

디자인스포츠대학

COLLEGE OF DESIGN AND SPORTS



T 033-570-6602
dsc.kangwon.ac.kr



강원대학교 디자인스포츠대학은 실사구시의 건학이념을 바탕으로 디자인, 스포츠, 예술 분야의 전문성과 융복합 역량을 갖춘 창의적 인재를 양성하고 있습니다. 본 대학은 멀티디자인학과, 공예디자인학과, 휴먼스포츠학과로 구성되어 있으며 이론과 실습을 유기적으로 연결하는 교육체계를 구축하고 있습니다. 4차 산업혁명과 초연결 사회에 대응하기 위해 첨단 SI교육 환경을 제공하며, 창의적 사고와 문제해결 능력을 갖춘 실무 중심의 인재를 기르는 데 매진하고 있습니다. 또한 윤리의식과 인권 감수성을 갖춘 사회 구성원을 육성하며, 학문과 지역의 경계를 넘어 새로운 미래 가치를 창출하고자 교육혁신과 미래 전문 인재 양성에 최선을 다하고 있습니다.

교육 목표

- 디자인·스포츠·예술 융합 기반의 창의적 문제해결역량을 갖춘 인재 양성
- 실습·현장·프로젝트 중심의 교육 강화와 취·창업 역량 확대
- 산업체 및 지역사회와 연계한 개방형·참여형 교육체계 구축
- SI와 다양한 미래 교육환경 변화에 능동적으로 대응하는 유연한 교육혁신 실현

학과 구성

- 디자인·스포츠·예술계열: 멀티디자인학과, 공예디자인학과, 휴먼스포츠학과

단과대 연혁

- 2026. 03. 대학 구조 개편으로 디자인스포츠대학으로 분리
- 2019. 03. ~ 2026. 02. 인문사회·디자인스포츠대학 단과대학 통합 구조개편
- 2013. 03. 디자인스포츠 대학으로 편제 변경
- 2006. 03. 국립학교설치령(대통령령제19357호)에 의거 강원대학교로 명칭 변경

학과 연혁

- 2027. 03. 생활조형디자인학과에서 공예디자인학과로 명칭 변경
- 2025. 03. 인문사회·디자인스포츠대학 '휴먼스포츠학과' 출범
휴먼스포츠학부(스포츠웰니스전공, 스포츠미디어전공) 통합
- 2024. 03. 레저스포츠학과와 연극영화학과 통합으로 통합학부 '휴먼스포츠학부'
(스포츠웰니스전공, 스포츠미디어전공) 출범
- 2019. 03. 인문사회·디자인스포츠대학 단과대학 구조개편
- 2013. 03. 산업디자인학과와 시각멀티미디어디자인학과가 통합, 멀티디자인학과 인가
문화상품디자인학과, 실내가구디자인학과를 생활조형디자인학과로 통합
- 2010. 03. 일반대학원 레저스포츠학과 개설
- 2009. 03. 일반대학원 '시각디자인학과' 인가
- 2008. 03. 도예디자인학과를 문화상품디자인학과로 명칭 변경
- 2006. 03. 통합 후 강원대학교 삼척캠퍼스 레저스포츠학과로 명칭 변경
- 2005. 03. 삼척대학교 레저스포츠학과로 명칭 변경
산업대학원 레저스포츠학과 개설
- 2004. 03. 방송영상학부, 경제통상학과, 경영학과, 레저스포츠학과 신설
- 2003. 03. 실내가구디자인학과와 도예디자인학과로 분과, 방송연예전공 설치 인가
- 2002. 03. 시각멀티미디어디자인학과 인가
- 1993. 03. 삼척대학교 관광레저스포츠학과 개설
- 1991. 03. 삼척산업대학(4년제)개편인가(대통령령제1332호), 산업디자인학과로 학과
명칭 변경, 공예학과 설치 인가
- 1987. 03. 산업디자인과 인가, 공예과 설치 인가

멀티디자인학과

DEPARTMENT OF MULTI DESIGN



T 033-570-6680/6830
H multidesign.kangwon.ac.kr

멀티디자인학과는 기술의 발전에 기반한 디자인 개발 프로세스를 학습하고 창의적 사고 및 실무 능력을 겸비한 인재를 양성에 목적을 둡니다. 영상 편집 디자인, 인쇄매체 디자인, 광고 디자인, 일러스트레이션, 캐릭터 디자인, 멀티미디어 디자인, 뉴미디어 디자인, 산업 디자인, 환경 디자인 등 다양한 디자인 분야에서 주어진 과제에 대한 효율적 문제 해결 능력을 갖추고 나아가 사회 전반적인 환경에 대한 디자인적 가치를 높이며 사회문화 발전과 함께 하고자 합니다.

교수 및 연구분야

김덕남 교수
제품디자인

김상훈 교수
멀티미디어디자인,
시각디자인,
포토그래피

양서운 교수
콘텐츠디자인,
캐릭터디자인,
색채디자인

전기순 교수
광고디자인,
영상디자인,
시각디자인

홍상희 교수
공공(제품,환경)디자인,
디자인 매니지먼트

학년별 교육과정

1	전공선택	디자인스케치, 진로탐색과목·설계, 입체조형, 디자인제도, 2D그래픽스심화, 디자인과 문화
	전공필수	평면조형, 디자인개론, 2D그래픽스기초
2	전공선택	일러스트레이션, 광고디자인1, 포토그래피1, 제품U/X디자인, 디자인마케팅, 그래픽심벌디자인, 디지털그래픽스2, 편집디자인, 유니버설디자인, 캐릭터디자인1, 제품인터랙션디자인, 일러스트레이션2, 포토그래피2, 광고디자인2
	전공필수	색채디자인, 타이포그래피, 베이직디자인생킹, 디지털그래픽스1
3	전공선택	UI디자인1, 콘텐츠디자인1, 전통문화와K디자인, 공공서비스디자인, 멀티미디어편집1, 3D VR1, 인포그래픽스, 프로덕트디자인1, UI디자인2, TV콘텐츠제작, 휴먼스페이스디자인, 멀티미디어편집2, 콘텐츠디자인2, 3D VR2, 캐릭터디자인2, 영상촬영기법, 프로덕트디자인2, 그래픽브랜딩패키지디자인, 취업-창업과목-설계
	전공필수	그래픽커뮤니케이션포토폴리오, 프로덕트프로젝트1, 영상광고프로젝트, 캐릭터상품디자인, 졸업연구캡스톤디자인2, C디자인, 프로덕트프로젝트2, 제품환경디자인포토폴리오
4	전공선택	졸업연구캡스톤디자인1
	전공필수	졸업연구캡스톤디자인1

학과 자랑거리

학과 특색 프로그램

• 해외 교류대학 교환학생 (일본 치바대학교)

학과 동아리

• GCL : 게임에 대해 관심 있으며 직접 창작해 보고 싶은 학생들을 위한 동아리
• DesignThinkingLab : 제품 모델링 및 제작

취득 가능 자격증

• 컴퓨터그래픽 기사
• 시각디자인(산업)기사
• 전자출판 기사사
• 컬러리스트(산업)기사
• 멀티미디어 콘텐츠 제작 전문가
• 제품디자인 (산업)기사
• 3D 프린터운용기능사
• GTQ 포토샵, 일러스트레이터, 인디자인 1급, 2급 자격증
• 국제 그래픽 자격증
• ACP 어도비 국제공인자격증



졸업 후 진로

진학 국내외 석사과정 및 석박사 연계 과정

정부 및 공공기관 정부기관 디자인 전문가

일반기업 그래픽디자인, 멀티미디어디자인, 뉴미디어디자인, 캐릭터&일러스트레이션, 광고&홍보기획, 공공디자인, 산업디자인



강원대학교 멀티디자인학과만의 강점은 무엇인가요?

시각디자인, 뉴미디어디자인, 산업디자인 등 각 분야에 국한되지 않고 다양한 디자인에 대한 주어진 과제의 폭넓은 문제 해결 능력을 가진 인재로 양성합니다.

강원대학교 멀티디자인학과에서는 무엇을 배우나요?

특정 디자인 분야에 한정되지 않고 다양한 디자인에서 필요한 기초지식과 아이디어 도출 방법을 배우고 기초 그래픽 프로그램, 사진, 영상 편집 작업 등 각 분야별로 필요한 도구에 대한 이해와 응용 능력을 향상하는 디자인을 진행하는 방법을 배울 수 있습니다.

최근 5년간 졸업생 주요 진출 분야

한국광고기획, (주)국광플랜, (주)느루, (주)윌코퍼레이션, (주)에스피씨글로벌, 건국대학교병원, 디자인판, 그린웹서비스, 나인프로젝트, 오로라월드(주)



이런 학생이
오면 좋아요!

• 창의적이며 사고력과 혁신적인 추진력이 있는 학생
• 디자인에 대한 열정과 신념이 있는 학생
• 자신의 인생을 즐기고 가치 있게 디자인하고 싶은 학생

공예디자인학과

DEPARTMENT OF ART&CRAFT DESIGN



T 033-570-6690
H cpd.kangwon.ac.kr

공예디자인학과는 디자인과 공예의 관점에서 일상생활공간과 그 공간에서 필요로 하는 가구, 세라믹, 텍스타일디자인 제품을 창의적으로 기획하고 디자인하는 학과입니다. 현대디자인은 디자인의 양적 가치에 머물지 않고 시대적 가치를 반영하여 일상생활 문화를 풍요롭게 하는 디자인의 질적 가치에 중점을 두고 있기에, 공예디자인학과는 디자인 철학 및 디자인적 사고와 시각에 기반하는 전문디자인 실습교육을 통하여 새로운 생활문화에 대한 가치와 비전을 창의적으로 제시하고 제안할 수 있는 창의적인 디자이너를 양성하고자 합니다.

교수 및 연구분야

구자문 교수

도예,
도자예술,
테이블웨어디자인

박병호 교수

목칠공예,
가구디자인,
목질재료

장해림 교수

디지털텍스타일디자인,
텍스타일제품디자인,
텍스타일아트

최 기 교수

목공예,
가구디자인,
제품디자인

학년별 교육과정

1	전공선택	디자인제도, 평면조형, 디지털이미지표현, 현대공예와디자인, 입체조형, 디지털그래픽표현
2	전공선택	디자인CAD1, 형태와개념스튜디오1, 색의이해와표현, 사진학, 디자인CAD2, 형태와개념스튜디오2, 가구재료와표현, 텍스타일재료와표현, 세라믹서피스스튜디오
3	전공필수	기초가구디자인1, 기초텍스타일디자인1, 세라믹기초표현, 기초가구디자인2, 기초텍스타일디자인2, 몰레성형기초
3	전공선택	실내소품디자인1, 제품가구디자인1, 몰레성형스튜디오1, 도자제형기법1, 디지털텍스타일프린팅1, 텍스타일조형, 디지털입체표현1, 아트상품기획, 실내소품디자인2, 제품가구디자인2, 몰레성형스튜디오2, 도자제형기법2, 디지털텍스타일프린팅2, 우븐텍스타일디자인, 디지털입체표현2, 취업-창업과공-설계
4	전공선택	목제품디자인1, 조형가구디자인1, 세라믹프로덕트스튜디오1, 세라믹오브제스튜디오1, 텍스타일스튜디오1, 텍스타일프로덕트1, 목제품디자인2, 조형가구디자인2, 세라믹프로덕트스튜디오2, 세라믹오브제스튜디오2, 텍스타일스튜디오2, 텍스타일프로덕트2
	전공필수	졸업작품평가

학과 자랑거리

학과 특색 프로그램

- 전공 역량 강화 프로그램: 공예디자인학과 졸업전시회 진행
- 교수-학생이 함께하는 비교과학습프로그램 다수 진행

학과동아리

- 마루마디, HEBE: 목공예디자인분야 학술동아리
- MUD8, 온가: 세라믹디자인분야 학술동아리
- 심(心): 텍스타일디자인분야 학술동아리

대외활동 및 공모전

- 한국국제가구 및 인테리어산업대전(가구전시회) 참여
- 목공예, 도예, 텍스타일 각 분야 공모전 다수 참여 및 수상
- 공예디자인 분야 전시 및 업체 견학

취득 가능 자격증

- 컬러리스트기사, 컴퓨터그래픽스운용기능사, AUTOCAD자격증, GTQ, GTQi 등 디자인관련 자격증 취득 가능

최근 5년간 졸업생 주요 진출 분야

(주)광주요, 3D Makers, 패스플랫폼주식회사, (주)아르디온,
(주)한샘, (주)인아트, (주)마이크로포어, 토루, 리바트 토탈 등



강원대학교 공예디자인학과만의 강점은 무엇인가요?

강원대학교 공예디자인학과는 3개의 분야(목공예디자인, 세라믹디자인, 텍스타일디자인)의 수업이 운영됩니다. 모든 분야에 대해 직접 작품을 제작할 수 있는 장비 및 실험실이 구비되어 있으며, 교수님과 함께 공모전을 준비하며 실력과 경험을 쌓을 뿐만 아니라 각종 공모전에서 다수의 수상 경력이 있습니다(전국기능경기대회 대상 등).

강원대학교 공예디자인학과에 입학하면 수업 외에 어떤 활동들이 있나요?

정규 수업 외에도 다양한 비교과 활동을 통해 학생들의 창의적 역량과 실무 경험을 확장할 수 있습니다. 먼저, 전시 및 작품 발표 활동을 통해 학생들은 자신의 작업을 대중에게 선보이고, 기획부터 설치까지 전 과정을 경험합니다. 이를 통해 작가로서 표현력과 전시 이해도를 높일 수 있습니다. 또한, 현장 견학 및 전문가 특강이 활발하게 이루어집니다. 미술관, 공예 관련 전시, 산업체 방문 등을 통해 현재 공예 및 디자인의 흐름을 직접 체험하고, 현업 작가가 전문가와의 교류 기회를 가질 수 있습니다. 이와 함께 공모전 및 프로젝트 참여를 통해 아이디어를 실제 결과물로 발전시키고, 다양한 외부 평가를 경험할 수 있습니다. 이러한 과정은 포트폴리오 구축에도 큰 도움이 됩니다. 마지막으로 학과 내 창작 동아리 및 스터디 활동을 통해 학생들 간의 협업과 실질적인 작업이 이루어지며, 서로의 작업을 공유하고 발전시키는 창작 커뮤니티가 형성됩니다. 이처럼 수업을 넘어 다양한 경험을 통해 학생들이 자신만의 조형 언어를 확장하고, 실질적인 진로 역량을 갖추어 나갈 수 있도록 지원하고 있습니다.

학과장학금

- 발전기금 장학금 운영

기타

- 취업 및 진로 관련 전문가 및 공예분야 작가 초청 특강



졸업 후 진로

진학 디자인, 공예 관련 대학원(석·박사) 진학

정부 및 공공기관 대학교수, 대학강사, 교사, 국가지방공무원, 박물관 큐레이터 등

일반기업 미술학원, 문화원, 각종 디자이너, 데코레이터, 전문큐레이터, 제품디자인, 상품브랜드 개발 등 공예 및 디자인 분야 진출

연구분야 목재, 도자기, 섬유 재료 및 디자인 연구 등

기타 공예작가, 공방운영 등



학과 관련 추천 도서

- 장인의 공부(피터 쿤/유유)
- 공예란 무엇인가(하워드 리사터/유아당)
- 사물의 언어(데얀 수직/홍시)



이런 학생이
오면 좋아요!

- 목공예, 도예, 텍스타일디자인 등 공예디자인에 관심이 있는 학생
- 디자인과 관련된 다양한 분야로 진출하기를 희망하는 학생
- 디자인을 전공하여 개인 스튜디오를 운영하여 작가가 되고자 하는 학생
- 디자인을 전공하여 개인 창업을 하고자 하는 학생

휴먼스포츠학과

DEPARTMENT OF HUMAN SPORTS



T 033-570-6660, 6750

H cms.kangwon.ac.kr/sp

휴먼스포츠학과는 미래 스포츠 산업을 선도할 창의적이고 능동적인 스포츠 전문가와 지도자 양성을 목표로 하고 있습니다. 스포츠 마케팅, 스포츠 미디어, 해양스포츠, 선수 재활 및 심리상담 분야에 특화된 교육과정을 운영하며, 이론과 실무 능력을 겸비한 인재를 배출하고 있습니다. 급변하는 스포츠 환경에 발맞추어 학생들의 진로 맞춤형 교육을 실시하며 지역사회 및 국가 스포츠 발전에 기여하고 있습니다.

교수 및 연구분야

김도훈 교수

스포츠산업, 골프 (골프지도, 골프산업)

김진국 교수

스포츠경영학/스포츠마케팅, 소비자행동론, 해양산업

백진호 교수

운동역학/스포츠생체역학, 동작분석

손원일 교수

체육측정평가/체력트레이닝, 운동과건강, 골프과학

신명진 교수

스포츠심리학/최고수행심리, 건강운동심리학

안창경 교수

공연, 엔터테인먼트 제작 연출

오호준 교수

방송영상제작, 사운드음향, 모션그래픽스

윤상문 교수

스포츠사회학/여가레크리 에이션, 해양스포츠

학년별 교육과정

1	전공선택	수영, 전공실기1, 스포츠리더십, 수상인명구조구급법과응급처치, 전공실기2
	전공필수	해양스포츠현장실습
2	전공선택	전공실기3, 스포츠문화사, 골프1, 축구, 병상, 탁구1, 운동동작분석및실습, 매지테니스, 스킨스쿠버1, 요트1, 테니스1, 스키1, 스포츠경영학, 씨핑1, 웨이트트레이닝1, 전공실기4, 체력트레이닝이론과실제, 탁구2, 테니스2, 골프2, 운동생리학
	전공필수	체육측정평가, 스포츠미디어마케팅실습, 스포츠미디어마케팅실무실습, 스포츠생체역학
3	전공선택	농구1, 필라테스와요가, 응용실기1, 스포츠사회학, 골프3, 스포츠마케팅론, 탁구3, 동력수상레저기구, 웨이트트레이닝2, 테니스3, 스포츠영상제작실습, 농구2, 스포츠방송스튜디오실습, 파크골프, 레크리에이션론, 스키2, 스킨스쿠버2, 스포츠빅데이터분석과활용, 배드민턴, 스포츠와드론, 요트2, 응용실기2, 취업-창업과꿈-설계, 테니스4, 핸드볼
	전공필수	스포츠심리학
4	전공선택	근력트레이닝과컨디셔닝, 스포츠관광론, 응용실기3, 골프현장실습, 씨핑2, 야영및캠핑, 피트니스트레이닝, 스포츠심리상담및실습, 응용실기4, 스포츠산업론, 스포츠윤리, 스포츠코칭론, 승마

학과 관련 추천 도서

- 스포츠 분야 진로 탐색서(김미향 외 9인/대한미디어)
- 스포츠 리더러시(최의창/레인보우북스)
- 유니폼을 입은 개념(윤기준/재움교육)



학과 자랑거리

학과 특색 프로그램

- 학교 및 학과 생활의 원활한 적응을 위한 멘토-멘티제 운영
- 전공 역량 강화 프로그램: 자격증반, 동아리반 운영
- 국내 유일 '스포츠미디어' 전문 인력 양성 프로그램 운영 학과

학과장학금

- 학과 장학금제도 운영 • 교수 장학금제도 운영

학과동아리

- 실기 동아리 운영(스포츠 종목)
- 학술 동아리 운영(체육학 관련 학술 동아리)
- 1인 1동아리 참여 시스템으로 인한 전공 역량 개발 및 네트워킹 구축

취득 가능 자격증

- 스포츠경영관리사, 생활스포츠지도사(1급, 2급), 전문스포츠지도사(1급, 2급), 유소년스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 특수체육지도사, 선수트레이너(AT), 퍼스널트레이너(PT), 건강운동관리사, 스포츠재활관리사, 대한운동사, 수상인명구조사, 필라테스 요가지도사, 경기단체 심판자격증, 영상편집 자격증, 스포츠레이핑/스포츠마사지, 스킨스쿠버, 국제공인체력관리사, 스포츠영양관리사, 교정운동전문가, 임상운동처방사 등

대외활동 및 공모전

- 스포츠 관련 공모전 참가 및 대외활동
- 지자체와 연계한 다양한 스포츠지원 활동
- 스포츠방송국, 프로스포츠구단 견학 참여

기타

- 전문가 초청 특강



졸업 후 진로

진학	대학원 석/박사과정 진학, 교육대학원 진학 등
정부 및 공공기관	국민체육진흥공단, 대한체육회, 시도 체육회, 생활체육지도자(공무원) 등
일반기업	리조트 및 호텔, 스포츠 브랜드 기업, 스포츠미디어 및 방송사, 민간 스포츠 센터, 프로스포츠 구단 등
연구분야	대학원 진학, 한국스포츠과학원, 스포츠과학센터 등
기타	스포츠 에이전트, 스포츠심리상담사, 재활운동 전문가, 스포츠기자, 스포츠방송PD, 스포츠영상콘텐츠 크리에이터 등



강원대학교 휴먼스포츠학과만의 강점은 무엇인가요?

우리 학과는 특정 분야에 국한되지 않고 스포츠 산업 전반을 아우르는 '융합형 커리큘럼'을 운영한다는 것이 가장 큰 강점입니다. 강원도의 지리적 이점을 살린 해양스포츠 실습은 물론, 급변하는 시대에 발맞춘 스포츠 미디어 및 빅데이터 분석 교육을 병행합니다. 또한 스포츠 사회학, 경영학, 스포츠 심리학 등 탄탄한 이론적 토대 위에 실무 역량을 쌓을 수 있어, 학생들이 자신의 적성에 따라 스포츠 행정가, 지도자, 마케터 등 다양한 진로를 스스로 설계할 수 있는 환경을 제공합니다.

강원대학교 휴먼스포츠학과에서는 무엇을 배우나요?

우리 학과에서는 이론과 실기가 조화된 다채로운 과목들을 배웁니다. 1학년 때는 수영과 해양스포츠 현장실습으로 기초를 다지고, 학년이 올라감에 따라 스포츠사회학, 스포츠심리학과 같은 심도 있는 이론은 물론 축구, 골프, 테니스, 스키, 윈드서핑 등 동-하계를 아우르는 다양한 실기 종목을 섭렵합니다. 또한 스포츠미디어 마케팅, 스포츠 영상 제작, 빅데이터 분석과 같은 미래지향적 실습 과목을 통해 스포츠 산업 현장에서 즉시 활용 가능한 실무 역량을 종합적으로 습득하게 됩니다.

최근 5년간 졸업생 주요 진출 분야

동국대 교수, 한양대 교수, 정자중 체육교사, 대명레저산업, 용평리조트, 강원랜드, 각 시도 체육회, 강원대 해양스포츠센터, 프로팀/국가대표 트레이너, 스포츠지도자, 딥스테이션 등



이런 학생이
오면 좋아요!

- 스포츠를 통해 사람들의 건강과 행복을 증진하고자 하는 열정적인 학생
- 스포츠 산업 전반(미디어, 마케팅, 재활 등)에 걸쳐 다각적인 탐구 의지를 가진 학생
- 소통과 협업 능력을 바탕으로 팀워크를 중시하고 리더십을 발휘하고자 하는 학생