

가구디자인학과 전공 교육과정 개설 총괄표

학 년	학 기	교과 구분	전공 편성 교과목명	학 점	시수		핵심 역량					전공 능력				비고
					이 론	실 기	의사 소통	글로벌	자기 관리	논리 적 사고	협력 기여	창의	창의 적 사고	디자인 실무	문제 해결	
1	1	전필	전공진로설계와상담1	0.5	1	0	●			●				●	●	P/NP
		전선	기초컴퓨터활용	2	0	3			●			●		●	●	자격증과 목
		전선	가구CAD1	2	0	3			●	●			●	●		자격증과 목
		전선	툴테크닉및목공기계 연구	2	0	3			●			●	●			자격증과 목
	2	전선	DIY가구연구	2	0	3			●			●		●	●	
		전선	응용컴퓨터활용	2	0	3			●			●		●	●	자격증과 목
		전선	가구CAD2	2	0	3			●	●			●	●		자격증과 목
		전선	가구제작기법연구	2	0	3			●	●		●		●	●	자격증과 목
2	1	전필	3D가구모델링1	3	0	4			●			●		●	●	자격증과 목
		전필	우드워킹가이드	3	0	4			●			●	●	●		자격증과 목
		전선	3D가구렌더링1	2	0	3			●				●	●		자격증과 목
		전선	가구재료및하드웨어 연구	2	1	2			●	●			●	●		
		전선	가구트렌드리서치	2	1	2			●	●				●	●	
		전선	한국전통가구연구	2	2	0			●	●				●	●	
	2	전필	3D가구모델링2	3	0	4			●			●		●	●	자격증과 목
		전필	형태구조와재해석	3	0	4			●			●	●	●		
		전필	전공진로설계와상담 2	0.5	1	0	●			●				●	●	P/NP
		전선	3D가구렌더링2	2	0	3			●			●		●	●	자격증과 목
		전선	가구마감기법	2	0	3			●			●	●	●		
		전선	가구디자인프로세스	2	1	2			●	●				●	●	
3	1	전필	가구디자인1	3	1	4			●			●	●	●		선수과목
		전필	생활소품디자인1	3	1	4			●			●	●	●		선수과목
		전선	가구실무및설계1	2	0	3			●			●		●		
		전선	공간과가구디자인1	3	1	3			●			●	●			선수과목
		전선	3D가구시뮬레이션1	3	1	3			●			●		●		
		전선	공공퍼니처디자인	2	1	2			●			●	●	●		
	2	전필	가구디자인2	3	1	4			●			●	●	●		선수과목
		전필	생활소품디자인2	3	1	4			●			●	●	●		선수과목
		전필	전공진로설계와상담 2	0.5	1	0	●			●				●	●	P/NP
		전선	가구실무및설계2	2	0	3			●			●		●	●	선수과목
		전선	공간과가구디자인2	3	1	3			●			●	●	●		
		전선	3D가구시뮬레이션2	3	1	3			●			●		●	●	
4	1	전필	전공진로설계와상담	0.5	1	0	●			●				●	●	P/NP

2	1																
	전선	조형가구캡스톤디자인1	3	1	4			●			●	●		●			졸업시험 과목 택1
	전선	산업가구캡스톤디자인1	3	1	4			●			●	●	●				졸업시험 과목 택1
	전선	리빙디자인1	3	1	4			●			●	●	●				졸업시험 과목 택1
	전선	실내가구계획1	3	1	4			●			●	●	●				졸업시험 과목 택1
	전선	가구매니지먼트	2	2	0			●	●						●	●	
	전선	조형가구캡스톤디자인2	3	1	4			●			●	●			●		졸업시험 과목 택1
	전선	산업가구캡스톤디자인2	3	1	4			●			●	●	●				졸업시험 과목 택1
	전선	리빙디자인2	3	1	4			●			●	●	●				졸업시험 과목 택1
	전선	실내가구계획2	3	1	4			●			●	●	●				졸업시험 과목 택1
전선	가구마케팅	2	2	0			●	●						●	●		

교과목 개요

○ 기초컴퓨터활용 (Basic Practical Computer/2학점/3시간)

가구디자인에 필요한 기초적인 컴퓨터 활용방법에 대해 배운다. Presentation 및 보드 제작에 필요한 그래픽 프로그램 Photoshop과 Illustrator 기초과정을 다룬다. 가구디자인에 꼭 필요한 그래픽 프로그램을 통해 개인 디자인능력을 배양한다.

○ 가구CAD1,2 (Furniture CAD1,2/2학점/3시간)

가구 설계를 위한 기본적인 도면 작성의 요령과 CAD프로그램의 기초와 심화 교육을 통해 가구디자인 설계과정을 익힌다. 기본적이고 간단한 가구를 중심으로 반복 연습한다. 가구 및 가구관련업계에서 요구하는 설계능력을 배양한다.

○ 툴테크닉및목공기계연구 (Study on Tool Technique & Woodworking Machine)/2학점/3시간

가구 제작에 필요한 툴과 목공용 기계에 대한 바른 사용법, 안전 수칙을 반드시 숙지시켜 안전사고가 일어나지 않도록 강조하고 목공기계에 대한 거부감을 없애고 효율적으로 기계를 다룰 수 있는 방법에 대해 교육한다. 생활 소품 제작을 통해 기본적인 툴 사용법과 기계의 올바른 사용법을 익힌다.

○ DIY가구연구 (Study on D-I-Y Furniture/2학점/3시간)

DIY(Do it yourself) 가구 연구는 예술 활동이 아니라 생활이다. 살아가는 모습이 모두 다르듯, 손수 만드는 가구는 각자의 개성과 능력, 재능에 따라 다르게 제작된다. 자연스럽고 독특한 표정의 가구를 손쉽게 제작하는 능력을 익힌다.

○ 응용컴퓨터활용 (Applied Practical Computer/2학점/3시간)

가구디자인에 필요한 이미지 보정작업과 가구 제품 Presentation 및 브로셔 제작에 적절하게 활용할 수 있는 그래픽 프로그램 Illustrator, Photoshop 고급과정을 배운다. 앞으로 많은 그래픽 경험을 통해서 2D 디자인 능력과 편집능력을 향상시킬 수 있는 응용력을 익힌다.

○ 가구제작기법연구 (Study on Furniture Making Technique/2학점/3시간)

우리 선조들의 전통 가구제작 기법에서부터 현대 산업 가구산업에 필요한 제작 기법을 연구하고 익히는 수업이다. 기본적인 목공용 수공구 사용법을 이용하여 가구짜임기법 및 조각기법 등 능력을 익힌다.

○ 가구드로잉 (Furniture Drawing/2학점/3시간)

가구디자인 아이디어 발상과 사물의 구체화를 위한 기초 표현 방법을 익히는 연습이다. 기초적인 선 연습에서부터 투시도 프리스케치, 재질 표현까지 자신이 추구하는 디자인을 즉흥적으로 현실화하고 상호 Communication의 수단으로 활용할 수 있는 능력을 익힌다.

○ 3D가구모델링1,2 (3D Furniture Modeling 1,2/3학점/4시간)

가구디자인에 필요한 3차원 모델링 프로그램(Rhino)을 익힘으로써 가구디자인의 설계와 가구디자인의 문제점 등을 분석하는 능력을 향상시킨다. 3차원 모델링 상태에서 치수와 형태, 구조, 마감재 등의 문제를 파악함으로써 가구디자인의 완성도를 높일 수 있는 능력을 익힌다.

○ 우드워킹가이드 (Woodworking Guide/3학점/4시간)

일상생활에 필요한 가구 및 소품제작에 대한 이론과 실습제작에 대한 기본 교육을 한다. 목재를 기본으로 수공구, 전동공구, 목공용 기계 등을 활용 방법을 숙지하고 서양 및 전통제작기법을 습득을 통해 학생들에게 목공방 창업능력을 익힌다.

○ 3D가구렌더링1,2 (3D Furniture Rendering 1,2/2학점/3시간)

가구가 놓여지는 공간디자인에 필요한 3차원 렌더링 프로그램(Sketch up)을 익힘으로써 공간 설계와 공간디자인의

문제점 등을 분석하는 능력을 향상시킨다. 3차원 렌더링 상태에서 치수와 형태, 구조, 마감재 등의 문제를 파악함으로써 공간의 완성도를 높일 수 있는 능력을 익힌다.

○ 가구재료및하드웨어연구 (Study on Furniture Material & Hardware/2학점/3시간)

가구 제작에 필요한 재료 즉, 목재, 금속, 섬유, 유리, 등 다양한 재료에 대한 성질과 특징 등을 연구하고 특히 목재에 대한 종류와 성질, 쓰임새에 대해 연구하고 가구용 하드웨어에 대한 이론 및 설치 방법 등에 대해 연구한다.

○ 가구트렌드리서치 (Furniture Trend Research/2학점/3시간)

최근 가구 시장 변동을 통한 가구 트렌드에 대한 리서치를 실시한다. 트렌드 리서치를 통해 우리나라 가구산업이 발전해야 할 방향을 제시하고 우리 문화를 대표할 수 있는 아이디어 발상과 현대 가구디자인을 연구하고 개발한다.

○ 한국전통가구연구 (Study on Korean Traditional Furniture/2학점/3시간)

한국 전통 가구 문화의 전통성과 다양성, 상품성, 실용성 등 한국 전통 가구 역사와 발자취에 관해 연구하고 미래지향적인 우리나라 가구디자인의 방향성을 제시한다.

○ 형태구조와재해석 (Form Structure and Reform)/3학점/4시간

기존에 사용되고 있는 양산 가구들은 오랜 시간 속에서 낡고 사용하기가 불편해진다. 이러한 가구들을 분해하면서 가구의 구조적인 면을 연구하고 새로운 발상을 통해 형태적인 구조와 조형을 재해석하고 새로운 마감 기법을 통한 가구를 Reform하고 연구한다.

○ 가구마감기법 (Furniture Finishing Techniques/2학점/3시간)

현대과학의 발달로 가구 마감방법에도 다양한 변화가 일어나고 있다. 전통적 방법으로는 옷칠과 각종 식물성 기름이 있고 최근에는 환경을 위한 다양한 친환경 마감재를 사용하고 있다. 이러한 다양한 마감 재료를 사용해 보고 가구 표면의 Polishing과 Finishing기법에 대한 연구한다.

○ 가구디자인프로세스 (Furniture Design Process/2학점/3시간)

가구 제작 또는 양산하기 위한 일련의 과정을 익히는 교과목이다. 가구디자인 리서치과정을 통해 디자인 방향을 설정하고 3D 시뮬레이션을 통해 문제점 분석 및 제작 방법을 모색하고 생산을 통해 소비자들에게 전달하는 과정까지의 단계를 익히는 교과목이다.

○ 가구디자인사 (Furniture Design History/2학점/2시간)

고대에서 현대까지, 동양과 서양의 가구디자인에 대한 역사를 체계적으로 정립하는 교과목이다. 가구디자인의 역사를 바탕으로 미래지향적인 가구디자인의 방향을 제시하는 능력을 익힌다

○ 가구디자인1,2 (Furniture Design 1,2/3학점/5시간)

가구 제작의 기초과정을 넘어서 순수 예술적 관점에서 조형적 가구와 가구 양산을 위한 산업 가구를 디자인하고 제작한다. 조형적 가구와 산업 가구를 모두 익힘으로써 학생 자신이 추구해야 할 가구디자인의 방향을 설정하고 가구디자인이 갖춰야 할 예술적 자질과 산업 가구의 디자인 능력을 익힌다.

○ 생활소품디자인1,2 (Living Products Design 1,2/3학점/5시간)

우리들의 일상생활 속에서 필요한 소품을 기획하고 아이디어 발상을 통해 디자인하고 직접 제작하는 교과목이다. 일품 공예품 또는 양산할 수 있는 생활 소품을 제작하여 창업 아이템으로 연계할 수 있는 능력을 익힌다.

○ 가구실무및설계1,2 (Practical Business in Furniture & Planing 1,2/2학점/3시간)

사무용, 주방용, 혼례용, 아동용, 거실용, 침실용 등 대량생산가구 중심으로 세계적인 디자인 경향 분석, 가구 시장 동향 분석, 가구 제작 문제점 등을 연구 조사하고 이에 대한 리서치를 바탕으로 양산 가구를 설계하는 능력을 배양

한다.

○ **공간과가구디자인1,2 (Space & Furniture Design 1,2/2학점/3시간)**

공간의 구성과 가구 배치를 위한 3차원 모델링 프로그램을 익히고, 이를 활용하여 가상의 공간 안에서 가구를 연출한다. 가구의 개별 디자인 보다는 전체공간의 구성과 가구 배치의 연출능력을 향상 시킨다. '1'은 핵심 기초과정이며, '2'는 핵심 응용과정이다.

○ **3D가구시뮬레이션1,2 (3D Furniture Simulation1,2/2학점/3시간)**

가구를 디자인하고 실제 공간에 배치하였을 때 효과를 미리 예측하기 위한 과정으로 3D 컴퓨터 프로그램과 장비를 활용하여 가상의 현실 공간을 구성하고 디자인 결과물을 배치함으로써 실제 연출효과를 예측하고 이를 평가한다.

○ **공공퍼니처디자인 (Public Design of Furniture /2학점/3시간)**

야외 공공장소 또는 거리에서 흔히 볼 수 있는 벤치, 가로등과 같이 사람들의 휴식과 편의를 위해 설치된 가구를 디자인하는 교과목이다. 디자인 기획부터 리서치, 3D 프로그램 시뮬레이션을 통해 결과물을 도출해 내고 문제점 및 발전 방안을 도출해 내는 능력을 익힌다.

○ **특수가구디자인 (Universal Design of Furniture/2학점/3시간)**

가구산업 중에서 장애인용, 노약자용, 의료용 등 특수계층을 위한 가구디자인이 매우 미흡하다. 이러한 분야에서 활용할 수 있는 과학적이고 실용적인 디자인을 연구하고 실용화할 수 있도록 연구 분석하고 결과를 실물제작 또는 이미지 보드를 이용하여 발표한다.

○ **조형가구캡스톤디자인1,2 (Formative Furniture Design 1,2/3학점/5시간)**

졸업작품 전시 과목. 순수 조형 예술로서 가구디자인에 대한 아이디어 발상과 전개 그리고 수요자의 요구사항 등 모든 것을 작가 자신이 연구 분석하여 완벽하게 표현할 수 있도록 자신의 역량을 충분히 발휘해 가구를 디자인 제작한다. '1'은 디자인 전개과정이며, '2'는 실물 제작과정이다.

○ **산업가구캡스톤디자인1,2 (Industrial Furniture Design 1,2/3학점/5시간)**

졸업작품 전시 과목. 산업용 양산 가구에 대한 이해를 넓히고 산업체에서 요구하는 가구디자인에 대한 능력을 키운다. 졸업 후 가구업체 취업에 필요한 모든 역량을 충분히 발휘할 수 있도록 한다. '1'은 디자인 전개과정이며, '2'는 실물 제작과정이다.

○ **리빙디자인1,2 (Living Design 1,2/3학점/5시간)**

졸업작품 전시 과목. 목공용 기계 및 수공구에 대한 모든 Technique을 이용하여 주거 공간을 꾸밀 수 있는 소품을 기획하고 디자인, 제작한다. Storytelling을 통한 Motive설정과 Concept을 통해 아이디어를 발상하고 3D 시뮬레이션 과정을 통해 실물을 제작한다. '1'은 디자인 전개 과정이며, '2'는 실물 제작 과정이다.

○ **실내가구계획1,2 (Furniture Planing in Space 1,2/3학점/5시간)**

졸업작품 전시 과목. 실내 공간에 관한 전반적인 지식을 습득하고 특히 실내 공간 속에 가구와의 유기적인 역할에 관해 연구하고 컴퓨터 그래픽을 통해 Display를 경험한다. 실무 중심의 디자인과 설계를 하고 실내인테리어 디자인 자격증 취득을 위한 학습으로 진행한다. '1'은 디자인 전개 과정이며, '2'는 실물 제작 과정이다.

○ **가구매니지먼트 (Furniture Management/2학점/2시간)**

가구회사의 관리와 운영을 효율적으로 기획하고, 생산을 하고, 결과를 산출하여 회사 경영 전반의 여러 가지 사항들을 체크하고 체계적으로 분석할 수 있는 능력을 익힌다.

○ **가구마케팅 (Furniture Marketing/2학점/2시간)**

가구 제품을 생산자로부터 소비자에게 원활히 전해줄 수 있는 기획을 배우는 교과목이다. 가구 디자인 및 생산을 위

한 시장 조사, 가구디자인 방향 설정, 가구 제작, 홍보, 판매까지 가구회사의 이윤을 창출해 낼 수 있는 능력을 익힌다.

○ 전공진로설계와상담1 (Major Career Exploration & Counseling 1/0.5학점/1시간)

신입생의 입학 후 대학 생활 적응과 학업을 체계적으로 이수할 수 있도록 상담 지도를 하며, 4학년의 취업 및 진로를 위한 미래 설계를 돕고 상담하는 교과목이다.

○ 전공진로설계와상담2 (Major Career Exploration & Counseling 2/0.5학점/1시간)

2, 3학년 학생들이 자신에게 적합한 진로를 모색하고 자아 성찰 및 다양한 경험을 할 수 있도록 지원하고 상담하는 교과목이다.

부록 2. “전공진로설계와 상담” 운영안

○ 전공진로설계와 상담(1) (Major Career Exploration & Counseling(1)) - 학생: 0.5학점/0.5시간 (교수: 1학점/1시간)

- ‘전공진로설계와 상담(1)’은 신입생의 대학 생활 적응과 진로 준비를 체계적으로 돕는 것을 목적으로 함. 또한 4학년의 취업 및 진로를 위한 미래 설계를 돕는 것을 목적으로 함.
- ‘전공진로설계와 상담(1)’ 수업을 위해 개발한 교재를 중심으로 아래와 같은 교육 내용을 예시로 제시함

학년	학기	주차	교육내용	비고
1	1	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹	
		2	우리 대학 알아보기	
		3	교수학습지원센터 비교과프로그램/센터 특강	매년 1회 이상 센터 비교과프로그램에 참여하도록 독려함
		4	대학일자리센터 비교과프로그램/센터 특강	
		5	우리 학과 알아보기	
		6	나 분석하기	
		7	나의 시간 관리	
		8	개인별 진로상담	
		9	나의 강점 분석하기	
		10	나의 진로·직업 탐색하기	
		11	전공 분야 직업 탐색하기	
		12	진로 전략 세우기	
		13	커리어로드맵 만들기	
		14	개인별 진로상담	
		15	종합 정리하기	

학년	학기	주차	교육내용	비고
4	1	1	오리엔테이션, 진로·취업 카드 작성	
		2	청년고용정책/대학일자리센터 특강	1회 이상 취업관련 비교과 프로그램에 참여하도록 독려함
		3	나의 직업 심리 이해하기	
		4	내게 맞는 직업 탐색하기	
		5	바람직한 의사 결정하기	
		6	직업 의사결정 해보기	
		7	취업 선배 특강	
		8	개인별 진로상담	
		9	개인별 진로상담	
		10	취업 분야 탐색하기	
		11	취업 목표 설정하기	
		12	입사서류/대학일자리센터 특강	
		13	면접/대학일자리센터 특강	
		14	취업 문제 해결하기	
		15	종합 정리하기	

○ 전공진로설계와 상담(2) (Major Career Exploration & Counseling(2)) - 학생: 0.5학점/0.5시간 (교수: 1학점/1시간)

- ‘전공진로설계와 상담(2)’은 2, 3학년 학생들이 자신에게 적합한 진로를 모색하고 자아 성찰 및 다양한 경험을 할 수 있도록 지원하는 과목임.
- ‘전공진로설계와 상담(2)’ 수업을 위해 개발한 교재를 중심으로 아래와 같은 교육 내용을 제시함

학년	학기	주차	교육내용	비고
2,3	2	1	오리엔테이션, 진로·취업 카드 작성	
		2	취업오디세이(청년고용정책 소개)	1회 이상 취업관련 비교과 프로그램에 참여하도록 독려함
		3	나의 직업 심리 이해하기	
		4	내게 맞는 직업 탐색하기	
		5	바람직한 의사 결정하기	
		6	직업 의사결정 해보기	
		7	취업 선배 특강	
		8	개인별 진로상담	
		9	개인별 진로상담	
		10	취업 분야 탐색하기	
		11	취업 목표 설정하기	
		12	입사서류/대학일자리센터 특강	
		13	면접/대학일자리센터 특강	
		14	취업 문제 해결하기	
		15	종합 정리하기	