

글로벌화 된 시야와 감각! 사회변화의 흐름에 능동적으로 대응할 수 있는 전문성을 지닌 학과!!

# 인터미디어아트과

Department of  
Intermedia Art



설립연도 : 1997학년도 | 학생 수 : 67명 | 교원 수 : 18명 | ☎ 053-850-3921

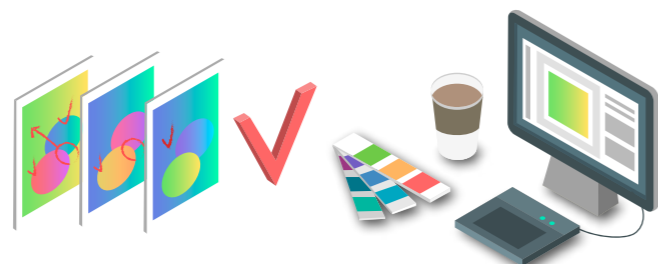
## 학과소개

대구가톨릭대학교 인터미디어아트과는 예술분야의 다양한 지식과 경험을 융합하여 새로운 예술적 가치를 추구한다. 급격하게 변화하는 시대의 흐름에 대응할 수 있는 창의적인 인재를 양성하기 위해 다양한 표현 매체를 아우를 수 있는 예술적(Art), 이론적(Theory), 실용적(Practical), 기술적(Technique) 교육과정으로 졸업 후 사회가 필요한 전문인력을 양성한다.



## 학과뉴스

- 'LINK' 학과 동아리 메타버스 전시회 그룹
- 인터미디어아트과, '컬처마켓 in 동성로' 참여
- 연 2회 '인터미디어아트 아트마켓' 운영
- 인터미디어아트과, '제5회 수성 빛 예술제' 참여
- 재학생의 학과 만족도 우수



## 취득가능자격증



· 문화예술교육사 2급 자격증 (문화체육관광부 인증)

### · 자격증 취득자 수

1. **큐레이터** : (주)시몬느(시몬느핸드백박물관), 갤러리전, 갤러리움, 봉산문화회관 대구미술관, 대백갤러리, 서울미술관, 범어아트랩 (20%)
2. **미술교육** : TONG ART, SBS 아카데미 컴퓨터아트, 중학교 교사 (20%)
3. **개인창작활동** : 작가(20%)
4. **디자인** : 디자이너(30%)
5. **창업** : 한 컨, nogya store (10%)

## 졸업 후 진로



- 캐릭터 디자인
- 크리에이터
- 캐릭터 모델러
- 웹툰·애니메이션 제작자
- 그래픽 디자인
- 모션그래픽 디자이너
- 완구기획
- 작가
- 일러스트레이터
- 게임 그래픽 전문가
- 3D 프린터 관련 업종
- 미술교육 관련 직종



## 취업현황



- 2018년 nogya store 박OO(14학번)
- 2019년 한 컨 류OO(15학번), 키다리 아저씨 갤러리 최OO(15학번)
- 2020년 섹시주 정OO(14학번), 인동중학교 미술교사 남OO(16학번)
- 2021년 동아트 이OO(18학번), 아트랩범어 정OO(16학번) 아트랩범어 최OO(16학번)
- 2022년 뷰티풀스마일 황OO(17학번), 오페라하우스 한OO(16학번) 대구일마이스터고등학교 미술교사 김OO(16학번)
- 2023년 시안미술관 이OO(18학번)



인터미디어아트과 | Department of Intermedia Art

교육 과정



- 1학년** 기초조형, 디자인의 이해, UI/UX 화면 설계 및 디자인 I, 애니메이션 드로잉  
비주얼 스토리텔링기초조형II, UI/UX 화면 설계 및 디자인 II, 애니메이션 드로잉 II  
아트 크리에이트, 디자인 컨버전스, 색채학
- 2학년** 크리에이티브 디자인, 인터랙티브 UI/UX I, 페인팅 테크닉 I, 3D디자인 기초, 콘텐츠작  
워크숍리서치&경험 디자인, 인터랙티브 UI/UX II, 페인팅 테크닉 II, 3D모델링  
일러스트레이션 워크숍
- 3학년** 자기 주도 융합 프로젝트 I, 3D애니메이션 워크숍, 아트북 디자인, 동서양 미술사  
자기 주도 융합 프로젝트 II, 콘셉트 아트워크, 아트 마케팅
- 4학년** 졸업프로젝트 I, 포트폴리오 I, 졸업프로젝트 II, 포트폴리오 II

동아리



비루뽕(벽화 봉사동아리)

학생들의 능력을 최대한 활용하여 봉사 시간을 인정받을 수 있다. 벽화를 그리기로 선정된 '벽'은 단순히 몇 개의 그림이 그려진 벽이라는 의미를 넘어 벽화마을로 발전되고 더 나아가 관광 명소로 진화한다. 학과 학생들의 재능을 활용하여 봉사 시간을 채울 수 있도록 설립된 동아리이며 재능 기부라는 가치와 함께 본인의 전공 능력을 최대한 발휘하는 체험의 장이 된다. 또한 동네 주민들에게도 미에 대한 감성을 환기 시키고 정신적으로 건강하고 좋은 예술적 이미지를 심어줄 수 있다.

LINK

평면적인 작업물을 뛰어 넘어 3D모델링, 디지털아트, 애니메이션 등 다양한 작품들을 더욱 효율적으로 연구하고 제작할 수 있다. 또한 각 작업물들의 장점을 최대한 살릴 수 있는 'AR전시회'를 연구 하고 발표한다. 이를 통해 향후 학생들이 전시회를 직접 기획하고 진행하는 실험을 통해 전시회 전반적인 진행 과정에 대해 경험하며 배우는 목표를 가진다. 'AR전시회'는 공간에 구애 받지 않는 장점을 활용하여 창의적이고 폭 넓은 작품을 전시할 수 있도록 선.후배간의 활발한 멘티멘토 활동을 통하여 학생들의 작업 능력을 증진 시키는 것을 목표로 한다. 더불어 QR코드를 이용하여 언제 어디서나 스마트 폰을 이용하여 전시회장을 관람할 수 있도록 한다.

교육 환경



학과장 교수님과 학생회장 인터뷰

인터미디어아트과 학과장 **송중덕** 교수

빠르게 변화하는 현대사회에 적극적으로 대처하기 위해 글로벌화 된 시야와 감각을 육성하여 변화의 흐름에 능동적으로 대응할 수 있는 융합미술 인재양성을 목표로 「인터미디어 아트과」가 출발하였습니다. 시대적 흐름을 적극적으로 활용하는 융합 미술의 시점에 서서 신속한 현장의 정보와 환경에 관한 '새로운 시대의 미디어의 표현'을 모색하고자 합니다. 이를 위해 인터미디어아트과는 다양한 미디어를 횡단 하는 커리큘럼으로 구성되었습니다. 그간 일반화되어 있는 컴퓨터를 활용한 미디어 아트를 포함하여 다양한 영역에 관한 연구를 추진해 왔으며 학생들에게 미술과 인접한 표현을 폭넓고 종합적으로 교육하는 커리큘럼을 목표로 하고 있습니다. 현장 실무분야에서 활발히 활동하고 있는 학과의 교수님들이 학생의 창의성을 바탕으로 전공지도를 하고 있으며 졸업 후 성공적인 진로를 위해 학생들과 끊임없는 소통을 하고 있습니다. 본 인터미디어아트과는 학생들이 역량 있는 인재로 성장 할 수 있도록 다양한 실무 경험을 가진 교수님들과 함께 공모전, 기획 전시회, 해외 우수 대학과의 교류전시회 등 실질적인 전공 심화 교육을 시행합니다. 현대사회가 요구하는 창의적이며 역량있는 인재가 되기 위해 인터미디어아트과에서 여러분의 성공을 향한 출발점을 시작하여 보시기 바랍니다.



인터미디어아트과 학생회장 **이영은** (22학번, 꼬질토끼 작가)



인터미디어아트과의 특성상 과실(전공 실기실) 이용이 자유로운 덕분에 평소 밀린 작업 및 야작을 편하게 할 수 있고 작업하면서 자주 보는 인원들끼리는 또 금방 친해질 수 있는 환경 덕분에 같은 학년들끼리는 서로 잘 지낸다는 장점이 좋은 것 같습니다. 그뿐만 아니라 저희과는 선후배가 간의 사이도 좋은 편이라고 느끼는 것이 현재 제가 학생회장이 되겠다고 마음먹을 수 있었던 이유가, 제가 1학년 때 선배들이 편하게 다가와 주신 덕분에 좋은 점을 많이 배우게 되었고 이를 계기로 '언젠가 내가 선배가 된다면 나도 멋진 선배가 되어야지'라는 마음으로 학생회장이 되어야겠다고 마음먹었기 때문입니다. 같은 학년끼리 사이가 좋아서 제가 학생회장이 되면 저를 도와주겠다는 인원이 많았기 때문인 것도 큰 힘이 되었지만 대체적으로 큰 원동력이 된 것은 이전에 선배들의 멋진 모습을 본받은 것이 가장 큰 영향이라고 생각합니다. 교수님들 또한 학생들에게 많은 신경을 써 주시기 때문에 학과 수업 또한 부족함 없이 배우고 있습니다.



인터미디어아트과  
더욱더 자세한  
정보를 원한다면?



홈페이지



홍보영상