

디자인테크놀로지전공

- 소속: ERICA [소프트웨어융합대학 ICT융합학부](#) 디자인테크놀로지전공
- 유형: ERICA 대학
- 영문명: MAJOR IN DESIGN TECHNOLOGY
- 중문명:

□

목차

- [1 소개^{\[1\]}](#)
 - [1.1 학년별 학습내용](#)
 - [1.2 주요 활동](#)
 - [1.3 졸업 후 진로](#)
 - [1.4 필요 자질](#)
- [2 각주](#)

소개^[1]

디자인테크놀로지전공은 소프트웨어 기술과 디자인 기술을 융합한 미래 디자이너를 양성한다.

- 컴퓨팅 소프트웨어를 개발할 수 있는 전용 [소프트웨어팩토리](#) (SOFTWAREFACTORY) 공간 제공
- 개인노트북 및 실험장비 무상대여, 클라우드 기반의 온라인가상화 실습 시스템 구축
- 창업 아이디어가 우수한 팀에게 제품연구 개발을 위한 에리카캠퍼스 내 창업 지원공간인 [KNOWLEDGEFACTORY](#) 공간 제공
- 문화 관련 산업에서 창업을 희망하는 학생들을 위하여 단계별 [스타트업](#) (START-UP) 지원
- 창업 아이디어 도출, 스타트업 설립을 위한 행정적 프로세서 및 비용, 창업 공간 제공
- 시제품 제작, 투자금 유치 등 창업을 위한 [ONE-STOP지원프로그램](#) 제공

학년별 학습내용

학 년	학습 내용
1	IC-PBL과비전설계, 논리학 (컴퓨터전공), 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학1, 미분학 적분학, 창의융합설계, 프로그래밍 기초, 디자인 테크놀로지융합의 이해, 디지털아트의 이해, 디지털 커뮤니케이션론, 시스템프로그래밍 기초, 아카데미글쓰기, 전산통계학, 초급중국어
2 학 년	IC-PBL과취창업을위한진로탐색, MR&미디어, 감성 미학, 공학과심리, 디자인공학드로잉1.2, 오픈소스 SW, 인공지능의이해, 자료구조론, 학술영어1: 통합, 4차산업과문화융합혁신 프로젝트, AFWR 기술응용, 데이터베이스, 디자인공학소프트웨어실습 (3D 모델링&프린팅), 신산업융합디자인, 인간공학과실습, 컴퓨터알고리즘, 학술영어 2:글쓰기

3
학
년 HCI 연구실 심화실습1,2, 가상인터페이스 디자인, 디자인소프트웨어 실습, 융합기술과이노베이션 디자인, 인간-컴퓨터시스템설계, 창의 S 스톤디자인1,2, 피지컬컴퓨팅, 그래픽응용, ICPBL과역량개발, ICT 융합과창업, 가상및증강현실시스템, 감성 UI/UX, 다중미디어 콘텐츠디자인, 커넥티드오토모빌리티융합개발, 컴퓨터그래픽스

4
학
년 HCI 연구실심화실습3,4, ICT융합캡스톤디자인1-2, 디자인마케팅과컨설팅, 리빙랩이론과실제, 스마트실감형 어플리케이션개발, 융복합미디어 소비자심리, 융합서비스 디자인설계, 인터랙티브멀티미디어

주요 활동

- [전공해커톤](#)을 통한 창의활동 고취
- 융합 현장, 지식, 직업 체험 프로그램
- 창업 공모전 출전팀 지원

졸업 후 진로

소비자 제품 기획 및 디자인 분야, UI/UX 전문 디자인 또는 컨설팅 분야, 웰니스 (Wellness) 서비스분야, 전자 제품개발기술자, 제품디자이너, 로봇 인터랙션 설계 전문가, 전자의료기기개발기술자, 유비쿼터스 기술 전문가, 모바일 디바이스 및 IoT 소프트웨어 디자이너

필요 자질

- 창의성
- 상상력
- 새로운 분야에 대한 도전의식
- 문 이과 융합 적성
- 코딩에 대한 흥미

각주

1. ↑ [ERICA 전공소개서 http://book.hanyang.ac.kr/Viewer/489RNHFJ6QLY](http://book.hanyang.ac.kr/Viewer/489RNHFJ6QLY)