KOCW 콘텐츠 개발 계획서

개발 책임자	소 속	실내건축디자인과	직 위	부교수
	성 명	박 영 호 (인)		
개발 형태	단독연구(○) , 공동연구( )			

1. 개발 수행 계획

구 분		내 용
① 과목명	국문	설계표현방법론
	영문	Design Expression Method
② 개발 목표		현대건축 속에 내재된 디자인 방법과 디자인 사고과정의 상호관계를 이론적으로 설명하여 학생들 스스로 설계학습에 응용할 수 있는 디지털 교재를 개발하고자 한다.

③ 개발 내용의 요약

- 현대건축표현매체를 창의적인 시각정보의 전달매체로 인식하고 표현매체에 적용된 시점표현의 편집방식을 분석하여 다양한 건축시각정보들이 어떻게 편집되는지 그 설계표현방법을 학습할 수 있도록 유명 현대건축가들의 구체적인 사례와 함께 설명하는 디지털 영상 처리방식을 개발
- 정량적 데이터와 정성적 데이터를 다이어그램으로 표현하여 시각적 흥미를 증진시켰으며 표현사례를 통해 발상방법과 분석방법간의 역학관계를 비교 설명
- 현대건축에서 활용되고 다양한 설계표현방법을 통해 이론과 사례간의 관계를 비교 설명

2. 개발 결과물 활용계획

교육과정	☑ 정규과정 ☐ 산업체위탁과정 ☐ 군위탁 과정
과목 분류	☐ 교양과목 ☑ 전공 과목
활용년도 및 학기	2015학년 2학기
교과목명	설계표현방법론
활용 과정	☑ 계절학기용 ☐ 산업체위탁과정용 ☐ 군위탁 과정용 ☐ 교양강좌용 ☐ 기타 _____
활용 방안	지금까지 개발된 설계표현방법론의 교재는 전문가 중심의 용어와 기술적인 구축방법 위주의 내용들이었다. 실내건축과 학생들은 21세기 정보화시대에 맞는 표현매체에 대한 해석과 표현방법에 대한 정보가 필요한데 이를 충족하기에는 기존교재들이 어렵고 이해도를 높이는데 한계가 있어왔다. 따라서 본 교재개발은 정량적인 데이터보다는 정성적인 디자인 분야의 특성을 강조할 필요가 있다 판단하였다. 비가시적인 프로그램 구성과 현대건축공간의 상호관계들을 동영상과 3D입체자료들을 통해 교재를 재구축하고 이를 통해 학생 스스로 설계학습에 응용할 수 있도록 활용하고자 한다.

개 발 요 약 문

1. 콘텐츠 개발 목적 및 필요성

본 연구의 목적은 현대건축표현매체를 창의적인 시각정보의 전달매체로 인식하고 표현매체에 적용된 시점표현의 편집방식을 분석하여 다양한 건축시각정보들이 어떻게 편집되는지 그 설계표현방법을 학습하고자 한다. 본 연구의 주요 목적은 다음과 같다.

가. 자기 주도적 학습방법을 통해 학생들의 학업 성취도를 향상

나. 프로세스 중심의 디자인 학습을 통해 학생과 교수가 상호 소통할 수 있는 계기

다. 학생 스스로가 원하는 정보들을 조합하고 선택하는 표현 능력을 증진

2. 개발 내용 및 방법

본 교재개발은 설계표현방법에서 새로운 미적 개념을 구성하는 것으로 인식되었던 창의성의 개념을 21세기 정보화시대에 맞는 방향으로 재조정하는 시각에서 출발한다. 이 세상에 없는 새로운 것을 창조하는 것이 창의성이 아니라 우리 일상생활 주변 속에 있는 무수히 많은 정보와 정보의 배열방식을 새롭게 구성하는 창의성의 개념을 재정립하고 이와 연관되어 있는 현대건축의 다양한 표현방법을 제시하여 설계과정에서 필요한 표현기법 및 분석방법을 학습하고자 한다. 구체적인 연구방법은 실제 현대건축가들이 활용하고 있는 다양한 사례를 중심으로 현대정보화시대의 유동적인 특징을 어떻게 인지하고 다차원인 건축정보를 어떻게 전달하는지 제시하고자 한다.

3. 관련교재 현황

1) PeterPeter G.Rowe 저, 디자인의 사고과정, 화영사

2) Andreas Schneider 외 14명 저, 정보디자인, 정보공학연구소

3) 이병담 저, 설계와 디자인은 글로 쓰지 않는 소설이다. 미세움

4. 활용방안 및 기대효과

본 교재개발을 통하여 미시적인 의미에서는 설계과정에서 요구하는 디자인 사고유형을 근거로 초기 디자인의 발상단계에서 개념창출방식을 유형화할 수 있는 자료로 활용될 수 있을 것으로 판단된다. 또한 거시적인 시각에서는 정량적인 데이타에서 벗어나 비가시적인 인간의 삶을 담고 있는 프로그램 관련 정보를 전달할 수 있는 디자인 방법론을 제시하고 이를 학생들의 건축설계작업에 다양한 시각을 제공할 수 있는 기초 학습 자료로 활용하고자 한다.

5. 참고자료

1) 이명옥 외1 저, 그림 속의 수학 '명화 속 신기한 수학이야기', 시공사, 2005

2) 프롬나드디자인연구원 저, 감성을 디자인하다, (주)한국학술정보, 2012

3) 박웅현 외1 저, 인문학으로 광고하다, 알마, 2009