

산업디자인학과



산업디자인학과는 제품디자인과 UX 서비스 디자인 등 산업에 생산되는 제품과 서비스 디자인을 위한 이론과 실기를 공부합니다. 디자인의 기초지식과 컴퓨터를 활용한 디자인 기법을 익히고, 디자인 문화, 디자인 기획, 디자인 과학과 기술 등에 대한 교과목을 배웁니다.

적성 및 흥미



다양한 분야의 예술과 사상을 접하여 인목을 넓히는 것이 좋고 남다른 미적 감각과 감수성, 창의력, 표현력이 필요합니다. 새로운 아이디어를 창출하기 위해서는 끊임없는 호기심과 관찰력이 중요합니다. 최종 작업물을 완성해내는 끈질긴 근성과 꼼꼼함이 필요하고 사람들이 관심을 가지는 최신 트렌드를 읽어내고 이를 디자인에 적용할 수 있는 능력이 요구됩니다. 또한 디자인의 많은 부분이 컴퓨터 작업으로 이루어지므로, 각종 디자인툴을 능숙하게 다룰 수 있어야 합니다.

관련학과



- 산업디자인학과
- 제품디자인공학전공
- 색채디자인과
- 제품디자인과

취득자격



- **국가자격** 게임그래픽전문가, 게임기획전문가, 멀티미디어콘텐츠제작전문가, 시각디자인기사, 시각디자인산업기사, 제품디자인기사, 제품디자인산업기사, 컬러리스트기사, 컬러리스트산업기사, 포장기사, 포장산업기사, 실내건축기사, 실내건축산업기사, 문화예술교육사 등

진출직업



예술/디자인

- 게임그래픽디자이너
- 광고디자이너
- 무대디자이너
- 시각디자이너
- 영상그래픽디자이너
- 운송기기디자이너
- 웹디자이너
- 의료기기디자이너
- 전시디자이너
- 제품디자이너
- 주얼리디자이너
- 중장비디자이너
- 출판물편집자
- 캐릭터디자이너
- 컬러리스트
- 테마파크디자이너
- 학예사(큐레이터)



교육

- 예체능계열교수
- 디자인강사
- 제조분야 기술기능계 강사

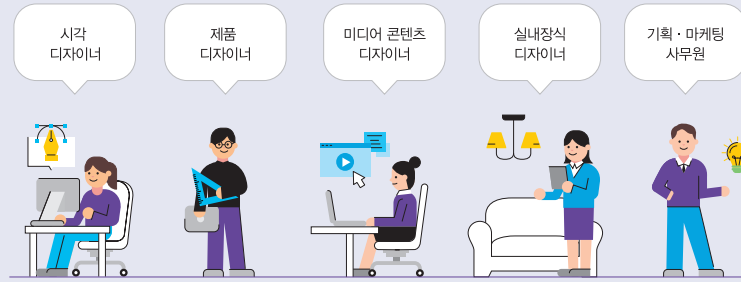


사무

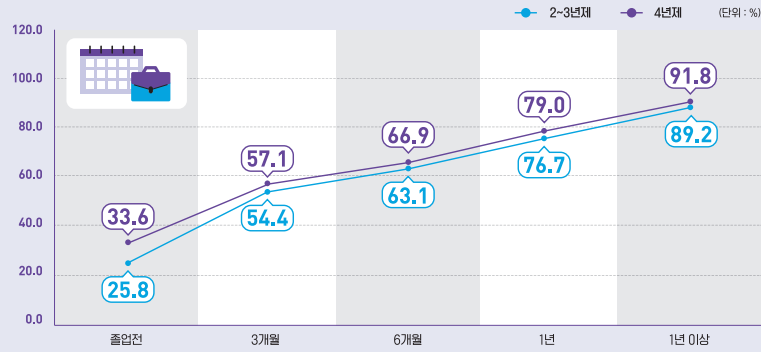
- 광고 및 홍보사무원
- 홍보전문가

통계로 보는 학과별 진출직업 정보

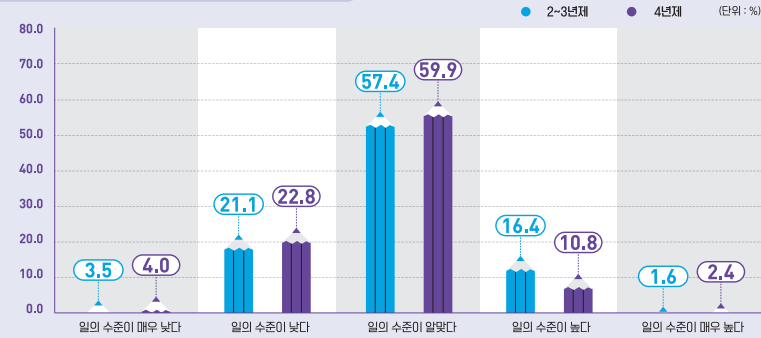
대학졸업 후 첫 일자리 진출직업(상위5개)



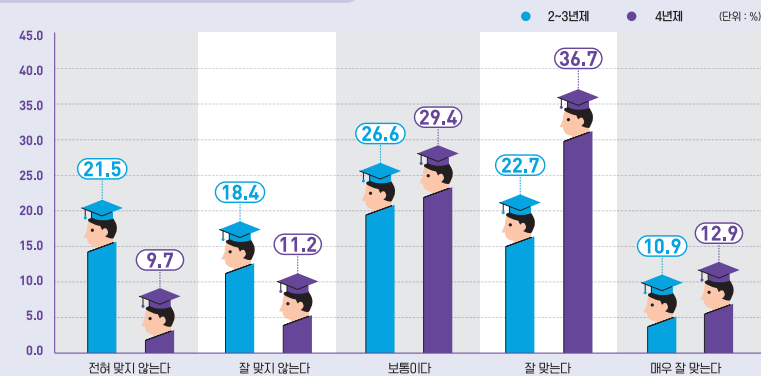
첫 일자리 입직 소요 기간(누적)



첫 일자리 업무수준과 교육수준의 일치 정도



첫 일자리 업무내용과 전공과의 일치 정도



- 「통계로 보는 학과별 진출직업 정보」는 한국고용정보원의 「대졸자직업이동경로조사(GOMS)」(정부공식통계 제327004호)를 바탕으로 작성한 것임.
 - 대졸자직업이동경로조사는 매해 전년도 2월 및 전전년도 8월 대학 졸업자를 조사 대상으로 함(EX, 2019년도 조사시 2018년 2월 및 2017년 8월 졸업자를 조사대상으로 함).
 - 2014년부터 2018년 전문대 및 4년제, 교육대 졸업자를 대상으로 워크넷 학과정보에서 제공하는 131개 학과 기준에 따라 분류하여 분석.
 - 전체 표본 가운데 매해 조사기준일(9월 1일) 당시 만35세 미만인 경우만 분석하였음.
- 첫 일자리란 「대졸자직업이동경로조사」가 표집틀로 사용하는 교육개발원 취업통계의 졸업년월을 기준으로 하여 해당 대학을 졸업한 이후 처음으로 가진 일자리를 말함.
- 본 자료에 사용된 첫 일자리 진출직업의 직업분류는 한국고용정보원의 「2018년 한국고용직업분류(KECO)」 세분류 기준임.
- 첫 일자리 입직소요기간은 「대졸자직업이동경로조사」의 조사 기준대학을 졸업 한 이후 첫 일자리에 입직한 시기까지를 개월로 환산하여 구간화함.
- 첫 일자리의 업무수준-교육수준 일치 정도, 업무내용-전공(주전공)과의 일치 정도는 기준 대학 졸업 후 첫 일자리의 업무 수준과 내용을 응답자가 주관적으로 판단하여 답한 내용임.