
전공능력기반 전공교육과정 개선보고서(요약본)

시각디자인전공

Dept. of Visual Communication Design

2023. 12.

계명대학교

시각디자인전공(학과) 전공교육과정

1. 시각디자인전공(학과) 사회수요연계 전공교육과정위원회 구성

시각디자인전공(학과) 사회수요연계 교육과정위원회 구성

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

2. 인재양성유형

시각디자인전공(학과)의 인재양성유형

인재양성유형	정의	
온라인 플랫폼 전문가	UX/UI 디자이너	시각 디자인 지식을 바탕으로 제품/서비스의 가치를 실현
	프로덕트디자이너	리서치 및 검증 능력을 바탕으로 온라인 서비스 전략을 도출
프린트 미디어 전문가	타이포그래퍼	목적에 맞게 조형적 통일감 있는 문자를 구현
	편집 디자이너	정보의 위계설정 및 레이아웃 디자인
멀티 미디어 전문가	모션 그래퍼	시각 요인을 동적 결과물로 실현
	비주얼 인터랙티브 디자이너	디스플레이 위 구현되는 세밀한 모션과 3D 이미지를 구현
브랜드 전략 전문가	브랜드 디자이너	기업의 문제를 정의하고 종합적으로 해결
	엔터테인먼트 디자이너	엔터테인먼트에 필요한 그래픽, 패키지를 총체적으로 구현

3. 전공능력 설정 및 정의

□ 시각디자인전공(학과)의 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
문제 해결	변수에 능동적으로 대처하며 정의된 문제를 해결할 수 있는 창의 역량
협업 능력	국제적 문화감각 및 다양성을 존중하는 창의 역량

□ 시각디자인전공(학과) 교육목표와 전공능력 간의 상관관계

전공능력 교육목표	시각디자인 지식	문제설정	커뮤니 케이션	컨셉트 시각화	디지털 문해력	콘텐츠 기획	문제해결	협업능력
기초 (Basic)	●	●		●		●	●	●
디지털 (Digital)	●		●		●	●		
융·복합 (Conversion)		●	●	●	●	●	●	●

4. 교과목과 전공능력 간 연계성

□ 전공 교과목과 전공능력, 관련 직무 간 연계성

교과목	학년 학기	학점	전공능력							관련 직무				
			시각 디자인 지식	문제 설정	커뮤니 케이션	콘셉트 시각화	디지털 문제력	콘텐츠 기획	문제 해결	협업 능력	온라인 플랫폼 전문가	프린트 미디어 전문가	멀티 미디어 전문가	브랜드 전략 전문가
기초실기 (20873)	1-1	3				●					○	○	○	○
전공기초실기(1) (43496)	1-1	3				●								
시각예술과문화 (32931)	1-1	2			●						○	○	○	○
디지털기초표현(1) (42787)	1-1	3	●								○	○	○	○
크리에이티브디자인 (26800)	1-1	3							●		○	○	○	○
42806 현대디자인론 (42806)	1-2	2								●	○	○		
43498 예술융합특강 (43498)	1-2	3			●						○	○		
디지털기초표현(2) (42788)	1-2	3	●											
전공기초실기(2) (43497)	1-2	3				●								
타이포그래피기초(30573)	2-1	3				●					○	○	○	○
리서치방법과적용(42810)	2-2	2	●								○	○	○	○
디자인방법론과프로세스(42389)	2-2	3		●							○	○	○	○
리서치&프레젠테이션(43950)	2-2	3							●		○	○	○	○
경험디자인 (36934)	3-1	3		●							●		○	
브랜딩과아이덴티티(1) (36811)	3-1	3						●			○	○		●
편집디자인 (29690)	3-1	3							●		○	●	○	○
UI/UX디자인 (32462)	3-2	3									●		○	
브랜딩과아이덴티티(2) (36812)	3-2	3						●			●		●	●
브랜드경험디자인 (42995)	3-2	3							●		○	○		●
편집디자인(2) (36940)	3-2	3							●		●	●		●
패키지디자인(1) (36815)	4-1	3						●			○	●		○
서비스프로덕트디자인 (43138)	4-1	3							●		●		○	
퍼블리케이션디자인(1) (36939)	4-1	3		●								●		○
시각캡스톤디자인 (37740)	4-2	3				●					○	○	○	○
타입페이스디자인(2) (36936)	4-2	3				●					○	●		○
퍼블리케이션디자인실무 (40077)	4-2	3							●			●		○
DESIGN FOR DIGITAL MEDIA (43951)	4-2	3							●		○		○	
계			3	3	2	6	1	2	7	2	22	19	15	18

※ 연계성: 매우연관(●)-1개만, 연관(○)으로 표시

5. 교육과정 개선 사항

가. 교과목 운영

	2021		2022		2023		계
	1	2	1	2	1	2	
개설 강좌 수	46	44	45	42			
신설 과목 수	2	3	3	4			
폐지 과목 수	2		6		0		
융합과목 개설 수	2	3	0	0	0	0	
개설 교과목 교체 수	2		-				

나. 신규 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용(개발·개편의 근거)
디지털디자인실무	42535	2021 2학기	전문적인 디자인 능력과 새로운 디자인 시각을 배양하는 것을 목표
비주얼경험디자인	42994	2022 2학기	리서치를 기반해 디자인 무드보드 및 커뮤니케이션 전략 감각을 함양
브랜드경험디자인	42995	2022 2학기	리서치를 기반으로 고객과 만나는 모든 시각적 경험 접점의 디자인을 구축해 검증하는 실무 중심 수업
이미지엔커뮤니케이션	42809	2023 1학기	그래픽을 바탕으로 한 시각 언어 학습과 경험을 통한 기초 능력 함양
서비스프로덕트디자인	43138	2023 1학기	정량/정성 검증의 온라인 플랫폼 프로덕트 디자인의 시대에 따른 전공 심화 과정
리서치방법론과적용	42810	2023 2학기	리서치와 방법론을 적용한 디자인의 기초 감각과 능력을 습득
리서치&프레젠테이션	43950	2023 2학기	논리적 사고와 발표 능력이 중요해지는 디자이너의 전문 능력을 함양
DESIGN FOR DIGITAL MEDIA(영어강의)	43951	2023년 학기	디지털 매체로 점차 확장하는 그래픽 디자인에 대한 담론과 미래 준비
일러스트레이션	44402	2024 1학기	핸드 드로잉과 디자인 활용의 기초 감각 습득
그래픽디자인&미디어	44409	2024 1학기	프린트, 멀티 미디어의 융합시대에 따른 그래픽 디자인 확산 기반 기초 감각 습득

다. 융복합 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용
-	-	-	-

라. 교과목 폐지

교과목 명	교과목 번호	시기	사유
시각디자인 방법론	36933	2021	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위한 폐지
공공커뮤니케이션디자인	36983	2022	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위한 폐지
ADVANCED ILLUSTRATION (영)	40907	2023	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위한 폐지
CHARACTER CONTENTS DESIGN (영)	42115	2023	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위한 폐지
리서치방법과적용	42809	2023	전공기초실기 폐지에 따른 미술대학 공통과목 운영의 사유
전공기초실기(1)	43496	2023	전공기초실기 폐지에 따른 미술대학 공통과목 운영의 사유
전공기초실기(2)	43497	2023	전공기초실기 폐지에 따른 미술대학 공통과목 운영의 사유
BASIC ILLUSTRATION (영)	40938	2024	교육과정의 개선과 전문성 확보 및 합리화를 위한 폐지
비주얼경험디자인	42994	2024	전공기초실기 폐지에 따른 미술대학 공통과목 운영의 사유
이미지앤커뮤니케이션	42809	2023	전공기초실기 폐지에 따른 미술대학 공통과목 운영의 사유

마. 겸직제도 관련 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	겸직교원 성명(원 소속)	비고
DESIGN FOR DIGITAL MEDIA (영어강의)	43951	Redondo Bonet, Lucas. 산업디자인전공	

바. 강의개선 정도

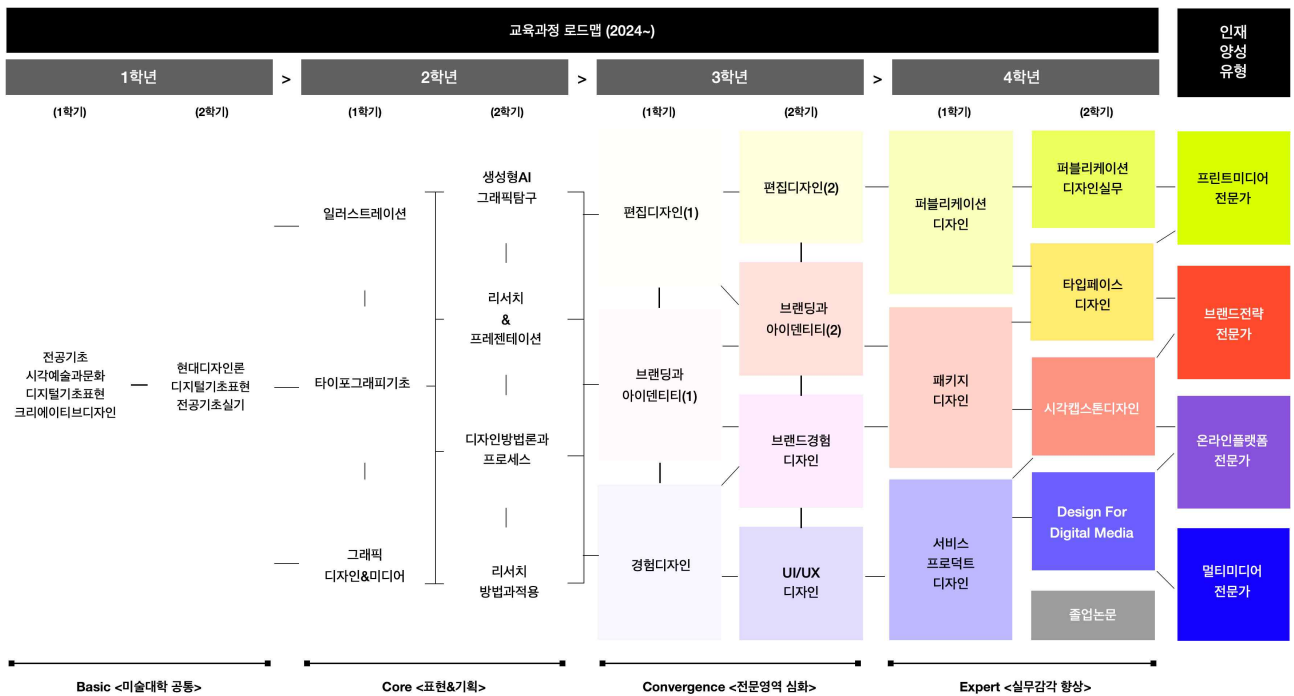
년도	비율	개선 내용
2021	74.32 (A등급)	CQI보고서 작성을 통하여 강의 개선 사항들을 반영하여 환류 학과평가 결과의 지속적 상승
2022	85.15 (A등급)	
2023	95.56 (A등급)	

사. 개선사항 요약 및 학과(전공) 노력 정도

- AI 시대에 맞는 기술과 디자인 융합의 신규 과목 개설
- 디자인 전문가 융합 능력(정량/정성 검증) 활용의 수업 개설
- 다양화 하는 매체(프린트, 멀티)에 따른 수업 2분화 및 심화 과정 로드맵 설정

인재양성유형	정의	
온라인 플랫폼 전문가	UX/UI 디자이너	시각 디자인 지식을 바탕으로 제품/서비스의 가치를 실현
	프로덕트디자이너	리서치 및 검증 능력을 바탕으로 온라인 서비스 전략을 도출
프린트 미디어 전문가	타이포그래피	목적에 맞게 조형적 통일감 있는 문자를 구현
	편집 디자이너	정보의 위계설정 및 레이아웃 디자인
멀티 미디어 전문가	모션 그래픽	시각 요인을 동적 결과물로 실현
	비주얼 인터랙티브 디자이너	디스플레이 위 구현되는 세밀한 모션과 3D 이미지를 구현
브랜드 전략 전문가	브랜드 디자이너	기업의 문제를 정의하고 종합적으로 해결
	엔터테인먼트 디자이너	엔터테인먼트에 필요한 그래픽, 패키지를 총체적으로 구현

6. 교육과정 로드맵



7. 2024학년도 교육과정 개편 계획(참고자료)

가. 제1전공 이수학점 변경

현행	2024학년도	비고
제1전공 54학점 이수	제1전공 54학점 이수	