 발굴과 기획 및 창업 프로세스 탐구
디지털 디자인 실무	42534	2021.1학기	전문적인 디자인 능력과 새로운 디자인시각을 배양하는 것을 목표
비주얼경험디자인	42994	2022.1학기	리서치를 기반해 디자인의 무브먼트를 도출하고, 커뮤니케이션과 디자인 기초 감각 향상을 목표
브랜드경험디자인	42995	2022.1학기	리서치를 기반으로 서비스의 필요성을 선행적으로 구축하고, 이에 관련한 디자인을 광범위하게 제작하는 실무형 교과목

다. 융복합 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용
미디어콘텐츠기획	34385	2019.2학기(2개분반) 2020.2학기(2개분반)	다양한 매체에 적용 및 활용 가능한 콘텐츠의 개발과 제작을 위한 기획 과정

라. 교과목 폐지

교과목 명	교과목 번호	시기	사유
디자인리터러시	26801	2020	전공 기초 능력에 맞는 정확한 교육과 개선을 위하여 폐지
시각디자인 1	21383	2020	전공과 직무를 고려하여 좀 더 효과적인 교육을 제공하고자 폐지
일러스트레이션 1	21726	2020	글로벌 경쟁력 제고를 위한 영어 교과목으로 전환하여 폐지
일러스트레이션(2)	36950	2020	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위하여 폐지
시각디자인 방법론	36933	2021	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위하여 폐지
공공커뮤니케이션 디자인	36983	2022	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위하여 폐지

마. 겸직제도 관련 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	겸직교원 성명(원 소속)	비고
CRAFT DESIGN PORTFOLIO(영어강의)	41603	사카베 히토미교수님 시각디자인전공	

바. 강의개선 정도

년도	비율	개선 내용
2019	74.32(A등급)	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서 작성을 통하여 강의 개선 사항들을 반영하여 환류 • 학과평가 결과의 지속적 상승
2020	85.15(A등급)	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서 작성을 통하여 강의 개선 사항들을 반영하여 환류 • 학과평가 결과의 지속적 상승
2021	73.13(B등급)	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서 작성을 통하여 강의 개선 사항들을 반영하여 환류 • 학과평가 결과의 지속적 상승

사. 개선사항 요약 및 학과(전공) 노력 정도

- 산업체, 졸업생, 재학생 등의 다각적 요구 분석을 반영하여 환류
- 시대의 필요와 사회 수요를 반영하여 창의적 문제해결능력, 비판적 사고력, 협업능력, 시각화 능력 등을 강화한 실무 중심의 교과 개선
- 실무적응 능력을 함양하기 위한 실기 교과목 운영 강화
- 전공능력과 전공 직무의 관련성을 높이고 글로벌 경쟁력 확보를 위하여 최근 3년간 12개의 신규교과목 개발
- 창업 및 융복합 경쟁력 확보를 위한 다양한 교과목의 신설
- 미디어콘텐츠 제작을 위한 융복합 전공교육 교과목의 개발과 지속적 개발 예정
- 정확한 전공능력 함양과 글로벌 경쟁력 확보를 위하여 4개 교과목 폐지
- 추후 시대와 기술의 변화, 사회 수요를 반영한 교과목의 개발 및 연구 지속

6. 교육과정 로드맵

교육과정 로드맵				인재양성유형	
1학년	2학년	3학년	4학년		
기초실기 비주얼리터러시 크리에이티브 디자인 미디어콘텐츠 기초 활용 미디어콘텐츠의 이해 디지털그래픽	그래픽 표현 실습 베이직 타이포그래피 시각디자인방법론 시각디자인 프로세스 컬러 디자인 베이직 일러스트레이션 글로벌 디자인 리서치 어드밴스드일러스트레이션	경험디자인		디자인비즈니스 디자인비즈니스	시각정보 디자인
		UI/UX 디자인			편집 디자인
		편집디자인 1	퍼블리케이션 디자인 실무		문화콘텐츠 디자인
		편집디자인 2	퍼블리케이션 디자인		홍보 디자인
		광고 캠페인 디자인	시각캐스톤 디자인		
			타입페이스 디자인		
		브랜딩과 아이덴티티 1	패키지 디자인		
브랜딩과 아이덴티티 2	시각디자인 창업 스튜디오				