전공진로로드맵

미래산업융합대학

산업 디자인 학과

서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY

교육목표

知 사용자 중심의 디자인 마인드를 바탕으로 제품·전시공간·사용자경험(UX) 디자인에 대한 이론과 지식을 갖추고

德 사회가 필요로 하는 디자이너로서의 소양과 인격을 갖추며

術 디자인의 여러 분야에 대한 창의력과 표현력 및 실무능력을 갖춘 여성 디자이너를 양성한다.

전공소개

산업디자인학과는 전공분야에 관한 지식과 기술을 폭넓게 교수하여 장차 이 분야에서 활동하는 전문디자이너를 양성함을 목적으로 한다.

본 학과는 저학년에서 이수한 전공기초과목을 바탕으로 2학년부터 제품디자인과 전시공간디자인을 포함하여 사용자 중심의 디자인 과목을 이수하도록 하고 있으며, 정보화 및 미디어의 변화에 발맞춰 사용자 인터페이스 디자인과 사용자 경험(UX)디자인 과목을 포함하고 있다. 또한 교육의 결과를 실제 디자인 현장에 적용할 수 있는 현실적 능력으로 발전시키기 위하여 실습을 통한 실천적 교육에 주력하고 있다.

진출분야

UX 디자인 | 제품 디자인(디지털 패브리케이션) | 전시 공간디자인

교수진 소개

분야	이름	전화번호	이메일
인터랙션 디자인, 디지털 패브리케이션(제품디자인)	김정민	02-970-5715	jmkim@swu.ac.kr
사용자경험(UX) 디자인/ 인터랙션 디자인	박남춘	02-970-5720	ncpark@swu.ac.kr
제품디자인	박우성	02-970-5716	wspark@swu.ac.kr
전시환경디자인	이주형	02-970-5718	jyi@swu.ac.kr
UX 디자인	이지현	02-970-5730	jihyunlee@swu.ac.kr
IoT 디자인	정영욱	02-970-5702	youngwook.jung@swu.ac.kr

진로상담 가이드

'산업디자인학과 학생들은요!'

졸업생은 가전회사/인터넷 포털사 UX 부서, 통신/플랫폼/소프트웨어 회사 UX 부서, UX 디자인 전문회사, 제품 디자인 전문회사, 해외 제품 제조사, IoT 디바이스 제조사, 캐릭터 및 토이 제품 제조사, 인테리어디자인업체, 실내 건축디자인업체, 기업전시디자인부서 등으로 취업하고 있다.

UX 디자인

개요

- 사용자가 제품, 서비스 혹은 시스템을 사용하거나 체험하는 데 있어 상호 교감하는 모델을 창조하고 개발하는 디자인의 한 분야로서, 산업디자이너로서 기본적인 사용자 중심 디자인 마인드 함양은 물론, 디지털제품과 온라인서비스 및 다양한 분야의 UX 디자이너를 양성한다.
- 지금 시대는 제품과 서비스, 시스템과 환경이 총체적으로 경험의 대상으로 간주하여 디자인하고 있다. 삼성과 애플의 제품과 소프트웨어, 다른 기간의 연결된 경험 혹은 스마트폰, 태블릿기기, 자동차 안 등 다양한 환경에서 이루어지는 네이버, 구글 등 인터넷 서비스 등은 사용자 경험 디자인의 중요성을 대표적으로 말해주고 있는 사례들이다.
- 이에, 사용자 경험 (UX) 디자인에 대한 깊이 있는 연구 성과와 기업 현장에서 다년간의 경험을 갖추신 교수진들이 학생들과 산학 프로젝트 등 현장 중심의 교육과정을 통해 UX 디자인 업계를 선도하고 현장에 효과적으로 적응할 수 있는 디자인 인재를 육성하고자 한다.

관련직업

- UX 디자이너
- 기획자

취업가능처

- 가전회사/인터넷 포털사 UX 부서
- 통신/플랫폼/소프트웨어 회사 UX 부서
- UX 디자인 전문회사

수행직무

- 사용자 관찰 조사
- 컨셉 도출
- 2D, 3D 디자인 표현능력 바탕 디자인 시각화

필요역량

- 사용자에 대한 세심한 관찰과 배려
- 체계적인 사고를 바탕으로 한 분석력
- 새로운 사용자 경험에 대한 Insight 발굴 능력
- 기본적인 2D, 3D 디자인 표현능력을 바탕으로 한 대안 창출 능력
- 디자인 프로세스 전반에 걸친 효과적인 커뮤니케이션 능력
- 토익 800점 이상의 영어 실력
- 다양한 분야의 전문가들과 원활한 협업을 위한 협동적 마인드

구비조건

- **외국어능력** : 토익 800점 이상
- **교외활동경험**: 인턴십, IT 동아리
- **공모전참여** : 필수
- **기 타** : 2D 컴퓨터그래픽, 3D 모델링 기술

유관전공

- 디지털 패브리케이션 - 웨어러블, IoT 디바이스 외형 디자인에 대한 이해, 3D 디자인 표현능력 바탕 디자인 시각화 기술 습득

기타조언

- 공감 능력이 중요함

제품 디자인(디지털 패브리케이션)

개요

- 대량 생산되는 산업제품의 기본개념 정의에서부터 최종적인 실체화에 이르는 과정까지 제품의 효용적 가치와 부가적 가치를 창출하는 데 있어 주도적 역할을 담당할 수 있는 제품디자이너를 양성한다. 초기 산업 시대 디자인의 개념은 장식으로서 제품의 겉모양을 꾸미거나 기계제품에 미술적인 요소를 응용하는 것에 지나지 않았으나, 오늘날에는 이보다 훨씬 더 제품 그 자체에 밀착되어, 디자인에 따라 제품의 존재 가치가 결정되며, 인간의 생활 그 자체를 결정하는 하나의 중요한 과제가 되고 있다.
- 이러한 시대적 요구사항을 반영하여 제품 디자인에 대한 깊이 있는 연구 성과와 기업 현장에서 다년간의 경험을 갖춘 교수진들이 학생들과 참여적인 교육과정을 통해 4차산업혁명 시대의 디자인 업계를 선도하고 현장에 효과적으로 적응할 수 있는 디자인 인재를 육성하고자 한다.

관련직업

- 제품디자이너
- IoT, 웨어러블 등 스마트 디바이스 디자이너
- 토이, 캐릭터 디자이너

취업가능처

- 제품 디자인 전문회사
- 해외 제품 제조사
- IoT 디바이스 제조사
- 캐릭터 및 토이 제품 제조사

수행직무

- 제품 컨셉 도출
- 2D 아이디어 스케치
- 3D 모델링 및 렌더링

필요역량

- 2D, 3D에 대한 이해를 바탕으로 한 조형능력과 스케치, 컴퓨터그래픽 등 표현능력
- 체계적인 사고와 합리적인 대안 창출 능력
- 디자인 프로세스 전반에 걸친 효과적인 커뮤니케이션 능력
- 글로벌 디자인 환경변화에 적극적으로 대응할 수 있는 외국어 능력
- 공모전 수상 실적, 인턴십 경험을 강조할 수 있는 디자인 포트폴리오

구비조건

- **외국어능력** : 영어/중국어 말하기 기초 능력(해외 취업 시), 토익 700점 이상
- **교외활동경험**: 인턴십
- **공모전참여** : 필수
- **기 타** : 컴퓨터그래픽, 3D 모델링 기술 필수

유관전공

- UX 디자인 - 제품 컨셉 도출에 필요한 사용자 중심 디자인 방법론에 대한 이해와 기술 필수

기타조언

- 3D 모델링에 대한 관심과 지속적 트레이닝이 필요함

전시 공간디자인

개요

- 공간디자인은 인간과 그를 둘러싼 물리적 인문적 환경의 총체적 관계를 연구하여 인간과 모든 생태계에 최적의 삶의 그릇을 제공하고자 하는 학문이다. 특히 21세기의 정보화 시대를 맞이하여 인간과 공간이 상호작용하는 양상은 기존의 실재 구축환경에서의 양상과는 크게 달라졌다. 이러한 상황을 인식하여 본 전공의 교육의 대상으로 삼는다. 따라서 디지털 미디어를 활용하여 인간의 감성을 자극함으로써 환경과 상호작용을 일으킬 수 있는 감성적인 공간의 창조를 목표로 한다.
- 1학년의 기초과목에서 쌓은 디자인 기초의 소양을 바탕으로 2학년에서는 공간디자인의 기본적 언어와 스케일 감을 익히고 인간과 생활환경의 관계에 관해서 탐구한다.
- 이후 3학년에서는 상업 공간에서 인간의 심리 및 행태를 연구하고 특히 디지털 미디어를 활용함으로써 감성적인 상업 및 전시 공간을 계획 할 수 있도록 한다. 4학년에서는 각자의 관심영역을 찾아내어 학문적으로 연구하고 그 디자인 결과를 도출함으로써 실무에 진출할 준비를 갖추도록 한다.

관련직업

- 전시기획자
- 인테리어/디스플레이/테마파크 디자이너

취업가능처

- 인테리어디자인업체
- 실내 건축디자인업체
- 기업전시디자인부서

수행직무

- 제품 컨셉 도출
- 2D, 3D 아이디어 스케치
- 3D 모델링 및 렌더링

필요역량

- 2D 도면과 3D 모델링 제작 능력
- 평면적인 구성을 공간상에 구현할 수 있는 공감각
- 디테일한 마감처리를 위한 꼼꼼함과 끈기
- 재질과 재료에 대한 지식과 경험
- 공모전 수상 실적이나 인턴십과 같은 활동을 강조할 수 있는 포트폴리오

구비조건

- **교외활동경험:** 인턴십
- **공 모 전 참 여 :** 필수
- **기 타 :** 2D 도면과 3D 모델링 제작 능력
  평면구성을 공간상에 구현할 수 있는 공간감
  디테일한 마감처리, 재료와 재질에 대한 지식과 경험

유관전공

- UX 디자인 - 공간디자인 컨셉 도출에 필요한 사용자 중심 디자인 방법론에 대한 이해와 기술 습득

기타조언

- 3D 모델링에 대한 관심과 지속적 트레이닝이 필요함

MEMO

교육과정 로드맵

진로명	1학년	2학년	3학년	4학년	진출분야
UX 디자인	• 산업디자인진로와 전망 • 디자인스케치 • Basic Digital Design • 산업디자인개론 • 디지털디자인스케치 • Visual Thinking & Storytelling • 기초모션그래픽디자인	• 기초비쥬얼인터랙션디자인 • UX 디자인방법론 • 정보서비스디자인 • Visual Interaction Design I	• UX 디자인 I • UX 디자인 II • Visual Interaction Design II	• UX 디자인프로젝트 • UX 디자인종합설계	UX 디자인 사용자 리서치 기획
제품 디자인 (디지털 패브리케이션)	• 산업디자인진로와 전망 • 디자인스케치 • Basic Digital Design • 산업디자인개론 • 디지털디자인스케치 • Visual Thinking & Storytelling • 기초모션그래픽디자인	• 기초디지털패브리케이션 I • 기초디지털패브리케이션 II • 3D Presentation Design I	• 브랜드경험디자인 • 디지털패브리케이션 I • 디지털패브리케이션 II	• 상품화연구 I • 상품화연구 II	제품 디자인 브랜딩 디자인
전시 공간디자인	• 산업디자인진로와 전망 • 디자인스케치 • Basic Digital Design • 산업디자인개론 • 디지털디자인스케치 • Visual Thinking & Storytelling • 기초모션그래픽디자인	• 공간애니메이션 I • 공간애니메이션 II • 3D Presentation Design I	• 브랜드경험디자인 • BX 공간디자인 I • BX 공간디자인 II	• BX 공간프로젝트 I • BX 공간프로젝트 II	공간디자인 브랜딩 디자인

MEMO

MEMO

전공진로로드맵

미래산업융합대학
산업디자인학과

02-970-5712

서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY

01797 서울시 노원구 화랑로 621 (공릉동126번지)
TEL 02-970-5114 FAX 02-3399-2843