

역량기반 교육 강화를 위한  
「전공능력」

학과(전공)명	시각디자인
---------	-------

□ 학과(전공)의 교육목표 및 인재상

학과(전공) 교육목표	시각디자인에 대한 전문적인 이론과 폭넓은 지식을 갖추고
	사회가 필요로 하는 디자이너로서의 인격과 소양을 함양하며
	디자인의 여러 분야에서 창의력과 표현력 및 실무 능력을 갖춘 디자이너를 양성한다.
학과(전공) 인재상	융합을 위한 폭넓은 지식과 전문적 기술을 갖춘 실천적 디자이너

- ① 2019년에 설정한 학과의 교육목표와 인재상을 작성 (2019년에 미참여한 학과는 신규로 작성)
- ② 줄/칸 추가 및 삭제 가능
- ③ 인재상, 교육목표의 개수가 일치할 필요 없음

□ 학과(전공)의 전공능력

○ 전공능력 설정

<전공능력이란> 단과대학 또는 학과(전공)의 관련 분야에서 요구하는 직무, 과업 및 역할을 수행하는데 필요한 지식, 기술, 태도를 의미함

전공능력		전공능력의 정의
①	융합적 기획 능력	다학제적 접근이 가능하고, 분석적 사고와 직관적 사고를 함께하는 통합적 사고를 통해, 창의적이고 융합적으로 기획하는 능력
②	시각화 능력	다양한 미디어에 대한 이해를 기반으로 기획의 목적에 맞게 전달하려는 메시지를 논리적이고 미적으로 시각화하는 능력
③	커뮤니케이션 능력	다양한 분야의 사람과 협업하고 설득하는 커뮤니케이션 기술로서 디자인 프로세스를 진행하는데 있어 핵심적인 능력이며 실무에서 특히 중요한 능력. 프리젠테이션 기술, 다른 의견을 받아들이는 유연성, 상이한 의견을 조율하는 등 디자인과 관련해 소통할 수 있는 능력.

- ① 전공능력은 3개 이내로 설정하는 것을 권장함
- ② 학과 안내문을 참고하여, 전공능력을 점검하신 후 신규 설정 및 수정·보완

○ 전공능력 설정 절차 (해당 항목에 V표시, 복수선택 가능)

<input checked="" type="checkbox"/>	학과(전공) 내 교수회의
<input checked="" type="checkbox"/>	대내·외적 환경 및 학문 변화 분석
<input checked="" type="checkbox"/>	외부 전문가 참여(자문 등)
<input checked="" type="checkbox"/>	재학생 의견 수렴 ( 설문 조사 )
<input type="checkbox"/>	기타 ( )

※ 전공능력 설정 시 어떠한 과정을 통해 도출되었는지 해당되는 항목에 V 체크함

○ 4대 점검요소에 따른 전공능력 점검 (점검내용 기술)

<p>〈전공능력 4대 점검요소〉</p> <p>① 전공능력의 정의에 맞게 설정되었는지</p> <p>② 대학의 인재상 및 비전과 연계되어 있는지</p> <p>③ 대내·외적 환경 및 학문의 변화, 학생의 요구를 수용하고 있는지</p> <p>④ 전공 교육과정이 전공능력과 연계되어 있는지 점검</p>	
---	--

점검내용	전공능력의 정의에 맞게 구체적으로 설정되었다
	대학의 인재상 및 비전과 매우 밀접하게 연계되었다
	현재의 교육과정이 설정한 전공능력과 대부분 연계되지만 지속적인 변화와 발전이 필요하다

○ 전공능력과 교육목표의 연계성

전공능력	연계성(√표시)	
	대학(SWU2030)의 교육목표 및 인재상	학과(전공)의 교육목표
융합적 기획 능력	√ <input checked="" type="radio"/> 최상 <input type="radio"/> 상 <input type="radio"/> 중 <input type="radio"/> 하	√ <input checked="" type="radio"/> 최상 <input type="radio"/> 상 <input type="radio"/> 중 <input type="radio"/> 하
시각화 능력	<input type="radio"/> 최상    √ <input checked="" type="radio"/> 상 <input type="radio"/> 중 <input type="radio"/> 하	√ <input checked="" type="radio"/> 최상 <input type="radio"/> 상 <input type="radio"/> 중 <input type="radio"/> 하
커뮤니케이션 능력	√ <input checked="" type="radio"/> 최상 <input type="radio"/> 상 <input type="radio"/> 중 <input type="radio"/> 하	√ <input checked="" type="radio"/> 최상 <input type="radio"/> 상 <input type="radio"/> 중 <input type="radio"/> 하

○ 전공능력 자체평가 (자체평가 내용 기술)

<p><b>&lt;자체평가 방법&gt;</b></p> <p>① (필수) 외부 전문가 자문</p> <p>② (필수) 소속 재학생 의견조사(설문조사, 간담회 등)</p> <p>③ (선택) 기타 방법</p>
--

<p><b>자체평가 결과</b></p>	<p>외부 자문 결과, 교육 목표, 인재상, 전공 능력은 잘 설정된 것으로 판단된다. 전공 능력이 다소 포괄적이며 일반적으로 보인다는 지적이 있었으나, 이는 여러 가지 세부 전공을 포함하고 있는 서울여대 시각디자인전공의 특성상 어쩔 수 없는 면이 있다.</p> <p>전공 능력 중에서 ‘융합적 기획 능력’ 과 관련하여, 융합 과목과 공통과목을 구체화하여 향후 프로그램 전공이수체계를 정리하는 것이 필요할 것이다. 또한 학생의 입장에서 시각디자인 분야의 진로와 다른 전공과의 융합의 관계가 함께 정리되어 진로에 도움이 되도록 해야 한다.</p>
	<p>설문조사 결과, 전공의 교육목표, 인재상, 전공능력과 관련해서 응답한 내용은 전공에서 설정한 내용과 크게 다르지 않았다.</p> <p>전공능력으로서 지식, 태도, 기술을 언급한 학생이 가장 많았는데, 이는 이미 설정한 전공의 교육 목표와 정확히 일치한다.</p> <p>다양한 분야에 대한 이해와 전문성을 언급한 학생이 많았는데, 이는 새롭게 설정한 인재상인 ‘융합을 위한 폭넓은 지식과 전문적 기술을 갖춘 실천적 디자이너’ 에 부합한다.</p> <p>‘융합적 기획 능력’ 은 소수가 언급했으나, 이는 주도적인 전문성을 발휘하기 위해 반드시 필요한 능력이다.</p> <p>‘시각화 능력’ 은 시각디자인 기술에 해당하는 것으로 가장 많이 언급된 능력이다.</p> <p>‘커뮤니케이션 능력’ 은 거의 언급되지 않았으나 실무에서는 시각화 능력만큼 중요하다. 학생들은 아직 이 능력의 중요성은 파악하지 못하는 것 같다. 그 이유로 실무에 대한 이해 및 실무 적용 능력은 매우 중요하다고 언급한 학생들이 많기 때문이다.</p> <p>인상적인 것으로 시각디자인의 다양한 분야와 직무에 대한 이해가 필요하다는 언급이 많았는데, 이를 통해 실무 및 외부와 연계된 교육이 필요함을 알 수 있었다.</p>

□ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성

○ 전공능력별 교육과정 편성 현황

전공능력	학년	해당 교과목명	과목/학점
융합적 기획 능력	2	시각디자인론	전선 과목 / 3학점
	4	캡스톤디자인A	전필 과목 / 3학점
	4	캡스톤디자인B	전필 과목 / 3학점
	소계		2 과목 / 6학점
시각화 능력	3	인쇄와출판디자인	전선 과목 / 3학점
	3	3D그래픽스	전선 과목 / 3학점
	3	심볼과로고디자인	전선 과목 / 3학점
	3	인포메이션디자인 II	전선 과목 / 3학점
	3	공간과그래픽디자인	전선 과목 / 3학점
	3	그래픽디자인스튜디오	전선 과목 / 3학점
	3	모션디자인스튜디오	전선 과목 / 3학점
	3	미디어디자인프로젝트	전선 과목 / 3학점
	소계		8 과목 / 24학점
커뮤니케이션 능력	4	디자인워크숍A	전선 과목 / 3학점
	4	디자인워크숍B	전선 과목 / 3학점
	소계		2 과목 / 6 학점
<b>총 합계</b>			<b>12 과목 / 36학점</b>

- ① 전공능력 중 주된 능력을 키워줄 수 있는 교과목을 작성
- ② 줄/칸 추가 및 삭제 가능

○ 전공 교과목별 SWU2030 핵심역량 및 전공능력과의 관련성(Mapping)

전공 교육과정				SWU2030 핵심역량				전공능력		
학년	학기	학수번호	교과목명	창조적 문제 개발 및 문제 해결 능력	글로벌 시민 역량	감성적 인지 역량	디지털 문해 능력	융합적 기획 능력	시각화 능력	커뮤니 케이션 능력
1	1	VD03039	시각디자인의이해	2	4	1	1	3	1	2
	1	VD02045	디지털이미지	3	1	3	4	2	4	3
	1	VD03030	색채와디자인	2	1	3	4	2	4	3
	1	VD03041	기초디자인	3	1	3	4	2	4	3
	1	VD03042	크리에이티브미디어	3	1	3	4	2	4	3
	2	VD02041	한글디자인	3	1	3	4	2	4	3
	2	VD02042	그래픽디자인기초	3	1	3	4	2	4	3
	2	VD03040	모션디자인기초	3	1	3	4	2	4	3
	2	VD04009	웹디자인	3	1	3	4	2	4	3
2	1	VD02017	타이포그래피	3	2	3	4	3	4	3
	1	VD03029	시각디자인론	1	4	1	2	5	1	4
	1	VD03035	영상디자인기초	3	3	4	3	3	4	3
	1	VD04010	앱디자인	3	2	3	4	3	4	3
	2	VD02018	문자와이미지	3	2	4	4	3	4	3
	2	VD03036	소리와영상	3	3	4	3	3	4	3
	2	VD04004	일러스트레이션	3	3	5	4	2	4	3
	2	VD04006	인포메이션디자인 I	3	3	4	4	3	4	3
	2	VD04011	인터랙티브미디어디자인	3	3	3	4	5	4	5
3	1	VD02028	인쇄와출판디자인	4	3	3	4	4	5	3
	1	VD02029	광고디자인	4	3	2	3	4	4	3
	1	VD03038	3D그래픽스	4	3	3	5	4	5	3
	1	VD03043	심블과로고디자인	4	3	3	4	4	5	3
	1	VD04007	인포메이션디자인 II	4	3	3	4	4	5	3
	2	VD02031	공간과그래픽디자인	4	3	3	4	4	5	3
	2	VD02032	그래픽디자인스튜디오	4	3	3	4	4	5	3
	2	VD02033	미디어디자인프로젝트	4	3	2	4	4	5	3
	2	VD03044	모션디자인스튜디오	4	3	4	4	4	5	3
4	1	VD04012	캡스톤디자인A	4	3	3	4	5	4	4
	1	VD04013	캡스톤디자인B	4	3	3	4	5	4	4
	1,2	VD03032	캡스톤디자인졸업작품연구	4	3	3	4	5	4	4
	2	VD04014	디자인워크숍A	4	3	2	4	4	3	5
	2	VD04015	디자인워크숍B	4	3	5	4	4	3	5
(매핑값 합계)				106	79	98	121	108	128	105

※ 해당 교과목이 SWU2030 핵심역량 및 전공능력과의 관련성 정도를 5점 척도로 표기

－ 「표기방법: 5 (역량/전공능력 관련 핵심 교과목), 4 (관련성이 상당히 높음), 3 (관련성이 다소 높음), 2 (관련성이 있으나 높지 않음), 1 (관련성이 거의 없음)」