

커뮤니케이션디자인학과

(Dept. of Communication Design)

설치 과정 : 석사과정

학과 소개

커뮤니케이션 디자인학과는 다양한 디자인 매체를 통한 효과적인 커뮤니케이션 전략 및 콘텐츠 개발을 연구하며 이를 토대로 진보적 디자인 문화에 대한 비평적 시각 함양을 목표로 한다. 커뮤니케이션 세미나 및 그래픽 스튜디오와 모션 스튜디오등으로 구성된 교과과정은 매체 중심의 디자인 교육에서 탈피하여 그래픽, 타이포그래피, 모션 픽처스, 멀티미디어, 디자인 이론 및 비평 등의 다양한 개념과 매체를 통합적으로 실험하는 연구 중심의 포괄적 디자인 방법론을 제공하며, 교수와의 밀착 연구를 통해 학생 스스로 창의적인 디자인 가치를 실현하도록 유도한다.

교육 목표

커뮤니케이션 디자인학과는 학부에서 함양된 전문성을 심화하고, 제반 학문과의 연계 연구를 통해 디자인의 지평을 확장하여 전문성과 통찰력을 겸비한 디자인 교육자와 지도자 양성을 목표로 한다.

전공 분야

커뮤니케이션 디자인의 제반 연구 분야를 통합적 시각으로 확장 연구하면서 동시에 특정 분야의 전문적 지식을 심화할 수 있도록 구성되어 있으며, 이론 강의와 스튜디오 코스의 균형적 운영을 통해 학문적 이론과 실천적 기술을 겸비한 디자인 리더 양성을 목적으로 한다.

학과 운영내규

1. 선수과목

타 계열 출신 석사과정 학생은 다음의 학부과목 중 12학점 이내에서 학과학사관리위원회에서 별도로 정하는 선수과목을 이수해야 한다.

대상	구분	교 과 목 명	학 점
석사	학부과목	그래픽디자인 I & II	3
		타이포그래피 I & II	3
		모션그래픽 I & II	3
		미디어디자인 I & II	3
		하이브리드이미징	3
		디자인사	2
		디자인론	2

2. 외국어시험

외국어 시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.

3. 종합시험

- 1) 종합시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.
- 2) 종합시험은 석사과정 2과목으로 한다.

4. 학위청구논문

- 1) 논문계획서는 지도교수 확인을 받아 석사과정은 3차 학기 개강 1주내에 주임교수에게 제출하여야 한다.
- 2) 본 심사 직전 학기말에 논문지도 평가를 통과(pass)하여야 한다.
- 3) 논문예비심사는 실시하지 않는다.
- 4) 본심사용 학위청구논문의 제출기한은 전기에 졸업하고자 하는 대학원생은 10월 초까지, 후기에 졸업하고자 하는 대학원생은 4월초까지 제출하여야 한다. 기간 내 제출하지 않은 논문은 심사에서 제외한다.
- 5) 논문심사는 석사과정은 1회 실시하며, 논문심사 날짜는 지도교수가 심사위원과 협의하여 결정 한다. 논문은 각 심사일 2주 전에 심사위원에게 제출하여야 한다.

부 칙

이 내규는 2008년 3월 1일부터 시행한다.

이 변경 내규는 2011년 3월 1일부터 시행한다.

이 변경 내규는 2020년 3월 1일부터 시행한다.

교과과정표

◦ 전공 공통(Core Courses)

교 과 목		학점	강의	실습	수강대상
커뮤니케이션세미나 1	(Communication Seminar 1)	3	3	0	석사
커뮤니케이션세미나 2	(Communication Seminar 2)	3	3	0	
커뮤니케이션디자인론 1	(Communication Design Theory 1)	3	3	0	
커뮤니케이션디자인론 2	(Communication Design Theory 2)	3	3	0	
연구윤리와논문연구 1	(Research Ethics & Thesis Study 1)	3	3	0	
연구윤리와논문연구 2	(Research Ethics & Thesis Study 2)	3	3	0	

○ 전공(Major Course)

교 과 목		학점	강의	실습	수강대상
그래픽스튜디오 1	(Graphic Studio 1)	3	3	0	석사
그래픽스튜디오 2	(Graphic Studio 2)	3	3	0	
모션스튜디오 1	(Motion Studio 1)	3	3	0	
모션스튜디오 2	(Motion Studio 2)	3	3	0	
미디어스튜디오 1	(Media Studio 1)	3	3	0	
미디어스튜디오 2	(Media Studio 2)	3	3	0	

교과목 개요

전공공통 과목은 현대 사회의 다양한 커뮤니케이션 제반 이론과 디자인 방법론을 통합적으로 연구하고 이를 토대로 자신의 작업 논리를 확립하는 스튜디오 과정을 중심으로 구성된다.

○ 전공 공통(Core Courses)

- 커뮤니케이션세미나 1, 2(Communication Seminar 1, 2)
디자인의 이론적이고 동시에 실무적 접근을 위한 프로젝트 진행으로 구성된 과정이다. 프로젝트는 디자인 분야에 있어서 다양한 쟁점을 내포한 비평과 프레젠테이션을 중심으로 진행되며, 이러한 과정을 통해 개인적인 작업의 방향을 개발할 뿐만 아니라 디자인 전반적인 과정을 이해하는데 목적을 두고 있다.
- 커뮤니케이션디자인론 1, 2(Communication Design Theory 1, 2)
커뮤니케이션의 제반 이론과 디자인 역사, 디자인 비평, 디자인 연구 등의 이론 체계를 통합적이고 유기적으로 개발하여 자신의 디자인 방법론과 연계하는 토론 중심의 과정이다.
- 연구윤리와논문연구 1, 2(Research Ethics & Thesis Study 1, 2)
논문작성을 위한 수업으로 자신의 연구 분야를 심화하고 작업의 논리를 언어화하여 체계적인 작문으로 연결하는 능력을 배양한다.

○ 전공(Major Course)

- 그래픽스튜디오 1, 2(Graphic Studio 1, 2)
그래픽 디자인의 기본적인 원리 및 구조, 타이포그래피, 인포메이션 디자인, 의미 구성하기와 같은 비주얼 로직 등을 강조한 프로젝트 중심의 스튜디오 수업으로 심화된 그래픽 디자인의 방법론 도출을 목적으로 한다.
- 모션스튜디오 1, 2(Motion Studio 1, 2)
영화, 텔레비전, 인터넷, 모바일 등 다양한 영상 매체의 역사, 이론, 비평, 기술 등을 개괄적으로 고찰하고 이를 자신의 작업으로 환원하는 프로젝트 중심의 스튜디오 과정으로서 라이브 액션, 컴퓨터 모션 그래픽스 등 다양한 기법을 실험한다.
- 미디어스튜디오 1, 2(Media Studio 1, 2)
디지털 매체의 간략한 역사와 현재 디자인, 예술, 건축 등 다양한 분야에서 디지털 매체가 어떻게 활용되고 있는지 조사, 연구하고 미래의 발전 방향을 전망한다. 이와 함께 기초 워크숍을 진행하여 기본적인 기술을 습득하고 이를 실제 작업에 적용하여 심화한다.