

예술체육대학

# 디자인학부



디자인학부에서는 21세기 지식정보사회가 요구하는 새로운 디자인문화 창출을 위해 다양한 학제운영을 통하여 균형있는 통합교육을 실시함으로써, 디자인에 관련된 제반 문제를 합리적으로 해결하고, 유연하고 폭넓은 개인의 디자인적 사고방식을 고취시켜 미래지향적 디자인가치와 비전을 제시할 수 있는 창의적 디자인 인재양성을 교육목표로 하고 있다.

또한 전문분야로 시각디자인, 영상디자인, 미디어디자인, 포장디자인, 일러스트레이션, 애니메이션, 디지털 콘텐츠, 3D입체영상, 제품디자인 등 디자인 전반에 걸친 다양한 분야를 경험케 하고, 국제적 디자인교류를 확대하며, 디자인과 첨단 디지털 미디어 기술과의 융합교육 실시와 함께, 지역산업경제의 고부가가치 실현을 위한 디자인 지원 정책을 펼치는 등 인천의 문화예술 향상과 신지식 사회 정착을 주도하는 선진적인 디자인 교육을 펼쳐나가고 있다. 디자인학부 학위과정에는 학사과정, 석사과정, 박사과정이 개설되어 있다.

예술체육대학

# 디자인학부


**교육  
목표**

미래사회가 요구하는 디자인의 미적가치 창조와 실현을 위하여 다양한 영역에서 필요한 교과과정과 이론과 실무를 겸비한 실험적 연구활동을 교육하며, 균형있는 디자인 이론과 실기교육을 통해 창의적 전문성과 사회적 윤리성을 겸비한 디자이너 양성 목표


**트랙  
소개**

트랙	주임교수	소개
시각디자인	김시연, 이서진, 전혜연	시각디자인, 영상디자인, 제품디자인 등 디자인 전반에 걸친 분야뿐만 아니라 공공디자인, 도시문화 환경디자인 영역까지 교육범위를 확대하여 학제간 융합을 통해 디자인연구의 원리와 방법론적 체계를 확립하고자 함
영상디자인	송현호, 이운형, 한혜진	
제품디자인	안혜신, 박동명, 조유석	

## 진로

- **기업체취업** : 대기업/중소기업, 디자인전문회사, 디자인벤처회사, 우수디자인보유기업, 디자인트랜드선도기업, 방송국, 인테리어, 공간/환경기업
- **디자인창업** : 스타트업, 클라우드 펀딩(아이디어 창업), 지역특화산업개발, 발명특허상품화개발, 성공브랜드개발창업, 디자인융합벤처창업
- **해외취업** : 해외진출벤처중소기업, 현지기업, 해외유명디자인업체,
- **대학원(연구소)** : 일반대학원, 전문대학원, 특수대학원, 해외대학원, 디자인연구소, 연구센터
- **문화예술직** : 해외진출벤처중소기업, 현지기업, 해외유명디자인업체



## 자격증

- **공통** : 시각디자인기사/산업기사, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 컬러리스트기사, 웹디자인기능사, 게임 그래픽 전문가, 게임기획전문가, 제품디자인기사/산업기사, 제품디자인기술사, 제품응용모델링 기능사

## ❑ 비교과 활동

- **공동** : 사진동아리, 전공소모임, INU교내전시회, 아이디어 공모전모임, 3D 프린팅경진대회, 디자인창업 워크샵, 산업체 인턴, 발명경진대회, 산학협동연계교육, 캡스톤디자인, 디자인리서치, 디자인기획, 지적재산권, 디자인경영, 디자인개발, 실무외국어교육, 글로벌디지털교육, 해외기업인턴제사문화, 체험학습관련교육, 체험, 소통, 디자인SW교육, 학생교수 친화활동, 산업체 전문가 디자인특강

## ❑ 분야별 취업진출방향

트랙	관련산업(직업군)	직무
기업체 취업	가전, 자동차, 가구, 사무, 조명, 팬시, 스포츠, 생활용품, 게임, 방송영상, 웹, 디지털콘텐츠, 전시, 디스플레이 등	디자인 solution 제공, 디자인개발 방법론, 선진디자인프로세스, 품질개선, 공정개선
디자인 창업	디지털엔터테인먼트, 가상현실/증강현실, 모바일, 헬스케어, 문화기반디자인, 실버산업, 생활소비재, 사물인터넷	블로그, SNS마케팅, 시제품, 3D프로토타입핑, 온/오프라인채널, 신제품개발프로젝트관리
해외 취업	어학연수, 현지취업(창업)영주권취업, 해외인턴	해외현지교류 확대, 비즈니스 활성화, 디자인종합지원
대학원 (연구소)	교직(교사, 교수), 연구소연구직, 공공기관(KIDP, 연구센터)	디자인정보(DB)구축, 디자인혁신네트워크, 디자인혁신연구
문화 예술직	무대미술, 메이크업, 패션악세사리, 큐레이터, 에듀케이터, 연출가, 학예연구사	문화예술특성화프로그램 운영 및 기획, 체험교육활동



1 학년

2 학년



시각디자인

제품디자인

영상디자인

공통	평면과디자인, 입체디자인, 영상과디자인, 디자인문화와역사
선택	디자인 Thinking, 카메라와이미지디자인, 디자인발상과드로잉, 디지털그래픽, 타이포그래피, 3D영상과안전디자인, 제품디자인방법론, 디자인리서치
공통	기초제품디자인
선택	레이아웃디자인, 그래픽디자인, 타이포와이미지, 실감콘텐츠영상디자인, GUI디자인, 3D컴퓨터디자인, 디자인구현프로그래밍, 모션일래스트레이션, 캐릭터디자인, 멀티미디어프로그래밍, 디지털영상제작, 디지털엔터테인먼트콘텐츠, 사용자경험디자인, 증거기반제품디자인, 웨어러블헬스케어디자인, 디자인구축프로그래밍, 모션그래픽스

트랙  
교과목

## 3학년

	시각디자인	제품디자인	영상디자인
공통	색채와디지털이미지, 디자인마케팅, 캠티온디자인		
선택	시각디자인, 인포그래픽디자인, 편집디자인, 광고디자인스튜디오, 비주얼스토리텔링, 제품서비스시스템디자인, 헬스케어서비스디자인, 데이터주도제품디자인, 아이덴티티디자인, 패키지디자인, 크리에이티브디자인, UI/UX디자인, 내러티브영상, 사물인터넷디자인, 스마트헬스케어솔루션디자인		

## 4학년

공통			
선택	브랜드디자인프로젝트, 시각디자인프로젝트, 융합시각디자인, 융합브랜드디자인 산업디자인프로젝트, 제품디자인프로젝트, 융합제품디자인, 융합산업디자인 미디어디자인프로젝트, 영상디자인프로젝트, 융합미디어디자인, 융합영상디자인		

## 관련 전공

전공명 과목명	공연예술 : 무대미술, 무대조명 경영학부 : 마케팅원론, 소비자행동분석, 기업창업론 산업경영 : CAD/CAM, UX/UI디자인 컴퓨터공학 : 창의공학설계, 프로그래밍입문 도시건축 : 건축과 문화예술, 건축조형, 실내디자인, 조경설계, 주거론		
------------	---	--	--

## 석사, 박사

대학원 전공명	아이덴티티디자인연구, 제품서비스디자인, 영상미디어디자인특론, 융복합디자인연구, 실감미디어와영상, 영상콘텐츠시스템, 동시대디자인문화론, 입체영상시스템디자인, 디자인심리와압체이미지, 미디어커뮤니케이션세미나, 영상미디어문화론, 디자인트렌드리서치 글로벌제품디자인워크샵, 디디진방법론, 시각디자인세미나, 시각디자인마케팅론, 영상시각효과연구, 영상내러티브구조론, 브랜드디자인연구, 정보디자인연구, 디자인문화답사, 융합3D애니메이션, 애니메이션방법론연구, 디자인역사와사회문화, 신제품개발방법론, UI디자인연구, 시각디자인논문연구, 시각디자인스튜디오, 디지털미디어와 프로그래밍, 스마트제품디자인연구, 산업디자인특론, 사용자중심디자인연구, 문화기반제품디자인연구, 디자인연구질적방법론, 디자인연구양적방법론, 논문연구및작성방법론, 현대영상문화비평		
------------	--	--	--

## 취업기업

## 동문선배 취업기업

인천디자인지원센터, (주)영림산업, (주)다이스, (주)에온스가구, (주)연합뉴스, (주)쇠부리, (주)플라즈마텍, (주)다올커뮤니케이션즈, (주)위아이엠, (주)더퍼머스, (주)와일리, (주)로운컴퍼니, (주)월메이드인터내셔널, (주)HUNO, (주)라인플러스, (주)매드맨퍼스트, (주)핸드, (주)삼양에프앤비, 비콘디자인, 크립커뮤니케이션즈, (주)중앙일보, Y)코믹스, 라핸느, 테드맨포스트마미브라더스, 헬로우타이브, 알비코퍼레이션, 이지커머스, 부가부스튜디오, 뽀띠팬시, 크릭앤리버, (주)NEOCYON, (주)네이버, (주)에이치나인, 일룸, MBC, 포켓몬코리아, 네이버스노우, (주)텐바이텐, (주)삼성전자, 우리은행, (주)바디프랜드, (주)이렌드리테일, (주)오리온 등

## 주요 진출 현황 : 워크넷

워크넷



### 주요진출분야

- 학 교 : 중·고등학교, 대학교 등
- 기업체 : 산업디자인(자동차제조, 전자제품, 문구/완구, 3D업체, 생활소품 등), 시각디자인(디자인컨설팅, 홍보/기획실, 신문방송/출판잡지, 광고 관련, 캐릭터, UI/UX/GUI 등)
- 정부 및 공공기관 : 디자인/문화예술 관련 정부부서 및 국책연구소

### 진출직업

- 시각디자인  
영상그래픽디자이너, 웹디자이너, 일러스트레이터, 제품디자이너, 시각디자이너, 편집디자이너, UX/UI디자이너, 캐릭터디자이너, 컬러리스트, 게임그래픽디자이너, 아트디렉터, 디스플레이어, 패션그래픽디자이너, 인포그래픽디자이너, 모션그래픽디자이너, 홍보디자이너, 브랜딩디자이너, 광고제작감독, 광고디자이너, 디자인강사, 교수
- 영상디자인  
게임그래픽디자이너, 영상그래픽디자이너, 일러스트레이터, 공연기획자, 사진작가, 애니메이션기획자, 조명기사, 영상기사, 촬영기사, 드론촬영기사, 애니메이터, 광고제작감독, 영화감독, 방송영화 및 방송기술감독, 연극연출가, 방송연출가, 다큐작가, 비디오자키, 영화제작자, 음향 및 녹음기사, 방송송출장비기사, 게임기획자, 홀로그램감독자, 가상현실전문가, 증강현실전문가, 사진기자, 잡지기자, 방송기자, 촬영기자, 신문기자, 디자인강사, 교사, 방과후교사
- 산업/제품 디자인  
게임그래픽디자이너, 광고디자이너, 무대디자이너, 시각디자이너, 영상그래픽디자이너, 운송기기디자이너, 웹디자이너, 의료기기디자이너, 전시디자이너, 제품디자이너, 주얼리디자이너, 출판물편집자, 캐릭터디자이너, 교수, 디자인강사, 제조분야 기술기능계 강사, 광고 및 홍보사무원, 홍보전문가

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 ([www.work.go.kr](http://www.work.go.kr)) → 직업진로 → 학과정보 → 시각디자인학과 / 사진영상예술학과 / 산업디자인학과



## 주요 진출 현황 : 기업 및 직무

제일기획 직무소개



## 주요 진출 기업 및 직무 정보 안내

- 삼성채용([www.samsungcareers.com](http://www.samsungcareers.com)) → 채용공고 → 제일기획 → 제작직 (Art)
- 아모레퍼시픽(<https://careers.apgroup.com/>) → AP CAREERS → DESIGN
- 네오플(<https://career.nexoncom>) → 직무소개 / 채용공고

## 제일기획 직무소개 - 제작직(Art)

### [2022년 채용전형 및 전형절차]

- 모집분야

지역직군	모집전공	소개
기획직	전공무관	클라이언트 통합 솔루션 제공
미디어직	전공무관	디지털미디어/인쇄/옥외미디어기획 및 운영
제작직 (Art)	디자인, 미술전공	캠페인 아이디어 구상 및 시안 제작 (ATL/BTL/디지털/공간디자인)
UI/UX 디자인직	디자인, 미술전공	Web/Mobile 및 신규 플랫폼/서비스

- 지원자격

- 2023년 2월 이전 졸업 또는 졸업 예정자
- 병역필 또는 면제자로 해외여행에 결격사유가 없는 분
- 영어회화자격을 보유하신 분(OPic 및 토익스피킹에 한함)

구분	지원가능 최소등급
기획직	IH(OPic) Level 7 또는 60점 이상 (토익스피킹)
제작직(Art)	해당사항 없음
UI/UX 디자인직	해당사항 없음

- 전형절차



주요 진출 현황  
: 기업 및 직무

아모레퍼시픽 직무소개



## 아모레퍼시픽 직무소개 - UI/GUI 디자인 AMORE PACIFIC

### [업무소개]

- e커머스 플랫폼과 신규/기존 서비스에 대한 UI/GUI 디자인
- 자사 디지털 서비스의 UI/GUI 디자인에 대한 컨셉과 전략 방향을 수립
- 프로토타이핑을 통해 모델을 구현 및 테스트

### [지원자격]

- 경력 : 모바일/E커머스 서비스의 UI/GUI 디자인 분야에 경험자
- 학위 : 학사 이상(전공 무관)
- 모바일/e커머스 서비스의 UI/GUI 디자인 관련 업무 경험자
- IOS, ANDROID, WEB 등 디바이스별 UI에 대한 높은 이해도 보유자
- 디자인 시스템 설계 및 제작 경험자
- 데이터 분석을 통한 UI 개선 경험자

### [필요역량 및 경험]

- e커머스의 UI/GUI 디자인 신규 구축/리뉴얼을 위한 디자인 분야 PM/PL 경험
- 반응형 UI에 대한 높은 이해도 및 경험
- react 개발자와의 협업 경험

### [전형절차]

모집 공고 확인 → 지원서 작성 → 서류전형 → AI역량검사(온라인) → 1차면접  
→ Culture Fit면접 / 2차면접 → 처우 협상 → 최종합격

※ 직무에 따라 전문성 검증을 위한 사전 테스트나 포트폴리오 제출을 요구할 수 있음

네오플 직무소개



## 네오플 직무소개 - 일러스트 디자이너



### [배경소개]

- 네오플의 미디어일 영상팀은 영상 디자인파트와 영상 원화파트로 구성되어 있고, 원화를 기반으로 하는 시네마틱 영상으로 게임 내에서 표현하지 못하는 폭넓은 세계관을 확장하여 표현
- 영상 원화파트는 게임 세계관이 좀 더 몰입할 수 있도록 고퀄리티의 시네마틱 영상 원화 제작을 목표로 하고 있으며, 영상디자인파트, 시나리오팀, 사운드팀과 밀접하게 협업하며 업무 진행

### 주요 진출 현황 : 기업 및 직무

#### [주요업무]

- 영상 원화파트는 영상 제작에 필요한 전반적인 원화 제작(원화 베이스의 시네마틱 영상은 원화가의 결과물이 영상화되어 결과물로 나옴)
- 원화를 베이스로 하여 3D 영상을 R&D하며 제작
- 각종 프랍디자인과 캐릭터 비주얼의 가이드 제작
- 캐릭터와 사건, 이야기 제작
- 지속적인 제작 R&D를 진행하고 있으며 게임 외적으로도 활용도를 높임
- 이야기를 효과적으로 전달하기 위한 다양한 고민을 하고, 극의 상황, 감정선 등을 고려하여 표현 방법을 논의하며 작업
- 연출 아이디어를 제안하고 기획 내용을 연출에 맞게 변형하는 등 능동적인 작업 수행

#### [지원자격]

- 포토샵이나 클립스튜디오 등 디지털 드로잉 프로그램 사용자
- 인물의 다양한 동세, 감정과 빛의 표현, 앵글 등 기본기가 탄탄하고 그림 그리기를 좋아하는 자
- 피드백 수용이 가능하고 의견도 제시하는 능동적인 마인드를 지닌 자
- 협업 시 원활한 커뮤니케이션이 가능한 자

#### ※ 서류 작성 시 참고 사항

- 아래 내용 중 하나 이상 포함된 포트폴리오 첨부 필수
  - 1) 캐릭터와 배경이 함께 있는 일러스트 작업
  - 2) 영상/애니메이션의 콘티/스토리보드 등 프리 프로덕션 작업
  - 3) 톤/무드 페인팅 작업
  - 4) 컨셉/시트 원화 작업
- 원화를 활용하여 영상 작업에 참여한 경험 작성
- 3D 영상 작업에 필요한 원화 대응 경험(텍스처, 매트페인팅 등) 작성
- 협업 프로젝트라면 본인이 맡은 역할과 담당 업무를 상세히 작성

#### [우대사항]

- 게임 원화, 일러스트나 영상/애니 콘티 제작 경험 보유자
- 애니메이션, 영화를 다양하게 시청한 경험 보유자
- 스크립트, 기획서, 대본 등 텍스트를 가지고 영상/이미지/카툰으로 표현한 경험 보유자
- 애니메이션이나 웹툰 제작 경험 보유자



## 주요 진출 현황 : NCS

NCS 직무소개



### NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습모듈 검색 → 분야별 검색
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 01. 시각디자인
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 02. 제품디자인
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 03. 문화콘텐츠 → 04. 영상제작 → 01. 영상 연출
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 12. VR콘텐츠 디자인

### NCS 직무명 : 시각디자인

#### [직무정의]

시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일이다.

#### [능력단위]

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| ① 프레젠테이션       | ② 디자인 제작 관리     |
| ③ 디자인 자료화      | ④ 시각디자인 프로젝트 기획 |
| ⑤ 시각디자인 리서치 조사 | ⑥ 시각디자인 리서치 분석  |
| ⑦ 시각디자인 전략수립   | ⑧ 비주얼 아이디어션 구상  |
| ⑨ 비주얼 아이디어션 전개 | ⑩ 비주얼 아이디어션 적용  |
| ⑪ 시안 디자인 개발 기초 | ⑫ 시안 디자인 개발 응용  |
| ⑬ 시안 디자인 개발 심화 | ⑭ 최종 디자인 실행     |
| ⑮ 디자인 개발 완료    |                 |

### NCS 직무명 : 제품디자인

#### [직무정의]

제품디자인은 제품이 갖는 본질적 특성을 이해하고 그를 바탕으로 수요예측과 시장변화를 반영하여 사용자의 요구에 의해 다양한 소재를 활용하여 사용 목적에 적합한 심미적이고 독창적인 형태와 감성적·기능적 가치가 겸비된 제품을 창조하는 일이다.





### ■ 합격정보

- 기업명 : 삼성전자
- 졸업년월 : 2022년 02월
- 입사년월 : 2023년 02월

### ■ 기본 인적사항

- 평균학점 : 4.28
- 영어회화점수 : OPIC IH
- 취업시 연령 : 25세
- 인턴십 : 스타트업 인턴 1회, 학부생 연구원 1년
- 수상경험 : 11회
- 동아리 : 제품디자인 소모임, 인천대 앱센터

### ■ 취업 준비 과정

#### 1. 진로 설정

저는 진로 설정을 15살 때 해서 일찍부터 준비를 했습니다. 제품 디자인이 되기 위해 커리어 패스를 계획하고 삼성전자를 목표로 꾸준히 준비했습니다. 덕분에 전자제품에 관심을 가지고 관련된 분야에 대한 포트폴리오를 만들 수 있었습니다.

진로를 설정할 때 스스로가 어떤 성격인지, 성격의 장점과 단점을 파악하고 내가 하고 싶은 일이 무엇인지에 대해 고민을 했습니다. 저는 늘 제품들에 호기심을 가지고 있어 문제점 또한 빠르게 파악했고, 이것을 개선해보고 싶다는 생각에 제품 디자인이라는 직무를 선택하게 되었습니다. 진로 설정을 빠르게 하고 직무와 산업군에 맞는 활동들을 찾아서 한 것이 취업에 도움이 된 것 같습니다.

#### 2. 스펙관리

스펙의 기본은 학점 관리라고 생각해서 학교생활에 충실히 임했습니다. 디자인 직무 특성상 학점이 크게 중요하지는 않지만 다른 스펙과 더불어 학점 또한 높다면 인하우스에서 훨씬 가점을 받을 수 있습니다. 인하우스 취업을 희망한다면 어느 정도 학점 관리를 하시길 바랍니다.

과제에 시간과 정성을 많이 쏟았더니 좋은 학점을 받아 수석 졸업을 할 수 있었습니다. 다만 학점 관리만 하지 않고, 동시에 공모전을 위한 프로젝트들을 준비하고, 부족한 역량을 보완하기 위해 방학 땀 포트폴리오 학원에 다니기도 했습니다. 공모전, 대외활동, 학부생 연구원, 인턴 등등 해볼 수 있는 것은 최대한 해보려고 노력했고 작은 활동들이 쌓여 좋은 경험이 되었습니다.

## 취업성공 후기



### [주요평가요소]

- 직무 적합성 : 수강교과목, 자격증, 직무 관련 교육 및 경험(일경험) 등
- 조직 적합성 : 인성 및 태도, 기업 인재상 및 핵심가치 적합여부, 미래비전 등
- 직무역량이 중요시되지만 큰 이를 입증할 수 있는 관련 역량, 그 역량의 근거를 본인의 경험을 바탕으로 구체적으로 작성 필수

### 3. 이미지 컨셉 정하기

자기소개서, 포트폴리오, 면접에서 보여질 본인의 이미지를 잘 설정해야 합니다. 그러기 위해 스스로의 장단점과 강약점을 명확하게 파악하고 어떤 점을 강조할 것인지 선택해야 합니다. 욕심을 부려 이것 저것 다 강조를 했다간 오히려 설득력이 떨어지고 원하는 이미지로 보여지지 않기 때문에 선택과 집중을 잘 하시길 바랍니다.

### 4. 경험 정리

자기소개서와 면접 준비에 가장 기본이 되는 것이 경험 정리인 것 같습니다. 그동안 어떤 활동들을 해왔고, 그 활동들을 통해 어떤 것을 배울 수 있었는지, 또 입사해서 어떻게 활용할지에 대해 명확히 정리가 된다면 자기소개서와 면접 준비의 반은 한 것입니다.

기본 질문인 '성공경험/실패경험/도전경험/힘들었던 경험/갈등경험/팀워크 경험'이 잘 정리된다면 어떤 질문을 받아도 해당 경험을 이용하여 답변을 잘 할 수 있습니다.

## ☞ 서류 후기 및 작성 Tip

### 1. 삼성전자

- 전형단계 [서류 - 포트폴리오 평가 - 실기시험, 원테이 면접 - 최종합격]

#### 1) 자기소개서 질문과 답변 방향

① 삼성전자를 지원한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오. (700자)

: 지원 동기는 단순히 1등 기업이라서가 아니라 다른 기업과 차별화되는 삼성전자만의 장점을 어필하고 제가 가진 장점과 시너지 효과를 발휘할 수 있다는 점을 서술했습니다. 제가 회사에서 이루고 싶은 목표를 최대한 디테일하게 작성하여 회사에 관심을 가지고 있다는 것을 어필했습니다.

② 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (1500자)

: 어린 시절의 성장 과정보다는 대학에서 의미있었던 일에 대해 이야기하고, 이로 인해 어떤 강점을 가질 수 있었는지, 이러한 강점이 앞으로 회사에 어떻게 도움이 될지에 대해 서술했습니다.



③ 최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한 가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시기 바랍니다. (1000자)

: 사회이슈는 어떠한 주제로든 상관 없으나 논란이 될 수 있는 주제는 피하는 것이 좋습니다. 저는 저의 작품과 수상경력을 어필하기 위해 해당되는 사회 이슈를 선택하여 평상시에도 사회이슈에 관심을 가지고 있고, 이를 해결하기 위한 디자인을 해왔음을 표현했습니다. 이 부분과 관련하여 면접 때 질문이 들어올 수 있으니 본인이 선택한 사회 이슈에 대해서 확실히 알고 있어야 합니다.

④ 본인이 수행했던 디자인 프로젝트/과제 중 사용자 경험 관점에서 기존 대비 개선한 경험에 대해 기술해주시기 바랍니다. (해당 과제에서 사용한 방법, 본인의 기여도, 결과 포함) (1000자)

: 가장 성공했던 프로젝트를 선택하여 어떻게 결과물이 나오게 됐는지 과정에 대해 서술했습니다. 삼성전자는 사용자 경험을 강조하고 있는 회사이기 때문에 제품디자인을 할 때도 사용자 경험 관점에서 어떤 점이 불편하고, 이 부분을 해결하기 위한 방법이 타당했는지 설득력이 있어야 합니다.

## 2) 전반적인 자기소개서 작성

삼성전자는 2022년 하반기부터 ai 평가가 도입 되었고, 그럴수록 하나의 '키워드'를 강조하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 나를 잘 표현할 수 있는 하나의 키워드를 찾아 전체적인 컨셉으로 삼았고, 4개의 질문 모두 같은 키워드를 사용하여 중구난방이 아닌 하나의 컨셉을 보여주고자 했습니다. 또한 자소서는 면접 때 면접관에게 보여질 나의 이미지이자 예상 질문을 뽑아내는 중요한 요소이므로 단순히 서류 합격을 위한 자소서가 아니라 면접까지 생각한 자소서를 작성해야 합니다. 무조건 많은 경험을 쓰는 것이 좋다고 생각하여 관련 없는 경험들을 작성한다면 자충수가 될 수도 있으니 신중히 생각하고 작성하는 것을 추천드립니다.

자기소개서 질문은 매년 동일하므로 미리 작성해 놓는 것이 좋습니다. 내가 어필하고자 하는 것을 쉽고, 잘 읽히도록 작성한다면 서류 통과는 어렵지 않은 것 같습니다. 또한 삼성은 영어 스피킹 점수가 필수인데 디자인 직무만 유일하게 스피킹 점수가 필요없습니다. 그렇기 때문에 영어 점수가 준비 안 되었더라도 부담 없이 지원하셨으면 좋겠습니다.

## 취업성공 후기



### [주요평가요소]

- 많은 기업들이 자체 인적성검사를 실시하면서 서류전형 이후 인적성의 비중이 중요해지고 있음
- 사기업 : 수리논리, 추리 등의 영역을 기반으로 단편적인 지식보다는 주어진 상황을 유연하게 대처하고 해결할 수 있는 종합적인 논리력과 사고능력을 평가(GSAT 기준)
- 공기업 : NCS 직업기초능력(10개 영역) 평가 기반으로 시험이 구성되며, 공기업마다 채택하는 영역의 수는 다르지만, 주로 6개 영역(의사소통, 수리능력, 문제해결능력, 자원관리, 조직이해&정보능력)에서 출제되는 경향이 있음

## 2. 인바디

- 전형 단계 [서류+포트폴리오 - 인적성 시험 - 1차면접 - 2차면접 - 최종합격]

### 1) 자기소개서 질문과 답변 방향

- ① [직무 관련 경험] 교과목, 동아리, 프로젝트 등을 통해 실제로 구현과정에 참여했던 직무 관련 경험을 서술하고, 그 과정에서 드러난 본인의 강점분야 또는 관심분야를 작성하시오. (2000자)  
: 직무 관련 경험들을 3가지로 나누어 서술하였습니다. 직무와 관련된 경험을 했고, 이러한 경험이 앞으로 직무를 수행할 때 어떤 도움이 될지 이야기해야 합니다.
- ② [전공지식/학습이력 등] 중점적으로 수강한 전공과목의 세부 분야(예를 들어, 전자공학 내 통신분야)와 이수한 주요 과목명과, 능숙하게 활용할 수 있는 skill을 작성하시오. (1500자)  
: 가장 기억에 남고 좋은 결과물을 만들었던 수업 몇 개를 골라 작성하였습니다. 수업에서 배웠던 것과 앞으로 활용할 수 있는 능력에 대해 어필하면 좋은 점수를 받을 수 있습니다.

### 2) 전반적인 자기소개서 작성

급하게 서류를 준비하느라 걱정했는데 다행히도 자기소개서 질문이 2개 밖에 안 되어 하루 만에 금방 작성할 수 있었습니다. 질문이 주로 그동안의 경험을 정리하는 것이었는데 직무 관련 경험이 있어야 작성할 때 도움이 됩니다. 없다면 학교 수업 때의 경험을 작성하셔도 좋습니다. 큰 기업은 아니기에 서류 경쟁률이 높지는 않은 것 같습니다. 삼성 사소서와 형태가 많이 다르고 키워드가 딱히 중요하지 않은 경험 나열식이기에 부담 없이 작성하면 무난하게 합격하는 것 같습니다.

## ## 인적성 후기 및 준비 과정

### 1. 삼성전자

#### 1) 포트폴리오 평가

삼성전자 디자인 직무는 다른 직무와 달리 gsat을 보지 않기 때문에 인적성 공부를 하지 않아도 됩니다. 대신 포트폴리오 평가를 통해 직무 적합성을 판단합니다. 자유 형식의 포트폴리오를 제출하는 일반 기업들과는 달리 삼성전자 포트폴리오는 매우 제한적입니다. 개인 프로젝트와 팀 프로젝트의 최소 개수가 정해져 있기 때문에 개인 프로젝트와 팀 프로젝트 모두 골고루 해놓는 것이 좋습니다. 또한 20장 제한이 있어서 제한된 페이지 안에 중간 과정과 퀄리티 높은 결과물까지 모두 담아서 보는 사람에게 매력적으로 보여야 합니다. 프로젝트별로 1~3장 정도로 정리를 해놓는 것이 좋습니다.



포트폴리오를 단순히 예쁘게 꾸미는 것 보다는 왜 이런 작품을 만들게 됐는지에 대한 과정을 잘 담아야 합니다. 그렇기 때문에 평상시에 작업하면서 스케치나 목업과 같은 중간 과정에 대한 정리를 잘 해놓는 것을 추천드립니다. 디자인 어워드에서 수상을 몇 번 해본 사람이라면 포트폴리오 합격하기에 충분할 것 같습니다. 급하게 준비하기 보단 서류 때부터 착실히 정리만 잘 해놓는다면 합격이 어렵지 않을 것입니다.

## 2) 실기고사

2차 전형인 포트폴리오에 합격하게 되면 마지막으로 실기시험과 면접을 치루게 됩니다. 일반 직무는 원데이 면접만 치루게 되는데, 디자인 직무는 면접 전 날 회사에서 약 8시간의 실기 시험을 칩니다. 아침 7시 30분에 집합하여 저녁 6시가 넘어서 끝나는 일정이라 체력적으로 매우 힘드니 평상시에 체력 관리를 해놓는 것이 좋습니다. 시험 주제는 그 자리에서 공개되고 어떠한 인터넷도 사용할 수 없습니다. 회사에서 노트북이 제공 되고 제한된 툴을 이용해 시험을 치루게 됩니다. 제품디자인 직무는 모델링을 할 수 없고 스케치로만 디자인 제안을 해야 합니다. 그래서 평상시에 손 스케치를 꾸준히 연습하는게 좋습니다.

인터넷을 사용할 수 없기에 어떠한 자료도 검색할 수 없습니다. 그래서 평상시에 다양한 분야에 관심을 가지고 배경지식을 가지고 있어야 훨씬 유리합니다. 실기 시험을 위해 틈틈이 다양한 사회 이슈에 대해 조사하면서 그에 대한 생각을 해봤습니다. 다행히 준비 했던 분야가 시험 주제로 나와 컨셉을 빠르게 정할 수 있었습니다.

상반기 하반기 모두 시험을 겪어본 결과, 외관 디자인 보다는 디자인의 컨셉과 그 컨셉이 나오게 된 과정을 어필하는 것이 훨씬 유리합니다. 면접관분들은 왜 이런 디자인을 하게 됐는지에 대한 생각을 궁금해 하기 때문에 이 과정만 잘 풀어낸다면 직무 면접에서 좋은 성적을 받을 것입니다.

## 2. 인바디

인바디는 서류합격 후 인적성 시험을 치룹니다. 제품 디자인 직무는 인바디 제품을 리디자인 하는 직무 시험과 수리 능력 평가를 보게 됩니다. 수포자인지라 수리 시험에 대한 걱정이 많았는데 인터넷에서 중고등학교 수학 개념을 다시 익히며 준비했더니 무난하게 통과 했습니다. 시험 문제가 매우 쉽기 때문에 따로 준비하지 않아도 될 정도입니다.

직무 시험은 삼성전자처럼 그 자리에서 시간을 주고 푸는 것이 아니라 일정 기간을 주고 디자인을 제안하는 것이기에 부담이 적습니다. 원하는 제품을 골라서 리디자인 하면 되고 삼성과는 다르게 모델링과 렌더링까지 작업해서 제출했습니다. 그렇기에 어느 정도 퀄리티만 나온다면 아주 좋은 평가를 받을 수 있습니다.

## 취업성공 수기



### [주요평가요소]

- 보편적으로 기업은 2단계 면접으로 진행
  - 1차 면접 : 직무면접, 실무진 면접
  - 2차 면접 : 인성면접, 임원면접
- 기업/직무에 따라 PT면접, 토론 면접, 롤플레이, 영어면접 등을 진행
- BE(경험) 면접을 통해 지원자의 경험을 토대로 꼼꼼히 검증하고 보유 역량을 판단하는 면접유형이 확대. 자신의 행동을 중심으로 구체적인 과정과 성과를 설명하는 것이 중요



## ☞ 면접 후기 및 준비 과정

### 1. 삼성전자

삼성전자는 원데이 면접으로, 임원면접, 직무면접, 창의면접(dx부문만 해당)을 하루에 보게 됩니다. 면접은 3:1으로 각 면접마다 약 30분씩 치루게 됩니다. 면접 순서는 개인마다 랜덤으로 정해지며 면접장에 가야 알 수 있습니다. 직무마다 면접장 규정이 다른데 디자인 직무는 아날로그 시계 착용 가능하고, 면접 준비를 위한 페이퍼도 소지하여 대기장에서 볼 수 있으니 챙겨가는 것을 추천 드립니다.

상반기 댄 코로나로 인하여 면접장에 가서 화상으로 면접을 봤고, 이번 하반기엔 마스크를 착용하고 대면 면접을 봤습니다. 당분간은 마스크를 착용한 채 대면 면접을 볼 것 같습니다.

채용과정에서 가장 어렵고 힘든 단계가 바로 면접인 것 같습니다. 다른 직무는 보통 2~3:1 정도로 경쟁률이 높지는 않지만 디자인은 소수직무이기 때문에 그 때 그 때 차이도 많이 나고 경쟁률이 높습니다. 이번 하반기 공채 제품디자인 직무는 면접 때 10:1 경쟁률이었고, 다른 디자인 직무는 4~7:1 정도였습니다. 그렇기 때문에 서류와 포트폴리오는 최대한 미리 끝내고 면접 준비에 힘을 쏟아야 할 것입니다.

### 1) 임원면접

첫 면접이 임원 면접이어서 굉장히 긴장을 많이 했는데 면접관분들께서 긴장을 풀어주려 가벼운 질문들을 먼저 하셨습니다. 힘들었던 경험, '삶의 가치관', '본인의 강점'과 같은 질문들을 받았고, 대체로 어렵지 않았습니다. 솔직하게 말하되, 이랬다 저랬다 하지 않고 똑심 있게 스스로를 어필 했습니다. 면접관이 유도할 때 넘어가지 않고 스스로의 가치관에 대해 명확하게 말한 것이 면접의 성패를 가른 것 같습니다. 면접에서 가장 중요한 것은 바로 '솔직함'입니다. 신입 면접이기 때문에 지원자들 모두 비슷 비슷한 경험과 실력을 가지고 있고, 면접관들 또한 이를 인지하고 있기 때문에 부족한 부분에 대해서는 솔직하게 인정을 하고 앞으로 어떻게 개선해 나갈지에 대한 답변을 하는 것이 좋습니다. 부족한 부분을 억지로 포장한다면 오히려 역효과가 날 것입니다.

저는 면접 준비를 하며 예상 질문과 답변을 약 150개 가까이 준비했고, 중요한 몇몇 질문에 대한 답은 달달 외웠습니다. 외운 티가 나면 좋지 않기 때문에 자연스럽게 말하는 연습까지 했습니다. 그래서 어떤 질문에도 문제없이 잘 답변할 수 있었던 것 같습니다. 전반적인 면접 질문을 봤을 때 과거-현재-미래로 가는 흐름이어서 면접을 잘 치르고 있다고 느꼈습니다. 면접관들 또한 계속 웃어주며 좋은 분위기였습니다. 물론 분위기가 좋다고 합격 여부를 하고 분위기가 좋지 않다고 해서 불합격을 하는 것은 아닙니다.

2) 직무면접

직무 면접은 전날 치른 실기시험 작품에 대해 pt 발표를 하게 됩니다. 미리 대본을 준비해 가거나 집에서 연습을 할 수 없기 때문에 실기 시험 때 본인 ppt를 잘 외우고 최대한 많은 설명을 적어 놓는 것이 좋습니다. pt 발표 후엔 작품에 대한 질의 응답이 이어졌고, 추가적으로 포트폴리오에 있는 본인 작품에 대해 소개 하거나 지원서에 적었던 경험에 대한 질문들을 받았습니니다.

실기 시험을 치른 후 집에서 스스로 작품에 대해 피드백 하는 시간을 가졌고, 어떤 부분을 강조할지, 부족한 부분은 무엇인지를 파악했습니다. 부족한 부분에 대해 분명히 질문이 들어올 것이기에 어떤 답변을 할지 미리 준비 했던 것이 직무 면접 때 도움이 됐습니다.

전반적으로 분위기는 딱딱하게 느껴졌고, 오히려 디테일한 질문들을 받지 못해 아쉬웠습니다. 그래도 기죽지 않고 작품에 대해 더 어필하려고 했고, 자신감 있었던 태도가 좋은 점수를 받은 것 같습니다.

3) 창의면접

창의 면접은 문제가 그 자리에서 주어지고 문제 풀이 시간 30분이 주어집니다. 노트북으로 타이핑해서 풀이를 작성하면 되고 면접장에 들어가기 전에 프린트해서 주십니다. 면접에서는 작성한 풀이에 대해 발표하게 되고, 왜 그렇게 생각했는지에 대한 질문들을 받았습니니다. 정답이 따로 있는 문제는 아니기에 본인의 생각과 그 근거에 대해 잘 이야기 하면 됩니다. 그 외에도 '평상시에 창의력을 발휘했던 경험'이나, '성공 경험', '실패 경험' 등과 같은 무난한 질문들로 이어졌습니다.

굉장히 편안한 면접 분위기여서 답변하기 수월했고 30분 딱 채워서 면접을 봤습니니다. 들리는 말로는 창의면접은 가산점 정도일뿐 크게 영향을 미치지 않는다고 하니 부담 없이 편안하게 보면 좋을 것 같습니다.



## 취업성공 후기


**2. 인바디**
**1) 직무면접**

직무 면접은 면접관 2명: 지원자 1명인 면접으로 줌으로 집에서 가볍게 봤습니다. 직무시험에서 했던 리디자인 제안서를 발표하고 왜 이런 디자인을 하게 됐는지에 대한 질의 응답을 이어갔습니다. 또 포트폴리오에 있는 본인 작품에 대해 짧게 이야기 하거나 인턴 경험을 하며 어떤 것을 느꼈는지에 대한 질문들을 받았습니.

디자이너라면 면접에서 본인 작품에 대해 짧게 설명해야 하는 경우가 많으니 각 작품을 요약해서 설명하는 연습을 해두는 것이 좋습니다.

**2) 임원면접**

최종 면접은 회사에서 ceo 2명: 지원자 1명으로 보게 됩니다. 면접 당시 예상 됐던 시간보다 4시간 이상 딜레이 돼서 너무 오래 기다렸습니다.

디자인 직무는 임원 면접에서 직무 시험 때 했던 리디자인 제안 ppt를 발표하게 됩니다. 시장 조사 보다는 기존 제품의 문제점과 솔루션을 집중적으로 발표하라고 가이드를 주십니다. pt 발표 후에는 간단한 질문들이 이어졌는데 이미 너무 딜레이가 된 상태여서 2~3 질문만 받고 끝났습니다. 시간은 총 5분 정도 걸린 것 같습니다.

**질문은**

- ① ‘제품 디자이너인데 시각 디자인도 잘하는 것 같다. 어떻게 했는지?’
  - 디자인학부를 졸업하여 제품뿐만이 아니라 시각, 영상 디자인 수업도 다 들었고 다양한 툴도 다룰 수 있게 된 것 같다.
- ② ‘포트폴리오를 보니 다채로운 색감을 잘 사용하는 것 같은데 인바디의 디자인 스타일과는 많이 다른 것 같다. 앞으로 잘 할 수 있겠는지?’
  - 색감에 자신이 있어 센스 있게 색감을 잘 쓸 수 있다. 하지만 직무시험과 같이 무채색도 다양한 질감을 이용하여 퀄리티 있는 제품으로 만들어 낼 수 있다.

다양한 툴과 디자인 능력을 가진 것에 흠족해 하신 것 같습니다. 한 분야만 어필하기 보다는 다양한 일을 해낼 수 있다는 것을 어필한다면 합격할 수 있을 것입니다.

**❑ 취업경력개발원 및 대학일자리(플러스)센터 이용 사례**

상반기에 삼성전자에서 최종 불합격을 하고 문제점을 찾기 위해 취업경력개발원의 도움을 받았습니다. 면접 예상 질문과 답변에 대한 피드백을 받았는데 준비했던 것들이 약간씩 아쉽다는 것을 깨달았습니다. 그래서 하반기엔 답변들을 다시 뜯어 고쳤고, 좋은 결과를 얻을 수 있었습니다.

아직 직무를 정하지 못했거나 혹은 취업 준비를 위한 자소서 첨삭, 면접 준비

를 어떻게 해야할지 모르겠다면 취업원의 도움을 받는 것을 추천합니다. 사실 업체 같은 경우에는 취업생이 이용하기엔 가격이 부담스러운 경우가 많은 데 학교에서 비슷한 퀄리티의 도움을 무료로 받을 수 있어 좋습니다.

### ■ 마지막으로 후배들에게 하고 싶은 말

직무와 산업군을 최대한 빨리 정해서 그에 맞는 활동을 하고 포퓰을 쌓는다면 면접까지는 어렵지 않게 갈 수 있을 것입니다. 만약 정하지 못했다면 최대한 다양한 활동들을 해보며 어떤 일을 하고 싶은지 스스로 파악해야 합니다. 도전하는 것을 두려워하지 마세요. 실패하더라도 그것이 다 도움이 되는 소중한 경험이 됩니다.

제품 디자인 직무 특성상 인하우스 채용 인원이 워낙 적고 에이전시로 많이 가다보니 “내가 대기업에 갈 수 있을까?”라는 생각에 지원조차 해보지 않는 사람이 많은 것 같습니다. 비록 쉽지는 않겠지만 누구나 노력하면 할 수 있다고 느꼈습니다. 조금 시간이 걸릴지라도 더 큰 곳을 위해 도전하는 사람들이 많아졌으면 좋겠습니다.

저 역시 취업 준비를 하는 1년 가까운 시간 동안 많이 초조하고, 불안한 시간을 겪었습니다. “내가 너무 큰 꿈을 꾸고 있나”, “제품 디자인을 더 이상 하지 말아야 하나,” 아니면 “디자인을 포기해야 하나” 하는 생각까지 했었습니다. 저는 디자인에 재능이 있지도 않고 남들보다 뛰어난 무언가를 가지지도 않았 습니다. 저보다 뛰어난 실력을 가진 사람은 정말 너무 많습니다. 그럼에도 불구하고 제가 합격할 수 있었던 이유는 포기하지 않는 끈기와 자신감 때문이라고 생각합니다. 그러니 학우분들도 조금 더 자신감을 가지고 취업에 임한다면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것입니다.

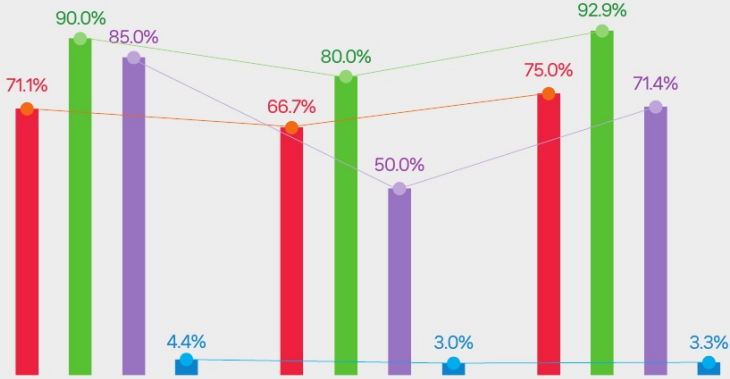
추가로, 삼성전자 디자인 직무는 1년에 1~2번씩 채용하는 공채와 삼성 디자인 멤버십 출신들을 뽑는 특채로 이루어져 있습니다. 보통 특채가 공채보다는 경쟁률이 낮은 편이고, 공채와 달리 별도로 임원면접만 보게 됩니다. 또, 디자인 멤버십 활동을 2년 정도 하면서 회사에서 정말 많은 것을 배울 수 있는 기회인 것 같습니다. 저는 비록 도전하지 못해 힘들게 공채로 들어갔지만 아직 졸업 전이라면 학교를 다니는 동안 삼성 디자인 멤버십에 꼭 지원해서 활동해보셨으면 좋겠습니다.



취업통계분석 | 취업률 · 유지취업률 · 진학률

## 취업 및 진학현황

■ 취업률   
 ■ 1차 유지취업률   
 ■ 4차 유지취업률   
 ■ 진학률



**2021**  
(2019.8~2020.2)

**2022**  
(2020.8~2021.2)

**2023**  
(2021.8~2022.2)

연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	45명	38명	27명	2명	71.1%	90.0%	85.0%	4.4%
2022	33명	24명	16명	1명	66.7%	80.0%	50.0%	3.0%
2023	30명	24명	18명	1명	75.0%	92.9%	71.4%	3.3%

- 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 [www.academyinfo.go.kr](http://www.academyinfo.go.kr) 참조)
- 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
- 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
- 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100

