

새로운 가치를 창조하는 수준 높은 크리에이티브 디자이너 양성!

DCU DAEGU CATHOLIC UNIVERSITY

# 산업디자인과

Department of Industrial Design



설립연도 : 2010학년도 | 학생 수 : 162명 | 교원 수 : 3명 | ☎ 053-850-3927

## 학과소개

대구가톨릭대학교 산업디자인과는 체계적으로 구성된 커리큘럼을 통해 전통적 디자인 능력뿐 아니라 디자인적 문제해결 능력, 전략적 사고 능력, 협업능력 등 새로운 디자인 경향과 급변하는 산업의 요구에 필수적인 핵심역량을 갖춘 융합적 디자이너를 양성하고 있다. 학생들은 체계적인 커리큘럼을 따르며, 전문적인 지식들을 습득하고 개인의 창의성과 역량을 혁신적으로 향상할 수 있을 뿐 아니라 우수 기업들과의 산학협동, 취업캠프, 상품화동아리, 창업동아리 등의 활동을 통해 새로운 디자인 언어를 탐구하고 다양한 경험을 쌓으며 인품과 전문성을 고루 갖춘 디자인 산업의 리더로 성장하고 있다.

## 학과뉴스

- 2021 취업률 78%, 2022 취업률 68%  
2023 취업률 67.6%
- 다양한 비교과 프로그램 운영
- 활발한 동아리 활동을 통한 전공역량 강화
- 우수 기업과의 산학협동, 취업캠프, 상품화동아리 지원
- 수업 후 전공역량 강화 프로그램 운영

산업디자인과  
더욱더 자세한  
정보를 원한다면?



홈페이지



홍보영상

## 취득가능자격증

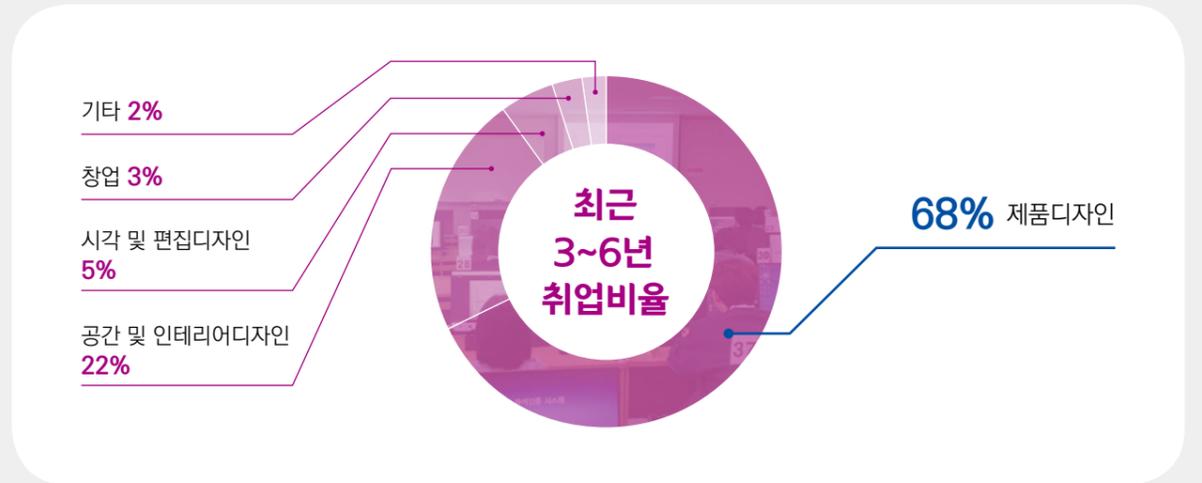


1. 실내건축산업기사
2. 제품디자인기사
3. 컬러리스트기사
4. 컴퓨터그래픽스운용기능사
5. 웹디자인기능사 등

## 졸업 후 진로



- **제품디자인** : 전기전자제품디자이너, 생활용품디자이너, 가구디자이너, 운송기기디자이너 등
- **UX 디자인** : 서비스디자이너, 사용자경험디자이너 등
- **그래픽디자인** : 편집디자이너, 웹디자이너, 일러스트레이터, 3D 디자이너 등
- **디자인 일반** : 리서치디자이너, CMF디자이너, 디자인경영, 디자인정책 등



## 취업현황



- 2018년** (주)영림임업 김OO(11학번), (주)팬텀옵티컬 정OO(11학번) 서울디자인 남OO(13학번) 등
- 2019년** (주)영림임업 박OO / 채OO / 배OO(15학번) 인디자인 홍OO(12학번), (주)이노옵티컬 박OO(13학번) (주)디앤비 디자인 추OO(15학번) 등
- 2020년** (주)영림 홈앤리빙 홍OO(16학번), (주)삼성포장 송OO(13학번) (주)한국컴포짓 하OO(13학번), (주)에스알 고OO(14학번) 등
- 2021년** (주)영림영업 박OO, 김OO (14학번), 쿠헤 손OO(13학번) (주)씨앤디 디자인 박OO / 차OO(15학번), (주)리크온 배OO / 김OO(17학번) 오토인 디자인 김OO(17학번) 등
- 2022년** 대우스웍스 조OO(18학번), (주)그린나래 공공디자인 주OO / 신OO(18학번) (주)이노옵티컬 장OO(15학번), (주)베스티이노베이션 권OO(16학번) 디자인파크 한OO(18학번) 등

산업디자인과 | Department of Industrial Design

교육 과정



- 1학년** 1학기 : 디자인발상1, 2D컴퓨터디자인1, 3D컴퓨터디자인1, 디자인스케치1  
2학기 : 디자인발상2, 2D컴퓨터디자인2, 3D컴퓨터디자인2, 디자인스케치2
- 2학년** 1학기 : 기초제품디자인1, 디자인윤리1, 제품프로토타이핑1, 디자인사1, 패키지디자인  
2학기 : 기초제품디자인2, 디자인윤리2, 제품프로토타이핑2, 디자인사2, 디자인트렌드
- 3학년** 1학기 : 제품디자인1, 생활제품디자인1, 인터페이스디자인1, 디자인리서치및방법론1  
재료및생산기법1  
2학기 : 제품디자인2, 생활제품디자인2, 인터페이스디자인2, 디자인리서치 및 방법론2  
재료및생산기법2
- 4학년** 1학기 : 제품통합디자인프로젝트1, 제품시스템디자인1, 디자인포트폴리오1  
제품기획및개발1  
2학기 : 제품통합디자인프로젝트2, 제품시스템디자인2, 디자인포트폴리오2  
제품기획및개발2

동아리



CREA

디자인능력 강화를 위한 2D 및 3D 스킬 및 조형 연구를 통해 결과물을 만들어 내고, 각 학년이 포함된 팀구성을 통해 결과물을 확용한 공모전 활동

Method

디자인 과정과 디자인 방법론등의 연구를 통해 디자인의 조형을 발전시키고 공모전에 집중하는 동아리

교육 환경



학과장 교수님과 학생회장 인터뷰



대구가톨릭대학교  
산업디자인과에 대해 간단하게  
소개 부탁드립니다.

대구가톨릭대학교 산업디자인과  
는 2010년 산업디자인과로 학  
과명을 변경한 이래로 학계와 현  
업에서 활발한 활동을 하고 있는  
졸업생들을 배출하고 있습니다.  
우리 학교에서는 통합적 디자인  
사고능력과 독창적인 조형 능력

향상을 위해 학생들이 직접 상품기획부터 생산까지의 모든 프로세스를 경험할 수 있도록 커리큘럼을 구성해 미래 사회를 이끌 실무형 인재양성을 목표로 하고 있습니다. 또한, 학생들은 우수 기업들과의 산학협동, 취업캠프, 상품화동아리, 창업동아리 등의 활동을 통해 새로운 디자인 언어를 탐구하고 다양한 경험을 쌓으며 인품과 전문성을 고루 갖춘 디자인 산업의 리더로 성장하고 있습니다. 마지막으로, 우리 학교의 가장 큰 장점은 학생들과 교수진이 굉장히 친밀한 관계를 유지한다는 점입니다. 다른 학교와는 다르게 수업 외에도 자주 만나다 보니 학생들이 쉽게 교수진들과 어울리고 어렵고 힘든 점을 언제든지 얘기하고 함께 해결해 나간다는 점일 것입니다.

정규 커리큘럼 이외에도 학생들을 위한 교육 프로그램 또는 활동이 있다면 말씀해주세요.

먼저 학생들이 자발적으로 모여 활동하는 동아리 모임이 있습니다. 동아리 활동에서는 학생들이 원하는 디자인 관련 활동들을 하고 학과와 교수진은 이에 필요한 여러 도움과 조언을 아끼지 않고

산업디자인과 학과장 김성룡 교수

있습니다. 두 번째는 비교과 활동입니다. 교수진들은 수업 진행 과정에서 어려움을 느끼는 학생들에게는 수업과 연계한 비교과 활동을 통해 도움을 주고, 공모전등의 프로젝트를 진행하는 학생들에게는 디자인 능력 뿐아니라 스킬면에서도 능력이 향상될 수 있도록 도움을 주는 프로그램을 진행하고 있습니다. 또한, 학생들은 매 학기말 본인이 진행한 프로젝트들로 과제전을 진행하게 되는데 이러한 전시 경험을 통해 학생들은 실력 향상뿐 아니라 사용자와의 직접적인 소통을 경험하게 됩니다. 하나만 더 소개한다면 비정기적으로 학계나 산업계에서 활발히 활동하고 있는 디자이너를 우리 학과에 초청해 특강을 진행합니다. 이분들이 학생들을 만나 특강이나 워크숍 수업을 진행하게 되는데, 수업 시간에 다룰 수 없었던 분야나 여러 한계 때문에 직접 경험하지 못한 부분들은 이런 특강을 통해 상당 부분이 충족됩니다.

산업디자인과 학생들이 졸업 후 진출하는 분야는 어떤 것들이 있을까요?

우리 학교 산업디자인과를 졸업한 학생들은 대부분 제품디자이너로 취업하고 있고, UI·UX디자인, 캐릭터디자인, 공간디자인, 환경디자인, 실내디자인, 편집디자인, 광고디자인, 모션그래픽디자인, 브랜드아이덴티티디자인 등의 분야로도 진출할 수 있습니다. 이에 더해 웹툰이나 웹진같이 스스로 콘텐츠를 기획하고 독창적인 창작물을 만드는 진로로 나갈 수도 있습니다. 또한 기업과 기관의 디자이너로 진출하거나 대학원이나 학계에 진출해 연구 활동을 이어나갈 수도 있습니다. 최근 졸업생들을 보면 기업에 취업하는 학생들이 대부분이지만, 창업이나 해외취업을 통해 자신의 뜻을 활발히 펼치는 모습도 자주 보이고 있습니다.

산업디자인과 학생회장 김수현 (22학번)



산업디자인과의 장단점

산업디자인과는 장점이 정말 많은 학과입니다 먼저, 기록하는 습관이 생길 수 밖에 없는 학과입니다. 제품디자인을 위한 아이디어션을 하다보면 번뜩이며 지나가는 다양한 문제점들, 디자인요소들이 생각나게 되는데 이러한 것들은 쉽게 날아가기 때문에 기록을 습관화할 수 밖에 없습니다. 또한, 제품이 만들

어지기 위해 사용되는 다양한 재료들, 기계들을 사용해볼 수 있으며 제품을 디자인하고 개발하는 과정에서는 다양한 사고를 하고, 넓은 시야를 가질 수 있다는 것, 소속된 학생들을 열정적으로 만드는 학과라는 것이 제일 큰 장점이라고 생각합니다. 단점은 과제 양이 많아 밤낮이 바뀐다는 것이 단점인 것 같습니다

가장 기억에 남았던 순간

제가 산업디자인과에 처음 진학했을 때, 미술감독을 꿈꾸는 상황에서 이과는 제 꿈과 맞지 않다고 생각했습니다. 그러나 1학년 디자인 발상 수업에서 노트북 속에서만 디자인하던 패턴조각을 3D 프린터로 출력한 날 내가 만든 제품이 세상에 나올 수 있다면 몇 일든 더 밤을 새울 수 있을 것 같다는 생각이 들었던 경험이 있는데 이때가 가장 기억에 남습니다. 관심도 없던 제품디자인에 빠지게 된 계기가 3학년 인 지금까지 학교생활을 버릴 수 있게 하는 동력인 기억입니다

산업디자인과에 재학하며 바뀐 점

재학하기 이전과 비교해봤을때 예민해졌다는 것이 가장 크게 바뀐 것 같습니다. 부정적인 의미가 아니라, 제품을 사용하거나 공간을 이용하는 등의 어떠한 체험을 하게되면 체험하는 과정에서 드는 다양한 자극들에 대해 이 촉감은 좋은가? 손에 잡히는 그림의 어떤 부분이 조금 더 틀어졌으면 좋겠다고 여기거나 이런 체험은 이런 부류의 사람들에게는 부정적일 수 있겠다는 등으로 체험하게 되는 감각에 대해 이전보다 더 예민하게 느끼고 스스로 피드백하게 된다는 점이 재학하고 가장 크게 바뀐 점 같습니다