

College of Art & Design

조형예술대학

조형예술학부

- 동양화전공
- 서양화전공
- 조소전공
- 도자예술전공

디자인학부

- 공간디자인전공
- 시각디자인전공
- 산업디자인전공
- 영상디자인전공

섬유·패션학부

- 섬유예술전공
- 패션디자인전공



동양화전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02. 3277. 2486



동양화전공은 동양회화의 이해와 다각적인 해석을 통해 창의력 있는 예술 전문 인력 육성을 목적으로 합니다. 또한 한국 문화예술의 가치를 세계로 펼쳐나갈 의지와 사명감을 고취하며 동양회화의 정신세계와 가치관을 확고히 심어주고 동시대와 미래를 열어갈 창조적 능력과 이론적 바탕을 균형 있게 갖춘 예술가를 배출하는 것을 목적으로 다양한 경향을 경험할 수 있도록 지도합니다.

학업에 필요한 적성

전통문화의 가치에 대한 이해도와 자긍심이 높고 예술창작에 대한 열정 넘치는 자세를 가진 인재를 필요로 합니다.

졸업 후 진로

진로현황 전업작가, 갤러리 및 박물관 큐레이터, 학예사, 디자이너, 미술전문 기자, 미술 교사, 대학 강사, 교수
대표기업/기관 국립현대미술관, 서울시립미술관, 부산시립미술관, 경기도미술관, 스페이스캔, 이화의 갤러리, PKM갤러리, 가람화랑, 육심원아트샵

주요 교과목



이론	동양화	동양미학의전개, 한국미탐구
	전공기초	기초동양화, 풍경과서사
실습	회화	한국회화스튜디오, 현대회화, 시각의발견, 전통과서사, 동양재료기법, 재료와발상
	수묵	산수화연구, 현대수묵
	전통채색	전통채색:화조, 전통채색:초상
	서예-전각	서예와전각, 획과여백

학과포인트



주요실적

2021년 학생 및 졸업생 수상 및 주요 전시실적

- 2021년 진민옥 광주화루 선정
- 2021년 안효숙 개인전(아트비트갤러리/서울), 이오성 개인전(인사아트프라자/서울), 이미연 드로잉전(에코뮤지엄/경기도), 황주희 개인전(경인미술관/서울), 김주희 개인전(갤러리 자작나무/서울), 김서영 개인전(갤러리 H /서울) 등 다수의 개인전 및 기획전



해외교류 현황

해외 전시 기획자 특강 개최



학과 활동

동양화 전공에서는 전통적 창작기법 및 재료에 대한 충실한 이해를 바탕으로 동양 미의식 전반에 대한 이해를 증진시킬 수 있는 전문적인 교과과정을 제공합니다. 그뿐만 아니라 3학년이 주축이 되어 참여하는 〈메이데이 展〉, 학부와 대학원 모두 참여하는 〈이 작품을 주목한다 展〉 및 외부 기획전 등 다양한 전시와 작가와의 대담, 학술 세미나 등의 다채로운 활동 기회 제공을 통해 학생들이 전문 예술인으로 성장해나갈 수 있도록 돕습니다. 이외에도 진로 스터디, 서예 스터디 등의 학생들의 자발적인 자치 스터디 모임들이 운영되고 있습니다.



장학금지원

이유태장학금, 원문자장학금 기탁장학금 외 다양한 교내 장학금 다수 지원



Q. 동양화 전공 수업은 어떤 목표로 이루어지나요?

한국 회화의 원리 이해와 기본적인 재료인 지필묵을 통한 기본기를 습득하여 표현력과 창의력을 배양하고 동양화의 특성과 원리 및 기법을 수용, 발전시켜 새로운 회화 기법을 창출할 수 있는 능력을 갖추도록 돕습니다. 또한 한국 회화의 전반적인 이해와 기법을 바탕으로 개인의 창의적인 표현 능력을 향상시키는 데 중점을 두며, 이론 수업을 통해 다양한 장르와 시대의 작품들을 조명해 봄으로써 시대 상황과 한국 및 동양 미술의 흐름을 이해하고 올바른 인식과 시대관을 형성하도록 합니다.

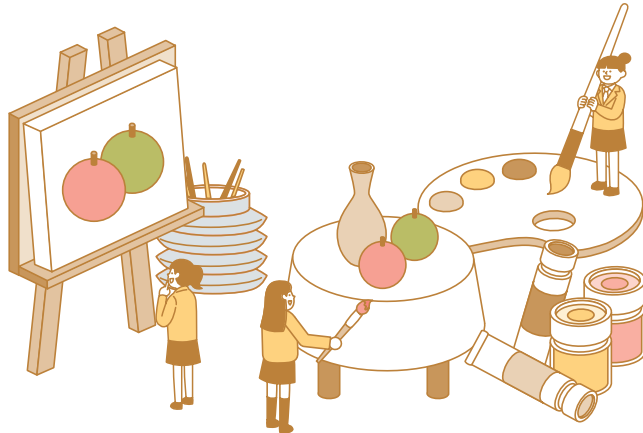
Q. 동양화 전공 졸업생은 주로 어떤 분야에 진출하나요?

전통을 기반으로 한 현대적인 조형감각을 바탕으로 작가, 갤러리와 박물관의 큐레이터, 디렉터, 학예사와 고미술연구 등의 활동을 하고 있습니다. 일러스트레이터 및 패션, 산업, 환경 등 여러 분야에서 디자이너로 진출하기도 합니다. 교직과정을 이수해 미술교사로 활동할 수도 있고 대학 강사, 교수로 재직하며 후학을 양성하기도 합니다.

서양화전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02. 3277. 2494



서양화전공은 기독교적 진선미의 교육 이념을 바탕으로 국제화, 정보화 시대에 진취적이고 창의적인 미술 교육을 통해 전문지식과 비평적 능력을 갖추고 미래 세계를 주도하는 예술 인재 양성을 목적으로 합니다.

또한 예술과 인문학이 조화와 균형을 이루고 있는 심화된 미술 교육을 통해 다양하게 변모해가는 현대미술의 문맥 속에서 올바른 비평적 시각과 전문적인 창작 능력, 건전한 인격을 갖춘 독창적이고 실천적인 지도 역량을 함양합니다.

학업에 필요한 적성

예술가로서 활동할 수 있는 지구력과 창의력을 바탕으로 상상력을 이끄는 사고와 표현력, 그리고 재료를 다루는 능력을 고루 갖춘 미술을 사랑하는 인재를 필요로 합니다.

졸업 후 진로

진로현황 작가, 미술교사, 디자이너, 미술기자, 큐레이터, 코디네이터, 미술기획회사, 무대미술, TV·영화미술
대표기업/기관 삼성경제연구소, 넥서스건설, TV조선, 한성, 디아스, 텐디, SBS, MBC, 국립현대미술관, 서울시립미술관, 삼성미술관리움, 소마미술관, 대구미술관, 부산시립미술관, 백남준미술관, 경기도미술관, 국립극장, 예술의 전당, 국제갤러리, PKM갤러리, 갤러리현대, 가나아트갤러리, 월간미술, 아트인컬처, 서울문화재단 등

주요 교과목

*괄호 안의 숫자는 교과목 이수 권장 학년



전공기초 (필수)	실습	뷰포인트뷰플랜(1), 회화(1)
	이론	이미지와글쓰기(2), 이미지와문화(2), 미술사방법론(2),
전공선택	실습	드로잉워크숍(2), 사진(2), 판화(2), 회화(2), 드로잉워크숍(2), 재료와기법(2), 프린트미디어워크숍(2), 회화III(2)
	이론	매체와문화(3), 예술과환경(3), 현대미술론(3), 예술과인문학(3), 예술기획의현장(3)
	실습	실험스튜디오(3), 테크놀로지워크숍(3), 회화IV(3), 실험스튜디오II(3), 예술문화의현장(인턴십)(3), 테크놀로지워크숍(3), 퍼블릭아트(3), 회화V(3)
	이론	예술과담론(4), 현대미술의쟁점(4)
	실습	스튜디오프랙티스(4), 스튜디오프랙티스II(4), 인터미디어아트(4), 스튜디오프랙티스III(4), 스튜디오프랙티스IV(4), 포트폴리오워크숍(4),
	이론(공동)	Korean Aesthetics

학과포인트



주요실적

졸업생들의 최근 수상 실적

- 2012년 국립현대미술관 올해의작가상(문경원)
- 2017년 국립현대미술관 올해의작가상(송상희)
- 에르메스상(임민욱, 정은영)
- 2018년 국립현대미술관 올해의작가상(정은영)
- 양현상(이주요)



해외교류 현황

아트 인 런던, 뉴욕, 재팬 아트 인 런던, 뉴욕, 재팬은 본교 현지 탐방 프로그램 수업으로 운영. 서양화전공 교수 인솔 하에 이루어지는 해외 학습 프로그램

일본 TAMA 미술대학 학생 교류 워크숍 국제 작가와의 대화 및 해외 큐레이터, 아트 크리티크, 아트 컨설턴트 등 여러 분야의 미술계 종사자 초청 특강



학과 활동

서양화전공에서는 <메이데이展>, <이 작품을 주목한다展>과 같이 다양한 규모의 학생 전시 활동을 지원하고 있습니다. 이러한 활동을 통해 학생들은 장학금을 받을 수 있고, 학생 본인의 작품을 많은 사람들에게 보여줄 수 있는 기회 또한 얻을 수 있습니다. 그리고 학생 개인 및 소규모의 모임 활동에 일정 금액의 지원비를 받을 수 있는 다양한 프로그램이 준비되어 있어 창작자로서 학교를 다니는 동안 실험적이면서 적극적인 활동을 하는 데에 도움을 받을 수 있습니다.



장학금 지원

기탁장학금(한진수 장학금, 도라장김순연 장학금, 정미숙 장학금, 장화진 장학금 등)



Q. 졸업 후의 진로는 어떤가요?

대부분 미술계에서 두각을 나타내는 작가로 활동하지만, 중고등학교와 대학교 교수·강사 등 교육 현장으로 진출하기도 하고, 디자인을 복수전공하여 취업하기도 합니다. 서양화를 전공하면 창의성을 인정받아 취업에 유리하며, 또한 본인의 관심사를 살려서 창업을 하기도 합니다.

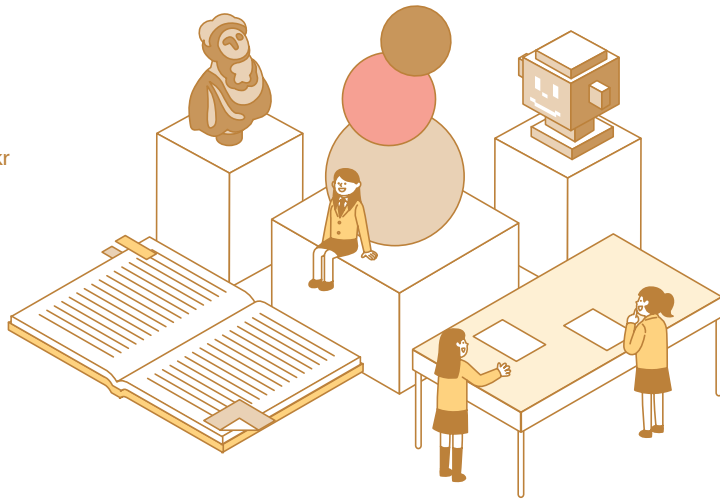
Q. 전공에서는 어떤 것을 배우나요?

회화, 드로잉 워크숍, 사진과 미디어, 회화적 판화, 회화와 시각문화, 회화와 뉴 테크놀로지, 현대미술론, 회화 워크숍, 현대회화 세미나, 현대미술의 쟁점 등으로 보다 심화된 교육을 통해 미술에 대한 총체적인 시각과 전문적인 창작 능력을 고양하고 현대미술의 문맥 속에서 올바른 비평적 시각을 기르면서 미술에 대한 예지적 접근을 하는 방법을 배울 수 있습니다. 또한 미술관이나 화랑 등 전시 공간을 방문, 토론, 연구하는 현장교육을 통해 열린 교육을 지향하고 있습니다.

조소전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02. 3277. 2502



조소전공은 오늘의 문화예술계가 요구하는 지적 탐구력과 창조적 상상력을 지닌 예술가 양성 및 미술 분야 전반의 역량 있는 전문가를 양성합니다. 조소전공의 교과목은 3차원 공간을 점유하는 입체를 중심으로 흙, 나무, 돌, 금속 등의 전통 조각 및 설치미술, 사진, 미디어, 공공미술 등 다양한 현대미술 경향의 수업을 포함하고 있습니다. 학생들은 인문학 및 과학적 사고를 기반으로 조소의 재료, 기법, 형식, 내용, 개념 등에 대한 폭넓은 실험을 하며, 미술이론을 비롯한 작품 감상 및 비평 능력의 습득을 통해 깊이 있는 예술관과 창의적인 예술세계를 형성하는 교육을 받습니다.

학업에 필요한 적성

입체조형과 공간에 대한 관심과 창의력을 바탕으로 자신만의 예술세계를 형성하고자 하는 열정적인 인재들을 기다립니다. 조소는 2차원의 회화와 달리 3차원 공간을 점유하는 특성상 물질과 공간에 대한 재능이 있는 학생에게 적합한 분야입니다. 특히 조소는 촉각성을 갖고 있다는 특성이 있어 물질을 만지고 만드는 것을 즐거워하는 학생들에게 잘 맞습니다. 수업 과정에서 학생들은 입체를 구현하는 것뿐만 아니라 3차원 공간을 다양하게 접근하고 해석하는 방법에 대해 배웁니다. 이러한 학업 과정은 졸업 후 순수미술가 및 공간 디자인, 환경미술 등의 분야에서 다양한 활동을 할 수 있게 도와줍니다.

졸업 후 진로

진로현황 조각가, 설치미술가, 공간 디자이너, 무대미술가, 디스플레이어, 특수분장가, 조형물 및 기념물 제작자, 미술교사, 큐레이터, 미술이론가, 미술치료사

대표기업/기관 S&K Global, 토성FC, G International, 비비안웨스트우드, 아모레퍼시픽, 국립현대미술관, 환기미술관, 하슬라아트월드, 젊은달와이파크, Art & Design SOTO

주요 교과목



이론

전공이론

조각사, 현대조각론, 현대미술탐구, 현장실습인턴십

실습

전공기초

형태와볼륨, 입체와공간

전공선택

소조 기법 I, II, 소조표현, 금속조기법, 금속과표현, 석조기법, Carving, 목조기법, 조형 I, II, 캐스팅기법, Clay work, 소프트스컬프처 I, II, 미디어와사진, 디지털프로젝트 I, II, 복합매체, 환경과조각, 공간설치, 프로젝트 I, II, III

학과포인트



주요실적

- 대한민국 미술인의 날 원로작가상(이정자)
- 송은미술대상(박혜수)
- 김종영미술상(김서경, 김윤경)
- 해운대 모래작품전시회_모래조각 대상(남연지)



해외교류 현황

조소전공 학생들은 전공 교수님과 함께 방학 중에 중국, 프랑스, 헝가리 등 외국의 대학이나 스튜디오에서 작품을 제작하고 현지 예술인들과 교류함으로써 다양한 문화적, 예술적 경험을 쌓고 있습니다.



학과 활동

조소전공은 <메이데이展>, <이 작품을 주목한다展>, <졸업展>, <파빌리온 기획展>, <오픈스튜디오> 등 다양한 규모의 학생 전시활동과 함께 현직 작가, 큐레이터와의 현장 특강을 지원합니다. 또한 미술관과 특수분장 업체 등과 협약을 맺어 학생들이 실전 경험과 함께 인턴십 활동을 할 수 있도록 합니다.



장학금 지원

ESAarts award(이화조각회 장학금), 기탁장학금 외 다수의 장학금을 지원하고 있습니다.



Q. 조소전공 수업은 어떻게 진행되나요?

조소전공 수업은 조소의 다양한 매체 및 기법의 실험과 미술 이론 습득을 통해 학생들이 자신의 고유한 예술세계를 세우도록 하는 데 역점을 두고 있습니다. 또한 현재 전시 중인 작가와의 만남을 통해 미술 현장과 역동적인 교류를 함으로써 동시대적 감각을 갖춘 예술가로 성장할 수 있도록 구성되어 있습니다.

Q. 조소 전공자들의 졸업 후 진로는 어떤가요?

조소전공 졸업생들은 여러 전시에서 작품을 선보이며 조각가로서 왕성히 활동하고 있습니다. 조각가 외에도 조각예술의 감수성을 살려 무대미술가, 디스플레이어, 특수분장사, 조형물 및 기념물 제작자, 인테리어 디자이너, 패션 디자이너 등으로 활동하고 있습니다. 또한 미술교사, 큐레이터, 미술비평가, 미술치료사로도 일하고 있으며 미술과 관련된 창업도 활발히 하고 있습니다.

도자예술전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02. 3277. 2526



도자예술전공은 도자에 대한 이론 연구와 창의적 작품 제작 능력을 탐구함으로써 이론과 실제를 겸비한 예술가 양성을 목표로 합니다. 이를 위해 도자예술에 대한 전반적 이해, 도자매체의 다면적 특성 연구, 현대도예의 다양한 변화 가능성 등을 교육합니다.

학업에 필요한 적성

조형감각이 우수하고 입체적 사물을 제작하는 데 관심과 재능이 있는 학생이면 좋습니다. 특히 공예, 예술, 디자인의 경계에서 새로운 가능성을 탐구할 수 있는 영역이므로 도전정신과 창의력이 있는 학생들을 환영합니다.

졸업 후 진로

진로현황 작가로 활동하거나 스튜디오 운영, 도자산업체, 미술관 및 공예 전문갤러리, 기업체의 디자이너 및 VMD 진출, 미술교사, 디자인영역과 접목된 분야로도 진출하는 등 다양한 진로가 열려 있습니다.

대표기업/기관 KCDF(한국공예·디자인 문화진흥원), 한항림 현대도자미술관, 갤러리 밌, 한국도자기, 광주요 및 중소도자업체

주요 교과목



이론

도예이론

현대도예론, 현대도예의현장, 커리어워크샵, 세라믹캡스톤디자인

실기

전통도예

물레성형, 성형과장식, 도자공예

현대도예

형태탐구, 도자와공간, 도예조소

산업도예

제형도자, 캐스팅오브제, 디지털모델링

학과포인트



주요실적

공예문화기획트랙 시대 문화적 변화에 따라 다양한 분야 외 도자영역을 융합하여 새로운 영역을 창출하고, 공예전시기획, 공예비평, 공예유통 등 도자분야의 전반을 주도하는 창의·융합적 예술인재를 양성합니다.



해외교류 현황

- 해외작가들의 특강과 워크숍 개최로 학생들에게 국제적 감각 및 역량 강화 기회 부여
- 해외인술 프로그램을 통한 세계도예 현장답사



부설연구소

도예연구소 전공실습지원, 도자예술 전반에 걸친 학술연구, 변천하는 현대사회에 부응하는 도자디자인 개발



장학금 지원

기탁장학금(황종구 장학금, 조정현 장학금, 유혜자 장학금) 외 교내 장학금 다수를 지원합니다.



Q. 도자예술전공수업은 어떻게 진행되나요?

도자예술전공은 공예, 디자인, 예술로서의 도예를 탐구하는 수업을 지향하며 학생들이 자신에게 맞는 분야를 선택할 수 있도록 합니다. 점토매체를 활용한 다양한 테크닉을 습득함으로써 학생들이 자신의 고유한 예술세계를 세우도록 하는 데 역점을 두고 있습니다. 다양한 이론수업을 통해 동시대 감각을 익히고 현장과의 역동적 교류를 함으로써 이론과 실제를 겸비한 예술가로 성장할 수 있도록 합니다.

Q. 도자예술전공자들의 졸업 후 진로는 어떤가요?

도예계를 이끌어가는 작가로 활동하거나, 공방을 운영하면서 제품을 제작하여 판매하는 창업활동을 합니다. 중고등학교, 대학교 등의 교육 현장이나 공예박물관, 갤러리 등의 문화예술기관으로 진출하기도 합니다. 전 교과과정에 걸쳐 디자인에서 제작까지의 모든 과정을 다루는 훈련과 도자이론 수업을 하므로 다양한 분야로 취업이 이루어지고 있습니다.

공간디자인전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02-3277-2014



공간디자인전공은 인간과 공간의 관계성을 토대로 한 디자인을 연구합니다. 1967년 장식미술과 실내환경디자인전공으로 시작한 본 전공은 유구한 역사와 전통을 이어가며 1998년 환경디자인전공, 2007년 공간디자인전공으로 발전하며 전공의 학문적·실무적 기틀을 확립하고 한국 공간문화 발전에 이바지해 왔습니다. 디지털 전환 시대에 물리적 공간이 가상공간으로 확장하며 이를 통합한 새로운 공간 경험이 중요해지고 있는 현 시대에 새로운 사회적 요구에 부응하기 위해 본 전공은 지속가능한 가치기반의 기술을 공간에 적용하여 사회문제를 해결하는 인재를 양성하고자 합니다.

학업에 필요한 적성

공간디자인전공은 지속가능한 기술을 기반으로 시대적 가치를 추구하는 새로운 공간을 디자인하는 여성 리더 양성을 위한 교과과정을 운영하고 있습니다. 그러한 리더가 되기 위해 첫째, 사회 변화와 인간 문제에 대해 공감 능력, 둘째, 공간 문제를 창의적이고 조형적으로 해결할 수 있는 역량, 셋째, 글로벌 디자인 스탠다드 및 연구 역량, 넷째, 디지털 기술을 갖추기 위해 노력하는 통섭/융합 능력, 마지막으로 세상을 따뜻한 시선으로 바라보는 긍정적인 태도를 가진 학생을 기다리고 있습니다.

졸업 후 진로

진로현황 인테리어디자인, 인테리어 코디네이션, 브랜드공간디자인과 공간 서비스 디자인, VMD와 전시 기획 및 디자인, 공공디자인관련 업무, 엔터테인먼트분야에서 무대디자인, 경관 조경디자이너, 가구디자인이나 라이팅디자인등 공간 디자인관련 분야의 업무를 담당하고있고 최근 가상공간 산업수요의 증가로 가상공간디자인, 게임디자인, 메타버스 공간디자인 등 가상공간분야로 진출하고 있습니다.

대표기업/기관 현대건설, 신세계건설, 삼성전자, 제일기획, 현대자동차, 현대카드, 아모레퍼시픽, LG생활건강, 삼성에버랜드, 한샘, 까사미아, 퍼시스, 비츠로엔파트너스, 현대백화점, 신세계백화점, 갤러리아, 국립중앙박물관, 한성백제박물관, 서울시청 및 산하 구청, 지자체 공공기관과 공기업, 다수의 수도권 및 지방 대학등에서 근무하고 있습니다.

취득자격증 공간디자인 전공과 관련하여 취득할 수 있는 자격증으로는 실내건축기사, 전산응용건축제도기능사, 컴퓨터그래픽스운용기능사 등이 있습니다.

주요 교과목



실습	공간디자인 스튜디오	공간디자인스튜디오 I, 공간디자인스튜디오 II, 공간디자인스튜디오 III, 가상현실공간디자인스튜디오, 공간디자인 졸업스튜디오 I, 공간디자인 졸업스튜디오 II
	디지털 툴	Digital Modeling and Representation I, Digital Modeling and Representation II, 디지털트윈공간디자인, 빅데이터와 공간
이론	역사, 사회문화	모더니즘과 디자인사, 미래라이프스타일과 경험, 공간디자인졸업리서치 I, 공간디자인졸업리서치 II
이론실습	인간과 공간요소	공간디자인과 재료, 환경색채디자인, 공간 코디네이션, 공간조명 디자인, VMD, 지속가능한 공간디자인

현장실습

공간디자인인턴십 I, 공간디자인인턴십 II, 공간디자인인턴십 III

도전학기

공간디자인프로젝트 I, 공간디자인프로젝트 II

해외교류

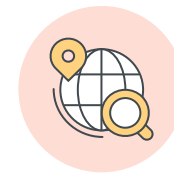
글로벌공간디자인워크샵

학과포인트



주요실적

현대자동차, LG전자, 삼성에버랜드, 한국수력원자력, 한국 전력기술 등과 산학협력을 진행하였고 대학생대상 공예디자인교육, 과학 창의재단의 STEAM 융합인재교육, 전통시장대학협력사업, 광주디자인 비엔날레, 국내외 원자력발전소 환경친화 디자인, 보행공간 마스터플랜 수립 연구 등을 수행하였습니다. 현재, 대학가를 중심으로 상생발전을 유도하며 새로운 도시재생 모델을 제안하는 서울캠퍼스타운에 참여하며 서대문구와 함께 신촌박스퀘어에서 라이프스타일산업을 중심으로 한 청년 창업 활성화를 위한 다양한 프로젝트를 수행하고 있습니다.



해외교류 현황

미국 최고의 예술대학인 RISD(Rhode Island School of Design)와 아시아 최고의 디자인대학인 홍콩 폴리텍(The Hong Kong Polytechnic University) 등 해외 유수의 대학과 MOU를 체결하고 다양한 해외 교류 프로그램을 운영하고 있습니다. 학기 중에 운영되는 교과활동으로는 EWHA-RISD 학점교류 프로그램을, 방학 중에 운영되는 비교과활동으로는 홍콩 폴리텍과 함께 하는 '도시재생 워크샵'을 매년 여름방학 기간에 지속적으로 운영할 계획이 추진중에 있으며 학생들의 글로벌 감각과 국제시민 역량을 향상시키고자 학과에서 다양한 프로그램을 개발하고 있습니다.



학과 활동

인턴십 관련 계절학기 수업을 통해 현장실습 경험을 쌓을 수 있으며, 두터운 동문 네트워크를 활용해 실무 현장과의 연결 기회를 제공하고 있습니다.

학과전망

졸업생들의 주요 활동 분야인 인테리어·리모델링 시장규모는 2023년 현재 자동차 반도체 규모와 유사한 70조 규모로 성장하여 전문인력이 더욱 필요합니다. 또한, 주요 건설사들은 AI, 스마트 홈 등 새로운 기술의 등장에 대응 가능한 새로운 공간을 창조할 수 있는 융복합적 공간디자인 인재를 유치하기 위해 전문인력을 찾고 있습니다. 이화여대 공간디자인전공은 4차 산업혁명시대에 걸맞는 공간디자인 인재를 양성하기 위해 우수한 교, 강사진이 글로벌 스탠다드에 부합하는 미래형 공간디자인 교육과 현장에서 필요한 실무 역량 강화를 위해 연구하고 있습니다.

시각디자인전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02-3277-2514



시각디자인은 언어적/비언어적 메시지를 해석하고 시각화하는 학문입니다. 정보가 급속히 팽창하고 매체가 다양해지는 환경에서 전통적인 방식과 새롭게 등장한 기술을 익히고 이를 활용하는 능력을 키우는 데 교육 목표를 두고 있습니다. 콘텐츠 기획부터 효과적인 표현과 전달까지의 과정을 경험하고 시각디자인의 학문적, 실용적 측면을 고르게 갖춘 전문가를 양성하고자 합니다. 이미지메이킹, 타이포그래피와 편집디자인, 디자인아트, 브랜드디자인 분야의 과목을 운영합니다.

학업에 필요한 적성

시각디자인은 소통을 목적으로 하는 학문입니다. 발화자와 수용자 모두의 입장이 되어 생각할 줄 알아야 하고, 전달하는 내용을 잘 이해하기 위해 사회와 문화에 대한 관심도 중요합니다. 개인의 주관과 기호가 뚜렷하지만 새로운 것들을 긍정적으로 대하는 태도, 관찰력과 상상력, 논리적 생각과 유연한 사고를 할 줄 아는 학생들을 기다립니다.

졸업 후 진로

진로현황 그래픽디자이너, 웹 디자이너, 일러스트레이터, 북 디자이너, 편집디자이너, 활자디자이너, 브랜드디자이너, 패키지디자이너, 디자인리서처, UI디자이너, 게임디자이너, 홍보전문가, 콘텐츠개발자, 광고 디자이너, 시각예술가, 교육자

대표기업/기관 네이버, 카카오, 쿠팡, 삼성전자, 현대자동차, JTBC, CJ ENM, 현대카드, 아모레퍼시픽, LG생활건강, 멜릭서, 현대백화점, 신세계백화점, 신라호텔, 제일기획, HS애드, 이노션, 헬로뮤지엄, 젠틀 몬스터, 디스이즈네버렛, 산돌, 디자인스튜디오 다수

주요 교과목



이론/실습	기초	형과이미지, 형과움직임, 형태와공간, 형태와구조, 디지털드로잉 I, II
	2학년	이미지디자인, 이미지메이킹, 일러스트레이션, 타이포그래피 I, II, 브랜드아이덴티티디자인, 플렉서블아이덴티티디자인, 모더니즘과디자인사, 디자인씽킹
	3학년	그래픽디자인, 그래픽아트, 디지털그래픽스, 북아트, 편집디자인, 그래픽패키지디자인, 엔터테인먼트그래픽스, 시각시스템, 그래픽머테리얼디자인, 디자인리서치, 미래라이프스타일과경험
	4학년	그래픽디자인졸업연구 I, II, 디자인아트졸업연구 I, II, 브랜드디자인졸업연구 I, II, 독립출판디자인, 디자인큐레이션
실습	현장실습 및 도전학기	시각디자인인턴십 I, II, III, 시각디자인프로젝트 I, II

학과포인트



주요실적

자이 아파트 브랜드 모티프, 아모레퍼시픽 패키지 디자인, 법무부 출입국관리국 브랜드 아이덴티티, 한국-덴마크 수교 60주년 기념 로고 디자인, 국립한글박물관과 국립민속박물관 전시그래픽 등 다수의 산학 프로젝트를 수행해왔으며 재학생들이 IF, Red dot, 한솔제지 등 공모전 등에서 수상했습니다.



해외교류 현황

미국 로드아일랜드 디자인 스쿨, 미시간대학 스탬프 스쿨, 오티스 미술대학, 독일 뒤셀도르프 미술대학 등과 교류하며 국제학술대회, 교수인솔 해외학습 프로그램, 교환 전시 및 세미나를 개최하고 있습니다.



학과 활동

매년 5월 현장의 전문가들을 초대하는 <디자인 이야기 꽃> 특강을 개최해오고 있습니다. 나이키 워크샵, 리소프린트 워크샵을 개최하고 과제전과 소모임 전시, 각종 디자인 페어 참가를 지원합니다. 방학 중 기업과 중소기업 디자인 전문회사에서의 인터십 기회에 학생들을 추천하고 있습니다.

학과전망

시각적인 매력과 완성도는 제품과 서비스를 선택하는 중요한 기준이 되었으며 이러한 인식이 디자인에 대한 투자와 관심을 높이고 있습니다. 정보량이 급격히 늘어나고 매체가 다변화하는 환경에서 디자이너의 기획 능력과 커뮤니케이션에 대한 이해, 아이디어를 시각화하고 이야기와 결합하는 역량은 더욱 중요해지고 있습니다. 보편적이고 확실화된 디자인이 양산되는 가운데 독창적이고 맞춤형 디자인의 가치는 더욱 주목받을 것입니다.



Q. 이화여자대학교 시각디자인 전공의 특별한 점은 무엇인가요?

왕성하게 활동하는 디자이너들로 구성된 교수진은 생생하고 수준 높은 교육을 제공합니다. 시각디자인 전공이 속한 조형예술대학에서는 디자인 전공뿐만 아니라 순수미술과 공예, 패션디자인 등 여러 분야의 학생들과 함께 수업에 참여하고 교류할 수 있습니다.

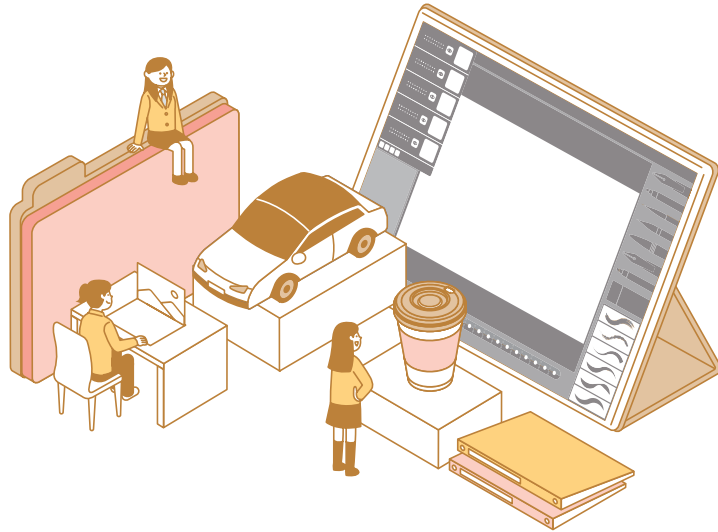
Q. 기존 학부제와 비교하여 어떤 장점이 있나요?

1학년 전공 기초 과목을 이수한 다음 2학년부턴 본격적으로 시각디자인의 이론과 실기의 기초를 배우기 시작합니다. 이미지와 문자에 대한 이해를 바탕으로 브랜딩, 패키징, 그래픽, 편집디자인 등의 이론과 실기를 단계적으로 학습하여 전문성을 갖춘 디자이너로 성장할 수 있습니다.

산업디자인전공



🌐 <http://artndesign.ewha.ac.kr>
☎ 02-3277-2515



산업디자인 전공은 빠르게 변화하는 테크놀로지를 디자인 영역에 적극적으로 활용하여 인간의 삶에 가치 있는 프로덕트 및 서비스의 형태로 자연스럽게 스며들 수 있게 하는 능력을 갖춘 디자이너 육성을 목표로 합니다. 창의적인 디자인 사고를 중심으로 하는 다학제적 융합 교육을 통해 인간 중심의 피지컬·디지털 프로덕트 및 경험을 디자인하고, 4차 산업혁명 시대에 새롭게 요구되는 지능형 조형 창작 실험 및 인터랙션 연구 역량을 강화하여 전공 학생들의 사회 진출 영역을 확장하고자 합니다.

학업에 필요한 적성

인간과 사회 현상에 대한 풍부한 관심과 디자인적 문제 해결에 대한 열정을 갖춘 학생, 긍정적인 마인드를 기반으로 디자인을 둘러싼 다양한 툴과 새로운 플랫폼, 경험들에 대해 적극적으로 탐색하고 도전하는 학생들을 기다립니다.

졸업 후 진로

진로현황 제품디자이너, 자동차디자이너, CMF디자이너, UX디자이너, 인터랙션디자이너, 서비스디자이너, 게임디자이너, 디자인기획자, 디자인리서처, 교육자 등 다양한 디자인 분야로 진출하고 있습니다.

대표기업/기관 삼성전자, 현대자동차, LG전자, LG생활건강, 지엠코리아, 아모레퍼시픽, 코웨이, 카카오, 엔씨소프트, 홈플러스, 마이크로소프트, 디즈니, Sphero, Meta 등 국내외 우수 기업 및 스타트업에 취업하고 있습니다.

주요 교과목



이론/실습	2학년	프로덕트디자인Ⅰ, 프로덕트디자인Ⅱ, 프로덕트브랜딩디자인, 라이프스타일오브제디자인, 프로덕트UX디자인Ⅰ, 프로덕트UX디자인Ⅱ, 디자인씽킹, A디자인기초
	3학년	디자인리서처, 서비스경험디자인, 프로덕트CMF, 피지컬인터랙션디자인, 텐저블인터랙션디자인, A디자인스튜디오, 베헤비얼프로덕트디자인, 베헤비얼경험디자인
	4학년	산업디자인스튜디오Ⅰ, 산업디자인스튜디오Ⅱ, 인터랙션프로토타이핑, 서스테이너블디자인연구, 소셜이노베이션디자인, 프로덕트플래닝, 디자인비즈니스
	실습	
	창업실습	디자인 창업
	현장실습	산업디자인인턴십Ⅰ, 산업디자인인턴십Ⅱ, 산업디자인인턴십Ⅲ
	도전학기	산업디자인프로젝트Ⅰ, 산업디자인프로젝트Ⅱ

학과포인트



부설연구소

융합디자인연구소 미래 유망산업의 학술 분야와 디자인 교육의 지속적인 교류를 모색하고, 다학제적 지식의 융합을 바탕으로 한 창의적 플래너 및 디자이너를 양성하기 위한 교육과정을 개발하고 있습니다.



학과 활동

학생들의 관심 분야에 맞는 업무 현장에서의 인턴십 기회를 적극 권장하며, 학생들이 인턴십을 마친 후 근무 조건에 따라 이를 일부 학점으로 인정하는 제도를 운영하고 있습니다. 또한 국내외에서 디자이너로 활동하고 있는 선배와의 네트워킹을 위한 전공 간담회 및 특강 세션을 적극적으로 운영합니다.

학과전망

기술과 사회 환경은 우리가 기대하는 것 이상으로 빠르게 변화하고 다양화되고 있습니다. 산업디자인 전공은 학생들의 창의적인 문제 해결 능력 함양을 위한 근본적인 디자인 교육은 물론, 인공지능, 바이오테크놀로지와 같은 다양한 근미래 기술과 사회 현상에 관련된 디자인 이론 및 실습 교육을 통해 현재뿐만 아니라 향후 사회와 업계가 필요로 하는 인재를 육성하는 미래지향적 전공입니다.



Q. 어떤 것들을 배우나요?

산업디자인의 다양한 분야에 공통적으로 활용되는 디자인씽킹, 리서처 방법론을 학습하고, 프로덕트디자인, 프로덕트 UX디자인, 서비스디자인 분야를 기초에서 심화 과정까지 체계적으로 배우게 됩니다. 아울러 최신 테크놀로지 관련 디자인 방법론 학습 및 실습을 통해 근미래 산업 환경 진출에 대비하고, 디자인 창업에 대해서도 학습합니다.

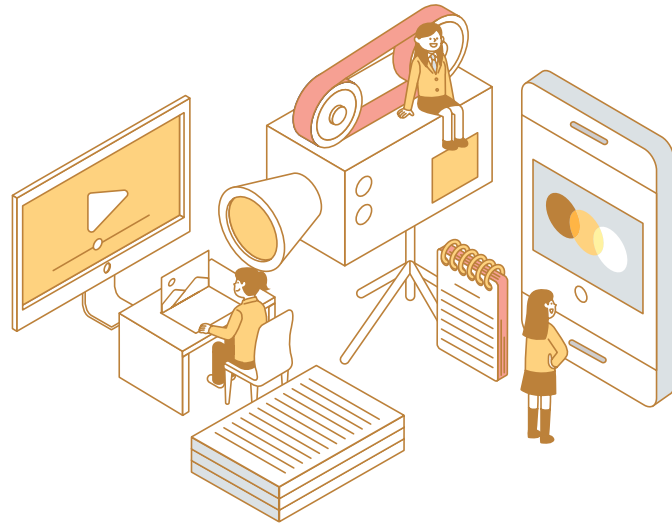
Q. 졸업 후 진로가 어떻게 되나요?

많은 학생들이 '산업디자인=제품디자인'으로 생각하지만, 진로 현황에서 보듯이, 제품디자이너 외에도 서비스디자이너, UX디자이너, 인터랙션 디자이너, 게임 디자이너, 디자인 리서처 등 다양한 분야로 진출할 수 있습니다.

영상디자인전공



🌐 <http://artndesign.ewha.ac.kr>
☎ 02-3277-2514



영상디자인(Media Interaction Design) 전공은 예술-기술-문화 융합이 가속화되는 4차 산업혁명 시대가 필요로 하는 AI 리터러시를 갖춘 멀티미디어 디자이너를 길러내는 것을 목표로 합니다. 디지털 매체를 통해 경험하는 콘텐츠를 기획하고 디자인하는 과정을 교육하며, 이론과 실무의 균형을 갖춘 교과목 중심으로 운영합니다. 디지털 콘텐츠의 필수 요소인 영상/애니메이션, 미디어아트, UI/UX디자인 분야를 교육하며, 세부적으로는 정보설계, UI/UX디자인, 코딩, VR/AR/XR, 모션그래픽, 뮤직비디오, 2D/3D 애니메이션을 학습, 연구하는 융복합 미디어디자인 교과과정으로 운영됩니다.

학업에 필요한 적성

다양한 디지털 미디어(모바일 앱, 웹사이트, 게임, 영상, 애니메이션, 미디어아트 등)에 관심이 있는 학생, 새로운 기술의 활용에 호기심이 많은 학생, 인간과 상호작용하는 미디어에 관심이 있는 학생, 정지된 것보다 움직이는 것을 좋아하는 학생, 사용자경험에 관심이 많은 학생이라면 더할 나위가 없겠습니다.

졸업 후 진로

진로현황 UX디자이너, UI디자이너, 인터랙션 디자이너, 미디어 아티스트, 애니메이터, CF연출, 방송그래픽 디자이너, 모션그래픽디자이너, VR/AR 디자이너, 에듀테인먼트 디자이너, 디지털미디어 프로듀서, 게임 디자이너 등 다양한 분야로 진출하고 있습니다.

대표기업/기관 네이버, 카카오, 삼성전자, LG전자, 현대자동차, KBS, MBC, SBS, JTBC, YTN, CJ ENM, 대원미디어, Google, Apple, Disney 등의 국내/외 기업에 졸업생들이 취업하고 있습니다.

주요 교과목



전공심화	전공기초	1학년	형과 움직임, 형과 이미지, 형태와 공간, 형태와 구조, 디지털 드로잉, 디지털 드로잉II
	전공심화	2학년	디지털 스토리텔링, 정보디자인, 코드&플레이, 이미지와 시간, 영상디자인, 인터페이스디자인
		3학년	인터랙션 디자인, 모션그래픽디자인, 미디어아트, 실험디지털비디오, 커넥티드경험디자인, 프로모션디자인, 경험디자인과 인문학
		4학년	사용자경험디자인, 이머징미디어디자인, 디지털애니메이션 스튜디오, 디지털미디어디자인, 미디어아트 스튜디오, UX디자인스튜디오
실습	실습	창업교과	디자인 창업실습
		현장실습	영상디자인인턴십I, 영상디자인인턴십II, 영상디자인인턴십III
		도전학기	영상디자인프로젝트I, 영상디자인프로젝트II,

학과포인트



주요실적

SIGGRAPH ASIA 2010 전시 참가, 2015 상하이 어린이 북페어 전시 참가, 2015 광주 국제비엔날레 전시 참가, 이화여자대학교 유망전공 지원사업 Global Top 5 선정, 2022 삼성전자 모바일서비스디자인 산학프로젝트, 삼성전자 스마트TV UX디자인 산학 프로젝트, 2022 온택트헬스 AI S/W UX디자인 산학프로젝트, 2022 LG 스마트TV 미래 시나리오 산학 프로젝트 등 다양한 활동을 수행하고 있습니다.



해외교류 현황

미국 RISD(Rhode Island School of Design), MICA(Maryland Institute College of Art), 미시건 대학교(The University of Michigan), 홍콩 폴리텍(The Hong Kong Polytech University), 일본 타마미술대학, 중국 칭화대학, 중국 교통대 등 해외 유수의 대학과 교환학생, 공동수업, 전시, 컨퍼런스와 같은 다양한 프로그램을 통해 학생들의 글로벌 역량을 키우고 있습니다.



학과 활동

다양한 기업과 인턴십 협력 및 산학 과제를 진행하며 학생들의 진로 탐색과 사회 진출을 지원하고 있습니다. 학생 자치 활동의 경우, 봉사활동 동아리 '이화씨드', 디자인스터디 동아리 '디프로미나드'를 포함한 다양한 동아리 및 스터디그룹 활동이 활발하게 이루어지고 있습니다.

학과전망

신기술과 디자인의 접목을 끊임 없이 탐구하는 영상디자인전공은 인공지능이 이끌어갈 4차 산업혁명 시대에 가장 최적화된 전공이라 할 수 있습니다. 새롭게 생겨나는 첨단 산업 분야에서 필요로 하는 디자인 인재를 가장 먼저 교육하여 배출하는 전공으로 기업에서의 수요가 끊이지 않으며 미래 전망이 매우 밝습니다.



Q. 영상디자인전공에서 필요로 하는 최신 기술에 대한 습득은 어렵지 않나요?

영상디자인전공에서는 다양한 소프트웨어와 하드웨어 기술을 활용한 디자인을 교육합니다. 이에 필요한 모든 기술적 습득은 수업을 통해 기초 과정부터 교육하므로 전혀 어렵지 않습니다.

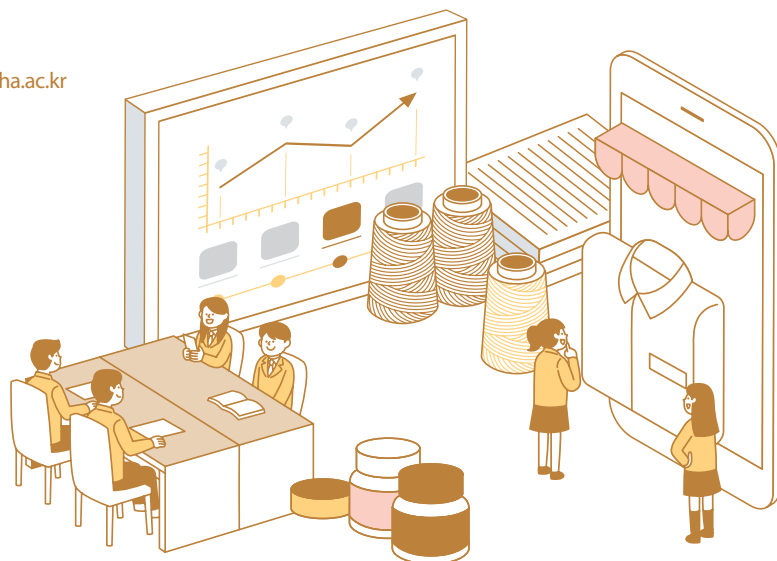
Q. 기존의 학부 제도와 어떻게 다른가요?

기존 학부 제도에서는 졸업할 때까지 세부 전공을 선택하지 않고 디자인학부의 모든 교과목을 학생이 자유롭게 선택하여 수강했다면, 새로운 전공 제도에서는 적성과 관심도에 따라 2학년부부터 원하는 전공을 선택하여 진입하게 됩니다. 따라서 영상디자인 전공에서 교육하는 세부 분야에 대한 심화된 전문성을 갖추 수 있습니다.

섬유예술전공



http://artndesign.ewha.ac.kr
02. 3277. 2509



섬유예술전공은 섬유의 특성을 활용한 실기와 이론교육을 통해 비평적 사고력과 창조적 역량을 갖춘 조형예술가, 교육자, 섬유 패션 산업분야의 전문 인력을 육성합니다.

학업에 필요한 적성

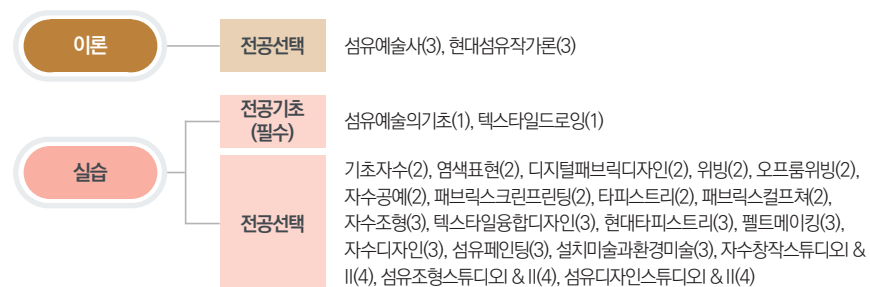
섬유를 매체로 하는 조형예술은 평면, 입체, 설치미술에 이르는 거의 모든 장르를 섭렵하며, 섬유예술 세부 전공의 다채로운 표현 형식을 학습하고 실험하는 것을 통해 심미안과 표현력을 연마합니다. 예술가, 공예가, 교육자, 텍스타일 디자이너, VMD 등 향후 진로에서 폭넓은 선택을 희망하고, 새로움을 향한 호기심과 탐구심을 함양할 기회를 원한다면 도전하길 바랍니다.

졸업 후 진로

진로현황 조형예술가, 공예가, 텍스타일 디자이너, VMD, 컬러리스트, 교수, 국내외 대학원 진학
대표기업/기관 한섬, LG패션, 제일모직, 이랜드, 신세계 인터내셔널, 현대백화점, 호텔신라, 베네통 코리아, 입생로랑, 폴로 랄프로렌, 모조에스핀, 크리스찬 디오르, 현우 디자인, 인동 에프엔

주요 교과목

*괄호 안의 숫자는 교과목 이수 권장 학년



학과포인트



주요실적

공예문화기획트랙

- 섬유를 매체로 국내외에서 활발한 창작활동 수행, 섬유, 패션, 인테리어 산업현장의 전문 인력 배출
- 텍스타일 디자인, 소재기획, 컬러기획, VMD 등 폭넓은 세부분야에서 활약



학과 활동

학과 자치활동 신입생 환영회, 작가와의 만남 행사 개최

섬유시대 예술과 디자인 분야에 진출한 섬유예술 선배들을 초빙하여 졸업 후 진로 및 창작 활동과 관련된 특강

학과전망

섬유예술, 섬유산업, 섬유 소재연구를 기반으로 섬유예술과 공예, 텍스타일 디자인 전공의 교육자 배출 및 산업 사회의 전문가 양성



Q. 예술가 이외에 어떤 분야로 진출할 수 있나요?

섬유관련 산업인 패션/인테리어 디자인 분야의 소재 기획이나 매장을 중심으로 브랜드 이미지를 구축하는 Visual Merchandiser, Window Dresser, 텍스타일 디자이너, 무대 디자이너, 개인 창업 공예가 등입니다. 또한 국내외 대학원 진학과 연구/창작활동에 이어서 교육적으로 진출할 수도 있습니다.

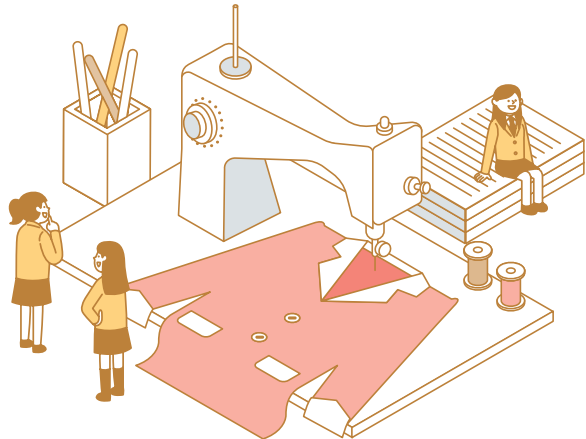
Q. 섬유예술을 전공하면서 복수전공이 가능한가요?

예술가를 지향한다면 조형예술의 타 분야를, 섬유산업체 취업을 희망한다면 패션디자인이나 의류산업학을, 또는 저마다의 학문적 관심에 따라 자유롭게 복수전공을 병행하도록 장려합니다.

패션디자인전공



🌐 <https://www.ewhafashion.com>
☎ 02. 3277. 2520



패션디자인전공은 패션의 첨단을 선도할 창의인재 양성을 목표로 합니다. 본 전공은 디자인 사고를 통해 패션의 다양한 현상을 읽고 조형화할 수 있도록 체계적인 커리큘럼을 제공합니다. 산업계와 학계의 협력을 도모하여 글로벌 패션브랜드 인턴십 및 콜라보레이션 기회를 활성화하고 있으며, 인체와 조형의 특질, 패션과 예술의 관계, 패션제품계획, 패션산업의 문화와 경제적 기능, 패션아트디렉팅, 디지털패션, 패션커뮤니케이션 등을 고민하며 패션이 포괄하는 다각도의 발전적 시각을 함께 만들어가고 있습니다.

학업에 필요한 적성

패션디자인전공은 예술적 소양과 창의적이고 혁신적인 개성을 가진 학생들을 기다립니다. 패션의 속성은 끊임없이 변화하는 것, 차이를 만들어가는 것이므로 이에 대해 자신의 감각으로 세계에 응답할 수 있는 학생들에게 적합한 전공입니다. 세계와 세대의 변화를 읽고 패션을 통해 이를 적극적으로 표현하고자 하는 뜻을 가진 학생들에게 많은 기회를 제공할 것입니다.

졸업 후 진로

진로현황 패션 디자이너, 패션 아티스트, 크리에이티브 디렉터, 패션 스타일리스트, MD, 패션트렌드 포캐스터, 패션브랜드 기획자, 브랜드 CEO, 패션 저널리스트 및 에디터, 패션콘텐츠 프로듀서, 패션 일러스트레이터, 영화 및 공연 의상 디자이너, 패션VMD 등

대표기업/기관 한섬, LF(LG패션), 제일모직, 이랜드, SK네트웍스, 데상트 코리아, 샤넬, 루이비통, 프라다, MCM, 갤러리아, 신세계, 바자르 코리아, 블루밍데일즈, MBC, 서울 프로패션 정보네트워크, 보그 코리아, I.D.Look. LTD 등

주요 교과목

*괄호 안의 숫자는 교과목 이수 권장 학년



이론

패션인사이트(2), 패션엔콘텍스트(2)

이론실습

베이직패션디자인(1), 기초패션아트(1), 디지털미디어와표현(1), 패션그래픽(2), 패션조형(2), 칼라크리에이티비티(2), 패션프렉티스 I (2), 패션앤스트럭처 I (2), 익스페리엔탈패션아트(2), 패션스튜디오(2), 패션엔이미지(2), 디지털패션그래픽(3), 인터랙티브디지털디자인(3), 패션멀티미디어(3), 패션디자인프로젝트(3), 글로벌패션프로젝트(3), 패션디알로그(3), 패션캡스톤디자인(3), 패션엔뉴미디어(3), 패션커뮤니케이션(4), 패션캠페인플래닝(4)

실습

패션프렉티스 II(3), 패션아트갤러리(3), 패션프로젝트, II(3), 패션아트프로젝트(4), 패션앤스트럭처 II(4), 아티스틱비전인패션(4), 익스플로링패션디자인(4), 패션아트디렉팅(4), 패션익스펜디드아트(4), 이노베이티브패션디자인(4), 패션퍼포밍아트(4)

현장실습

패션필드인턴십 I, II

학과포인트



주요실적

- 국내 유일 IFFTI(International Foundation of Fashion Technology Institutes) 정회원 승인
- 패션 기업들과의 MOU 체결을 통한 학생 인턴십 활성화, 바디워크 동문전을 통한 선후배간 네트워킹 활성화, 학회 및 협회의 학술대회 및 공모전 유치



해외교류 현황

- 동문전시 해외 순회전, 국제세미나 상시 실시, 해외 인솔 프로그램 실시(디자인 인 뉴욕, 아트 인 홍콩), 해외 패션 전공학과와 과목 교류 및 교수 특강(미국, 중국, 몽골 등), 2019 IFFTI 43rd ECM 개최
- 네덜란드 Amsterdam Fashion Institute, 핀란드 Metropolia University of Applied Sciences 등과 MOU 체결, 영국 LCF와 MOU 체결 진행중



부설연구소

- 패션디자인연구소(<https://efdri.com/>): 2021년 (주)엘칸토와 조예대, 패션디자인연구소 Design Eco Platform 업무협약을 체결하여 학부생 디자인 역량 발굴에 힘쓰고 있음.
- 연구소 자체 패션브랜드 E:FEEL 매장 운영 및 패션스타일리스트 인증교육 운영



학과 활동

- 패션필드익스피리언스 교과목 통한 우수 패션기업 인턴십 제공(3년 연속 취업멘토 우수전공 선정)
- 글로벌 패션프로젝트/인턴십 운영. 해외진출기업 및 해외주재기업과의 산학연계 시스템을 통한 인턴십 제공



Q. 졸업 후의 진로를 위해 전공에서 어떤 지원이 있나요?

글로벌 인턴십 기회 제공, 산학 콜라보레이션 기회 제공, 국내 최고 명성의 졸업패션쇼 EWAHA PREMIER COLLECTION 운영, 학생 개별의 우수 역량을 발굴한 최고의 포트폴리오 구축 등의 지원에 힘쓰고 있습니다. 이를 통해 본교 졸업생들은 국내외 패션 기업에 대거 취업하여 활발한 활동을 펼치고 있으며 최근에는 다양한 창업으로 눈에 띄는 브랜드 활동을 하는 경우들도 많습니다.

Q. 정규 교과 외에 전공 심화 과정으로 어떤 활동이 있나요?

창업 동아리, 공모전 동아리, 홍보 동아리, 유학생 동아리 등 다양한 동아리 활동들을 적극적으로 독려하며 지원하고 있습니다. 각 동아리 별로 담당 지도교수를 배정해 학생들에게 전공에 대한 소속감과 자부심을 고취시킴과 동시에 자기 계발 향상의 기회를 부여하고자 힘쓰고 있습니다. 특히 창업 동아리와 공모전 동아리를 통해 재학 중 다양한 실적의 포트폴리오를 구축할 수 있습니다.