



## 아트앤디자인스쿨

# 시각디자인전공



### ◆ 전공 정보

**학과(전공) 설명** 시각디자인전공은 전공에 관한 지식과 기술을 폭넓게 교수하여 장차 이 분야에서 활동하는 전문디자이너를 양성함을 목적으로 한다.

본 전공은 저학년에서 이수한 전공기초과목을 바탕으로 2학년부터 심도 있게 전공과목을 이수하도록 하고 있으며, 교육의 결과를 실제 업무에 적용할 수 있는 현실적 능력으로 발전시키기 위하여 실습을 통한 실천적 교육에 주력하고 있다.

- 졸업 요건**
- 경건회 6회 이수
  - 학기중 1학기 캡스톤디자인A, B수강, 2학기 디자인워크숍A, B 수강  
(자세한 졸업요건 확인 경로: 학과 공지 확인)

구분	진출분야
공공기관	문화체육관광부, 한국공예·디자인문화진흥원, 한국디자인진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업진흥원 등
일반기업	자동차제조업체, 멀티미디어업체, 이벤트업체, 문구·완구업체, 게임 및 캐릭터 개발업체, 무대·뮤지컬·영화세트·SFX 관련 설치업체, 공간디자인업체, 디지털제품·팬시제품, 가구·조명관련 라이프스타일 디자인업체, 조선·의료기·산업장비·플랜트·환경·색채관련 산업기기 디자인업체, 의류제조업체, 방송국, 영화사, 잡지사, 건축 및 인테리어사무소, 건축설계사무소, 디스플레이디자인사무소, 가구관련회사, 조명관련회사, 광고기획사 등

**관련 자격증** 별도 추천 자격증은 없으며 포트폴리오가 중요함

### ◆ 교양선택 권장 과목

영역구분	교양 선택			
	교과목명	학점	추천사유	
기초교양	세계의문자	3	타이포그래피와의 연계성	
	시장과경제활동	3	마켓과 마케팅의 이해	
영역교양	인문과학	디지털리터러시와문화	3	문해력 증진 및 미디어의 이해
		스토리텔링: 인문학적 상상력으로보는세상	3	콘텐츠, 콘셉트, 스토리텔링 능력 강화
	사회과학	소셜이노베이션의이해	3	인포메이션디자인과의 연계성
	과학기술	인공지능과빅데이터입문	3	인공지능과 디자인과의 관계 이해
		프로그래밍기초	3	웹 코딩 관련 수업에 도움
	문화예술	창의적사고	3	디자인 발상에 도움
사진디자인		3	이미지에 대한 이해 증진	
일반교양	대학생활과진로탐색	1	대학생활에 대한 이해에 도움	
	콘텐츠제작기초	3	디자이너에서의 콘텐츠 이해를 도움	

◆ 학년별 교양-전공 연계 로드맵

		1학년		2학년		
		1학기	2학기	1학기	2학기	
교양	필수	기독교개론(2)	대학영어 (듣기말하기)(2)			
		AI와창의적 문제해결(3)				
		바름인성교육(1) *학과별 입사 차수 확인 필요				
	기초 교양	인문 과학	세계의문자(3)			
		사회 과학			시장과경제활동(3)	
	영역 교양	인문 과학				
		사회 과학	디지털리터러시와 문화(3)			소셜이노베이션의 이해(3)
		과학 기술		프로그래밍기초(3)	프로그래밍기초(3)	
		문화 예술	창의적사고(3)		사진디자인(3)	
	일반교양	대학생활과 진로탐색(1)			콘텐츠제작기초(3)	
전공	필수	시각디자인전공 진로탐색(1)				
		그래픽디자인기초(3)	타이포그래피1(3)	한글디자인(3)	타이포그래피2(3)	
	선택	디지털이미지1(3)	디지털이미지2(3)	커뮤니케이션론(3)	인포메이션디자인1(3)	
		색채와디자인(2)	그래픽디자인의 역사(2)	일러스트레이션(3)	모션그래픽(3)	
			디자인워크숍1(3)	디자인워크숍2(3)	브랜드디자인(3)	
			디자인워크숍1(3)	디자인워크숍2(3)	브랜드디자인(3)	
				그래픽디자인(3)		

		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기
		바름종합설계프로젝트(2)			
				스토리텔링:인문학적 상상력으로보는세상(3)	
			인공지능과빅데이터입문(3)		
			프로그래밍기초(3)		
				캡스톤디자인A(3)	디자인워크숍A(3)
				캡스톤디자인B(3)	디자인워크숍B(3)
		인쇄와출판디자인(3)	그래픽디자인프로덕트(3)		
		아이덴티티디자인(3)	그래픽디자인스튜디오(3)		
		인포메이션디자인2(3)	모션그래픽스튜디오(3)		
		디자인워크숍3(3)	그래픽유저인터페이스(3)		
		타입디자인(3)	브랜드경험디자인(3)		