

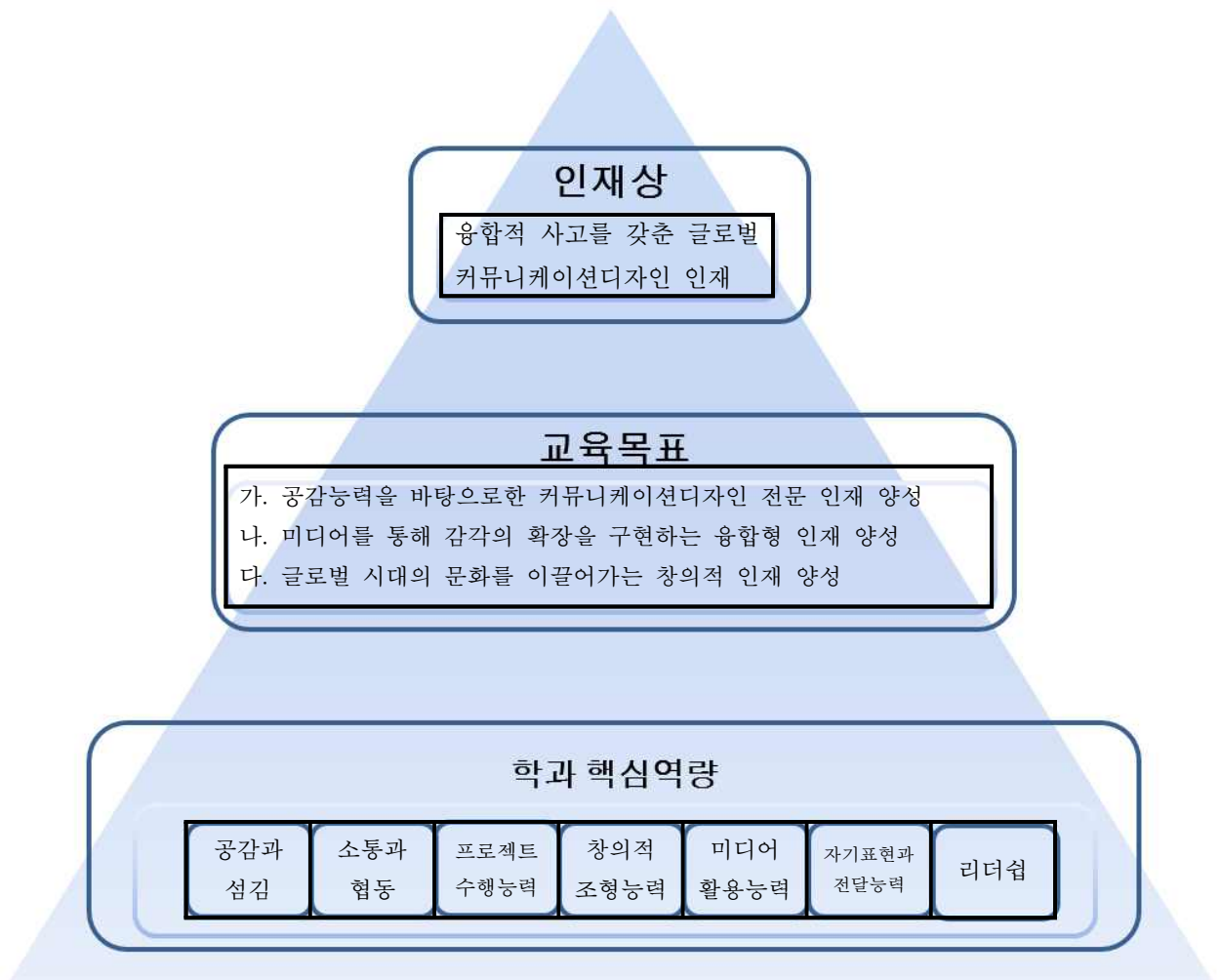
커뮤니케이션디자인학과 편람

1 학과(전공) 소개

1991년, 교육부로부터 산업디자인학과로 설치인가를 받아 운영되었던 학과는 1994년 시각디자인학과로 학과명칭을 변경하고 2001년, 정보화 패러다임의 변화에 따라 정보디자인학부(시각디자인전공, 영상애니메이션디자인전공)로 확대·개편되었다. 그 후 2017년, 21세기 디자인이 표현되는 미디어의 확장과 패러다임의 변화에 따라 시각과 영상분야의 융합에 의한 커뮤니케이션디자인학과로 개편되었다.

2 학과(전공) 교육 체계

가. 학과 교육 체계도



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	-첨단 미디어 교과 운영
재학생 교수방법 변화	-교수 스터디 그룹 운영 -교수학습지원센터 세미나 참여
재학생 의견	-비교과 과목에 반영 및 운영 -현장학습
졸업생 의견	-캡스톤 디자인 운영 -포트폴리오 강화 -자격증에 필요한 기술을 교과에 반영
학부모 의견	-다양한 산업체 견학
관련기관(기업) 요구	-캡스톤디자인 -현장실습
기타	-특강 -공모전

3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 학과 인재상:융합적 사고를 기반으로 커뮤니케이션디자인을 이끌어 가는 글로벌 인재

나. 학과 교육목표 및 실천방안

(1) 학과 교육목표

- (가) 공감능력을 바탕으로한 커뮤니케이션디자인 전문 인재 양성
- (나) 미디어를 통해 감각의 확장을 구현하는 융합형 인재 양성
- (다) 글로벌 시대의 문화를 이끌어가는 창의적 인재 양성

(2) 학과 교육목표 실천방안

- (가) 기초역량강화-조형표현능력, 입체 및 공간 오 감각 배양, 소통, 팀워크, 융합 능력, 리서치 & 마케팅 능력, 미디어 리터러시 능력, 교양역량을 강화하는 환경
- (나) 미디어역량강화-교과과정에 다양한 뉴미디어와 활용 및 접목하고 비교과프로그램에서 소프트웨어를 중점적으로 운영
- (다)전공역량강화-편집디자인, 웹디자인, 인터랙션디자인, 캐릭터디자인, 일러스트레이션, 모션그래픽, 프로모션 디자인, 광고디자인, 패키지디자인, 그래픽디자인, UI/UX 디자인, 문화콘텐츠 디자인 등 전문적 전공역량을 강화하는 교과과정
- (라)취·창업역량강화-현장실습의 강화와 산학협력을 통한 인턴십 및 취업·창업교육 실시

다. 학과(전공) 핵심역량

(1) 학과(전공) 핵심역량

대학	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2	특화3
학과	공감과 섬김	자기 표현과 전달능력	전공전문 지식	창의적 조형능력	미디어활 용능력	취업 및 창업	소통과 협동	포트폴 리오	프로젝트 수행능력	문화 디자인

(2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
융합적 사고를 갖춘 글로벌 커뮤니케이션 디자인 인재	공감능력을 바탕으로한 커뮤니케이션 디자인 전문 인재 양성	인성	공감과 섬김	디자인을 위한 기초역량과 사 람의 이해
		의사소통	자기표현과 전달능력	디자인의 기본 요소인 정보전달 과 자신의 디자인의 이용 및 가치 전달
		특화역량1	포트폴리오	자기 주도 학습으로 진행되는 취·창업을 위한 포트폴리오 강 화
	미디어를 통해 감각의 확장을 구현하는 융합형 인재 양성	문제해결	전공전문지식	꾸준한 노력과 결과, 다양한 분 야의 심화 전공 수행
		지식융복합	창의적 조형능력	창의적이고 조형적인 디자인 능 력, 학생의 실험정신, 융합 능 력
		특화역량2	프로젝트 수행능력	실무경험을 위한 수행 능력, 전공심화 역량
	글로벌 시대의 문화를 이끌어가는 창의적 인재 양성	글로벌	미디어 활용능력	미디어의 이해와 활용 능력, 디자인의 확장성
		개척도전	취업 및 창업	창의적인 아이디어, 취업을 위 한 실무능력, 기획 및 표현
		협업	소통과 협동	프로젝트 수행을 위한 협동, 아이디어 교환 능력, 설득력
		특화역량3	문화디자인	지역과 세계를 연계한 교육 프로그램 및 프로젝트 진행

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

커뮤니케이션 디자인 학과	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량 과목명	공감과 섬김	자기 표현과 전달 능력	전공 전문 지식	창의적 조형 능력	미디어 활용 능력	취업 및 창업	소통과 협동	포트폴 리오	프로젝 트수행 능력	문화 디자인
전교	Drawing	●	●								
	Time & Space				●			●			
전필	Image & Communication	●	●		●						
	Editorial Design		●	●			●				
	Digital Graphic Design			●		●					
	Visual Language	●	●								
	Image Storytelling	●	●		●						
	Information Design	●	●		●						
	Art & Public Design			●				●			
	Advertising Design			●				●			
	졸업작품								●	●	
	Form & Design		●		●						
전선	Color & Design	●	●		●						
	Digital Approach				●	●					
	Typography & Design		●	●							
	Data Visualization		●			●					
	Photo Studio			●		●					
	Culture Contents Design	●	●			●					●
	Three Dimensional Design				●	●					
	Digital Publishing			●		●					
	Design Case Study				●	●					
	Design history	●	●		●						
	Web Design			●		●					
	Motion Graphics			●		●					
	Promotion Design		●		●						

	Sustainable Design										
	Digital Communication										
	Visual Essay										
	UI/UX Design										
	Culture Project										
	Brand Identity Design										
	Communication Design LAB										
	New Media Communication LAB										
	Trend Design LAB										
	Field Project LAB										
	Interactive Design LAB										
	Communication Design Portfolio										
	Meta Communication Design										
	Visual Merchandising										
	Collaboration Studio										
	Design Culture Seminar										
비교과 프로 그램	현장실습										
	산학연계										
	전시										
	특강										
	세미나/워크샵										
합산		400%	600%	850%	650%	575%	350%	325%	500%	350%	150%

5 교육과정

가. 2020학년도 교과과정표

권장 학년	이수 구분	1학기					2학기				
		교과목명(영문명)	학점	시수	캡스 톤디 자인	P/NP	교과목명(영문명)	학점	시수	캡스 톤디 자인	P/NP
1	전 교	Drawing	2	2			Time & Space	2	2		
	전 필										
	전 선	*Form & Design Color & Design	3 3	3 3			Digital Approach *Typography & Design	3 3	3 3		
2	전 필	Image & Communication Editorial Design	3 3	3 3			Digital Graphic Design Visual Language	3 3	3 3		
	전 선	Three Dimensional Design Photo Studio Culture Contents Design	3 3 3	3 3 3			*Digital Publishing Design Case Study Web Design	3 3 3	3 3 3		
	전 필	Image Storytelling Information Design	3 3	3 3			Art & Public Design (캡스톤) Advertising Design	3 3	3 3		
3	전 선	Motion Graphics Promotion Design Sustainable Design Digital Communication	3 3 3 3	3 3 3 3			*Visual Essay UI/UX Design Culture Project Brand Identity Design	3 3 3 3	3 3 3 3		
	전 필						졸업 작품	3	3		✓
	전 선	Communication Design LAB New Midea Communication LAB Trend Design LAB Field Project LAB Interactive Design LAB Integrated Design LAB	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3			Communication Design Portfolio Meta Communication Design Presentation Skill Collaboration Studio Design Culture Seminar Experimental Design	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3		

* 전필 대체 교과목(2017학번 이전 재학생이 이수할 대체과목의 경우 *)를 적어 주시기 바랍니다.(5개 이하)

나. 2020학년도 교과과정개편현황(교과과정 변경내용이 없을 경우 미작성)

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설									
폐지									
변경	UI/UX Design	전선	3/1	3/3	UI/UX Design	전선	3/2	3/3	2학기
	Motion Graphics	전선	3/2	3/3	Motion Graphics	전선	3/1	3/3	1학기

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	-전문교수진	-교수진 2명 초빙 (웹디자인, UI/UX 교수 초빙)	-UI/UX Design -Web Design	미디어 활용능력
	-다양한 비교과 과정운영 -컴퓨터 관련 교 육 요구	-다양한 비교과과정 진행 - 컴퓨터교육강화	-시네마 4D 구경가자(비교 과) -Digital Approach	자기표현과 전달능력 창의적 조형능력
졸업생	-캡스톤 디자인 운영 -포트폴리오 강 화 -자격증에 필요 한 기술을 교 과에 반영	-I+ 도전학기 교과목 운영 -캡스톤디자인 교과 목 운영 -전공재능나눔프로 젝트 교과목 운영	-Culture Project -Art & Public Design	소통과 협동 리더쉽
학부모	-다양한 산업체 견학	-특강 및 산업체 견학 운용		공감과 섬김
관련기관	-기초컴퓨터능력	-저학년 교과내용에 반영	-Digital Publishing -Time & Space	프로젝트 수행능력

* 학과편람(교과과정) 개편 회의시 위 집단 중 최소 2개 집단은 반드시 참여시켜야 함

* 참여하지 않은 집단은 제거 가능

* 해당내용은 반드시 회의록에 상세하게 기술되어야 함

라. 2020학년도 교육과정 과목별 해설

(1) 전공기초교양(전교)

Drawing

(관찰과 표현 능력) 대상과 자연을 통하여 관찰력과 이해력을 높이며 다양한 드로잉과 재료를 활용하여 기초 드로잉 능력을 키운다. 다양한 드로잉 활동을 통하여 자유로운 자기표현 능력을 키운다.

Time & Space

시간과 공간의 관계에서 물질의 연구와 이해, 물질의 응용 및 표현방법을 실험 실습한다. 재료연구는 디자인 컨셉을 위한 시각언어의 확장으로 시간과 물질, 물질과 공간과의 관계에 대한 표현을 다양한 방법으로 시도한다.

(2) 전공필수(전필)

Image & Communication

(이미지 표현과 전달) 효과적인 커뮤니케이션의 기반이 되는 이미지의 시각전달 원리를 중심으로 시공간적 질서와 사회적 가치를 바탕으로 “무엇을, 어떻게 전달할 것인가?”를 연구하며 커뮤니케이션 과정에서 이미지 생성의 모든 과정을 실습한다.

Editorial Design

(종이, 인쇄과정, 인디자인 소프트웨어 사용능력) 가독성을 고려하여 글과 사진 및 일러스트레이션 등 책의 지면을 편집디자인하며 책의 구조와 인쇄, 종이와 제본 방식을 학습한다.

Digital Graphic Design

(디지털 그래픽 표현 능력) 커뮤니케이션디자인을 위한 컨셉 및 방향설정 능력을 키우며, 아날로그 및 디지털 방식의 그래픽디자인 작업의 시대적 흐름을 파악하고 디자인을 위한 창의적 그래픽이미지를 디지털방식으로 표현하는 방법을 배운다.

Visual Language

(기호, 픽토그램, 전달) 시각적 요소를 사용해 우리 생활 속의 소통체계를 이해하고 창의적인 표현방법을 습득하는 과정이다. 상징적 수단을 통해 메시지를 시각화하는 원리와 방법을 습득하여 효과적인 커뮤니케이션 이미지를 창조하고 다양한 형태의 시각커뮤니케이션을 해석하는 능력을 기르며 개인의 고유한 시각언어를 발견한다.

Image Storytelling

(브랜드 디자인, 문화 스토리텔링, 아이덴티티디자인) 디자인문화의 현재 모습 즉, 수용자의 마음속에 자리하는 브랜드 이미지를 관점이라는 프리즘을 통해 독특한 이야기구조를 만드는 능력을 기르며, 다양한 문화콘텐츠와 시각요소의 융합을 통해 창의적 브랜드이미지를 이야기

로 표현할 수 있는 스토리텔러의 역량을 기른다.

Information Design

(정보 리터러시, 데이터의 시각화, 인포그래픽, 정보 디자인) 시대의 변화를 보다 민감하게 반응하기 위하여 정보를 어떻게 해석하고 기존의 해석 방식과 다르게 접근하여 다가 올 미래의 창조영역을 개척하기 위한 수업이다. 어떤 과제를 발견하고 자료를 분석하고 해결책을 제안하는 전 과정으로 정보를 새롭게 디자인에 활용하는 유연한 사고와 지식 등 실험적인 주제의 디자인 활동이 중심이다.

Art & Public Design

(공공디자인, 캡스톤 디자인) ‘모든 사람을 위한 디자인(Design For All)’에 바탕을 둔 배리어 프리 디자인을 이해하고 연구하는 과정으로 모든 사람이 편리하고 아름다운 생활환경을 누릴 수 있도록 도구나 시설, 설비 등을 설계하는 창의적 능력을 기른다. 관련된 사례연구 및 현장 탐방 등 제작의 전 과정을 체험하고 실천적으로 통합할 수 있는 종합적인 사고와 문제해결능력을 키운다.

Advertising Design

광고의 본질 및 이론을 정립하고 디자인 마케팅 차원에서 각 매체의 특성에 따라 창의적인 표현능력을 확대하여 주어진 주제를 시각화하는 능력을 배운다. 마케팅 커뮤니케이션 프로그램을 기획하고 어떻게 실행하고 통제하고 측정할 것인가에 대해 통합적(IMC/Intergrated Marketing Communication) 개념을 이해한다.

졸업작품

4학년 필수 교과목으로 졸업 논문에 해당하며 학과 졸업규정에 따라 전 교육과정에서 배운 내용을 바탕으로 학생 개인이 자율적으로 커뮤니케이션디자인 프로젝트를 기획하고 완성하는 종합적인 경험을 갖는다. 이 과정을 통해 전문가로서 가져야 할 문제의식과 객관적이고 논리적 접근 방법을 통한 해결능력, 창의적인 실무능력을 기른다.

(3) 전공선택(전선)

Form & Design

(형과 디자인 원리) 디자인 원리(조화, 균형, 변화, 리듬, 점, 선, 면, 비례, 통일, 반복 등)에 입각하여 모든 디자인 작업의 기초조형에 관한 연습을 한다.

Color & Design

(색과 디자인 원리) 색채의 특성을 이해하며 색채 감각을 키우기 위해 훈련한다. 오감을 통한 색채훈련으로 색채계획을 세울 수 있는 통합적 색채 디자인 능력을 키운다.

Digital Approach

(디지털과 미디어 능력) 디지털 이미지와 미디어의 이해와 이를 통한 디자인 제작을 목표로 한다. 디지털 이미지를 활용하고 응용력을 배양하기 위해 필요한 소프트웨어(아도브 일러스트레이터, 포토샵)를 익히며 다양한 디자이너의 표현을 분석하고 디지털 미디어를 이해하고 다양한 디지털 표현능력이 가능하도록 학습한다.

Typography & Design

(문자와 디자인 원리) 한글과 영문 서체 구성의 가장 기본이 되는 문자로써의 기초지식(형, 구조와 전달 체계 등)을 학습하는 과정이다.

Three Dimensional Design

(3D와 디자인 원리) 조형의 요소와 원리를 통한 입체 조형을 이해한다. 다양한 실습을 통해 독창적인 표현력과 창의력을 기르며, 아날로그적 접근방식과 함께 3D 프린팅과 같은 3D 소프트웨어를 접한다.

Photo Studio

(사진 촬영 기술 및 보정·합성 능력) 사진의 전반적인 기획과 제작과정에 관한 기술과 표현 방법을 익히고, 사진디자인으로 응용하여 프레임, 구도, 포맷, 합성 등이 연구된다. 제품사진, 광고사진, 인물, 풍경 등이 주제가 된다. 커뮤니케이션디자인 작업에 필요한 수정, 변형, 합성 등과 함께 이미지의 생산양식체계를 연구한다.

Culture Contents Design

(문화 상품 디자인) 문화 콘텐츠를 기반으로 한 다양한 디자인 상품을 개발한다. 문화 상품(캐릭터, 기독교, 지역 등)의 특성을 알아보고 디자인 창엽의 마인드를 키운다.

Digital Publishing

(디지털 편집디자인, 기초 UI/UX) 편집 디자인 실무능력을 배양하기 위한 전 과정을 습득하며 미디어 사용 능력과 종이, 인쇄 등을 기본으로 출판 책 미디어를 통한 커뮤니케이션 과정을 직접 제작하고 연습한다. 또한 오늘날 출판문화계는 책이 가진 한계성을 넘어 디지털미디어의 다양한 인터랙션을 통해 3차원의 입체적 경험과 미디어의 융합형태로 보다 적극적이고 매력적인 매체로 진화하고 있는 출판시장의 세계적인 변화의 능동적으로 대처하는 창의적 능력을 기른다.

Design Case Study

(디자인 사례연구) 국내외 우수 디자인 사례를 집중적으로 자세히 보기 위한 수업이다. 디자인 컨셉, 접근 방법 등의 자료를 수집하고 참여관찰, 면담, 저널, 각종 문서, 시청각 자료 등 다양한 정보로 디자인 작업 과정을 경험하게 한다. 이렇게 수집된 자료를 가지고 사례 전체를

분석할 수도 있고 사례의 특정한 측면만을 분석할 수도 있다. 분석된 자료를 가지고 사례가 존재하는 맥락을 심층적으로 기술하고 해석하고 이론으로 정리할 수 있게 한다.

Web Design

(웹디자인) 인터넷을 통해 전자매체, 콘텐츠, 개념을 정하고 계획하고 모델로 만들어 실행하는 과정으로 그래픽 사용자 인터페이스 (GUI)에 알맞은 디자인을 학습한다.

UI/UX Design

(경험디자인, 인터렉션디자인, 앱디자인) 사용자 중심의 UI & UX 디자인 개념과 특성을 이해하고, 모바일의 앱과 웹 디자인 과정의 통합적이고 효과적인 구현을 위한 기획과 디자인을 학습한다.

Promotion Design

(구매 시점 광고) 세일즈 프로모션 환경에 적합한 플랫폼의 형태를 개발하고, 타겟 고객이나 불특정 다수 소비자에게 자사의 브랜드 노출이나 제품의 인지도를 제고시키는 방법이 연구된다. 새로운 형태의 프로모션디자인에 대한 확장, 적용으로써 세일즈 프로모션 기획이 포함되고, SP의 핵심매체인 포스터, 행거, 다이렉트메일, 노벨티, 쿠폰, POP, 리플렛 패키지디자인 등으로 다양하게 학습되고 통합된다.

Sustainable Design

(지속가능한 디자인, 사회적 소통, 디자인 재료의 재해석) 현재의 변화되는 환경문제를 살펴보고 사회적·경제적·환경적 측면에서 디자인의 해결방법을 모색한다. 리사이클, 업사이클 디자인 연구와 더불어 미래의 지속가능한 디자인에 대해 탐구한다.

Digital Communication

(e-book, 인터렉션디자인) 아날로그적 이미지를 디지털적 상상력으로 재해석하는 과정을 바탕으로 뉴미디어의 특성을 파악하고 이를 접목한다. 이에 따라 움직임, 타이밍 그리고 커뮤니케이션디자인을 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

Visual Essay

(이미지의 시각화, 스토리텔링, 일러스트레이션) 시각적 표현을 통해 스토리텔링 기법을 실험하고 연구한다. 일러스트레이션을 이용한 주제의 시각화 작업을 통해 개인의 고유한 시각언어를 발견하며 연습한다.

Motion Graphics

(모션그래픽) 시간과 움직임을 디자인요소로 활용하여 통합적 조형 감각을 배양한다. 다양한 미디어의 특징을 혼합하여 하이브리드형 영상을 공부하고 이를 기존의 매체방식에 맞춰 재해

석하는 능력을 키운다.

Culture Project

(지역 사회적 소통, 통합디자인) 다양한 문화와 양식을 이해하고 이 시대가 요구하는 디자인은 물론 사회적 요구에 부합하는 주제로 다양한 디자인 프로젝트를 진행한다. 또한 융합적 사고와 다양한 미디어 활용, 다양한 전공 간의 프로젝트 수업으로 진행 한다. 통합적 커뮤니케이션디자인의 모든 요소를 활용하여 결과를 이끌어낸다.

Brand Identity Design

(기업 및 상품 브랜드, 아이덴티티) 개인 창업 및 기존 기업의 리뉴얼을 중심으로 브랜드 아이덴티티를 개발하기 위한 전 과정을 습득한다.

Communication Design LAB

학생 개인의 취업 희망 분야에 맞는 매체를 활용하여 다양한 정보와 메시지를 효과적으로 전달하기 위한 방법론과 표현으로 시각 커뮤니케이션 디자인으로 진행한다.

New Media Communication LAB

새롭게 발생하는 뉴미디어의 특성을 파악하고 자신의 세부전공을 뉴미디어에 맞춰 변화시키고 응용하여 창의적 결과물을 도출할 수 있는 과정을 배운다.

Trend Design LAB

일상생활에서 소비자들이 현재 공감하는 관심 요소, 분야, 성격, 특성 등의 디자인 경향을 찾아내고, 읽고, 분석한다. 또한 소비자들의 변화하는 잠재적 욕구를 파악하여 소비문화를 예측하는 트렌드 리더(세터)로서의 능력을 기른다.

Field Project LAB

현장감 있는 디자인업체와의 실제적인 프로젝트를 진행한다. 실무를 익히고 통합적 디자인 감각을 통해 능률적이며 창의적인 과정을 배운다.

Interaction Design LAB

인터랙션을 활용한 다양한 프로젝트를 수행한다. 인터넷과 모바일은 물론 다양한 뉴미디어를 통한 인터랙티브 디자인을 제작하며, 이를 통해서 아이디어 기획과 전개 능력을 확장한다.

Integrated Design LAB

다양한 분야와의 융복합으로 디자인 프로젝트를 진행한다.

Communication Design Portfolio

커뮤니케이션디자인학과 최종 학년 과목으로 그동안의 자신의 학습의 기록을 모으고, 지금까지 나는 무엇을 해 왔는가? 무엇을 할 수 있었는가를 살펴보고 나의 진로 방향에 맞는 포트폴리오를 하나의 작품으로써 새롭게 전략적으로 접근하며 편집하고 표현한다.

Meta Communication Design

커뮤니케이션의 상위 의사소통의 한 형식으로, 스스로의 의사소통에 대한 지식과 지각이라고 할 수 있다. 상위 의사소통은 인간 상호작용에서 관찰될 수 있는 의사소통 유형들 중에서 중요한 부분을 이루는 것으로 언어적 내지 비언어적 방법을 병행함으로써 자신이나 상대방의 의사소통에 관해 정확한 지식을 바탕으로 이를 조정하는 능력을 기른다.

Presentation Skill

브랜드 컨셉트에 맞는 정확한 컨셉트 추출 방법을 심도 있게 분석하고 실습한다. 서비스디자인을 프레임워크로 기획과정을 통해 실무능력을 연결하고 디자인 작업 생산의 전반적인 메카니즘을 이해할 수 있도록 한다. 또한 제반 정보를 상대방에게 전달하고 설득하는 커뮤니케이션 능력을 함양하여 산업사회에서 적용할 수 있는 능력을 기른다.

Collaboration Studio

디자인과 다른 학문과의 협업 수업으로 새로운 관점에서 주제를 해석하는 능력과 학생들에게 협업의 중요성을 익히고 창의적 디자인을 학습한다.

Design Culture Seminar

디자인과 문화를 이해하고 이를 활용하여 창의적이고 혁신적인 디자인을 위한 아이디어를 창출하는 것이 이 수업의 목표이다. 디자인을 해석하고 사용하는 사용자와 제작자의 시각을 뛰어넘어 실험적인 디자인을 도전하고 제작한다.

Experimental Design

기존 접근 방식이 아닌 실험적인 디자인 작업을 진행한다.

(4) 비교과과정

문화브랜드디자인

문화가치 발견으로 관찰능력과 스스로 계획을 잡고 추진하는 자기주도학습, 유·무형의 가치를 디자인으로 표현하는 전공능력을 습득 및 강화한다. 지역연계 작업으로 소통 능력과 공동체 프로젝트로 공감과 협업정신을 배양한다.

융합전달디자인

기존 분야의 전통적인 지식과 다른 분야의 새로운 지식을 결합하여 또 다른 새로운 분야를 만들어 내는 융합 기술에 대한 연구와 교육의 장을 제공하고, 교육 결과를 다양한 분야로

의 확대한다.

시네마4D 구경가자

디자이너로서 3D 이미지 제작능력을 배양하기 위한 수업으로 3D 소프트웨어인 시네마 4D(Cinema 4D)에 대한 기초적 사용법을 습득한다. 하나 이상의 아트웍을 제작하도록 유도하여 3D 소프트웨어의 여러 과정들(모델링, 셰이딩, 텍스처링, 라이팅, 렌더링 등) 뿐만아니라 연관 되는 2D 소프트웨어들과 연동하여 종합적인 디자인 능력을 향상시킨다.

마. 졸업 후 진로 및 관련 자격증(구체적 직업 또는 자격증 위주로 기술)

본 학과 졸업생은 다양한 디자인 관련 분야로 진출하고 있다. 졸업생은 그래픽디자인회사, BI&CI 전문회사, 광고기획사, 캐릭터 및 팬시회사, 패키지전문회사, 일러스트레이터, 그림책작가, 서비스디자인, 웹&앱, UX/UI, 모션그래픽 디자인 회사 등 각 기업의 디자인실 등 다양한 디자인 관련 분야로 진출하고 있으며, 각 분야에서 선도적인 역할을 하고 있다. 또한 대학원 진학 및 해외 유학 등으로 학문의 폭을 넓히고 다양한 경험을 쌓을 수 있다.

바. 졸업 후 진로에 따른 권장 이수 교과목

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
편집디자인, 아이덴티티디자인, 그래픽디자인, 인포그래픽	-Form & Design -Color & Design	-Digital Approach -Design Thinking	-Typography -Graphic Design	-Editorial Design	-Publishing Design	-Digital Publishing -Brand Identity	담당교수별 LAB	담당교수별 LAB
웹디자인, 인터랙션디자인, 모션그래픽, 스테이션아이디, UI/UX 디자인	-Form & Design -Color & Design	-Digital Approach -Design Thinking	-Graphic Design -Data Visualization	-Digital Communication	-Motion Graphics -UX Design	-Digital Publishing	담당교수별 LAB	담당교수별 LAB
캐릭터디자인, 일러스트레이션, e-book	-Drawing & Design	-Design Thinking	-Image & Communication	-Visual Essay	-Image Storytelling	-Culture Product	담당교수별 LAB	담당교수별 LAB
프로모션디자인, 광고디자인, 패키지디자인	-Form & Design -Color & Design	-Design Thinking	-Graphic Design -Photo Studio	-Design Management	-Promotion Design	-IMC & Design -Total Communication Design	담당교수별 LAB	담당교수별 LAB

2020학년도 커뮤니케이션디자인학과(전공) 편람 제작 회의록

회의소집 홍보일자	2019.12.04
위원정수 : 5	재적위원 :

1. 일 시 : 2019 년 12 월 12 일 (목) 13 :30 - 15:00

2. 장 소 : 예술관204호

3. 참 석

구 분	인 원	성 명	비 고
참석인원	5 명	조현승,김혜성,박인성,이영헌,최종란	
불참인원	명		

4. 안 건

가. 2020학년도 커뮤니케이션디자인학과 편람제작 건.

5. 회의내용

가. 개 회

학과 교수 5명 중 참석인원 5명이 참석하여 성원이 되므로 학과장이 개회를 선언.

나. 내 용

1. 담당교수의 수업배정 문제로 UI/UX Design과목을 1학기에서2학기로 변경하고 Motion Graphics과목을 2학기에서 1학기로 변경하기로하고 나머지 부분은 작년과 동일하게 제작하기로함.

다. 폐 회

위의 사실을 확인 함

2019.12 .12

학 과 장	조 현 승	(인)
교 수	김 혜 성	(인)
교 수	박 인 성	(인)
교 수	이 영 헌	(인)
교 수	최 종 란	(인)