

UNIVERSITY OF SEOUL DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

uosarch

2020 REVIEW

서울시립대학교 건축학전공 설계作品集



CONTENTS

GRADUATION WORK DESIGN THESIS 5-1

008 NEXUS ; NEXT, US

드론을 이용한 도심 속 제조 클러스터 공간 제안
KIM, HYUNG JOO

014 TEA HOUSE

제기동 차실
JEONG, JONG HOON

020 ALL THE WORLD'S A STAGE

대학로 소극장단지 조성
KIM, JU YOUNG

026 VERTICAL STREET

홍대입구, 걷고 싶은 거리
CHOI, SEUNG HUN

032 MAKER STADION, HYOCHANG

REBIRTH OF MAKER STATION FROM STADIUM
JEONG, SANG KI

038 BETWEEN_S/M/L/XL

REBIRTH OF MAKER STATION FROM STADIUM
PARK, YE JI

044 PRINT BLOCK ; 길을 인쇄하다

충무로 인쇄 골목 활성화 제안
CHO, BYEONG HYEON

050 ABLE FOR DISABLED

발달장애인 자립 지원 센터
BAE, YEONG RANG

056 FARM_SCHOOLING

스마트팜 리노베이션
PARK, SE HYUN

062 M2M : URBAN MEMORIAL FOR COMMON

도심지 프로토타입 추모공간 제안
HONG, CHAN JU

068 RE : INWATER RESERVOIR

유수지를 활용한 수생식물전시관
YUK, A HYEON

074 COCOCO:COANIMAL COMMUNICATION COTTAGE

종량천 반려동물 커뮤니티 센터
LEE, YE EUN

080 MEDI_A_TTACH

영상크리에이터를 연결시켜주는 복합공유스튜디오
JEONG, AH IL

086 CHANGSH IN CUBE-ATOR

창신동 청년스타트업 / 청년주거
YOON, GI YOUN

092 MULTI DIMENSIONAL CITY

: 1인미디어와 1인주거
LEE, SEOK YI

098 IN AND OUT

구의유수지 독립출판블록
JIN, YOUNG CHAN

104 RE : ALLEY

공연마을 만들기
KIM, DU HYEON

110 MANUFACTURE - RE - BEING

산림동 도심 제조업 단지 신축 프로젝트
AN, YOUNG KYUNG

116 URBAN FRAME FOR YOUTH

청년주거 및 오피스

LEE, MI SO

122 SQUARE FOUR LEG FRIENDS

반려동물 공생 주거

LEE, JIN AH

128 COME ON HILL, COMMON HEAL

청량리 정신병원 리노베이션

JU, JI YOUNG

134 산책'로

길의 확장을 통한 도심 속 도서관

CHOI, JI SOO

140 을지메이커벨트

파편화된 도시 제조업을 연결하는

뉴타입메가스트럭처

KIM, HONG JIB

146 BRIDGES BETWEEN ARCHIPELAGO

동대문 의류상가 & 신발상가 리노베이션

KIM, NAM HOON

152 암 경험자를 위한 재활 센터

REHAB CENTRE FOR CANCER SURVIVORS

JANG, GA YOUN

158 2020 미래학교 프로젝트

학교, 도시로 스며들다.

KIM, SUN UIE

164 MICRO – DESIGNER CITY

디자이너들의 일상의 프로세스를 공간으로

PARK, JAE KYUNG

170 MICRO FLIM FESTIVAL

마이크로 필름 페스티벌

SEO, SE YEONG

176 BUAM UNDERGROUND RE – SORT

지친 현대인을 위한 도심 속 휴양지

JEONG, YE JIN

182 자취촌 팔라초

RESIDENCE FOR SOLITARY BEGINNERS

CHO, YE JIN

188 MIJU7820

1978년도에 준공된 미주상가 A동.

과거의 표피를 연장하고 내부로 불러들여 휴먼스케일에서 도시의 경험을 바꾸다.

KIM, DA BIN

194 MUNRAE MANUFACTURING INSTITUTE

풍요로운 창의성을 생성하는 가변적인 제조+노동+학습

공간을 문래동 기계금속가공 집적지에 제안한다.

LEE, SI IN

UNDERGRDUATE DESIGN STUDIO

204 기초설계 1 ELEMENTARY DESIGN 1

212 기초설계 2 ELEMENTARY DESIGN 2

220 건축설계 1 ARCHITECTURAL DESIGN 1

228 건축설계 2 ARCHITECTURAL DESIGN 2

236 건축설계 3 ARCHITECTURAL DESIGN 3

244 건축설계 4 ARCHITECTURAL DESIGN 4

252 건축설계 5 ARCHITECTURAL DESIGN 5

260 건축설계 6 ARCHITECTURAL DESIGN 6

DESIGN RESEARCH

268 서울의 단독주택 7080

KANG, YOON JEONG

270 일점투시도로 본 서울의 방

CHO, JAE EUN

272 도시재생을 위한 프롬테크

CHO, SEONG YEON

274 세운 사용자 경험 디자인

YANG, HUI JI

276 노인에게 질문하기. 동네인식

그리고 도시공원

KIM, SUN JIN

278 인지도도를 이용한 노인의 동네
이미지 형성요소 도출 및 분석 : 공릉동과 면
목동을 중심으로

KWAK, HYE RAN

280 중간 지대

KANG, JEE IN. PARK, MI JUNG

PROSPECTUS 2019-2020

286 건축학전공 개요

290 건축학전공 교수진

292 겸임교수진과 강사진

294 5년제 건축학사 프로그램

학년별 교과과정의 목표

5년제 건축학사 프로그램 개요

교과목 설명

건축학전공 교과과정 이수모형 2019

건축학전공 교과과정 이수모형 2020

학생수행평가 기준과 교과목 매트릭스 2019

학생수행평가 기준과 교과목 매트릭스 2020

한국건축학교육인증원 학생수행평가기준 2018

316 건축학 전공 특별 프로그램

아시아 건축도시연합(ACAUI)

국제 교환학생 프로그램

1:1

24HOURS

커뮤니티 집짓기 프로그램

포트폴리오 공모전

건축답사여행

봄/가을 정기 강연 및 특별강연, 워크숍

디지털잼

포트폴리오 공모전

326 석사 및 박사 학위과정

관련 연구소 / 도시과학 대학원

국내 최초 건축학교육인증 획득

334 건축학부 소식

건축인의 밤(ARCHIVAL)

과제전

GRADUATION WORK DESIGN THESIS 5-1

CHOE, SANKI STUDIO

- 008 **NEXUS ; NEXT, US**
드론을 이용한 도심 속 제조 클러스터 공간 제안
KIM, HYUNG JOO
- 014 **TEA HOUSE**
제기동 차실
JEONG, JONG HOON
- 020 **ALL THE WORLD'S A STAGE**
대학로 소극장단지 조성
KIM, JU YOUNG
- 026 **VERTICAL STREET**
홍대입구, 걷고 싶은 거리
CHOI, SEUNG HUN
- 032 **MAKER STADION, HYOCHANG**
REBIRTH OF MAKER STATION FROM STADIUM
JEONG, SANG KI

LEE, CHUNG-KEE STUDIO

- 038 **BETWEEN_S/M/L/XL**
REBIRTH OF MAKER STATION FROM STADIUM
PARK, YE JI
- 044 **PRINT BLOCK ; 길을 인쇄하다**
충무로 인쇄 골목 활성화 제안
CHO, BYEONG HYEON
- 050 **ABLE FOR DISABLED**
발달장애인 자립 지원 센터
BAE, YEONG RANG
- 056 **FARM_SCHOOLING**
스마트팜 리노베이션
PARK, SE HYUN
- 062 **M2M : URBAN MEMORIAL FOR COMMON**
도심지 프로토타입 추모공간 제안
HONG, CHAN JU
- 068 **RE : INWATER RESERVOIR**
유수지를 활용한 수생식물전시관
YUK, A HYEON
- 074 **COCOCO:COANIMAL COMMUNICATION
COTTAGE**
종량천 반려동물 커뮤니티 센터
LEE, YE EUN
- 080 **MEDI_A_TTACH**
영상크리에이터를 연결시켜주는 복합공유스튜디오
JEONG, AH IL
- 086 **CHANGSH IN CUBE-ATOR**
창신동 청년스타트업 / 청년주택
YOON, GI YOUN

LEE, HO-RAK STUDIO

- 092 **Multi Dimensional City**
: 1인미디어와 1인주거
LEE, SEOK YI
- 098 **IN AND OUT**
구의유수지 독립출판블록
JIN, YOUNG CHAN
- 104 **RE : ALLEY**
공연마을 만들기
KIM, DU HYEON
- 110 **MANUFACTURE - RE - BEING**
산림동 도심 제조업 단지 신축 프로젝트
AN, YOUNG KYUNG
- 116 **urban frame for youth**
청년주거 및 오피스
LEE, MI SO
- 122 **SQUARE FOUR LEG FRIENDS**
반려동물 공생 주거
LEE, JIN AH
- 128 **COME ON HILL, COMMON HEAL**
청량리 정신병원 리노베이션
JU, JI YOUNG
- 134 **산책로**
길의 확장을 통한 도심 속 도서관
CHOI, JI SOO

CHUNG, HYUN STUDIO

- 140 **을지메이커벨트**
파편화된 도시 제조업을 연결하는 뉴타입메가스트럭처
KIM, HONG JIB
- 146 **BRIDEGES BETWEEN ARCHIPELAGO**
동대문 의류상가 & 신발상가 리노베이션
KIM, NAM HOON
- 152 **암 경험자를 위한 재활 센터**
REHAB CENTRE FOR CANCER SURVIVORS
JANG, GA YOUN
- 158 **2020 미래학교 프로젝트**
학교, 도시로 스며들다.
KIM, SUN UIE
- 164 **MICRO - DESIGNER CITY**
디자이너들의 일상의 프로세스를 공간으로
PARK, JAE KYUNG
- 170 **micro flim festival**
마이크로 필름 페스티벌
SEO, SE YEONG
- 176 **BUAM UNDERGROUND RE - SORT**
지친 현대인을 위한 도심 속 휴양지
JEONG, YE JIN
- 182 **자취촌 팔라초**
RESIDENCE FOR SOLITARY BEGINNERS
CHO, YE JIN
- 188 **MIJU7820**
1978년도에 준공된 미주상가 A동. 과거의 표피를 연장하고
내부로 불러들여 휴먼스케일에서 도시의 경험을 바꾸다.
KIM, DA BIN
- 194 **MUNRAE MANUFACTURING INSTITUTE**
풍요로운 창의성을 생성하는 가변적인 제조+노동+학
습 공간을 문래동 기계금속가공 집적지에 제안한다.
LEE, SI IN

김형주

KIM, HYUNG JOO

4차 산업혁명과 결합하는 새로운 공간에 대한 생각

산업이 발전하면서 새로운 기술과 건축물이 만나 새로운 타입의 건축 유형이 나타나는 것은 불가피한 현실이다. 최근 세계는 코로나 사태와 더불어 산업 변화의 격동기를 겪고 있다. 이 과정에서 UNTACT(부정사 'un'과 접촉을 뜻하는 'contact'의 신조 합성어 산업)이 크게 각광받고 있다. 언택트 사회에 연관된 것은 아니지만 사람이 아니라 데이터베이스 서버를 중심으로하는 데이터센터와 같은 새로운 유형의 건축 유형이 등장하고 있다. 사람이 접촉하지 못하는 사회에서 건축 공간은 더 이상 사람이 상주하는 장소가 아니다. 그렇다면 건축은 단순히 사람을 위한 '공간'으로 남을지, 새로운 방식으로 변화에 적응할 것인지를 결정해야 한다. 이 프로젝트는 미래 산업변화 양상 속에서 물리적인 공간이 어떤 방식으로 살아남을 것인가? 그런 의문점에서 출발하게 된 프로젝트다.

특정 사이트를 임의로 선정하는 것보다 건축과 기술, 그리고 산업이 합쳐졌을 때 가장 변화가 극단적으로 나타날 분야에 중점을 두었다. 프로젝트를 진행하면서 산업 클러스터 공간의 변화에 집중해 재조명하고 싶었다. 사람에 의해 만들어졌고, 사람을 위한 것을 만드는 공간이며, 가장 많은 사람들이 참여하는 산업 분야를 찾아야만 했다. 이 프로젝트는 단순히 새로운 건축 유형을 제안하는 것이 아니라, 시대의 흐름 속에서 '건축이 할 수 있는 것'과, '할 수 없는 것의 경계'를 명확히 하려는 시도였기 때문이다. 결과적으로 프로젝트의 대상으로서 제조업, 그 중에서도 여전히 많은 종사자들이 직접 움직이는 (manually) 패션업 클러스터. 동대문 의류산업단지를 선정했고, 사이트는 클러스터의 중심부에 위치한 의류자재상가 통일시장 부지를 선택하게 되었다. 그곳은 다른 어떤 산업보다도 직접적이고, 접촉적이며, 집적적이었다.

이 곳 동대문 패션클러스터는 매일 같이 수동적으로 사람들이 마주하고, 의견이 오가며 재료가 사람을 매개로 해서 이동한다. 산업 클러스터는 평화시장을 중심으로해서 창신동과 사당동, 멀게는 반경 10km까지 펼쳐져 있다. 제조업은 자동화라는 변화의 물결을 맞이하며, 변화의 국면에 마주했다. 이 프로젝트에서는 이미 존재하는 물리적 접촉을 드론이라는 새로운 기술로서 대체하며, 이 새로운 매개체를 건축공간과 함께 결합하는, 이르지 않으면 퓨전건축을 고민했다. 단순히 건축공간의 구성의 변화, 구법과 구조의 변화가 아니라, 새로운 것을 제안할 때다. 이제는 대응할 수 있는 기술을 직접 적용시켜, 새로운 공간을 만들어내는 제안이 파격적이고, 폭력적인 것이 아닐지도 모른다. 하루가 다르게 변화하는 사회 속에서 건축도 이제는 새로운 방식과 태도로, 다음 단계로 넘어가야할 시점이 아닐까?

NEXUS; NEXT US

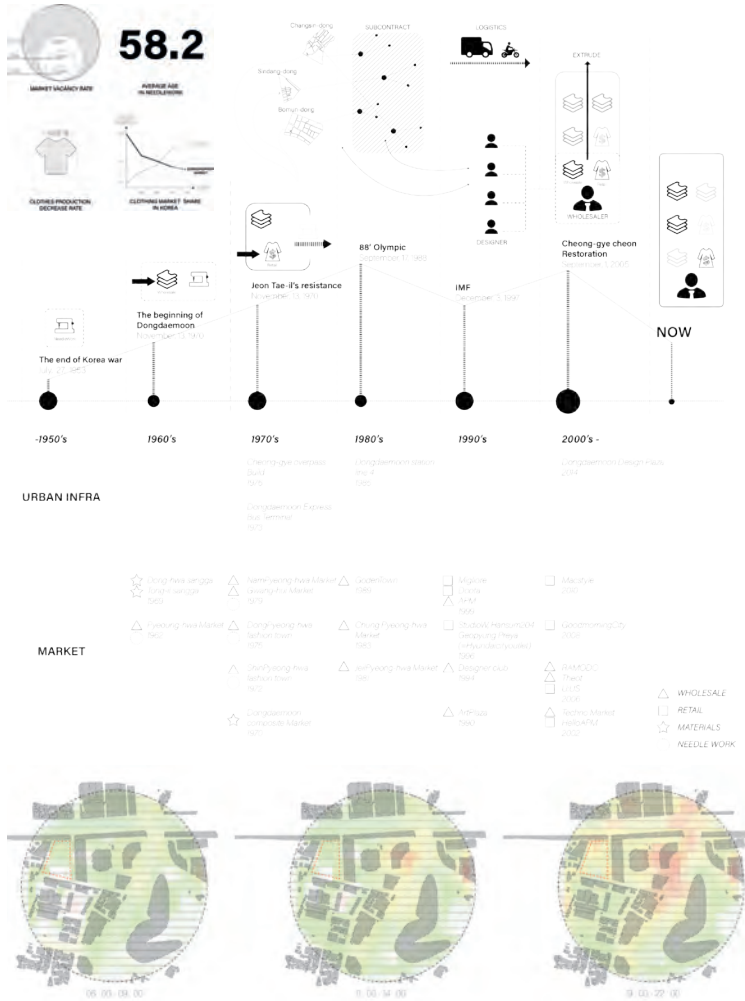


동대문 패션 클러스터

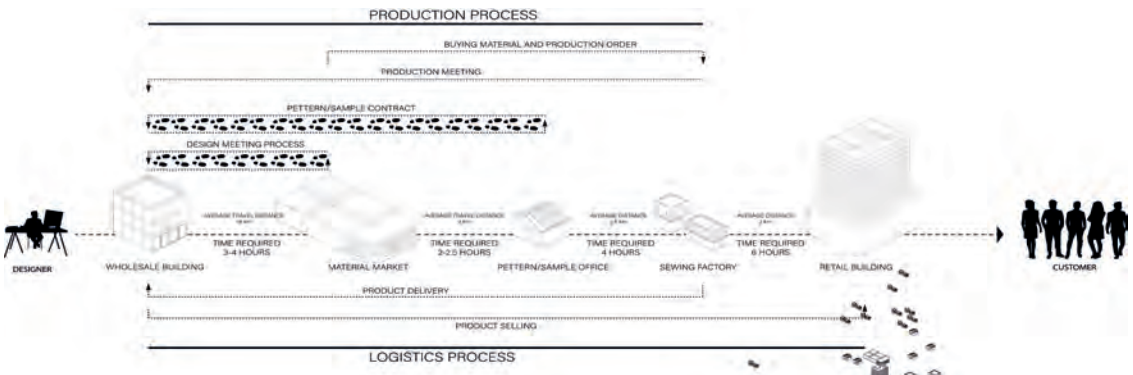
동대문 패션 클러스터는 1950년대 봉제 공장을 시작으로 의류 생산을 통해 성장했다. 1990년대에 이르러서 전반적인 클러스터 환경이 마련되었고, 이후로 극단적인 상업화로 도매업 중심 경제로 변화하게 되었다. 따라서 같은 지역에 있던 생산업체들은 주변지역으로 흩어져 생산 네트워크를 형성했다.

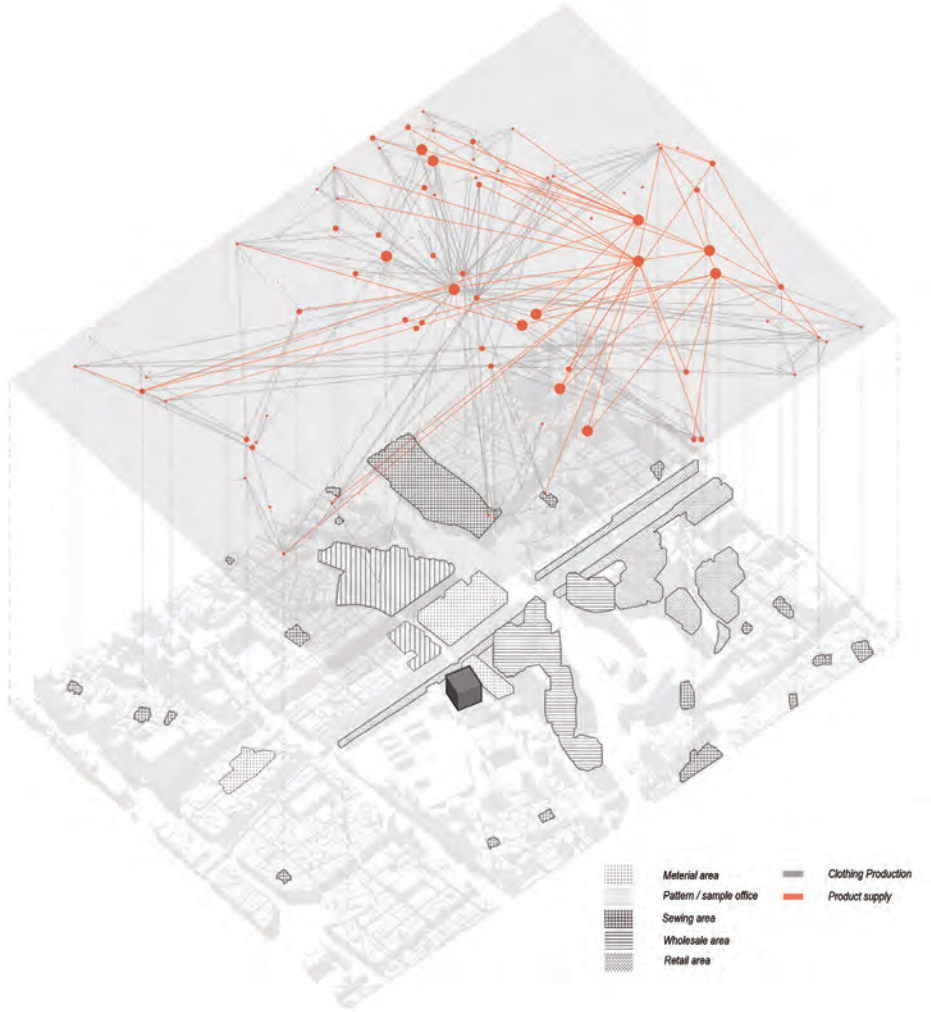
이후 동대문디자인플라자, 청계천공원화를 통해 유입인구가 많아졌다. 그럼에도 불구하고 생산 경쟁력은 지속적으로 감소적인 추세다. 여기에 더해, 많아진 유입인구와 의류유통 종사자들의 오토바이와 트럭 교통량등으로 인해 교통환경은 계속해서 악화되고 있다.

이것은 동대문 패션클러스터의 의류생산 속도 감소와 더불어 의류 트렌드에서 뒤쳐지는 결과를 낳고 있다. 의류 생산이 이뤄지기 위해 주변 지역으로 의류디자이너가 직접 이동해서 소통하는 방식이기 때문에 비교적 속도경쟁력에서 뒤쳐져 해외 시장과 SPA브랜드의 출현과 함께 클러스터의 존립이 위기에 처해있다.

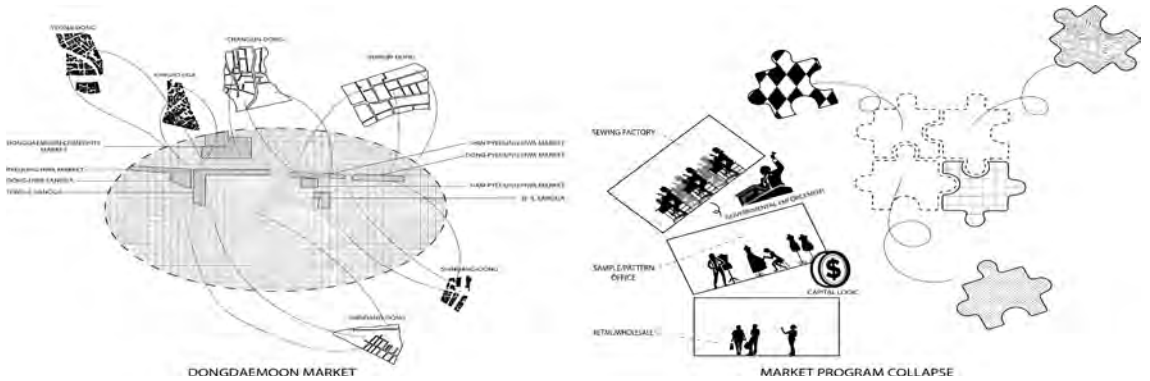


동대문의 의류 생산유통 과정





클러스터 내부 프로그램의 분화

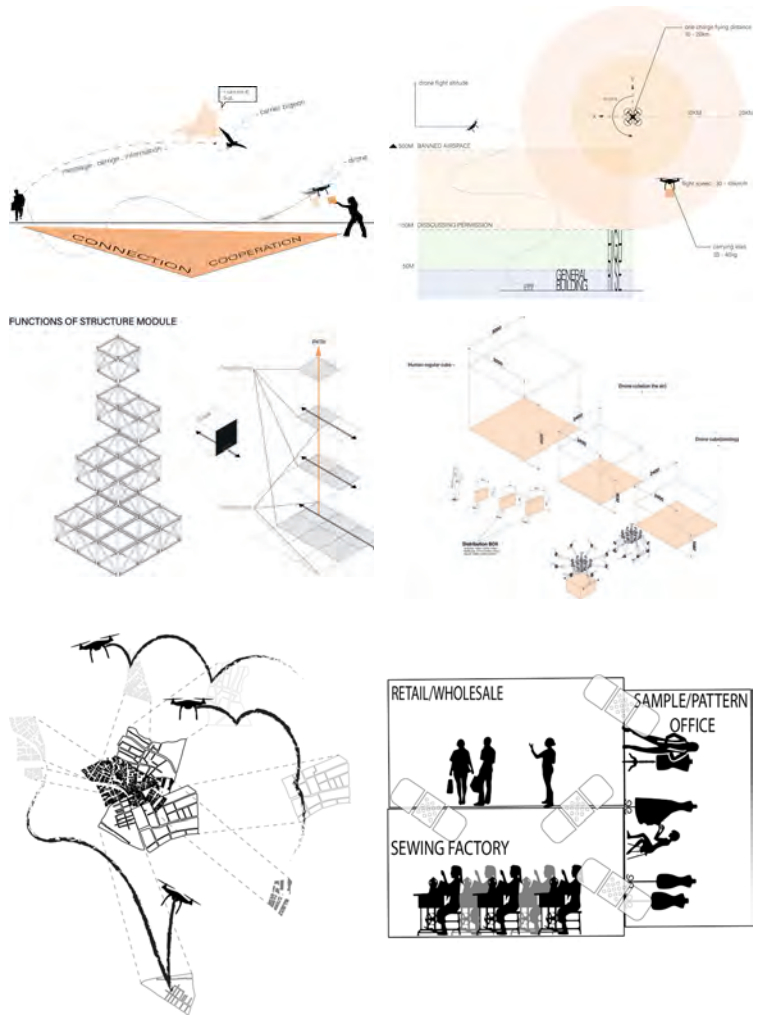


드론을 이용한 공간 연결

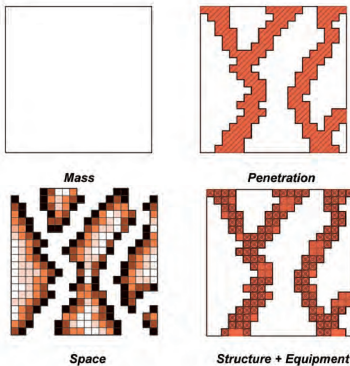
드론은 분리된 물리적 공간을 간접적으로 연결시키는 역할을 할 수 있다. 과거에 생산 유통활동에 사람이 직접적으로 관여해야 했다면, 운송이나 생산과정을 연결하는 매개체로 드론이 사용될 수 있다.

이전의 사람으로 이루어진 복잡한 지역 네트워크를 드론으로 이어주는 연결점이 되는 건축유형을 제안한다. 내부 공간에서 드론은 공중이동을 통해서 적재와 생산에 관여하도록 할 수 있다. 이것은 단순히 사람만의 공간이라는 의미를 넘어 새로운 공간과 구법을 만들어 낼 수 있다.

드론 건축은 수평 동선뿐 아니라, 수직이동선을 적극적으로 이용해 지상으로만 이어지던 인적네트워크의 공간을 공중으로 확장시킨다. 이로 인해 사람이 이용할 수 없는 공간에 가치가 생기고, 멀리 떨어진 공간과 공간 사이에 연결성이 부여된다. 내부의 비워진 통로공간은 생산공간뿐 아니라, 시각적인 연결에서 끝나지 않고 전시기능의 새로운 국면을 열 수 있다. 건축 외부공간은 타 지역에 흩어진 곳들이 이어지는 공간의 연결점이 될 수 있다.



중심 다이어그램





TEA HOUSE

제기동 차실

정종훈

JEONG, JONG HOON

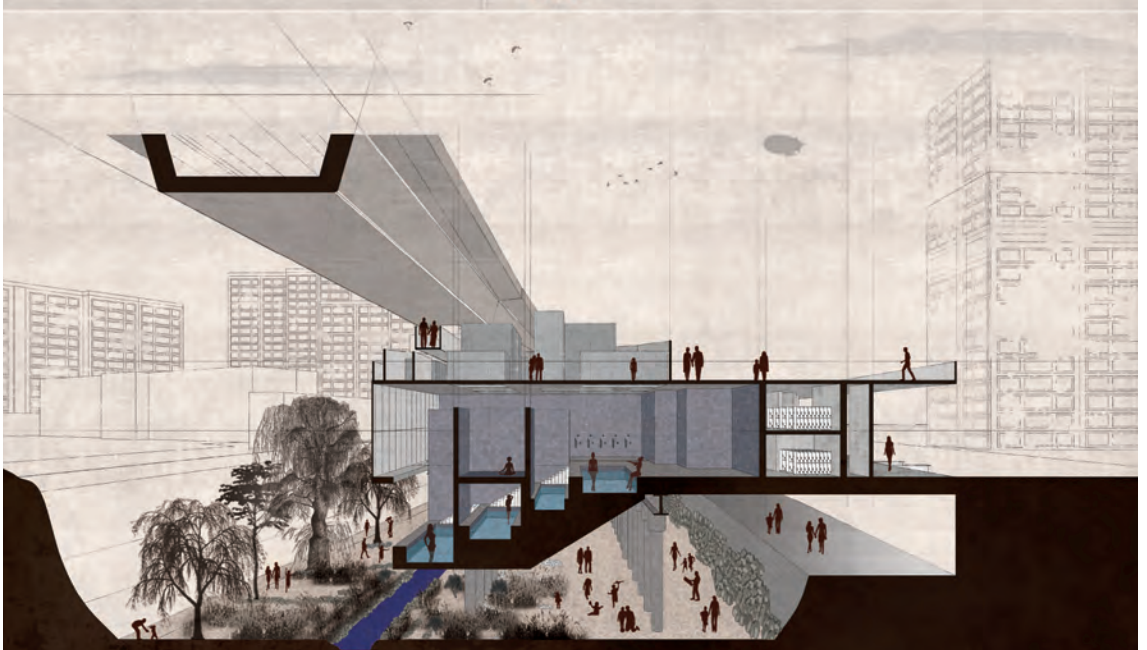
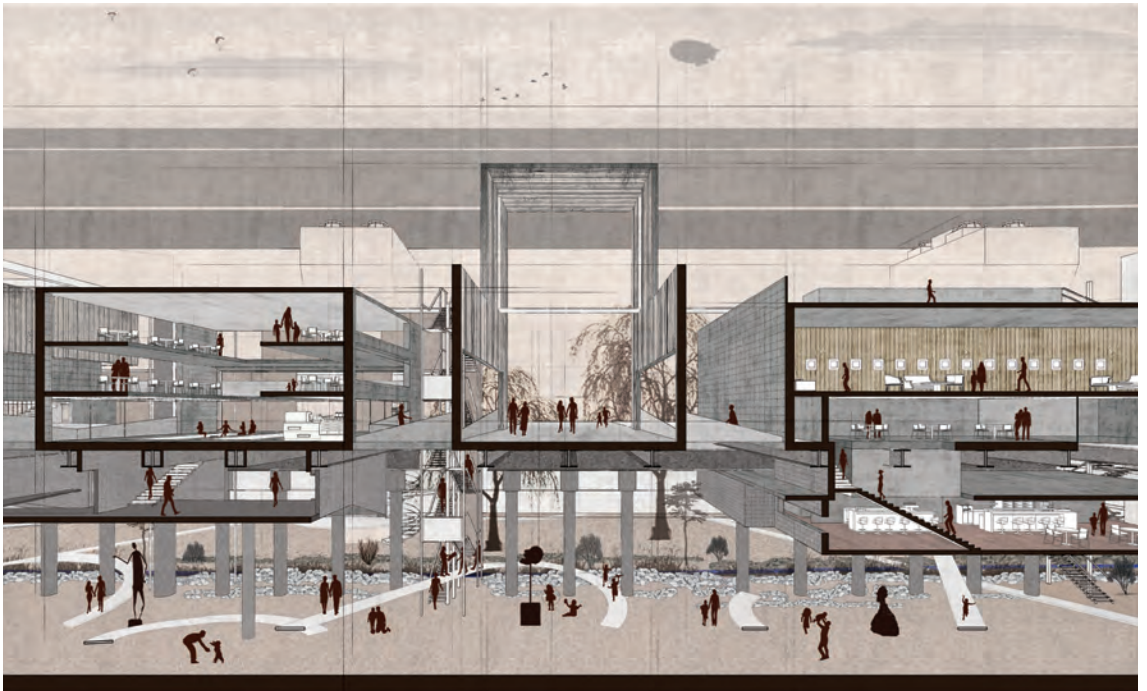
제기동 정릉천 복개주차장 대수선 공사, 약령시장과 연계한 제기동 차실 프로젝트.

한강에서부터 청계천에 이르는 도심의 하천부는 개복과 정비사업을 거쳐 지금의 모습이 완성되었다. 그리고 그 하천변에는 기생하듯 달라붙어 있는 주차장을 비롯한 고가도로 하부공간과 같은, 시간이 흐르며 낙후되어가는 시설들이 즐비하기 시작한 다. 제기동의 정릉천 복개 주차장도 마찬가지다. 92년도 미도파백화점과 기부채납 조건으로 동대문구청이 사업을 시작해 지금은 불법 택배사업의 온상이 되어버렸다. 화물차의 진입을 비롯한 문제로 고통받았던 지역 주민들의 호소로 2013년 서울시 의회에 안건이 상정되어 주차장을 원래대로 복원하고 주민의 문화공간으로 돌려달 라는 청원서가 제출된 상태이다. 게다가 시설안전등급 C 등급의 공간으로 리노베이션이 필수불가결한 상태다. 지방도시에선 이미 주차장 시설을 포함한 상업공간도 생기고 있고 부설주차장은 용도변경을 통해 다른 공간으로 바뀌기도 한다. 또한 기반 시설에서 수직 또는 수평 증축에 대한 논의는 이미 장지, 강일 검택트시티의 버스 차고지 위 공공주택과 입체 보행로 관련 법안 통과와 같은 이슈들이 있다. 서울이라는 도시가 생기기 이전에 도로와 같은 인프라 시설이 먼저 생긴 한국에서는 불가피 한 결정으로 보인다.

이 주차장의 공간적 감성은 여타 다른 주차장과는 사뭇 다르다. 300미터가량 길게 뻗어있는 원형의 열주공간 옆에 계절별로 수위가 달라지는 하천이 흐르고 마치 백사 장처럼 고운 모래가 깔려있는 장소다. 옛 한강의 일부를 떼어놓은 듯한 공간이다. 구 조적 텍토닉도 재미있다. 원형 기둥 위에 H형강이 직교하여 볼트로 고정되고 그 위에 사뭇히 콘크리트 바닥이 올라간다. 해체하여 구조를 쉽게 바꿀 수 있고 보강하기도 쉽다. 나는 이 공간의 가능성을 봤다. 현대의 한국에서 특히 찾아보기 힘든 이 엄 청나게 긴 열주 공간을 개조하여 수변 공간을 즐기며 지역 주민들이 공용 공간으로 쓸 수 있는 한국 전통의 '누정'과 같은 공간으로 만든다.

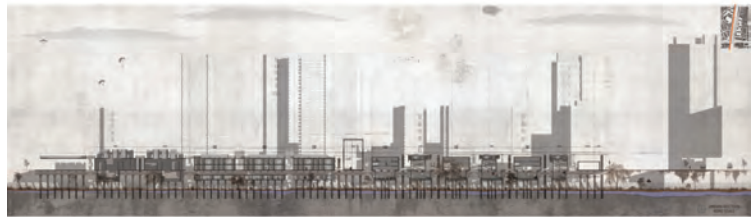
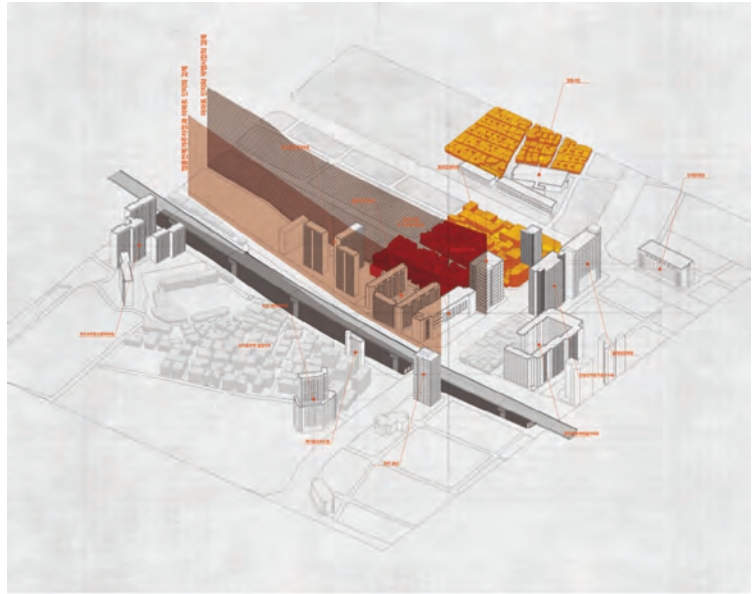
인근지역에 경동시장과 약령시장이 위치해 있다. 병산서원의 공간 시퀀스를 완성시 켜주는 '누각'이라는 공간의 성격을 이용해 시장을 통과하는 하나의 관문으로 만들어 도시적 파사드(Urban Façade)로 만든다. 차를 대량으로 생산하고 소비할 수 있는 차 공장과 찻집을 만들고 약령시장의 연장선 공간을 생성한다. 차문화는 고려 시대부터 이어져온 '누각' 공간에서의 행태와 결부시킬 수 있는 가능성이 있는 프로 그래밍이다. 소비해야만 점유할 수 있는 카페와 같은 상업시설로만 이 공간을 채우는 것이 아니라 공공재로서의 역할을 수행할 수 있는 좋은 '누정'을 만들 계획이다.

'누각' 또는 '누정'은 일반적으로 하나의 독립된 작은 시설로 인식하고 있다. 이번 졸업 설계에서 이 긴 공용주차장 시설의 물리적 특징과 정자의 그 덩그러니 놓인 '독립적' 형태를 결부시켜 풀어보고자 했다. 애초에 강변을 끼고 있는 구조물이기 때문에 사이사이에 빈 보이드를 최대한 많이 만들고자 한 결과물이 자연스럽게 4개 타입의 누정 이미지를 만들어냈다. 또한 정릉천을 경계로 극명하게 나뉜 동, 서 간의 연결은 물리적 연결 뿐만 아니라 시각적으로도 연결되어야 하천 환경을 향한 시선을 보존할 수 있었다.

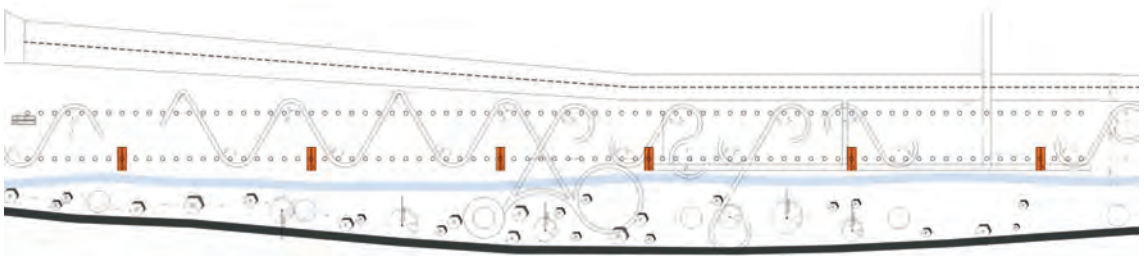


Urban Facad

아이소메트릭 도시 이미지이다. 바로 근처에 제기동의 대표적 공간이라 할 수 있는 '약령시장'이 위치해있다. 따라서 한방과 관련된 차 문화를 끌어들이 약령시장을 가기 위한 도시적 파사드 'Urban Façade'를 만들기로 결정했다. 고가 도로 역시 함께 고민해야할 중요한 요소였으며, 정릉 천과 모래사장과 찻집을 조경 계획과 더불어 연계시켜 차 문화 공간을 만드는 것이 제 프로젝트의 주제가 되었다.



조경계획도





지하 1층 평면도





1층 평면도





2층 평면도



ALL THE WORLD'S A STAGE

대학로 소극장단지 조성

김주영
KIM, JU YOUNG

연극은 다른 사람의 삶을 들여다 보는 행위입니다.

가공의 삶을 만들어 자신이 하고 싶은 말을 담아내는 것이 연극이며 관객들은 그것을 보며 감정적으로 이해하고, 그들이 표현하는 삶에 공감하게 됩니다. 그렇다면 일상생활을 살아가며 서로 마주치는 순간들, 서로의 삶을 목격하게 되는 순간들 또한 연극이라 생각할 수 있지 않을까요?

우리는 어떠한 특별한 순간들을 '극적인 순간'이라 부릅니다. 감정의 동요를 이끌어낼 수 있는 극적 요소를 찾기 위해 살아가며 연극, 뮤지컬, 영화, 음악 등 가공된 삶을 표현한 예술을 향유합니다. 가공되지 않은 삶, 날 것 그대로의 인간의 행태 자체를 관찰할 수 있게 된다면 어떨까요? 사람들이 서로의 삶에 더 관심을 가지고 서로를 관찰, 관찰할 수 있는 장소가 있다면, 그곳이 바로 연극이 일어나는 극장이 될 겁니다.

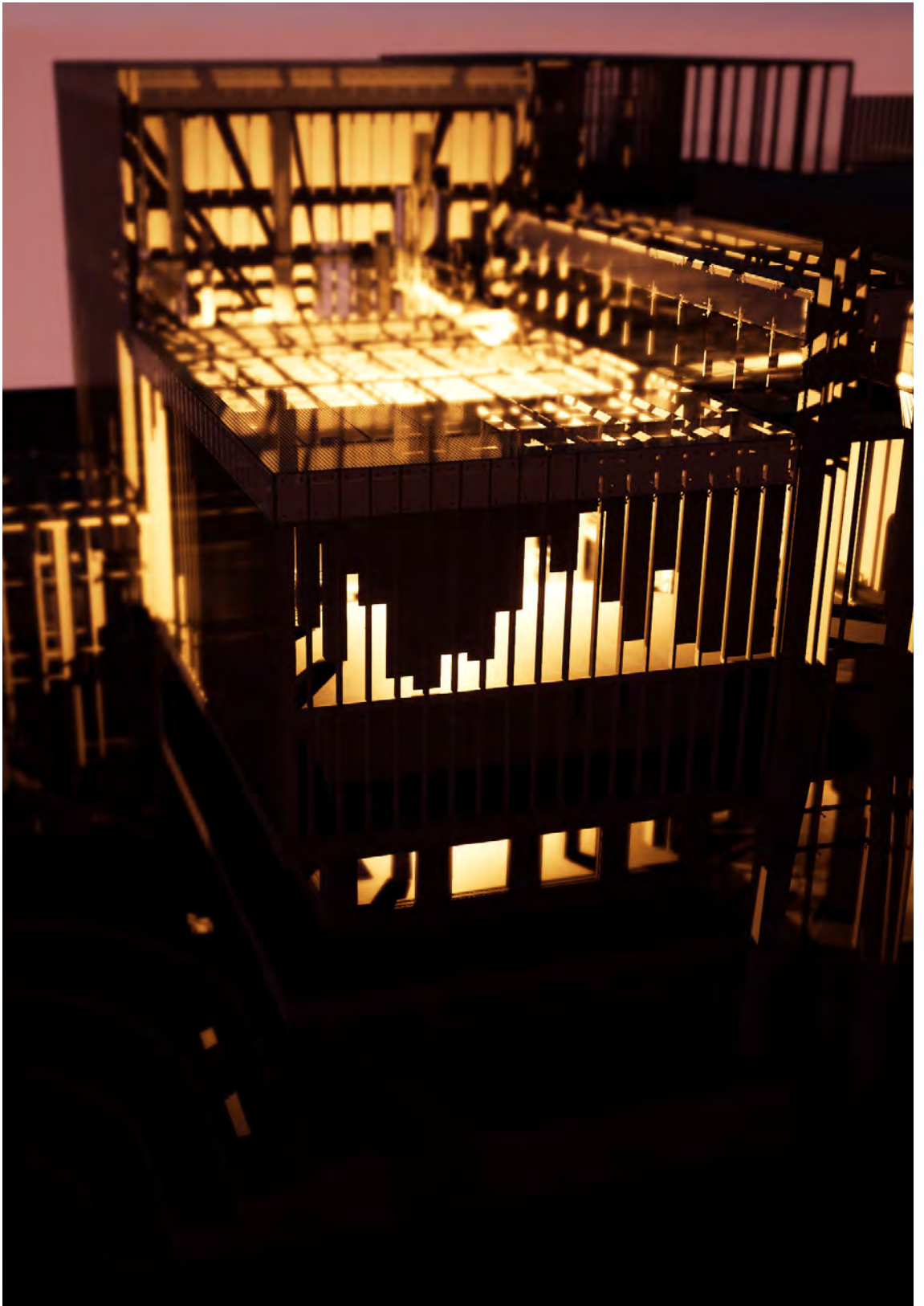
대학로는 소극장단지라 부를 수 있을 정도로 수 많은 소극장과 연극시설들이 모여있습니다. 동시에, 학교와 종교시설, 다양한 상업시설 등이 자리하고 있어 다양한 목적을 가진 다양한 사람들이 찾는 장소이기도 합니다. 이러한 다양한 이야기, 다양한 삶의 모습들을 마주할 수 있는 장소를 '연극적인 공간'으로 재창조하고자 하였습니다.

소극장 연극이 관객들에게 제공할 수 있는 것은 공간적 경험입니다. 가상의 삶을 연기하는 배우들은 관객들과 지척에서 함께 호흡하며, 무대와 객석의 애매한 경계는 곧 관객들을 무대 안으로 흡수할 수 있는 가능성을 의미합니다. 저는 이러한 소극장 연극의 특성을 대상부지에 적용하여 기존건물들이 삶이라는 연극이 공연되는 하나의 무대처럼 읽혀지는 것을 목표로 리노베이션을 진행하였습니다.

대상지는 서울 종로구 동숭동 1-57-64번지로, 총 대지면적 3992㎡에 기존 건물 9개동이 자리하고 있는 블록입니다. 사이트 주변, 대학로에는 총 138개의 연극 극장이 있으며 연 500여 작품이 공연되고 있습니다. 2004년 대학로 지역이 문화지구로 지정된 이후 공연장 수가 급격히 증가하였으며, 전국의 공연 시설들 중 14.2%가 대학로에 몰려 연극의 매카라고 불리기도 했으나 관람객 급감, 대관료 상승 등의 이유로 많은 공연장들이 문을 닫고 극단들 또한 어려운 상황에 처한 상태입니다.

하지만, 대학로 그 자체는 여전히 활발히 움직이고 있습니다. 서울대학교 병원, 동성중고, 성균관대학교 등 많은 교육시설이 위치해 꾸준히 사람들이 이 곳을 기반으로 생활하고 있으며 유행따라 다양한 상업시설, 업무시설 등이 빠르게 들어서 있어 연극을 보지 않더라도 다양한 문화 활동을 즐기기 위해 대학로를 찾습니다.

그렇다면, 남은 소극장들은 어떻게 살아남을 수 있을까요? 저는 열악한 공연시설들을 보수하고 흩어져있는 소극장들이 공유할 수 있는 라운지를 제공하는것에서 더 나아가 기존 상업시설들을 이용하여 삶을 관찰할 수 있는, 연극을 체험할 수 있는 연극적인 공간을 제안하려합니다.

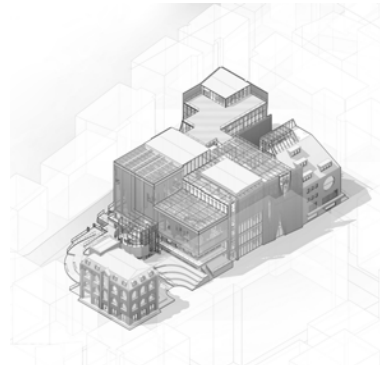
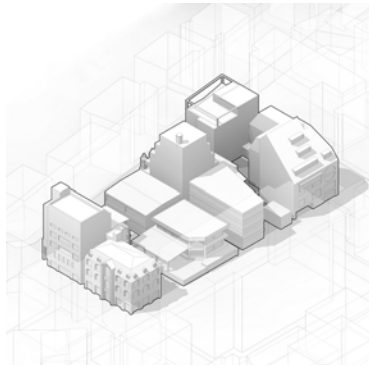


기존 건물을 연극 무대로

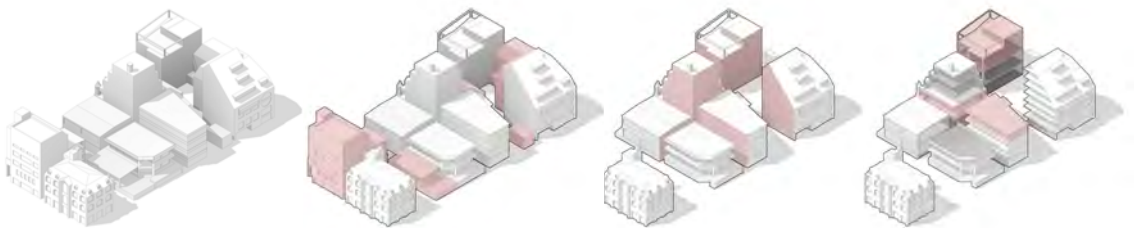
기존건물에 자리하고있는 상업시설들이 곧 설계 주제인 “삶의 모습”을 나타내기 때문에, 기존 건물의 프로그램과 파사드를 최대한 유지하는 방향으로 리노베이션 하였습니다.

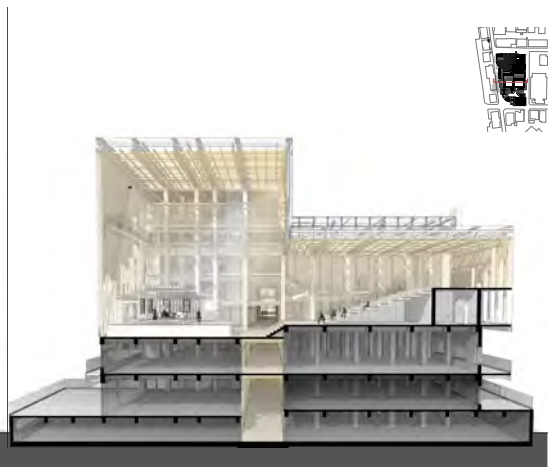
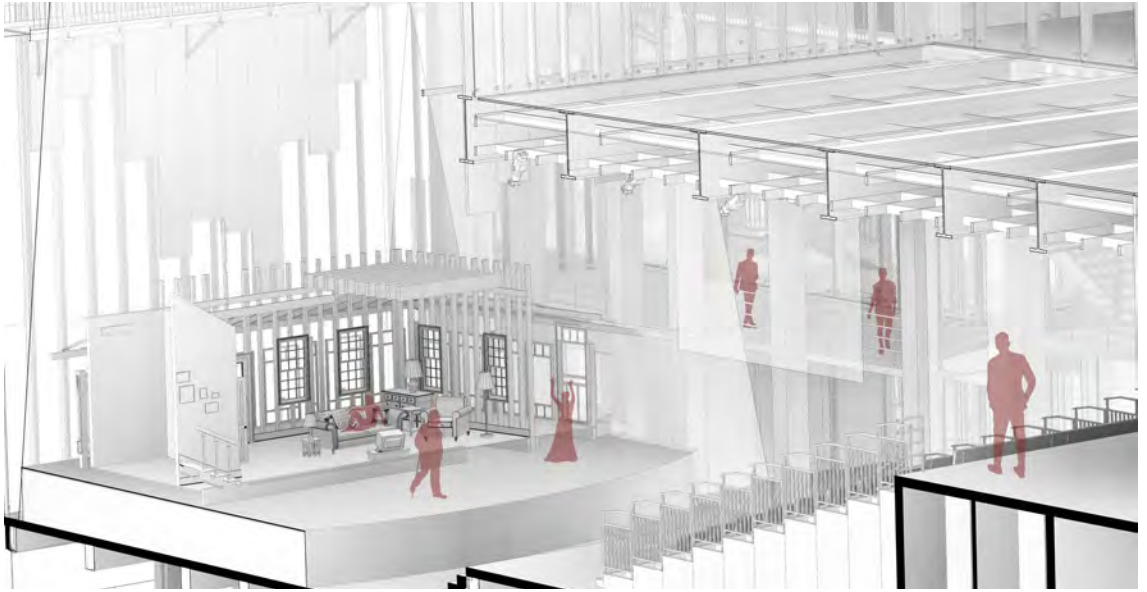
우선 기존 건물에서 불법 증축된 부분들을 털어내어 사람들이 모일 수 있는 광장, 그리고 건물 사이사이를 돌아다닐 수 있는 새로운 골목길들을 만들어내었습니다.

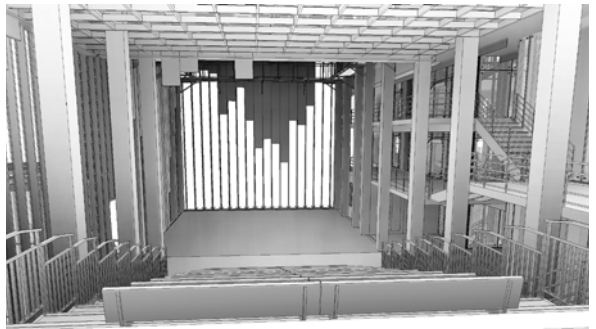
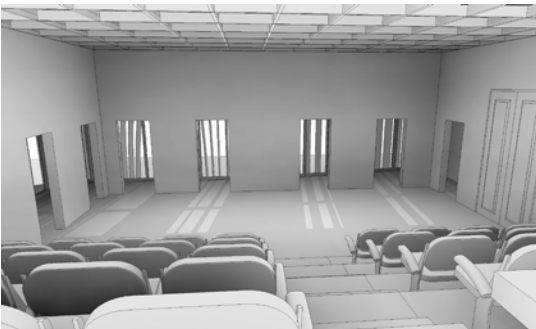
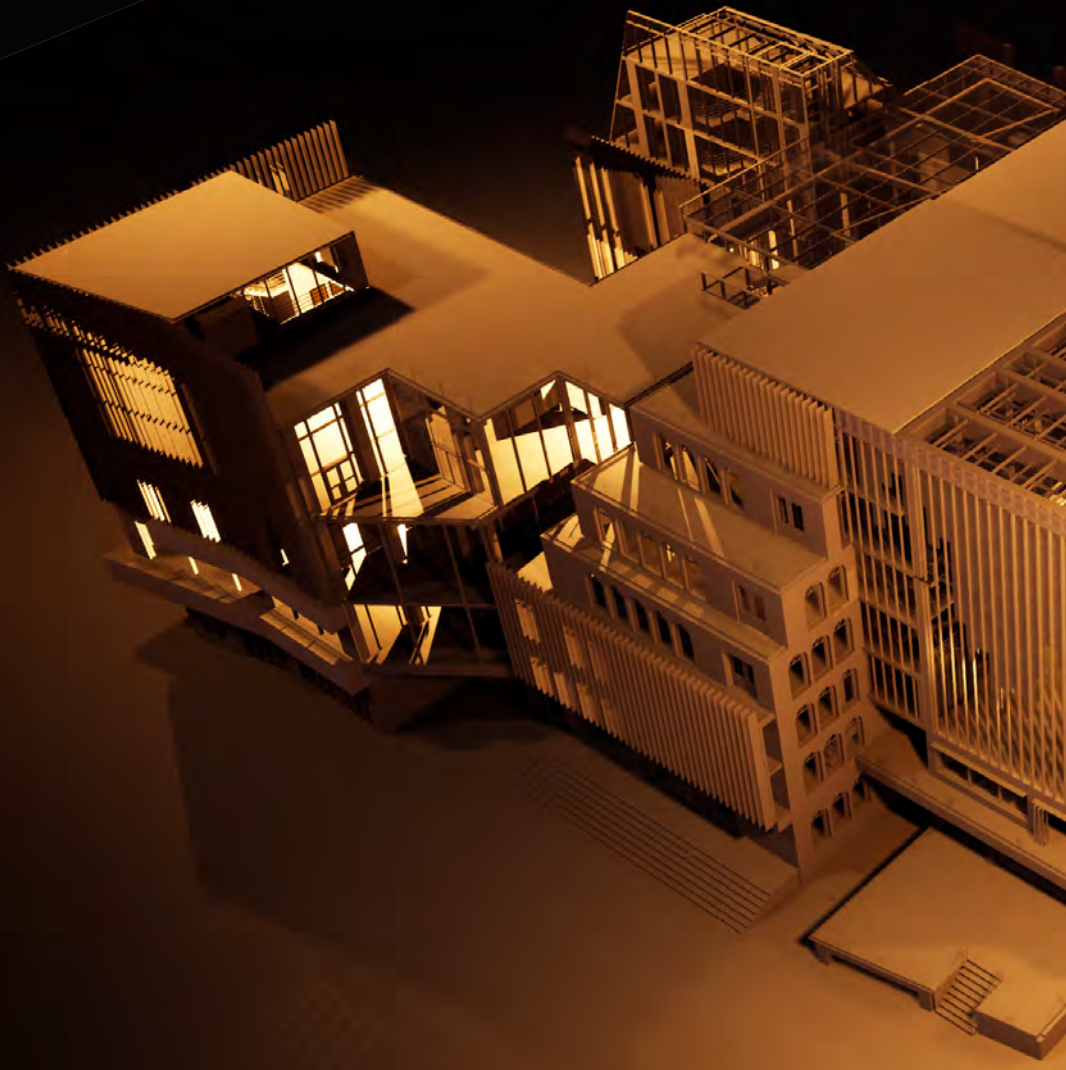
동시에 건물의 남측과 북측에서 건물을 하나씩 털어내어 대로와의 접근성을 높이고, 부지를 관통하는 동선을 마련하였습니다. 이후 기존건물들의 배면을 깎아내어 기존 상업시설들을 노출시켰습니다. 이는 새로 생겨난 골목길을 지나다니면서 상업시설로 바로 접근할 수 있으며, 안에서 어떤 활동이 일어나고 있는지 확인할 수 있게 합니다.

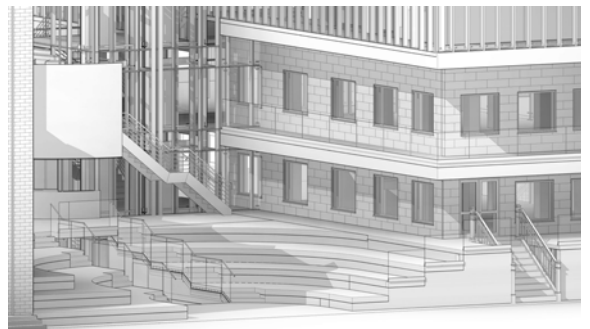
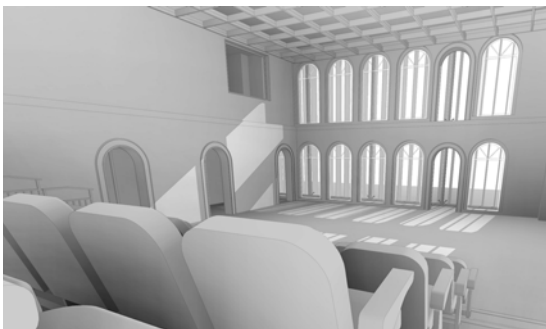
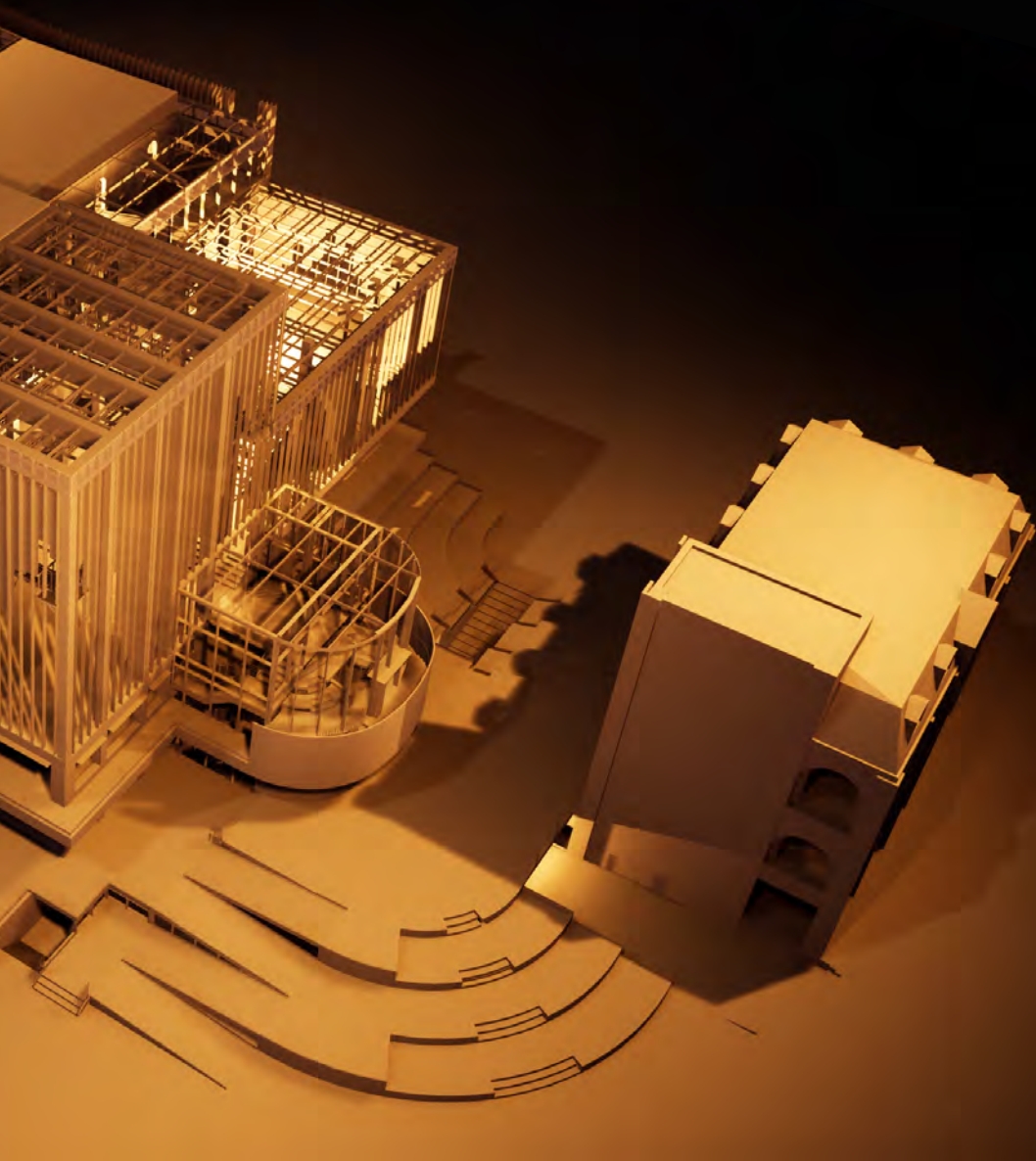


DEMOLITION STRATEGY









VERTICAL STREET

홍대입구, 걷고 싶은 거리

최승훈

CHOI, SEUNG HUN

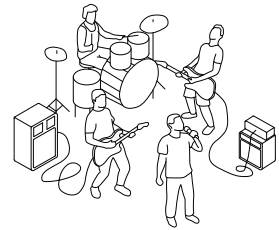
길거리 공연의 수직적 재해석

버스킹, 길거리에서 행해지는 공연은 공연장과는 다르게 공연자와 관객이 자유롭게 거리에서 만나며 소통하는 문화이다. 홍대 걷고 싶은 거리는 버스킹 문화의 가장 대표적인 장소로 자리를 잡고 있다. 하지만 늘어나는 공연자, 관광객 그리고 유동인구 수에 비해 공간이 협소해 많은 문제가 발생하고 있다. 소음과 통행의 불편함이 가장 대표적이다. 이로 인해 홍대 거리의 길거리 공연은 더이상 거리의 선물 같은 존재로 다가오지 않고 있으며 누군가에게는 걷고 싶지 않은 거리로 인식이 잡히기 시작했다.

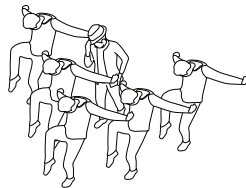
위와 같은 거리의 문제를 해결하기 위해서는 공연자와 관객을 분산시켜야 한다. 현재 홍대 거리는 이를 해결하고자 지정된 길거리 공연 구역 수를 수평적으로 늘려나가고 있다. 하지만 통행이 적은 구역은 자주 사용이 안 되는 모습이 보였으며 문제는 해결되는 것 같지가 않았다. 그렇다면 유동인구가 많은 구역에 수직적으로 홍대 걷고 싶은 거리를 연장하여 공연자와 관객을 분산시키면 어떨까라는 생각에 이 프로젝트를 진행하게 되었다.



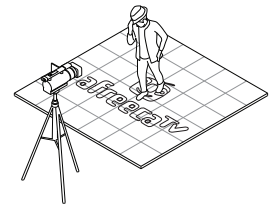
개인



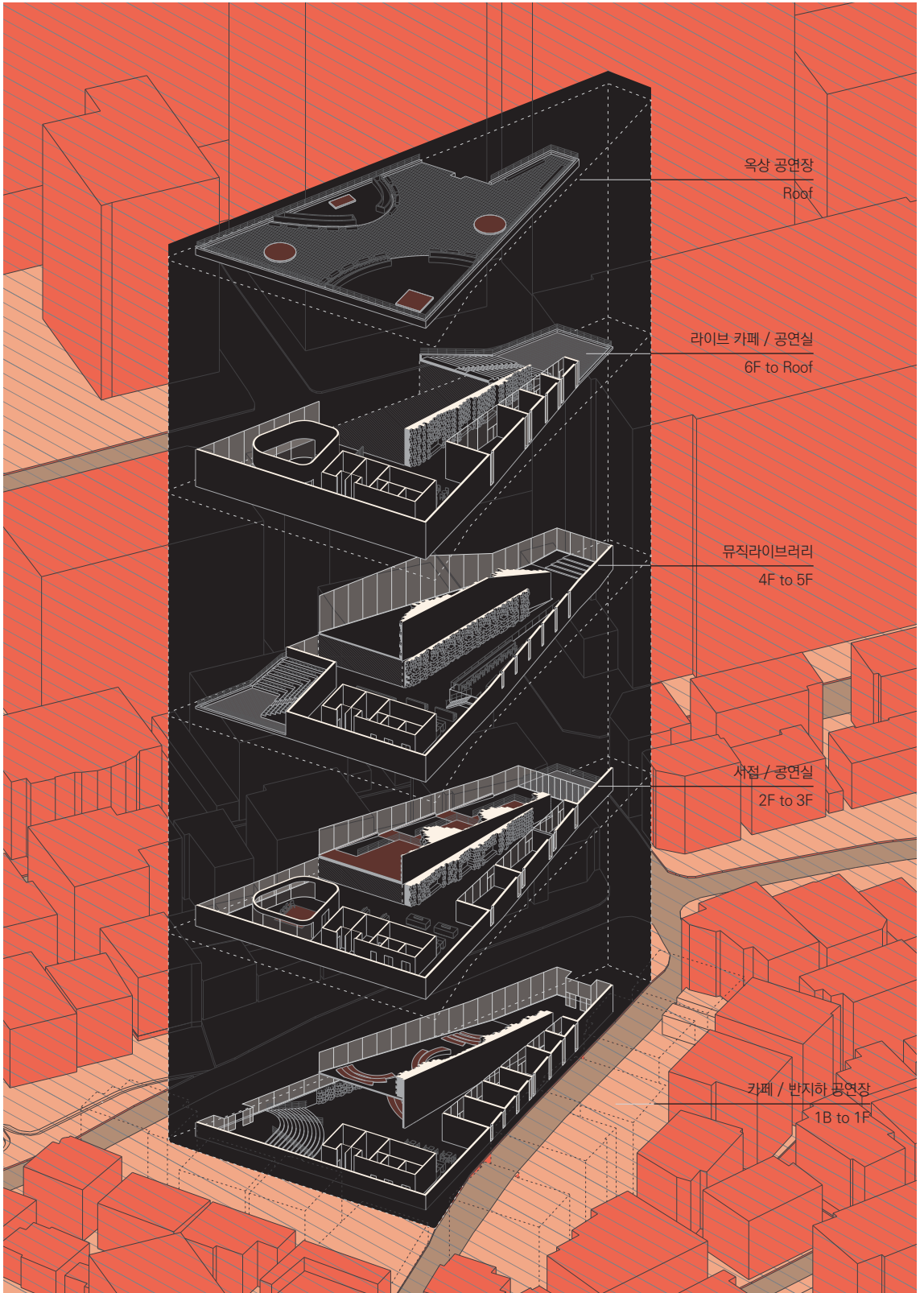
밴드



댄스그룹

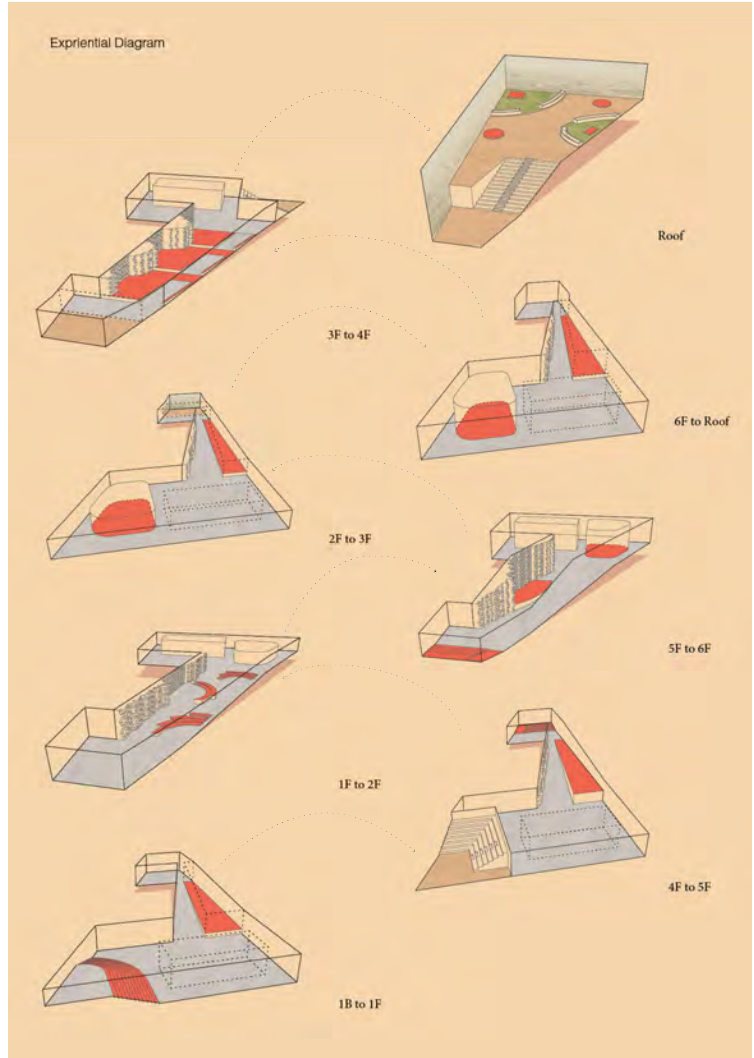


방송

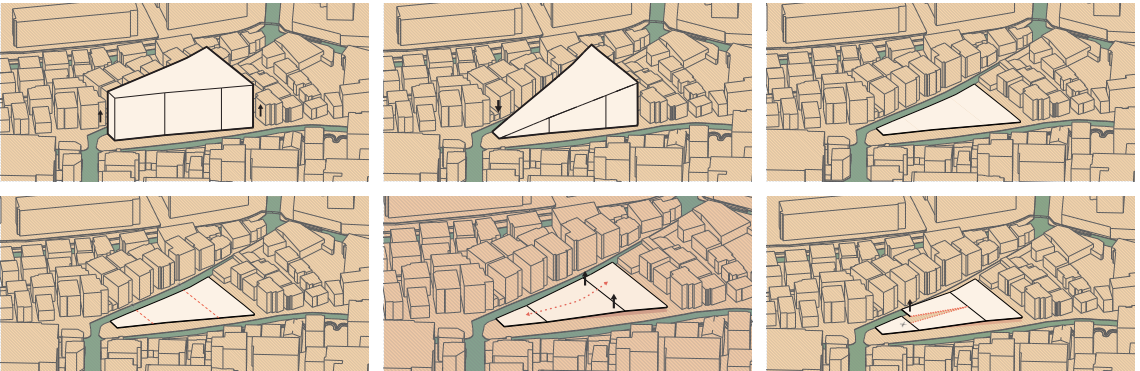


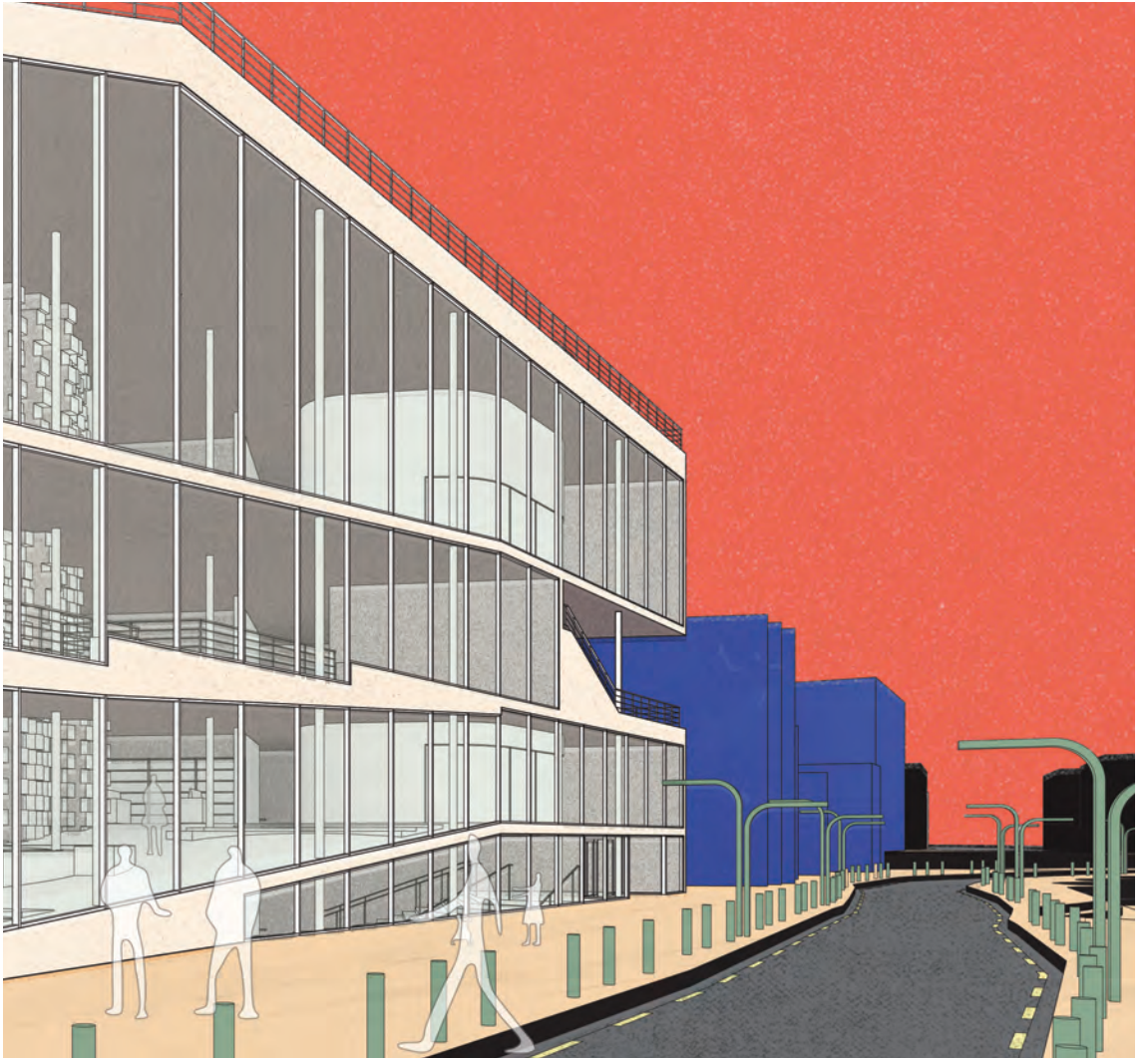
거리의 연장

홍대의 거리서부터 건물의 옥상까지 램프를 쭉 타고 올라갈 수 있다. 램프에는 곳곳이 공연할 수 있는 공간이 마련되어 있다. 더불어 다양한 공연이 연출 가능하도록 층마다 크기와 모양이 다른 공간으로 구성되어 있다. 건물 밖 거리 (건고 싶은 거리)에서는 내부에서 일어나는 공연을 살짝 엿볼 수 있다.

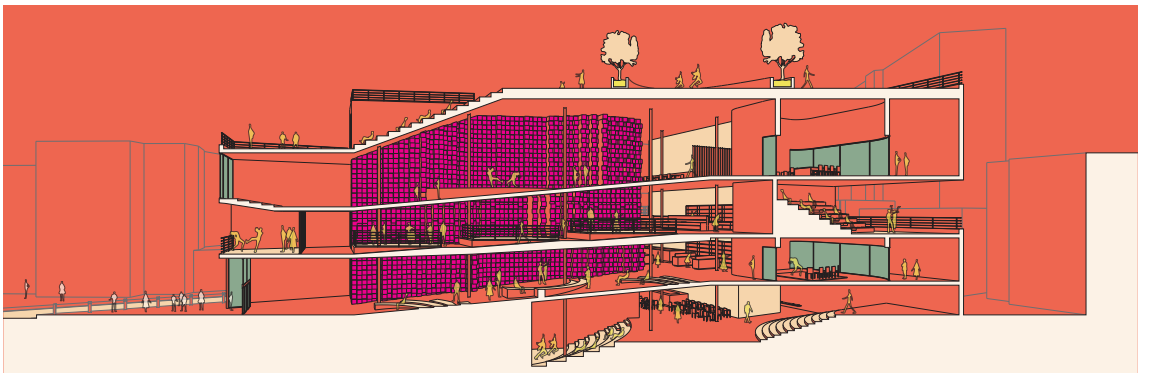


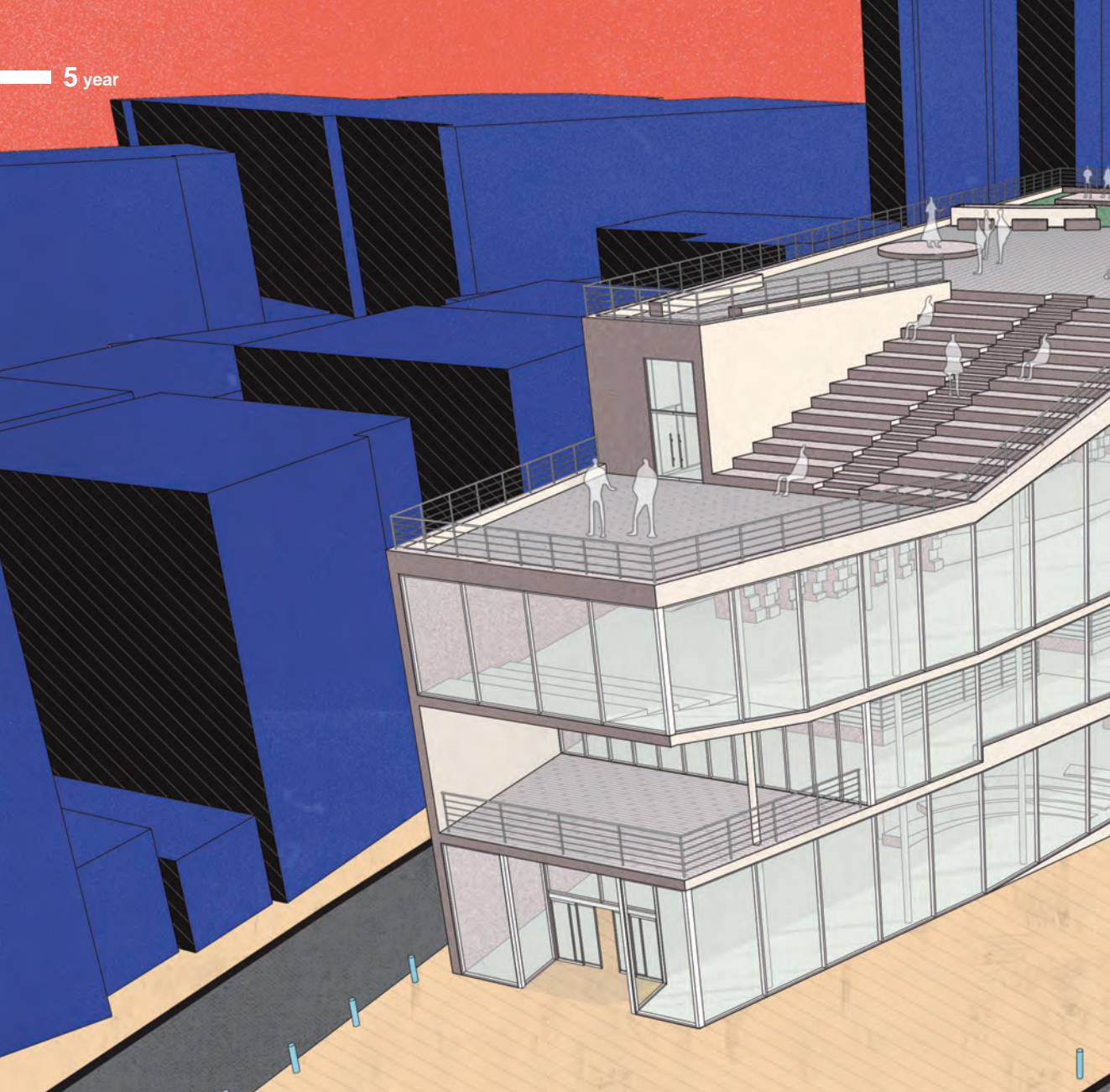
STRATEGY DIAGRAM



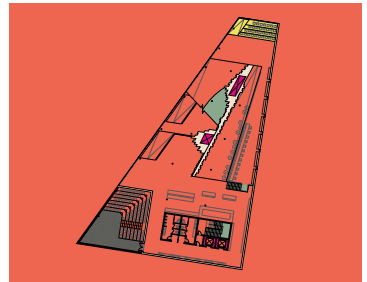
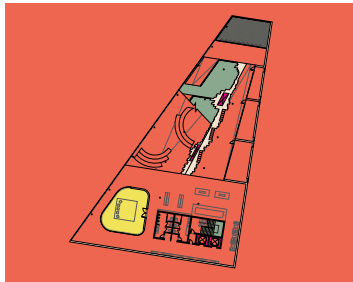
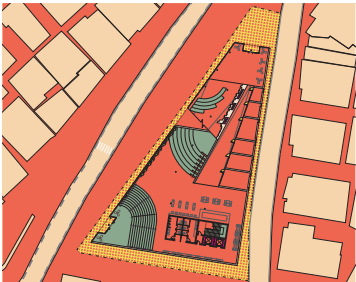


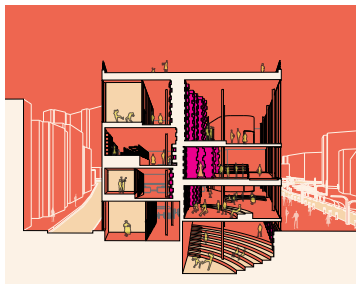
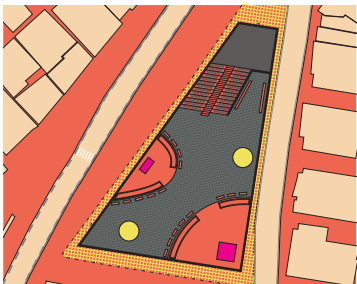
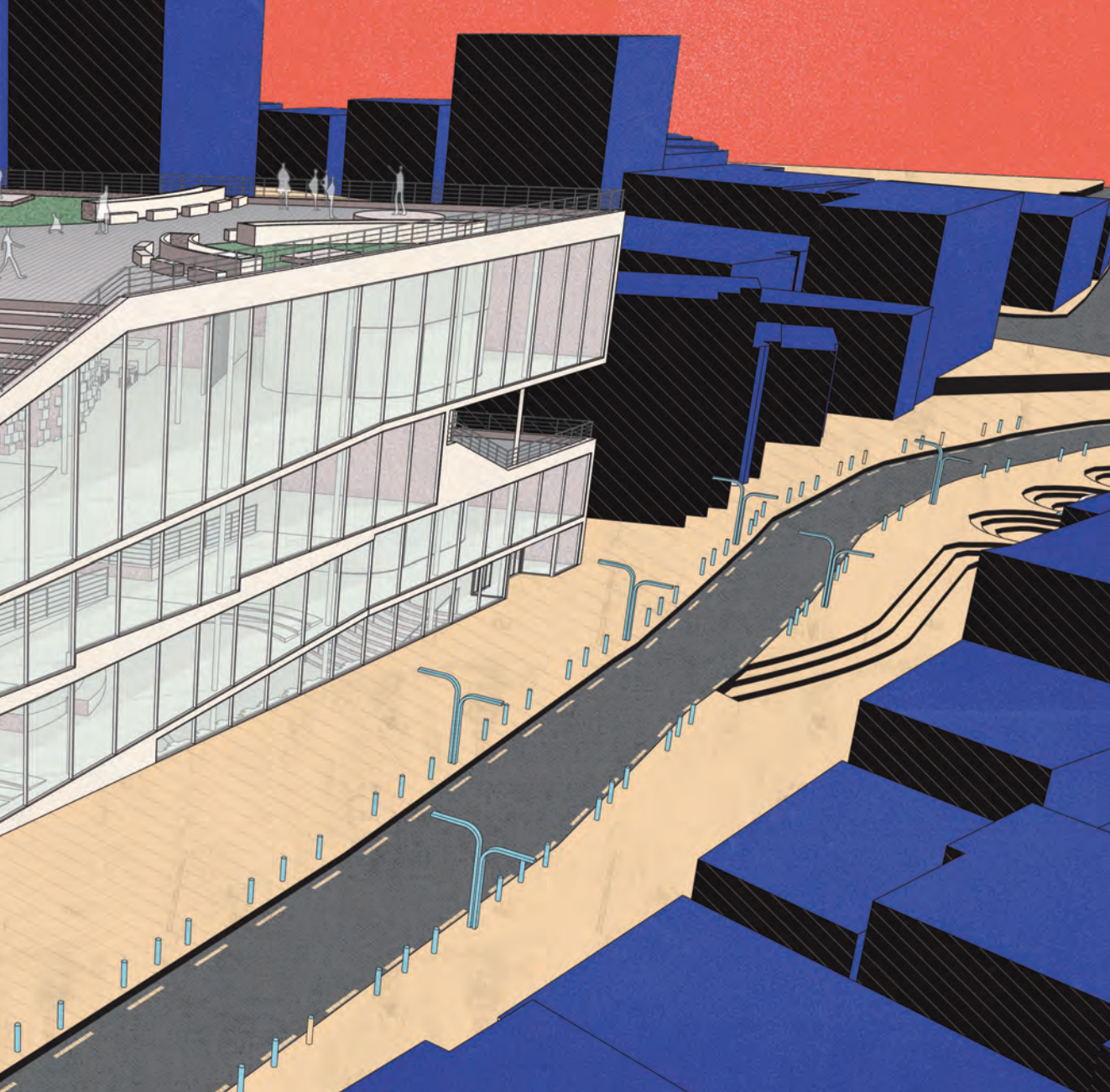
SECTION





PLAN / SECTION





MAKER STADION, HYOCHANG

REBIRTH OF MAKER STATION FROM STADIUM

정상기

JEONG, SANG KI

전기, 전자/ 소프트웨어분야에서 “메이커 페어”를 통해 교류하는 “메이커 문화”가 사회에 자리잡고 있습니다. 따라서 저는 이번 졸업작품으로 “창작산업센터”를 만들어 보고자 합니다. 폐쇄성이 강한 효창운동장을 창작산업센터로 변모시킴으로써, 놀이의 장으로써, 아이디어 실현의 장으로써 일상의 장소로 되돌려 주고, 복잡한 현대사의 레이어로 얽혀 있는 효창공원의 연계를 통해, 효창운동장 일대를 일상속 기념비적 공간으로 회복시켜 주고자 합니다.

: Maker stadion, in Hyochang 은 stadium 의 어원인 stadion 을 의미하는 한편, Sta'dium 을 창작센터인 Maker Sta'tion 로 변모시킨다는 점에서 착안한 결합어이기도 합니다.

예전에 '올로코스트'라는 이름으로, 홀로코스트메모리얼이라는 기념비적 공간에서 사람들이 행하는 태도에 대해 논란이 일었던 적이 있습니다. 당시 건축가 피터아이젠만은 "It's like a catholic church, it's a meeting place, children run around, they sell trinkets. A memorial is an everyday occurrence, it is not sacred ground." 라는 말을 통해, 기념비적 공간은 일상속에서 일어나는 모든 행위를 받아들이고 “함께” 하면서, 비로소 기념비적 공간이 “일상에 녹아들어야 할 때” 그 의미가 생긴다고 하였습니다.

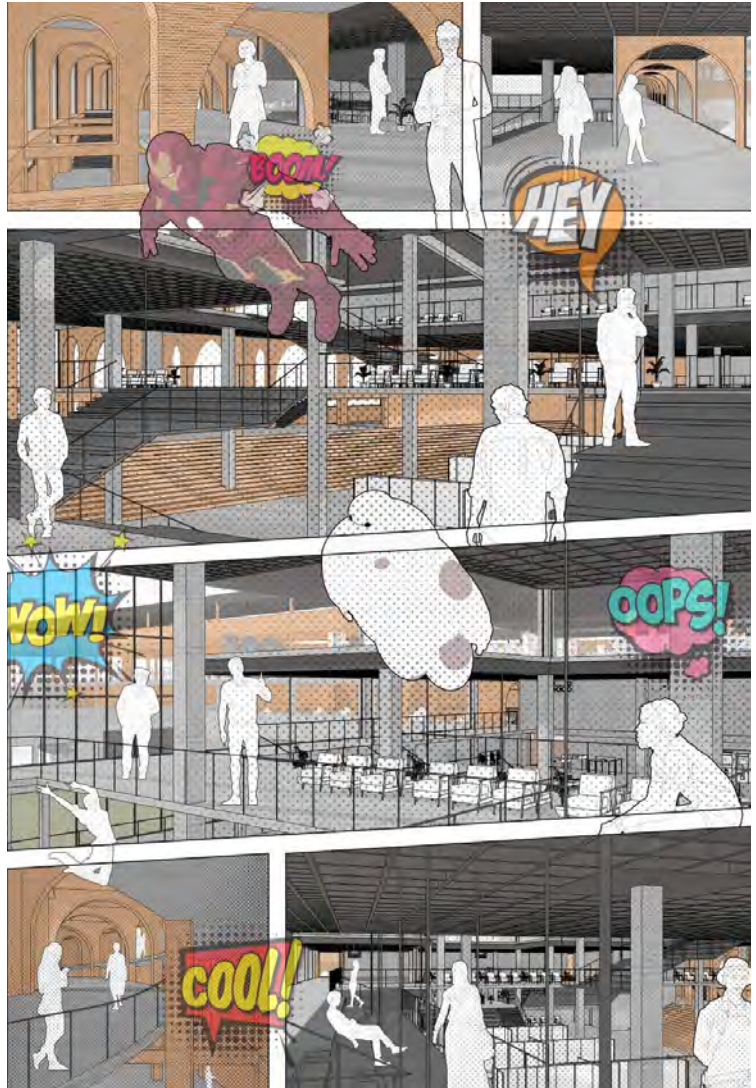
저는 이 사건을 바라보면서 한국사회에서 기념비적 공간이 그 자체의 이념적, 정치적 특수성이 지나치게 강조되어 일상과는 동떨어진 채, "신성함"내지는 "엄숙함"만을 강조하면서 존재하고 있다고 생각하였습니다. 그 중의 한 곳으로, 효창공원이라는 독립운동묘역의 공간도 역시 그 앞에는 소수의 이용자만을 위한 효창운동장에 가로 막혀있고, 독립운동묘역 그 자체도 신성화된 곳이라는 인식의 특수성으로 인해 사람들의 접근성이 떨어진다고 보았습니다.

따라서 독립운동묘역을 보다 사람들에게 열린공간으로써 일상속으로 녹아들이고자 하였고, 그 방법으로 요즘 급변하는 사회에서 급부상하고 있는 메이커문화를 접목시켜보고자 하였습니다. 따라서, 메이커문화가 활발히 일어날 수 있는 공간(메이커센터)으로 효창운동장을 변모시켜주고, 그 메이커센터 주변으로는 효창공원으로의 자연스러운 연결을 이어 주고자 합니다. 이를 통해, 메이커센터 그 자체는 일상속에서 사람들이 자주 찾아오는 놀이의 공간, 산업아이디어의 실현공간으로 만들어 주면서, 연결된 효창공원으로는 기념비성을 자연스럽게 경험하게 함으로써 비로소 특별한 마음가짐을 가져야만 올 수 있는 곳이 아닌, 누구에게나 열려있는 쉼터의 공간으로 효창운동장일대를 확장시키고자 합니다.



MAKER STADION

전기, 전자/ 소프트웨어분야에서 “메이커 페어”를 통해 교류하는 “메이커 문화”가 사회에 자리잡고 있습니다. 따라서 저는 이번 졸업작품으로 “창작산업센터”를 만들어 보고자 합니다. 폐쇄성이 강한 효창 운동장을 창작산업센터로 변모시킴으로써, 놀이의 장으로써, 아이디어 실현의 장으로써 일상의 장소로 되돌려 주고, 복잡한 현대사의 레이어로 얽혀있는 효창공원과의 연계를 통해, 효창운동장 일대를 일상속 기념비적 공간으로 회복시켜주고자 합니다.



SITE ANALYSIS

The site is located in the heart of the city, surrounded by high-rise buildings and a mix of urban and green spaces. The site is bounded by a major road to the north and a railway line to the east. The surrounding area is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The site is a prime location for a new development, offering excellent accessibility and a high level of visibility.

The site is a prime location for a new development, offering excellent accessibility and a high level of visibility. The site is a prime location for a new development, offering excellent accessibility and a high level of visibility.

SITE ANALYSIS

The site is a prime location for a new development, offering excellent accessibility and a high level of visibility. The site is a prime location for a new development, offering excellent accessibility and a high level of visibility.

STRATEGY

The strategy is to create a new development that is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The strategy is to create a new development that is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The strategy is to create a new development that is a mix of residential, commercial, and institutional buildings.

STRUCTURE

The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings.

STRUCTURE

The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings.

STRUCTURE

The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The structure is a mix of residential, commercial, and institutional buildings.

PROGRAM

The program is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The program is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The program is a mix of residential, commercial, and institutional buildings.

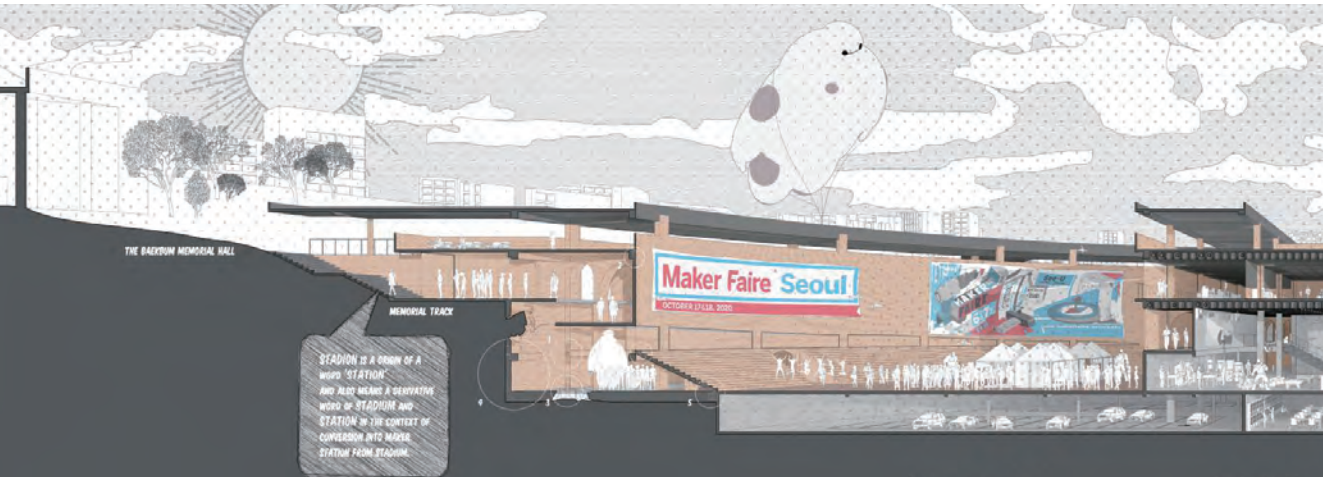
PROGRAM

The program is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The program is a mix of residential, commercial, and institutional buildings. The program is a mix of residential, commercial, and institutional buildings.

5 year

SECTIONAL VIEW

REBIRTH OF MAKER STATION FROM HYOCHANG STADIUM
MAKING CULTURE IS SPROUTING OUT NOWADAYS AS WE ARE HEADING TO 4TH INDUSTRIAL REVOLUTION ERA.
-MAKING CULTURE IS THE PHENOMENON INITIATED BY 'MAKE MAGAZINE' TO CELEBRATE AND ENJOY ARTS, CRAFTS, ENGINEERING, SCIENCE PROJECTS AND DIY MINDSET.
CONVERT THE CLOSD, ABANDONED 'HYOCHANG STADIUM' INTO THE ENJOYABLE 'MAKER STATION' AND PEOPLE CAN ENJOY THEIR LIVES THERE BY LEARNING, PLAYING OR REALIZING THEIR IDEAS IN A DAILY LIFE.
THEN, PEOPLE ARE FACED WITH THE DISKINGOUNG MEMORIAL PARK LITTLE BY LITTLE EVERYDAY, THE MEMORIAL MEANING LIVES IN A DAILY LIFE AS A NORMAL THING, NOT A SACRED ONE.

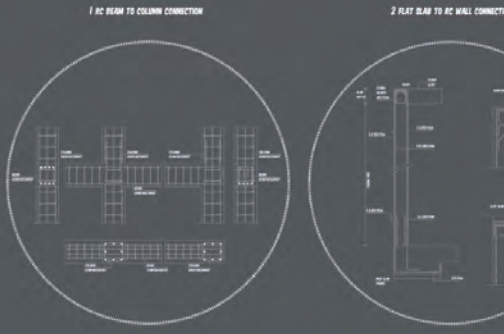


MEMORIAL TRACE
STADIUM IS A ORIGIN OF A WORD 'STATION' AND ALSO MEANS A DERIVATIVE WORD OF 'STADIUM' AND 'STATION' IN THE CONTEXT OF CONVERSION INTO 'MAKER STATION' FROM 'STADIUM'.

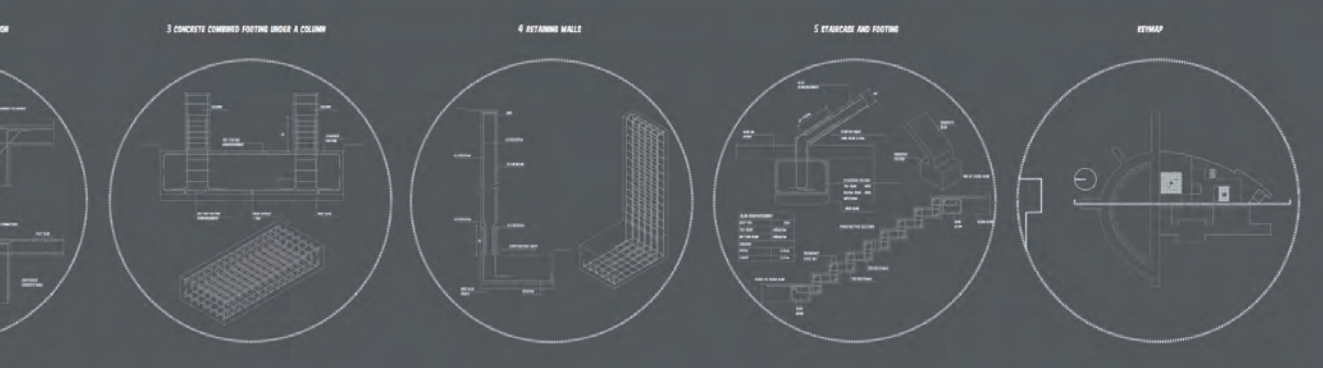
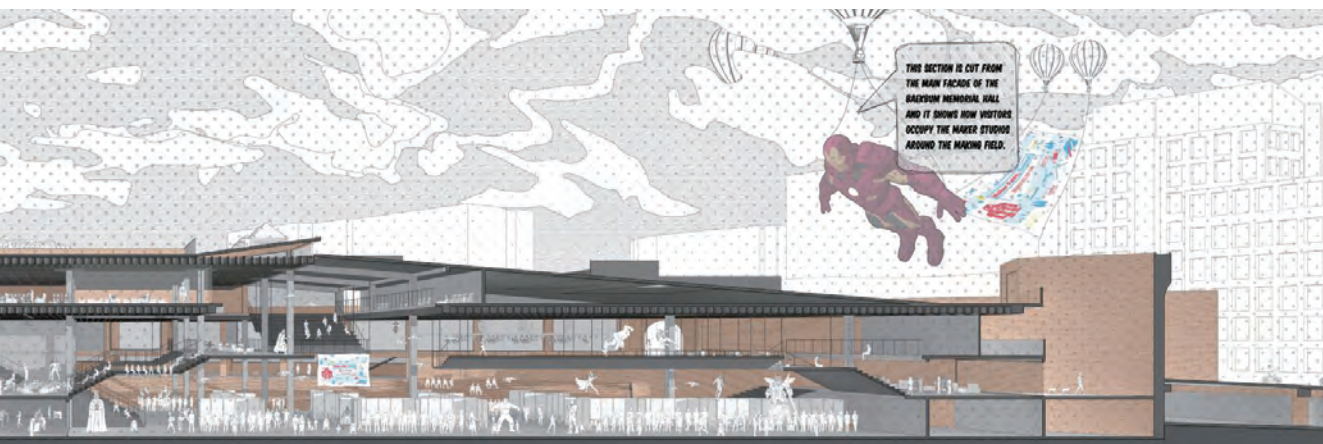
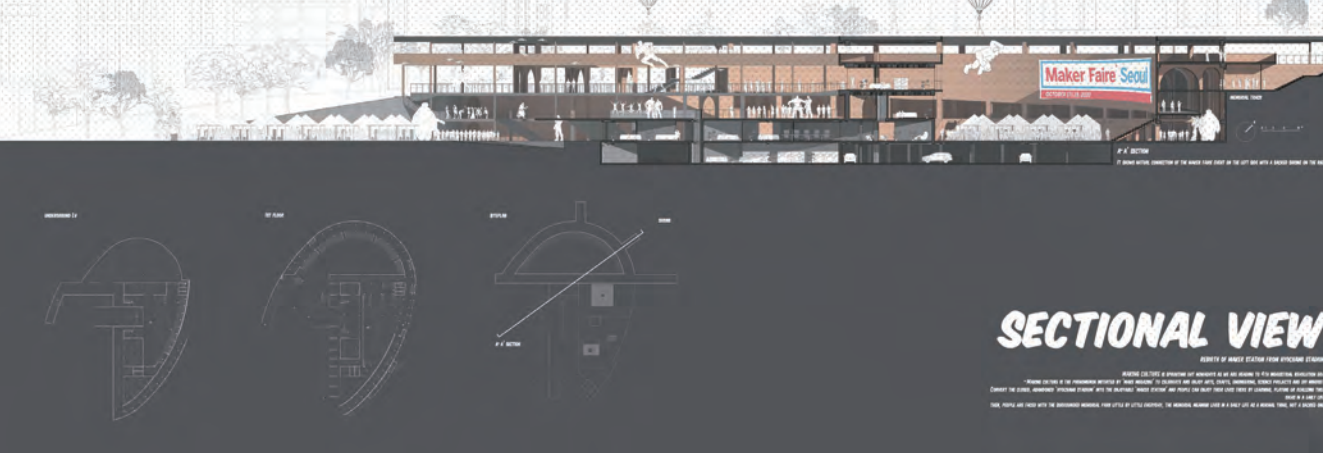
MAKER STADION

REBIRTH OF MAKER STATION FROM HYOCHANG STADIUM

MAKING CULTURE IS SPROUTING OUT NOWADAYS AS WE ARE HEADING TO 4TH INDUSTRIAL REVOLUTION ERA.
-MAKING CULTURE IS THE PHENOMENON INITIATED BY 'MAKE MAGAZINE' TO CELEBRATE AND ENJOY ARTS, CRAFTS, ENGINEERING, SCIENCE PROJECTS AND DIY MINDSET.
CONVERT THE CLOSD, ABANDONED 'HYOCHANG STADIUM' INTO THE ENJOYABLE 'MAKER STATION' AND PEOPLE CAN ENJOY THEIR LIVES THERE BY LEARNING, PLAYING OR REALIZING THEIR IDEAS IN A DAILY LIFE.
THEN, PEOPLE ARE FACED WITH THE DISKINGOUNG MEMORIAL PARK LITTLE BY LITTLE EVERYDAY, THE MEMORIAL MEANING LIVES IN A DAILY LIFE AS A NORMAL THING, NOT A SACRED ONE.



EXTERIOR SHOT
HEY



BETWEEN_S/M/L/XL

주거지 활성화를 위한 건물 사이공간 활용

박예지
PARK, YE JI

역사를 마주하는 건축에 대한 고민

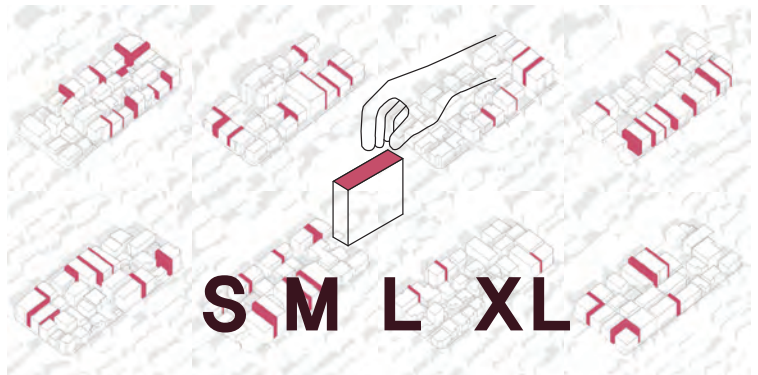
혼잡하고 팍찬 도시. 스쳐지나가는 공간을 들여다 보았다.

도시에는 다양한 공극이 존재한다. 그 중 가장 흔하게 지나치는 공간. 사이공간을 주체의 배경으로 정했다.

다양한 정비사업이 이루어지면서, 건물과 건물사이에는 일정한 크기의 사이공간이 생겨났다. 획일적이고 유연하지 못한 개발에 의해 애매하게 남아 버려지는 이 공간을 다시 도시와 지역사회, 주민들에게 돌려줄 수 있는 방안을 생각해보았다.

현재의 사이공간은 의미없는 담장과 자전거, 오토바이, 생활쓰레기 그리고 남겨진 건축 자재들이 널려있다. 이 공간들은 사적이지도, 공적이지도 않은 공간으로 남겨 져있다. 또한, 도시조직에서 건물과 건물간의 관계를 단절시키고 항상 어두운 그늘이 드리워지는 공간이 되었다.

이 프로젝트를 통해 무생물의 공간이었던 사이공간을 생물의 공간, 관계의 공간, 소통의 공간으로 채웠다.



5M 도로

L TYPE SHARE HOUSE
2,800/14,000



광진구 능동

5호선 군자역과 아차산역 사이의 능동은 기존 광진구 주민들과 새롭게 유입되는 대학생 청년들이 어울어져 살아가는 곳이다. 제1종 일반주거 지역인 광진구 능동 34길 일대는 새롭게 지어진 다세대 다가구 주택이 줄지어 서있는 모습을 하고있다.

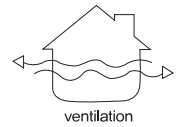
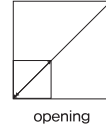
조경, 피난, 대지의 개방감, 환기를 위한 대지안의 공지 규정이 생겨나면서 각 건물과 건물사이에 일정 거리 이상의 틈새공간이 생겨나게 되었다.

실제로 이 대지안의 공지는 주민에게 그 쓰임이 돌아가지 못하고 물건을 적재하고 쓰레기를 쌓아두는 골치의 공간이 되었다.

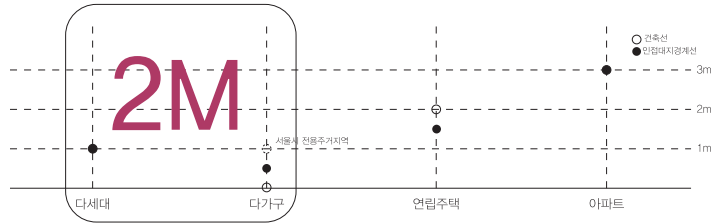
이 자투리 공간을 활용해 지역 주을 위한 프로그램을 부리고, 지역활성화라는 성과를 거두어 보려 했다.



광진구 능동로 34길



지자체별/건축물의 용도/건축물의 면적/용도지역 → 건축선_도로와 접한 경계선
인접대지경계선_인접해 있는 땅과의 경계선
일조사선제한



서울시 건축조례 기준



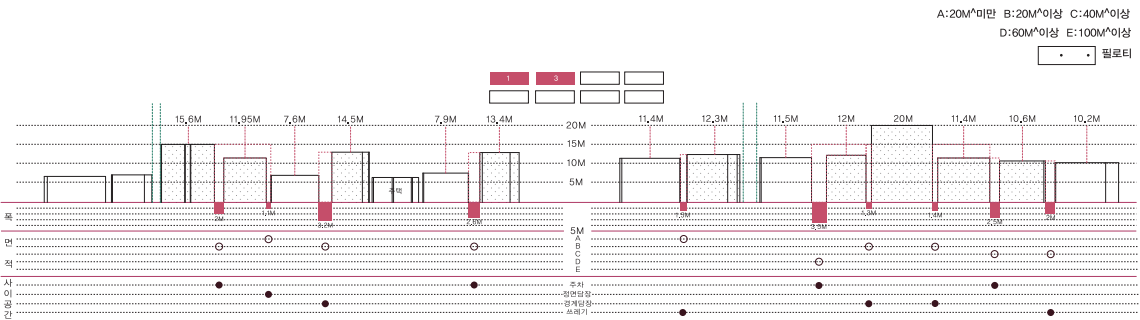
사이공간 활용은 양쪽 건축주들 간의 건축협정을 통해 실현이 가능해진다. 건축협정에 따른 특례로 일부 관계 법령을 개별건축물마다 적용하지 않고 건축이 가능해진다.

건축물의 대수선 혹은 개축시 토지이용 효율성과 도시미관을 위한 목적으로 맞벽건축제한에 대한 허가를 받을수 있다.

맞벽건축을 활용해 사이공간에서의 유효한 면적을 더 확보할 수 있다.

[제 8장의 2 건축협정, 건축협정에 따른 특례 참고]

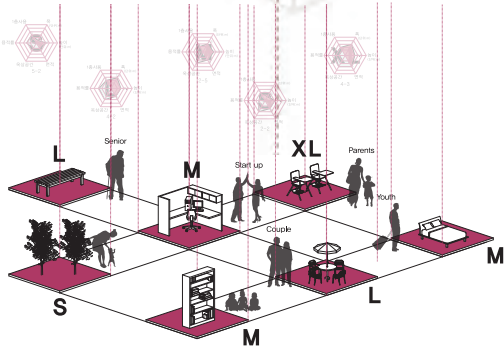
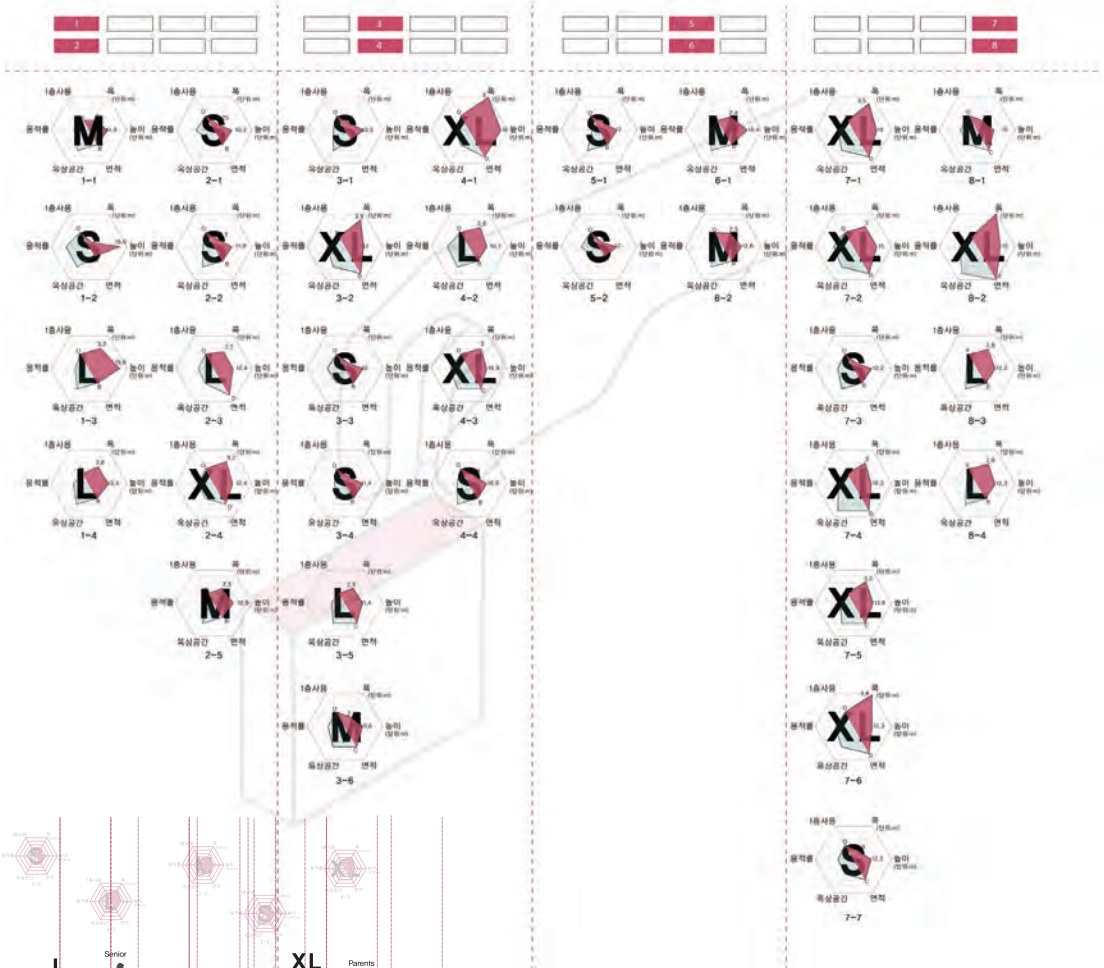
법규검토



[능동로 34길 사이공간 분석도-1]

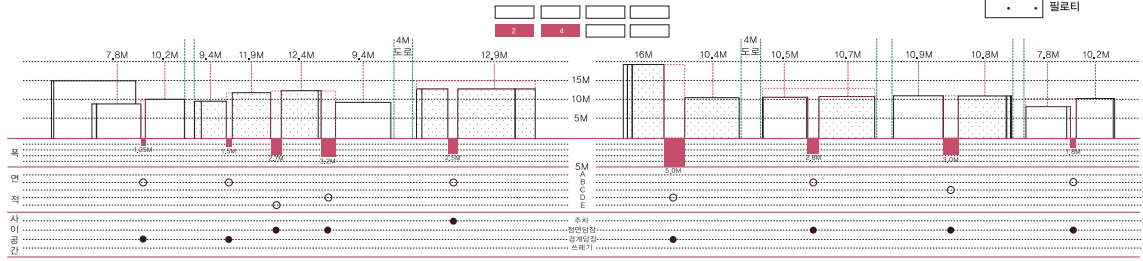
능동로 34길 사이공간 분류다이어그램

S : 2m미만 M : 2m이상2.5m미만
L : 2.5m이상3m미만 XL : 3m이상

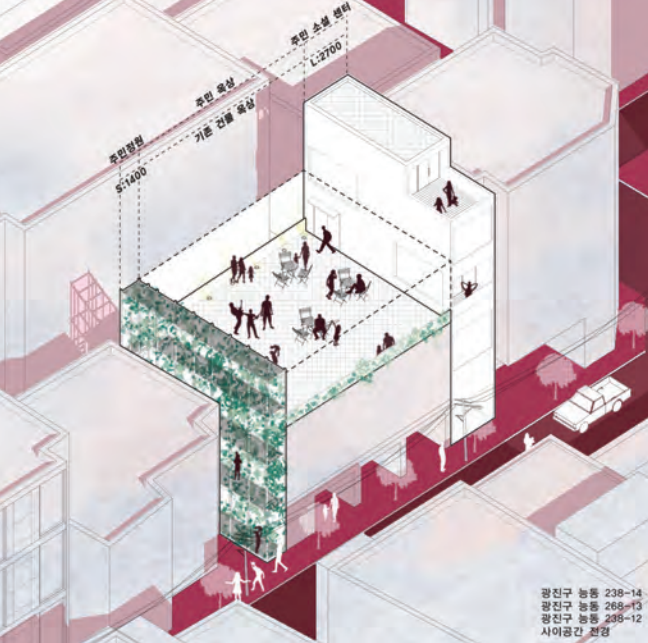


A:20M²미만 B:20M²이상 C:40M²이상
D:60M²이상 E:100M²이상

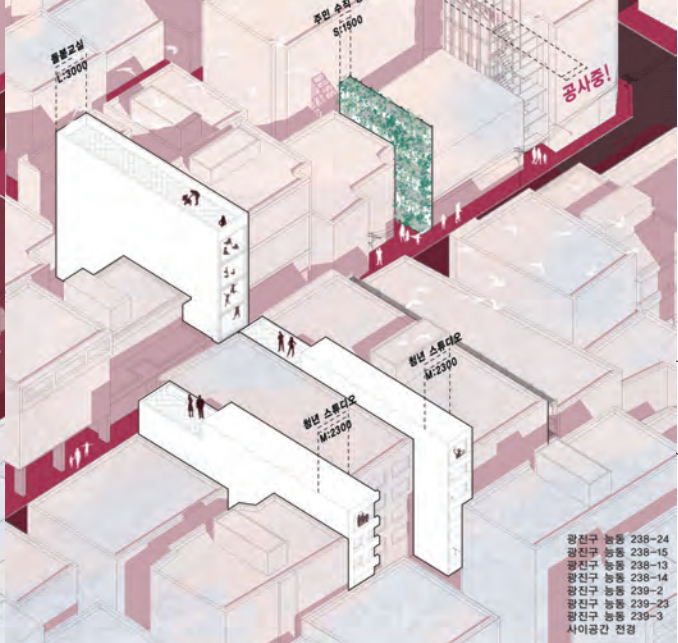
필로티



[능동로 34길 사이공간 분석도-2]



광진구 능동 238-14
 광진구 능동 268-13
 광진구 능동 238-12
 사이공간 전경



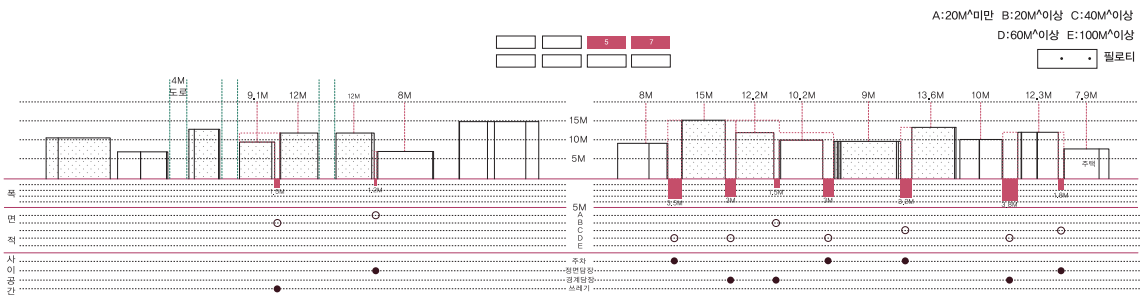
광진구 능동 238-24
 광진구 능동 238-15
 광진구 능동 238-13
 광진구 능동 238-14
 광진구 능동 239-2
 광진구 능동 239-21
 광진구 능동 239-3
 사이공간 전경



광진구 능동 254-9
 광진구 능동 254-25
 광진구 능동 254-8
 사이공간 전경

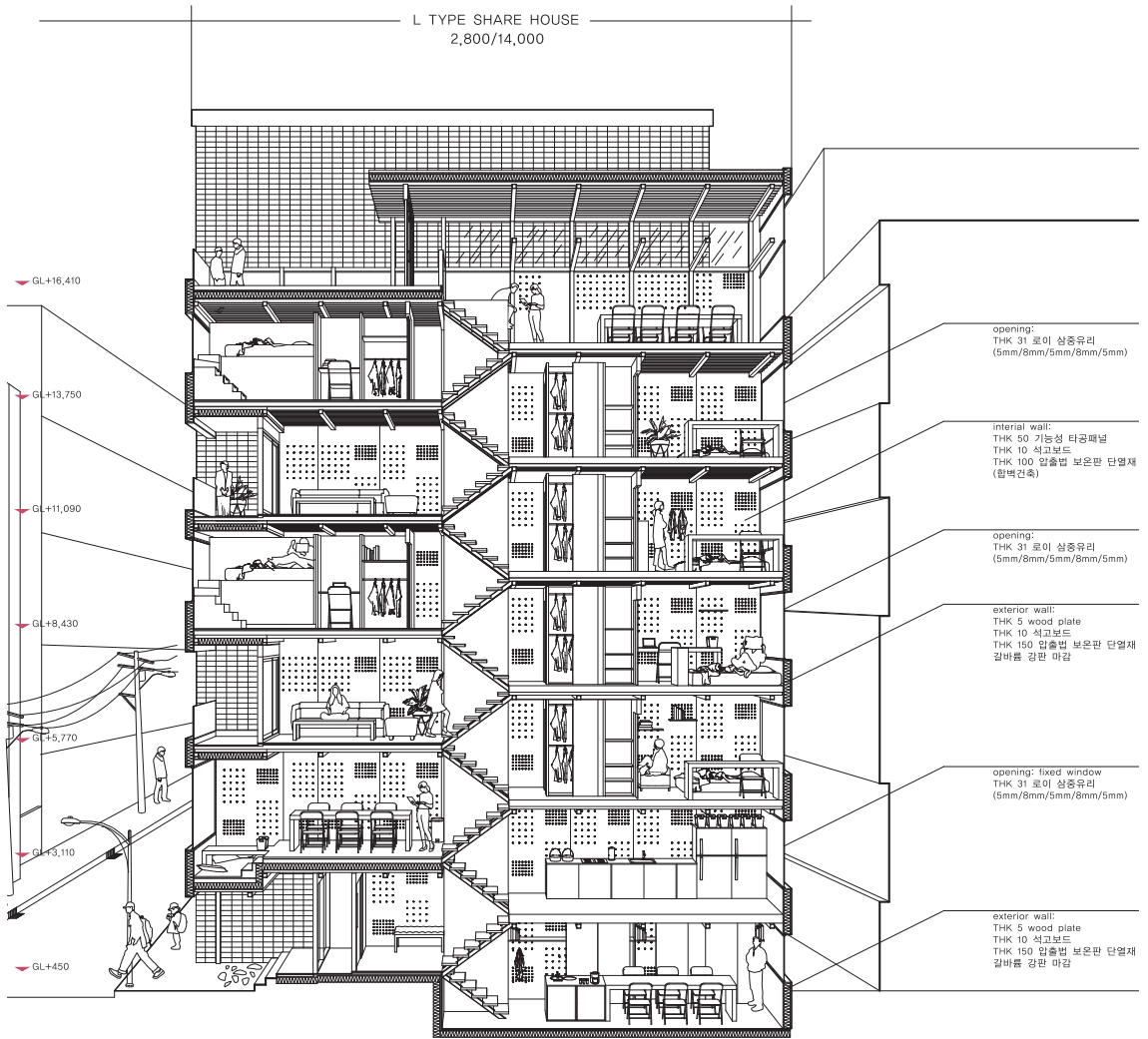


광진구 능동 244-7
 광진구 능동 268-6
 사이공간 전경



[능동로 34길 사이공간 분석도-3]

L TYPE SHARE HOUSE
2,800/14,000

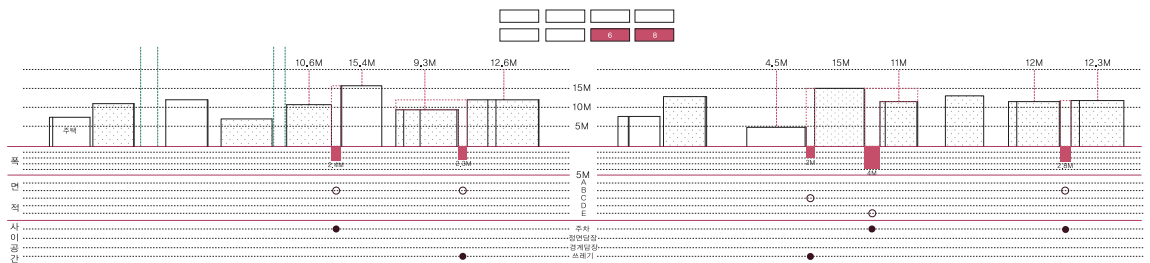


TYPE 별 평면 _ https://uos-urbanscience.org/archives/uos_portfolio/between_s-m-h-i

A: 20M²미만 B: 20M²이상 C: 40M²이상

D: 60M²이상 E: 100M²이상

필로티



[능동로 34길 사이공간 분석도-4]

조병현

CHO, BYEONG HYEON

PRINT BLOCK ; 길을 인쇄하다

총무로 인쇄 골목 활성화 제안

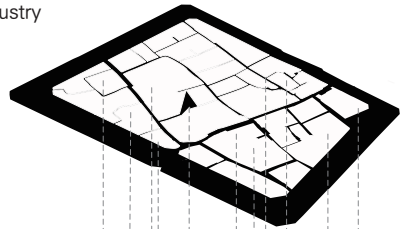
Print Block

여러개의 블록들이 골목길과 도로를 통해 유기적인 관계를 맺으며 하나의 산업지구를 형성하고 있다. 하지만 지구산업을 위한 공공공간은 찾기 힘들며 개별 건물단위로의 개발 및 레노베이션이 진행되고 있다.

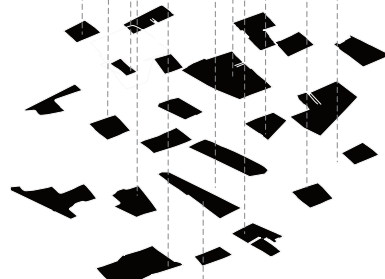
한 지구의 산업생태계를 위해선 하나의 공공적인 성격을 가진 블록을 중심으로 핏줄과같은 길들을 연결하며 공동체를 형성하며 개인과 공동 그리고 지역 산업의 가치를 올릴 필요가 있다고 생각하였다.

이에 나는 총무로와 을지로 사이 대각선으로 길게 펼쳐져있는 인쇄산업을 활성화할 목적으로 길게 이어져 온 인쇄거리의 길과 추억을 기억하며 새로운 가치를 부여할 수 있는 Print BLock 을 제안한다.

District Industry



Blocks



Print Block



Print New Mass

along the Origin Axis

Print Block :

길을인쇄하다

대리개의 블록들이 골목길과 도로를 통해 유기적인 관계를 맺으며 하나의 산업지구로 형성하고 있다. 하지만 지구산업을 위한 공공공간은 찾기 힘들며 개별 건물단위로의 개발 및 레노베이션이 진행되고 있다.

현 지역의 산업성태를 위해선 하나의 공공적인 상자를 가진 블록을 중심으로 각종시설은 곁들여 연결하며 공동체를 형성하며 개인과 공동 그리고 지역 산업의 가치도 포함 될수가 있다고 생각하였다.

이에 나는 중구로의 일직선 사이 대각선으로 길게 펼쳐져있는 인쇄산업을 활성화할 목적으로 길게 0.5미터 온 인쇄거리의 길과 추위를 가리사비 세 군데 가치를 부여할 수 있는 Print Block 을 제안한다.

Print Alley

to Vertical

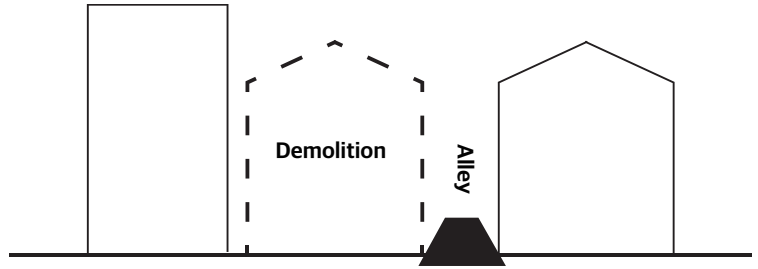
Print Industry

for Rehabilitation

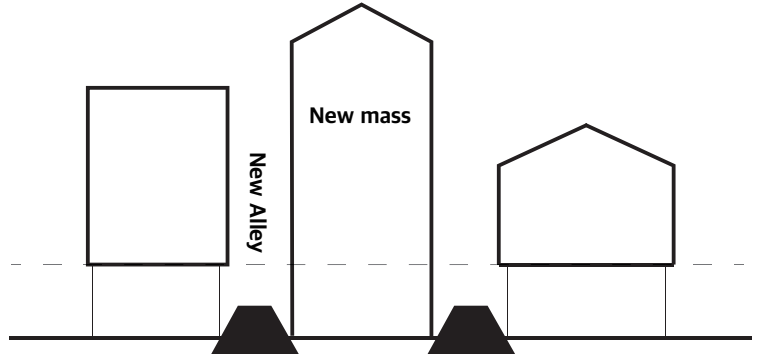
을지로 종 퇴계로와 같은 대로로 나뉘는
지역산업군

그 안에 또 이면도로와 함께 생태계를 이
루고 있는 작은 블럭들

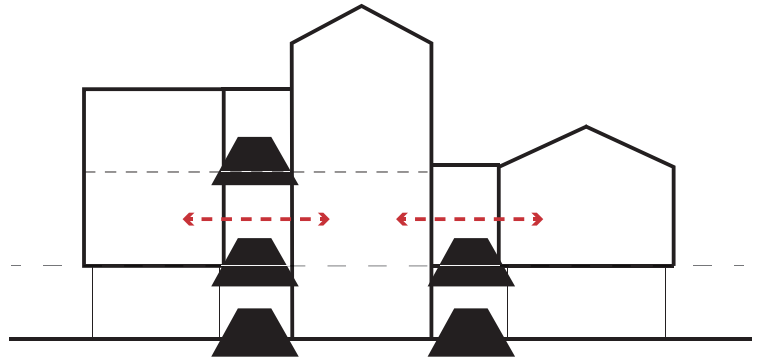
건물과 건물을 잇는 골목길은 위로 투영
되며 입체적으로 변하며 프로그램을 정의
하고 이어주는 매개체이자 이벤트가 발생
하는 공간이 된다.



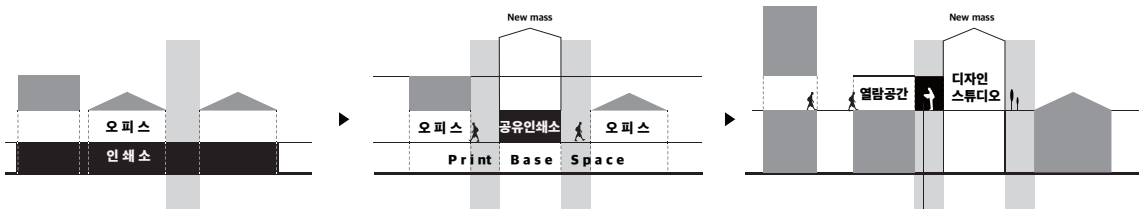
DEMOLITION



Add New Mass by Printing New Alley



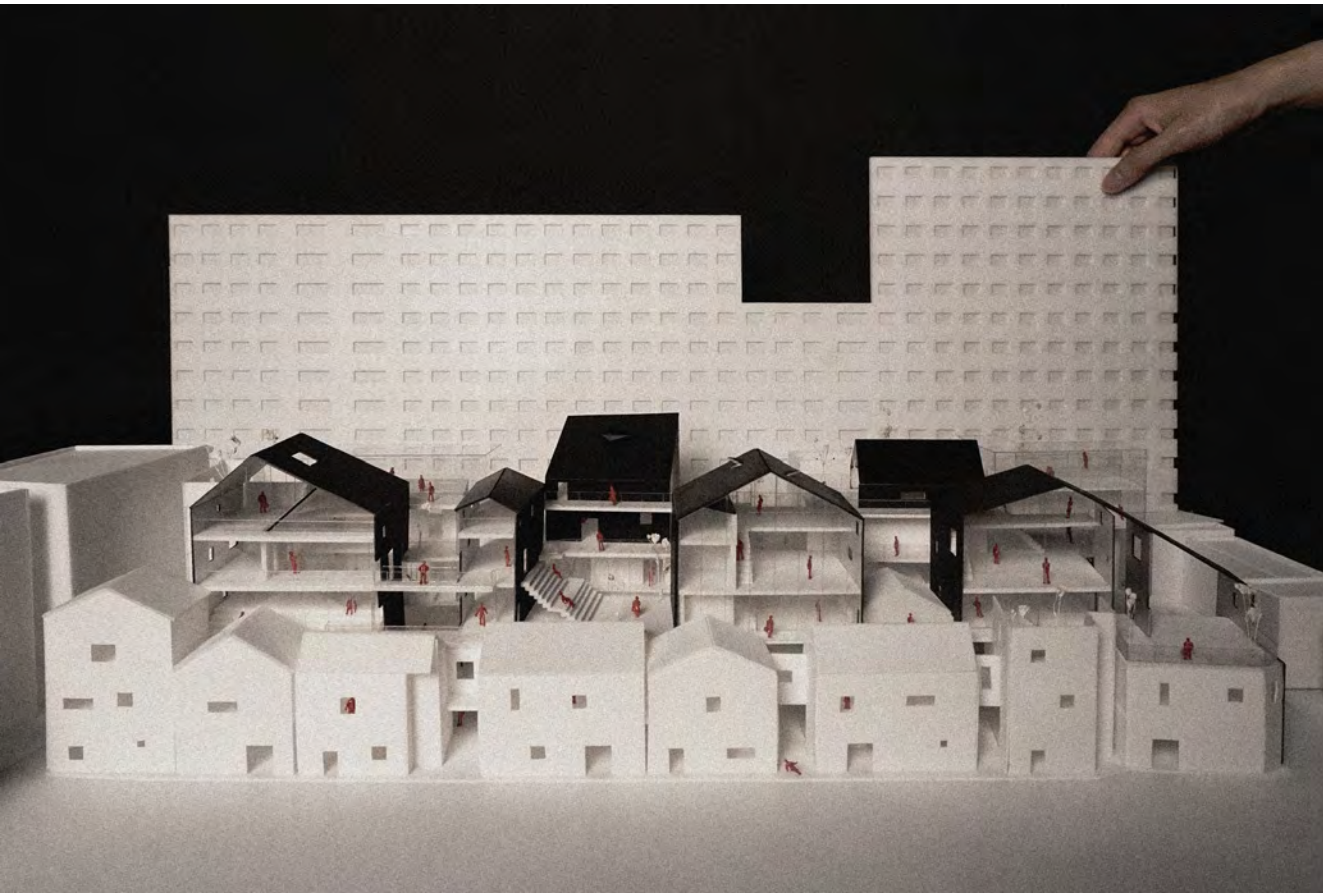
Print Alley to Vertical Link New and Old



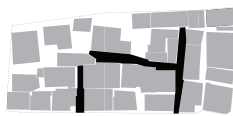
기존에
1층은 인쇄로
2층은 오피스로

2층
기존 건물은 오피스로
골목길은 복도로
새 건물은 공유인쇄소로

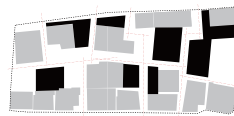
3층
기존 건물은 열람공간으로
골목길은 책 복도로
새 건물은 스튜디오로



Not a Building,
but a block



Initial
Condition



Print New Mass
by
Origin Axis



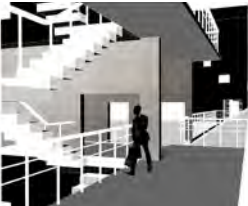
3213m²
상업지역
건폐율 80%
용적률 300%~



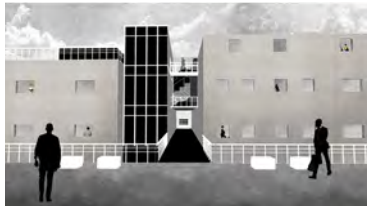
Demoliton
&
Renovation



Print New Alley
by
Linking Existing



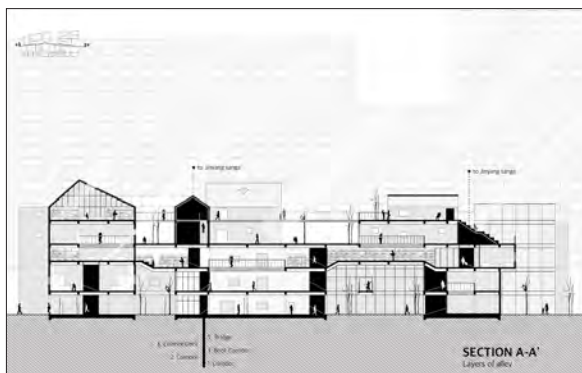
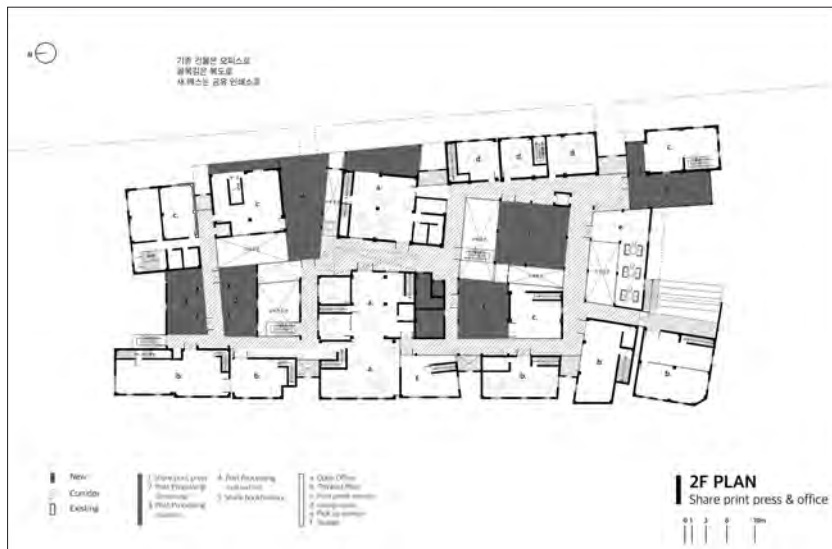
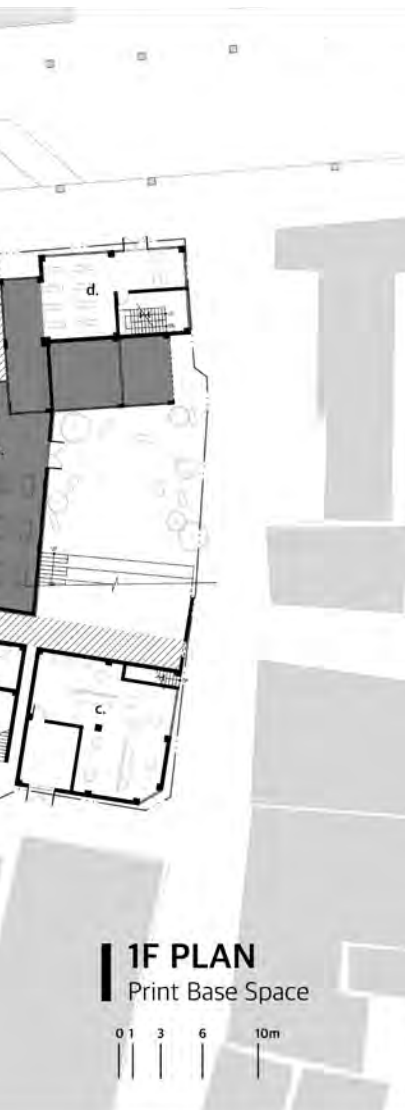
Old & New / Vertical & Horizontal



Link to JINYANG SANGA



Dialogue of the alleys with Void, Height, Vertical Circulation



ABLE for disabled

발달장애인 자립 지원 센터

배영랑

BAE, YEONG RANG

자립을 통한 온전한 나의 삶을 만들어가다.

발달장애인은 지적장애와 자폐성 장애를 포함한 발달이 지연되거나 나타나지 않는 사람을 말합니다. 영화 “말아톤”, “7번 방의 선물” 등 미디어를 통해서나 현실에서 많은 발달 장애인들을 만나고 있습니다. 발달장애인은 외형적으로 비장애인들과 차이가 없기 때문에 오히려 배려와 이해를 받지 못하는 경우가 많습니다.

2000년대 이후로 등록장애인수와 자폐성장애인과 지적장애인을 합쳐 말하는 발달장애인 수는 꾸준히 증가하고 있습니다. 이 중 다수의 발달장애인은 사회활동을 하지 않고 있습니다. 직장과 시설에 방문하지 않고 온종일 시간을 집에서 보내는 발달장애인 수는 4만 5000명, 고등학교를 졸업한 성인 발달장애인의 26%에 달합니다.

발달장애인의 부모들은 자식보다 하루 늦게 죽는 것이 소원이라 할 정도로 자녀를 돌보는 것에 대한 부담이 큽니다. 따라서 발달장애인이 자신의 삶을 꾸려나가고, 부모의 부담을 덜며, 나아가 지역사회의 발전에 이룰 수 있는 발달장애인의 자립이 필요한 때입니다. 그러나, 자립의 다양한 장점에도 불구하고 발달장애인의 자립을 위한 적절한 지원이 이루어지지 않아 경제적 어려움을 겪거나 적절한 복지를 제공받지 못하고, 살 집의 마련하는데 어려움을 겪는 것으로 나타났습니다.

따라서, 본 프로젝트, ABLE for Disabled은 발달장애인이 우리 사회의 구성원으로 자립하기 위해 필요한 교육, 복지, 주거 서비스를 지원하는 발달장애인 자립 지원 센터를 제안합니다.



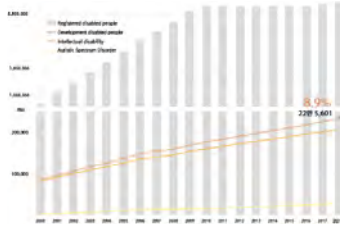
ABLE for disabled

드라마나 영화 속의 특별한 재능을 지닌 발달장애인은 극소수에 해당하며, 현실의 발달 장애인들은 영화 속 주인공들처럼 활발한 사회활동을 하지도 않으며, 온종일 집에서 살아가고 있습니다. 직장과 복지관에 방문하지 않는 4만 5천명의 발달장애인의 인구는 사회적 도움없이 가족의 도움에만 의지 하고 있습니다.

사이트는 발달장애인의 인구비율이 높은 동대문구 제기동에 위치합니다. 서울발달장애인 훈련센터와 인접하기 때문에, 프로그램의 연계가 가능하며 의료, 복지, 편의 시설이 모두 인접해 있다는 장점이 있습니다.

사이트 동쪽의 정릉천, 북쪽의 서울시 발달장애인 훈련센터, 남쪽의 제기동역에서의 유입을 고려하여 도시에서 자연스럽게 진입이 가능한 단면 전략을 세웠으며, 사이트의 조건과 기존 시설의 문제점을 파악하여 매스를 구상하고 배치하였습니다.

Prologue_Background



Program_for Independent living

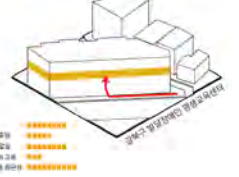
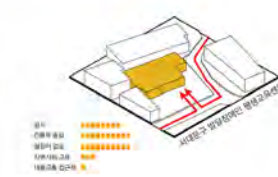
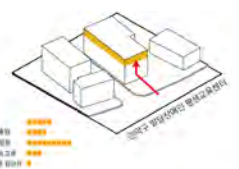
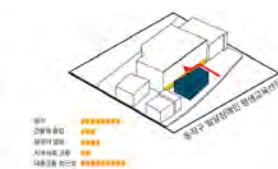
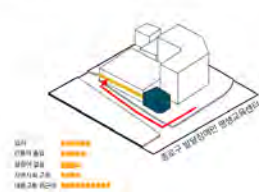
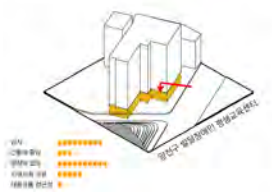


Site analysis_Jegi-dong



ANALYSIS OF CURRENT SITUATION

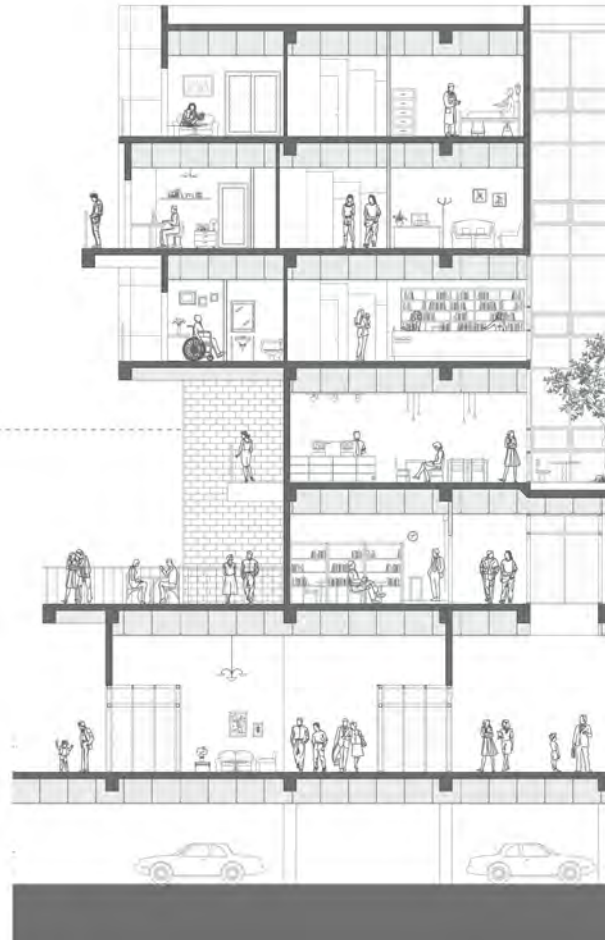
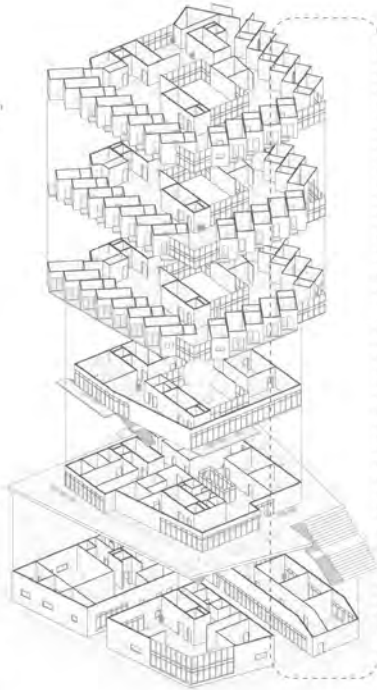
현재 개발된 시설은 대부분이 (서울특별시 사회복지시설) 시설로 인접이 하였다. 시설이 없는 시설, 현재 시설, 노후 시설의 현황이 (서울특별시 사회복지시설)가 지역사회의 교류, 지원주인과 교류할 수 있는 프로그램과 시설이 있는지, 대중교통 접근성, 주차장, 배수 시설 등이 인접한다.



Program axonometric

Program section

- 6F**
 - ① Housing unit
 - ② Medical room, Common kitchen, Service room
- 5F**
- 4F**
- 3F**
 - ③ Library, Group room, Restaurant
- 2F**
 - ④ Classroom, Health care center, Office
 - ⑤ Service room
- 1F**
 - ⑥ Job training room, Cafe, Daycare center, Laundry room
 - ⑦ Hall, Info, Security office, Counseling room, Support center for disabled



평면도



1F plan



2F plan



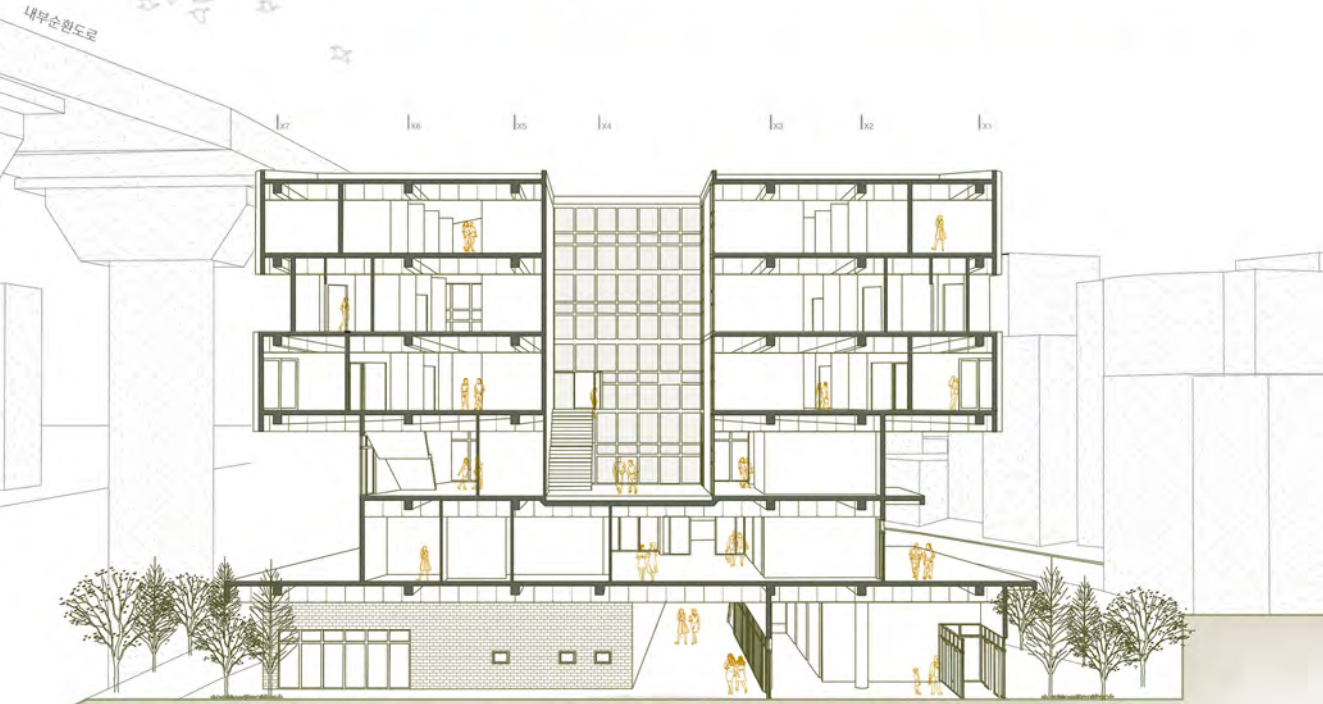
3F plan

Unit type

Unit combination



What kind of room do you need?



평면도





central garden



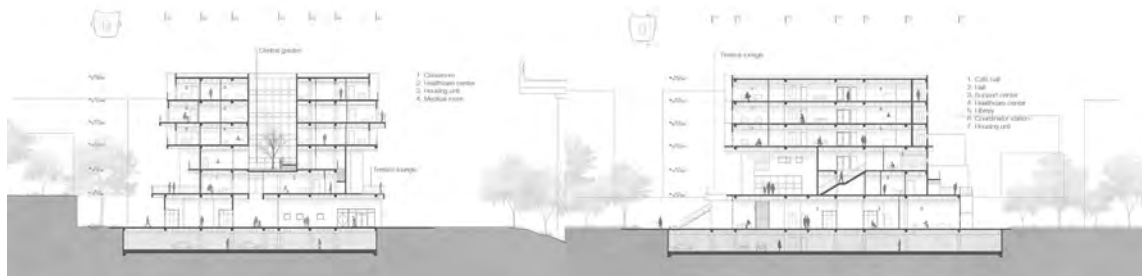
8:00 P.M.



2:00 P.M.



단면도



FARM_SCHOOLING

스마트팜 리노베이션

박세현

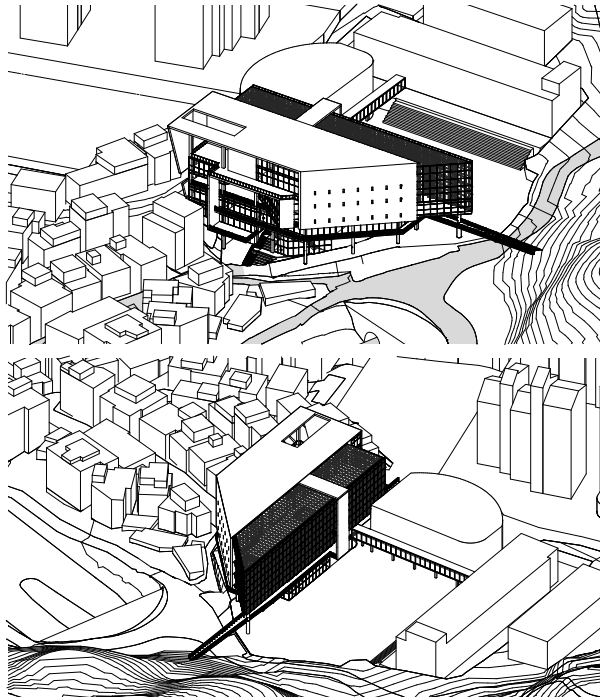
PARK, SE HYUN

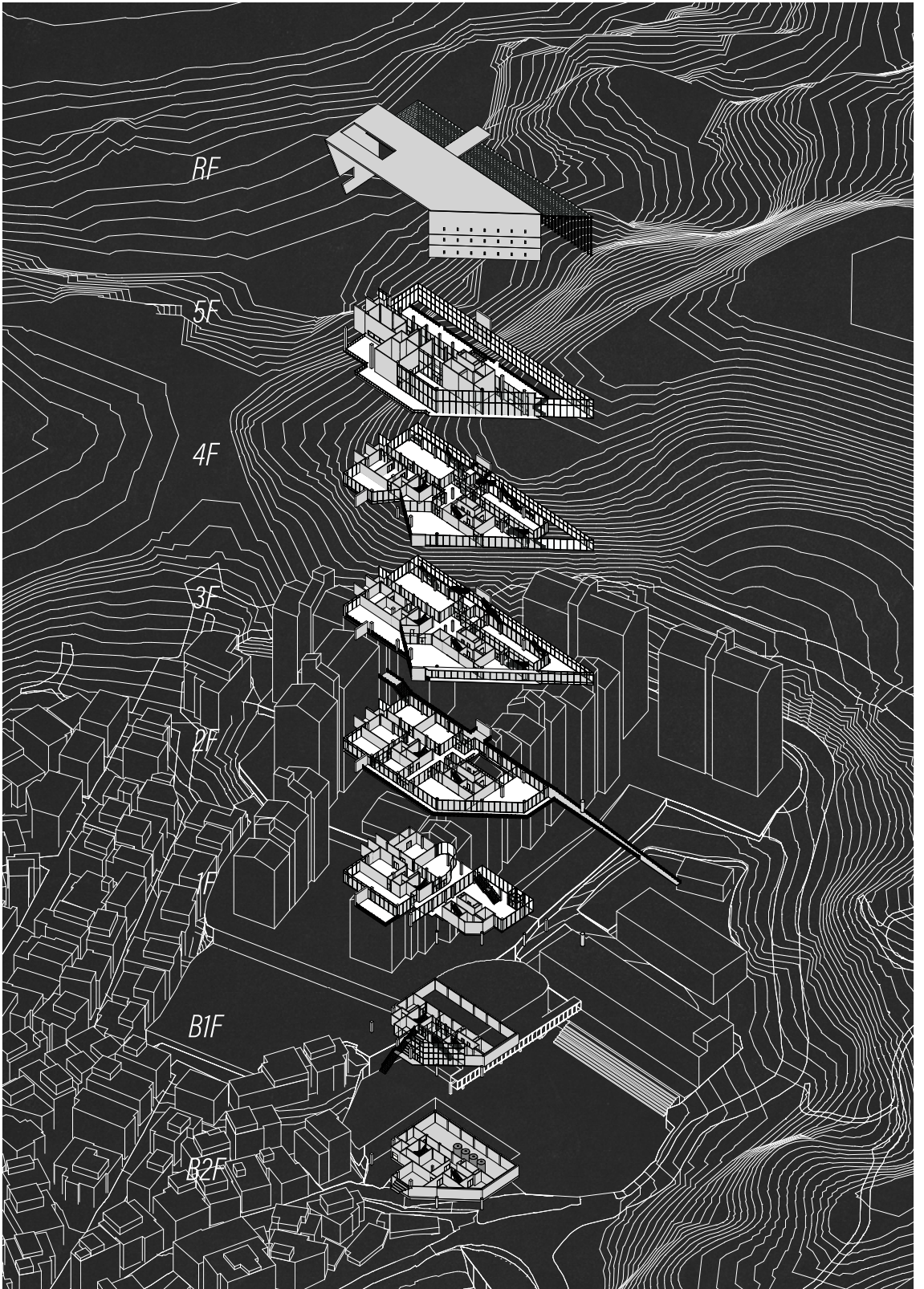
빈 교실 도심형 농장으로 활용하기

농작물 1kg를 1km 운반하는데 평균적으로 발생하는 이산화탄소량은 2,300t이다. 서울과 같은 대도시에서 소비되는 농작물 대부분은 도시 밖에서 운반되고, 그 과정에서 많은 온실가스가 발생한다. 넓은 면적에서 이루어지는 기존의 농경 방식은 운송 과정에서 발생하는 탄소뿐만 아니라 생산과 수확 과정에서의 비효율성, 환경오염 및 파괴, 신선함과 소비자 신뢰도 등의 문제점도 직면하고 있다.

한국의 출생아 수는 사망자 수와 비슷해졌으며, 이런 흐름 속에 서울의 학령인구도 계속해서 감소하고 있다. 인구가 가장 밀집해 있는 서울에서도 매해 입학생이 채 두 학급을 채우지 못하는 학교들이 있다.

따라서, 입학생 부족을 겪는 학교의 남은 교실 일부분을 리노베이션해서 도심형 농장으로 만들고, 학생들과 인근 주민들에게 신선한 식자재와 농업교육을 제공해주는 곳을 만들고자 하였다. 사용되고 있지 않은 공공시설을 주민들에게 개방된 곳으로 재탄생시킴으로써, 학교와 지역사회의 연결을 도모하고 환경에 대한 시민들의 관심을 높일 수 있기를 기대한다.





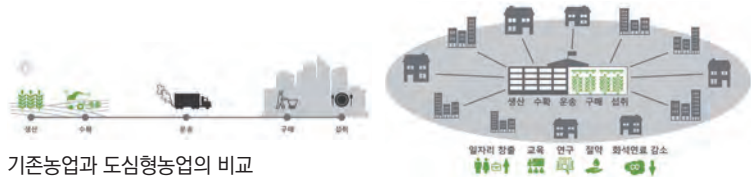
본동초등학교

사이트는 동작구에 있는 본동초이다. 20년 전만 해도 신입생 수는 백 명이 넘었으나 현재는 스무 명도 되지 않는다. 주변에는 아파트와 오래된 다세대주택들이 밀집해 있으며 고지대에 위치해 접근성이 비교적 떨어진다.

학교를 구성하는 네 개의 건물 중에서 외부인들이 가장 쉽게 접근할 수 있으며, 햇빛을 가장 잘 받을 수 있는 북쪽에 위치한 본관을 리노베이션 대상으로 정했다.

기존 건물을 증축한 후 코어를 추가하여 생산동선과 관람동선을 분리하였다. 남쪽은 여러 개 층에 걸친 온실수경재배 시스템으로 생산 면적을 최대한 확보하고 LED의 전기 사용을 줄이고자 하였다. 건물의 접근성을 높이기 위해 학교 신관과 인근의 산책로 및 놀이터에서도 쉽게 오고 갈 수 있는 메인 브릿지를 2층에 두었다.

저층부엔 주민들을 위한 농장판매점, 기념품점, 농업 관련 창업지원센터와 오픈자료실, 강의실 등이 들어가며 나머지 층엔 생산시설이 들어간다. 맨 위층엔 전망을 즐길 수 있는 레스토랑이 들어간다.

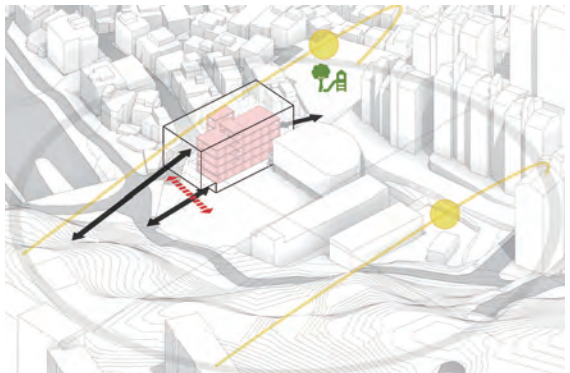
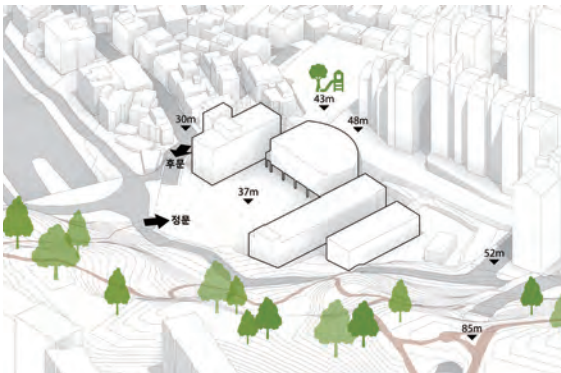


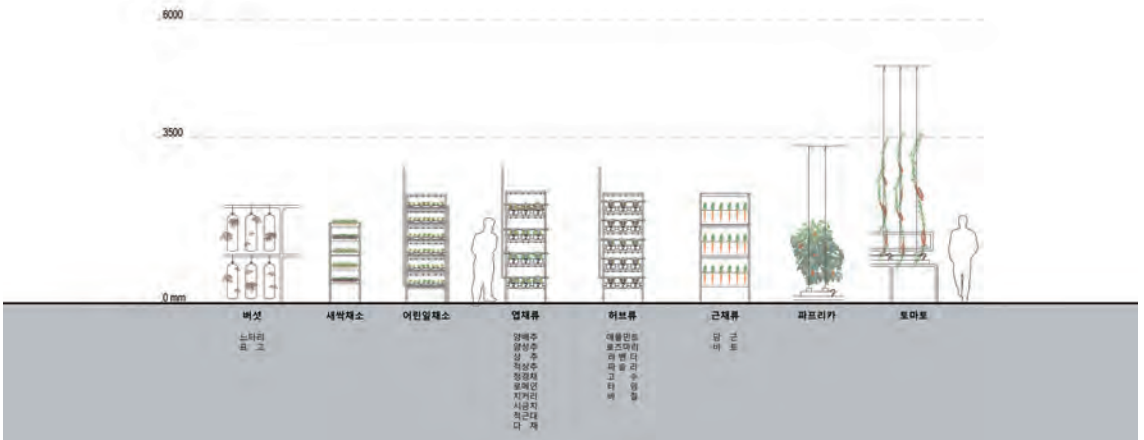
기존농업과 도심형농업의 비교

	농업수경재배 온실수경재배 수직농업 도시형 농장	강의실 교육지원센터 농업지원센터 자료실	스캐폴드 가든 도시농업 레스토랑	기념품점 농업 관련 창업지원센터 오픈자료실	농장 판매점 농업 관련 창업지원센터 기념품점
농장 직원	●				
본동초					
방문객					
창업가					
주민					
자원활동가					
프로그램	생산	교육	판매	관리/운영	공용공간

프로그램 - 사용자 분석

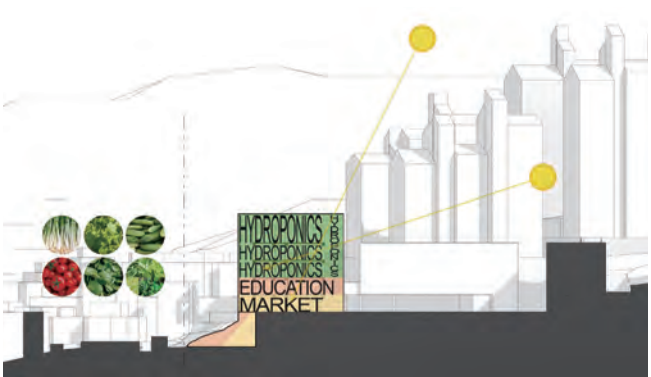
사이트 분석 / 리노베이션 전략

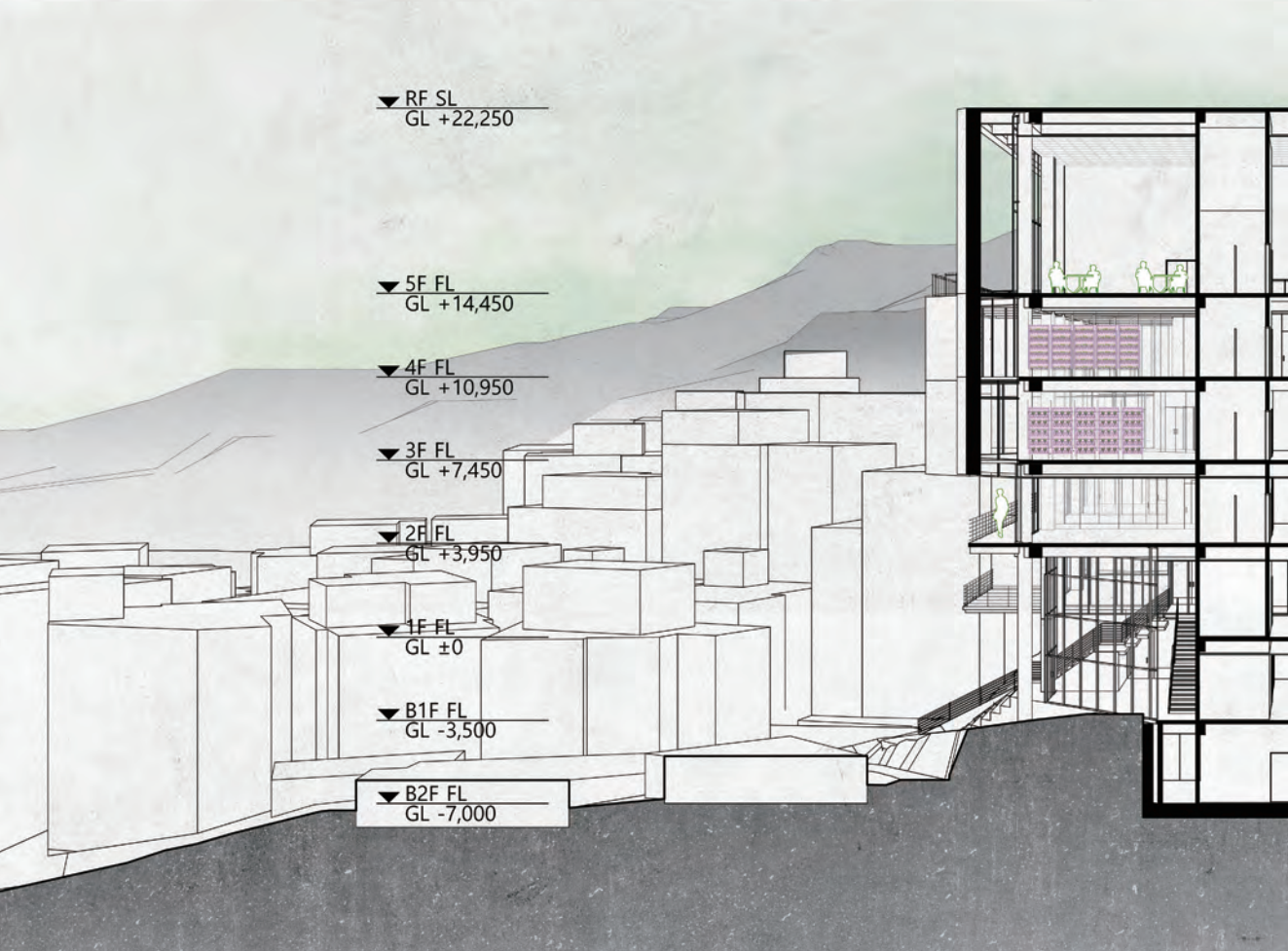




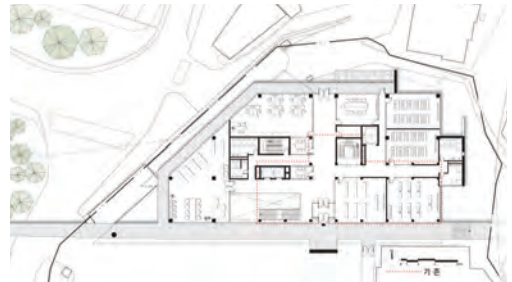
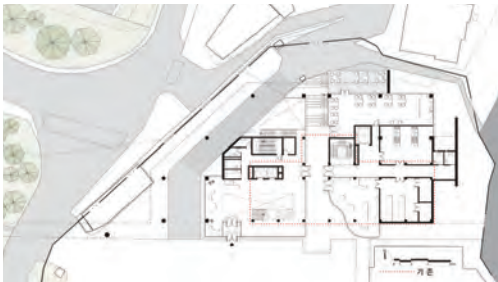
식물재배종류 및 시스템

프로그램 단면 / 스마트팜 시스템 단면



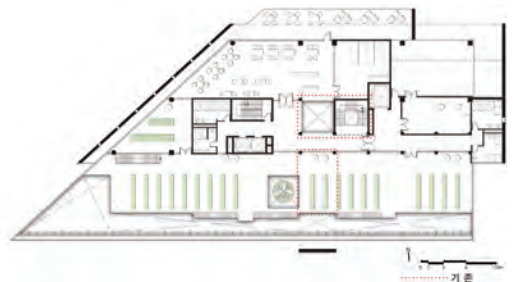


1층 평면 / 2층 평면





4층 평면 / 5층 평면



홍찬주

HONG, CHAN JU

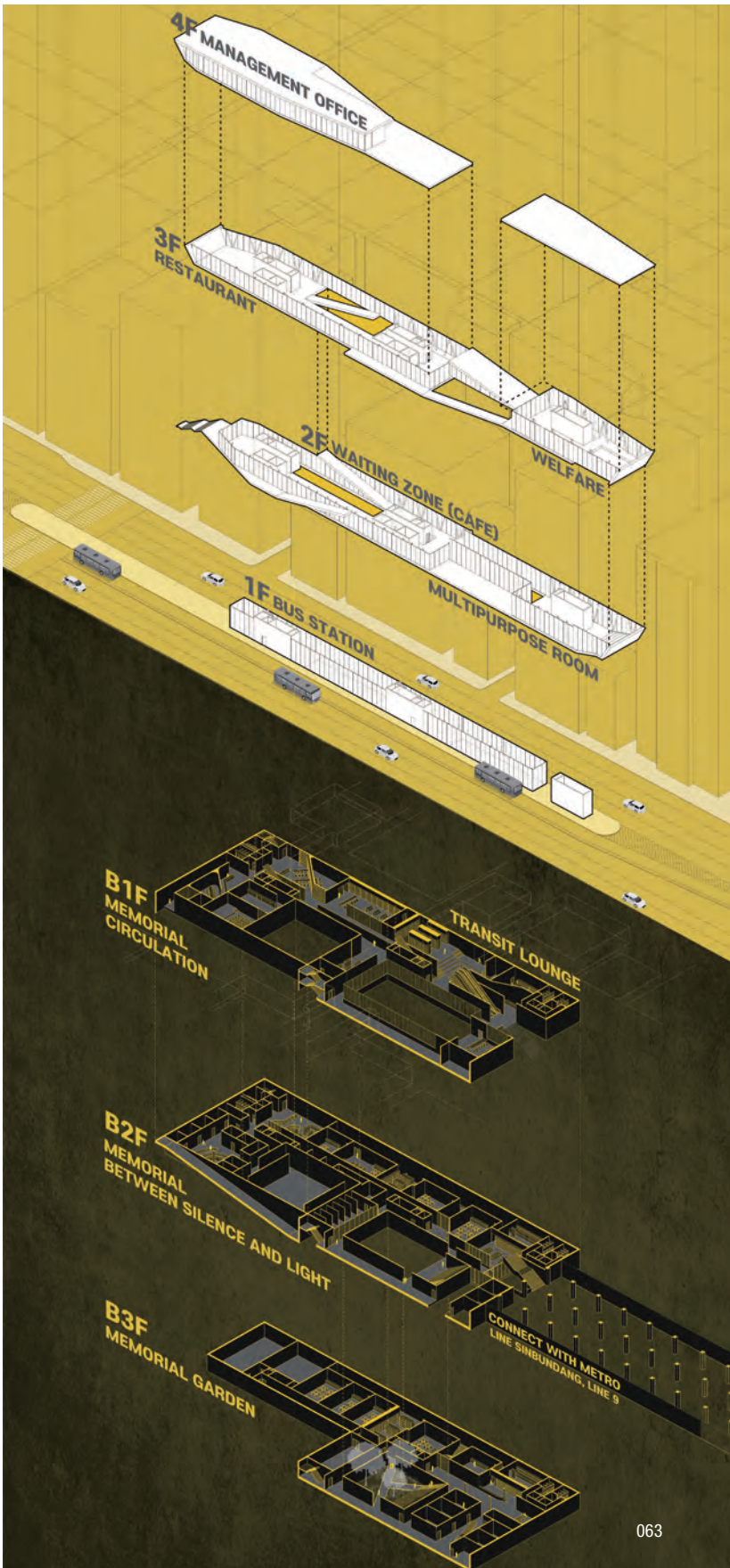
접근성을 높인 도심지 추모시설 제안

현재 추모시설은 서울에서 멀리 떨어져 위치해 있다. 이마저도 접근성이 떨어지며 추모 자체를 위한 공간이 아닌, 유골 보존의 성격이 대부분이다. 이러한 추모시설을 접근성이 확보되는 교통시설의 노드에 위치시켜서 접근성을 높이는 방법을 제안해 보았다.

이 프로젝트에서 가장 주안점을 둔 것은 언제 어느때나, 어디에서든지 접근 할 수 있는 도심지내에 추모시설을 제안하는것이다. 그를 위해서는 수도권에서 접근하기 용이한 광역버스와 지하철의 노드를 사이트로 선정하는것이 처음이었다. 이 프로젝트의 사이트는 신논현역과 강남역 사이의 강남대로 한복판이다.

하지만, 이 노드들은 단순히 강남대로에 국한되지 않는다. 서울시 전역에 위치한 광역버스와 지하철이 만나는 노드에서 이 프로젝트와 유사한 도심지 추모시설을 제안할 수 있다. 누구나 일상속에서 추모공간을 들러 추모하거나 체험 할 수 있다.

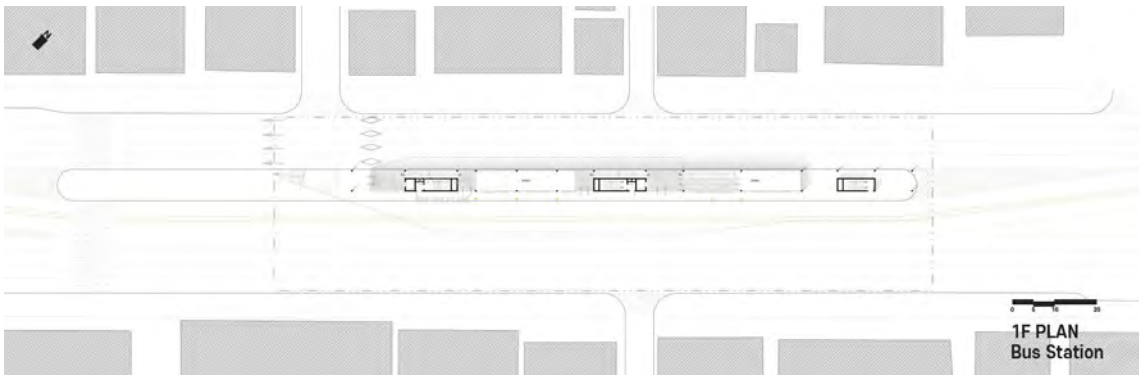
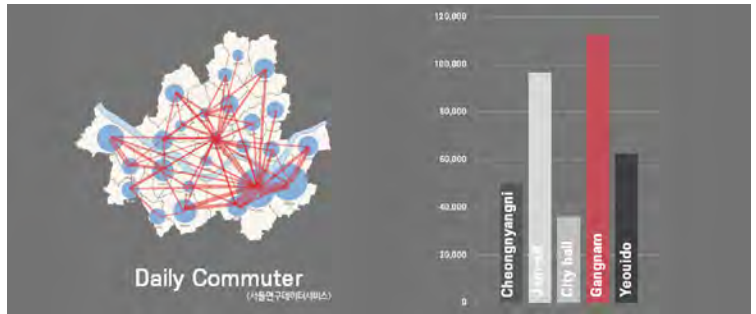
어떤이는 퇴근시간, 광역버스를 기다리며 추억할 수 있을 것이고 어떤이는 그저 길을 지나다 누군가를 추억할 수 있는 공간이 될것이다.



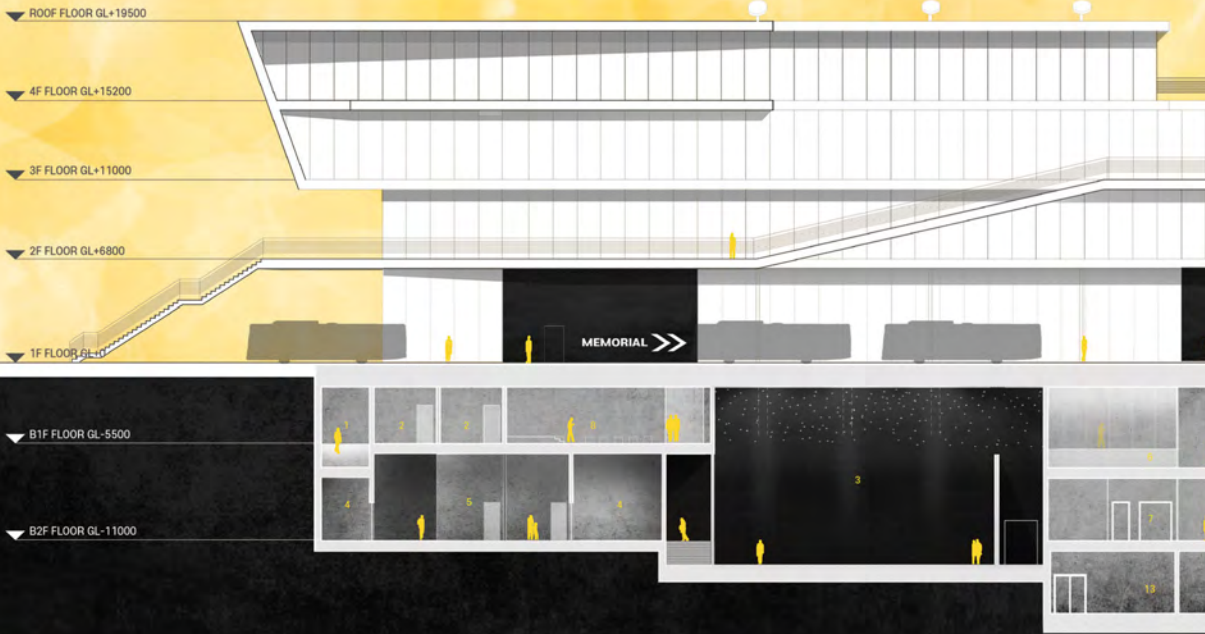
AXONO DIAGRAM

버스 - 지하철 환승과 추모시설

사이트는 지하철과 광역버스의 노드중 가장 통근 인구가 많은 강남대로로, 도로를 중심으로 고층빌딩이 줄지어 서 있는 공간이다. 기존 도로에 위치한 버스정류장을 이용하여 환승시설을 겸한 지상층이 들어서고 지하층엔 추모공간을 조성하여 버스-지하철 환승객들이 자연스럽게 추모시설을 접할 수 있게 하였다. 사적인 영역과 공적인 영역을 구분지어 조닝하고 그 경계를 시적인 공간들로 채워넣었다.





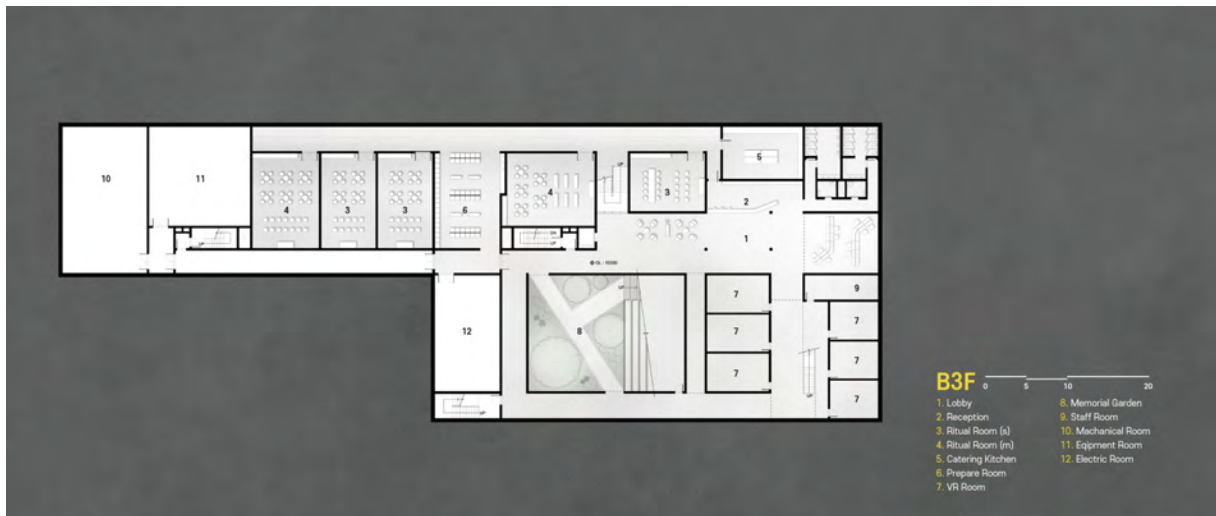
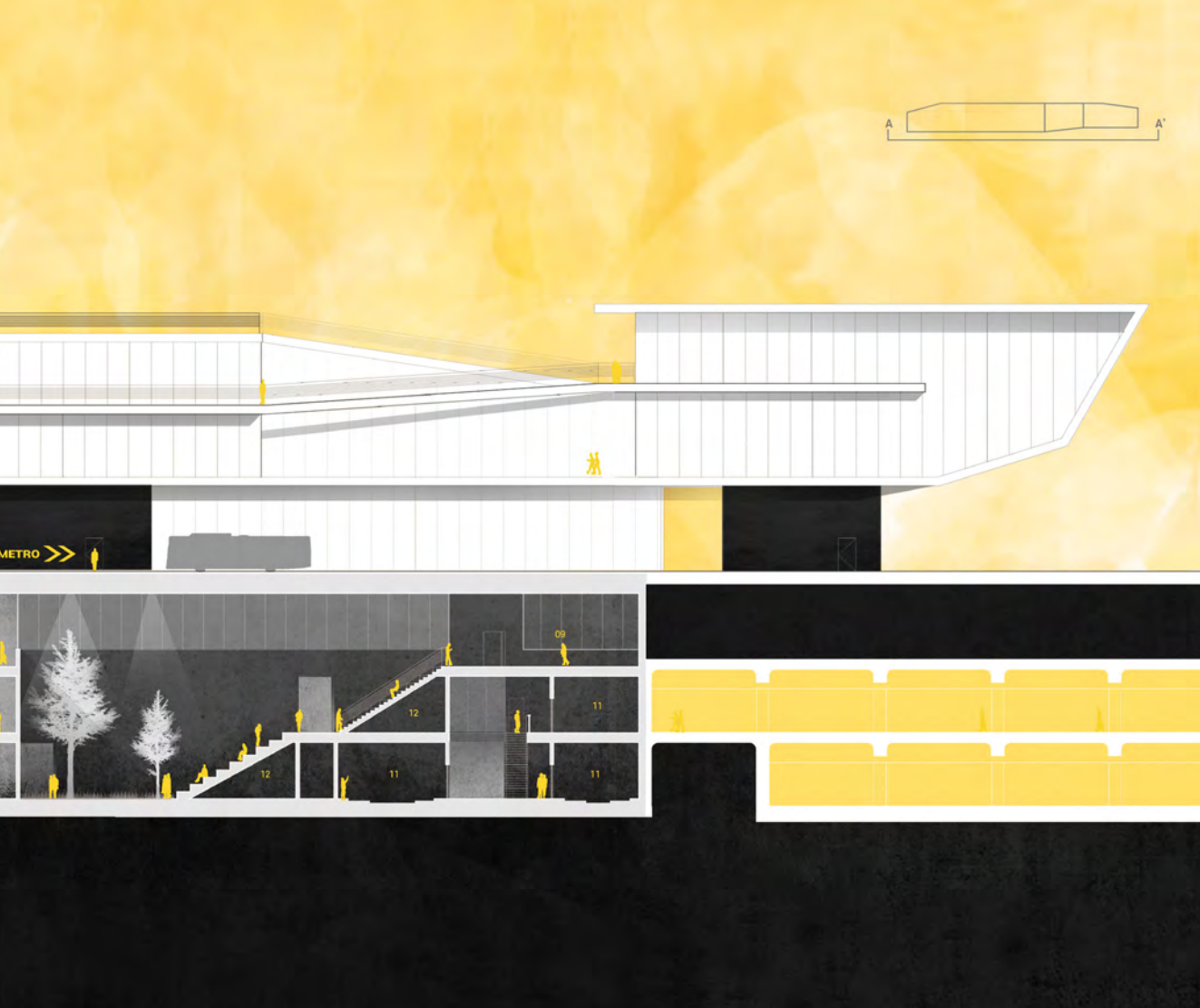


- 1. Memorial Circulation
- 2. Counseling Room
- 3. Between silence and light
- 4. Private Memorial Room
- 5. Memorial Reception
- 6. Retail
- 7. Digital Data Archive
- 8. Multipurpose Room
- 9. Cafe
- 10. Memorial Garden
- 11. VR Room
- 12. Staff Room
- 13. Mechanical Room



B2F

- 1. Lobby
- 2. Reception
- 3. Private Memorial Room
- 4. Ritual Room (s)
- 5. Ritual Room (m)
- 6. Catering Kitchen
- 7. Digital Data Archive
- 8. Retail
- 9. Prepare Room
- 10. Between silence and light
- 11. VR Room
- 12. Memorial Garden
- 13. Staff Room



RE : INWATER RESERVOIR

유수지를 활용한 수생식물전시관

육아현

YUK, A HYEON

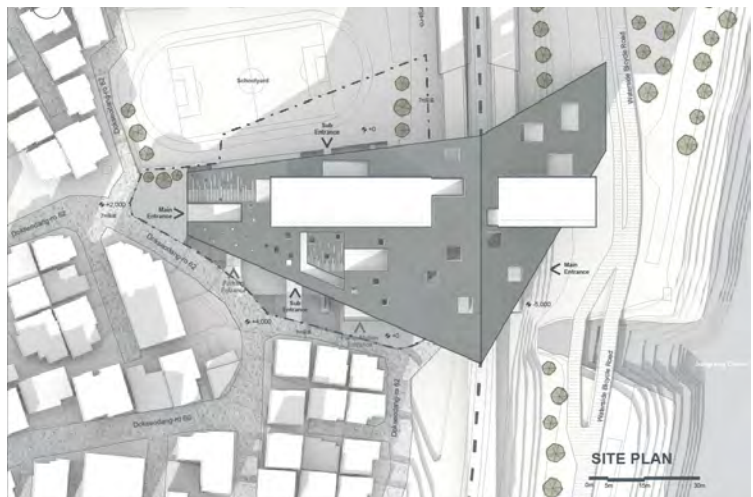
도심 속 유휴공간 활용하기

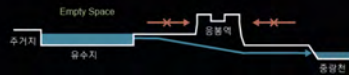
도시 속에는 도시의 유지와 기능을 위해 다양한 사회기반시설이 존재합니다. 그중 유수지는 집중강우 시 저지대의 배수량을 조절하여 도시 내 하천의 수위를 조절하기 위한 도시 인프라 시설입니다. 현재 서울에서 유수지는 많은 면적을 차지하며 우리 도시 속에 존재하고 있지만 우기에만 작동되는 기능의 특성상 평상시 대부분의 시간 동안 공허부로 존재하게 됩니다.

도심 속 유휴공간인 유수지, 그중에서도 사이트로 선정하게 된 응봉 유수지는 현재 복개되지 않은 채 약 2000㎡의 면적이 비워져있습니다. 해당 사이트는 가용성이 낮으면서, 동시에 가능성이 많은 공간입니다.

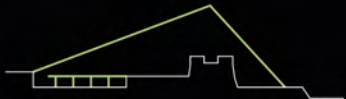
최종적으로 토지가 부족한 서울에서 빈 공간을 활용하는 것, 지상철인 응봉역으로 인한 대지의 단절성을 회복하는 것, 유수지에 모이는 빗물을 재활용하는 것을 키워드로 잡고 프로젝트를 진행하였습니다.

도시철도 위를 가로지르는 긴 매스와 중랑천의 녹지를 연속시키는 경사진 지붕의 형태를 사용하여 대지의 단절성을 회복함과 동시에 유수지에 모이는 수자원을 활용하여 구성된 수생식물 전시관과 편의시설을 시민들에게 새로운 수공간을 제공하고자 합니다. 현재 이 공간은 특수한 목적을 가지고 비어진 공간에 불과하지만, 중랑천과 응봉동을 연결하고 새로운 프로그램을 제안함으로써 문화공간으로 탈바꿈할 것입니다.





Existing Situation



Covering and Connection



Making the Circulations



Rainwater Reuse

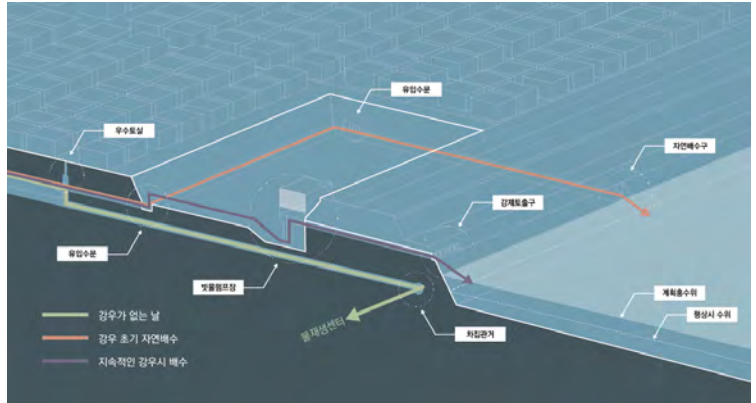


응봉유수지

사이트로 선정하게 된 곳은 중랑천을 수계로 하는 응봉 유수지입니다. 응봉유수지는 중랑천과 응봉산이라는 녹지공간들과 함께 저층 주거지와 지상철인 응봉역으로 둘러싸인 곳에 위치하고 있습니다.

응봉 유수지는 주변의 낮은 건물들 사이에 5000 이상의 레벨 차이가 나는 비어있는 유수지 공간과 지상철인 응봉역으로 인해 종횡 방면으로 사람들의 통행을 방해하고 있으며, 사진에서 보이듯 현재 약 2,000제곱 미터의 면적이 빈 공간으로 남겨져 있습니다.

그래서 저는 유수지의 빈 공간을 활용해서 유수지의 수자원을 이용하는 새로운 프로그램을 제공함과 동시에 유수지와 응봉역, 중랑천을 연결시켜주어 주거지와 중랑천 사이의 흐름을 만들고자 하였습니다.



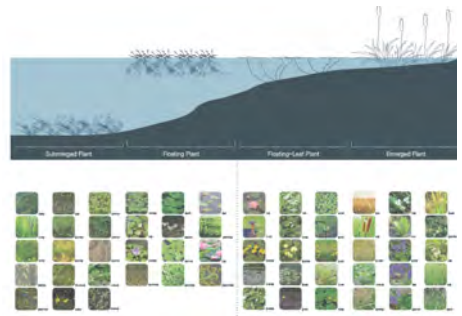
응봉유수지
 위치 : 서울특별시 성동구 응봉동 210-3
 설치년도 : 1985년
 면적 : 2,018㎡
 수계 : 중랑천
 상태 : 부분복개
 이용현황 : 학교운동장

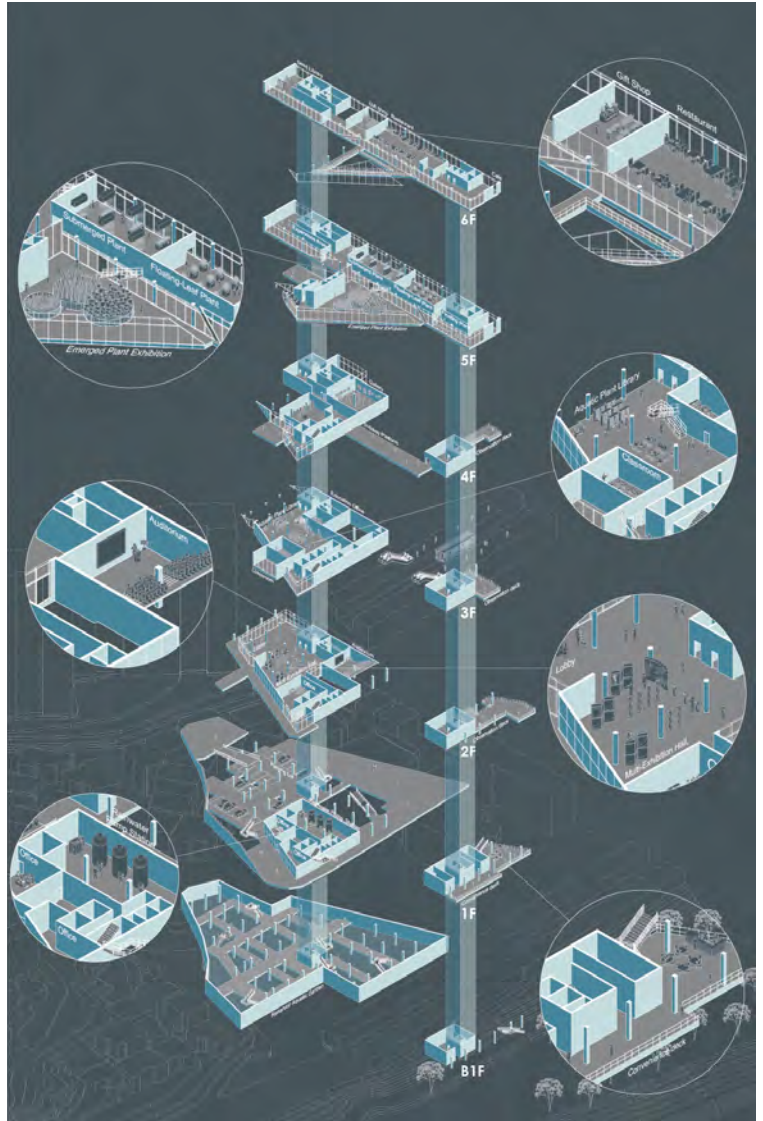
■ 응봉 빗물펌프장 가동현황

날짜	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
가동률 (%)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



PROGRAM_AQUATIC PLANT

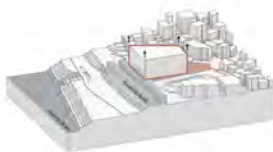




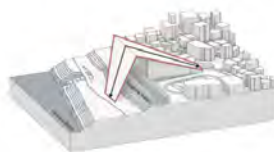
MASS PROCESS



Step 1. Existing Condition
Rainwater Pump Station and Reservoir



Step 2. Mass Volume
Cover and mass formation according to the site



Step 3. Sloping Roof
Sloping roof for gestures to connect with Jungrang Stream

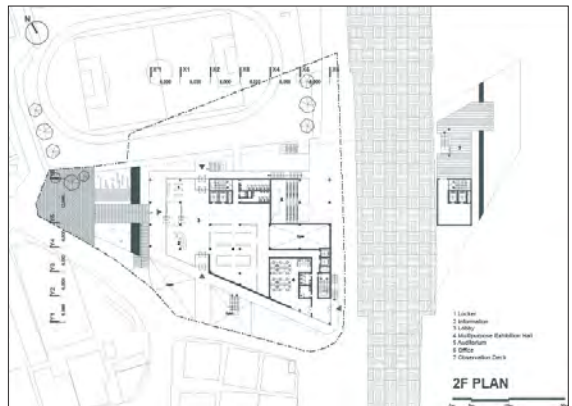


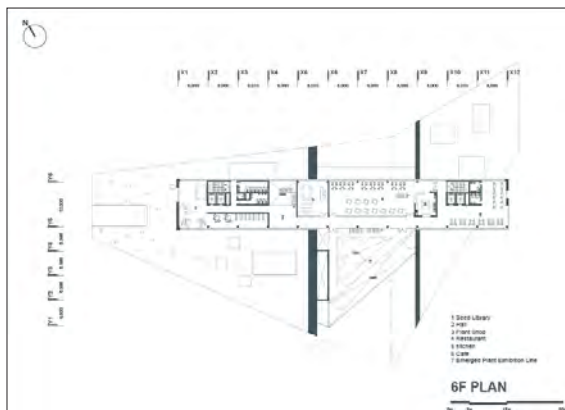
Step 4. Expanded Mass
Creation of mass that expands to Jungrang Stream



Eungbong Rainwater Reservoir

- 1. Reservoir Aquatic Garden
- 2. Parking Area
- 3. Lobby
- 4. Exhibition Hall
- 5. Rainwater Pump Station
- 6. Book Lounge
- 7. Plant Gallery
- 8. Subway Entrance
- 9. Subway Platform
- 10. Terrace
- 11. Emerged Plant Exhibition





이예은

LEE, YE EUN

새로운 緣을 만나다

현대사회에서 반려동물의 사회적 위치와 규모는 점점 커져가고 있습니다. 또한 반려동물 관련 산업도 점점 성장해서 2027년에는 그 규모가 6조에 다다를 것으로 예상됩니다. 그러나 늘어나는 유기동물의 수를 비롯한 여러 사회적 문제가 발생했습니다. 위기에 처한 동물들을 보호하고 새로운 삶을 살아갈 수 있는 공간이 필요했습니다.

보호, 교육, 만남

세 가지를 큰 목적으로 잡았고 추가적으로 관리 항목을 넣었습니다. 그리고 여기에 맞춰 세부적인 프로그램을 계획했습니다. 보호하는 동시에 동물과 인간의 소통과 편의를 위한 시설을 생각했습니다.

사이트를 선정할 때 중요하게 생각한 조건들이 있습니다. 산책 공간, 넓은 부지, 도심과 가깝고 소음과 냄새를 완화할 수 있는 곳. 이러한 조건들을 충족할 수 있는 곳으로 성동구 재활용센터 선정했습니다. 걷기에 부담이 없는 거리 내에 주택가가 있고 공원들이 가까우며 청계천과 중랑천, 자전거 도로 등을 끼고 있어서 활발한 유입이 예상됩니다. 주변 일대가 물재생센터와 철도회사여서 소음과 냄새도 크게 문제가 되지 않습니다.

‘강아지가 세상을 구한다’는 말이 있습니다.

버림받은 기억이 있더라도 치료와 교육을 받은 후 안내견이 되거나 새로운 가정에 입양할 수 있습니다. 그렇게 누군가를 돕거나 한 가정의 일원이 되어 그들의 세상을 구할 것입니다.



CoCoCo

Coanimal Communication Collage

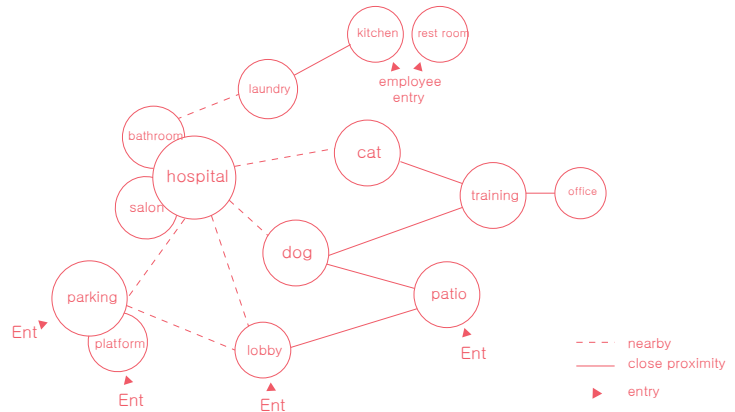
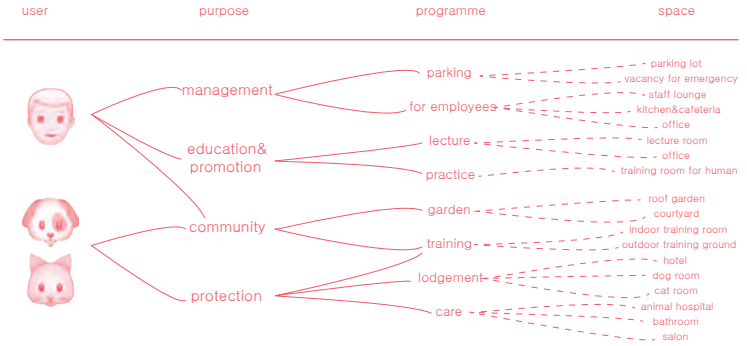


프로그램

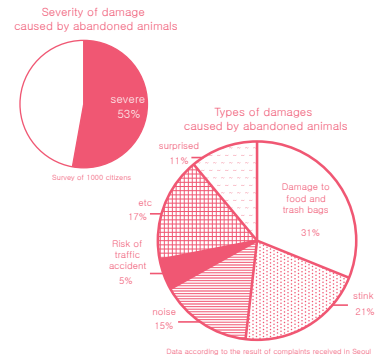
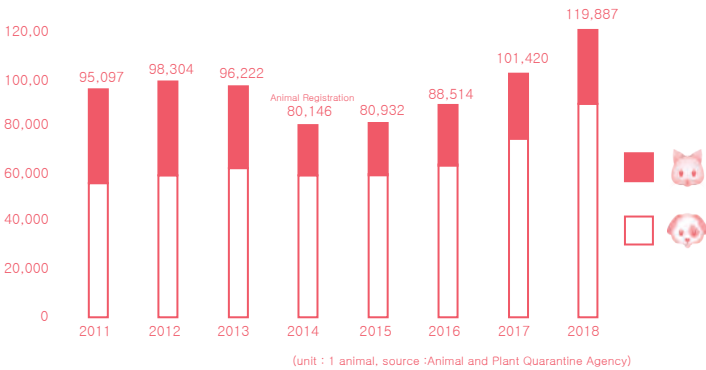
각 실의 위치를 결정하기 위해 인접하거나 통로가 이어져야하는 프로그램들끼리 표시했습니다.

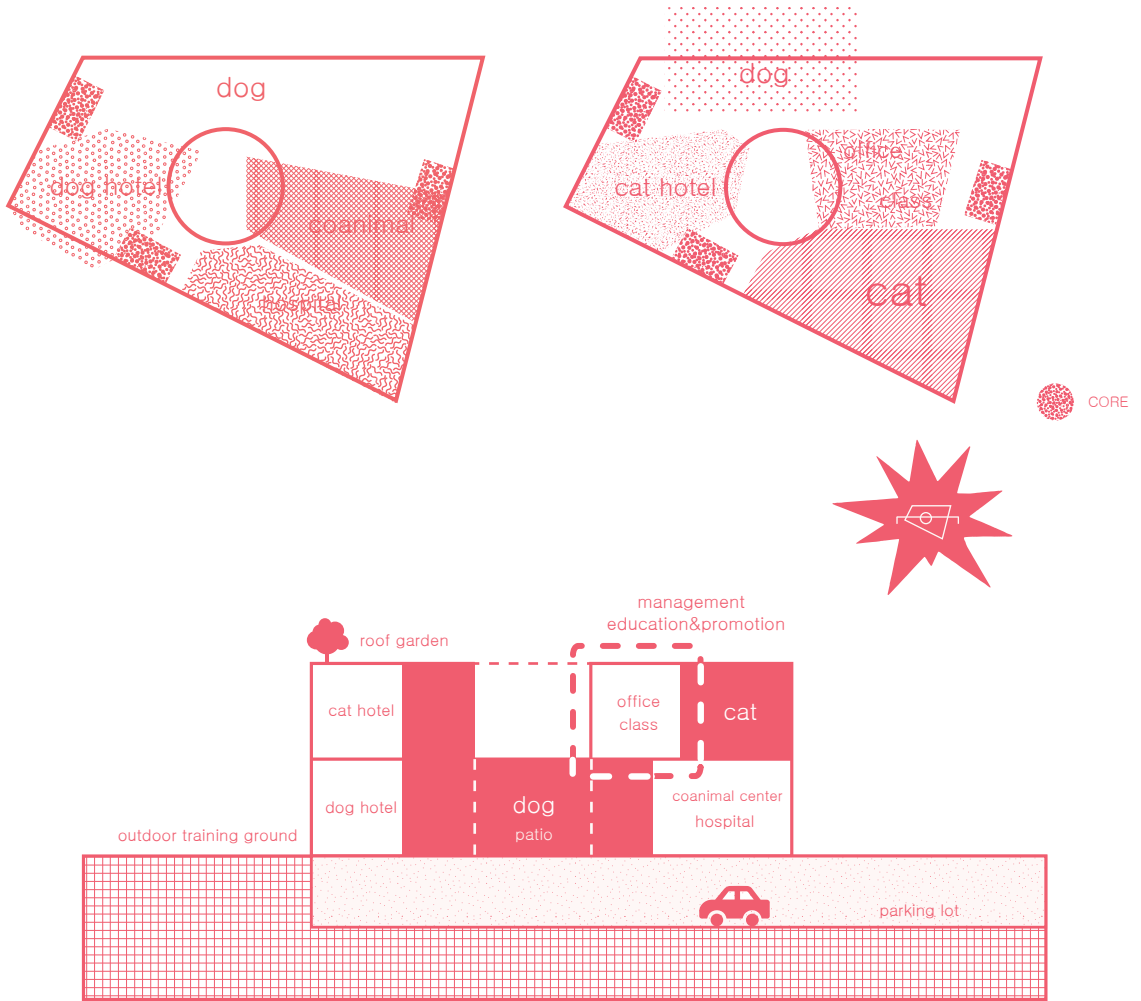
각 층에 배치할 프로그램들을 고려하여 평면 구성을 짰습니다.

프로그램 자체의 성격이 진한 공간과 좀더 열린 공간으로 나뉘었습니다.

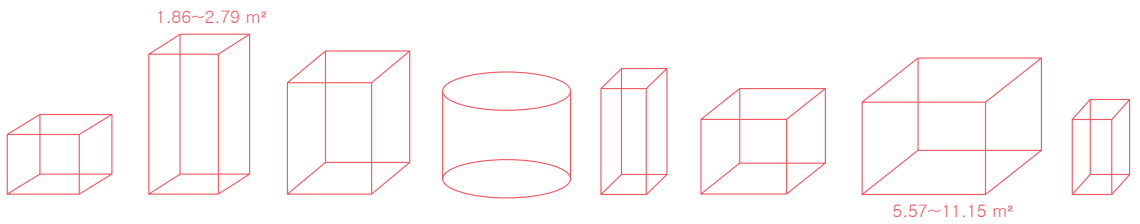


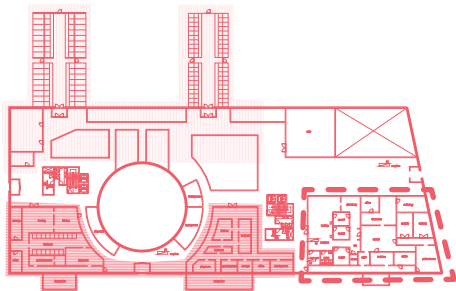
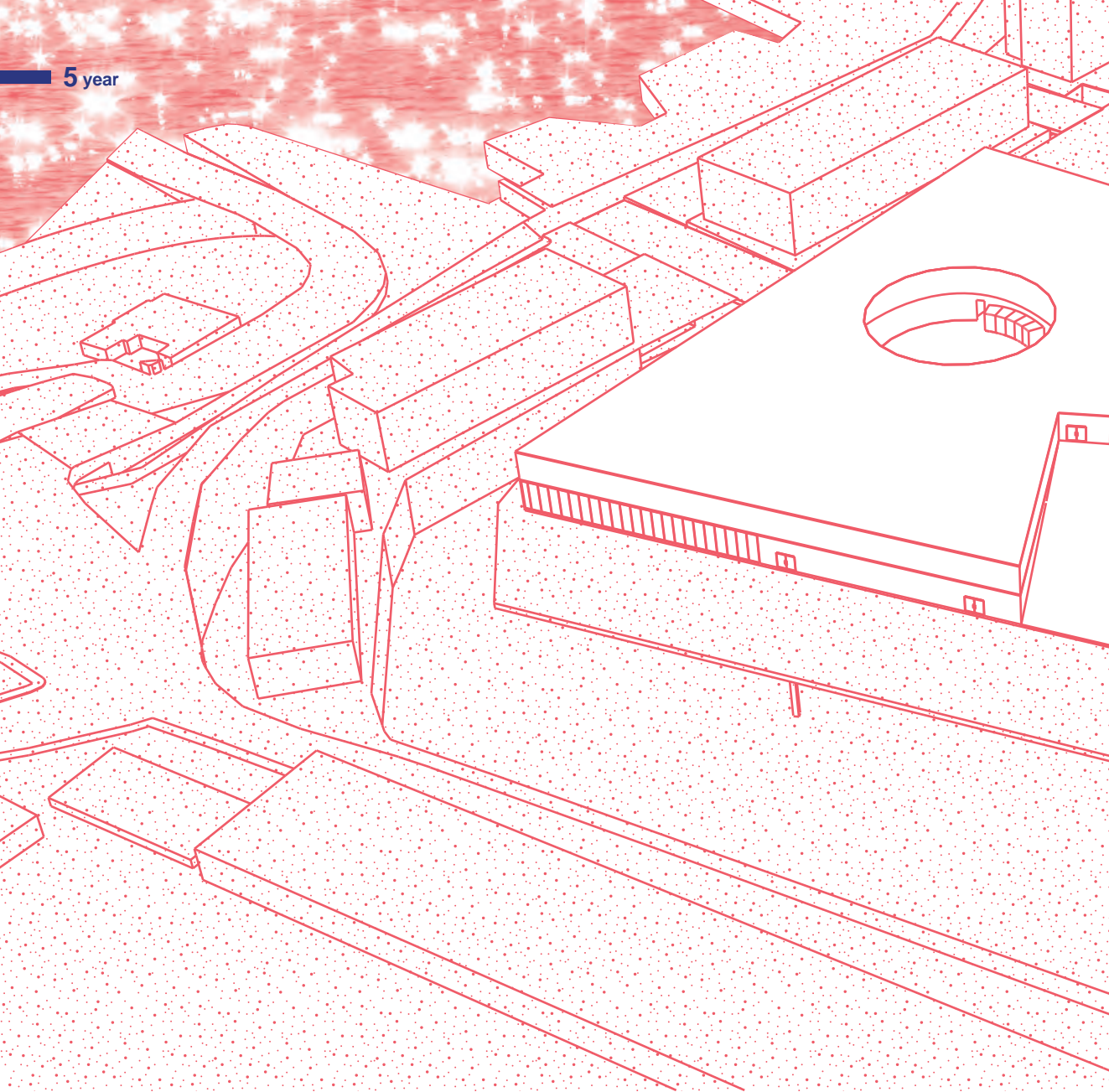
ANNUAL LOST AND ABANDONED ANIMAL OCCURENCE



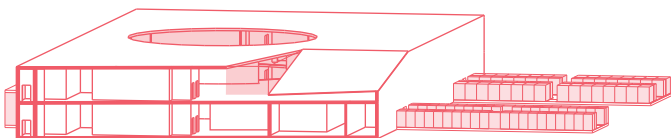
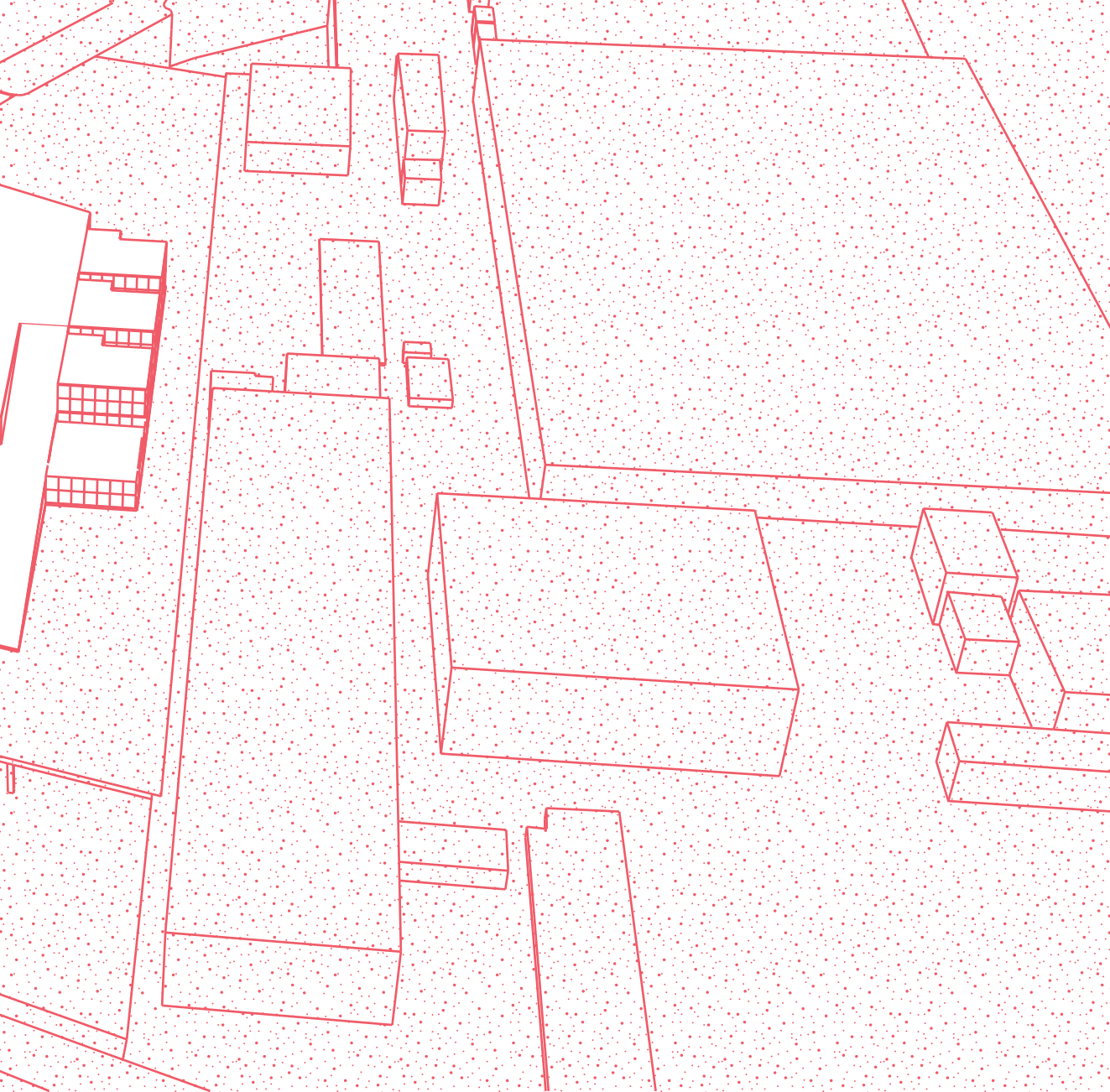


FLEXIBLE SPACE





title of the project : Co Co Co
building site : 677-1, Hannam-dong, Yongsan-gu,
Seoul, Republic of Korea
area, district : Urban area, Class 1 general residential district,
Class 2 general residential district, park
kind of the project : new construction
principal use : Class 2 neighborhood living facilities
number of stories : 2f + basement
site area : 28,197m²
building area : 6,452m²
building coverage : 23%
total floor area : 11,318m²
each floor area : 6,452m²(1f), 4,223m²(2f)
maximum height : 8.4m



정아일

JEONG, AH IL

대지와 연결되는 건축에 대한 고민

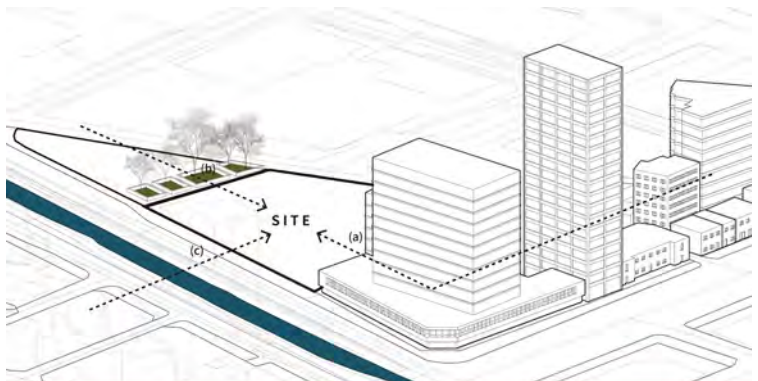
Attach는 '연결하다'의 의미를 가진 단어로, 영상컨텐츠를 리드하고 있는 크리에이터들의 미디어와 계단이라는 건축적인 제스처를 통해 사람과 사람, 건물과 사람을 연결하려 한다.

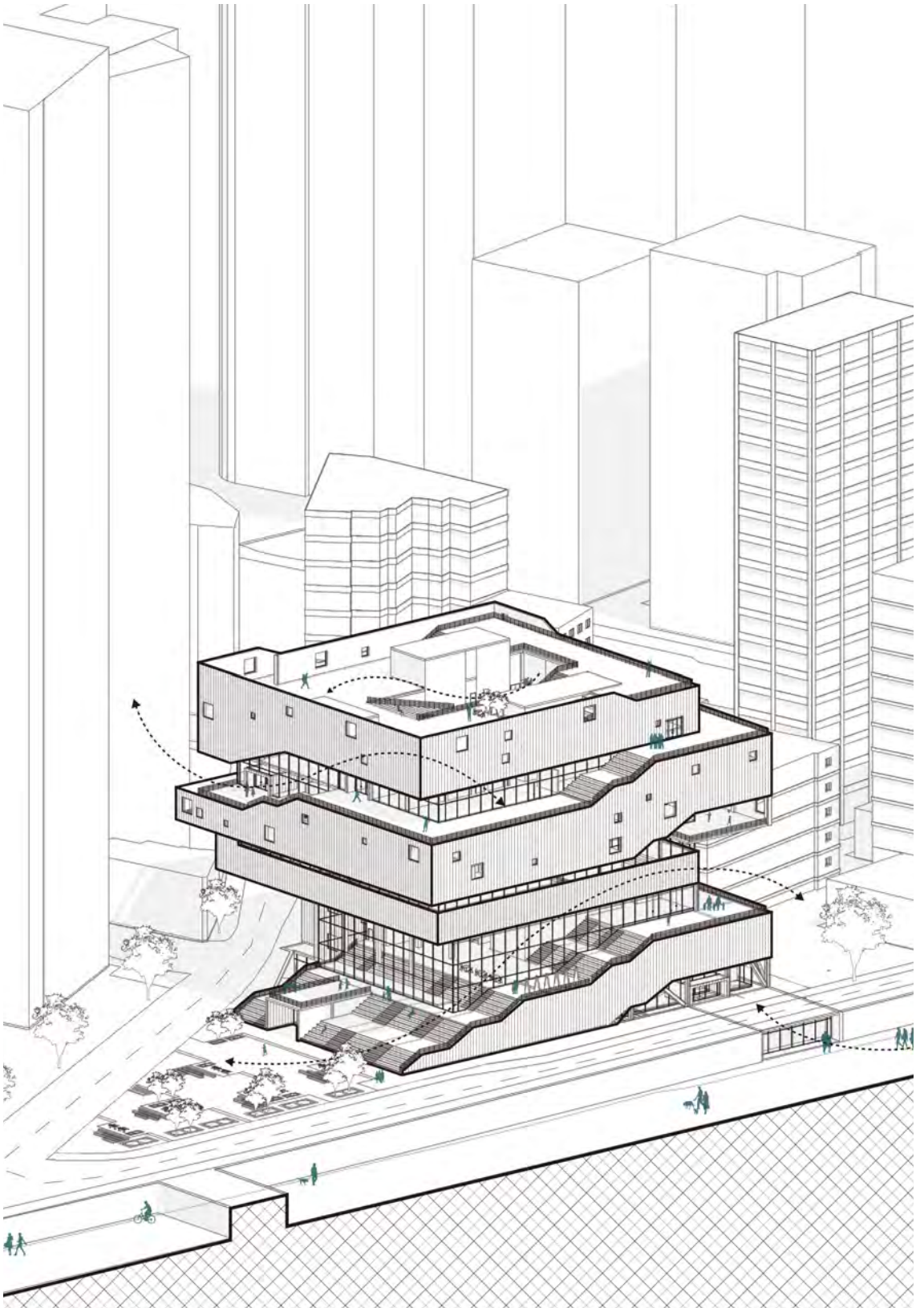
이 프로젝트에서 사이트는 종각역과 을지로입구역 사이에 위치해 있다. 맞은편에 위치한 청계천은 서울의 한복판인 종로구와 중구와의 경계를 흐르고 있는 하천이다. 서울특별시는 2050년까지 장기계획을 세워 청계천을 역사와 전통이 있게 복원하기로 하였고 그 결과 현재 많은 사람들이 찾아오는 서울의 대표적인 도심 속 휴식공간이 되었다. 뿐만 아니라, 사이트 바로 옆의 한빛미디어공원과 인근의 오피스들이 혼재되어 있어 평일과 주말 모두 다양한 이벤트가 이뤄지고 있는 곳이라 할 수 있다. 따라서 많은 사람들이 이 곳을 오가기만 할 뿐 아니라 머무르고 즐길 수 있도록 하기 위한 맥락에서 이 프로젝트는 시작되었다.

사이트에 근접해서 보면 (a)의 공원, (b)의 공원, (c)의 청계천의 서로 다른 특징을 가지고 있는 레이어들에 주목하였다. 접근하는 레벨과 목적이 다르기 때문에 각 특징에 맞춰 진입로와 프로그램들을 배치하여야 다양한 사람들을 유입시킬 수 있을 것이다.

PROGRAM

영상컨텐츠의 인기가 높아지면서, 준전문가급의 인기있는 크리에이터들이 증가하였다. 매년 달라지는 유튜브 인기영상을 비교해보면, 사람들을 계속해서 차별성을 느끼고 싶어 하며 크리에이터들 또한 다양한 작업을 시도 하고 있다는 것을 알 수 있을 것이다. 가장 우선 이들이 앞으로도 컨텐츠를 리드할 수 있도록 전문적인 장비와 지식들을 갖춘 ①미디어제작 공간을 제공하고, 그들이 ②교육과 상담, ③체험과 이벤트, ④협력과 연구에 참여함으로써 더 다양한 사용자들이 이용할 수 있도록 할 것이다.

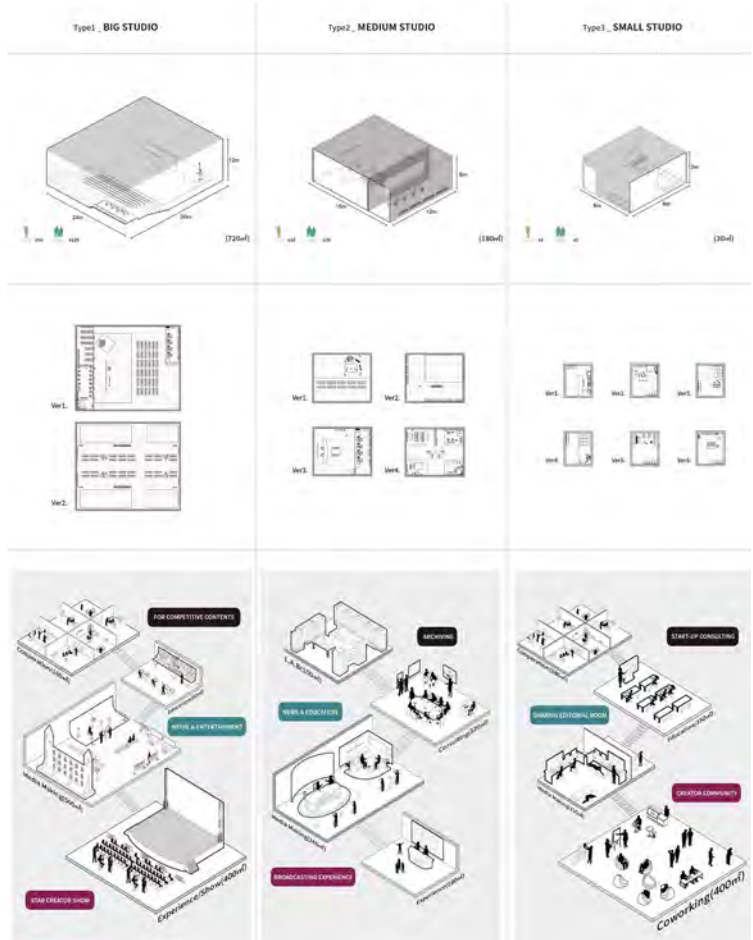




PROGRAM

1인 방송부터 전문적인 방송까지 다양한 크리에이터들의 다양한 콘텐츠를 위해 대형, 중형, 소형의 미디어제작공간을 제공하고, 그들이 교육과 상담, 체험과 이벤트, 협력과 연구에 참여함으로써 더 다양한 사용자들이 이용할 수 있도록 하였다.

특히, 최근들어 낮에는 직장에서 일하는 사용자들이 퇴근후엔 영상을 편집하여 올리거나 프로듀서가 크리에이터가 되는 등 한 유저가 구분없이 각각의 프로그램을 이용하고 있는 추세라 보았다. 따라서 각각의 프로그램들을 스튜디오를 중심으로 연결시킬 수 있는 스토리를 만들어 타입화하였으며 청계천과 공원 오피스에서의 접근성과 수직적으로 쌓여진 각 프로그램들을 연결시키기 위해 스파이럴 루프를 이용하였다.



PLAN



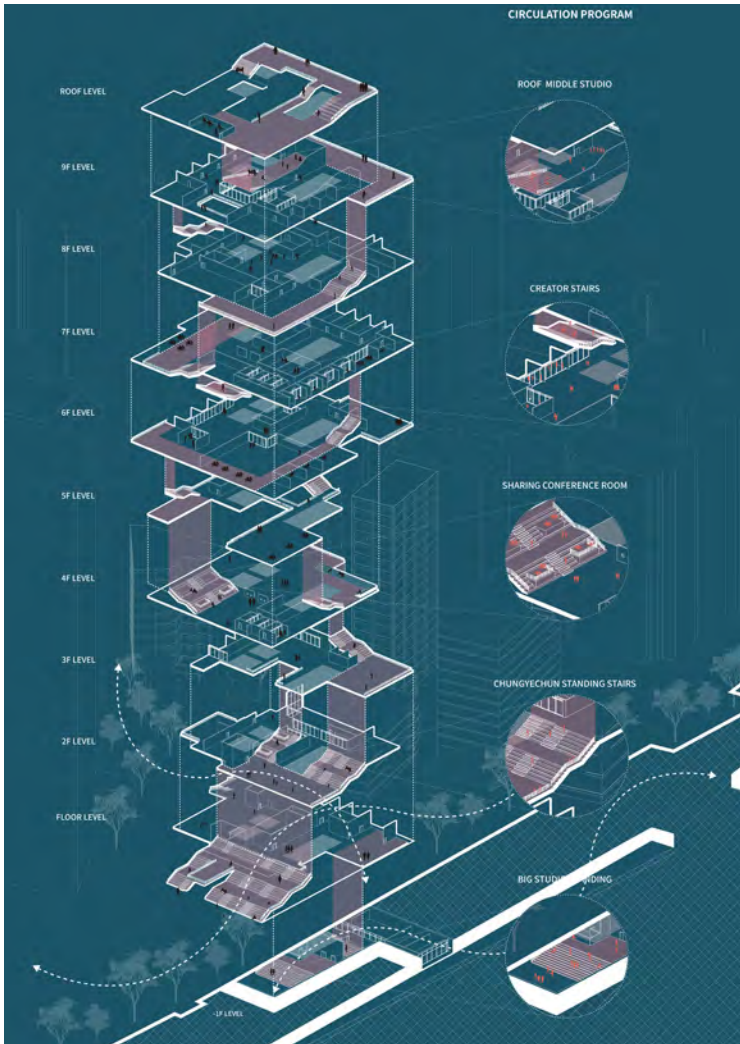
1F PLAN



2F PLAN



4F PLAN



2F _ Chungyechun Standing Stairs



5F _ Sharing Conference Room



ROOF _ Middle Studio



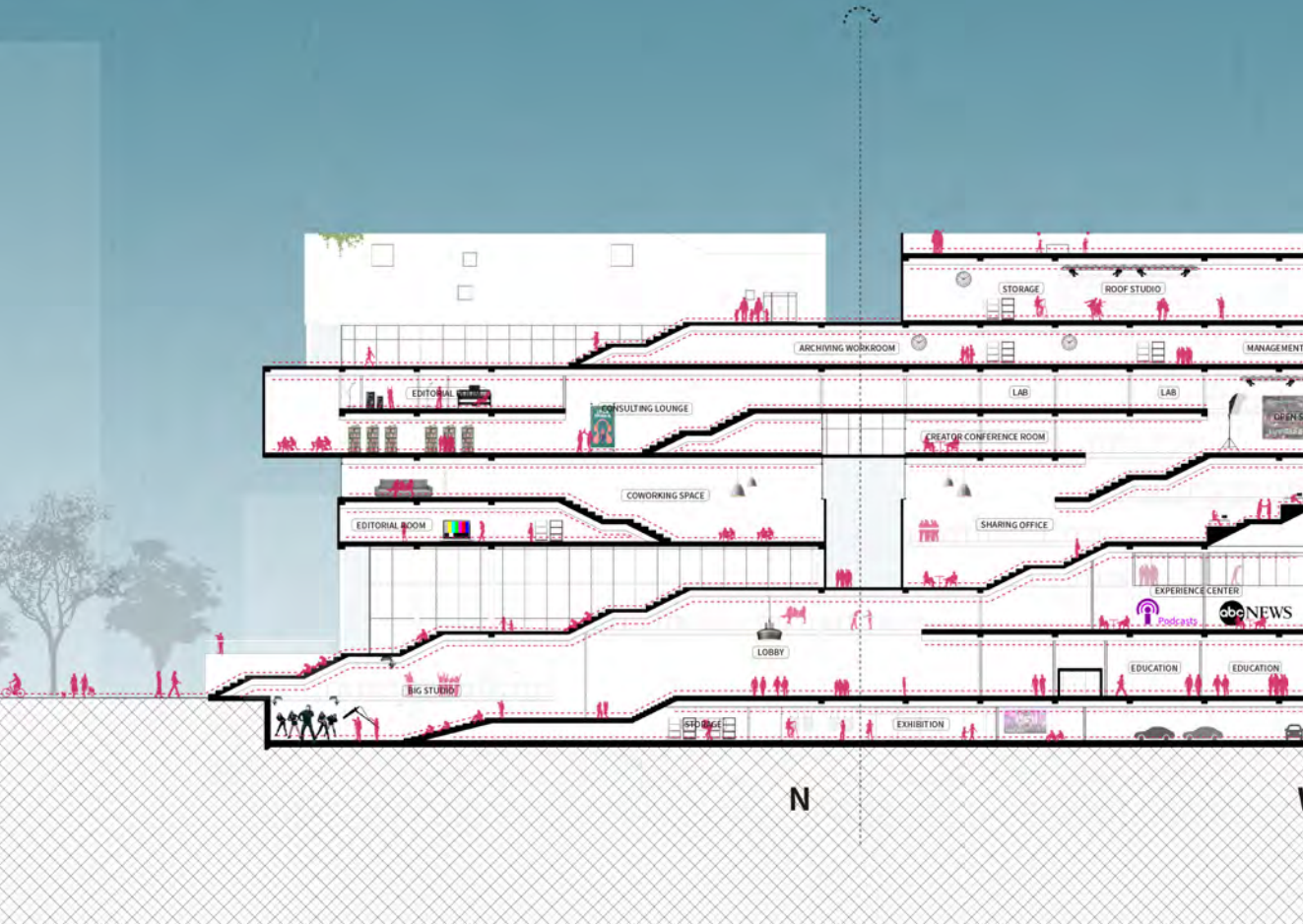
5F PLAN



9F PLAN

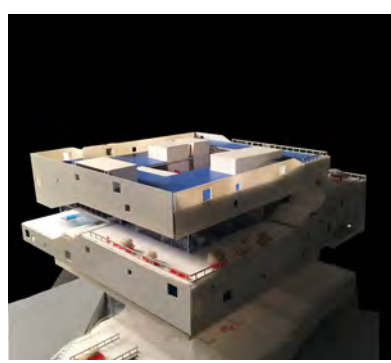
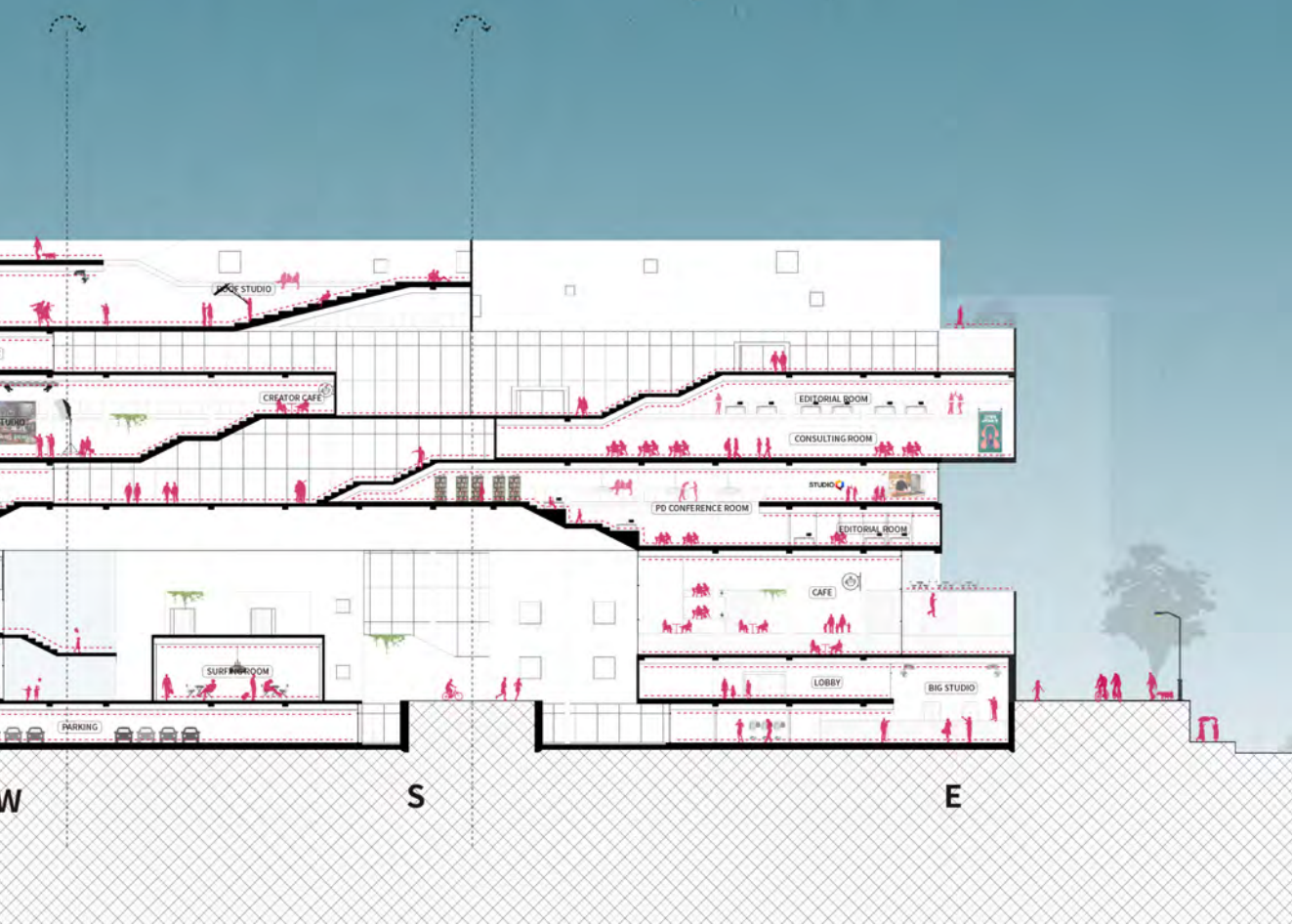
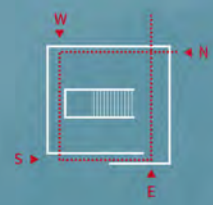


10F PLAN



SECTION PANORAMA

이 건물에서 계단의 역할은 수직적이동에만 국한되지 않습니다. 서울의 대표적인 녹지지역인 청계천과 함께 공원, 고층의 오피스 등에서 이루어지는 다양한 이벤트를 수용하기 위해 자연스럽게 사람들이 끌어들이면서 주변경관을 제공하도록 하였습니다 스튜디오에서는 다양한 각도를 위한 카메라 세팅, 스태프 대기공간이 되면서 공개녹화나 공연 때는 스탠딩 석으로 사용됩니다. 공유 작업실에서는 현장직과 외주, 사무직끼리의 소통이 많이 필요한 영상작업 특성에 맞춰 오픈 회의실을 제공합니다. 이와 같이 계단은 프로그램과 프로그램을 연결시키면서 그 자체도 프로그램이 되어 다양한 사람들이 머무르고 즐기는 공간이 될 것으로 기대됩니다.



THANKS TO.
 사랑하는 가족
 호영오빠
 현우
 동윤
 원용

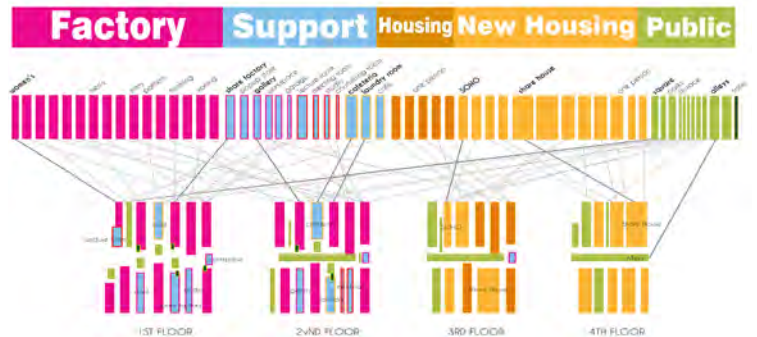
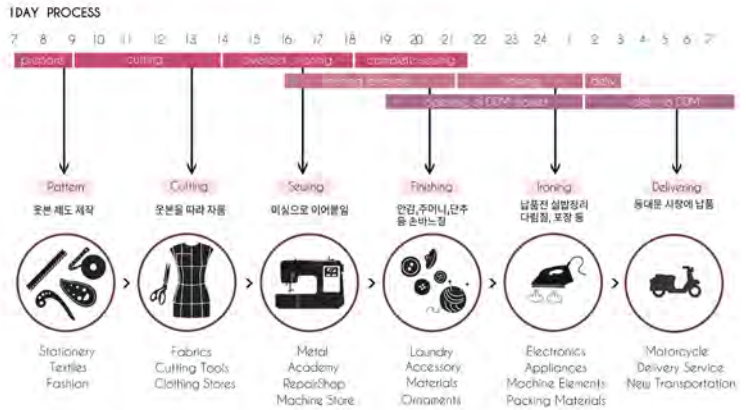
윤기연
YOON, GI YOUN

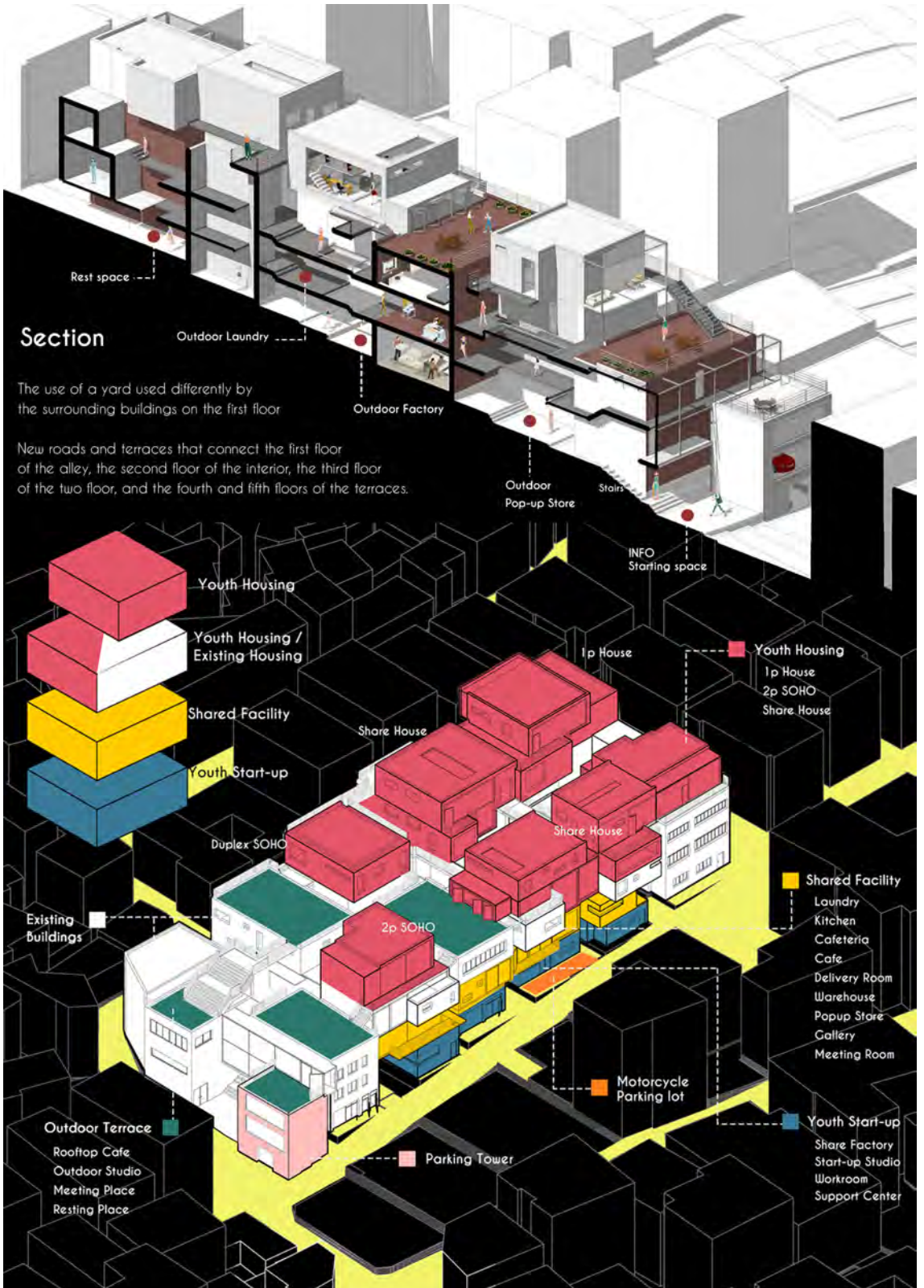
침체되고 있는 창신동에 새로운 흐름인 청년을 유입시키자

줄어가는 전체인구, 늘어가는 고령인구속에 지역경제침체가 오고 주민들간 교류가 사라져가는 창신동에 새로운 흐름이 필요할거 같다고 생각해 청년들을 유입시킬 수 있는 청년인큐베이팅 스타트업과 청년주택을 프로그램으로 선정하였다.

창신동은 붕제특성화지역으로, 요즘 패션에 관심이 있어 창신동에 오는 청년들이 증가하고 있고, 사이트 앞의 동대문패션시장과 연계해 많은 가능성을 가진다.

기존의 공장들에 추가해 크게 지원시설, 청년주택, 공용공간으로 나눠 목록들을 나열하고 이를 층별로 평면에 배치하였다 창업공간, 그리고 공유작업공간을 1층에 배치하고 2층엔 주민과 청년이 함께 공유하는 주거공유시설을, 그리고 3층이상층에는 청년주거를 배치했다. 청년주거에는 크게 1인주거, 쉐어하우스, SOHO모듈이 있다.

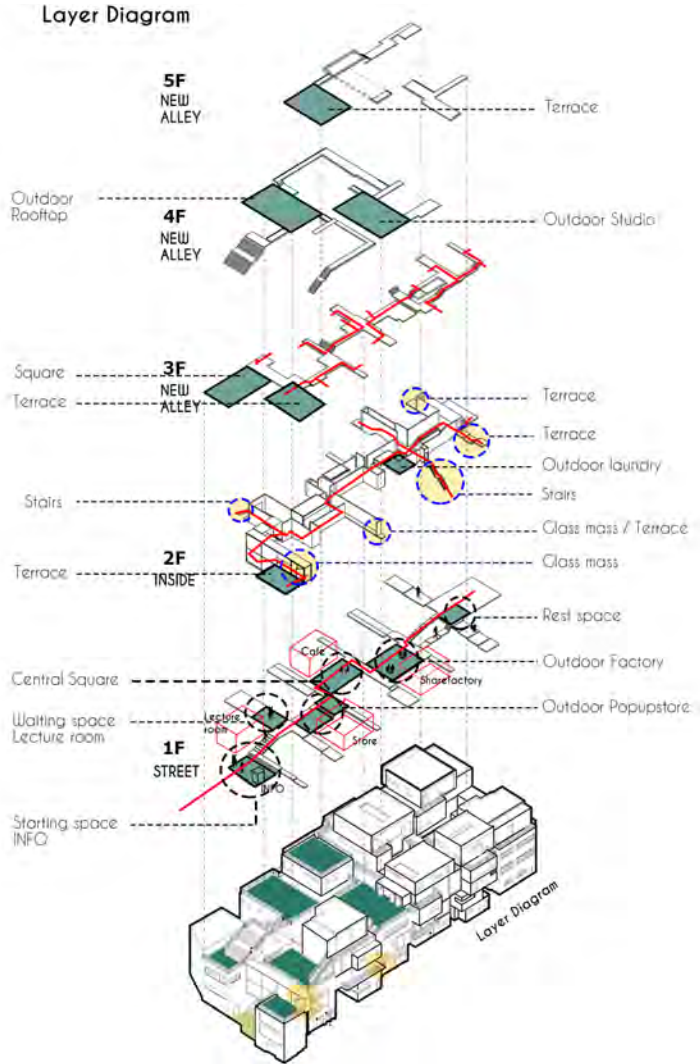




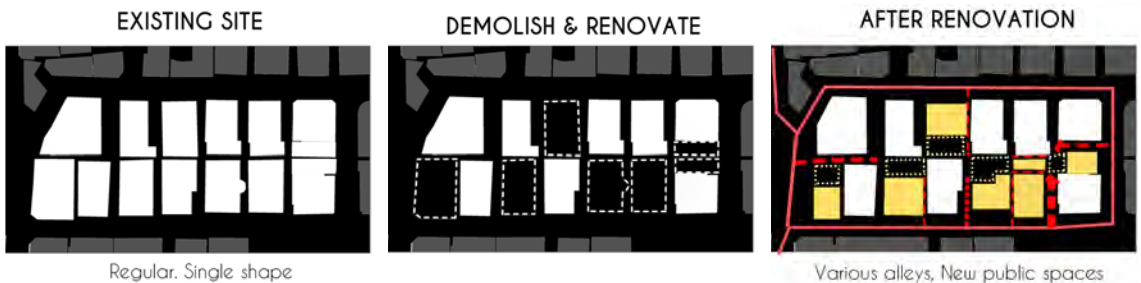
층별 실내외 교류공간

1층의 외부 골목길과 2층 내부실내공간, 그리고 3층 테라스 공간의 레이어 다이어그램이다. 1층의 스튜디오앞, 카페앞, 웨어팩토리앞의 오픈스페이스와 2층의 세탁실앞, 식당앞 오픈스페이스에서 사람들의 활동이 일어나고, 2층의 골목끝부분은 유리매스가 튀어나온 형태나, 야외테라스, 계단 등으로 구성했다. 창신동의 층고가 높낮이차가 있는만큼 이 레이어들도 층고차이가 있는데 창신동의 지역 성질 그대로를 큐브안에 반영시킨것이라고 볼 수 있다.

선택한 필지는 13개의 건물로 이루어지며 건물사이의 간격이 일정하고 건물또한 규칙적으로 배치되어 있다. 13개의 건물이 위치한 대지를 하나의 필지로 생각하고 중간중간을 비워내 신축을 함과 동시에 기존 도시조직이 가진 맥락을 보존하는 방향으로 진행했다. 철거할 건물을 정하고 새로운 매스로 인해 골목의 폭이 넓어지거나 좁아지고, 다양한 오픈스페이스들이 생겨나게 되는데 이를 2층과 3층에도 적용하는 것이 컨셉이다.



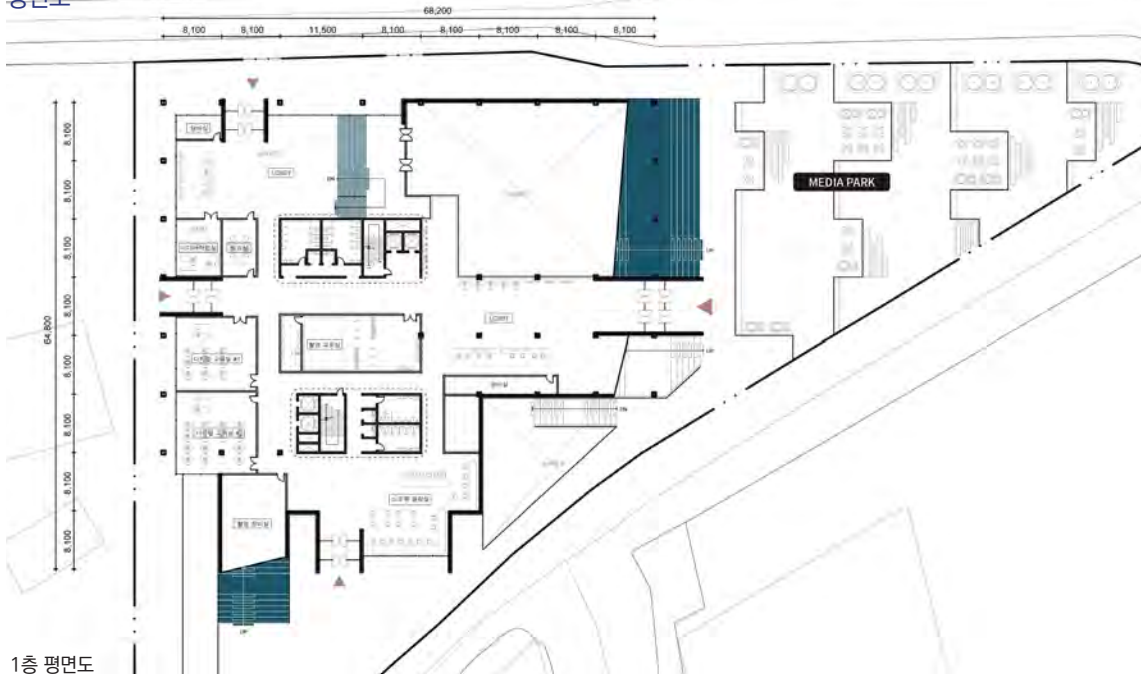
컨셉 다이어그램



Regular. Single shape

Various alleys, New public spaces

평면도



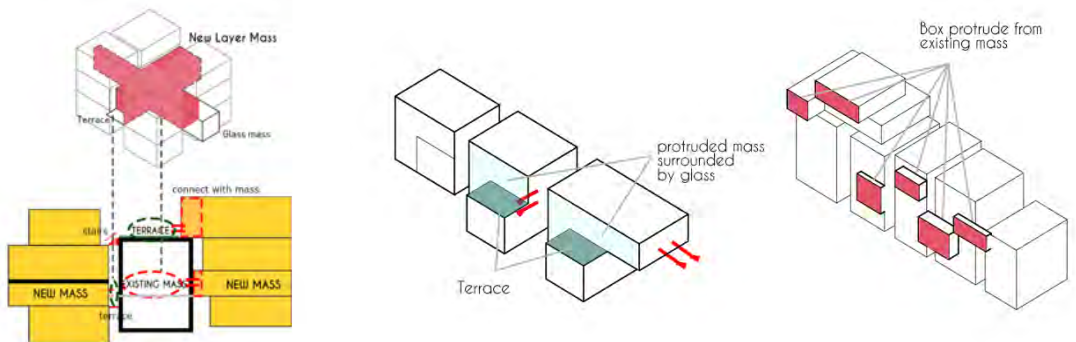
1층 평면도



2층 평면도

3층 평면도

매스 프로세스





입면도





단면도



MULTI DIMENSIONAL CITY

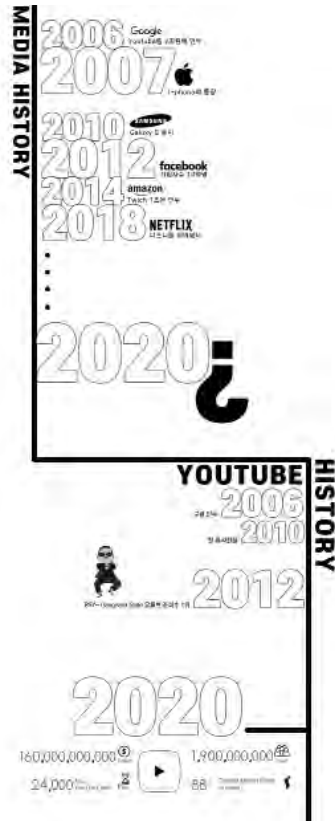
: 1인미디어와 1인주거

이석이
LEE, SEOK YI

새로운 세상을 마주하는 건축의 자세

페이스북, 인스타그램, 유튜브로 대표되는 미디어 산업은 스마트폰의 등장으로 급성장하기 시작했습니다. 그 중에서도 특히 영상기반 플랫폼 유튜브는 'Z세대'의 새로운 문화를 선도하고 있습니다. 유튜브의 기업가치는 1600억달러, 200조원에 달하고, 한 달 19억명의 사용자, 1분에 업로드되는 영상만 24000분, 국내 동영상시장 점유율은 88%를 기록하고 있습니다. 수많은 자료에서 증명하고 있듯 유튜브는 세계의 트렌드를 주도하고 있습니다.

서울시가 2018년 파리의 [리인벤텨 파리]를 벤치마킹한 [입체도시:리인벤텨 서울] 사업을 발표하면서 '입체도시'가 다시금 주목받고 있습니다. 저는 청년들의 주거단지를 찾기 위하여 도시공간에서 버려진 땅을 입체적으로 활용하는 입체도시 개념을 적용한 '1인미디어주거단지'를 제안하고자 합니다.





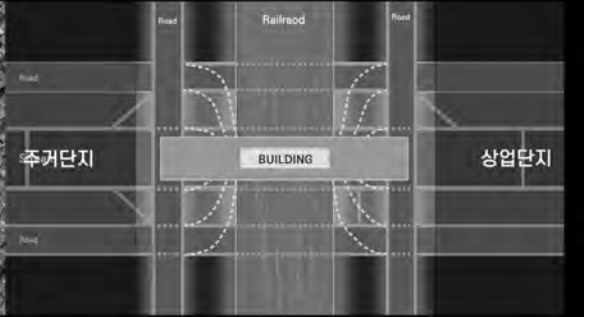
00:09:24



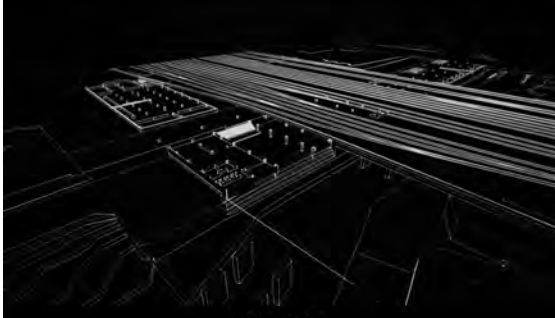
00:21:10



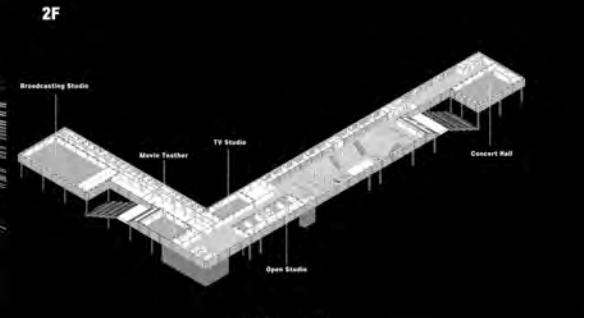
00:33:02



01:20:12



02:25:01



03:14:20



03:40:11



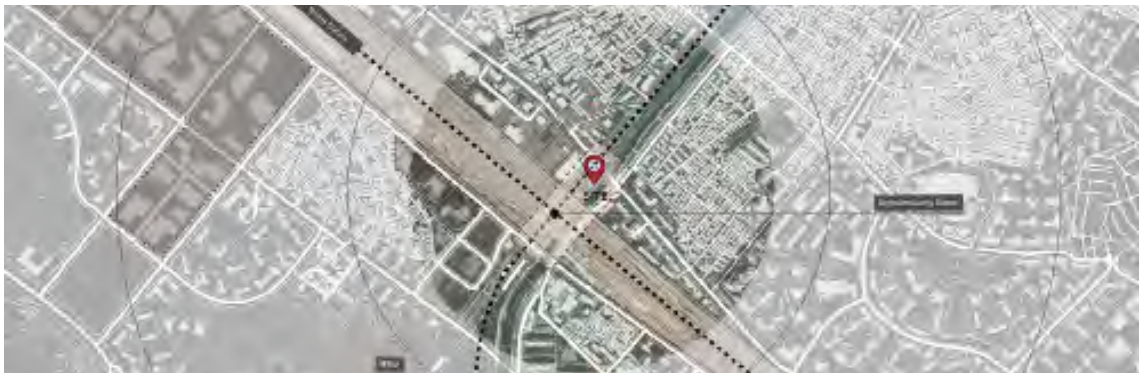
04:35:08

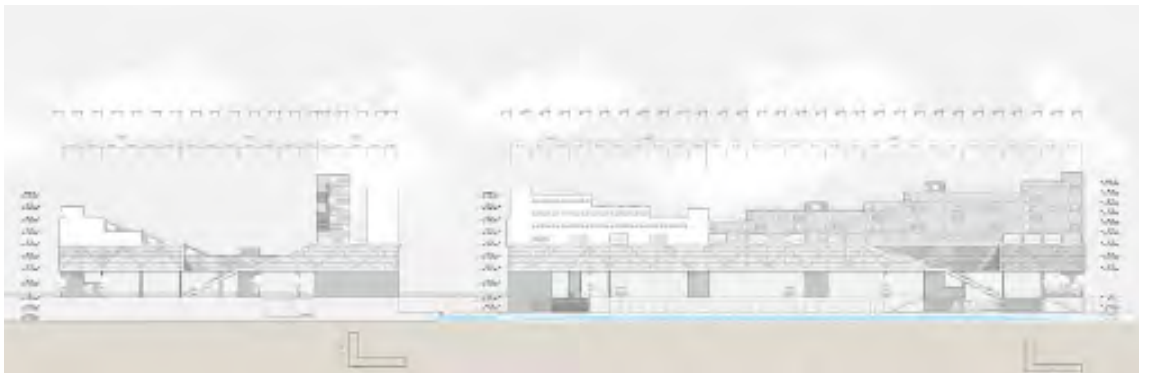
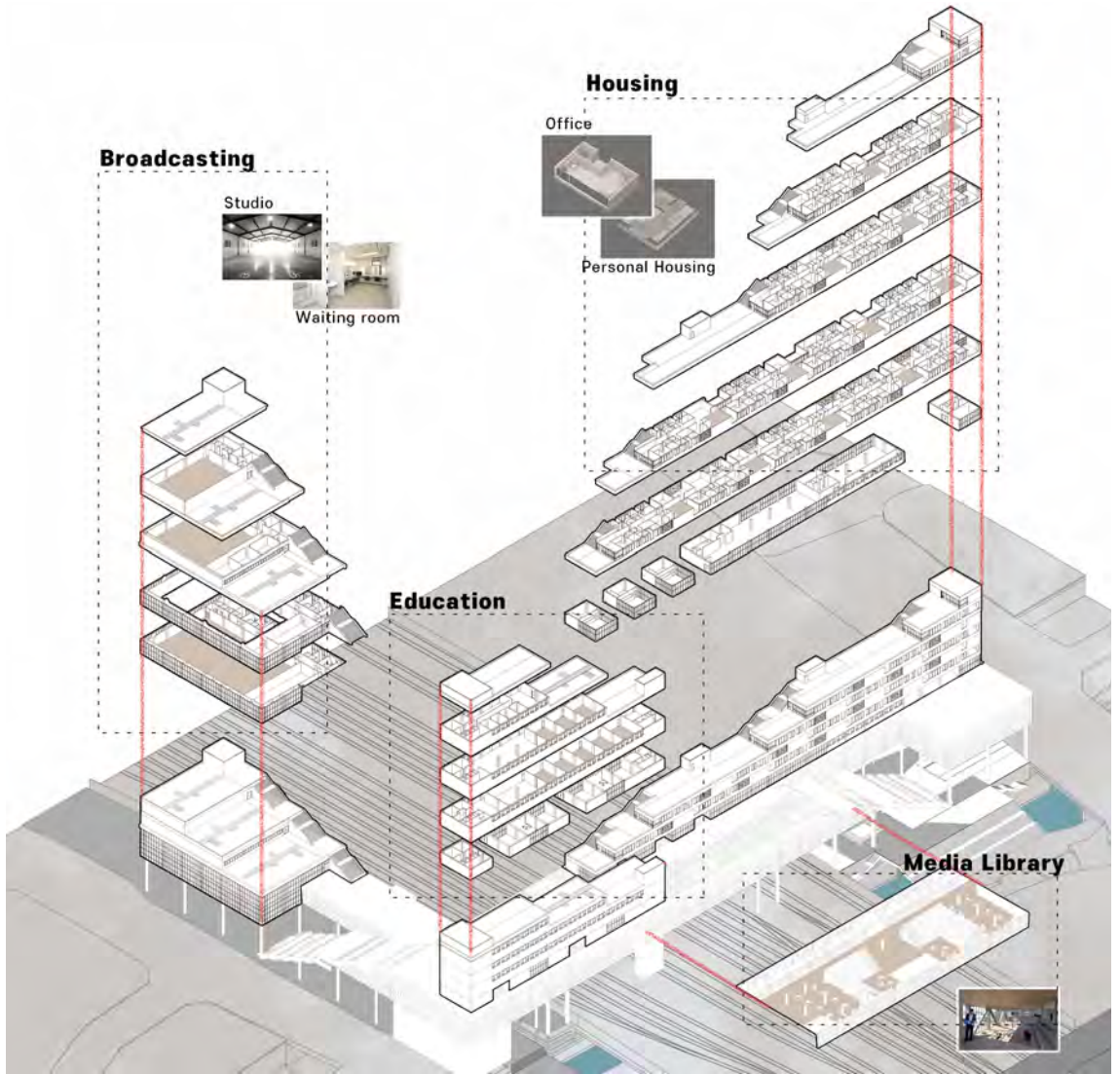
1인미디어와 1인주거

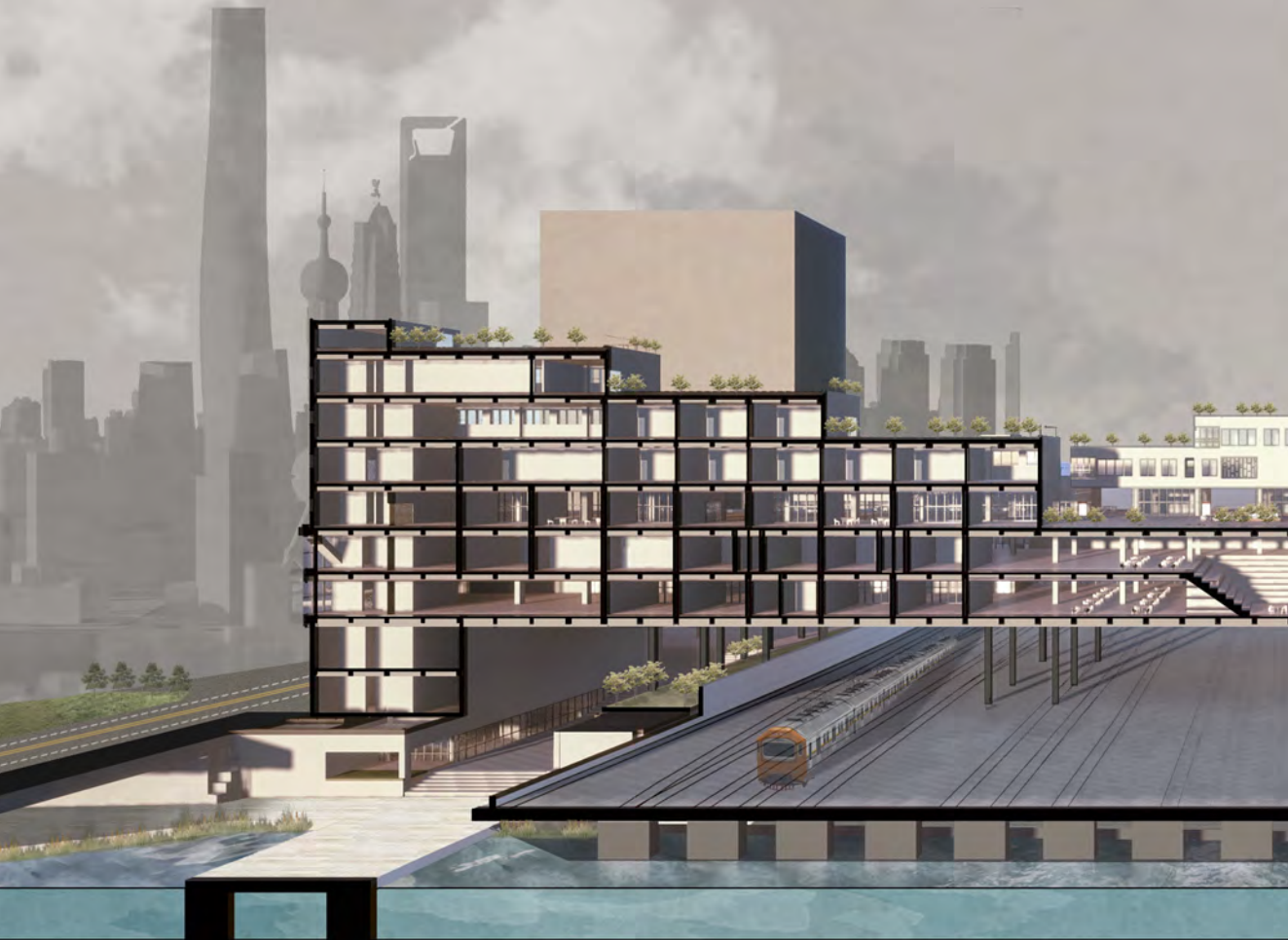
대지위치	서울특별시 마포구 상암동
대지면적	9,193.8m ²
건축면적	11,827.5m ²
총연면적	49,674.2m ²
연면적	38,719.3m ²
건폐율	128.6%
용적률	421.7%
주차대수	180대
규모	지하2층 지상9층
최고높이	51.2m



SITE ANALYSIS

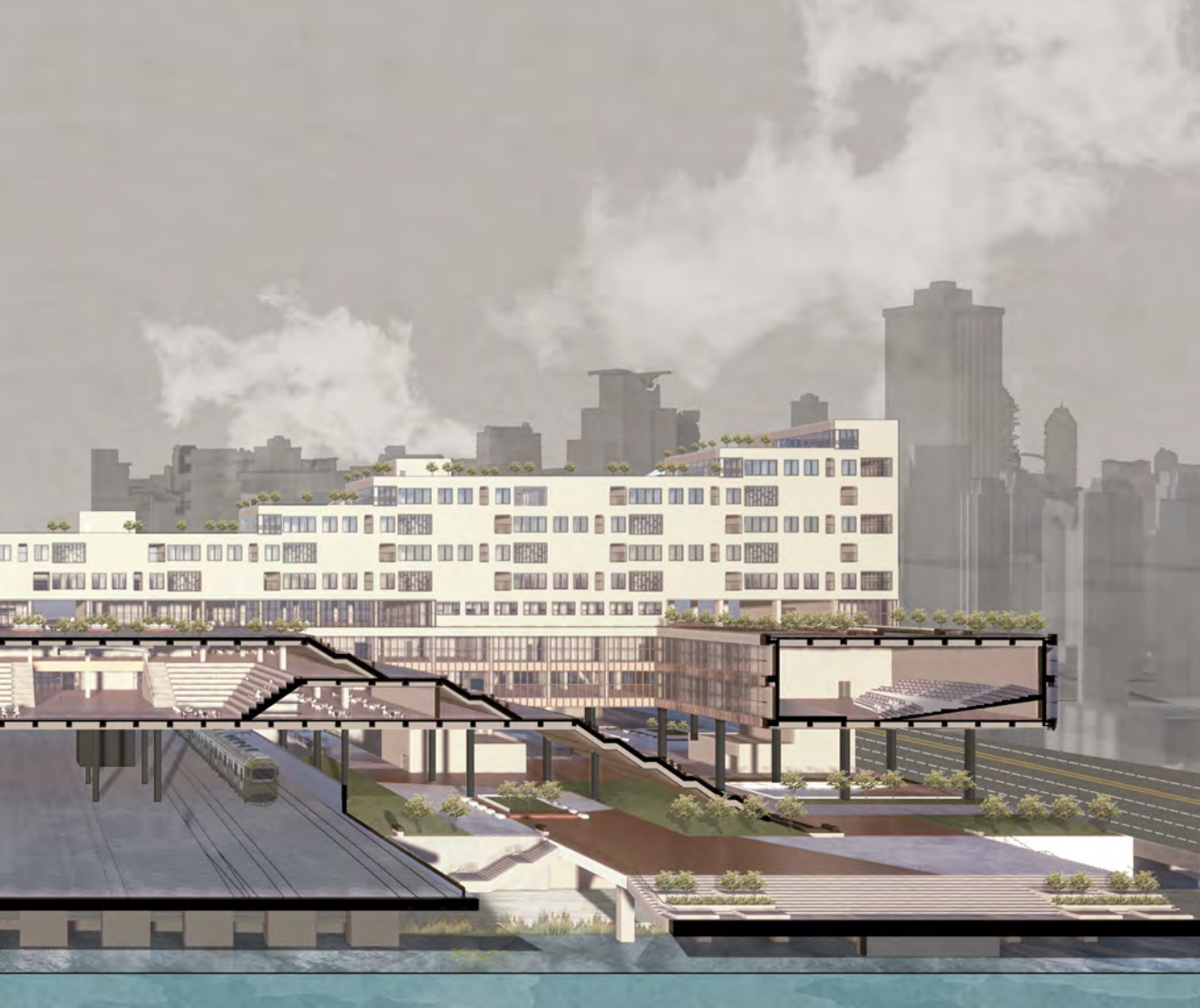




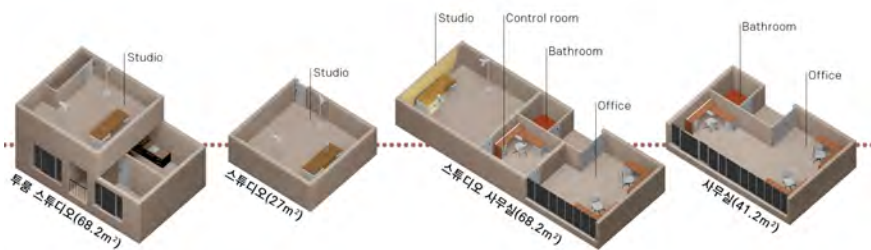


UNIT(PERSONAL)





UNIT(SHARE)



IN and OUT

구의유수지 독립출판블록

진영찬

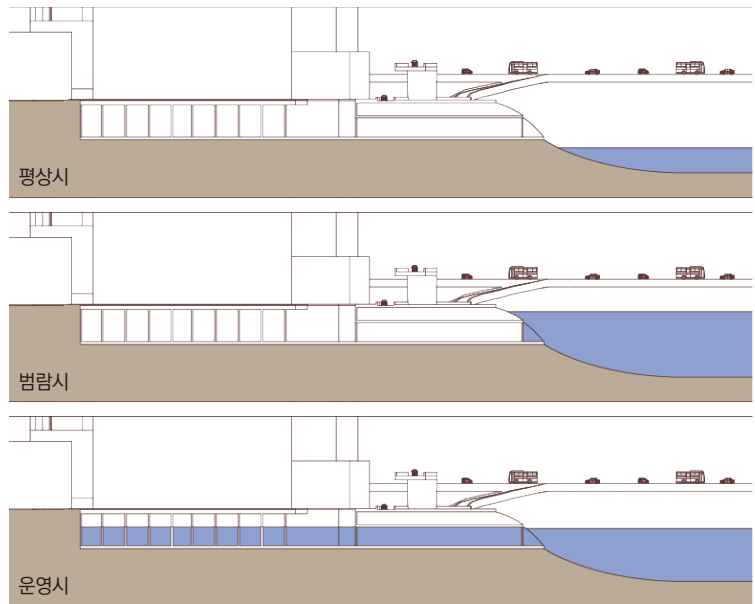
JIN, YOUNG CHAN

유수지를 건축적 요소로 끌어들이는 방법

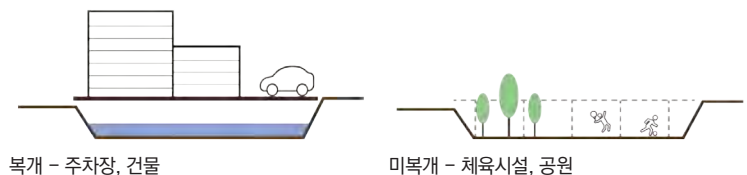
서울시는 한강과 주요 천 근처에 수위가 높아져서 범람이 우려될 때 일시적으로 물을 유입 시켜 수위를 조절하는 유수지를 설치해 운영 중이다. 1년에 15일 정도만 사용하는 유휴부지이기 때문에 활용을 위해서 대부분의 유수지는 복개하여서 상부를 공용주차장이나 건물을 지어 사용하거나, 복개하지 않고 공원이나 체육시설 등으로 사용하고 있다.

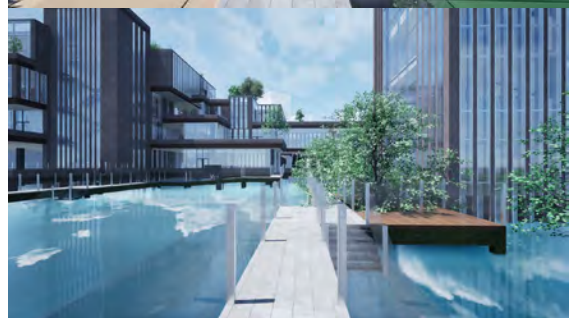
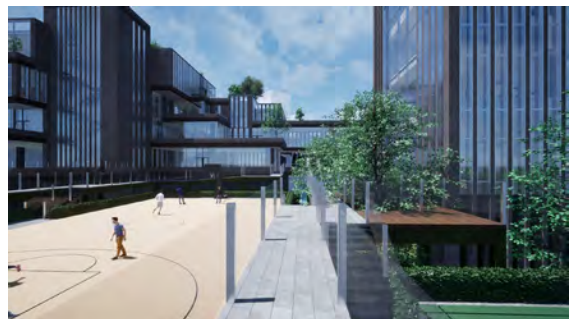
사이트인 구의 유수지는 한강 근처에 있다. 그러나 기존의 유수지 활용 방식은 복개지를 상하부로 분리만 하는 수동적인 방식으로 느껴졌다. 그래서 복개한 후에도 지상부와 지하부 모두를 건물의 외부공간으로 활용할 수 있는 방법을 고민해 보았다. 유수지의 필수적 이면서도 일시적인 기능인 강물의 유입을 건물의 또 다른 디자인으로 활용하고자 하였다.

유수지 운영 방식



유수지 활용 유형





유수지와 유휴공간

유수지는 특정 용도가 정해져 있지 않은 비어 있는 땅이다. 누구나 접근 할 수 있는 유휴부지이다. 유수지의 성격에 맞게 건물도 유휴공간으로 활용될 수 있는 공간들로 설정하였다.

유수지를 활용할 수 있도록 중앙을 비우는 것으로 설계를 시작하였다. 그렇기에 외부에서 유수지로 접근하는 진입로와 건물과 유수지의 관계성을 중심으로 전체적인 건물 배치를 하였다.

프로그램은 독립출판물을 이용한 서점, 도서관, 그리고 전시관 등이다. 독립 서점들은 온라인에서 접근하기 어려워서 직접 방문하는 사람들이 많은 만큼 유휴부지에 어울리는 프로그램이라고 생각하였다. 많은 외부 공간들을 만들어서 아트북페어나 독립전시와 같은 다양한 프로그램들이 이뤄질 가능성을 열어두었다.



강변북로에서 바라본 전경
계단식 매스를 통해서 옥상 외부 공간 활용



도서관 내부
수직적인 연결로 열람실의 공간을 넓게 구성



전시실 내부
브릿지 공간으로 내외부 모두 전시 가능

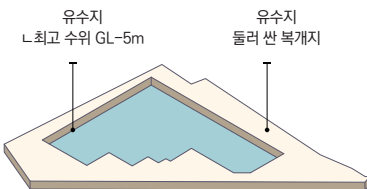


유수지 내부 체육시설
유수지를 평상시에는 체육시설로 이용

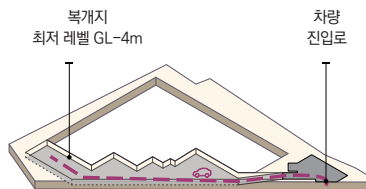


유수지 진입로
외부에서 유수지로 접근하는 진입로

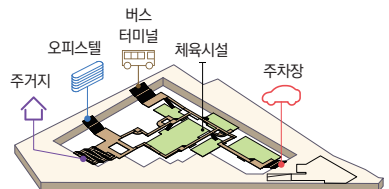
유수지 설계



유수지 수위와 복개지 범위

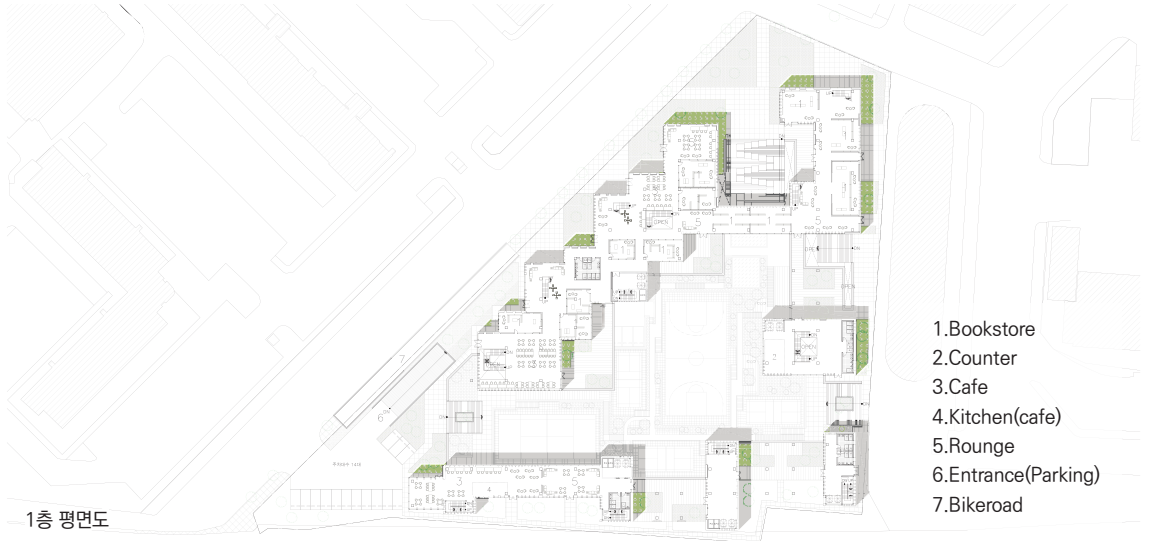


복개지 레벨과 지하주차장 진입로



외부 진입로

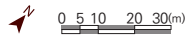
평면도



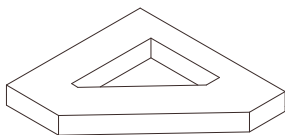
1. Bookstore
2. Library
3. Cafe
4. Foodcourt
5. Kitchen(food)
6. Food Hall
7. Seminar
8. Rounge



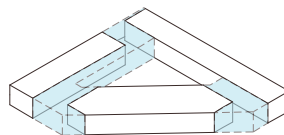
1. Bookstore
2. Library
3. Museum
4. Rounge



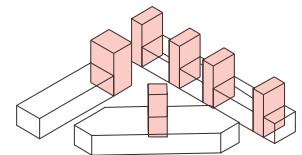
매스 프로세스



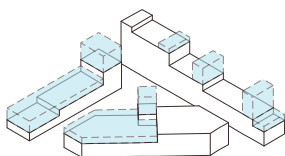
사이트 측에 따라 매스 설정



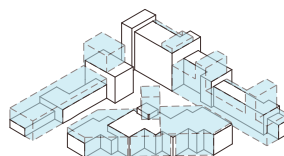
진입로에 따른 보이드 공간



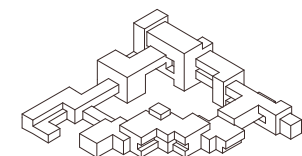
코어 위치 선정



계단 형태



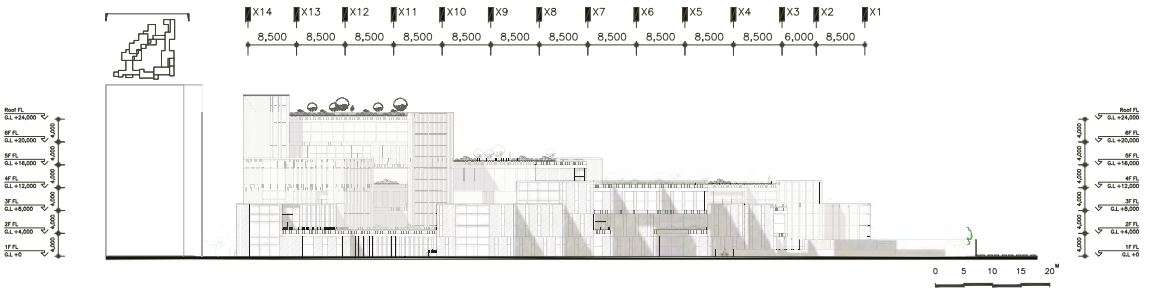
별도의 직교축으로 변형



5 year

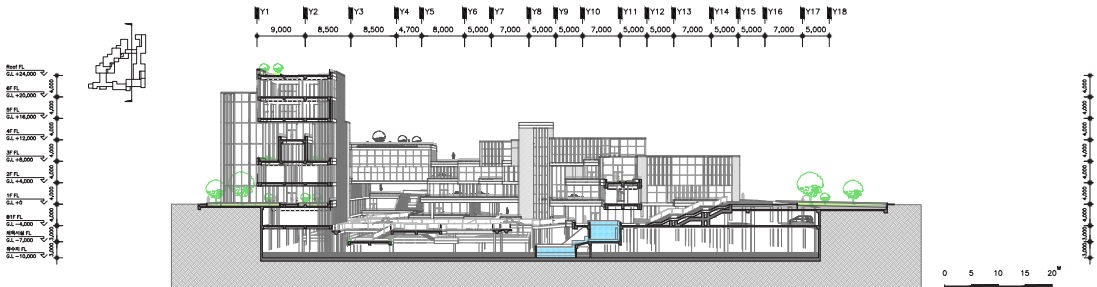


입면도





단면도



김두현

KIM, DU HYEON

밀집된 도심속, 리노베이션에 대한 고민

현재 건축의 트렌드는 리노베이션이라고 해도 과언이 아니다. 더 이상의 신축보다, 현재 건물이 가진 가치를 살리면서 보다 실용적이고, 아름다운 건물로의 변모는 이미 확산 도시에 매우 매력적인 건축방식이다. 하지만, 이러한 트렌드에 외면받고 있는 건축물들이 있다. 바로 좁은 골목길 속 다닥다닥 붙어있는, 밀집된 낡은 건물들이다. 구조상의 이유로 수직적 증축도 힘들고, 밀집된 도시조직상 수평적 증축도 불가능하다. 작은 규모로 인해 더 이상의 사용가치가 떨어진 건물들은 모두 없어지는것이 정답일까.

서울시 종로구 동숭동 130-18번지 일대는 리노베이션 트렌드에 외면받고있는 전형적인 마을이다. 밀집된 건물들과, 건물사이를 관통하는 좁은 골목길들, 낮고 좁은 건물들은 더 이상 재생의 가치가 떨어져 보인다. 하지만, 건물을 서로 묶어서 생각해본다면, 우리는 보다 많은 가능성을 찾을 수 있게된다. 나는 동숭동 마을에 소규모 공연자들을 위한 공연마을을 제안한다. 작은 건물들을 두개씩 묶어 보다 리노베이션가치를 높임과 동시에, 건물사이의 골목길을 이용해 상업건물로서의 가치 또한 높이하고자 한다. 두개의 건물이 골목길을 통해 하나로 합쳐져 연극공연을 올릴 공간이 부족한 연극인들에게는 연습실과 소규모 극장을, 공연인들과의 다양한 콜라보를 기대하는 공연자들에게는 만남의 장소를, 이러한 문화의 장을 즐기하고자 하는 관객들에게는 컴퓨터자 놀이의 장소를 만든다.

나는 이번 프로젝트를 통해 보다 다양한 리노베이션 방법을 제안함과 동시에, 밀집된 소규모 마을이 리노베이션을 통해 어떻게 변모할 수 있는지에 대해 보여주하고자 한다.



서울의 연극마을_혜화

해당 사이트는 혜화역에서 가까운곳에 위치하지만, 번화가에서 한발짝 물러서있다. 낙산으로 이어지는 경사와, 사이트를 사이에 두고, 상업지역과 주거지역이 마주하고있는 경계의 역할도 하고있다.

나는 사이트의 광장부분을 위한 최소한의 철거를 제외하고는, 각 건물을 사용하는 사용자들의 다양한 만남을 유도할 수 있는 프로그램의 배치와, 해당 프로그램을 온전히 받아내면서도 사이트가 가지고 있는 수많은 골목길을 살려 각 건물에 그만의 특성을 부여할 수 있는 네가지 방식의 리노베이션 방식을 제안한다.

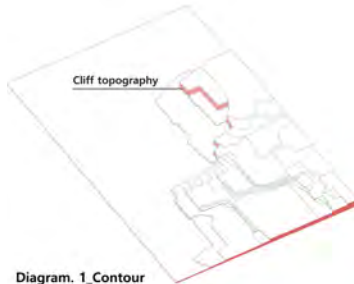


Diagram. 1_Contour



Diagram. 5_Alley in Site

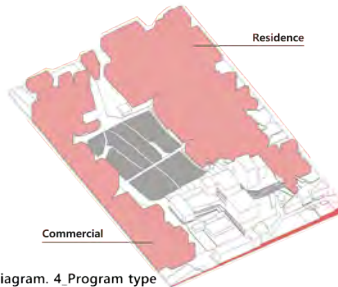


Diagram. 4_Program type

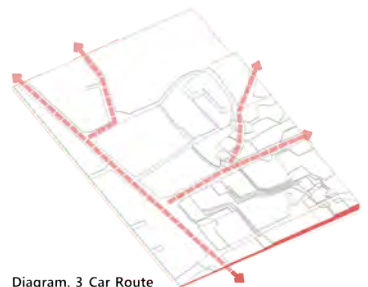
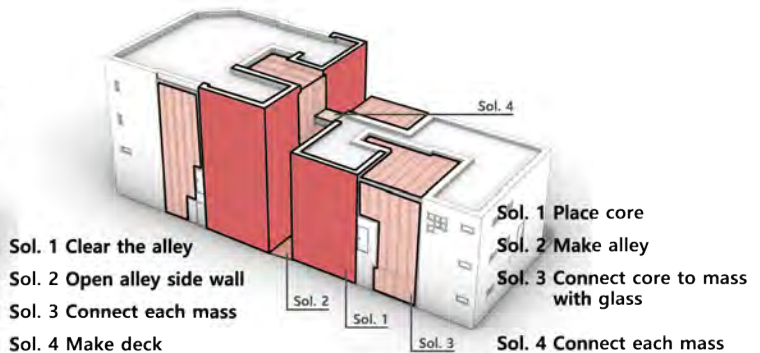
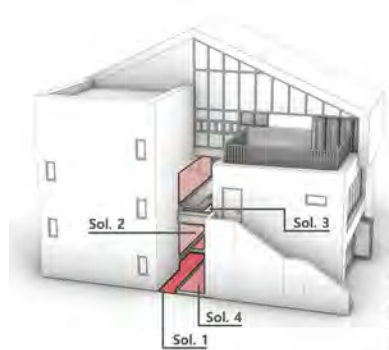


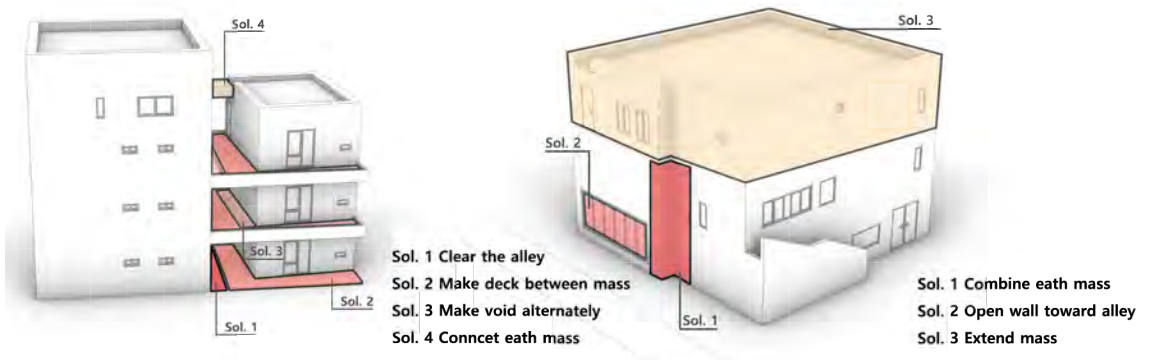
Diagram. 3_Car Route

RENOVATION SOLUTION. 1





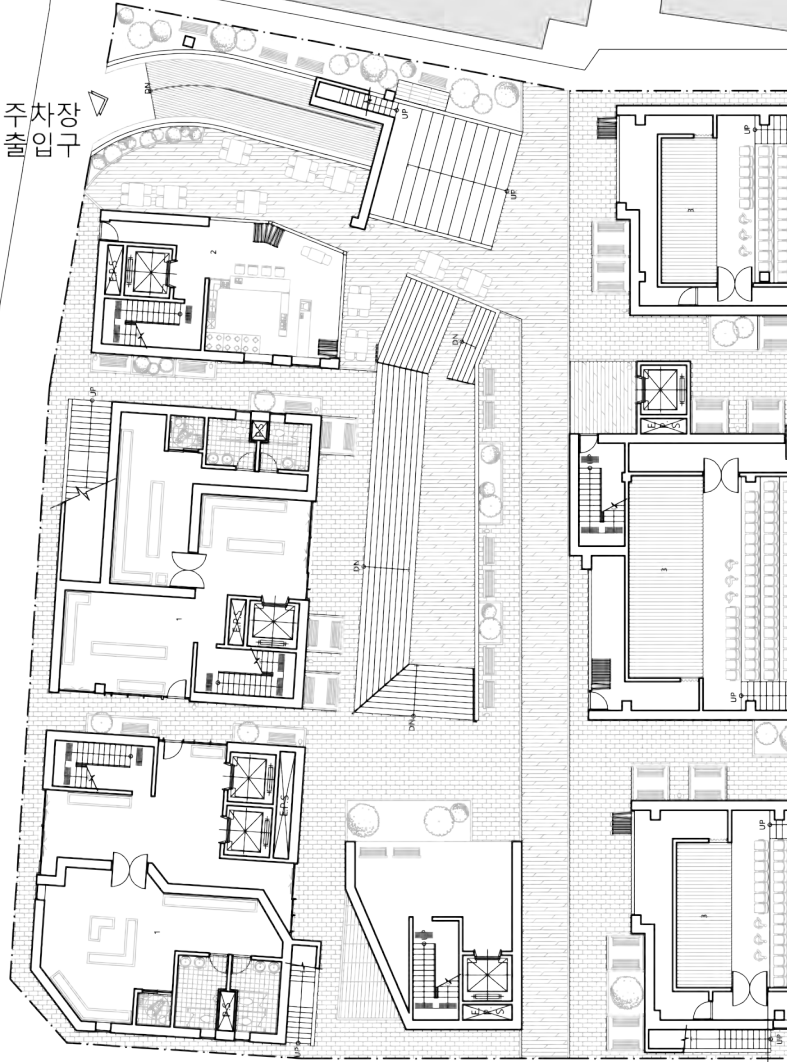
RENOVATION SOLUTION. 2



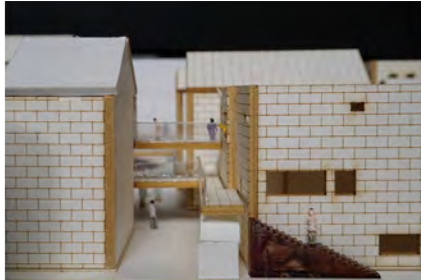
5 year

1. 전시관/이머시스 연극관
2. 식당
3. 연극 공연장
4. 마술 공연장
5. 공연 기획사
6. 카페
7. 아카이브
8. 연극 아카데미
9. 바
10. 연습실

주차장
주출입구

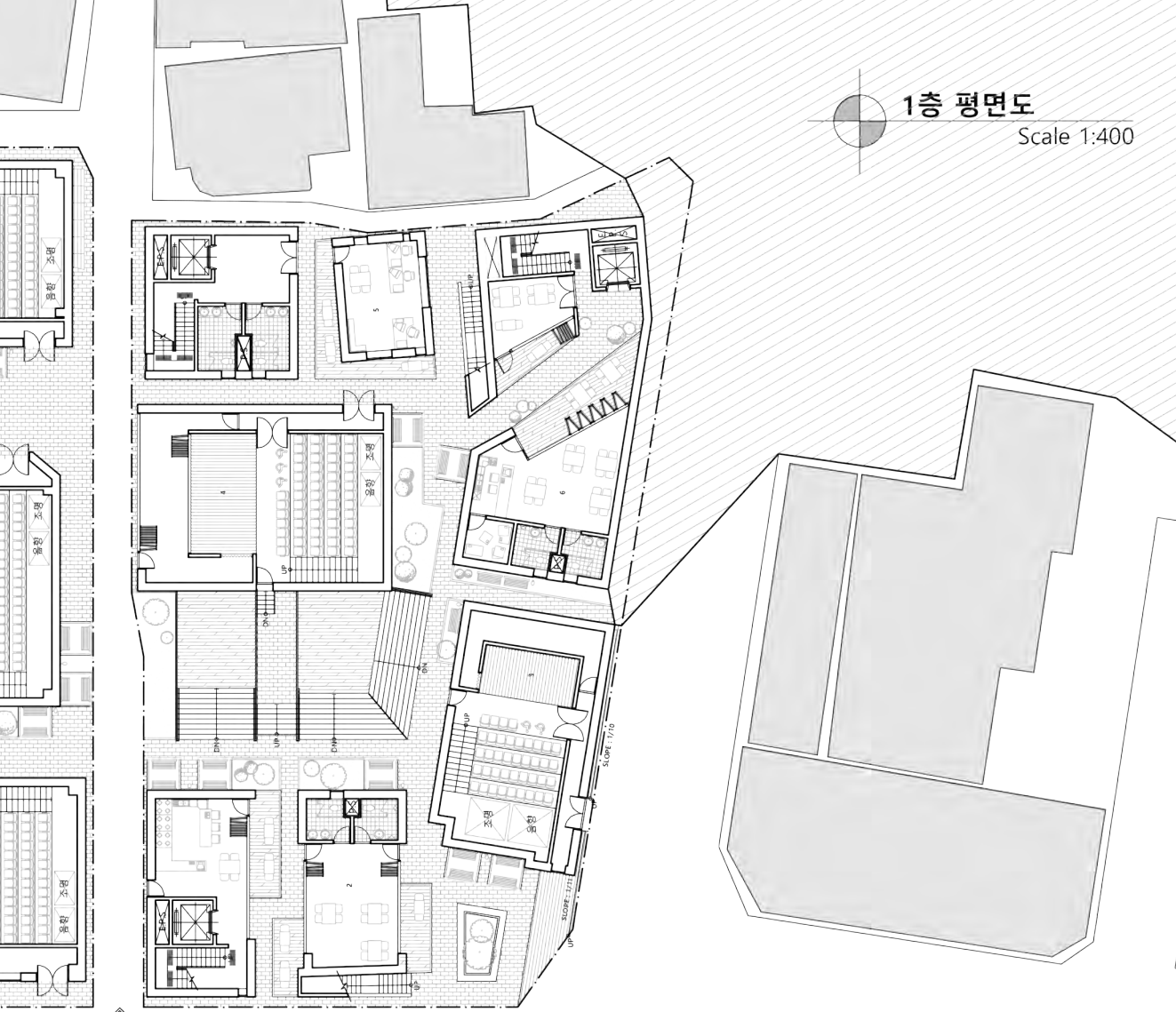


EXTERNAL SHOTS. 1



1층 평면도

Scale 1:400



주 출입구

EXTERNAL SHOTS. 2



MANUFACTURE - RE - BEING

산림동 도심 제조업 단지 신축 프로젝트

안영경

AN, YOUNG KYUNG

서울의 제조업은 왜 살아남지 못하는가?

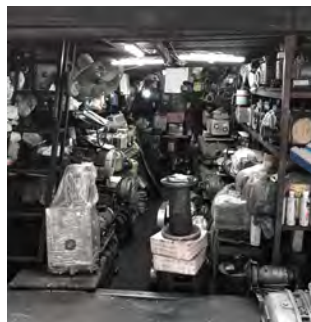
현재 서울의 제조업은 점점 자리를 잃어가고 있다. 서울의 제조업 종사자와 사업체 수는 2000년부터 지속적으로 감소하는 추세를 보이고 있으며, 우리는 다양한 매체가 쇠퇴한 제조업의 이야기를 루는 것을 심심찮게 접한다. 이러한 감소 추세의 원인들 중 “상권 쇠퇴”는 제조업자들의 경영애로 사항 중 가장 큰 비율을 차지할 만큼 심각한 문제로 대두되고 있다. 이 문제를 해결하기 위해 공공 차원에서 새로운 제조업 단지를 조성하려는 노력이 있었다. 하지만 기존 제조업의 특성을 이해하지 못하고 무분별하게 지어진 단지들은 이용자뿐만 아니라 상인들에게조차 외면받고 있다.

도심 제조업은 대부분 한 장소에서 오랜 기간에 걸쳐 집적 단지를 이루고 있다. 때문에 제조업의 기술과 이 행위가 이루어지는 물리적인 공간은 긴밀한 관계를 형성해왔다. 도심 제조업 단지는 이러한 관계를 고려해 기존 제조업 단지의 작동 원리를 유지하는 동시에 도심 속에서 살아남기 위한 전략이 필요하다. 단지 안에서 더 다양한 경험을 할 수 있는 공간과 프로그램이 채워져 이용자들을 끌어들이고, 도심 속에서 없어서 안될 역할을 차지해야 한다.

서울특별시 중구 산림동

중구와 종로구에 걸쳐있는 세운상가 일대는 서울의 가장 대표적인 제조업 집적 단지들이 밀집한 곳이다. 현재 세운상가는 ‘다시세운 프로젝트’로 활발한 도시 재생이 진행 중이지만 그 주변 소규모 제조업체들은 심각한 노후화 상태 속에서 재개발의 위기에 놓여 있다.

사이트는 중구 산림동 일대이며, 모서리에 청계천과 세운상가를 접하고 있다. 이곳은 자연발생적 판자촌 지역으로 골목길에 작은 필지가 밀집해 있다. 대부분 영세한 철공소, 공업사가 입지해 있으며, 지상 1층에 가로를 따라 쪽 이어져 있다. 이러한 모습은 골목길이 마치 큰 제조업 단지의 복도 역할을 하는 것처럼 보인다.





산림동의 도시조직

산림동의 도시 조직에 대해 시퀀스, 스케일, 오브젝트 3가지로 분석해 보았다. 먼저 시퀀스를 보면 자연스러운 세월의 흐름에 따라 만들어진 산림동은 우리가 평소 볼 수 없었던 각도의 공간을 가지고 있다. 이것은 스케일도 마찬가지이다. 갑작스러운 스케일의 전환이나 낮은 공간감의 스케일은 산림동에서만 볼 수 있는 것이다. 한편, 오브젝트같은 경우 다양한 높낮이에서 길을 채워주고 있다. 그 덕분에 건물의 입면을 양쪽에 두고 있어도 골목길이 지루하지 않게 해준다.

이렇듯 산림동의 도시 조직은 흥미로운 시퀀스와 스케일을 갖고 있다. 우리는 이러한 도시 조직에서 제조업 단지의 새로운 가능성을 발견할 수 있다. Zoning은 기존 도시 조직 체계에서 시작한다. 이 체계에서 숨통을 틔워줄 공간을 만들어주기 위해 몇몇 매스를 비워주고, 남아 있는 매스를 다듬어 새롭게 배치했다. 이 과정에서 흥미로운 시퀀스를 가진 골목길을 남겨두고 중앙 광장을 만들어 이를 더욱 극대화시켜 주었다.



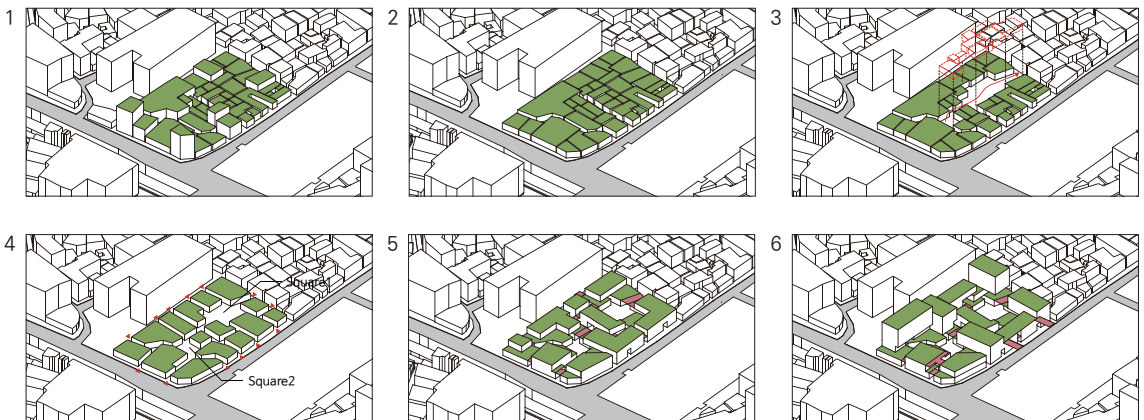
SCALE



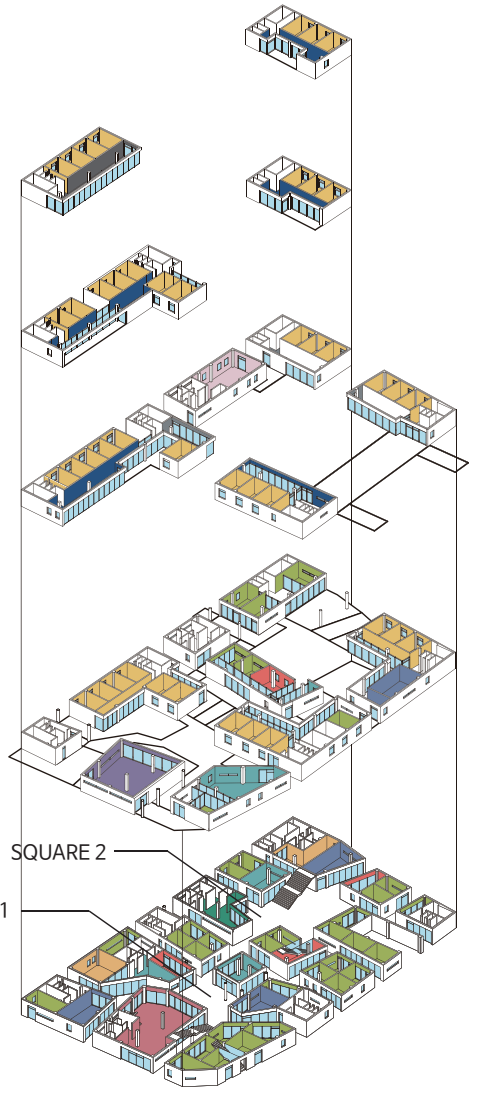
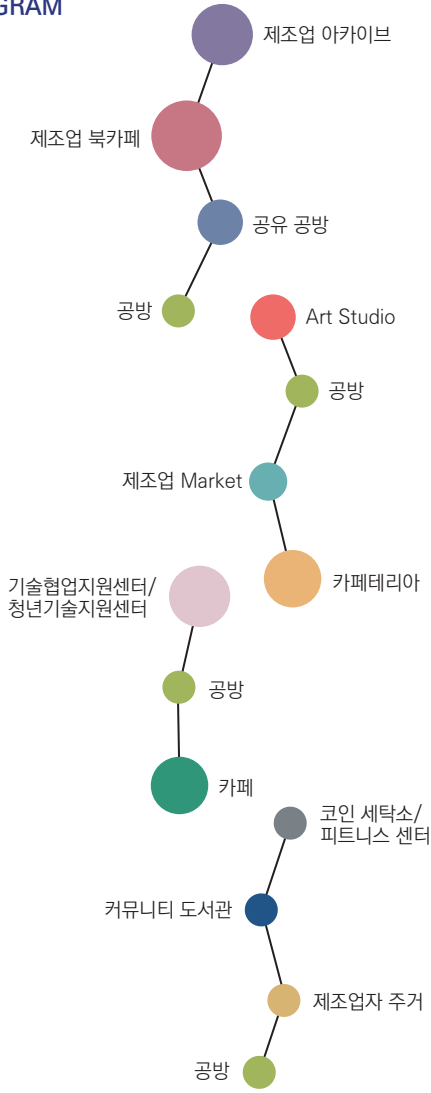
OBJECTS



ZONING STRATEGY



PROGRAM



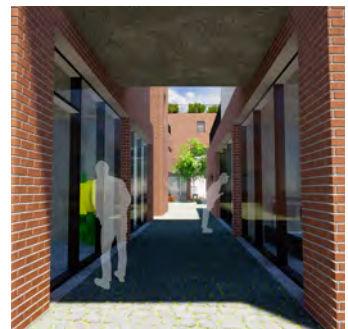
- 기계금속, 전기전자공장
- 공공관련 도소매
- 금속인쇄, 주물공장
- 일반서비스업 및 기타
- 공실

- 기존 프로그램
- 가로 활성화 유도 프로그램
- 청년/기술 지원 프로그램
- 협업 프로그램
- 제조업자 주거 프로그램



중앙광장을 중심으로 산림동 기존 골목길의 시퀀스가 유지되고 있다. 극적인 각도로 꺾인 골목길은 사람들로 하여금 그 다음 이어질 뷰를 예상할 수 없게 한다.

좁은 골목길이지만 양쪽 유리창을 통해 보이는 다양한 프로그램의 활동은 이 공간을 활기차게 만들어 준다. 그리고 이 골목길은 중앙광장과 만나게 되는데 이는 사람들에게 공간적 개방감을 주어 골목길 시퀀스를 더욱 극대화 해준다.





이미소
LEE, MI SO

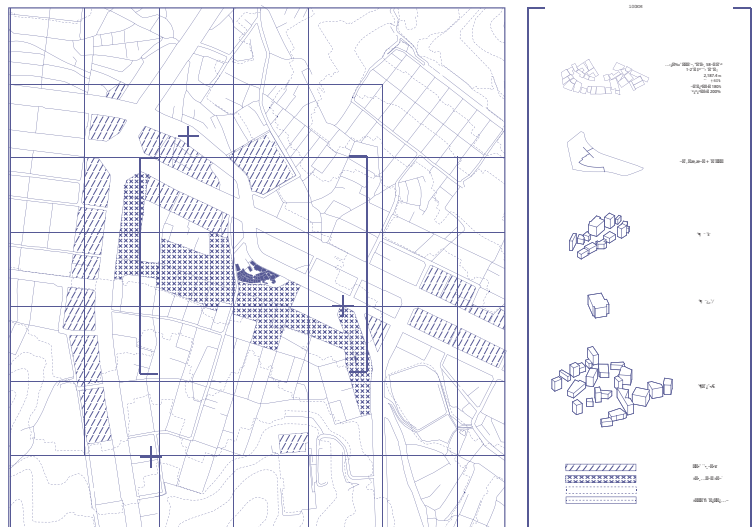
청년주거 및 오피스

사유화 된 도시와 청년 주거

최근 청년, 사회초년생들의 1인 가구의 증가율이 가파르게 높아지고 있다. 이동하는 가구인 1인 세대는 이제 주거집단의 주를 이루게 되었다. 그 중에서도 더 이상 3-4인 가구인 정주공동체 위주가 아닌, 1-2인 가구의 젊은 세대 위주로 발달한 관악구 봉천동 일대를 살펴보았다. 축소된 거주공간으로 인해 상실된 집의 기능들이 도시로 연장된 곳이다 보니, 도시의 사유화가 심각하고, 주거비율에 비해 커뮤니티 공간, 문화기반시설이 적은 곳이다. 때문에 이곳의 골목을 중심으로 발달하고 있는 '샤로수길'에 위치한 단층, 노후화된 부지를 선택했고, 이곳에 개방성과 공공성을 주기에 상권과의 연계도 적절하다고 생각했다.

또한 이 지역에 제공되는 커뮤니티 시설은 'GATED COMMUNITY' 성격이 강하다. 때문에 주거시설과 어우러지면서 유동인구, 거주자, 대여자가 이용할 수 있는 공유주방, 오피스, 스테디룸, 멀티미디어룸등과 결과물이 될 수 있는 공간이자 지역주민들이 이용할 수 있는 소규모 판매시설, 전시공간 등을 생각했다.

상층부의 주거에서는 주거사이의 유희공간인 야외공간을 이웃끼리 사용할 수 있게, 작은 마당들로 조성될 수도 있게 설계했다. 마주보는 스탠딩계단이나 중정, 필로티공간, 브릿지, 테라스 등이 조성되어서 다양한 공간들이 새로운 소통과 액티비티 공간이 될 수 있게 하였고, 동선도 추가하였다.



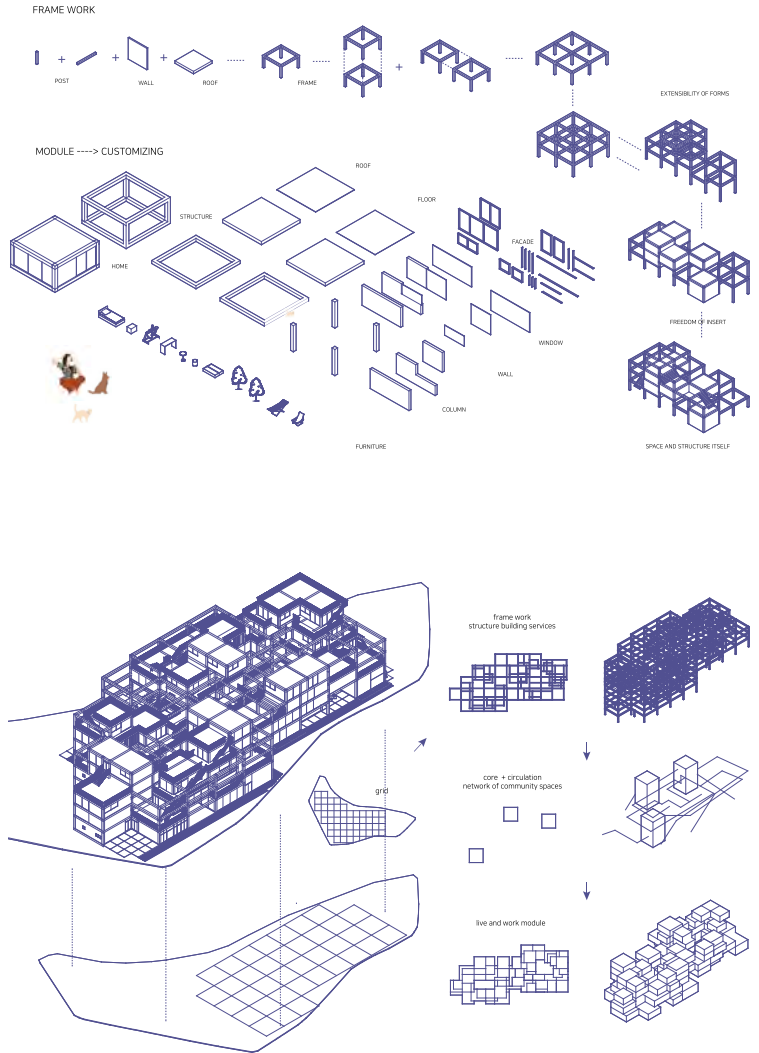


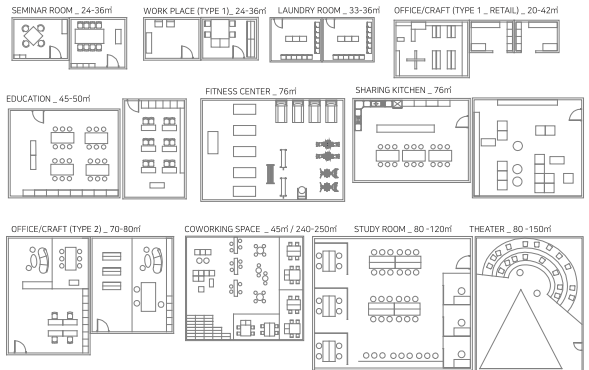
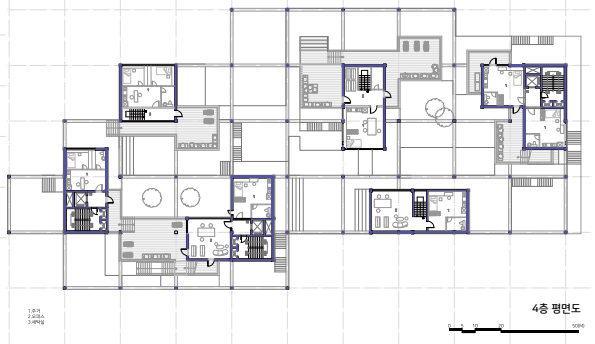
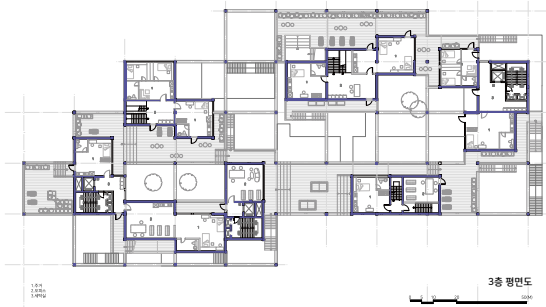
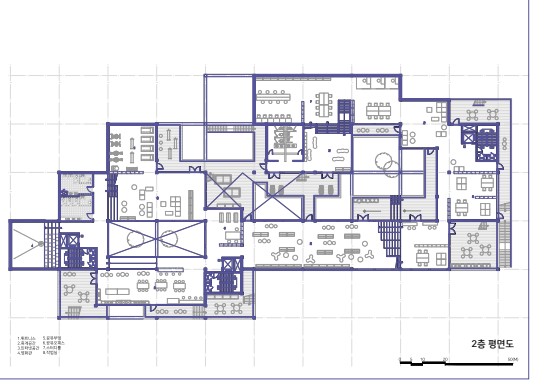
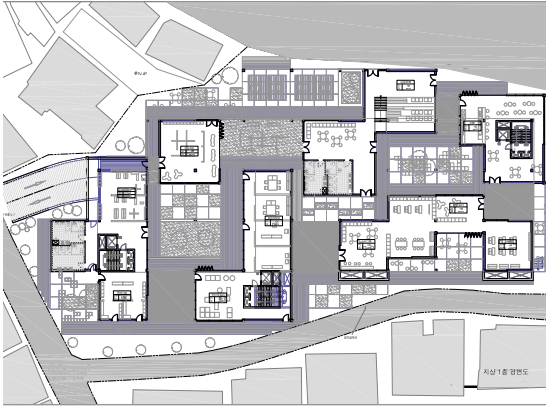
1인주거와 이동하는 주거

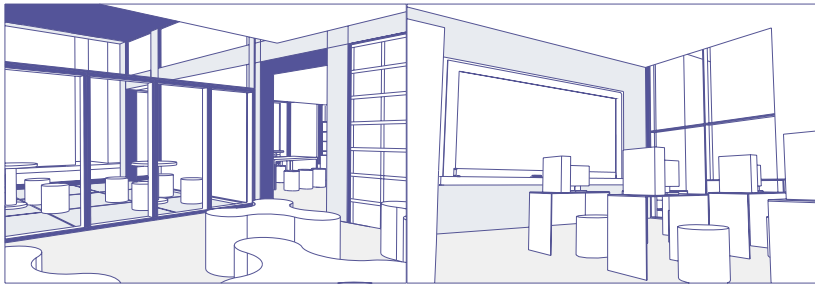
1인가구의 특성상 변화가능성이 높기 때문에, 가변성에 전략으로 모듈시스템으로 설계했다. 주체인 청년들에 맞게 주거 공간들을 모듈화 하고, 400X400 사이즈의 프레임을 선택했다. 프레임으로 설비 구조 등을 해결하고 주거모듈의 확장이나 변화에 대응할 수 있게 했다.

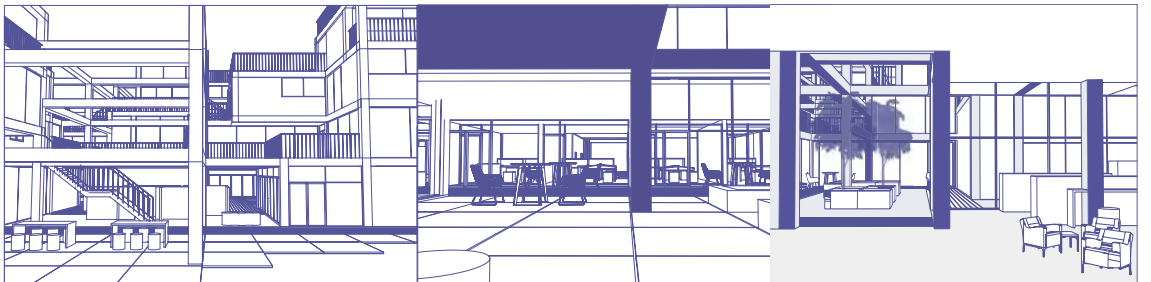
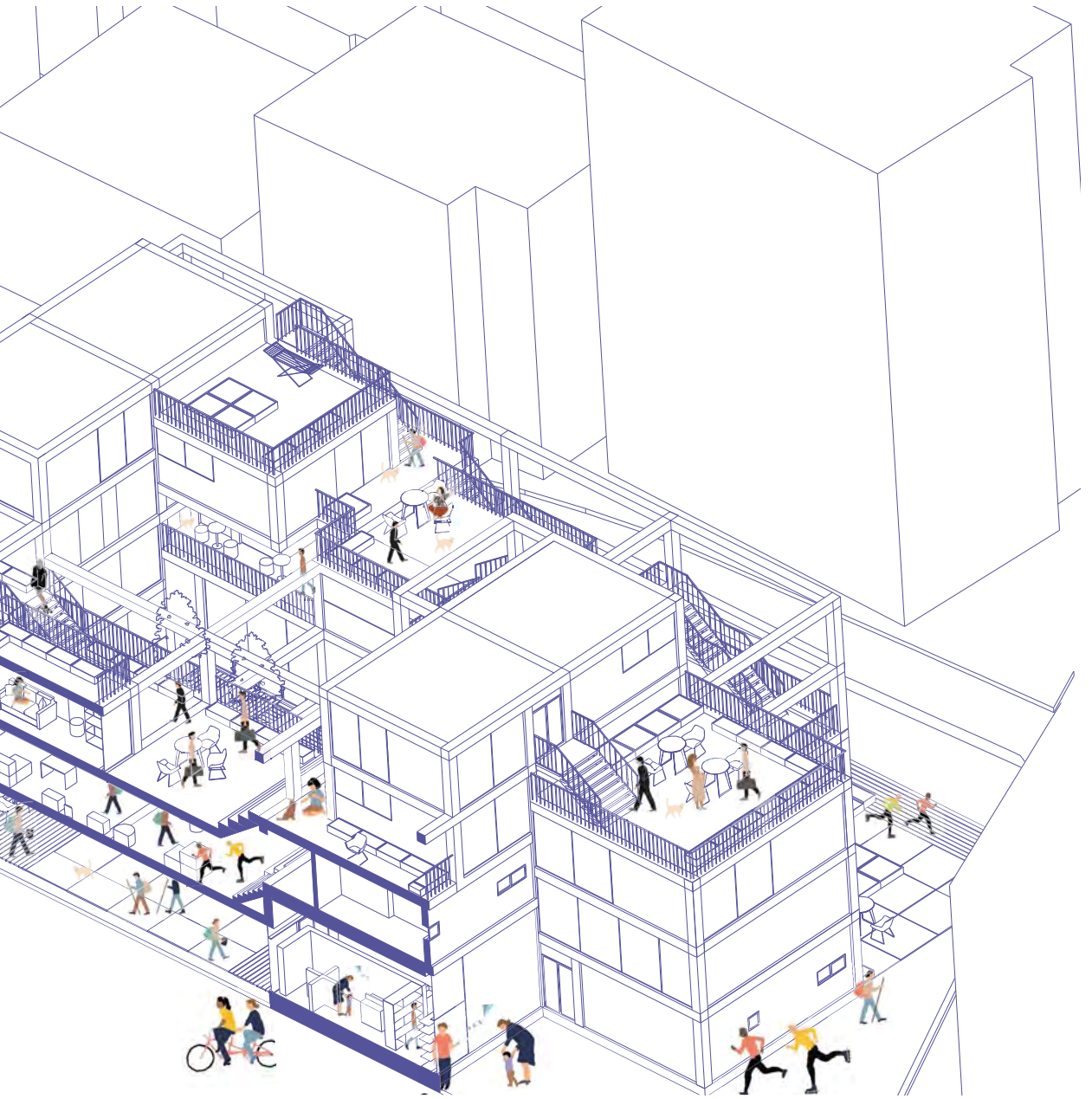
이런 모듈의 배치는 대지에 맞게 축을 설정해서 프레임의 그리드를 만들고, 대로변과 골목사이의 유입을 고려해서, 코어 모듈을 배치했다. 이런 코어모듈을 중심으로 전체적으로 커뮤니티 시스템이 동선을 연결해주며, 주거공간과 1층과의 연결, 그리고 공간적인 연결도 함께 될수있게 프로그램을 배치했다. 이 지역에서 주거는 많이 제공되고 있기 때문에 세탁실, 공용주방, 스티디룸, 공유오피스 등의 세미퍼블릭성격의 커뮤니티 시스템에 더 중점을 두었다.

실내공간은 도시변화에 따라 다른 프로그램으로 변화할 수 있게 설계하였고, 상층부의 주거사이의 유희공간인 야외공간을 이웃끼리 사용할 수 있게 동선을 추가하여 설계하였다.









SQUARE FOUR LEG FRIENDS

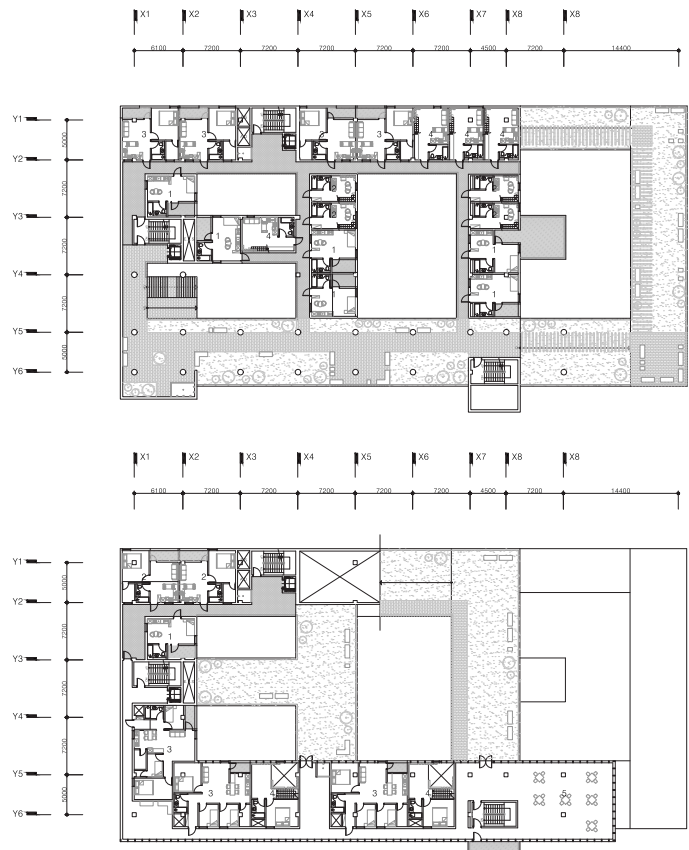
반려동물 공생 주거

이진아

LEE, JIN AH

펫팜족, 새로운 가족 형태의 등장

반려동물에 대한 관심이 나날이 높아지고 있다. 반려동물 산업의 규모는 꾸준히 증가하고 있고 반려동물 인구 또한 빠른 속도로 늘어 2020년 현재 그 수가 2000만에 육박한다. 관심이 늘어가는 만큼 반려동물에 대한 사회적 인식도 긍정적으로 변화하는 추세다. 한 통계자료에 따르면 반려동물을 가족의 일원이라고 생각하는 질문에 68.3%가 동의한다고 답했다. 실제로 펫(Pet)과 패밀리(Family)의 합성어인 '펫팜족'이라는 단어가 생길 정도로 반려동물을 가족의 일부로 받아들이는 사람이 많아졌다. 시대에 따라 가족의 형태는 확대 가족에서 핵가족을 거쳐 1인가구까지, 다양한 모습으로 변화해왔다. 거기에 맞춰 주거 환경도 자연스럽게 달라졌었다. 이제는 가족의 범주가 더 이상 사람에게만 한정되지 않고 동물에게까지 확장되고 있다. 이러한 펫 패밀리들을 포용할 수 있는 새로운 주거 공간이 필요하다.





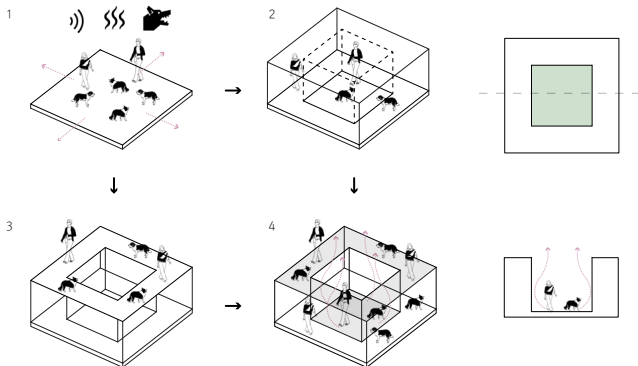
서울의 신림동

서울시내에 등록된 반려견 수 통계를 보면 관악구 신림동이 1위를 차지하고 있다. 반면 반려견 관련 시설이 나타난 지도를 보면 신림동 주변의 애견 인프라는 좋지 않은 편이다. 관악구 신림동을 사이트로 잡아 시설난 문제를 해소해주고자 한다.

사이트는 주택 단지 한복판에 위치해있다. 북쪽으로는 낮은 산지 지형이 있다. 서쪽의 큰 도로 주변으로 상업시설이 분포해있고 그 외엔 거의 공동주택들이 즐비해있다. 사이트 주변 도로의 폭은 그리 넓지 않으며 경사가 있는 편이다.

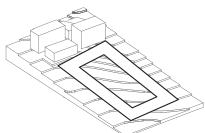


컨셉 다이어그램

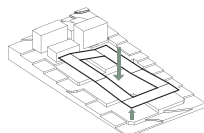




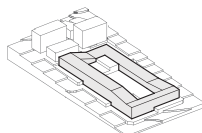
매스 다이어그램



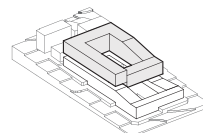
Courtyard + Walkway



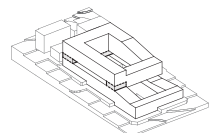
Up Down



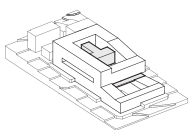
Lower mass



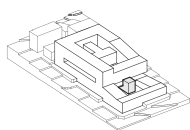
Upper mass



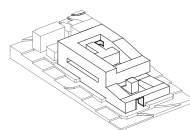
Connection



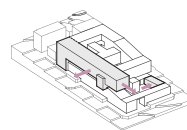
Bridge



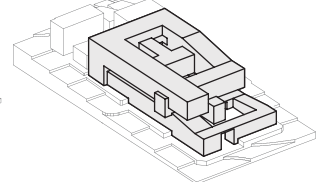
Add mass



Void

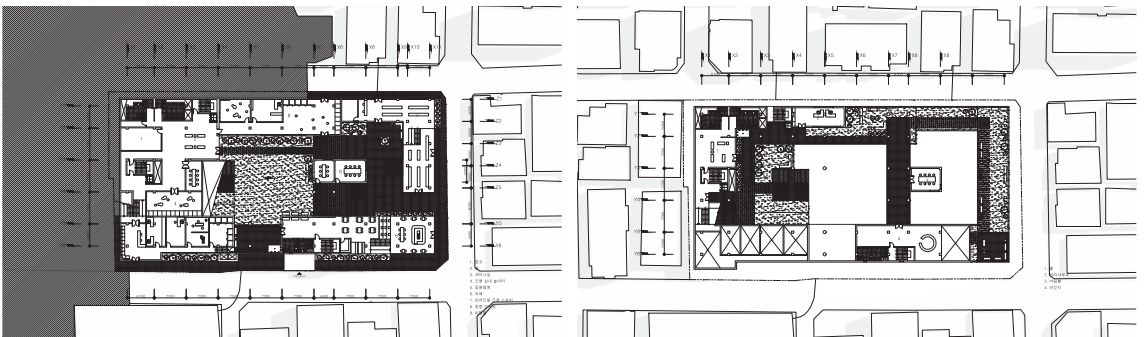


Push & Pull



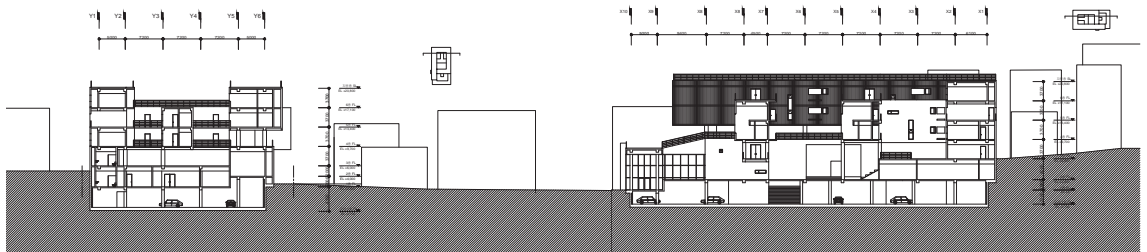


평면





단면



COME ON HILL, COMMON HEAL

청량리 정신병원 리노베이션

주지영

JU, JI YOUNG

언덕 위의 하얀 집

73년 간 그 자리를 지켜 온 국내 1호 정신의료기관인 청량리 정신병원이 부정적인 인식과 혐오시설의 낙인을 벗지 못하고 2018년 3월, 폐원하였다.

이는 우리나라의 정신질환 관련 인식의 현주소를 극명하게 보여주는 결과로 현재 우리나라 성인들의 25% 이상이 한 번 이상 정신 장애를 겪는 것으로 나타나는 데에 비해 정신 건강 서비스 이용률은 그에 훨씬 미치지 못하는 수준이며, 전보다 나아졌다고는 하나 여전히 사회 전반에 심리적 문제 및 정신질환에 대한 부정적인 인식이 만연하다.

그러한 뿌리 깊은 부정적 인식에는 다양한 사회적, 문화적 배경이 있겠지만 정신병원이 처음 국내에 지어진 이래 70여년의 세월이 흘렀음에도 불구하고, '언덕 위의 하얀 집'의 모습에서 조금도 달라지지 않은 것도 그 요인 중 하나일 것이라고 판단했다.

따라서, 리노베이션을 통해 국내 최초 정신의료기관의 상징성을 보존하는 동시에, '언덕 위의 하얀 집'의 건축 양식을 타파하는 새로운 형태의 사회 속 치유 시설을 만들으로써 심리적 문제 및 정신질환 관련 시설에 대한 긍정적인 인식 변화의 단초를 마련하고자 하였다.

사이트가 위치한 청량리는 과거 도시 외곽에 위치하여 종종 정신질환자를 격리하는 데 적절했지만, 지금은 도시 중심부에 가까워졌고 주변에서 다양한 재개발이 이루어지고 있어 근시일 내에 새로운 주거, 교통의 요지로 거듭날 예정이다. 따라서 기존 건물의 폐쇄성을 타파하여, 사이트의 접근성을 살리고 새로 유입되는 이용자들의 진입 장벽을 낮추는 데에 중점을 두고 리노베이션 하였다.

치료 시설이 수직 집약적으로 모여있는 기존의 형태가 이용자의 심리적 문턱을 높이는 요인 중 하나라고 생각하여 대지 전체를 넓게 이용하여 저층 건물을 여러 동 분산시켜 신속하는 방법을 채택하였으며, 주변과의 강한 단절을 보여주던 기존 건물 부분에 새로운 쓰임을 부여하여 역으로 주민 친화적으로 사용되도록 하고, 신축되는 건물들에는 기존의 기능인 정신 케어의 쓰임을 부여하여 정신 치유 시설의 새로운 그릇을 만들어 주었다.

한편 건물들을 엮어 주는 데크는 단순히 동선의 역할 뿐만 아니라 곳곳에서 휴식과 머무름이 일어날 수 있도록 하였고, 번잡한 도시에서 치유의 공간으로의 전환을 더 효과적으로 느끼게 수공간을 조성하는 등, 대지 내에서의 산책 그 자체로 치유를 경험할 수 있게끔 디자인하였다.



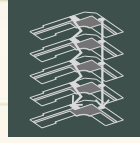
Disconnection from surrounding space



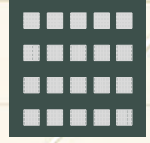
Double loaded corridor



Vertical / Boring



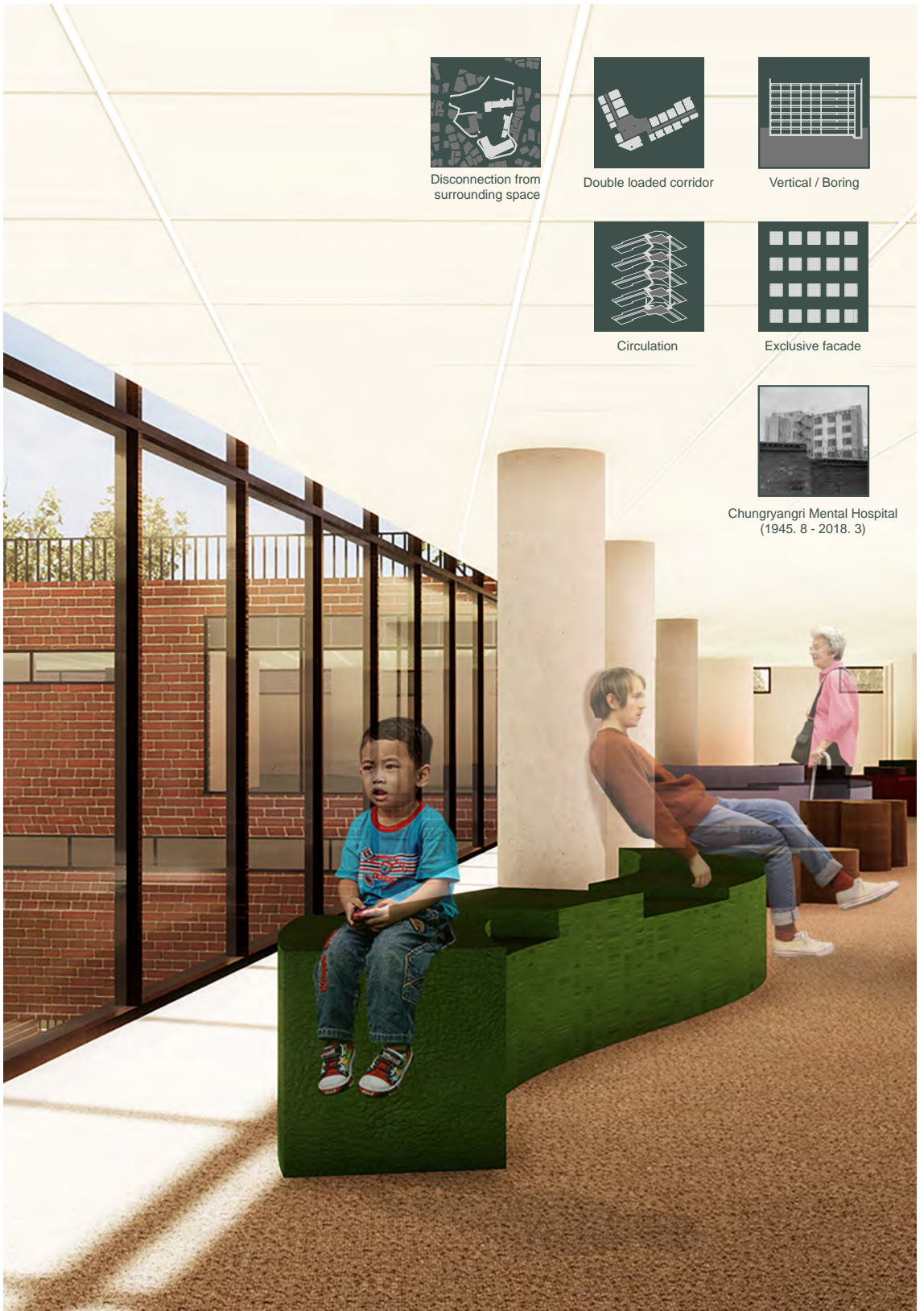
Circulation



Exclusive facade



Chungryangri Mental Hospital
(1945. 8 - 2018. 3)



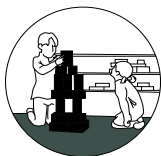


PROGRAM

community play ground



activity hall



preschool play area



senior center

library



cafe



public space





PROGRAM

counseling center

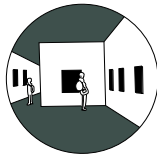


counseling room



therapy room

gallery



auditorium



outdoor plaza



public space



산책로

길의 확장을 통한 도심 속 도서관

최지수

CHOI, JI SOO

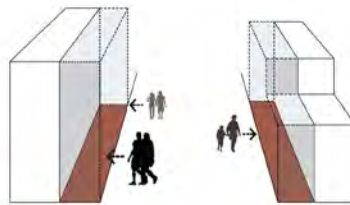
변화에 따른 도서관의 새로운 패러다임 제안

우리나라의 도서관 이용률은 시간이 지남에 따라 감소하고 있는 추세이다. 실제로, 사람들은 책을 읽기 위해 도서관을 방문하는 대신 핸드폰으로 e-book을 보는 경우가 더 많다. 이는 도서관의 주요 기능들을 인터넷이 대체하고 있기 때문이다. 그렇다면 도서관은 이대로 이용자가 줄어들어 사라지게 되는 것일까하는 의문이 들게 된다. 앞으로의 도서관은 이러한 문제점들을 해결해 오프라인 도서관 만이 가지고 있는 특징과 장점을 내세워 새로운 방향의 도서관으로 변화해야 할 필요성이 있다.

이 프로젝트에서는 앞으로의 도서관이 가져야 할 모습을 '생활공간이 확장되어 손쉽게 다가가 수 있는 복합문화공간'이라 정의했다. 힘들게 찾아가는 것이 아니라 우리의 생활 공간과 밀접히 붙어있어 생활공간이 확장된 프로그램을 목표로 하였다. 그래서 우리가 집을 제외한 하루 중 가장 많은 시간을 보내는 공간인 길거리를 확장시켜 주변을 지나가다 우연히 들어가게 되는 도서관, 관광지로서의 도서관, 보행자의 휴식공간이 될 수 있는 도서관을 떠올렸다.

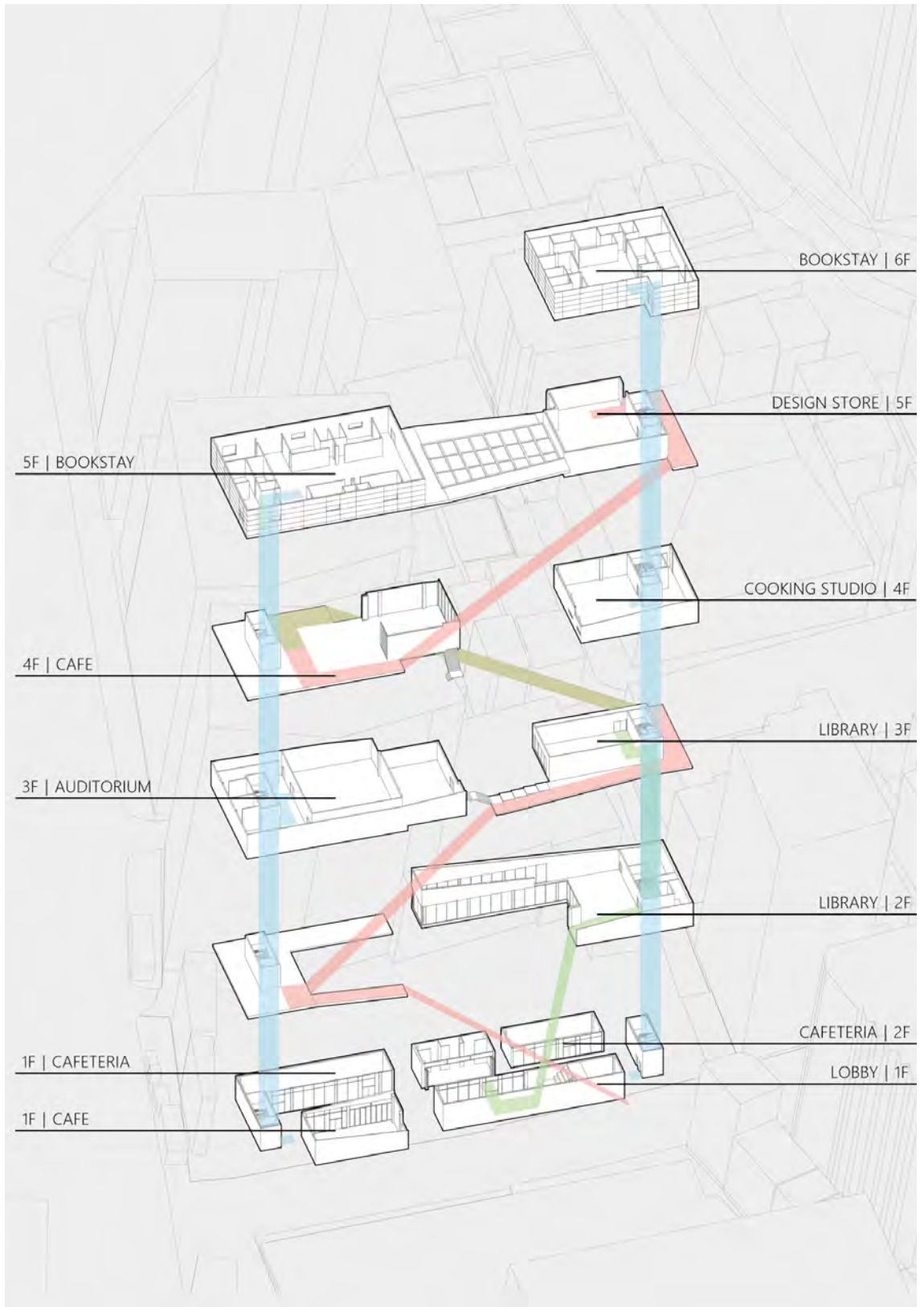
명동의 특성은 길을 따라 늘어져있는 다양한 상업 시설들이다. 명동 거리를 따라 놓인 여러 상업 건물들처럼 길을 따라 올라가며 다양한 상업 시설들을 마주할 수 있다. 길이 연장된 형태의 매스는 보행자들이 다니는 동선이 모든 프로그램을 거치며, 걷는 길거리가 곧 휴식 공간이자 책을 읽을 수 있는 공간인 셈이다. 산책로를 따라 놓인 책장들은 보행자들의 시선 환기 효과와 더불어 건물에 대한 호기심을 자극한다.

물리적 의미의 길의 확장



건축적 의미의 길의 확장





다양성을 띤 명동

대상지는 명동 2가 일대이다. 명동은 강남과 더불어 서울에서 유동 인구가 가장 많고 길거리 문화가 발달되어있으며 다양한 직업군, 연령대의 사람들이 방문하는 곳이다.

그 중에서도 사이트는 유네스코 거리와 명동 거리에 인접해있는데, 을지로역 부근으로는 업무지구, 명동역 부근으로는 상업지구가 주로 분포해있으며, 명동은 예로부터 소극장, 공연장, 화랑 등 예술 문화 역시 발달해왔던 장소이다. 이런 곳에 새로운 형태의 도서관이 들어선다면 책읽기에 대한 새로운 인식 개선과 다양한 계층의 사람들에게 새로운 경험을 줄 수 있지 않을까.

사이트 분석



PATH



CULTURAL



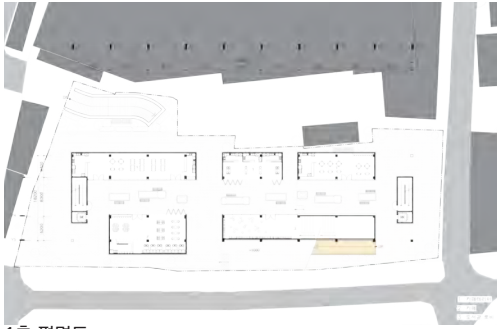
COMMERCIAL



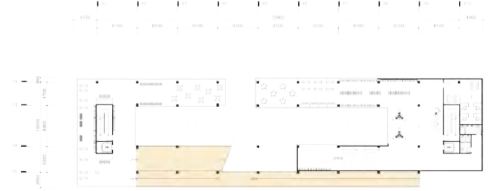
BUSINESS

컨셉 다이어그램

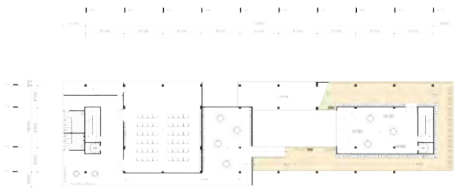




1층 평면도



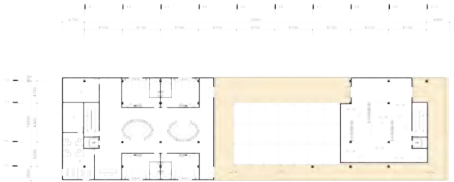
2층 평면도



3층 평면도



4층 평면도

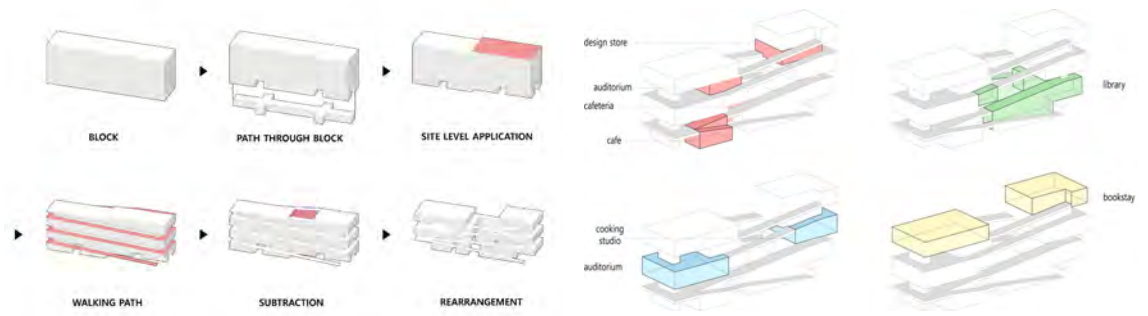


5층 평면도



6층 평면도

매스 및 프로그램 다이어그램

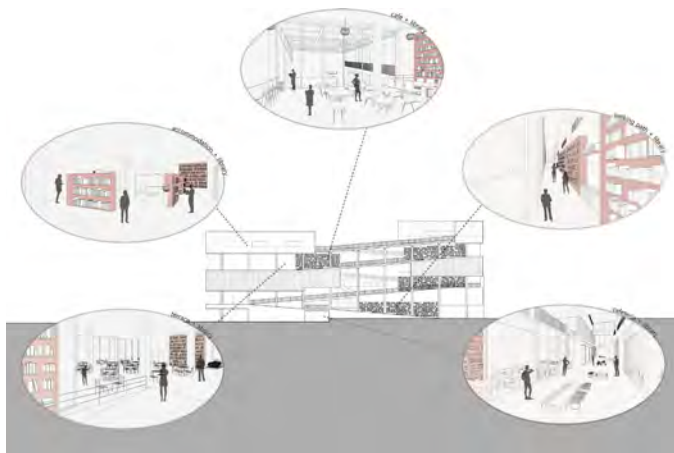


5 year

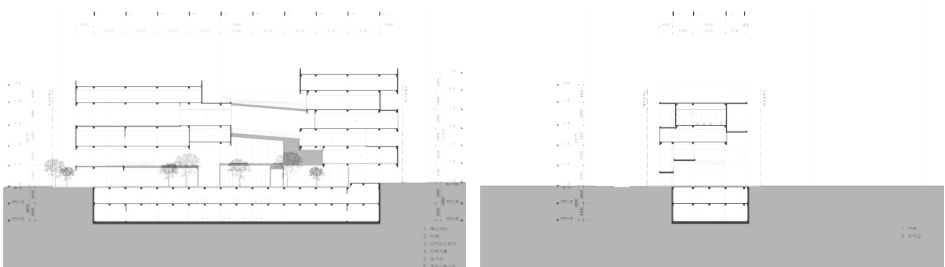


입면도





단면도



김홍집
KIM, HONG JIB

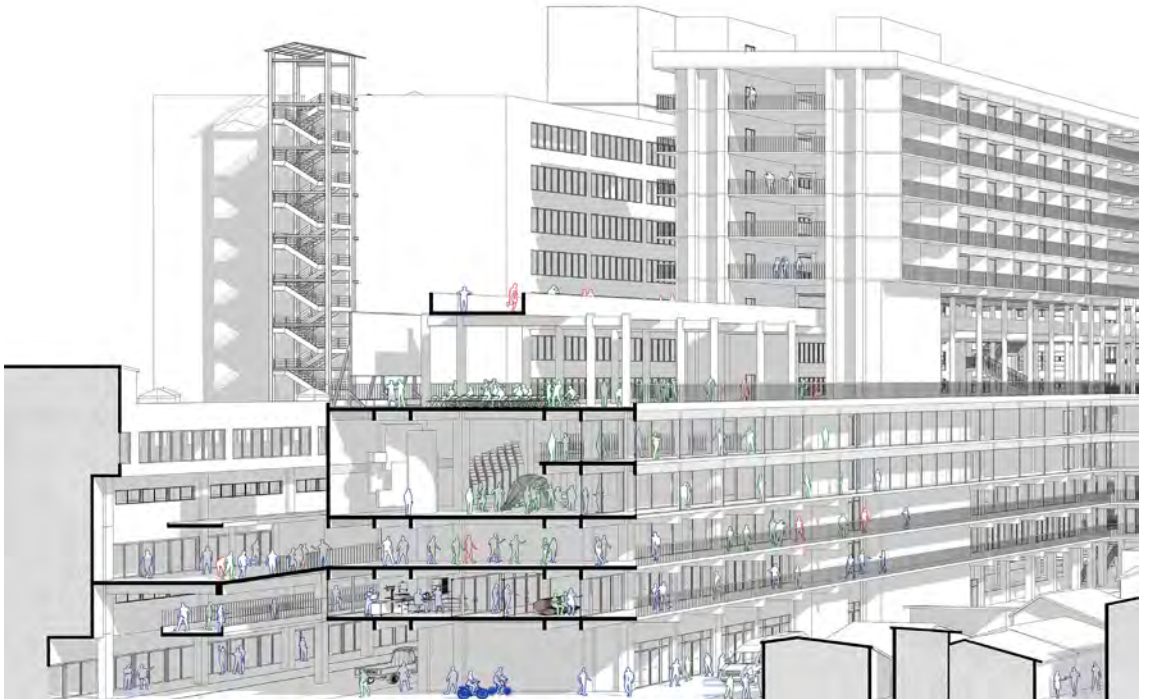
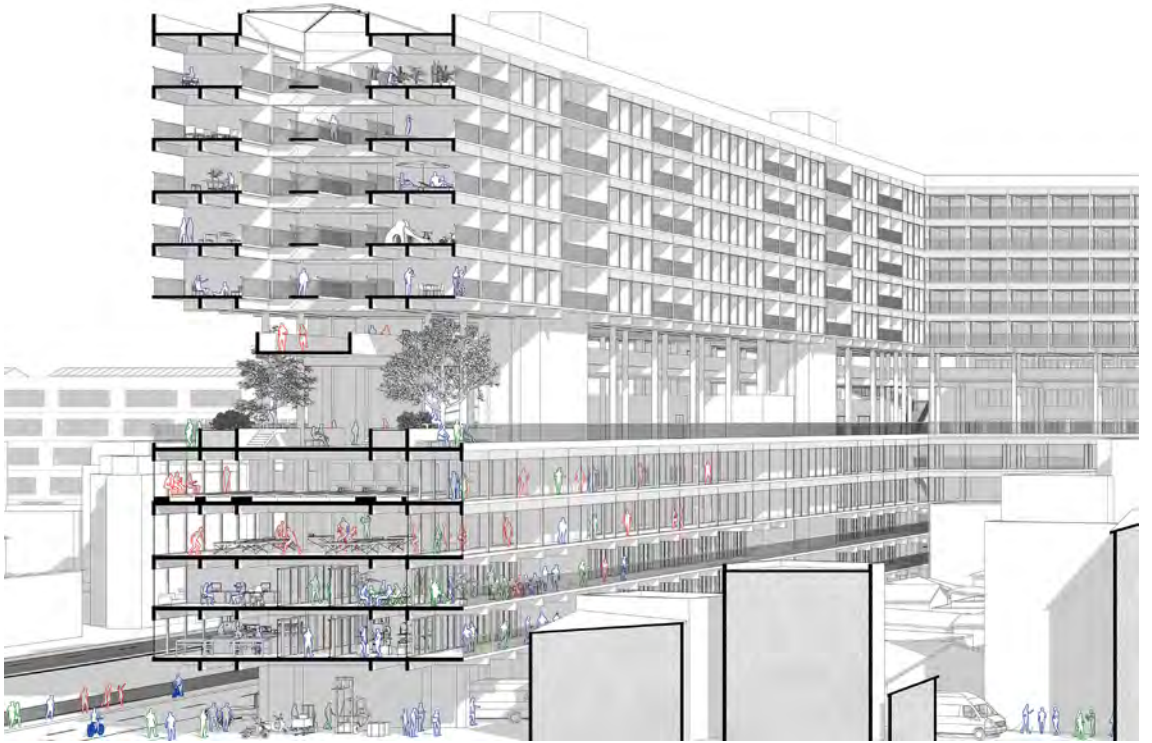
을지메이커벨트

파편화된 도시 제조업을 연결하는 뉴타입메가스트럭처

을지메이커벨트

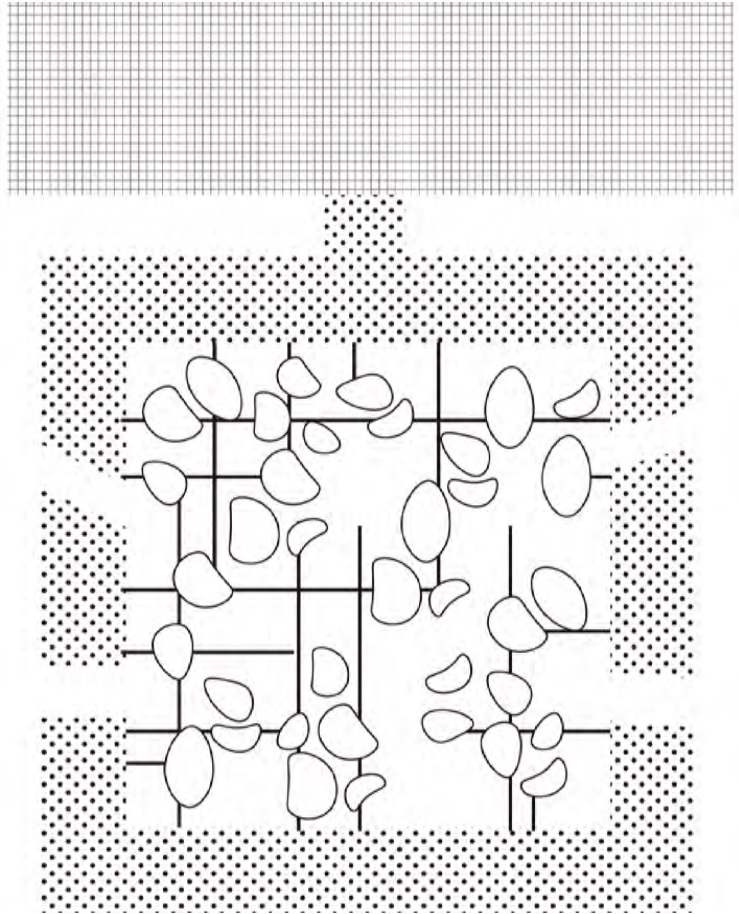
을지로 도심제조업 생태계는 서울이라는 메가시티, 그중에서도 심장부에 위치해 그들만의 독특한 지역 완결적 제조업 네트워크를 형성하고 있다. 이것은 서울이라는 도시가 경쟁력을 가지기 위해 보존하고 발전시켜야만 할 것이다. 그러나 지역성을 무시한 대규모 개발 앞에 그것들은 흔적도 없이 사라질 위기에 처해있다. 이 제조업 지역을 삭제해버리고 불력 단위의 아파트 단지나 상업,업무 단지가 들어온다면 그것은 경기도 외곽 신도시의 풍경과 무엇이 다를 것 인가. 이곳을 어떻게 보존하고 지속 발전하게 할 수 있을까, 또 그를 위해 지금까지 세운상가군을 중심으로 을지로 일대에 행해졌던 소극적인 접근 방식은 과연 유효한 것인가에 의문을 가질 수밖에 없었다.

나는 지금까지 이 일대에서는 터부시 되어왔던 메가스트럭처라는 과감한 접근을 해 보고자 한다. 세운상가를 포함해 세계 각지의 올드타입 메가스트럭처가 지어진 지 반세기가 지났다. 그것들로부터 가져가야 할 것과 바꾸어야 할 것을 생각해볼 수 있을 것이다.



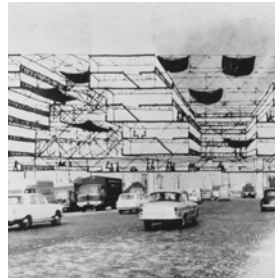
뉴타입메가스트럭처

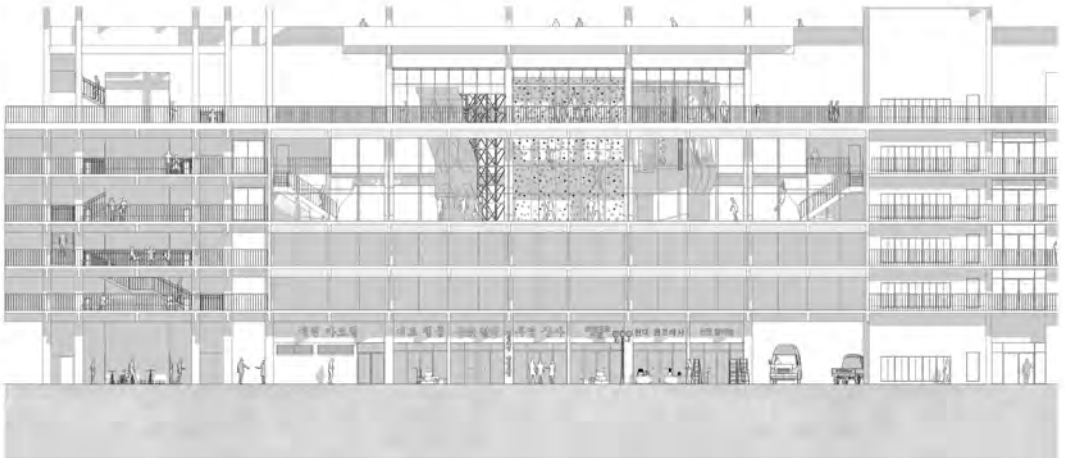
지역 정체성이 약화되고 몰개성해지는 현재 뉴타입메가스트럭처는 마이크로 어버니즘으로서 도시를 규정하고, 지역의 성격을 확립 그리고 강화한다. 뉴타입메가스트럭처는 기존 내부도시조직과 올드타입메가스트럭처와 연결되어 새로운 순환체계와 기존의 순환체계가 상호개선을 이루어내게 된다.



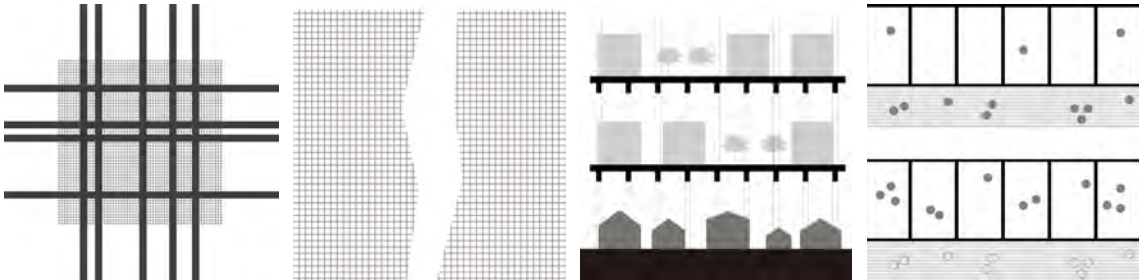
참고문헌. Fumihiko Maki, Investigations in Collective Form, 1964

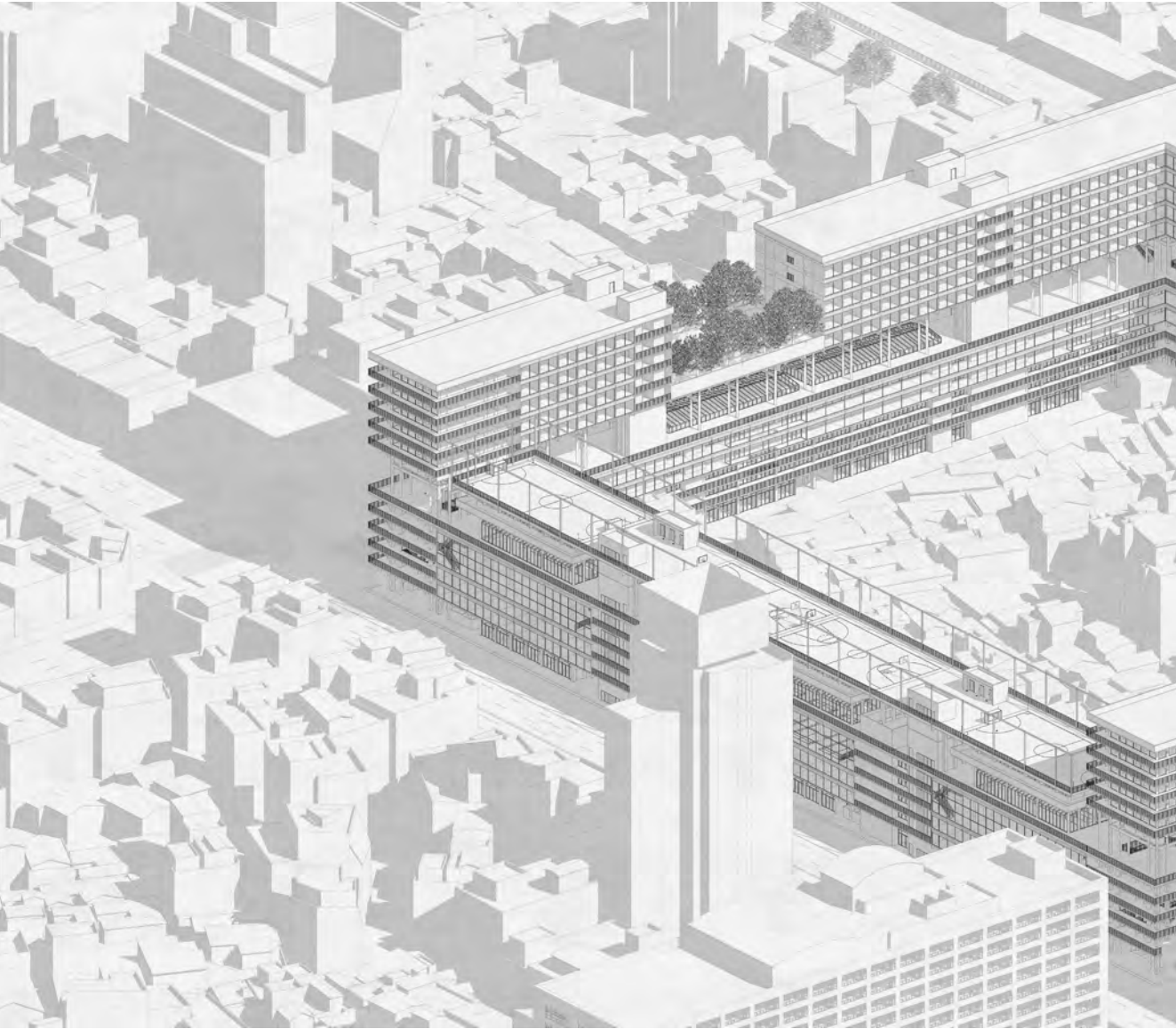
올드타입 메가스트럭처





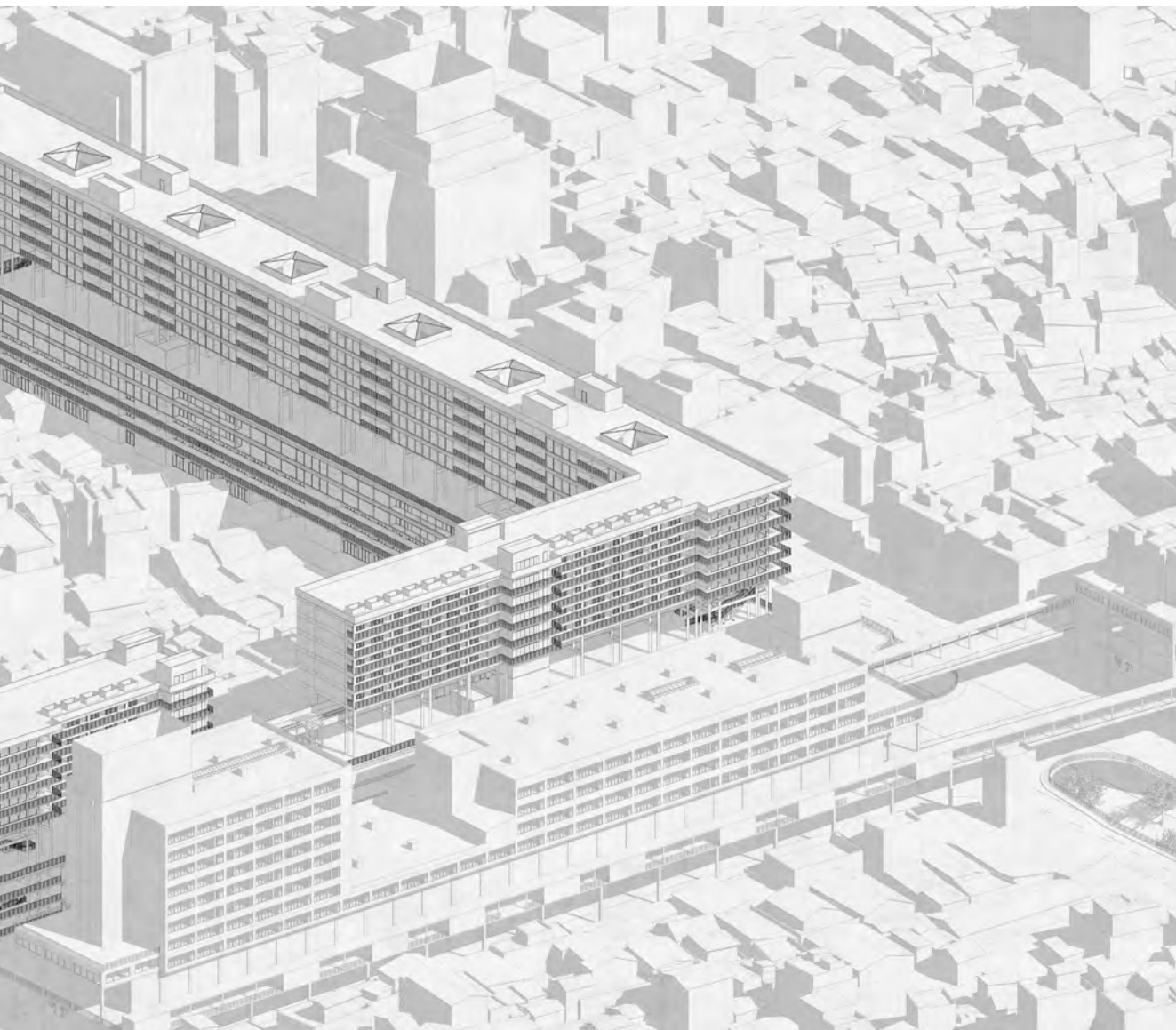
을드타입 메가스트럭처 분석





대림상가 방향 색션





을지로 방향 색션



BRIDEGES BETWEEN ARCHIPELAGO

동대문 의류상가 & 신발상가 리노베이션

김남훈
KIM, NAM HOON

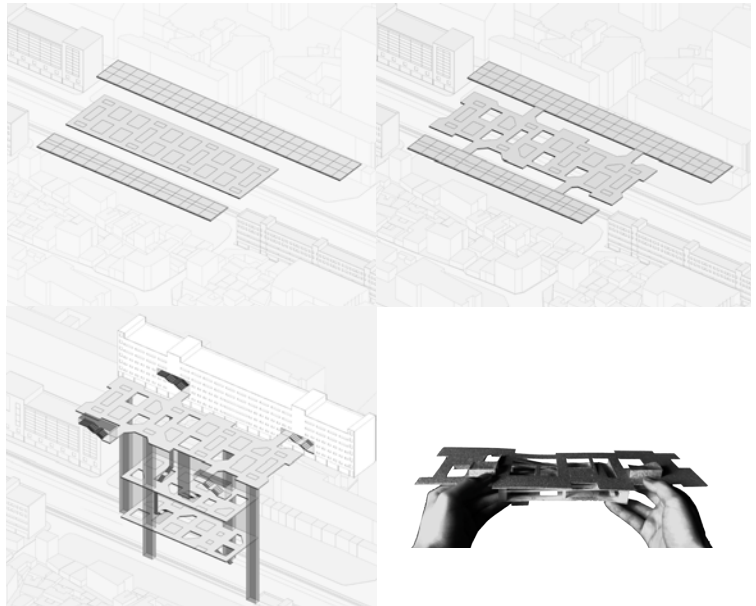
이것을 다리라고 할 수 있는가?

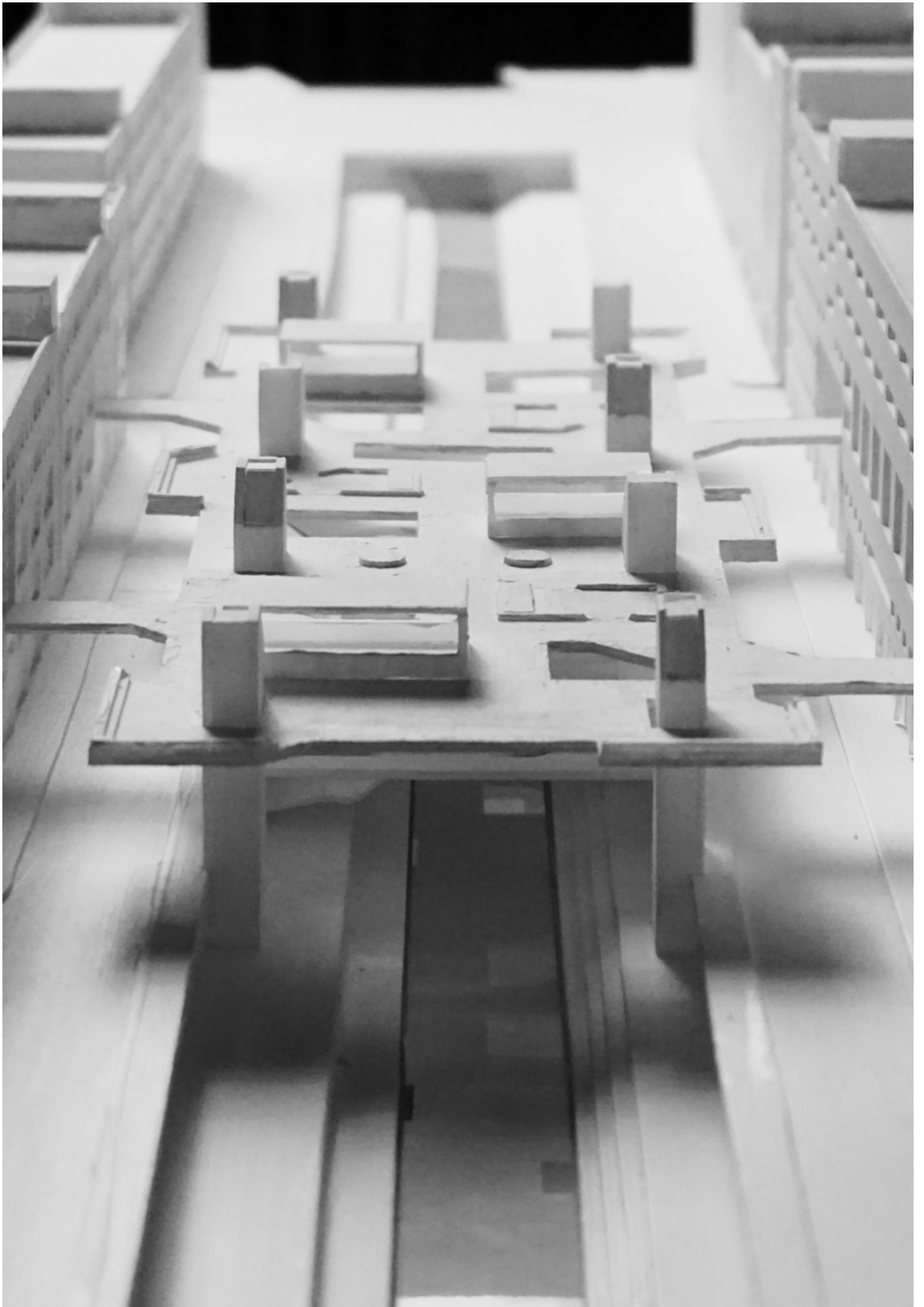
청계 고가는 사라졌다. 비어있는 경계는 관계를 맺기에 최적의 공간이 아닌가?

‘청계천을 걷는 사람’과 ‘동대문 의류상가의 사람’들이 만나는 다리가 필요하다. 다리 위의 패션 전시와 워크샵 공간은 도시의 기존 인프라를 배경으로 하기 때문에 지역적이며, DDP와 구분된다.

다리는 기존 건물의 그리드를 기본 형태로 채택한다. 그러나 청계천과 이들을 잇기 위해서는 그리드의 이형적인 변화가 필요했으며, 이는 평면과 단면의 변화로 나타난다.

궁극적으로 이 프로젝트는 과거의 고가도로의 존재를 되살리되, 새롭게 재해석하는 신개발 모델이라 할 수 있다.





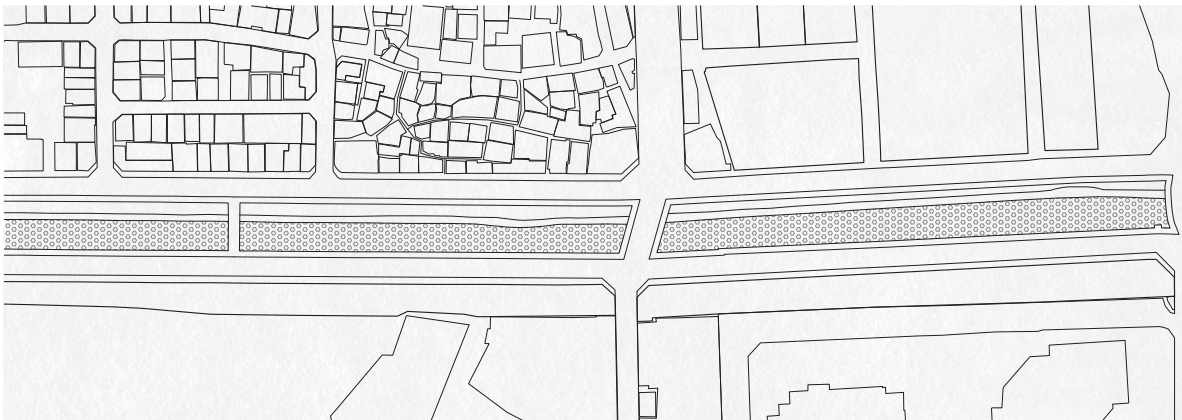
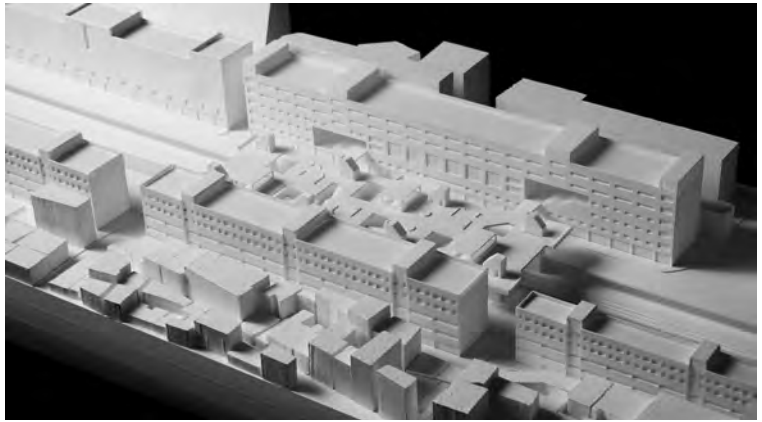
청계천과 의류상가

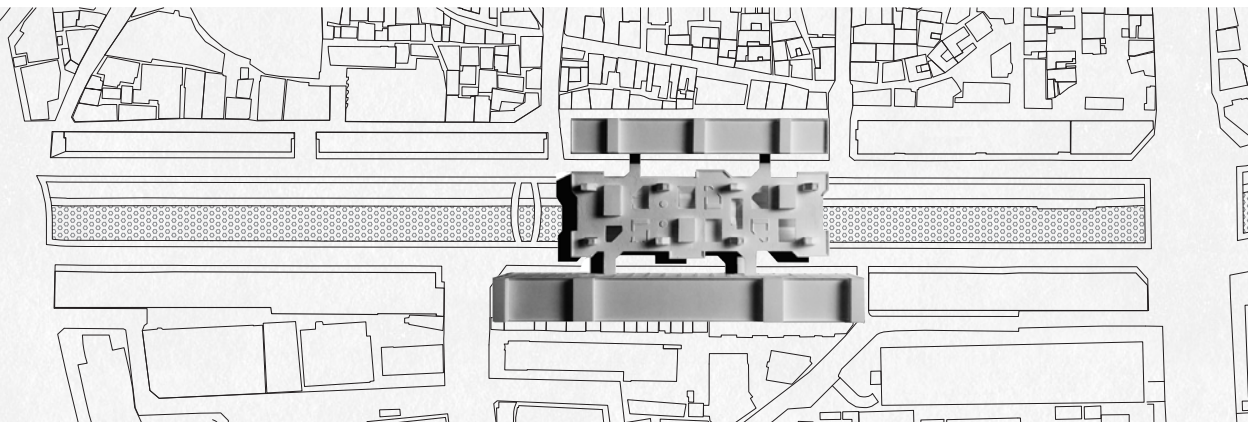
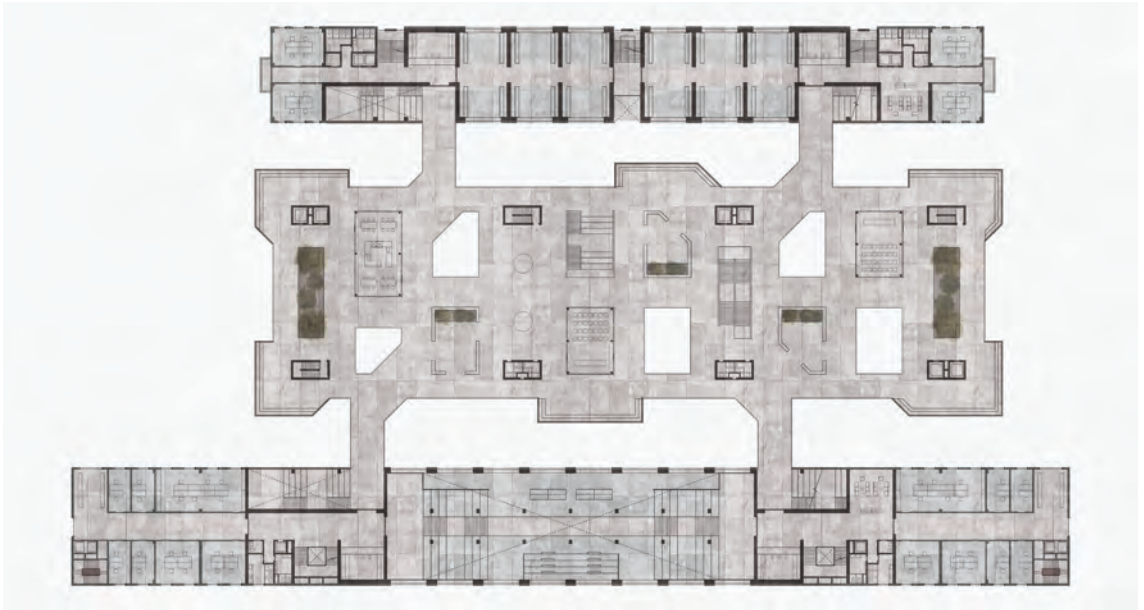
서울의 급격한 도시화 과정을 가장 잘 보여주는 곳은 청계천이다. 경제의 부흥 시기에는 8차선 도로와 고가도로가 지나갔으며, 2000년대에 들어서는 자연 주의를 가장한 신개발주의에 의해 청계천은 복원되었다.

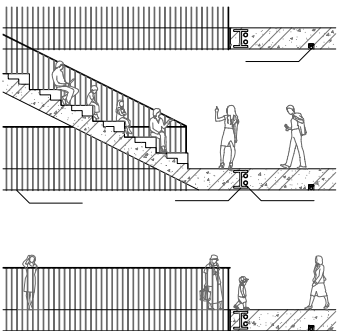
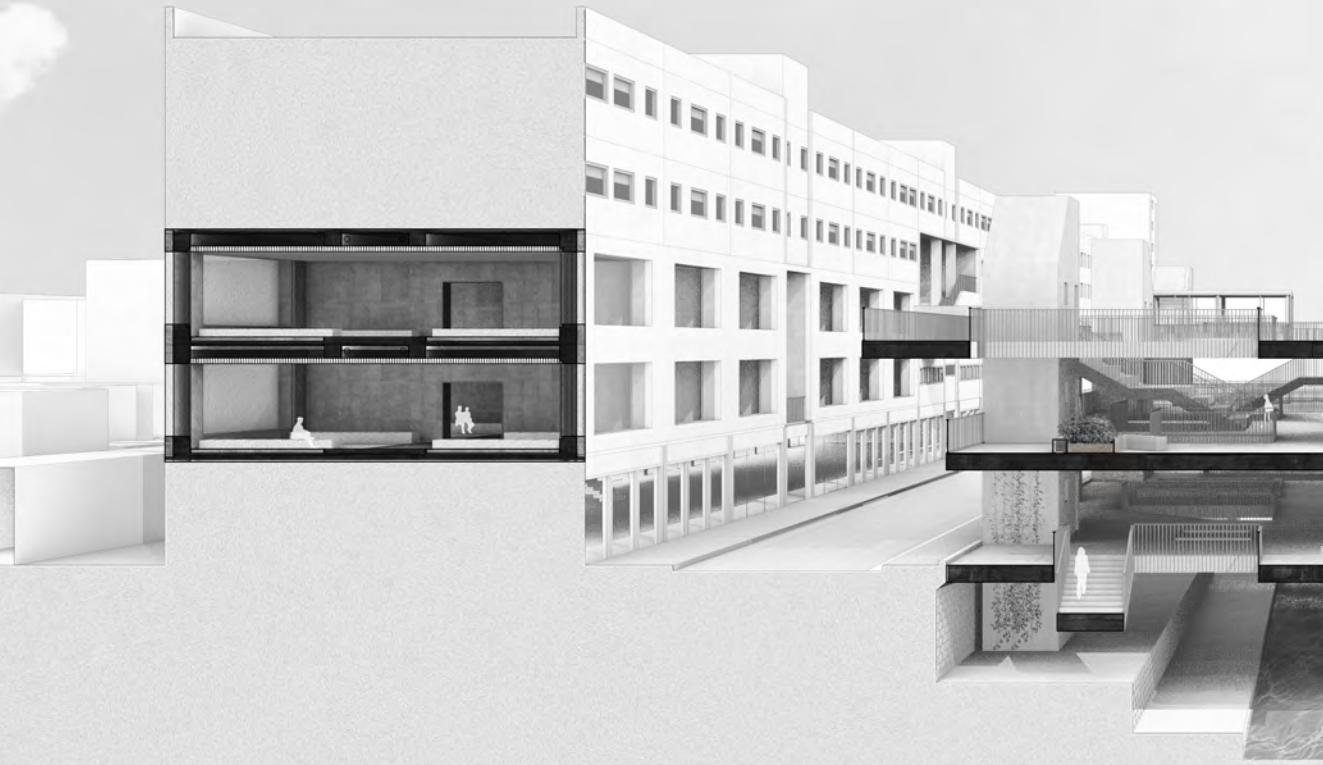
이러한 연유로 청계천은 도시적 인프라로서 주변 지역과의 맥락을 이어가지 못한 채 단절된 공간이 되어가고 있다.

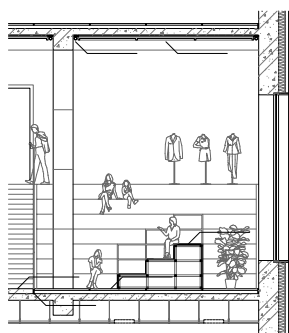
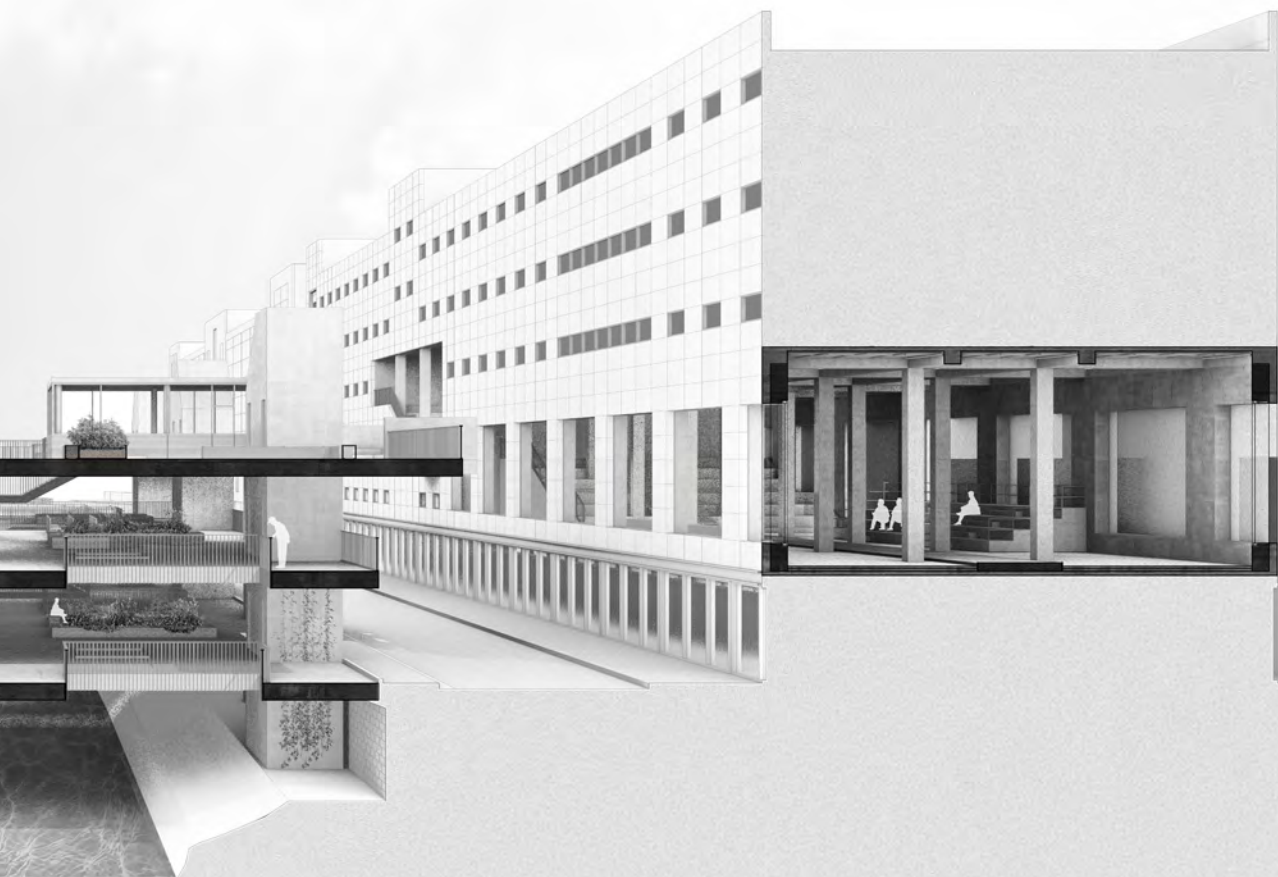
10.92km에 이르는 청계천의 획일적인 단면에 새로운 이물질이 되는 다리를 제안한다.

이 다리는 청계천을 걷는 사람들에게는 새로운 일상이 연결되는 곳이 될 것이고, 의류 상가에는 새로운 손님이 들어오는 레드카펫이 될 것이다.









암 경험자를 위한 재활 센터

REHAB CENTRE FOR CANCER SURVIVORS

장가연

JANG, GA YOUN

생존이 아닌 삶을 고민하다

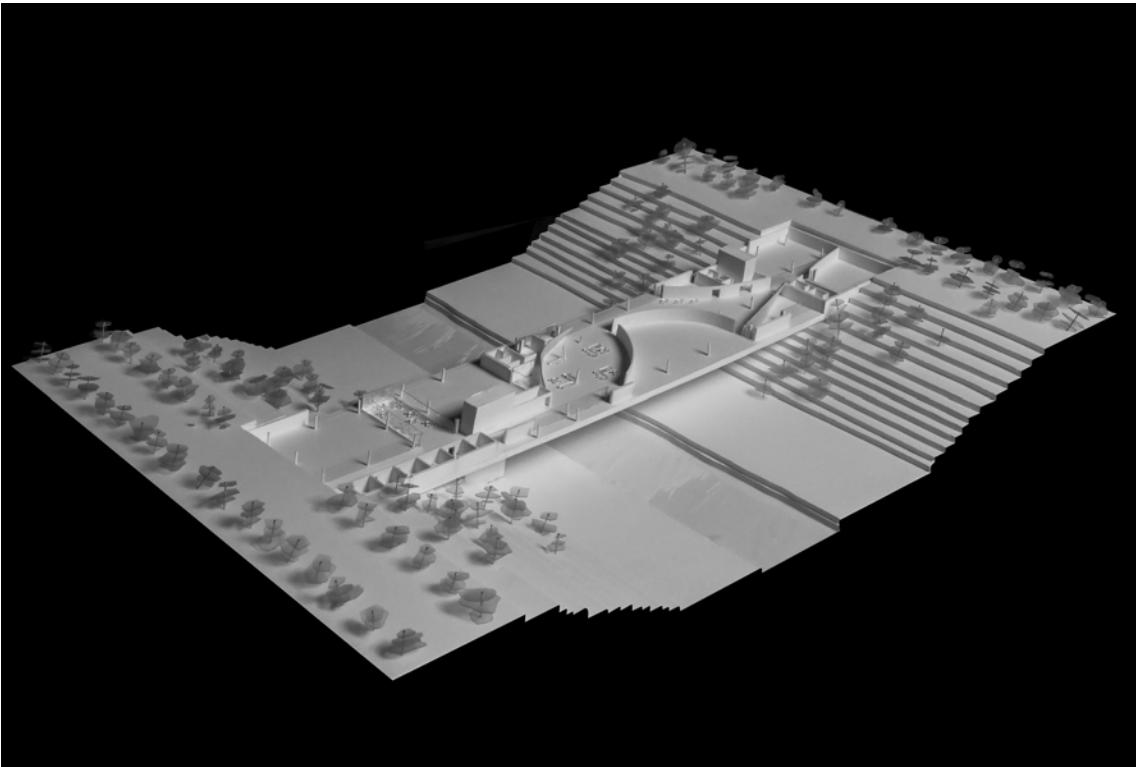
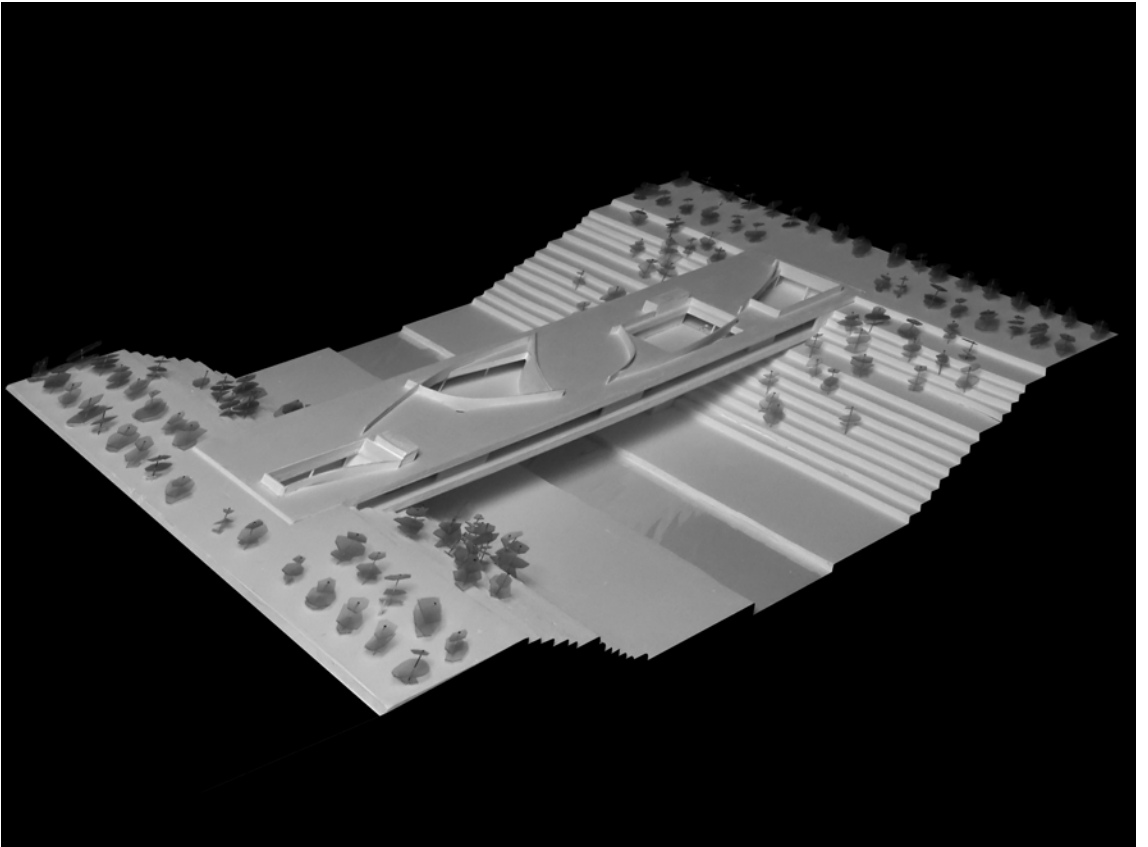
기능을 목적으로 하는 현대의 병원에 한 개인이 환자이자 인간일 수 있는 공간은 존재하지 않는다. 암 진단을 전후한 삶의 격차가 명백함에도 불구하고 병원 속에서 이를 수용할 심적 존엄을 누릴 수 없다. 투명하고 바쁜 병원 건축 안에서 우리는 진중할 권리를 상실하였다. 그렇게 환자로서의 삶은 인간으로서의 삶과 유리된다. 이 프로젝트는 이러한 문제의식에서 시작한다.

설계안 구성에 앞서 대안적 의료 건축인 메기 센터를 집중적으로 탐구하였다. 현재는 고인이 된 메기 첸크스는 말기 암 진단을 받고 올 수조차 없었음을 호소한다. 다음 환자를 위해 쫓겨나듯 진료실을 나왔는데, 편히 갈 곳도 비슷한 처지의 사람도 없었다고. 그렇게 그녀는 대형 병원 부지 한켠에 암 경험자를 위한 치유 공간을 만들게 된다. 메기 센터는 공유 주방을 중심으로 구성된다. 주방에서 음식과 차를 나누며 공통점을 가진 자들이 대화를 나눈다. 내부 공간은 시원하게 트여 있으며, 암 경험자와 그의 주변인이 자유로이 이용할 수 있다. 교육, 운동, 상담 등 프로그램에 맞추어 각 공간은 칸막이로 분리된다.

대상지로 아산병원 옆 성내천을 선정하였다. 매년 발생하는 암 환자 아홉명 중 한 명은 아산병원을 선택한다. 한강과 성내천을 곁에 두어 아름다운 자연환경을 끼고 있지만, 현수변공간은 산책로로 사용될 뿐 유용하게 활용되지 않는다. 그러나 치수를 담당하는 다리 모양의 구조물이 밀집하여 있어 독특한 경관을 만든다.

선례 조사를 통해 운동, 오픈 키친, 상담, 교육의 네 가지 프로그램의 필요성을, 사이트에서 잠실과 아산병원을 연결하는 다리의 필요성을 추출하였다. 기능에 따라 분리된 매스는 양 옆으로 벌어져 외부 경관을 품게 된다. 이들을 이은 상부 공간은 공공을 위한 다리로 이용된다. 매스의 형태에 맞추어 형성된 보이드가 다리와 재활 센터를 연결된다.

여기에 유려한 곡선이 관입한다. 이 선은 보이드를 막는 난간이자 공간을 구분하는 솔리드한 벽, 가벼운 가벽(커튼)을 구성한다. 각 공간은 유동하며 이어진다. 마치 떠있는 것 같은 긴 형태는 강변을 가로로 가르며, 성내천 경관에 변화를 만든다. 다양한 각도로 만나는 벽과 보이드가 빛을 끌어들이며 다양한 형태의 내부 공간을 형성한다.



성내천

서울아산병원에 근접한 성내천을 사이트로 선정하였다.

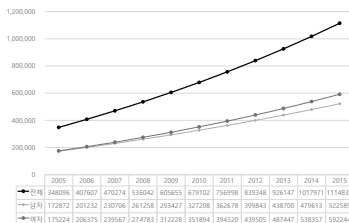
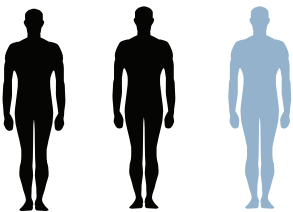
서울아산병원은 국내 병원 중 암 환자에게 배당된 병상이 가장 많은 병원으로 매년 발생하는 국내 암 환자 9명중 1명이 아산병원에서 치료를 받고 있다.

대중교통을 이용하는 경우, 잠실나루역에서 하차하여 셔틀 버스를 이용하거나 도보로 10분 정도를 걷게된다. 이 경우 신천유수지를 지나서 성내천 강둑으로 올라 인도교를 건너가게 된다.



아산병원과 잠실나루역을 잇는 도보교

암 경험자 현황 - 국립암센터 암생존자 통합지모델을 중심으로

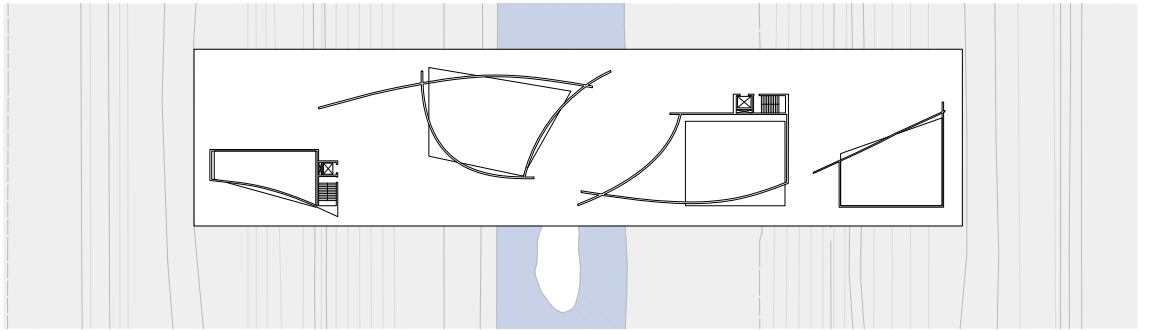
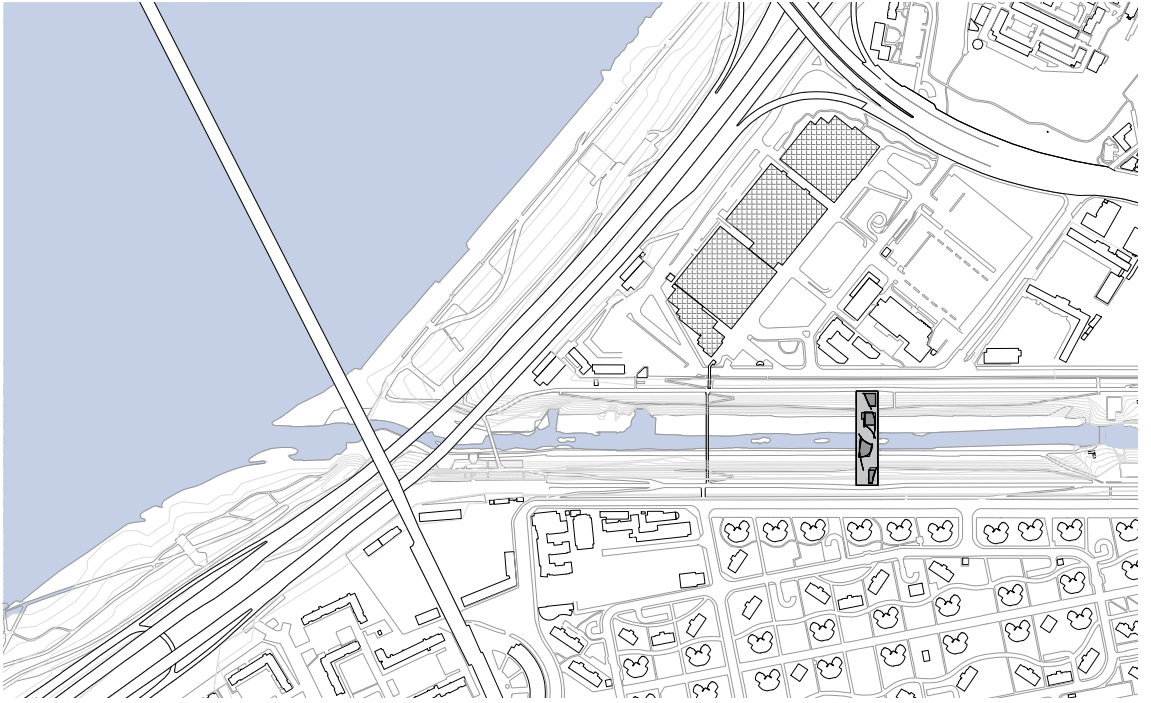


	치료 중 환자	말기환자	암 생존자
인원			
이용가능한 서비스	시설, 장비, 의료비 지원 암정보교육 병원치료	시설, 장비, 의료비 지원 재가암환자관리 완화의료사업 행정지원	암생존자통합지원 시범사업유형코스 운영

1) 기대수명까지 생존할 경우, 세 명 중 한 명은 암에 걸린다. 불치병이라는 사회의 인식과는 달리 나이를 불문하고 그중 70%가 5년 이상 생존한다. 이는 사실상의 완치로 간주된다.

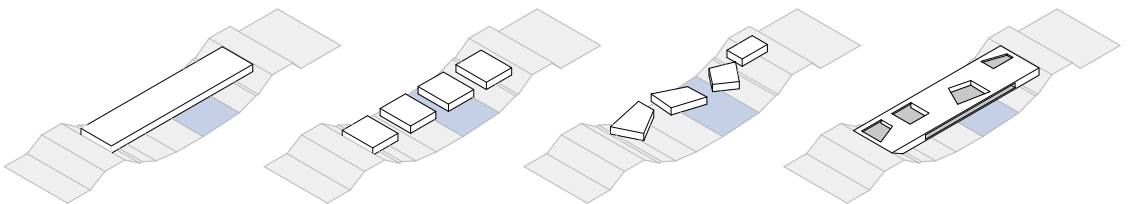
2) 현 대한민국에는 백만명이 넘는 암 경험자가 살아가고 있다. 조기검진의 대중화와 더불어 청장년기의 환자수가 증가하는 추세이다. 의료기술의 발달로 생존자의 수는 더욱 늘어날 것이다.

3) 현 관에서 실시하고 있는 암 경험자의 재활을 위한 서비스는 시범적으로 이루어지고 있을 뿐 빈약한 상태이다. 치료 중인 환자를 위해서 다양한 서비스가 제공되는 것과는 대비된다.



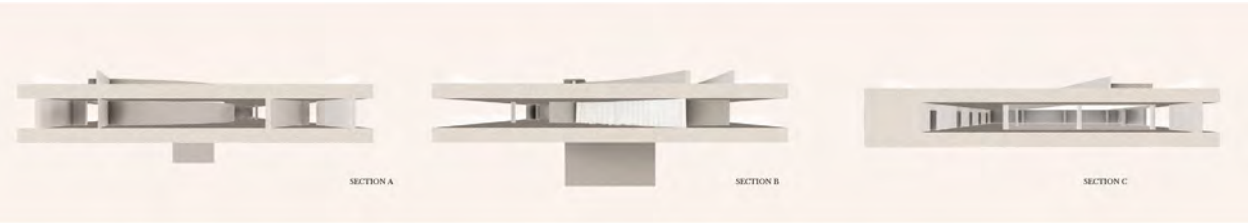
상-배치도 / 하-지붕층 평면도

MASS DIAGRAM

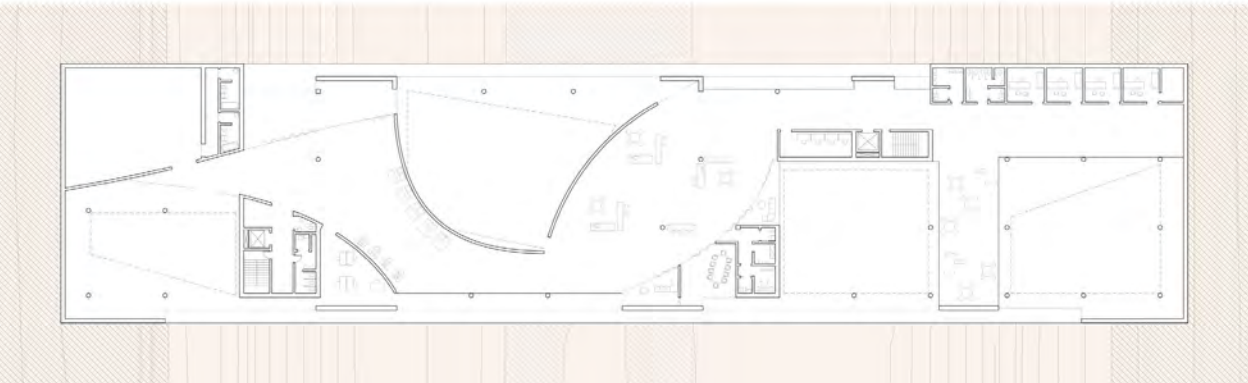
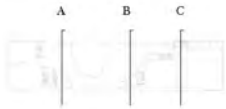




elevation



section



1F plan



2020 미래학교 프로젝트

학교, 도시로 스며들다.

김선의
KIM, SUN UIE

‘미래의 학교 건축’ 왜 고민하여야 하는가?

‘아이들은 우리의 미래다’ 라는 말이 있다. 우리나라 대부분의 학생들은 초등학교부터 고등학교까지 12년이라는 긴 시간을 학교에서 보낸다. 청소년기의 학생들에게 장소와 공간에 대한 경험은 큰 정서적, 감성적 영향을 준다. 그렇기 때문에 미래의 인재를 키우는 학교건축은 우리에게 매우 중요한 과제이다.

대한민국은 2026년 초고령사회가 된다고 한다. 한국의 인구 구조는 계속 고령화 되고있으며 학령 인구는 앞으로 계속 줄어들 것이다. 또 여러 가지 이유로 학생들은 정규수업이 끝나면 학원, 독서실, 카페 등으로 향한다. 학생들이 떠난 학교와 운동장은 빠르게는 오후 3~4시부터 텅 빈 유휴공간이 된다. 하지만 학교 부지들은 도시에서 매우 큰 면적을 차지하며 거대블록을 형성하고 있다. 현재 서울에만 초등학교 599개, 중학교 396개, 고등학교 333개가 운영되고 있다. 우리는 이 1300여개의 거대한 잠재적 데드스페이스에 대한 고민을 시작해야한다.

우리나라의 대부분의 학교들은 담장, 철조망 등의 물리적 장치를 설치하여 지역 사회와 공간적 교류를 막고 있다. 거기에 더하여 외부의 시선 또한 차단된다. 하지만 앞으로의 학교는 담장을 허물고 지역사회로 스며들어야 한다. 공공 건물로서 지역사회가 필요로 하는 사회적 역할을 수행하며 교육자와, 학생, 지역 주민, 기업 등 다양한 주체의 소통 공간을 마련하고 미래 교육을 체험하고 창의력을 키울 수 있는 공간들을 제공해야한다.

이번 졸업 작품에서는 성수동의 공업고등학교 건물을 리노베이션하여 학교의 학생들과 지역주민들이 함께 사용가능한 복합 문화교육시설로 만드는 작업을 하였다. 일정한 시간에 정해진 사용자에 의해서만 이용되던 학교 건물이 다양하고 다채로운 프로그램과 사용자들로 채워진 공간이 됨으로써 지역 공동체의 중심이라는 새로운 가능성을 가지게 된다.

또한 4차 산업이라는 요소를 프로그램으로 들여와 기존의 학교에서는 볼 수 없었던 공간들을 곳곳에 조성했다. 미래교육을 받는 학생들에게 필요한 공간, 학생 뿐 아니라 청년, 중년, 노인, 어린이 등 남녀노소 모두가 4차 산업을 경험하고 배울 수 있는 공간을 상상해 보며 설계를 진행하였다.

코로나 사태로 인하여 학교의 공간적 기능은 더욱 축소 되었다고 할 수 있다. 사회적 거리두기 실천을 위해 비대면으로 수업을 진행하여 학생들은 학교에 오지 않고 각자의 공간에서 태블릿PC, 노트북 등을 이용해 수업을 듣는다. 이러한 상황은 미래에 얼마든지 반복 될 수 있다. 때문에 더욱 학교가 단순히 교육 용 건물이 아닌 새로운 기능을 가진 복합 건물로 재구성되어야 한다고 생각한다.

학생수가 줄어 들고 인간의 공간적 욕구가 증가하는 현대 사회에서 과거의 학교 건물을 그대로 유지하여 사용하는 것은 우리의 교육시설이 시대를 역행하고 있는 것이 아닐까?

본 작품은 도시 내 빈 공간으로 남겨 될 미래의 학교 부지를 지역커뮤니티와 학생들이 공간을 공유할 수 있도록 새로운 공공프로그램과 학교 프로그램으로 재구성하는 프로젝트이다.



과거에서 미래를 보다.

성수동은 1960년대부터 도심 제조업이 활성화 되었던 공업지역이다. 과거 지역 산업이었던 수제화산업은 아직까지도 성수동의 지역성 나타내는 요소이다. 도심 공장이 쇠퇴한 이후에는 과거의 모습이 남아있는 폐 공장 건물을 이용해 카페, 디자인이나 편집샵 등으로 재탄생시켜 성수동만의 문화를 만들어 내고 있다.

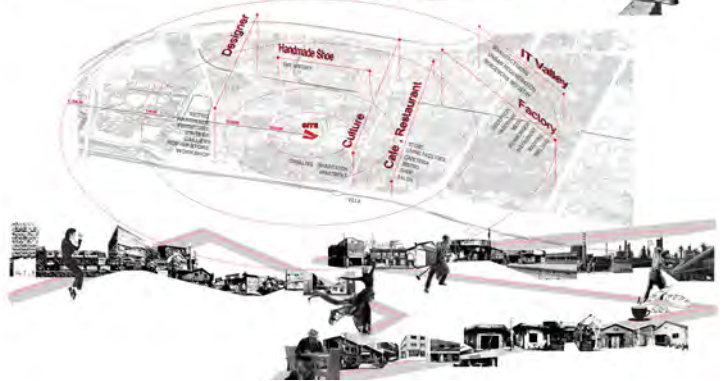
최근에는 IT관련 산업이 지역산업으로 자리 잡도록 하기위해서 스타트업, 벤처기업의 인큐베이터역할을 하고 있다. 성수동은 과거의 것들에 새로운 것을 더하고 변형하며 다양하고 풍부한 것을 쌓아 고유한 분위기를 이어가고 있다.

미래학교가 이런 고유한 특성을 가진 성수동을 배경으로하면 지역사회가 학생들의 아이디어와 기술들을 실험해보는 테스트베드 역할을 할 수 있을 것이라 기대된다. 또한 지역 사회와 학교가 함께 미래인재를 키워내고 그들이 다시 지역사회를 발전시키는 선순환적인 시스템의 거점 공간으로 학교 공간이 기능하여야한다.



Concept
학교, 도시로 스며들다.

학교가 도시의 거점 역할을 하며 마을 공동체와 학생들이 공간을 공유하고 새로운 체험을 하고 생각을 나누는 장소가 된다.



SITE
성수공업고등학교



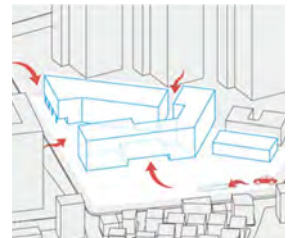
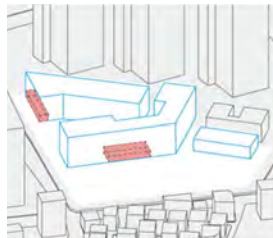
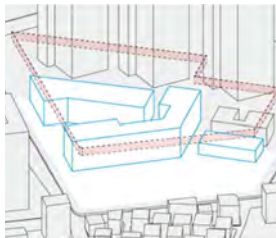
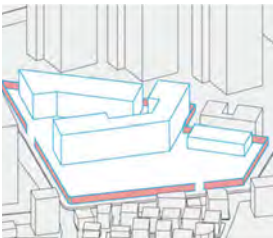
담장 → 외부와의 시각적 단절
주차장 → 외부 휴식공간 감소

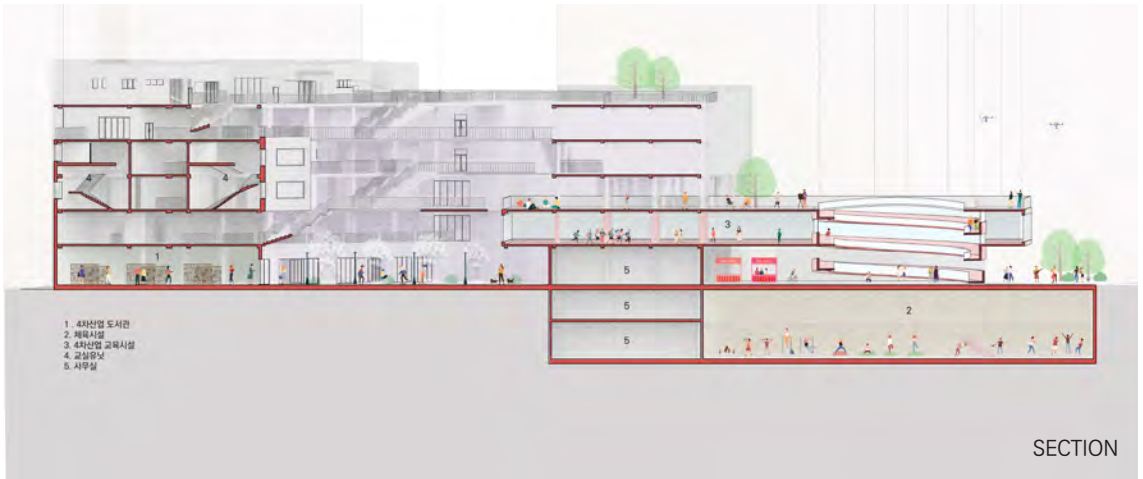


반경 400M안에 학교 5개 학교 위치
운동장 부지면적 = 아파트 5개동 부지면적

저층부 외부공간 활용 계획

1. 옹벽, 담장 → 학교부지 거대 블록화
보행방해, 외부와의 시각적 교류 차단
2. 담장 제거 → 외부 접근성 높인다.
시민들과 학생 간의 공간 공유 유도
3. 저층부 매스 삭제 → 개방감 확보
기존 보도와 연결 되는 보행동선 형성
4. 지하에 주차장과 주민체육시설 생성 → 주민들에게 편의 시설 제공





교실, 아지트가 된다.

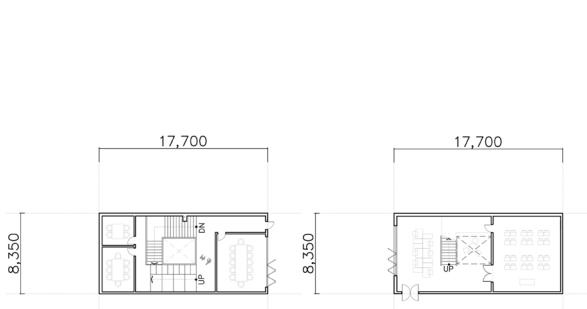
기존의 교실은 효율을 위해 평면적으로 배치되었다. 또 지금의 학교는 교실 외의 공간 구성이 다양하지 못하다. 그래서 학생들은 수업을 받는 교실에서 휴식, 그룹 토론 등의 일과를 모두 해결해야만 한다. 학생수가 줄어드는 현실을 반영해 교실 배치의 밀도를 낮추고 공간을 분리하여 곳곳에서 이벤트가 발생한다면 학생들에게 좀 더 재미있는 환경을 만들어 줄 것이다.

1층에는 수업 교실과 휴식과 친목을 위한 거실 공간 2층에는 그룹 공간, 회의실 등을 배치해 입체적인 교실유닛을 구성하였다.

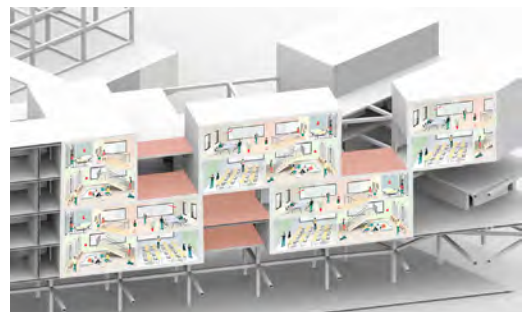


UNIT SECTION

교실 UNIT 다이어그램



UNIT PLAN



유닛 배치 단면 다이어그램

학교, 도시의 숨통을 틔우다

실내 강당이 생기며 쓰임새를 잃어 가는 운동장을 활용하여 지역주민과 학생들이 공간을 공유하도록 새로운 매스와 야외 공간을 생성하였다. 큰 길과 이어진 성수광장은 시민들에게 도심 속 그늘로 인식되어 휴식공간을 제공하고 플라마켓, 야외공연 등의 이벤트가 일어나는 공간이 된다.

새로 생성된 매스는 4차 산업을 배우고 체험 할 수 있는 학습장으로 쓰이며 이곳 역시 지역사회와 학교 구성원이 함께 사용하는 공간이다.

기존의 학교는 학생들이 외부공간을 즐기려면 1층까지 내려와야 했다. 짧은 쉬는 시간 동안 계단을 이용해 1층으로 내려가서 야외공간을 즐기고 시간 맞춰 돌아가는 것은 꽤나 힘들 것이다. 그래서 학교 곳곳에서 외부공간을 접할 수 있도록 하였다. 또 외부와 실내를 외부 동선들로 이어주어 수직적 소통을 가능하게 하였고 사용자들은 이 동선을 따라 다양한 공간적 경험을 할 수 있다.



2층 평면도



3층 평면도

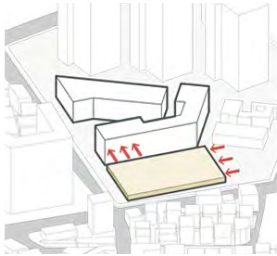


5층 평면도

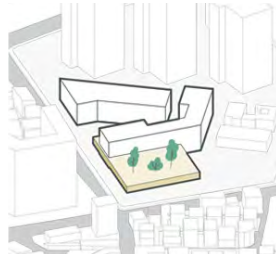


6층 평면도

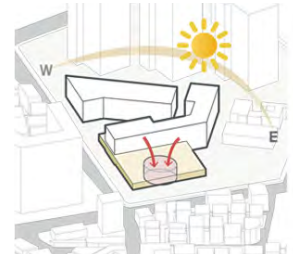
지상 1층 평면 배치도



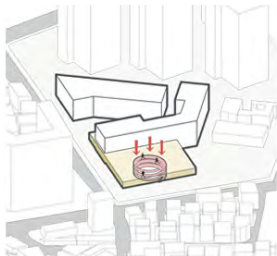
1. 운동장 면적 만큼 매스 생성



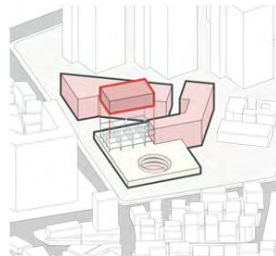
2. 형성된 매스 기존 매스에 관입



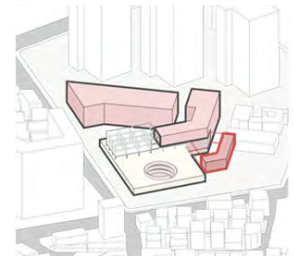
3. 매스 하부 채광을 위한 보이드



4. 램프 생성 → 대지 연결



5. 매스삭제 → 건물 밀도 감소



6. 관입 된 매스와 기존 건물 연결

박재경

PARK, JAE KYUNG

자신만의 공간이 필요한 디자이너들

우리가 일상생활에서 사용하는 침대, 소파, 책장 등 가구들. 그리고 크게 거실과 부엌의 가구 위에 있는 생활용품에 이르기까지 우리가 사용하고 있는 대부분의 제품들은 편의성을 위해 디자인된 제품들이다.

이 제품들을 디자인하는 것은 바로 디자이너이다. 디자이너는 2D나 글을 디자인하는 그래픽 디자이너부터 시작하여 제품들을 디자인하는 산업디자이너, 그리고 공간을 디자인하는 인테리어 디자이너에 이르기까지 우리의 삶의 일부로 녹아져 있다.

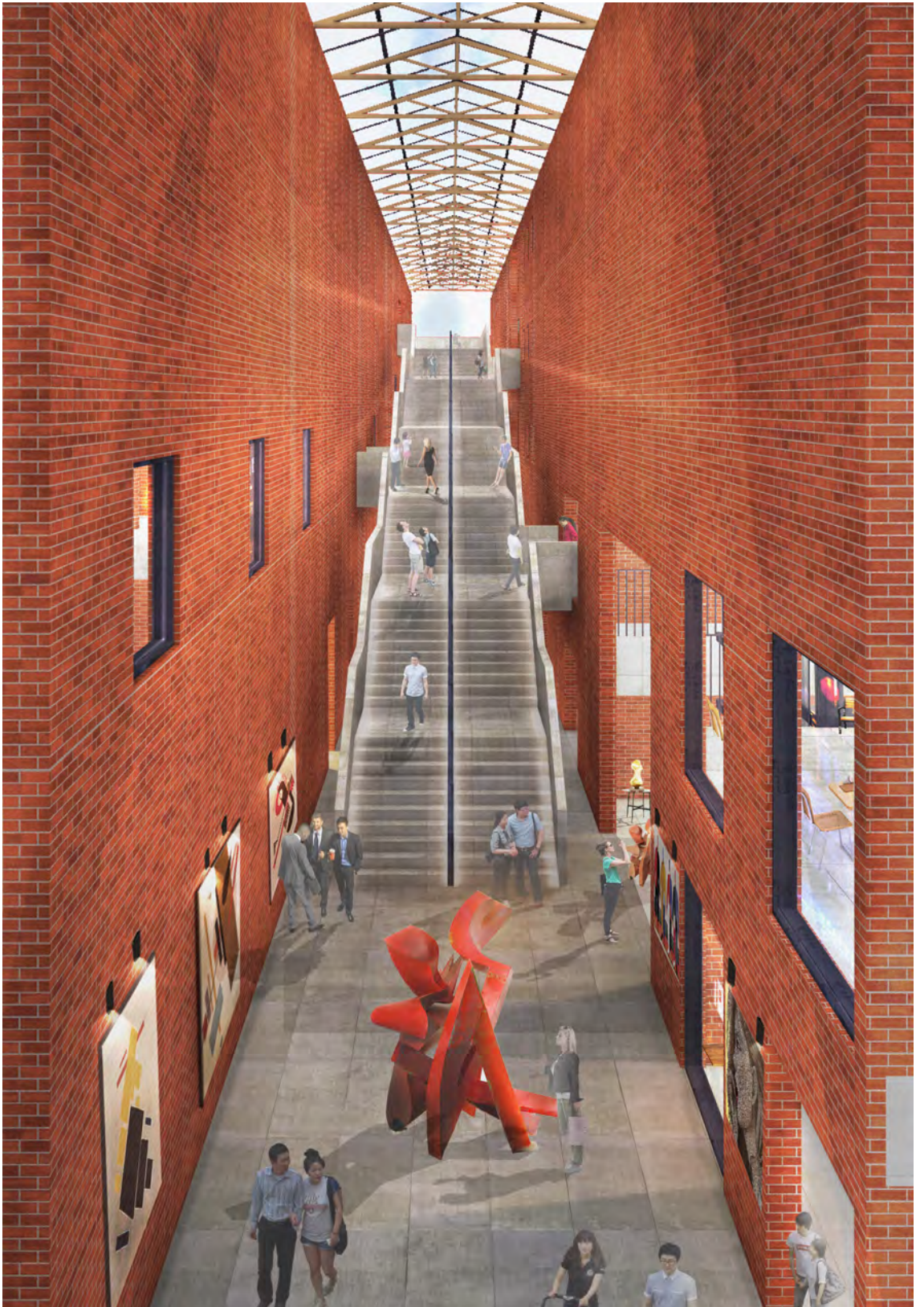
현재 디자이너의 제품들은 다목적 공간, 카페, 미술관 등 다양한 공간들을 통해 전시되고 있다. 하지만 이 공간들은 전시가 본 목적이 아닌 공간으로써 디자이너들의 작품들이 주가 아닌 부수적인 공간이다. 또한 디자이너들은 높아지는 임대료 속에서 개인의 작업공간을 구하지못해 코워킹스페이스에 입주하지만 이는 작업활동에서 프라이버시를 중요시하는 디자이너의 작업 특성을 고려하지 않은 형태로 결국 디자이너들은 다방면에서 문제를 겪고 있다.

프로젝트의 목표는 디자이너의 생활패턴을 고려한 작업공간부터 거주공간과 근본적인 문제점이었던 전시공간까지 디자이너들의 삶의 프로세스 플랫폼을 제시함으로써 현재 디자이너들이 처한 문제점을 해결하고자 했다.

사이트는 영등포구청역 주변에 위치한 당산동 1가이다. 당산동1가는 현재 불법 영업 카페형 주점으로 인해 슬럼화, 도로 환경 낙후 등 문제를 겪고있다. 이에따라 영등포구는 당산로 18길을 당산골 문화의 거리로 지정하여 불법 영업 상가들을 개발하여 주거와 상업 환경을 개선하고 있다.

당산동 1가에는 건축, 인테리어 자재 유통상가들이 다수 분포하여 있어 이 상권을 통해 이점을 얻을 산업,인테리어 디자이너들을 세부 유저로 설정하여 프로젝트를 시작하였다.

이 프로젝트에서 주된 고민은 공간의 분리와 관계성이었다. 디자이너들의 작업, 주거, 전시공간부터 지역사회를 위한 공공공간까지 공간의 내부에서 공과 사는 어떻게 분리되어야 하는가. 또한 이전의 명확하게 분류되어있지 않은 공간들은 본래의 성격을 유지하면서 다른 공간들과 어떠한 관계를 맺어야 할 것인가.



새롭게 태어나는 흔적 - 당산동1가

당산동1가는 90년대에 형성된 불법 영업 카페형 주점으로 인해 슬럼화, 도로 환경 낙후 등 문제를 겪고 있다 이에따라 영등포구는 당산로 18길을 당산골 문화의 거리로 지정하여 불법 영업 상가들을 없애고 주거와 상업 환경을 개선하고 있다.

당산동에는 영등포 대표 청과물시장이 위치하여 있다. 주거지 밀집구역에 위치한 청과시장 주변으로는 신세계백화점, 타임스퀘어 등 대형쇼핑매장이 위치해있어 지역 내 유동인구가 높은 장소로 손꼽힌다

이 구역의 상권은 독특하게도 건축, 인테리어자재 유통상가 등 건축, 인테리어 상권이 형성되어 있다.

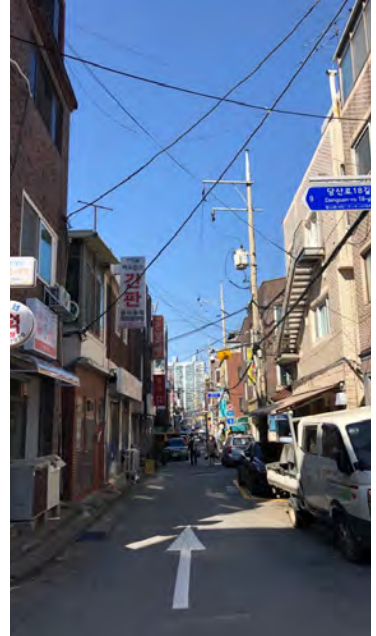
디자이너의 라이프 플랫폼은 이 주변의 맥락에 어떻게 녹아들어가야 할 것인가?



불법 영업 상가
출처_ Photo by 박재경

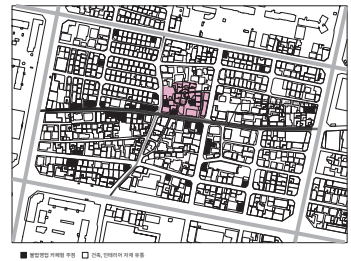


변화하는 당산골의 모습
출처_ Photo by 박재경



당산로 18길
출처_ Photo by 박재경

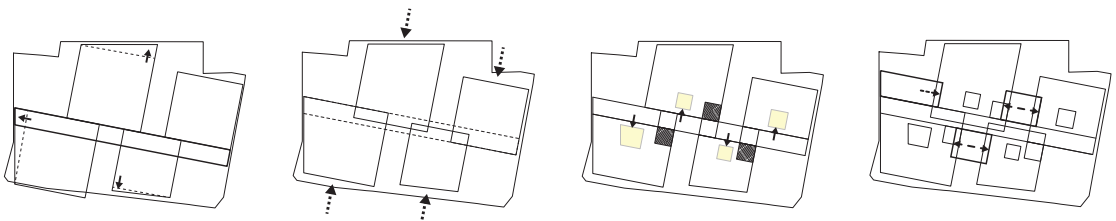
SITE ANALYSIS DIAGRAM



5 year

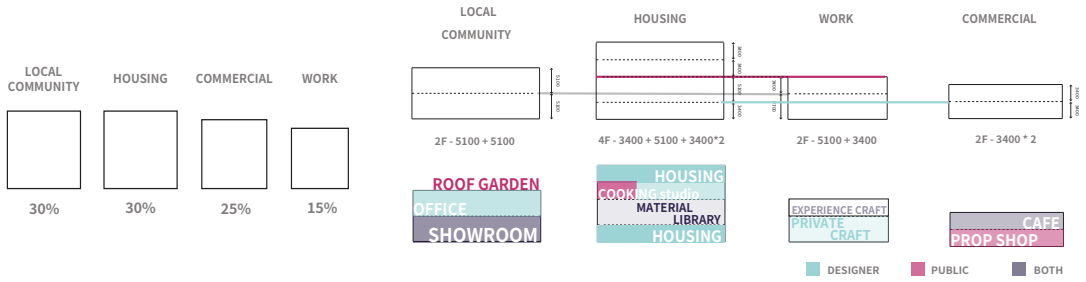


MASS DIAGRAM





MASS PROGRAM DIAGRAM



MICRO FLIM FESTIVAL

마이크로 필름 페스티벌

서세영 SEO, SE YEONG

이 프로젝트는 변화하는 사회와 영화 소비트렌드에 대응하면서 서울 강남이라는 특별한 장소성을 가진 공간에 마이크로 레벨의 영화제를 만드는 것이 목적이다.

영화는 세계에서 가장 큰 문화 활동중 하나이지만 최근 소비 방식이 달라지고 있다. 우선 스트리밍 서비스 가입자가 늘고 있다. 반면 멀티플렉스 판매는 꾸준히 상승하는 티켓 가격에도 불구하고 정체 상태를 유지하고 있다. 특히 코로나 19 사건으로 더 큰 타격을 받았다.

사람들은 더 이상 넷플릭스에서 볼 수 있는 영화를 크고 불편한 극장에서 볼 필요성을 느끼지 않는다. 한편, 다양성 영화에 대한 수요는 계속 증가하고 있다.

따라서 매출이 감소하고 유지관리가 어려워지고 있는 멀티플렉스 빌딩 부지에 다양성 필름에 대한 취향을 공유하는 소비자들을 위해 마이크로 레벨의 영화제를 위한 건물을 짓고자 하였다.

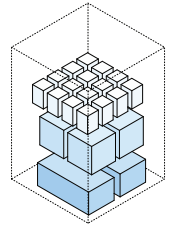
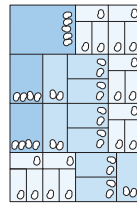
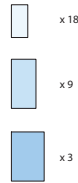
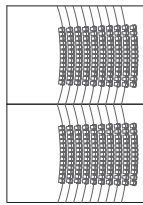
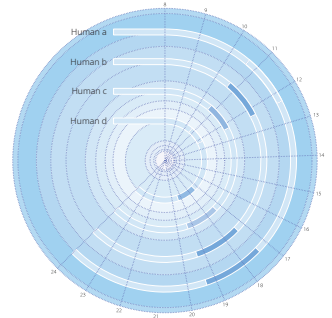
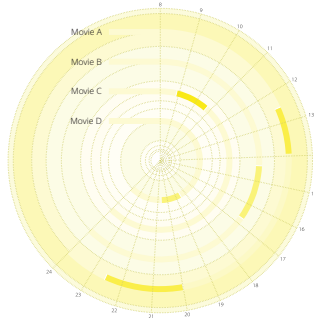
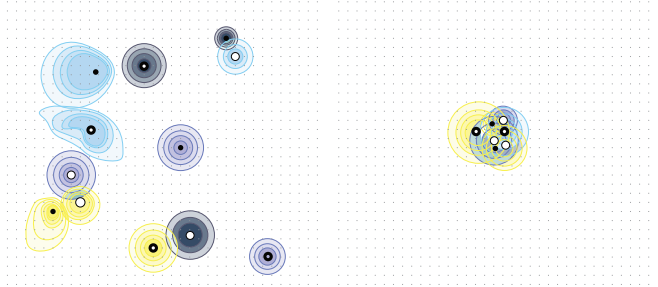


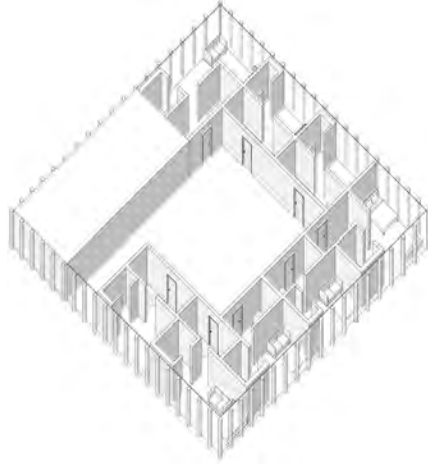
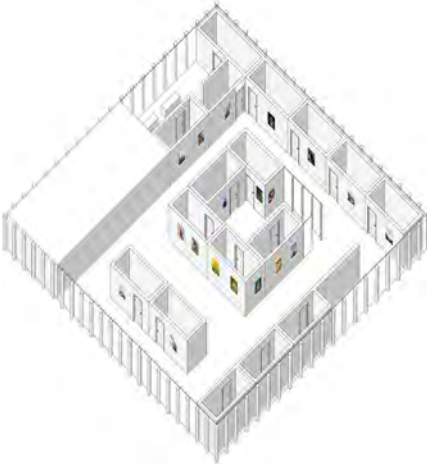
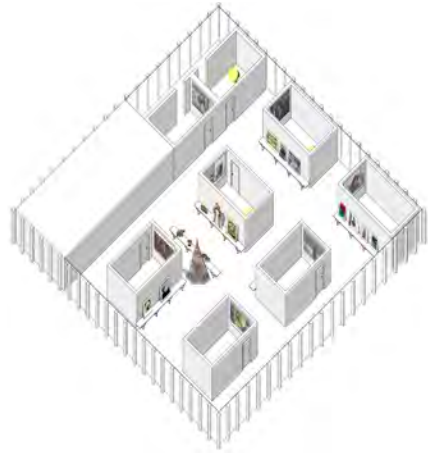
부산국제영화제로 대표되는 기존 영화제에서 관객들은 많은 이동을 필요로 했지만, 강남의 수직으로 올라가는 빌딩에서는 영화감상, 식사, 숙박을 한 공간안에서 해결할 수 있다.

또한 기존 필름중심영화제에서는 하나의 대형관에서 한타임에 하나의 영화만을 상영하였다면 관객중심으로 초점을 이동시켜 대형상영관이 아닌 조각난 상영관에서, 바쁜 현대인들이 본인의 스케줄에 맞춰 다양한 영화를 감상할 수 있도록 하고 싶었다.

각 프로그램을 담은 메스는 빛과 땅 대지 경계선에 의해 셋백되며, 상층부로 갈수록 작아지고 사적인 공간이 된다. 그리고 기존 대형상영관을 수용인원별로 6:3:1 의비율로 조각내었다. 상층부로 갈수록 상영관의 공간은 작아지지만 반대로 개수는 많아진다. 조각난 상영관이 만드는 남은 공간에 영화제가 기획중인 관련전시들을 배치하면서 사람들이 계단을 통해 천천히 내려오면서 관람할수있도록 둥근 동선이 된다.

- Theater
- Hotel
- Restaurant









BUAM UNDERGROUND RE – SORT

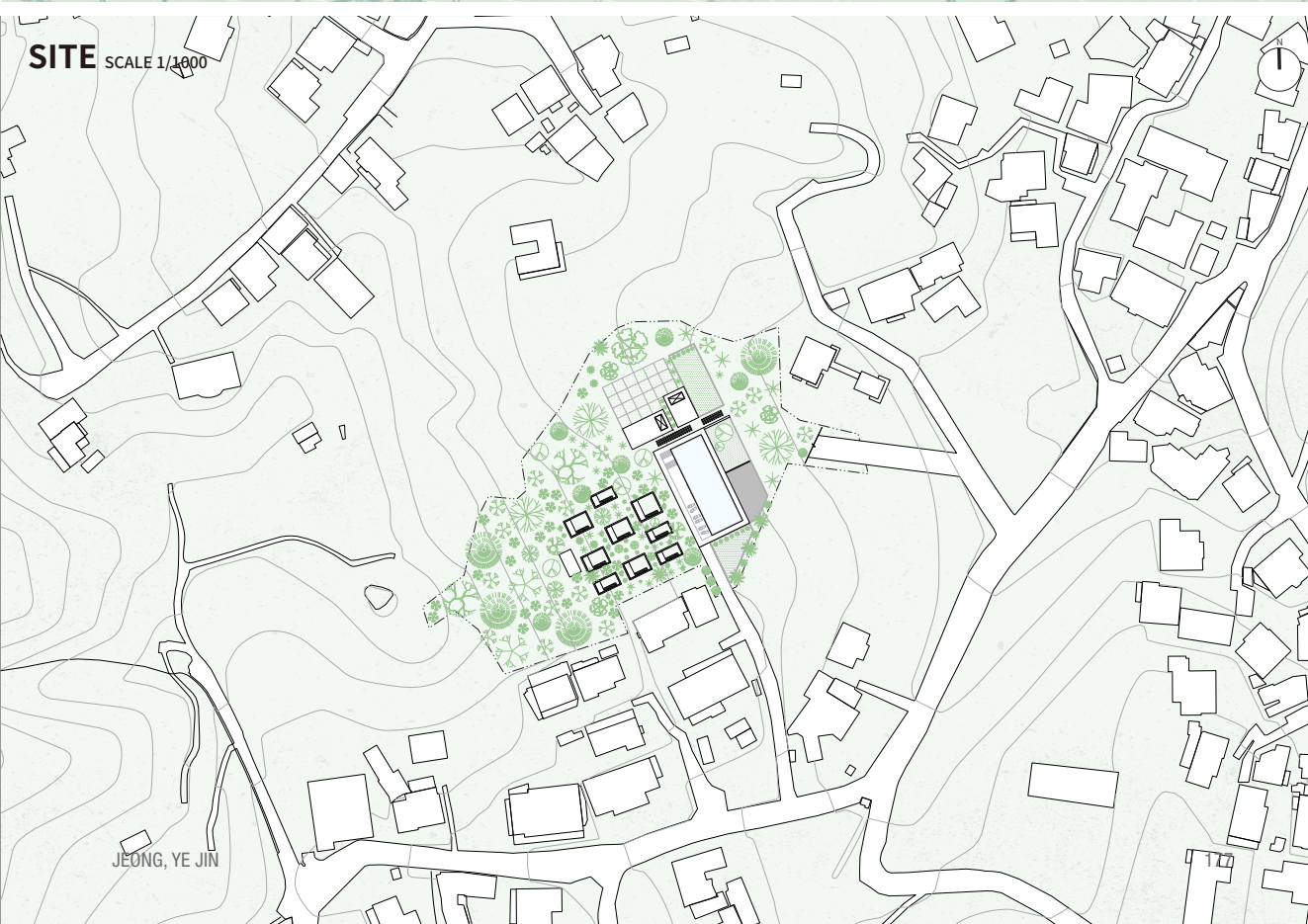
지친 현대인을 위한 도심 속 휴양지

정예진

JEONG, YE JIN

자연 속에 파묻힌 인공주머니

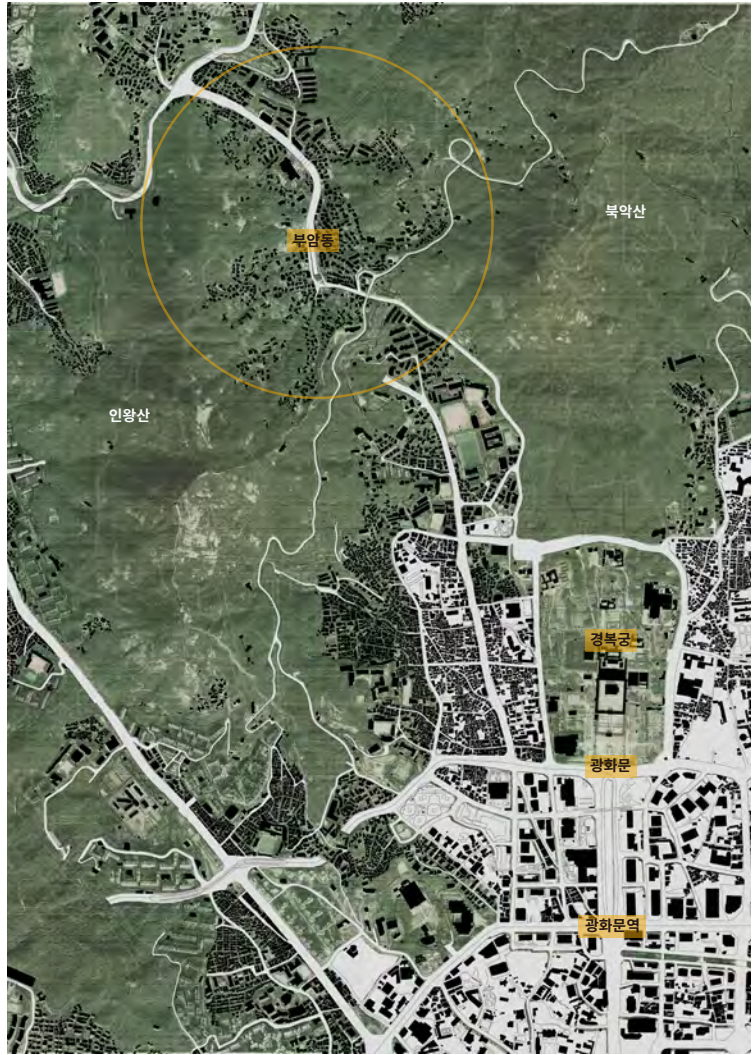
현재 대한민국은 피로사회다. 과도한 업무와 치열한 경쟁 속에서 살아가는 현대인은 스트레스와 그로 인한 번아웃을 겪고 있다. 회복을 위해서 충분한 휴식이 필요하지만 멀리 떠나기에는 경제적, 시간적 여유가 없다. 도심 속의 호텔에서 가깝고 편리하게 휴가를 보낼 수 있는 호캉스라는 문화가 확산되었다. 서울의 호텔은 대부분이 관광과 비즈니스를 목적으로 지어졌기 때문에 명동이나 강남 등의 변화가에 인접하여 있다. 커머셜 호텔에서 객실의 중요도는 상대적으로 낮았지만 최근 호캉스족의 주 목적은 객실 안에서의 휴식과 숙면이다 때문에 객실에 초점을 둔 호텔이 필요하다고 생각하였다. 주이용자로 스트레스 인지율이 높은 2,30대를 삼았고, 그들을 비롯한 지친 현대인들이 반복되는 일상에서 벗어날 곳을 마련하고자 하였다.



부암동

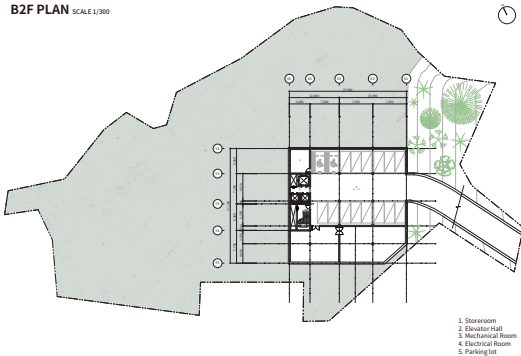
부암동은 인왕산과 북악산 자락에 위치하여 도심 속의 무릉도원으로 불리는 곳이다. 고층 건물이 거의 없고, 도시의 소음으로부터 벗어날 수 있다.

현재 부암동의 개발계획은 역사·문화·관광에 초점을 두고 있다. 또한 오랫동안 개발제한구역으로 지정되었기 때문에 생활 서비스시설이 부족하다. 이곳에 호텔이 들어서면 새로운 관광자원으로 활용됨과 동시에 따라오는 부대시설을 지역 주민들이 함께 이용할 수 있다.

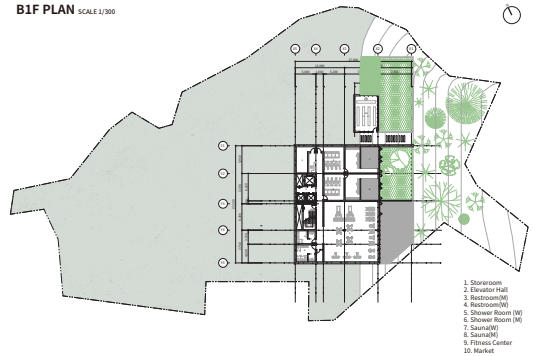


DRAWINGS

B2F PLAN SCALE 1/300

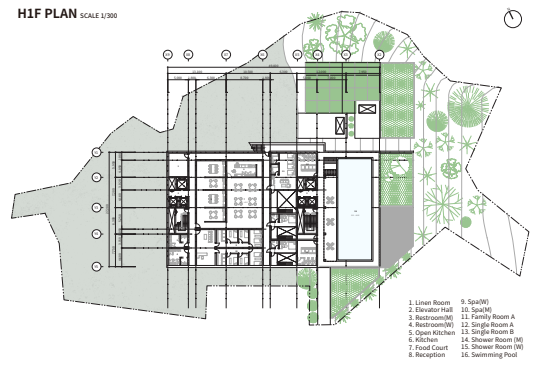
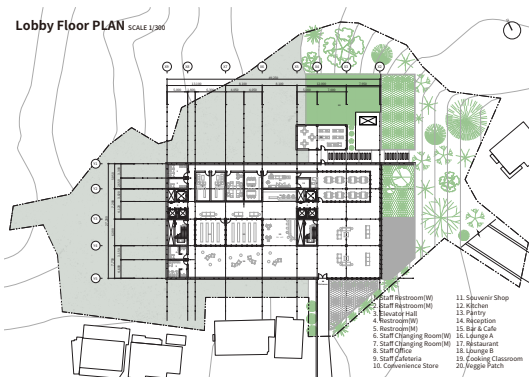


B1F PLAN SCALE 1/300





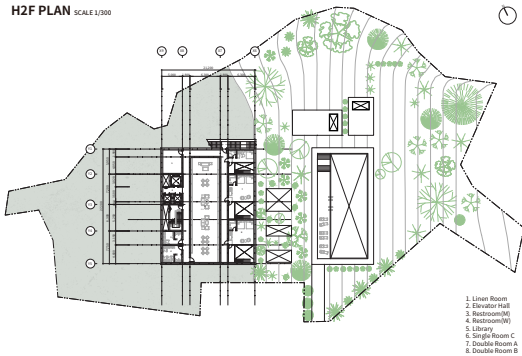
DRAWINGS



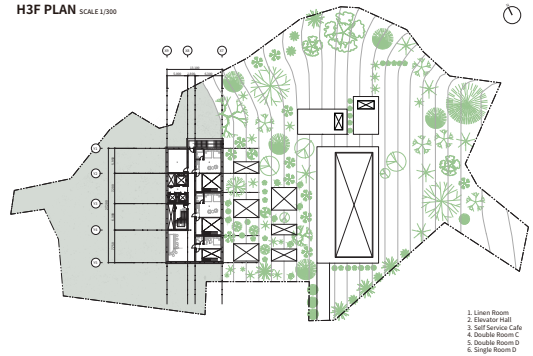


DRAWINGS

H2F PLAN SCALE 1:2000



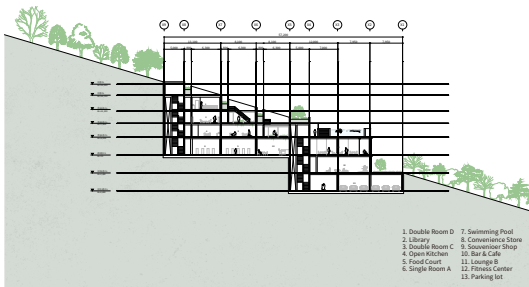
H3F PLAN SCALE 1:2000





DRAWINGS

SECTION SCALE 1/300



자취촌 팔라초

RESIDENCE FOR SOLITARY BEGINNERS

조예진

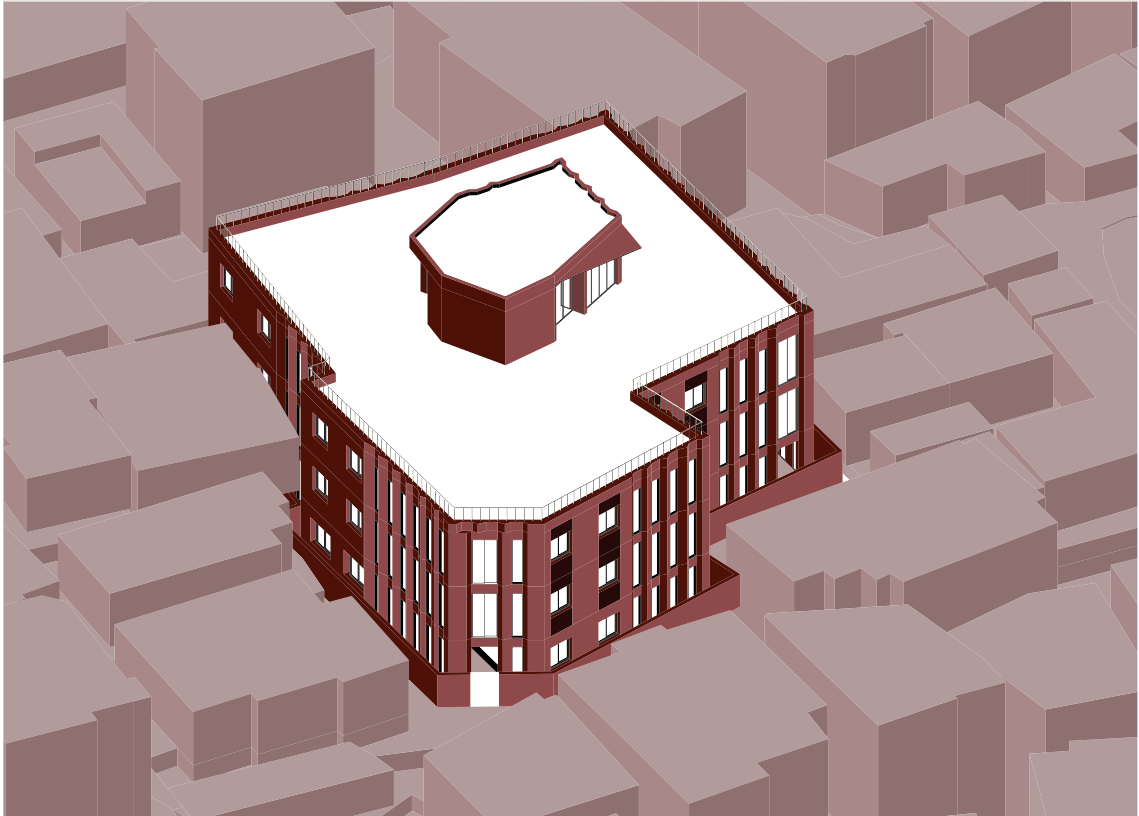
CHO, YE JIN

졸업작품이 나의 학교에서의 5년을 담고 있으면 했다.

학교에서는 많은 멋진 설계와 건축을 이야기한다. 그러나 정작 우리의 일상을 이루는 건물들은, 자본의 논리 안에서 '건축'이라는 목소리 한번 내 보지 못하고 지어진다.

나는 우리의 일상을 이루는 공간. 그 중에서도 우리가 그 어떤 날에도 돌아가게 되는 곳, 집에 관하여 이야기하고 싶었다.

수많은 젊은이들의 머뭇처인 원룸을 이루는 사회적, 경제적 조건을 알아보고 서울에 적합한 새로운 거주지 유형을 만들고자 했다.



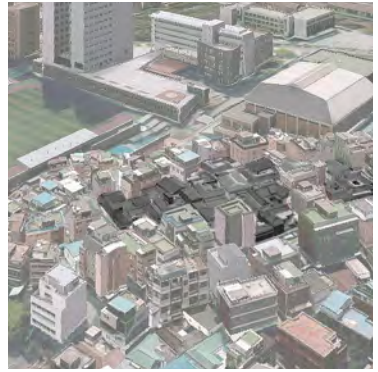
저층주거지와 청년주거

청년 주거환경은, 다른 가구들의 상황은 개선되고 있음에도 홀로 악화하고 있다는 데에서 경각심을 불러 일으킨다. 2010년부터 2015년까지의 주거빈곤율 추이를 보면, 일반가구는 29.2%에서 12%로 감소했으나 청년가구의 경우 29.2%에서 37.2%로 증가했다.

현재 서울 저층주거지에서 개발이 가능한 곳은 거의 개발이 완료되었다고 전문가들은 분석한다. 개발이 이루어지지 않는 곳은 이미 용적률의 최대치가 채워진 곳, 혹은 입지 조건이 열악해 단독으로 개발이 불가한 곳이다. 후자의 경우를 노후밀집지역이라 한다.

노후밀집지역은 서울 전역에 소규모로 산재하여 있다. 공공에서 소규모개발을 통해 청년주택을 마련하는 정책을 펼친다고 가정하고, 이에 공통적으로 적용될 수 있는 건축 유형을 만들되 1인가구, 저층주거지의 문제인 통풍, 조망 등의 건축적 개선에 초점을 맞추었다.

서울시립대학교 인근의 노후밀집지역을 사이트로 선정하였다.



Q: 자신을 나홀로족이라고 생각하는가?



Q: 대학생들 가장 혼자이길 바란 순간은?

- 92.4% 혼자만 게 밟겠다고 생각한 적 있다
- 71.5% 상대의 감정, 기분을 맞춰주는 것이 피곤하게 느껴질 때
- 25.3% 내 일이나 내 상태, 기분에 집중하지 못한다고 생각할 때

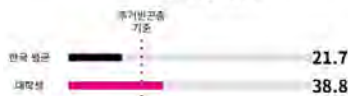
Q: 혼자라면 더 좋은 일은 무엇인가?

- 1위 휴식 27.0%
- 2위 공부 18.7%
- 3위 목욕 13.6%
- 4위 사색 13.0%

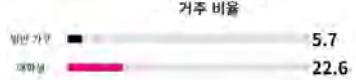
출처: daizoo, 김민희, 김민서

주거비 부담 지수

※R: 원세 / 전체 상환비

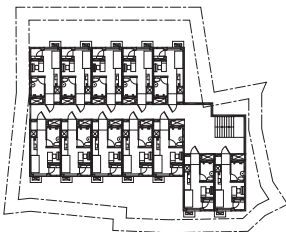


최저주거기준 미달 거주 비율



기존 행복주택, 새로운 제안

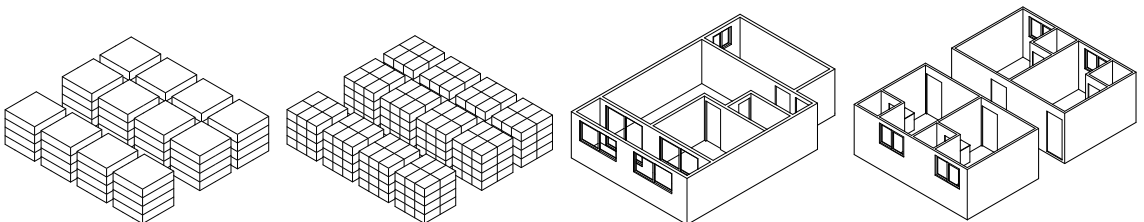
같은 밀도 안에서, <휴식>이라는 관점에서의 공간을 제안한다. 설비공간을 공유로 주어 유닛 내부에 휴식만을 위한 공간을 마련한다. 기존의 원룸은 유닛 전체가 사생활적인 공간이었다. 휴식 공간에 커튼을 달아 침대, 책상, 세면대, 옷장이 있는 공간과 분리해 위계를 만들어 준다. 코어형 배치를 통해 복도면적을 최소화한다. 각 유닛을 필지 외곽을 따라 배치하고, 외곽쪽에 생겨나는 면적을 유닛 내부의 휴식공간과 연계해 사용할 수 있는 마루로 제안한다.

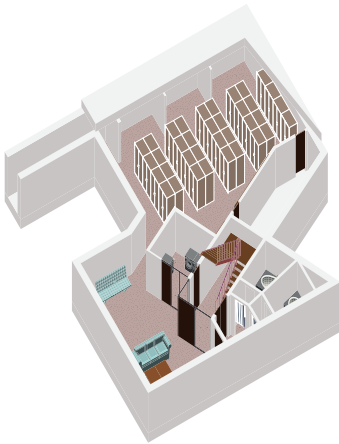
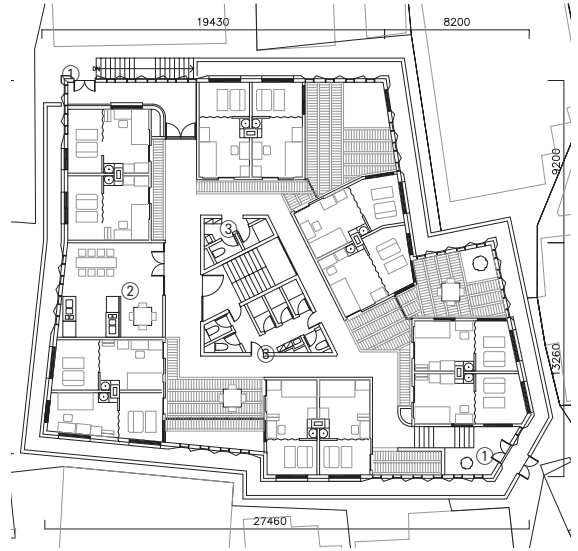
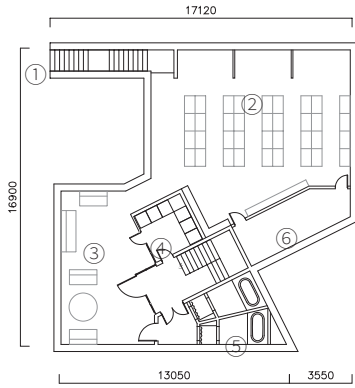




민간임대업자와 원룸

서울의 주거지 면적으로 보았을 때, 50%는 저층주거지이다. 이들은 이전에는 대규모 재개발을 통해 아파트 등으로 탈바꿈될 가능성도 있었으나, 재개발이 대신도시재생으로 서울의 기조가 바뀌며 입지 조건이 좋은 곳은 난개발이 일어나고 있다. 다세대, 다가구주택이 헐리고 원룸이 들어서고 있다. 현재 저층주거지는 경제적으로 열악한 층의 거주수요를 충족시키고 있는 역할을 하고 있다.



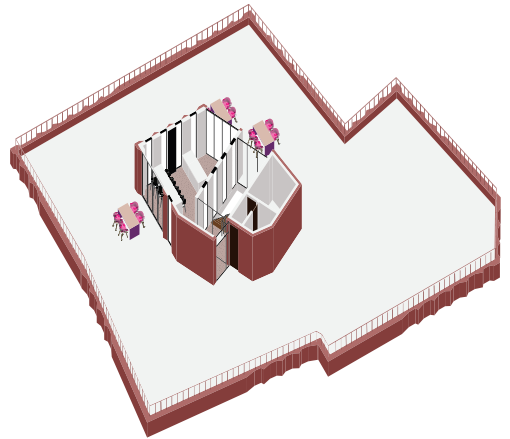
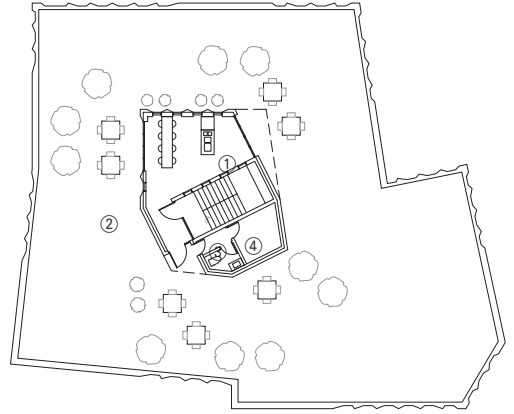


B1

- ① 출입구
- ② 개별 락카룸, 창고
- ③ 라운지
- ④ 세탁, 건조기실
- ⑤ 1인 목욕탕
- ⑥ 창고

1F

- ① 출입구
- ② 주방
- ③ 공용 화장실, 샤워실



2, 3F

- ① 주방
- ② 공용 화장실, 샤워실

옥상

- ① 셀프 카페
- ② 테라스
- ③ 화장실
- ④ 창고

김다빈
KIM, DA BIN

MIJU7820

1978년도에 준공된 미주상가 A동. 과거의 표피를 연장하고 내부로 불러들여 휴먼스케일에서 도시의 경험을 바꾸다.

미주 1978을 2020년에 이어가는 미주7820 프로젝트.

우리에게 향수를 불러일으키는 것들에 대한 고찰.

도로면에 138m의 입면을 면하는 미주상가 A동에 대하여.

청량리의 기억을 보존하는 방법에 있어 드러내는 것이 아니라 경험하게 하는 것에 초점을 맞춘다.

서로 대칭된 평면과 파사드로 42년간 청량리의 기억을 축적하던 미주상가 A동과 B동. 이 프로젝트는 2020년 1월, 철거용 천막에 뒤덮힌 B동을 보며 시작되었다. 2월이 되어서는 청량리 미주상가 235m의 기억 중 85m가 양상한 골조를 보이며 철거 마무리작업에 들어섰다. 42년의 세월이 무색하게 미주상가 B동이 사라지는 시간은 2개월도 걸리지 않았다. B동 철거된 자리엔 지하6층, 지상20층의 오피스텔 조감도가 공사펜스와 함께 자리하며 분양광고에 들어갔다. 이제는 청량리 미주상가 A동만이 덩그러니 자리하고 있다. 이어간다는 것은 무엇일까 지금 이곳에는 어떤사람들이 있을까 상기하며 프로젝트를 시작해 나갔다. 기존의 대지에서 후면에 노상주차장으로 쓰이던 대지를 합필하여 진행하였다. 이는 후의 광장의 계획에 쓰이게 된다. 주차는 40년후 다시 증축될 가능성을 염두하여 MIJU7820의 용적률에서 150%를 더한 주차대수 300대로 지하에 계획되었다.

주요한 논점은 청량리의 기억을 보존하는 방법에 있어 드러내는 것이 아니라 경험하게 하는 것에 초점을 맞춘다. 내외부의 표피에 대한 것에 대한 고찰과 함께 설계를 진행하며 표피를 연장하고 기존의 프로그램을 재배치하였다.

MIJU A

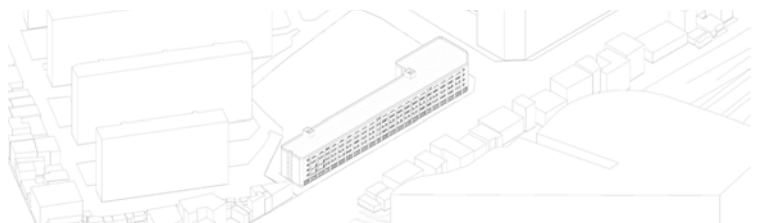
225, Wangsan-ro, Dongdaemun-gu

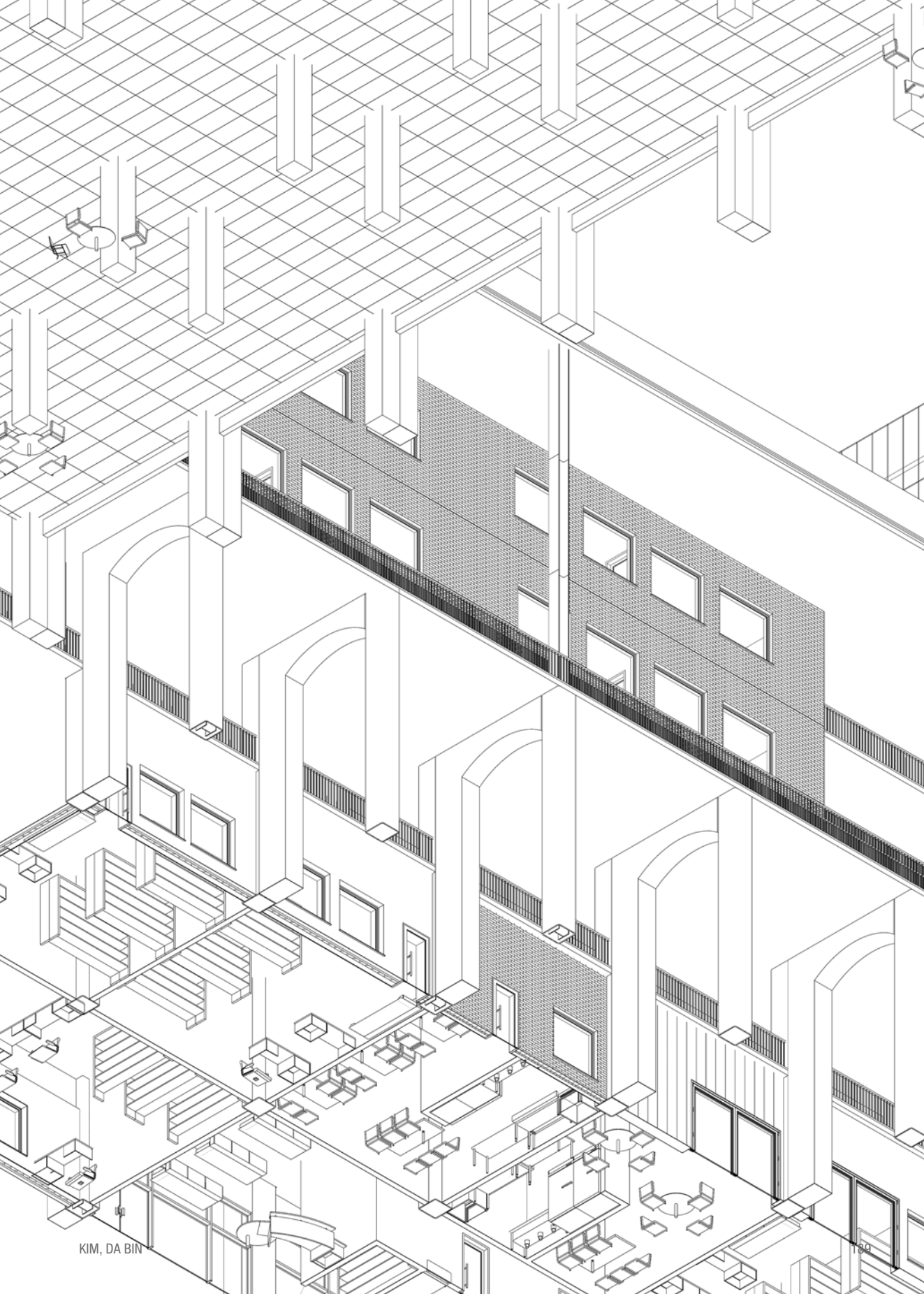
Seoul, Republic of Korea

대지면적 11,044.70

연면적 27,611.75

건축면적 6,626.82



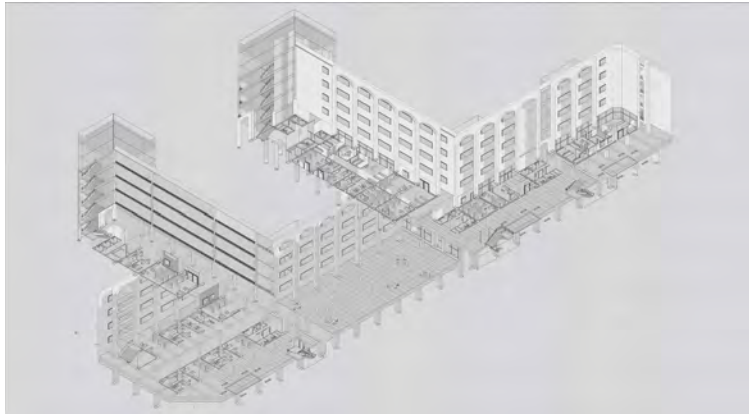


MIJU7820

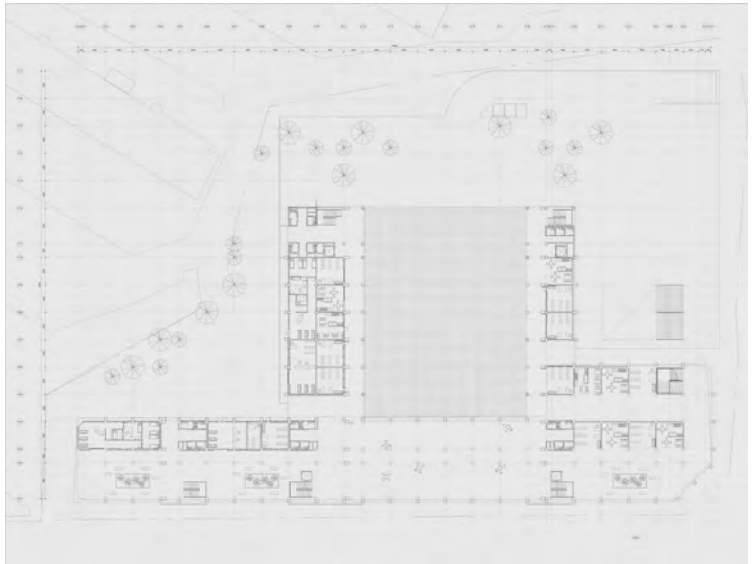
WORM'S EYE VIEW

지면을 걸을 때 경험하는 1층의 천장과 층고가 어떻게 바뀌는지, 프로그램의 연결, 매스의 무게가 보인다.

전면부에서 후면의 광장으로의 진입, 1층의 천장이 있는 외부공간, 회랑에서의 연결이 보이는 Worm's eye view를 통해 미주상가 A동이 과거의 표피를 연장하면서 경험하게하는 새로운 도시풍경을 보여 준다.

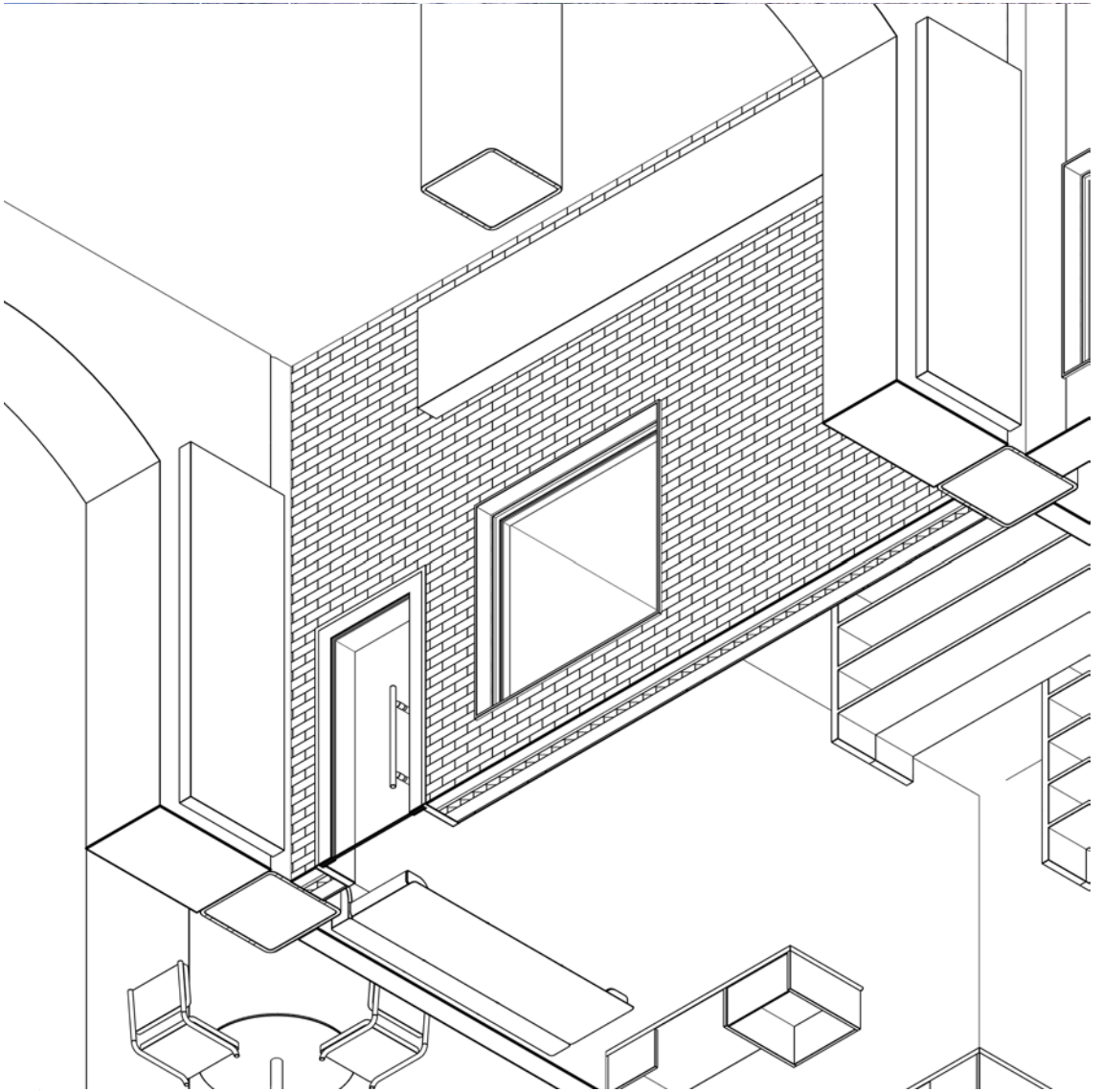


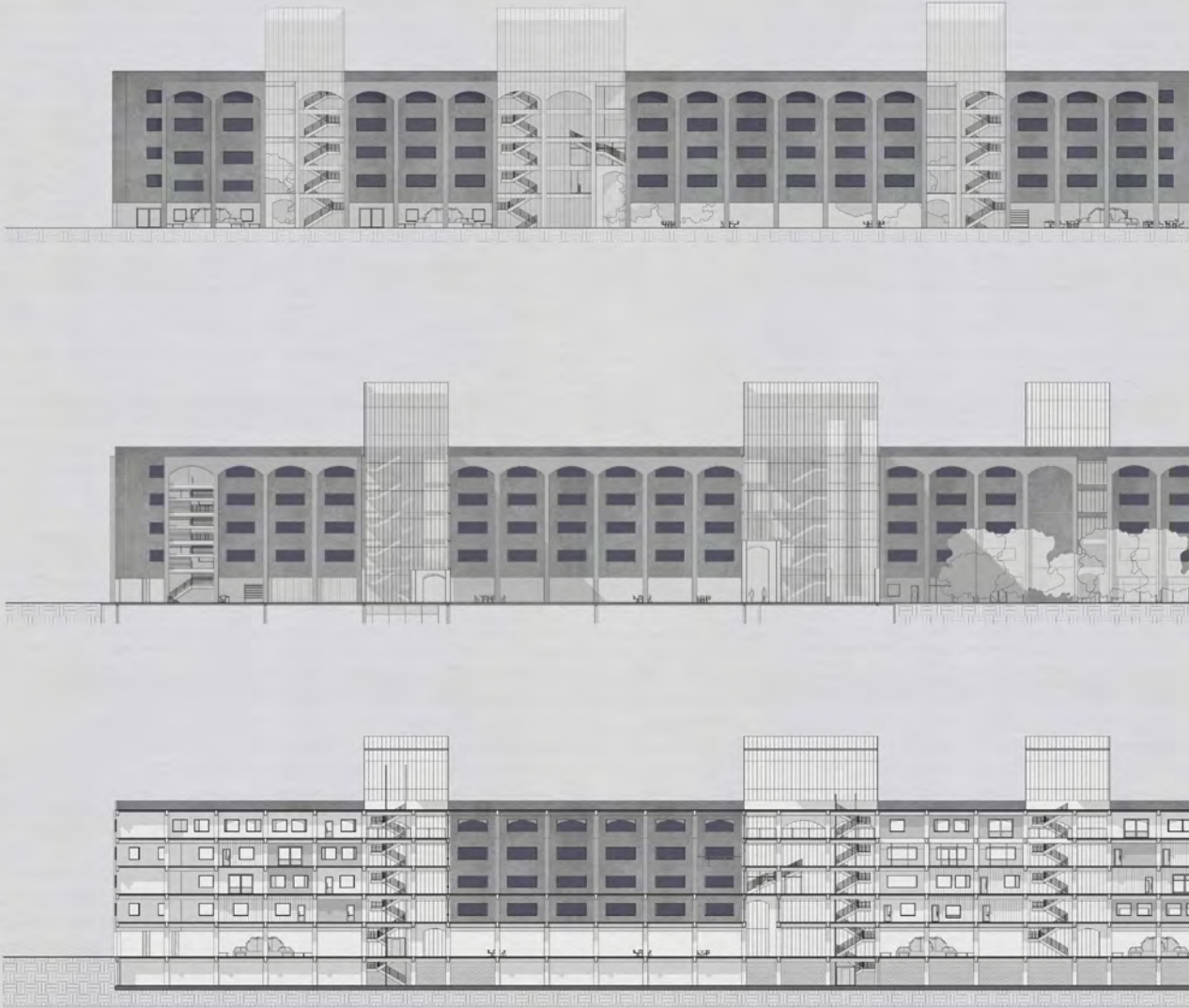
Worm's eye view



Main Plan

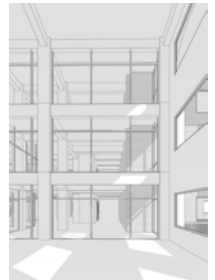


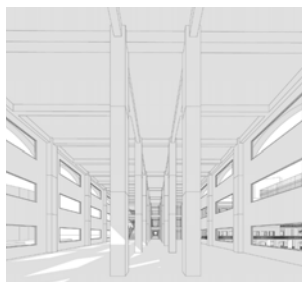
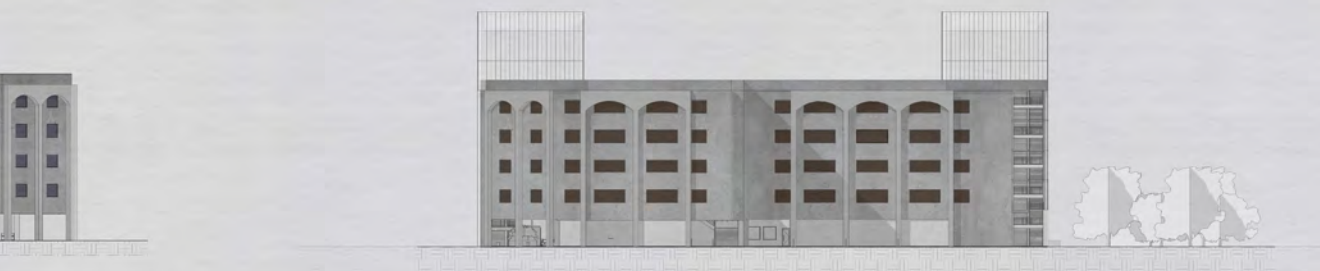




Elevation & Section

전면부에서 후면의 광장으로의 도로면에 138m의 입면을 면하는 미주상가 A동에 대하여. 청량리의 기억을 보존하는 방법에 있어 드러내는 것이 아니라 경험하게 하는 것에 초점을 맞춘다. 내외부의 표피에 대한 것에 대한 고찰과 함께 설계를 진행하며 표피를 연장하고 기존의 프로그램을 재배치하였다. 기존의 미주상가 입면의 규칙을 재조합하여 연장한 외부입면과 단면, 내부입면에 의의가 있다. 기존의 138m길이와 2.3m폭에서 복도에서 시트지와 타일마감으로 서로의 상가를 구별하지 못하던 상황에서 배치조정과 재료를 통해 양각과 음각, 재료의 물성에 집중하였다. 파사드 설계를 통해 내부의 프로그램의 특성을 입면에 투영한다.





MUNRAE MANUFACTURING INSTITUTE

풍요로운 창의성을 생성하는 가변적인 제조+노동+학습 공간을
문래동 기계금속가공 집적지에 제안한다.

이시인
LEE, SI IN

노동 상실의 시대, 인간의 노동행위에 대한 재해석

“노동”은 더 이상 인간의 수고나 노력이 아니라, 사회적 직업을 의미하게 되었다. 현대인의 삶이란 돈을 벌고, 좋은 직장을 갖고, 필요한 물건을 사는 것이다. 인간의 가치가 경제적 생산성으로만 측정되는 시대, 현대인은 창조적이고 주체적으로 행동하는 자유와 능력을 상실하고 시장논리에 갇혀 살고 있다. 한편으로는, 자발적 실업자가 증가하는 사회현상이 나타나고 있다. 2019년 비경제활동 인구 중 '쉬었음' 인구는 8년 만에 최대 증가하며 209만 2천명이 되었다. '쉬었음' 인구는 일할 능력이 있지만 구체적인 이유 없이 막연히 쉬고 싶어서 일하지 않는 사람들이다. 더하여서 4차 산업으로 산업구조의 중심이 옮겨감에 따라, 대량 실업 또한 예측되고 있다.

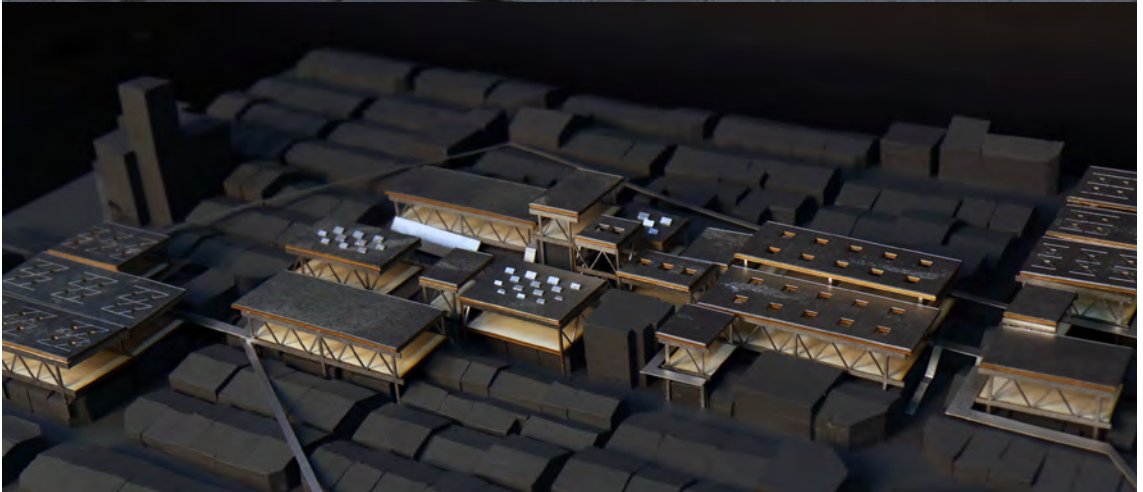
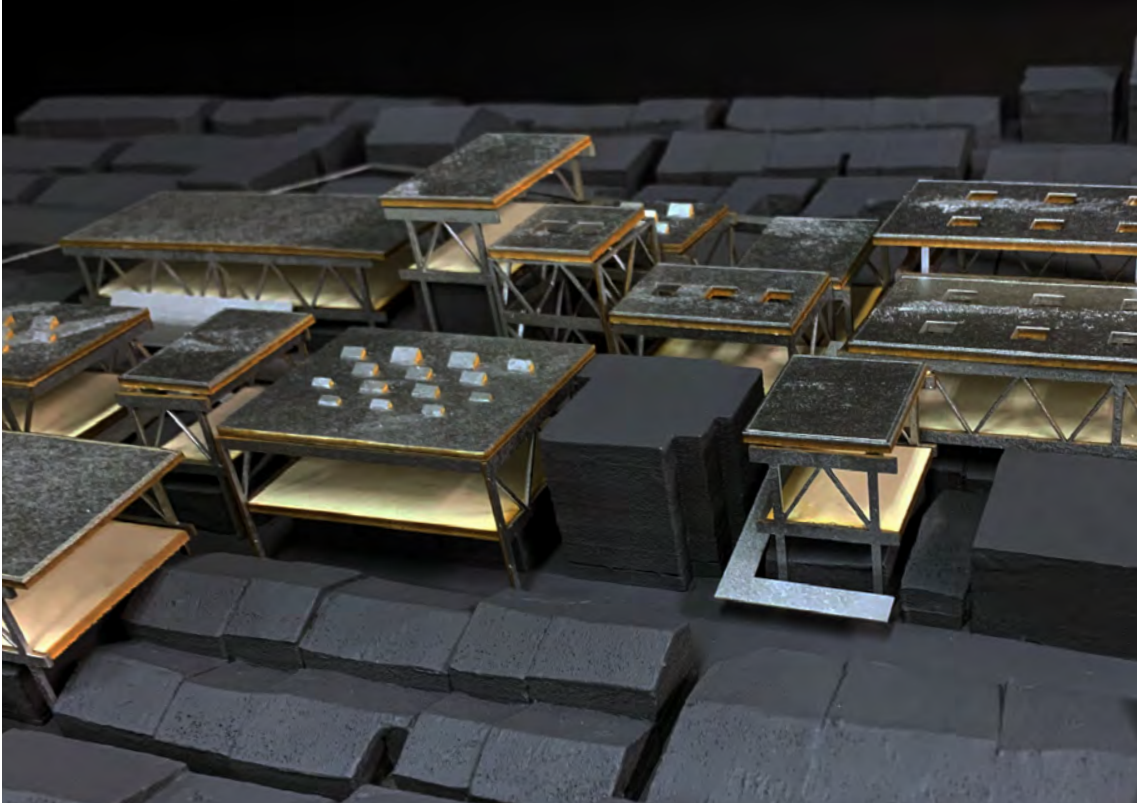
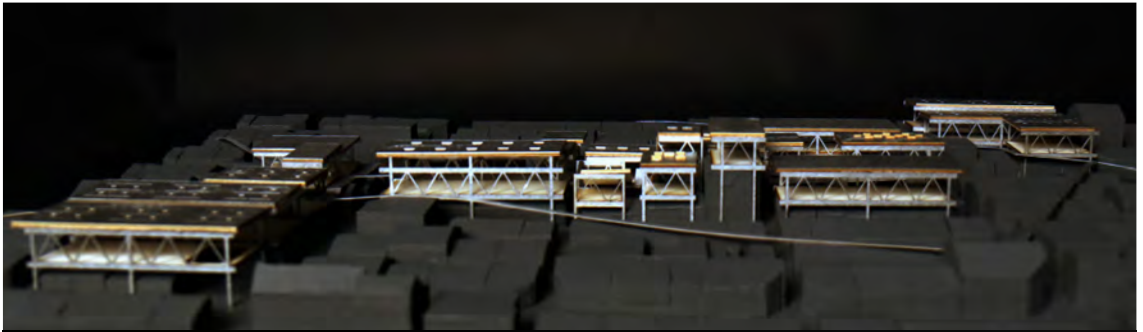
이에 필요의 강요에 의해서가 아니라, 스스로 원하는 것을 행하는 쓸모 있는 노동이란 무엇인가 하는 질문을 던지게 되었다. 현대적 의미의 직업적인 노동이 아닌, 인간의 가치를 영위하게 하는 근본적인 노동행위의 필요성을 느꼈고, 이러한 화두에 있어서 건축이 무엇을 제공할 수 있을까 고민하였다. 따라서, 노동&놀이&학습이 다음동역어가 되어 제조 노동을 통해 건축과 제품을 직접 만들며 창조성이라는 새로운 가치를 사람들에게 부여할 수 있는 제조학교를 제안하고자 한다.

다양성 없는 일상공간

우리의 기억 속에 있는 노동, 놀이, 학습 공간의 이미지는, 아마도 동일한 크기를 가진 방형의 실이 겹쳐 쌓인 비상호작용적 공간일 것이다. 현대의 우리가 겪어온 교육용 건축의 형태는 1962년 '학교 시설 표준 설계도'에 따라 획일화된 7.2m×9.0m 크기의 단위교실 크기, 행태적 특수성이 고려되지 않은 교실 형태, 편복도형의 평면을 가지고 있다. 이는 창조성의 상실에 일조하고 있다. 따라서 교육 건축에 있어서 다양한 역할과 기능을 수행하며 공간의 경계를 흐리는 시도로서 사용자가 스스로 바꾸어 나가는 가변건축에서 잠재성을 보았고, 제조학교의 건축제조 프로그램을 통해 사용자가 공간과 건축을 직접 제조하는 모습으로 이를 적용시켜보려 한다.

문래 제조 생태계로의 침투

서울 영등포구 문래동 기계금속가공집적지는 금속가공 및 기계제조 관련 기술과 인프라가 존재하는 서울에 남은 마지막 철공단지다. 이곳의 하부에 있는 영단주택과 제조공장을 오롯이 유지하고, 제조학교라는 새로운 레이어를 상부에 리니어하게 인입시켜서 하부와 상호작용하는 건축을 만들고자 한다. 소상공인의 제조기술을 제조학교 이용자가 활용해서 다품종 소량생산이 가능한 제조학교이며, 사장되는 제조업계 클러스터 부흥과 함께 과거-미래 산업의 공생을 기대한다.

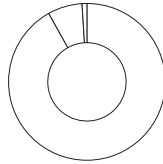


문래기계금속가공집적지

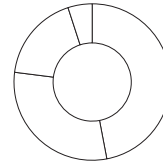
국가 경제를 지탱하는 주요 산업인 생산, 제조업을 위시로 하여 살아있는 제조 생태계를 유지하고 있는 문래기계금속가공 집적지는 일제강점기부터 현재까지 영등포지역 산업구조의 변천과 다양한 역사의 층위가 담겨 있는 장소다.

1940년대 영단주택 단지 생성 후 1980년대 정부 정비계획으로 도심 소규모 제조업체가 이전해 오면서 금속 제조업체 밀집지역이 자연스럽게 형성되었다.

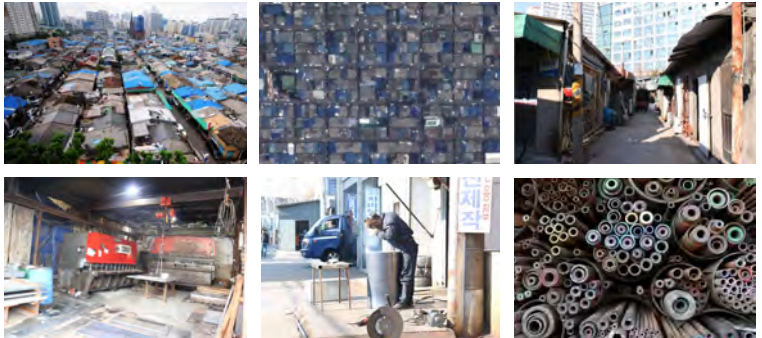
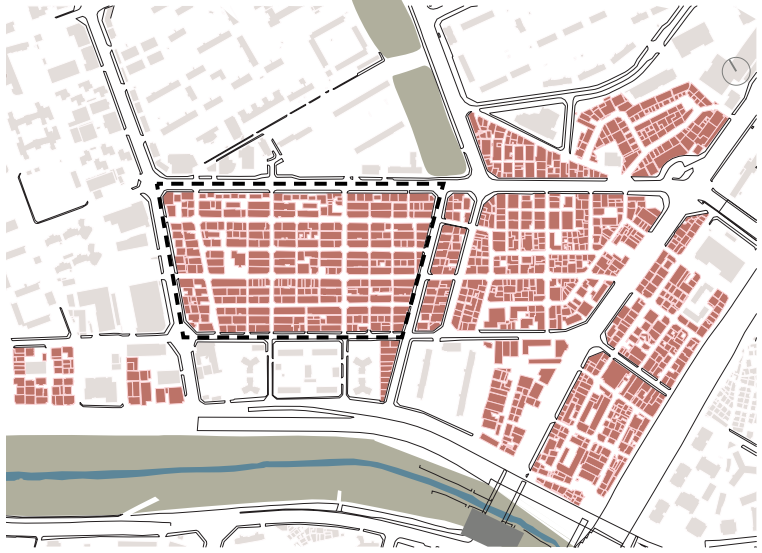
금속가공 및 기계 제조 관련 약 1,500여개 업체의 국내 최대 소공인집적지이며, 집적지 내부에서 [소재구매-선처리-후처리-표면처리-최종 제품] 일련과정이 가능하다. 집적지 소공인의 86.8%는 10년 이상의 업계경력을 가진 숙련기술인이다.



주요업종



생산제품



문래동 일대





EXIST STRUCTURE



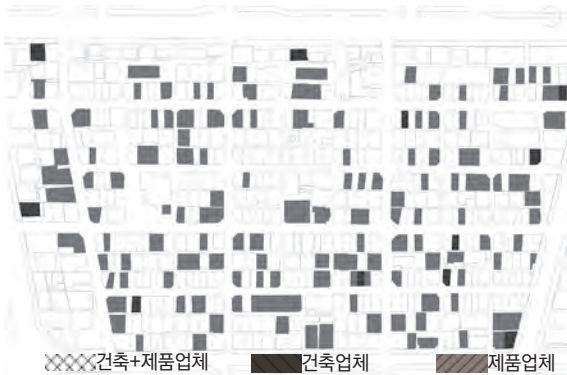
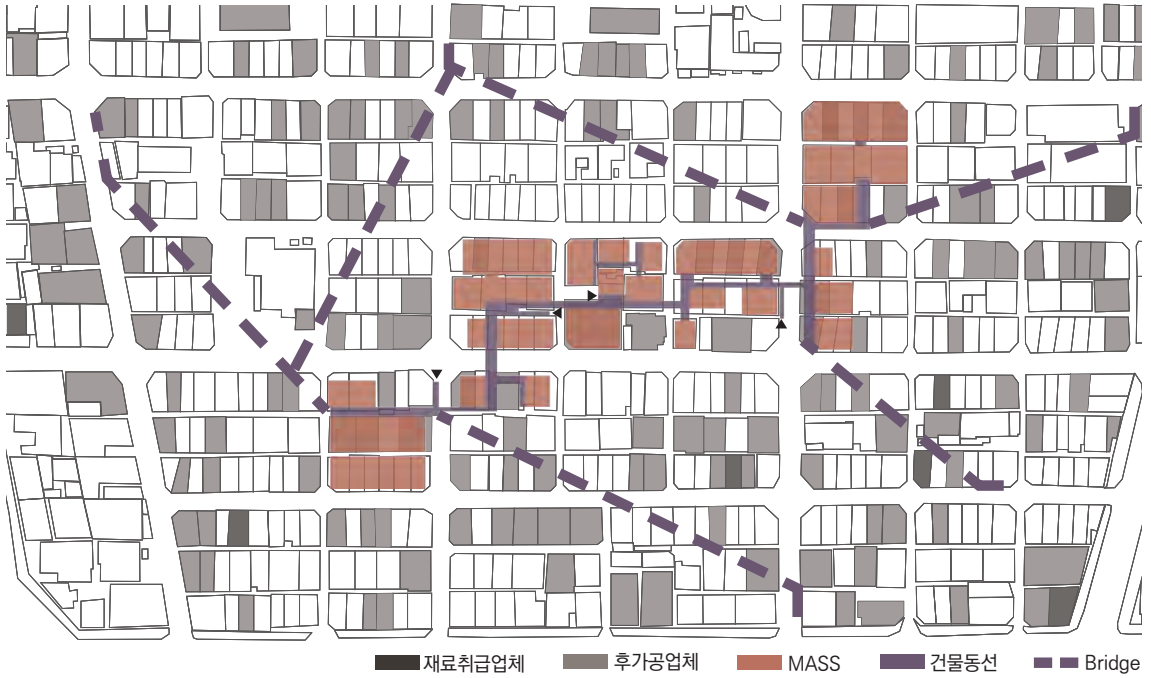
MASS



ROAD

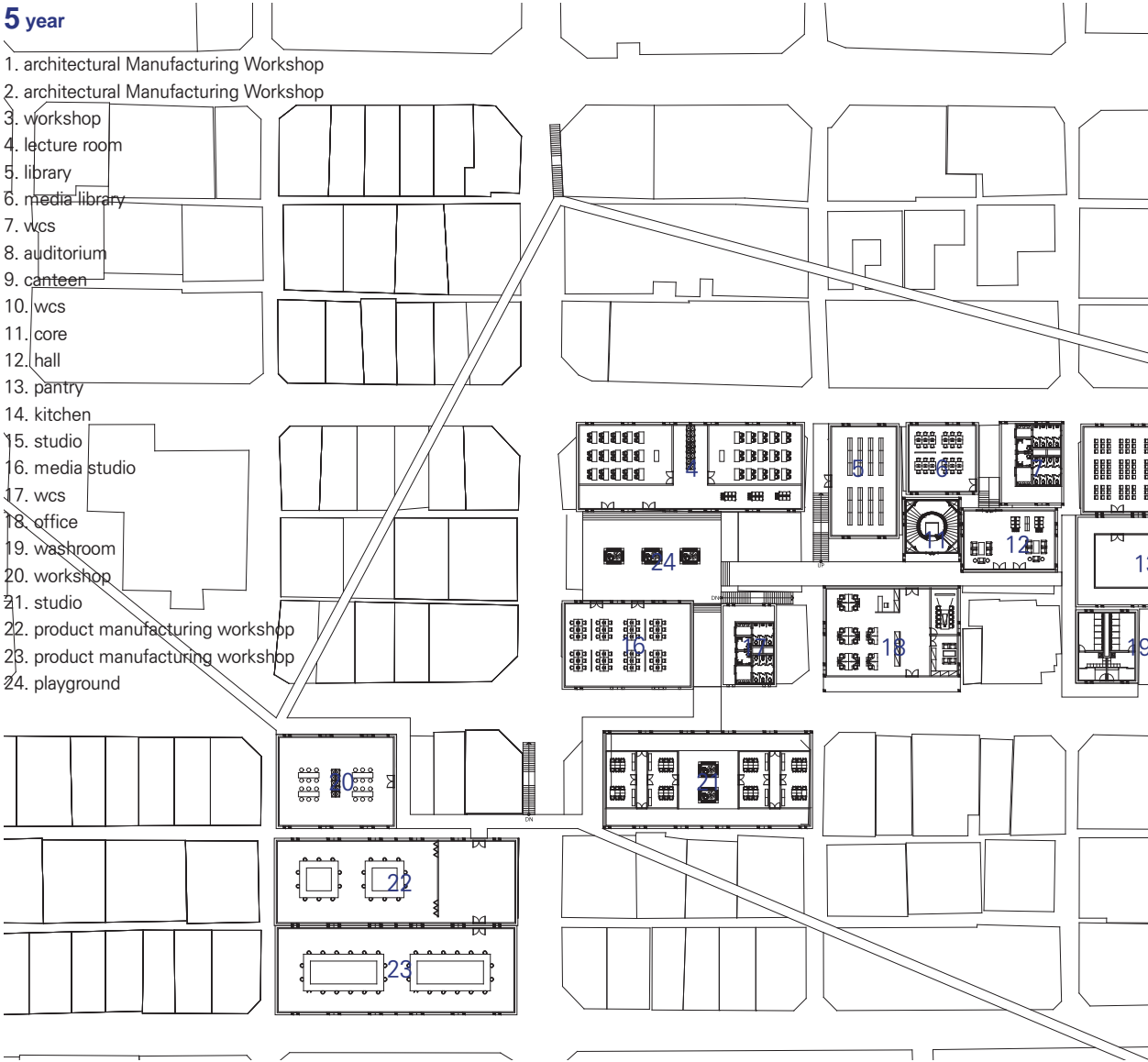


ROOF

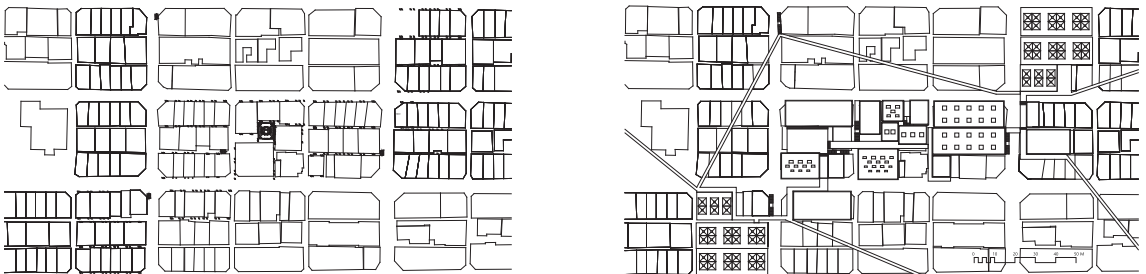


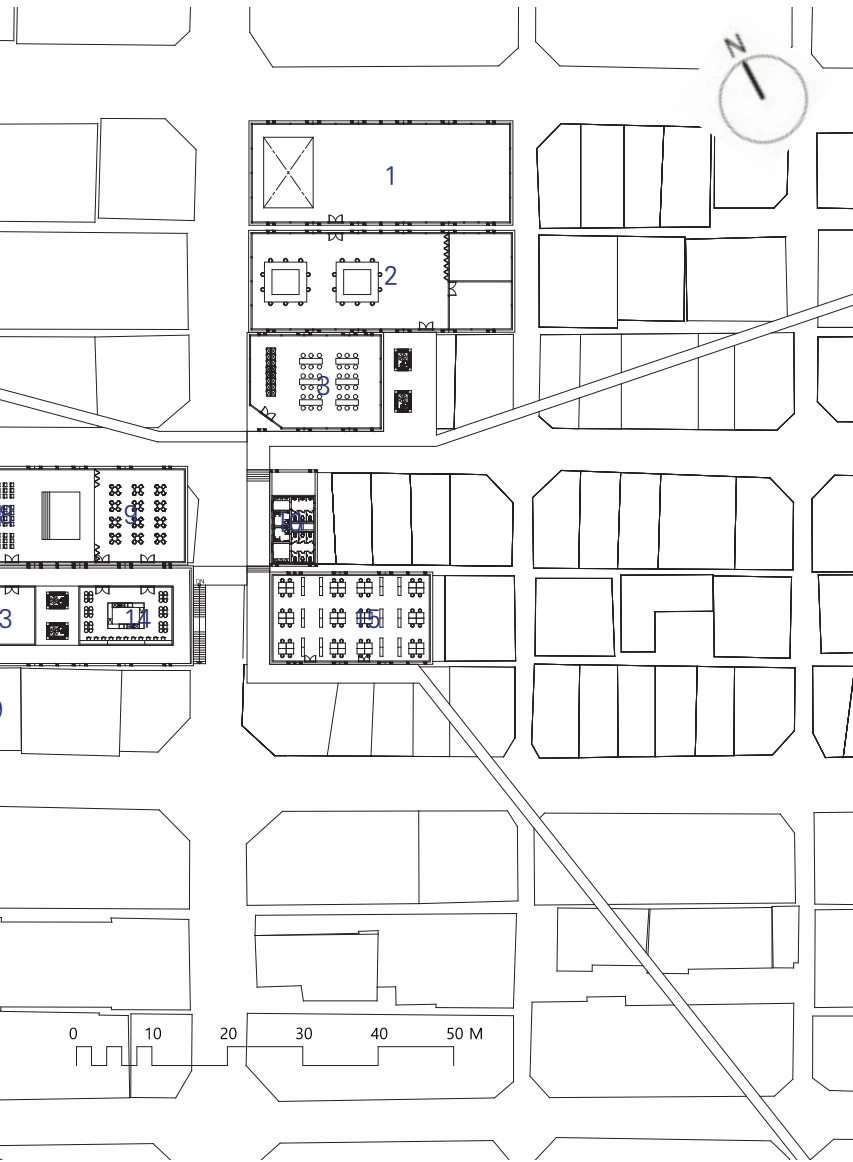
5 year

1. architectural Manufacturing Workshop
2. architectural Manufacturing Workshop
3. workshop
4. lecture room
5. library
6. media library
7. wcs
8. auditorium
9. canteen
10. wcs
11. core
12. hall
13. pantry
14. kitchen
15. studio
16. media studio
17. wcs
18. office
19. washroom
20. workshop
21. studio
22. product manufacturing workshop
23. product manufacturing workshop
24. playground

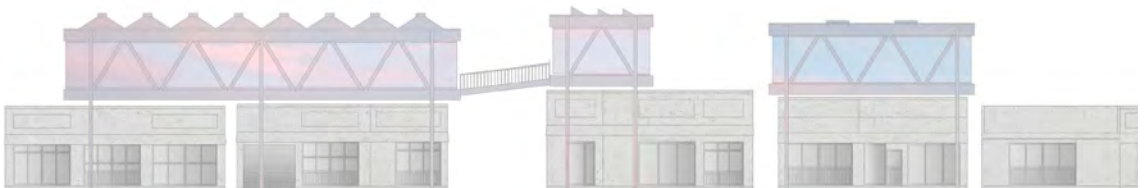
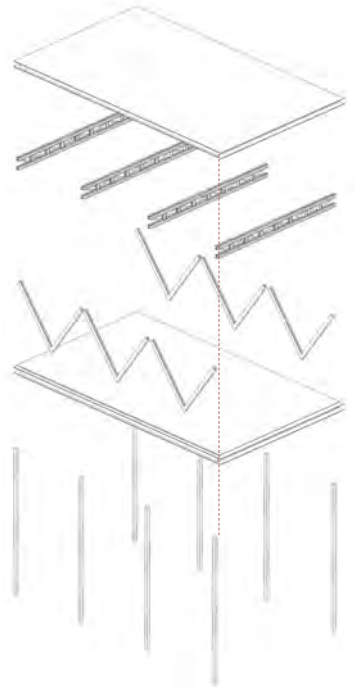


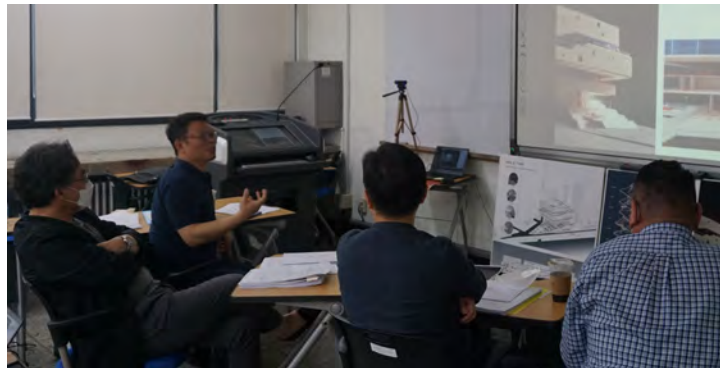
1F / ROOF PLAN





■ 2F PLAN







UNDERGRDUATE DESIGN STUDIO

- 204 기초설계 1 ELEMENTARY DESIGN 1
- 212 기초설계 2 ELEMENTARY DESIGN 2
- 220 건축설계 1 ARCHITECTURAL DESIGN 1
- 228 건축설계 2 ARCHITECTURAL DESIGN 2
- 236 건축설계 3 ARCHITECTURAL DESIGN 3
- 244 건축설계 4 ARCHITECTURAL DESIGN 4
- 252 건축설계 5 ARCHITECTURAL DESIGN 5
- 260 건축설계 6 ARCHITECTURAL DESIGN 6

DESIGN RESEARCH

- 268 서울의 단독주택 7080
KANG, YOON JEONG
- 270 일점투시도로 본 서울의 방
CHO, JAE EUN
- 272 도시재생을 위한 프롬테크
CHO, SEONG YEON
- 274 세운 사용자 경험 디자인
YANG, HUI JI
- 276 노인에게 질문하기. 동네인식 그리고 도시
공원
KIM, SUN JIN
- 278 인지도도를 이용한 노인의 동네 이미지 형성
요소 도출 및 분석 : 공릉동과 면목동을 중
심으로
KWAK, HYE RAN
- 280 중간 시대
KANG, JEE IN. PARK, MI JUNG

지도교수 1
김성홍 STUDIO

지도교수 2
구승희 STUDIO

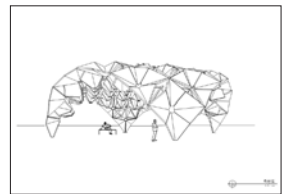
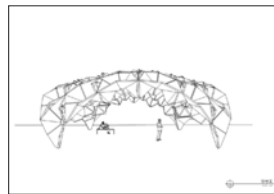
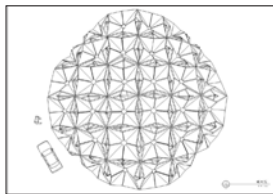
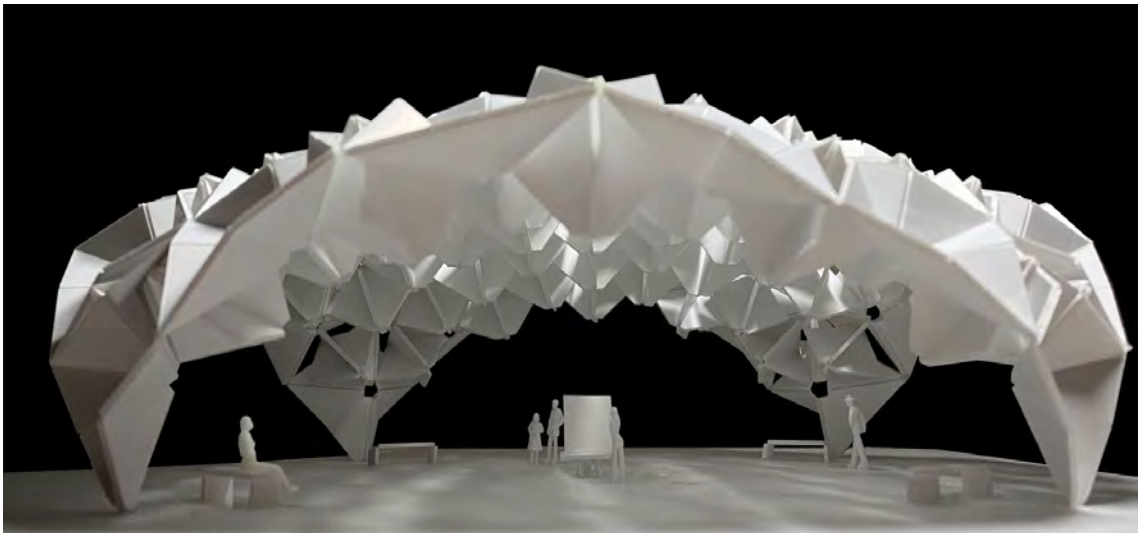
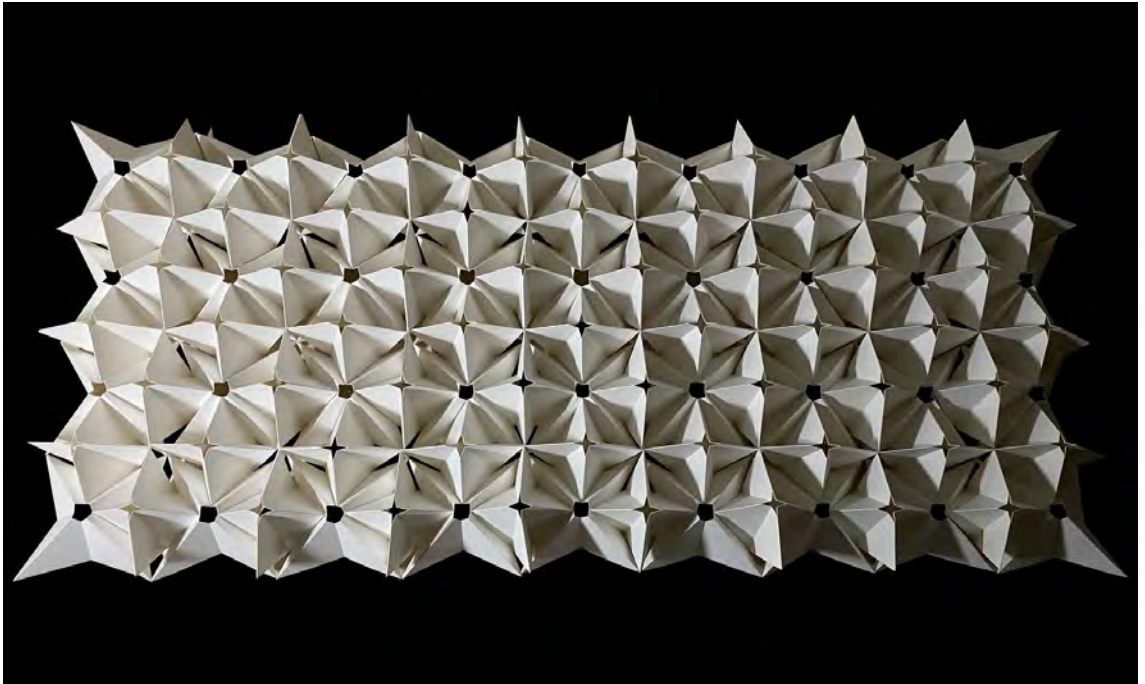
지도교수 3
김정섭 STUDIO

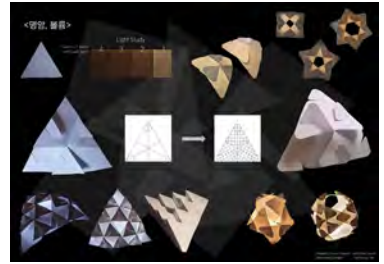
지도교수 4
윤주연 STUDIO

기초설계1은 형태와 공간을 만드는 원리를 이해하고, 다양한 도면, 매체, 글, 말로 표현함으로써 건축가의 기본적 소양을 익히는 설계의 첫걸음이다. 첫째, 사물과 건축물에 담겨 있는 기하학적 특성과 기본요소를 이해하고 이를 다양한 매체로 표현한다. 둘째, 3차원의 건축물과 2차원의 도면의 관계를 이해하고 도면을 작도한다. 셋째, 모형작업을 통해 인체와 척도를 이해하고 표현한다.

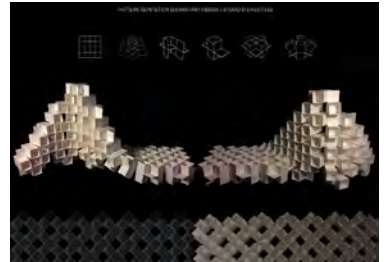
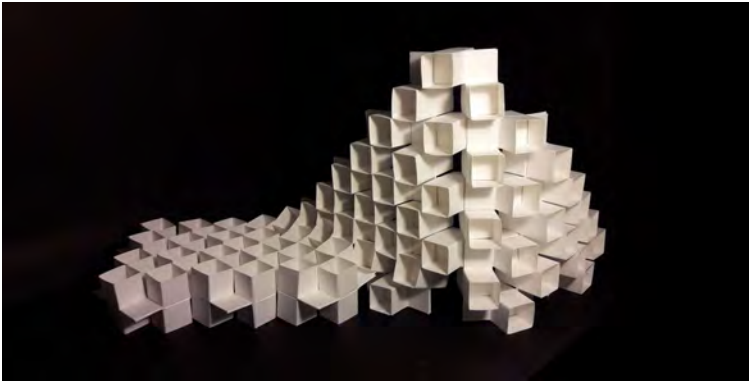
과제1 (형태, 공간, 질서 이해하기), 과제2 (반복과 패턴), 과제3 (건축도면 읽기&그리기), 과제4 (파빌리언) 중 과제2와 과제4가 핵심이다. 과제2는 주어진 단위재(종이)를 반복적으로 사용하여 일정한 패턴을 가진 모형을 만든다. 이 과정을 통해 형태 및 공간과 그 속에 담긴 기하학적 원리를 습득하고, 이를 다이어그램, 도면으로 표현한다.

과제4는 과제2에서 만든 반복과 패턴의 일부 혹은 전체를 활용한 파빌리언을 설계한다. 모형 일부를 확대/축소, 변형하여 위요감이 있는 반내부 반외부 공간을 구상한다. 확대한 모형은 파빌리언의 지붕, 벽, 기둥, 바닥 일부가 될 수 있다. 사람 모형을 준비하여 과제2의 모형과 비교하면서 확대/변형할 부분과 비율을 결정한다. 종이 재료를 보완 혹은 대체할 모형 재료를 선정하고 스케일을 가늠할 수 있는 가구 등의 실제 사물 모형을 제작하여 공간감과 비례감을 재현한다. 과제를 통하여 반복과 패턴의 모형이 실제 공간으로 전환하는 것을 연습하고, 인체의 척도와 관계, 건축공간과 사람의 행동과의 관계를 이해한다.

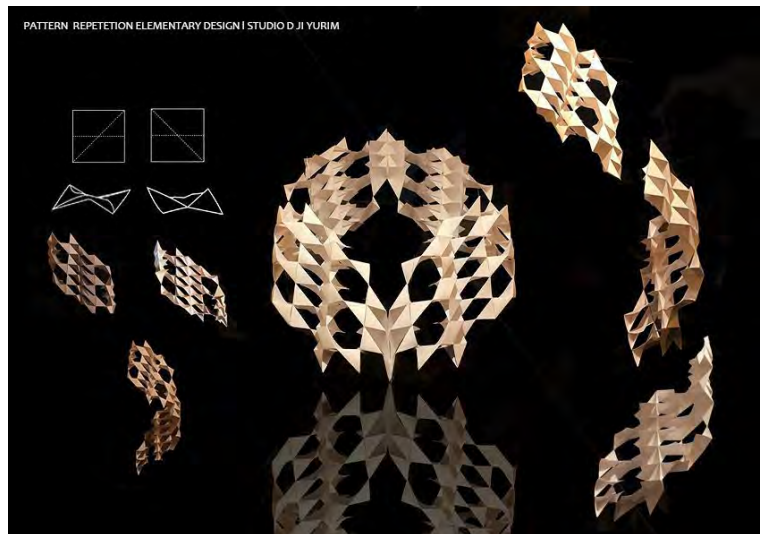




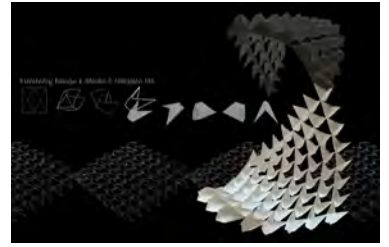
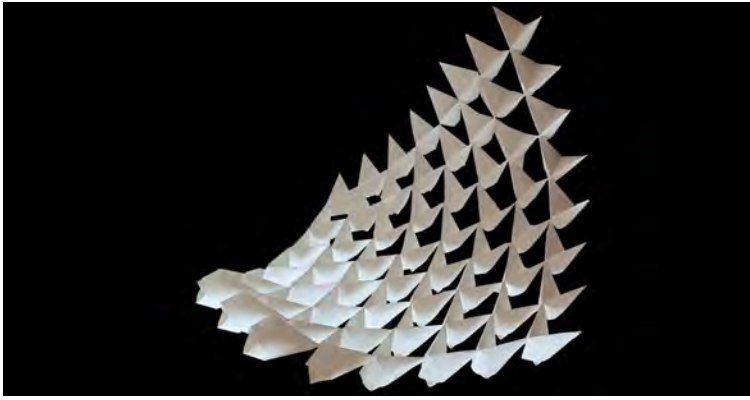
여태영



이다교

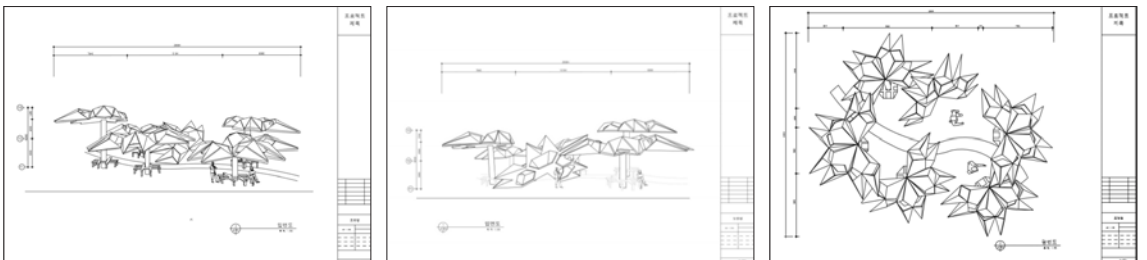
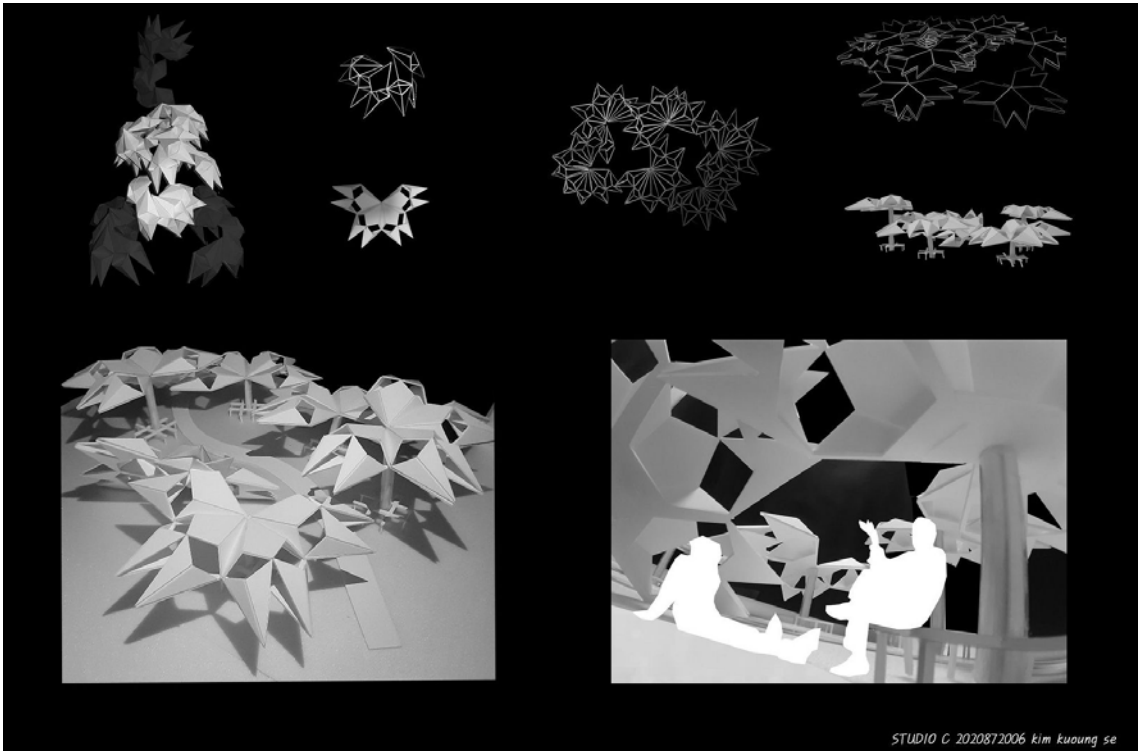


지유림

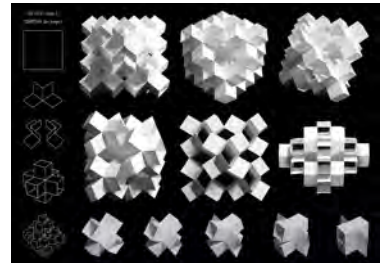
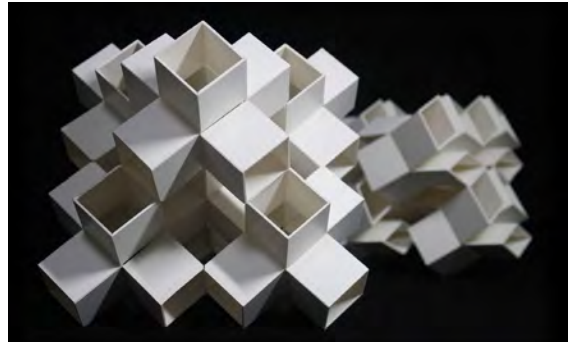
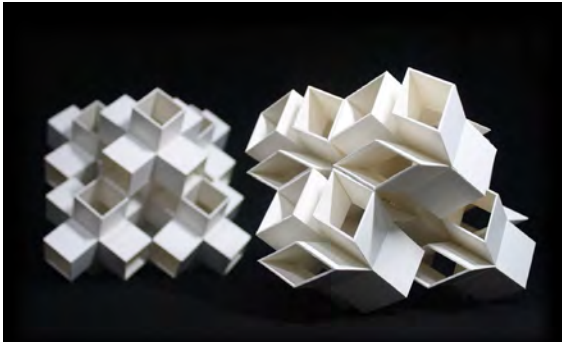
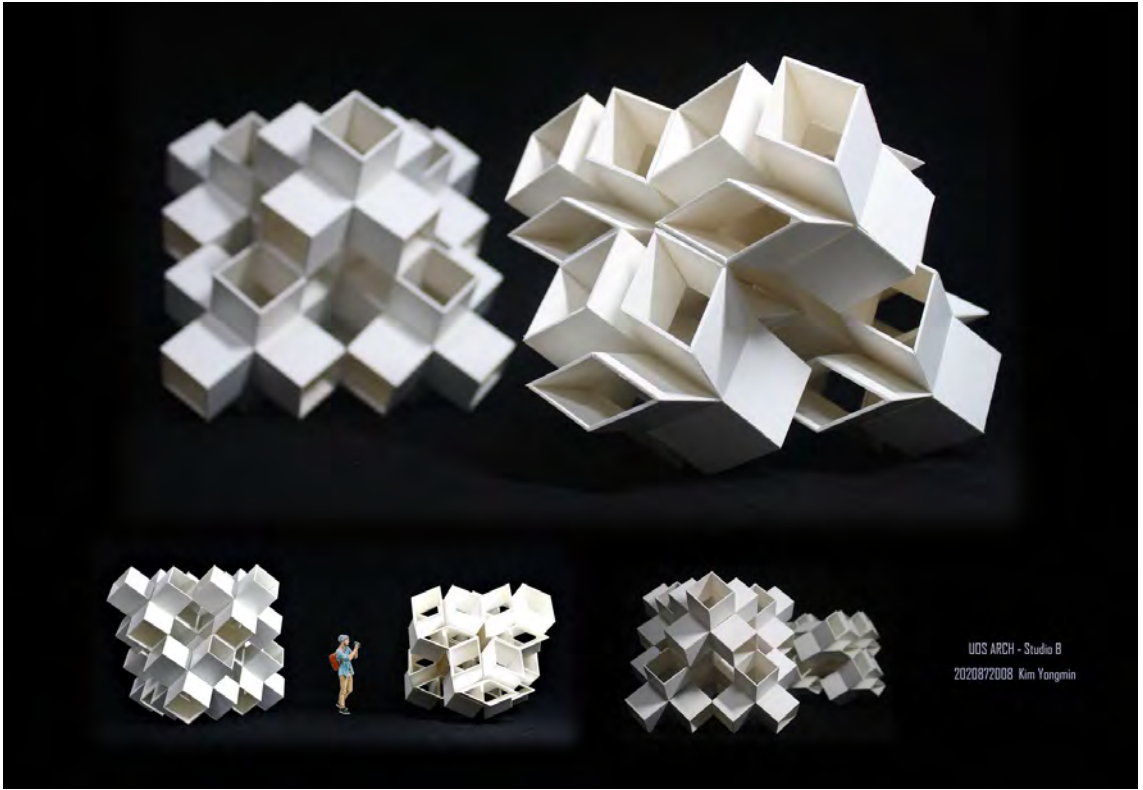


하나현

파빌리언



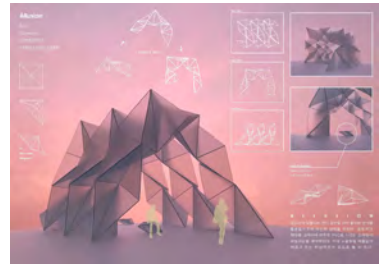
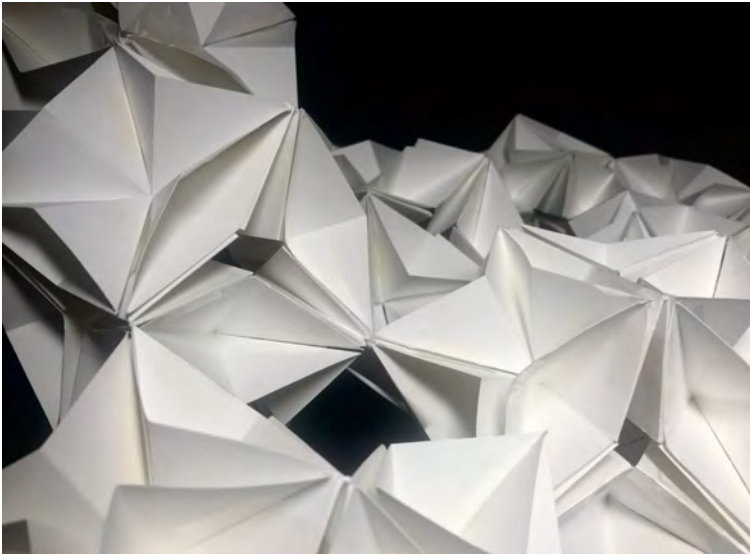
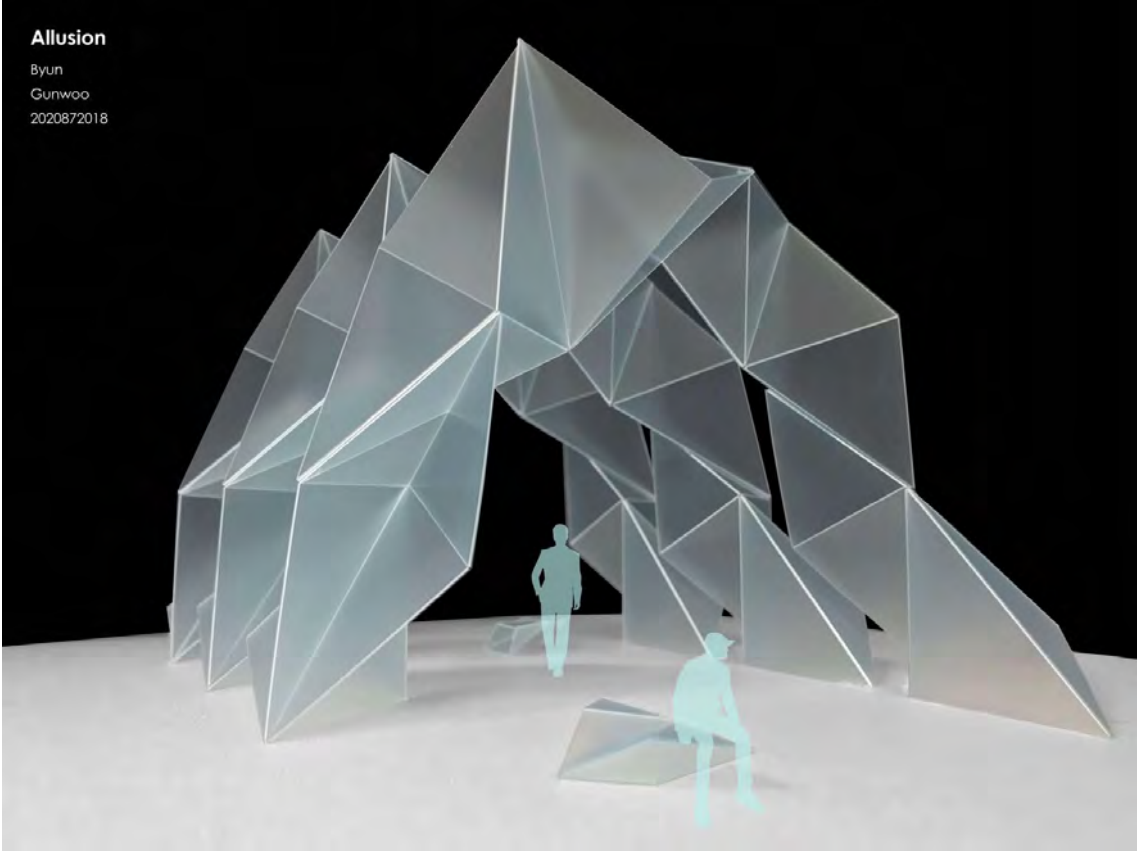
김경세



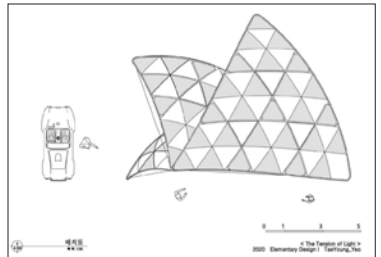
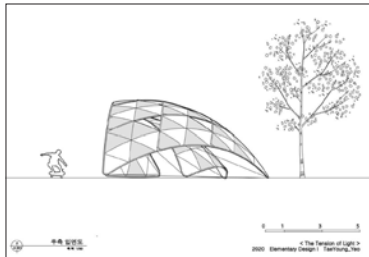
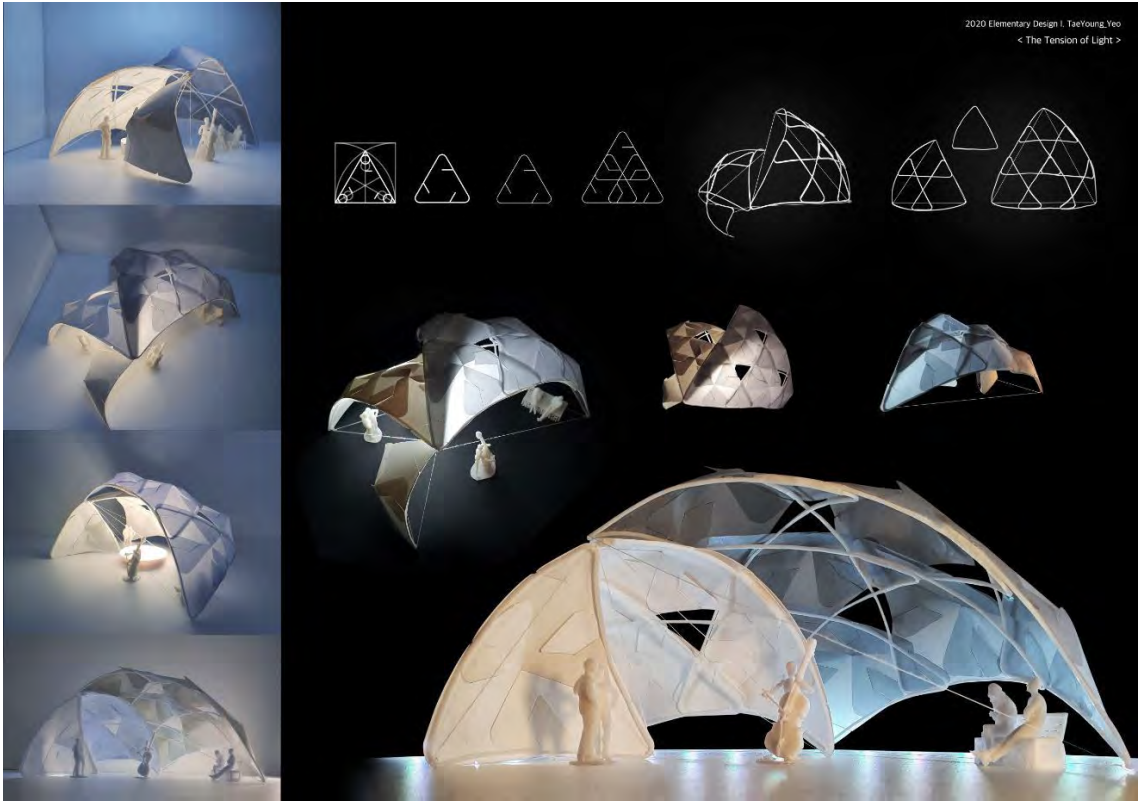
김용민

Allusion

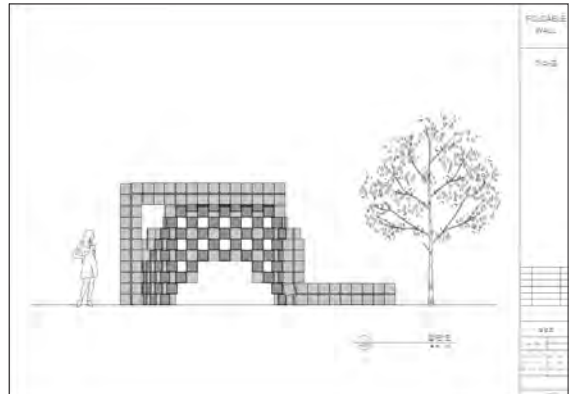
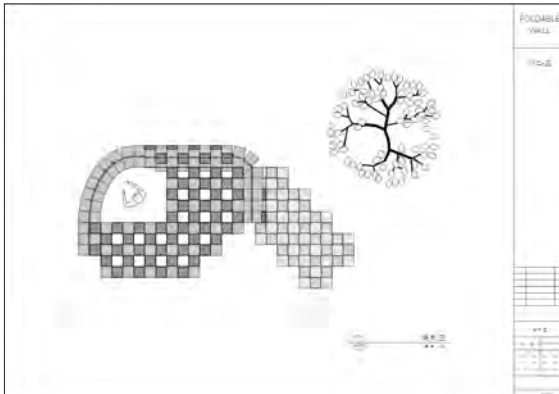
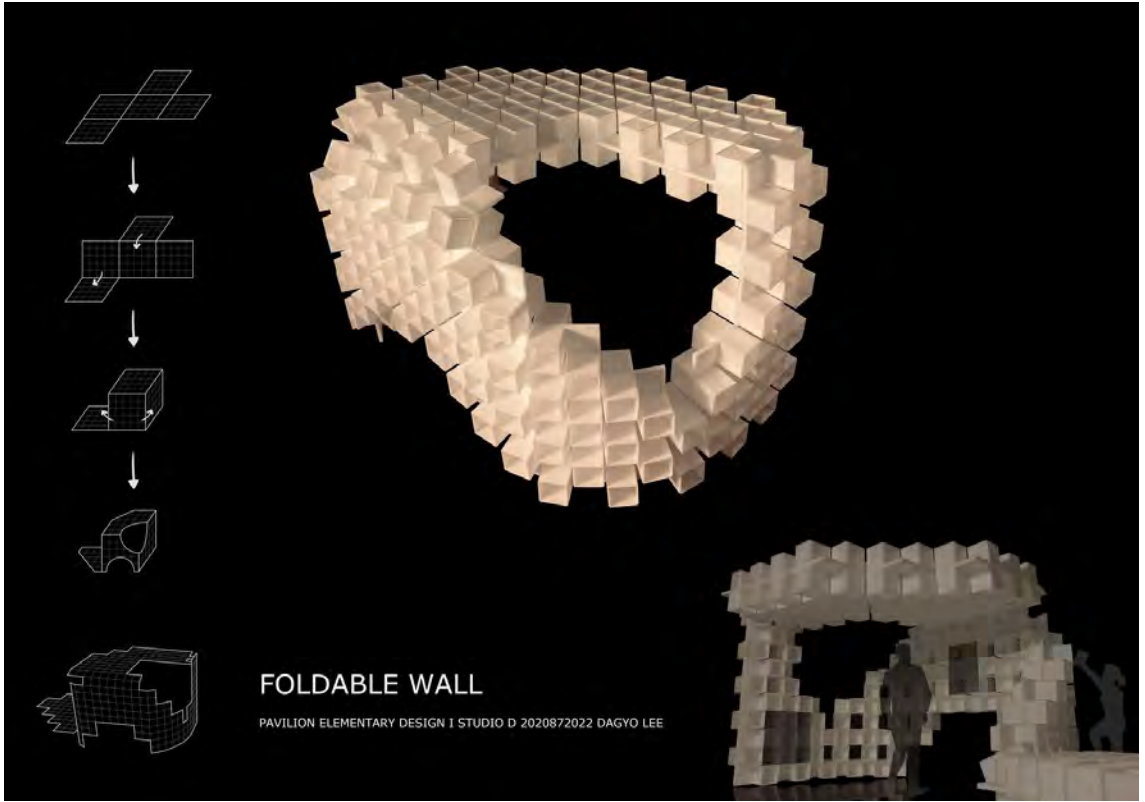
Byun
Gunwoo
2020872018



변건우



여태영



변건우

지도교수 1
최상기 STUDIO

지도교수 2
김정섭 STUDIO

지도교수 3
윤주연 STUDIO

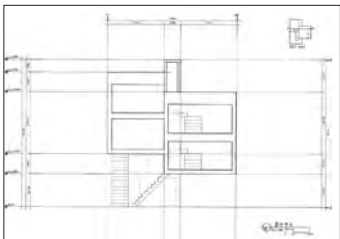
지도교수 4
정현 STUDIO

기초설계2는 2학년부터 시작되는 본격적인 건축설계의 전 단계로 <기초설계 1>에서 습득한 '형태와 공간의 기본원리,' '인체와 척도'라는 키워드를 바탕으로 '건축의 안과 밖', '건축의 단위 공간', '건축과 대지'라는 새로운 설계 요인들을 이해하고 이를 설계에 적용하는 내용으로 학습이 이루어졌다. 점, 선, 면, 매스 등의 기하학적 형태와 내부 공간의 상호 관계와 원리, 건축의 내부 공간을 형성하는 단위 요소와 치수, 그리고 건축과 대지의 관계를 이해하여 이를 3개의 설계 과제에 적용하는 과정을 습득했다. 설계의 사고 단계에서 손으로 그리는 것을 기본으로 하되 필수적인 컴퓨터 소프트웨어의 사용이 권장되었다. 주 2회의 수업은 주로 데스크 크리틱, 그룹 크리틱, 강의 및 토론 등의 방법으로 진행되었다.

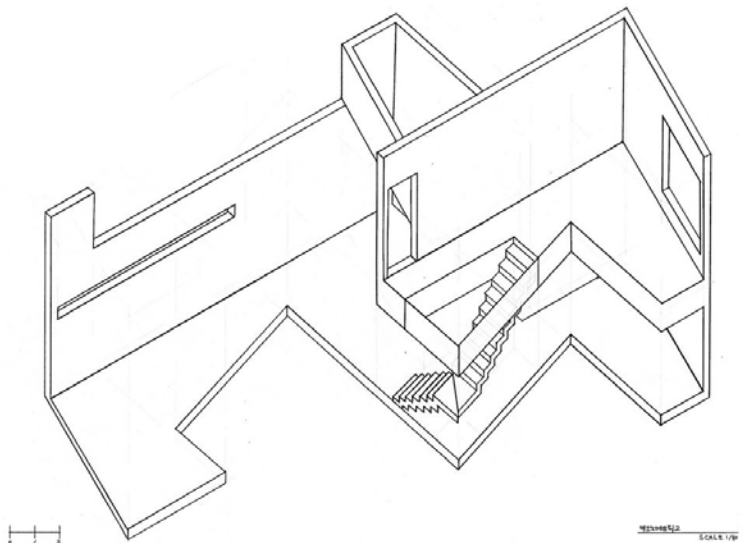
기초설계 2 과목은 세 개의 과제로 구성되어 있는데, 과제 1은 '밖에서 안으로'라는 제목으로 건축의 조형적 가능성을 모형 등 전통적인 건축 표현 방법을 활용하여 건물의 안과 밖의 관계를 설계 과정에 응용하고, 대지와 건물 간의 관계를 탐색하는 과정을 거쳤다. 과제2는 반대로 '안에서 밖으로'라는 제목을 통해 구조물 내부의 프로그램이 주어진 대지 상황과 조화를 이루는 과정을 거쳐, 기초 조형이 3차원 공간으로 구현되는 관계를 이해하고, 건축적 표현과 축척, 그리고 공간 인지 과정을 학습하였다. 마지막 과제3은 '논리에서 감성으로'라는 주제로 도면상의 이론적인 구조물에 경험적인 표현법을 가미하여 다양한 감각과 매체를 이용하여 건축적 아이디어를 발전시킬 수 있는 기본 소양을 습득했다.



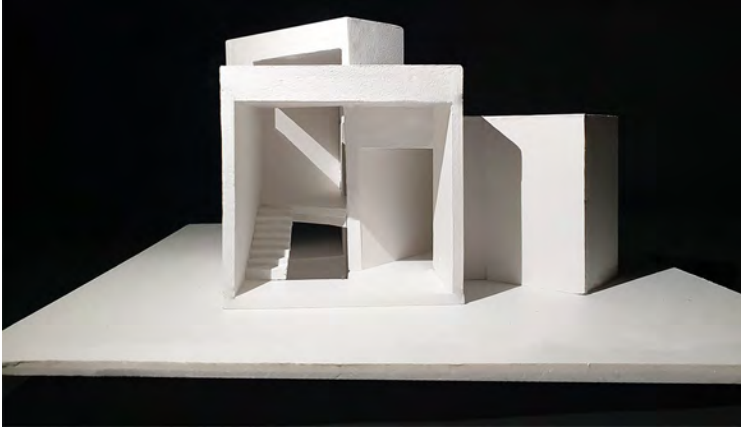
김민지



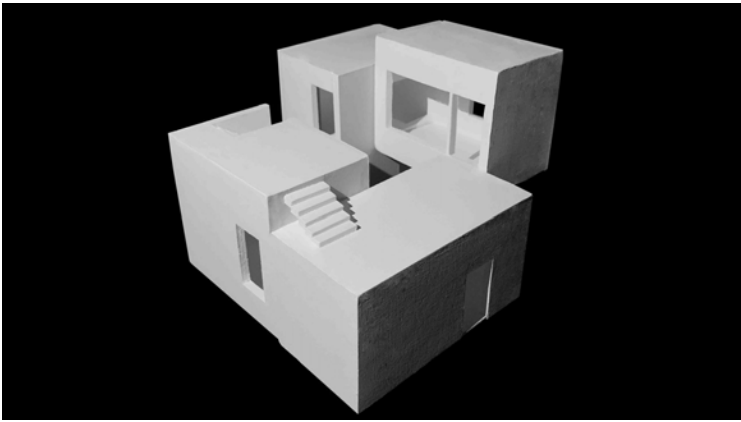
김채린



김가연



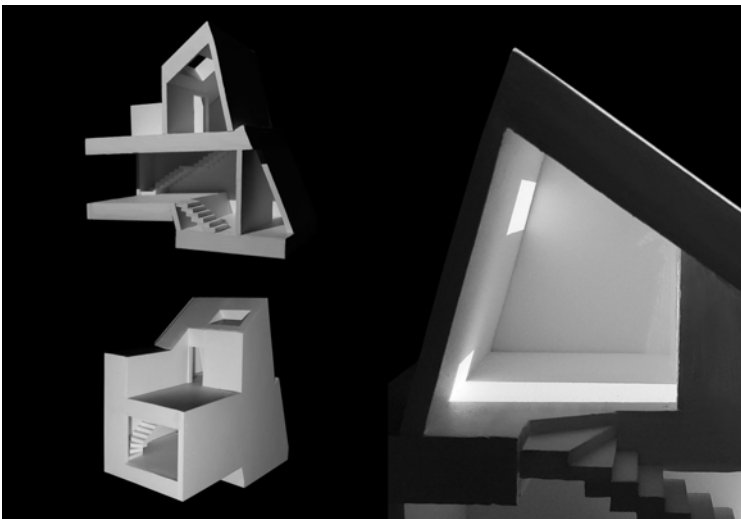
김민지



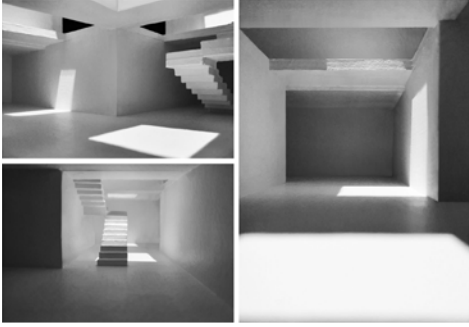
김초하



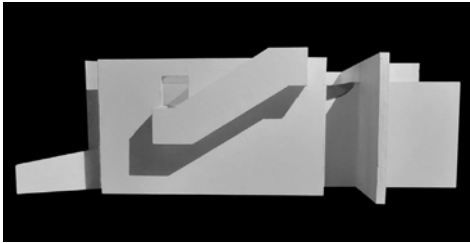
김채린



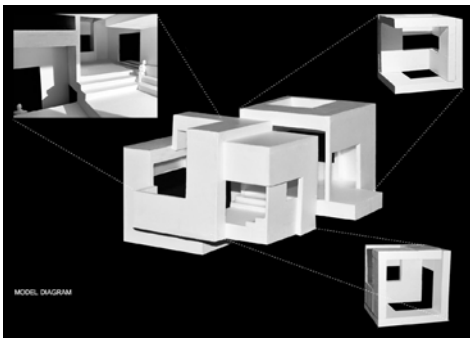
배연정



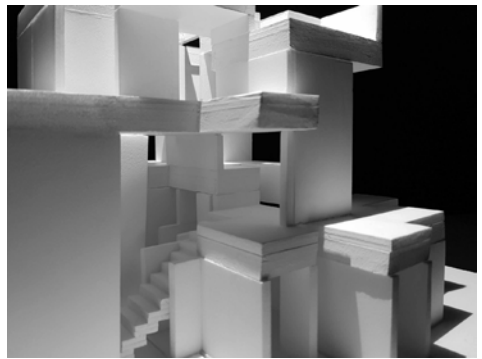
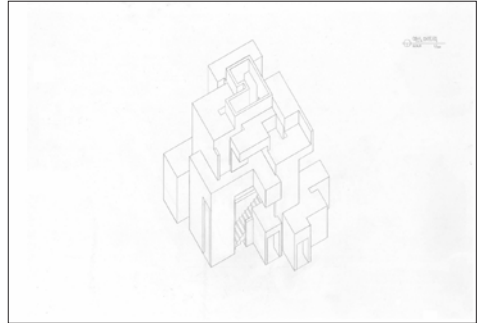
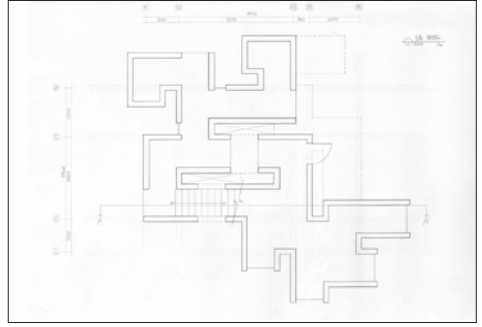
임주희



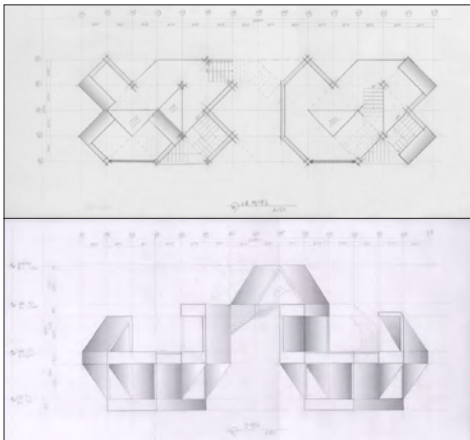
조흥래



현예림

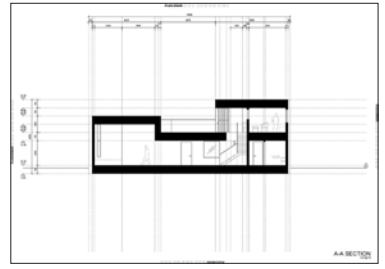
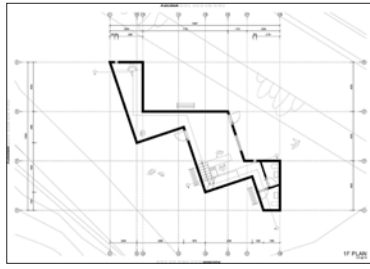


조만규

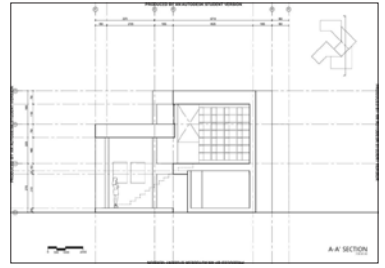


응우옌

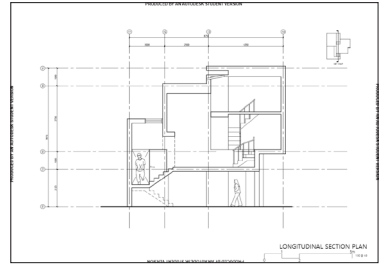
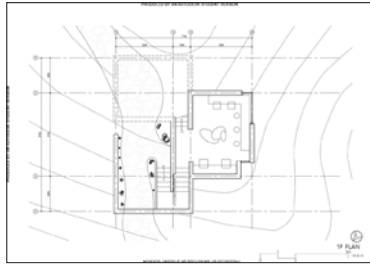
안에서 밖으로



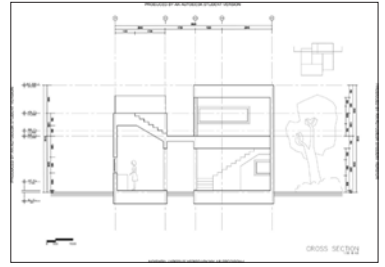
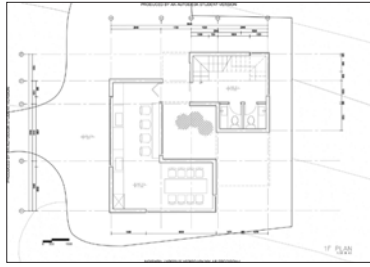
김가연



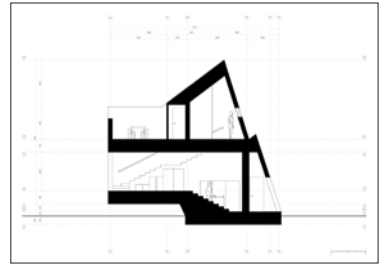
김민지



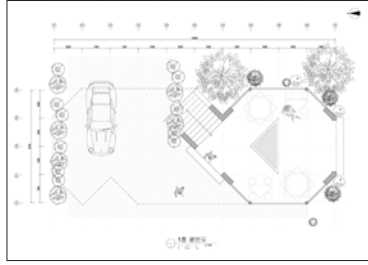
김채린



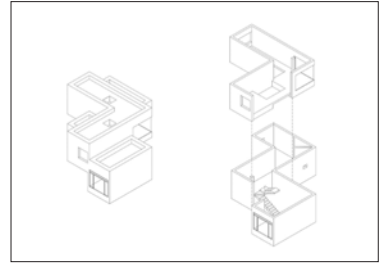
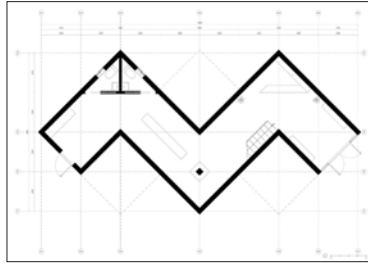
김초하



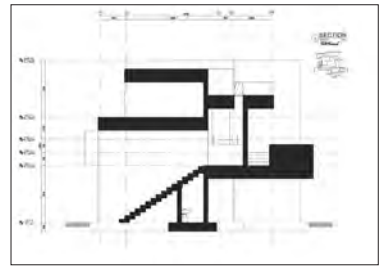
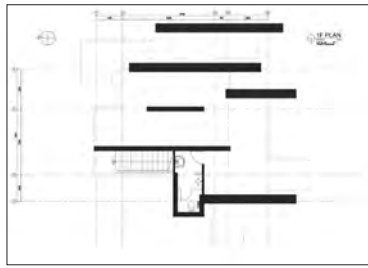
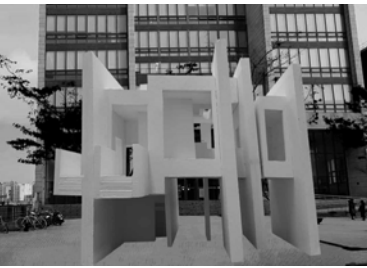
배연정



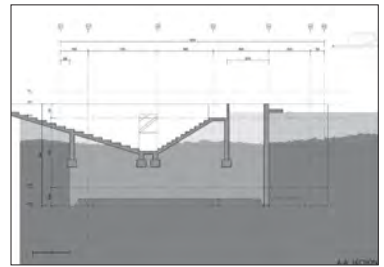
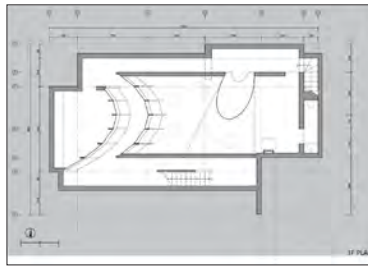
응우옌



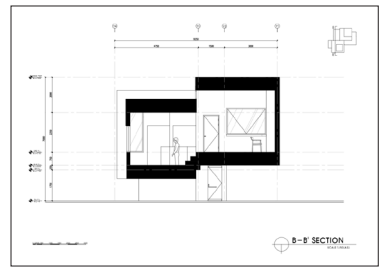
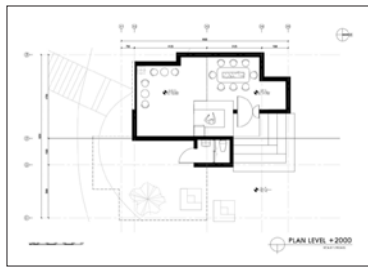
임주희



조민규



조흥래



현예림



김가연



김민지



김채린



김가연



김민지



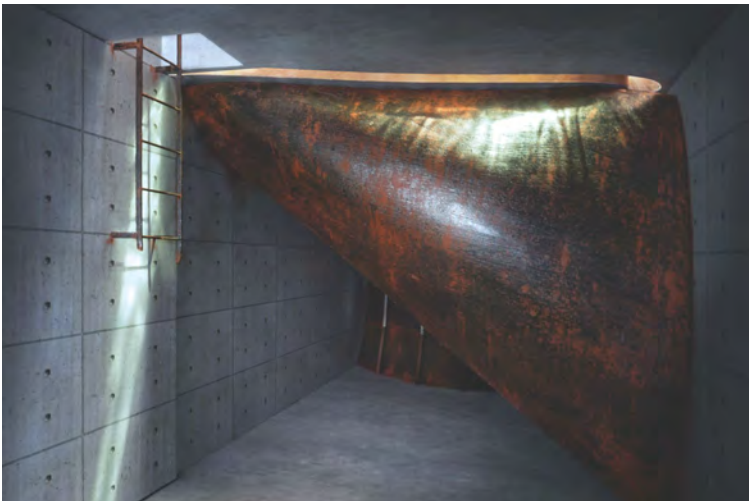
김채린



임주희



조민규



조흥래



현예림

지도교수 1
이선영 STUDIO

지도교수 2
황동욱 STUDIO

지도교수 3
심희준 STUDIO

지도교수 4
장수정 STUDIO

기초설계에서 다룬 인체와 척도, 이를 반영한 단위공간, 그리고 건축이 자리 잡게 되는 구체적인 대지에 대한 이해를 기반으로 본격적으로 건축공간을 구성하고 이를 구축하는 작업이 건축설계1 스튜디오에서 이루어졌다. 상대적으로 자유로운 컨텍스트에서 기본적인 수직, 수평의 공간구성을 목표로 최소의 프로그램이 수용되는 전망대 프로젝트와 밀도가 높은 도시내 컨텍스트에서 사적, 공적 공간이 분리되면서 최소한의 법적인 요건에 대응하는 대안적 주거프로젝트를 진행하였다.

Project 1 : 장소와 물성: 휴식이 있는 전망대

수업은 크게 두 부분으로 나뉘어 진행되었다. 첫 단계에서는 현대건축에서 잘 알려진 소규모 프로젝트의 분석을 통하여 콘크리트, 스틸, 벽돌, 나무 등 기본적인 재료들이 구축되는 방식을 이해하고 모델링하는 케이스스터디를 진행하였고 두 번째 단계에서는 특정 재료의 물성과 구조적 특성을 장소의 성격에 맞게 응용하여 여의도 시민공원에 카페와 화장실을 포함하는 전망대를 설계하였다.

Project 2 : 더불어 살기(주거+알파)

밀도가 높은 전농동의 주거지역내 사이트에 알파스페이스를 품는 단위주거를 계획되 더불어 사는 것에 대한 특별한 요구를 가진 특정 건축주에 대한 설정을 바탕으로 특별 해를 찾는 건축가의 기본적인 작업을 알아가는 프로젝트이다. 사적인 주거의 내부적 요구와 알파스페이스를 이용하는 외부인의 요구가 만나 갈등이 야기되고 적극적인 공간적 개입을 통해 해결되는 방식을 익히며 이러한 내부공간을 담는 파사드가 거리와 소통하는 양상을 익히는 근린생활시설 스케일의 소규모 프로젝트로 진행되었다.

PROJECT II: 더불어살기

ARCHITECTURAL DESIGN I, STUDIO A, 2019872035, HONGRAECHO

Client:

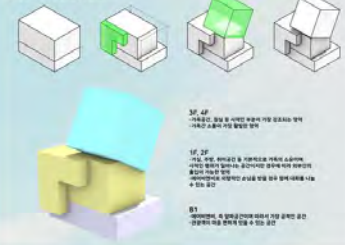
신원 (신원건설(주) 박)
신원건설(주) 박



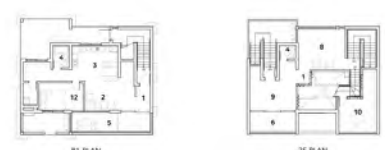
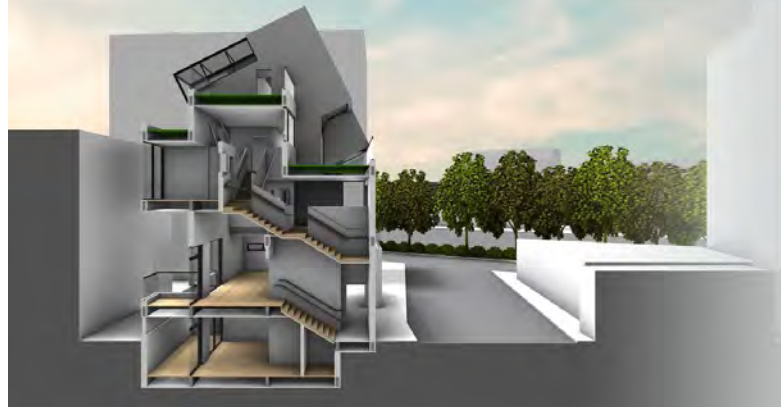
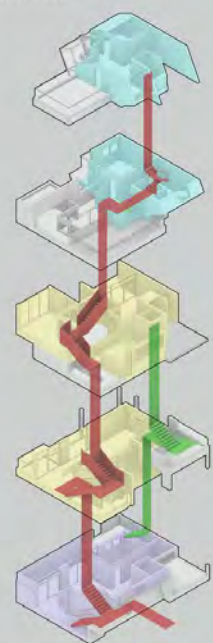
Site Analysis



Concept Diagram



Flow Planning



Program	
1. Entrance	7. Veranda
2. Living Room	8. Lounge
3. Kitchen + Dining Room	9. Workshop
4. Bathroom	10. Library
5. Garden	11. Main Room
6. Terrace	12. Bedroom



조홍래

ARCHITECTURE DESIGN 1 site : 여의도 한강공원 2019R72034_STUDIO 0 Jo-SuHyun

SITE 분석

프로그램 선정

'바람을 잘 느낄 수 있는 스포츠 용품 대여점'

사람들이 쉽게 스포츠를 즐긴다 할 수 있게하고 스포츠를 즐기도록 자연스럽게 풍경을 취할 수 있는 공간

1층은 운동 전후로 쉴 수 있는 공간 -> 상대적으로 긴 시간
2층은 모든 풍산들이 통하는 곳, 대개릴 있는 곳 -> 운동 후 쉬어갈 수 있는 간단한 음료 판매 서비스
3층은 전망대 -> 상대적으로 짧은 시간

세가지 사이트 중 가장 강가에 위치하여 감이 많이 좋다. 풍광이 가장 좋게 위치하여 인적은 도심과 조화 된다. 좋은 자간을 띤다.가 시크로는 사람들이나 취천의 연속성이 마당에서 기록, 업인, 개인 용 수구로 단위로 사람들이 가벼운 스포츠를 즐기게 된다

DIAGRAM

MASS & VIEW PLAN

각각 명확한 공간과 특색을 띠는 위 - 레스를 끌어올리거나 빼내는 방식 이용

MOVING LINE PLAN

1. 인적이 드문 곳으로 어디에서 쉽게 접근할 수 있도록 한다
2. 바람을 잘 느낄 수 있도록 풍선을 여자로 배치해 바람을 맞으며 이동할 수 있도록 한다

1- 큰길과 바로 이어질 수 있는 풍선 연속성이 여자와 바로 이어질 수 있는 풍선 길 가장 여자의 길과 대조되는부터 이어지는 풍선

2- 2층에서 3층을 갈 때 여자로 이용하면서 강바람을 느낄 수 있는 풍선

DIAGRAM - VIEW & MASS **DIAGRAM - MOVING LINE**

1층-여의, 2층-반여의, 3층-신대로 구성해 풍을 이용하며마다 바람의 변화를 직접 체험

1F PLAN 1/75 2F PLAN 1/75

풍기 향을 마운팅 창문 기울여 햇빛을 막함

ARCHITECTURE DESIGN 1 site : 여의도 한강공원 2019R72034_STUDIO 0 Jo-SuHyun

SECTION PLAN 1:250

건축사사무소인 여의도 2층 및 풍선공간의 위치, 내외부 구조, 2층에서 반여의와 신대로를 잇는 공간

1F VIEW 3F VIEW

DO-NUT STOP

· 전망을 잇다, 자연을 잇다

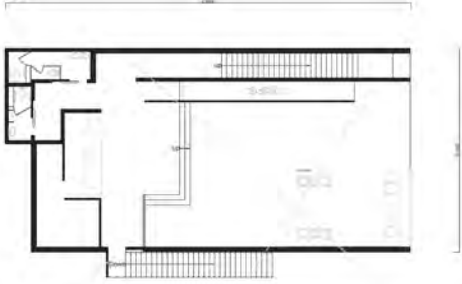
대형의 원형공간 구조를 이루는 공간의 원형공간에서 두 가지 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다. 또한 인접한 공간에 인접하여 함께 이용할 수 있고, 또 하나의 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다. 또한 인접한 공간에 인접하여 함께 이용할 수 있고, 또 하나의 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다. 또한 인접한 공간에 인접하여 함께 이용할 수 있고, 또 하나의 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다.

1-1 Section 1-2 Section 1-3 Section 1-4 Section

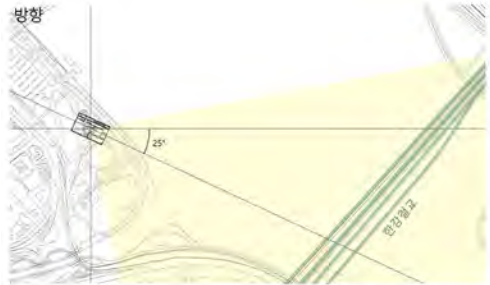
이러한 원형공간 구조를 이루는 공간의 원형공간에서 두 가지 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다. 또한 인접한 공간에 인접하여 함께 이용할 수 있고, 또 하나의 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다. 또한 인접한 공간에 인접하여 함께 이용할 수 있고, 또 하나의 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다. 또한 인접한 공간에 인접하여 함께 이용할 수 있고, 또 하나의 새로운 요소를 도입하여 공간의 다양성을 창출한다.

배연정

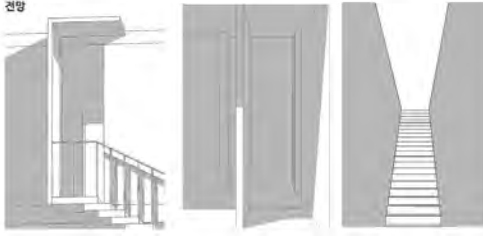
1층 평면



방향



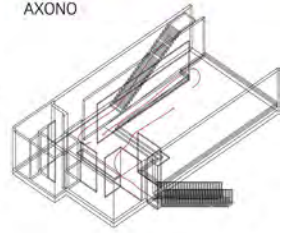
전망



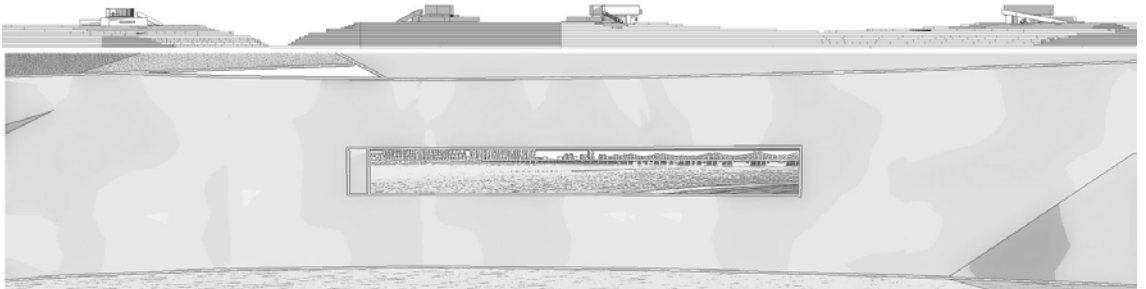
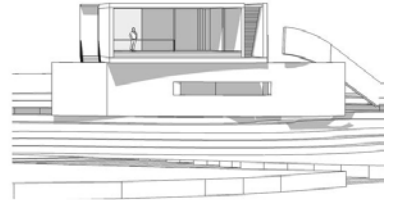
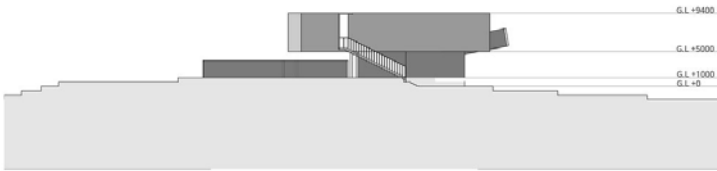
배치도



AXONO



입면도



임도균



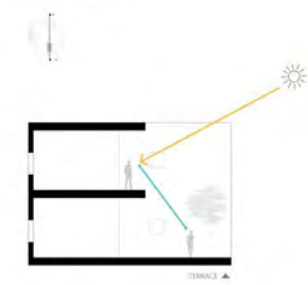
COLLAGE



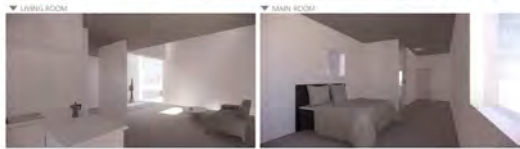
COLLAGE



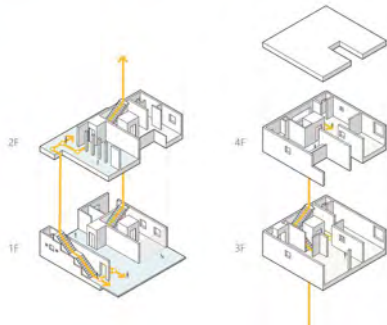
STUDIO CLAYBROOK, HONGKONG, CHINA



SECTION



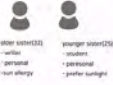
SPACE DIAGRAM



배연정



Client information



owner (owner)
- owner
- personal
- non-alergy

Alpha space



Alpha space (Alpha)
- Alpha
- personal
- prefer sunlight



Site analysis



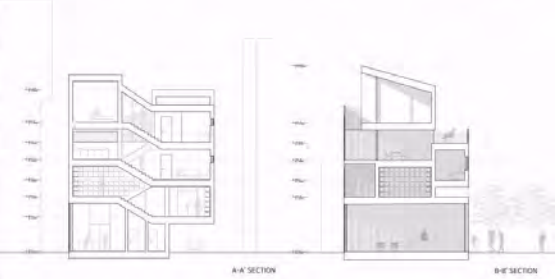
Placement



Mass process

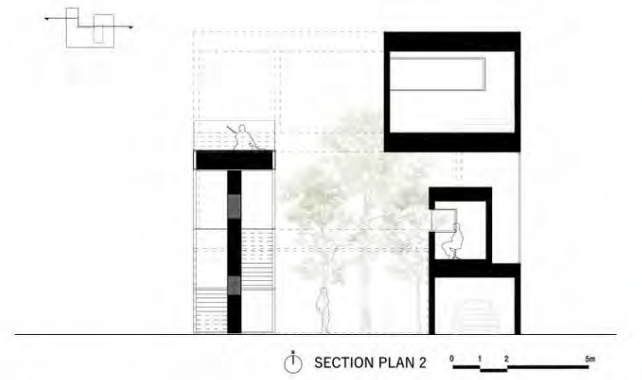
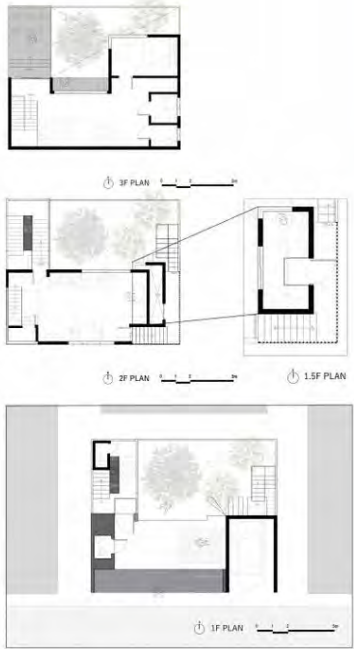


Screen



김민지

<공간의 구성>



餘生을 즐기는 공간

- 부재 : 시선 상의 소통



노부부가 여생을 즐기는 방식을 시선으로 설정했다.
사람과 사람 사이의, 혹은 사람과 자연과의 소통을 통해 재미있는 삶을
구현할 수 있을 것이다.

시선 상의 소통을 두 가지로 구분했다.

1. 외부와의 소통
2. 주택 내의 소통



조수현

지도교수 1
윤정원 STUDIO

지도교수 2
구승희 STUDIO

지도교수 3
장수정 STUDIO

지도교수 4
이희원 STUDIO

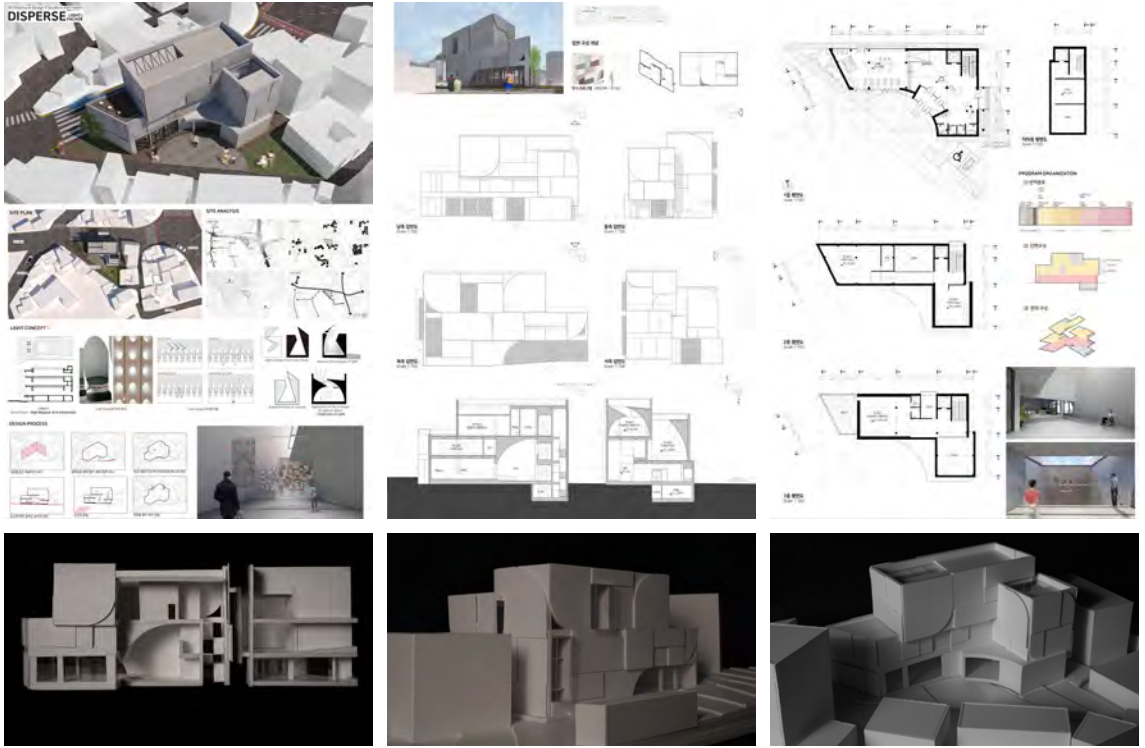
“건축설계2”는 “Light Matters”라는 주제 하에 형태와 공간의 구성과 구축에 있어 빛을 탐구해보는 프로젝트로서 북촌에 위치한 대지에 전시관을 계획하도록 하였다. “건축설계 2”에서는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 원리를 이해하고, 창의적인 형태 및 공간으로 구체화시키는 능력을 발전시키며, 형태, 공간, 아이디어를 소통하기 위하여 다양한 매체를 활용하는 방법들을 시도하였다. 이러한 교육목표에 “빛”이라는 소재를 결합함으로써 형태와 공간의 발전 방향에 프로그램과 구축적 질문을 연계하였으며, 분석결과 및 설계 결과물을 시각적으로 표현하기 위한 모형, 사진, 이미지, 렌더링 등을 학생들의 설계 과정과 작품에 적용하였다. 또한 빛과 공간의 결합이 인간 행위와 전시관 구성에 어떠한 의미가 있으며, 동선 유도 및 전시물의 관람과 중심공간의 구성에 어떠한 영향을 줄 수 있는지를 사고할 수 있도록 하였다.

프로젝트 대상지는 종로구 제동에 구역을 지정하여 제시하고, 그 중 학생들이 선별하여 800~1000 제곱미터의 대지 범위를 선정하도록 하였다. 건축, 프로그램, 대지와 관련된 다양한 사례와 정보들을 수집하거나 조사하여 분석 후, 공간계획과 대지계획에 적용하였다. 프로그램을 작성할 때 결정요인이 되는 다양한 인간행태에 대한 관찰과 분석을 통해 물리적으로는 단일한 건축물 안에서 복합적인 기능과 공간을 구성할 수 있는 창의적인 사고력과 기술을 습득하는 것을 목표로 하였다. 또한 주어진 대지의 인문, 사회, 기후 등의 조건들을 다양한 각도에서 조사, 분석하여 대지를 조성할 수 있도록 하였다. 지형적 조건, 교통과 접근성, 주변 문화시설 및 상업시설의 분포와 성격, 주변 경관과 건축 특징 등을 분석하여 대지 조성계획을 마련하도록 하였다.

건축물의 규모는 연면적 1000 제곱미터 내외로 지정하였고, 수직 동선 및 구조를 위한 코어 계획을 포함할 수 있도록 3층 이상으로 제한하였다. 주차대수는 지상 4대로 하되, 무장애 설계를 위한 대지계획을 포함하였고, 1대의 장애인주차장을 포함하도록 하였다. 경사 및 지형의 고저차를 활용하여 건물을 배치하고, 건물의 기능과 외부공간을 연계할 수 있도록 구성하는 것을 요구하였다.

프로그램의 구성에 대해서는 전시, 수장, 공공편의, 연구, 교육, 사무, 유지관리영역으로 구성하되, 각 영역을 구성하는 프로그램 및 면적은 전시공간의 주제에 따라 학생 스스로가 설정하도록 하였다.

북촌 전시관



김혜린

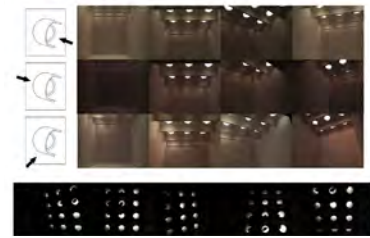


빛의 공간

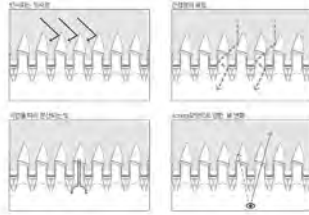
선례분석 High Museum of Art Extension - Renzo Piano



라이트 스크림 모형 스타디



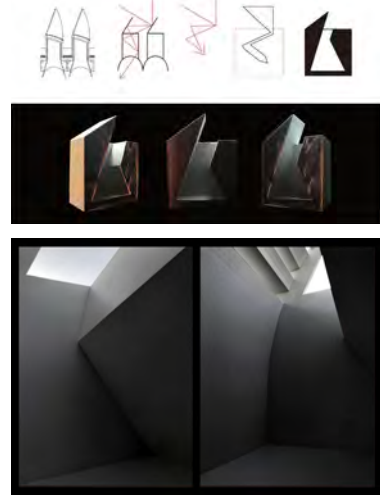
라이트 스크림 분석 다이어그램



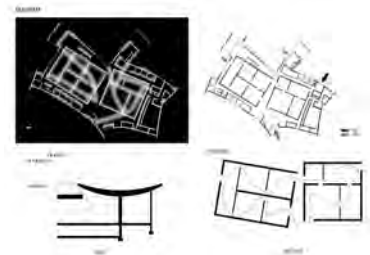
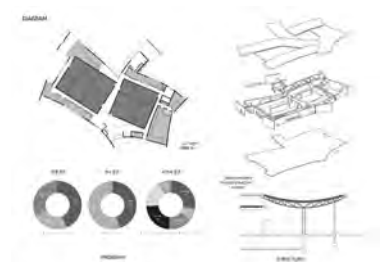
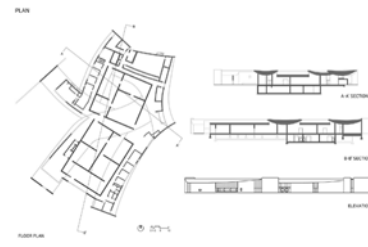
단면투시도



빛의 개념화



김혜린

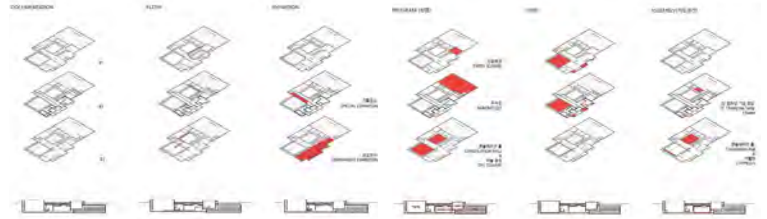


이다영



서소문상지역사박물관
 건축가 : 안대익 - MUSEUM/PIRE - 레스 건축
 종류 : 박물관
 위치 : 서울시 용구 필리프 5
 면적 : 건축면적 2,020㎡(약 285,000평)
 건설시기 : 2019

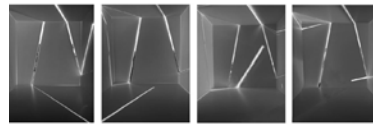
ANALYSIS



DEVELOPMENT

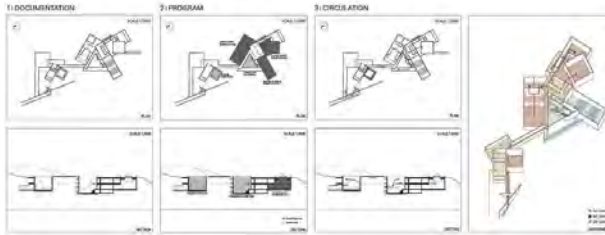


MODEL PHOTO

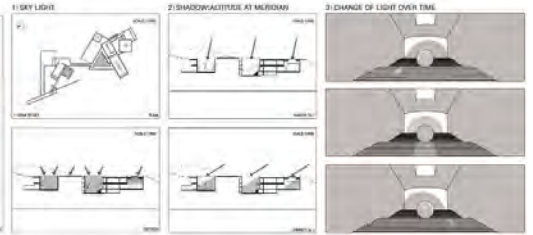


이동주

CHICHU ART MUSEUM ANALYSIS



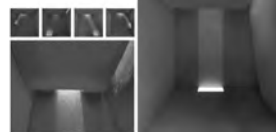
LIGHT ANALYSIS



ABSTRACTION OF LIGHT



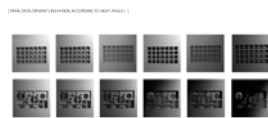
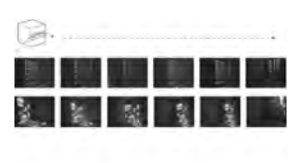
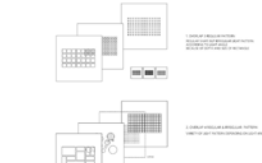
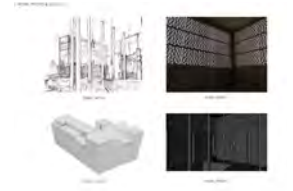
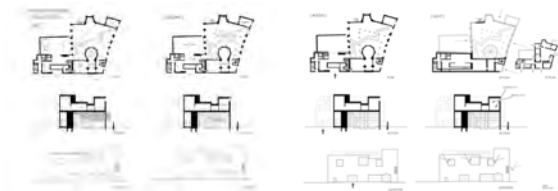
FINAL MODEL



SECTION PERSPECTIVE



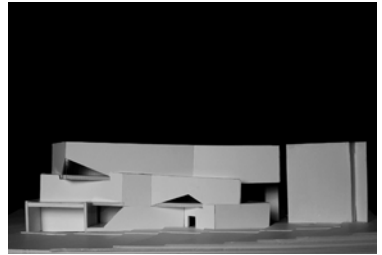
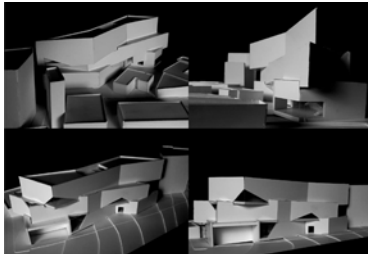
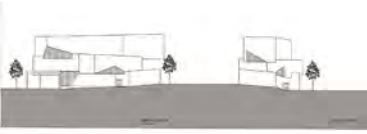
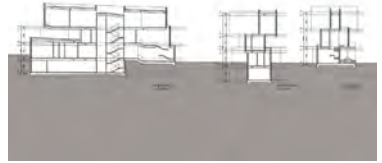
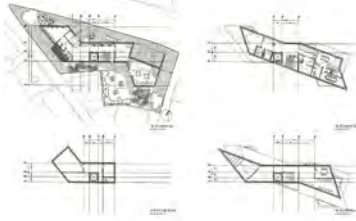
이채영



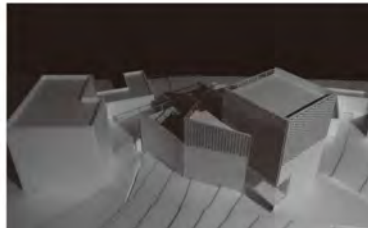
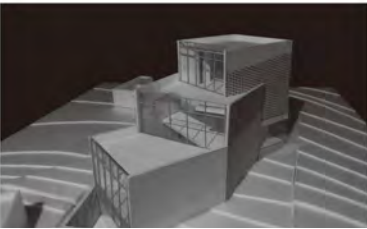
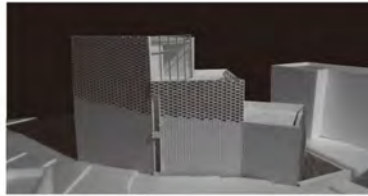
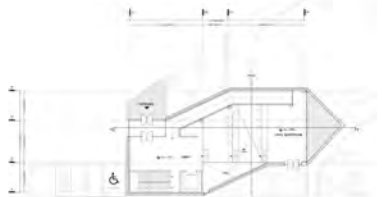
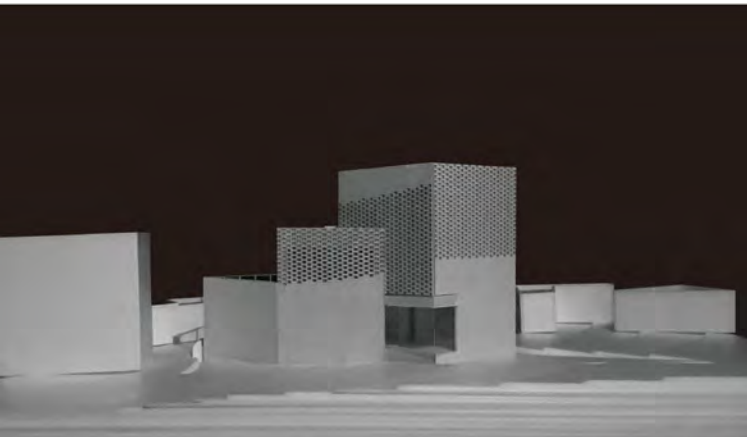
정내영



배치도 SCALE 500:1



이다영

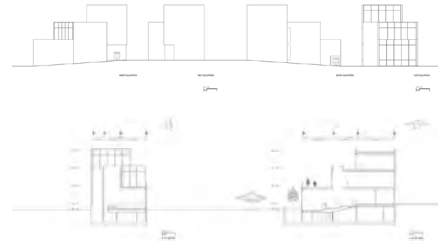




LOCATION - 서울특별시 용두구 재동 15, 11, 19-2 19-11, 19-15

BUILDING COVERAGE RATIO - 43%

FLOOR AREA RATIO - 109%



VINYL GALLERY

기존의 RETRO는 과거의 그리움으로 부터 나온 '추억의 재탄생'이라고 보면

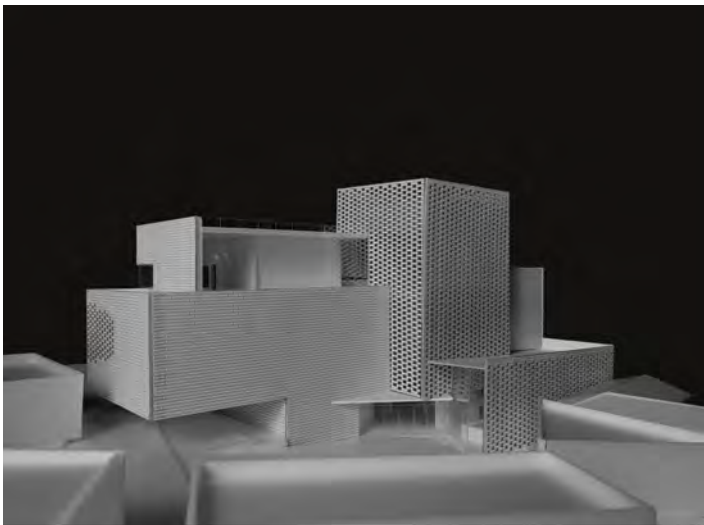
NEWRETRO는 과거의 것을 현대적인 감각으로 재해석한 감성이라고 볼 수 있다.

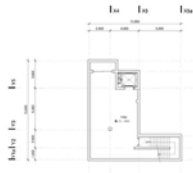
NEWRETRO의 중심이라 볼 수 있는 음악 (VINYL) 전시 테마로 가져와

젊은 층은 새로운 음악적 취향을 찾는 경험할 수 있는 PLAY GROUND 공간으로

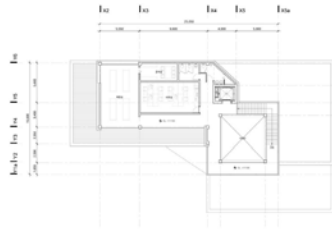
중장년층은 디지털이 아닌 아날로그의 감동을 다시 느낄 수 있게 될 것이다.

이동주

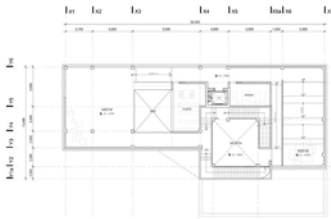




Basement Floor Plan



3rd Floor Plan



2nd Floor Plan

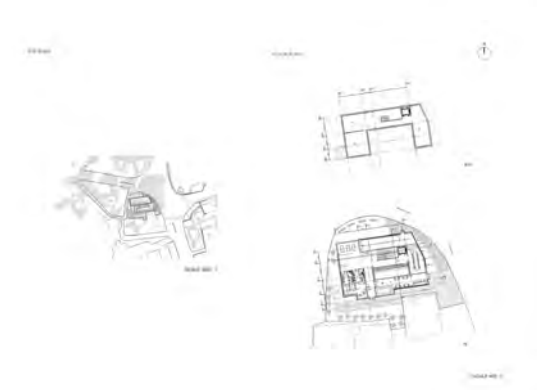
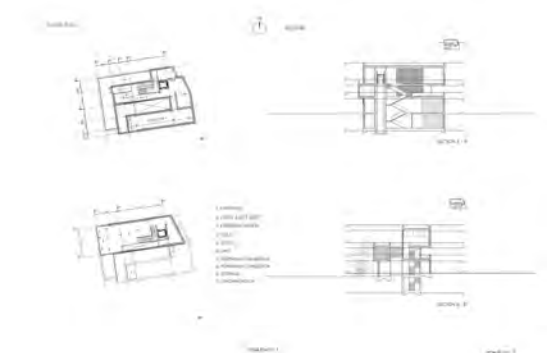
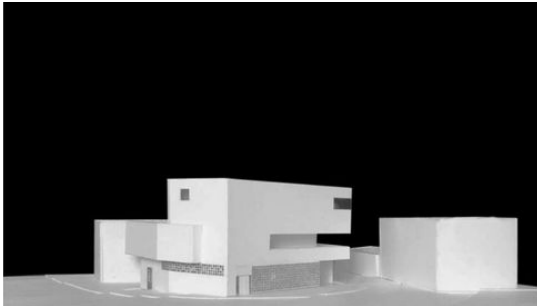
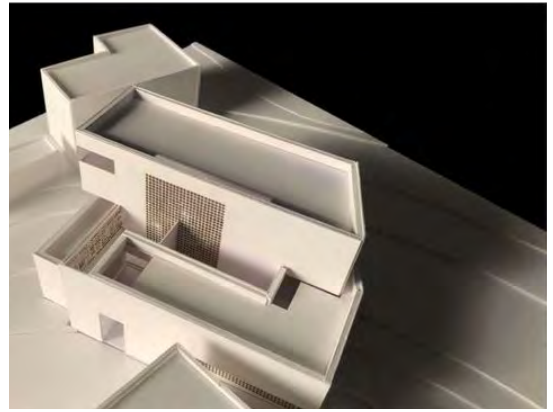


1st Floor Plan

이채영

MODEL PHOTO





정내영

지도교수 1
마크브로사 STUDIO

지도교수 2
변효진 STUDIO

지도교수 4
김태균 STUDIO

Architectural Design III: “Library in Junglim-dong”

The topic of this studio is the design a ground-up building that interprets the library building type adapted to today's requirements. The concept of the library stands at a turning point in its evolution. The escalating capacity of digital storage and the ubiquity of internet have opened countless new resources for the storage and distribution of information, rendering print media and physical libraries completely obsolete. While this seems to herald the demise of the library as we know it, the same availability of cheap digital storage has renewed the myth of the ‘universal library’, a collection of the breadth of important human knowledge continuously compiled into one digital database permanently accessible online.

There will be two main approaches driving the studio this semester. First, a discussion about the meaning of ‘library’ in the contemporary social, cultural and economic milieu and its consequences in the programs and functions offered. Second, the exploration of the constructive, structural, tectonic, and technological aspects of architecture not from a simple, problem-solving approach but as a source of inspiration for the architectural project. Thus, special emphasis will be placed on the relationship between building systems, the use of space and architectural form.



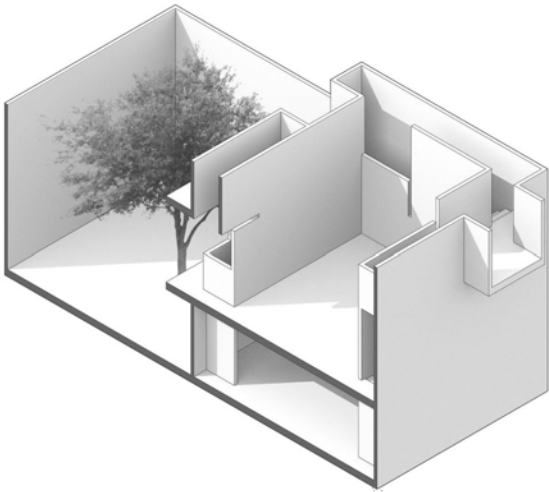
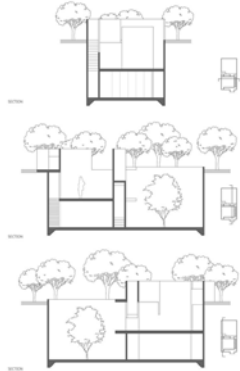
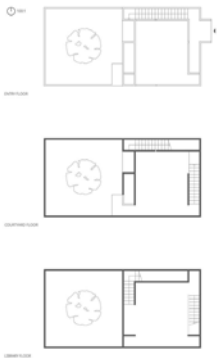
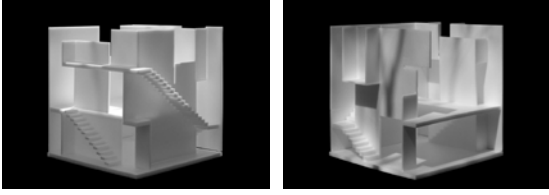
NOVEL FILM LIBRARY

As the saying goes, "It looks as much as you know,"
the richer the knowledge involved, the more deeply impressed you are.

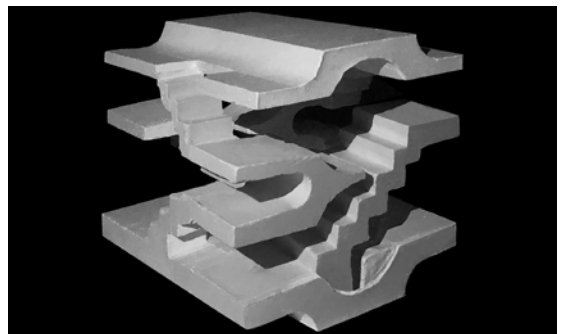
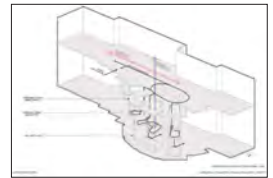
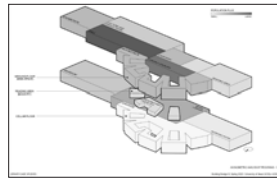
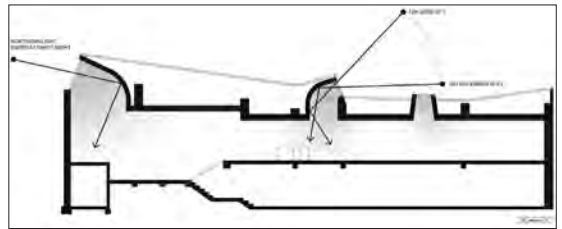
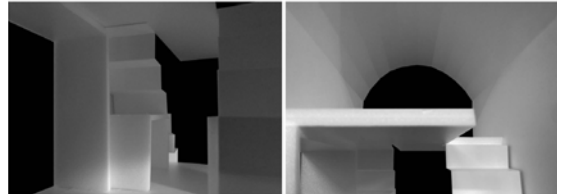
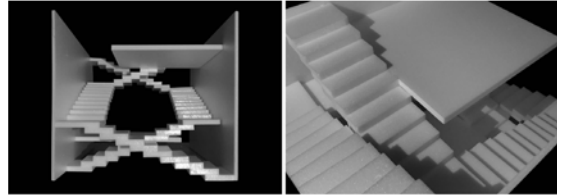
By introducing, reading, watching, and appreciating a novel film, you will be deeply involved in it.
It is a place where office workers and tourists near Seoul Station can read movies.



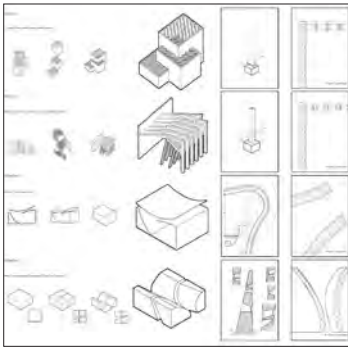
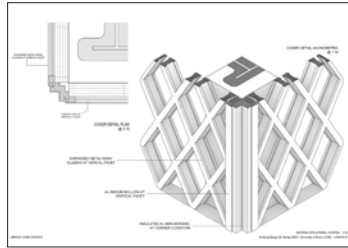
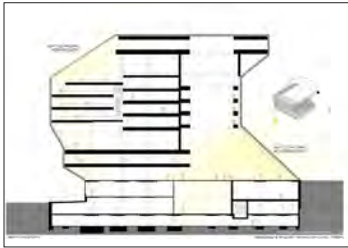
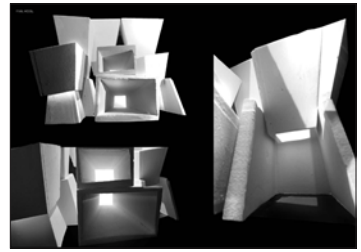
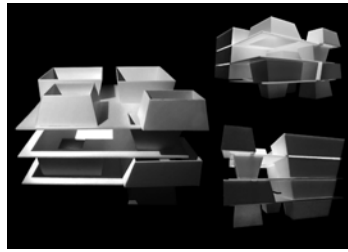
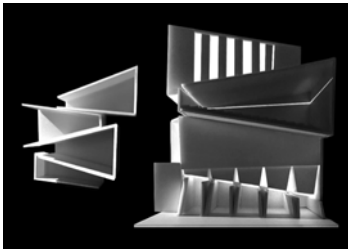
전태준



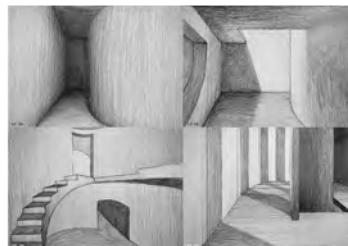
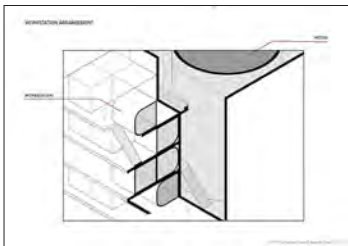
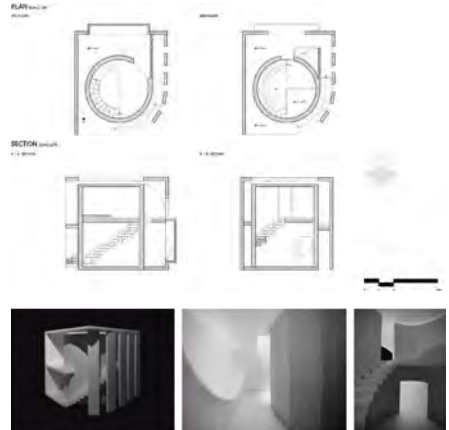
정재훈



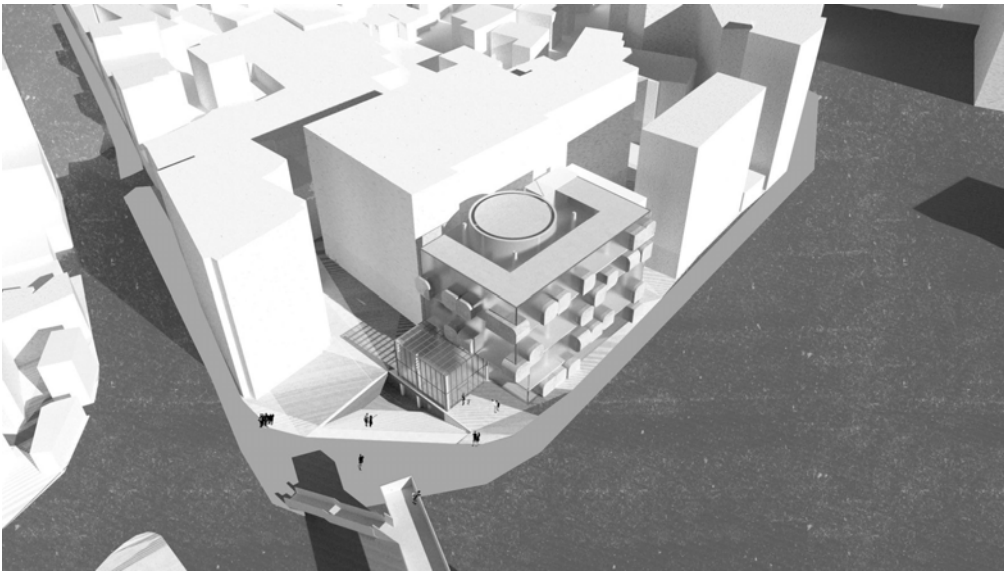
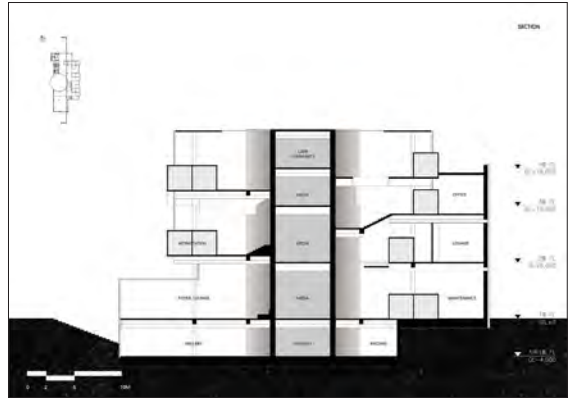
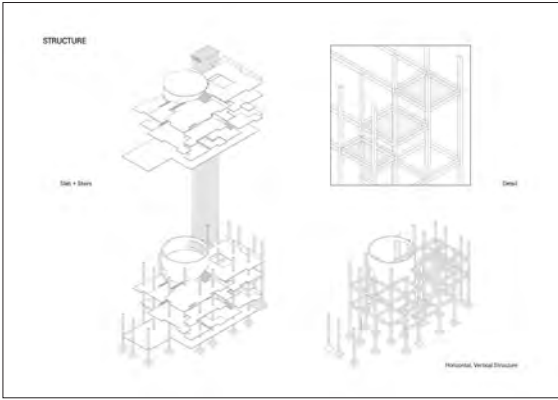
김혜린



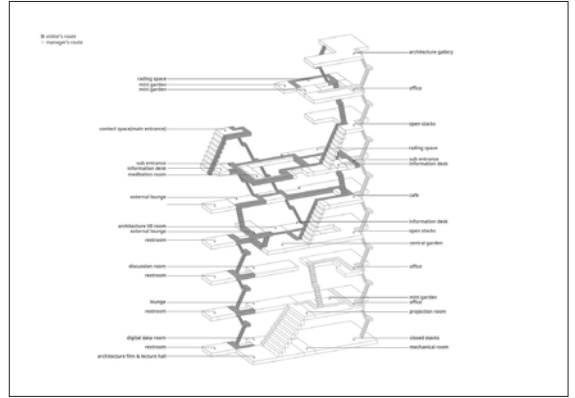
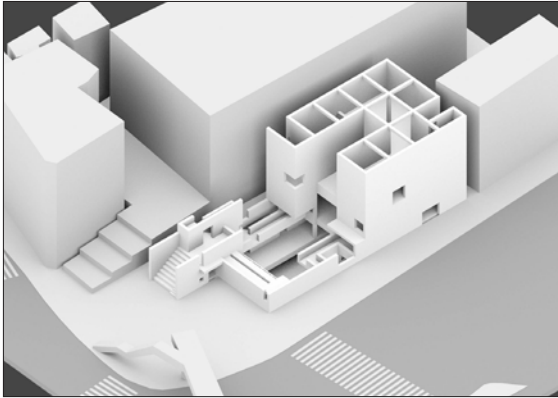
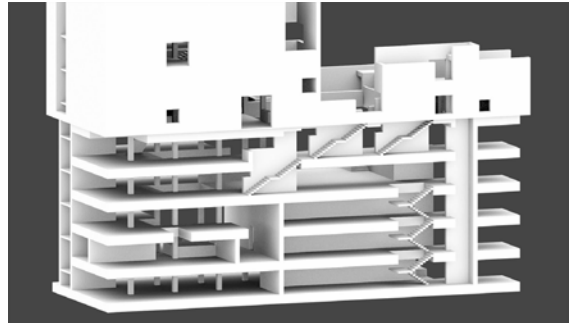
전태준



이재영

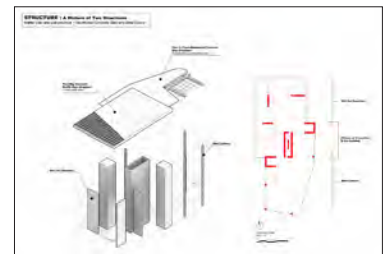
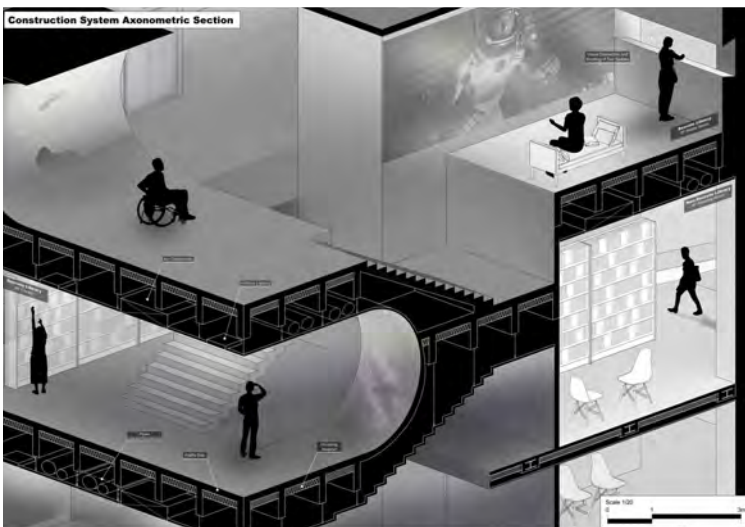


이채영

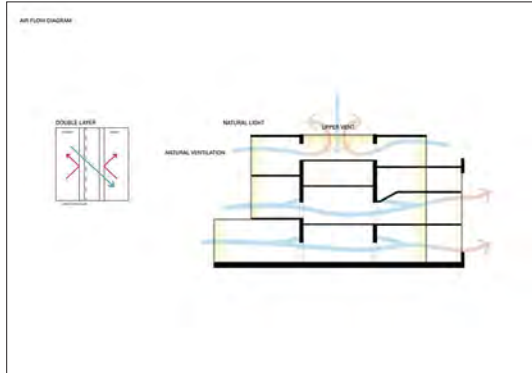
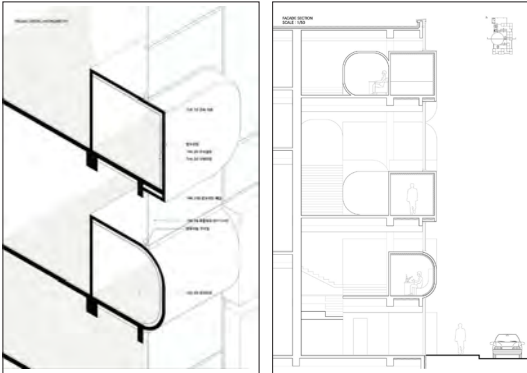
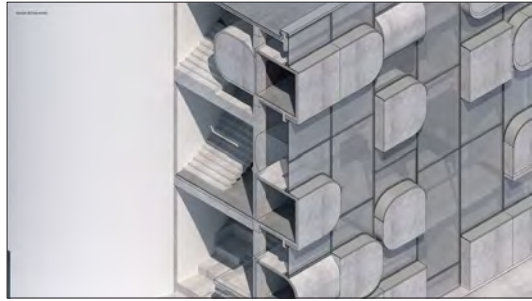
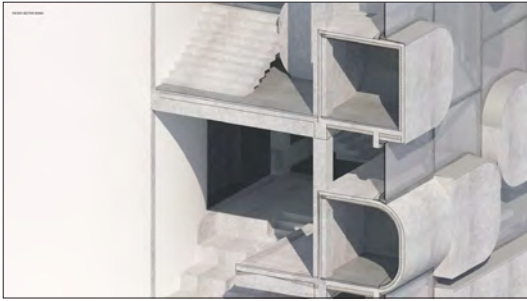


정재훈

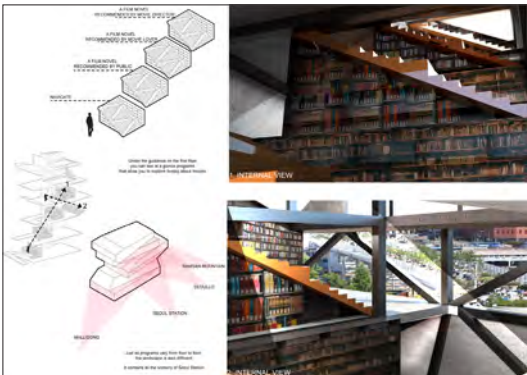
통합 빌딩 시스템



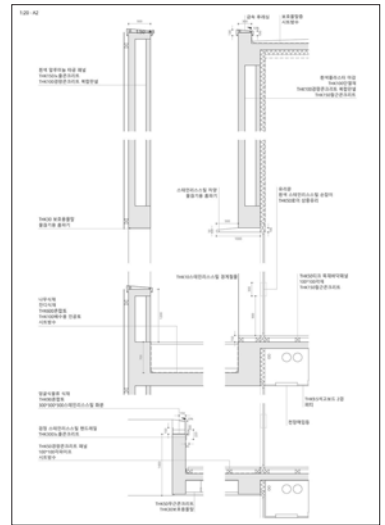
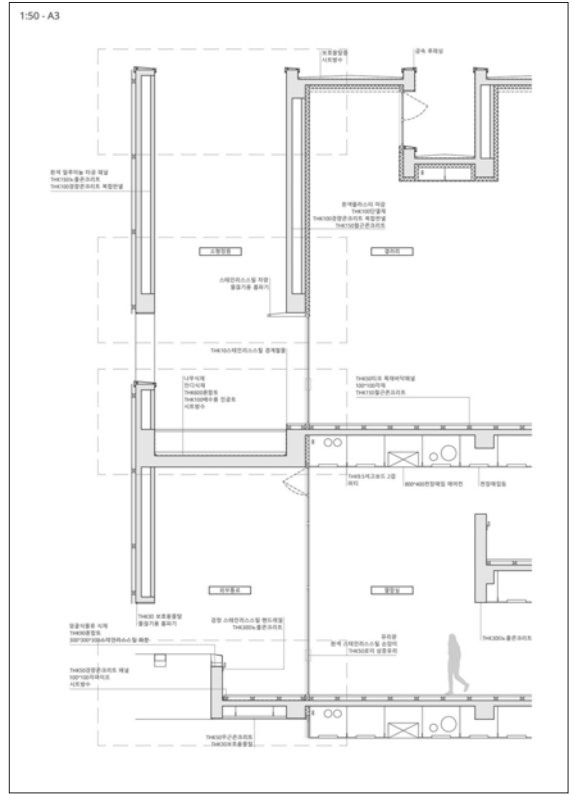
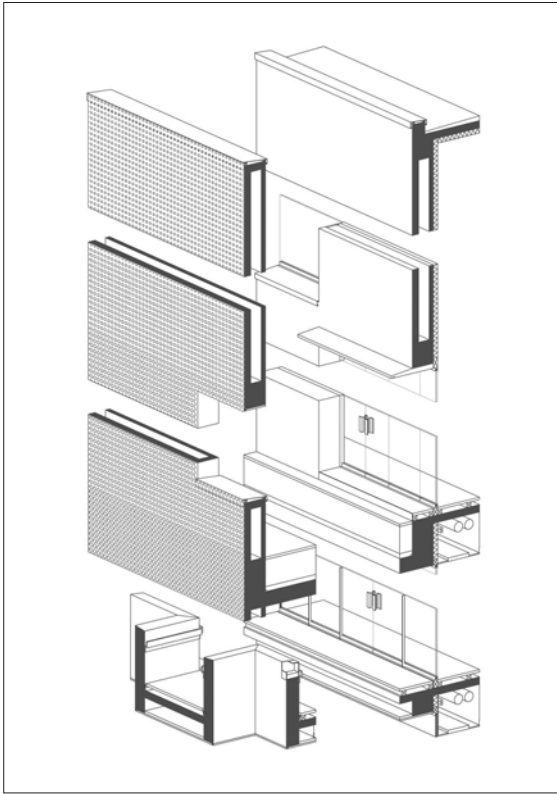
김혜린



이채영



전태준



정재훈

지도교수 1
마크브로사 STUDIO

지도교수 2
변효진 STUDIO

지도교수 3
신창훈 STUDIO

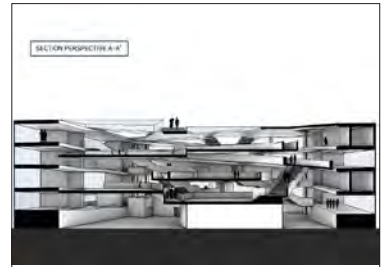
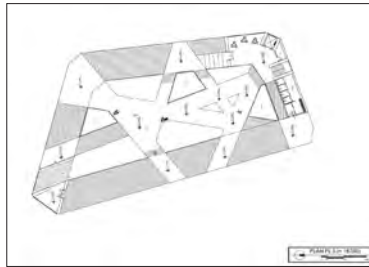
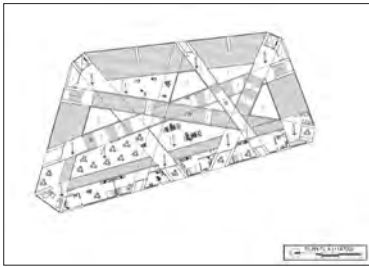
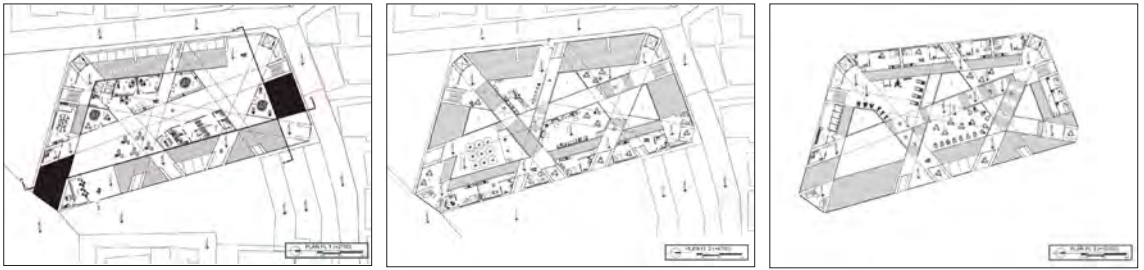
지도교수 4
김태균 STUDIO

Architectural Design VI: “TOWN & GOWN.The Urban Hybrid as a tool for the regeneration of Campustown UOS”

The goal of the studio is two-fold, as it encompasses urban design and architecture. At urban scale, the project calls for the creative re-imagining of the areas surrounding the University of Seoul and the role of the campus within them - the Campustown UOS. At architectural scale, the goal of the studio is to design a building that hosts a combination of temporal housing and a collective program - an ‘urban hybrid’.

The Campus Town project is a new model of urban regeneration initiated by the Metropolitan Government of Seoul under Mayor Park Won-soon. It focuses in areas surrounding university campuses in Seoul with the goal to address the high rate of youth unemployment, lack of affordable housing, lack of university culture and conflicts between local communities and universities.

While implementations in different universities depend on the particular characteristics and challenges of each area, the project contemplates two aspects - ‘hardware’ and ‘software’. Hardware refers to physical improvements such as spaces to support youth entrepreneurship. Software refers to the provision of education, consultation and support services for young entrepreneurs, as well as new programs geared towards integrating students and residents.



권오태

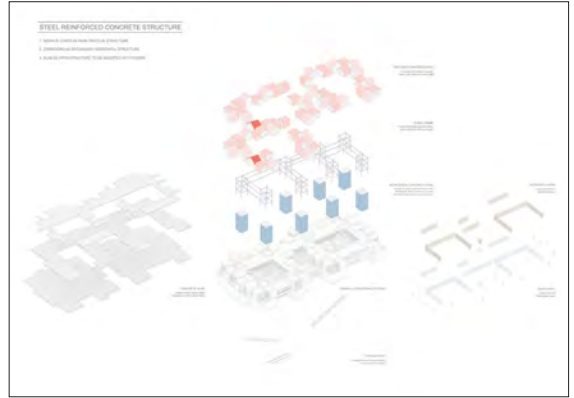
프로토 빌딩: 중간검토

■ 주거유닛 다이어그램



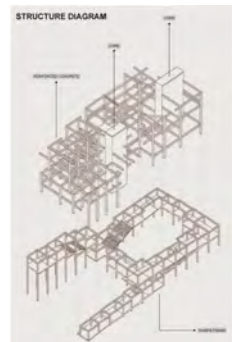
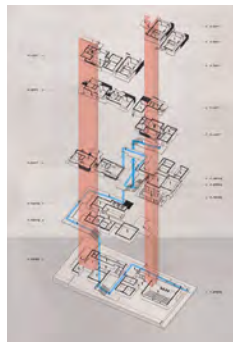
유기주

공법



곽윤재





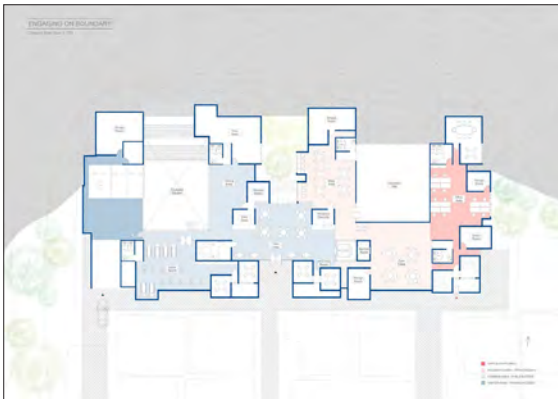
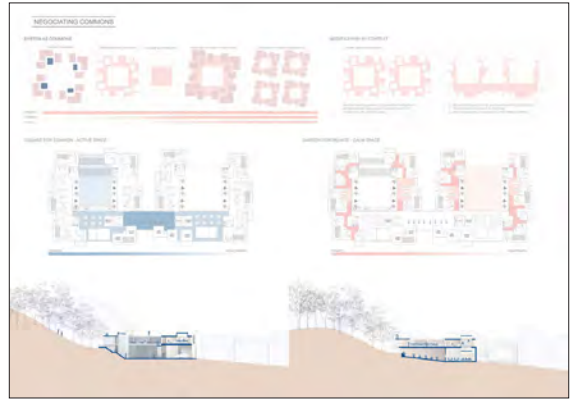
유기주

HOUSING UNIT

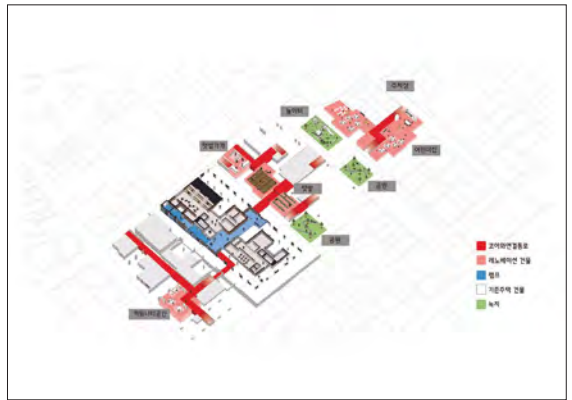
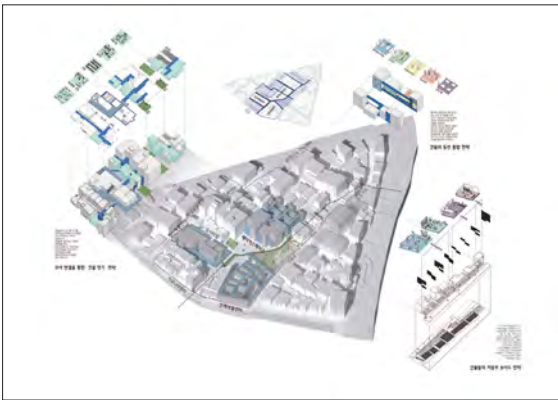


이창

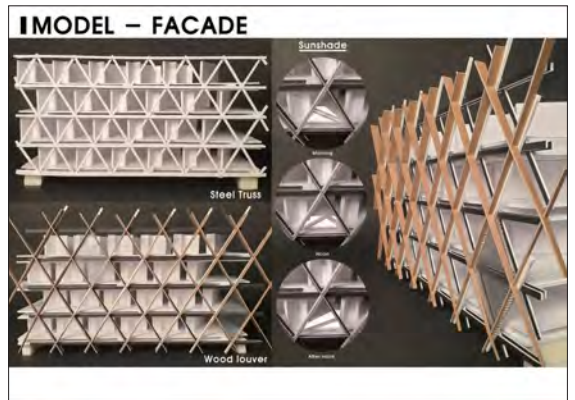
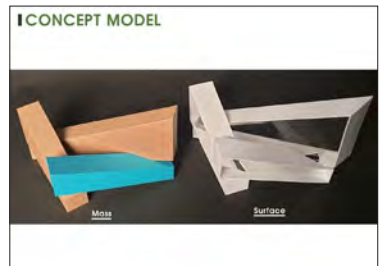
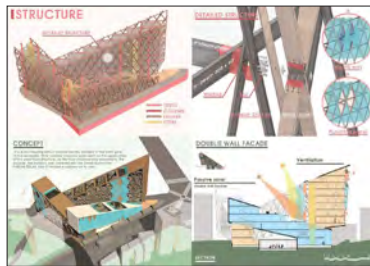
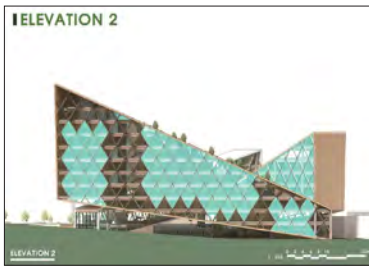
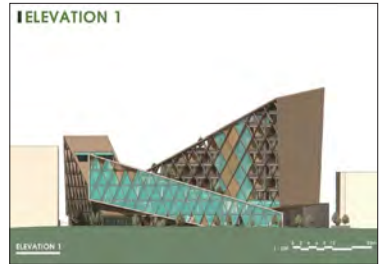
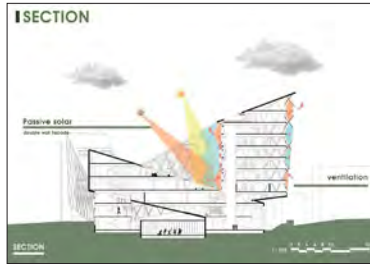
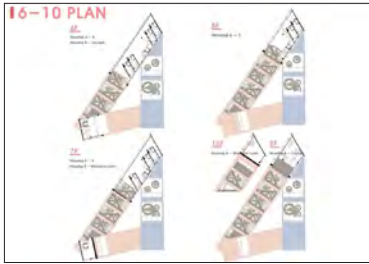
FINAL REVIEW



곽윤재



유기주



이창

지도교수 1
김소라 STUDIO

지도교수 2
조준희 STUDIO

지도교수
정기정 STUDIO

기존 건물의 가치를 평가하고 이를 바탕으로 대수선, 증축, 개축 등 공간의 다양한 재사용 방안을 탐구하는 스튜디오이다

한번 지어진 건물의 수명은 이용자의 거주방식이나 사회적 수요의 변화 주기보다 훨씬 더 길다. 사회적 트렌드 변화에 따라 매년 새로운 건물을 신축하기보다는 기존 건물을 새롭게 재사용하는 것이 사회적 비용 감소와 환경적 측면에서 더 바람직하다.

그간의 시장에서의 리모델링은 경제침체기에만 많아지는 부차적 프로젝트로 인식되어 왔지만, 최근 경제 활성화 기간에도 그 비율이 줄어들지 않고 오히려 증가하면서 그 효용성이 다시 주목받고 있다. 이는 내재에너지 소비를 억제하고 탄소배출과 건축폐기물을 감소시키는 지속가능한 환경에 대한 고려뿐 아니라, 리모델링이 지역경제를 직접적으로 촉진시키는 데 있어 신축보다 더 효과적이라는 사실이 밝혀졌기 때문이기도 하다. 또한 기존 건물의 재사용이 장소성과 기억을 통해 도시의 공동체적 결속에 긍정적으로 이바지하는 사회문화적 효과에 대한 가치가 인정받았기 때문이기도 하다.

동대문구에 위치한 서울문화재단 본관은 예술가의 창작활동과 시민들의 예술교육, 문화향유를 지원하는 곳이다. 서울문화재단은 본관외에도 서울시 전역에 20여개의 사업소를 운영하고 있는데 추가적으로 용산과 충정로 센터가 신축되면서 본관 인력의 반 이상이 이전하게 된다. 이에 따라 기존 건물의 사무공간 재편과 유희공간의 시민개방 등 공공건물로서의 지역사회에 대한 새로운 기여를 모색하는 시점에 이르렀다.

스튜디오에서는 본관 건물을 대상으로 이용자의 요구와 지역에 맞는 새로운 용도를 제안하며 이에 따른 재구축 방식과 공간 변경안을 도출한다. 재단의 조직변화와 지역사회 요구를 반영하는 목표와 전략을 수립하는 일련의 과정을 탐구하여 이를 바탕으로 기존 건물에 개입하여야 범위와 방식을 결정한다. 재구축의 범위에는 새로운 용도의 제안, 성능 개선, 파사드나 외피의 변경, 수직 수평 증개축, 구조방식의 변경 등 구체적이고 실질적인 방안들을 포함한다.



김하은

5F
SFAC office

4F
gallery / theater
artist studio
hobby club studio

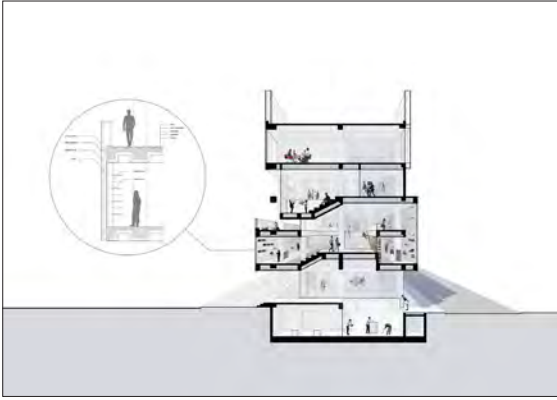
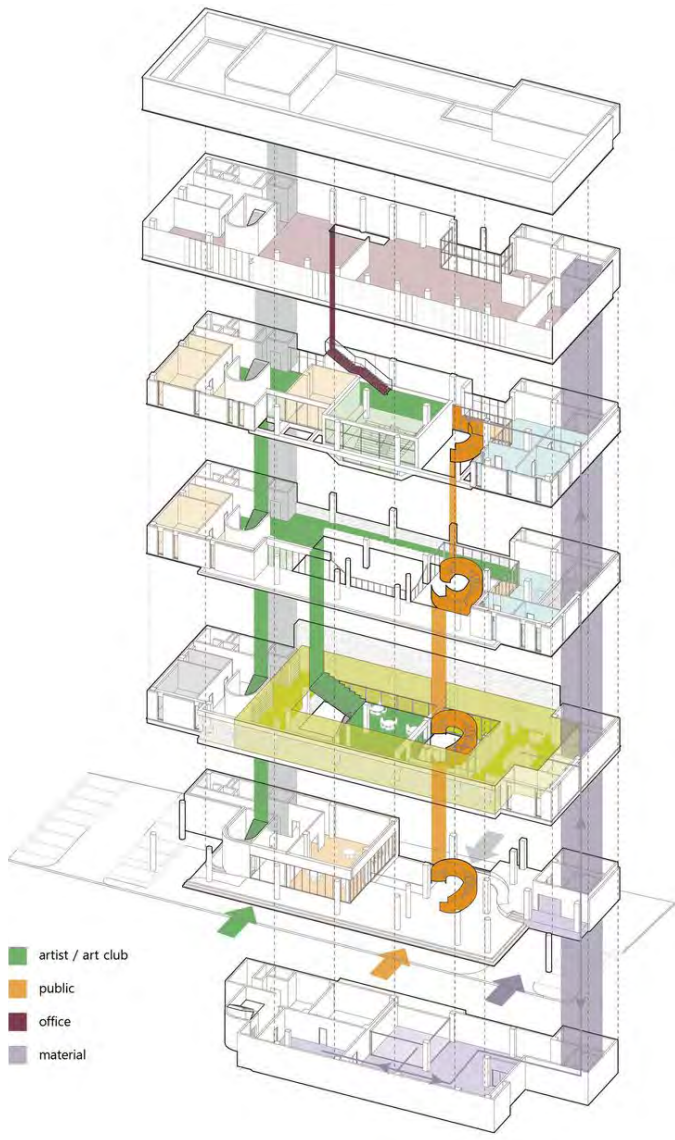
3F
information library
artist studio
hobby club studio

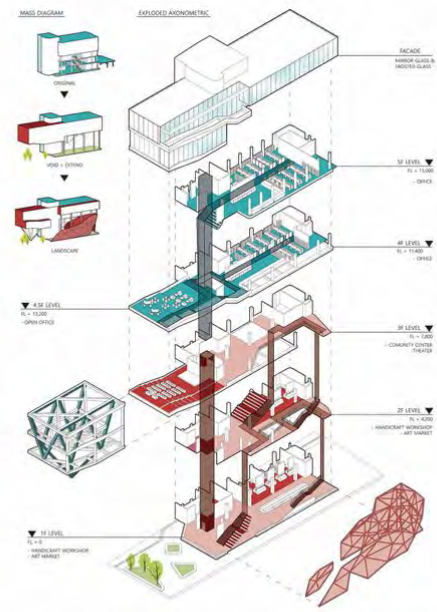
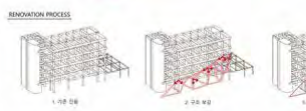
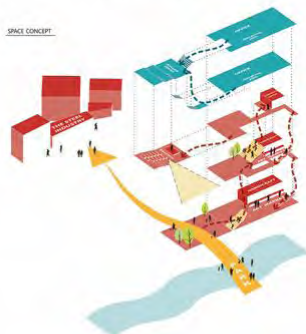
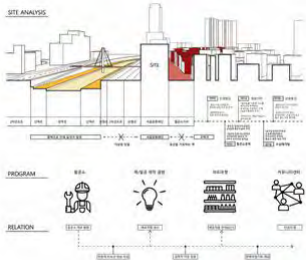
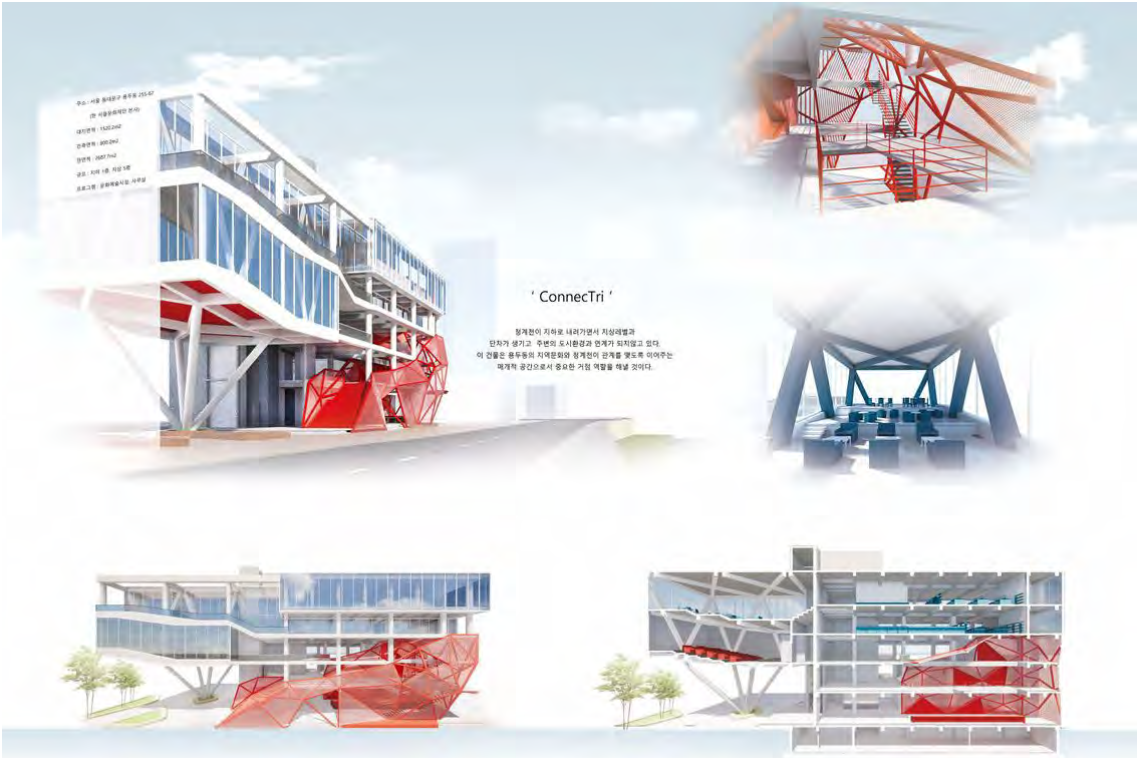
2F
material library
information
seminar room

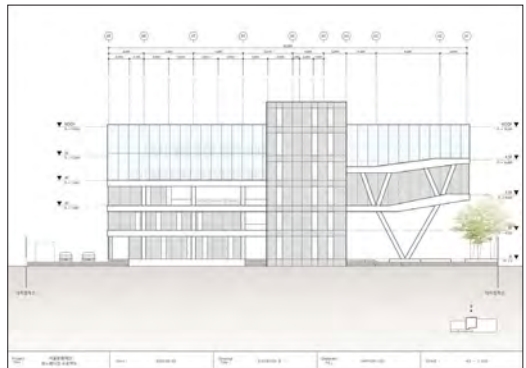
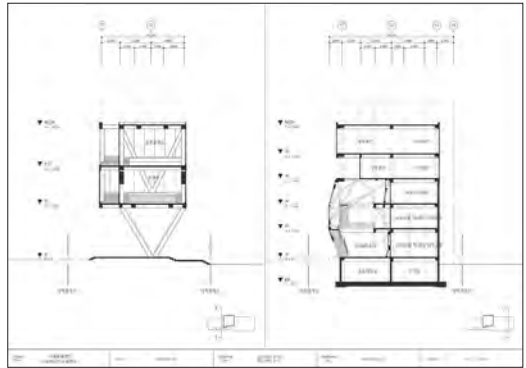
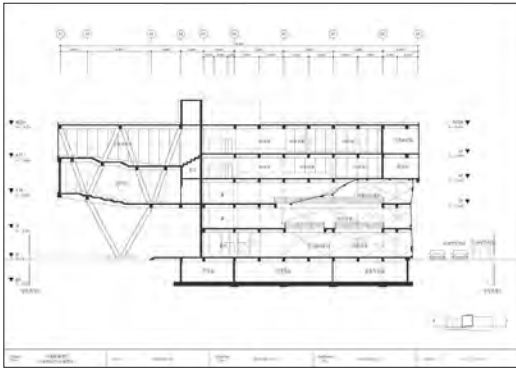
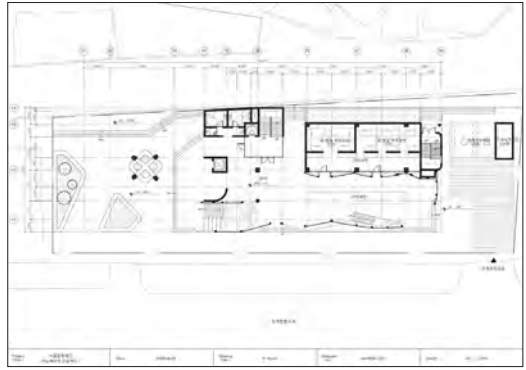
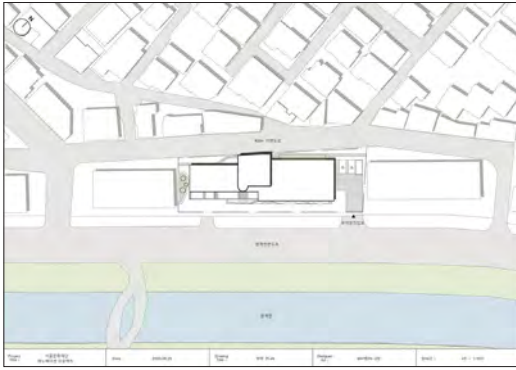
1F
hobby cafe
loading deck

B1F
sorting area
exterior workshop
storage

- artist / art club
- public
- office
- material







이미현



서울문화재단
RENOVATION PROJECT

철공소의 흔적

드러난 콘크리트 기둥과 보가 형성하는 아르데콜에서 철공소의 흔적을 찾아 사라져가는 철공소 거리에 풍경전의 활력을 짓기



서울시 동대문구 윗무로 255-67
대지면적 4520㎡ 건축면적 760㎡ 면적 2500㎡

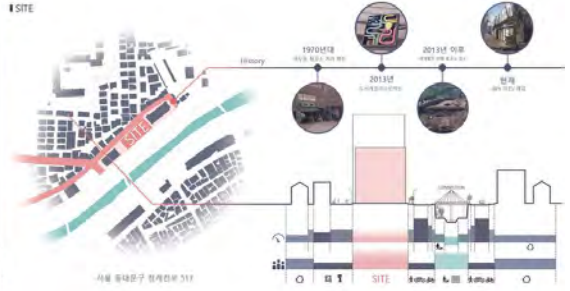
WOOD & RESIN

나무와 레진의 결합이 가져오는 대비된 공간 느낌을 피사드에 적용시켜 드러나도록 철공소의 흔적 공간 효과적으로 드러내기



ALUMINUM & WOOD LOUNGE

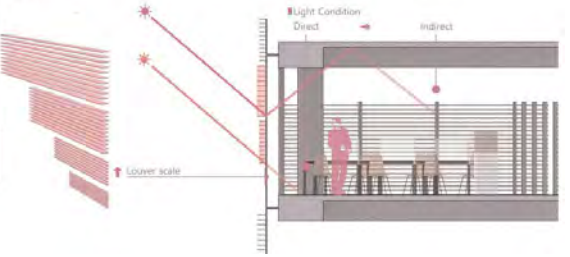
나무와 레진으로 이루어진 공간에서 알루미늄과 목재의 결합이 가져오는 대비된 공간 느낌을 피사드에 적용시켜 드러나도록 철공소의 흔적 공간 효과적으로 드러내기



CONCEPT



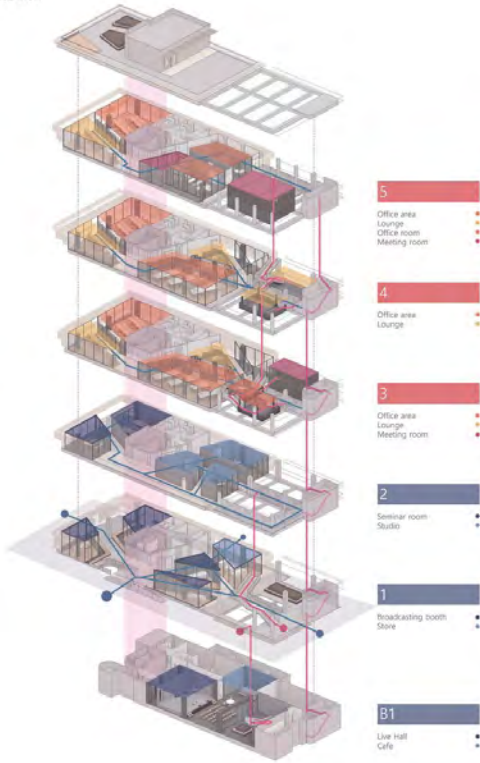
LOUVER



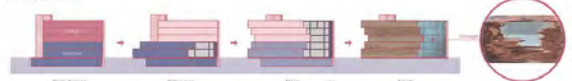
TRENDER IMAGE



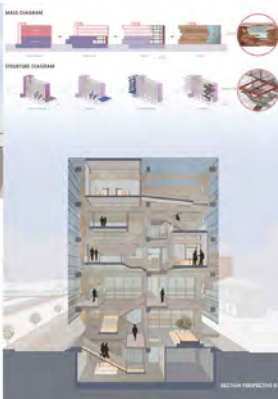
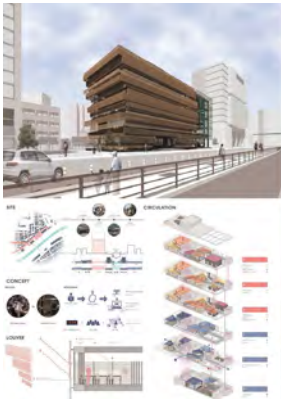
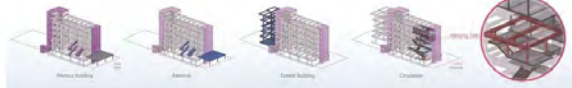
CIRCULATION



MASS DIAGRAM



STRUCTURE DIAGRAM



이창

지도교수 1
이충기 STUDIO

지도교수 2
정기정 STUDIO

지도교수 3
이호락 STUDIO

지도교수 4
박현우 STUDIO

통합설계

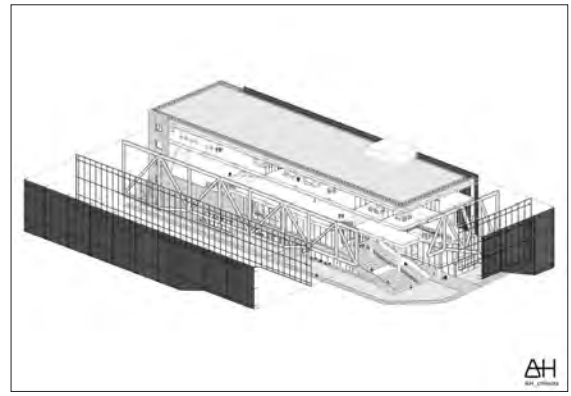
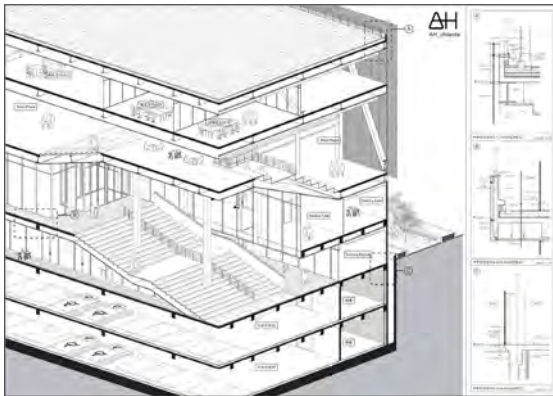
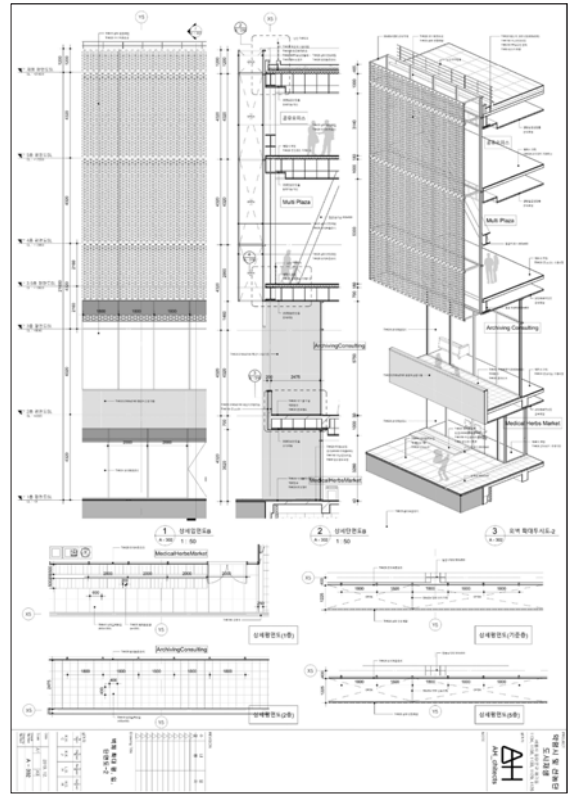
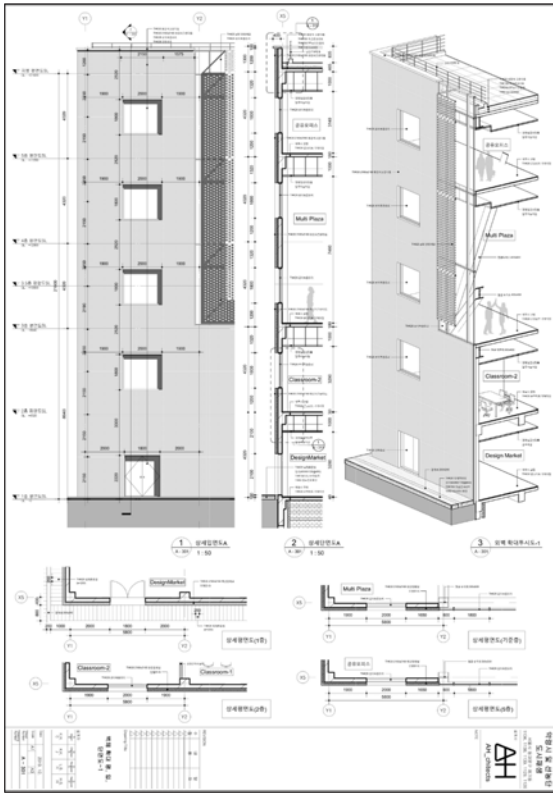
건축설계는 궁극적으로 시공을 전제로 한 실시설계로 완성된다. 기획단계에서부터 대지에 대한 조사와 분석, 프로젝트의 기능과 관련된 계획자료와 사례, 선례조사와 그에 따른 디자인 컨셉, 전략, 목표까지 포함되는 기본계획, 그리고 건물 시스템을 고려한 기본설계의 과정을 거쳐 실시설계에 이르게 된다. 이는 주어진 기능의 해결, 무장애, 친환경 등과 관련된 건축계획과 건물의 기능과 안전을 발휘하게 하는 토목, 구조, 기계, 전기, 소화, 피난, 방재, 정화조 등을 고려한 기술계획 등이 함께 요구되는 통합설계의 과정이다.

4학년2학기의 설계는 이전의 설계스튜디오에서 배우고 익힌 다양한 설계과정을 종합하고 통합하여 시공을 전제로 하는 실시설계도면의 일부를 작성하는 능력 배양을 목표로 한다.

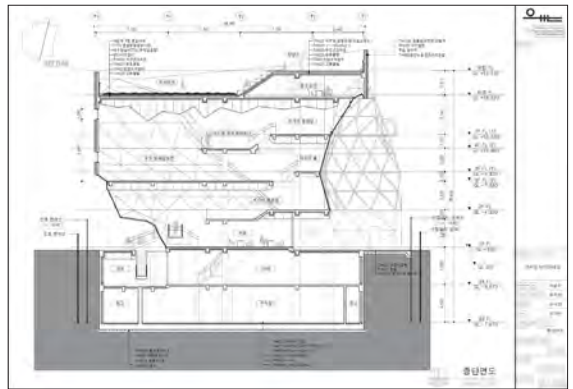
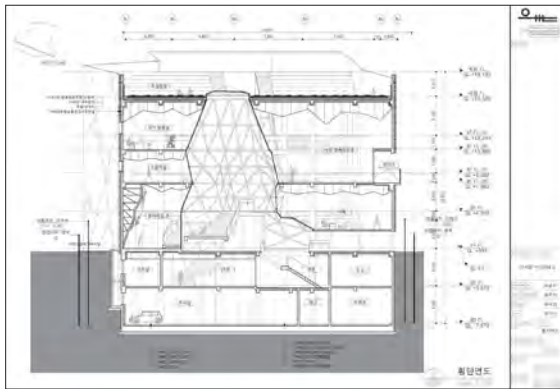
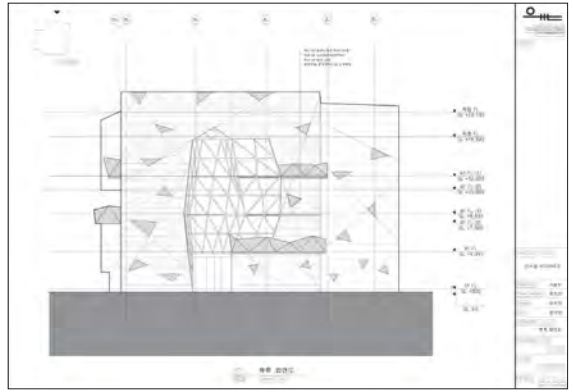
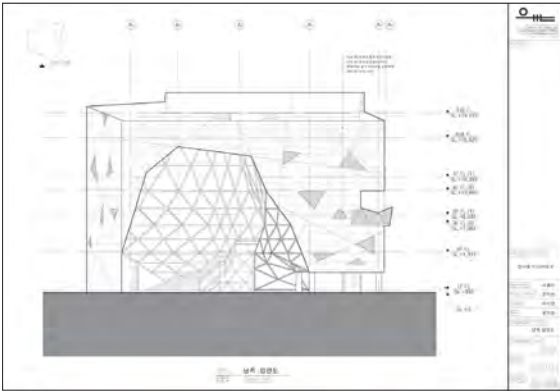
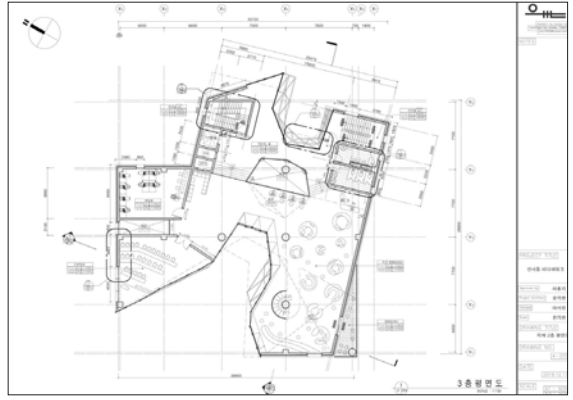
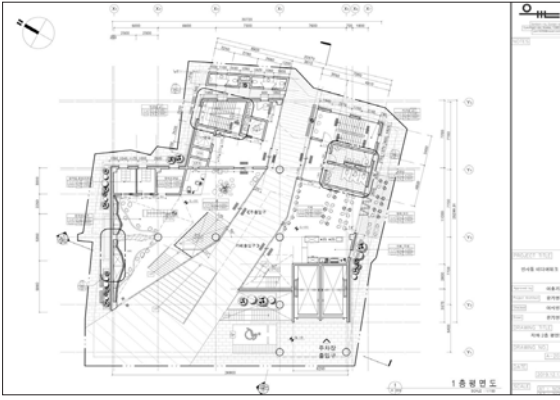
이를 위해 이전 설계스튜디오 과정에서 본인이 디자인한 적절한 규모의 프로젝트를 선택하여 진행한다. 내외부의 마감재료 결정이나 건물시스템에 필요한 기계, 전기, 정화조, 물탱크 등의 설비 공간확보와 구조계획, 창호계획 등에 대한 기초적 지식을 갖추도록 특강 등을 통해 교육하고 실제로 도면 작성을 하도록 한다. 실시설계에 있어 무엇보다 중요한 것은 시공을 전제로 작성하는 것이기에 모든 표현과 표기는 표준화된 표현방법과 기준을 따르는 것과 앞뒤 도면의 일관성과 정확성을 준수하는 것이다.

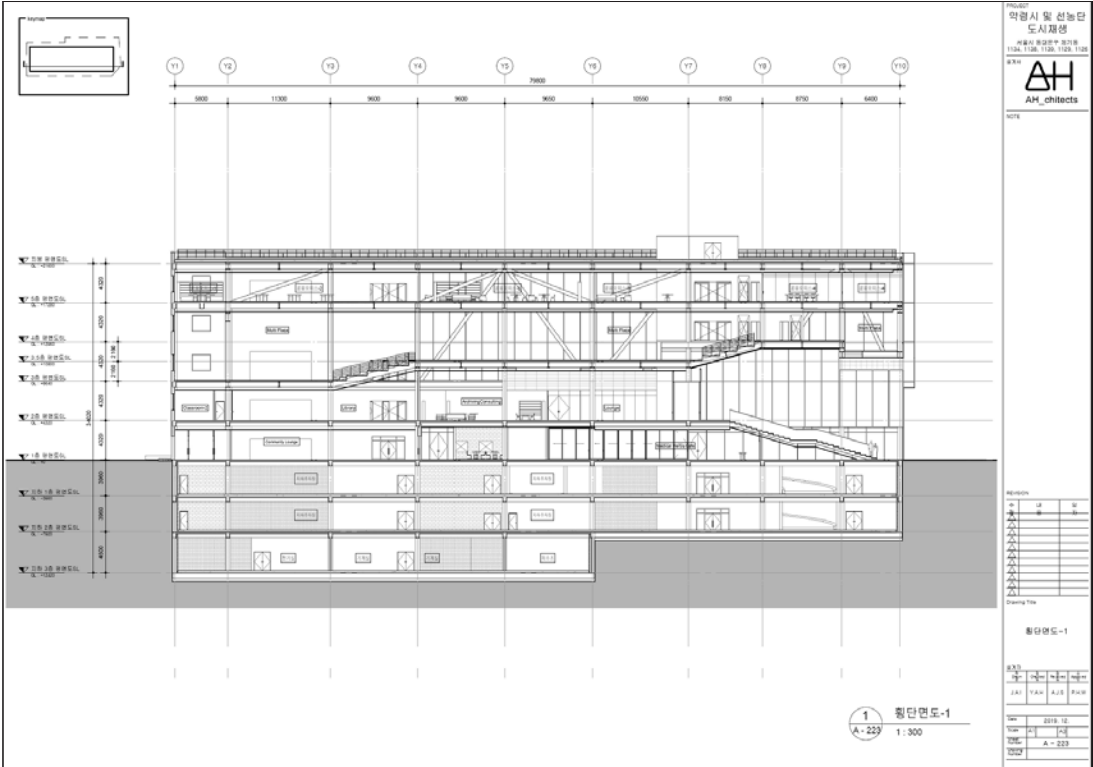
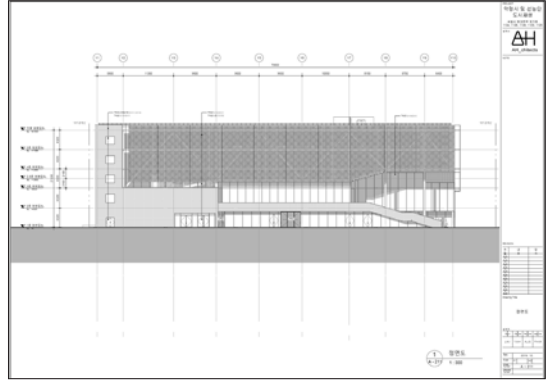
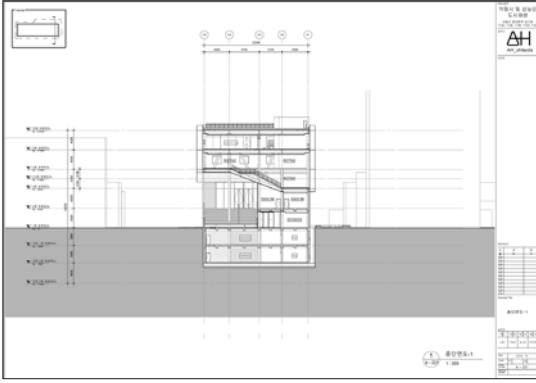
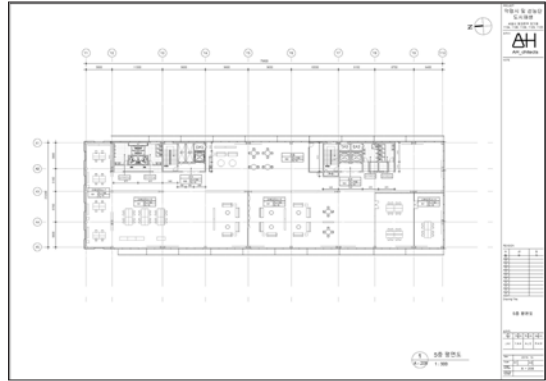
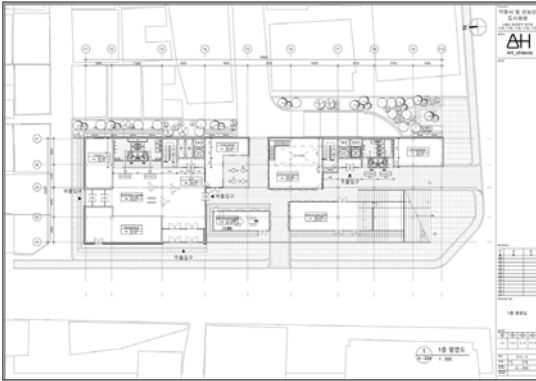
도면작성 유의사항

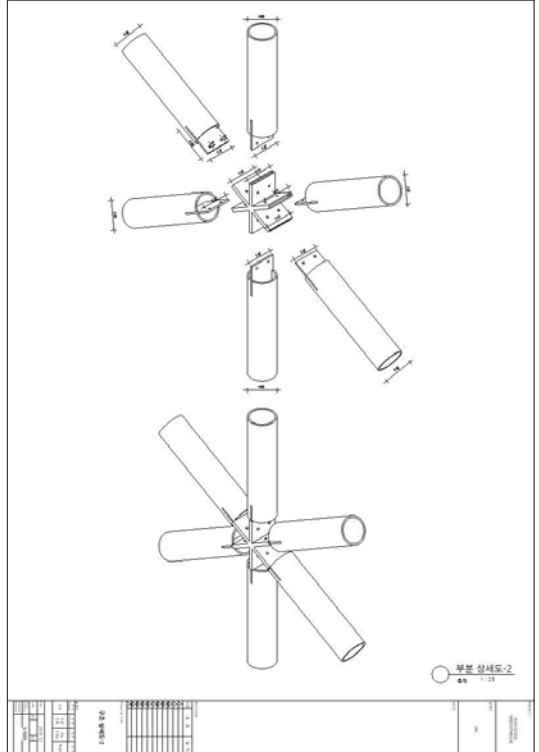
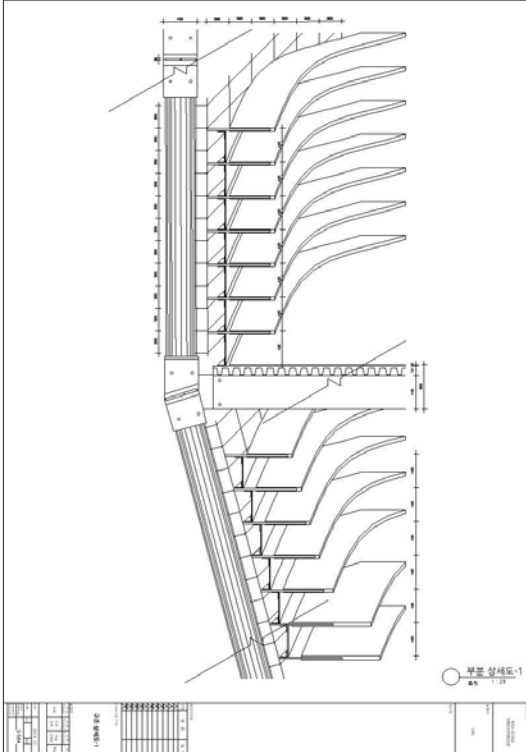
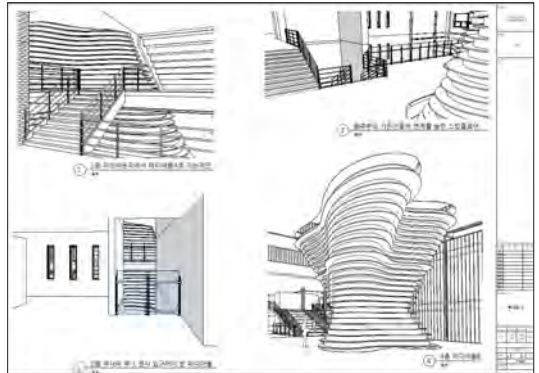
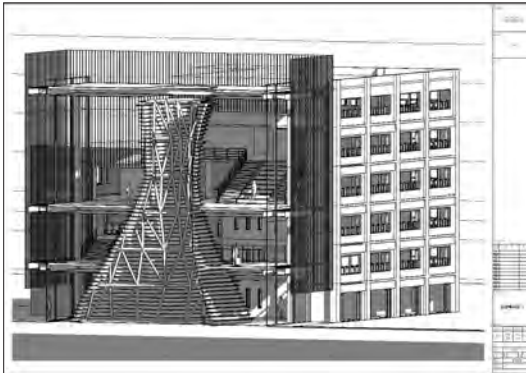
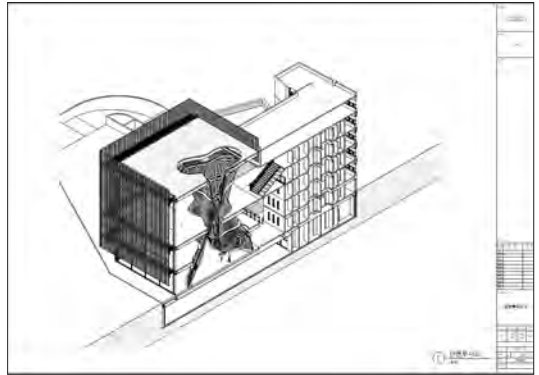
- 기존의 계획도면을 기준으로 출발하지만 디자인 능력과 기술지식이 통합되고 발현되는 창의적인 설계과정이다. 실시설계 진행과정에서 디자인이 결정, 완성된다.
- 도면은 일정한 규격의 포맷을 정하여 작업하여야 한다.
- 도면은 다른 사람이 알아 보수 있도록 표준화된 재료, 치수, 제목, 참고표시 등의 표현 방법을 지켜서 작성하여야 한다.
- A1, 1장에 들어 갈 도면의 크기와 치수선을 고려하여 균형 잡힌 도면배치를 하여야 한다.
- 배치도, 평면도, 입면도, 단면도 등을 작업함에 있어 도면의 방향은 도로나 향을 기준으로 하여 항상 일정한 방향을 유지하도록 한다.
- 도면의 문자, 숫자 등은 도면 축척에 맞는 적절한 크기와 위치 등을 고려하여야 한다.
- 도면표현에는 다양한 선의 종류가 필요하다. 단면선과 입면선의 다양한 위계를 잘 살려서 작성한다.
- 도면작성을 위한 컴퓨터프로그램은 RHINO, REVIT(BIM), AUTOCAD 등의 프로그램을 이용한다.

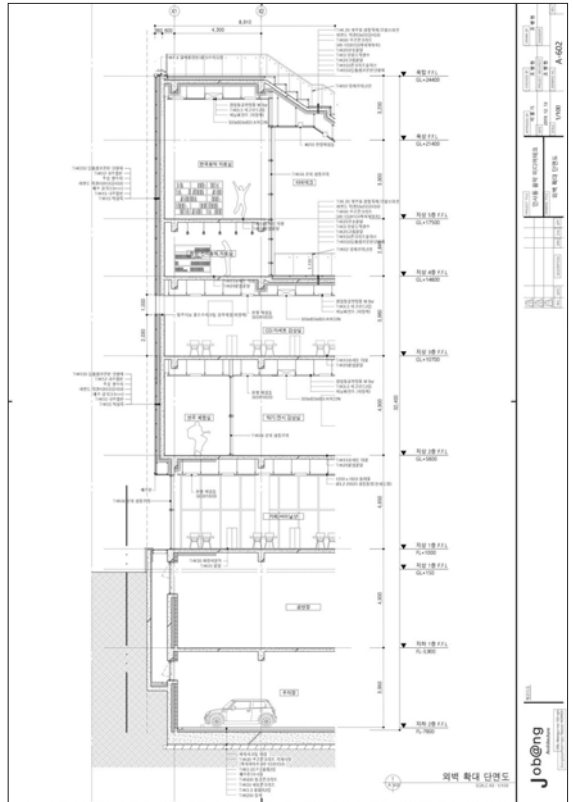
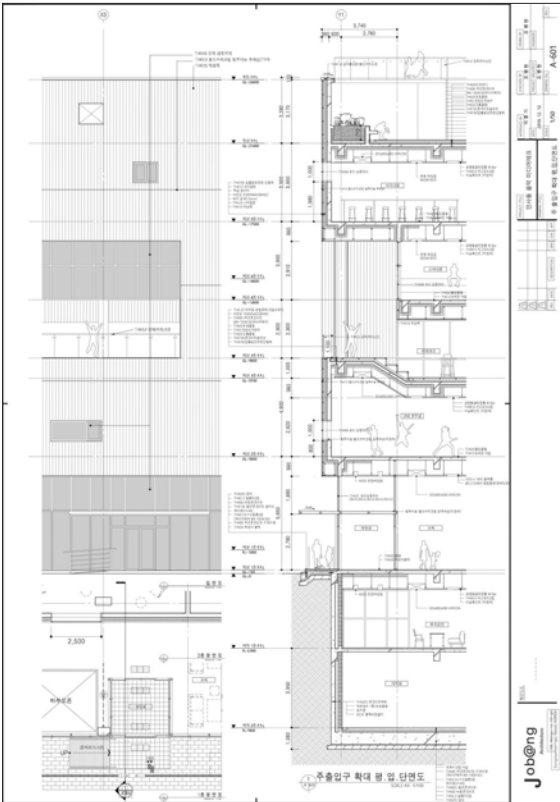
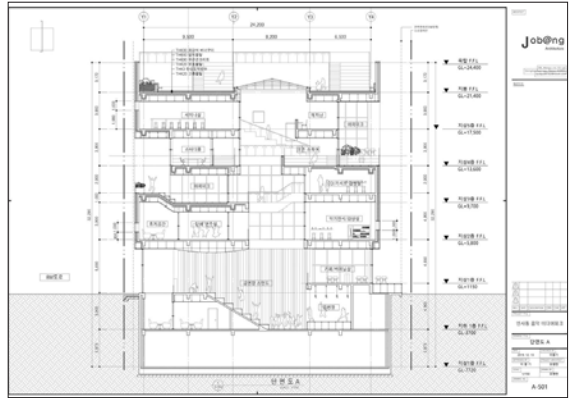
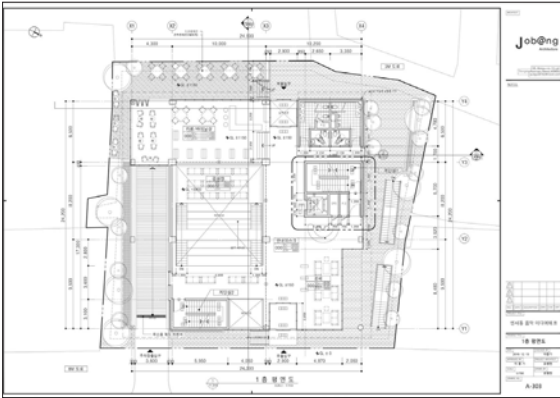


정아일









조병현

김성홍 STUDIO

서울의 단독주택 7080

한옥과 아파트 그 사이

현재 서울의 단독주택은 어떤 과정을 거쳐서 변화해 왔을까? 서울에 아파트가 우후죽순 지어지기 시작한 것은 그리 오래되지 않았다. 1970년대 중반 강남개발에서 시작하여 1990년대의 재개발, 재건축사업으로 동력을 얻었고 서울은 현재의 모습이 되었다. 그렇다면 중상위층의 보편적인 주거유형이 아파트가 되기 이전의 단독주택은 어떤 모습을 하고 있었을까? 이를 알아보기 위해 건축 잡지를 자세히 들여다보았다. 대략 250호가량의 1968~1989년의 '건축사'와 1980~1989년의 '건축가'를 살펴보았다. 잡지에서 총 151개의 단독주택을 찾았고, 주택의 변화를 보기 위해 지역별, 규모별, 시대별로 최대한 다양하게 32개의 단독주택을 선정했다.

방의 커

151개의 단독주택 평면은 방의 커를 중심으로 분석할 수 있었다. 방의 커는 거실과 부엌의 배치, 향, 출입구 등에 의해 구성된다. 정북 방향과 마당을 기준으로 보았을 때, 전면의 커는 주로 3~4커가 일반적이었지만 그 이상도 종종 보였다. 그러나 측면의 커는 2커, 2.5커가 대부분이었고 3커는 딱 한 채가 존재했고 4커 이상은 볼 수 없었다. 또한, 북도(0.5)를 기준으로 보았을 때 측면의 커가 1.5커인 ㄱ형도 존재했다. 70년대에는 측면의 커가 2.5커인 평면이 대부분이었고, ㄱ형은 85채 중 8채에 불과했다. 그러나 80년대에는 측면 2.5커와 ㄱ형의 개수가 비슷해졌다. 이러한 분포가 나타나게 된 이유는 무엇일까?

강북에서 강남으로

70년대의 잡지에 단독주택이 가장 많이 실린 지역은 서대문구였고, 그 뒤로 성북구와 종로구의 단독주택들이 잡지에 많이 실렸다. 처음으로 강남구의 단독주택이 잡지에 실린 것은 1978년 3월이었다. 70년대까지만 하더라도 강남구의 단독주택은 겨우 4채 만이 잡지에 실렸다. 그러나 80년대에 들어서면서 상황이 바뀌기 시작했다. 1975년에 강남구가 신설되고, 80년대 이후 강남 개발이 본격화되어 많은 사람이 강남으로 이주하기 시작했다. 그 결과 강남구는 80년대에 잡지에 실린 64채의 단독주택 중 30채로 압도적인 1위를 하게 된다.

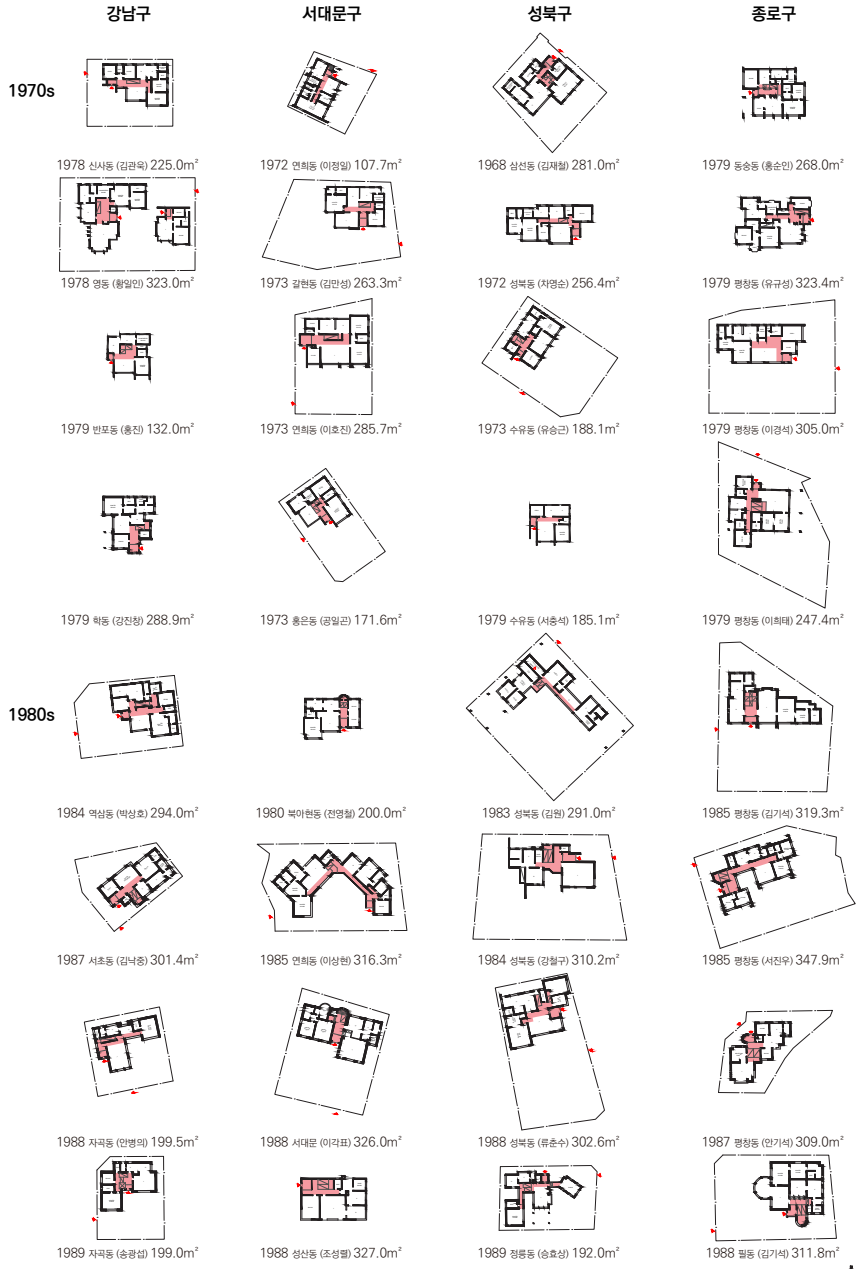
70년대의 서대문구와 80년대의 강남구를 좀 더 자세히 들여다보자. 서대문구 단독주택의 평면은 측면 2.5커가 대부분이었고, 강남구 단독주택의 평면은 ㄱ형이 약간 더 많았다. 또한, 강남과 강북의 지형도를 살펴보면 강남구는 땅의 높낮이가 거의 없는 평지로 구성되어 있고, 서대문구는 산이 많고 땅의 높낮이가 매우 큰 지역이다. 그렇기 때문에 지형적인 요인도 방의 커의 차이에 영향을 끼쳤을 거로 생각한다. 이 뿐만 아니라, 시대가 변화하면서 거실에서, 혹은 방에서 보이는 것의 중요성, 통창의 유행 등을 요인으로 보았다.

7080 단독주택 조명의 필요성

서울에서 아파트가 대표적인 주거유형으로 자리 잡기 이전의 공백을 잡지에 소개된 7~80년대의 단독주택들을 통해 조금이나마 엿보았다. 지금까지 우리에게 익숙하고 유명한 건축가의 평면을 제외하고는 7~80년대의 단독주택 평면이 조명된 적은 없었다. 그러나 이 평면들은 그 시대 서울의 지역적 특성, 시대적인 요구 등을 반영하고 있기 때문에 앞으로의 한국 건축사에서 중요한 부분이 될 것으로 생각한다.



왼쪽부터 신사동 정씨택(김관옥), 이 원장택(서충석), J씨 주택(박상호), 서초동 Y씨주택(김낙중)의 사진이다.



▲ 1970년대와 1980년대의 단독주택이다. 가장 높은 비율을 차지했던 지역의 평면들로 구성하였고, 방문을 닫으면 남게 되는 공간을 붉게 표시하였다.

김성홍 STUDIO

일점투시도로 본 서울의 방

서교동의 한 원룸에서 나의 질문이 시작되었다. 집이라고 하기도 민망한 좁은 네모 박스인 '방'에 한 사람이 생활하기 위해 필요한 침실, 식당, 주방과 같은 기능들이 어떻게 들어가서 작동하고 있는가? 이보다 작은방에선 어떠한가? 원룸과 여러 실로 구성된 주거 공간 속 방의 차이점은 무엇인가?

9개의 방

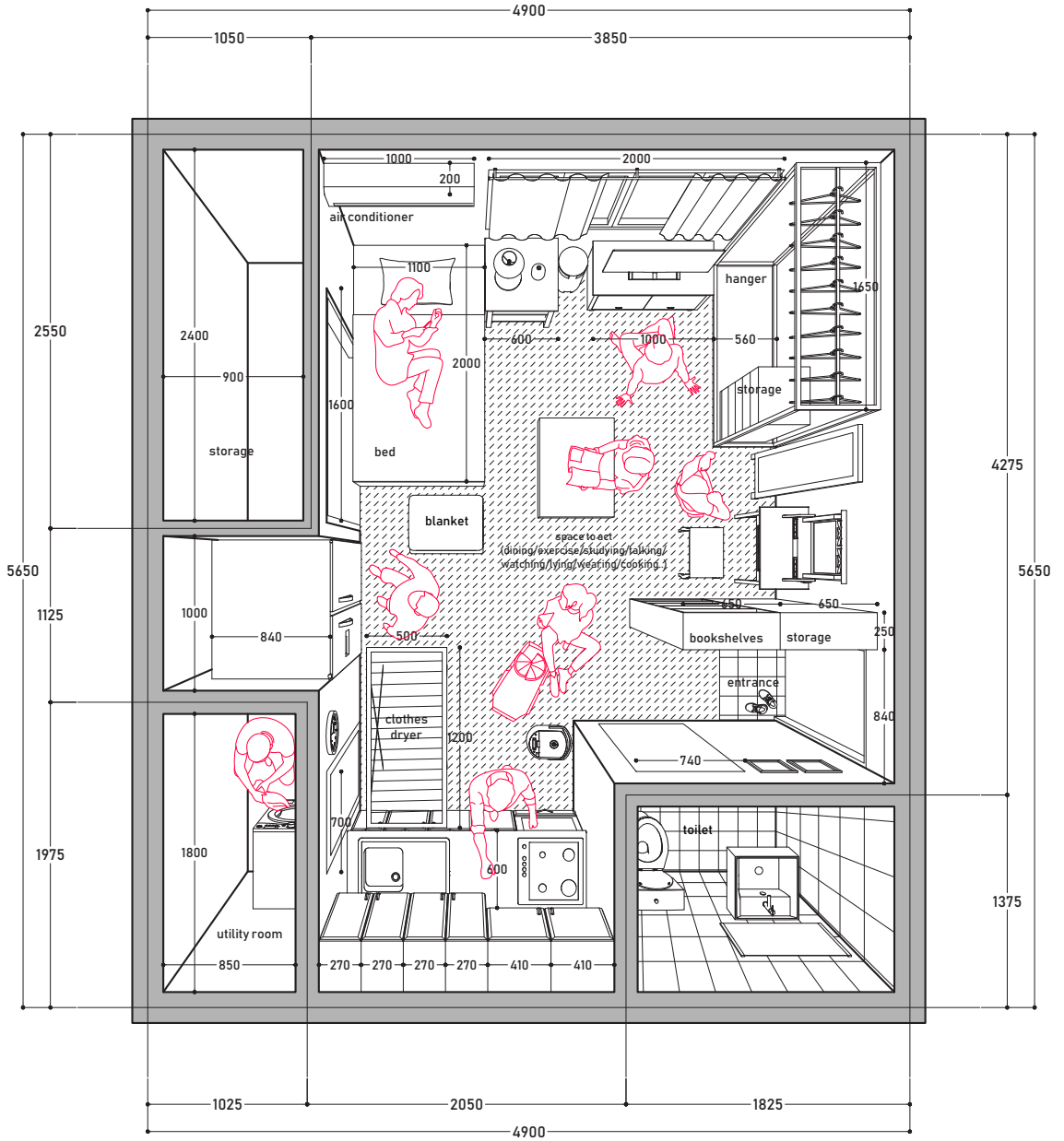
질문의 해답을 찾기 위해 약 10개의 방을 조사했다. 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 보편적인 원룸들을 1인 최소 주거 면적인 14㎡를 기준으로 그보다 큰 것부터 작은 것 순으로 조사했다. 최소 면적의 방으로는 고시원을 선택했다. 방 하나가 집이 아닌, 여러 실로 구성된 주거공간과 비교하기 위해서는 단독주택과 복촌 한옥의 안방을 조사했다. 도면 자료가 없는 원룸은 부동산 사이트에서 실제 거래되고 있는 방의 입체 사진과 면적 표를 보고 그렸다. 보급형 가구들의 치수로 방의 크기를 추측할 수 있었다. 투시도에 표현된 방의 소품들도 실제 거주자의 물건들이다. 고시원은 기사의 사진과 평면 다이어그램, 면적 표를 보고 그렸다. 복촌 한옥은 실측도면집의 평단면과 사진을 보고, 단독주택은 건축잡지의 평단면과 사진을 보고 도면을 그렸다. 도면들을 위에서 내려다본 일점투시도로 그리는 이유는 첫째는 방 전체의 모습을 보여주기 위함이고, 둘째로 수직적으로 겹쳐지는 기능들을 시각적으로 표현하기 위함이다.

압축된 방

조사 결과 알아낸 사실은 다음과 같다. 원룸에선 여러 기능의 공간들이 서로 간 경계선 없이 방의 중앙을 둘러싼 채 벽을 따라 늘어져 있다. 공간들의 경계가 없기 때문에 방 중앙의 무목적의 공간은 역으로 모든 기능을 수용할 수 있는 다목적 공간이 되어 거실이 되기도 하고, 식당이 되기도 하고, 옷방이 되기도 한다. 방이 좁아질수록 이 공간들은 방 중심을 향해 압축되며 거실이라 부를 수 있을 만한 중앙 공간은 작아진다. 그리고 더 이상 공간이 없을 정도로 압축되면 기능들은 수직적으로 겹쳐진다. 그 예로 2.76㎡로 가장 작은 고시원에선 침대가 서랍 아래로 들어가고 책상 위 천장에 행거가 붙어있는 모습을 볼 수 있다.

접혀진 방

우이동 단독주택의 방과 화양동 원룸은 각각 14.55㎡, 13.87㎡로 비슷한 면적이다. 그러나 각 방 안의 기능적 공간은 거의 3배 차이로 원룸의 밀도가 훨씬 높고, 그 차이가 투시도에서 뚜렷하게 드러난다. 원룸에선 시간과 공간이 접혀져 있다. 제자리에서 몸만 틀면 거실이 되기도 하고, 식당이 되기도 한다. 사용되는 면적을 펼쳐 보면 실제 면적의 약 2배가 공간에 꾸역꾸역 접혀져 들어가 있다. 이것이 원룸과 여러 실로 구성된 주거공간 속 방의 차이다. 학교에서 배우는 설계 수업에서는 주거공간을 설계할 때 자연히 식당, 주방, 침실 등으로 기능에 따라 실을 구분하도록 배운다. 더욱 쾌적하고 넓은 공간을 만들려 한다. 그러나 사실상 많은 사람들이 살고 있는 원룸은 여러 실로 분리돼야 할 다양한 기능들이 한 공간에 뒤엉켜 혼재되어 실제 쓰임새가 매우 복잡하다. *2017년 기준 전국 17개 시도 가운데 서울의 최저주거기준 미달 가구의 비율이 10.8%로 가장 높다. 그중 청년이 37.2%이다. 아무도 조명하지 않는 이런 공간은 건축가의 영역이 아닌 것일까? n포 세대라고 불리는 청년들이 실제로 마주하는 공간은 어디인가? 한 번쯤 생각 해볼 문제이다.



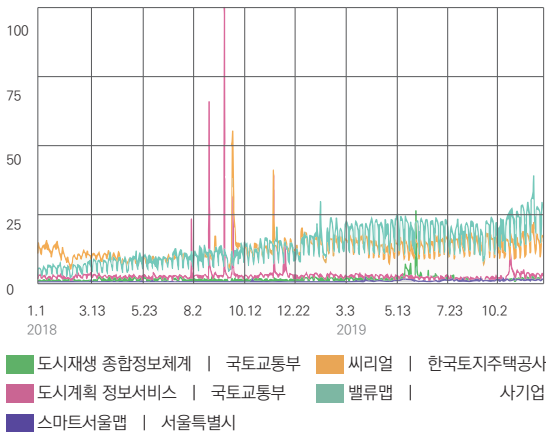
*통계 출처
2017.10 한국도시연구소 '최저주거기준 미달 가구 및 주거빈곤 가구 실태분석'

▲ 서울특별시 마포구 서교동 325-3의 1점 투시도
24.41㎡ / 7.38평
보증금 6000 월세 30

황지는 STUDIO

도시재생을 위한 프롭테크

프롭테크(proptech)는 부동산(property)과 기술(technology)의 합성어로, 정보 기술을 결합한 부동산 서비스 산업을 말한다. 프롭테크는 부동산 산업의 고도화, 비용의 절감 정보비대칭성 해결 등의 강점을 지니고 있다. 그중 옛날부터 당연시 여겨온 고질적 문제인 극심한 정보비대칭성 해결이 가장 큰 강점이다. 어느 시장에서나 정보비대칭성은 문제가 되어 왔지만, 중고자동차시장과 더불어 부동산시장은 가장 극심한 정보비대칭성을 갖고 있는 것으로 생각되어 왔다. 정보비대칭성으로 인해 역선택 현상과 도덕적 해이 현상이 발생할 수 있고, 이로 인해 완전정보의 균형상태보다는 사회적 후생 수준이 떨어지게 된다. 1뿐만 아니라 도시재생 및 재개발 과정에서 위에 있는 입장의 집단들은 이 비대칭성이 해결되지 않는 한 자주성을 가지고 도시를 바라볼 수 없고, 도시정책이나 혜택에서 박탈감을 느끼게 될 것이다. 우리가 그토록 희망하는 민주주의적 상향식(Bottom-up)의 도시재생의 초석은 모든 시민들이 쉽게 부동산 정보에 접근할 수 있고, 쉽게 읽고 각자의 다양한 시각으로 이해할 수 있는 것이 전제되는 것이 아닐까?



2018년부터 현재까지 공공에서 운영하는 도시정보서비스의 포털 검색량의 변화추이이다. 9.13 부동산 종합대책 발표 전후를 제외하면 사기업이 운영하는 실거래가 조회서비스보다 검색량이 저조하며, 성장을 또한 미비하다.³

프롭테크가 태동한 지 몇 년 되지 않았지만, 지금의 프롭테크는 누구를 위한 기술일까? 프롭테크 영역을 분류해 놓은 것을 보면 크게 중개 및 임대, 부동산 관리, 프로젝트 개발, 투자 및 자금 조달 분야로 분류할 수 있다.² 이 분류의 어디에도 일반 시민들이 필요한 것은 없다. 또한 '수익성'이라는 가장 중요한 지표가 모든 정보를 통제하고 분류하여 다른 시각으로 부동산을 대할 수 없다. 이런 방향으로 계속 프롭테크 기술이 진화해 나간다면, 민주주의적인 도시재생의 초석이 아닌 이해당사자들의 일방향적인 날카로운 강력한 총과 같이 되지 않을 수밖에 없다.

세운사가 일대의 세운지구에서 이런 모습들은 쉽게 관찰할 수 있다. 수십 년간 근대화와 산업화의 역사를 같이 해온 '생활유산' 과 '근대산업유산'은 그것이 없어지면 더는 되돌릴 수 없음에도 '냉면 따위'와 '다 쓰러져가는 건물'로 폄하되어 하루빨리 없어져야 할 현대화의 허물로 취급된다. 이러한 계속된 산업시대의 논리에서 벗어나 다른 관점에서 바라보고 가치평가되기 위해서는 어떤 정보와 지표들이 중요할 것인가? 그리고 현재 시점에서 필요한 정보들은 대중들이 얻을 수 있는지, 쉽게 접근이 가능한지, 읽기 쉬운 형태로 정보가 가공되어 있는지를 분석 및 평가해 보고 앞으로 어떤 형태로 프롭테크기술이 전개되어야 수익성만을 쫓는 총과 같이 아닌 도시재생을 위한 초석이 될지 예상해보고자 한다. 또한, 부동산 정보 중 정보의 비대칭성이 가장 심한 권리금 분야를 맵핑을 통해 추정해 보고자 한다.

1. 조덕훈, 「부동산경매시장과 정보비대칭성」, 세종사이버대학교, 2018
2. 경정익, 「제4차산업혁명시대 부동산산업의 정보기술」, 명지대학교, 2017
3. 네이버 검색어트렌드

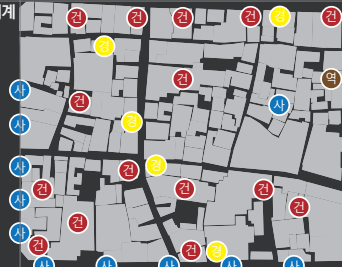
공공이 운영하는 도시정보시스템에서 가공되어 보여지는 도시재생과 관련된 4가지 정보(지역자산, 도시계획, 생활정책, 가격정보)와 프롭테크 플랫폼에서제공되는 실거래가 및 추정가격 정보를 골라주하였다.

도시재생 종합정보체계

<http://www.city.go.kr>

지역자산

- 건조 환경적 자산
- 자연 환경적 자산
- 경제적 자산
- 인적 사회적 자산
- 역사 문화적 자산



도시계획 정보서비스

<http://upis.go.kr>

도시계획

- 용도지역
- 상업지역
- 용도지구
- 방화지구
- 경관지구
- 용도구역
- 도시계획시설
- 공간시설



서울 스마트맵

<http://map.seoul.go.kr>

지원정책 및 사업

- 복지
- 시민 건강 포인트
- 경제 / 일자리
- 협동조합
- 사회적기업
- 비영리 민간단체

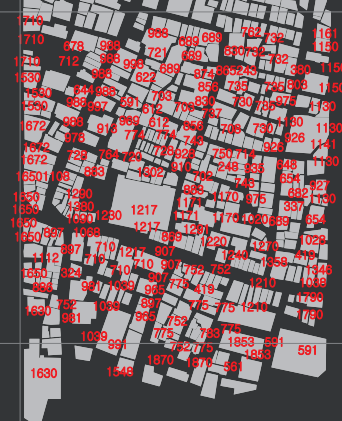


씨리얼 비즈맵

<http://bizmap.lh.or.kr>

가격 / 가치정보

1700 공시지가



랜드북

<https://www.landbook.net>

추정 가격, 개발 이익

추정가격 **평당 8,980만**
 분양수익 2,610만
 월 임대수익 12.2만



밸류맵

<https://www.valueupmap.com>

실거래가

실거래가 **토지 7.8억 2018년**
 법원 경매 낙찰가 **경매 8.8억 2018년**

부동산의 사회적 가치

- 지속가능한 개발
- 커뮤니티 조성 활성화
- 사회적 안전망
- 주거 안정성
- 불평등 해소

황지은 STUDIO

세운 사용자 경험 디자인

을지메이드: 내 아이의 첫 자전거

세운상가와 그 주변은 기술력을 바탕으로 전문 수리 업종, 소규모 제조업체들이 자리를 지키고 있는 도심제조업의 잠재력을 품은 곳이다. 전기/전자 부품을 비롯하여 건축 자재, 공구, 금속, 아크릴, 음향, 조명 등의 재료를 구할 수 있고 이들을 활용한 다양한 맞춤형 생산 업체들이 입지해있는 곳이다. 이러한 세운상가, 을지로 일대에서 재료 구매부터 가공, 조립, 포장의 모든 공정이 이루어진 메이커원 정원석 작가의 FIRST BIKE 프로젝트에 참여했다. 사용자 참여형 워크숍과 향후 제품화에 필요한 제품 설명서 작업을 진행했다.

FIRST BIKE는 을지로가 갖고 있는 독특한 지역 특성을 활용하여 기획, 제조, 포장, 판매까지 이루어지는 지역 생산품을 바탕으로 이 지역의 가치를 높일 수 있는 방법과 가능성을 찾아보기 위한 프로젝트이다. 자작나무 합판으로 만들어진 유아용 밸런스 자전거인 FIRST BIKE는 아이와 부모가 직접 제작을 하고 아이에게 인생 첫 자전거가 되어 가족들이 함께 추억을 만드는 의미를 담고 있다.

작가의 자전거 목업 과정을 직접 보고 조립 과정을 세분화하여 정리한 후에 참여형 조립 제작 워크숍에서 전시될 패널의 제작과 도면 작업을 추가적으로 하게 되었다. 조립 과정은 바퀴, 안장, 손잡이 연결부, 프레임의 그룹별 조립 후에 자전거 몸체를 구성하고 나머지 부품을 조립하는 순서로 정리했다.

워크숍에서는 가족 단위의 신청자들이 두 시간에 걸쳐 직접 자전거를 조립해보는 시간을 가졌다. 아이와 함께 참여하는 어려움과 DIY에 익숙지 않는 상황을 고려하여 1:1 스케일의 부품 도면을 인쇄해 각 테이블에 배치했다. 그 위에 목재, 고무벨트 등의 부품들을 도면과 일치하게 배치하여 참여자들이 이해하기 쉽도록 의도했다.

워크숍 및 전시 이후에 FIRST BIKE의 제품 설명서 제작의 과정은 사용자 경험에 대해 많은 고민이 필요했던 시간이었다. 먼저 사용자의



2019 서울도시건축비엔날레 현장프로젝트 서울도시장 윤희상재 박물관 고을대공존에서 진행된 을지메이드X메이커원의 '내 아이의 첫 자전거' 조립 제작 워크숍 (1차 프로토타입 자전거)

이해를 쉽게 돕는 설명서는 어떻게 표현되어야 하는가에 대한 고민을 담고 시작했다. 이 매뉴얼은 제품을 처음 보는 사용자의 관점에서 조립 과정의 적절한 분류, 삽화의 표현 등 전체적인 구성이 일관되도록 노력했다. 또한 을지메이드의 취지를 살려 사용자가 도시공간 안에서 생산하는 과정을 이해할 수 있도록 기획했다. 설명서 인쇄물의 형식에 대해서도 쉽게 인쇄하여 볼 수 있도록 4페이지로 이루어진 브로슈어 형식으로 구성하였다.

사용자가 제품과 도시 공간으로부터 경험할 수 있는 모든 것이 제품의 기획, 제작, 포장, 판매의 모든 과정에 연결되어 있다. FIRST BIKE의 제품 설명서는 이와 같은 사용자 경험을 반영했으며 참여형 워크숍 등 사용자의 피드백을 반영하여 주기적 개선이 가능할 것으로 보인다.

FIRST BIKE 제품 설명서. 브로슈어 형식으로 제품의 구성품부터 조립과정, 기획의도 및 공정 과정의 내용을 담고 있다.

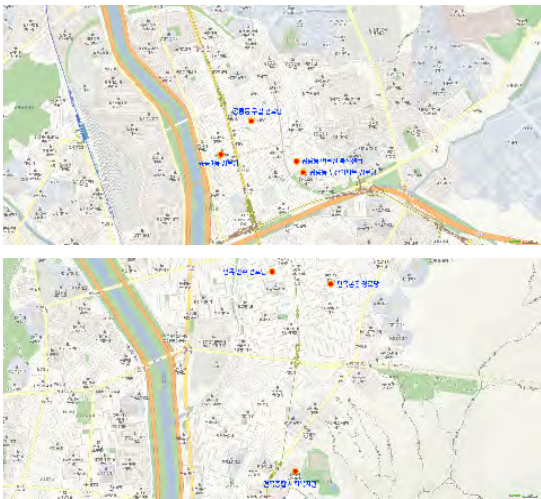
서현보 STUDIO

노인에게 질문하기. 동네인식 그리고 도시공원

도심 속 주거지역에서 노인의 동네인식과 도시공원과의 관계 연구 공릉동과 면목동을 중심으로(논문)

1960년 이래 국가 산업의 발달에 따라 국민소득 수준의 향상, 의학의 발달, 보건위생의 개선 등으로 평균수명이 연장되면서 노인 인구가 크게 증가하였다. 이와 같은 노인인구의 증가와 더불어 산업화에 따라 상당수의 인구가 직장을 찾아 도심지역으로 이주하면서 여러 도시문제를 발생시켰다. 이러한 도시문제들 중 핵가족화(核家族化), 도시의 익명성(匿名性)으로 인한 개인 간 유대의 약화 및 퇴직, 실업(失業) 등에 의한 경제력 상실 등으로 노인문제는 더욱 심각한 사회문제로 부각되고 있다. 특히 노인의 건강문제는 심각한데, 한국보건사회연구원의 통계 자료에 따르면 65세 이상 노인인구의 86.7%가 장기간 치료를 요하는 당뇨, 관절염, 고혈압 등과 같은 만성질환을 한 가지 이상 갖고 있으며, 전체노인의 35% 정도가 제3자의 도움이 없이는 일상생활 유지가 어려운 정도의 고통을 겪고 있다고 한다.

노인들의 건강문제와 함께 더불어 다루어야 할 문제점은 노인들이 대화를 할 사람이 없거나 부족하다는 것이다. 나이가 들수록 소통을 할 만한 친구나 가족들이 먼저 세상을 떠나기도 하고 혼자 남게 되는 시간이 길어지면서, 건강이 나빠져 누군가의 도움이 필요한 상황에서도 챙겨줄 사람이 없게 되는 것이다. 만성적인 신체적 질환과 외로움 등의 정서적인 문제는 우울증을 동반할 가능성이 높고, 이러한 우울증은 역으로 각종 질병의 유발로 이어져 악순환을 만들거나 심지어는 자살 등의 극단적인 선택으로도 이어질 수 있다. 서울의 도시 속 동네에서 노인주거의 주변 도시환경은 이와 같은 이유에서 중요하다. 노인 우울에 미치는 동네효과 요인 연구(최진일, 2015)에 따르면 '동네'의 개념은 '주거지의 인접성에 기초를 둔 비공식적이고 대면적인 일련의 상호작용이라 할 수 있는 이웃과의 교류에 사람들이 관여하는 거주지 주변의 장소'로 정의될 수 있다고 말하고 있다. 이렇듯 동네의 개념을 이웃과의 교류와 밀접한 관계로 인식한다면, 매일의 삶 속에서 마주하는 도시 속 동네의 주변 도시환경이 이웃 간의 만남, 사회적 교류



▲ 연구를 위한 설문조사 범위는 서울시의 행정구역 중 서로 근접하지만 도시공원의 개수가 2배가량 차이가 나며, 비교적 서로 다른 도시공원 형태를 보이는 두 곳인 노원구 공릉동과 중랑구 면목동을 연구대상범위로 정하였다.



▲ 설문조사의 분석과정에서 동네 인식의 정도를 동네에서 알고 지내는 사람의 명수로 구간을 나누어 분석하여 데이터를 조정해 결과, 동네 인식의 정도와 공원 영향 인식이 전반적으로 비례적인 관계를 가짐을 알 수 있었다.

를 가능하도록 만들어 직·간접적인 노인건강에 영향을 주는 것이다. 특히, 동네 주변 도시환경 요소 중 도시공원은 이러한 만남과 사회적 교류가 활발하게 이루어지게 함을 전제로 조성되는 것이기 때문에 그 중요성이 더 크다고 할 수 있다. 같은 동네의 사람을 만나서 소통하고, 사회적 교류의 정도를 늘리는 것이 동네인식임을 가정할 때, 동네인식과 도시공원과의 관계를 분석하여 적절히 계획된 도시공원을 만드는 일은 동네인식의 선순환구조를 만들어 노인거주민의 건강문제를 해결하는 데 도움이 될 것이다.

본 연구를 통해 동네인식이 충분히 되어있는 노인일수록 그 동네인식에 도시공원의 역할이 크다고 느꼈다는 것을 알 수 있다. 동네인식의 정도가 공원영향 인식에 비례적인 관계가 나타남을 확인했으며, 이는 도시구조 안에서 적절히 조성된 도시공원이 근린에 주거하는 노인인구의 동네인식에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 의미한다. 또한 앞서 언급한 것처럼 동네인식은 사회적 교류를 전제하므로 노인건강증진 측면에서 긍정적인 효과를 가져올 수 있다.

저인식군의 공원영향 긍정응답비율은 예외적으로 나온 응답결과지만, 도시행정적인 측면에서 도시공원의 필요인식에 대한 지표로 활용하기에 적절하다. 다른 요인들 때문에 동네인식을 미미하지만 일정수준으로 하고 있거나, 동네인식을 하지 못하고 있어도 도시공원의 역할에 대한 필요성을 느끼거나 큰 비중을 느낀다는 응답으로 해석될 수 있기 때문이다. 그러므로 설문조사 상으로 분석했을 경우, 면목동의 도시공원보다는 공릉동의 도시공원이 도시구조에서 더 적절히 조성된 도시공원이라고 볼 수 있다.

이러한 도시공원 필요인식 지표에 따라, 공릉동과 면목동의 도시

	공릉1동 일원	면목3동 4동 일원
도시구조		
공원 형태		
도시공원 면적 개수	경춘선 숲길	봉마루프동림
	5,000㎡이상	3,000㎡이상
	~5,000㎡	1,000㎡이상
	비포장길 등 8개소	개화공원 등 6개소
	신원공원 등 7개소	남손공원 3개소

▲ 공릉1동 일원과 면목3동, 4동 일원의 도시공원은 여러 가지로 다른 양상을 보인다. 여러 가지 요소 중 도시구조, 공원형태, 규모별 도시공원의 개수로 분류하여 분석하였다.

공원의 비교를 통해 노인인구의 동네인식에 도움이 되는 적절한 형태의 도시공원은 어떠한 형태인 것인가에 관한 질문에도 일정 부분 답을 얻을 수 있다. 공릉동과 면목동은 경춘선 숲길과 중앙천 뚝방길이라는 상대적으로 큰 규모의 도시공원을 갖추고 있다는 점에서 공통점이 있지만 주거지역 도시구조 안에 사이사이 분산배치 되어있는 형태의 비교적 작은 규모의 도시공원의 형태는 두드러지는 차이점을 보였다. 첫째는, 공릉동의 도시공원이 공터 및 쉼터의 형태라면 면목동의 도시공원은 놀이터 형태가 대다수라는 점이다. 이 분석을 통해 노인인구가 활용하기에는 놀이터 형태의 도시공원보다 공터 및 쉼터 형태의 도시공원이 더 적절하다는 평가를 내릴 수 있다. 둘째는, 공릉동의 도시구조가 면목동에 비해 자연지형에 적응된 형태이므로, 도시공원의 형태 또한 자연지형의 형태로 된 점을 들 수 있다. 여러 이유가 있겠지만, 자연지형의 경우 계획필지보다 도시공원이 주변 주거지와 인접성이 더 좋은 점이 이러한 결과를 발생시켰을 수 있다고 추측할 수 있다. 결과적으로 노인인구에게 있어 정방형 형태 또는 구획필지에 맞추어진 공원보다는 자연지형에 맞추어 조성된 공원이 더 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 평가를 할 수 있다. 한편, 도시공원의 분포지도를 통해 한 행정구역 내에서 도시공원이 한곳에 크게 배치된 것보다 작지만 고르게 분포되어 있는 편이 동네인식에 더 도움이 된다는 점 또한 확인할 수 있었다.

종합하면, 적절히 조성된 도시공원이 근린 노인거주민의 유대 및 사회적 교류형성이 도움이 되고, 건강을 증진시키는데 긍정적인 영향을 줄 것을 기대할 수 있고, 결과적으로 신체적 또는 심리적인 건강한 노인인구가 증가하는 데 기여할 것이다. 따라서 도시구조 안에 적절히 도시공원을 조성하는 것은 일반 노인들의 복지문제 뿐만 아니라 사회구조적으로 약자가 될 수밖에 없는 노인들에게 외로움을 덜어주기 위한 유대관계 형성의 한 방편으로서 그 의미가 있다고 할 수 있다.

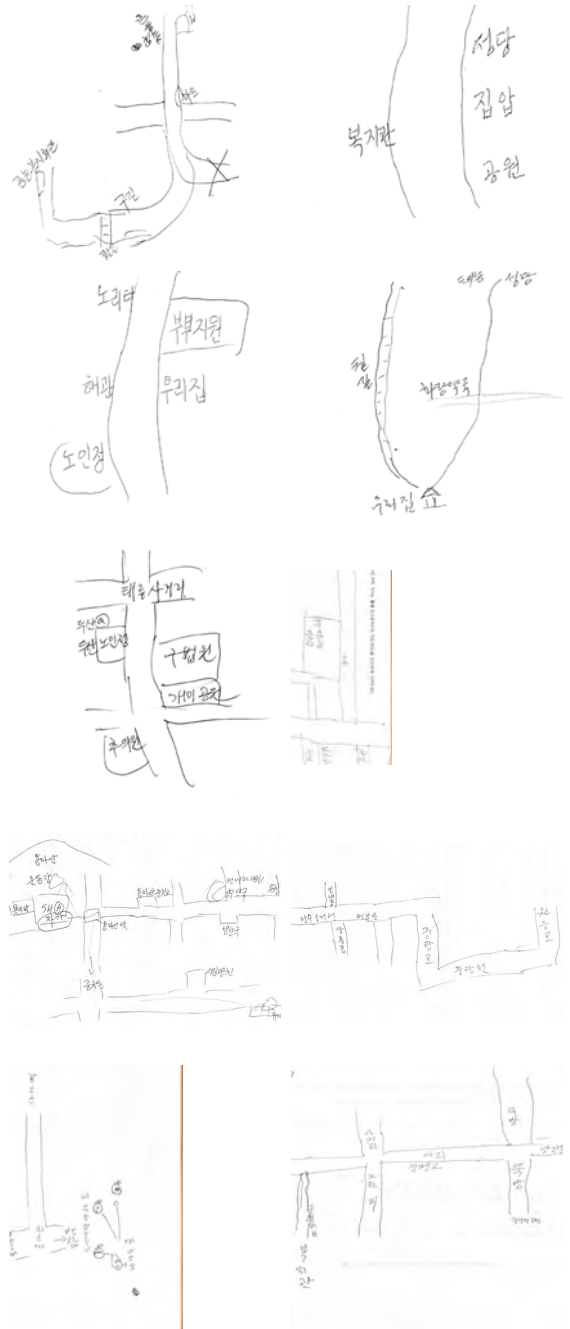
한편, 공릉동과 면목동의 도시공원 비교분석에서 나온 결과들이 반드시 또 다른 공간적 조건 및 상황과 일치한다고 말할 수 없을 만큼 다양한 변수들이 존재한다는 것과, 설문조사 간 탐문(探問) 분석을 통해 얻은 해석이 자의적일 수 있다는 것은 연구의 한계이다. 예를 들어 전자의 경우, 공릉동과 면목동의 도시공원 분포 분석에서는 공릉1동 일원과 면목38동, 4동 일원에 한정하여 분석하였지만 이 행정동을 조금만 벗어나면 주요 공공시설 여부, 지형의 특성, 주거 밀집 정도 등에 따라 전혀 다른 양상과 결과를 보일 수 있다. 따라서 확장성 높은 결과를 위해서는 더욱 다양한 변수들이 종합적으로 고려되어 다양한 지역에서의 후속 연구가 필요하다.

서현보 STUDIO

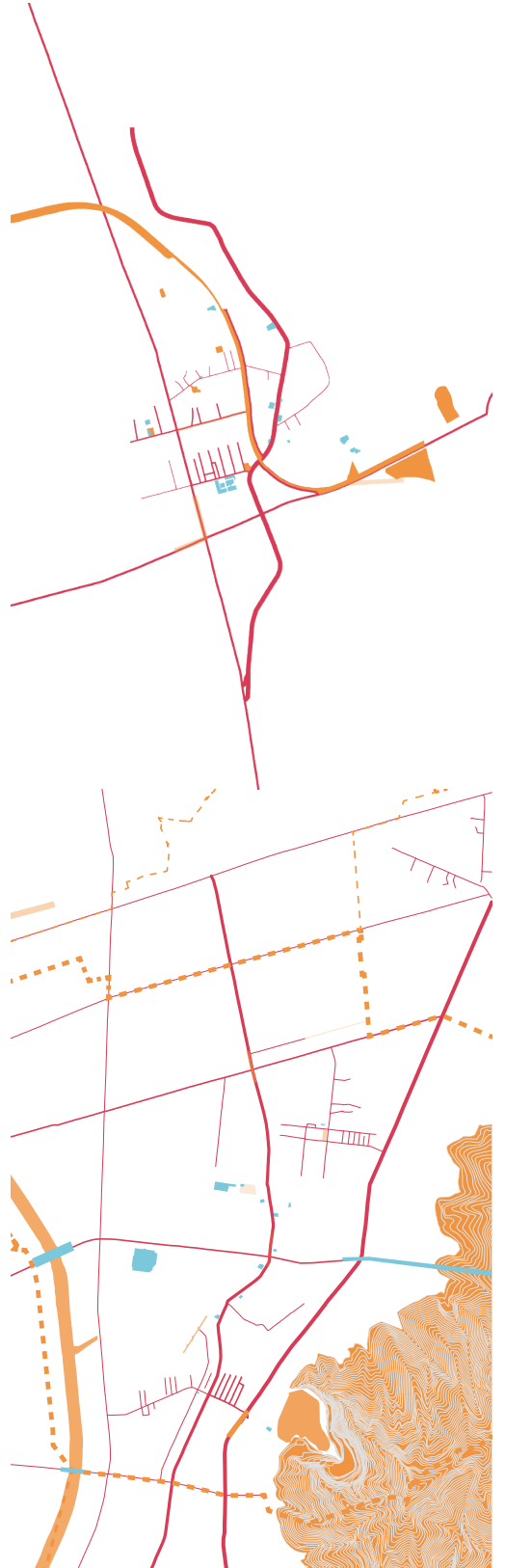
인지지도를 이용한 노인의 동네 이미지 형성요소
도출 및 분석 : 공릉동과 면목동을 중심으로

Abstract

본 연구는 노인의 동네 이미지 개선을 위한 기초정보 제공을 목적으로 한다. 서울특별시 노원구 공릉동과 중랑구 면목동에 거주하는 52명 노인을 대상으로 인지지도와 함께 활동공간 이용실태 및 요구를 조사하였다. 그 결과 노인의 활동반경에 따라 인지지도의 작성범위도 달라졌으며 평균적으로 도보 13분 거리까지를 동네로 인식하였다. 동네의 이미지를 형성하는데 공원이 중요한 역할을 하였으며 동네의 성격에 따라 인지지도에 표현된 요소들도 구분되었다. 본 연구의 결과를 바탕으로 다음과 같은 제안을 할 수 있다. 활동범위가 좁은 비활동적 노인들을 위해 거주지 주변에 이동을 돕는 시설을 설치하고 노인간의 상호교류가 가능한 공간을 구성한다. 공원은 노인이 동네를 인지하고 생활하는 데 중요한 역할을 하는 외부환경으로, 동네의 개념을 공원을 중심으로 배치함으로써 노인의 안전성과 편리성을 확보한다. 노인들은 인지지도에 표현된 요소들을 중심으로 동네 이미지 개선에 필요한 내용들을 제시했다. 지역사회는 노인들에게 필요한 것을 총체적으로 파악하고 지원하는 공간과 원활한 운영이 가능한 제도과 정책을 마련해야 할 것이다.



노인이 작성한 인지지도에 따라 재작성한 공릉동의 지도. 빨간색은 Path, 주황색은 District (점선은 행정동경계), 하늘색은 Landmark를 의미한다. 진하고 굵게 강조된 요소일수록 인지지도에 많이 나타난 요소이다. (출처 : 국토지리정보원)



심희준 STUDIO

중간 지대

"집"에 대하여_About "Home"

골목길을 지나가다 보면 쉽게 볼 수 있었던 건물 밖으로 늘어진 빨랫줄, 하나씩 키워서 따먹는 토마토나 여러 가지 키우는 화분들을 내어놓은 모습은 이제 찾아보기 힘든 가로환경이다.

도시에서의 주거는 주거 환경의 개선보다는 제한된 땅에서 최대의 수요를 내는 것에 더 집중하기 시작하였다. 그러면서 많은 가구 수를 수용하기 위해 실내면적을 늘렸다. 실내와 실외의 중간 지대 역할을 하던 발코니 또한 "발코니 확장"을 통하여 실내로 영입되기 시작하였다. 그러한 흐름과 함께 최대 실내 면적을 확보하게 되면서 주거는 개인만의 야외 공간을 점차 잃어갔다.

사람들이 각자의 공간을 활용하는 것과 더불어 화분을 내놓기도, 의자를 갖다 두기도 하면서 자신만의 야외공간을 즐기고 자신의 집을 외부적으로 표현한다. 또한, 중간 지대에서 일어날 다양한 생활양식은 개인의 작은 정원에서부터 출발하여 이웃과 소통할 수 있는 교류의 장까지 확장되면서 우리가 도시에서 흔히 볼 수 있는 그저 "잠을 자는 곳"에서 "집"의 개념으로 탈바꿈시킨다.

10년 이상의 기간 동안 실내와 실외를 연결하는 중간 지대가 어느 정도 있던 다세대 주거 건물들과 현재 증가하고 있는 흔히 '원룸 빌라'라고 불리는 건물들을 비교하여 어떠한 공간이 존재할 수 있으며 어떤 기능을 할 수 있는가를 연구하였다. 그것을 바탕으로 건물에서 buffer space가 도입된 주거 양식을 제안한다.

현재 보편적인 주거 건물은 앞서 말한 유형 두 가지로 크게 나눌 수 있다. 다세대 주거 건물이며 붉은 벽돌로 외관을 한 10년 이상의 주거유형과 원룸용으로 지어진 10년 이내의 주거 유형으로 분류된다. 다세대 건물을 분석해보면 주거로 진입하는 통로 중간마다 buffer space가 존재하고, 이것이 내부와 외부에 있는 공간이 되면서 입체적인 파사드가 존재한다. 반면, 원룸형 건물에서는 대부분 주거의 입구가 내부에서 진입하게 되어 있으며, 내부와 외부

를 구분 짓는 파사드가 면으로 존재하여 중간 지대가 전혀 존재하지 않는다.

또한, 기존 주거 파사드에 존재하는 요소들을 분류해보면 창, 문, 핸드레일, 화분, 메일 박스 등이 있다. 이를 통해 우리가 더욱 다양한 생활양식을 파사드에 담아내고 있다는 것과 내부의 공간이 연장되어 파사드에 드러난다는 것을 확인하였다.

원룸형 건물 중 가장 보편적인 주거 평면을 기준으로 buffer space가 삽입되었을 때 나타날 수 있는 다양한 평면 타입을 조사하였다. 그리고 크게 01. core형 buffer space, 02. community형 buffer space, 03. private형 buffer space 라는 3가지 기능이 추가된 buffer space에 적용될 수 있다고 보았다. 우선적으로 각 기능을 가진 buffer space가 다양한 평면 타입에서 놓일 수 있는 모든 조합의 가능성을 분석하였다. 그 후 각 부분이 실제 어떤 모습으로 적용될 수 있는지 설계하는 과정을 거쳤다.

위에서 말한 여러 가지 평면 타입은 기준으로 삼은 평면에서의 건폐율에서 +5%/+10%/+15% 등 추가됨에 따라 buffer space의 차지 면적이 달라진다. buffer space가 늘어나는 만큼 원룸 내부에서 서비스 면적을 적용하는 방식을 통해 용적률을 절감하였고, 추가 용적률을 최소화하여 건축주의 이익이 크게 줄지 않도록 하여 제안의 실현 가능성을 높이고자 하였다.

외부와 내부를 이어주던 중간 지대의 중요성을 파악하고 그것을 도시의 보편적인 주거에서 적용할 수 있는 방법을 제시하고자 한다. 1인 주거가 증가하는 요즘, 어떠한 삶을 그들에게 제공할 것인가 또한 중요한 문제가 되고 있다. 각 개인의 삶이 풍요로울 때 개인이 모인 사회도 풍요로워질 수 있다. 또한, 각자의 개성을 표현하는 행위를 통해 거리의 모습도 더욱 풍성해질 수 있다. 그리고 "잠을 자는 곳"에서 "집"이라는 곳으로 바뀌어 나갈 수 있을 것이라고 기대한다.

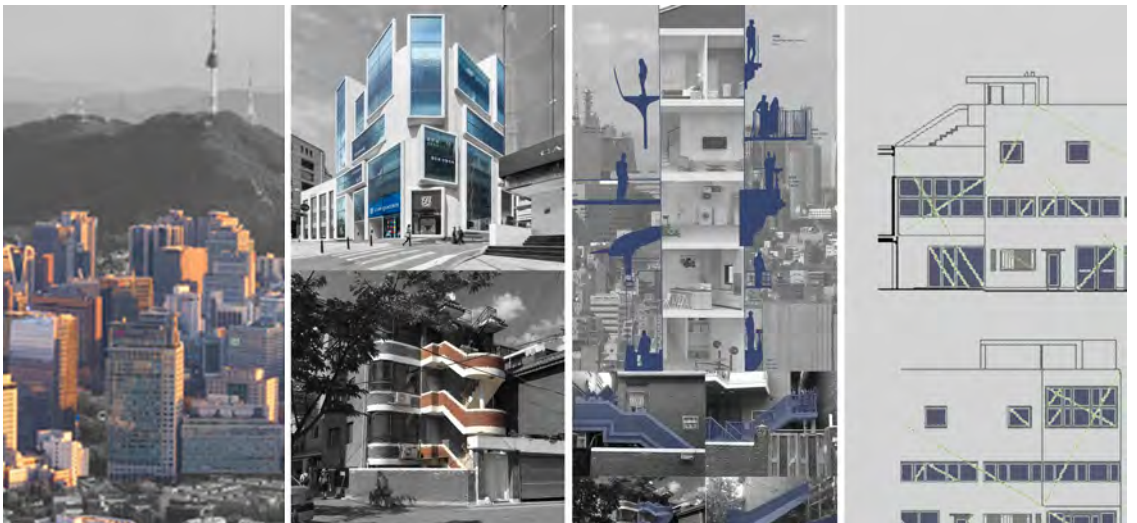
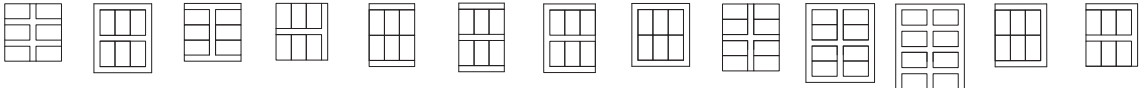
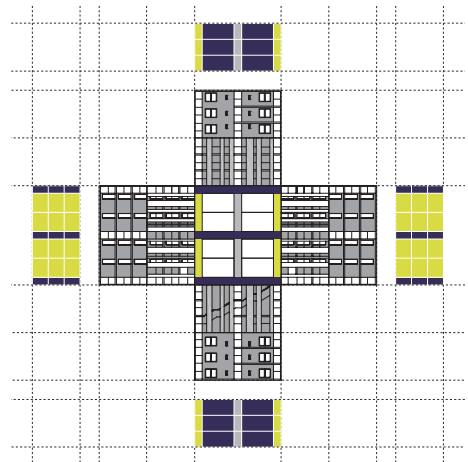
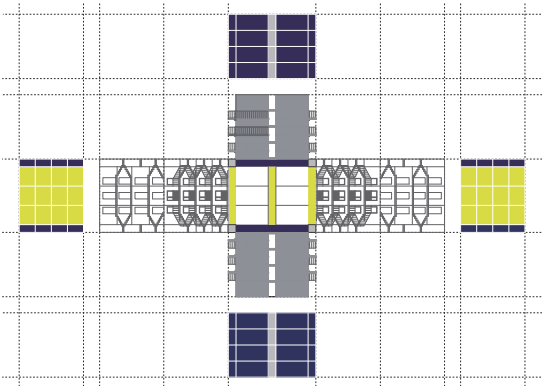
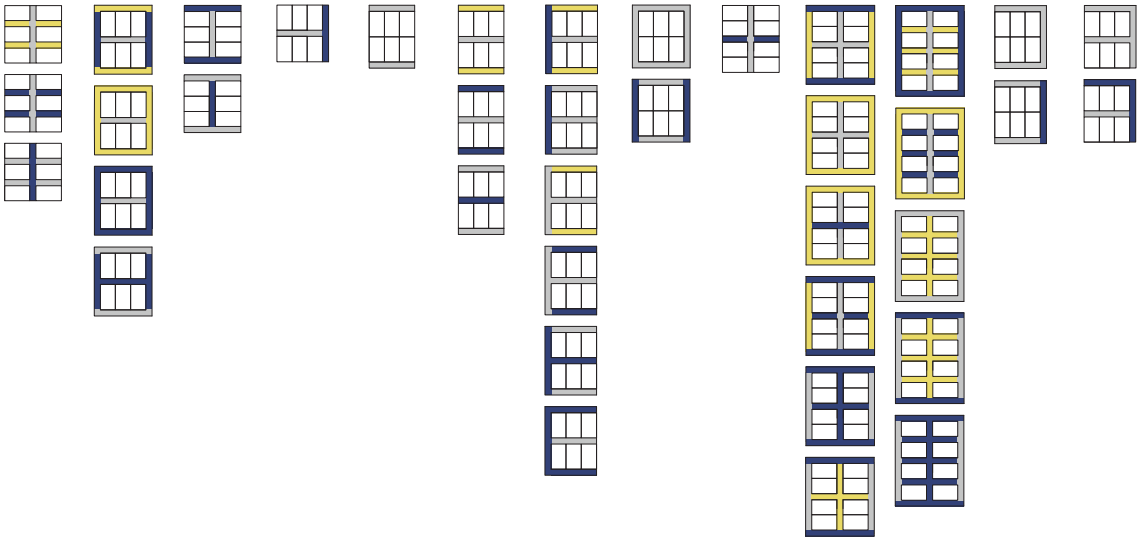


그림 부분 발취 후 이미지 재가공_발취 책 출처 Elements of architecture series [8;Balcony]/Rem koolhaas, Tom Avermaete, Irma boom

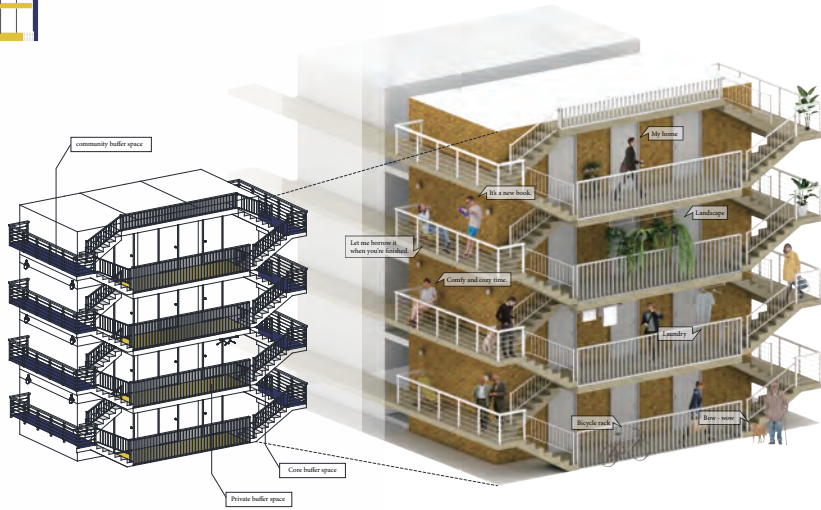


■ A_Private buffer space
 ■ B_Community buffer space
 ■ C_Core buffer space



Plan type and planner figure

표준 평면에서 Buffer space가 추가되어 나올 수 있는 다양한 평면 타입을 조사하였다. 그리고 Buffer space의 기능을 나누어 각각이 어떻게 조합될 수 있는가를 살펴보고 어떤 식으로 실현될 수 있는지 몇 가지를 전개도로 표현하였다.



Prototype 02 _ Meeting various type of buffer space



Prototype 03 _ Inserting private buffer space



PROSPECTUS

2019-2020

- 286 건축학전공 개요
- 290 건축학전공 교수진
- 292 겸임교수진과 강사진
- 294 **5년제 건축학사 프로그램**
 - 학년별 교과과정의 목표
 - 5년제 건축학사 프로그램 개요
 - 교과목 설명
 - 건축학전공 교과과정 이수모형 2019
 - 건축학전공 교과과정 이수모형 2020
 - 학생수행평가 기준과 교과목 매트릭스 2019
 - 학생수행평가 기준과 교과목 매트릭스 2020
 - 한국건축학교육인증원 학생수행평가기준 2018
- 316 **건축학 전공 특별 프로그램**
 - 아시아 건축도시연합(ACAU)
 - 국제 교환학생 프로그램
 - 1:1
 - 24HOURS
 - 커뮤니티 집짓기 프로그램
 - 포트폴리오 공모전
 - 건축답사여행
 - 봄/가을 정기 강연 및 특별강연, 워크숍
 - 디지털잼
 - 포트폴리오 공모전
- 326 **석사 및 박사 학위과정**
 - 관련 연구소 / 도시과학 대학원
 - 국내 최초 건축학교육인증 획득
- 334 **건축학부 소식**
 - 건축인의 밤(ARCHIVAL)
 - 과제전

◇ 서울시립대학교

서울시립대학교는 도시연구와 관련된 기초학문과 정책연구의 중심지로서 서울시의 주요 목표를 결정하고 지원하는 싱크-탱크 역할을 수행하고 있다. 1990년대 이후 서울시립대학교는 도시과학을 집중 육성하기 시작했으며, 도시와 도시문명의 모든 문제를 다루는 세계 최고의 대학으로 만들기 위한 장단기 계획을 수립해왔다. 이를 바탕으로 서울시립대학교는 서울시정부뿐만 아니라 중앙정부와 민간 기관에서도 많은 지원을 이끌어내었고 2003년부터 교육인적자원부로부터 도시과학 분야 특성화 우수대학으로 지정되었다.

서울시립대학교는 건축, 디자인, 도시연구, 환경공학과 시정 분야의 연구와 정책, 실천과 교육을 통합하는 다양하고 전문적인 프로그램을 갖추고 있다. 건축학부는 도시특성화 사업과 대학 전체의 포괄적인 목표를 이끄는 리더이자 그 수혜자이다. 이런 목표와 특성화사업이 서울과 아시아 지역의 도시문제에 집중하기는 하지만, 지역적인 문제에 국한된 것은 아니다. 서울시립대학교는 아카데미와 실무 영역 사이, 실험적인 태도와 현실적인 문제해결 사이의 균형을 일관되게 유지해왔다. 대한민국의 중심 대도시이자 역사도시라는 서울과 함께 서울시립대학교의 교육목표는 폭넓은 학문 영역과 뛰어난 창의력을 포용한다

◇ 건축학부 건축학전공

건축학 프로그램은 1975년 공과대학 건축공학과로 시작되었으며, 서울시립대학교 발전방향에 부응하기 위한 대학교 조직개편시 도시과학 대학에 소속되었다. 그 후 건축, 도시, 조경, 교통과 함께 건축도시조경학부로 개편되었고, 1996년 건축공학과를 건축학전공과 건축공학전공으로 분리하면서 이 두 전공을 묶어 건축학부로 재편하였다.

서울시립대학교 건축학부 건축학전공에는 다음과 같은 비교 우위가 있다.

- 첫째, 학생 수 대비 교수 비율에서 전국 최상위 그룹에 속하며 탁월한 실력의 교수진을 갖추고 있다.
- 둘째, 서울시 재정지원으로 설계스튜디오 시설과 기자재를 충분히 갖추고 있다.
- 셋째, 교육프로그램이 탁월하고 국제교류가 활발하다.
- 넷째, 국내 최초로 국제건축학인증 획득하였다.
- 다섯째, 졸업후 설계사무소, 건설사, 연구소, 공공기관 등에 진출하여 활발한 활동을 펼치고 있다.



20
19
20
20

◆ 건축학 프로그램의 교육목표

실무 건축가뿐만 아니라 다양한 건축 분야의 전문가를 양성하기 위해 높은 수준의 교육 프로그램을 설립하였다. 건축학 프로그램은 서울시에 의해 설립되고 운영되는 공공 교육기관이라는 특성을 기반으로 고유의 정체성을 구체적으로 교육과정에 실현하기 위해 노력해왔다. 건축학전공의 교육목표는 다음과 같다.

1) 기본에 충실한 건축인 양성

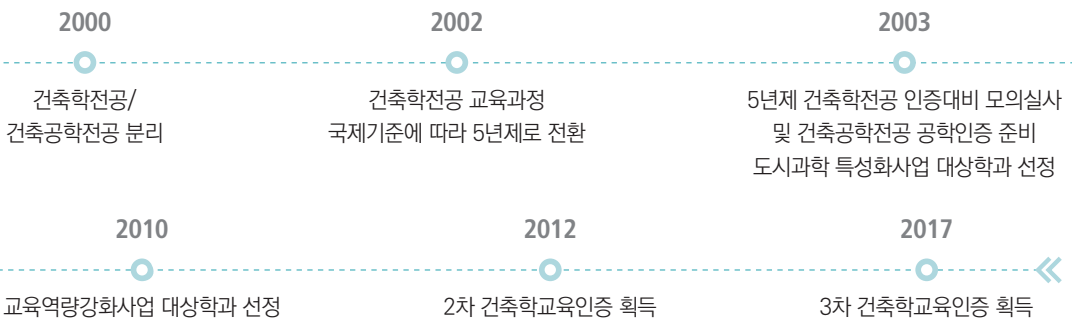
건축학교육 프로그램은 지난 40년간 축적된 교육경험과 우수한 교수진의 다양한 교육과 연구 활동을 통해 건축학교육의 기본(fundamental)을 이루는 이론과 실무의 통합을 지향하며, 전공에 필요한 기본지식과 전문성을 강화시키고 심화시키는 것을 목표로 삼는다. 이것은 단순히 건축산업계에서 필요한 실무능력과 기술지식을 훈련하는 것에 그치지 않고, 우리 주변의 구축 환경을 스스로 창의적으로 관찰하고 분석하여 미래 도시의 역동적이고 복잡한 변화에도 독창적인 문제해결로 대응할 수 있는 기본을 충실히 갖춘 전문 인재를 양성하기 위한 것이다.

2) 글로벌 도시건축 지도자 양성

건축학교육 프로그램은 아시아의 주요 도시가 세계의 중심으로 부상하고 있는 시대적 변화에 발맞추어, 세계를 무대로 일할 수 있는 건축가를 양성하기 위해 국제화를 중요한 교육목표로 유지해왔고, 국제적인 인적 네트워크 형성을 통해 세계적인 흐름을 이해하는 기회를 꾸준히 제공해왔다. 국내의 건축시장에 국한된 좁은 울타리를 넘어 역동적으로 변화하는 세계도시의 모습을 이해하고 변화시키는 주인공이 될 수 있다는 자신감과 실력을 키우는 기회를 제공하는 것이 프로그램의 중요한 교육목표이다. 이를 위해 건축학전공은 유럽과 북미와의 지속적인 연계를 유지하는 동시에 아시아 주요 도시의 여러 대학과 연구 기관과의 창조적 연대를 강화하고 확장하는 데 지속적인 노력을 기울이고 있다.

3) 다양성과 창의력을 갖춘 전문가 양성

급변하는 기술과 문화를 접목한 새로운 건축문화를 이끌어 나갈 전문가의 양성을 위해 다양한 분야에 열린 태도를 갖추고 기본기에 충실하면서도 창의력을 겸비한 교육목표를 설정한다. 이를 위해 건축학 전공은 건축 영역 안팎의 여러 분야들과 함께 하는 다학제적 협력과 융·복합의 기회를 제공함과 동시에 새로운 현장에 걸맞은 다양한 구축작업과 미디어를 아우르는 교육 프로그램을 운영하고 있다. 특히 디자인 스튜디오와 소그룹 모임 등의 교과과정과 특별프로그램의 추진을 통해 건축 영역을 확장하고 다양한 매체를 실험해볼 수 있는 학생 중심의 워크숍을 꾸준히 개발하고 있다. 또한 도시과학대학을 구성하고 있는 다양한 학제간 협력과 융·복합 플랫폼의 확장을 통해 서울시립대학교의 장점을 특성화시키는 것에 노력을 기울이고 있다.



◆ 교육목표와 전략

교육목표의 세 가지 기본 방향에 따라서, 건축학부 프로그램은 6개의 중간 목표를 설정했다. 이는 건축학 프로그램의 특수한 교수법 도구와 더 큰 목표를 연결해준다. 건축학전공은 이러한 교수법 도구를 학부 커리큘럼과 스페셜 프로그램, 대학원 프로그램과 교수진의 연구과제를 통합하는 교육·연구 구조로 발전시켜 왔다.

1) 인문적 소양에 바탕을 둔 건축교육

이 실행전략은 진리를 추구하고 공공의 가치를 중시하는 서울시립대학교의 교육 철학과 맥을 함께하는 것이며, 건축학전공의 세 가지 기본 목표와 밀접하게 연계되어 있다. 건축은 인문적 소양을 바탕으로 공공의 가치를 추구하는 학문이라는 것을 기본 전제로 한다. 이러한 관점은 교과과정, 스튜디오와 이론 수업, 국제 교류 프로그램을 비롯한 특별 프로그램, 교수 연구와 봉사 활동, 학생자치 활동 프로그램 등 교육 체계 전반에 걸쳐 반영되어 있다. 건축학전공의 교수진은 역사와 이론에 대한 탁월한 연구와 이해를 바탕으로 교육은 물론 대외활동을 활발하게 하고 있으며, 사회와 역사에 대한 비판적 인식을 기반으로 한 건축 교육에 임하고 있다.

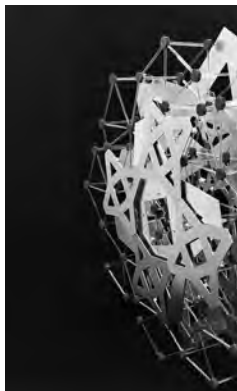
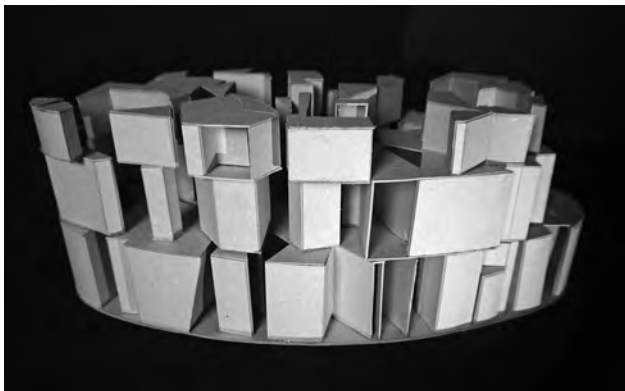
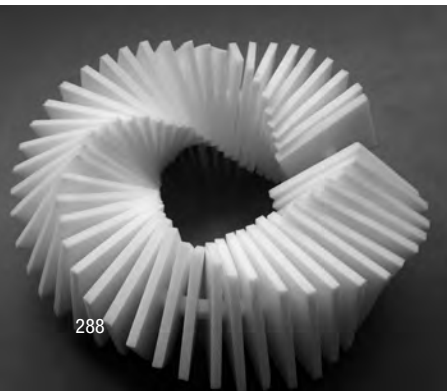
2) 건축 산업계가 요구하는 체계적 전문교육

5년제 건축학 교육과정을 도입하고 두 차례의 건축학교육 인증을 받은 이후로 교육과정은 더 전문화되고, 산업체와 보다 긴밀한 연계를 형성하게 되었다. 이러한 산·학 협력의 기회를 보다 체계적으로 구축하기 위해 건축학전공은 실무에 적용할 수 있는 기술과 지식을 교과과정에 적극 반영하는 전문 교육을 지향한다. 특히 건축설계 현장에서 소통의 도구인 도서작성 능력과 실무 수행 지식을 비롯한 다양한 실무지식을 체계적으로 교육한다. 특히 건축의 구축 과정과 재료에 대한 이해를 바탕으로 이를 건축 설계에 적용하는 능력을 교과과정 전반에 걸쳐 체계적으로 교육한다. 정규 교육과정뿐 아니라 매년 시행되는 다양한 비 교과 특별프로그램과 학생 주도의 활동을 통해 이러한 내용들을 자기주도적으로 배우고 경험하는 교육환경을 조성한다.

3) 다양하고 지속적인 국제 프로그램

건축학전공이 지난 십여 년 동안 개발하고 지속해온 국제 교류 프로그램은 여러 학문분야를 넘나들며 다양한 교류의 기회가 주어진다. 점에서 국내에서 독보적인 위상을 갖고 있다. 동·하계 방학 중에 시행하는 아시아건축도시연합(ACAU)을 비롯해 정규 교과과정 내의 국제 설계스튜디오, 해외 교원 초빙, 싱가포르국립대학교 및 태국의 출랄롱고른대학교 직접 운영하는 학과단위 교환학생 프로그램, 및 수많은 비정기 워크숍 등이 운영되고 있다. 최근에는 늘어나고 있는 유학생을 엄격한 심사를 거쳐 선발하고 있다. ACAU의 경우 건축학전공의 학생과 교수뿐만 아니라 도시공학과와 조경학과에서도 참여하고 있으며, 도시공학과와 조경학과와 국제 프로그램에도 건축학전공 학생들이 참여하고 있다. 2005년부터 시작한 ACAU는 매년 회원 대학이 소재한 아시아의 도시에서 성공적으로 개최되었으며, 지난 2014년에는 7개 전 회원 대학이 이 행사를 최초로 주관한 서울시립대학교에 다시 모여 새로운 단계의 교류에 대한 계획을 공유하였다. 이러한 국제 프로그램들은 국제화 시대에서 교육을 통해 아시아 대도시의 잠재력을 발굴하고 교류의 범위를 넓히고자 하는 중장기적 목표에 맞추어 기획되고 있다.

20
19
20
20



4) 도시과학과의 긴밀한 협력

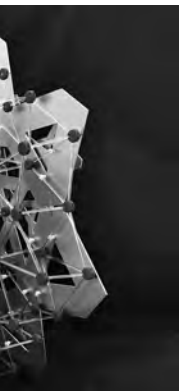
건축학전공은 건축공학, 도시공학, 도시행정학, 도시사회학, 조경학, 공간정보공학, 교통공학과 함께 우리 대학의 특성화 단과 대학인 도시과학대학에 속해 있다. 이 학과의 교수진은 건축에 대한 기본적인 이해를 갖고 있으며 이러한 공감대 속에서 교류가 이루어지고 있다. 건축학의 가장 긴밀한 협력의 대상이 되는 전공들이 한 울타리 안에 속해 있음으로써 학생과 교수간의 협력과 교류를 확장할 수 있고, 건축 영역 밖의 넓은 안목을 기초로 한 리더십을 함양할 수 있는 체계를 갖추고 있다. 실제로 공동개설과목을 통해 직접적인 협력과 융복합적 교류가 일어나고 도시과학 공동졸업작품 전시회를 통해 서로의 전공과 업무 영역을 이해하게 되어 협력의 플랫폼을 조성할 수 있다. 건축학전공은 교과과정, 특별 프로그램, 교수 연구 영역에서 상호 관련 있는 프로그램과의 연계 교육을 권장한다.

5) 변화에 대응하는 다양하고 유연한 교육

끊임없이 변화하는 문화적 환경과 기술적 발전은 새로운 능력을 지닌 전문가를 요구하고 있다. 이에 따라 경제상황과 건축 산업 체계도 유동적으로 변화하여 기존의 산업분류방식의 효용성을 재고해야 할 시점이다. 건축 산업의 변화에 맞추어 대학의 교육목표와 전략도 새로운 미래 환경을 준비하는 방향으로 변화해야 한다. 즉, 전문성에 기초한 기본 역량을 키우는 한편 융복합의 가능성을 받아들일 수 있는 유연한 교육체계의 마련을 통해 새로운 창의성을 주도해 나갈 전문 교육의 현장을 제공하는 것을 수행전략으로 삼는다. 따라서 건축학교육 프로그램은 현재 필요한 지식과 기술을 연마하는 것에 매진하는 한편, 미래가 요구하는 리더십을 발휘할 수 있는 역량과 비전을 제공하는 데 힘쓰고 있다. 건축학교육 프로그램은 경직된 직업훈련의 틀에서 벗어나 창의적이고 유연하며 자율적인 교육환경을 제공하는 것을 중요한 전략으로 삼는다.

6) 통섭능력과 전문성을 갖춘 교육

미래에 대한 비전과 역량을 갖춘 건축인은 자신이 속한 건축영역에 안주하기보다는 그 경계를 뚫고 활동 영역을 인문학과 사회과학, 조경과 도시계획 등 다양한 분야에까지 확장시켜야 한다. 이를 위해서는 자신만의 전문분야에 대한 확고한 믿음을 바탕으로 다른 영역을 함께 아우를 수 있는 통섭과 소통의 능력이 요구된다. 즉, 전문성을 갖추는 것은 미래를 준비하기 위한 가장 기본적인 소양이지만, 그 내용을 다양한 매체를 활용하여 정확히 표현하고 소통하는 능력 또한 갖추어야 한다. 통섭과 소통을 장점으로 내세울 수 있는 전문가 양성은 우리 대학 건축학 전공의 마지막 수행 전략이다.



건축학전공 교수진

FULL - TIME FACULTY



송인호 Song, In-Ho

건축설계

서울대학교 공과대학 건축학과 / 학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 석사
서울대학교 대학원 건축학과 / 공학박사



배형민 Pai, Hyungmin

건축역사, 이론, 비평

서울대학교 공과대학 건축학과 / 공학사
서울대학교 환경대학원 도시설계 전공
/ 조경학석사
M.I.T 건축학 / 건축학 박사 (Ph.D.)



김성홍 Kim, Sung-Hong

건축설계 및 이론

한양대학교 건축공학과 / 학사
University of California, Berkeley
/ 건축학석사 (M.Arch.)
Georgia Institute of Technology / 건축학 박사 (Ph.D.)



이선영 Rieh, Sun-Young

건축설계

서울대학교 공과대학 건축학과 / 공학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 공학석사
University of California, Berkeley
/ 건축학 석사 (M.Arch.)
University of Hawaii / 건축학 박사 (Arch.D)
미국 건축사 (AIA)



박철수 Park, Cheol-Soo

단지계획 및 도시설계

서울시립대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학박사



김소라 Kim, So-Ra

건축설계

홍익대학교 건축학과 / 학사
University of Pennsylvania / 건축학 석사 (M.Arch.)
미국 건축사 (AIA)



이충기 Lee, Chung-Kee

건축설계

성균관대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
연세대학교 공학대학원 건축공학과 / 공학석사
건축사 (KIRA)



최상기 Choe, Sanki

건축설계

연세대학교 건축공학과 / 공학사
Harvard University / 건축학 석사 (M.Arch.)
미국 건축사 (AIA)



황지은 Hwang, Jie-Eun

디자인 인포메틱스, 디지털 미디어

연세대학교 건축공학과, 주거환경학과
/ 공학사, 이학사
연세대학교 주거환경학과 / 석사
Harvard University / 디자인학 박사



이강근 Lee, Kang-Kun

건축사학, 미술사학

서울시립대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
한국학중앙연구원 부설 한국학대학원 예술학과
미술사학 전공 / 문학석사
동국대학교 대학원 미술사학과 / 문학박사



서현보 Seo, Hyun-Bo

건축계획, 환경설리

고려대학교 건축공학과 / 공학사
Georgia Institute of Technology
/ 건축학 석사 (M.Arch.)
Georgia Institute of Technology / 건축학 박사 (Ph.D.)



황경주 Hwang, Kyung-Ju

구조이론 및 설계

경일대학교 건축공학과 / 공학사
경북대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
University of Stuttgart / 공학박사 (Dr.-Ing.)



윤정원 Yoon, Jung-Won

건축설계

서울대학교 건축학과 / 공학사
Princeton University / 건축학석사 (M.Arch)
서울대학교 대학원 건축학과 / 공학석사
건축사 (KARB), 미국건축사 (AIA)



Marc Brossa

건축 및 설계 도시

BarcelonaTech / 건축학석사 (M.Arch)
Columbia University / 건축도시학 석사 (MSAUD)
BarcelonaTech / Master in Urbanism
BarcelonaTech / Doctor in Urbanism



조준희 Cho, Junhee

건축설계

서울대학교 건축학과 / 공학사
Columbia University / 건축학석사 (M.Arch)
건축사 (KIRA)

Visiting Professor



강맹훈 Kang, MaengHoon

건축 및 도시재생

한양대학교 공과대학 건축학과 / 공학사
University College London 도시계획과
/ Mphil과정수로
한양대학교 대학원 건축학과 / 건축학석사
한양대학교 도시대학원 도시개발경영학과
/ 도시공학박사

Professor Emeritus

(고)유영진 Ryu, Young-Jin

HONERABLE PROFESSOR

한양대학교 건축공학과 졸업
한양대학교 동 대학교 대학원 석사과

안영배 Ahn, Young-Bae

건축설계 Architectural Design

서울대학교 / 학사 / 석사
연세대학교 박사

(고)이특구 Lee, Teuk-Koo

건축계획 및 건축설계

한양대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
한양대학교 대학원 건축계획학전공 / 공학석사
한양대학교 대학원 건축계획학전공 / 공학박사
건축사 (KIRA)

홍대형 Hong, Dae-hyung

건축역사

서울대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
서울대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
서울대학교 대학원 건축공학과 / 공학박사
건축사 (KIRA)

최찬환 Choi, Chan-Hwan

건축법규 및 도시계획

연세대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
연세대학교 대학원 건축공학과 석사과정 / 공학석사
서울대학교 환경대학원 환경계획과 / 도시계획학 석사
연세대학교 대학원 건축공학과 박사과정 / 공학박사

신범식 Shin, Buhm-Shik

건축설계 및 건축이론

한양대학교 공과대학 건축학과 / 공학사
Oklahoma State University / 석사 (M.Arch.)
한양대학교 대학원 / 공학박사

겸임교수진과 강사진

ADJUNCT FACULTY AND VISITING LECTURERS

김태균

겸임교수 / 건축설계

서울대학교 공과대학 건축학과 / 학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 석사
YALE University / 건축학석사
건축사 (KIRA), 미국건축사 (AIA)

정현

강사 / 건축설계

홍익대학교 목조형 가구디자인학과 학사
코넬 건축대학원 M.arch-1

심희준

겸임교수 / 건축설계

University of Stuttgart / 학사
University of Stuttgart / 건축학석사
독일건축사

이호락

겸임교수 / 건축설계

성균관대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
성균관대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
건축사 (KIRA)

황동욱

겸임교수 / 건축설계 및 디지털미디어

The Ohio State University / 학사
University of Pennsylvania / 석사

윤주연

겸임교수 / 건축설계

이화여자대학교 건축학전공 / 학사
네덜란드 베를라헤 도시건축학교 / 건축학석사

구승희

겸임교수 / 건축설계

연세대학교 건축공학과 / 학사
Columbia University / 건축학 석사 (M.Arch.)
건축사 (KIRA)

김정섭

겸임교수 / 건축설계

서울대학교 공과대학 건축학과 / 학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 석사
건축사 (KIRA)

장수정

겸임교수 / 건축설계

서울대학교 공과대학 건축학과 / 학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 석사
건축사 (KIRA)

이광한

강사 / 건축법규

서울시립대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
건축사 (KIRA)

정기정

겸임교수 / 건축설계

서울시립대학교 건축공학 / 학사
서울시립대학교 대학원 건축학 / 석사
건축사 (KIRA)

김윤진

강사 / 건축구조역학개론

경북대학교 건축공학과 / 공학사
경북대학교 건축공학과 / 공학석사

박병태

강사 / 구조의이해

대진대학교 건축공학과 / 공학사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학박사

이다미

강사 / 건축재료와응용

서울대학교 공과대학 건축학과 / 학사
Harvard University / 건축학석사

박현우

겸임교수 / 건축설계

경북대학교 건축공학과 / 학사
한양대학교 건축학전공 / 공학석사(건축학)

이경륜

강사 / 건축시공학개론

명지대학교 건축공학과 / 공학사
University of Manchester / 공학석사
University of Manchester / 공학박사

유혜란

강사 / 설계와구조

서울시립대학교 공과대학 건축공학과 / 공학사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학석사
서울시립대학교 대학원 건축공학과 / 공학박사
건축구조기술사

5-YEAR BACHELOR OF ARCHITECTURE PROGRAM

20
19
-
20
20

5년제 건축학사 프로그램

국제적으로 인정되는 건축사가 되기 위해서는 최소 5년간의 설계중심의 건축학 교과과정을 이수해야 한다. 국제적 경쟁력을 갖추기 위하여 서울시립대학교 건축학전공 프로그램은 2002년부터 5년제로 전환하여 운영되고 있으며, 교과과정의 체계와 교육내용도 국제기준에 부합하도록 개편하였다. 교과내용은 크게 문화적 맥락, 설계, 기술, 실무 등의 영역으로 구분하고 세계건축가연맹(UIA)이 인정하는 국제기준에 부합하도록 필수과목을 지정하였고 최저이수학점을 164학점으로 설정하였다. 이와 더불어 도시와 조경분야뿐만 아니라 도시과학분야의 다양한 과목선택을 가능하게 하여 전공 내의 심화학습이 이루어지고 있다.

학년별 교과과정의 목표

CURRICULAR GOALS

1학년 | 시각적 소통과 창의적 사고력 강화

Visual Communication & Creative Thinking

건축학전공 신입생을 위한 교육목표는 이전까지의 관습적 사고방식과 선입견에서 벗어나 열린 시각으로 사고하고 소통할 수 있는 기초를 마련하는 데 있다. 1학년 교과과정은 쓰기와 말하기위주의 교양과정들의 기초 논리사고력 강화와 함께, 기초 전공강좌들의 시각적 소통과 창의적 사고 고취 교육을 통하여 건축 입문자들의 균형적 사고를 함양시킨다.

2학년 | 역사문화적 맥락과 구축성 함양

Context and Physicality

2학년 과정에서는 공간성격의 인문배경과 기본 원리를 다양한 관점에서 교육하기 시작한다. 건축교육의 근간이 되는 역사교육과 공간 프로그래밍, 물리적 특질인 구조, 재료에 대한 기본학습이 이론교과와 설계교과에서 동시 통합적으로 이루어진다. 또한 디지털 미디어에 대한 기본 학습도 이 단계에서부터 시작된다.

4학년 | 도시와 실무적 지식 강화

Urbanism and Practice

4학년은 전반부의 도시로 확장되는 심화과정과 후반부 전문과정 시작으로 구성된다. 도시설계에 대한 이론학습과 지속가능한 도시건축에 대한 설계학습이 동시에 이루어지고 역사이론심화 교육이 전공선택으로 제공되어 건축학전공 심화과정을 완성한다. 건축법규, 현장인턴십과 같이 건축의 현실과 실천적 측면을 다루는 교육이 설비, 환경 실무기술교육과 함께 종합설계 교육을 지원한다.



Department of Architecture School of Architecture & Architectural Engineering

3학년 | 기술과 사회적 역할 강화

Technology and Society

본격적인 전공 심화과정의 시작으로, 테크놀로지와 관련되는 기술심화과목, 주거론, 행태, 문화 등 확대된 건축인문과목, 환경친화건축과 대지계획등이 소개된다. 또한 다변화하는 사회에서 전문가로서의 유연성과 차별화된 수월성을 높이기 위한 다각적인 융합과 협력 교육이 시도된다. 3학년 이상의 학생들이 다양한 특별 프로그램에 참여하도록 권장하고 있다.

5학년 | 독립적 사고와 전문적 연구

Independent Thinking & Professionalism

건축학사 졸업설계와 전시에 초점을 둔 독자적 사고 훈련과 다양한 진로 탐색, 심화전공을 위한 영역 심화 교육으로 구성되는 전문과정 최종단계이다. 전공 필수 과목을 최소로 배정하여 사회진출에 앞선 학생들이 다양한 선택과목을 수강할 수 있는 과정이다. 이는 심화 전문 과정안에서도 학생 개개인의 진로에 맞춘 선택적 학습이 가능하도록 한 모델이다.

5년제 건축학사 프로그램 개요

5-YEAR ARCHITECTURAL PROGRAM OVERVIEW

봄 학기

DESIGN STUDIOS

가을 학기

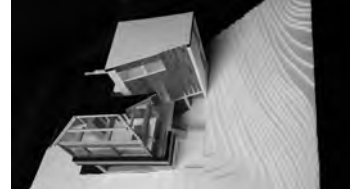
CORE STUDIOS

1학년



기초설계 I
형태와 공간의 기본원리 / 인체와척도
observation and expression / architectural lexion

2학년



건축설계 I
프로그램과 기본구법
program and basic tectonics



기초설계 II
안과 밖 / 단위공간 / 대지
inside out & outside in / site



건축설계 II
단일건물의 복합기능
multiple functions in a building

문화적 맥락
(역사·형태·환경·도시)

기술

실무

건축학개론 / 공간과프로그래밍 / 서양고전중세건축 / 디지털미디어 I / 한국건축사개론 / 서양근대건축 / 계획과설계 / 디지털미디어 II / 주거론 / 현대건축론 I / 건축과행태 / 환경친화건축 / 동양건축사 / 대지계획과설계 / 한국건축론 / 도시설계론 / 건축과문화 / 현대건축론 II

구조의이해 / 건축시공학개론 / 건축재료와응용 / 건축구조역학개론 / 설계와구조 / 건물시스템 / 건축환경계획 / 건축설비계획 / 건축디지털미디어실습(계절)

건축법규 / 건축현장및인턴십 I / 건축현장및인턴십 II / 건축제도과정 / 건축실무와윤리 / 도시과학대학현장실습 I

SPECIAL PROGRAMS

커뮤니티 집짓기 프로그램



봄/가을 정기 강연



국제 교환학생 프로그램



정암건축상



ADVANCED STUDIOS

3학년



건축설계 III
빌딩테크놀로지

building technology / renovation

4학년



건축설계 V
리노베이션

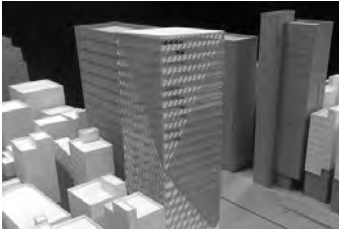
sustainability / architecture & urbanism

5학년



건축설계 VII
독자성과 전문성

comprehensive and independent thesis project



건축설계 IV
도시와건축

interdisciplinary collaboration & convergence



건축설계 VI
건축사고의 전문적 구현

design and practice for construction



건축설계 VIII
연구중심주제심화

design and research

타과 전공선택 인정과목

건축공학전공 : 건축공학개론, 철근콘크리트공학, 철골구조학, 컴퓨터공학응용,
건축공정관리및실습, 건축공기조화설비, 건설사업관리,
건축구조계획, 건축환경성능, 건설경영
도시공학과 : 도시설계원론, 도시설계원론, GIS와도시공간분석
조경학전공 : 조경학개론, 서양조경문화론, 조경계획
산업디자인학과(시각디자인전공) : 사진
환경조각과 : 기초회화실기, 한국미술사, 서양미술사 I
도시사회학과 : 환경과도시
도시과학대학 : 도시과학의이해

디지털잼



아시아건축 도시연합 (ACAU)



1:1(Learning by Building)



포트폴리오 공모전



24Hours



건축답사여행



건축학개론

41601(2.2.0)

Introduction to Architecture

건축학 전반에 걸친 다양한 분야를 소개하며 이를 통해 전공에 대한 기본적인 이해를 제공한다. 건축의 기원을 포함해서 기술의 발달과 건축의 변화 그리고 미래의 건축과 같은 주제를 다루며 건축이 변해온 모습과 건축을 만드는 방법을 이해하고 건축프로젝트의 과정을 배우며 그 속에서 건축가로서 해야 할 역할과 의무를 알고 문화와 예술과 건축의 관계를 가늠하면서 아름다우면서 우리사회에서 의미 있는 건축을 만들어 가는 노력에 관해 토의 한다.

서양고전중세건축

41610(3.3.0)

History of Western Architecture, from Classic to Gothic

서양고전 건축을 중심으로 18세기 근대기까지의 서양건축사를 동아시아와 이슬람의 문명사를 포함한 세계 문화사의 흐름 속에서 개괄하는 것을 목적으로 한다. 건축의 시작에서 출발하여 고대 그리스 로마의 건축과 도시문명을 거쳐, 기독교 건축의 탄생과 번성을 전반부에 다룬다. 후반부는 중세기의 고딕건축과 중세 상업도시의 형성, 그리고 르네상스 이후 바로크, 신고전주의기까지 건축이론과 문화사의 흐름을 중심으로 수업을 진행한다.

서양근대건축

41615(3.3.0)

Renaissance to Nineteenth Century Architecture

서양근대건축은 서양고전중세 건축을 이어받아 18세기 이후부터 20세기 초까지 “근대와 근대성”의 주제를 중심으로 서양 건축의 역사를 살피는 것을 목적으로 한다. 포괄적인 사회, 경제, 기술의 변화를 배경으로 근대의 속성을 파악하고 건축을 문화사, 사회사, 그리고 사상사의 입장에서 접근한다. 빛과 형태, 공간과 시간, 기술과 표현 등 건축의 보편적 주제가 시대마다 어떻게 구현되는지를 살핌으로써 동시대의 건축과의 관계에 대하여 생각하도록 한다.

한국건축사개론

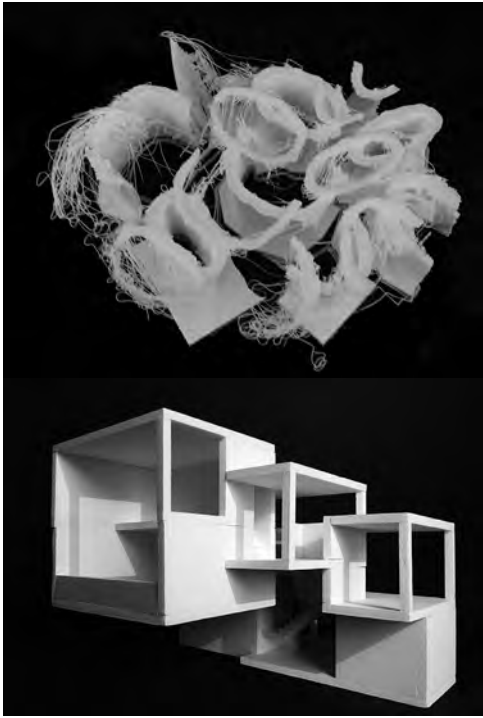
41616(3.3.0)

History of Korean Architecture

역사적 흐름과 지리적 분포는 물론 건축재료별 분류, 유형별 분류를 토대로 한국건축의 전통 형성과정을 다룬다. 이를 토대로 구조별, 성격별로 대표 건물을 선정하여 공간, 기능, 구조, 양식을 살펴 보고 한국사의 전개 과정에서 정치, 경제, 사회, 사상 등 제반 여건과 어떤 관련을 가지면서 발전해 왔는지를 이해시키는 데 주안점을 둔다. 나아가 19세기까지 전개되어 온 전통 건축이 지금 여기서 우리에게 지닌 의의를 반성적으로 탐구하도록 도시와 마을에 대한 현장 답사를 실시한다.

20
19
20
20





현대건축론 I

1620(3.3.0)

Modern Architecture I

19세기 보자르 체제를 출발점으로 20세기에 형성된 현대건축의 원리를 이해하는 것이 수업의 목적이다. 현대건축의 설계 작업은 구체적으로 어떻게 하느냐는 문제를 프랭크 로이드 라이트, 아돌프 로스, 르 꼬르뷔제, 미스 반데 로에, 루이스 칸, 램 쿨하스 등 20세기의 대표 건축가를 중심으로 살펴본다. 이를 통해 서구 고전 건축의 시스템에서부터 근대적인 구조, 공간, 설비 체계가 수용되는 방식을 탐구한다.

한국건축론

41621(3.3.0)

Korean Architecture

한국의 궁궐건축, 성곽건축, 유교건축, 불교건축, 주거건축, 도시건축 등을 직접 답사함으로써, 수강생 각자의 체험을 바탕으로 전통건축의 속성에 다가가게 한다. 아울러 이론적 접근에서 논의되어 온 '전통건축의 특색'을 연구를 통해 비판적으로 검토하게 한다. 답사 체험과 이론에 대한 비평적 접근을 융합하여 전통에 대한 새로운 해석과 이해를 도모하게 하고, 이를 토대로 현대건축의 방향을 재설정하는 사고력을 키우는 것을 목표로 한다.

주거론

41622(3.3.0)

Theory of Housing and Settlement

공간적 다양성, 시간적 변화, 그리고 사회적 활동으로 규정되는 삶의 다양한 조건 하에서 생성되는 주거 공간 규율의 제반 사항을 이해함은 물론 궁극적으로는 주택설계에 적용할 수 있는 논리의 향로 탐색으로 진행된다. 특히, 공동주택을 중심으로 제반 요소들의 상관관계를 이해하고 사회구조적 속내를 파악하되 서구담론 중심적인 이론 나열 방식에서 벗어나 구체적이고 실질적인 주거의 흐름을 한국주거사를 중심으로 살피면서 도시 주거문화 형성과 고착, 변화의 동태를 복합적, 다층적으로 이해한다.

설계와구조

41623(3.3.0)

Design and Structure

다양한 구조시스템과 건축재료의 물성에 대한 이해를 바탕으로 설계에 직접 통합될 수 있는 구조디자인 테크닉을 배우는데 목적을 둔다. 이전 학기 혹은 현재 진행 중인 설계프로젝트에서 구조 디자인의 요소를 스스로 발견하고 미적 혹은 구조적인 개선방향을 발표한다. 이를 위해 독특한 하중경로를 배경으로 하는 실제 프로젝트의 사례를 살펴보고 실제로 모형 혹은 도면화를 통해 자신만의 디자인 개념을 구현해 본다.

건축법규

41624(3.3.0)

Building Code

법과 제도가 사회를 규율하고 지향하는 실체적 준거가 될 뿐만 아니라 구체적 건축행위를 제어하고 건축물을 생산하는 기제로 작동한다는 점에서 건축물의 대지, 구조, 설비 등의 기준 및 용도를 규정하고 있는 건축법규와 공간 환경의 사회적 관계와 실천과정을 이해한다. 이를 위해 건축법을 중심으로 건축계획과 설계 나아가 건설과 사후 유지관리 과정에 이르는 건축행위의 제반 과정에 대한 이해를 바탕으로 관련 법령과 제도를 더불어 학습한다.

동양건축사

41625(3.3.0)

History of Oriental Architecture

동양을 동아시아로 한정하지 않고 그 지리적 범위를 확대하여 좁게는 실크로드까지 넓게는 동로마제국의 수도였던 이스탄불까지를 시야에 넣고 동서문물의 교류사가 한국건축의 형성에 끼친 영향을 종합적으로 다룰 필요가 있다. 이렇게 함으로써 한국건축의 전통이 비단 중국건축의 영향하에 있지 않고 보다 넓은 세계와의 접촉과 교류를 통해 이루어졌음을 재인식하고 오늘날의 글로벌한 건축상을 이해하는 한 준거를 정립하고자 한다.

현대건축론 II

41627(3.3.0)

Contemporary Architecture

20세기 서양 현대건축에 대한 이해를 기반으로 하여 1960년대 이후 한국현대건축을 포함한 건축 기율(discipline)의 탐색을 목적으로 한다. 기술과 사회의 변화, 건축 생산 체계의 변화에 따라 현대건축에서 평면, 입면, 단면, 요소, 다이어그램, 랜드스케이프 등의 다양한 설계 방법론과 개념을 구체적인 건축가와 작품을 통해 심도있게 다룬다. 수강생들은 자신들이 2,3,4학년 중에 진행했던 프로젝트를 선택하여 이러한 개념을 통해 소개하고 재발표하는 토론식 수업을 진행한다.

건축제도와정책

41628(3.3.0)

Architectural Law and Policy

건축과 도시설계의 법령과 제도에 대한 이해를 기반으로 건축기본법과 건축서비스산업진흥법 등 건축정책을 생산하는 법제와 서비스산업으로서의 건축산업으로 학습범위를 넓혀 건축제도와 정책 전반에 걸쳐 실행되고 있는 각종 제도와 정책을 학습한다. 이 과정에서 건축정책기본계획과 건축정책위원회, 건축도시공간연구소의 역할 등으로부터 건축문화 진흥과 창달에 이르는 관련 법령과 제도의 상관성을 이해하고, 해외의 다양한 관련 법제를 구체적인 건축행위로 파악하며, 건축의 공공성으로 이해의 폭을 확장한다.

건축실무와윤리

41629(3.3.0)

Professional Practice and Ethics

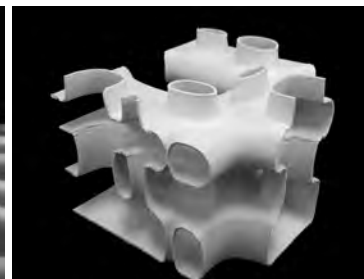
프로젝트의 주주와 업무수행 과정에서의 건축사의 역할과 건축사가 갖추어야 할 전문적 지식과 실무능력, 건축법규, 건축사사무소의 운영과 관리 등을 이해하고 전문직으로서의 건축사의 책임과 권리와 의무, 직업윤리에 대해 학습한다.

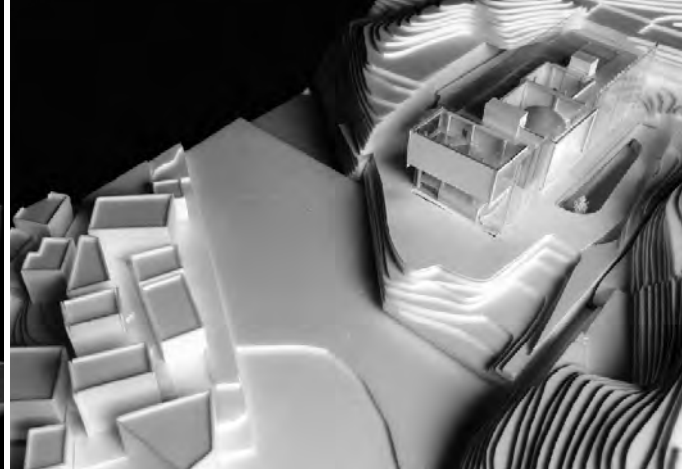
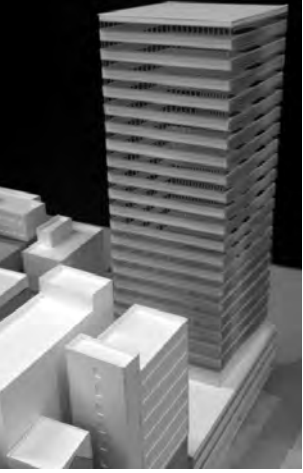
공간과프로그래밍

41632(3.3.0)

Architectural Space and Programming

건축물에 필요한 실의 구성과 각 실의 규모 계획을 익힌다. 이러한 작업은 설계를 시작하기 위한 프로젝트의 규모와 비용을 예상하기위한 것이며 학생들은 주어진 대지에 대한 조사를 시작으로 간단한 프로그램을 개발하는 것으로 연습을 한다. 먼저 프로그램의 종류가 정해지고 동선을 따라 경험다 이어그램을 작성한다. 각 활동에서 일어나는 행위와 그 행위의 치수 및 수반되는 공간 치수, 가구 치수를 파악하여 단위 공간의 치수를 정하고 이 단위공간들을 의도하는 바에 맞게 구성하여 전체의 프로그램을 만들어 본다.





건축과문화

41633(3.3.0)

Architecture and Culture

건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해하기 위해 물리적 환경과 인간 행동 간의 관계를 탐색하는 과정부터 건축과 도시의 지속가능성에 대한 이해에 이르기까지 건축이 포섭하는 영역을 총체적으로 학습한다. 특히 다양한 건축이론과 역사에 대한 이해를 기반으로 사회 구조와 전통, 각종 사상적 기초 등이 어떻게 건축에 포섭되어 있는가를 묻고 대답하는 방식의 강의로 이루어지며, 문화적 맥락이라는 차원에서 건축의 위치를 재확인하고 다양한 참고 문헌을 통해 단편적 지식을 구조화 하는 방법론을 습득한다.

건축설계 I

41641(4.0.8)

Architectural Design I

기초설계에서 익힌 시각적 의사전달기술을 사용하여 사용자와 공간의 요구에 대한 이해, 재료의 물성에 대한 이해, 구조 시스템에 대한 개론적 이해를 바탕으로 한 단순한 기능을 갖는 건물을 설계한다.

건축설계 II

41642(4.0.8)

Architectural Design II

심화된 프로그래밍과 대지 분석을 바탕으로 여러 개의 기능들을 복합적으로 담는 소규모의 단일 건물 계획 및 설계를 목표로 한다. 주어진 대지 위에 지형, 기후, 자연적 조건 등을 고려하여 공간과 형태를 구성해보고, 기능과 프로그램의 요구사항들을 해결하는 방식을 이해한다. 사용자에 대한 고려와 구조 원리에 대한 이해를 건축물의 계획 및 구성에 반영하여 설계 심화의 과정을 경험한다.

건축설계 III

41643(6.2.8)

Architectural Design III

소규모의 기존 건축물을 재생할 수 있는 설계를 목표로 한다. 증개축 대상 건축물이 위치한 장소의 사회적, 문화적 맥락을 파악하고, 그 맥락과 관련하여 건축의 기능과 역할을 이해한다. 증개축 건축의 구축 방식을 이해하고 외피 디자인 및 구조, 설비 등의 빌딩 테크놀로지를 고려할 수 있는 능력을 배양한다. 기존 건축물의 구조에 대한 이해와 활용, 사용자를 위해 요구되는 계획적 고려에 대한 지식을 습득하여 설계에 적용한다.

건축설계 IV

41644(6.2.8)

Architectural Design IV

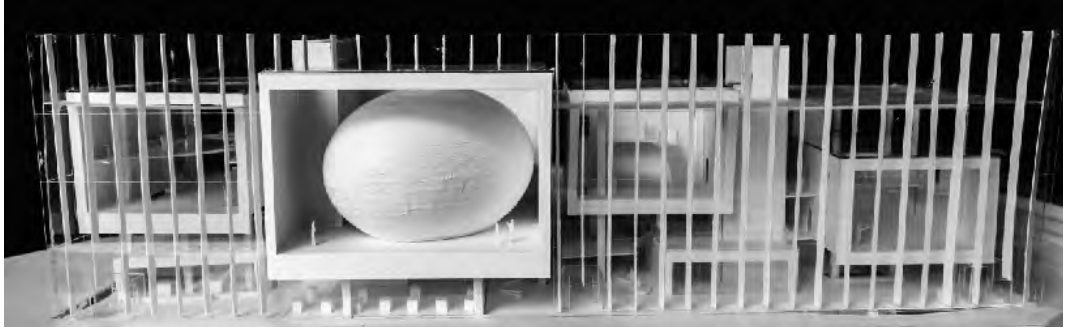
기존 정규 설계수업에서 더욱 확장된 특화수업으로 타 학문 분야나 기관과의 협력과 연계를 통한 융합 지식 습득에 목표를 둔다. 인문학적 성찰과 조사방법에 기초를 둔 문제 중심의 프로젝트를 대상으로 타학제와의 융복합 스튜디오와 동학제 타대학과의 연계 협력 스튜디오로 진행된다.

건축설계 V

41645(6.2.8)

Architectural Design V

기존 건물을 평가하여 물리적, 구조적 재구축과 새로운 기능과 용도의 제안을 통해 변화하는 사회에 대한 적응적 건축계획 방안을 제시한다. 지속가능한 건축을 위한 환경적 효과를 달성할 수 있는 다양한 전략과 기술을 도입하여 재료와 파사드 디자인을 다룬다. 그리고 노후화된 건물의 안전과 성능을 확보하기 위한 법적 규제를 이해하고 이를 위한 설계, 계획적 요소들을 고려한다.



건축설계 VI

41646(6.2.8)

Architectural Design VI

이전의 설계스튜디오에서 습득한 지식을 종합하여 시공을 전제로 한 실시설계도면을 완성한다. 구조, 기계, 전기 등을 고려한 시스템통합설계와 대지설계, 피난 및 안전설계, 무장애설계, 에너지 절약 설계 등의 법적인 기준과 실무적 내용을 반영하여 통합적이고 종합적인 설계 도서를 작성하는 능력을 교육한다.

건축설계 VII

41647(6.2.8)

Architectural Design VII

건축설계에 관한 전반적인 지식과 경험을 토대로 학생 스스로 주제, 대지, 프로그램을 선정하고 이를 발전시켜 졸업작품으로 완성한다. 졸업 작품은 건축과 도시, 문화와 기술에 대한 이해, 해석, 비판적 관점을 갖고 창의적인 과정과 결과를 도출하는 것을 목표로 한다. 졸업작품 전시회와 함께 결과물을 제출한다.

건축설계 VIII

41648(4.0.8)

Architectural Design VIII

건축분야의 다양한 진로 개척을 위해 이론과 디자인, 기술과 디자인을 접목하는 것을 목적으로 한다. 건축설계에서 습득한 전반적인 지식과 경험을 토대로 주제를 선정하고 건축물로 통합하는 것이 건축설계 7의 목적이라면, 건축설계 8은 특정한 주제에 대한 연구를 심화하고, 디자인과 접목할 수 있는 가능성을 모색하는 것에 중점을 둔다. 결과물은 도면, 모형 등을 포함한 연구 보고서 형식으로 완성한다.

구조의이해

41671(3.3.0)

Introduction to Building Structure

건축구조역학개론을 통해 익힌 기본적인 구조시스템과 구조역학의 지식을 바탕으로 보다 다양하고 수준 높은 구조적 디자인의 이해와 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이에 해당하는 실제적인 시스템적 예는 트러스, 케이블, 아치구조 등이며 재료적인 발전은 목재와 유리 그리고 플라스틱과 같은 새로운 건축재료의 가능성까지 다룬다. 이를 위해 다양한 구조물들을 시청각 자료를 통해 학생들의 동기부여를 높이며 간단한 구조물을 스스로 구조적인 검토를 할 수 있는 능력을 실습한다.

건축재료와응용

41672(3.3.0)

Architectural Materials

건축의 설계 및 구축에 활용되는 다양한 재료와 구조, 시공법에 대한 이해 및 탐구를 목표로 한다. 목재, 콘크리트, 유리, 금속, 석재 등과 같은 건축물의 주요재료 뿐만 아니라 플라스틱, 신소재, 환경 친화 재료, 재활용 재료 등과 같이 혁신적으로 연구, 실험되는 새로운 재료들을 바탕으로 구조 시스템, 외피 시스템, 시공 상재 디자인을 학습한다. 재료의 본질 및 성질, 개념, 사용 방식에 대한 이해를 바탕으로 다양한 재료들을 통해 가능한 물질성을 탐구하고 표현 방식들을 탐색한다.

건축환경계획

41673(3.3.0)

Environmental Technology

건물의 쾌적한 실내환경 유지를 위해 필요한 열, 공기, 음, 빛 환경의 물리적 원리를 파악하고 건물의 구조적, 미적 기능 이외에 환경 및 에너지를 고려한 계획방법을 터득함을 목표로 한다. 건축환경계획 원리에 대한 기본이해를 바탕으로 실제 건축물의 설계 및 시공 시 환경계획의 원리와 방법, 건물의 에너지절약설계 및 친환경 계획 방법에 대하여 학습한다.

건축구조역학개론

41674(3.3.0)

Introduction to Statics

건물의 안정성을 위해서 기본적으로 하중 메커니즘, 응력, 변형에 관한 이론과 지식을 습득한다. 건축 구조부재의 구조계산에 국한되지 않고 디자인 요소로서 어떤 가능성이 있는지 연계하여 접근한다. 이를 바탕으로 학생들 스스로 구조부재를 능동적으로 계산 및 시스템의 배치를 할 수 있는 테크닉을 직접 배우며 구조 실무적인 커뮤니케이션을 원활하게 하는 것을 목표로 하며 풍부한 실제 건물사례를 통해 학생들의 현실감각을 한층 높이게 한다.

건축시공학개론

41675(3.3.0)

Introduction to Construction Technology

건축의 시공은 컴퓨터와 스케치등으로 표현된 도면을 통해 건축물을 실제로 지어서 사람이 직접 그 안에서 살도록 하는 최종적인 단계이다. 이는 단순히 이론적인 학습의 단계와 병행하여 실무적인 경험이 노하우의 전수가 필요하며 이는 자연스럽게 건축학습의 목표가 된다. 본 교과목에서는 이를 위해 실제 시공의 예를 바탕으로 기본적인 시공의 절차와 기술적인 시공의 방법론에 대해서 다룬다. 또한 가장 기본적인 건설관리에 대해 이론적으로 답습한다.

건축설비계획

41676(3.3.0)

Mechanical, Electrical and Plumbing Systems

건축 기계설비 및 전기설비에 관한 전반적 지식을 다룬다. 위생설비, 냉난방설비, 환기설비, 공기조화설비, 소화설비, 방재설비, 자동제어설비, 전력설비, 조명설비, 통신설비, 승강장치 등 실내 환경과 건물의 기능을 향상시키는 건축설비의 전반적인 내용을 이해한다. 실제 건축물의 설계 시 기계설비 및 전기설비가 건축 설계에 미치는 영향에 대하여 논의하며 친환경적인 설비계획방법에 대한 이해와 지식을 함양한다.

건물시스템

41677(3.3.0)

Building System

건축을 형성하는 기본 아이디어를 기술적, 실무적으로 현실화시키기 위해 필요한 여러 통합적 시스템을 건축설계의 관점에서 재조명하고 학습하는 것을 목표로 한다. 구조, 재료, 설비, 방재, 환경 및 재료등 건설에 필요한 전반적인 사항을 평가하고 건축설계에 적용하는 이론과 방법을 습득한다. 이 과목에서 다루어지는 내용은 단지 기술적인 것에 머물지 않고 빌딩 테크놀로지와 관련된 이론적,역사적, 미적 관심이 현재의 건설기술에 어떠한 영향을 미쳤는가에 대한 관심을 이끌어내는 것에 중점을 두고 있다.

건축현장및인턴쉽 I

41795(1.1.S.U)

Construction Site / Practice Internship

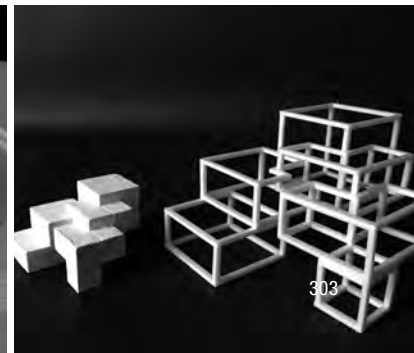
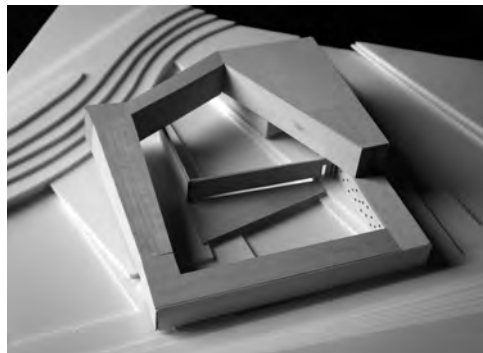
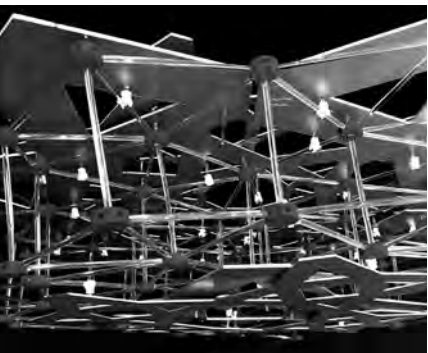
4학년 및 5학년 재학생들의 건축사사무소에서의 현장실습을 목적으로 하며, 건축학 교육 인증 프로그램을 수료하기 위해서 반드시 이수하여야 한다. 학기 중 국내·외 건축사사무소에서 총 32시간의 현장실습을 이행하여야 학점으로 인정되며, 과목 개설 직전 학기에 현장실습을 이행한 경우 심사과정을 거쳐 학점을 부여받을 수 있다.

건축현장및인턴쉽II

41797(1.1.S.U)

Construction Site / Practice Internship II

건축학전공 전체 재학생을 대상으로 하며, 건축 사회봉사 및 건축 워크숍 참여 장려를 목적으로 한다. 각종 집짓기 등 건축을 통한 사회봉사프로그램, 아시아 건축도시연합(ACAU, Asian Coalition for Architecture and Urbanism)워크숍 등 국제 협력 스튜디오, 그 밖의 선별 과정을 거친 건축 워크숍에 참가할 경우 학점을 부여받을 수 있다.





환경친화건축

41798(3.3.0)

Sustainable Architecture

지구환경보전에 대한 건축가의 책임을 인식하면서 환경측면에서 지속 가능한 디자인을 성취하기 위한 다양한 원리와 원칙을 이해하고 실제 적용방식에 대해 익힌다. 친환경건축의 역사로부터 대지설계전략, 에너지절약형 건축, 건물의 외피, 친환경재료와 폐기물 등 지속가능성과 관련된 이슈들을 다루게 되며 자연과 인공적 컨텍스트상의 다양한 사례분석을 통하여 환경친화건축의 기본개념을 익히고 건축과 도시스케일에서의 다양한 테크닉을 해석할 수 있게 된다.

디지털미디어

41806(3.2.2)

Digital Media I

디지털 미디어를 활용하여 창의적인 발상과 디자인 전개를 할 수 있는 기본적인 소양을 배운다. 컴퓨터 그래픽을 이용하여 건축 디자인 아이디어를 구체화할 수 있는 시각적 표현기법을 탐구하고, 다양한 프레젠테이션 및 커뮤니케이션 방식을 체득하며, 디자인 문제를 정의하고 이를 적극적으로 해결할 수 있는 방법을 탐색한다. 디지털 조형의 수학적 의미를 이해하고, 디자인 과정에서 효과적인 표현수단을 결정하며, 그리고 다양한 물리적인 매체의 물성과 결합법을 실제 건물에 치환 및 대입하여 계획할 수 있는 능력을 학습한다. 빠르게 변화하는 디지털 정보 기술을 습득하여 건축설계 실무에 적용할 수 있는 안목을 배양하여 건축설계 각 과정에 폭 넓은 연계성을 가진다.

디지털미디어II

41825(3.2.2)

Digital Media II

형태에 대한 세심한 관찰을 통해 새로운 미디어로 재현을 통해 새롭게 발견하고 부여하는 형태적 특성을 구체적으로 구현한다. 디지털 미디어를 시각적 효과 뿐 아니라 물성을 적용하고 형상을 구축하는 촉각적 단계까지 활용할 수 있다. 디지털 모형제작의 과정을 중심으로 다양한 아날로그와 디지털 미디어를 활용하여 직관적으로 형태를 이해하고 수학적 해석 방법을 적용하는 과정 속에서 다양한 디지털 형상 가공법을 실습한다.

대지계획과설계

41826(3.2.2)

Site Analysis and Planning

건축물이 구체적으로 자리하는 입지의 다양한 조건에 대한 인문적, 기술적 분석을 기초로 합리적이고 지속가능한 건축물이나 공간 환경을 조성하기 위해 대지를 다루는 구체적인 방법과 수법에 대한 지식을 습득한다. 자연, 환경, 인공적인 조건에 대한 이해를 바탕으로 대지의 물리적 속성을 다루며 환경 조절을 위한 기초적 방법론과 특성을 이해하는데 목표가 있다.

도시설계론

41827(3.3.0)

Architecture and Urbanism

건축과 도시라는 이원적 공간환경의 인식을 벗어나 도시건축을 향한 다양한 이론과 역사적 선례들을 통해 건축의 공공성과 사회적 집합공간 구축의 의미와 이념, 이론들을 연구한다. 특히, 도시계획과 건축의 분리현상과 이의 통합적 현상으로서의 도시설계 개념과 이론들을 중심으로 건축으로부터 도시에 이르는 점점공간의 의미를 공공성에 주목하여 구체적으로 살피고, 도시계획과 건축의 중간영역으로 구분되는 도시설계와 지구단위계획의 다양한 이론과 건축설계에의 적용수법 등을 연구한다.

기초설계 I

41848(4.0.8)

Elementary Design I

기초설계에서는 건축설계 수학을 위한 기초소양을 배운다. 사물과 건축물을 관찰하고 이를 다양한 도면, 매체, 글, 말로 표현하는 훈련을 통해, 디자인 과정에서 커뮤니케이션 방법을 익히며 자신의 생각을 시각적 매체를 통하여 표현하는 방법을 체득한다. 공간의 내부와 외부, 조형 및 인간 행태와의 관계 등을 탐구하여, 형태와 공간에 대한 종합적인 이해를 추구한다.

기초설계 II**41849(4.0.8)**

Elementary Design II

다양한 감각과 매체를 이용하여 건축적 아이디어를 발전시킬 수 있는 기본 소양을 배운다. 점, 선, 면, 부피 등의 기초 조형이 3차원 공간으로 구현되는 관계를 이해하고, 건축적 표현과 축척, 그리고 공간 인지과정을 학습한다. 건축 도면과 모형 등 전통적인 건축 표현 방법을 숙지하고, 이를 설계에 활용한다. 건물의 안과 밖의 관계를 설계 과정에서 체득하고, 대지와 건물 간의 관계를 탐색한다.

계획과설계**41872(3.3.0)**

Architectural Programming and Design Strategies

각 건축물 유형에 대한 의미 있는 계획 방향을 찾고 설계를 위한 선형적 지식을 익힌다. 앞서간 건축가들이 사용했던 설계방법에 대해 배우고 문화, 교육, 업무, 치료, 복지에 있어서 현시대의 의미있는 목표와 방향은 무엇인지 알아보고 이것에 대한 대응으로서 박물관, 도서관, 학교, 사무실, 의료 및 복지 시설에서 어떻게 계획이 되는지 기존의 방법을 익힌다.

건축과행태**41873(3.3.0)**

Architecture and Human Behavior

건축이 인간의 행태에 주는 영향을 공부한다. 여기서 행태는 정신적 물리적 사회적 활동을 포함하며 특히 치유의 측면에서 건축공간의 역할을 탐색한다. 최근, 정신적 건강에 대한 이슈가 대두되고 있어 이에 도움이 되는 사회적 활동, 자연과의 접촉에 있어서의 역할을 강조하며 불안감, 스트레스, 외로움 등 심리적 어려움을 극복하는데 있어서 장소와 사람의 연결의 중요성을 탐색한다.

학업설계상담 I**41909(0.1.0)**

Study-Planning Counseling I

대학생활에 처음 입문하는 1학년 학생들을 대상으로 “학업 및 수강 지도, 전공 영역, 진로 영역” 등을 설명하여, 대학생활에 원활히 적응하고 전공분야 및 사회가 요구하는 인재를 양성할 수 있도록 함.

학업설계상담 II**41910(0.1.0)**

Study-Planning Counseling II

대학생활에 처음 입문하는 1학년 학생들을 대상으로 “학업 및 수강 지도, 전공 영역, 진로 영역” 등을 설명하여, 대학생활에 원활히 적응하고 전공분야 및 사회가 요구하는 인재를 양성할 수 있도록 함.

도시과학대학현장실습 I**41925(1.01.160)**

Internship I

도시과학대학내의 학생들이 현장실무경험을 통해서 전공분야 이론의 실제 적용을 이해하면서 실무 기술을 익히고 실무자들과의 교류를 도모하는 계기로 활용한다. 이를 통해 진로에 대한 구상을 구체화하고 졸업 후 취업 및 사회 진출을 위한 준비를 하는데 도움을 준다.

건축미디어실습(계절)**41922(3.2.2)**

Digital Media Tutorials in Architecture

빠르게 진보하는 다양한 디지털 미디어를 건축 설계 과정에 적극적으로 활용할 수 있도록 실습을 통해 배운다. CAD, 3D Modeling, BIM, Digital Fabrication, 3D Printing, Virtual Reality, GIS, Robotics 등 건축 산업에 사용되는 디지털 기술을 습득하고, 이를 응용하여 설계 학습 과정에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 실무에서 시의적으로 중요한 수업 주제와 최신의 학습 도구를 배운다.

졸업설계연구(계절)**41945(1.1.S.U)**

Architecture Design Research

건축설계의 기획과 연구 방법에 대해 학습한다. 건축의 사회 역사적 맥락, 구법, 디자인 방법, 그리고 설계의 기법과 태도에 대해 탐구한다. 다양한 주제를 탐색하며 개별 지도, 그룹토의, 발표 등을 통해 개별 관심사를 설계 주제로 도출한다. 건축설계기를 포함 건축설계과목 6학기를 이수한 후에 수강 가능하다.

		1학년		2학년		3학년		
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기		
교양	교양필수	의사결정과토론(2) 대학영어(W)(2) 일반수학(3)	과학기술글쓰기(2) 대학영어(S)(2)					
	교양 선택군	등섭영역 또는 인성영역(3), 인문사회영역(3), 컴퓨터[웹디자인](2) + 교양선택군 중 택일(16) ※등섭영역(건축공간의수학적이해 교과목 이						
전공필수	건축적 사고			디지털미디어 I (3) 공간과프로그래밍(3)	한국건축사개론(3)	현대건축론(3)		
	설계	기초설계Ⅱ(4)	기초설계Ⅲ(4)	건축설계Ⅳ(4)	건축설계Ⅴ(4)	건축설계Ⅵ(6)		
		형태와 공간의 기본원리 / 인체와척도	안과 밖/ 단위공간 / 대지	프로그램과 기본구법	단일건물의 복합기능	빌딩테크놀로지		
	기술	구조			건축구조역학개론(3)		건물시스템(3)	
		환경						
		시공				건축재료와응용(3)	건축시공학개론(3)	
실무								
개설 전공필수 소개		4	4	13	10	15		
전공선택	이론	건축학개론(2)		서양고전중세건축(3)	서양근대건축(3) 계획과설계(3) 디지털미디어Ⅲ(3)	건축과문화(3) 건축과형태(3) 구조의이해(3)		
	설계							
개설 전공선택 소개		2		3	9	9		

졸업 최저이수 학점 (학기당 최소 14학점 ~ 최대 22학점 이수)

※ 타학과 전공선택 인정과목(최대 9학점까지)

- 1)건축공학전공: 건축공학개론, 철근콘크리트공학, 철골구조학, 컴퓨터의공학응용, 건축공정관리및실습, 건축공기조화설비, 건설사업관리, 건축구조계획, 건축환경성능, 건설경영
- 2)도시공학과: 도시계획론, 도시설계원론, GIS와도시공간분석
- 3)조경학과: 조경학개론, 조경계획, 서양조경문화론
- 4)산업디자인학과(시각디자인전공): 사진
- 5)환경조각학과: 기초회화실기, 한국미술사, 서양미술사
- 6)도시사회학과: 환경과도시
- 7)도시과학대학: 도시과학의이해

	3학년	4학년		5학년		학점	
	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
수 권장)						11	35
						24	
	환경친화건축(3)	도시설계론(3)				18	
	건축설계Ⅳ(6)	건축설계Ⅴ(6)	건축설계Ⅵ(6) 졸업설계연구(1/계절)	건축설계Ⅶ(6) (졸업설계및논문)		47	
	도시와건축	리노베이션	건축사고의 전문적 구현	독자성과 전문성			
	설계와구조(3)					9	
		건축환경계획(3)	건축설비계획(3)			6	
						6	
			건축법규(3)		건축실무와윤리(3)	6	
	12	12	12	6	3	92(25과목)	
	주거론(3) 대지계획과설계(3) 건축디지털미디어실습(3/계절)	한국건축론(3) 건축현장및인턴십Ⅰ(1) 건축현장및인턴십Ⅱ(1)	현대건축론Ⅱ(3) 동양건축사(3) 건축현장및인턴십Ⅰ(1) 건축현장및인턴십Ⅲ(1)		건축제도외정책(3)	48	
					건축설계Ⅷ(4) 연구중심주제심화	4	
	9	5	8		7	52(18과목)	

158

- ※ 건축현장및인턴십은 전공선택과목이지만 건축학교육인증을 위하여 필수과목처럼 운영됨.
 ※ 건축설계Ⅷ은 2017학년도 입학생부터 전공선택과목으로 운영되며 2017학년도 이전 입학생은 전공필수과목에 해당됨.
 ※ 졸업설계연구는 2020학년도 건축설계Ⅵ을 수강하는 학생부터 필히 이수하여야 함.
 (건축설계Ⅵ(4학년 1학기→졸업설계연구(4학년 겨울계절)→건축설계Ⅶ(5학년 1학기))

		1학년		2학년		3학년		
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기		
교양	교양필수	의사결정과토론(2) 대학영어(W)(2) 일반수학(3)	과학기술글쓰기(2) 대학영어(S)(2)					
	교양 선택군	창의[건축공간의수학적이해](3), 컴퓨터[웹디자인](2), 인문사회영역(3) + 교양선택군 중 택일(16)						
전공필수	건축적 사고			디지털미디어 I (3) 공간과프로그래밍(3)	한국건축사개론(3)	현대건축론(3)		
	설계	기초설계Ⅱ(4)	기초설계Ⅲ(4)	건축설계Ⅳ(4)	건축설계Ⅴ(4)	건축설계Ⅵ(6)		
		형태와 공간의 기본원리 / 인체와척도	안과 밖 / 단위공간 / 대지	프로그램과 기본구법	단일건물의 복합기능	빌딩테크놀로지		
	기술	구조			건축구조역학개론(3)		건물시스템(3)	
		환경						
		시공				건축재료와응용(3)	건축시공학개론(3)	
실무								
개설 전공필수 소개		4	4	13	10	15		
전공선택	이론	건축학개론(2)		서양고전중세건축(3)	서양근대건축(3) 계획과설계(3) 디지털미디어Ⅱ(3)	건축과문화(3) 건축과행태(3) 구조의이해(3)		
	설계							
개설 전공선택 소개		2		3	9	9		

졸업 최저이수 학점 (학기당 최소 14학점 ~ 최대 22학점 이수)

※ 타학과 전공선택 인정과목(최대 9학점까지)

- 1)건축공학전공: 건축공학개론, 철근콘크리트공학, 철골구조학, 컴퓨터의공학응용, 건축공정관리및실습, 건축공기조화설비, 건설사업관리, 건축구조계획, 건축환경성능, 건설경영
- 2)도시공학과: 도시계획론, 도시설계원론, GIS와도시공간분석
- 3)조경학과: 조경학개론, 조경계획, 서양조경문화론
- 4)산업디자인학과(시각디자인전공): 사진
- 5)환경조각학과: 기초회화실기, 한국미술사, 서양미술사
- 6)도시사회학과: 환경과도시
- 7)도시과학대학: 도시과학의이해

	3학년	4학년		5학년		학점
	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
						11
						24
	환경친화건축(3)	도시설계론(3)				18
	건축설계Ⅳ(6)	건축설계Ⅴ(6)	건축설계Ⅵ(6) 졸업설계연구(1/계절)	건축설계Ⅶ(6) (졸업설계및논문)		47
	도시와건축	리노베이션	건축사고의 전문적 구현	독자성과 전문성		
	설계와구조(3)					9
		건축환경계획(3)	건축설비계획(3)			6
						6
			건축법규(3)		건축실무와윤리(3)	6
	12	12	12	6	3	92(25과목)
	주거론(3) 대지계획과설계(3) 건축디지털미디어실습(3/계절)	한국건축론(3) 건축현장및인턴십Ⅰ(1) 건축현장및인턴십Ⅱ(1)	현대건축론Ⅱ(3) 동양건축사(3) 건축현장및인턴십Ⅰ(1) 건축현장및인턴십Ⅲ(1)		건축제도외정책(3)	48
					건축설계Ⅷ(4) 연구중심주제심화	4
	9	5	8		7	52(18과목)

158

※건축현장및인턴십은 전공선택과목이지만 건축학교육인증을 위하여 필수과목처럼 운영됨.
 ※건축설계Ⅷ은 2017학년도 입학생부터 전공선택과목으로 운영되며 2017학년도 이전 입학생은 전공필수과목에 해당됨.
 ※졸업설계연구는 2020학년도 건축설계Ⅵ을 수강하는 학생부터 필히 이수하여야 함.
 <건축설계Ⅵ(4학년 1학기→졸업설계연구(4학년 겨울계절)→건축설계Ⅶ(5학년 1학기)>

학생수행평가기준과 교과목 매트릭스 2019

STUDENT PERFORMANCE CRITERIA

교과과정				수행평가기준		건축적사고			
				1	2	3	4		
인증항목구분	학년-학기	교과목 번호	과목명(학점)	건축과 과학 기술 및 예술	세계 건축의 역사와 문화	한국 건축과 전통	건축과 사회		
건축적사고 19과목	1-1	41601	건축학개론(2)	●			●		
	2-1	41632	공간과프로그램(3)				●		
	2-1	41610	서양고전중세건축(3)	●	●		●		
	2-1	41806	디지털미디어(3)						
	2-2	41616	한국건축사개론(3)	●	●	●	●		
	2-2	41615	서양근대건축(3)	●	●		●		
	2-2	41873	계획과설계(3)				●		
	2-2	41825	디지털미디어(3)	●					
	3-1	41620	현대건축론(3)	●	●	●	●		
	3-1	41872	건축과정태(3)				●		
	3-1	41633	건축과문화(3)	●	●		●		
	3-계절학기	41922	건축디지털미디어실습						
	3-2	41798	환경친화건축(3)						
	3-2	41826	대지계획과설계(3)						
	3-2	41622	주거론(3)					●	
	4-1	41621	한국건축론(3)				●	●	
	4-1	41827	도시설계론(3)					●	
	4-2	41625	동양건축사(3)		●		●	●	
	4-2	41627	현대건축론III(3)	●			●	●	
	설계 10과목	1-1	41848	기초설계(4)					
1-2		41849	기초설계III(4)						
2-1		41641	건축설계(4)						
2-2		41642	건축설계II(4)						
3-1		41643	건축설계III(6)						
3-2		41644	건축설계IV(6)						
4-1		41645	건축설계V(6)						
4-2		41646	건축설계VI(6)						
5-1		41647	건축설계VII(6) = 41631 졸업설계및논문						
5-2		41648	건축설계VIII(6)						
기술 8과목	2-1	41674	건축구조역학개론(3)						
	2-2	41672	건축재료와응용(3)						
	3-1	41675	건축시공학개론(3)						
	3-1	41671	구조의이해(3)						
	3-1	41677	건물시스템(3)						
	3-2	41623	설계와구조(3)	●					
	4-1	41673	건축환경계획(3)						
	4-2	41676	건축설비계획(3)						
실무 5과목	4-1 / 4-2	41795	건축현장및인턴쉽(1)						
		41797	건축현장및인턴쉽(1)						
	4-2	41624	건축법규(3)					●	
	5-2	41628	건축제도과정채(3)					●	
	5-2	41629	건축실무와윤리(3)						
교양필수	의사결정과토론 (2) / 대학영어(W) (2) / 일반수학 (3)			교양 선택군					
	과학기술글쓰기 (2) / 대학영어(S) (2)								
타과 전공선택 인정과목 (최대 9학점까지)	건축공학전공			건축공학개론, 철근콘크리트공학,					
	도시공학과	조경학과	도시사회학과	사진					
	산업디자인학과(시각디자인전공)	환경조각학과	도시과학대학						
기타	일반선택, 타과과목 등								

20
19
20
20

학생수행평가기준과 교과목 매트릭스 2020

STUDENT PERFORMANCE CRITERIA

교과과정				수행평가기준		건축적사고			
				1	2	3	4		
인증항목구분	학년-학기	교과목 번호	과목명(학점)	건축과 과학 기술 및 예술	세계 건축의 역사와 문화	한국 건축과 전통	건축과 사회		
건축적사고 19과목	1-1	41601	건축학개론(2)	●			●		
	2-1	41632	공간과프로그램(3)				●		
	2-1	41610	서양고전중세건축(3)	●	●		●		
	2-1	41806	디지털미디어(3)						
	2-2	41616	한국건축사개론(3)	●	●	●	●		
	2-2	41615	서양근대건축(3)	●	●		●		
	2-2	41873	계획과설계(3)				●		
	2-2	41825	디지털미디어(3)	●					
	3-1	41620	현대건축론(3)	●	●	●	●		
	3-1	41872	건축과정태(3)				●		
	3-1	41633	건축과문화(3)	●	●		●		
	3-계절학기	41922	건축디지털미디어실습						
	3-2	41798	환경친화건축(3)						
	3-2	41826	대지계획과설계(3)						
	3-2	41622	주거론(3)					●	
	4-1	41621	한국건축론(3)				●	●	
	4-1	41827	도시설계론(3)					●	
	4-2	41625	동양건축사(3)		●		●	●	
	4-2	41627	현대건축론III(3)	●			●	●	
	설계 10과목	1-1	41848	기초설계(4)					
1-2		41849	기초설계III(4)						
2-1		41641	건축설계(4)						
2-2		41642	건축설계(4)						
3-1		41643	건축설계III(6)						
3-2		41644	건축설계IV(6)						
4-1		41645	건축설계V(6)						
4-2		41646	건축설계VI(6)						
4-계절학기		41945	졸업설계연구						
5-1		41647	건축설계VII(6) = 41631 졸업설계및논문						
5-2	41648	건축설계VIII(6)							
기술 8과목	2-1	41674	건축구조역학개론(3)						
	2-2	41672	건축재료와응용(3)						
	3-1	41675	건축시공학개론(3)						
	3-1	41671	구조의이해(3)						
	3-1	41677	건물시스템(3)						
	3-2	41623	설계와구조(3)	●					
	4-1	41673	건축환경계획(3)						
	4-2	41676	건축설비계획(3)						
실무 5과목	4-1 / 4-2	41795	건축현장및인턴쉽(1)						
		41797	건축현장및인턴쉽(1)						
	4-2	41624	건축법규(3)					●	
	5-2	41628	건축제도및정책(3)					●	
	5-2	41629	건축실무와윤리(3)						
교양필수	의사결정과토론 (2) / 대학영어(W) (2) / 일반수학 (3)			교양 선택군					
	과학기술글쓰기 (2) / 대학영어(S) (2)								
타과 전공선택 인정과목 (최대 9학점까지)	건축공학전공			건축공학개론, 철근콘크리트공학,					
	도시공학과	조경학과	도시사회학과	사진					
	산업디자인학과(시각디자인전공)	환경조각학과	도시과학대학						
기타	일반선택, 타과과목 등								

20
19
20
20

[건축적 사고]

6개 수행평가 기준

01. 건축과 과학기술 및 예술
건축과 과학기술 및 예술의 상호관계를 이해한다.
02. 세계 건축의 역사와 문화
세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.
03. 한국 건축과 전통
한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.
04. 건축과 사회
건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성을 이해한다.
05. 인간행태와 공간
물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 파악하여 공간계획에 적용하는 원리와 방법을 이해한다.
06. 지속가능한 건축과 도시
자연 및 인공자원의 합리적 이용과 역사 및 문화 자원의 보전을 위한 지속가능한 건축과 도시계획의 원리를 이해한다.

[설계]

10개 수행평가 기준

07. 건축 소통 능력
건축설계 과정에서 상황과 소통상대에 따라 구두, 문서, 스케치, 도면, 모형 등 적절하고 다양한 매체를 활용하여 단계별 과정에 맞게 표현(일부 설계안의 경우 영어 등 외국어를 사용)할 수 있다.

08. 형태 및 공간구성
건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 기본 원리를 이해하고, 창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있다.
09. 조사 및 분석
건축에 관련된 선례, 이론, 현상 등 다양한 정보의 수집, 조사, 분석 방법에 대한 이해를 바탕으로 주어진 문제에 대하여 구체적으로 정의하고, 설계 및 건축적 문제에 대한 합리적 대안을 제시할 수 있다.
10. 대지 계획
대지의 인문 및 사회 그리고 기후 등 자연환경의 특성을 분석, 평가하여 배치 등의 설계 개념을 추출하고 대지조성과 외부공간 계획을 포함한 대지 계획을 할 수 있다.
11. 무장애 설계
장애인, 노인, 임산부 등을 포함한 다양한 건물 이용자의 편의와 안전을 고려하여 설계할 수 있다.
12. 안전 및 피난 설계
인명의 안전과 피난 원리를 바탕으로 안전 및 피난 등을 고려하여 설계할 수 있다.
13. 건물시스템 통합설계
건축물의 구조, 설비, 외피, 재료 등의 요소들이 통합되는 건물시스템의 원리를 이해하고 이를 적용하여 설계할 수 있다.
14. 리모델링 설계
기존건물에 대해 사회 환경적 변화에 대응하는 새로운 가치도입과 장소성 회복 등을 포함한 건축 리모델링을 개념적으로 정의 내릴 수 있고, 이를 바탕으로 형태 또는 기능을 변경하거나 개선하는 리모델링 설계를 할 수 있다.

15. 건축과 도시설계

도시계획 기본원리를 이해하고 비평적 관점에서 도시 설계를 평가할 수 있으며 이를 바탕으로 건축설계를 할 수 있다.

16. 종합설계

프로그램이 지향하는 건축교육을 바탕으로 문제의 제기와 해결방안 등을 포함하는 창의적 설계를 할 수 있으며, 도면을 포함한 다양한 형식(논문, 보고서, 패널 등)으로 설계 전과정을 종합하여 제시할 수 있다.

[기술]

6개 수행평가 기준

17. 구조원리와 시스템

구조의 기초이론과 역학적 원리의 이해를 바탕으로 다양한 건축구조시스템의 특성과 적용 방법을 이해한다.

18. 환경조절 시스템

열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속 가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다.

19. 건축설비 시스템

기계, 전기, 통신, 소방 등 건축설비 시스템의 기본원리 및 적용방법을 이해한다.

20. 디지털 활용기술

설계단계에서 컴퓨터를 이용한 다양한 디지털 활용기술을 이해한다.

21. 건축재료와 구성방법

건축재료에 대한 성질과 사용 원리 및 구성방법을 이해한다.

22. 시공 및 건설관리

공사에 필요한 물적, 인적, 기술적 자원과 예산을 효율적으로 운용할 수 있는 발주방식, 시공과정 및 건설관리에 대하여 이해한다.

[실무]

4개 수행평가 기준

23. 건축사의 책임과 직업윤리

건축주와 사회에 대한 건축사의 권한과 책임, 권리와 의무 그리고 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다.

24. 프로젝트 수행과 건축사의 역할

건축설계의 기획, 계획, 중간, 실시 단계 관련 실무도서를 이해하고, 관련 전문기술분야와 협업하는 과정 및 조정, 개략 공사비 산정, 사후설계관리업무, 감리, 건물의 유지관리 등에 대한 고려사항을 이해한다.

25. 건축사 사무소의 운영과 관리

계약 및 재무관리, 사업계획, 영업 및 추수, 조직관리 등 건축사 사무소 운영과 관리에 필요한 사업 실무를 이해한다.

26. 건축법 및 관계 법령

공공의 안전, 재산권 그리고 설계, 감리, 시공 등 실무분야 전반에 관련된 건축법과 관련 제법 법령을 이해하고, 이에 따른 건축사의 법적 책임과 의무를 이해한다.

SPECIAL PROGRAMS

건축학 전공 특별 프로그램

커리큘럼이 프로그램의 토대를 형성하고 연구가 프로그램의 발전을 이끌어간다면, 서울시립대 건축학전공에 독특한 성격을 부여하는 것은 스페셜 프로그램이다. 스페셜 프로그램은 다양하게 구성되어 있지만, 대학과 학부의 전체적인 교육목표와 일관성을 지니고 있다.

아시아 건축도시연합(Asian Coalition for Architecture and Urbanism). 일명 ACAU는 아시아 건축도시의 논의를 위한 공동워크숍을 개최하기 위해 결성된 연합이다. 2004년 서울시립대학교, 국립싱가포르대학교, 상해의 동체대학교, 홍콩 대학교, 태국의 어섬선 등 5개 대학의 연합으로 출범하여 현재는 말레이시아의 국립 말레이대학교, 대만의 국립성공대학교가 후속 멤버로 참여하고 있다. 매해 하계나 동계방학 중 일정 기간 동안 7개 대학의 건축, 도시, 조경 관련분야 학생들과 교수진이 한 도시에 모여 도시의 구체적인 현안을 놓고 해법을 제시하는 설계스튜디오와 세미나, 현장답사 등을 통하여 아시아권 도시의 공감대 형성과 협력의 장을 넓히는 프로그램이다.

2004년 서울시립대에서 개최된 출범 심포지엄을 필두로 2005년 서울워크숍, 2006년 싱가포르 워크숍, 2007년 쿠알라룸푸르 워크숍이 각각 '메트로폴리스의 새로운 공공 공간', '아시아 대도시의 공공 수변 공간', '국제적 도시 만들기: 연결과 정체성'이라는 주제로 개최되었으며 2008년~2009년에는 방콕에서 '도시문화와 다시 관계 맺기'라는 주제로 2010년에는 대만에서 '도시역기(都市縫合/Urban stitching)'라는 주제로 2011년에는 홍콩에서 'Saturated Topography' 주제로 2012년에는 상하이에서 'Scale and Time of Seoul and Shanghai' 주제로 개최되었다. 2014년 1월에 서울에서 열린 아시아건축도시연합워크숍에서는 'POST-APATEU' 주제의 대상으로 백사마을을 선정하여 다양한 집합주거의 가능성을 모색하였다. 2016년 1월에 중국 상하이에서 'Everyone's Country Park' 주제로, 2017년 1월 태국 방콕에서 'SKIM&SNAP IN BANGKOK' 주제로, 2017년 7월 홍콩에서 'Invisible Cities' 개최되었다. 2019년 1월 베트남 호치민에서 '개발과 보전'이라는 주제로, 2020년 1월 싱가포르에서 'INTERIORIZED CITY' 개최되었다.



국제 교환학생 프로그램

INTERNATIONAL EXCHANGE STUDENT PROGRAMS

국제 교환학생 프로그램은 크게 2가지 방식으로 운영되고 있다. 각 대학의 건축학과간 상호협약을 통해 전공 학점 이수가 인정되는 교환학생 프로그램과 서울시립대학교 국제교육원이 주관하는 교환학생 프로그램으로 구분된다. 2017년 현재 서울시립대학교 건축학부 건축학전공은 상호협약을 통해 국립싱가포르대학 및 태국 출랄롱코른대학, 2개 대학의 국제 교환학생 프로그램을 운영하고 있다. 국립싱가포르대학 건축학과와 서울시립대학교 건축학전공 간의 학생과 교수진 교환 프로그램으로 각 대학의 학생들이 파견대학에서 수강한 과목을 소속대학의 전공과 교양 학점으로 인정해 주게 되는 국제화 교육의 일환이다. 2005년 협약을 맺은 후 매년 서울시립대학교 학생 2명과 국립싱가포르대학 학생 2명이 이 프로그램에 참여하고 있다. 국제협력프로그램을 확장시키려는 노력의 일환으로, 2015년 상호 협약을 통한 건축학전공 교환학생 프로그램에 태국 방콕에 위치한 출랄롱코른대학 교환 프로그램을 추가하였다. 매년 서울시립대학교 학생 2명과 출랄롱코른대학 학생 2명이 이 프로그램에 참여하며, 서울시립대학교 건축학전공에서는 외국에서 방문하는 교환학생들을 위하여 건축설계Ⅳ과목을 포함하여 3~4개의 영어강의를 개설하고 있다.

20
19
20
20



짓기 활동을 통한 설계교육의 일환으로 매년 3, 4학년 설계 정규과정을 통해 이루어지는 목구조 Mock-up 작업이다. 대학 캠퍼스 내에 작은 목조정자를 학생들이 직접 설계하고 건설하는 프로젝트로 운영하면서 2004년은 학생작품을 고정된 위치에 설치하여 휴식공간으로 활용하고 있다. 2009년부터 프로그램 이름을 목조정자 짓기에서 1:1로 바꾸어 재료를 국한시키지 않고 실물 크기의 건축물을 직접 시공해 보는 과제로 확대 실시하여 건축에서 구축이 가지는 의미를 교육하고 있다. 2010년에는 영암에서 기증 받은 한옥 자재를 이용하여 캠퍼스 내에 한옥을 짓고 해체하는 과정을 실습하였다. 2012년에는 교내 국제학사 필로티 공간을 휴게공간으로 바꾸는 과정을 실습하였다. 이후 더욱 다양하게 확대되며 때에 따라 2015년부터는 1학년 기초설계과정과 연계하여 1:1 도면을 그리는 프로그램으로 시도되기도 하여 1:1 프로그램은 구축과 스케일, 실제 공간과의 간극을 줄이는 다양한 프로그램으로 발전되었다. 2017년 2차에는 'HANDS-ON MAKING-LOOPING FORM: FINDING FORM, MAKING AND BUILT FORM' 주제로 2017 서울도시건축비엔날레 현장프로젝트 중 "생산도시"의 LOOPING CITY에 참여하였다. 2018년 2차에는 서울시립대학교 생활관 활동견 '누리'의 거주 공간을 주제로 "우리집에 놀러와"란 프로그램 진행하였다.



이전의 단기설계프로그램을 재정비한 프로그램으로 매해 전 학년 건축학부 학생들을 대상으로 짧은 시간 내에 주어진 디자인 문제를 풀어내는 건축적 설계 순발력을 키울 수 있는 프로그램이다. 학생들이 팀을 결성하여 디자인 과제가 발표된 이후 24시간 이내에 구상과 설계를 마치고 작은 판넬과 모델을 제출하는 공모전으로 1995년 삼풍추모공원을 시작으로 종이의자, 빛상자, 재활용 수납공간, 시간동 읽기, 나무의자, 스파게티지붕, 비만인을 위한 패션쇼, 옥상쉼터, 건설공학관 개구부, Mr+Mrs. coffee, 재활용품을 이용한 새집 등 다양한 주제가 주어졌다. 2012년에는 '가을밤을 수놓은 삼차원'이라는 주제로 디지털 영상의 실물 매핑, 2013년에는 '도시건축 비디오 속으로'의 도시영화만들기 등 다양한 매체 탐구로 확대되었으며 2014년에는 1:1 과 연계한 플레이스 스틱, 2015년에는 UAUS(대학생 건축과 연합회) 공모전에 참여할 우리 대학 대표를 뽑는 공모전으로 연계되었다. 'DDP 서울을 입다'라는 주제에서 선발된 PPB(Push Push Baby) 작품은 서울을 대표하는 만원지하철을 체험 설치물로 바꾼 작품으로 UAUS 공모전에서 대상을 차지하기도 하였다. 2018년에는 "100주년 기념 시민문화관 파고라 디자인 공모전" 주제로, 작품모형을 제출하여 발표 후 심사과정을 거쳐 최우수작품 파빌리온을 시공하였다. 2019년에는 "서울,마켓21" 주제로, UAUS 작품모형을 제출하여 발표 후 심사과정을 거쳐 최우수작품을 본교 전농관 광장에 시공하였다.

20
19
20
20



커뮤니티 집짓기 프로그램

COMMUNITY BUILDING PROGRAMS

2002년 처음 시작된 커뮤니티 집짓기 프로그램은 낙후된 지역의 주택을 개선하고 신축하는 프로젝트이다. 한때 탄광촌으로 부흥했지만, 석탄업의 몰락과 함께 쇠퇴한 마을의 회복을 돕는 것이 목표이다. 이 프로그램을 주도적으로 이끌고 있는 이들은 서울시립대학교 건축학과와 동문들이며, 첫해를 비롯해 초창기 몇 해 동안 참여한 자원봉사자 대다수가 서울시립대학교 건축학과 학생들이다. 그들은 손수 집을 지어보고, 공동체 내에서 함께 일하는 즐거움과 가치를 경험했다. 양구 집짓기를 시작으로 커뮤니티 집짓기 프로그램은 학과의 공식 커리큘럼으로 자리 잡아 가고 있다. 여름 방학 동안 집짓기에 참여한 학생들은 학점을 받는다. 학생들에게는 건축의 사회적 책임과 공동체 내에서의 경험을 현장에서 배우고 일하고 생각하는 값진 기회이다.



건축답사여행

ARCHITECTURAL FIELD TRIPS

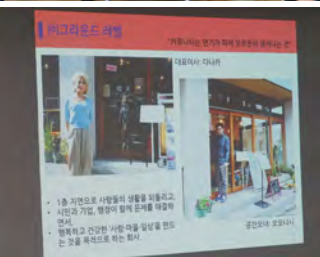
여름방학과 겨울방학 동안 학부와 대학원생 모두가 참여하는 국내외 건축답사여행이다. 국내 답사여행에서는 전통 건축의 문화, 역사, 지역적 특성에 초점을 맞추어 진행하며 지역의 연구소나 대학과 연계하기도 한다. 2005년, 2006년에는 한반도의 남도 끝의 전통건축과 중국의 베이징과 상하이, 베트남의 하노이와 후예의 지역적 삶과 풍부한 유산을 체험했으며, 2007년 강원도 속초·원주·강릉 일대, 2008년 안동·영주 일대, 2009년 전라도 순천·남원 일대, 2010년 인천·강화도 일대, 2011년 광주비엔날레와 안동 하회마을 및 경주 일대, 2012년 부여 예산 일대를 답사하였다. 2013년은 파주출판도시, 2015년에는 광주 국립아시아문화전당, 2016년에는 공주시 일대를 답사하였다. 2018년에는 대전시 일대 대학교내 현대건축 대표작가들이 설계한 건축 사례를 살펴보고 재해석을 통한 발전적인 건축 시야를 갖추게 하였다.



봄/가을 정기 강연 및 특별강연, 워크숍

SPRING/FALL LECTURE SERIES & SPECIAL LECTURE, WORKSHOP

봄/가을 정기 강연은 건축, 도시계획, 조경, 미술, 인문학 분야의 명사를 초청해 정기 강연 혹은 세미나 형식으로 이루어진다. 학생들은 다양한 강연과 세미나에 자발적으로 참여할 수 있다. 2010년 봄 정기 강연은 여섯 번에 걸쳐서 "Digital[Carpet] Ride, it's not a magic"이라는 주제로, 2010년 가을 정기 강연은 네 번에 걸쳐서 "새로운 건축과 미학을 위하여"라는 주제로 진행되었다. 또한 2010년에는 BIG, NL 특별강연 및 다양한 주제의 Digital Jam 관련 특강이 실시되었다. 2011년 봄 정기 강연은 "Architecture & Technology"라는 주제로, 가을 정기 강연은 "환경을 바라보는 다양한 시선"이라는 주제로 네 번에 걸쳐서 진행되었다. 2012년 봄 정기 강연은 네 번에 걸쳐서 "서울의 현재를 읽고 미래를 말하다"라는 주제로, 가을 정기 강연은 "건축가 그리고 역사와 설계의 관계"라는 주제로 진행되었다. 2013년 봄 정기 강연은 "ARCHITECTURE+REAL ESTATE"라는 주제로, 가을 정기 강연은 "Renovation Strategies"라는 주제로 진행되었다. 2014년 봄·가을 정기 강연은 각각 "Media_Interaction_Space", "Computational design_α"이라는 주제로 진행되었다. 2015년 봄·가을 정기 강연은 "WORLD URBANISMS", "다양한 건축분야의 통섭과 이해"이라는 주제로, 2016년 봄·가을 정기 강연은 "Towards Sustainable Urbanism and Beyond", "도시탐사"라는 주제로 진행되었다. 2017년 봄·가을 정기 강연은 "강연은취업을 위한 Portfolio 만들기", "건축이 영화에 빠진 날"이라는 주제로 진행하였고, 2018년에는 "Generating Regeneration-도시재생의 실재", "크리에이터들의 시대" 주제로 봄·가을 정기 강연을 하였다. 2019년에는 봄 정기 강연은 "Changing Society/ Changing Community"라는 주제로, 가을 정기 강연은 "지역 건축"과 "지역 건축가"라는 주제로 동문 및 건축가부부를 초청하여 진행하였다.



디지털 잼(Digital Jam) 우리 프로그램에서 디지털미디어를 탐구하고 학습하는 특별한 활동의 총칭이다. 2009년 2학기 이후 정기워크숍, 초청강연, 강습회, 멘토링, 디지털 학습리소스 구축, 학생자치활동 등 다양한 형태로 학생과 교원들이 자율적으로 참여 하여 활발히 활동 중이다. 디지털미디어를 탐구하고 학습하는 특별활동의 총칭으로 빠르게 변화하는 디지털 기술과 기법을 학업에 자율적으로 활용하는 능력을 배양하고 급변하는 디지털 기술을 주도적으로 활용할 수 있는 인재를 양성하기 위해 다양한 형태로 진행한다. 2017년에는 “건축×로봇+도시”로 세운캠퍼스에서 진행하였다.

20
19
-
20
20



포트폴리오 공모전

PORTFOLIO COMPETITION

취업이나 프로젝트에 핵심적인 포트폴리오를 공모하여 선정함으로써 아이디어와 모형 제작 과정을 도면, 이미지, 사진 등을 이용하여 효과적으로 전달하는 능력을 향상시키고 나아가 학생들의 경쟁력을 높이고자하는 지원 프로그램이다.



GRADUATE PROGRAM

석사 및 박사 학위과정

서울시립대학교 대학원 건축학과는 건축과 도시에 대한 설계능력을 갖춘 건축전문가와 도시 및 건축이론에 대한 전문지식을 갖춘 건축학자 육성을 프로그램의 핵심목표로 설정하고 있다.

이를 실천하기 위해 첫째, 건축이론에 대한 지식과 설계실무능력이 균형 잡힌 건축전문가 육성, 둘째, 서울에 대한 연구를 바탕으로 역사도시와 거대도시에 대한 통찰력을 갖춘 건축전문가의 양성, 마지막으로 건축이론과 건축설계에 대한 심화된 지식과 도시와 건축분야에 대한 통합적 지식을 갖춘 건축학자 양성을 프로그램의 세부목표로 삼아 연구와 실천, 디자인 작업을 지속하고 있다.

주요 연구 분야는, 건축설계 및 건축이론 연구, 건축사 및 역사도시 연구, 현대건축 및 건축도시 연구, 주거이론·도시정책·제도연구, 디자인 스튜디오와 통합설계, 설계중심연구 및 디자인정보연구, 건축계획 및 프로그래밍 연구 등으로 대별할 수 있으며, 세부적인 연구과 실천적인 탐구 작업은 다양한 연구실을 통해 수행된다.

학사과정과의 연계성과 차별화를 위해 5년 과정의 학부 건축설계 전문과정의 연장선상에서 건축이론과 설계기법에 대한 전문성을 갖춘 건축가 양성을 위한 심화설계 교과과정과, 도시역사문화, 도시디자인, 도시건축이론 등의 전문분야에 대한 체계적인 지식을 갖춘 연구자 양성을 위한 전문통합 교과과정을 복합적으로 운영한다.

역사도시건축연구실

Research Studio in Architecture of the Historic City

Faculty Advisor_ Professor Song, Inho

역사와 설계, 도시와 건축의 경계에서 서울과 한옥에 대하여 연구한다. 도시한옥은 전통한옥이 근대도시에 적응하면서 만들어진 건축유형이다. 역사도시건축연구실에서는 지형과 도시조직, 구법과 문화정체성에 주목하면서 서울의 한옥을 기록하고 설계하는 작업을 진행한다. 한편 서울은 동아시아의 역사도시이자 거대도시이다. 장소인문학적 관점에서 서울의 장소와 정체성을 정의하고, 역사도시경관의 원형과 보존에 대한 실천적 연구를 진행한다.



현대건축연구실

Research Group in Modern Architecture

Faculty Advisor_ Professor Pai, Hyungmin

현대건축연구실에서는 20세기 이후 서양, 아시아, 그리고 한국의 건축과 예술문화를 탐구한다. 역사, 이론, 비평, 큐레이팅은 건축과 예술을 구축하는 작업이 아니라 사고와 상상력을 넓히는 구체적이고 실천적인 작업이다. 연구실에서는 국내외 철학, 미술, 영화, 인문학, 큐레이팅 영역을 망라한 작가, 학자, 기획자들과 교감을 가지며 미학과 정치, 공간과 텍토닉스, 인식과 표상, 역사론 등의 주제를 중심으로 작가론과 함께 건축과 예술의 기원, 건축과 예술의 정치사회적 역할에 대하여 탐구하고 있다. 현학과 기회주의를 넘어서 논쟁이 가능하고 실천력이 있는 건축 담론을 생산하는 것이 가장 중요한 작업이다.



건축·도시연구실

Research Group in Architecture and Urbanism

Faculty Advisor_ Professor Kim, Sung Hong

건축·도시 공간과 도시문화 현상을 관찰, 해석, 실천함으로써 이론과 실무를 접목하는 것을 목표로 한다. 거시적 도시 분석과 미시적 건축 관찰을 결합하여 1960년대 이후 서울의 변화를 추적하고 한국 근현대건축에 내재된 집합적 건축·도시 모폴로지를 탐색한다. 이를 통해 우리 도시와 건축의 새로운 가능성을 모색한다. 학생들은 대학원 정규 수업 이외에 우리 도시건축에 대한 물음을 던지고 이를 논문으로 작성한다.



지속가능 건축도시 연구실

Sustainable Architecture & Urbanism Lab

Faculty Advisor_ Professor Rieh, Sun-Young

지속가능 건축도시 연구실은 삶의 질 향상을 위해 리서치 기반의 디자인을 바탕으로 완성된 프로젝트가 질적연구 기반의 POE를 통해 검증되며 더 나은 방향으로 나아가는 선순환을 목표로 다음의 세 가지 방향에 집중하고 있다. 먼저, 환경적, 사회적 지속가능성 기반 설계방법론을 적극 활용한 설계작업을 모색하고 있으며 컨설팅을 병행하고 있다. 이와 더불어 질적 연구방법론을 통한 장소성의 구현을 연구주제로 삼아 현재 학교환경과 커뮤니티를 중심으로 한 연구가 진행되고 있다. 또한 전 세계적인 도시화와 고령화 맥락에서 건축과 도시차원의 젠더이슈에 관련된 대안적 설계 및 실천방안에 집중하고 있다.

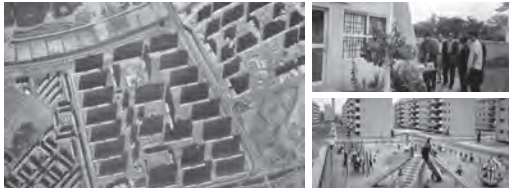


주택도시연구소

Housing and Urban Design Lab

Faculty Advisor_ Professor Park, Cheol-Soo

주택도시연구소는 주거와 도시의 사회문화사를 중심으로 주택과 도시건축에 연관된 역사, 이론과 정책 그리고 제도 등을 중심으로 실천적 연구방법과 현장학습에 주목한다. 특히, 일상공간과 공공공간에 대한 태도와 가치의 변화 과정을 주시 하면서 변화의 동인이 갖는 문화적, 역사적, 사회적, 정책적 상관관계를 지속적으로 탐색한다. 이를 통해 적극적인 사회적 발언과 참여를 통해 바람직한 주거문화와 도시건축의 공공성 확보에 연구와 실천의 목표를 두고 있다. 연구와 세미나는 이를 위한 단편적 지식의 구조화 과정이며, 파편적 정보와 통합적 사고 배양을 목적으로 삼는다.



공간디자인연구소

Research Studio in Space Design

Faculty Advisor_ Professor Kim, So-Ra

공간디자인 연구실은 도시와 건축을 이루는 물리적 구성요소가 되는 다양한 공간의 설계 해법을 연구하고 실천하는 곳이다. 건축공간의 본질적 요소에서부터 구축적, 물리적 측면에 이르기까지의 다양한 디자인 방법을 연구하고 이를 여러 스케일과 다른 성격의 공간에 적용하며 설계와 이론을 탐색하는 현장이다. 공동체 주택, 도서관, 어린이집, 마을회관, 학교 공간에 이르기까지 다양한 공공 프로젝트에 주목하며 도시 사회적 맥락 안에서 공공건축이 수행하여야 하는 역할과 그 작동방식에 대해 탐구한다.

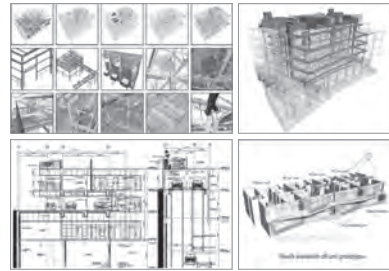


통합디자인연구소

Integral Design Studio

Faculty Advisor_ Professor Lee, Chung-Kee

통합디자인연구소는 도시와 건축에 관련된 다양한 요소들을 통합하여 디자인하는 방법을 모색하고 구체적으로 실천하는 공간이다. 이를 위해 대지와 프로그램, 정보, 법규뿐만 아니라 역사, 문화, 경관, 교통 등의 도시적 요소와 구조, 기계, 전기 조명, 소방방재 등의 건물시스템요소, 그리고 조경, 음향, 일조, 재료 등의 환경적 요소와 경제성, 예산 등의 시공적 요소 등을 통합하여 실제 설계실무와 디자인에 적용하는 것을 중심 과제로 삼아 다양한 프로젝트에 참여하는 기회를 가진다.



SCA 디자인랩

SCA Design Lab

Faculty Advisor_ Professor Choe, Sanki

건축설계는 도시적, 인문적 연구 활동이 서로 맞물려 평행선상에서 진행되는 Research-based Design의 형식을 취할 때 그 가치가 더해질 수 있다는 전제하에, SCA 디자인랩은 건축 디자인과 실무에 중심을 둔 연구 활동을 지향한다. 특히 저성장 시대의 과제인 건축재생과 보전의 문제를 도시적 맥락에서 접근하여 건축과 인테리어의 중간 영역에서 디자인적 해결을 찾는 프로젝트를 주로 다루며, 프로젝트 단위의 설계 스튜디오 형식 안에서 리서치와 디자인의 접목을 추구한다. 실제 디자인 프로젝트와 창의적 연구 활동의 균형을 통해 아카데미와 실무의 간극을 메우는 다리 역할을 하는 것이 연구실의 주된 목표이다.



디자인정보연구실

Design Informatics Lab

Faculty Advisor_ Professor Hwang, Jie-Eun

디자인정보연구실에서는 기술의 발달에 적응하는 정보화 사회의 현상에 주목하면서 정보기술을 능동적으로 활용하여 디자인 문제를 다각적으로 탐구하며, 건축과 환경을 창의적으로 발전시킬 새로운 기술을 제안하고 실험한다. 관심 연구 주제는 공간정보와 장소성, 사용자 경험에 의거한 디자인 방법론, 디지털 조형과 구법, 디자인 미디어와 인터페이스, 건축 정보의 유통 등이다. 창발적 진화를 거듭하는 건축 지식을 정보기술로서 규정하고 이를 실천할 수 있는 연구를 수행한다.



건축사 연구실

Research Group in The History of Art and Architecture

Faculty Advisor_ Professor Lee Kang Kun

건축사 연구실은 역사학적, 이론적 탐구를 통해 전통건축의 계승과 현대적 적용을 모색하는 연구공간이다. 전통건축에 대한 다양하고 심화된 이해를 위해 건축 기법, 사상, 공간, 미술 등에 관한 세미나를 실시하는 동시에 동아시아 건축에 대한 탐구학습과 심화연구를 병행하고 있다. 건축문화재의 보존과 유지 등에 대한 실천적 연구에도 주목하고 있다.

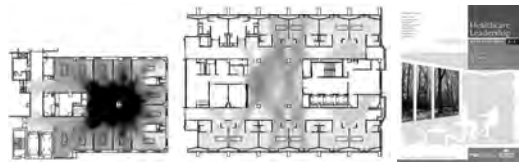


건축계획 연구실

Research Group for Architectural Planning

Faculty Advisor_ Professor Hyun-Bo Seo

건축환경이 사람에게 주는 영향에 대한 연구를 활용하여 사회적 자산, 공동체 형성, 범죄감소, 효율성을 증진시켜 사용자들의 만족도, 업무성과, 건강, 안전등을 개선하는데 건축이 어떻게 기여하는지 파악한다. 건축환경에 따라 사용자가 어떻게 느끼고 행동하는지 관찰, 인터뷰, 설문 등을 통해서 사용자 중심으로 건물을 이해하고, 과학적인 정량적 분석, 정성적인 분석, 사례조사 등을 통한 연구결과를 설계에 적용한다. 보다 나은 사용자 환경을 만들기 위해 환경심리, 인간공학, 경영, 산업공학, 산업 디자인 분야들과 협력한다.



건축구조디자인 연구실

Institute for Building Structures and Innovative Design

Faculty Advisor_ Professor Kyung-Ju Hwang

본 연구실(IBID)은 건축 디자인에 관한 연구와 교육의 영역을 엔지니어링의 컨셉을 이용하여 확장해 나가는데 목적을 둔다. 모든 타입의 건축 테크놀로지와 시스템을 개념적 혹은 재료적인 가능성을 발전에 초점을 맞춘다. 이를 위해, 플라스틱과 유리에서부터 철과 콘크리트의 새로운 디자인적 가능성 그리고 바이오 시스템에 근거한 계폐식 구조물까지 연구의 영역을 포함하고 있다.



건축설계 연구실

Transdisciplinary Architectural Design Lab

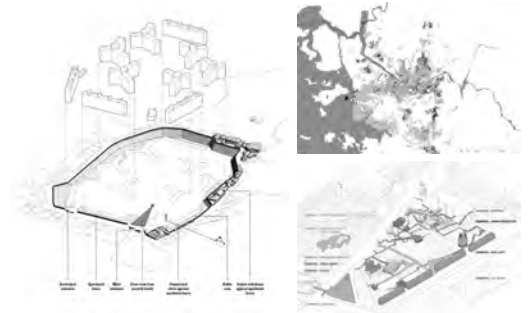
Faculty Advisor_ Professor Yoon, Jungwon

건축설계 연구실에서는 프로젝트 기반의 건축 설계 작업에, 물리적 환경, 사회적 관계, 생태 시스템을 변화시킬 수 있는 방법들에 대한 통학문적 접근 및 연구를 통합하고자 한다.

주로 건축 재료 연구 및 건축설계방법으로의 적용에 주목하여, 건축 설계와 구축을 생태, 경제, 기술 시스템과 어떻게 통합할 것이며, 지속가능한 건축 실무를 위해 어떻게 대응할 것이며, 새로운 사회 공동체를 구성하기 위해 디자인 방법을 어떻게 발전시킬 것이며, 일상의 경험과 대중의 인식을 어떻게 변화시킬 것인지를 탐구한다.



opportunities for intervention, expand the role of architects within it, and revise the modern legacy. Focuses of research are: a new housing culture; tourism & the city; alternative processes of urban regeneration; infrastructure re-loaded; new relationships between city and production; etc.



융합디자인 연구실

Convergence Design Lab

Faculty Advisor_ Professor Cho, Junhee

융합디자인연구실에서는 급변하는 사회의 건축에 대한 복잡 다단한 요구를 파악하고 미래의 인문, 도시환경의 변화를 추론함과 동시에 이에 대응하기 위하여, 건축 내외의 최신 기술을 바탕으로 건축의 새로운 가능성을 모색하고 타 분야와의 연계를 통한 건축의 외연 확장을 탐구한다. 디지털기술에 기반한 디자인 방법론, 새로운 건축소재 발굴과 이를 위한 구축법을 주요 연구 주제로 하여, 건축의 프로세스와 이와 연계된 산업의 생태계를 대상으로 다양한 층위에서 창의적 접근과 구체적 실현, 분야 간 소통의 매개체로서의 기술의 가능성을 실험하는 것을 목표로 하고 있다.

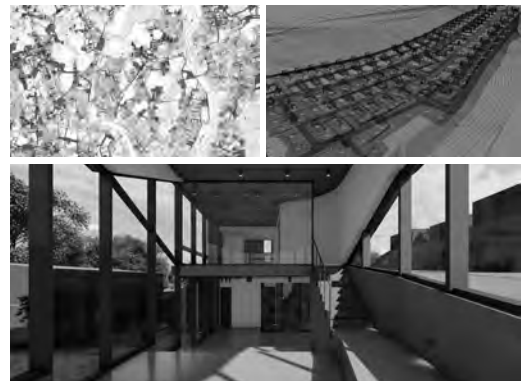
SEOULSCAPES LAB

Faculty Advisor_ Professor Marc Brossa

As the urban disciplines try to come to terms with the legacy of modern architecture, the post-industrial city and the effects of global economic forces on urbanization processes, any theoretical investigation on urbanism today appears to come after the fact. On one hand, there is no doubt about the vitality of the urban world. But on the other, modern manifestos are obsolete and the formulation of comprehensive, universal urban theories today seems impossible.

The urban outcome of the 'Miracle of the Han River' was a fast-track experiment on modernization and urbanization. It is our context both as an artificial nature and as a modus operandi. Its faults and contradictions should not prevent us from seeing the possibilities of this form of human settlement –nor absolve us from the responsibility to address its shortcomings

After 40 years of accelerated growth, a paradigm shift is taking place. The goal of Seoulscapes Lab is to outline working scenarios for urbanism in Seoul in order to define



관련 연구소

AFFILIATED INSTITUTIONS

도시과학연구원

도시과학연구원은 연구와 더불어 1996년 이후 2년마다 서울 메트로폴리탄포라 (Seoul Metropolitan Fora)를 개최하여 국내외 학자와 전문가들이 이론과 경험을 교환하고 토의하는 장을 마련해 오고 있습니다. 또한 2005년 이후 매년 서울과 동경에서 번갈아 서울-동경조인트 세미나(수도대학동경)을 개최하여, 동경과 서울의 대도시문제와 삶의 질을 분석-진단하기 위한 '학술세미나'를 개최하고 있습니다.

도시과학연구원이 발간하는 국제도시과학저널(International Journal of Urban Sciences)은 국내 유일의 도시관련 학제간 저널로서 세계 1,000여개 대학과 연구기관에 배포되고 있습니다. 앞으로도 저희 도시과학연구원은 거대 도시의 제반 문제를 짚어보고, 인간성, 친환경성, 역사성, 기술을 통합하는 미래 도시의 청사진을 모색하는 노력을 계속할 것입니다.

국제교육원

글로벌 시대를 이끌어 나갈 미래의 주인공이 되기 위해서는 국제적인 사고와 외국어 능력이 필요합니다. 서울시립대학교 국제교육원은 다양한 국제화 프로그램과 어학 프로그램 운영을 통하여 여러분이 글로벌 리더로 성장할 수 있도록 지원하고 있습니다. 우리학교는 미국, 일본, 중국 및 유럽의 우수대학과 교류협력을 위한 협정을 체결했으며 앞으로도 계속하여 영미권 국가를 포함한 유럽 여러 지역의 유명대학, 그리고 아시아 최고 수준의 대학과 교류 협력을 강화해 나갈 것입니다. 이를 통하여 학생 교환 및 공동연구 등 국제협력 프로그램을 더욱 활성화시켜 국제학사가 완공되는 2011년에는 "세계의 대학으로" 라는 슬로건에 걸맞는 국제화된 캠퍼스를 만들 것입니다.

국제교육원에서는 교환학생 프로그램, 어학연수 프로그램, 글로벌 인턴십 프로그램, 선진도시탐방 프로그램 등을 통하여 여러분이 해외 우수대학과 기관에서 현지 문화를 체험하며 외국어와 전공지식을 쌓을 수 있는 프로그램을 제공하고 있습니다. 또한 교내 외국어교육프로그램과 글로벌카페 및 어학실습실 운영을 통하여 캠퍼스 내에서도 자유롭게 외국어 능력을 향상시킬 수 있도록 지원하고 있습니다. 이제 한국을 벗어나 세계로 향할 때입니다. 치열한 사회 속에서 스스로의 경쟁력을 높이고, 세계화와 정보화 시대에 적극적으로 참여하는 도전과 노력이 절실합니다.

서울학 연구소

서울학연구소는 '서울학'을 육성, 확산하기 위해 서울 600년을 계기로 하여 1993년 서울특별시의 지원 아래 서울시립대학교 부설로 설립되었습니다. 서울학의 연구대상은 도시 서울입니다.

서울학은 서울의 장소, 사람, 일, 문화를 만들어내고 변화시키는 과정과 힘을 탐구하여 서울이 지닌 도시적 보편성과 특수성을 밝히는 것을 목적으로 합니다. 서울학은 종합적 관점을 견지하면서 학제적 연구를 지향합니다. 서울에 대한 여러 기성학문 분야(역사학, 지리학, 사회학, 인류학, 경제학, 건축 및 도시계획학 등)의 연구 관심과 성과가 상호조명되고 교차되는 것이 서울학입니다. 서울학의 학문적 관심은 오늘의 서울을 만들어낸 역사적 과정을 이해하는 데에 있지만, 그 실천적 관심은 현재의 서울에 대한 심화된 성찰을 통해 보다 나은 서울의 미래를 그리는 데에 있습니다.

도시과학 대학원 GRADUATE SCHOOL OF URBAN SCIENCE

도시과학 대학원

도시과학 대학원은 이론과 실재를 접목시킨 도시문제 전문가 양성을 목적으로 1982년에 국내 최초로 설립된 특수대학원으로서, 일반인과 공무원을 재교육하여 전문인력으로 양성하고 있습니다. 석사과정으로 도시행정학과, 행정학과, 사회복지학과, 도시계획학과, 교통관리학과, 관광문화학과, 건축공학과, 조경학과, 환경공학과, 방재공학과, 공간정보공학과, 부동산학과, 공간계획설계정책학과(신설) 등이 있습니다. 1999년 4월 23일부터 도시행정대학원에서 도시과학 대학원으로 확대 개편되어 도시과학 분야의 종합 전문교육기관으로 발전하고 있습니다.

국내 최초 건축학교육인증 획득

서울시립대학교 건축학전공은 2007년 1월 한국건축학교육인증원(KAAB)으로부터 국내 최초로 건축학교육인증을 획득하였다. 이는 2002년 건축학전공 5년제로 전환한 이래 교수진과 학생들의 노력과 학교본부의 지원으로 이루어진 값진 성과였다. 이를 통해 서울시립대학교 건축학전공은 새로운 건축영문으로 도약하는 계기가 되었으며 최고 수준의 교육내용과 환경을 지속하기 위한 노력을 계속하고 있다.

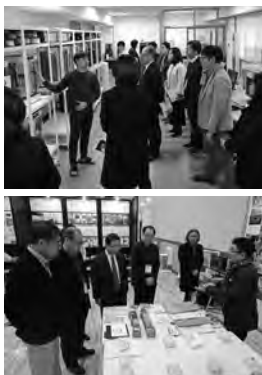
건축학 교육인증은 건축학 교육의 국제적 수준확보와 국제 수준의 건축사 양성과 매우 긴밀하게 연관되어 있다. 세계건축가 연맹은 지난 1999년 북경에서 개최된 제21차 총회에서 “건축실무의 전문성에 대한 국제 권장기준 협정(The UIA Accord on Recommended International Standards of Professionalism in Architectural Practice)”을 채택하여 국제적 기준을 갖 추

는 소정의 자격기준을 제시하였으며, 이는 국제적으로 공인된 교육과정에서 5년 이상의 정규 건축교육을 받고 일정한 기간 이상의 인턴 과정을 거친 후 건축사 자격시험을 통과하여야 국제적으로 공인된 건축가로서 인정할 수 있도록 하는 것이었다.

이같은 움직임에 따라 우리나라 대학의 건축학 교육과정은 지난 2002년부터 국제적 기준에 부합하는 교과과정의 개발과 개편, 학과 특성화 운영 프로그램의 개선 등이 집중적으로 이루어졌으며, 2002년부터 우리대학을 포함한 대부분의 대학이 5년제 과정으로 전환하여 2013년 현재 5년제 건축학과를 운영하는 대학은 전국적으로 70여 개에 이르고 있다.

한편 건축학 교육과정과 내용의 인증을 위해 2005년 1월 한국건축학교육인증원이 출범하여 건축학교육 프로그램의 교육내용과 인증심사를 위한 건축학 교육인증 규준을 마련하였다. 2006년 11월 해외 인증전문가와 국내인증 전문가들이 대학을 방문하는 실사를 거쳐 국내최초로 서울시립대, 서울대, 명지대 등 3개 대학을 심사하였고 2007년 1월 서울시립대학교 건축학프로그램은 최우수 등급에 해당하는 5년 인증을 획득하였다. 2011년 11월 2차 인증 심사를 받았으며 2012년 1월 최고 등급인 5년인증을 획득하였다. 그리고 지난 2016년 11월 3차 인증 심사를 받았으며 2017년 1월 최고등급인 6년인증을 획득함으로써 건축학교육의 선두를 지키고 있다. 다음 인증심사는 2022년도에 실시될 예정이다.

서울시립대학교 건축학 교육을 수료한 학생들에게는 졸업과 동시에 건축학 교육인증 증서가 발급되며 향후 졸업생의 외국 건축사 자격증 획득과 외국대학의 건축학 학위 취득, 국내의 취업시 매우 유리하게 작용하고 있다.



2006 인증 실사단 실사



20
19
-
20
20

2006 인증 보고회



2011 인증 실사단 실사





20
19
20
20





University of Seoul

Tel. 02-6490-6114, <http://www.uos.ac.kr>

Department of Architecture, School of Architecture & Architectural Engineering

Tel. 02-6490-2751 ~ 2 Fax. 02-6490-2749

<http://archi.uos.ac.kr/>, www.uosarch.ac.kr

Copyright © 2020 DEPARTMENT OF ARCHITECTURE, SCHOOL OF ARCHITECTURE &
ARCHITECTURAL ENGINEERING All Rights Reserved.

Organized by  서울시립대학교
UNIVERSITY OF SEOUL

designed by_ HANA 02-2273-7294