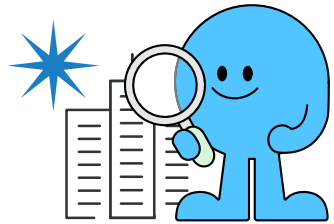


연성대 시각디자인과만의 시그니처 프로그램은 바로 이거!



대표 프로그램 1

졸업전시회, 평가회

3년 동안 작업한 작품을 선별하여 기업체에 보여줄 수 있는 수준의 포트폴리오를 전시 및 평가받는 행사임. 학과의 대표적인 행사로 전체 학생들이 참여하여 졸업생의 작품을 감상하고 취업을 응원하는 자리



대표 프로그램 3

동아리 활동

창업동아리, 전공동아리를 통해 다양한 경험함



대표 프로그램 5

서비스러닝, 리빙랩 등 비교과 활동 1

안양경찰서, 서울소년원, 안양소방서, 안양수리장애인복지센터 등 서비스러닝/리빙랩 활동을 통해 전공동아리 학생들과 지도교수와 함께 진행함. 많은 언론에 보도되었으며 학생들은 이러한 과정을 통해 봉사의 중요성과 사회활동에 관한 중요성 함양



대표 프로그램 2

외부전시관람 및 친목도모

외부 디자인, 미술관련 프로그램 전시장을 함께 관람하며 감각을 키우고 국제적인 디자인 흐름을 파악하였고 교수관계 개선 효과가 컸던 프로그램이었음



대표 프로그램 4

디자이너 및 졸업선배 특강 및 멘토멘티

졸업 선배를 초청하여 특강 및 포트폴리오 지도 등을 받는 프로그램. 국내외 유명 디자이너 혹은 선배들을 초청하여 특강 진행함

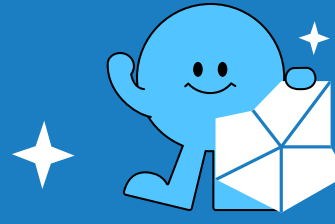


대표 프로그램 6

서비스러닝, 리빙랩 등 비교과 활동 2

안양시 맵핑 프로젝트를 통해 안양시장실에서 발표하고 많은 언론의 주목을 받았던 프로그램이었음

연성대 시각디자인과, 함께할래?



학과

학제 3년제

입학정원 3년제(66명)

교육목표

세계적 수준의 시각디자인
양성 학과

산업체

산업체 정보

- 가족회사 수 : 28개(25 8월 현재)
- 산학협력업체 수 : 134개(25 8월 현재)
- 현장실습 기관수 : 72개(22~현재)
- 현장실습 학생수 : 99명(22~현재)
- 애로기술실적 : 12건(22~현재)

장점1

베스트 디자인+

오랜 역사와 전통을 갖춘 최우수 학과

- 1982년에 첫 입학생을 시작으로 오랜 전통의 국내 최고의 디자인인력 양성 학과입니다.
- 주머니투데이, NAVER 등 편집디자이너 배출
- 디자이너 채용 전문가 등 산학협력 기반 프로그램 운영
- 창업동아리 : 아이디어 상품 개발을 통한 디자인 콘텐츠 비즈니스 활동
- 전공동아리 : 서울, 경기, 안양 지역 공공그래픽 재능 기부

장점2

빛나라 내 아이디어

각종 공모전 수상등

- 제60회「대한민국 산업디자인 전람회」수상등 재학생 국내외 디자인 공모전 수상 최다 경력
- 중고교 캐릭터디자이너 진로 체험 교육 운영
- 재학생 디자인 관련 국가공인자격증 특강 및 지원

장점3

놀며, 디자인하며

국내 최고의 교수진/실습실

- 우리 학과는 현장경험이 많은 20여명의 우수한 교수진들이 전공실습실, 디자인플러스실 등 국내 최고의 특화된 실습실에서 맞춤형 교육을 수행하고 있음. 또한 각 실습실 벽면, 34층 복도 등에 학생들의 우수하고 다양한 작품이 상시 전시되어 있음
- 지도교수 1:1 밀착형 인성 및 진로상담 평생지도체제 구축됨

연락처



홈페이지



인스타그램

학과 위치 문화2관 34층

전화 031-441-1374

이메일 vcdesign@yeonsung.ac.kr



"비주얼 크리에이터 Visual Creator"



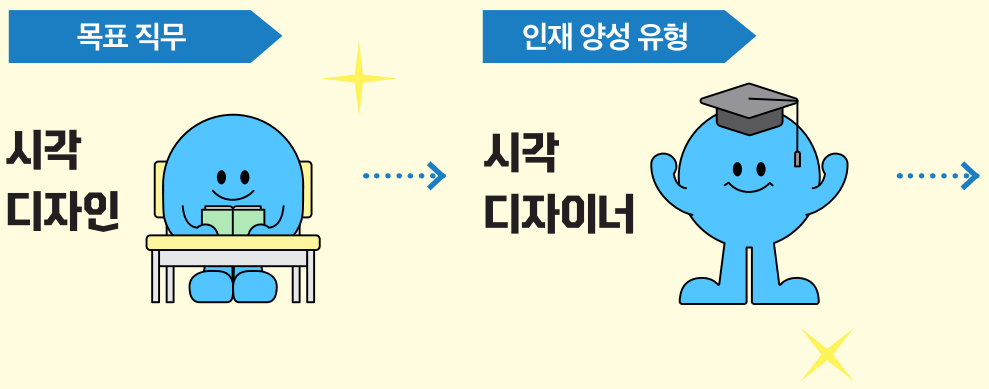
2025 진로 및 경력개발로드맵

시각디자인과

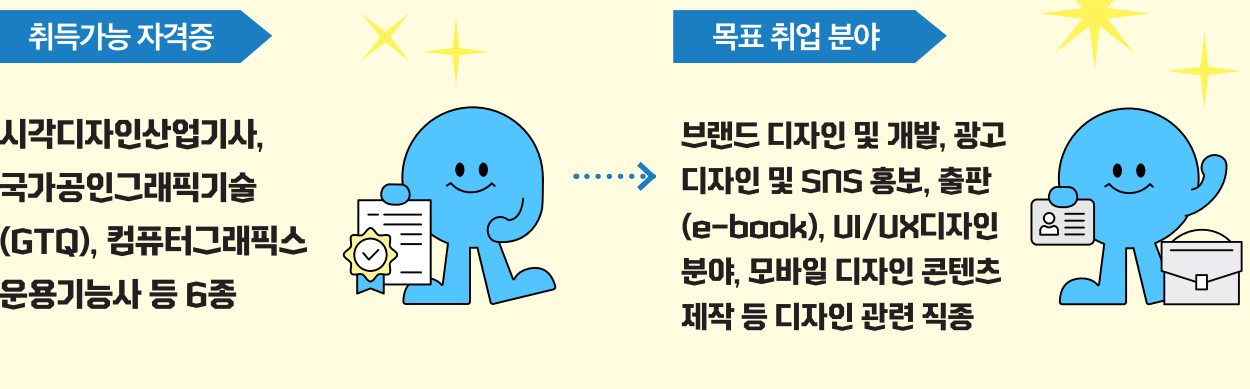
Dept. of Visual Communication Design

3년제

시각디자인과의
경력개발
로드맵이
궁금하다고?



시행 학기	1 - 1	1 - 2	2 - 1	2 - 2	3 - 1	3 - 2
년 1학기	인성교양 대학적응과 진로탐색 1	융합교양 AI와함께하는 캠퍼스라이프				융합교양 취업과창업
	인성교양 대학적응과 진로탐색 2	융합교양 코딩창의실습				융합교양 기업가정신과창업
	소통교양 디지털커뮤니케이션 이해					
	소통교양 실용영어					
	소통교양 서비스비즈니스 커뮤니케이션실제					



비교과	인성/봉사	• 대학생활 적응검사1,2 • 각종 심리검사 및 해석 (MBTI 등) • 평생지도교수 학생상담 • 독서감상문 경진대회 • 소방안전교육	• 대학생활 적응검사1,2 • 평생지도교수 학생상담 • 전문가상담 • 독서감상문 경진대회 • 교과연계 서비스러닝	• 성인지교육(특강) • 드림스타트 • 서비스러닝 • 평생지도교수 학생상담	• 드림스타트 • 서비스러닝 • 평생지도교수 학생상담 • 교과연계 서비스러닝 • 안전교육 • 경기해결사 프로그램	• 평생지도교수 학생상담 • 서비스러닝 • 경기해결사 프로그램	• 평생지도교수 학생상담 • 전문가상담
	대학생활	• 신입생오리엔테이션 • 양지체전 • 연성 人spiration	• 전공동아리 • 학과 학생회 • 창업동아리 • 도서관 이용자 교육	• 양지체전 • 전공동아리 • 창업동아리 • 학과 학생회 • 브리자프로그램 • 리스타트프로그램	• 전공동아리 • 창업동아리 • 학과 학생회 • 브리자프로그램 • 리스타트프로그램	• 양지체전 • 전공동아리 • 학과 학생회	• GEM Festival • 전공동아리 • 학과 학생회
	글로벌	• 재학생 토익특강	• 외국어아카데미	• 재학생 토익특강	• 외국어아카데미	• 재학생 토익특강	• 외국어아카데미
	전공직무	• 핵심역량 진단/종합평가 • 기초학습능력 진단검사 • 응급처치 및 심폐소생술 실습1 • Peer 튜터링	• 전공기초 교수튜터링 • 연성러닝스타트1,2 • GTQ특강 • 학습법 특강 • Peer 튜터링	• GTQ특강 • 응급처치 및 심폐소생술2 • 글쓰기 클리닉 • YSU 서비스러닝 • YSU 리빙랩	• 사전실습 특강 • GTQ1급 심화교육 • 학습법 특강 • YSU 서비스러닝 • YSU 리빙랩	• 포트폴리오 특강 • 실습 포트폴리오 • 포커스잡 특강 • 이력서, 자소서 클리닉	• 핵심역량 진단/종합평가 • 캡스톤디자인 작품전 • 글쓰기 클리닉 • 리닝포트폴리오
진로 및 취·창업	• 진로적성검사 • CAP+진로취업 프로그램 • 커리어 디자인 특강 • 경력개발로드맵 안내 특강	• CAP+진로취업 프로그램	• 취업준비도검사 • 학과맞춤 #굿잡 • 창업지원프로그램	• 졸업생 멘토링 • 학과맞춤 #굿잡	• 취업준비도검사 • 기업체대표 특강 • 이력서, 자기소개서 관련 특강 • 졸업선배 특강 • 취업마스터클래스	• 포트폴리오 • 산업체 멘토링 및 모의면접 • 졸업전시회, 평가회 • 학과맞춤 #굿잡	

졸업 후 진로

주요 진출 분야		시각디자이너(브랜드 개발업체, 기업체 그래픽디자인실, 캐릭터디자이너, 일러스트레이션 전문 업체) / 광고디자이너(방송국, 광고기획실, 기업체 홍보실, 옥외광고 제작업체, SNS콘텐츠 제작) / 편집디자이너(신문/잡지 출판사, 기업체 브로슈어, 리플렛 제작 전문 업체, e-Book 출판 업체)	정보디자이너(웹, 모바일 콘텐츠 개발업체, UI디자이너, 서비스디자이너 업체 / 포장디자이너(상품 패키지 개발업체, POP, 디자인매니지먼트 업체) / 기타디자이너(아동미술, 미술학원강사, 프리랜서, 창업, 편집)
직무/관련 직업		디자이너	작가
자격증	공통	GTQ 1급, 2급, GTQ, GTQid	시각디자인 기사, 컴퓨터그래픽 산업기사
	진로분야별	컬러리스트 등	
관련 기관 예시		디자인 관련 채용(공무원, 기업 등)	

※ 전공탐색은 타 전공/학과 교과목을 제한없이 자유롭게 1개 선택하여 수강할 수 있음
※ 학과 소단위 전공이 궁금하다면 우측 QR코드 찍기



핵심 역량 쌓아서, 취업해볼까?

전공 핵심 역량

디자인트렌드 분석

그래픽콘텐츠 디자인

그래픽 디자인심화

스마트 미디어

디자인 프로젝트 개발

핵심 역량별 대표 비교과 프로그램

핵심역량명	대표 비교과
자기주도역량	대학생활적응검사1 연성 人spiration
창의융합역량	포트폴리오 제작, 공모전 캡스톤디자인 작품전
문제해결역량	진로 및 취업준비도 검사 전공동아리, 창업동아리
의사소통역량	평생지도교수 및 전문가 상담 취업유형별 모의면접
공동체역량	리빙랩 서비스러닝

우수 취업사례

배00

(취성업 취업-가족회사(24년 전문학사 졸업)

조00

케이피커뮤니케이션 취업(24년 전문학사 졸업)

박00

선문대학교 진학(24년 전문학사 졸업)

박00

(취성업 취업-가족회사(24년 전문학사 졸업)

김00

비즈너 취업(23년 전문학사 졸업)

김00

노벨디앤피 취업(23년 전문학사 졸업)

박00

(취에이원에프앤비 취업(23년 전문학사 졸업)

남00

비즈멤버스 취업(23년 전문학사 졸업)

우수 졸업생을 소개합니다

양00 / 23년 졸업 / 현 유아이씨 근무
하고 싶은 말이 너무 많지만 두 가지만 말해보자면 첫 번째는 과제나 따로 제작하는 작업물들 있잖아요? 평소보다 조금만 더 신경 써서 작업물의 완성도를 높여보세요. 졸업 전에 포트폴리오를 제작하는데 그때 그 작업물들이 빛을 발하는 날이 올 겁니다. 두 번째로 공부도 중요하지만 무엇보다 대학 동기와 많은 추억을 남겼으면 좋겠어요. 저는 1학년 때의 추억이 없습니다. 항상 바쁘다는 핑계를 대며 집으로 갔었거든요 이때가 가장 후회가 됩니다. 뭐가 그렇게 급하다고 뒤도 안 돌아보고 집을 갔었는지... 그렇기 때문에 여러분들은 지금 옆에 있는 동기들과 추억을 쌓을만한 경험을 했으면 좋겠어요. 지나간 시간은 돌아오지 않으니깐요! 편입, 취업 등 다양한 길이 있을 거예요 꼭 전공을 살려서 사회로 나가는 게 정답도 아니고요 그렇기에 여러분들이 어떤 길을 선택하던 항상 용기를 잃지 않고 행복하셨으면 좋겠습니다 파이팅!

김00 / 07년 졸업 / 현 00 대표 시각디자이너과 겸임교수
고등학교 3학년 때는 그래피티를 실제로 보기 위해서 압구정 굴다리는 곳까지 가서 실제로 보고 필름카메라로 찍은 사진들을 갖고 있기도 했어요. 그 때 디자인을 공부해야겠다는 생각을 하게 되었어요. 연성대학교에서 시각디자이너를 전공하게 되었어요. 군대에서 보게된 영화잡지의 영화포스터 디자이너들의 인터뷰 기사를 보고 복학 후에는 편집디자인을 집중적으로 공부해야겠다고 생각했죠. 그 때 가르쳐주시던 편집디자인 교수님은 실무에서 일을 하시는 분이었는데 그 때 생각했죠 '나도 나중에 직장을 다니면서 학생들이 실무에서 바로 도움이 될 수 있도록 편집디자인 교수가 되었으면 좋겠다'라는 생각을요. 졸업을 하고 일찍부터 실무에서 일을 하기 시작했어요. 인쇄에 메카라고 할 수 있는 총무로의 조금한 디자인사무실에서 일을 시작해서 몇 차례 이직 후에 잡지를 디자인할 수 있게 되었어요. 디자인 일이라는 분야가 잦은 야근과 창작에 관한 많은 스트레스를 받지만 야근하는 만큼 실력이 늘어난다는 생각과 창작에 고통은 디자이너가 당연히 안고가야 할 숙제라고 생각했어요. 그렇게 직장을 다니면서 사이버대학을 편입해 공부와 직장일을 병행했어요. 대학원 진학을 고민할 정도라면 아마 정말 그 분야를 좋아하고 더 공부하고 싶은 욕심이 크다는 의미일거예요. 힘든 과정과 시간을 이겨내고 그것을 이루었을 때의 뿌듯함은 이루 말할 수 없죠. 디자인이라는 분야는 아무리 경력이 쌓인다고 해도 트렌드에 맞춰서 작업물을 만들어야 하는 만큼 항상 공부를 해야 하는 분야이기에 항상 노력하는 태도와 자세가 중요하다고 생각돼요.