

1. 실내건축디자인학과(학사학위 전공심화과정) 교과과정

구분	교과목명	학년 학기	학점	주당시간		교과목구분	비고
				이론	실습		
전공일반	VR공간연구	1-1	3	0	3	일반	
	디자인트렌트읽기	1-1	3	3	0	일반	
	디지털패브리케이션	1-1	3	0	3	일반	
	실내건축공간탐사	1-1	3	3	0	일반	
	실내디자인스튜디오	1-1	3	0	3	일반	
	디지털패브리케이션응용	1-2	3	0	3	일반	
	인간을위한디자인	1-2	3	3	0	일반	
	재료실습과시공방법	1-2	3	3	0	일반	
	캡스톤스튜디오	1-2	3	0	3	일반	
	키친앤배스	1-2	3	3	0	일반	
	소계		50	15	15		
합 계			50	15	15		

2. 실내건축디자인학과 교과목해설

· 실내건축공간탐사(Interior Architecture Space Exploration)

사회, 문화, 경제, 기술, 환경적 측면에서 이슈가 되는 keyword를 중심으로 국내의 실내 공간을 직접 견학, 조사, 분석하여 실내공간디자인의 이론적, 실무적 기본지식을 습득한다.

· 실내디자인스튜디오(Interior designStudio)

실내건축디자인을 위한 스튜디오 교과목이다. 실내설계 프로젝트를 선정하여 기능적이며 미적이고 독창적인 실내공간을 계획, 창조, 표현하는 능력을 함양시킨다. 졸업작품의 준비단계로서 그 해의 졸업작품전 테마를 바탕으로 프로젝트를 진행한다. 수업진도에 맞는 이론수업을 병행하여 설계 진행 방법에 혼선이 없도록 하며, 2학년에 학습한 실내설계를 바탕으로 시대적 패러디임과 사회적 이슈에 따른 복합적인 디자인 방법의 학습에 목표를 둔다.

· 디자인트렌트읽기(Design Trend)

근대 디자인의 시각중심적인 공간론에 대한 문제점을 살펴보고 그 한계를 넘어서기 위해 근대 디자인과 현대 디자인의 특성을 살펴보고 그것을 공간론을 바탕으로 동시대의 디자인 트렌드까지 고찰한다. 특히 공간의 조형미와 최신 실내건축디자인 자재의 트렌드도 함께 살펴본다.

· 디지털패브리케이션 기초(Digital Fabrication Foundation)

실내건축디자인 및 작품을 위한 컴퓨터 응용디자인 과정으로, 모델링(Modeling), 렌더링(Rendering), 애니메이션(Animation) 작업을 컴퓨터를 통하여 디자인하고, 컴퓨터를 활용한 프리젠테이션(Presentation) 기법을 통하여 자신의 디자인, 프로젝트를 발전, 표현하며 더 나아가 졸업작품의 토대를 마련함과 동시에, 취업 후 바로 실무에 적용, 적용할 수 있는 역량을 키우고자 한다.

· VR공간연구(VR Space Research)

VR공간연구는 4차산업혁명과 함께 폭발적으로 증가될 것으로 예상되는 디지털 실내 콘텐츠를 제작하고 이용할 수 있도록 하는 교과목이다.

VR헤드셋을 이용하여 가상현실공간을 이용하고, 이의 제작방법에 관한 이해와 응용을 할 수 있도록 구성된 교과목이다.

· 키친앤배스(Kitchen & Bath)

실내공간에서 Kitchen & Bath에 대한 기능과 디자인을 연구함으로써구성요소, 레이아웃, 마감재등과관계되는자료를체계화시키고효율적이며미적인공간을창출할수있도록지식을학습한다.

· 캡스톤 스튜디오(capstone Studio)

주어진 테마를 실제적이고 사회적인 맥락에 따라 분석하여 누구나 공감할 수 있는 합당하고 적합한 실내디자인 솔루션을 제시할 수 있도록 한다. 디자인의 내용을 효과적인 내용 전달이 될 수 있도록 시각적인 자료로 정리하여 준비하며, 각종도면, 3D투시도, 프레젠테이션 등을 통해 디자인 결과가 효과적인 전시물로 표현될 수 있도록 한다.

· 인간을위한디자인(design for human beings)

정보통신 유비쿼터스 산업사회의 컴퓨터 H/W 및 S/W 관련 시스템을 개발하고 설계함에 있어서 인간의 생리적, 지능적, 감정적 특성 등과 같은 인간요소를 고려한 인간공학이다.

사용자 지향적 Design을 추구하여 편의성과 수요성이 우수한 인간 최적합의 공간 구축을 위한 공공디자인을 교육한다.

· 재료실습과시공방법(Material Practice and Construction Method)

실내디자인 공간계획을 토대로 실내공간의 용도와 사용자의 행태적, 심리적 특성, 시공성, 기능성, 조형성 등을 고려하고, 가구 안전기준을 적용한 가구계획과 적절한 마감계획을 할 수 있는 능력을 교육한다.

· 디지털패브리케이션응용(Digital Fabrication Application)

학생들로 하여금 실내디자인에서 이용 할 수 있는 다양한 정형, 비정형 형태를 구성하는 체계와 방법에 관한 이론적 고찰을 수행하고 이를 디지털제작 할 수 있도록 한다.