



# 인제대학교 컴퓨터디자인과

Department of Computer Design,  
Inje University

컴퓨터디자인과는 컴퓨터 활용 디자인 특성화 교육으로  
창의적인 **제품디자인 전문가**, **컴퓨터모델링 전문가**,  
**3D프린팅 전문가**를 양성합니다.



컴퓨터디자인과

Dept. of Computer Design, Inje University

## 컴퓨터디자인과는 실무중심의 컴퓨터 활용 디자인 특성화 교육으로

## 창의적인 제품디자인 전문가, 컴퓨터모델링 전문가, 3D프린팅 전문가를 양성합니다.

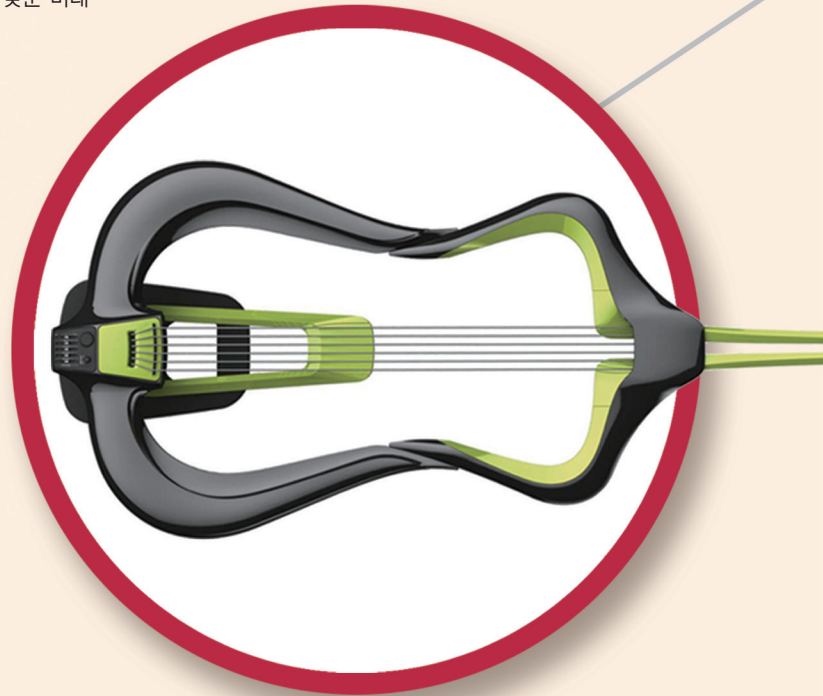
컴퓨터디자인과는 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 모델링, 3D 프린팅 등 컴퓨터를 활용한 다양한 하드웨어 및 소프트웨어에 대한 이론과 기술을 습득하고, 이를 바탕으로 디자인을 전문적으로 학습하고 실천하는 전공이다. 특히 생활가전, IT 휴대기기, 헬스케어기기 같은 첨단기술 제품에서 가구, 문구 등 생활용품에 이르기까지 우리의 생활에 밀접하게 관련된 다양한 제품의 디자인을 융합적으로 이해하고 경험한다. 학과는 제품의 조형은 물론 인간공학과 사용자의 인지 심리적 측면까지 아우르는 종합 능력을 키우기 위해 컴퓨터를 활용한 실무 밀착형 교육에 집중한다. 이를 바탕으로 새로운 아이디어를 탐색하고 구체화하여 실행하는 능력을 갖춘 미래 지향적 디자이너 육성을 목표로 한다.

### 제품디자인 전문가 ○

일상생활에서 요구되는 다양한 제품의 개발과 생산을 위한 일련의 과정에서 요구되는 디자인 개발 업무를 수행한다. 기업의 조직 및 인력 구조에 따라 업무의 범위는 다양할 수 있다. 디자인 전문가의 업무 영역은 좁게는 단순한 디자인 개발과정에서 넓게는 제품의 기획, 디자인 및 설계 업무까지 확장될 수 있다.

#### 주요직업

의료기기디자이너, 조명디자이너, 제품디자이너, 가구디자이너, 신발디자이너, 자동차디자이너, 운송기기디자이너, 중장비디자이너, CMF디자이너, 상품기획자, 에코제품디자이너, UI(유저인터페이스)디자이너, UX(사용자경험)디자이너





## 컴퓨터 모델링 전문가 ○

제품개발 과정에서 컴퓨터를 활용하여 2차원 도면작업에서부터 3차원 입체형상 까지도 화면에 재현하는 전문 분야를 의미한다. 컴퓨터 모델링 전문가는 다양한 3D 모델링 소프트웨어를 활용하여 3차원 모델을 표현하며 가상공간의 3차원 모델을 통해 실제 세계의 물체를 묘사하거나 혹은 물리적 환경을 모델링하여 가상환경 속에서 물체의 모습을 만드는 등의 업무를 담당한다.

### 주요직업

CAD 전문가, 목업 제작자, 컴퓨터 모델링 프리랜서  
컴퓨터 그래픽스 프리랜서, 신발 디자이너

## 3D프린트 전문가 ○

3D프린트는 일반 프린터와는 다르게, 손에 짚 수 있는 3차원 물체를 출력해 낼 수 있는 기술이며 3D 프린터는 창의적인 아이디어를 실현시킬 수 있는 도구이다. 3D 프린터 전문가는 다른 사람의 아이디어를 3D 프린터를 통해 구현하거나 원하는 제품을 생산하기도 하고 자신의 아이디어를 제품화하고 판매 하는 등의 전문적인 업무를 담당한다.

### 주요직업

문화상품디자이너, 팬시디자이너, 가구디자이너, 조명디자이너, 3D프린터 제작자  
디자인 창업



## CDIO(구상-디자인-실행-운영) 중심의 컴퓨터 디자인 특성화 교육

컴퓨터디자인과는 CDIO (구상-디자인-실행-운영) 중심으로 짜여진 교육 커리큘럼에 의하여 교육한다. 학과는 2017년 대한민국 최초로 CDIO 멤버십 가입 이래, CDIO 교육 플랫폼의 적용을 위해서 교과목 개발, 교수법 개발, 전체 커리큘럼 보완 등 대대적인 혁신 노력을 하였으며 공학교육혁신을 위해 선도적인 역할을 수행하고 있다.

### CDIO란?

MIT를 중심으로 세계 공학교육을 이끄는 미국 유수의 대학들이 공학교육 혁신을 위해서는 엔지니어의 디자인능력과 만들기 능력 향상이 필수적임을 언급하며 2000년도 CDIO 멤버십을 설립하였고 현재 Michigan, Duke, Stanford 등 북미 20여개 대학, 유럽 60여개 대학, 아시아 20여개 대학들이 회원대학으로 가입되어 있으며 디자인교육을 공학교육 혁신의 도구로 강제하고 있다.



### 새로운 아이디어에 필요한 창의적 경험과 지식

새로운 것을 만들어내는 능력은 일상생활의 문제들을 유심히 관찰하고 생각하는 습관에서 비롯된다. 디자인엔지니어링학과의 교육 과정은 학생이 주도적이고 자발적으로 사고하는 습관을 기르게 도와주고 그 과정에서 자연스럽게 창의적인 해결안을 도출하는 능력을 키울 수 있게 유도한다.



### 디자인 사고(Design Thinking)를 실천하고 행동하는 인재

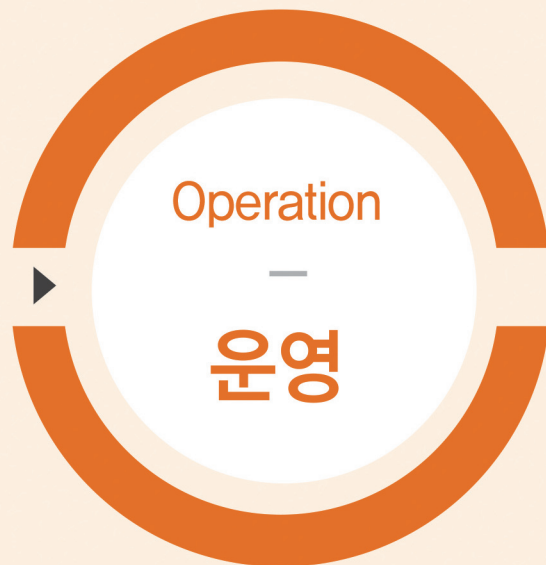
전 세계 유명 대학과 기업의 혁신의 핵심에는 디자인 사고(Design Thinking) 교육이 자리 잡고 있다. 디자인 사고는 기존의 문제를 상상력과 협업 능력을 통해 해결하는 사고 방법이다. 디자인엔지니어링학과는 디자인 사고 방법을 통해 구상한 것을 빠르게 만들어봄으로써 실천하고 행동하는 인재를 양성한다.





## 제작, 생산에 필요한 경험, 지식, 기술

생각한 것을 실제로 구현하기 위해서는 다양한 지식과 관련 기술 역량이 요구된다. 디자인엔지니어링학과에서는 사물에 대한 인간공학, 인지과학, 트렌드, 제품기획, 생산 공정에 대해 학습하며, 동시에 컴퓨터를 활용한 제품 설계 능력을 키워서 자신에게서 비롯된 아이디어를 구체적으로 실행할 수 있는 실천적 기술을 교육한다.



## 사회와 기업이 필요한 비즈니스 운영이 가능한 인재

기업 현장에서는 디자인뿐만 아니라 제품 기획, 개발, 마케팅, 브랜딩까지 아우르는 능력을 요구하고 있다. 인제대학교 디자인엔지니어링학과의 교육 커리큘럼은 디자인 주도형 비즈니스 창출 능력을 집중 교육하여 학생이 직접 만든 디자인을 마케팅, 브랜딩 할 수 있는 다양한 능력을 키울 수 있게 한다.

## 컴퓨터디자인과는 컴퓨터 활용 디자인 특성화 교육에 집중합니다.

현재는 과거 전통적으로 분류되었던 시각, 산업(제품), 실내, 영상 등으로 세분화된 전문성으로는 경쟁력을 확보하기 어렵고 디자이너의 사회적 수명(활동기간) 역시 점점 짧아지고 있다. 특히 각종 미디어는 현대 사회의 요구에 따라 급격히 변화하기 때문에, 현재 그리고 미래의 산업에서는 이러한 정보통신 환경을 이해하는 창의적인 융합형 인재가 요구되고 있다.

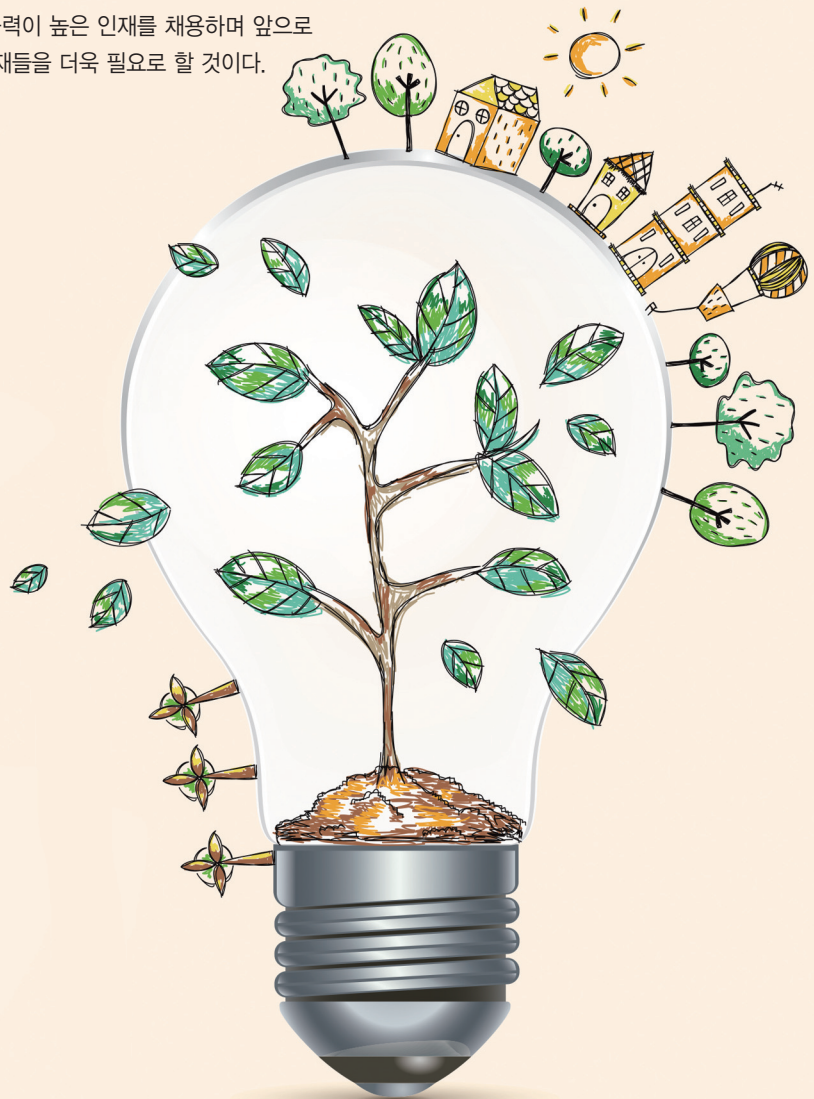
컴퓨터디자인은 새로운 사물(하드웨어, 소프트웨어)을 구상, 설계, 제작, 운영하는 능력을 말하는데, 이러한 다양한 능력을 고루 갖춘 인재를 일상생활 속에서 문제를 창의적으로 해결하고 실제로 구현할 수 있다. 많은 중견·중소기업은 디자인과 제품개발에 있어서 컴퓨터의 활용 능력이 높은 인재를 채용하며 앞으로의 시대는 이렇게 실제세계와 가상환경을 균형 있게 다루는 융합형 인재들을 더욱 필요로 할 것이다.

## 사회와 산업이 요구하는 지역 산업 밀착형 인재 양성

지금 사회는 하나의 제품을 대량생산하는 시스템에서 다양한 요구를 만족시키는 다품종 소량생산, 개인 맞춤형 생산, 지역과 사회 문제해결 등의 능력을 갖춘 인재를 요구하고 있다.

## 인성과 창의성 교육을 기초로 한 컴퓨터 활용 디자인 전문가 양성

창의적 인재를 책임감, 독립심, 자존감, 호기심, 지구력, 겸손 등의 인성이 바탕이 되어야 합니다. 근본적 인성 교육을 바탕으로 아름다운 형태와 기능적 사물을 만들어낼 수 있는 디자이너를 키우는데 온 힘을 다하고 있습니다.

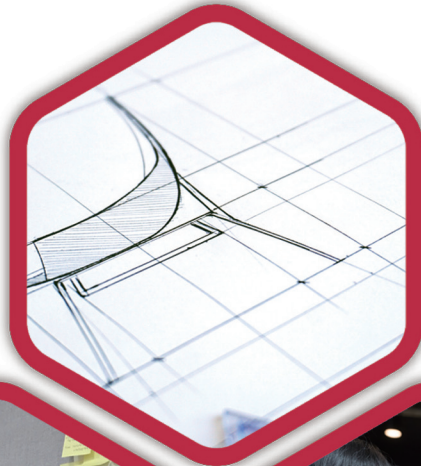


# 컴퓨터디자인과는 실천과 협업 중심의 교육을 강조합니다.

## 실천 중심의 교육

Learning by Doing

컴퓨터디자인과는 실천 중심의 배움을 목표로 교재 중심에서 벗어나 실습을 통한 직접 경험을 중시한다. 학생이 주도적으로 자신의 프로젝트를 제안할 수 있고, 교수 중심의 지식 전달 수업이 아닌 학생이 주도적으로 기획하고 문제를 해결하는 방식을 통해 자신감을 높이고 능동적인 인재로 성장하도록 한다.



## 융합과 협업 중심 교육

Integration & Collaboration

창의성은 융합과 협업에서 발휘된다. 학생간의 협업 뿐만 아니라 교수와 산업 전문가가 모여 공동으로 문제를 해결하는 협업을 통해 사회와 산업의 요구를 이해하고 실천하도록 한다. 학생들이 제안한 아이디어를 디자인, 엔지니어링, 마케팅 전문가의 협업 시스템으로 구현하는 융합형 협동 설계 교과목을 운영한다.

## 산업 밀착 프로젝트 기반 교육

Real World Project Based Education

대학은 사회와 산업의 연계 과정으로서 산업이 요구하는 역량에 따라 변화할 수 있어야 한다. 지금은 다품종 소량 생산의 시대로 제품의 기획에서 설계, 브랜딩까지 다양한 능력을 갖춰야 하며, 융합과 협업을 통하여 다양한 능력을 균형 있게 습득하는 것이 중요하다. 이를 위해 지역 사회와 산업의 다양한 요구를 스스로 깨닫고 프로젝트 기반 교육으로 실천할 수 있는 교육 환경이 요구된다.

## 컴퓨터 활용 디자인 특성화 교육으로 혁신적인 제품을 만듭니다.



### 조셉 앤 조셉의 거품기

조셉 앤 조셉은 우리가 평소에 쓰는 물건의 문제점을 디자인의 관점으로 해결하는 제품을 만듭니다. 이 거품기는 보통의 거품기가 세척의 어려움을 갖는다는 점을 해결하여 만든 거품기입니다. 이처럼 디자인은 대단하거나 멀리 있는 것이 아닌 우리 주위의 물건이 가진 문제점에서 시작합니다.

### 필립 스타크의 레몬스퀴저

프랑스의 유명 디자이너 필립 스타크Philippe Starck의 주시살리프Juicy Salif. 우리나라 교과서에 실릴 정도로 유명한 필립 스타크의 주시 살리프는 보통 레몬즙 짜개의 기능과 형태를 완전히 새롭게 탈바꿈시킨 제품입니다. 디자이너는 이렇게 보통의 물건을 완전히 새롭게 만들어낼 수 있습니다.



### 다이슨의 헤어드라이어

다이슨의 Supersonic이라는 헤어드라이어입니다. 그런데 우리가 아는 보통 모습이 아닙니다. 모터의 방향을 바꿔 공기의 흐름을 직관적으로 표현한 디자인입니다. 이 또한 디자인의 혁신적 사고와 공기 역학과 엔지니어링 지식이 결합한 사례입니다.





## 옥소의 굳 그립 필러

수백 개의 모델과 수십 차례의 디자인 작업, 광범위한 제조 연구를 거쳐 탄생한 옥소(OXO)의 첫 제품 Good Grips 라인 중 대표적인 제품이다. 인체공학적으로 디자인된 굳 그립스는 주방 기구의 편의성과 기능에 대한 새로운 표준을 제시했다는 평가를 받고 있으며 무엇보다도 젊은이와 노인, 남성과 여성, 왼손잡이와 오른손잡이 누구나 불편함 없이 사용하는 제품을 지향하는 유니버설디자인 아이콘의 하나로 자리 잡고 있다.



## 자전거 에어백

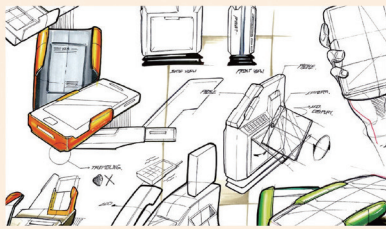
스웨덴의 디자이너인 안나 하우프Anna Haupt와 테레사 올스틴 Terese Alstin이 만든 회딩Hövdäng이라는 자전거 탑승자용 에어백입니다. 자전거 헬멧은 평소에 쓰기에는 좀 무겁고 거주장스럽습니다. 게다가 여성들에게는 머리도 눌러지게 되고 패션에도 방해가 됩니다. 회딩은 디자인의 기능과 미적인 면까지 해결한 디자인과 엔지니어링이 결합해 혁신적 디자인을 실현한 대표적인 사례입니다. 더불어 창업 펀딩도 어마어마하게 받았다고 합니다.

## 교육 내용

### 기초 조형 능력

조형사고, 조형발상, 지각방법론 등 기초적인 이론을 학습하고, 색채, 2차원/3차원 조형 실습을 통하여 기초 조형 개발능력을 배양합니다.

관련교과목: 디자인엔지니어링 기초  
디자인 사고와 표현, 기초 캡스톤 디자인  
재료 및 생산공정, 기초역학



### 디자인 프로젝트

사용자와 제품 간의 상호작용에 대한 이해를 바탕으로 최적의 인터랙션과 디자인 결과물을 설계하고, 프로토타이핑 제작과 사용성 평가에 이르기까지 제품의 디자인개발을 위한 일련의 과정을 경험하고 실습합니다.

관련교과목: 디자인엔지니어링 프로세스 I,  
디자인엔지니어링 프로세스 II,  
캡스톤 디자인 스튜디오,  
디자인엔지니어링 스튜디오 I



### 컴퓨터 활용 디자인

컴퓨터를 활용하여 아이디어를 시각화하고 조형을 발전시키는 방법을 학습한다. 2D/3D 모델링, 렌더링, 도면 제작 등을 집중적으로 학습하는 교과목. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, AutoCAD, Rhinoceros, 3D Max, Solidworks 등의 프로그램을 학습합니다.

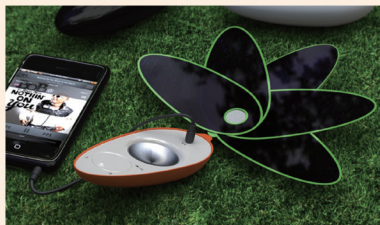
관련교과목: 컴퓨터 활용 디자인 방법 1, 컴퓨터 활용 디자인 방법 2, 컴퓨터 활용 디자인 방법 3, 컴퓨터, CADe 1, CADe 2, CADe 3



### 디자인 융합 설계

인간의 신체적 특성, 동작의 범위, 환경과 상황에 따른 행동 특성, 인지 특성 등 제품과 사용자에 대해 종합적으로 이해하기 위한 다양한 방법을 학습합니다. 사용자 관찰, 제품 분석 등을 통해 제품에 대한 사용자의 요구, 사용 특성 등을 분석하고 정확한 문제 정의를 통하여 혁신적인 제품을 개발하기 위한 종합 설계 과목입니다.

관련교과목: 디자인 I, 캡스톤 디자인 II,  
시스템 디자인, 제품개발 및 창업,  
디자인엔지니어링 포트폴리오



### 디자인 사고 방법론

디자이너가 갖춰야 할 기초 이론, 논리적 사고 방법, 공학적 기초 이론 및 디자인 프로세스에 대한 이해와 창의적 사고방법 등 실무에서 필요로 하는 구체적 디자인 방법론에 관련된 분야를 학습합니다.

관련교과목: 제품 기획론, 인간공학,  
인터페이스 디자인, 그래픽 커뮤니케이션



### 실무 중심의 산학협동 실습

전공 교육과정에서 학습한 다양한 경험을 토대로 실제 근무 환경에서 발생하는 실제적인 문제들을 경험하기 위한 교과목입니다. 실무에서 이루어지는 현실적인 디자인 개발 경험과 기업 지도위원이 현장에서 직접 지도하는 현장 실습 등을 통하여 졸업 후의 실무를 미리 경험할 수 있습니다.

관련교과목: 디자인엔지니어링 실무,  
산학협동 엔지니어링 프로젝트 3,  
산학협동 엔지니어링 프로젝트 4,





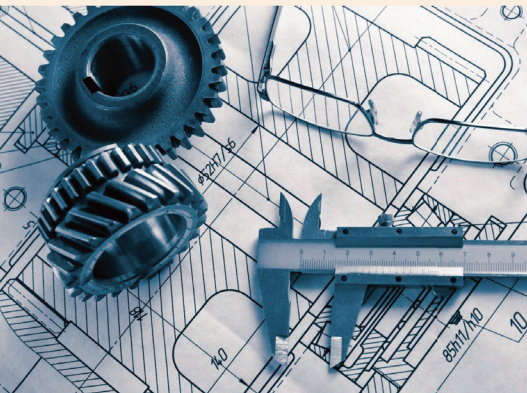
학생 졸업 작품, 기존의 충전식과 케이블식 드릴의 단점을 보완하고 장점을 극대화한 야외 작업용 드릴로서 디자인과 엔지니어링 지식과 기술을 결합했다.



## 교육 환경

### 3D 프린팅 아이디어 제작

최근 3D 프린팅 기술은 산업혁명에 비견될 만큼 세상을 바꾸고 있습니다. 인제대학교는 창업진흥원의 지원으로 3D 프린터 30여대가 갖춰져 있습니다. 학생들은 자신이 생각한 아이디어를 3D 프린터로 빠르게 실현해 보고 이를 통해 보다 창의적 역량을 학습합니다.



### 스튜디오-작업실 순환 교육

학생 자신이 주도하는 스튜디오 수업, 직접 제작해 보는 제작실 수업을 반복함으로써 문제 발견, 분석, 해결 과정을 실제로 실현하는 프로젝트 기반의 교육 방식으로 운영합니다. 문제 발견, 문제 정의, 조사, 구상, 실현의 일련의 창의적 과정을 학습하고 경험합니다.

### 개방형 24시간 학습 공간 제공

기존의 칠판을 바라보는 일방형 강의실이 아닌 카페형 강의실을 구축하여 아이디어를 공유하고 협업할 수 있는 열린 강의실을 보유하고 있습니다. 학생들은 카페의 분위기에서 강의, 토론, 실습하고 24시간 활동할 수 있는 각종 편의 시설과 음료 등이 어우러진 공간에서 학습합니다.



## 학습 제안과 평가 시스템

디자인의 문제 발견 능력과 공학의 기술적 해결 방법을 융합한 시스템으로 빠른 실행과 평가로 현실가능성을 검증하는 평가회, 보고서, 발표회, 전시, SNS를 통한 성과 발표 및 아카이브를 구축하여 포트폴리오 제작 능력을 높입니다.

## 동아리활동

카로체리아, 더원, 디자인문화프로브의 공식 동아리와 학생들이 주도하는 여러 관심사를 공유하는 디자인 관련 동아리 활동을 통해 학교 수업 외의 디자인 문화 활동, 자기 주도적 학습을 진행하고 학생 간, 교수 간의 지속적 발전을 이뤄갑니다.



## 졸업작품전 · 공모전

국내외 공모전에 참가해 자신의 역량 향상을 도모하고, 특허, 실용신안, 디자인권 등의 지식 재산을 획득합니다. 또한 졸업전시회와 매학기 수시로 열리는 과제전은 자신의 대학 성과물을 집약한 결과발표회로서 사회로 진출하는 연결 고리의 기회를 제공합니다.

## 비교과 프로그램 및 국제교류

컴퓨터디자인과는 전공 심화교육과 함께 다양한 비교과 프로그램을 운영하고 있습니다. 비교과프로그램은 지역기업탐방과 같은 짧은 프로그램에서부터 방학 중 시행되는 해외 인턴십 프로그램까지 다양합니다. 학생들은 전공 수업 외에 자신의 취향과 진로에 맞는 비교과프로그램에 참여하여 인성과 전공 분야 경쟁력까지 균형있고 현실감각이 있는 디자이너로서의 자질을 키웁니다.



### 해외 전공 연수

학생들은 방학을 이용하여 세계 유명 디자인기업 방문과 지역 문화 탐방 등을 목적으로 비교적 단기간의 해외 연수의 기회를 가진다. 이 경험을 바탕으로 학생들은 다른 문화권의 디자인을 이해하고 글로벌 마인드를 키워서 전공 교육과정에서 창의적이고 글로벌 경쟁력이 있는 디자인 능력을 함양한다.

### 해외 교류 프로그램

디자인엔지니어링학과는 해외 유명 디자인 관련 대학과 정기적으로 전공 교류 프로그램을 운영한다. 특히 중국의 강남대학, 일본의 기사라주 대학과는 방학 중에 2~3주의 공동 워크숍을 정기적으로 개최하여 양교 학생들의 교류는 물론 CDIO 기반 디자인과 엔지니어링 융합교육의 새로운 실험을 지속하고 있다.

### 해외 교환학생 프로그램(장기 연수)

우수 외국어 능력을 소지한 학생들을 1-2학기 동안 해외 유수의 대학(일본 4개교, 스웨덴 3개교, 중국 11개교 등)에 교환학생으로 파견하여 어학연수와 전공학점을 동시에 취득할 수 있는 기회를 가지며 미국 2개교, 일본 1개교, 중국 13개교 등과 어학 연수 프로그램을 운영하고 있습니다.





## 현장견학 프로그램

디자인과 제품개발에 관련된 다양한 전시 관람 및 현장 견학 등을 통하여 학생들은 학교에서 배운 내용을 직접 현장에서 경험한다. 특히 3학년 과정에서는 지역에 소재한 다양한 제조기업을 방문하여 실제 제품 디자인과 개발을 위한 일련의 과정을 이해하고 필요한 역량을 확인하는 기회를 가진다.

## 기업파견 실무교육 프로그램

1000여개의 인제 가족회사를 바탕으로 매년 4~5개의 디자인 전문기업과 협약을 맺고 방학 중 학생들을 기업에 파견. 실무를 통하여 기업 실무디자이너가 직접 교육하는 인턴십 프로그램을 경험합니다. 이를 취업과 연계하여 사회 진출을 돕습니다.

## 국내외 세미나 및 특강

각계 각층의 다양한 지식을 접할 수 있도록 매년 다수의 세미나와 특강을 개최하고 있습니다. 기업 CEO 및 디자인 분야 최고 전문가들을 초빙하여 국내외 세미나와 특강을 개최합니다. 전문가들의 생생한 이야기를 통해 자신의 꿈을 설계하고 진로를 개발합니다.

## 선배 이야기

### 최민경(2002)

삼성전자 생활가전사업부 디자인개발팀



**취업에 있어서 가장 중요한 부분은 무엇이며, 취업준비는 어떻게 했나?** 자신감과 논리적인 마인드가 가장 중요하다. Logical Thinking을 위한 트레이닝을 꾸준히 하고 최종 과제 발표 시 실전에 대비하는 모의 프레젠테이션을 통해 연습을 꾸준히 하는 것이 중요하다.

5년간의 디자인 전문회사 재직과 중소기업에서의 다양한 업무 경험을 바탕으로 현재 삼성전자 경력 디자이너로 입사하게 됐는데, 삼성전자의 경우 공채로 입사하는 경우가 많지 않고 디자인 멤버쉽과 SADI를 통해 대부분 대학과정에서부터 디자이너를 관리하고 있다. 정보를 잘 활용하여 체계적인 준비를 통해 많은 분들이 삼성전자에서 함께 했으면 좋겠다.

### 후배들에게 해주고 싶은 한마디

실무로 들어서면 기술(skill)은 얼마든지 늘어날 수 있지만, 기본을 다지는 기회는 4년간의 대학 교육 기간이다. 대학시절 드로잉 수업 중에 교수님이 말씀하셨던 자신은 수없이 스케치를 하고 누구보다도 스케치를 잘한다고 자신하지만 지금도 원을 그리는 연습을 하신다고... 그 당시에는 잘 와 닿지 않았지만 역량이 쌓일 때 마다 기본의 중요성을 뼈저리게 느낀다.

### 정승준(2011)

이탈리아 EXPERIENTIA



### 이태리에 취업한 회사에는 어떤 일을 하나요?

'Experientia'에서는 글로벌 디자인 컨설팅을 주요 업무로 하며, 제품디자인에서부터 인터랙티브 디자인, 요트디자인에 이르기 까지 다양한 디자인 활동을 세계 각지의 글로벌 회사들과 함께 하고 있다. 한국에서는 삼성과 디자인 협업을 하기도 하고 세계적으로 버진, 노키아 같은 회사들이 파트너로 속해 있다. 우리들이 디자인을 공부 하면서 한번쯤 들어 봤을 미국의 디자인 컨설팅 회사인 IDEO와 같은 일을 한다고 생각하면 될 것 같네요.

### 후배들에게 해주고 싶은 한마디?

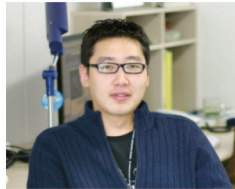
서울에서 디자인 회사를 경영 중인 형의 이야기가 떠오르네요. "20대는 옳고 그른 것을 따지고 있기 보다는 자신이 하는 일을 밀어 붙여 나가야 하는 시기다" 우리 나이에 바르고 옳은 길이나 그르고 잘못 된 길은 없다고 생각한다. 항상 자신이 하는 일이 옳다고 생각하며 열심히 실천해 나가면 되는 것 같다. 후배 여러분들은 졸업한 선배들보다 훨씬 더 많은 가능성을 가지고 있다. 그 '가능성'을 '가능'으로 만들어 낼 수 있는 여러분이 되길 바랍니다. 후배님들 파이팅!





## 박성흠(2008)

HUMAX UX팀



### 취업에 도움이 된 제품디자인 전공의 강점은 무엇이라고 생각 하는가?

커리큘럼이다. 전공과정(제품디자인)을 시작하면서 배운 모든 수업이 사실상 취업에 큰 영향을 미쳤다. 예를 들면, 제품디자인 분야가 아닌 기업 제품개발 부서에 지원했을 때 사용자 연구 기초, 디자인방법론수업에서 배운 내용들이 면접 시에 큰 역할을 했다. 기업 제품 디자인 부서 면접에서는 ‘디자인프로세스’에 대한 생각을 물어보는 질문들이 꼭 있었는데 4학기 동안 IPD(Interactive Product Design)수업을 들었기에 답변에 자신이 있었다. 지금 일하고 있는 GUI디자인 부서 면접 당시에도 제품 인터페이스 수업에서 진행한 프로젝트들이 많은 도움이 됐다. 입사 후, 수업에서 배운 UT(Usability Test)에 관한 내용을 주제로 세미나를 진행 했을 때 팀 내의 대부분이 해당 주제에 대해서 흥미로워 했다.

### 자신이 원하는 직장에 취업하기 위해 가장 중요한 것은 무엇인가?

자신의 능력을 객관적으로 보여줄 수 있는 자료를 만드는 것이다. 학점, 언어능력, 공모전, 수상경력, 인턴 ship 경력 등 객관적인 자료들을 만들어야 한다. 면접 시에도 저는 이런 저런 다양한 경험을 해보았다가 아니라 프로젝트를 진행하면서 무엇을 배웠고, 그 결과물들을 어떤 대회에 출품한 결과 어떤상을 수상했다. 그래서 해당 프로젝트에 관한 내용에서는 누구보다 자신이 있다가 올바른 표현 방법이다.

## 김용성(2010)

(주)쌍용자동차 디자인센터 모델선도팀



### 학교에서 배운 수업과 실무의 차이점은 무엇인가?

본질적으로 큰 차이는 없다고 생각한다. 학교에서 과제를 할 때 기획하고 컨셉을 잡고 새로운 솔루션을 제안하는 일련의 과정이 실무에서도 똑같이 적용되는 거죠, 실상 기업의 디자인 부서가 세밀하게 역할이 나누어져 각각의 업무가 다르다 하더라도 자신이 하는 디자인의 중심 컨셉과 목적은 반드시 머리에 넣어두면서 일해야 해요.

### 후배들에게 해주고 싶은 한마디?

대학생활은 길지 않고 대학생이 아니면 경험 할 수 없는 것들이 많다는 건 사실 대학시절에는 알기 힘들죠. 노는 것이든 공부하는 것이든 목표를 세우고 열정을 쏟으면 나중에 저처럼 후회 하실 일은 없을 것 같아요... 다양한 경험들을 소중하게 생각하시고 하루 종일 책상에서만 붙어있는 생활은 지양하길 바랍니다. 많이 보고 많이 경험 할수록 자신에게 더 많은 기회와 선택의 폭이 주어질 거예요. 인제대학교 제품디자인전공에서 많은 추억 만드시고 직장생활의 초석을 다질 수 있는 실력을 쌓기를 바랍니다.



## 학과연혁

- 2022 디자인엔지니어링학과를 컴퓨터디자인과로 확대 개편(2023년부터 적용)
- 2021 제22회 디자인엔지니어링학과 졸업작품전시회 개최(온라인 전시 "FORM")
- 2020 제21회 디자인엔지니어링학과 졸업작품전시회 개최(인제대학교 본관)
- 2019 제20회 제품디자인학과(디자인엔지니어링학과) 졸업작품전시회 개최(인제대학교 본관)
- 2015 중소기업청 테크숍 구축 사업 선정, 인제 3D 프린팅 랩 구축
- 2014 한국연구재단 중점연구소지원사업 2단계 선정
- 2013 헬스케어서비스디자인 연계 전공 개설  
BK21 플러스사업 선정(교육부) 7년간 연속지원
- 2012 한국디자인진흥원 디자인학과 계약운영제사업 3년 연속선정  
교육과학기술부 교육역량강화사업 선정(현장중심형 디자인전문과정)  
융합형 디자인대학육성사업 선정(지식경제부, 한국디자인진흥원)
- 2011 제13회 디자인대학 졸업작품전시회 개최, 중국강남대학교 교류전(부산디자인센터)  
제12회 디자인대학 졸업작품전시회 개최, 중국강남대학교 교류전(부산디자인센터)  
한국디자인진흥원 디자인학과 계약운영제사업 2차년도 선정  
교육과학기술부 교육역량강화사업 선정(현장중심형 디자인전문과정)  
한국연구재단 중점연구소 2회 선정
- 2010 제품인터랙션디자인전공을 제품디자인전공으로 발전적 개편  
제11회 디자인대학 졸업작품전시회 개최, 영국던디대학교 교류전(부산디자인센터)  
교육과학기술부 교육역량강화사업 선정(현장중심형 디자인전문과정)
- 2009 교육과학기술부 교육역량강화사업 선정(현장중심형 디자인전문과정)  
제10회 디자인학부 졸업작품전(부산 BEXCO 전시장)
- 2008 디자인진흥원 재학생 학점인정사업 3차년도 선정
- 2007 디자인진흥원 재학생 학점인정사업 2차년도 선정
- 2006 2단계 BK21 지원사업 선정(교육부)  
디자인진흥원 재학생 학점인정사업 1차년도 선정
- 2004 문화컨텐츠 특성화 교육기관 프로그램 개발 지원사업 선정(문화관광부)  
학술진흥재단 디자인분야 중점연구소 2단계지원사업(교육부)
- 2003 IT 교수요원 초빙 지원사업 선정(정보통신부)  
중소기업디자인 상품화 지원 센터 설립(행정자치부)
- 2002 산업디자인전공을 제품인터랙션디자인 전공으로 발전적 개편  
디자인대학 설립 4개 전공(제품인터랙션/실내/디지털정보/영상애니메이션)  
디자인연구소 국내 유일의 디자인분야 우수중점연구소로 지정(교육부 학술진흥재단)
- 2001 대학원 u디자인학과 개설
- 2000 제1회 디자인학부 졸업작품전(부산 문화회관 전시장)
- 1997 디자인학부 설립, 3개 전공 설치(산업디자인 / 실내디자인 / 멀티미디어디자인)

## 교수진

유연식



서울대학교 산업디자인학과 학사  
(공업디자인전공)  
홍익대학교 산업미술대학원 석사  
(제품디자인전공)  
국민대학교 테크노디자인  
전문대학원 박사  
(인터랙션디자인전공)

현대자동차디자인센터  
자동차디자이너  
㈜212디자인 전문회사,  
㈜STAFF디자인 전문회사 운영

### 연구 영역

중소기업상품 디자인개발  
창업 아이디어상품 개발  
3D프린팅상품 개발

양승호



한국과학기술원  
산업디자인학과 학사  
우메오대학교(스웨덴)  
인터랙션디자인과 석사  
국민대학교 테크노디자인  
전문대학원 인터랙션디자인전공,  
디자인학박사

㈜동양매직(현. SK 매직)  
제품디자인실 (1992~1998)  
㈜엠아이디자인(1998~2005)

### 연구 영역

제품디자인 및 제품개발  
헬스케어 디바이스 디자인

배예나



한양대학교 산업디자인학과 학사  
(제품디자인 전공)  
한양대학교 일반대학원 산업디자인  
학과 석사(UX/UI 전공)  
한양대학교 일반대학원 교육공학과  
박사수료(교수설계 및 이러닝 연구)

한양대학교 연구교수  
송실대학교 연구교수  
한국정보화진흥원 책임연구원  
(2005~2016)  
차세대R&D기술정책연구원  
R&D기술인증 전문연구위원

### 연구 영역

제품 UX 디자인,  
휴먼인터페이스, 상호작용 설계,  
디자인 시스템,  
산업디자인 융합

# 컴퓨터디자인과는 컴퓨터 활용 디자인 특성화 교육으로

창의적인 제품디자인 전문가,  
컴퓨터모델링 전문가,  
3D프린팅 전문가를 양성합니다.



입학 홈페이지

<http://iphak.inje.ac.kr/>



인제대학교 홈페이지

<http://www.inje.ac.kr/>



컴퓨터디자인과 홈페이지

<http://dde.inje.ac.kr/>

## 열린입학전형

- 인성을 갖춘 창의적 인재 선발에 중점을 두고 있으며 면접과 비실기 전형으로 열린 입학 전형 운영.
- 이과, 문과, 예체능을 포함한 모든 계열 학생들에게 열려 있으며, 학생들의 기본 자질을 디자인과 엔지니어링의 융합교육과 접목시켜 자신의 재능에 밀착된 디자인 교육 제공

## 인성을 갖춘 창의적 인재 선발

- 자유로운 상상과 창조적 사고 증진 교육
- 개성과 열정 그리고 잠재능력을 발휘 할 수 있는 인재로 육성
- 시대의 변화에 앞서가는 디자인 프론티어 양성

## 우수취업대학

- 2단계 BK21사업 선정(인제대, 서울대, KAIST, 홍익대)
- BK21 플러스 사업 재선정, (교육부) 7년간 연속 지원
- 한국연구재단 디자인연구소 우수중점연구소 재선정 (디자인 분야 유일)
- 교내 연구소 발행 Journal of Integrated Design Research 한국연구재단 등재지 선정
- 실무위주의 맞춤형 교육 및 다양한 인턴기회 제공
- 국내외 기업 및 대학연수 기회
- 풍부한 장학금 혜택

## 문의

- 주소 : (50834) 경남 김해시 인제로 197, 인제대학교 신어관(C동) 5층
- 전화 : 055.320.3492 팩스 : 055.328.3491
- 이메일 : designmi@inje.ac.kr