

예술체육대학 디자인학부



디자인학부에서는 21세기 지식정보사회가 요구하는 새로운 디자인문화 창출을 위해 다양한 학제운영을 통하여 균형있는 통합교육을 실시함으로써, 디자인에 관련 된 제반 문제를 합리적으로 해결하고, 유연하고 폭넓은 개인의 디자인적 사고방식을 고취시켜 미래지향적 디자인가치와 비전을 제시할 수 있는 창의적 디자인 인재양성을 교육목표로 하고 있다.

또한 전문분야로 시각디자인, 영상/미디어디자인, 포장디자인, 일러스트레이션, 애니메이션, 디지털 콘텐츠, 3D입체영상, 제품디자인 등 디자인 전반에 걸친 다양한 분야를 경험케 하고, 국제적 디자인교류를 확대하며, 디자인과 첨단 디지털 미디어 기술과의 융합교육 실시와 함께, 지역산업경제의 고부가가치 실현을 위한 디자인 지원정책을 펼치는 등 인천의 문화예술 향상과 신지식 사회 정착을 주도하는 선진적인 디자인 교육을 펼쳐나가고 있다. 디자인학부 학위과정에는 학사과정, 석사과정, 박사과정이 개설되어 있다.

예술체육대학

디자인 학부

•교육목표

미래사회가 요구하는 디자인의 미적가치 창조와 실현을 위하여 다양한 영역에서 필요한 교과과정과 이론과 실무를 겸비한 실험적 연구활동을 교육한다. 균형있는 디자인 이론과 실기교육을 통해 창의적 전문성과 사회적 윤리성을 겸비한 디자이너 양성을 목표

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
시각디자인	김시연, 이서진, 전해연	시각디자인, 영상/미디어디자인, 제품디자인 등 디자인 전반에 걸친 분야뿐만 아니라 공공디자인, 도시문화 환경디자인 영역까지 교육범위를 확대하여 학제간 융합을 통해 디자인연구의 원리와 방법론적 체계를 확립하고자 함
영상/미디어 디자인	송현호, 이운형, 한혜진	
제품디자인	안혜신, 박동명, 조유석	

| 진로 |

- 기업체 취업 : 대기업/중소기업, 디자인전문회사, 디자인벤처회사, 우수디자인보유기업, 디자인트렌드선도기업, 방송국, 인테리어, 공간/환경기업
- 디자인창업 : 스타트업, 클라우드 펀딩(아이디어 창업), 지역특화산업개발, 발명특허상품화개발, 성공브랜드개발창업, 디자인융합벤처창업
- 해외취업 : 해외진출벤처중소기업, 현지기업, 해외유명디자인업체
- 대학원(연구소) : 일반대학원, 전문대학원, 특수대학원, 해외대학원, 디자인연구소, 연구센터
- 문화예술직 : 해외진출벤처중소기업, 현지기업, 해외유명디자인업체



| 자격증 |

- 공통 : 시각디자인기사/산업기사, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 컬러리스트기사, 웹디자인기능사, 게임그래픽 전문가, 게임기획전문가, 제품디자인기사/산업기사, 제품디자인기술사, 제품응용모델링기능사

| 비교과 활동 |

- 공통 : 사진동아리, 전공소모임, 학술제(도란도란), INU교내전시회, 아이디어 공모전모임, 3D 프린팅경진대회, 디자인창업 워크샵, 산업체 인턴, 발명경진대회, 산학협동연계교육, 캠퍼스디자인, 디자인리서치, 디자인기획, 지적재산권, 디자인경영, 디자인개발, 실무외국어교육, 글로벌디지털교육, 해외기업인턴제 사업화, 체험학습관련교육, 체험,소통, 감성발달과 관련된 교육, 학생교수 친화활동, 산업체 전문가 디자인특강

| 분야별 취업진출방향 |

트랙	관련산업(직업군)	직무
기업체 취업	가전, 자동차, 가구, 사무, 조명, 팬시, 스포츠, 생활용품, 게임, 방송영상, 웹, 디지털콘텐츠, 전시, 디스플레이 등	디자인 solution 제공, 디자인개발 방법론, 선진디자인프로세스, 품질개선, 공정개선
디자인 창업	디지털엔터테인먼트, 가상현실 / 증강현실, 모바일, 헬스케어, 문화기반디자인, 실버산업, 생활소비재, 사물인터넷	블로그, SNS마케팅, 시제품, 3D프로토타입핑, 온/오프라인채널, 신제품개발프로젝트관리
해외 취업	어학연수, 현지취업(창업)영주권취업, 해외인턴	해외현지교류 확대, 비즈니스 활성화, 디자인종합지원
대학원 (연구소)	교직(교사, 교수), 연구소연구직, 공공기관(KIDP, 연구센터)	디자인정보(DB)구축, 디자인혁신네트워크, 디자인혁신연구
문화 예술직	무대미술, 메이킹, 패션악세사리, 큐레이터, 에듀케이터, 연출가, 학예연구사	문화예술특성화프로그램, 운영 및 기획, 활동, 체험교육활동

트랙 교과목

1학년

2학년

3학년



시각디자인



제품디자인



영상/미디어디자인

공통	평면과디자인, 입체디자인, 디자인 Thinking, 재료와표현, 디지털그래픽, 디자인문화와역사
선택	영상과디자인, 평면과매체, 제품디자인방법론, 사진
공통	색채융합디자인론
선택	타이포그래피, 모션그래픽스, 3D사진의이해와표현, 레이아웃디자인, 3D컴퓨터디자인, 기초제품디자인, 그래픽디자인, 편집디자인, 타이포와이미지, 디지털영상제작, 감성제품디자인, 미디어인터랙션디자인, 증거기반제품디자인, 생활용품디자인, 모션일러스트레이션, 캐릭터디자인
공통	디자인마케팅, 캡스톤디자인
선택	시각디자인, 광고디자인스튜디오, 입체영상의이해와연출, 서비스디자인, 유니버설제품디자인, 데이터주도제품디자인, 패키지디자인, 비주얼스토리텔링, 아이덴티티디자인, 친환경패키지디자인, UI/UX디자인, 애니메이션디자인, 지속가능디자인, CMF디자인

트랙 교과목

4학년

관련
전공

석사
박사

취업
기업



시각디자인



제품디자인



영상/미디어디자인

공통	그린공공디자인세미나
선택	브랜드디자인프로젝트, 시각디자인프로젝트, 융합시각디자인, 융합브랜드디자인, 산업디자인프로젝트, 제품디자인프로젝트, 융합제품디자인, 융합산업디자인, 미디어디자인프로젝트, 영상디자인프로젝트, 융합미디어디자인, 융합영상디자인
전공명 과목명	공연예술 : 무대미술 무대조명 경영학부 : 마케팅원론, 소비자행동분석, 기업창업론 산업경영 : CAD/CAM, UX/UI디자인 컴퓨터공학 : 창의공학설계, 프로그래밍입문 도시건축 : 건축과 문화예술, 건축조형, 실내디자인, 조정설계, 주거론
대학원 전공명	디자인역사와사회문화, 아이덴티티디자인연구, 브랜드디자인연구, 정보디자인연구, 시각디자인특론, 유니버설디자인특론, 도시환경과사인디자인, 디자인은하나다, 실감미디어와영상, 영상콘텐츠시스템, 입체영상시스템디자인, 디자인심리와임체이미지, 제품서비스디자인, 디자인트렌드리서치, 글로벌제품디자인워크샵, 디자인방법론, 동시대디자인문화론, 시각디자인세미나, 시각디자인마케팅론, 디자인문화답사, 융복합디자인연구, 미디어커뮤니케이션세미나, 영상미디어문화론, 영상미디어디자인특론, 영상시각효과연구, 영상내러티브구조론, 융합3D애니메이션, 애니메이션방법론연구, 디자인연구방법론, 신제품개발방법론, 증거기반신제품개발, 데이터주도신제품개발, UI디자인연구, 시각디자인논문연구, 시각디자인스튜디오, 시각디자인연구방법론

동문선배 취업기업



인천디자인지원센터, (주)영림업, (주)다이스, (주)에몬스가구, (주)연합뉴, (주)쇠부리, (주)플라즈마텍, (주)다올커뮤니케이션즈, (주)위아이엠, (주)더파머스, (주)와일라, (주)로온컴퍼니, (주)웰메이드인터내셔널, (주)HUNO, (주)라인플러스, (주)매드맨퍼스트, (주)핸드, (주)삼양에프앤비, 비콘디자인, 크림커뮤니케이션즈, (주)중앙일보, YJ코믹스, 라핸드, 테드맨포스트마이크라더스, 헬로우타이브, 알비코퍼레이션, 이지커머스, 부가부스튜디오, 뽀띠팬시, 크릭앤리버, (주)NEO CYON, (주)네이버, (주)에이치나인, 일룸, MBC, 포켓몬코리아, 네이비스노우, (주)텐바이텐 등



워크넷

학과별 주요 진출 현황·워크넷

주요진출분야

- 학교 : 중·고등학교, 대학교 등
- 기업체 : 산업디자인(자동차제조, 전자제품, 문구/완구, 3D업체, 생활소품 등), 시각디자인(디자인컨설팅, 홍보/기획실, 신문방송/출판잡지, 광고관련, 캐릭터, UI/UX/GUI 등)
- 정부 및 공공기관 : 디자인/문화예술 관련 정부부서 및 국책연구소

| 진출직업

- 디자인 강사, 대학교수, 디자이너 : 가방, 신발, 휴대폰, 팬시 및 완구, 포장, 북, UX/UI, 조명, 직물, 영상그래픽, 웹, 인포그래픽, 편집, 홍보, 캘리그래피, 앱 디자이너, 광고, 가전제품, 운송기기, 가구, 애니메이션

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 (www.work.go.kr) → 직업진로 → 학과정보 → 시각디자인학과

학과별 주요 진출 현황·기업 및 직무

주요 진출 기업 및 직무 정보 안내

- 삼성채용(www.samsungcareers.com) → 채용공고 → 제일기획 → 제작직(Art)
- 아모레퍼시픽(<http://recruit.amorepacific.co.kr>) → People → 직무소개 → 마케팅 → 디자인

| 제일기획 직무소개 - 제작직(Art)

•모집분야

지역직군	모집전공	주요업무
기획직	전공무관	광고기획/영업, 플래닝, 디지털, 리페일, 브랜드 익스피리언스, 미디어 등
제작직(Art)	디자인, 미술전공 (미술대학 소속)	Art Directing(ATL, BTL, 디지털 등)
제작직(CW)	전공무관	Copywriting



•지원자격

- 병역필 또는 면제자로 해외여행에 결격사유가 없는 분
- 영어회화자격을 보유하신 분(OPic 및 토익스피킹에 한함)

지역직군	지원가능 최소등급
기획직	IH(OPic) 7급(토익스피킹)
제작직(Art)	해당사항 없음
제작직(CW)	IH(OPic) 7급(토익스피킹)

•전형절차

직무적합성
평가직무적성
검사

면 접

건강검진

| 아모레퍼시픽 - 디자인

AMORE PACIFIC



•[마케팅 - 디자인]

•Role

- 아모레퍼시픽의 Brand & Design Lab에서는 브랜드별 디자인 전략 로드맵 수립 및 전반적인 디자인 개발 지원 업무를 수행하며, 주로 제품, 인테리어, VMD, 그래픽 디자인 등의 관련 업무를 담당하게 됩니다.

•Qualification

- 디자인 업무를 수행하기 위해서는 창의력, 시장 및 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 디자인에 대한 전반적인 역량과 이에 필요한 디자인툴 사용 능력, 디자인 감각이 필수적으로 요구됩니다.
- 직무내용
 - 화장품 2차 패키지(카톤박스, 지함, 파우치 등) 양산 개발
 - 디자인에 따른 패키지 개발 및 관리(신제품 사양 설정 및 개발 품질 관리)
 - 패키지 컨셉 연구, 개발
 - 2차 패키지 인쇄, 색상, 후가공 조정, 감리, 개발

- 샘플 개발 및 일정 관리
- 우대/기타사항
 - 디자인 계열 전공자 우대 (그래픽/제품 디자인, 패키지 디자인 등)
 - 패키지 디자인, 개발, 원화, 양산 관리 경력
- 전형절차
 - 서류전형 → 기업가치 검사(인적성 검사) → 1차면접 → 인턴실습(5주) → 2차면접 → 신체검사 → 최종합격
 - ※ 11월 3주차 ~ 12월 3주차 (약 5주) full-time 실습에 제한이 없는 자원자만 지원 가능합니다.

주요 진출 분야 : NCS

N 국가직무능력표준
National Competency Standards



NCS 직무소개

👤 NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습 모듈 검색 → 분야별 검색
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 01. 시각디자인
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 12. VR콘텐츠 디자인

| NCS 직무명 : 방송콘텐츠제작

• 직무 정의

시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일이다.

• 능력단위

- ① 프레젠테이션 ② 디자인 제작 관리 ③ 디자인 자료화
- ④ 시각디자인 프로젝트 기획 구상 ⑤ 시각디자인 프로젝트 기획 수립
- ⑥ 시각디자인 리서치 조사 ⑦ 시각디자인 리서치 분석
- ⑧ 시각디자인 전략수립 ⑨ 시각디자인 전략 수립 운용
- ⑩ 비주얼 아이디어션 구상 ⑪ 비주얼 아이디어션 전개
- ⑫ 비주얼 아이디어션 적용 ⑬ 시안 디자인 개발 기초
- ⑭ 시안 디자인 개발 응용 ⑮ 시안 디자인 개발 심화
- ⑯ 최종 디자인 ⑰ 최종 디자인 개발 완료

| NCS 직무명 : VR콘텐츠디자인

•직무 정의

VR콘텐츠디자인은 가상현실 스토리텔링에 의한 세계관에 따라 3D 객체 또는 360도 영상으로 구축된 가상 공간 내에서 사용자가 사용자 인터페이스를 통해 다양한 경험을 습득할 수 있도록 가상현실 콘텐츠를 기획, 디자인, 프로그래밍하는 일이다.

•능력단위

- ① 가상현실 공간파악 ② 가상현실 스토리텔링 ③ 가상현실 공간제작
- ④ 가상현실 UI/UX 디자인 ⑤ 가상현실 캐릭터디자인
- ⑥ 가상현실 프로그래밍 ⑦ 씬(공간)디자인 후반작업
- ⑧ 혼합현실 촬영영상 디자인 ⑨ 가상현실 애니메이션 디자인
- ⑩ 가상현실게임디자인 ⑪ 가상현실 교육/훈련 콘텐츠디자인