

2025학년도 실내건축디자인학과 교육과정

□ 인재상 및 학과교육목표 체계

디자인학부 공통 전공능력	
전공능력명	정의
기초디자인 이해와 수행 능력	- 디자인학부의 학부 공통기초과목은 다양한 디자인 분야에서 필수적인 기초 지식과 기술을 습득하는 과정이다. 이 과목들은 모든 디자인 전공 학생들이 기본적으로 알아야 할 디자인 원리, 표현 방법, 문제 해결 능력 등을 다루며, 전공 심화 과정에 앞서 세부전공탐색, 이에 따른 디자인영역 학문적 기초를 다지는 역할을 한다.

실내건축디자인학과 인재상
변화를 주도하고 세상과 소통하는 섬김의 전문인의 기본 소양을 함양하며, 창의적 예술능력과 실무적 기술의 전문성을 겸비한 실내건축디자이너 (interior architecture designer)



실내건축디자인학과 교육목표
- 이타적 실천인 : 기독교 가치관의 바탕 위에 사회에서 존경받는 윤리를 실천하는 디자인 전문 인재 양성 - 창의적 예술인 : 폭넓고 다양한 학문적 이론과 예술적 소양을 습득하고 사회문화에 반응하는 새로운 트렌드를 예술적 감성으로 리드하는 창의적인 디자인 인재 양성 - 실무적 전문인 : 글로벌 실무 환경에 경쟁력 있는 전문인 소양을 겸비하고, 실무에 최적 으로 대응할 수 있는 실내건축디자인 전문 디자이너로 인재 양성



실내건축디자인학과 전공능력	
전공능력명	정의
예술 및 현대문화의 이해 능력	- 대학 디자인학과 수업에서 예술과 현대문화에 대한 개념과 지식을 통합적으로 이해하고 습득하는 능력
예술과 기술 융합 적용 능력	- 예술과 활용 기술들을 활용하고 이해하며 예술 분야에 창의적으로 적용하는 능력
디지털 기반 디자인 활용 능력	- 학생들을 교육하는 과정에서 디지털 기기를 활용하여 상상력을 표현하고 적용하는 능력
예술창작 및 실무 적용 능력	- 미래 기술에 대한 시대적·환경적 변화를 이해하고 예술, 디자인, 산업을 연결하는 기술에 대해 올바르게 대응하여 창의적인 활용 방안을 제시하는 능력
직업윤리 능력	- 직무를 수행하는 데 공정성·객관성에 기반하여 규칙을 준수하고 업무에 대한 존중을 가지며 근면하고 성실하게 임하는 역량

□ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 미술학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

▪ 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 채플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우, 단일전공의 심화전공 필수

▪ 실내건축디자인학과 요건

① 졸업이수학점표 충족(2025학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점 (a)	교양학점(b)			최소전공학점(c)				심화 전공 학점	복수전공학점			부전공학점		
	교양 필수	교양 선택	소계	전공 기초	전공 필수	전공 선택	소계		전공 필수	전공 선택	소계	전공 필수	전공 선택	소계
130	16	18	34	6	18	21	45	32	10	32	42	10	14	24

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점
- 다전공 : 최소전공학점에 대하여 추가적으로 채워야 할 전공학점
다전공 중 1개 전공 선택 필수 (융복합/융복합자기설계전공은 별도의 교육과정 참조)
- 복수전공, 부전공 : 타 학과 학생이 실내건축디자인학과 복수·부전공 이수 시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 졸업심사 I, II 과목은 학과 졸업을 위한 필수 인증과목으로 패스, 논패스로 평가
- ③ 졸업작품전시회 출품 및 전시 필수
- ④ 전필 '창업/취업과 공간환경디자인' → '디자인창업과취업' (교과목이름변경) - 2019년부터 2학점 2시간 운영(P/N운영)
- ⑤ 디자인학부 내에서의 부전공 학생은 전공기초를 부전공학점에 포함할 수 있음
- ⑥ 일반선택 6학점에 한하여 전공지도교수의 사전승인을 얻은 경우 전공학점으로 인정
- ⑦ 타 전공 학생의 경우 해당 전공주임의 사전승인(부전공신청제출)을 요함
- ⑧ 편입생의 경우 전공기초 3학점 이수

□ 이수체계도

	기초		심화		발전		전문화		진로취업 분야	추천 자격증	
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2			
학부공통 예술 및 현대문화 이해 능력	컴퓨터그래픽	디자인모티브	포토스튜디오		컬리리스트						
	전공탐색세미나	디자인이야기									
예술과 기술융합 적용 능력	디자인 핸드로잉		실내건축 스튜디오I	실내건축 스튜디오II			실내건축디테일				
			공간CAD I								
			가구디자인								
디지털기반디자인 활용 능력		디자인컴퓨터 드로잉	디지털그래픽스 I	공간CAD II	실내건축스튜디오 III	실내건축스튜디오 IV	가상공간디자인	목공실습			
				디지털그래픽스 II							
				정보시각디자인 기법							3D디자인 I
예술창작 및 실무 적용 능력				공간조형	휴먼스케일과행태	공간코디네이션	졸업스튜디오	졸업전시			
					예술융합공간디자인	공공환경디자인	졸업심사 I	졸업심사 II			
								프로페셔널 포트폴리오			
								전시디자인			
								조명계획			
직업윤리 능력					디자인창업과 취업		공간과브랜딩				
연계 비교과											
색구분 :	전공기초	전공필수	전공선택								

□ 교과과정

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론시수	실기시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	디자인핸드드로잉	3	이론실기	1	2	상대		예술과 기술 융합 적용 능력	예술 및 현대문화 이해 능력	
	전기	*컴퓨터그래픽	3	이론실기	1	2	상대		기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
	전필	*전공탐색세미나	3	이론실기	2	1	P/N		기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
2	전선	공간CAD I	3	이론실기	1	2	상대		예술과 기술 융합 적용 능력	디지털기반디자인 활용 능력	
	전선	디지털그래픽스 I	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 I	4	이론실기	1	3	절대		예술과 기술 융합 적용 능력	직업윤리 능력	
	전선	가구디자인	4	이론실기	1	3	절대		예술과 기술 융합 적용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	실내디자인사	3	이론	3	0	상대		예술 및 현대문화 이해 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전기	*포토스튜디오	3	이론실기	1	2	상대		기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
3	전선	3D디자인 I	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전선	휴먼스케일과행태	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전선	예술융합공간디자인	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 III	4	이론실기	1	3	절대		디지털기반디자인 활용 능력	직업윤리 능력	
	전선	디자인창업과취업	2	이론	2	0	P/NP		직업윤리 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전기	*컬러리스트	3	이론실기	1	2	상대		기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
4	전선	실내건축디테일	3	이론실기	1	2	상대		예술과 기술 융합 적용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	공간과브랜딩	3	이론실기	1	2	상대		직업윤리 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	가상공간디자인	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	졸업스튜디오	5	이론실기	1	4	절대		예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	
	전필	졸업심사 I	0	이론실기	1	0	P/NP		예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	

*디자인학부 공통과목

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론시수	실기시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	디자인컴퓨터드로잉	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전기	*디자인모티브	3	이론실기	1	2	상대		기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전기	*디자인이야기	3	이론실기	2	1	상대		기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
2	전선	공간CAD II	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	디지털그래픽스 II	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 II	4	이론실기	1	3	절대		예술과 기술 융합 적용 능력	직업윤리 능력	
	전선	정보시각디자인기법	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	공간조형	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
3	전선	3D디자인 II	3	이론실기	1	2	상대		디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전선	공간코디네이션	3	이론실기	1	2	절대		예술창작 및 실무 적용 능력	디지털기반디자인 활용 능력	
	전선	공공환경디자인	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 IV	4	이론실기	1	3	절대		디지털기반디자인 활용 능력	직업윤리 능력	
4	전선	목공실습	4	이론실기	1	3	절대		디지털기반디자인 활용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	프로페셔널포트폴리오	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	디지털기반디자인 활용 능력	
	전선	전시디자인	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	
	전선	조명계획	3	이론실기	1	2	상대		예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	졸업전시	5	이론실기	1	4	절대		예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	
	전필	졸업심사 II	0	이론실기	1	0	P/NP		예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	

*디자인학부 공통과목

□ 교과목 개요

<디자인학부 공통>

○ 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics)

컴퓨터그래픽의 기초 이론 및 실기를 학습하는 과정으로서 포토샵 프로그램과 일러스트레이터 프로그램을 학습한다. 포토샵은 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행되며, 일러스트레이터는 캐릭터디자인, 로고/심볼디자인, 포토몽타주 등의 응용학습으로 진행된다.

○ 전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

○ 포토스튜디오 (Photo Studio)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

○ 컬러리스트 (Colorist)

색채의 현상과 본질에 대한 이해를 위해 디자인 작업 활용에 있어서 중요한 원리로서 기초지식과 이론을 학습하고 간단한 실습을 통해 이론을 활용하는 능력을 키운다.

○ 디자인모티프 (Design Motif)

시각디자인의 조형원리를 이해하고 평면적 조형요소의 특성과 시각 언어적 지각기능을 실험하여 소정의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 조형감각의 기초과정을 훈련한다.

○ 디자인이야기 (Design Stories)

디자인 전공의 분야별 제 요건을 이해하고 다양한 디자인의 기능과 과정을 익히며 전달매체의 이론적 연구와 기초를 훈련한다. 또한 사회 환경 및 시대의 흐름에 따른 디자인의 특성 및 변천과정을 이론적으로 고찰하고 그에 따른 디자인 방향을 모색할 수 있도록 분석, 연구한다.

<실내건축디자인학과>

○ 디자인핸드로잉 (Design Hand Drawing)

디자이너에게 요구되는 표현전달 수단으로서의 건축제도에 관한 기본적 테크닉을 교육하는 과정으로써 평면도, 입면도, 단면도, 상세도 및 건축적 공간의 다양한 2차적 표현능력을 갖추도록 하기 위한 ‘그래픽 랭귀지’를 습득하도록 하는데 중점을 둔다. 또한, 실내공간디자인을 표현할 수 있는 다양한 매체 사용방법과 free hand drawing 등을 습득하도록 한다.

○ 디자인컴퓨터드로잉 (Design Computer Drawing)

컴퓨터를 응용한 표현기능을 키우고 다양한 소프트웨어에 대한 사용법을 학습하여 시각커뮤니케이션을 원활하게 디자인할 수 있는 기초과정으로 Electronicmedia를 통한 Tool의 사용법, 출력과정 등을 통해 그래픽디자인의 창조적 개념과 발전과정을 학습한다.

○ 공간 CAD I, II (Space CAD I, II)

공간디자인 표현 전달의 기본단계인 2D프로그램의 기본을 익히고, 2D tool을 활용하여 정확한 도면 및 기타 요소를 표현하고 전달하는 방법을 익힌다. CAD 프로그램을 중심으로 2D 프로그램을 활용하여 다양한 표현, 전달의 방법을 학습하는데 목표가 있다.

○ 디지털그래픽스 I, II (Digital Graphics I, II)

실내설계의 효율적 응용을 위한 2D 기반 그래픽디자인을 학습하는 수업으로 일러스트레이터, 포토샵을 사용하여 공간의 입체적 표현을 학습하여 실내건축디자인 도면 및 부속 설계 서류를 그래픽디자인 환경과 접목시켜 공간디자인을 위한 인포그래픽을 익힌다.

○ 3D디자인 I, II (3D Design I, II)

실내설계의 효율적 응용을 위한 컴퓨터 응용의 방법론으로 주로 스케치업 응용프로그램을 통해 계획과 표현을 연습한다. I,II 과정에서는 스케치업 3D 프로그램의 기능 및 특성을 파악하고, 실무에 나가서도 사용할 수 있을 수준의 실력향상이 목표이며, 스케치업 3D 프로그램의 브이레이를 중점적으로 배우는 수업이다. 디자인 작업의 정확한 표현을 돕고, 시각구현으로 접근하는 방법을 익혀 디자인 결과물 발현의 틀을 마련한다.

○ 실내디자인사 (Interior Design History)

실내디자인의 태동 및 개념, 시대적 변천에 따른 실내디자인 양식의 흐름 및 특성에 대해 학습한다.

○ 가구디자인 (Furniture Design)

가구의 형태와 구조, 제작방법을 이해함으로써 가구디자인 및 공간과의 관계성을 숙지하도록 한다.

○ 공간조형 (Space Dimensional Practice)

공간 환경디자인의 이론과 실재를 바탕으로 하여 공간 환경의 조형 구성을 위한 사고 방법에 대해 학습하고 이론과 실제 연습을 통해 형태구성방법을 연구하고 실습한다.

○ 정보시각디자인기법 (Study of visual communication)

아이소타입, 픽토그램, 아이콘, 차트, 다이어그램, 지도, 타이포그래피 등 시각디자인의 영역은 현대사회의 여러 분야에 걸쳐 분포되어 있으며 우리 생활 속에서 다양한 형태로 친숙하고 깊게 자리 잡고 있다. 본 교과목은 시각 커뮤니케이션 디자인과 그 활용의 기본 원리를 공간디자인의 컨셉 전개와 디자인 프로세스의 설명을 도우며, 이를 위해 소통할 수 있는 다양한 기술과 배우고 형태와 맥락 모두에서 작업을 시작한다. 또한 본 교과목은 시각디자인의 주요 표현 영역과 시각적 커뮤니케이션이라는 근본적인 역할에 대해 실내건축 프로젝트를 시각적으로 이해하는 기회를 제공한다.

○ 예술융합공간디자인 (Space Design by Arts Convergence)

통합과 소통에 의한 전일적인 디자인 경향의 일환으로 개설된 설치미술공간 프로젝트는 예술을 보다 광범위한 맥락으로 이해하도록 한다. 회화와 조각의 경계를 넘어 일상의 삶에까지 적용되는 인스톨레이션 공간을 통해 예술의 공간화와 공간의 예술화를 도모하고, 이에 따른 미디어의 활용 등 다양한 디자인 방법론을 익힌다.

○ 휴먼스케일과행태 (Human scale & Behavior analysis)

실내 건축적 환경과 사용자 사이의 상호작용을 고려하는 가운데, 다양한 활동들이 필요로 하는 적절한 스케일과 치수를 제공하는 능력은 학습한다. 이 수업은 디자인 프로그램들별 특수한 고려사항들과 스케일, 치수, 레이아웃 등의 기본적인 개념을 탐구한다. 가구, 계단, 램프, 난간, 복도 등 다양한 건축적 요소들 또한 살펴볼 것이다. 이를 통하여, 학생들은 이 지식을 앞으로 디자인할 프로젝트에 손쉽게 적용하거나 변경할 수 있을 것으로 기대된다. 휴먼 스케일과 관련된 다양한 이론적 주제들- 인체측정학, 인체 공학, 근접학(공간학), 지각, 계슈탈트, 프라이버시의 개념, 무장애 디자인, 현상학 등도 다루어 실무적 지식과 이론적 지식을 동시에 함양할 수 있도록 한다.

○ 공간코디네이션 (Interior Coordination)

실내디자인을 형성하고 있는 요소들을 이해하고, 총체적으로 공간을 완성하는 코디네이션 방법을 학습한다. 또한 공간의 컨셉에 맞게 표현하는 감각을 익힘으로서 졸업 후, 인테리어 코디네이터로 활동할 수 있도록 돕는다.

○ 공공환경디자인 (Public & Environment Design)

쾌적한 건축 환경을 조성키 위한 건축기술 분야 중에서 열, 빛, 공기 및 음향 등에 대하여 공학적 측면에서 인간 활동 환경의 물리적, 심리적 조건을 규명하고 이에 적합한 건축계획 방안을 다룬다.

○ 실내건축스튜디오 I, II (Interior Architecture Studio I, II)

가상 또는 실제로 주어진 공간을 통하여 인체와 공간, 형태, 환경과의 포괄적인 개념을 이해할 수 있도록 자료 수집 및 분석, 공간 계획 등의 기본적인 문제해결의 방법을 익힌다. 실내디자인 부전공, 전공자의 필수과목이다.

○ 실내건축스튜디오 III, IV (Interior Architecture Studio III, IV)

실내공간을 이루는 요소들인 가구, 조명, 색채, 마감재료 등을 공간과 함께 조절하고 계획함으로써 공간의 주체인 인간의 생활을 더욱 혁신적이고, 아름답고, 쾌적하게 지원하는 디자인 방법을 익힌다. 실내디자인 부전공, 전공자의 필수과목이다.

○ 디자인 창업과 취업 (Design Startup and Employment)

인재개발원과 학부공통으로 진행하는 특강으로 구성된 과목으로 면접, 자기소개, 이력서, 프레젠테이션 등 취업 전 필요한 각종 자격 및 소양을 함양하도록 한다.

○ 목공실습 (Wood work Practice)

목재를 활용한 디자인 조형을 표현하기 위한 목공기계 및 작업 방식을 배우는 수업으로 목재조형 이론, 목재의 종류, 목재 제작 기술 등을 이론과 실습을 통해 익히는 수업이다.

○ 실내건축디테일 (Interior Architecture Details)

실내 설계업무의 전문화에 따른 양질의 설계, 체계적인 전문지식을 습득하여 이를 설계에 적용 질적 향상 도모 및 기초적 지식을 배양한다.

○ 조명계획 (Lighting Planning)

공간 내 조명계획에 대한 기본적 이론을 습득한다. 공간디자인을 연출 할 때 공간의 크기와 용도, 조명의 종류, 조도, 방향성 등을 고려한 기능적인 측면과 빛과 색채에 대한 인간의 시각적, 심리적 반응을 고려한 조형적이며 감성적인 환경으로 계획하기 위한 수업을 목표로 한다.

○ 가상공간디자인 (Virtual Space Design)

메타버스와 AI 기술을 접목한 공간 설계를 통해 학생들의 창의적 사고와 디지털 역량을 기르는 것을 목적으로 한다. 메타버스 플랫폼에서 주거 및 상업 공간을 설계하고, VR 환경을 통해 가상 공간에서 실시간 협업을 경험할 수 있다.

○ 프로페셔널포트폴리오 (Professional Portfolio)

작업 진행 시 컨셉설정과 프로세스의 전개, 계획 등 일련의 디자인 작업들을 시각적으로 표현하는 능력을 함양하게 하고, 다양한 매체와 기법을 통한 디자인 커뮤니케이션을 유도한다.

○ 전시디자인 (Exhibition Design)

상품의 종류와 컨셉 및 전시 기획에 따른 상품이 가지고 있는 특성을 표현하는 코디네이션 연출을 위해 전체적인 레이아웃을 잡아주는 디스플레이어를 양성하고자 한다.

○ 공간과 브랜딩 (Space and Branding)

실무에서 요구하는 다양한 공간문화형태의 창조능력과 실내 공간 개선 및 주거환경의 질적 향상을 위한 기술 및 환경 구성 능력을 이론 및 실습을 통하여 전문가를 양성시킨다.

○ 졸업스튜디오/졸업전시 (Graduate Studio/Graduate Exhibition)

공간디자인 문제해결 능력을 향상시키며, 이 과목은 졸업전시를 전제하고 진행되는 수업이다.

○ 졸업심사 I, II (Graduate Examination I, II)

졸업작품전시회에 출품될 작품을 심도 있게 분석, 연구하여 평가한다.