

시각디자인학과



시각디자인학과에서는 시각언어(문자, 기호, 형태 등)를 활용한 그래픽디자인, 일러스트레이션, 멀티미디어디자인 등을 공부합니다. 시각디자인은 시각언어로 메시지를 작성하고 전달하여 수용자의 태도나 행동에 영향을 끼치는 디자인 영역으로, 시각디자인의 문화적 가치창조를 통해 인간생활을 보다 윤택하게 만드는 학문분야입니다. 연구 분야로는 광고디자인, 포장디자인, 출판디자인, 타이포그래픽, 컴퓨터그래픽, 애니메이션, CI, 웹디자인, 일러스트레이션, 캐릭터디자인, 영상디자인, 사진디자인 등이 있습니다.

적성 및 흥미



사물에서 느끼는 이미지를 시각적으로 표현할 수 있는 능력이 요구됩니다. 다른 디자인 영역에서와 마찬가지로 다양한 분야의 예술과 사상을 접하여 안목을 넓히는 것이 좋고 남다른 미적 감각과 감수성, 창의력, 표현력이 필요합니다. 특히 시각예술이나 문화 전반에 대한 관심과 탐구력이 중요합니다. 또한 디자인의 많은 부분이 컴퓨터 작업으로 이루어지므로, 각종 디자인툴을 능숙하게 다룰 수 있어야 합니다.

관련학과



- 시각디자인학과
- 커뮤니케이션디자인학과
- 시각정보디자인전공
- 디지털디자인학과
- 광고디자인과
- 출판디자인과
- 멀티미디어디자인학과
- 시각영상디자인과
- 그래픽디자인학과

취득자격



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

진출직업



사무

- 광고 및 홍보사무원
- 홍보디자인러
- 브랜딩디자인러
- BX(BRAND EXPERIENCE)디자인러



디자인

- 영상그래픽디자인러
- 웹디자인러
- 일러스트레이터
- 제품디자인러
- 시각디자인러
- 편집디자인러
- UX/UI디자인러
- 캐릭터디자인러
- 컬러리스트
- 게임그래픽디자인러
- 아트디렉터
- 디스플레이어
- 패션그래픽디자인러
- 인포그래픽디자인러
- GUI(그래픽유저인터페이스)디자인러
- 모션그래픽디자인러



교육

- 디자인강사
- 예체능계열교수



방송

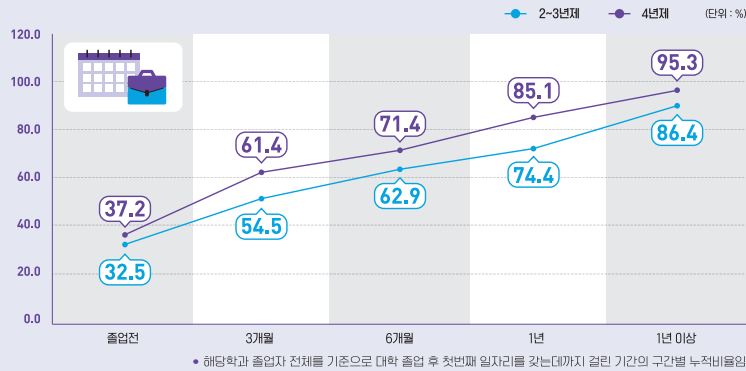
- 광고제작감독(CF감독)
- 광고디자인러

통계로 보는 학과별 진출직업 정보

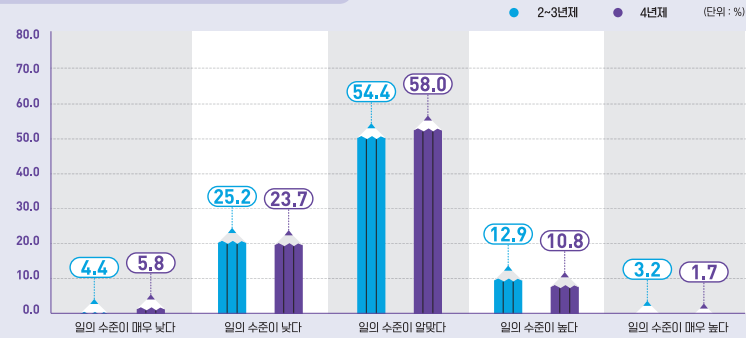
대학졸업 후 첫 일자리 진출직업(상위5개)



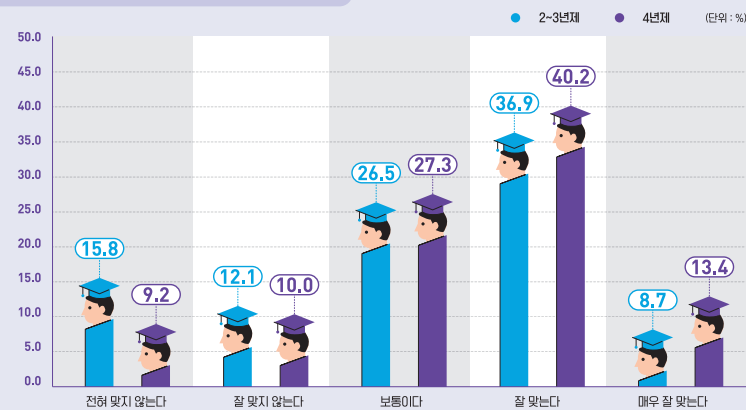
첫 일자리 입직 소요 기간(누적)



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.