

미래 인쇄업계의 전문 인재를 양성하는

프린트미디어과

2년제



T. 031.740.1307
http://arts.shingu.ac.kr

학과 소개



미래 인쇄업계의 전문 인재를 양성합니다

프린트미디어과는 기획, 디자인, 제작의 직무 프로세스를 이해하고 효과적인 시 각화를 위한 첨단 장비를 수행하는 능력을 습득합니다. 공학 분야의 응용프로그램을 활용해 모든 미디어 제작 분야의 직무수행 능력 향상 및 첨단 장비 공급을 위한 실무형 지식을 습득하여 디자인 분야의 응용프로그램과 공학 분야 응용 프로그램을 활용한 1인 미디어 크리에이터를 양성합니다. 또한 현장 실무 중심의 교육과정 운영 및 전문화된 인력양성을 목표로 4년제 학사학위 과정을 운영하고 있습니다.

4년제 정규 학사학위과정 운영

프린트미디어과는 2년제 전문학사 과정과 함께 4년제 정규 학사학위 과정을 운영하고 있습니다.



최근 학사학위 취득자 중 중앙대학교 대학원, 홍익대학교 대학원, 동국대학교 대학원, 상명대학교 대학원 등 진학

학과장 인터뷰



미래 인쇄업계의 전문 인재를 양성합니다

강 형 곤 | 프린트미디어과 학과장

프린트미디어과는 미디어라는 커뮤니케이션의 수단과 도구인 인쇄 공학 분야와 디자인 분야를 모두 전공할 수 있는 학과입니다. 디자인 기능과 인쇄 공학의 이론을 포함하여 현장실습과 학기제 인턴과정을 통한 실무능력 배양에 중점을 둔 크리에이터 및 첨단 설비 전문가를 양성합니다. 기획, 디자인, 제작 직무 등의 전체 공정을 이해하고 제작 설비를 직접 수행할 수 있는 인재 양성을 목표로 합니다. 실무형 융복합 인재의 교육은 21세기 급변하고 다양화되고 있는 미디어의 발달에 대응하여 새로운 이론과 교육 방법을 만들어 학생의 교육체제에 적용함으로써 창조적이면서도 능동적인 교육을 해야 한다고 생각합니다. 프린트미디어과는 이론적 실기에만 치중하는 것이 아니라 창조적인 실험정신과 사회가 요구하는 인쇄 공학과 디자인 분야의 융복합 문제해결능력을 가진 인재를 양성하고자 산업체 요구를 기반으로 산업체가 직접 참여하는 효율적인 커리큘럼으로 구성되어 있습니다.

커리큘럼



분야	주요 전공 교과목
공학 분야	색상과학, 인쇄 미디어 기술, 인쇄 미디어 이해, 인쇄 후가공 이해, 사인&디스플레이 기초, 패키지 프린팅, 프리미디어 워크플로우, 프리프레스 실무, 스마트 프린팅 등
디자인 분야	컴퓨터 그래픽스 기초, 편집 레이아웃, 에디토리얼 디자인, 제품디자인, 크로스 미디어 제작 등
융복합 분야	3D 모델링 기초, 3D 제품 모델링, 영상편집, 인쇄미디어 제작, 졸업작품 제작 기획, 디지털 프린팅 실무, 사인&디스플레이 그래픽, 졸업작품 제작 실무 등

학과 취업분야 소개



졸업생
취업분야

>>> 다양한 취업분야, 폭넓은 선택

출판/디자인 분야

미리캔버스, 지학사, 천재교육, 미래엔 등

제작 분야

팩컴AAP, 프린피아, 예인미술, 열컴화인 등

첨단 장비 분야

코니카미놀타, 한국하이델베르크, 솔라고PM 등

정부투자기관 및 공공기관 분야

국방출판지원단, 국가정보원, 한국조폐공사 등



학과 Q&A

궁금하세요? 물어보세요!

Q1 프린트미디어과에서는 무엇을 배우나요?

프린트미디어과는 모든 인쇄물을 생산하는 전체 과정을 공부하고 배우는 학과입니다. 한국을 대표하는 인쇄전공 학과이자 디자인과 공학을 함께 전공하는 학과이며 제조기반 기술로써 평생 직업으로 선택할 수 있는 전공 학과입니다. 프린트미디어과는 공학 분야의 응용프로그램을 활용해 모든 미디어 제작 분야의 직무수행 능력 향상 및 첨단 장비 공급을 위한 실무형 지식을 습득할 수 있다는 큰 장점이 있습니다! 그리고 기획, 디자인, 제작의 직무프로세스를 이해하고 효과적인 시각화를 위한 첨단 장비를 수행하는 능력을 습득할 수 있습니다! 또한, 학과 내 프로그램(일러스트, 포토샵, 인디자인, 아크로벳 등) 학습을 통해 인쇄 전문 자격증 취득도 가능합니다! 즉, 프린트미디어과는 모든 인쇄물을 생산하는 전체 과정을 공부하고 배우는 학과라고 생각하면 됩니다!

- 출판/디자인 분야
- 제작 분야
- 첨단 장비 전문 분야
- 3D 모델링 분야

Q2 졸업한 학생들은 어떤 직업을 갖고 어느 분야에 취업을 하나요?

1. Expert: 디자인 감각과 공학적인 전문지식 및 기술을 가진 첨단 장비 전문가 양성
2. Operator: 현장 직무수행 능력배양을 통한 실무형 제작 전문가 양성
3. Creator: 공학 및 디자인 감각을 가진 융·복합 크리에이티브 양성

- 출판/디자인 분야
미리캔버스, 지학사 등
- 제작 분야
팩컴AAP, 프린피아 등
- 첨단 장비 분야
코니카미놀타, 한국하이멜베르그 등
- 정부투자기관 및 공공기관
국방출판지원단, 국가정보원 등

Q3 학생지원활동에는 무엇이 있나요?

프린트미디어과는 재학생들의 실무능력 향상 및 창의력 향상을 위해 해마다 다양한 학생활동을 진행해 나가고 있습니다. 취업동아리, 전공동아리, 자격증 취득 지원 등을 통해 선후배 간의 화합과 유대를 증진시킬 뿐만 아니라 개인 역량 강화 및 진로에 대한 자신감을 키워줍니다. 특히 학생들의 현장감과 전문지식을 접할 기회를 제공하고자 산업체에서 학생들이 직접 참여하는 산학협력 수업 및 졸업 대상 학기에는 실무를 완벽히 완성하기 위해 학기제 인턴과정의 기회를 제공합니다.

- 동아리 활동 지원(취업, 전공, 창작, 영어)
- 자격증 취득 지원
- 국제대회 참가(SHOTS(Print Simulators), Worldskill)
- 학기제 현장실습 지원
- 교내 특강 진행
- 교외실습 지원

Q4 현장실습은 어떻게 운영되나요?

2학년 대상으로 1개월 ~ 2개월 진행되는 하계 계절 현장실습 및 4개월 진행되는 학기제 현장실습이 아래와 같이 운영됩니다.

- 출판/디자인 분야
미래엔, 비상교육, 천재교육, 동아출판, 시공사, 지학사 등
- 제작 분야
프린피아, 에이스팩, 미래엔, 동아출판 등
- 첨단 장비 분야
솔라고PMS, 리코코리아, 코니카미놀타, 한국하이멜베르그 등

졸업생 인터뷰



나를 믿고 해보자 하는 마음가짐으로

전 주 하 프린트미디어과 졸업생
현, 팩컴AAP 재직
제작 분야

저는 교수님의 취업계 모집 소식을 귀담아 듣고 취업을 해야겠다는 생각을 항상 품고 준비를 했습니다. 팩컴에 입사해야겠다는 마음을 가졌을 때는 회사의 이념 및 하는 일, 현장 분위기 등을 조사해 보았고 입사 후에 내가 잘할 수 있는 일을 찾아보았습니다.

진로선택에 있어서 가장 중요한 것은 **나의 흥미를 둘 수 있는 일인지 생각해 보고 선택해야 한다고 생각합니다.**

처음부터 잘하는 사람은 없다고 생각합니다. 하지만 흥미가 있다면 입사하고 배움의 순간순간이 즐겁고 그만큼 열심히 잘할 수 있다고 생각합니다.

<뒷 내용은 학과 홈페이지 참고>

할 수 있다는 마음으로 순간을 이겨내고 도전한다

안현기, 이성호 프린트미디어과 졸업생
현, 팩컴AAP 재직
제작 분야

저는 교수님들과의 가까운 관계를 유지하며 관련업 최신 정보와 다양한 기회를 접하기 위해 노력했습니다. 그리고 관심분야 전공지식을 쌓는데 노력했습니다.

이론과 현장은 큰 차이가 있지만 현장에서 일을 하며 배울 때 학교에서 배운 이론이 큰 도움이 되고 있습니다.

다들 하는 것이 아닌 **자신이 무엇을 잘할 수 있는지 자신의 관심사가 무엇인지 파악해야 된다 생각합니다.**

이것들을 먼저 파악해야 원하는 업종, 부서를 선택하기 쉬워지고 선택에 확신을 가질 수 있다 생각합니다.

<뒷 내용은 학과 홈페이지 참고>

미리 준비하고 대비하자!

정 지원 프린트미디어과 졸업생
현, 천재교육 재직
출판/디자인 분야

진로선택에 있어서 가장 중요한 것은 **나와 잘 맞는 분야를 찾는 것이 가장 중요하다고 생각해요.** 내가 기획하는 부분을 잘하거나 디자인 부분적에서 **맞는 부분이 있다면**

이쪽에 더 공부할 수 있도록 시간을 벌어 두는 것이 좋다고 생각합니다! 그리고 교수님과 꼭 여러번 상담해 보셨으면 좋겠어요! 꼭 취업이나 진학에 대한 게 아니어도 괜찮아요. 교수님과 대화하다 보면 내가 모르던 것에 대해 알 수도 있고 배우고 싶은 게 생길 수도 있어요.

<뒷 내용은 학과 홈페이지 참고>

궁금한 점이 있다면 얼른 노크하자!

이 슬 찬 프린트미디어과 졸업생
현, 코니카미놀타 재직
첨단 장비 분야

저는 전공 수업을 들으며 디지털 장비 분야에 관심이 생겨 현재 회사를 선택하게 되었습니다. 이렇게 저와 같이 관심이 있는 **전공 분야가 생긴다면 교수님께 먼저 조언을 구하는 게 제일 중요하다고 생각합니다.** 학과 쪽에서 좋은 취업처를 많이 연결시켜주기 때문입니다.

프린트미디어과는 전국에 몇 없는 인쇄 공정(디자인/인쇄공학)을 모두 배우는 학과입니다. 그만큼 관련 분야에서는 수준급 경쟁력을 가지고 있다고 자신합니다. 꼭 인쇄 관련 업계가 아닌 디자인을 하게 되더라도 디자인 자체가 하나의 인쇄물을 만들기 위한 공정이기에 전체 과정을 배웠다는 것만으로도 엄청난 메리트라고 생각합니다.

<뒷 내용은 학과 홈페이지 참고>