

공간디자인 연구방법론

Spatial Design Research Methodology

1주 : 수업 오리엔테이션



목차

- | | |
|------------------|--------------|
| 1. 수업 오리엔테이션 | 8. 조사방법 및 분석 |
| 2. 디자인과 연구 | 9. 디자인 기획 |
| 3. 공간디자인의 특성 | 10. 디자인 컨셉 |
| 4. 공간디자인연구 유형 | 11. 디자인 개발 |
| 5. 연구주제선정 및 자료조사 | 12. 평가 |
| 6. 환경분석 | 13. 디자인패널 |
| 7. 표집 | |



1주 목차

1. 수업개요 및 목표
2. 주요내용
3. 교수학습방법
4. 평가



1. 수업개요 및 목표

■ 수업 개요

- ✓ 쾌적한 환경과 창조적인 실내디자인의 방법을 위한 문제의 인식, 아이디어의 수집 및 분석, 그리고 의사결정을 하는 과정을 익힌다.
- ✓ 주변환경의 영향요인에 대한 분석과 디자인의 개발, 서비스 단계를 거쳐 적절한 디자인 기획을 하도록 한다.
- ✓ 아울러 주변환경을 평가하는 방법을 학습하여 목적에 적합한 조사방법을 선정하고 평가 및 해결안을 제시하는 방법을 익힌다.

■ 수업 목표

- ✓ 디자인 연구문제를 선정하여 모형을 개발하고 주변환경을 분석할 수 있다.
- ✓ 디자인 연구 유형과 다양한 이론 및 방법을 이해하여 적합한 조사방법을 계획할 수 있다.
- ✓ 디자인 목표를 세우고 컨셉을 개발하여 디자인 기획을 할 수 있다.



2. 주요내용

- ✓ 공간디자인 + 연구의 결합?

공간디자인에 연구가 필요한 이유는? 둘은 무슨 관계가 있는가?

- ✓ 디자인 대상선정 및 주변 환경 분석

주변환경에는 무엇이 있는가? 왜 분석하는가? 어떻게 분석하는가? 분석결과는 어디에 적용하는가?

- ✓ 연구테마 및 방법의 선정과 시행

문제가 무엇인가? 내가 이 공간을 디자인 하려면 뭘 알아보아야 하는가? 어떤 방법이 가장 효율적일 것인가?

- ✓ 연구 결과의 분석

내가 연구한 결과를 어떻게 분석하는가?

- ✓ 디자인 목표 선정 및 컨셉의 개발

위의 결과를 모두 종합해 보았을 때, 내가 이 공간을 디자인하는데 있어서 최종목표를 무엇으로 할 것인가? 세부적인 목표는 무엇인가? 목표를 달성하기 위해 컨셉을 어떻게 잡아야 할 것인가?

- ✓ 디자인 개발 및 패널 레이아웃

내가 개발한 디자인은 모두 위의 자료를 기반하고 있는가? 그렇다면 지금까지의 과정과 디자인 결과물을 디자인패널에 어떻게 효과적으로 정리할 것인가?



3. 교수학습방법

- ✓ 강의, 퀴즈, 수업 중 활동과제, 프로젝트과제
- ✓ 퀴즈 : 수업내용에 대한 간단한 복습 및 연습문제, 해당 주에 즉시 제출
- ✓ 활동 : 수업내용과 관련된 활동 과제, 다음시간까지 제출
- ✓ 프로젝트 과제 : 과제실의 설명 참조하여 기한 안에 제출



4. 평가

- ✓ 지필고사 : 기말고사(30%)
- ✓ 수업 중 활동 9회 (30%)
- ✓ 프로젝트 과제 2회 (30%)
- ✓ 퀴즈 (5%)
- ✓ 수업 참여도 (5% : 이클래스 이용도-질문방, 토론방, 강의자료 등등)
- ✓ 출결 -감점

