

공간디자인학과

(Dept. of Space Design)

설치 과정 : 석사과정, 박사과정, 석·박사통합과정

학과 소개

다가오는 미래사회에서는 질 높은 생활문화 추구하고 함께 인간존중과 삶의 가치가 더욱 중요시 될 것이다. 이에 따라 새로운 공간문화를 창출하기 위하여 창조적 가치로서의 미와 기능 및 기술에 대한 연구와 교육을 하고자 한다. 또한 디지털시대에 맞는 새로운 공간 개념의 이해와 가상공간 상황의 공간 패러다임에 맞는 교육적 가치를 가진다. 이를 위하여 공간디자인학과는 이론과 실습을 바탕으로 디자이너로서의 전문적 능력을 갖추기 위한 교과목들을 운영하고 있다.

교육 목표

일반대학원 공간디자인전공은 사회문화적 현상과 과학의 발전에 따른 패러다임에 대한 연구를 기초로 공간과 환경 그리고 인간과의 관계성을 고찰하여 새로운 공간에 대한 모색을 한다. 또한 기존의 인문학적 영역과 가상의 공간까지도 확장하여 그 방법론과 비평을 제안할 수 있는 디자인교육을 위한 전문인력 양성을 목표로 한다. 나아가 디자인의 이론적 기초와 현실적 감각을 고루 갖춘 학술분야의 고급인력을 배출하여 디자인 교육의 발전을 촉진한다.

전공 분야

공간디자인학과는 공간과 관계되는 인문학(을 바탕으로 한 이론과 철학을 비롯하여 과학)기술을 적극 응용하여 연구 분야를 운영한다. 또한, 창의적 디자인 결과를 위하여 전문적 지식을 심화할 수 있도록 구성되어 이론과 실습 및 스튜디오 과정의 균형적 운영을 통해 학문적 이론과 실천적 기술을 배울 수 있는 교과목을 개설한다.

학과 운영내규

1. 선수과목

- 1) 타 계열 출신 석사과정 학생은 다음의 학부과목 중 12학점 이내에서 학과학사관리위원회에서 별도로 정하는 선수과목을 이수해야 한다.

대 상	구 분	교 과 목 명	학 점
석사	학부과목	디자인스튜디오 I	3
		디자인스튜디오 II	3
		디자인스튜디오 III	3
		디자인스튜디오 IV	3

대 상	구 분	교 과 목 명	학 점
석사	학부과목	공간디자인사 I	2
		공간디자인사 II	2
		공간디자인이슈 I	2
		공간디자인이슈 II	2
		디지털지오메트리 I	2
		디지털지오메트리 II	2

2. 외국어시험

- 1) 외국어 시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.
- 2) 박사과정은 제2외국어시험을 실시하지 않는다.

3. 종합시험

- 1) 종합시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.
- 2) 종합시험은 석사과정 2과목, 박사과정 3과목으로 한다.

4. 학위청구논문

- 1) 논문계획서는 지도교수 확인을 받아 석사과정은 3차 학기 개강 1주내, (박사과정은 4차 학기 개강 1주내)에 주임교수에게 제출하여야 한다.
- 2) 본 심사 직전 학기말에 논문지도 평가를 통과(pass)하여야 한다.
- 3) 석사과정 및 박사과정 논문예비심사는 본 심사 학기 초 까지 실시하며, 예비심사용 논문 원고를 심사일 2주 전에 주임교수에게 제출하여 예비심사위원에게 전달되도록 해야 한다.
- 4) 본심사용 학위청구논문의 제출기한은 전기에 졸업하고자 하는 대학원생은 10월 초까지, 후기에 졸업하고자 하는 대학원생은 4월초까지 제출하여야 한다. 기간 내 제출하지 않은 논문은 심사에서 제외한다.
- 5) 논문심사는 석사과정 2회 이상, 박사과정 3회 이상 실시하며 논문심사 날짜는 지도교수가 심사위원과 협의하여 결정 한다. 논문은 각 심사일 2주 전에 심사위원에게 제출하여야 한다.
- 6) 석사학위청구논문 제출자격은 학교에서 인정하는 해당분야의 국내외 전문 학술 단체의 발표논문 1편 이상 또는 공인된 국내외 전문 학술지에 논문 1편 이상을 게재한 자 및 게재 예정인 자와 학교에서 인정하는 전시회에서 단체전 및 개인전 1회 이상의 전시 실적이 있는 자, 박사학위청구논문 제출 자격은 학교에서 인정하는 해당분야의 국내외 전문 학술 단체의 발표논문 2편 이상 또는 공인된 국내외 전문 학술지에 논문 2편 이상을 게재한 자 및 게재 예정인 자와 학교에서 인정하는 전시회에서 단체전 및 개인전 2회 이상의 전시 실적이 있는 자에게 주어진다.

부 칙

이 내규는 2011년 3월 1일부터 시행한다.

이 변경 내규는 2021년 3월 1일부터 시행한다.

교과과정표

○ 전공(Major Courses)

교 과 목		학점	강의	실습	수강대상
제너럴 공간디자인 스튜디오	(General Space Design Studio)	3	3	0	석·박사 공통
컨템포러리 공간디자인 스튜디오	(Contemporary Space Design Studio)	3	3	0	
테크노 공간디자인 스튜디오	(Techno Space Design Studio)	3	3	0	
어번 스페이스디자인 스튜디오	(Urban Space Design Studio)	3	3	0	
오브제 디자인스튜디오	(Objet Design Studio)	3	3	0	
일반 공간이론 세미나	(General Space Design Studio)	3	3	0	
공간 철학이론 세미나	(Space Philosophy Theory Seminar)	3	3	0	
라이팅디자인	(Lighting Design)	3	3	0	
공간리서치 디자인 세미나	(Space Research Design Seminar)	3	3	0	
전통공간이론 세미나	(Tradition Space Seminar)	3	3	0	
공간이슈디자인 세미나	(Space Issue Design Seminar)	3	3	0	
친환경 공간디자인 세미나	(Eco-Friendly Space Design Seminar)	3	3	0	
VR공간 테크놀로지 세미나	(VR Space Technology Seminar)	3	3	0	
패러메트릭 공간테크놀로지 디자인	(Parametric Space Technology Seminar)	3	3	0	
미디어 공간 테크놀로지 세미나	(Media Space Technology Seminar)	3	3	0	
공간사론 세미나	(History of Space Design Seminar)	3	3	0	
논문연구 I, II, III	(Paper Research I, II, III)	3	3	0	
고급 논문연구 I, II, III	Advanced Paper Research I, II, III)	3	3	0	박사
고급 리서치 I, II, III	(Advanced Research I, II, III)	3	3	0	
고급 세미나 I, II, III	(Advanced seminar I, II, III)	3	3	0	

교과목 개요

○ 전공(Major Courses) - 석사(Master) 박사(Doctor) 공통

- 제너럴 공간디자인 스튜디오 (General Space Design Studio)
공간디자인의 일반적 이론인 공간과 조형의 근원적 특성을 파악하고, 일반 인문학과 문화적 속성을 대입하여 실무에 적용할 수 있는 능력을 배양하는 스튜디오형 교과목이다.
- 컨템포러리 공간디자인 스튜디오 (Contemporary Space Design Studio)
21세기를 관통하는 새로운 이념과 사상을 바탕으로 한 공간의 해석방법을 기반으로 하는 과목으로 동시대적 사유와 삶을 공간에 적용시키는 스튜디오형 교과목이다.
- 테크노 공간디자인 스튜디오 (Techno Space Design Studio)
현대 사회를 지배하는 디지털 테크와 빅 테크의 영향은 공간에 큰 영향을 주게 될 것이다. 본 교과목은 가상현실과 증강현실이 접목된 디지털 베이스의 스튜디오형 교과목이다.
- 어번 스페이스디자인 스튜디오 (Urban Space Design Studio)
인간의 삶의 주된 공간인 도시를 중심으로 한 공공공간이 추구해야할 제반 요소를 중심으로 실재하는 다양한 공간에 적용하는 스튜디오형 교과목이다.

- 오브제 디자인스튜디오 (Objet Design Studio)
공간을 구성하고 있는 기본적 요소 외에도 가구 및 빛, 색채, 재료, 이미지 등과 같은 오브제적 요소의 중요성을 인식하고 다양한 방법으로서의 접근을 통한 적용 능력을 함양시키는 스튜디오형 교과목이다.
- 일반 공간이론 세미나 (General Space Design Studio)
공간디자인 분야의 기본 이론인 공간론, 조형론, 역사와 같은 주제를 가지고 공간 이론의 통합적 사고를 할 수 있는 능력을 향상시키는 이론형 세미나 교과목이다.
- 공간 철학이론 세미나 (Space Philosophy Theory Seminar)
인문학의 주요 분야인 동서양 철학과 종교 및 신화를 주제로 이론적 능력을 배양하여 공간디자인의 인문학적 접목을 가능하게 하는 이론형 세미나 교과목이다.
- 라이팅디자인(Lighting Design)
실내공간에서 중요한 역할을 하는 조명을 기구 및 빛의 요소로서 디자인적 의미를 연구하고 조명에 의한 공간적 연출을 통해 공간의 이미지를 최대화시키기 위한 능력을 배양한다.
- 공간리서치 디자인 세미나 (Space Research Design Seminar)
공간디자인에 필요한 유저 리서치와 서비스 디자인, 조사연구 방법론과 같은 리서치를 기본으로 하는 디자인 능력을 배양시키는 이론형 세미나 교과목이다.
- 전통공간이론 세미나 (Tradition Space Seminar)
한국 전통공간의 다양한 형식과 유형을 연구하고, 그 공간에 담긴 삶과 사유를 찾아 현대 공간과의 접목을 시도하기 위한 이론형 세미나 교과목이다.
- 공간이슈디자인 세미나 (Space Issue Design Seminar)
현대사회의 발전과 변화에 맞춰 이에 따른 사회적 현상과 패러다임에 적응하고 해결하기 위한 제반 연구를 하여 실무에 적용할 수 있는 능력을 향상하게 하는 이론형 세미나 교과목이다.
- 친환경 공간디자인 세미나 (Eco-Friendly Space Design Seminar)
인류에게 유한한 자원이자 보존해야 할 자연과 생태 환경을 중요시하고 이의 효율적 사용을 위한 최선의 방법과 자세를 구축하여 실제 공간에 적용가능하게 할 수 있는 능력을 배양시키는 이론형 세미나 과목이다.
- VR공간 테크놀로지 세미나 (VR Space Technology Seminar)
실제공간과 가상공간의 경계가 흐려지고 있는 현대 사회에서 필요한 사유와 기술 및 활용 방안에 대한 연구를 함과 동시에 실제 구현이 가능한 기술의 습득을 위한 세미나형 교과목이다.
- 패러메트릭 공간테크놀로지 디자인 (Parametric Space Technology Seminar)
패러메트릭 디자인을 통한 무한한 공간적 조형의 표현 능력을 배양하고 실제 공간에 적용 가능한 능력을 키우기 위한 세미나형 교과목이다.
- 미디어 공간 테크놀로지 세미나 (Media Space Technology Seminar)
디지털 기술의 발달과 함께 다양한 형태의 플랫폼이 나타나고 있고, 이를 통한 소통과 유통이 날로 확산하고 있는 상황에 주도적 역할을 할 수 있는 공간의 미디어화를 위한 능력을 배양시키는 세미나형 교과목이다.

- 공간사론 세미나 (History of Space Design Seminar)
행위하는 주체로서의 인간은 공간을 통해 각 시대마다 다르게 자연 속에서 독립하고 공존하는 삶을 살아왔다. 고대에서부터 근대와 현대에 이르기까지 공간디자인의 맥락을 파악할 수 있는 능력을 배양하는 세미나형 교과목이다.

- 논문연구 I, II, III (Paper Research I, II, III)
석사 졸업을 위한 논문을 준비하는 과정으로 논문의 주제선정과 조사 및 분석의 능력과 논리적 접근 방법을 익혀 논문의 질을 향상시키는 교과목이다.

○ 전공(Major Courses) - 박사(Doctor)

- 고급 논문연구 I, II, III (Advanced Paper Research I, II, III)
박사 졸업을 위한 논문을 준비하는 과정으로 논문의 주제선정과 조사 및 분석의 능력과 논리적 접근 방법을 익혀 논문의 질을 향상시키는 교과목이다.
- 고급 리서치 I, II, III (Advanced Research I, II, III)
박사 과정에 필요한 다양한 분야의 리서치 과정으로 전문적이고 고급 수준의 리서치 교과목이다.
- 고급 세미나 I, II, III (Advanced seminar I, II, III)
박사 과정에 필요한 주요한 토픽을 선정하여 전문적이고 다양한 접근 방법으로, 새로운 결과를 도출하기 위한 세미나형 교과목이다.