

2026학년도 시각정보디자인전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

디자인학부 공통 전공능력	
전공능력명	정의
기초디자인 이해와 수행 능력	- 디자인학부의 학부 공통기초과목은 다양한 디자인 분야에서 필수적인 기초 지식과 기술을 습득하는 과정이다. 이 과목들은 모든 디자인 전공 학생들이 기본적으로 알아야 할 디자인 원리, 표현 방법, 문제 해결 능력 등을 다루며, 전공 심화 과정에 앞서 세부전공탐색, 이에 따른 디자인 영역 학문적 기초를 다지는 역할을 한다.

시각정보디자인전공 인재상

폭넓은 이론과 첨단기술을 토대로 융·복합 디자인을 실천하는 창의적 전문인

시각정보디자인전공 교육목표

- 기독교 가치관의 바탕위에 윤리를 실천하는 디자인 인재 양성
- 폭넓고 다양한 학문적 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 융·복합형 인재 양성
- 사회문화의 새로운 트렌드를 리드하는 창의적인 디자인 인재 양성
- 국제적 마인드 및 역량을 갖춘 글로벌 디자인 인재 양성

시각정보디자인전공 전공능력

전공능력명	정의
심미적 감성과 전공 심화 역량	- 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 다양한 시각으로 사물의 아름다움과 가치에 대해 시각으로 감상하고 이해하여 시각디자인에 대한 개념 및 지식을 심화할 수 있는 역량 - 예술적·문화적 감수성, 정서적 안정감 및 타인의 경험에 대한 공감, 가치의 다양성을 존중하는 역량
창의적 발상과 혁신적 제작 역량	- 개성적이고 독창적인 생각과 표현 방법을 활용하고 폭넓은 기초지식과 전문적 경험지식을 바탕으로 새로운 창의·융합적으로 디자인을 창출할 수 있는 역량 - 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 및 다양한 지식, 기술, 경험을 자발적으로 응용하여 혁신하는 역량
디자인 실무와 커뮤니케이션 역량	- 시각적 매체를 이해하고 디자인에 대한 비판적 사고를 통해 자신의 생각과 감정을 소통할 수 있고, 산업체와 소비자에 대한 이해를 바탕으로 실무디자인 능력을 발휘하여 공감 및 소통할 수 있는 역량 - 민감성, 개방성, 독립성, 언어·비언어 표현능력으로 타인을 이해하고 배려하며 경청, 존중, 수용하는 역량
비판적 사고와 문제해결 역량	- 디자인 관련 정보의 수집, 분석 및 활용 능력을 토대로 핵심 문제를 인식하고 해결 방안을 탐색함으로써 디자인 기획 및 표현에서 높은 실행력을 발휘하고 창의력을 함양할 수 있는 역량 - 문제인식과 이해, 매체 활용 및 해결방안 실행, 문제해결 결과를 평가, 비교, 해석하는 역량
글로벌 디자인과 공동체 역량	- 높은 윤리의식 및 관용의식을 토대로 한 공동체적 책임감을 가지고 갈등을 예방하고 해결하며, 글로벌 디자인 환경을 이해하여 공동체가 요구하는 가치와 태도에 자율적으로 대응하고 참여하는 역량 - 존중과 공감, 사회적 참여와 협동, 문화의 다양한 이해를 통해 공동체적 정체성을 형성하는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 디자인학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 시각정보디자인전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		전공기초	전공필수	전공선택		
130	16	10	8	34	6	18	21	45	24

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
0	18	24	42	0	18	15	33

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타 학과 학생이 시간정보디자인전공의 복수 또는 부전공 이수 시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수 과목은 교과과정을 참조하거나 시간정보디자인전공에 문의

- ② 졸업작품 심사 과목 이수 및 졸업전시회 참여
- ③ 취창업특강/현장학습 I 또는 II 과목 이수
- ④ 복수전공의 경우 졸업작품심사 과목 이수(졸업전시회 제외)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
심미적 감성과 전공 심화 역량	컴퓨터그래픽	디자인 모티브	포토 스튜디오		색채디자인				기업홍보실, 광고대행사, 디자인프로덕션, 출판편집대행사, CI/BI전문회사, 웹디자인회사, 디자인에이전시, 애니메이션회사, 일러스트레이터, 캐릭터디자이너, 게임그래픽회사, 웹콘텐츠 디자이너, 포장디자인회사	ACP 국제인증자격증, GTQ 국가공인자격증, 웹퍼블리셔 자격증, 시각디자인기사 /산업기사, 컬러리스트기사 /산업기사, 웹디자인 기능사, 컴퓨터그래픽 운용기능사, 전자출판 기능사
창의적 발상과 혁신적 제작 역량	이미지 크리에이션	컴퓨터그래픽 응용	시각디자인 기초	디지털 일러스트레이션 II	이노베이션 패키징 I	아이덴티티 디자인				
	AI와 디자인		디지털 일러스트레이션 I	디지털 포토그래피		이노베이션 패키징 II				
디자인 실무와 커뮤니케이션 역량			3D그래픽 디자인 I	3D그래픽 디자인 II	AI영상 크리에이터		브랜드디자인 스튜디오	브랜드디자인 실무		
							출판편집디자인 스튜디오	출판편집디자인 실무		
			UX/UI 디자인				콘텐츠디자인 스튜디오	콘텐츠디자인 실무		
							트렌드일러스트 레이션스튜디오	트렌드일러스트 레이션 실무		
비판적 사고와 문제해결 역량			인클루시브 브랜딩	타이포그래피 레이아웃	편집디자인 I	영상디자인				
			글꼴디자인				편집디자인 II			
글로벌 디자인과 공동체 역량	전공탐색 세미나	디자인 이야기		그래픽 디자인사	취창업특강/ 현장학습I	취창업특강/ 현장학습I	졸업작품 심사	졸업작품 심사		
					취창업특강/ 현장학습II	취창업특강/ 현장학습II				
연계 비교과	ACP국제인증자격증		국제공모전 I		국제공모전 II		국제공모전 III			

전공기초(21) 전공필수(26) 전공선택(74)

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	컴퓨터그래픽	3	이론/실기	1	2	상대				심미적 감상과 전공심화	창의적 발상과 혁신적 제작	학부공동
	전기	전공탐색세미나	3	이론/실기	2	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	창의적 발상과 혁신적 제작	학부공동
	전기	AI와 디자인	3	이론/실기	1	2	상대				글로벌 디자인과 공동체	창의적 발상과 혁신적 제작	학부공동
	전선	이미지크리에이션	3	이론/실기	1	2	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	심미적 감상과 전공 심화	(구)시각표현디테일
2	전기	포토스튜디오	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	심미적감상과 전공심화	글로벌 디자인과 공동체	학부공동
	전필	인클루시브브랜딩	3	이론/실기	1	2	상대	심필,부복필			비판적 사고와 문제 해결	심미적 감상과 전공심화	
	전필	시각디자인기초	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	심미적감상과 전공심화	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	글꼴디자인	3	이론/실기	1	2	상대	심필,부복필			비판적 사고와 문제 해결	심미적 감상과 전공심화	(구)타이포그래피 I
	전필	디지털일러스트레이션 I	3	이론/실기	1	2	상대				심미적 감상과 전공심화	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전선	3D그래픽디자인 I	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	UX/UI디자인	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
3	전기	색채디자인	3	이론	3	0	상대	심필, 부복필			비판적 사고와 문제 해결	글로벌 디자인과 공동체	학부공동
	전필	이노베이션패키징 I	3	실기	0	3	상대				심미적 감상과 전공심화	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전선	AI영상크리에이터	3	실기	0	3	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	편집디자인 I	3	실기	0	3	상대	심필,부복필			비판적 사고와 문제 해결	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전필	취창업특강/현장학습I	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수(구)CEO특강/현장학습 I, II
	전필	취창업특강/현장학습II	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수(구)CEO특강/현장학습 I, II
4	전필	졸업작품심사	0	이론	1	0	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전선	브랜드패키지디자인스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	출판디자인스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	트렌드일러스트레이션스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	콘텐츠디자인스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	디자인모티브	3	이론/실기	1	2	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	심미적 감상과 전공심화	학부공통
	전기	디자인이야기	3	이론/실기	1	2	상대				글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	학부공통
	전선	컴퓨터그래픽응용	3	이론/실기	1	2	상대	심필, 부족필			창의적 발상과 혁신적 제작	심미적 감상과 전공심화	
2	전선	타이포그래피레이아웃	3	이론/실기	1	2	상대	심필, 부족필			비판적 사고와 문제 해결	글로벌 디자인과 공동체	(구)타이포그래피 II
	전선	디지털포토그래피	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	창의적 발상과 혁신적 제작	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	그래픽디자인사	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전필	디지털일러스트레이션 II	3	이론/실기	1	2	상대				심미적 감상과 전공심화	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	3D그래픽디자인 II	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	
3	전선	편집디자인 II	3	이론/실기	1	2	상대	심필, 부족필			글로벌 디자인과 공동체	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전필	영상디자인	3	실기	0	3	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	비판적 사고와 문제 해결	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전선	이노베이션패키징 II	3	실기	0	3	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전필	취창업특강/현장학습I	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전필	취창업특강/현장학습II	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전선	아이덴티티디자인	3	이론/실기	1	2	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	창의적 발상과 혁신적 제작	
4	전필	졸업작품심사	0	이론	1	0	P/N				글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전선	브랜드패키지디자인실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필			디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	출판편집디자인실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필			디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	트렌드일러스트레이션실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필			디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	콘텐츠디자인실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필		멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	

◆ 시각정보디자인전공 교과목 개요

<디자인학부 공통>

* 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics)

컴퓨터그래픽의 기초 이론 및 실기를 학습하는 과정으로서 포토샵 프로그램과 일러스트레이터 프로그램을 학습한다. 포토샵은 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행되며, 일러스트레이터는 캐릭터디자인, 로고/심볼디자인, 포토몽타주 등의 응용학습으로 진행된다.

* 전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 포토스튜디오 (Photo Studio)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 색채디자인 (Color&Design)

색채의 현상과 본질에 대한 이해를 위해 디자인 작업 활용에 있어서 중요한 원리로서 기초지식과 이론을 학습하고 간단한 실습을 통해 이론을 활용하는 능력을 키운다.

* 디자인모티프 (Design Motif)

시각디자인의 조형원리를 이해하고 평면적 조형요소의 특성과 시각 언어적 지각기능을 실험하여 소정의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 조형감각의 기초과정을 훈련한다.

* 디자인이야기 (Design Stories)

디자인 전공의 분야별 제 요건을 이해하고 다양한 디자인의 기능과 과정을 익히며 전달매체의 이론적 연구와 기초를 훈련한다. 또한 사회 환경 및 시대의 흐름에 따른 디자인의 특성 및 변천과정을 이론적으로 고찰하고 그에 따른 디자인 방향을 모색할 수 있도록 분석, 연구한다.

* AI와디자인 (AI and Design)

AI 활용에 따른 저작권, 데이터 편향, 창작의 책임 등 윤리적 쟁점을 함께 다루며, 기술을 비판적으로 인식하는 태도를 기른다. 이를 바탕으로 AI를 응용해 아이디어를 빠르게 시도·변형·비교하고, 결과보다 과정과 선택의 이유를 스스로 설명할 수 있는 디자인 사고를 훈련한다. 나아가 디지털 환경에서도 주체적인 판단과 비판적 시선을 유지하는 기초 디자인 역량을 형성한다.

<시각정보디자인전공>

* 컴퓨터그래픽응용 (Computer Graphics Application)

컴퓨터그래픽 프로그램인 포토샵과 일러스트레이터 도구를 학습하는 심화과정으로서 포토샵은 북커버디자인, 포스터디자인 작품 제작과정으로 진행하며, 일러스트레이터는 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행된다.

* 이미지크리에이션 (Image Creation)

사물의 조형적인 관찰력을 높이고 시각디자인의 의도를 창의적으로 표현하는 능력을 기르기 위해 다양한 재료의 기법과 조형 원리를 작업 과정을 통해 체계적으로 습득하여 커뮤니케이션의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.

* 그래픽디자인사 (Graphic Design History)

시각디자인의 근간이라 할 수 있는 그래픽디자인의 역사적 흐름을 거시적인 관점에서 이해하고 현재 디자인 트렌드와의 연계성에 대한 종합적인 사고와 미래디자인에 대한 전망을 학습한다.

* 디지털일러스트레이션 I (Digital Illustration)

사물의 객관적 재현 능력을 바탕으로 한 시각전달 형식의 비언어적 주체로서 다양한 조형표현에 대해 실험하고 메시지 전달효과를 극대화시키는 처리과정을 실습한다.

* 디지털일러스트레이션 II (Digital Illustration II)

일러스트레이션을 통해 창의력과 상상력 그리고 비언어/시각언어에 기반한 시각표현 능력을 향상시키는 데 목적이 있다. 또한 다양한 재료와 기법을 통해 디지털 미디어 시대에 걸맞는 조형 감각과 커뮤니케이션 능력을 강화하는 데 목적을 둔다.

* 디지털포토그래피 (Digital Photography)

디지털카메라의 다양한 활용 방법을 배워가는 과정에서 자연스럽게 사진의 이론과 실기에 대해 배울 수 있도록 하여 시각이미지 표현에 사진을 완벽한 툴로 이용할 수 있도록 한다. 또한 자신의 심화전공분야 스킬을 이용함으로써 즐겁고 유용한 사진작품을 창조해 낸다.

* 시각디자인기초 (Basic Communication Design)

시각디자인 학문의 심화전공 및 진로에 대해 학습하며 시각디자이너가 갖는 사회에서의 역할과 사회가 원하고 바라는 참 디자이너의 자세, 태도 등을 교육한다. 창의적 발상을 기반으로, 이미지를 시각적으로 변형시켜 여러 어플리케이션에 적용 가능한 이미지로 재창조한다. 디자인의 구성요소와 기초 원리에 근거하여 창조된 이미지를 다양하게 구성하고 이를 어플리케이션에 효과적으로 적용시키는 디자인능력을 배양한다.

* 글꼴디자인 (Typography Design)

타이포그래피 전반에 대한 이해와 실습을 바탕으로 폰트의 감성적 표현능력을 기르고 폰트의 지각 기능과 조형적 가치를 통해 다른 디자인 요소와의 코디네이션 방법을 연구한다.

* 타이포그래피레이아웃 (Typography Layout)

영문 타이포그래피에 대한 이해 및 이미지 구성, 한글 활자의 이미지 형상화 작업 등을 학습하며 이를 통해 타이포그래피의 적극적인 비주얼 기능과 역할에 대해 이해하고 창의적 접근 능력을 개발하도록 한다.

* UX/UI디자인 (UX/UI Design)

UX디자인은 유용하고 사용하기 쉬우며 상호작용하기에 즐거운 사용자 경험을 디자인하는 것이다. 이러한 UX디자인을 설계, 구성하는 과정을 UI, 즉 다양한 웹과 앱 어플리케이션 인터페이스 디자인을 통해 실제 어플리케이션에 적용하는 과정을 통해 다양한 인터랙티브 환경에서 사용자 중심의 경험디자인 원리를 구체적으로 탐색한다.

* 3D그래픽디자인I (3D Graphic Design I)

3차원 공간의 UX좌표개념과 3D 프로그램의 기본적인 인터페이스를 익히며 폴리곤 모델링을 기반으로하여 모델링과 렌더링을 하는 방법을 탐구한다.

* 3D그래픽디자인II (3D Graphic Design II)

시각디자인 표현능력을 강화하기 위해 3D 모델링과 맵핑, 조명과 공간연출, 3D 모션그래픽 등 3차원 컴퓨터그래픽 디자인 개발 방법에 관해 학습한다.

* 인클루시브브랜딩 (Inclusive Branding)

브랜딩 개념의 전반적인 이해와 기획, 디자인 제안, 프레젠테이션, 디자인 결정 후 출시 그리고 사후관리에 이르는 디자인 프로세스를 프로젝트를 통해서 경험해 본다. 또한 텍스트의 외연적 내포적 특성을 이해하고 텍스트의 계층체계와 구성을 다양한 미디어를 이용한 프로젝트를 통하여 실험하고 탐구한다. 또한 브랜드 네이밍을 다양한 톨로 시각화하여 커뮤니케이션하는 방법을 연구한다.

* 이노베이션패키징I (Innovation Packaging I)

친환경적 포장디자인의 실용적이고 재활용적인 기능을 이해하고 포장디자인에 나타난 조형적 요소와 환경친화적 구조를 연구하여 디자인 개발능력을 기른다.

* 이노베이션패키징II (Innovation Packaging II)

포장디자인의 친환경적인 기능을 이해하고 포장디자인에 나타난 조형적 요소를 연구하여 디자인 개발능력을 기른다.

* AI영상크리에이터 (AI Movie Creator)

아이디어 발상과 시나리오 작성부터 스토리보드 구성, 영상 생성, 편집에 이르기까지 AI 기반 영상 제작 워크플로우를 체계적으로 학습한다.

* 영상디자인 (Motion Graphics)

그래픽 영상과 관련된 분야에 대한 이론과 실기를 통하여 그래픽 영상의 미학적인 특성을 전제로 모션그래픽의 기초원리가 되는 무빙이미지와 키네틱타이포그래픽 등 멀티미디어 영상콘텐츠 디자인의 실제 제작과정을 학습한다.

* 편집디자인 I (Editorial Design I)

그래픽디자인의 근간이 되는 편집디자인 기초 및 응용을 통해 시각전달커뮤니케이션의 전반적 디자인에 대한 이해를 돕고 접근 방법을 습득한다.

* 편집디자인II (Editorial Design II)

편집디자인의 개념을 숙지하고 편집내용의 공간구성, 폰트, 레이아웃, 그리드, 사진, 일러스트 등의 조형적 요소와 제판, 인쇄 등의 디자인 프로세스를 실습한다.

* 아이덴티티디자인 (Identity Design)

기업의 이미지 차별화 전략을 디자인적 접근을 통해 학습하고 보다 합리적인 디자인 경영으로 유도하기 위한 기업 디자인 이미지 통합계획을 수립한다. 기업의 심볼마크, 로고타입, 캐릭터 등 기초시스템에서 응용시스템 전반에 이르는 과정을 학습한다. 아이덴티티 디자인의 핵심에 대한 역할을 탐구하여 시장에서 브랜드가 차지하는 역할 및 브랜드의 시각화 즉 디자인의 가치에 대해 연구하여 브랜드의 가치와 논리를 키우는 것을 목표로 한다.

* 취창업특강/현장학습 I , II (Employment Seminar I, II)

디자인분야 CEO, CDO급 인사를 초빙하여 취업을 위해 예비졸업생들이 준비해야 하는 포트폴리오 전략과 디자이너의 올바른 자세에 대해 이해한다.

* 브랜드패키지디자인스튜디오 (Brand Package Design Studio)

포장디자인과 브랜드이미지의 상호 밀접한 관계 속에서 브랜드 전략과 이미지 리서치를 통한 아이덴티티 수립작업을 단계적으로 학습한다. 오늘날 브랜드 이미지가 마케팅에 미치는 중요성에 비추어 BI 작업을 중심으로 다양한 이미지전략과 시각화 능력을 키운다.

* 출판편집디자인스튜디오 (Publishing Design Studio)

서적이나 잡지, 카탈로그, 멀티미디어 분야에 이르기까지 정보를 기획하고 편집디자인의 과정을 통해 폰트와 비주얼요소의 상호관계를 보완하고 출판물을 읽고 가치를 부여하는 방법을 연구한다. 또한 제판, 인쇄, 가공 등의 전반적인 출판 프로세스를 실습한다.

* 트렌드일러스트레이션스튜디오 (Trand Illustration Studio)

시대에 걸맞는 트렌드일러스트레이션으로 기업의 요구에 맞는 맞춤형 디자인을 제시하여 미래 일러스트레이션을 주도하는 창의 역량을 개발한다.

* 콘텐츠디자인스튜디오 (Contents Design Studio)

디지털콘텐츠디자인에 대한 종합적 이해를 바탕으로 디지털미디어에 대한 미학적인 특성을 학습하고 디지털을 기반으로 한 원천 소스 및 어플리케이션 개발을 학습하여 OSMU 미디어 환경에 대응할 수 있는 웹과 영상의 실제 제작 과정을 실습한다.

* 브랜드패키지디자인실무 (Brand Package Design Job Training)

브랜드패키지디자인 분야의 취업 집중 전략 과목으로서 포트폴리오, 실무 현장 견학 및 학습 그리고 전공 영역 고유의 실무 학습을 통해 취업 역량을 강화한다.

* 출판디자인실무 (Publishing Design Job Training)

출판디자인 분야의 취업 집중 전략 과목으로서 포트폴리오, 실무 현장 견학 및 학습, 워크숍 그리고 전공 영역 고유의 실무 학습을 통해 취업 역량을 강화한다.

* 트렌드일러스트레이션실무 (Trand Illustration Job Training)

산업 현장과 연계된 프로젝트 중심의 수업으로 크리에이티브 능력과 퍼실리테이션 능력 그리고 실무능력을 종합적으로 향상시킨다.

* 콘텐츠디자인실무 (Contents Design Job Training)

콘텐츠디자인 분야의 취업 집중 전략과목으로서 인포그래픽을 기반으로 이력서를 제작하고 빅데이터를 기반으로 하는 공공기관 인포그래픽 제작에 관해 인쇄, 인터랙티브, 영상미디어에 활용할 수 있는 콘텐츠를 기획, 제작, 홍보 과정을 통해 학습한다.

* 졸업작품심사 (Evaluation of Graduation Work)

졸업작품 전시회에 출품될 브랜드패키지, 출판편집, 트렌드일러스트, 디지털콘텐츠디자인 등의 작품을 심도있게 분석, 연구하고 평가한다. 또한 교과목을 서로 연계하여 디자인 전략을 상호교류하며 전시회의 기획, 작품집 발간 등 행사 전반에 걸친 데이터를 구축한다.

◆ 시각정보디자인전공 비교과 프로그램 개요

* ACP국제인증디자인자격증취득 (Adobe Certified Professional)

세계적인 그래픽프로그램 전문회사인 어도비에서 주관하는 자격증이며 각각의 응용프로그램별로 필기 및 실기 시험을 통해 ACP 국제자격증을 취득하게 된다. 특별히 저학년 학생들에게 컴퓨터그래픽 프로그램에 대한 동기 부여는 물론 향후 취업을 위한 포트폴리오에도 큰 도움이 된다.

* 국제디자인공모전참여

디자인&일러스트레이션 국제공모전, 커뮤니케이션디자인 국제공모전과 같은 국내 최고 권위의 공모전에 출품을 계기로 학생들의 아이디어 검증과 정보를 습득한다. 국제공모전 참여 및 수상으로 심화 전공의 스펙을 확보하는 등 진로, 취업 등에 적극적인 동기를 부여한다.