

2026 코리아디자인멤버십 **플러스** 신입회원 지원서

증명사진 3 X 4	성명	(한글)	(영어)	
	생년월일		성별	☐ 남 ☐ 여
	전공분야			
	관심분야		진로	☐ 취업 ☐ 창업

주요 경력 활동	참여활동명	활동내용	활동기간	주관기관

대표 수상 내역	공모전명	수상등급	참여형태(개인/공동)	수상일자
			☐ 개인 ☐ 공동	
			☐ 개인 ☐ 공동	
			☐ 개인 ☐ 공동	

※ 수상내역이 많을 경우, 대표적인 수상 3건 까지만 기재 요망

활용 가능 프로 그램	프로그램명	활용수준 (고급, 중급, 초급)

외국어 능력	외국어 구분	활용수준 (고급, 중급, 초급)

■ 멤버십을 지원한 이유와 선발 후 이루고 싶은 목표를 서술하시오 (500자 내외)

■ 본인이 생각하는 디자인이란 무엇이고, 그에 가장 부합하는 본인의 경험을 서술하시오 (500자 내외)

■ 본인이 가장 큰 강점과 개선하고 싶은 약점 각 한가지씩을 구체적인 사례와 함께 서술하시오 (800자 내외)

■ 멤버십에 선발된다면 자신이 키우고 싶은 디자인 역량 3가지를 적고 그 이유를 서술하시오 (500자 내외)

■ 수료 후 희망 진출 디자인 분야 (세부 관심분야 ■ 체크)

제품디자인(Product Design)	
제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 활동	
☐ 전기/전자제품디자인	☐ 생활용품디자인
☐ 가구디자인	☐ 운송기기디자인
공간/환경디자인 (Space/Environment Design)	
인간의 생활환경으로서 필요한 생활공간과 환경을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업 활동	
☐ 실내건축디자인	☐ 전시 및 무대디자인
☐ 환경디자인	
시각/정보디자인 (Visual Communication Design)	
특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동	
☐ 정보디자인	☐ 패키지디자인
☐ 브랜드디자인	
디지털미디어/콘텐츠디자인 (Digital Media/Contents Design)	
다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스 · 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동	
☐ 디지털미디어디자인	☐ 콘텐츠디자인
☐ 게임디자인	☐ 영상디자인
서비스/경험디자인 (Service/Experience Design)	
사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유 · 무형의 서비스 모델을 만드는 산업 활동	
☐ 서비스디자인	☐ 사용자경험디자인

상기 내용과 같이 2026년 코리아디자인멤버십 플러스 프로그램 신청서를 제출하며
기재사항이 허위 또는 오류로 판명될 경우 합격이 취소됨에 동의합니다.

2026. 00. 00.

지원자 (서명)

한국디자인진흥원 귀중