

# 시각정보디자인학과 교육과정 시행세칙

## 제1장 총 칙

### 제1조 목적

- ① 본 시행세칙은 경희대 일반대학원 시각정보디자인학과 교육과정에 관한 전반적인 사항을 규정하는데 그 목적이 있다.

### 제2조 일반원칙

- ① 시각정보디자인학과의 학위를 취득하고자 하는 학생은 본 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
- ② 교과목의 선택은 지도교수 및 학과장과 상의하여 결정한다.

## 제2장 교육과정

### 제3조 교육과정 기본구조

시각정보디자인학과	최소 수료 학점	전공학점					추가이수학점 (선수과목 이수)
		전공필수	전공선택	타전공 인정	학부 이수	학점교류	
석사과정	24	3	21	6학점 이내	6학점 이내	학기당 6학점 이내 / 수료학점 1/2이내	9학점 이상

### 제4조 교육과정

- ① 시각정보디자인학과(전공) 교육과정의 세부전공별 교육과정은 <별표1\_교육과정 편성표>와 같다.
- ② 시각정보디자인학과(전공) 교육과정의 세부전공별 교육과정의 이수체계도는 <별표2\_교육과정 이수체계도>와 같다.
- ③ 시각정보디자인학과(전공) 교육과정의 각 교과목 해설은 <별표3\_교과목 해설>과 같다.

## 제3장 이수학점

### 제5조 전공이수학점

- ① 시각정보디자인학과의 학위를 취득하고자 하는 학생은 본 시행세칙에서 지정한 소정의 학점을 이수하여야 한다.
- ② 시각정보디자인학과의 교과목은 전공필수와 전공선택으로 구분하여 개설한다.
- ③ 시각정보디자인학과 세부전공에 따른 전공필수 및 전공선택 과목은 다음과 같다.<아래표>

전공	과정	이수구분	과목명	과목수
시각정보디자인 전공	석사과정	전공필수	디자인마케팅(3), 그래픽 디자인사와 문화(3), 디자인 기호학(3)	3
		전공선택	타이포그래피 분석(3), 멀티미디어 연구(3), 광고 커뮤니케이션 디자인(3), 크로스컬처 디자인 연구(3), 기업이미지디자인연구(3), 편집디자인 분석 및 연구(3), 시각디자인연구 방법론(3)	7

#### 제6조 선수과목 이수

- ① 석·박사학위과정 입학자 중 하위과정의 전공이 다르거나, 박사과정생 중 특수대학원 졸업자는 하위과정에서 추가로 학점을 이수하여야 한다.
- ② 위항에도 불구하고 하위 학위과정에서 이수한 과목의 학점을 소정의 학점 인정서에 논문지도교수와 학과장의 확인을 거쳐 대학원장의 승인을 받은 경우는 추가 이수학점의 일부 또는 전부를 면제받을 수 있다.

#### 제7조 본 대학원소속 타학과 과목 이수

- ① 본 대학원 소속 타 학과 예술·디자인 계열 과목을 이수하였을 경우 이를 전공 선택 과목으로 인정할 수 있다.

#### 제8조 학부개설과목 이수

- ① 2기까지의 평균 평점이 3.5이상인 학생은 전공지도교수의 승인을 받아 6학점까지 학부에서 개설한 과목을 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택 학점으로 인정한다.

#### 제9조 공통과목 이수

- ① 대학원에서 전체대학원생을 대상으로 “공통과목”을 개설하는 경우 지도교수 및 학과장의 승인을 거쳐 수료(졸업)학점으로 인정받을 수 있다.

#### 제10조 입학전 이수학점 및 타대학원 취득학점 인정

- ① 입학 전 동등학위과정에서 이수한 학점인정 및 국내외 타대학교 대학원에서 이수한 학점 인정 등은 경희대학교 대학원 학칙에 따른다.

### 제4장 수료요건

#### 제11조 최소수료학점

- ① 시각정보디자인학과의 최소 수료학점은 추가선수학점 및 논문지도학점을 제외하고 석사 24학점, 박사 36학점, 석박통합은 60학점, 석박통합과정생의 석사학위과정 수료학점은 30학점이다.
- ② 수료에 필요한 학점인정은 본 교육과정 시행세칙에 의한다.

### 제5장 졸업요건

#### 제12조 공개발표

- ① 학위청구논문을 제출하고자 하는 학생은 학위청구논문을 제출하는 학기에 그 논문의 내용을 공개발표하여야 한다.

### 제13조 전공시험

- ① 각 과정별 전공시험은 교육과정에 포함된 과목으로 실시하여야 한다.
- ② 전공 시험은 전공 선택 3과목 이상에 대하여 필기 및 구술시험으로 실시한다.
- ③ 전공 시험은 석사 과정 1차 학기 시에도 응시가 가능하다.
- ④ 전공 선택 과목을 결정하여 신청한 후 학과장의 허가를 얻어 응시할 수 있다.
- ⑤ 전공 종합 시험의 문제는 해당 과목 담당 교수가 출제, 평가한다.
- ⑥ 전공 시험에 불합격한 과목은 재학 연한 내에 논문을 제출할 수 있는 기한이 초과되지 않는 범위 내에서 재응시할 수 있으며,
- ⑦ 전공 시험의 합격자는 전 과목을 합격한 자로 한다.
- ⑧ 위의 자격 조건을 충족하지 않을 경우에는 논문 제출 자격시험을 볼 수 없다.

### 제14조 논문심사를 위한 논문게재실적

- ① 일반대학원에 학위청구논문을 제출하기 위해서는 논문심사일 이전에 학위청구논문을 제외한 논문을 발표한 실적이 있어야 한다.
- ② 학위 논문 제출을 위한 부 논문은 학위 논문 제출 이전까지 지도 교수와의 공동 연구로 한국연구재단 등재(후보)지 또는 SCI(E)급 이상의 논문지에 논문 게재를 신청 또는 게재하거나, 국제학술대회 또는 한국연구재단 등재(후보)지 논문을 발행하는 학회의 학술대회에서 발표를 하여야 한다.
- ③ 외국인 학생의 경우, 장학금 수혜 대상자는 수혜액수에 관계없이 한국연구재단 국내1급 등재지 이상 학술지에 1편을 추가로 게재한다.

## 제6장 부 칙

### 제15조 시행일

- ① 본 내규는 2018년 3월 1일부터 시행한다.

### 제16조 경과조치

- ① 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 새로운 교육과정을 적용 받을 수 있다.
- ② 학생은 학생의 입학년도 교육과정에서 정한 교육과정 기본구조의 적용을 받는다. 다만, 입학 이후에 교육과정이 개편되었을 경우에는 개편된 교육과정 중 하나를 선택하여 적용받을 수 있다.
- ③ 교과목의 이수구분은 학점을 취득한 당시의 이수구분을 적용함을 원칙으로 한다.
- ④ 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충한다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.
- ⑤ 개편 전 입학자의 전공교육과정 이수요건에 대하여 전공별로 본 경과조치 외 세부사항을 교육과정 시행세칙에 지정하여 운영할 수 있다.

**[별표]**

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 교과목 해설 1부.
3. 타전공인정과목표 1부.

[별표1] 교육과정 편성표

## 시각정보디자인학과 교육과정 편성표

순번	학수 번호	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	이수 구분	수강 대상	학점	시간				개설학기		교과구분		비고
							이론	실기	실습	설계	1학기	2학기	영어 강좌	PF 평가	
1	VID7001	그래픽 디자인사와 문화	History of Graphic Design & Culture	전공필수	석사	3	3				○				
2	VID7002	광고 커뮤니케이션 디자인	Advertising Communicatio n Design	전공선택	석사	3	3				○				
3	VID7003	멀티미디어연 구	Multi-media	전공선택	석사	3	3					○			
4	VID7004	타이포그래피 분석	Analysis of Typography	전공선택	석사	3	3				○				
5	VID7005	기업이미지 디자인연구	Study of Corporate Identity Design	전공선택	석사	3	3					○			
6	VID7006	크로스 컬처 디자인 연구	Research on Cross Cultural Design(CCD)	전공선택	석사	3	3					○			
7	VID7007	디자인기호학	Design Semiotics	전공필수	석사	3	3				○				
8	VID7008	편집디자인 분석 및 연구	Analysis of Editorial Design	전공선택	석사	3	3				○				
9	VID7009	시각디자인 연구방법론	Research Methodology for Visual Design	전공선택	석사	3	3				○				
10	VID7010	디자인마케팅	Design Marketing	전공필수	석사	3	3					○			

[별표2] 교과목 해설

## 시각정보디자인학과 교과목 해설

- 그래픽디자인사와 문화 (History of Graphic Design & Culture)  
역사적 디자인 작품과 문화 그리고 사상을 관찰하여 디자인의 흐름을 정립하고 미래 디자인을 창출할 수 있는 능력을 배양함과 동시에 전개될 미래디자인 대한 이론적 바탕을 마련한다.  
By observing historical design works, cultures, and ideas, we will establish the flow of design and develop the ability to create future design, and at the same time provide the theoretical basis for future design.
- 광고 커뮤니케이션디자인 (Advertising Communication Design)  
시각적 정보전달 및 의사소통의 수단을 유기적으로 촉진하기 위한 목적으로써 매스미디어와 연계한 광고 홍보매체 디자인을 중점적으로 다루게 되며, 소비자 심리 및 마케팅이론을 배경으로 한 시각적 디자인방법론을 연구한다.  
This course focuses on designing advertising media related to mass media for the purpose of organically promoting the means of visual information transmission and communication, and also studies visual design methodology based on consumer psychology and marketing theory.
- 멀티미디어 연구 (Multimedia)  
애니메이션 제작과 영상촬영, 편집 등 동적인 시각정보를 논리적이고 감성적으로 체계화 하여 표현하는 과정이며 종합적 매체를 통한 다양한 시각적 표현을 연구한다.  
It is a logical and emotional systematic representation of dynamic visual information such as animation production, video shooting, editing, and various visual expressions through comprehensive media.
- 타이포그래피 분석 (Analysis of Typography)  
문자의 새로운 글꼴개발(Font Design)에서부터 편집디자인(Editorial Design)에 이르기까지 문자를 사용하는 제반 디자인 과정을 다루게 되며 아울러 문자와 시각 디자인의 관계성 및 새로운 타이포그래피디자인 전개방법을 분석적 감성으로 해석하는 방법론을 연구한다.  
This course deals with the design process using characters from the new font development (Font Design) to the editorial design (Editorial Design) as well as the relationship between character and visual design and the methodology of analyzing the new typographic design development method as analytical sensitivity. Research.
- 기업이미지 디자인 연구 (Study of Corporate Identity Design)  
조사에 입각한 기업 이미지 개선 방향을 연구하며 국내외 우수한 CI 개발 사례를 분석하여 독자적인 유형을 제시하도록 한다. 또한 Basic System과 Application System의 조직화 방법 및 Manual 관리의 실제적 효율화를 거두는 기법을 연구한다.  
It is purposed to study the direction of corporate image improvement based on the survey and analyze the cases of excellent CI development at domestic and overseas to present unique types. In addition, we will study the method of organizing basic system and application system and the method of realizing effective efficiency of manual management.
- 크로스 컬처 디자인 연구 (Research on Cross Cultural Design(CCD))  
크로스 컬처얼 디자인(CCD)은 "다름에 대한 새로운 해석을 통한 문화간의 이해와 소통을 이끌어내는 디자인"으로 서로 다른 문화와 문화가 만났을 때 생기는 창의적인 상승작용과 하이브리드를 말한다. 특히 크로스 컬처얼 디자인에서는 다문화 커뮤니케이션이 초래할 수 있는 부정적 양상을 최소화하고 긍정적 효과를 최대화 하기 위해서는 다름에 대한 존중과 새로운 해석, 그리고 일상생활에서의 그 가치 실현이 요구된다.  
Cross-cultural design (CCD) refers to a creative synergy and hybrid that occurs when different cultures and cultures meet with "a design that leads to understanding and communication between cultures through a new interpretation of difference". In cross-cultural design, cross-cultural design requires respect for the difference, new interpretation, and realization of its value in daily life in order to minimize negative aspects of multicultural communication and maximize positive effects.
- 디자인 기호학 (Design Semiotics)  
사회 내에서의 기호들이 삶을 연구하는 과학이라면 디자인에서의 기호론은 시각적 대상이 되는 시스템의 공시적 구분에 대한 형식적 분석이라고 할 수 있다. 오늘날의 시각 언어로서 기호이론을 디자인뿐만 아니라 건축, 영화, 광고, 만화, 제품 디자인 등에 이르는 일체의 문화적 현상에 폭넓게 수용되고 있으며 본 과목에서는 이를 적합한 과정을 거쳐 결집하고 해석해 보는 데 그 의미가 있다.  
If the symbols in society are the science of studying life, the symbolism in design is a formal analysis of the disjunctive division of the visual object system. In today's visual language, symbolic theory is widely accepted not only in design but also in all cultural phenomena ranging from architecture, film, advertising, comics, product design, etc. In this course, it is meaningful to gather and interpret through appropriate process.

- 편집디자인 분석 및 연구 (Analysis of Editorial Design)

독자에게 시각정보를 효과적으로 제공하기 위한 방법을 연구하는 과정으로서 편집디자인의 가독성강화 기법과 사진 및 일러스트레이션, 책의 인쇄와 제본 방식 등의 구조적 기법을 포괄적으로 이해토록 한다. 또한 사회문화적 환경과 기술적 변화의 다양성을 파악하고, 나아가 더욱 확대되어 가는 디자인 매체의 현 상황을 조사, 분석하여 편집디자인의 프로세스를 심층적으로 연구한다.

As a process of studying how to provide visual information to the reader effectively, we will comprehensively understand the structural techniques such as the readability enhancement technique of editing design, photography and illustration, printing and book binding method of book. We also study the process of editing design in detail by investigating and analyzing the present situation of the design medium which is becoming more and more grasped by understanding diversity of socio-cultural environment and technological change.

- 시각디자인 연구 방법론 (Research Methodology for Visual Design)

다양한 소비자 제품을 대상으로 사용 행태와 제품의 특성을 이해하고 실제 디자인 과정을 거쳐 제품이 디자인에서부터 생산되기까지 개발의 전반적인 흐름을 분석하고 적용시키는 방법을 익히는 과정을 중심으로 연구한다.

This course focuses on the process of understanding and analyzing the overall flow of development from design to production through the actual design process, understanding the usage patterns and product characteristics of various consumer products

- 디자인마케팅 (Design Marketing)

모든 디자인 활동은 커뮤니케이션 목표에 따른 문제해결방안을 모색하기 위한 수단으로 활용한다. 또한 커뮤니케이션 목표는 마케팅 목표에 의해서 컨트롤 되므로 먼저 마케팅 흐름의 전반에 대하여 이해함으로써 전략적 사고에 의한 전술적 디자인 커뮤니케이션활동에 도움을 주는 학문이다.

All design activities are used as a means of finding solutions to problems based on communication goals. In addition, since the communication goal is controlled by the marketing objective, it is the study which helps the tactical design communication activity by the strategic thinking by understanding the whole of the marketing flow first.



[별표3] 타학과 개설과목 인정과목표

## 본 대학원 소속 타학과 개설과목 인정과목표

순번	과목개설학과명	학수코드	교과목명	학점	인정이수구분	비고
1	전 학과		예술·디자인 계열 과목		전공선택	인정가능 *

\* 본 대학원 소속 타 학과 예술·디자인 계열 과목을 이수하였을 경우 이를 전공선택 과목으로 인정할 수 있다.