//hyu.wiki/%EC%BB%A4%EB%AE%A4%EB%8B%88%EC%BC%80%EC%9D%B4%EC%85%98%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8%ED%95%99%EA%B3%BC

커뮤니케이션디자인학과

- 소속: ERICA 디자인대학 커뮤니케이션디자인학과
- 유형: ERICA 대학
- 영문명: DEPARTMENT OF COMMUNICATION DESIGN
- 중문명:
- 홈페이지: http://idesign.hanyang.ac.kr/
- 이 문서는 홈페이지와 ERICA전공소개서를 바탕으로 작성됨

□

목차

- 1 소개
  - 1.1 주요활동 분야
  - 1.2 연혁
  - 1.3 세부전공
  - 1.4 주요 활동
  - 1.5 필요 자질
- 2 학년별 학습내용
- 3 학회
- 4 졸업전시회
- 5 언론 매체
- 6 각주

소개

- 커뮤니케이션디자인학과의 교육목표는 사회의 리더로서 윤리적 품성, 창의적인 생각, 국제적인 감각과 예술적인 안목을 갖춘 전문 디자이너를 양성하는데 있음
- 세부 교육 분야는 시각정보디자인, 브랜드디자인, 패키지디자인. 편집디자인, 브랜드패키지디자인, 미디어디자인, 컴퓨터그래픽디자인, GUI디자인, 웹미디어디자인 등

주요활동 분야

- 전공의 체계적인 교육인 브랜드디자인, 패키지디자인, CI디자인, 편집디자인을 학습한 졸업생들은 대기업, 전문디자인업체, 중소기업체, 정부기관, 방송매체사, 출판사 등에 취업하여 경제, 문화, 사회에 중요한 역할을 담당
- 자기발전을 위해 본교나 해외 유명 대학원에 진학하여 전공에 대한 이론을 학습할 수 있음

연혁

- 2013 커뮤니케이션디자인학과로 개편
- 2012 시각　패키지디자인학과로 학과제 전환 및 명칭 변경
- 2003 디자인학부 그래픽패키지디자인전공을 시각·패키지디자인전공으로 명칭 변경
- 1999 디자인학부와 조형디자인학부를 디자인학부로 통합, 5개 전공으로 편제개편
- 1997 학부제 실시로 디자인학부(공예디자인 전공, 산업디자인 전공)로 변경, 조형디자인학부(야간)를 신설하고 포장디자인전공 설치
- 1988 예체능대학에서 산업미술대학으로 분리, 독립
- 1982 미술계열 공예과 신설

세부전공

1. 브랜드디자인
    - 현대 시장은 제품력의 싸움이 아닌 인식의 싸움이다. 브랜드디자인은 제품, 서비스 등을 일관되게 소비하는 사람들에게 전달하기 위한 시각화 체계이다.
2. 패키지디자인
    - 심미성, 기능성에 부여에 있어 보다 효과적인 지기구조에 대한 연구 및 개발을 통해 활용도 높은 디자인을 창출한다.
3. 편집디자인
    - 한 지면에 어떤 정보를 얼마나 담아낼 것인가 하는 문제에 직면했을 때 시각 요소들의 배치와 일관성, 종이의 선택 등 인쇄에 이르기까지의 모든 과정을 디자인한다.
4. 시각정보디자인
    - 사람들에게 정보를 전달함에 있어 정보의 체계를 구축하고 보다 쉽고 간단하게 메시지를 전달할 수 있도록 시각화한다.
5. 웹디자인
    - 온라인 상에서 컴퓨터뿐만 아니라 각종 단말기 등을 통해 사람과 사람이 커뮤니케이션할 수 있는 User Interface를 시각화한다.
6. GUI커뮤니케이션디자인
    - GUI 디자인 수업의 목적은 인터페이스 디자인의 UX UI를 통해 사용자 경험 형태를 이해하는 것이다.

주요 활동

졸업전시，과제전，동아리，학회 등

필요 자질

- 디자인에 대한 관심과 지식
- 예술적인 안목
- 창의적 사고능력
- 정보시각화 능력

학년별 학습내용

학년	학습 내용
1학년	기초디자인1.2, 컴퓨터와디자인，타이포크래피 1.2, 3D 컴퓨터 디자인，입체조형 디자인 1-2
2학년	커뮤니케이션 디자인스튜디오，일러스트레이션과캐릭터 디자인1.2, 커뮤니케이션 디자인 방법론, 패키지 디자인메이킹，패키지커뮤니케이션디자인1-2, 시각전달디자인，웹디자인1
3학년	웹 디자인 2, 브랜드디자인과로컬브랜드，브랜드디자인과내셔널브랜드，편집 디자인1.2, 캡스톤디자인1_2 , 디자인과창업，UI/UX 디자인1_2, 스마트패키지 디자인，정보서비스 디자인 1-2
4학년	디자인혁신1.2, 패키지 디자인스타트업1_ 2, 디자인싱킹&메이킹，디자인워크샵1_2, 포트폴리오 연구

학회

- 이름 : 온앤오프
- 2000년부터 열의있는 학생들의 자발적인 스터디 모임으로 시작해, 현재 커뮤니케이션디자인학과를 대표하는 학회로 자리잡음
- 온앤오프는 수업만으로 경험하기 힘든 선후배간의 디자인 작업 공유와 자발적인 디자인 공부를 통하여 학우들간의 소통과 교류, 발전을 목표로 함
- 다같이 커뮤니케이션 디자인의 다양한 분야들을 공부하면서 진로 방향 결정을 돕고, 학우들간에 친목을 다지며 즐겁게 공부할 수 있도록 돕고 있음
- 학회파트
    1. 타임플레이 : Typography Editorial design을 중심으로 공부하는 파트
    2. 브랜다즈 : BI,BX design을 중심으로 공부하는 파트
    3. 어스 : UX, UI를 중심으로 공부하는 파트
    4. 펜슬 : Illustration을 중심으로 공부하는 파트

졸업전시회

- 2020.11.16《SPARE》온라인 개최
    - 볼링에서 한 프레임 2회의 투구로 10개의 핀을 모두 쓰러뜨리듯, 지난 4년동안의 여정을 마지막 한 방으로 시원하게 끝맺음하고자 한다.
    - http://www.yck.kr/html/contents/show_view?idx=3060
    - 관련기사 : <뉴스H> 2020.11.23 한양대 ERICA 커뮤니케이션디자인학과 졸업전시 《SPARE》 온라인 개최

언론 매체

- <뉴스H> 2025.07.14 한양대 ERICA, 영진약품과 산학협력 어린이 건강기능식품 브랜드 개발 프로젝트 성료

각주