

아트앤디자인스쿨 첨단미디어디자인전공 전공가이드



서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY

아트앤디자인스쿨

첨단미디어디자인전공

개요

첨단미디어디자인전공은 디지털 환경에서의 경험, 인터페이스, 실감형 콘텐츠, 영상 기반 커뮤니케이션을 창의적으로 기획하고 구현할 수 있는 디자인 전문 인재 양성을 목표로 한다.

본 전공은 UX 트랙, UI 트랙, 영상·모션 트랙, XR·3D 트랙을 중심으로 운영되며, 학생들은 사용자 경험 설계부터 인터페이스 디자인, 실감형 콘텐츠 제작, 영상 및 모션 표현에 이르기까지 다양한 디지털미디어 영역을 탐구하게 된다.

1학년에서는 디자인과 디지털미디어 분야의 공통 기초 역량을 학습하고, 2학년부터는 트랙별 기초를 다지며, 3학년에서는 보다 확장된 심화 프로젝트를 수행한다. 4학년에서는 각자의 관심 분야를 바탕으로 졸업작품 프로젝트를 진행하며, 기획, 디자인, 구현 역량을 종합적으로 발전시킨다.

졸업 후에는 IT 기업, 디지털 콘텐츠 기업, 게임 회사, 방송·영상 산업, 실감형 콘텐츠 산업 등 다양한 분야에서 UX 디자이너, UI 디자이너, 모션·영상 디자이너, 애니메이터, XR 디자이너, 3D 그래픽 디자이너 등으로 활동할 수 있다.

주요 과목 소개

2학년

앱인터페이스디자인

SwiftUI 기반의 실습을 통해 앱 화면을 직접 설계하고 구현하며, 인터페이스 디자인과 디지털 구현 역량을 함께 기르는 과목이다.

2학년

XR디자인1

XR의 기초 개념과 제작 프로세스를 이해하고, 실감형 콘텐츠와 인터랙티브한 공간 경험을 기획하는 기초 역량을 기르는 과목이다.

3학년

UX스튜디오

사용자 경험 관점에서 문제를 분석하고 서비스 구조와 흐름을 설계하며, 프로토타입 제작을 통해 UX 프로젝트를 구체화하는 과목이다.

3학년

영상콘텐츠디자인

영상 기획과 편집, 모션 및 시각 표현을 바탕으로 다양한 디지털 콘텐츠를 제작하며 영상 기반 커뮤니케이션 역량을 기르는 과목이다.

강점 소개

- UX, UI, 영상·모션, XR·3D를 아우르는 트랙 기반 실습 교육
- 디자인과 기술을 함께 다루는 프로젝트 중심 수업 운영
- 디지털 인터페이스, 실감형 콘텐츠, 영상 표현을 통합적으로 경험하는 교육 환경

소학회

- **UX소학회:** 사용자 경험과 서비스 기획, 리서치, 인터랙션 구조 설계에 관심 있는 학생들이 함께 탐구하는 소학회이다.
- **UI소학회:** 웹·앱 인터페이스 디자인, 화면 구성, 프로토타입 제작에 관심 있는 학생들이 실습과 프로젝트를 중심으로 활동하는 소학회이다.
- **영상·모션소학회:** 영상, 모션그래픽, 애니메이션에 관심 있는 학생들이 다양한 제작 실습과 협업 프로젝트를 통해 표현 역량을 확장하는 소학회이다.
- **XR·3D소학회:** XR, 3D, 실감형 콘텐츠에 관심 있는 학생들이 스터디와 프로젝트를 통해 공간 기반 디지털 콘텐츠를 탐구하는 소학회이다.

교수별 추천 전공수업

교수명	과목명	추천 사유
김영성	UX디자인기초 (1학년)	사용자 중심의 사고와 경험 설계의 기초를 배울 수 있다.
유영재	크리에이티브코딩 (1학년)	코딩을 통해 창의적 아이디어를 구현하는 기초 역량을 기를 수 있다.
최장섭	모션디자인기초 (1학년)	모션디자인의 기초와 다양한 미디어 분야에 활용 가능한 실무 감각을 익힐 수 있다.
강정현	3D디자인1 (1학년)	여러 산업 분야에 적용되는 3D 기술의 기초를 배울 수 있다.

관련 마이크로전공

전공	교육목표	과목명	개설학과
컨버전스아트	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 미술과 디자인의 변화를 반영하고 새로운 컨버전스 아트의 가능성을 모색하여 학생들의 진로와 취업에 대한 기회 확대 • 아날로그와 디지털 기술의 결합, 학문 간 융합을 통해 21세기 통합형 미래 인재 양성 • 도자, 섬유, 미술, 디자인과의 새로운 알고리즘을 만들어서 삶의 질을 향상하는 컨버전스 아트의 새로운 모델 창출 	현대미술연구	• 현대미술전공
		텍스타일위빙스튜디오	• 공예_컬렉터블 디자인전공(섬유)
		세라믹리빙오브제	• 공예_컬렉터블 디자인전공(도자)
		그래픽디자인기초	• 시각디자인전공
		3D디자인1	• 첨단미디어 디자인전공
서양미술의이해	• 교양		

관련직업

- UX 디자이너, 서비스 디자이너, 프로덕트 디자이너, UX 리서처, 인터랙션 디자이너

취업가능처

- 디지털 서비스 기업 및 플랫폼 기업
- IT 서비스 기업, 스타트업, 서비스 기획 관련 조직
- 사용자 경험 설계 및 프로덕트 기획 관련 분야

수행직무

- 사용자 조사 및 분석
- 문제 정의 및 서비스 기획
- 정보구조 및 사용자 흐름 설계
- 프로토타이핑 및 사용성 검토

필요한역량

- 사용자 관찰 및 분석 능력
- 논리적 사고와 문제 해결 능력
- 협업 및 커뮤니케이션 능력

구비조건

- **평점 평균 관리:** 기본적인 학업 성실성과 꾸준한 전공 역량 관리가 필요하다.
- **자격증 취득:** 필수는 아니나, 관련 툴 활용 능력이나 실무 역량을 보여줄 수 있으면 도움이 된다.
- **외국어 능력:** 해외 서비스 사례와 최신 자료를 참고하기 위한 기본적인 영어 독해 능력이 있으면 유리하다.
- **교외 활동 경험:** 동아리, 팀 프로젝트, 대외활동 등을 통해 다양한 사람들과 협업한 경험이 중요하다.
- **공모전 참여:** UX/UI, 서비스디자인, 디지털 콘텐츠 관련 공모전 참여 및 수상 경험이 있으면 유리하다.
- **기타:** 해커톤, 산학 프로젝트, 워크숍 등에 적극적으로 참여하며 문제 해결 경험을 쌓는 것이 도움이 된다.

유관전공

- **산업디자인:** 제품 구조와 사용자 중심 설계에 대한 이해 강화
- **시각디자인:** 타이포그래피 및 그래픽 감각 강화

기타조언

- 새로운 기술과 서비스 변화에 관심을 갖고 꾸준히 배우려는 태도가 중요하다.
- 다양한 분야의 사람들과 협업하며 사용자 중심의 사고를 확장하는 경험이 필요하다.

관련직업

- UI 디자이너, GUI 디자이너, 웹 디자이너, 앱 디자이너, 디지털 프로덕트 디자이너

취업가능처

- 디지털 서비스 기업 및 웹-앱 기반 IT 기업
- 웹-앱 디자인 스튜디오, 디지털 에이전시
- 브랜드 디자인 및 인터페이스 디자인 관련 분야

수행직무

- 웹-앱 인터페이스 디자인
- 화면 구조 및 레이아웃 설계
- 프로토타입 제작 및 인터랙션 설계
- 개발자 협업을 통한 서비스 화면 구현

필요한역량

- 시각적 완성도와 화면 설계 능력
- 디지털 환경 및 인터랙션에 대한 이해
- 협업 및 커뮤니케이션 능력

구비조건

- **평점 평균 관리:** 기본적인 학업 성실성과 꾸준한 전공 역량 관리가 필요하다.
- **자격증 취득:** 필수는 아니나, 관련 툴 활용 능력이나 실무 역량을 보여줄 수 있으면 도움이 된다.
- **외국어 능력:** 영문 디자인 자료와 최신 트렌드 리서치를 위한 기본적인 영어 독해 능력이 있으면 유리하다.
- **교외 활동 경험:** 팀 프로젝트, 해커톤, 산학 프로젝트, 동아리 활동 등을 통한 협업 경험이 도움이 된다.
- **공모전 참여:** 디지털 디자인, UX/UI, 서비스디자인 관련 공모전 참여 및 수상 경험이 있으면 유리하다.
- **기타:** 포트폴리오를 저학년부턴 꾸준히 구축하고 업데이트하는 것이 중요하다.

유관전공

- **디지털미디어:** 인터랙션 및 코딩 이해 강화
- **시각디자인:** 타이포그래피 및 그래픽 감각 강화

기타조언


- UI 디자인은 단순히 보기 좋은 화면을 만드는 것이 아니라, 사용성과 구조를 시각적으로 설계하는 능력이 중요하다.
- 최신 디지털 제품과 인터페이스 트렌드에 관심을 갖고, 직접 설계하고 만들어보는 경험이 중요하다.
- 디자인 결과물을 프로토타입이나 구현 가능한 형태로 발전시키는 태도가 경쟁력이 된다.

관련직업	<ul style="list-style-type: none"> 모션그래픽 디자이너, 영상 디자이너, 방송 그래픽 디자이너, 애니메이터, 브랜드 프로모션 디자이너
취업가능처	<ul style="list-style-type: none"> 방송사 및 영상 콘텐츠 제작 부서 모션디자인 스튜디오, 디지털 에이전시 영화, 애니메이션, 브랜드 프로모션 콘텐츠 제작 분야
수행직무	<ul style="list-style-type: none"> 광고, 브랜드 프로모션, 뉴미디어 콘텐츠 기획 및 제작 영화, 뮤직비디오, 트레이일러 등의 연출, 편집, 모션그래픽 제작 2D·3D 애니메이션 및 시각효과 제작 영상 콘텐츠의 촬영, 편집, 그래픽, 타이틀시퀀스 디자인
필요한역량	<ul style="list-style-type: none"> 기획력과 스토리 구성 능력 조형감각, 모션감각, 영상연출 능력 2D·3D 그래픽 소프트웨어 활용 능력
구비조건	<ul style="list-style-type: none"> 평점 평균 관리: 포트폴리오의 비중이 크므로 학점의 중요성은 상대적으로 낮지만, 기본적인 학업 성실성과 3.0 이상 유지는 도움이 된다. 자격증 취득: 필수는 아니나, 실사 촬영 중심 분야에서는 운전면허 등 현장 실무에 필요한 자격이 도움이 될 수 있다. 외국어 능력: 필수는 아니지만, 영어 자료를 참고하고 해외 사례를 이해할 수 있으면 유리하다. 교외 활동 경험: 팀 프로젝트, 연합 동아리, 현장 경험, 다양한 협업 활동은 실무 역량과 커뮤니케이션 능력을 보여주는 데 도움이 된다. 공모전 참여: 그래픽디자인 공모전, 영화제, 애니메이션 페스티벌 등 공신력 있는 대회에서의 수상이나 출품 경험이 유리하다. 기타: 포트폴리오는 저학년부터 꾸준히 만들고 업데이트하는 것이 중요하며, 실제 작업 경험을 통해 관심 분야에 대한 열정과 역량을 보여주는 것이 필요하다.
유관전공	<ul style="list-style-type: none"> 시각디자인: 그래픽디자인 및 조형 감각 강화 디지털영상: 실사 기반 영상 기획 및 편집 역량 강화
기타조건	<ul style="list-style-type: none"> 기술 자체보다 디자인과 연출의 완성도를 함께 고민하는 태도가 중요하다. 영상·모션 분야는 자신의 작업 결과물이 가장 중요한 만큼, 꾸준히 포트폴리오를 축적하고 발전시키는 것이 필요하다. 인문학, 서사, 시각문화 전반에 대한 관심을 넓히며 표현의 깊이를 키우는 것이 도움이 된다.

관련직업	<ul style="list-style-type: none"> XR 디자이너, 3D 디자이너, 실감형 콘텐츠 디자이너, XR 공간·전시 디자이너, 뉴미디어 디자이너
취업가능처	<ul style="list-style-type: none"> XR 테마파크 및 실감형 콘텐츠 기업 게임회사, 3D 콘텐츠 제작 회사 전시, 공연, 교육, 방송 관련 디지털 콘텐츠 제작 분야
수행직무	<ul style="list-style-type: none"> XR 체험관, 전시, 테마파크, 공연 등 실감형 콘텐츠 기획 및 디자인 3D 모델링, 애니메이션, 텍스처링, 라이팅, 리깅 등 3D 그래픽 제작 XR 기반 인터랙션 및 사용자 경험 설계 게임, 교육, 전시, 방송 등 다양한 분야의 디지털 콘텐츠 제작
필요한역량	<ul style="list-style-type: none"> XR 기술 및 3D 소프트웨어 활용 능력 공간, 인터랙션, 시각 요소를 종합적으로 설계하는 능력 창의적 문제 해결 능력과 협업 능력
구비조건	<ul style="list-style-type: none"> 평점 평균 관리: 기본적인 학업 성실성과 전공 실기 역량을 함께 관리하며 3.0 이상을 유지하는 것이 도움이 된다. 자격증 취득: 필수는 아니나, 기술적 지식과 소프트웨어 활용 능력을 보여줄 수 있는 자격이나 결과물이 있으면 유리하다. 외국어 능력: 새로운 기술과 해외 사례를 이해하기 위한 영어 독해 능력이 중요하며, 해외 취업을 희망할 경우 의사소통 능력이 필요하다. 교외 활동 경험: 인턴십, 동아리, 소학회, 팀 프로젝트 등을 통해 관련 정보를 교환하고 협업 경험을 쌓는 것이 중요하다. 공모전 참여: 실감형 콘텐츠, 게임, 3D 그래픽, 디지털미디어 분야의 공모전 참여 및 수상 경험이 있으면 유리하다. 기타: 포트폴리오와 자기소개서를 꾸준히 업데이트하며, 실제 프로젝트 경험을 통해 관심 분야에 대한 역량을 구체적으로 보여주는 것이 필요하다.
유관전공	<ul style="list-style-type: none"> 디지털미디어: 인터랙션 기술 및 프로그래밍 이해 강화 산업디자인: 공간과 사용자 경험에 대한 입체적 사고 강화
기타조건	<ul style="list-style-type: none"> XR·3D 분야는 기술 변화가 빠르므로 새로운 도구와 제작 방식에 꾸준히 적응하고 학습하는 태도가 중요하다. 단순한 소프트웨어 활용을 넘어, 공간과 경험을 설계하는 시각으로 작업을 확장하는 것이 필요하다. 게임, 전시, 공연, 교육, 엔터테인먼트 등 다양한 산업과 연결될 수 있으므로 폭넓은 관심과 융합적 사고가 도움이 된다.

※ 교육과정 이수 체계도 (Course road map)

	1학년	2학년	3학년	4학년	진출분야
UX	<ul style="list-style-type: none"> UX디자인기초 디지털타이포그래피 	<ul style="list-style-type: none"> 서비스디자인 UX프로덕트디자인 	<ul style="list-style-type: none"> UX스튜디오 컨버전스디자인세미나 	<ul style="list-style-type: none"> UX캡스톤디자인 포트폴리오B 	<ul style="list-style-type: none"> UX 디자이너, 서비스 디자이너, 프로덕트 디자이너, UX 리서처, 인터랙션 디자이너
UI	<ul style="list-style-type: none"> 인터랙션디자인기초 크리에이티브코딩 	<ul style="list-style-type: none"> 인터랙티브미디어디자인 앱인터페이스디자인 	<ul style="list-style-type: none"> UI디자인프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> UI캡스톤디자인 포트폴리오B 	<ul style="list-style-type: none"> UI 디자이너, GUI 디자이너, 웹 디자이너, 앱 디자이너, 디지털 프로덕트 디자이너
영상·모션	<ul style="list-style-type: none"> 모션디자인파운데이션 모션디자인기초 	<ul style="list-style-type: none"> 영상디자인기초 소리와영상 	<ul style="list-style-type: none"> 영상콘텐츠디자인 모션브랜드디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 영상모션캡스톤디자인 포트폴리오A 	<ul style="list-style-type: none"> 모션그래픽 디자이너, 영상 디자이너, 방송 그래픽 디자이너, 애니메이터, 브랜드 프로모션 디자이너
XR·3D	<ul style="list-style-type: none"> 디지털디자인 3D디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> XR디자인1 3D디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> XR디자인2 XR디자인프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> XR캡스톤디자인 포트폴리오A 	<ul style="list-style-type: none"> XR 디자이너, 3D 디자이너, 실감형 콘텐츠 디자이너, XR 공간·전시 디자이너, 뉴미디어 디자이너



아트앤디자인스쿨
첨단미디어디자인전공
전공가이드



서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY