



테크노미디어 융합학부 / 미디어디자인· 영상전공

School of Techno-media
Convergence;
Media Design · Video Major

<http://design.wsu.ac.kr>
T. 042-630-9750

관련자격증

브랜드 관리자, 브랜드매니저, 시각디자인 기사, 시각디자인 산업기사, 컬러리스트 기사, 컬러리스트 산업기사, 컴퓨터그래픽스 운용기능사, 전자출판기능사, 웹디자인 기능사, 사진 기능사, GTQ 1급, GTQ 2급, 인쇄산업기사, 포장산업기사

졸업 후 진로

• 브랜드디자인분야 : BX(브랜드 경험) 디자이너, 아이덴티티 디자이너, 그래픽 디자이너, 패키지 디자이너, 광고대행사 디자이너, 아트 디렉터, 기업체 홍보실 등 • 방송분야 : PD/연출가/촬영기사/편집기사 (영상제작 관련 프로덕션, 공중파 및 케이블TV 방송국, 인터넷 방송국 등) • 프리랜서 : 1인 미디어 크리에이터, 타이포그래피 디자이너, 일러스트레이터, 사진편집 디자이너, 애니메이터, CG감독, 특수영상(VFX) 디자이너 등 • 출판분야 : 북 디자이너, 출판물 표지 및 컨셉 디자이너 등 • 디지털콘텐츠분야 : 인포메이션그래픽 디자이너, 인터페이스 디자이너, 각종 디지털 콘텐츠의 제작 및 수정과 편집 업무

Digital Creator with Creative Thinking and Professional Ability for 4th Industrial Revolution

- 4차 산업혁명 시대의 커뮤니케이션 능력을 가진 디지털 크리에이터 양성
- 경험 가치를 디자인으로 혁신시킬 수 있는 브랜드 경험 디자이너
- 창의적 기획력과 첨단 영상제작 실무능력을 갖춘 미디어 크리에이터

학 과 개 요

4차 산업혁명의 커뮤니케이션 시대의 다양한 정보, 인간의 의사, 사물의 이미지를 포함한 다양한 정보를 보다 정확하고 효과적인 방법으로 전달하기 위한 디자인 능력과 창의적인 기획력을 바탕으로 한 첨단 영상제작 능력을 교육합니다. 특히, 개인 디바이스 시대에 부응하는 새로운 교육을 통해 경험 가치를 디자인으로 혁신시킬 수 있는 브랜드경험 디자이너와 다양한 플랫폼의 영상을 기획·제작할 수 있는 미디어 크리에이터 양성에 중점을 두고 있으며 그 둘이 융합된 인재로 발전하기 위한 특성화된 교육을 수행하고 있습니다.

교 육 목 표

- 4차 산업혁명 시대에 핵심적인 커뮤니케이션 능력을 기반으로 브랜드와 소비자를 소통할 수 있게 해주는 브랜드 경험 디자이너 양성
- 방송, 유튜브 등의 다양한 플랫폼을 대상으로 창의적 영상 기획능력과 4차 산업혁명 시대의 첨단 기술(3D, VR 등)을 활용할 수 있는 미디어 크리에이터 양성
- 디자인 능력과 영상기획능력을 고루 갖춘 융합인재 양성의 특화 과정(모션그래픽/3D그래픽/애니메이션)

전공교육과정

학 년	주요 교육내용
1학년	시각·영상디자인기초, 타이포그래피, 컴퓨터그래픽
2학년	웹디자인, 브랜드디자인, 일러스트레이션, 영상촬영·편집
3학년	모션그래픽, 방송영상, 브랜드경험디자인, 애니메이션
4학년	브랜드경험디자인, 스튜디오영상, 영상특수효과

학과 동아리

- 라그라피카(타이포그래피, 편집동아리) - 지도교수 : 박종빈
- 아이뷰(브랜딩 동아리) - 지도교수 : 박종빈, 김수빈
- 미라클(광고 동아리) - 지도교수 : 박종빈
- feel'm(영상 및 시각디자인 동아리) - 지도교수 : 로이 라그론
- 타입온(TYPO:WN) - 지도교수 : 박종빈
- 캐치라이트 - 지도교수 : 고광일

미니 인터뷰



테크노미디어융합학부 미디어디자인·영상전공 20학번
한 *운

아무런 지식도 없이 미디어 제작에 관심만을 가지고 미디어디자인·영상전공에 들어온지 벌써 3년이란 시간이 흘렀고 나도 모르는 사이에 다양한 강의와 과제를 통해 나만의 미디어를 제작하여 사람들에게 공유하는 경험을 만들고 있다. 아직도 영상과 디자인 중 어떤 것을 전공으로 하고 싶은지 확신을 못하고 있는 상황이지만 영상과 디자인을 같이 배울 수 있는 것은 좋은 경험이라고 생각한다. 아름다운 영상을 만들기 위해 디자인은 필요한 요소이고 디자인에 생기를 넣어 주는 요소가 영상이기에 두가지를 함께 공부할수록 더욱 완성도 있는 창작물이 생기는 것 같다. 코로나로 인해 학교를 간 날보다 집에서 수업을 듣게 되는 날이 많았고 대면 수업보다 효율적이지 못하다고 걱정할 수 있지만 혼자만의 편안한 공간에서 갑자기 아이디어는 떠오르는 것이라고 생각한다. 다른 사람에게 방해받지 않고 자신에게만 집중할 수 있다는 장점이 있으니 온라인 수업이라고 많이 걱정하지 않았으면 좋겠고 대면을 할 수 있는 상황이 되어 다양한 사람들과 부딪히며 미디어를 보는 시야를 넓힐 수 있게 되었으면 좋겠다. 처음 제작한 과제를 보면 많이 처참하다고 생각할 수 있지만 지나고 나서 돌아켜보면 처참해 보이는 만큼 성장했다는 증거이고 앞으로 성장할 가능성이 크다는 의미라고 생각하며 다양한 방향으로 도전하고 실패를 통해 나만의 스타일을 찾아가길 바란다.



테크노미디어융합학부 영상콘텐츠전공 15학번
김 *우

고등학교 재학시절 방송부에 들어간 후 부터 막연하게 '영상쪽의 분야로 나가고싶다'라는 생각을 했습니다. 프로그램을 기획하고, 기획한 내용을 촬영한 후, 촬영된 영상을 기획 의도에 맞게 편집하는 과정을 거쳐 나만의 영상이 나오는 것에 큰 흥미를 느끼고 전문적인 영상 분야를 공부하고자 우송대학교 미디어디자인·영상전공에 입학하게 되었습니다. 영상에 흥미를 가지고 있었지만 영상에 특화된 교육을 받지 않았던 당시의 저는 '내가 잘 적응하고 공부할 수 있을까?'라는 걱정도 들었지만 미디어디자인·영상전공의 교육과정을 통해 영상에 필요한 기본적인 지식부터 편집, 그래픽분야까지 배운 후 제대로 된 영상을 제작할 수 있는 역량이 생겼습니다. 또한 매 학기 강의를 들으며 수업마다 적극적으로 피드백을 주시는 교수님들 덕분에 좋은 퀄리티의 영상을 만들 수 있었던 것 같습니다. 영상 기획, 제작 활동을 주로 하는 과 내 동아리를 통해 여러 공모전에 참가하며 개인이 아닌 팀원과 함께 하나의 영상을 제작하는 능력도 자연스럽게 습득했고 영상, 미디어 분야에 적응하지 못할 것 같았던 예전의 제 모습과는 달리 이 분야에서 조금 더 크게 성장할 수 있을 거라는 자신감이 생겼습니다. 지금도 영상·미디어 분야에 흥미는 많지만 잘 해내지 못할까 걱정되는 분들이 계시다면, 미디어디자인·영상전공에서 흥미를 취미로 만들 수 있길 바랍니다.

취업을 및 취업 현황

59.5%

2021년 대학정보공시기준

- ▶ 2018 한월 및 수월수기 공모전 포스터부문 최우수상 수상
- ▶ 2018 프로스펙스 오리지널 로고 디자인 공모전 동상 수상
- ▶ 제 39회 제일기획 아이디어 페스티벌 공모전 동상 수상
- ▶ 2018 우리동네 영상 공모전 우수상, 최우수상 수상
- ▶ 2018 대전광역시 7030 기념사업 시민 아이디어 공모전
- ▶ 2018 안전보건 UCC 공모전 우수상 수상
- ▶ 3·1운동 및 대한민국임시정부 수립 100주년 기념 온라인 콘텐츠 공모전 대통령상 수상
- ▶ 2019/20 중독예방 공모전 최우수상 수상
- ▶ 2020 우수 자원봉사 홍보콘텐츠 공모전 최우수상 수상
- 김*우 (19년도 졸업) OBS방송국
- 이*형 (19년도 졸업) 해홍디자인
- 심*리 (19년도 졸업) 한국경제TV
- 민*서 (20년도 졸업) 별미디어
- 신*진 (20년도 졸업) 생고 프로덕션
- 박*미 (20년도 졸업) 디자인그룹 프레즌트
- 김*희 (20년도 졸업) 한국경제신문
- 엄*경 (20년도 졸업) 인터콥수시에이션
- 윤*현 (20년도 졸업) 홀트코리아
- 이*열 (20년도 졸업) 연합뉴스TV
- 김*희 (20년도 졸업) 한국경제신문
- 이*호 (20년도 졸업) TJB대전방송
- 김*령 (21년도 졸업) TBC
- 조*준 (21년도 졸업) SBS
- 성*혜 (21년도 졸업) 대전MBC
- 신*연 (21년도 졸업) 서울MBC

▶ 입시준비 TIP!

전공 관련 교과목	국어, 미술, 영어, 음악, 역사
학 과 적 합 인 · 적 성	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 및 영상에 대한 적극적 태도를 가진 학생 • 세심한 관찰력과 창의력을 갖춘 학생 • 타인과 의사소통하고 함께 작업할 수 있는 학생 • 새롭고 독특한 방법으로 문제를 해결하고 아이디어를 내는 학생
전공 관련 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인·영상 프로그램 지식 습득 (예 : 포토샵, 일러스트레이터, 애프터이펙트 등) • 관련 서적 독서 및 연관 전시회 관람 등의 간접 체험
권 장 도 서 (도서명 - 저자)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 디자인 / 하라 켄야 • 고마워 디자인 / 김신 • 다른 방식으로 보기 / 존 버거 • 디자이너란 무엇인가 / 노만 포터 • 이영돈PD의 TV프로그램 기획 제작론 / 이영돈 • BASIC DSLR KNOWHOW BOOK / 최재용 • 영상제작론 / 최이경 • 그리스 로마 신화 / 토마스 볼핀치