

1. 실내건축디자인과 교과과정

구분	교과목명	학년 학기	학점	주당시간		교과목구분	비고
				이론	실습		
교양일반	ESL1	1-1	1	0	2	역량기반	
	문제해결능력	1-1	1	1	0	직업기초	
	영화로세상보기	1-1	2	2	0	역량기반	
	의사소통능력	1-1	1	1	0	직업기초	
	ESL2	1-2	1	0	2	역량기반	
	사진의 이해	1-2	2	1	1	역량기반	
	빅데이터와4차산업혁명	1-2	2	2	0	역량기반	
	취업과창업	2-1	2	2	0	역량기반	
	소 계		12	9	5		
전공필수	캡스톤디자인프로젝트	3-2	3	1	2	역량기반	
	현장실습	3-1	2	0	0	역량기반	
전공일반	CAD와3D정보기술	1-1	3	1	2	직업기초	
	가구와재료물성	1-1	2	1	1	역량기반	
	공간환경색채	1-1	3	2	1	역량기반	
	기초도면과투시도드로잉	1-1	3	1	2	역량기반	
	인테리어 기초표현	1-1	3	1	2	역량기반	
	전공상담	1-1	1	1	0	일반	
	인테리어 설계도서작성	1-2	3	0	3	역량기반	
	인테리어 시공기초	1-2	3	2	1	역량기반	
	디자인 컨셉	1-2	3	2	1	역량기반	
	인테리어 프레젠테이션	1-2	3	1	2	역량기반	
	인테리어 기획디자인	1-2	3	1	2	역량기반	
	3D시각화작업	2-1	3	0	3	역량기반	
	인테리어 실무도서작성	2-1	3	0	3	역량기반	
	가구구성계획	2-1	3	2	1	역량기반	
	마감재료계획	2-1	3	2	1	역량기반	
	인테리어 기본공간계획	2-1	3	1	2	역량기반	
	인테리어케이스스터디	2-1	2	1	1	역량기반	
	진로상담	2-1	1	1	0	일반	
	CAD설계도서작성	2-2	3	0	3	역량기반	
	인테리어 협력표현	2-2	3	0	3	역량기반	
	실내설비계획	2-2	3	2	1	역량기반	
	실내조명계획	2-2	3	2	1	역량기반	
	인테리어 협력도면	2-2	3	0	3	역량기반	
	인테리어 자료조사분석	2-2	3	2	1	역량기반	
	3D공간표현	3-1	3	1	2	역량기반	
	CAD실시도면	3-1	3	0	3	역량기반	
	재료와시공법	3-1	3	3	0	역량기반	
	취업상담	3-1	1	1	0	일반	
	크리에이티브포트폴리오	3-1	3	3	0	역량기반	
	테마디자인스튜디오	3-1	3	1	2	역량기반	
	CAD디테일표현	3-2	3	0	3	역량기반	
	VR영상표현	3-2	3	0	3	역량기반	
	시공적산	3-2	3	3	0	역량기반	
실내건축디자인세미나	3-2	3	3	0	역량기반		
	소 계		99	42	55		
	합 계		111	51	60		

2. 실내건축디자인과 교과목해설

· CAD와 3D 정보기술(CAD and 3D Basic Technique)

AutoCAD 프로그램을 이용하여 실내건축디자인을 설계 기호로 표현하는 능력을 배양하는 과정으로, 3차원으로 도면을 작성하는 능력을 배양한다.

· 가구와 재료물성(Furniture and Materials)

실내디자인 공간계획에 필요한 가구를 조사, 분석하고 적용, 검토할 수 있는 능력을 기른다. 그리고 실내디자인 공간계획에 필요한 마감재를 조사 분석하고 적용 검토할 수 있는 능력을 기른다.

· 공간환경 색채(Color for Space)

공간계획을 토대로 실내공간의 용도와 사용자의 행태적, 심리적 특성, 시공성 등을 고려하고, 색채 안전기준과 장애인, 노약자의 편의 증진에 관한 기준을 적용한 색채계획을 수립하는 능력을 기른다. 이를 위하여 색채의 이해와 활용을 위한 색채 전반의 기초이론을 학습한다. 또한 사례분석을 통해 색채프로젝트의 체계적인 방법론을 학습한다.

· 인테리어 기초표현(Interior Basic Expression)

설계업무의 각 과정에서 도출된 의도 및 개념을 포함한 구체화된 결과물을 효율적으로 기획하고 보고서를 작성하여 의뢰인에게 명확하게 전달함으로써 긍정적인 의사결정을 유도하는 능력을 기른다.

· 기초도면과 투시도드로잉(Basic Perspective Drawing)

그리면서 사고하는 프리핸드 스케치 기법에 익숙해지도록 교육한다. 그리고 형태, 인체, 수목, 재료, 기호 등 건축적인 스케치 기법을 학습하고 평면도의 개념을 이해하고 스케치한다. 그리드를 이용한 프리핸드 투시도법을 이해하고 학습하여, 실내 1, 2소점을 자유롭게 스케치하도록 교육한다.

· 전공상담(consultation for major)

전공 학업에 관련된 학생들의 다양한 고충을 해당하는 지도교수 및 전공 담당 교수와 상담하는 수업이다.

· 디자인 컨셉(Design Concept)

디자인 콘셉트를 적용한 공간을 시각적으로 구상할 수 있도록 교육한다.

용도, 목적에 따라 공간의 기본 단위를 도출하고, 기능별 사용 목적과 중요도에 따라 공간의 위계를 수립할 수 있도록 교육한다. 적용된 기능에 따른 공간을 배치할 수 있도록 교육한다.

· 인테리어 기획디자인(Interior Fundamental Design)

사용자 요구사항에 따른 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 기능, 용도, 업무범위를 파악 할 수 있도록 교육한다. 해당 공간의 디자인 지향점을 설정하고, 도출된 공간의 디자인 방향을 구체화 하여 설계 기본개념을 설정할 수 있도록 교육한다.

· 인테리어 설계도서 작성 (Interior Schematic Drawings)

실내디자인 설계도서 작성은 기본설계 내용을 기초로 실내디자인 시공에 필요한 설계도면, 시방서 등을 작성한다.

· 가구구성계획(Furnishing Scheme)

실내공간과 인간을 연결시켜주는 매개체로서의 가구의 역사를 탐구하고, 현대 디자인가구의 종류, 구조, 재료 등의 특성을 연구하여 실내분위기 창출을 위한 디자인능력과 코디네이션 능력을 기른다.

· 인테리어 시공기초(Resource and Vector Technique)

실내디자인 시공에 관한 기초적인 개념과 프로세스에 관하여 개론적으로 학습한다.

· 인테리어 프레젠테이션(Design Project for Commercial Space)

설계업무의 각 과정에서 도출된 의도 및 개념을 포함한 구체화된 결과물을 효율적으로 기획하고 보고서를 작성하여 의뢰인에게 명확하게 전달함으로써 긍정적인 의사결정을 유도하는 능력의 함양을 교육목표로 한다.

· 인테리어 기본공간계획(Interior Schematic Design)

본격적인 실내디자인 스튜디오의 시작으로 소규모 매장, 카페 등 상업공간에 관한 설계 프로세스를 교육한다. 브랜드 아이덴티티의 이해를 바탕으로 관련 이론 및 각론과 더불어 교육한다. 학생들은 작업의 결과물을 각종도면, 3D투시도, 프레젠테이션 등을 통해 표현한다.

· 3D 시각화작업(3D Visualization)

실내설계 프로젝트 진행에 필요한 컴퓨터 그래픽에 관련된 전반적 기술의 습득을 목표로 하며, SketchUp, 3DsMAX, Vray에 관하여 교육한다.

· 인테리어 실무도서작성(Interior Execution Drawing)

실내디자인 실무도서 작성은 세부 공간계획을 실행하기 위하여 실내디자인에 필요한 내역서, 시방서, 공정표를 작성하는 능력을 함양한다.

· 인테리어 세부공간계획(Interior Space Design)

중규모 오피스 공간 등에 관한 설계 프로세스를 교육한다. 공간의 기능적 조닝과 동선 이해를 바탕으로 모듈과 시스템에 관한 학습을 진행하며 환경적 사항에 관한 사항을 더불어 교육한다. 학생들은 작업의 결과물을 각종도면, 3D투시도, 프레젠테이션 등을 통해 표현한다.

· 마감재료계획(Material Scheme)

실내공간과 인간을 연결시켜주는 매개체로서의 가구의 역사를 탐구하고, 현대 디자인가구의 종류, 구조, 재료 등의 특성을 연구하여 실내분위기 창출을 위한 디자인능력과 코디네이션 능력을 기른다.

· 진로상담(consultation for career)

학생들의 진로를 위한 상담과목이다.

· 인테리어 케이스스터디(Interior Case Study)

기존의 설계도서를 근거로 건축구조, 건축설비 파악 후 실내공간을 분석한다. 현장답사와 실측을 통해 실내공간을 분석한다.

· 실내설비 계획(Equipment Scheme)

CAD설계도서작성은 기본 설계를 기초로 시공에 필요한 설계도면, 내역서, 시방서 등의 교육이다.

· 설계 시각화작업(Visualization of Design Project)

실내디자인 설비계획이란 실내디자인 공간계획을 토대로 실내공간의 용도와 사용자의 행태적, 심리적 특성, 시공성 등을 고려한 설비계획을 수립하고, 전기설비, 기계설비, 소방설비 분야와 구체화를 협의 할 수 있는 능력을 교육한다.

· 실내조명계획(Lighting Coordination)

조명의 종류 및 특성을 파악하고 실내공간에서의 조명의 효과 및 기능을 이해하여 실내공간 계획 시에 활용할 수 있는 조명 설계 능력을 갖추도록 한다.

조명에 대한 기초적인 지식습득을 중심으로 실내건축가/공간디자이너로서 조명디자인의 접근방식을 익힌다. 램프를 보며 직접 조명기구 및 오브제를 알고 빛의 시각적 표현을 경험한다. 현장에서 실제로 표현된 공간과 빛의 관계를 인지하고 생각하게 하는 감각을 기른다

· 인테리어 세부공간계획(Interior Space Design)

실내디자인 공간계획을 기반으로 공간에 적용되는 각종 설비 및 전시관련자료를 조사 및 공간에 적용하여 구체적인 설비계획에 대해 습득하는 능력을 기른다.

· 인테리어 협력도면(Interior Cooperation Drawings)

실내디자인 협력도면은 실내디자인에 필요한 제반 협력설계 분야에 대한 지식을 기반으로 시뮬레이션, 검토, 관리하고 협력 설계자와 협의 및 조정 능력을 함양한다.

· 인테리어 협력표현(Interior Cooperation Expression)

계획된 공간에 필요한 기계설비, 조명계획, 전기설비, 소방설비에 대한 계획을 검토할 수 있도록 하여 디자인 협력작업와, 교차검토 및 설계도서를 작성할 수 있도록 교육한다.

· 인테리어 자료조사분석(Interior Research and Analysis)

프로젝트 설계에 앞서 주어진 실내공간의 관련 자료를 조사하고 분석하여 클라이언트와 사용자의 요구조건을 충족시키기 위한 교과목이다. 계약 이후 디자인 작업을 위한 선행과정으로 조사 분석된 자료를 적용하는 능력을 기른다.

· CAD실시도면(CAD Drawing and Specification)

CAD실시도면은 분야별 도면을 검토하여 설계 도서를 제작하는 교육이다.

· 3D 공간표현(3D Space Expression)

도면을 바탕으로 3D 모델링을 할 수 있게 하고, 3D 모델링에 재질표현을 할 수 있으며, 조명을 설치하여 실사적 표현을 할 수 있고, 렌더링 과정을 통하여 3차원 실사 이미지를 도출 할 수 있으며, 3D 프로그램을 활용하여 동영상으로 표현할 수 있도록 교육한다.

· 크리에이티브 포트폴리오(Creative Portfolio)

포트폴리오 자료수집, 자료의 정리, 분석, 주제 설정을 할 수 있고, 창출된 작품 및 디자인프로젝트 결과를 자료로 정리해 시각화할 수 있으며, 포트폴리오 구성 레이아웃 결정, 포트폴리오 이미지 결정, 작품을 제작하여, 클라이언트에게 결과물을 효과적으로 제시하고 전달할 수 있는 포트폴리오를 제작할 수 있도록 한다.

· 재료와 시공법(Material and Construction)

공간의 느낌을 올바르게 전달할 수 있는 매체로서의 실내재료를 탐구하며, 벽돌, 목재, 석재, 패브릭 등 실내디자인에 사용되는 재료의 특성과 종류를 학습하고 이를 디자인에 활용하는 방법을 교육한다.

· 취업상담(consultation for job)

학생들의 취업을 위한 상담과목이다.

· 테마디자인 스튜디오(Theme Design Studio)

2학기 캡스톤디자인 졸업작품전의 준비단계로서 그 해의 졸업작품전 테마를 바탕으로 프로젝트를 진행한다. 실내공간의 계획의 과정을 세부적인 과정까지 단계별로 연습함을 통해 실내디자인의 방법론적인 측면과 실제적인 표현의 측면을 복합적으로 연습할 수 있도록 교육한다. 학생들은 작업의 결과물을 각종도면, 3D투시도, 프레젠테이션 등을 통해 표현한다. 프로젝트 팀은 2인 1팀으로 구성하여 서로 협력하고 분업하는 사회에서의 조화로운 적응력을 키운다.

· CAD디테일표현(CAD Detail Drawing)

CAD디테일표현이란 협력설계 지식을 기반으로 건축, 전기, 소방 등 분야별 업무를 협업하는 교육이다.

· VR영상표현(VR Animation Technique)

실내건축설계 및 작품을 위한 컴퓨터 응용디자인 과정으로. 컴퓨터 시뮬레이션, VR 영상물의 제작 등의 표현기법의 테크닉적인 기술을 실습하여 창의적인 능력을 배양하는 교육이다.

· 시공적산(Construction Cost Estimation)

설계 도서를 바탕으로 공사 계획을 수립하고, 인력, 자재, 예산 및 안전에 필요한 제반 사항을 관리하며 공간의 완성도를 높이기 위하여 시공의 전반적 사항을 관리하는 능력을 교육한다.

· 실내건축디자인 세미나(Interior Design Seminar)

포트폴리오를 통하여 프로젝트의 결과물을 보다 효과적이고 개성있는 구성으로 정리, 제작하여 졸업 후 취업 또는 진학에 대비한다. 또한 프로젝트의 결과물을 응용하여 창업실무에 반영한다.

· 캡스톤디자인(capstone design)

학생들이 주어진 테마에 따른 문제점을 해결해가는 과정을 통해 실제적이고 사회적인 맥락의 디자인환경을 이해하고 마케팅의 흐름을 이해하여 실무적인 공간구성 및 실내디자인의 방법론적 학습과 실습을 통해 프로세스를 전개해가는 창의적 능력을 기를 수 있도록 한다.