



# 미래산업융합대학 산업디자인학과



## ◆ 학과 정보

**학과(전공) 설명** 산업디자인학과는 전공분야에 관한 지식과 기술을 폭넓게 교수하여 장차 이 분야에서 활동하는 전문디자이너를 양성함을 목적으로 한다.

본 학과는 저학년에 이수한 전공기초과목을 바탕으로 2학년부터 제품디자인과 전시 공간디자인을 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.

**졸업 요건**

- 경건회 6회 이수
- 제품, 공간, UX 3개 분야 중 2개의 졸업전시 과목 이수 및 해당 과목 졸업전시 참여 필요 (자세한 졸업요건 확인 경로: 학과 사무실 문의)

진출분야	진로
UX디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UX 디자이너</li> <li>• 기획자</li> </ul>
제품 디자인 (디지털 패브리케이션)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품디자이너</li> <li>• IoT, 웨어러블 등 스마트 디바이스 디자이너</li> <li>• 토이, 캐릭터 디자이너</li> </ul>
전시 공간디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시기획자</li> <li>• 인테리어/디스플레이/테마파크 디자이너</li> </ul>

## ◆ 교양선택 권장 과목

영역구분	교양 선택			
	교과목명	학점	추천사유	
기초교양	시장과경제활동	3	디자인 성과물을 시장의 흐름 속에서 분석하고 경제적 가치 창출 구조를 이해하는 역량을 기름	
	글쓰기	3	디자인 의도를 명확히 표현하고, 기획서·보고서 작성 능력을 키워 전문 디자이너로서의 기본 소통 역량을 강화함	
	독서와토론	3	다양한 관점을 이해하고 논리적 사고를 기르는 토론을 통해 디자인 비평과 협업 능력을 높임	
	사회학개론	3	사회 구조와 문화적 맥락을 이해해 사용자 중심 디자인의 사회적 의미를 통합적으로 파악함	
	심리학의이해	3	인간의 인지와 행동 원리를 이해해 사용자 중심 디자인에 필요한 심리적 감수성을 제고함	
영역 교양	인문 과학	융복합인간학	3	인문학, 사회과학, 공학 등 다양한 학문 간의 융합적 사고를 통해 인간 중심의 문제 해결 능력을 기르고, 복합적 관점에서 디자인의 본질과 역할을 탐구함
	사회 과학	사공존윤리	3	인공지능이 사회 전반에 미치는 영향을 이해하고, 인간과 기술이 공존하는 시대에 필요한 윤리적 판단력과 책임 의식을 함양하여 디자인 실천의 방향성을 확립함
	과학 기술	4차산업혁명의 핵심기술	3	인공지능, IoT, 로봇틱스 등 혁신 기술을 디자인 관점에서 이해해 미래산업 변화에 적응력을 키움
		인공지능과 빅데이터입문	3	데이터 기반 디자인 인사이트를 얻고, AI 기술과 디자인 융합 가능성을 탐색함
	문화 예술	지식재산권	3	디자인 창작물의 법적 보호와 권리 관리의 중요성을 이해해 전문 디자이너로서의 실무 역량을 강화함
		알고보면디자인	3	일상 속 디자인 원리를 탐구하며 창의적 문제해결 감각과 디자인 사고의 기초를 다짐
일반교양	창업콘서트: 스타트업의이해	3	디자인 아이디어를 사업화하는 과정과 창업 생태계를 배우며 혁신적 기업가 정신을 함양함	
	웹페이지저작기초	3	사용자 중심 웹디자인의 기본기와 디지털 콘텐츠 제작 역량을 익혀 실무 활용성을 높임	

◆ 학년별 교양-전공 연계 로드맵

		1학년		2학년		
		1학기	2학기	1학기	2학기	
		교양	필수	기독교개론(2)	대학영어 (듣기말하기)(2)	
시와창의적 문제해결(3)						
바름인성교육(1) *학과별 입사 차수 확인 필요						
기초 교양	인문 과학		독서와토론(3)	글쓰기(3)		
	사회 과학				시장과경제활동(3)	
영역 교양	인문 과학					
	사회 과학		AI공존윤리(3)			
	과학 기술				4차산업혁명의 핵심기술(3)	
문화 예술	알고보면디자인(3)					
일반교양				웹페이지제작기초(3)		
전공	필수	산업디자인진로와 전망(1)	인간중심디자인(3)			
	선택	디자인스케치(3)	디지털디자인 스케치(3)	공간애니메이션 I(3)	공간애니메이션 II(3)	
		Basic Digital Design(3)	기초모션그래픽 디자인(3)	기초비주얼 인터랙션디자인(3)	기초디지털 패브리케이션 II(3)	
		산업디자인개론(3)		기초디지털 패브리케이션 I(3)	정보서비스디자인(3)	
				UX디자인방법론(3)	Visual Interaction Design (3)	
				3D Presentation Design I(3)		

		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기
		교양	필수	바름종합실계프로젝트(2)	
사회학개론(3)	심리학의이해(3)				
영역 교양				융복합인간학(3)	
	인공지능과빅데이터입문(3)				지식재산권(3)
				창업콘서트: 스타트업의이해(3)	
일반교양				졸업작품연구(0)	
전공	UX디자인 I(3)		UX디자인 II(3)	BX공간프로젝트 I(3)	
	디지털패브리케이션 I(3)		디지털패브리케이션 II(3)	메이킹센스디자인I(3)	메이킹센스디자인II(3)
	BX공간디자인 I(3)		브랜드경험디자인(3)	UX디자인프로젝트(3)	UX디자인종합실계(3)
	Visual Interaction Design II(3)		BX공간디자인 II(3)	UX와서비스 디자인트렌드(3)	