UNIVERSITY OF SEOUL DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

uosarch

2021 REVIEW

서울시립대학교 건축학전공 설계작품집

uos arch UNIVERSITY OF SEOUL ARCHITECTURE

CONTENTS

GRADUATION WORK DESIGN THESIS 5-1

UNDERGRDUATE DESIGN STUDIO

DESIGN RESEARCH

PROSPECTUS 2020-2021

GRADUATION WORK DESIGN THESIS 5-1

5 year

김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

MARKET 4.0 : LOCAL FULFILLMENT

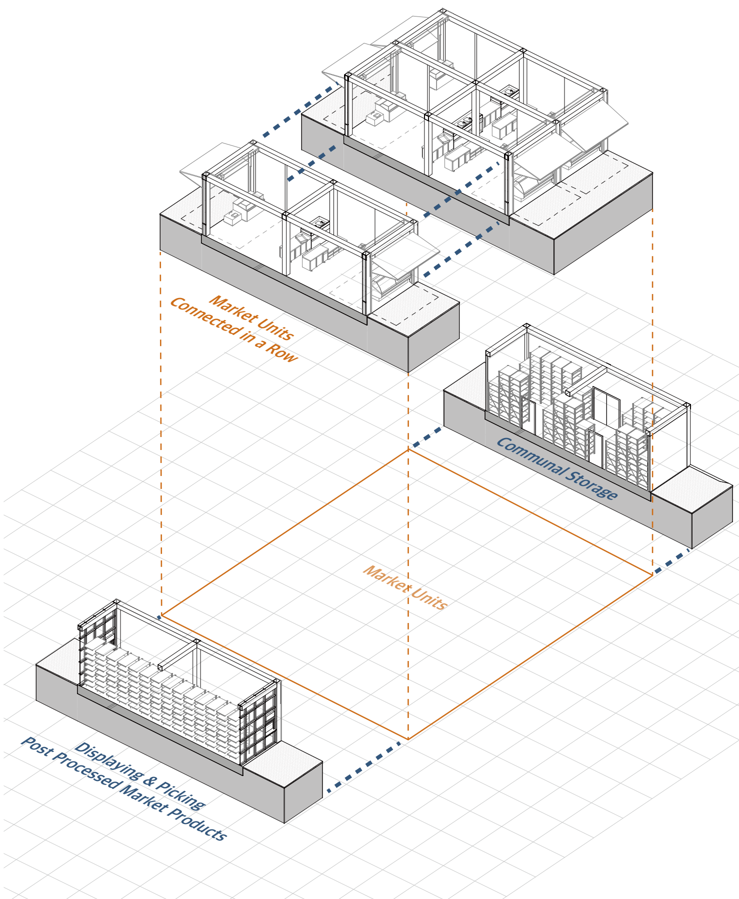
새로운 물류시스템을 결합한 지역거점형 재래시장 모델 제안

김동욱
KIM, DONG WOOK

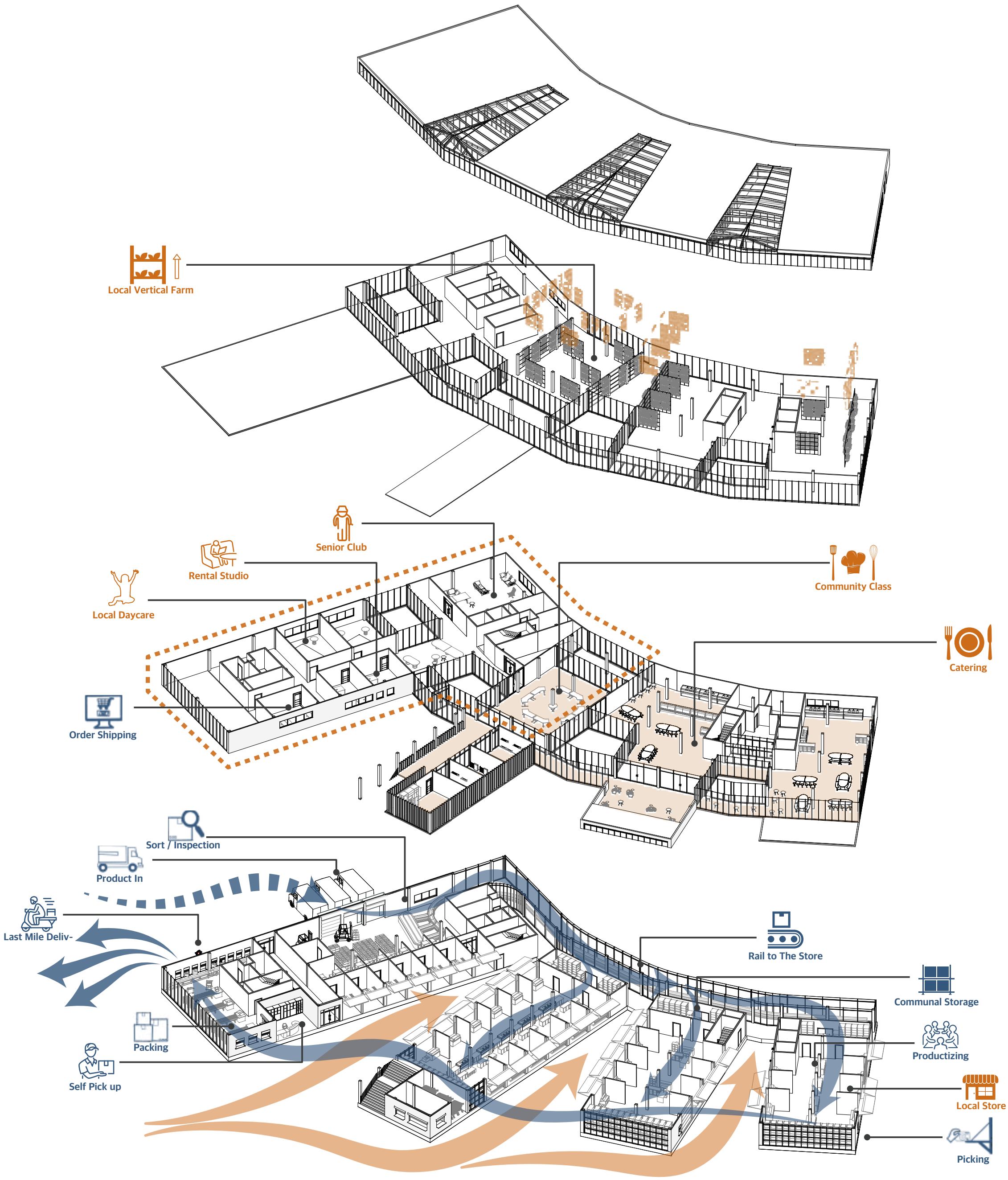
Thesis

재래시장 침체의 가장 큰 원인은 중앙화되지 않은 시장의 유통system이다. 현재의 시장에서는 각 점포별로 생산지와 중간도매상을 거쳐 각각의 유통라인이 형성되고, 이러한 분산된 유통의 흐름으로 인해 시장에는 공간적인 문제가 발생한다. 여러 갈래의 물류 동선과 소비자 동선이 모두 하나의 문과 길로 이루어져 사용자의 동선이 혼재되어 있으며, 골목이 물류의 이동 및 보관, 또는 상인들의 상품화 작업공간으로 사용되어 단절되어 있다.

유통의 흐름에 뒤쳐진 서울의 재래시장에 새로운 물류의 흐름을 다시 개입함으로써, 공간적인 문제를 해결하고 지역의 시장이 나아가야 할 미래의 모습을 제안한다.



FULFILLMENT CIRCULATION & LOCAL PROGRAM



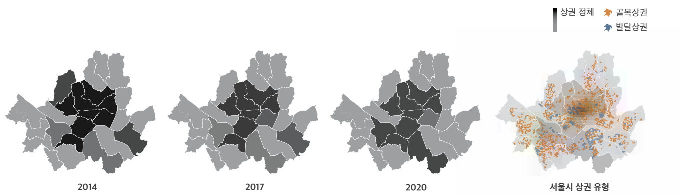
ANALYSIS & PROPOSAL

재래시장에서 취급하는 8개 업종의 점포 내 행위는 크게 판매, 작업 및 휴식, 보관 공간으로 분류되었고, 보관과 작업공간을 중심으로 시장의 작은 조직단위에 새로운 물류시스템을 결합한다. 새로운 시스템을 위한 모듈 유닛을 통해 재래시장의 물류 시스템을 새롭게 제안하고, 동시에 공간적인 문제를 해결한다.

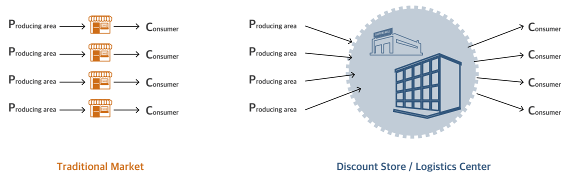
새로운 물류시스템으로는 상품의 입고부터 배송까지 모두 서비스되는 Fulfillment System을 지역시장과 결합한 'Fulfillment by Local'을 제안한다. 지역 주민이 직접 참여하여 온라인으로 주문된 물품을 피킹하고, 이륜차를 통해 지역 인근으로의 라스트 마일 배송을 담당한다. 물류 시스템과 기존의 시장이 상생하는 지역 거점형 상권의 모델은 침체된 골목상권이 경제를 활성화하고 도시 서울의 모체인 시장의 장소성을 회복한다.

Congestion trends and Traditional Markets in Seoul

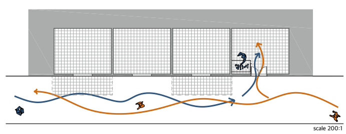
Data Soruce : 우리마을가게 상권분석서비스



Causes of the Traditional Market Downturn

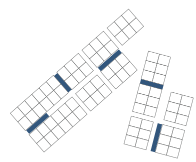


Spatial Problems



Matter of Flow

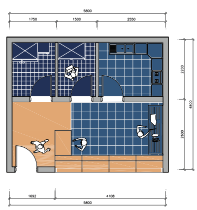
Distribution and Sales flows are all mixed through a single door and road



Blocked Alley

Alleys are disconnected, serving as storage and work place

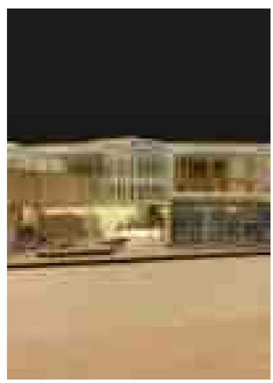
In-Store Behavior



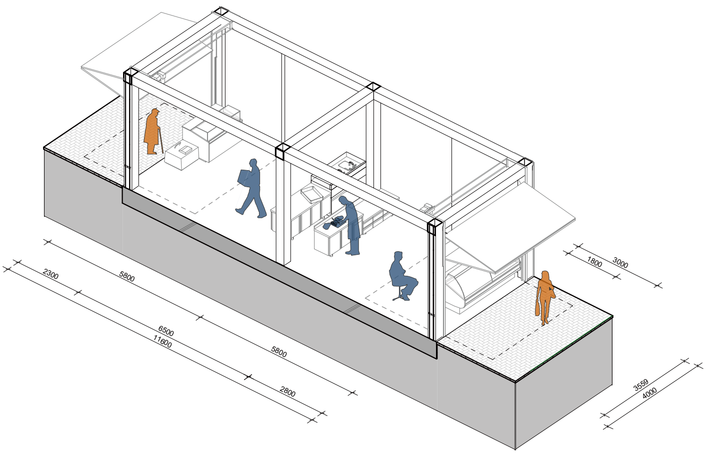
Behavior in butcher shop

Area of different activities by products

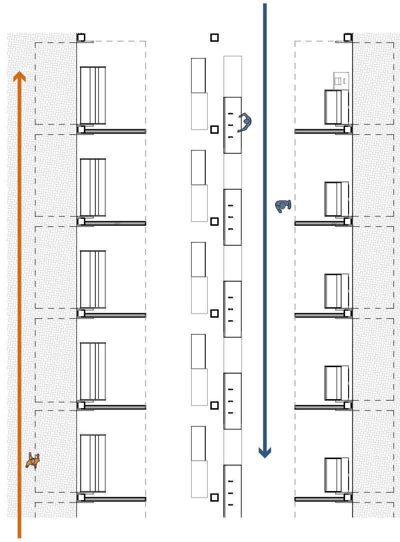
MARKET 4.0 MODEL



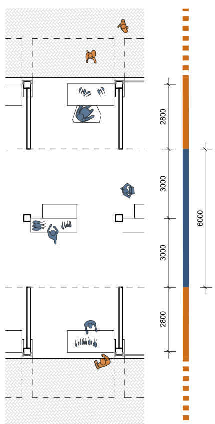
MARKET FULFILLMENT UNIT



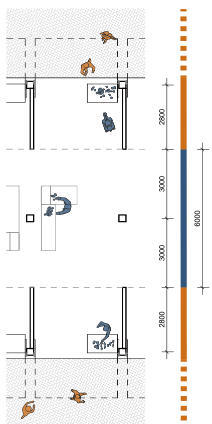
24sqm Market Units x 2



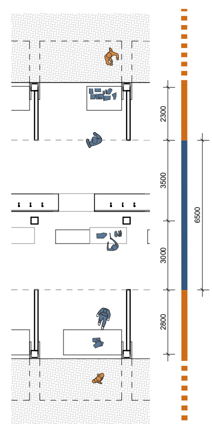
Seperation of
Consumer and Distribution Flow



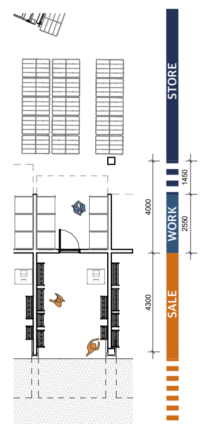
Aquatic



Agricultural

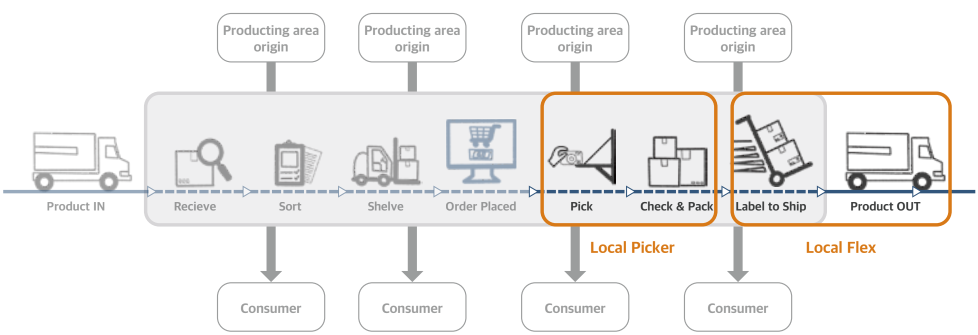


Livestock /
Processed food



Clothing /
Houseware / etc.

PROGRAM PROPOSAL



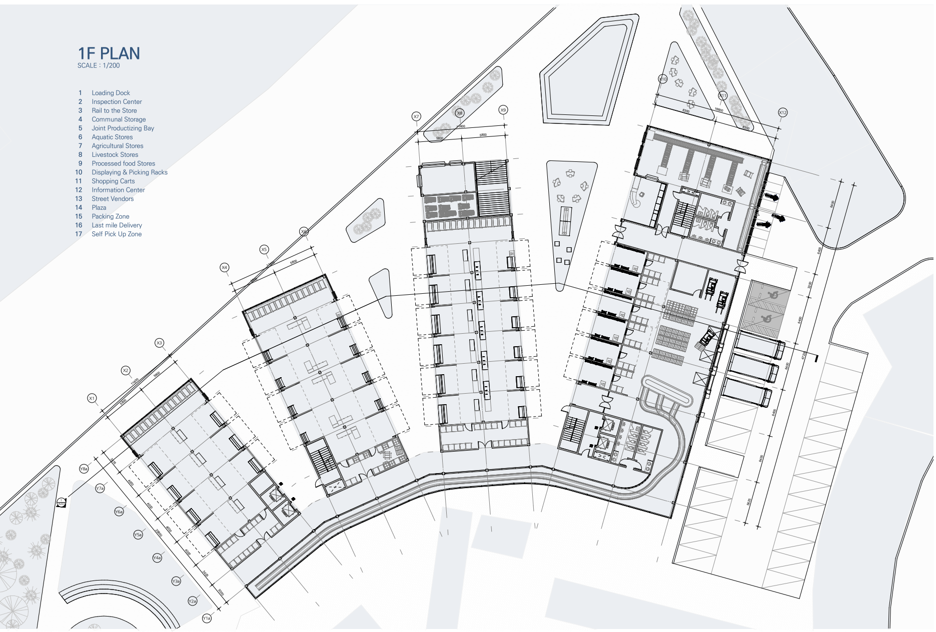
MARKET 4.0 + Logistics Center → "Fulfillment System By Local"

5 year

1F PLAN

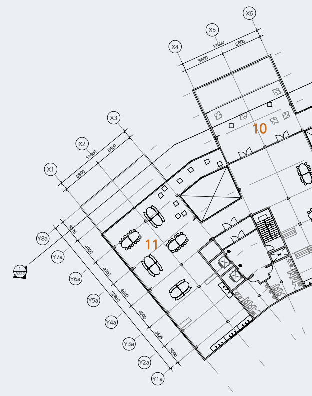
SCALE : 1/200

1 Loading Dock
2 Inspection Center
3 Rail to the Store
4 Communal Storage
5 Joint Productizing Bay
6 Aquatic Stores
7 Agricultural Stores
8 Livestock Stores
9 Processed food Stores
10 Displaying & Picking Racks
11 Shopping Carts
12 Information Center
13 Street Vendors
14 Plaza
15 Packing Zone
16 Last mile Delivery
17 Self Pick Up Zone



2, 3F PLAN

1 Open Studio
2 Retail Shops
3 Local Lounge
4 Rental Studio
5 Delivery Office
6 Local Daycare
7 Local Senior Club
8 Market Cooperative Office
9 Community Class
10 Terrace for visitors
11 Catering
12 Open Kitchen
13 Local Vertical Farm

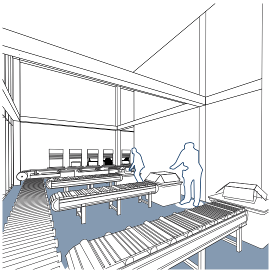


LOCAL FULFILLMENT PROGRAM

01 LOADING DOCK – Product In & Inspection

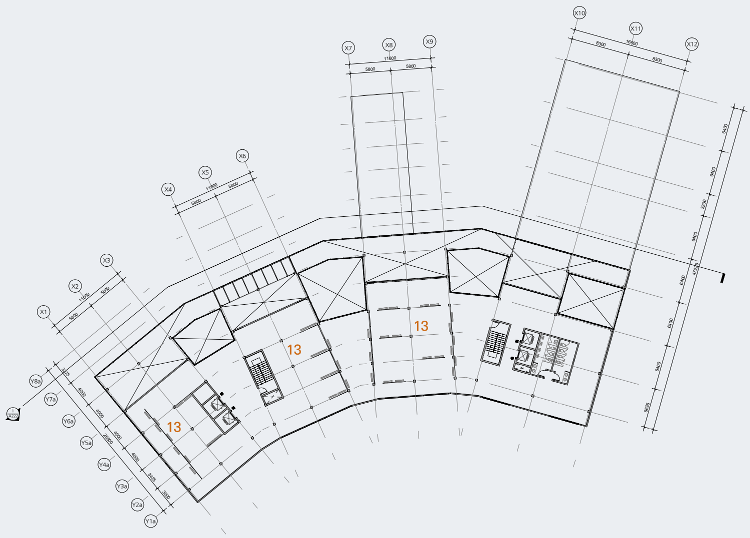
04 COMMUNAL STORAGE – Store of pre-processed goods

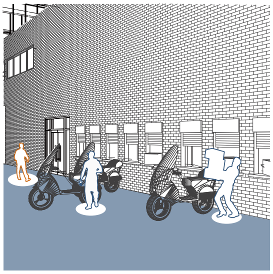
05 JOINT WORKSHOP & MARKET STORES – Productizing & Sale



15 PACKING ZONE – Pack products from the market

Drawing





16 LAST MILE DELIVERY – Local delivery by Local Flex

17 SELF PICK UP ZONE – Pick up the market product directly

06 LOCAL LOUNGE – Lounge for the Local Marketers

13 LOCAL VERTICAL FARM – Market as origin

김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

SEQUENCE PANORAMA FOR THE HERITAGE

한국예술종합학교 미술원 리노베이션 프로젝트

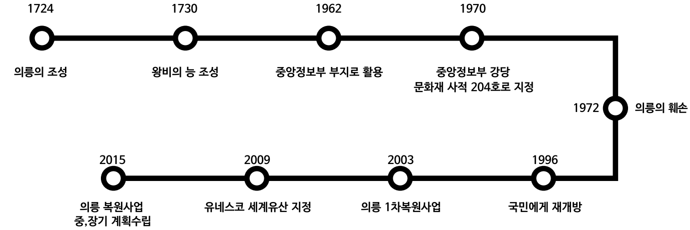
김상훈
KIM, SANG HOON

Prologue

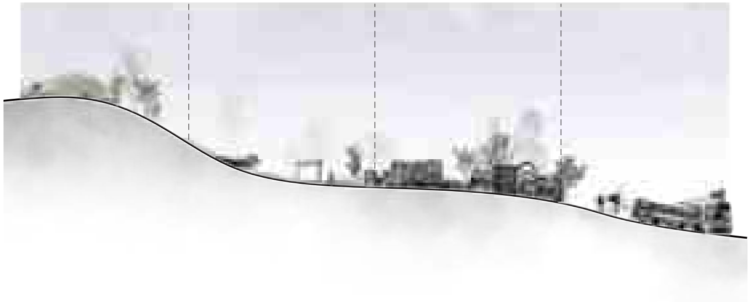
서울특별시 성북구 화랑로 32길 146-37, '한국예술종합학교 석관동캠퍼스 미술원'은 천장산 자락에 세계문화유산인 조선왕릉 '의릉'과 함께 위치해 있다. 조선 20대 경종과 선의왕후 어씨의 능으로 풍수지리적으로 최상의 조건을 지닌 의릉 일대는 신성하며 권위있는 공간으로 오랜시간 사용되어오다 1960년대에 들어 국가중앙정보부 청사가 자리잡게 되었다. 새로운 권력 앞에 옛 왕릉의 능역은 무참히 훼손되었고 콘크리트 건물과 인공적인 식재들로 둘러싸이며 시민들로부터 더욱 숨겨졌다. 30년동안 국가 권력의 상징이였던 건물에서 7 · 4 남북공동성명과 같은 중요한 행사가 열리기도 하였지만 누군가에겐 이유 없이 고문당하던 아픔의 공간이였으며 조선왕릉은 철저히 시민들로부터 숨겨지고 잊혀지고 있었다. 그러나 1996년 중앙정보부 청사 이전과 동시에 지역주민들에게 돌아오며 새로운 상황 속에 놓인다.

사이트 내의 위계와 형세는 반전되고 있으며 재개발되는 주변지역의 고층빌딩들은 현재 의릉의 방문과 관람과정의 레벨과 단면 시퀀스를 변화시키고 있다. 의릉에 접근하기위한 시퀀스의 보존과 옛 문화유산의 복원을 위해 근대유산의 건물을 없애는 모순되는 상황을 해결하는 동시에 사이트를 둘러싼 주택가의 주민들, 유네스코 문화유산을 방문하는 관광객들 모두에게 필요한 공간을 제안하며 석관동 지역에 의릉과 함께하는 새로운 Heritage를 표방한다. 현재 한국예술종합학교는 문화재청의 유네스코 세계유산사업의 일환인 조선왕릉 복원사업으로 이전에 대한 논의가 이루어지고 있는 상황이다. 한국예술종합학교 건물들은 왕릉 원형복원에 초점이 맞춰진 사업으로 철거 위기에 처해져 있으며 새로운 관광인프라를 부지에 신축하는 계획 또한 세워진 상태다. 미술원 건물의 리노베이션 제안은 건물의 공공적 가치를 보존함과 동시에 현재에 필요한 시설로 확장되며 석관동 지역의 경제, 문화에 활력을 불어넣는다.

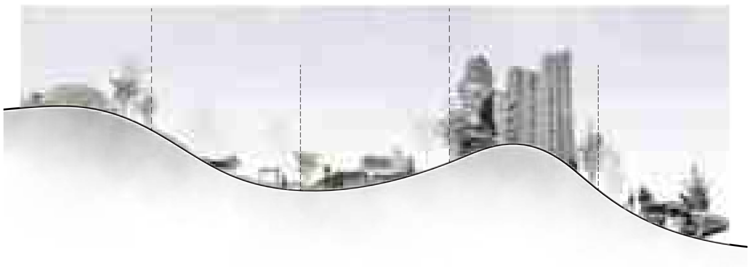
Site History



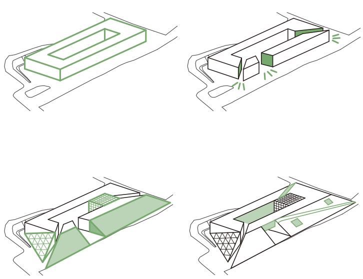
ORIGINAL LEVEL OF SEQUENCE



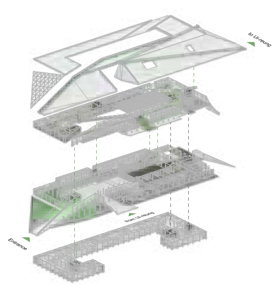
CHANGED LEVEL OF SEQUENCE



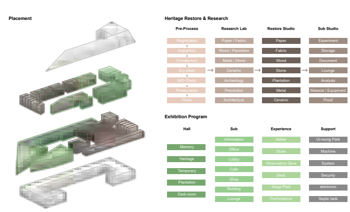
CONNECTION & EXPANSION OF GATED SEQUENCE



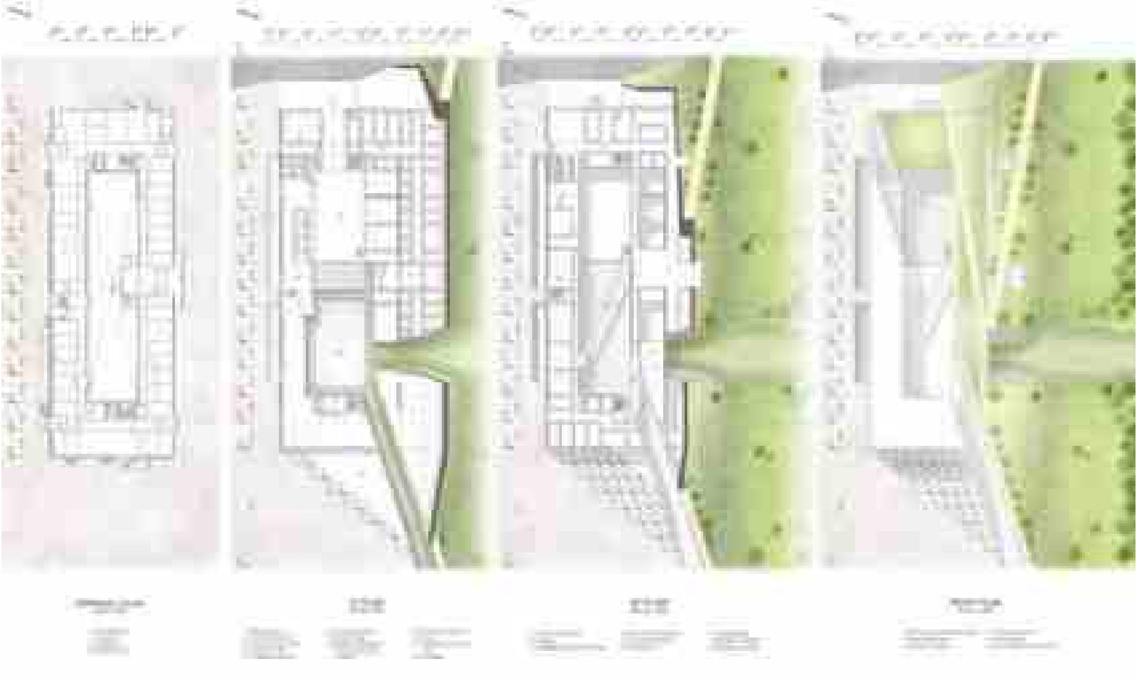
MASS DIAGRAM

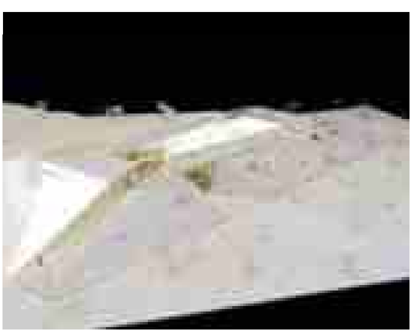


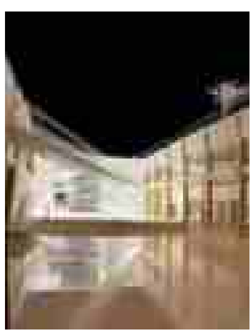
CIRCULATION DIAGRAM

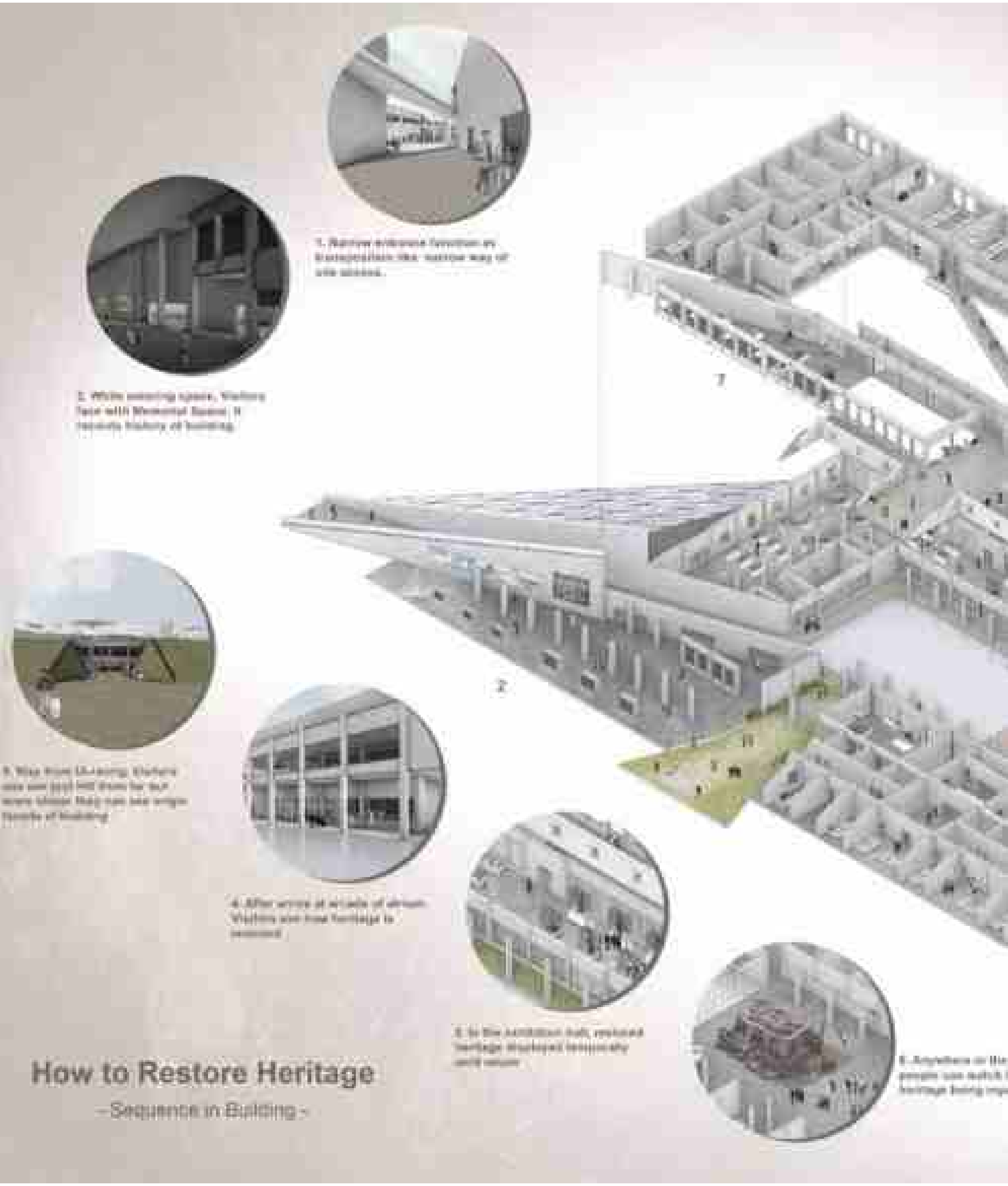


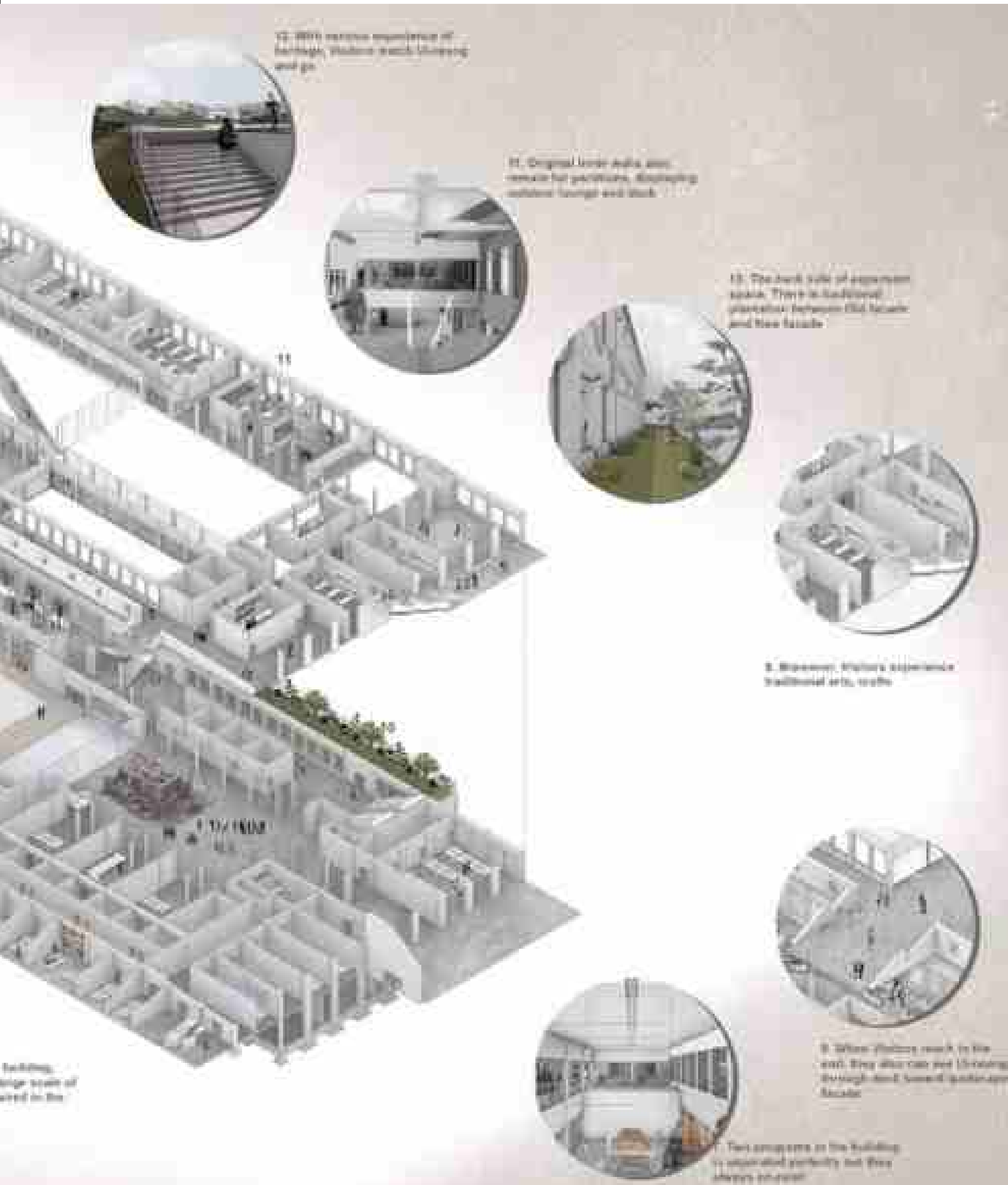
PROGRAM DIAGRAM








How to Restore Heritage
- Sequence in Building -



김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

STAY-TION : CROSS BORDER

사당 광역버스 환승센터

김수진
KIM, SU JIN

관문도시 사당 : 서울 경계의 재정의

교통 인프라의 발달로 서울의 일상 이동의 범위가 수도권 지역까지 확장된 상황에서, 사람들은 그들의 일상을 영위하는 동안 서울의 경계를 거쳐간다. 하지만 도시의 외각 이자 교통 인프라로만 가득한 서울의 경계는 사람들에게는 잠시 스쳐갈 곳일 뿐, 우리 의 일상 공간이라는 인식을 하기는 어렵다.

그 가운데 사당은 과천시와 맞닿은 서울의 물리적 경계지역으로 지하철 2호선과 4호 선, 광역버스의 환승이 이루어지는 서울의 관문이다. 특히 이들 교통 인프라가 한 번에 모이는 사당 사거리는 출퇴근하는 사람, 등하교 하는 사람, 약속을 위해 모인 사람들로 늘 복잡하지만, 그 주변은 지하철, 고가도로, 저류지 등 각종 도시기반시설이 차지하고 있어 그들이 서있을 자리마저 열악한 것이 현실이다. 따라서 도시로부터 닫혀 있는 임시 저류조 부지를 다시 열리도록 하여 사람들이 흩어지는 경계가 아닌, 사람들이 모일 수 있는 경계로서 서울의 관문을 재정의하고자 한다. 광역버스와 지하철의 환승이 이루어지는 환승시설과 함께 공원, 위성 업무시설, 위성 캠퍼스가 결합되어 새로운 플랫폼이 된다.

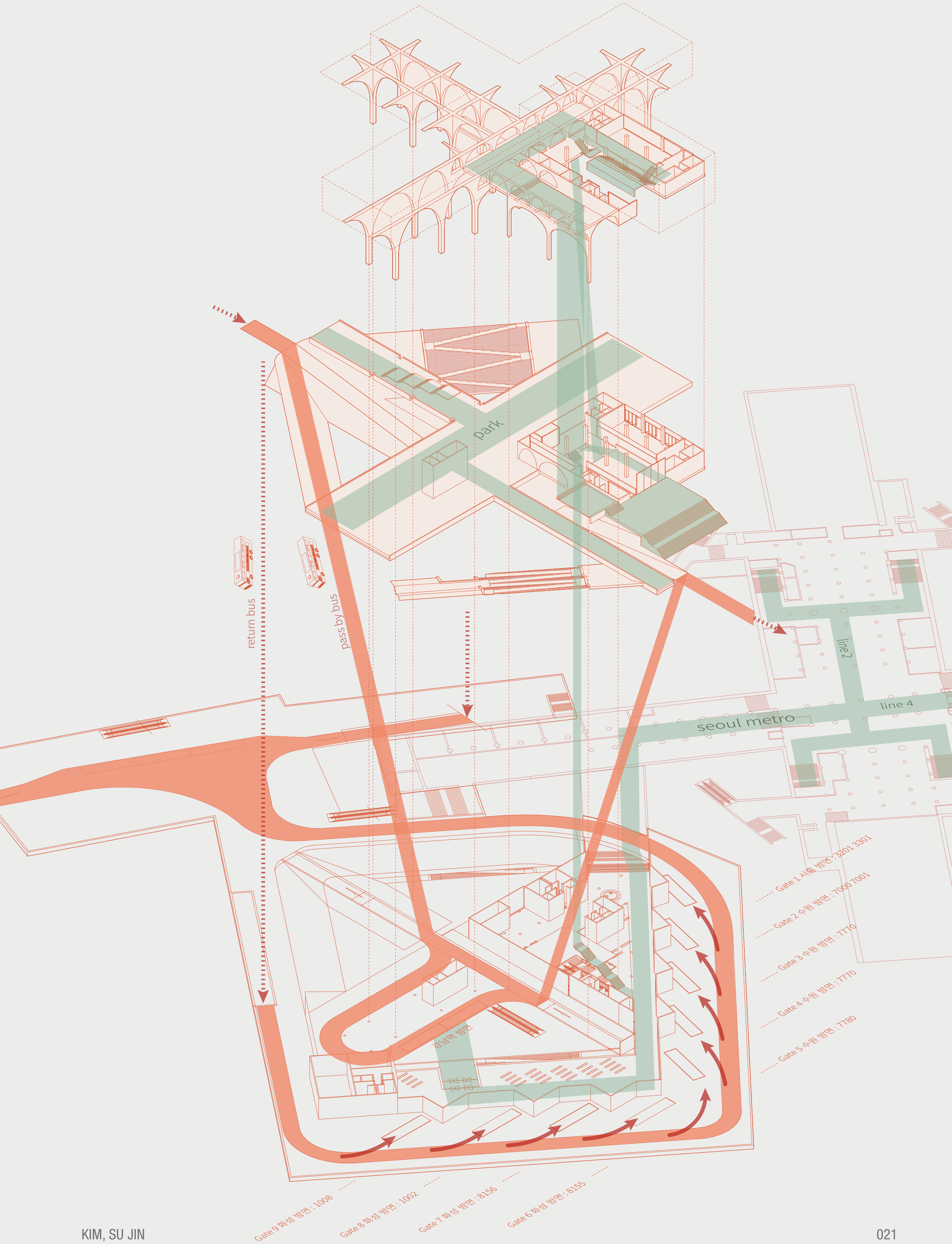
이 프로젝트에서 가장 중점적으로 고민했던 것은 기존 저류조가 가진 땅의 형태를 어떻게 다시 환승센터로 풀어낼 것인가였다. 거대한 선큰을 지상과 지하 공간의 연결을 위한 가능성으로 생각해 선큰을 중심으로 버스와 사람의 동선이 수직적으로 교차되도록 했다. 그렇게 지하 환승센터의 버스 램프 위로 네 방향의 매스가 브리지처럼 지나며 도시를 향해 열리는 형태가 되도록 했다. 이들은 아치 구조로 지지되며 그 하부는 퍼블릭 공간으로서 시민들에게 열린 공원이 된다.

사당이 갖는 관문으로서의 위치는 전국 단위의 거대한 터미널이 아니라, 일상적으로 이용하는 정류소에 가까운 개념이다. 교통수단뿐만 아니라 업무와 생활 프로그램의 교차가 함께 이루어지며 사당은 사람들이 모이는 관문으로서 새롭게 기능한다.


3200/3400/7770번 정류장


7770번 정류장

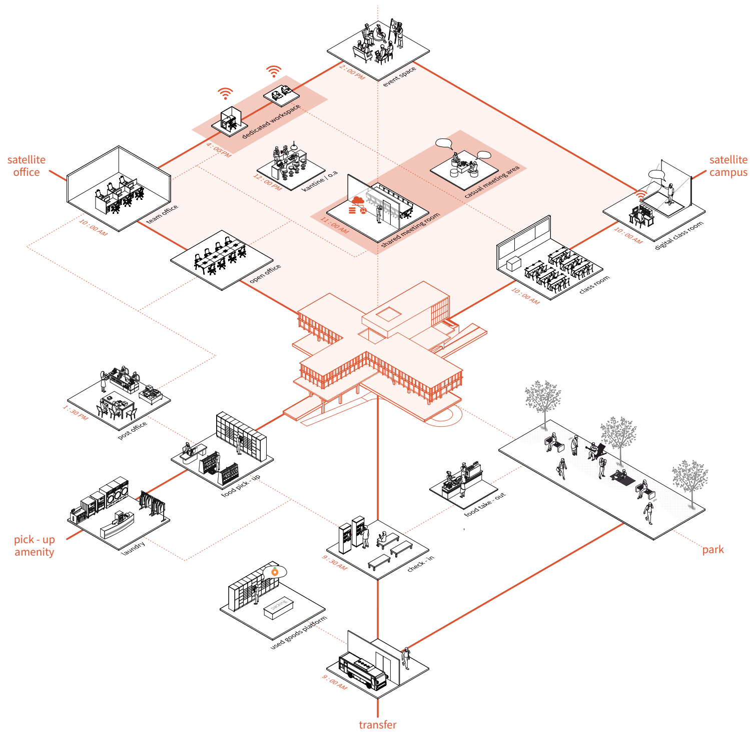

7780번 정류장

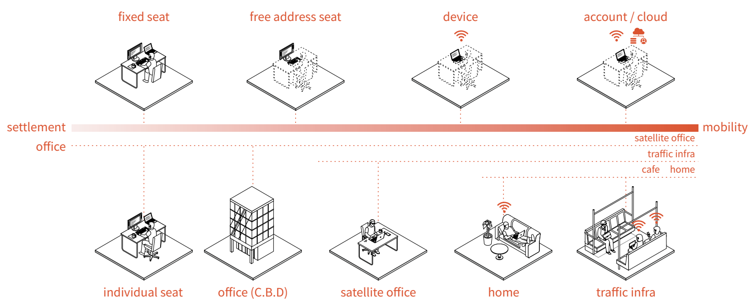


park
return bus
pass by bus
line 2
line 4
seoul metro
강남역 방면
Gate 1 시흥 방면 : 3201 3301
Gate 2 수원 방면 : 7000 7001
Gate 3 수원 방면 : 7770
Gate 4 수원 방면 : 7770
Gate 5 수원 방면 : 7780
Gate 9 화성 방면 : 1008
Gate 8 화성 방면 : 1002
Gate 7 화성 방면 : 8156
Gate 6 화성 방면 : 8155

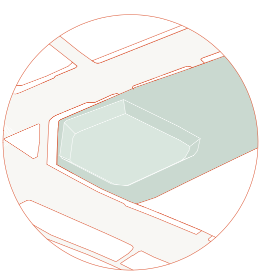
일상의 공간으로

디지털의 발달과 업무 공간에 대한 인식 변화로 업무공간의 정주성이 희미해지며 어디서나 일할 수 있는 시대가 되었다. 환승센터는 또 하나의 업무공간의 선택지가 될 수 있으며, 사당의 환승센터는 위성 오피스와 위성 캠퍼스라는 새로운 정주적인 성격이 부여된다. 환승하는 사람, 업무하는 사람, 지역 거주민들의 동선에 따라 방향성을 갖는 매스에서 각 프로그램들이 교차하며 다양한 공간이 만들어진다. 이처럼 잠시 스쳐가는 차량을 위한 공간에서 탈피한 환승시설은 도시와 우리의 일상으로 열린다.

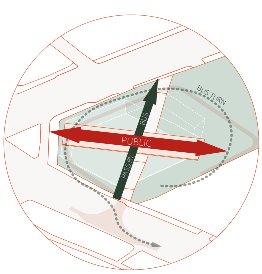




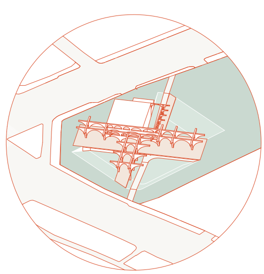
STRATEGY



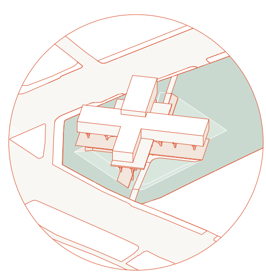
empty sunken



intersection in the site

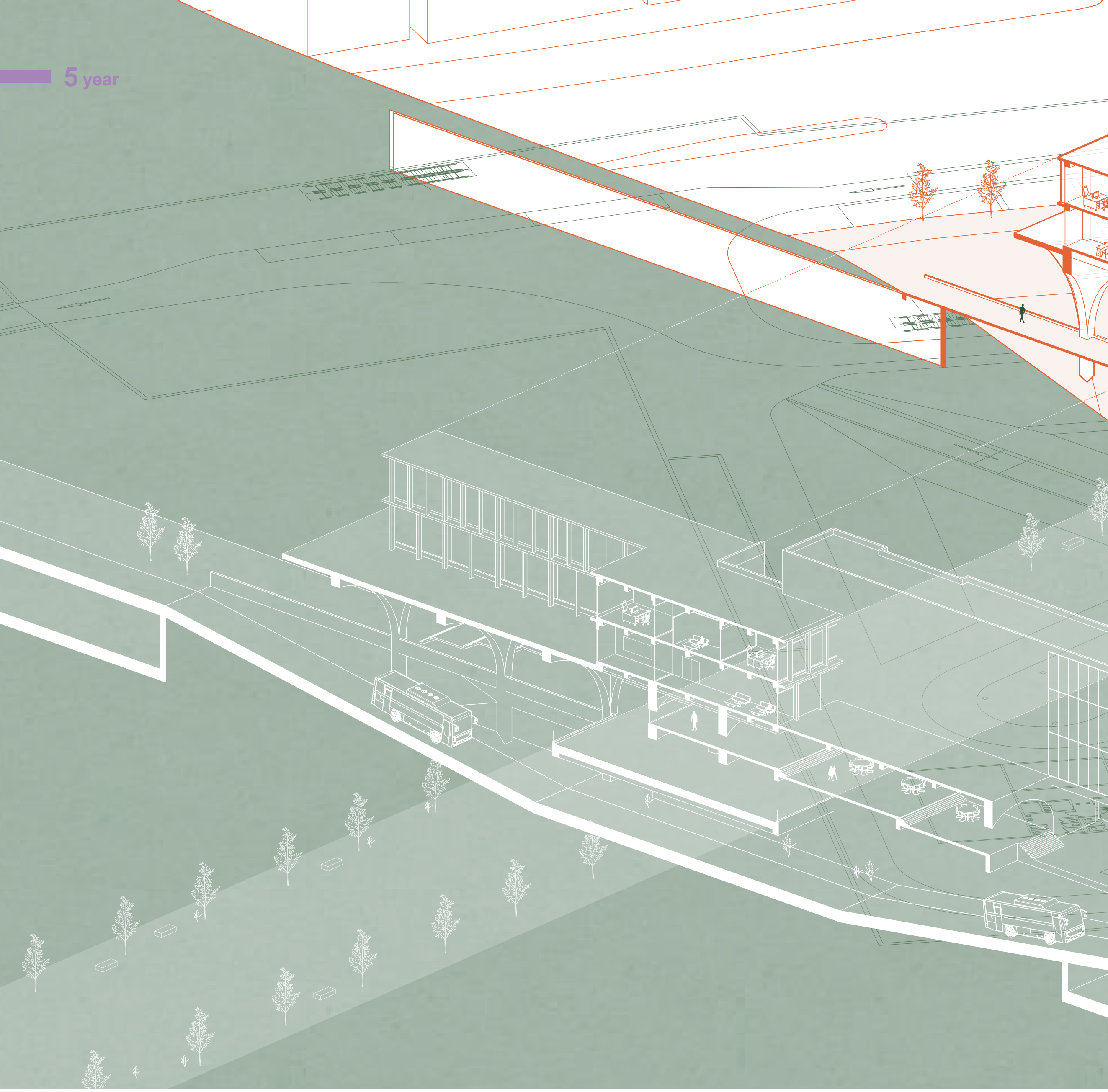


structure

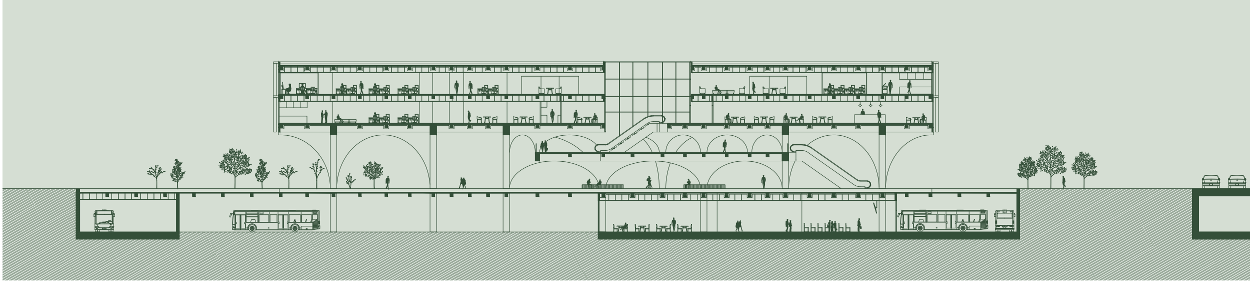


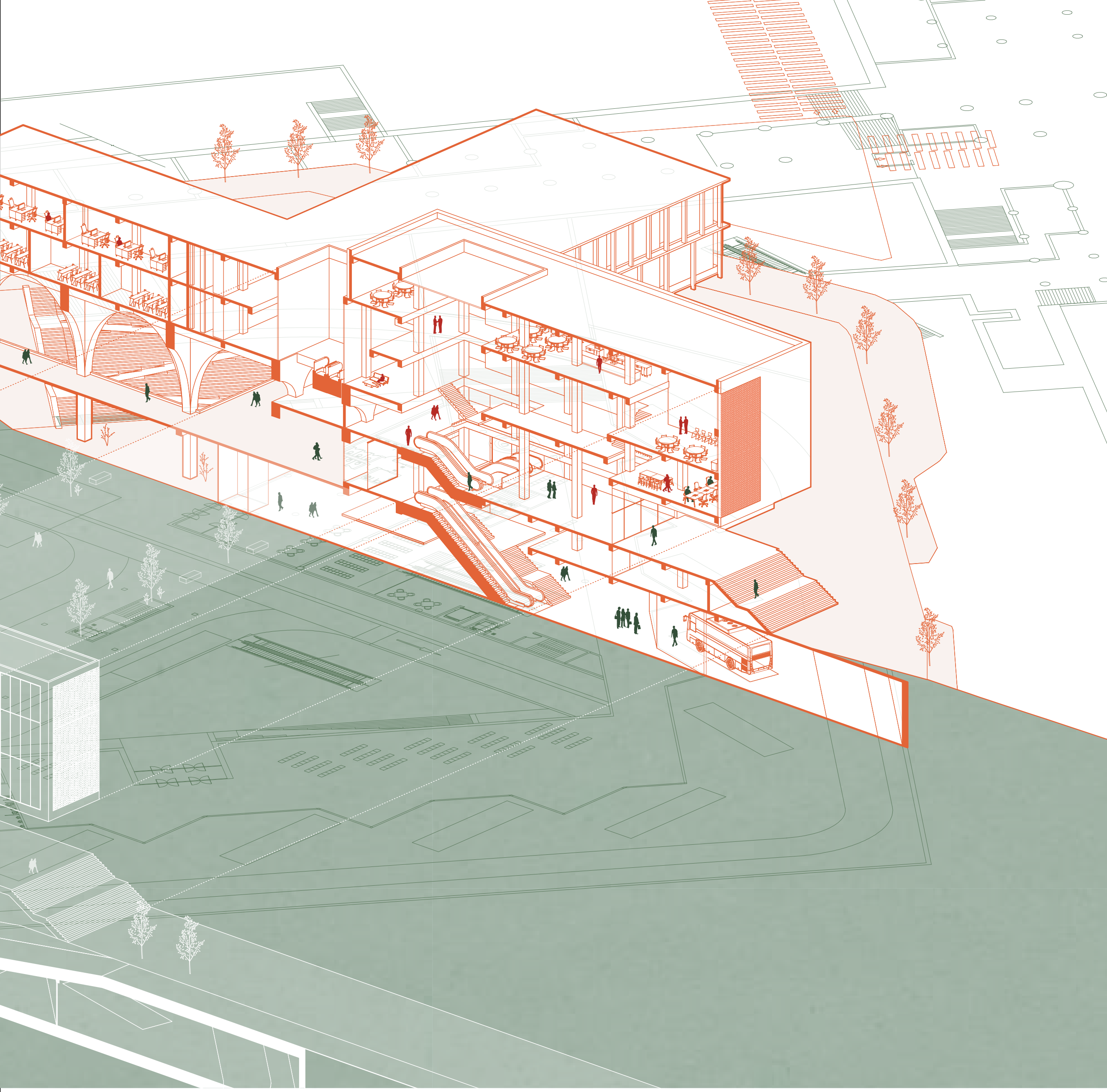
extend in 4-way

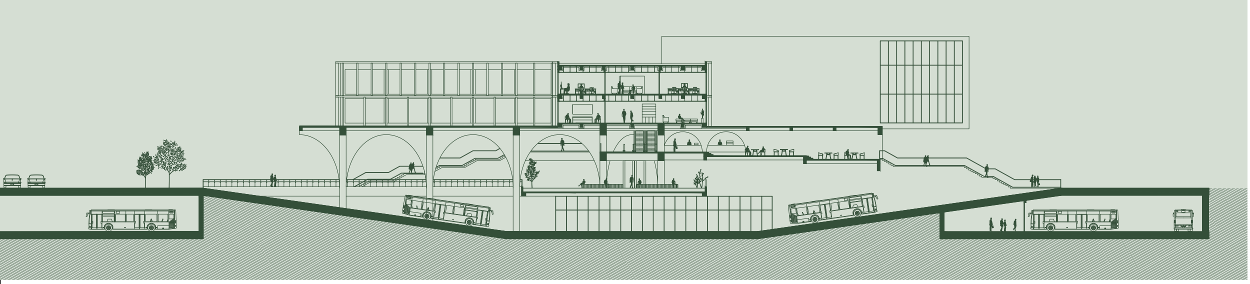
5 year



SECTION







김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

쪽방촌

쪽방 : 노숙을 막는 도시의 사회적 자본

김하은
KIM, HA EUN

도시의 빈곤지역을 위한 건축은 무엇일까?

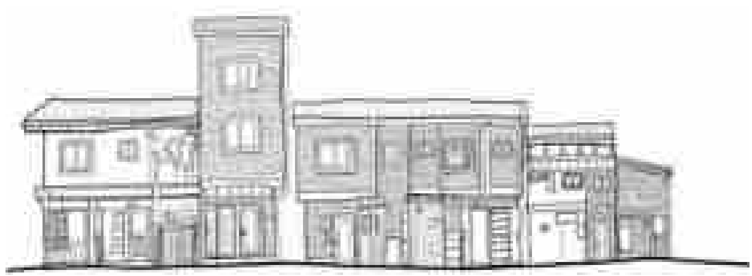
도시화가 됨에 따라 세계의 모든 도시는 슬럼화, 빈곤지역의 문제에 직면하게 된다. 서울 또한 이를 막거나 해결하기 위해 수많은 노력들이 있었지만 결국 도심 속 빈곤지역을 다른 곳으로 이동시키기만 할 뿐 근본적인 해결을 될 수 없었다. 그로 인해 서울의 곳곳에 판자집, 쪽방촌 등 여러형태의 도시빈민가가 형성되었다.

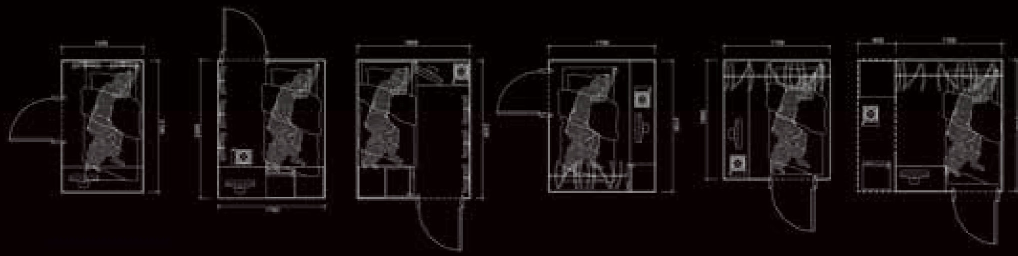
그중 쪽방촌은 가족중심이 아닌 1인 빈민주거의 형태로 부대시설이 없는 빈곤계층을 위한 저렴한 주거공간이다. 화장실도 없고 주방이라고는 가스버너 하나, 필요한 짐만으로도 가득 차 한 몸 누일 곳 조차 비좁은 쪽방이 모인 곳이 바로 쪽방촌이다.

가족을 잃고 주거를 잃은 사람들이 노숙의 직전 잠시 거쳐가거나 머무는 곳인 쪽방촌은 도시의 최빈곤층, 노숙인 등 가난한 자들의 피난처이자 서로의 가족이 되어주는 공동체가 생기는 곳이다. 노숙의 직전, 피난처가 되는 쪽방을 노숙을 막는 도시의 사회적인 자본으로 바라보고 그 기능을 유지하고자 한다. 쪽방촌 주민이 쫓겨나지 않고 협력하는 도시개발의 새로운 모델을 제안하며 최빈곤층의 삶을 살펴 그에 따른 공간과 환경을 개선하도록 한다.

쪽방촌은 없어지지 않는다. 도시의 빈곤지역은 늘 어딘가에 존재한다. 그렇기 때문에 프레임 구조 안에 그 인필이 변화하며 발전해 갈 수 있도록 만드는 것이 계속 변화하는 도시에 필요한 쪽방촌이다. 쪽방촌의 쪽방공간, 골목공간, 공공공간의 세 부분에서의 개선이 이루어 지며 골목과의 관계망 형성과 환경개선이 이루어지도록 제시한다. 리빙캐비넷을 통한 최소공간의 활용, 저층부의 공공화를 통한 골목길과의 연결, 골목의 커뮤니티 활성화를 통해 점진적인 쪽방촌의 개발시나리오를 제안한다.

도시에서 고립되고 밀려날 수밖에 없던 쪽방촌이 공간적으로 회복되어짐과 동시에 사회에서 버려지고 가족에게 버려진 개인 또한 회복되어 사회로 복귀할 수 있기를 기대한다.

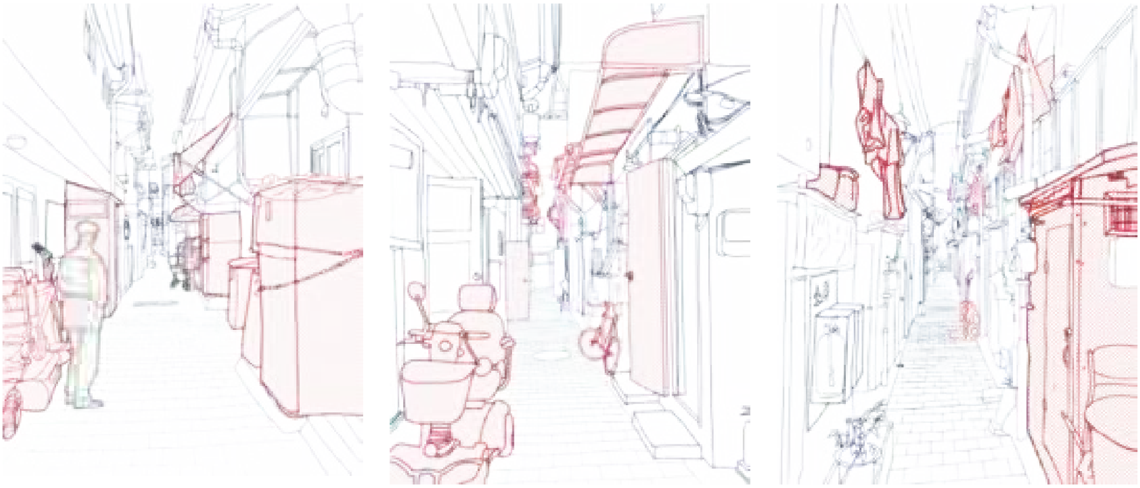


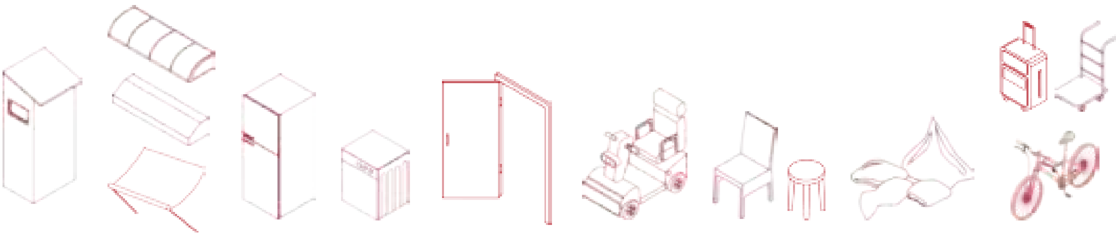


쪽방촌

5 year

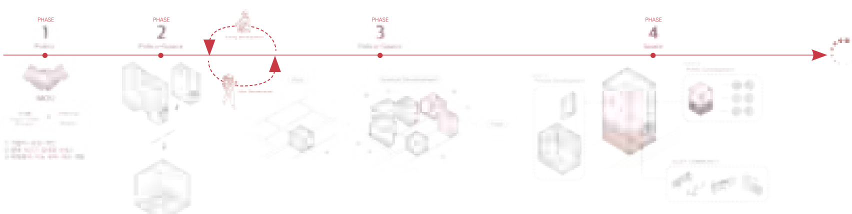
기존 골목 사용법
HOW TO USE ALLEY ROADS





외부 확장 공간 | 간이 지붕 | 냉장고 | 세탁기 | 열린 문 | 휠체어 | 의자 | 빨래 | 자전거, 가방, 손수레등

JJOCKBANG-CHEON DEVELOPMENT PHASE



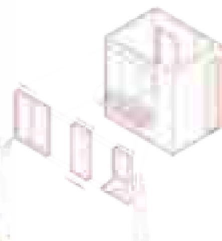
The Future of JJOCKBANG-CHEON Maintaining the role of JJOCKBANG-CHEON

OPTION 1 **PRIVATE DEVELOPMENT**

JJOCKBANG

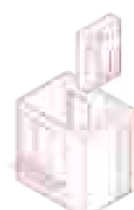
STEP 1
Open the door−Wall

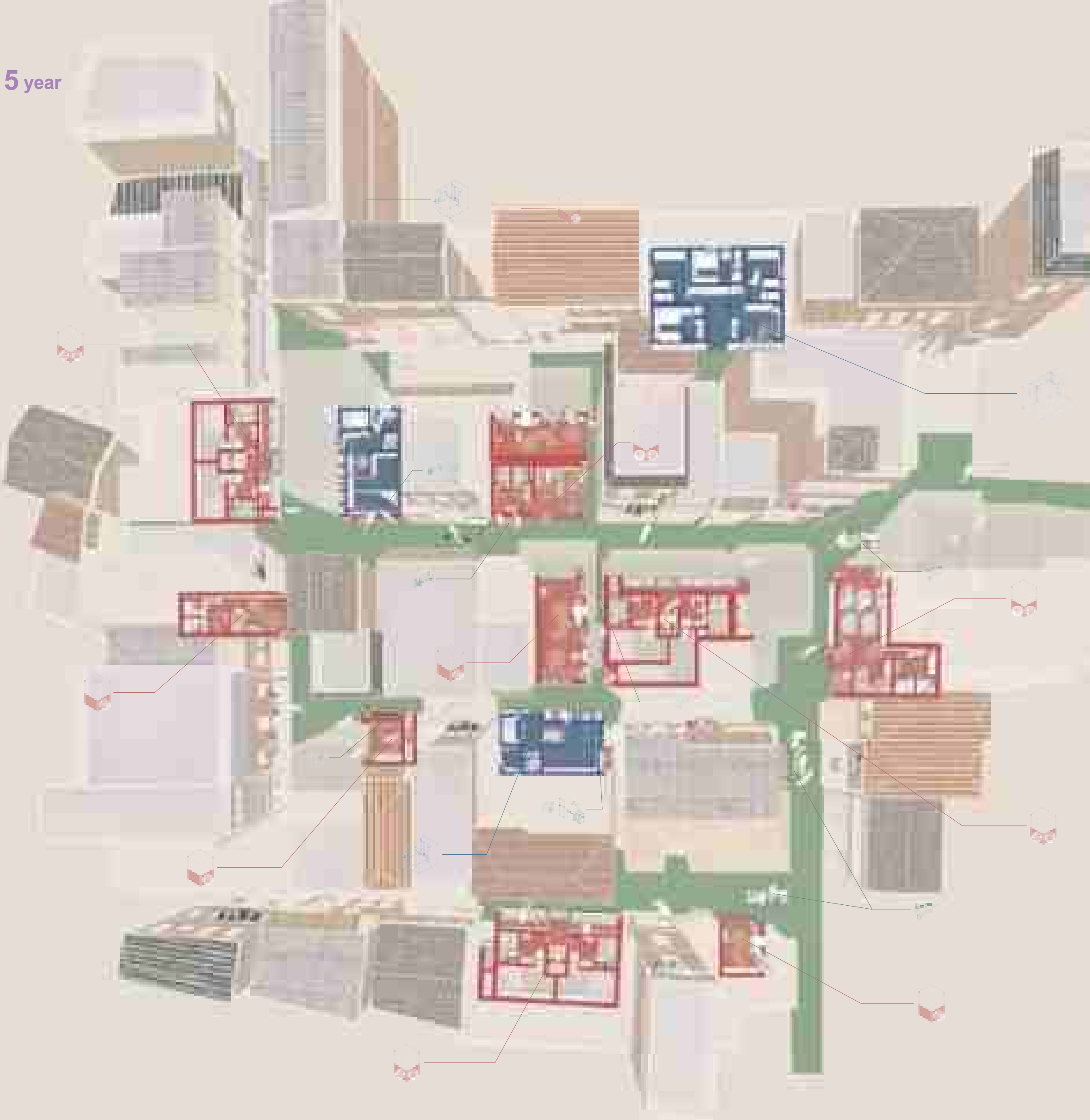
STEP 2
Choose & Make your own room together



example

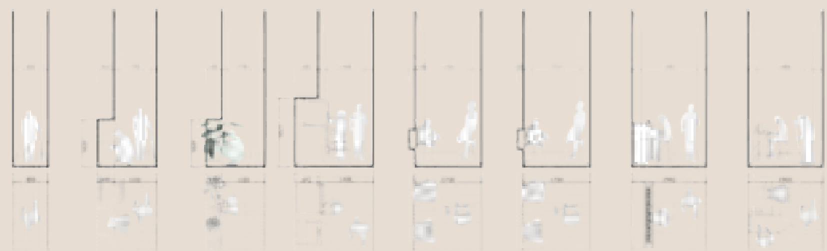
STEP 3
Put a Living Cabinet in





ALLEY ENVIRONMENT DEVELOPMENT

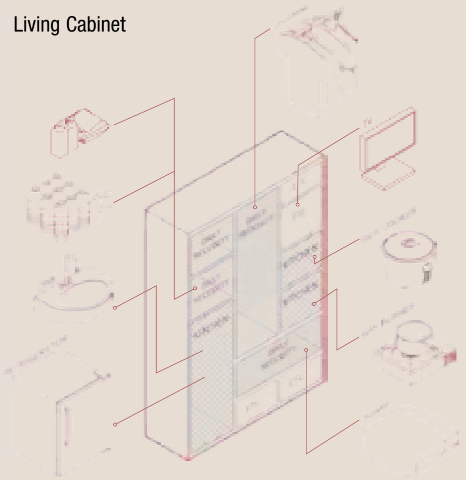
기존 쪽방촌의 골목길을 폭에 따라 다양한 커뮤니티 캐비넷을 제안하며 수납과 커뮤니티 공간으로의 역할을 확대할 수 있는 디자인을 제안한다.



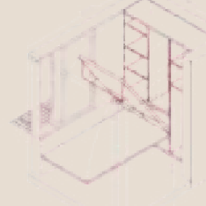
OPTION 1 PRIVATE DEVELOPMENT JJOCKBANG

쪽방으로 세를 내는 건물로 개발을 원할 경우, 기존 쪽방건물의 환경을 개선한다.
기존 필지에 있던 쪽방의 개수를 최대한으로 유지하는 1:1 개발방식을 목표로 하며, 개발 시 공사비의 30%는 공공에서 지원해주며 나머지 개선 공사비는 연 1%로 대출 가능하도록 한다.

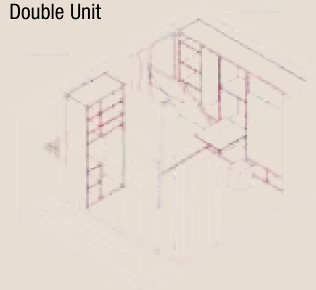
Living Cabinet



Single Unit



Double Unit



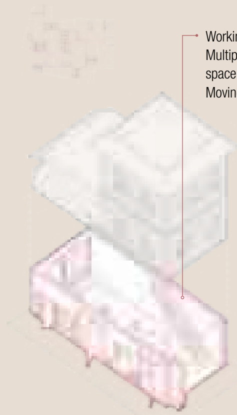
OPTION 2 PUBLIC DEVELOPMENT GROUND FLOOR

건물의 저층부를 공공에 임대하여 쪽방촌 전체 환경을 개선한다.
목욕탕과 공유주방, 작업실 등 공공의 용도로 사용하며 저층부 개발비는 공공에서 지원하고, 임대료를 지불한다. 공공의 용도는 기존 건물의 필지에 따라 선택 할 수 있다.

Laundry room
Repair room
Waiting room

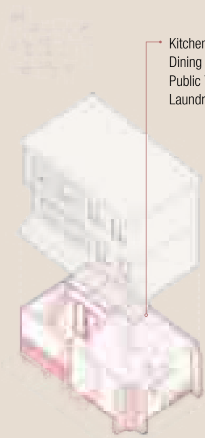
Type 1
세탁소
Laundry

Working room
Multipurpose space
Moving wall



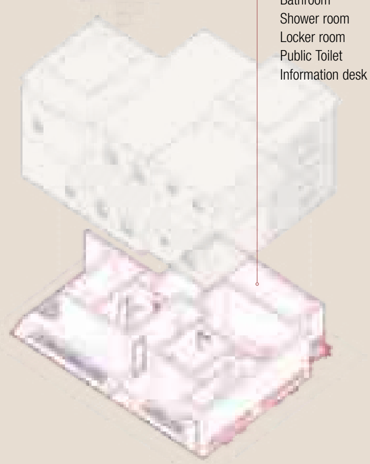
Type 2
공동 작업장
Collaboration Space

Kitchen
Dining room
Public Toilet
Laundry room

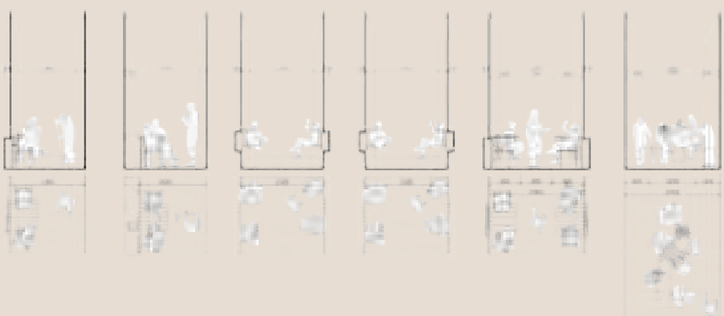


Type 3
공유주방
Shared Kitchen

Foot bathroom
Bathroom
Shower room
Locker room
Public Toilet
Information desk



Type 4
목욕탕
bathhouse



COMMUNITY CABINET

김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

학교마을 프로젝트

학생생활가로와 열린학교 만들기

윤의성
YUN, EUI SEONG

담장안 학교공간에서 담장밖 생활공간으로

학교는 흔히 '담장학교'라고 불려왔다. 이는 학교에서 학생들의 교육공간이 '담장밖'을 벗어나지 못 하기 때문이다. 교실에서 학교에 있는 선생님을 통해서만 수업이 이루어지는 기존의 교육방식에서는 학생들은 담장밖을 나가지 못하도록 통제의 대상이 되어 학교건축은 폐쇄적인 형태를 취했다.

그러나, 교육방식이 변화하고 있다. 중학교의 경우 2013년도에 시범적으로 도입되어 2016년도에 전국적으로 실시된 '자유학기제'를 통해 한 학기 동안 학생들이 시험을 보지 않고 자신들의 꿈과 재능을 개발할 수 있는 다양한 교육기회를 학생들에게 제공한다. 2018년도에 일부 학교에서는 한 학기에서 일년으로 확대도입하여 '자유학년제'로 운영하고 있다. 이러한 제도를 운영하는 동안 학생들은 기존의 학교 뿐만 아니라 지역사회의 교육자원을 이용해야 할 필요성을 갖게 되었다.

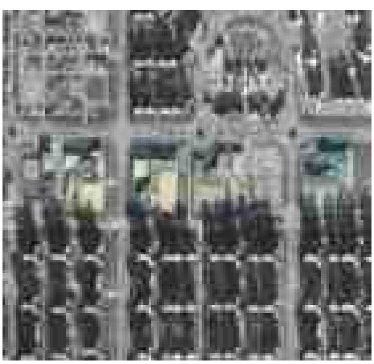
고등학교의 경우 현재 일부 학교에서 시범 운영중이고 2025년부터 전국적으로 확대 운영될 '고교학점제'를 통해 학생들이 자신의 진로를 위해서 원하는 수업을 선택해 들 을 수 있게 된다. 학교는 적극적으로 학교 외부에 있는 지역사회의 적극적으로 활용해 학생들에게 다양한 교육의 기회를 제공할 목표가 생겼다. 특히, 공동운영과정을 통해 학생들은 인근의 다른 학교에서도 수업을 들을 수 있게 되었다.

이 학교마을 만들기 프로젝트는 개방적인 교육방식으로 변화하는 교육제도에 대응하며, 기존의 폐쇄적인 학교공간을 개방적인 공간으로 만들기 위한 제안이다. 기존의 학교 경계부는 담장으로 둘러쌓여 삭막한 도시풍경을 만들어냈다. 새롭게 제안하는 학교마을은 학교 경계부가 학생들의 생활공간이자 지역주민들이 함께 생활하는 공간으로 확장될 것이다.

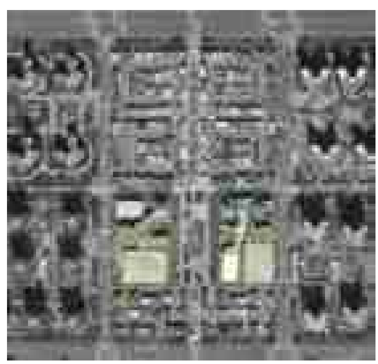
용현동, 네 개의 학교

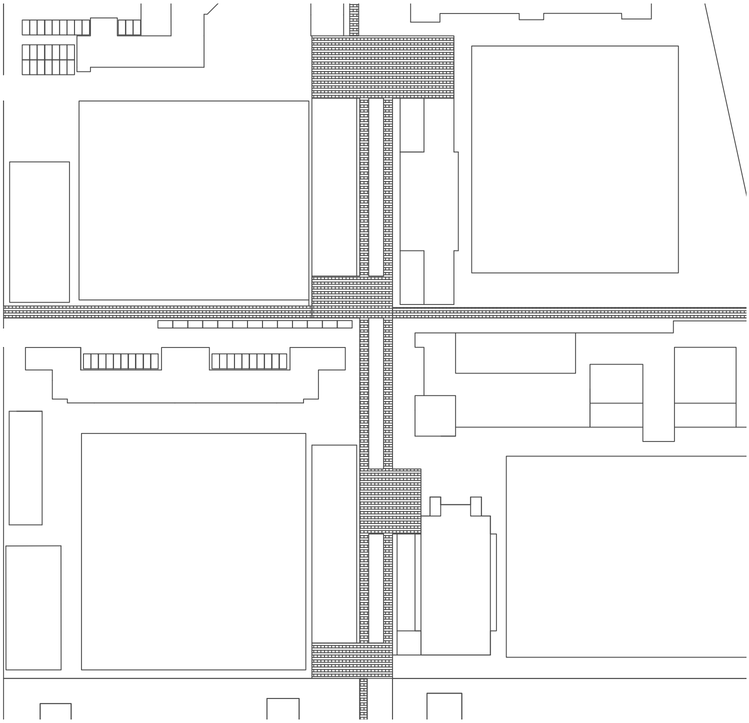
사이트는 인천시 남구 용현동에 있는 네 개의 학교다. 네 학교는 하나의 클러스터를 형성하고 있지만 각 학교의 경계부는 담장으로만 둘러쌓여 있다. 학교가 접하는 부분에는 학생들의 통학로와 도로가 있다. 현재는 이 경계부는 담장으로만 둘러 쌓여 있다.이 좁고 긴 통화로는 학생들을 위한 새로운 공간이 될 수 있는 가능성을 가지고 있다.

신도시 학교클러스터의 가능성

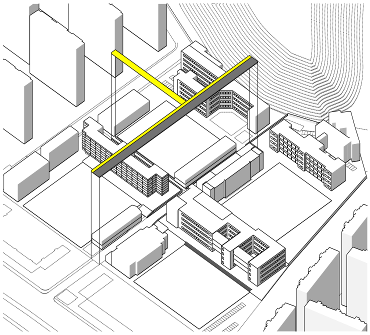

배곧신도시


송도신도시

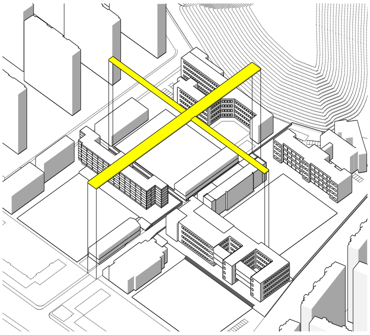

청라신도시



Site Plan

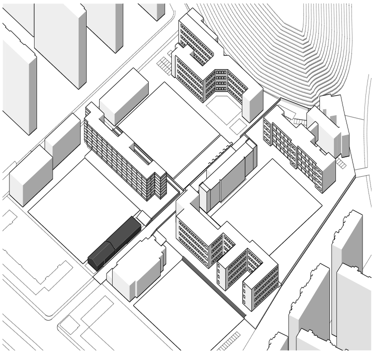


기존, 학생과 차량의 동선

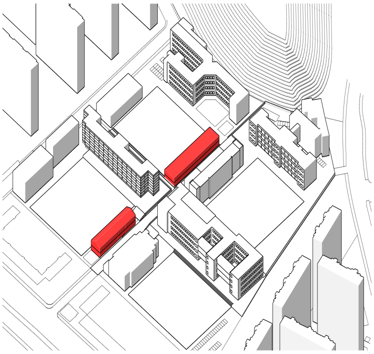


제안, 차없는 거리

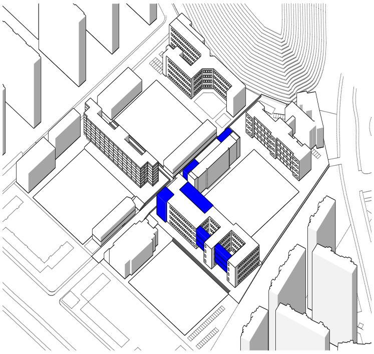
학교마을 만들기 전략



경계부, 기존건물 철거하기

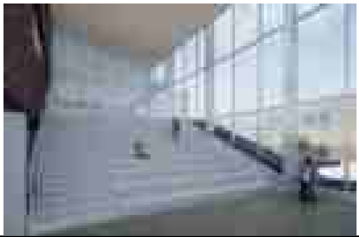


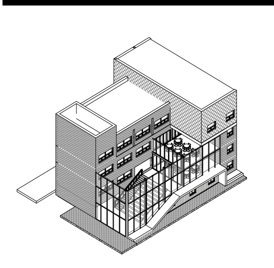
경계부, 개방적 학교공간 신축



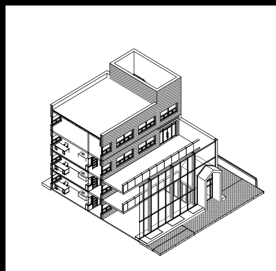
개방적, 학교공간 증축

5 year

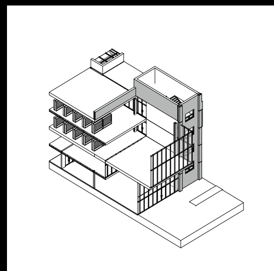




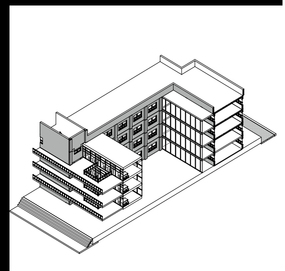
돌봄교실 및 다목적홀



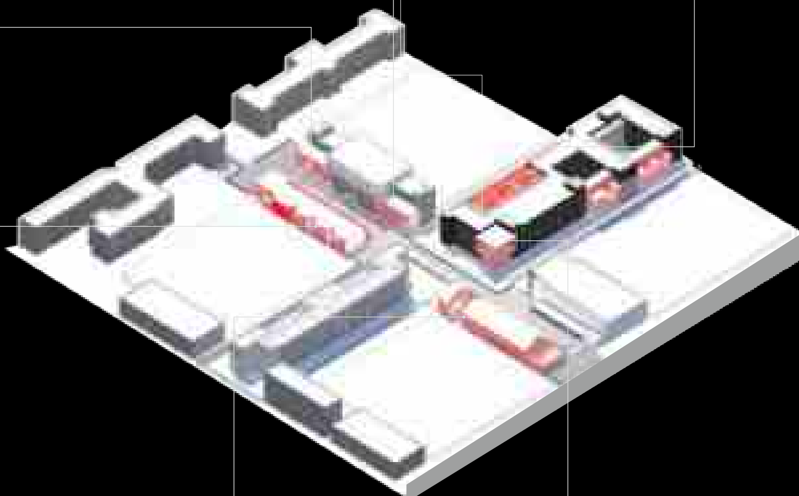
어린이도서관



도서관 및 메이커스페이스



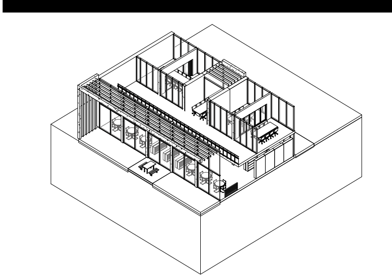
테라스 및 연결부

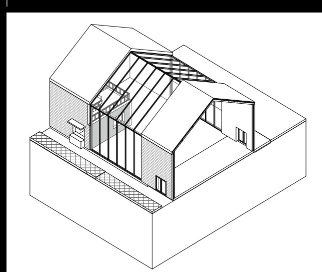


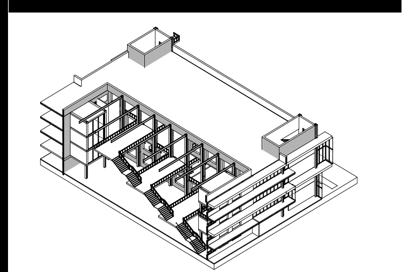
학생도서관 및 동아리공간

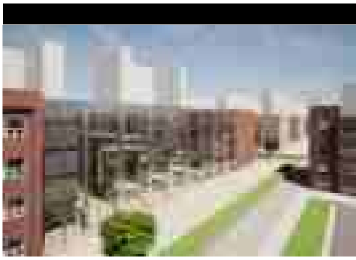
지역카페

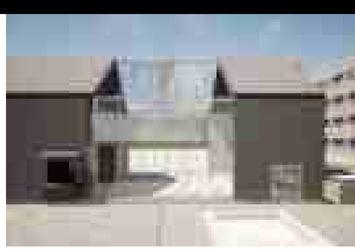
학생라운지











RESPONSIVE BUILDING: FROM ROUTINE TO EMERGENCY

서울특별시 강서구 볏골 어린이공원

이주원
LEE, JU WON

도시적 재난에 대응하는 공공건축의 새로운 역할

우리가 도시에서 누리는 수많은 공공시설들의 공공서비스들은 우리의 일상과 잘 융화되어 있다. 그 말인즉슨, 일상이 위험한 상황에서는 그 기능들이 일시적으로 정지된다는 의미다. 코로나 시대를 살아가는 요즘, 주위에서도 흔히 볼 수 있듯이 공공시설들은 실제로 기능을 당분간 정지하는 방식으로 재난에 대응한다. 이는 도심에서 수많은 공공 공간의 낭비를 초래한다. 다른 한편으로는, 나라에 음압병상이 부족해 도시 한가운데의 빈 땅에 컨테이너를 설치해 그 안에서 치료를 해결해야만 하는 공간 부족 현상도 함께 일어난다.

일상의 평화로운 한때를 가정하고 설계된 공공시설은 이렇듯 재난에 적극적으로 대응하지 못한다. 코로나 바이러스 감염병 사태와 같은 재난은 오기 전까지는 아무도 올 줄 몰랐고, 오래가기 전까지는 아무도 오래갈 줄 몰랐다. 그러나 재난이 닥치고 중장기화 되고 있는 요즘, 우리는 공공건물의 새로운 역할에 대해 고민해야 한다.

재난적 사태에 대하여 소극적인 대응-일시적인 운영의 정지-은, 결론적으로 도심 공간의 낭비를 불러온다. 음압병동의 부족과 같은 사태가 사회의 한쪽에서는 지속되고 있는데, 다른 한편으로는 도심 공간의 낭비가 심화되므로, 이 두 문제를 병합하여 해결해보려는 시도가 프로젝트의 시발점이었다.

대상지는 서울 강서구 화곡동의 볏골 어린이 공원이다. 화곡동은 인구밀도가 서울에서 굉장히 높은 지역에 속한다. 하지만 정부가 지정한 생활 SOC의 서비스 지역 범위에 많은 지역이 속해있지 않다. 즉, 이 지역의 주민들은 가까운 도서관, 체육관, 병원 등을 방문하려면 먼 거리를 이동해야만 한다. 따라서 지역의 중심부에 자리한 어린이 공원에 공원과 공영주차장의 기능을 그대로 유지하면서, 재난 상황에 대응할 수 있는 생활 SOC의 모습을 제안한다.

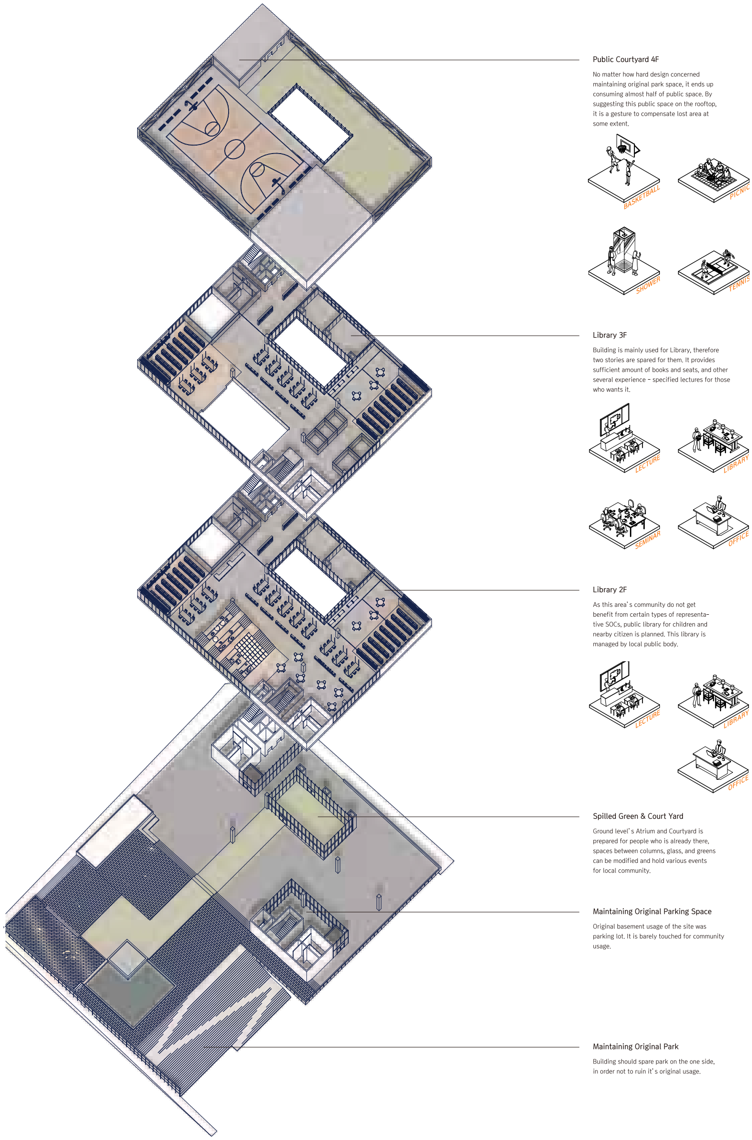
5 year

재난 상황의 대비

먼저 당연하게도 가장 많이 쓰이는 상황은 일상의 상황이기 때문에, 이 때는 지역의 도서관 역할을 하게 된다. 하지만 재난 상황에서는 전혀 다른 기능을 수용해야 하기 때문에, 건물 내부의 벽과 계단, 가구와 집기들이 필요한 곳으로 이동해 수납되고 내부의 평면을 재구성하게 된다.

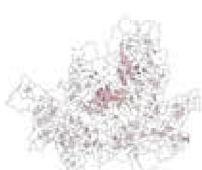
이를 위해 건물 내부에는 유연한 요소들을 도입해 필요할 때마다 공간을 변형해 사용할 수 있도록 염두에 두는 것이 필요했다.

이에 맞춰 대표적으로 세 종류의 상황을 가정한다. 일상의 상황과, 다소 일반적인 재난 상황, 그리고 요즘과 같은 감염병 재난 상황. 이렇게 세 상황에 이 공공 건물은 어떤 식으로 대처할까?

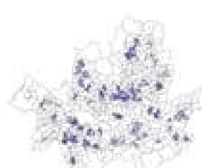


서울시 대상 생활 SOC 서비스 지역

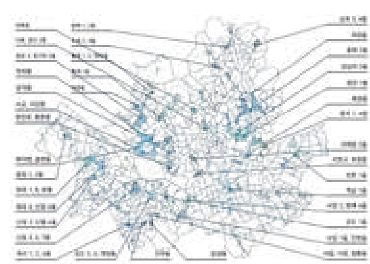
서울시 전체 공공 체육관 및 서비스 지역 현황 (2021)



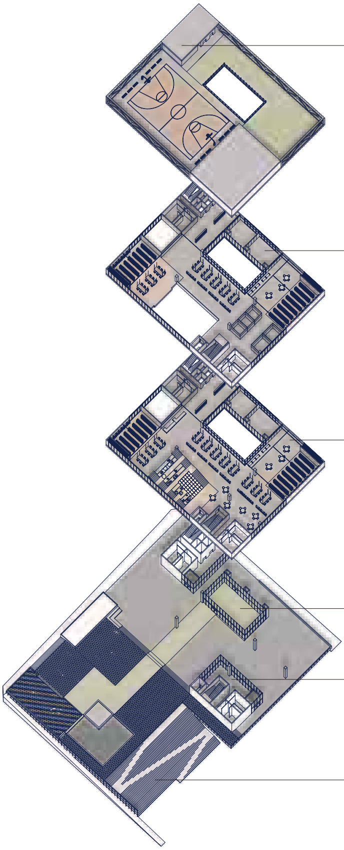
서울시 전체 공공 도서관 및 서비스 지역 현황 (2021)



서울시 전체 병원 및 서비스 지역 현황 (2021)

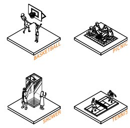


최종 대상 후보지



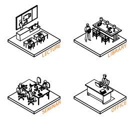
Public Courtyard 4F

No matter how hard design concerned maintaining original park space, it ends up consuming almost half of public space. By suggesting this public space on the rooftop, it is a gesture to compensate lost area at some extent.



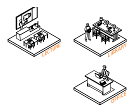
Library 3F

Building is mainly used for Library, therefore two stories are spared for them. It provides sufficient amount of books and seats, and other several experience – specified lectures for those who wants it.



Library 2F

As this area's community do not get benefit from certain types of representative SOCs, public library for children and nearby citizen is planned. This library is managed by local public body.



Spilled Green & Court Yard

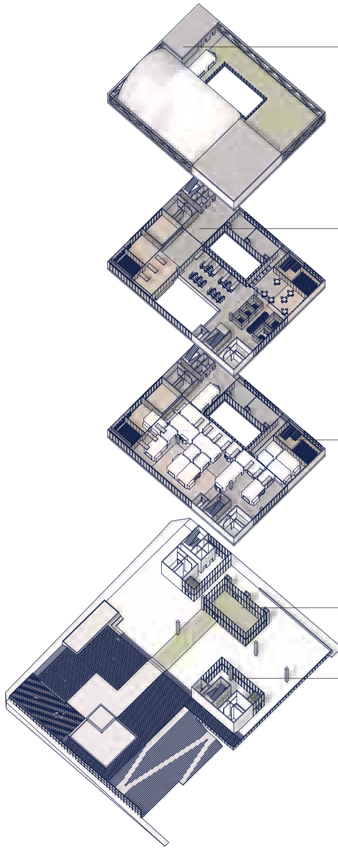
Ground level's Atrium and Courtyard is prepared for people who is already there, spaces between columns, glass, and greens can be modified and hold various events for local community.

Maintaining Original Parking Space

Original basement usage of the site was parking lot. It is barely touched for community usage.

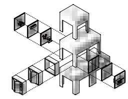
Maintaining Original Park

Building should spare park on the one side, in order not to ruin it's original usage.



Temporary Ward 4F

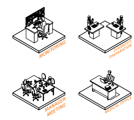
Fourth floor is open area, therefore prevention from rain(or snow) is a crucial issue. Huge inflated air balloon support it's role of preventing.



MCM unit

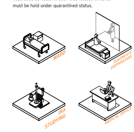
Medical Office 3F

Third Floor is used for medical offices for doctors and nurses. Like temporary shelter status, original furniture for SOC are stacked and sealed with moving walls. Part of the third floor is separated with moving walls and become anteroom for expertised volunteer in medical processes.



Temporary Ward 2F

MCM is provided for temporary ward. As the virus is contagious, medicals should also be prevented from hazardous contact. All activities related to cures must be hold under quarantined status.

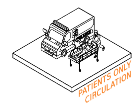


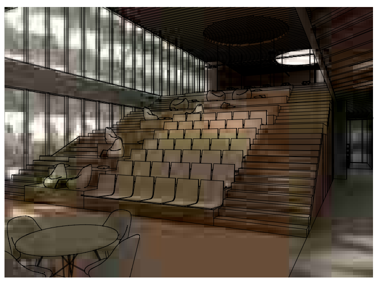
Park 1F

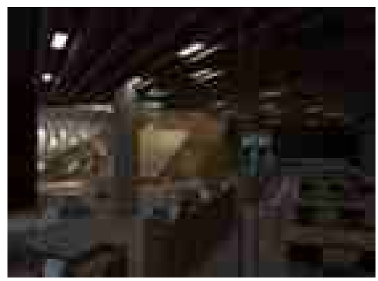
Under pandemic crisis, not only indoor but also certain outdoor activities must be stay halted. However, unlike original status, this area is fully under operation due to responsive gesture that building provides.

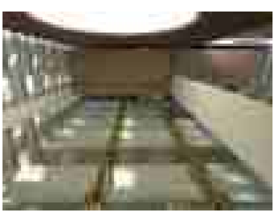
Parking Space B1F

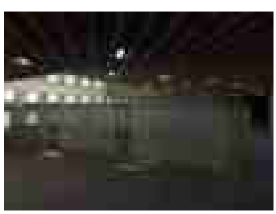
Basement Floor is main entry for patients – they must not use first floor, yes. Most of the imminent cases are delivered by ambulance, and they can access directly from the parking lot by 'PATIENTS-ONLY' circulation.

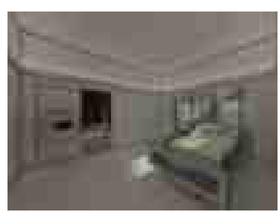






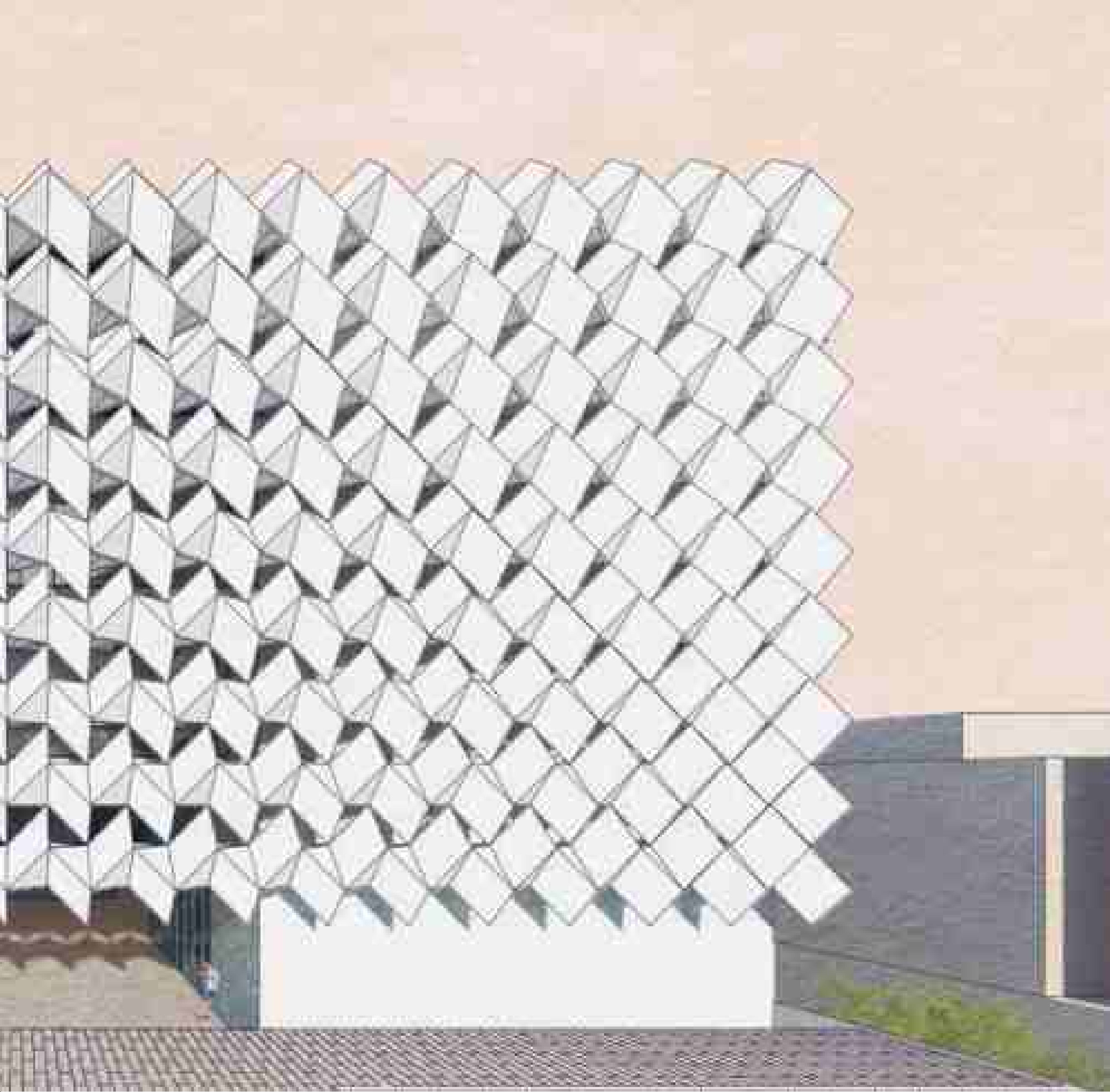


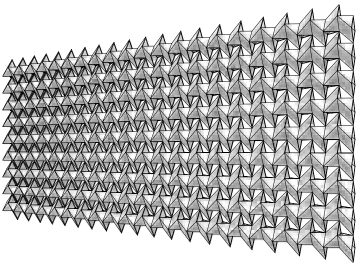




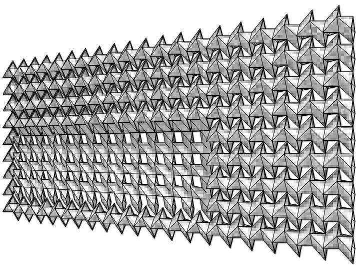
KINETIC FACADE

시설이 비상상황에 처하게 되면, 실내의 용도가 변하게 된다. 도서관은 책을 읽는 공간이지만, 임시 대피소나 병동은 사람들이 생활을 해야 하는 공간이기 때문이다. 이렇게 되면 실내공간으로 도입되어야 하는 빛의 양과 정도가 상황에 따라 변하게 된다. 강렬한 입면은 실내의 빛 환경을 조절하는 역할을 한다.

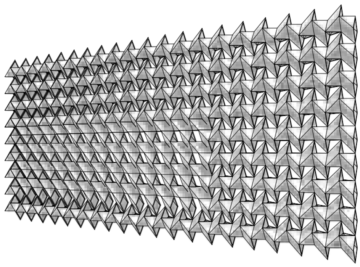




Normal Status



Temporary Shelter



Temporary Treatment Center

김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

THE LAST BLOSSOM

모두를 위한 일상 속 추모시설

이진석
YI, JIN SEOK

보다 나은 죽음을 위해

죽음은 누구에게나 찾아오는 자연스러운 일이다. 하지만 우리 사회는 타인의 죽음을 불편하게만 여기고 외면하기에 바쁘다. 그 결과 죽음은 상업적이고 형식적인 과정으로 전락했다.
죽음을 대하는 이러한 방식이 여태껏 유효했다고 해서 앞으로도 지속 가능하리라는 보장은 없다. 기후 위기가 가속화되는 상황에서 다량의 온실가스를 배출하는 화장은 더욱더 값비싸질 것이며, 지속적으로 감소하는 인구는 개인의 장례를 그 자손이 책임지게 하는 현재의 장례 시스템 자체를 위협할 것이다.
생의 마지막을 존엄하게 마무리하는 것은 누구나 누려야 할 가장 인간적인 권리이다. 앞으로도 인간적인 죽음을 누리기 위해서는 죽음을 다루는 방식 또한 변화해야 한다.

현재 화장으로 일원화된 장례방식을 벗어나, 보다 온건하고 친환경적인 대안으로써 환원장(Natural Organic Reduction)을 제안한다.
환원장은 고인을 밀폐된 챔버에 안치하고, 30일간의 자연적 분해를 통해 흙으로 되돌리는 장례방식으로 2020년 미국 워싱턴주에서 승인되어 현재 시행 중인 장례 방법이다.

환원장을 도입함으로써 사람들은 자신의 죽음에 대한 또 다른 선택지를 얻게되며, 남겨진 사람들은 장례 과정이 진행되는 한 달의 기간 동안 사랑하는 이의 죽음을 받아들이고 상실을 치유할 수 있는 시간적 여유를 가질 수 있다.
한편, 환원장으로 발생한 토양은 사이트인 창신동의 채석장에 안치하는 것을 제안한다. 고인은 묘지나 비석 대신 생전 좋아했던 꽃이나 나무 아래에 묻히게 되며, 이러한 무기명의 봉안 방식을 통해 개인은 공동체의 일원으로써 추모받고 관리받게 된다.
시간이 지남에 따라 오랜 세월 인간에 의해 훼손된 낙산 자락은 본래의 지형을 회복하고 꽃과 나무로 채워지게 된다. 이렇게 조성된 숲은 시민들에게 휴식과 사색의 공간을 제공하는 동시에 남겨진 이들이 고인을 추억할 수 있는 매개가 될 것이다.

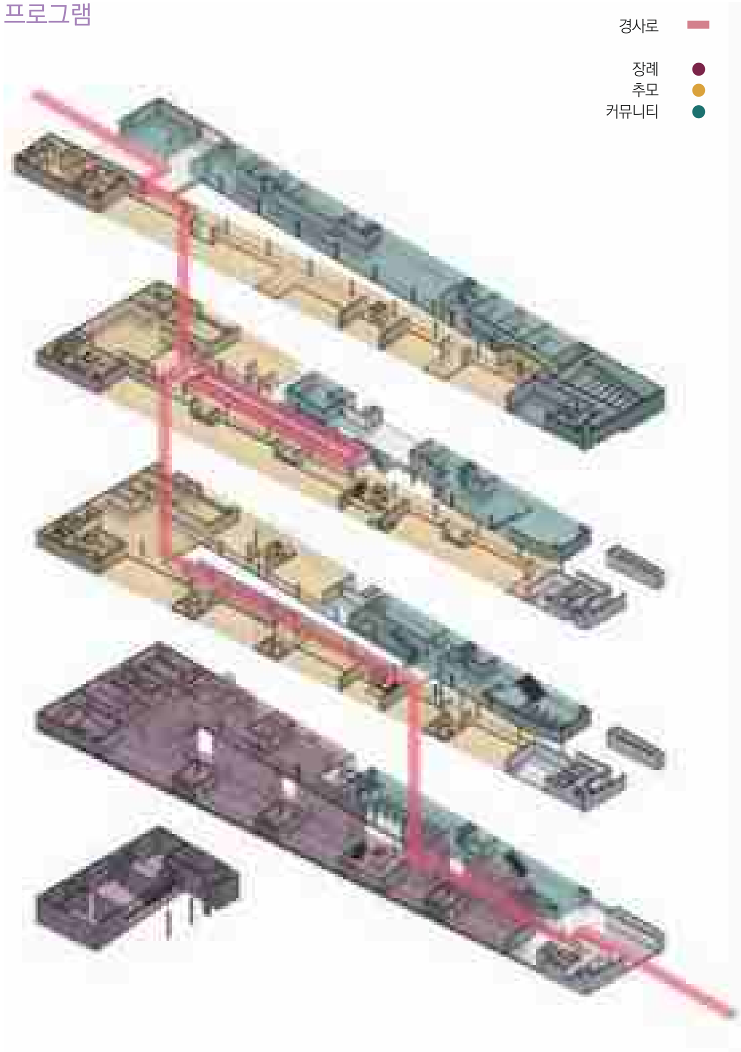
Axonometric Section

일상 속 추모공간

채석장의 두 절벽 사이를 잇는 브릿지 형태의 건물과, 이를 관통하는 개방된 외부 램프는 채석장 주변의 가파르고 위험한 길을 대체하는 주민들의 일상적인 통로가 되는 동시에, 커뮤니티 시설과 추모 시설로 사람들의 방문을 유도한다.

두 프로그램은 중앙동선을 중심으로 대칭이 되도록 배치하여 주민들에게는 건너편의 추모 시설을 바라보며 일상 속에서 삶과 죽음에 대한 사색을 할 계기를 제공하고, 추모객에게는 단순히 엄숙하고 슬픈 공간이 아닌, 보다 따뜻하고 일상적인 공간에서 고인을 추모할 수 있도록 하였다.

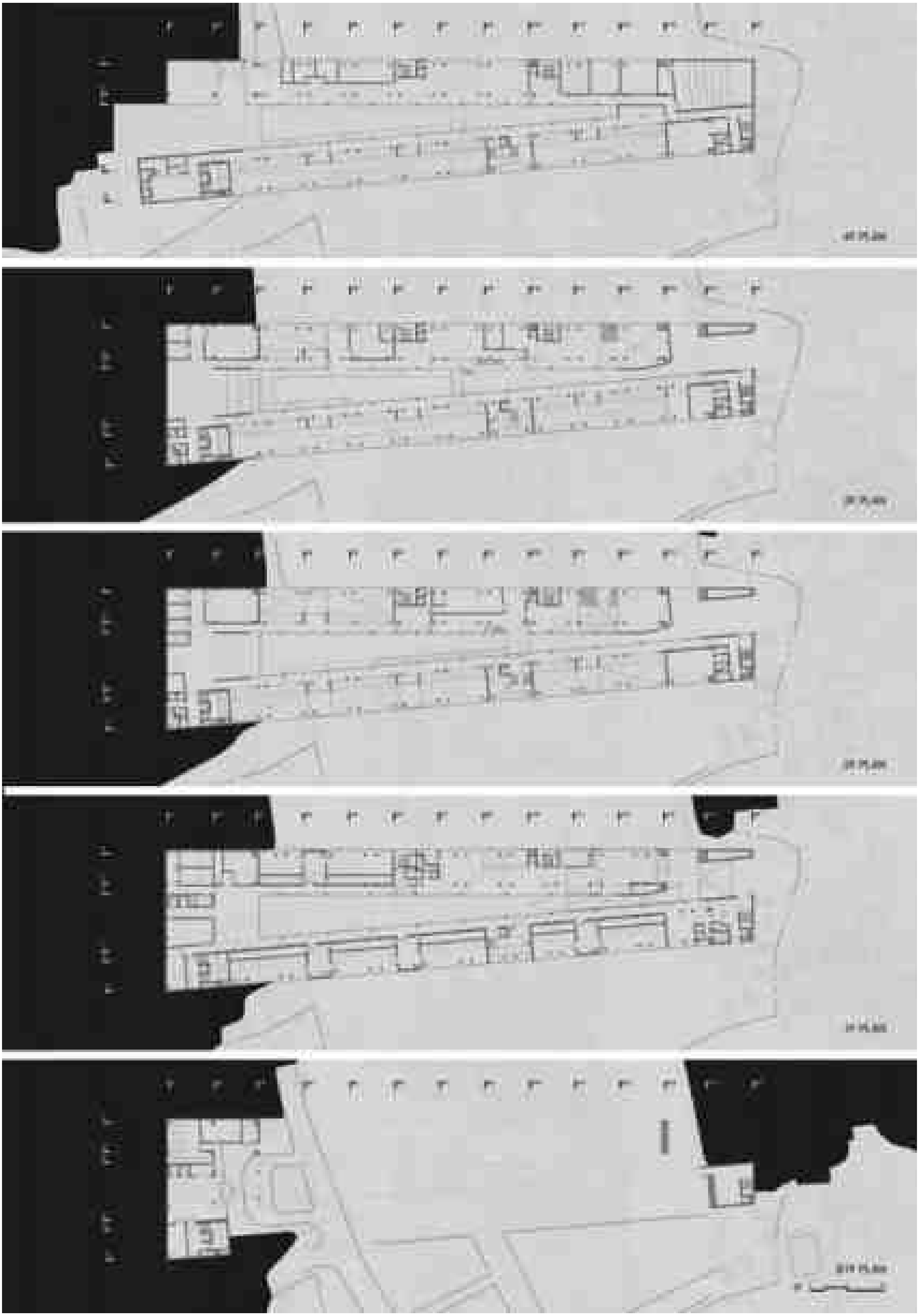
프로그램



토양 봉안과 지형 회복

2025년

2080년



김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

DATA TREE : 새로운 시대의 인프라

도심 지역 밀착형 데이터센터

이창
LEE, CHANG

4차 산업의 원동력, 데이터

우리는 4차 산업 시대에 살아가고 도시 곳곳에서 다양한 데이터가 생산됩니다. 생산된 데이터는 데이터 센터에 저장되고 4차 산업의 밑거름이 되어 우리의 일상을 바꿉니다. 가까운 미래에 보편화하는 자율 주행 자동차는 하루에 4TB를 생산하고 이를 위한 자율 주행 자동차용 정밀 도로 지도 또한 구축되기에 엄청난 양의 데이터가 생산되고 처리될 것입니다. 앞으로 더 다양하고 많은 양의 데이터가 생산되어 더 많은 데이터 저장고가 필요하게 됩니다.

이전의 분산되어 전산실 형태로 이루어진 행정 공공기관의 서버들은 2025년까지 공공 클라우드 데이터 센터로 전환될 계획이지만 아직 턱없이 부족한 상황입니다. 따라서 공공의 데이터센터, 데이터 인프라가 필요합니다.

앞으로 생겨날 공공 데이터센터를 도시의 발전으로 사라지는 인프라를 대체하여 생겨나길 제안합니다. 상수도 체계의 변화로 인해 사라지는 도시 인프라인 가압장은 고지대에 펌프를 통해 급수하는 시설로 직접급수로 인한 문제점으로 인해 앞으로 모두 사라지게 될 예정입니다. 따라서 가압장을 앞으로 생겨나야 할 데이터 센터로 대체되어 도시 인프라의 역할을 해내도록 합니다.

데이터는 앞으로 우리 삶 가까이하며 미래의 데이터센터는 우리 주위에 생겨날 것입니다. 이전의 데이터 센터는 기계만을 위한 공간입니다. 그러나 앞으로 우리 주위에 생겨날 데이터센터는 기계와 사람이 모두 어우러져 새로운 형태의 데이터 인프라, 생활 SOC를 제안합니다.

데이터 사용으로 서버에서 열이 발생하고 발생한 열을 모아 온수를 생성하고 지역주민이 사용하는 생활 SOC에 활용됩니다. 저층부는 사람을 위한 공간으로 녹지를 형성하고 그 아래로 지역 밀착형 주민시설을 배치하도록 하였습니다. 기존의 폐쇄적인 수평 확산형 서버실의 한계를 극복하고자 개방적 수직 확산형 서버실을 제안하고 유리 멀리언을 통한 투명한 온실 파사드를 추구하도록 하여 데이터 서버와 나무가 어우러진 데이터 숲을 제공합니다.

앞으로 우리 주위에 생겨날 데이터 센터는 사람과 기계가 어우러진 새로운 시대의 인프라가 될 것이고 이전의 폐쇄적 데이터 센터의 한계를 극복하는 지역 밀착형 데이터 센터가 될 것입니다.

사라지는 인프라, 가압장

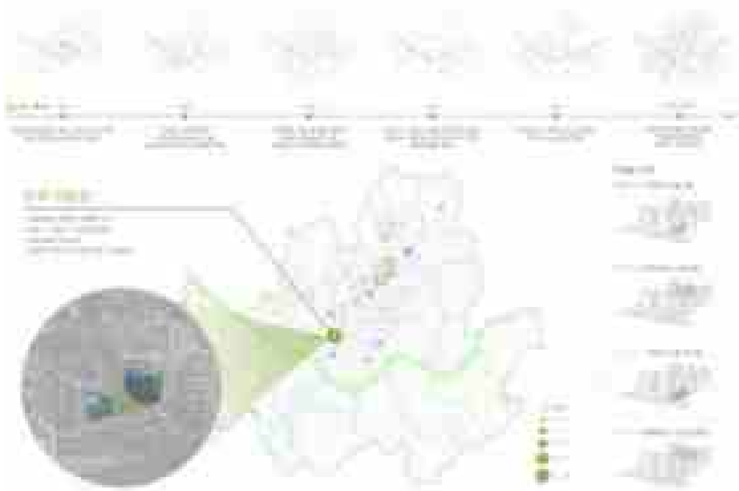
상수도 체계의 변화로 인해 사라지는 도시인프라인 가압장은 도심 지역밀착형 데이터센터로 대체됩니다.

서울 곳곳에 퍼져있는 64개의 가압장 타입을 분류하였고 가장 적절한 부지를 선정하였습니다.

서울 마포구 아현동에 위치한 만리가압장은 가로변에 위치하여 접근성이 높고 공지가 있어 부지 활용도가 높습니다.

또한 옆으로 서부수도사업소가 기능을 상실하고 남아있어 부지를 같이 활용할 수 있습니다.

대지면적은 2500m2이며 주변은 재 2종 일반주거 지역으로 주택가가 형성되어 있어 주민의 비율이 높습니다.

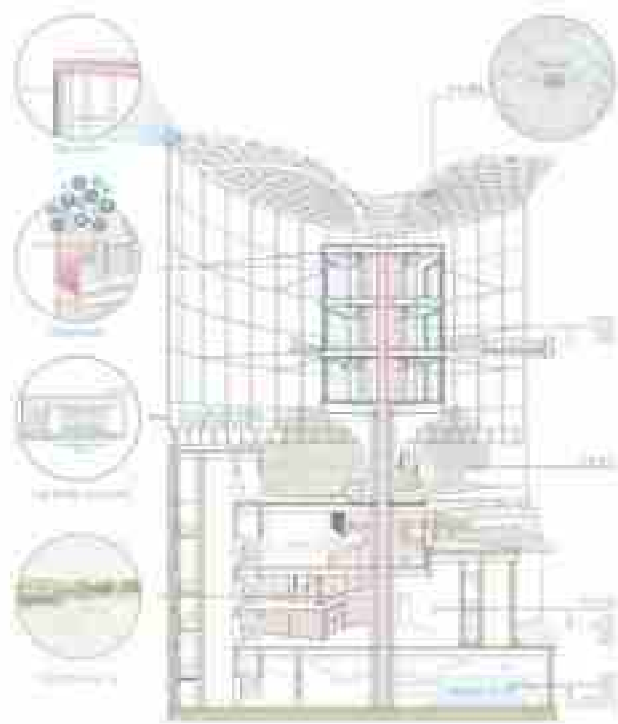


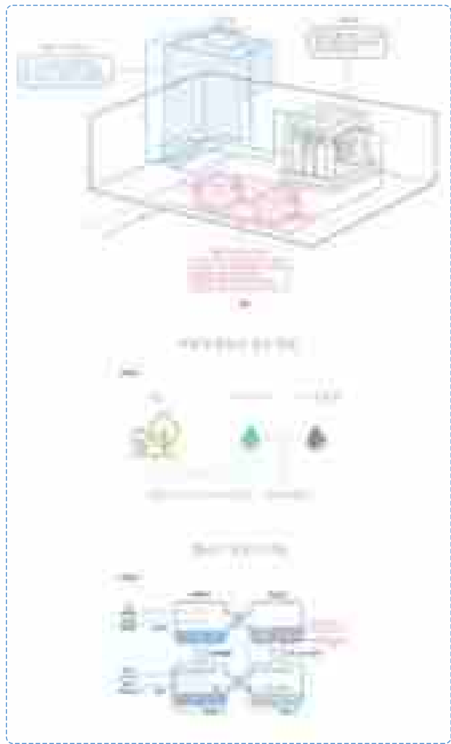
컨셉

우리가 데이터를 사용하면 데이터센터의 서버에서 열이 발생합니다.
발생한 열을 모아 온수를 생성하고 지역주민이 사용하는 생활 SOC에 활용됩니다.
나무에 최적의 온수를 제공하여 점차 숲을 이뤄갑니다. 데이터는 숲을 만들어 내고 그 공간을 지역주민들이 이용합니다. 따라서 데이터센터의 서버와 나무들이 한 공간에 어우러진 데이터 숲을 이루도록 하였습니다.

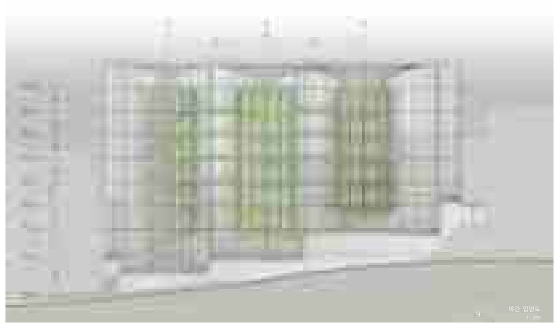
메스 다이어그램

시스템 다이어그램

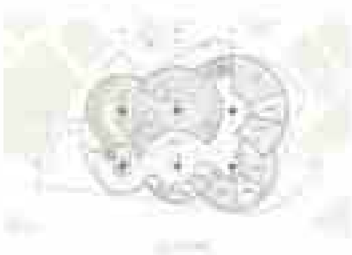


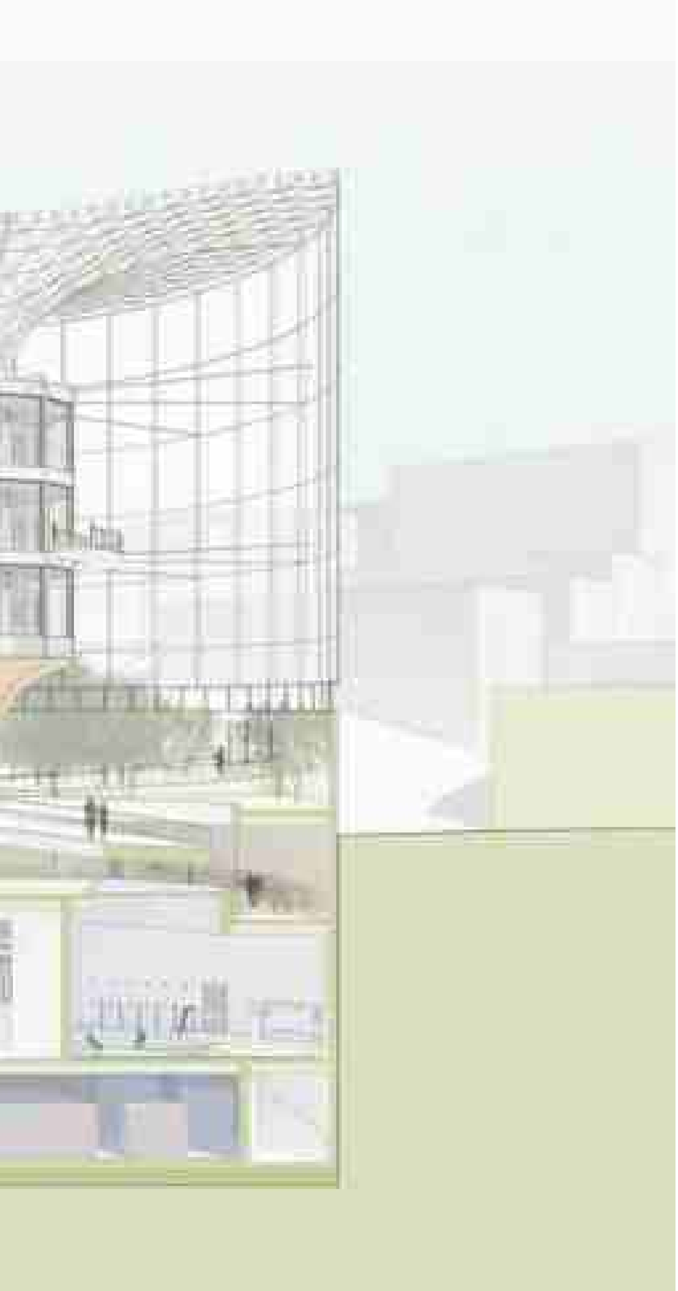


주간 야간 입면도



배치도 및 MASTER PLAN





평면도

생산주거

지속가능성한 삶과 식량 SOC

임예지
LIM, YE JI

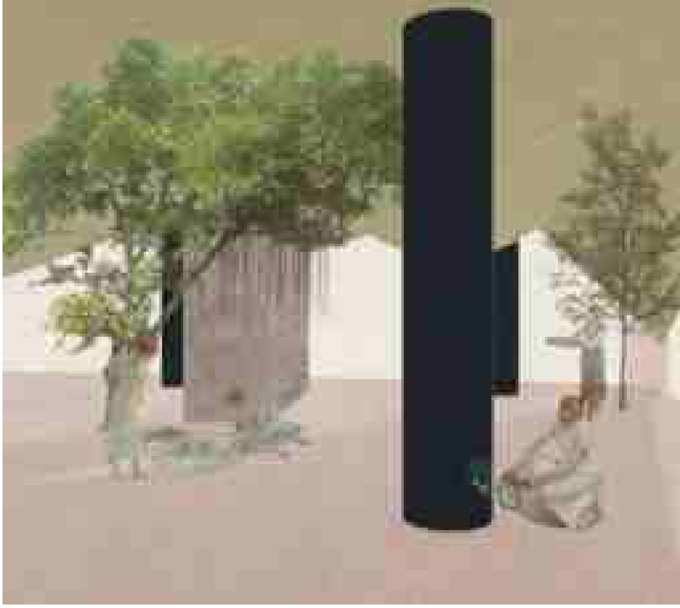
변화하는 미래에 대응하는 식량 SOC

2050년 인류 생존 보고서에 따르면 70억을 돌파한 세계 인구가 2050년이 되면 1억명으로 34% 늘어나고 1인당 소비도 증가해 이를 먹여살리려면 식량 생산이 70%이상 증가하여야 할 것으로 예측한다.

작물을 키울 더 많은 땅을 얻기 위해 삼림을 벌채하면 이산화탄소를 흡수할 우림이 사라지면서 기후 변화는 더 심해지는 악순환을 겪는다. 이에 대한 획기적인 대안이 필요하다.

그 대안으로 식량 SOC(Social Overhead Capital)를 제안한다.

식량뿐만아니라 대지에 살고 있던 사람들의 주거를 보장하기 위해 변화하는 미래의 상황에 대응하는 세가지 타입의 주거또한 제시한다. 또 주농복합이라는 새로운 유형에 따라 발생하는 농장과 주거 사이에서의 이벤트들에 집중해보았다.



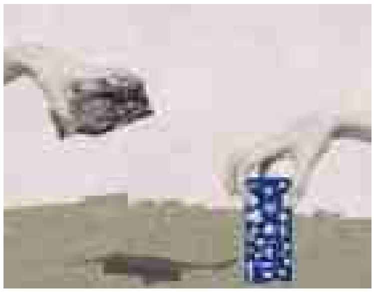
식량 SOC 작동 방식

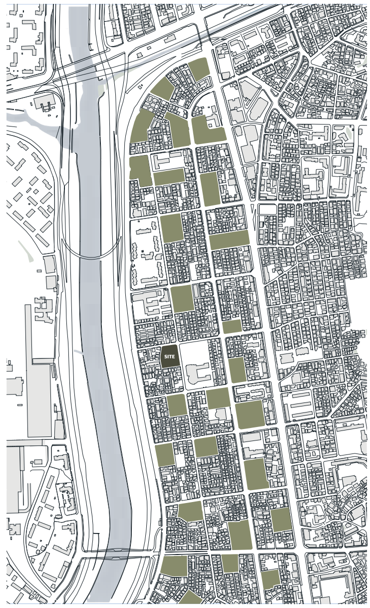
사람들에게 생존을 위한 최소한의 먹거리를 보장하기 위해 한 블록마다 하나의 식량 SOC를 설치한다.

식량 SOC의 하나의 프로토타입으로 제안하기 위해 서울시 전체 필지 중 가장 많은 100-200㎡ 규모의 필지의 갯수를 통해 식량 SOC의 프로토 타입을 제안하고자 한다.

사이트는 중랑구 묵2동으로 100-200㎡ 사이의 필지 28개로 이루어진 4000㎡의 대지이다.

이 대지에서는 약 1300명이 거주하는 블록전체를 책임질 식량을 생산하는 2500㎡의 농장뿐만아니라 현재 살고 있는 사람들의 주거 또한 보장한다.

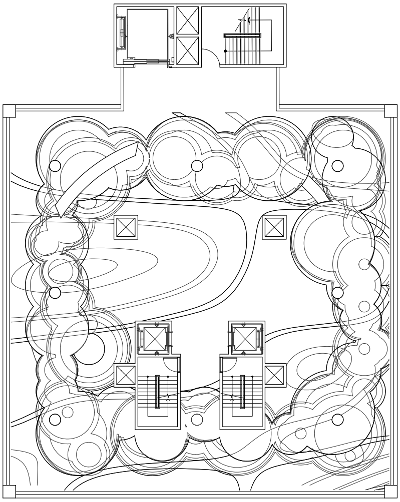


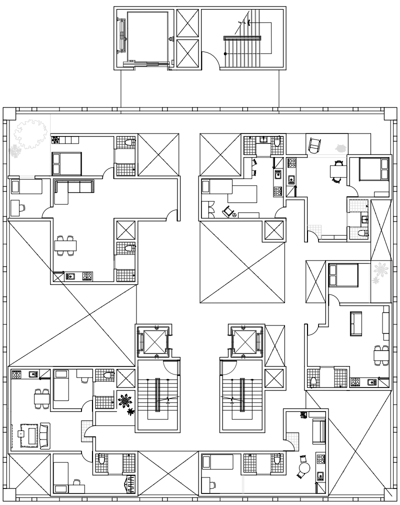


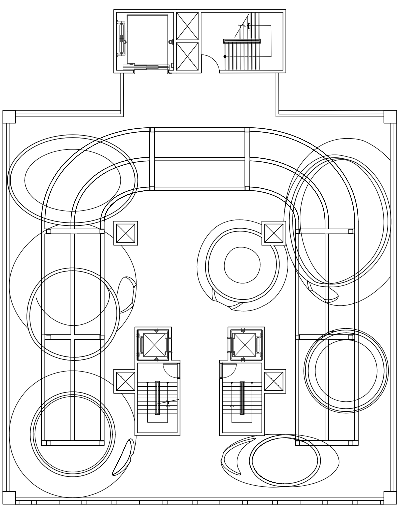
식량 총 생산량과 농장 면적 도출

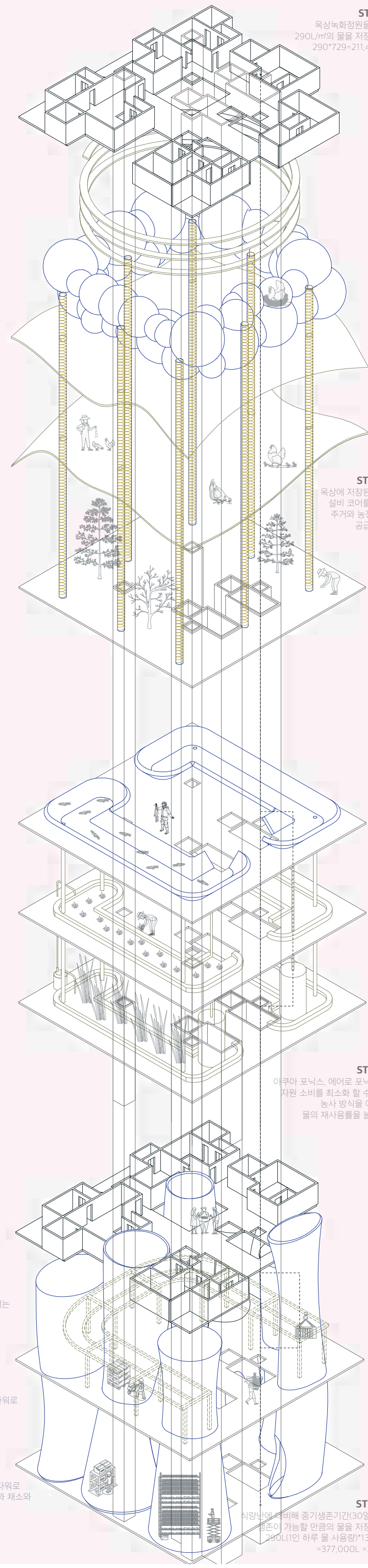
	1인당 섭취량	단위 면적당 재배량	필요 재배량	필요 면적량
Vegetable	하루 권장 섭취량 400g	2800평에서 연간 500t-2000t 일년에 두 번 재배	1회 재배 시 필요량은 6개월간 30일*6=180일 분 1인 180일 섭취량 180*0.4kg=72kg=0.072t 0.072t* 1400명=100.8t 면적이랑 생산량이 비례한다고 가정	최대 필요 면적 500:2800=100.8:x x=564.48평 564.48평 = **1862.78㎡** 최소 필요면적 2000:2800=100.8:x x=141.12평 141.12평 = **465.696㎡**
Protein ;Chicken,Egg,Fish	닭: 이틀에 한마리 생선: 1인분 300g 기준 세 끼	닭 한마리 당 사육 면적 :0.01㎡ (동물 복지 기준) 아쿠아 포닉스 공법 사용시 물고기 입식밀도 : 30~60kg/㎥	단백질 종류가 두종류 이므로 각 15일 분씩 필요. 닭:한명이 이틀에 한마리씩 섭취 1400명*15일*1/2마리 =10,500마리 생선:1인분 300g기준 세 끼 1400명*15일*3끼*300g =18,900,000g=1.89t	양계장 총 필요 면적 10,500*0.01㎡ =**1,050㎡** 물고기 입식밀도 30kg/ m3 기준 1890/30=63㎥ 물고기 탱크 높이 1m 기준 **63㎡**
Carbohydrate ;Potato	인간 하루 탄수화물 최소 섭취량 300g	60plants/㎡ 기준 주당 800minitubers/㎡	Minituber의 평균 무게 12g 최소 섭취량 300g =25Minitubers 1400명*25M*7일 =245,000Minitubers	245,000/800 =**306.25㎡**

식량 공급 방식









WATER CIRCULATION

STEP 1
옥상녹화정원을 통해
290L/㎡의 물을 저장한다.
290*729=211,410(L)

STEP 2
옥상에 저장된 물이
설비 코어를 통해
주거와 농장으로
공급된다.

STEP 3
아쿠아 포닉스, 에어로 포닉스 등
자원 소비를 최소화 할 수 있는
농사 방식을 이용해
물의 재사용률을 늘린다.

STEP 4
식량난에 대비해 중기생존기간(30일)동안
생존이 가능할 만큼의 물을 저장한다.
290L(1인 하루 물 사용량)*1300명
=377,000L =377㎥

CHICKEN

STEP 1
닭들이 구체형의 집속에서 산다.
집 들 사이는 램프로 이어져있다.

STEP 2
닭들은 동산같은 형태의 슬라브를
뛰어다니며 동물복지 형식으로
키워진다.

STEP 3
닭 집 사이에 난 구멍으로
일부 달걀이 닭농장 아래에
위치한 주민 녹지로 파이프 속을
따라 굴러간다.

STEP 4
거주민들은 녹지에서 자연을
즐기며 파이프를 통해 달걀을
수확해가기도한다.

FISH

STEP 1
제일 상층부의 탱크에서는
아쿠아포닉스를 통해 물고기가
키워진다.

STEP 2
물고기를 통해 얻은 비료를 이용해
채소를 재배한다.

STEP 3
갈대와 정수필터를 이용해 물을
정화시켜 상부 베드로 올려보낸다.

POTATO & VEGETABLE

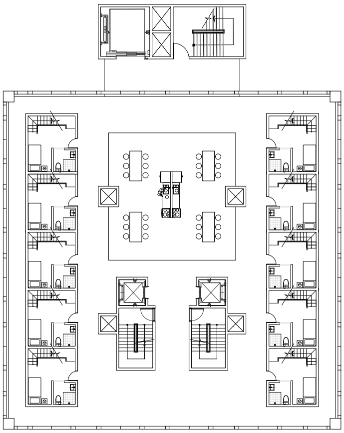
STEP 3
주거의 보이드 부분까지
2차생산타워가 올라가며 그 공간에서는
농장에서 생산된 작물을 이용한
식당을 운영한다.

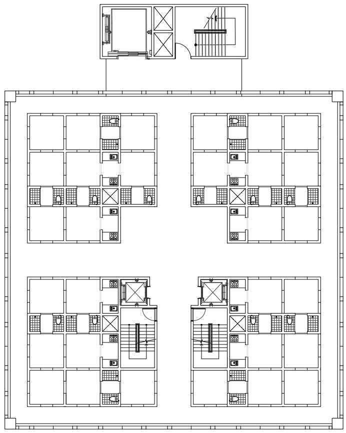
STEP 2
레일을 따라 생산타워에서 2차생산타워로
재배된 작물이 이동한다.

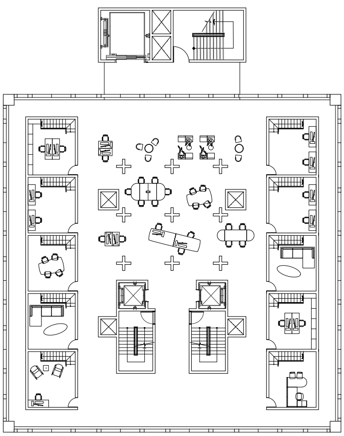
STEP 1
각각의 기둥은 생산 타워와 2차생산타워로
나눠져있으며 생산 타워에서는 감자와 채소와
같은 수직농장이 운영된다.

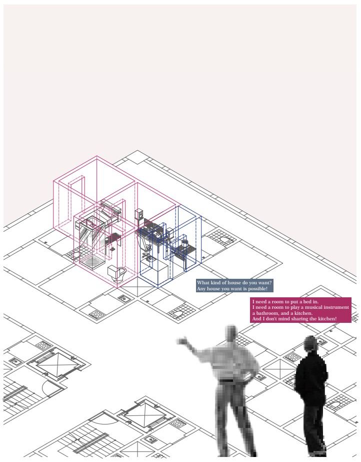
재택 근무자를 위한 타입

사용자화 되는 방 타입의 주거

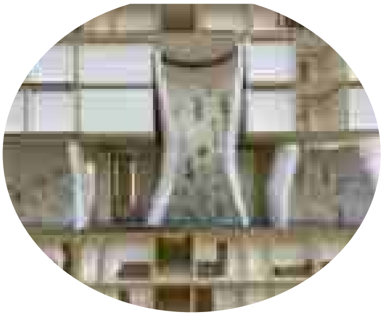


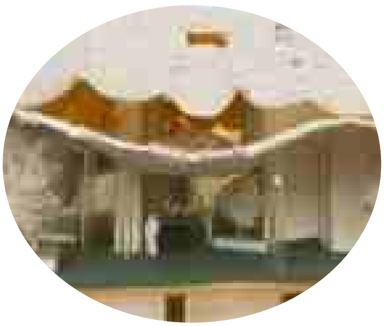


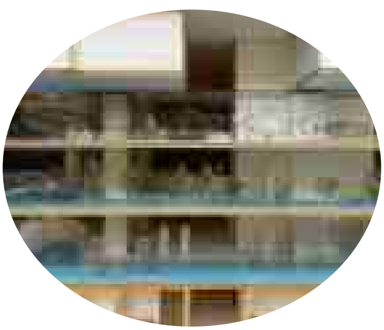




MODEL







新村(신촌) ; NEW VILLAGE, NEW PLATFORM

경의선 신촌역 민자역사 리노베이션 프로젝트

김소라 스튜디오
KIM, SO-RA STUDIO

**정수근
JEONG, SU GEUN**

잊혀진 기차역, 신촌역 민자역사

1921년, 경의선의 부설과 함께 개업한 작은 간이역 신촌역. 경성 외각의 작은 공터에 놓인 기차역은 도심과 교외를 이어주며 신촌을 일구었다. 기차역을 중심으로 새로운 마을, 신촌(新村)이 형성되었고, 장터를 오가는 사람들과 인근 대학으로 통학하던 학생들. 100년이 지난 지금, 많은 사람을 실어나르던 기차역은 그 역할을 넘긴 채 더이상 찾아 오지 않는 이들을 기다리고있다. 민자역사는 역사적인 가치를 훼손하면서 무리하게 증축한 민자역사는 잘못된 자본의 투자로 15년째 비어있고, 선로의 변화로 대부분의 열차는 차량기지를 향해 지나쳐 간다. 주민들의 쉼터였던 오래된 기차역은 민자역사라는 거대한 병풍 앞에 덩그러니 놓여진 채 지나간 추억을 간직할 뿐이다.

이곳에 청년들을 위한 주거시설과 새로운 플랫폼(Platform)을 제안하여 다시 한번 그들의 문화를 꽃피워보려 한다. 도심 속에 고립된 채 사람과 기차가 모두 떠나간 기차역은 이제 다시 주민들의 품으로 돌아온다. 그들을 실어나르던 오래된 플랫폼은 이제 미래를 향해 나아가는 청년들을 위한 새로운 플랫폼이 된다. 대학문화의 개척지로 수많은 청년들과 함께 새로운 마을을 일구었던 신촌역. 철도역으로서의 역할을 다 한 채 잊히던 작은 간이역은 다시 한번 그들을 위한 새로운 마을, 새로운 플랫폼이 될 것이다

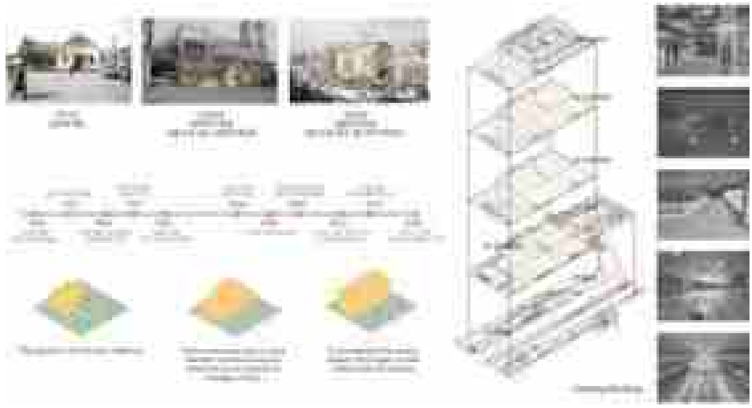

신촌역
Sinchon Station

청년들의 새로운 플랫폼

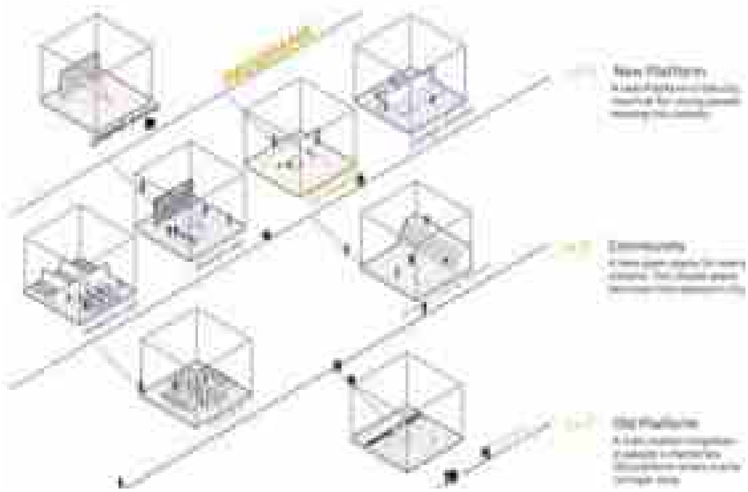
경제의 급격한 성장과 도시의 과밀화로 청년들은 설 자리를 잃었다. 오랜 기간 비어 있는 거대한 기차역과 플랫폼을 청년들을 위한 새로운 플랫폼으로 제안한다.

여전히 과거의 기억을 간직한 오래된 기차역을 거쳐 올라가면 청년과 주민들을 위한 새로운 플랫폼으로 연결된다. 새로운 플랫폼은 Maker Lab, Media Lab, Design Studio으로 구성되어 청년들과 주민들이 미래를 준비하고 사회를 준비하는 보금자리가 된다. 각각의 공간은 충분한 작업공간이 필요하지만 확보에 어려움을 겪는 이들을 위해 공유형으로 제공될 것이며, 별도의 동선을 통해 이동할 수 있도록 하였다.

SITE HISTORY



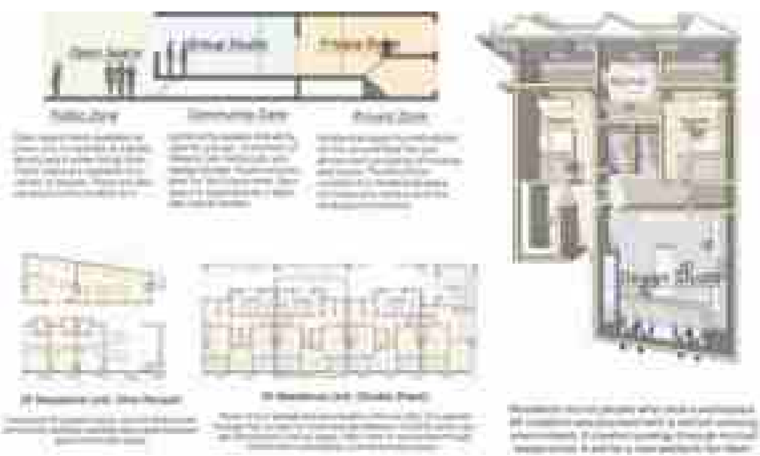
PROGRAMS



新村 ; 새로운 보금자리

거주자는 특정한 작업환경을 필요로 하는 이들을 대상으로 스튜디오와 공유주방, 각종 부대시설을 이용할 수 있다.

층에 따라 1인, 혹은 다인실로 구성된 주거공간은 그들이 이용할 수 있는 스튜디오와 연계되어 자유로운 창작활동이 가능하게 하였다. 각 방을 통해 연결되는 주방은 구성원간의 소통의 공간이 될 것이다.

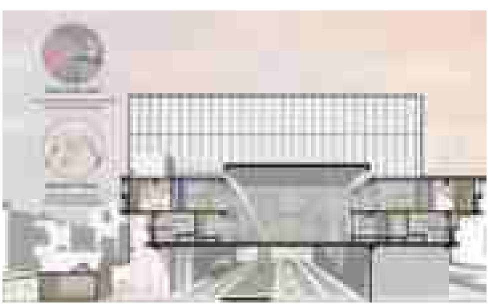


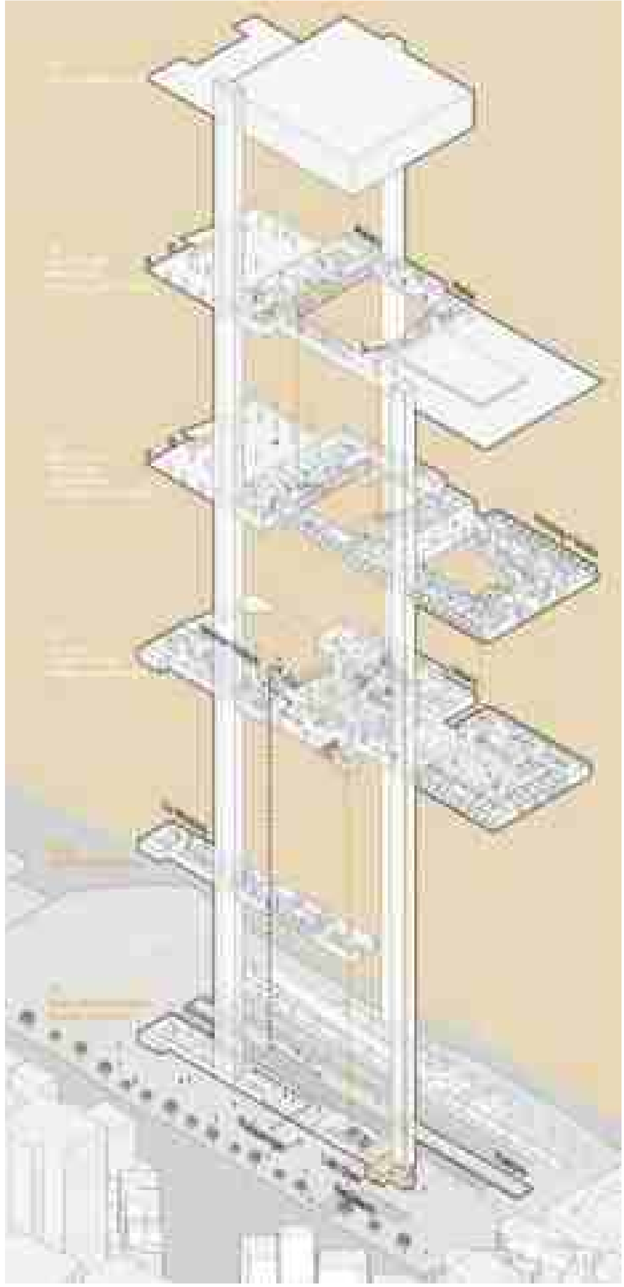
2F Station Platform

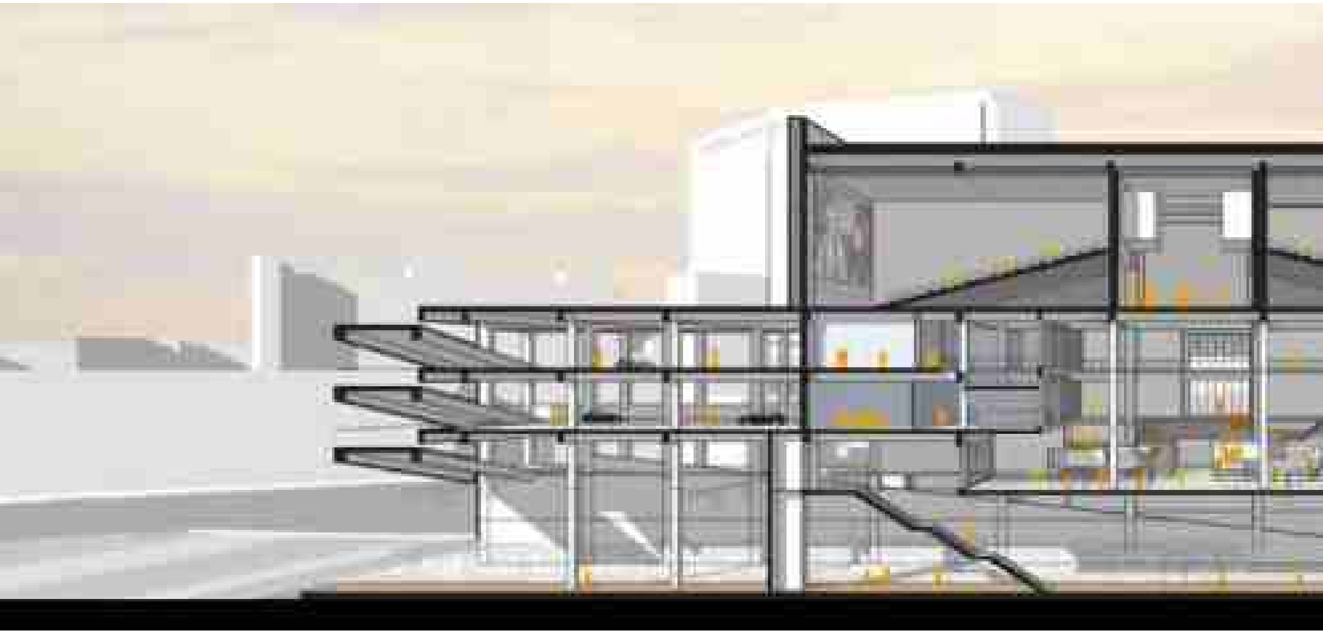
2F Library

3F Youth Platform

2F Urban–Livingroom







WORK UNDER SEOUL

단절된 서울의 도시맥락을 지하공간을 통해 잇다

강정원
KANG, JEONG WON

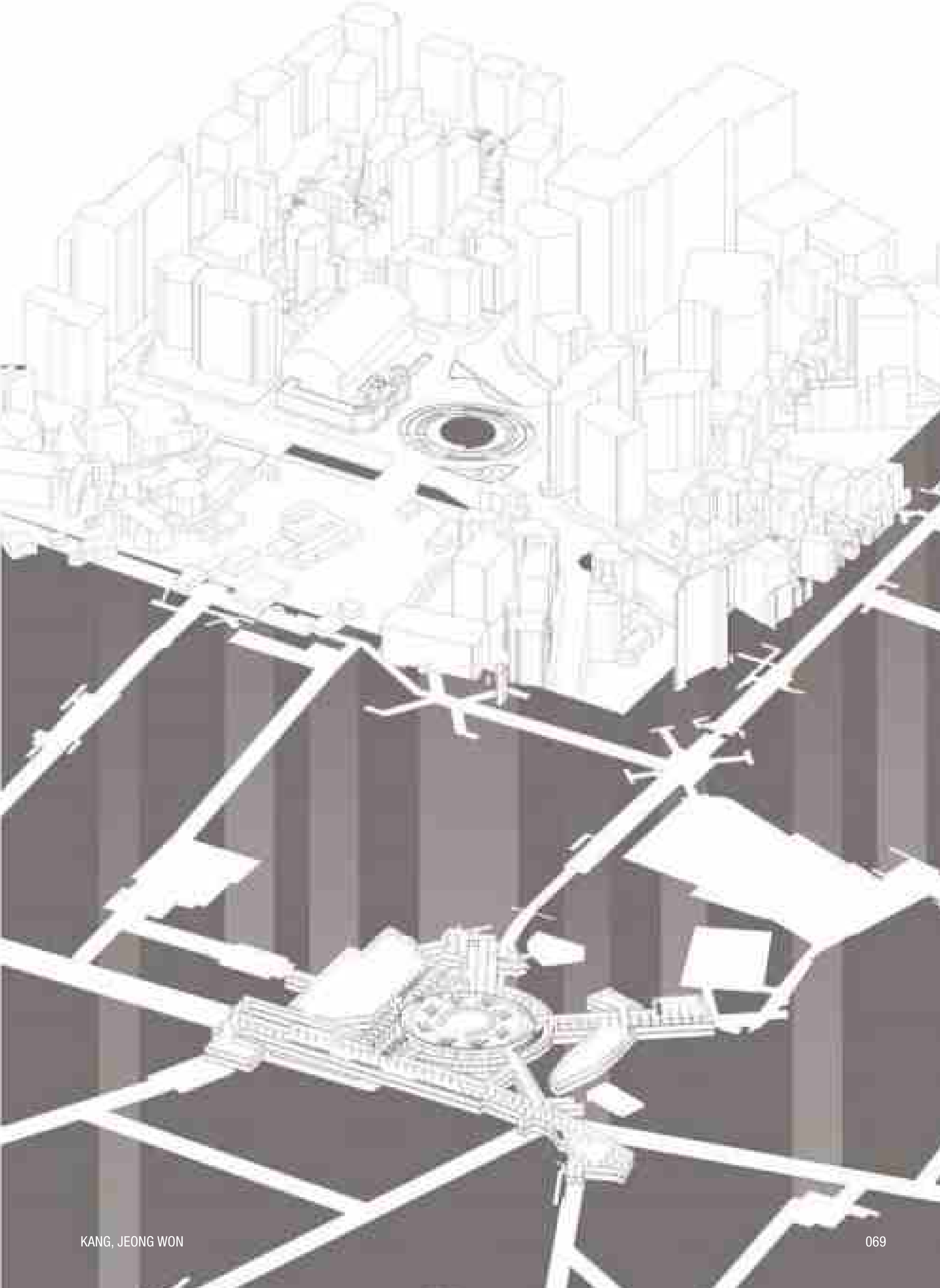
서울은 급격한 도시화와 함께 인위적인 도시의 발달로 보행자 위주의 도시가 아닌 자동차 위주의 도시가 만들어지게 되었다.

이로 인해 보행환경의 부족으로 지상 공간들의 단절이 생겨났고, 대지들의 연결성을 채워주거나 자연스레 길에서 모이는 광장이 아닌 남는 대지에 억지로 광장이라는 이름을 붙이며 광장이라고 불리는 텅 빈 공터가 생겨나고 있다. 서울의 대표적인 광장으로 서울광장은 큰 도로들로 인하여 지상건물과의 연결성의 부족, 고립되어 있어 광장에서 할 수 있는 이벤트의 부족, 일시적인 프로그램의 운영으로 일상적인 공간으로써의 사용의 문제들이 발생하고 있다. 하지만 지상으로 6개의 도로가 지나며 지하로는 을지로 지하보도, 광화문지하보도, 시청역 지하보도, 소공 지하 쇼핑센터가 있어 서울의 지상과 지하의 교통의 중심지로써 연결될 수 있는 가능성을 가지고 있다. 이를 일상화 시키고 주변 맥락과 연결해 주기 위해, 현재 서울시에서 추진 중이고 미래에도 다양한 가능성으로 주목을 받는 지하공간 개발로 기존 서울광장이 가지고 있는 문제를 입체적으로 공간들을 엮어 문제를 해결해 나가고자 한다.

서울광장 프로그램은 볼거리가 있어야만 제 기능을 할 수 있는 비어있는 대공간이다. 때문에 볼거리가 없다면 일상적인 광장의 기능을 하지 못하고 사람들이 찾지 않는 외딴섬이 된다. 하지만 광장은 본래의 의미를 찾아 일상적으로도 이용 가능하고 시민주체의 공간과 필요에 의한 공간들로 채워나가는 것이 주요하다. 서울광장을 중심으로 덕수궁 돌담길 큰 도로의 교통 방식 변경 및 작은 공간들의 변화로 큰 공간들을 변화시키고 연속성을 띠게 한다. 서울광장뿐만 아니라 그 주변 일대가 변화하여 서울의 지상에서 부족한 보행환경을 서울 아래 길을 만들어 입체적은 길을 통해 보행환경 및 프로그램들을 개선해 나가고자 한다.

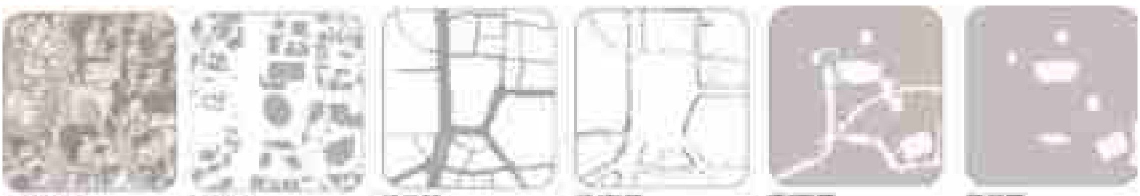
기존의 서울광장 인근 사이트는 시청역, 을지로 입구역, 시청, 호텔 등이 유기적으로 연결되어 있지 않고, 독립적인 기능만을 지하에서 수행하고 있다. 이를 연결시켜 기존 지상에서 하지 못했던 보행로의 연결, 프로그램의 다양화, 지상과 지하의 소통을 활성화 하도록 한다.

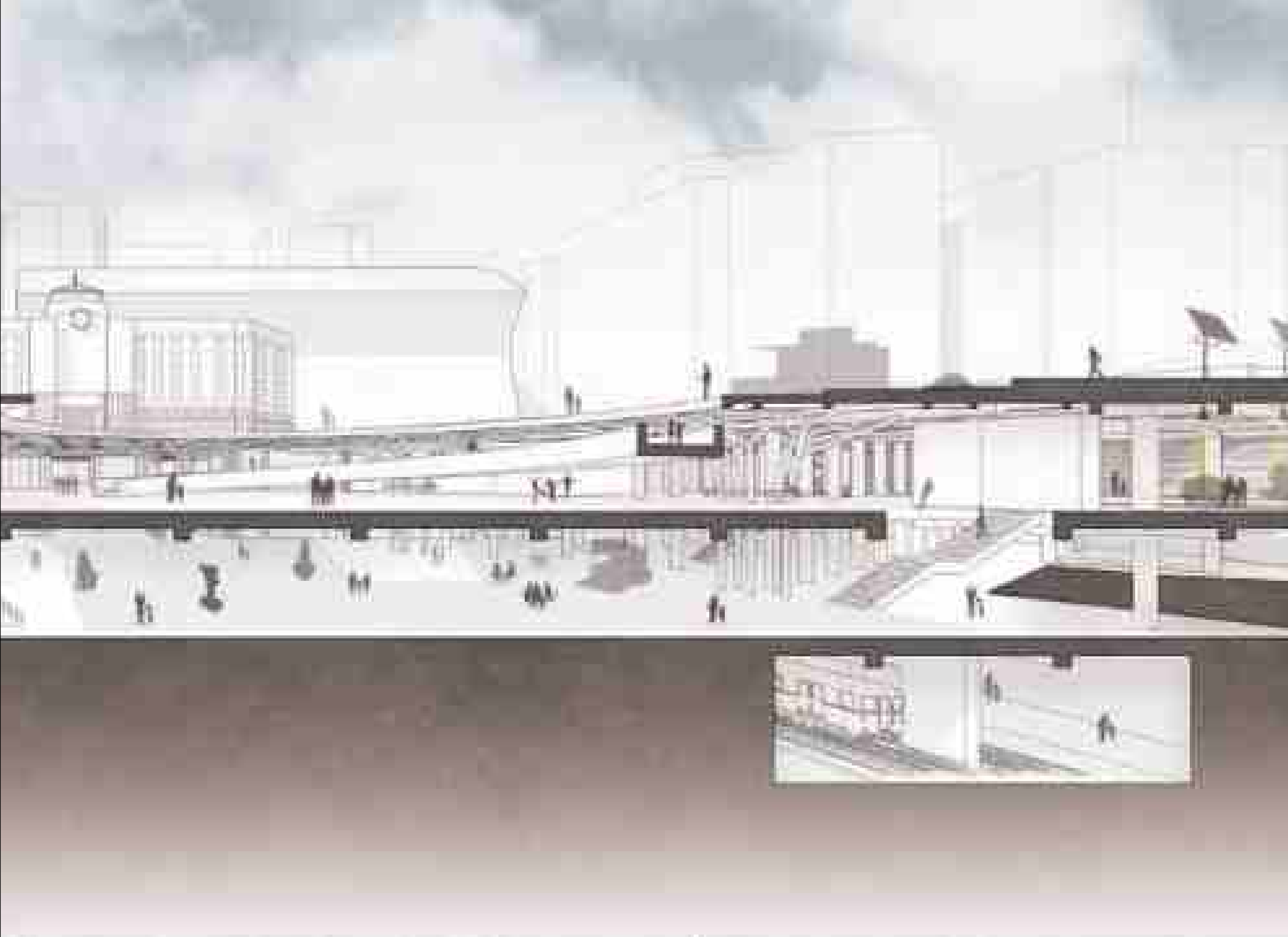
현재 서울의 무분별한 지하개발이 이루어지면서 지하보행환경의 개선을 위해 주요하게 작용할 태양광의 유입 및 지상과의 소통으로 인한 방향감각의 회복이 지하개발에 있어서 얼마나 더 좋은 지하공간을 만드는데 있냐를 나눌 것이다. 따라서 서울광장 사이트 뿐만 아니라 개선의 여지가 있는 사이트를 위주로 특성에 맞는 오프닝 및 기계적 장치의 효과를 통해 지하환경을 개선해 나가고자 한다



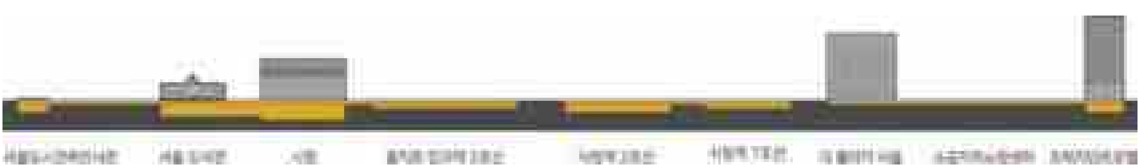
SECTION PERSPECTIVE

SITE ANALYSIS





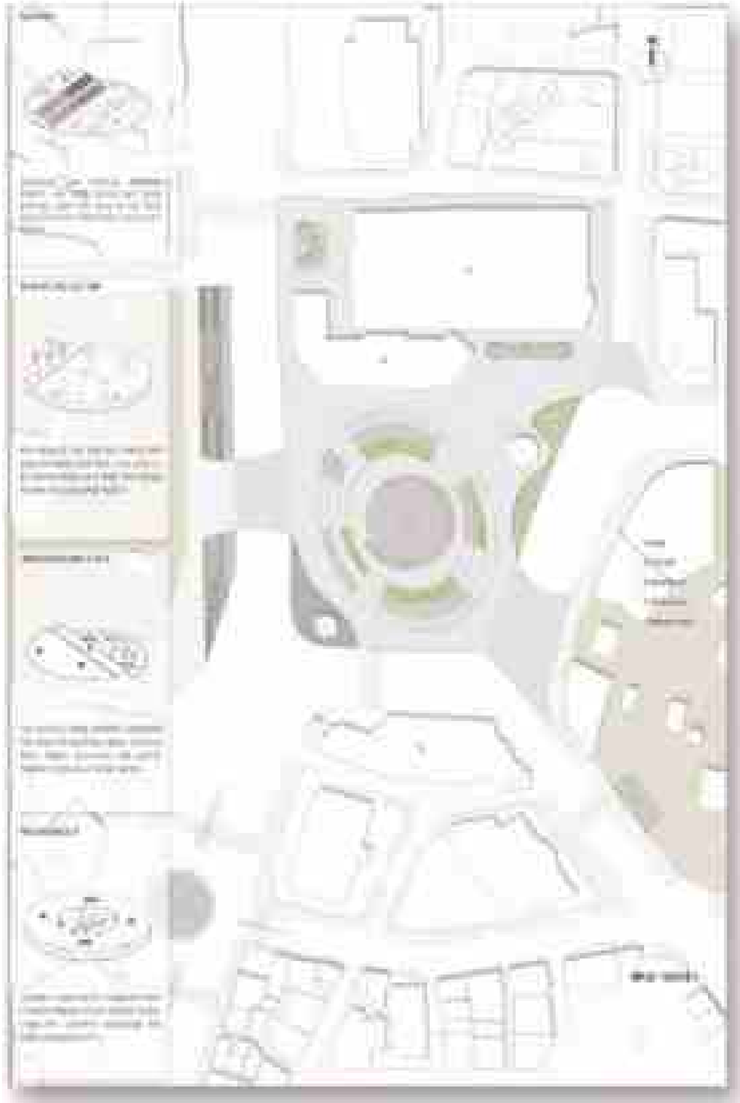
SITE ANALYSIS



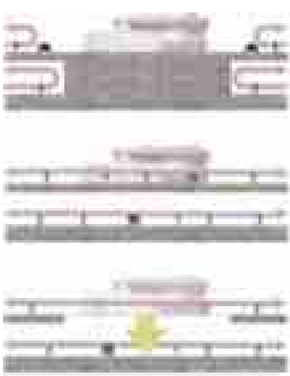
지하 서울

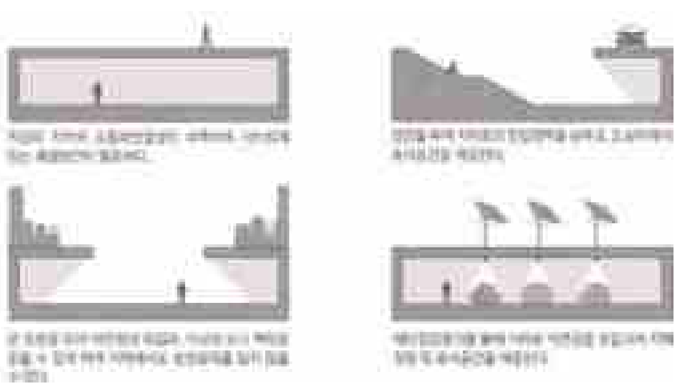
사이트 건물들은 서울시청 및 도서관을 제외하면 지하보도와 지하쇼핑센터 호텔의 지하공간들은 대부분 1층에서 프로그램이 연결되고 있다. 무분별한 지하공간의 확장을 피하기 위해 현재 있는 건물들의 확장은 지양하고, 지하와 소통 가능성 및 기존 건물들의 현황 분석을 통해 지하 1층 레벨을 기점으로 서울을 연결하며 필요에 따라, 주변 대지의 흐름에 맞게 지하공간을T 확장시켜 서울을 엮어나간다.

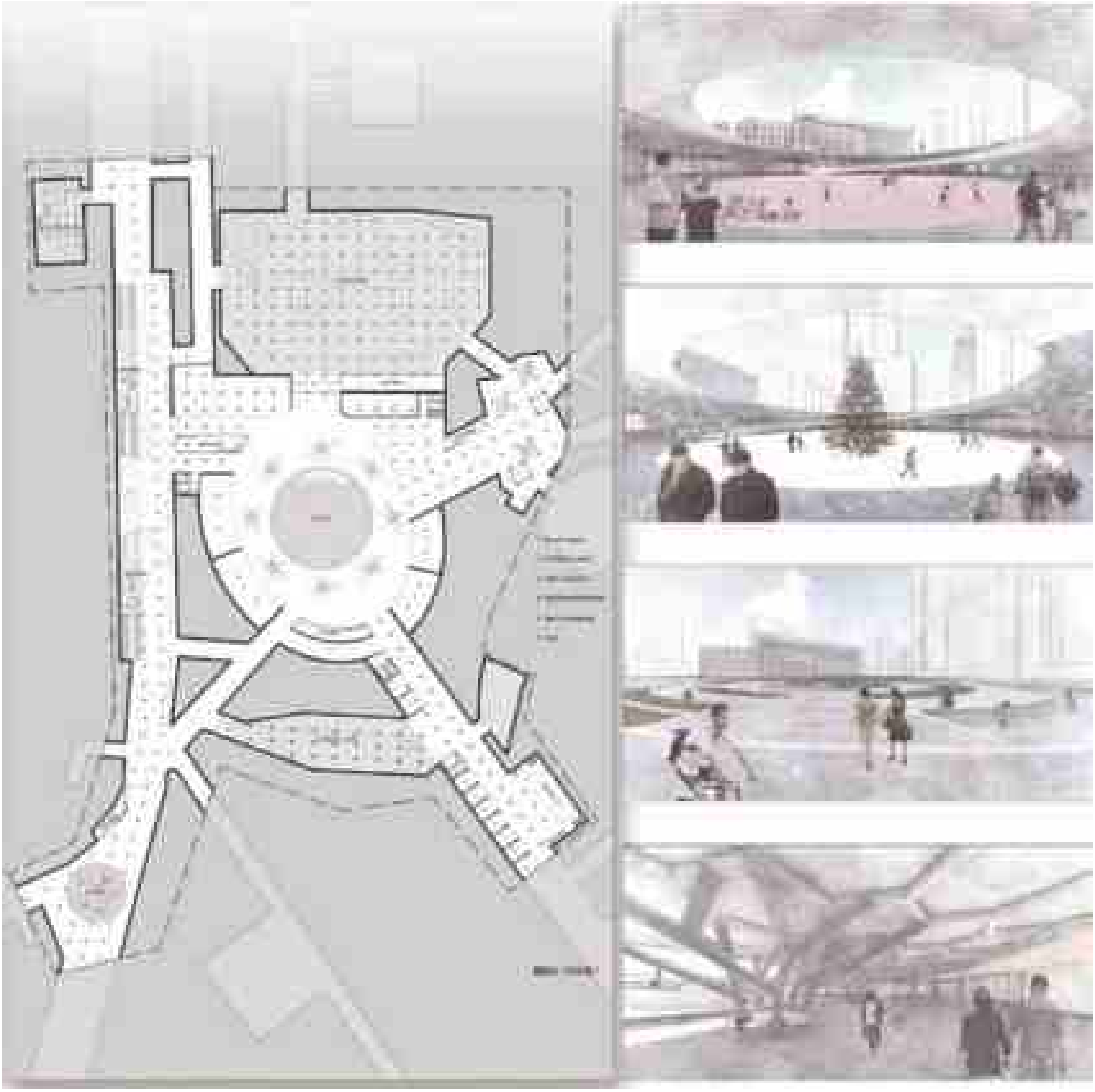
현재 서울의 무분별한 지하개발이 이루어지면서 지하보행환경의 개선을 위해 주요하게 작용할 태양광의 유입 및 지상과의 소통으로 인한 방향감각의 회복이 지하개발에 있어서 얼마나 더 좋은 지하공간을 만드는데 있냐를 나눌 것이다. 따라서 서울광장 사이트 뿐만 아니라 개선의 여지가 있는 사이트를 위주로 특성에 맞는 오프닝 및 기계적 장치의 효과를 통해 지하환경을 개선해 나가고자 한다.



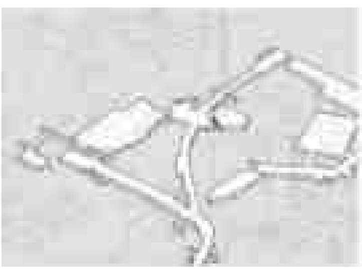
CONCEPT DIAGRAM



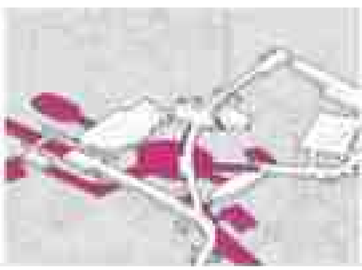




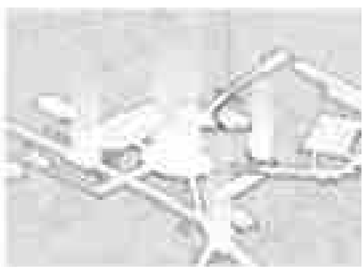
CONECTION DIAGRAM



기존 지하건물



지하공간 확장



지상과 지하 연결

이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

SCHOOLUSTER

특성화고등학교와 동대문 패션클러스터의 융합

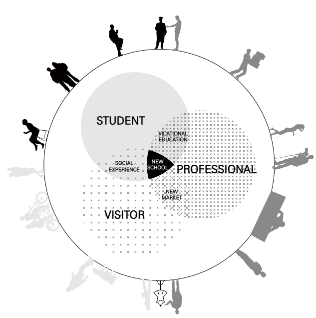
강현우
KANG, HYUN WOO

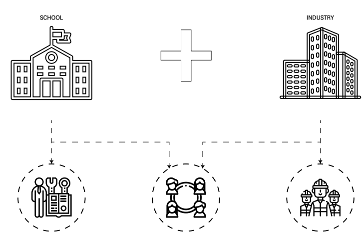
특성화 고등학교가 나아가야 할 방향

현재 특성화고등학교는 실무 중심 인재 양성을 목적으로 운영되고있다.
그러나, 현재 학생들이 취업 이후 적응에 어려움을 겪는 등 특성화고등학교의 기능이 약화되고 있다. 때문에 특성화고등학교가 지역 산업체들과 연계하여 학생들이 취업 이후 겪을 실무의 모습을 미리 체험시켜주는 것이 중요하다. 그러나, 현재 성동글로벌경영고등학교의 경우, 동대문디자인플라자 인근에 위치하여, 패션 제조부터 유통 및 판매까지 이르는 패션클러스터를 인근에 보유했음에도 불구하고, 지역 산업체와 간접적인 연계만을 취하고 있다. 따라서 이 성동글로벌경영고등학교 내에 지역의 패션클러스터를 유입하여 학생들에게는 더 질 좋은 직업교육을 제공하고, 쇠퇴하는 동대문 패션클러스터를 더욱 활기차고, 활성화시키고자 한다. 더불어, 현재 도입에 어려움을 겪고 있으나 2025년부터 전면도입되는 교과교실제를 더욱 적극적이고 효율적으로 이용하기 위한 방안을 제안하고자 한다.

학생과 전문가 그리고 주민이 함께하는 새로운 학교

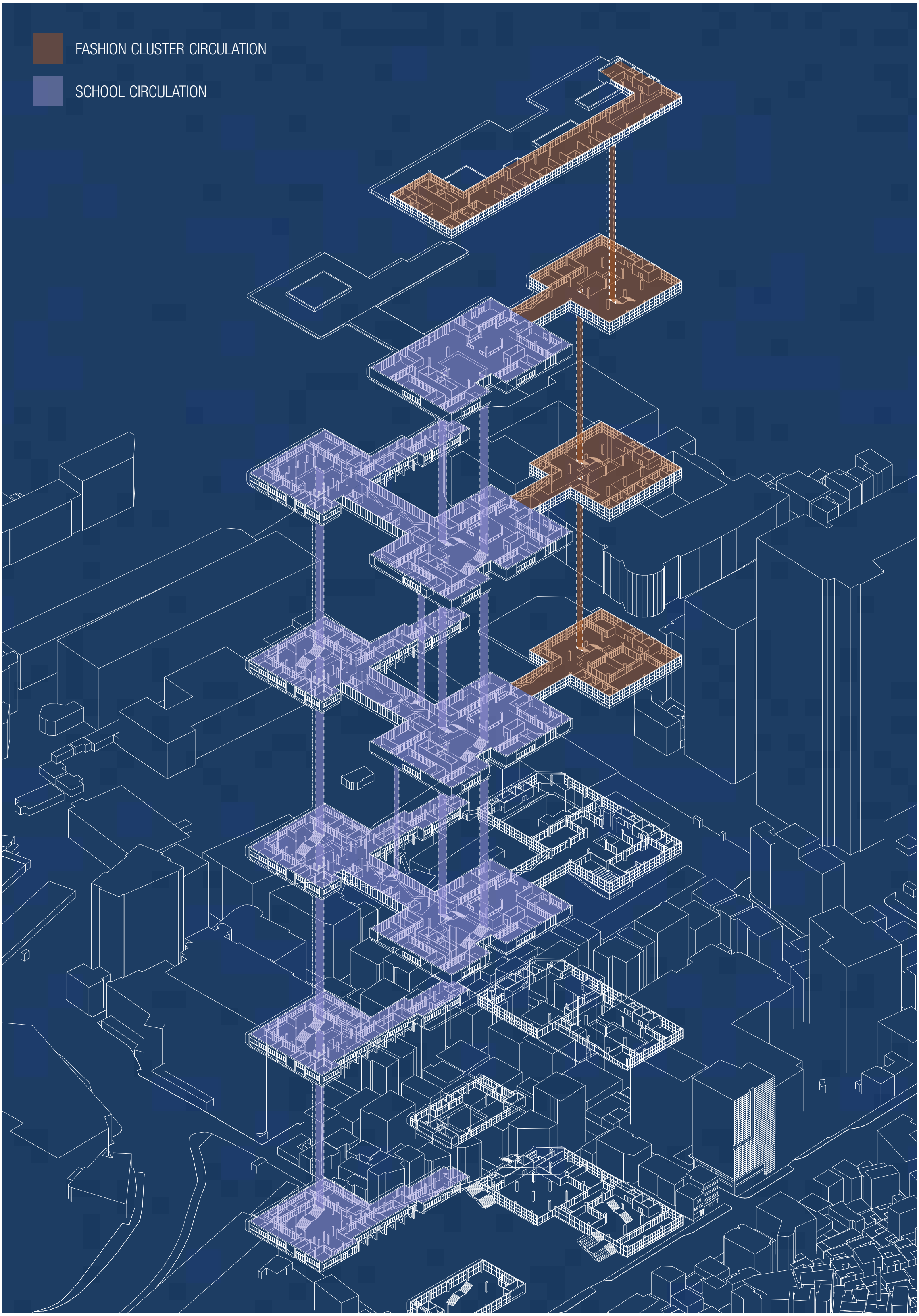
학생들에게 지역 산업체와 연계된 교육을 진행하기 위하여 학교 내부로 지역 사회의 전문가를 끌어들이기로 하였다. 학교 내부로 들어오는 지역사회의 전문가들에게 새로운 시장을 열어주기 위하여 지역민들을 끌어들이기로 하였다. 이러한 과정을 거치면서 학교는 학생, 전문가 그리고 지역민들이 새로운 직업교육의 방식으로 학교를, 인재 창출과 다양한 시장의 형성을 위한 방식으로 학교를, 그리고 새로운 커뮤니티 시설로서 학교를 이용하기로 하였다.





학교와 패션클러스터의 동선 구분

아무리 학교와 패션클러스터를 융합한다고 하더라도, 동선의 분리는 필요하다, 따라서 다음과 같은 이미지처럼 학교와 패션클러스터의 동선을 분리하고자 한다.


FASHION CLUSTER CIRCULATION
SCHOOL CIRCULATION

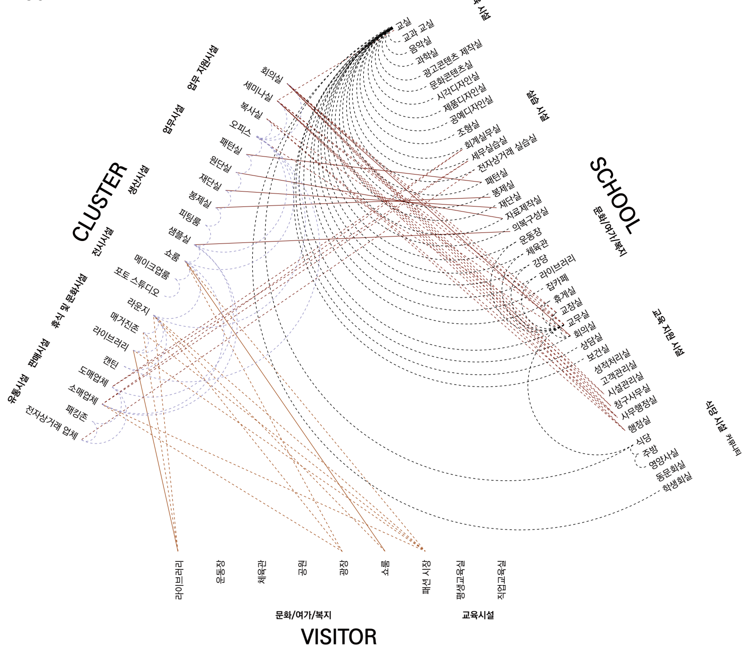
학교로 유입된 클러스터

다양한 패션클러스터의 프로그램들은 학교 내에서 다양한 프로그램과 함께 시너지 효과를 일으킨다. 클러스터 내 직업시설은 학생들에게 또 다른 직업교육 시설로 작용하며 학교의 기능을 강화한다.

그러나, 본질적인 학교의 기능과 클러스터의 기능의 분리가 필요한 만큼 각 건물들 마다 각 기능을 배치하고자 한다. 우선 기존의 학교가 교실 하나의 크기를 가지고 구성되었던 만큼, 그에 맞는 강의식 수업을 위한 교실들을 배치하며, 새롭게 증축하는 학교동에서는 보다 넓은 공간을 필요로하는, 실습교실을 배치한다. 더불어 그 두 동을 잇는 브릿지에는 홈베이스를 배치하여 학생들의 동선의 효율성을 늘리고자한다. 또한 새로운 건물에 커뮤니티와 클러스터를 배치하고자 한다.

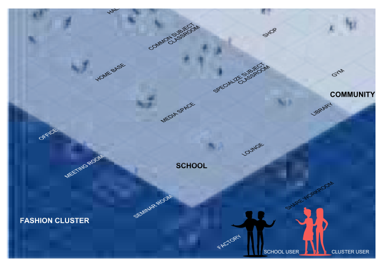
또한 그렇게 분리된 공간들은 각기 다른 이벤트를 가지고 운영되게 된다.

PROGRAM

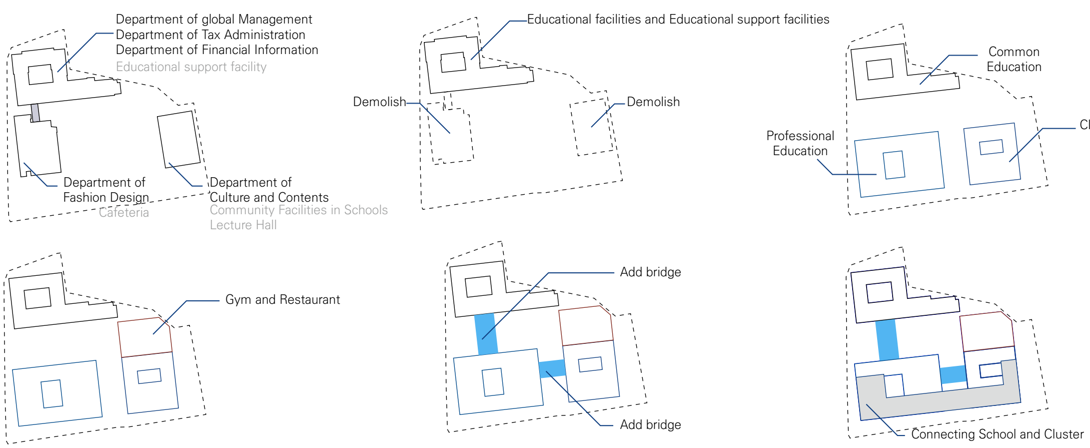


SPACE BY FUNTION

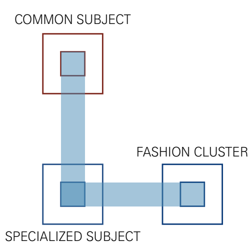
EVENT&ACTIVITY

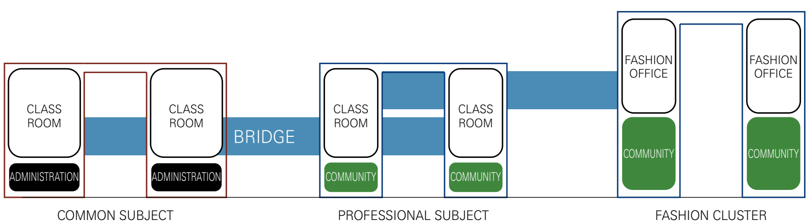


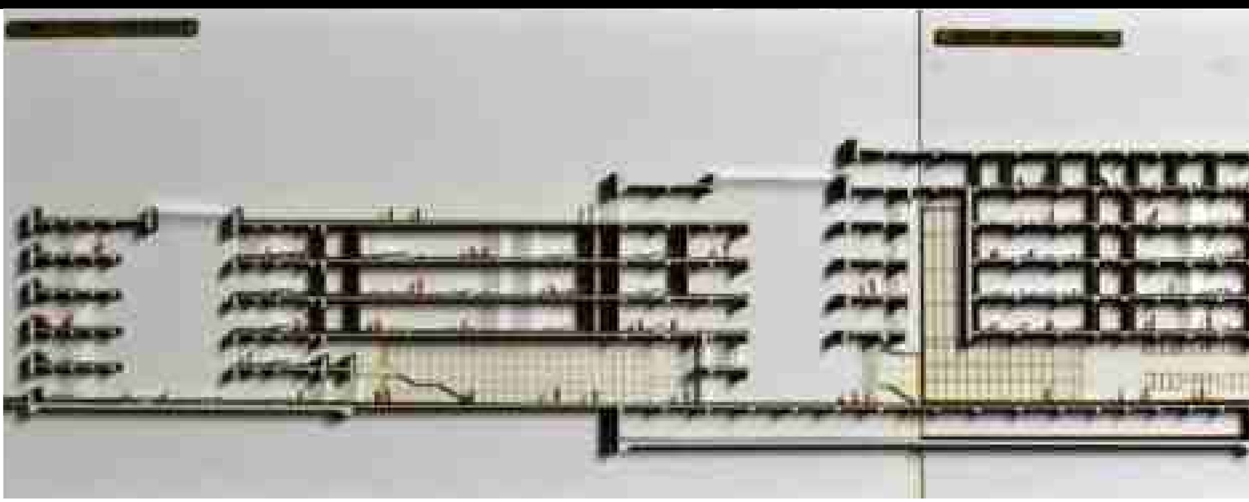
RENOVATION STRATEGY



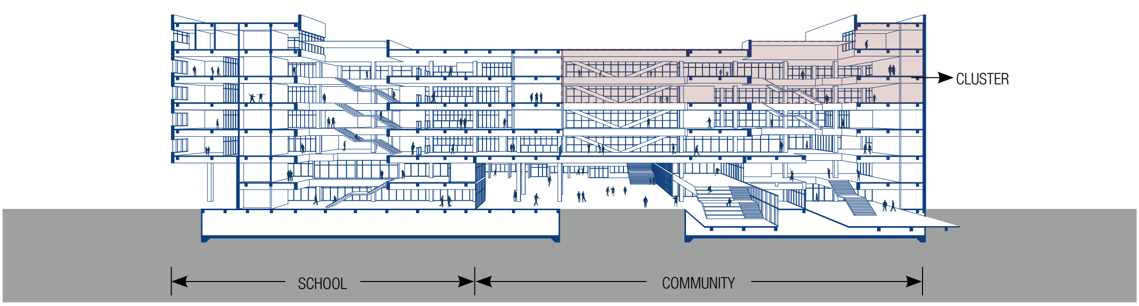
LINK STRATEGY

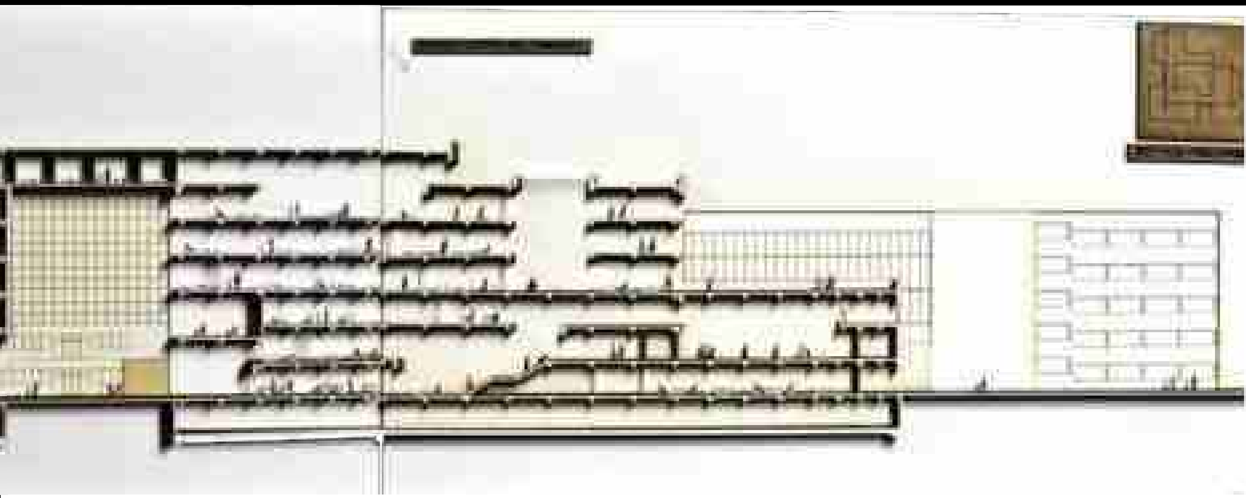


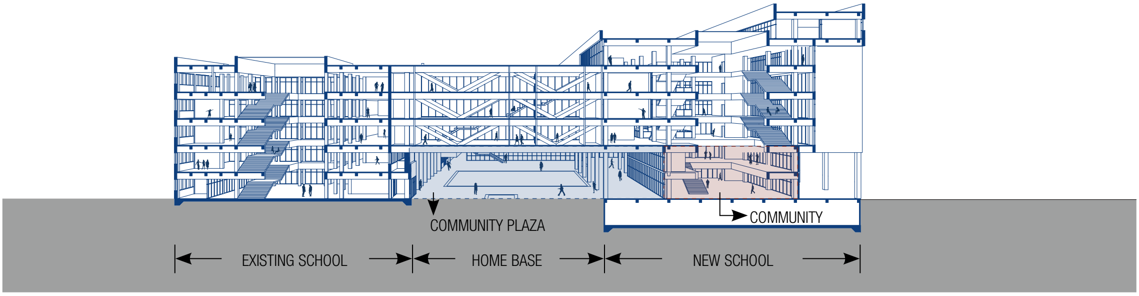




SECTION PERSPECTIVE






COMMUNITY PLAZA
COMMUNITY
EXISTING SCHOOL
HOME BASE
NEW SCHOOL

이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

WAKE MAKE : SEOSAN

터미널 이전 이후 남겨진 원도심의 생명력을 지키는 방법

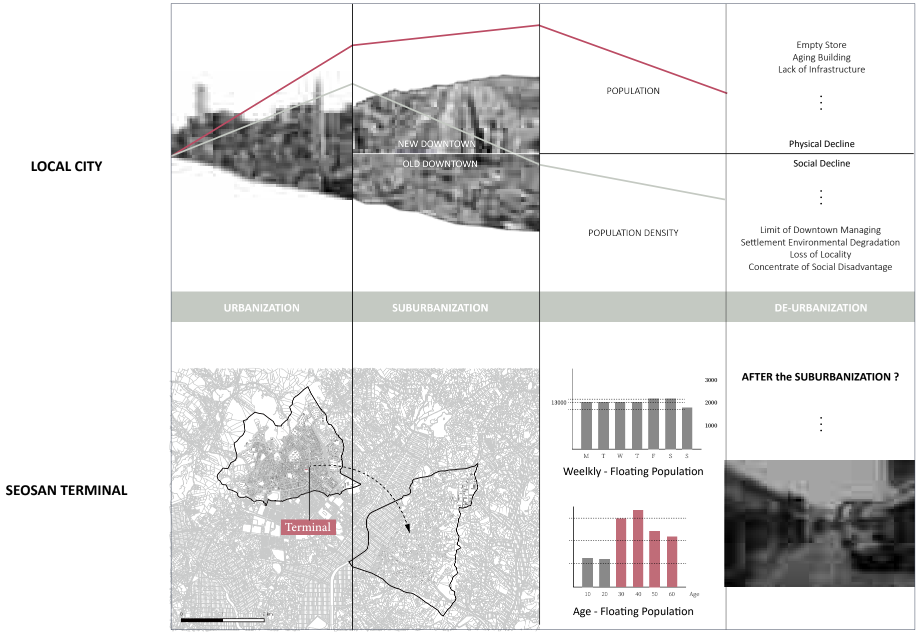
김가은
KIM, GA EUN

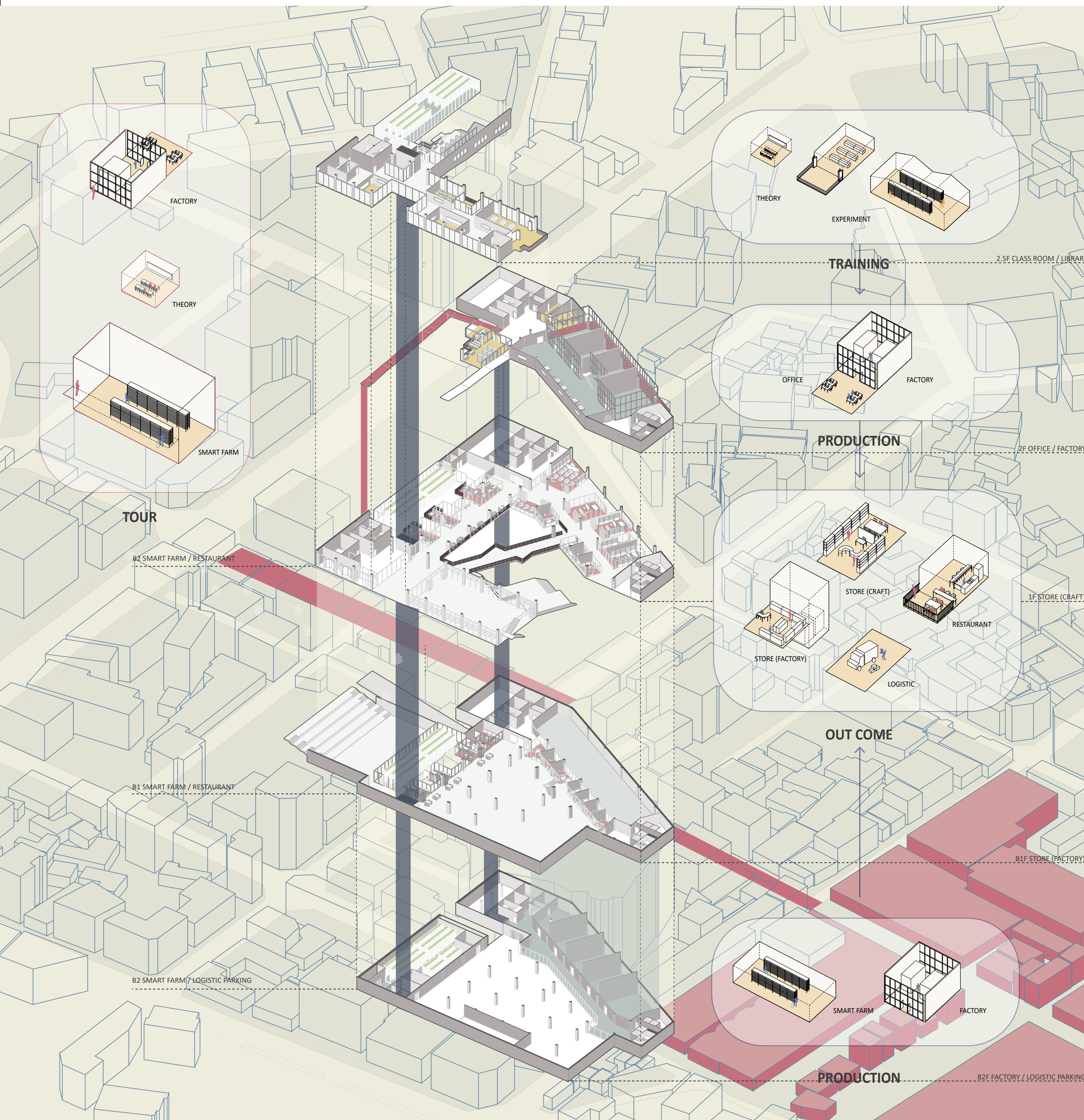
쇠퇴한 도심의 재생 방법은 '자생'이다

지방도시에 있어서 터미널이란 사람과 공간을 연결해주고 물류를 흐르게 하는 도시의 심장과 같다. 그리고 당연하게도 터미널 주변에는 사람들의 일상생활을 가능하게 하는 생활 SOC와 시장 상권이 발달해 있다.
만약 교외화로 인해 터미널이 이전하게 된다면 시장은 어떻게 될까?

충청남도 서산시는 올해 터미널 이전 계획을 발표하였다. 서산 또한 다른 지방 도시들과 마찬가지로 터미널 주변에 시장과 상권이 자리하고 있다. 따라서 일반적인 도시의 흐름에 따라 터미널이 이전하고 난 후의 주변 상권은 물리적, 사회적 쇠퇴를 겪으며 사람들이 찾지 않는 곳이 될 것을 쉽게 예상할 수 있다. 터미널 주변의 시장 상권은 풍부한 1차산업의 산물로 물적 자원은 충분하지만 이를 운용하는 젊은 인적 자원은 부족한 상황이다. 서산에서 나고 자란 청년들은 일자리를 찾아 다른 지역으로 떠나고 있다. 따라서 농업을 기본으로 다양한 창업을 가능하게 하는 창업지원센터를 제안하고자 한다.

창업지원센터는 지원 이후에도 스스로 창업활동을 이어나갈 수 있도록 교육과 경험에 중점을 두었다. 농업 기술을 배울 수 있는 수직농장과 이를 가공하는 공장, 가공품을 판매하는 상점들이 위치해 있고, 건물 내에서 생산과 결과, 교육과 체험이 동시에 일어난다.




FACTORY
THEORY
SMART FARM
TOUR
B2 SMART FARM / RESTAURANT
B1 SMART FARM / RESTAURANT
B2 SMART FARM / LOGISTIC PARKING
THEORY
EXPERIMENT
TRAINING
2.5F CLASS ROOM / LIBRAR
OFFICE
FACTORY
PRODUCTION
2F OFFICE / FACTORY
STORE (CRAFT)
1F STORE (CRAFT
RESTAURANT
STORE (FACTORY)
LOGISTIC
OUT COME
B1F STORE (FACTORY)
SMART FARM
FACTORY
PRODUCTION
B2F FACTORY / LOGISTIC PARKING

COMMON SPACE

농업과 창업은 교육도 중요하지만 서로 간의 관계망을 형성하는 것이 중요하다.

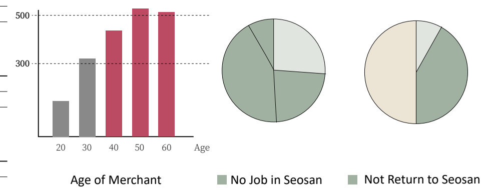
교실이 있는 기존 터미널 건물과 맞은편 증축동의 오피스 사이에 위치한 도서관은 다른 범주에 속해있는 교육생과 창업자들이 서로 마주치고, 관계를 형성할 수 있는 가능성을 높여준다.

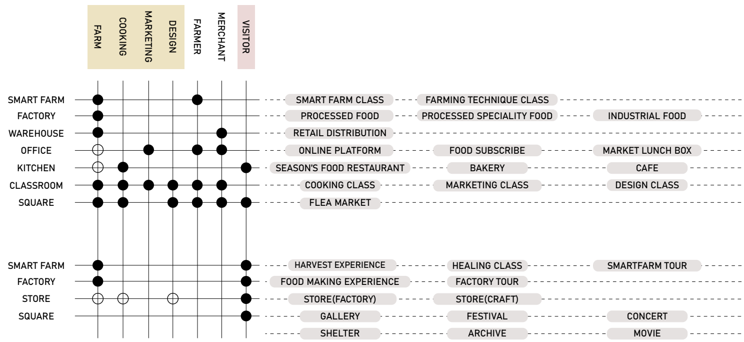
더 큰 범주에 속해 있는 광장은 교육생과 창업자의 범주를 넘어선 사람과 사람 사이의 관계망을 형성할 수있도록 도움을 주고 다양한 이벤트를 수용하는 공간이 된다. 동시에 건물과 차도로 단절된 대지 주변의 상권들을 연결하여 연속된 길을 만든다.

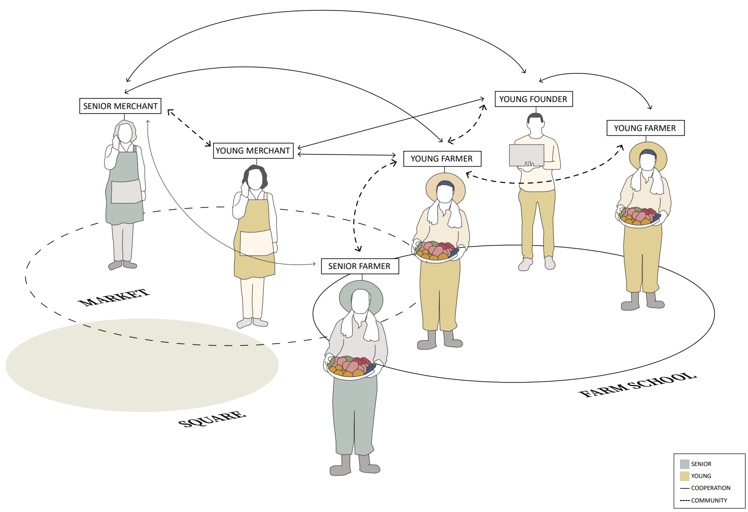
	Farm(rice) Family	Farmer
2010	13,320	33,778
2015	12,229	28,243

	Farm(meat) Family	Animals
2011	4,987	1,823,704
2015	4,392	1,407,556

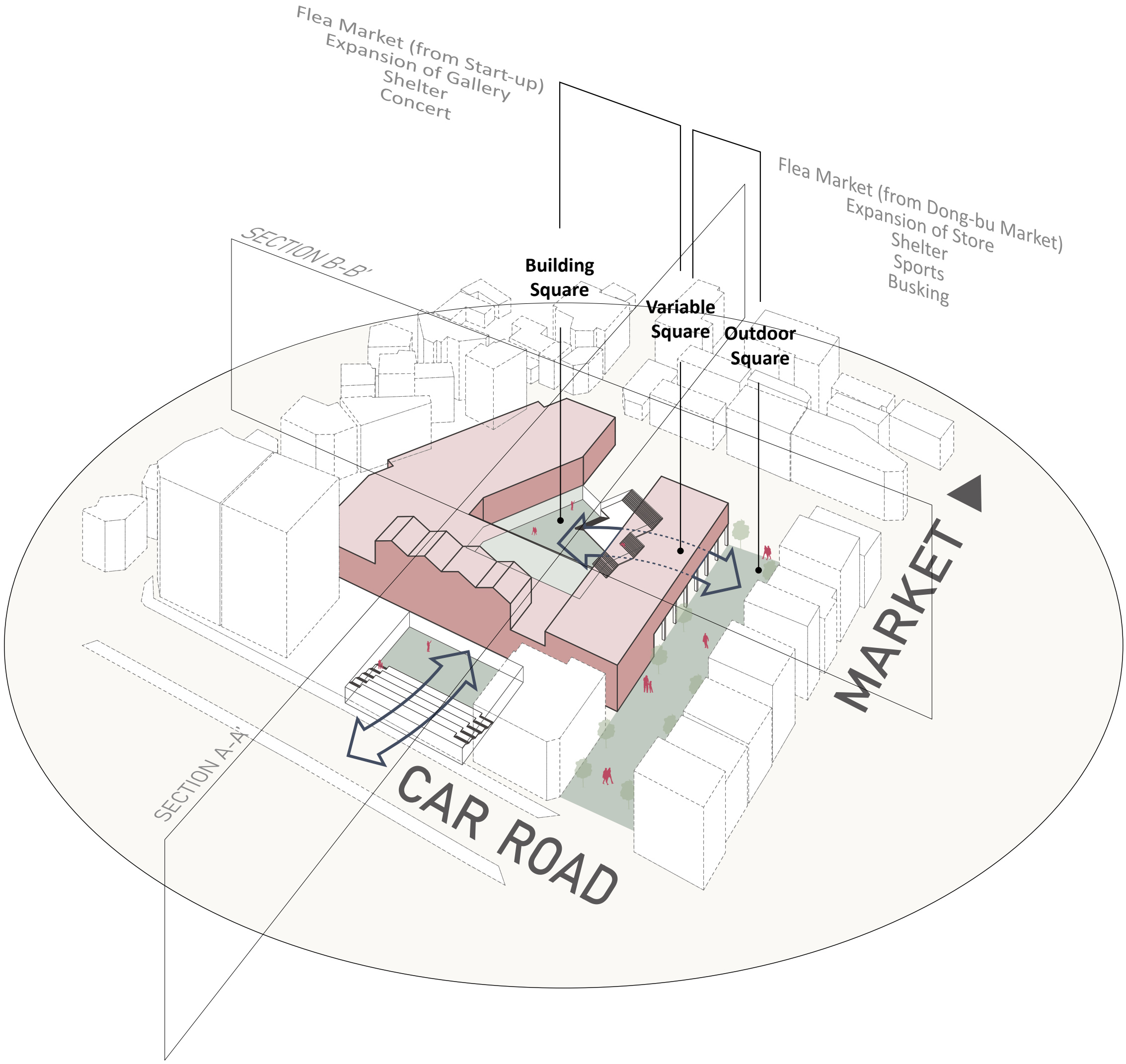
	Fishery Family	Fisherman
2010	973	1,634
2015	715	-

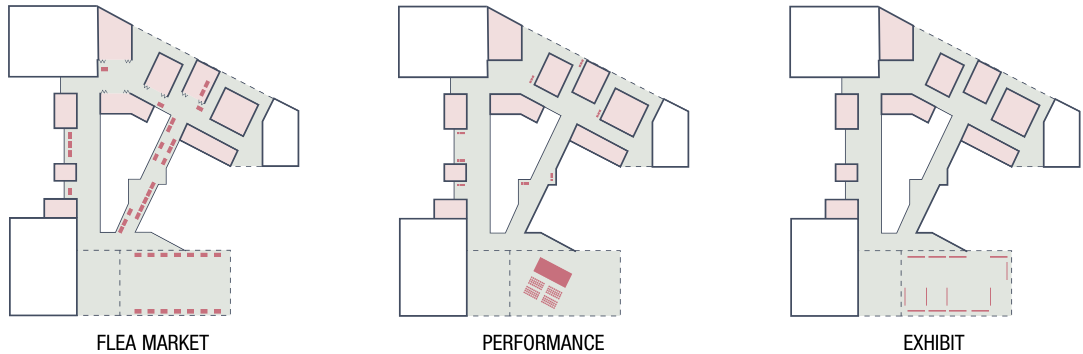




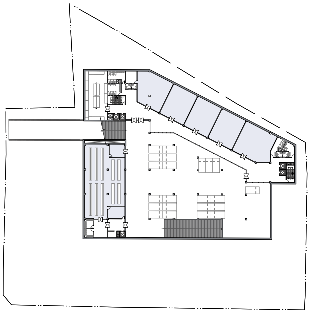


VIEW FROM MAIN CAR ROAD

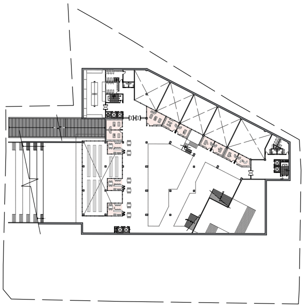

Flea Market (from Start-up)
Expansion of Gallery
Shelter
Concert
Flea Market (from Dong-bu Market)
Expansion of Store
Shelter
Sports
Busking
SECTION B-B'
Building
Square
Variable
Square
Outdoor
Square
MARKET
SECTION A-A'
CAR ROAD


FLEA MARKET
PERFORMANCE
EXHIBIT

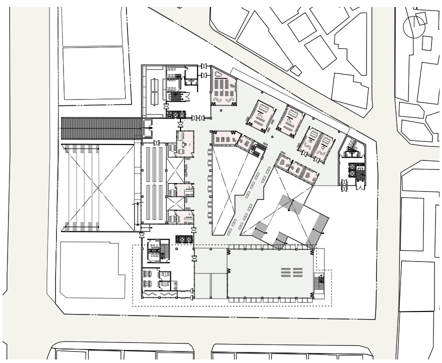
PLAN

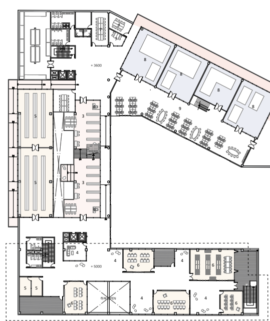


B2F PLAN

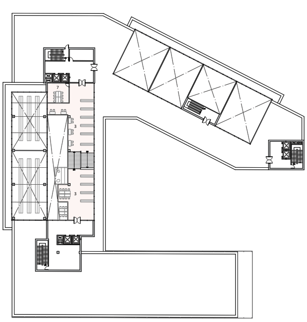


B1F PLAN





2F PLAN



3F PLAN

이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

다시·부흥

가이드라인을 통한 주민주도형 도시재생

노동섭
NOH, DONG SEOP

오래된 동네를 대하는 태도

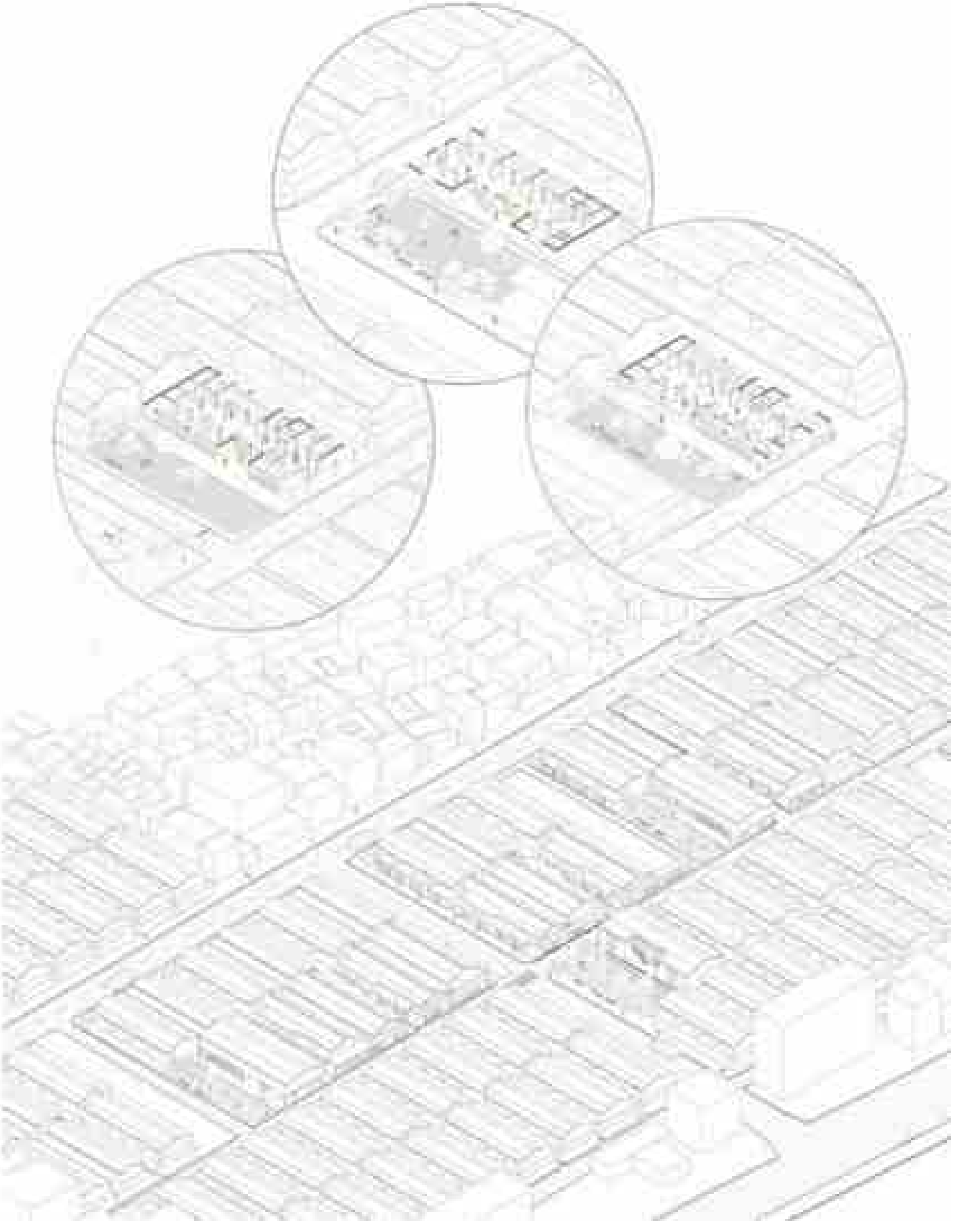
오래된 동네에는 많은 이들의 추억과 경험이 묻어나고, 그 역사는 현재진행형이다. 어른들은 마을 이곳저곳에 남아있는 추억을 공유하고, 어린이들은 새로운 추억의 흔적을 새긴다. 하지만 오늘날 이러한 동네는 '도시미관 향상'과 '주택난해소' 등 여러가지 이유로인해 아파트단지로 바뀌고 있다. 60년대 처음 나타난 아파트는 2019년부터 여러 주거형태의 비율 중 50%를 넘어섰고, 인구가 감소하는 상황임에도 아파트 신축 뉴스는 끊이지않고 있다. 노후 주거단지를 향한 대규모 재개발은 도시의 역사를 지우는 행위이다. 특히나 아파트와 같은 고층주거는 저층주거와는 달리 다양한 용도를 담기엔 무리가 있으며 그만큼 빠르게 변화하는 도시에 적합하지 못한 주거형태이다. 결국 시간이 지나면 철거와 신축을 반복하는 상황이 예상되며 그만큼 도시의 정체성은 사라질 것이다.

오랜 역사의 청량리 부흥주택

50년대 후반에 지어진 청량리 부흥주택은 아파트보다 먼저 나타난 도시 주거유형이다. 전쟁 이후 홍릉공원의 서편을 개발하여 만든 이 주택단지는 현재까지도 그 당시의 도시형태를 유지한 채 많은 사람들의 삶을 품고있다. 하지만 오랜 시간동안 부흥주택은 많은 변화를 겪었다. 불법증축으로 인해 건폐율은 85%를 넘어섰고, 보행환경은 물론 주민생활환경 또한 악화되었다. 아파트가 이곳을 지워버릴 위기도 있었다. 다행히 비극적인 상황은 피했지만 이곳을 개선시키는 방향은 여전히 고민 중이었다.

나는 부흥주택의 불법증축이 이 도시의 새로운 정체성이라고 느꼈다. 부흥주택에서 일어난 불법증축은 건축가없는 건축이다. 주변의 컨디션은 어떠한지, 주택의 진입로가 남쪽인지, 북쪽인지에 따라 특징이 있는 건축이었다. 그저 무질서했을 뿐이다. 그럼에도 그 안에는 특징과 목적이 있었고, 이들의 변화는 집에서 집으로 퍼져나갈만큼 영향력도 있었다. 이러한 모습에서 가능성을 느낀 나는 건축가 없는 건축을 존중하고 도시의 변화를 주민들에게 맡겨보고자 한다.

부흥주택단지에서 필요한 건축가의 역할은 변화의 방향성과 기틀을 제시해주는 것이라고 생각했다. 무질서한 도시경관을 해결하기 위해서, 보행환경개선을 위해서, 마을의 활력을 위해선 부흥주택은 어떤 모습을 띌 수 있는지에 대한 가이드라인은 주민들이 부흥주택을 바꾸는데 방향성을 제시해준다. 가이드라인을 통해 모두가 함께 도시를 개선해나갈 것이며 서울시는 이러한 변화를 지원해주며 주민의 도시운영을 도울 것이다.

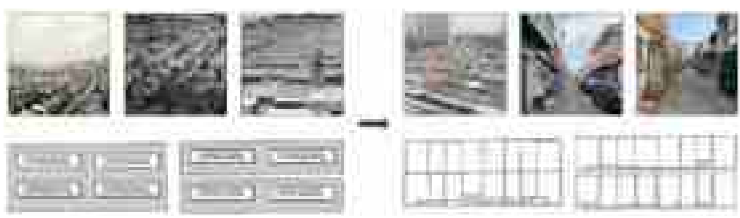


가이드라인과 도시재정

청량리 부흥주택단지에서 일어난 토속적 변화는 곧 이곳의 정체성이 되었지만, 한편으론 도시환경에 문제점을 남겼다. 이러한 개선사항은 가이드라인을 참고하여 주민들이 주도적으로 바꾸어나갈 것이다.

이러한 변화를 유도하기 위해 도시를 재정비하였다. 보행자 전용도로를 두고, 도시 곳곳에 작은 공원을 조성하였다. 그리고 3개의 생활 S.O.C를 구축하여 주민들의 삶을 적극적으로 개선시켰고, 더불어 이러한 생활 S.O.C 건물은 가이드라인의 예시가 되기도한다.

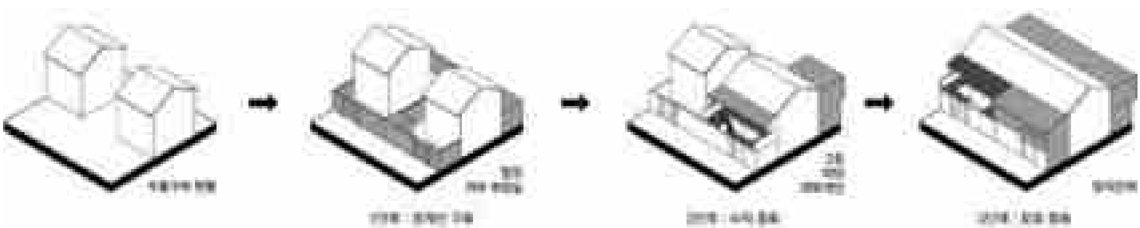
생활 S.O.C 건물은 각각 편의관, 운영관, 문화관으로서 부흥주택의 원형구조를 남긴 채 개조하는 리노베이션 건물이다. 각 위치에 맞게 이곳에 없는 프로그램(공유주방, 물품대여소, 회의실, 사무실, 도서관 등)을 담고있으며, 주민들이 함께 쓰고, 관리하는 건물이다.



부흥주택단지의 변화

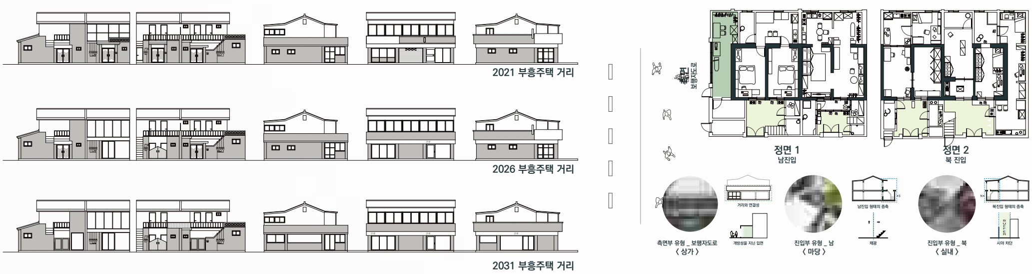
부흥주택의 건축가없는 건축은 이곳의 정체성이자 개선이 필요한 부분이다.

부흥주택 단계별 불법증축 과정

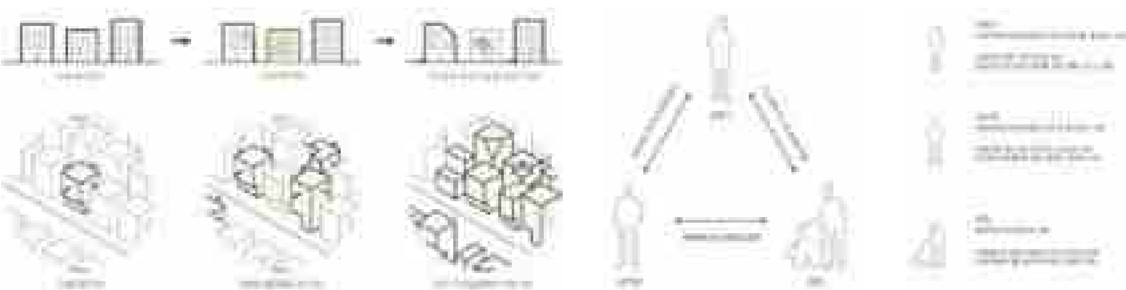


다시 부흥 길잡이

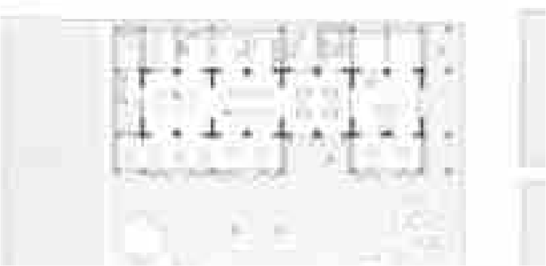
유형 별 개조 길잡이



도시 재생 전략



편의관(좌), 문화관(우) 1층 평면도



운영관 1층, 2층 평면도

5 year

이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

CARE CENTER IN YOUR AREA

지하철역사를 중심으로 세대통합 돌봄센터 제안

박서현
PARK, SEO HYUN

건강하고 자율적인 삶을 위한 돌봄에 대한 고민

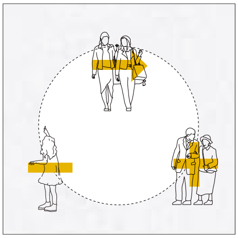
‘돌봄’에서 ‘돌보다’의 뜻은 ‘관심을 가지고 보살피다’라는 의미로 도움이 필요한 사람을 보살핌과 동시에 지속적으로 그들을 발달시키는 과정이다. 세계는 점점 저출산 고령화로 인구구조의 변화, 전통적으로 돌봄 제공의 주체였던 여성의 사회적 진출이 확대되면서 돌봄의 중요성은 점점 더 커지고 있다.

이렇게 돌봄이 제도적 측면으로는 잘 마련되어 있는 듯하지만 도시공간적 차원에서 또 다른 문제점이 있다. 민간 체계에 의존하고 있는 돌봄 시설들은 낮은 예산으로 인해 상가 건물 한 켠에 기생하듯 위치해 있고, 이로 인해 그들은 획일적인 공간 내에서 정적인 활동들만을 하고 있다는 것이다. 또한, 돌봄의 대상인 아동과 노인의 돌봄센터들이 모두 물리적으로 떨어져 있었고, 이는 세대간 고립을 발생시키고 또 다른 차별을 만들어낼 수 있다는 점을 보았다.

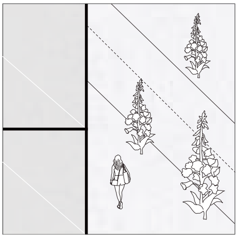
돌봄이 필요한 서로 다른 이 두 집단은 모두 시설에서 나와 우연히 만나 상호작용할 수 있는 유연한 공간이 필요하다고 생각하였다. 이러한 환경이 마련된다면 아이들은 밖에 나와 더 넓은 공간을 경험하고 밖으로 나온 노인들에게 생활의 지혜를 배울 수 있고, 노인들은 생활반경을 늘려 세상과 소통하며 뛰어 오는 아이들을 보며 긍정적인 정서를 얻어갈 수 있기 때문이다.

돌봄은 언제나 어디서든 생활반경 내에서 접근 가능해야 하는 시스템이기에 사이트를 선정하는데 있어 가장 중요하게 생각한 것은 ‘접근성’이다. 이동 취약계층인 아이들과 노인들은 집에서 돌봄센터까지 가는데 무리가 없어야 하며 이들을 항상 동반하는 부모나 보호자들도 그들의 생활반경과 가까운 곳에 돌봄 센터가 위치하는 것이 유리하다. 이러한 모든 조건을 충족하는 곳을 서울의 대표적인 대중교통인 ‘지하철’역이라고 생각하였고, 지하철역을 중심으로 500m 반경내의 동네를 커버할 수 있는 세대통합센터를 제안하고자 한다.

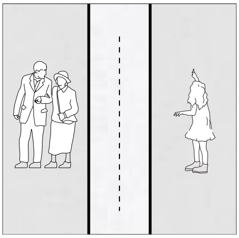
ISSUE OF CARE WORK



changing world

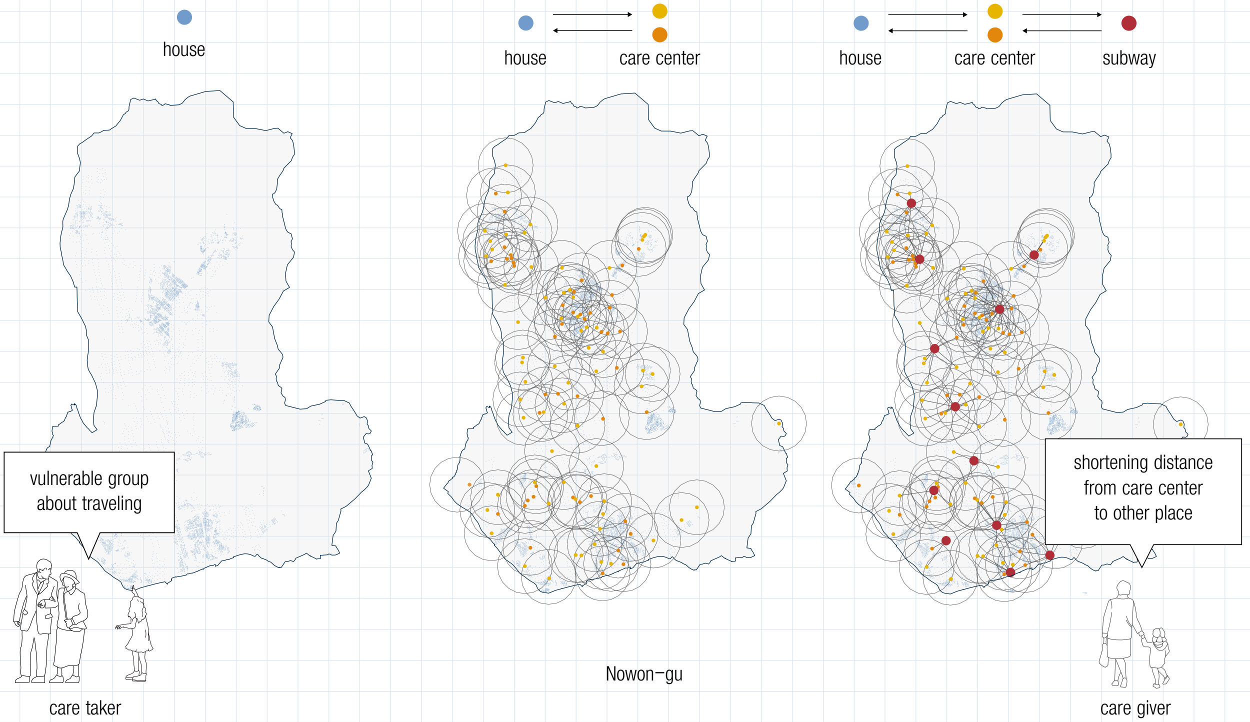


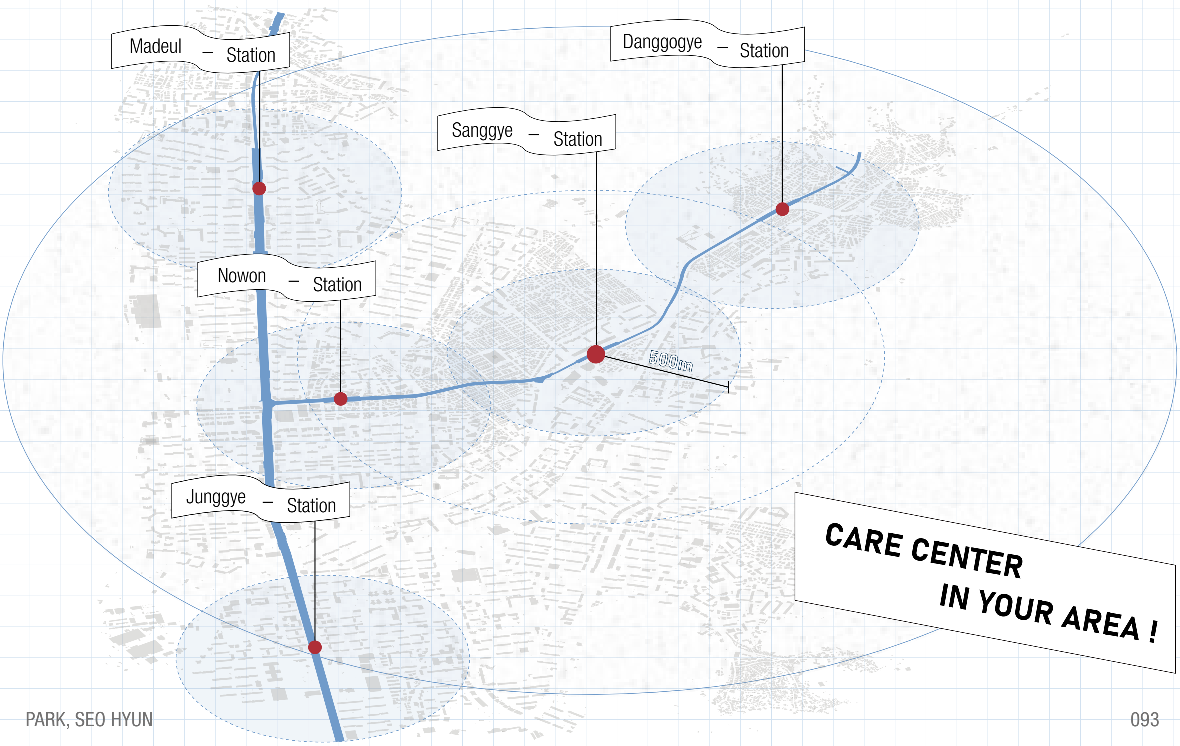
isolation of care center



segregation between generations

HOW ABOUT CONNECTING GENERATIONS ?

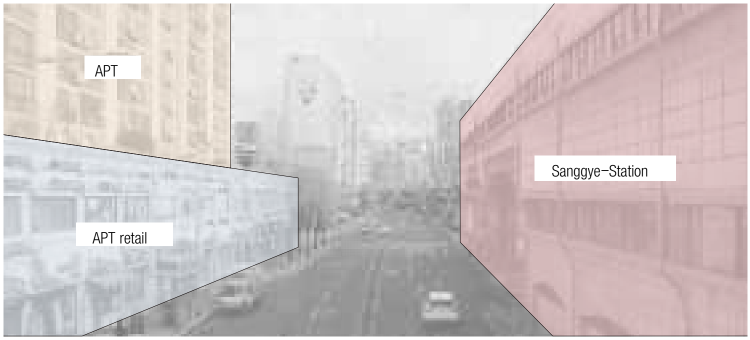




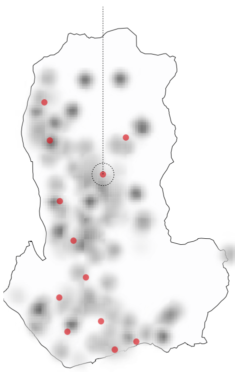
상계역과 상계벽산아파트

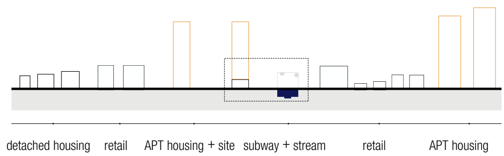
선정된 지하철은 노원구에 있는 상계역으로 1,2층은 대합실, 3층은 승강장으로 되어있는 지상철이다 상계역 바로 옆에는 상계벽산아파트가 있고, 상계벽산 아파트의 저층부는 종합상가가 위치해있다.

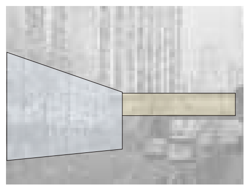
이 사이트가 가로변을 경계로 하고 있는 아파트 저층부 상가는 가로와 공간적으로 연속되어 공공적인 맥락을 지니고 있었고, 지하철과 링크된 아파트는 노인들이 살기에 적합한 주거환경을 지니고 있다고 판단하여 상가는 돌봄센터 그리고 아파트는 노인 임대주텍으로 주겠다는 전제로 설계를 진행하였다.



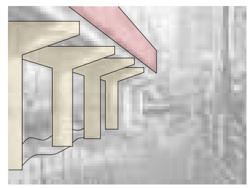
SITE
Sanggye-Station



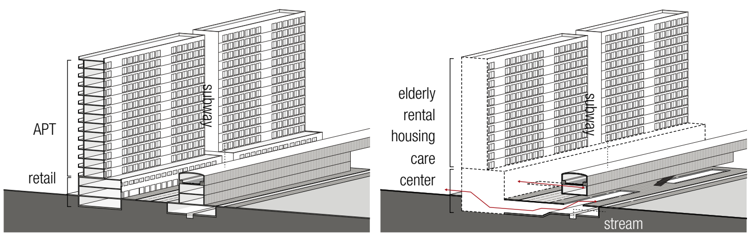




pedestrian overpass
connected with APT retail

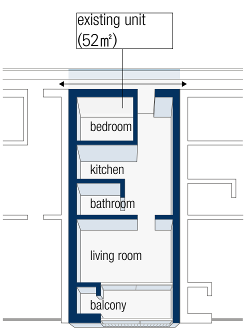


stream under the station



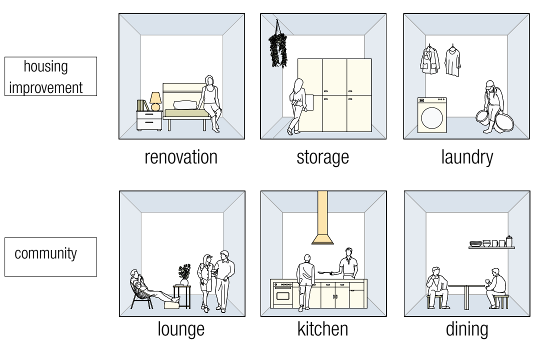
linking site with urban infrastructure and turnng them into care center and elderly rental housing

HOUSING

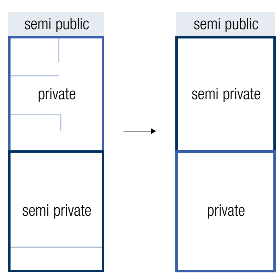


[redacted]

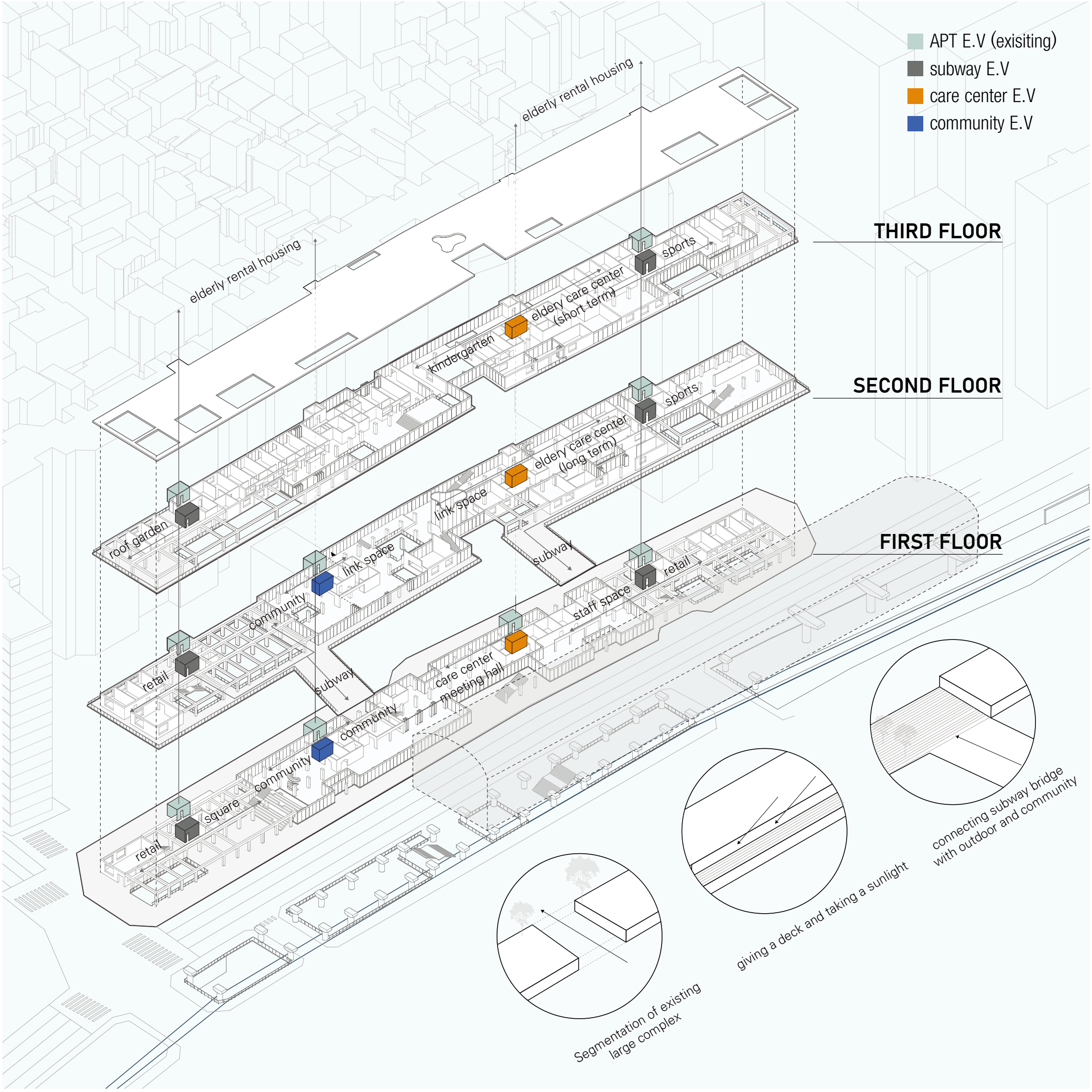
PROGRAM

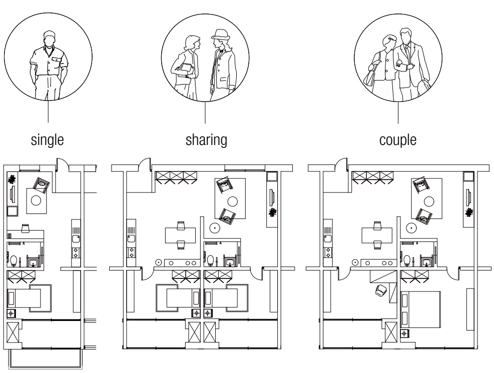


HOUSING CONCEPT



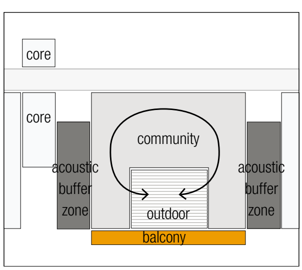
breaking down walls
and making a wider room



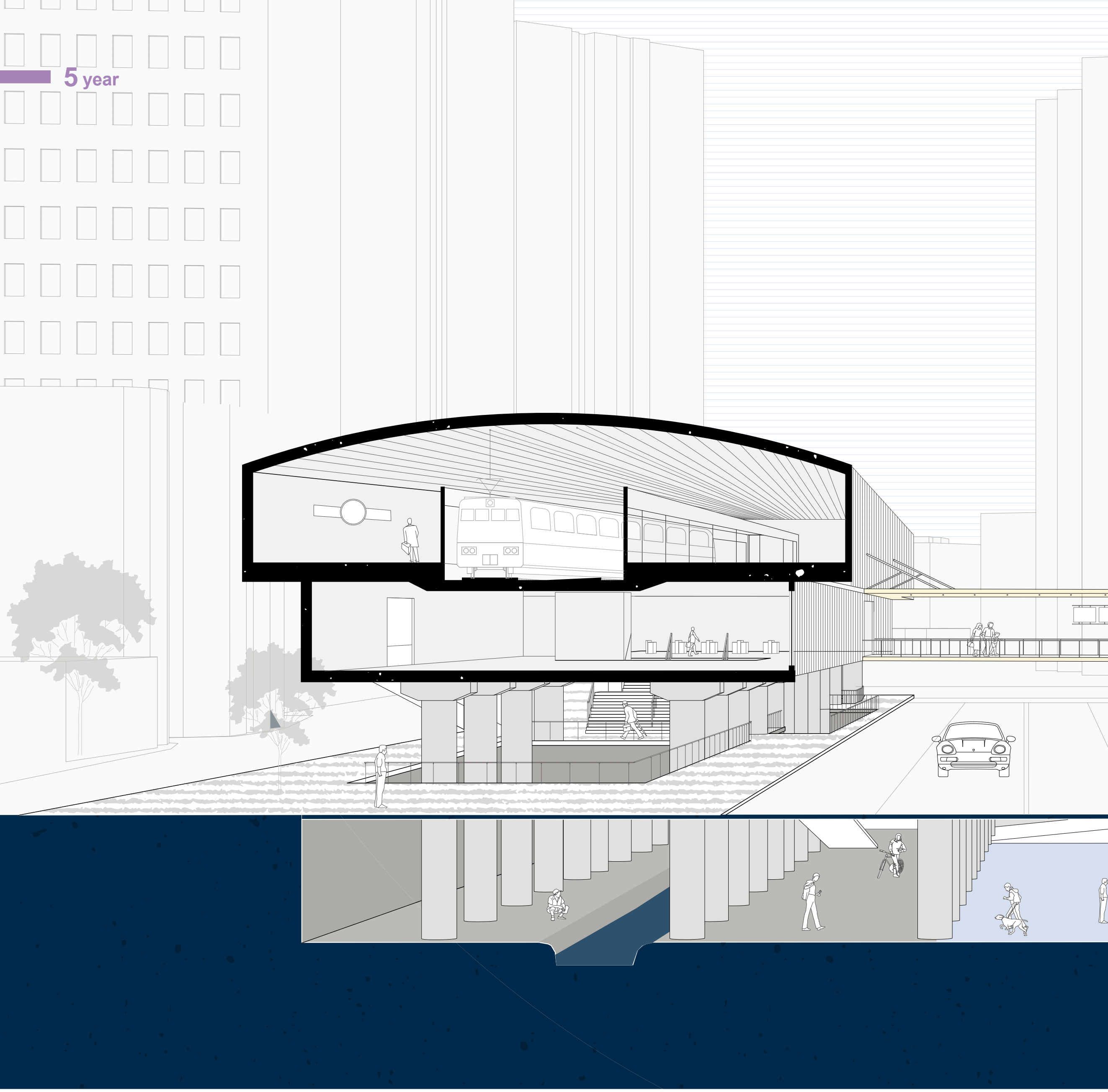


PROGRAM CONCEPT

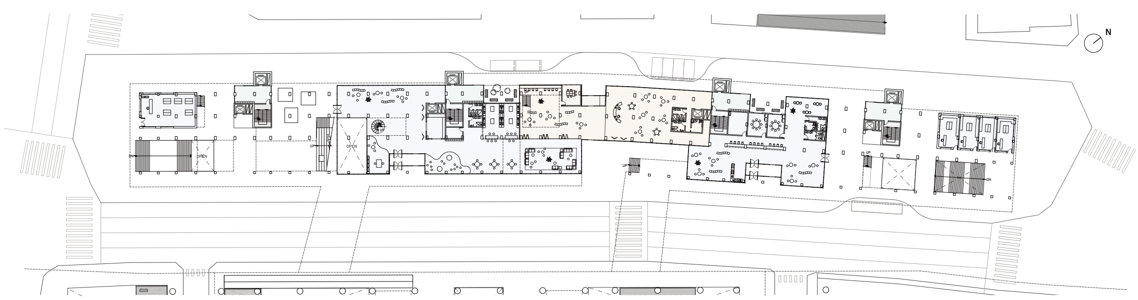
considering the noise problem, before attaching it right next to the living space, put an acoustic buffer space

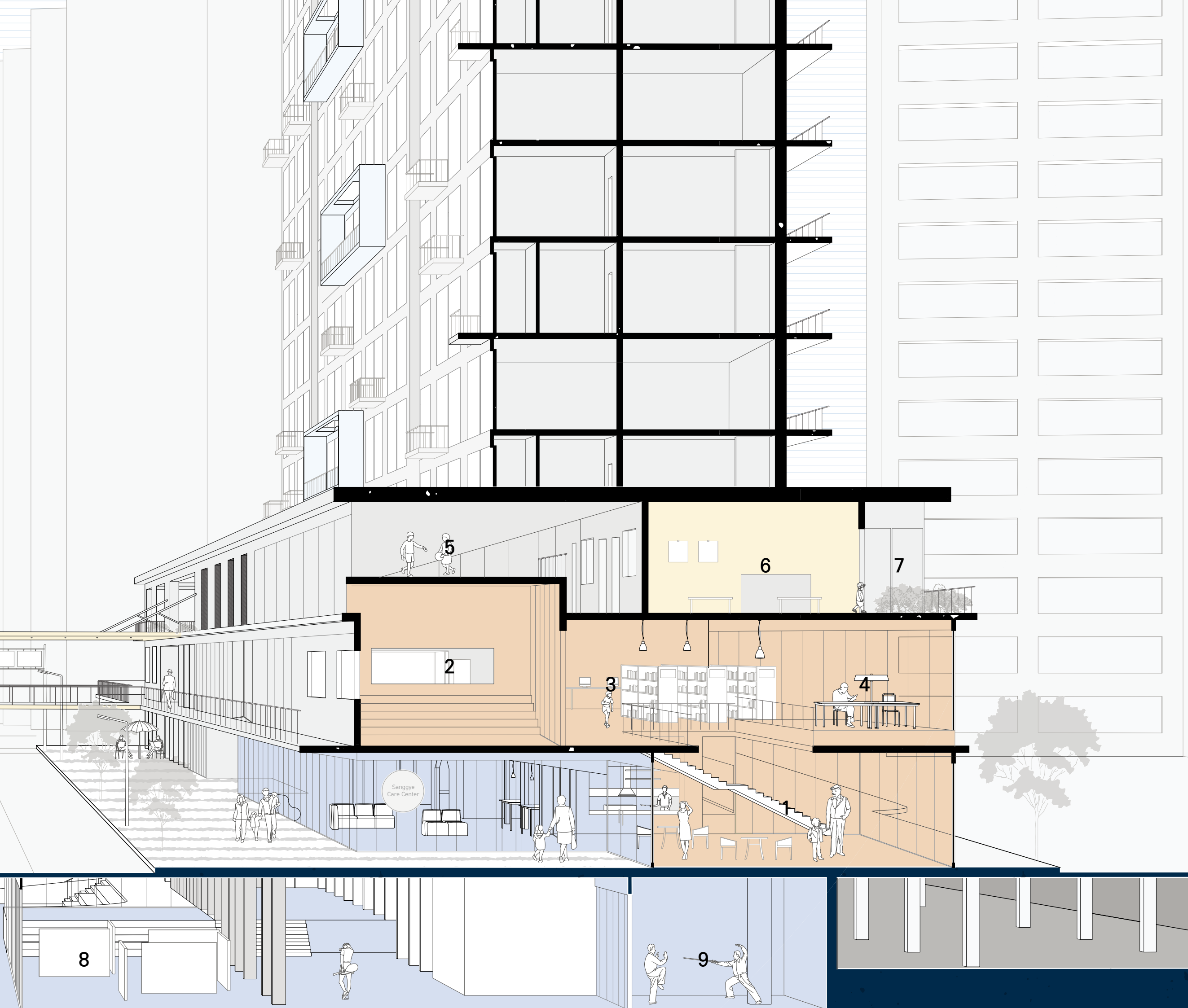


5 year



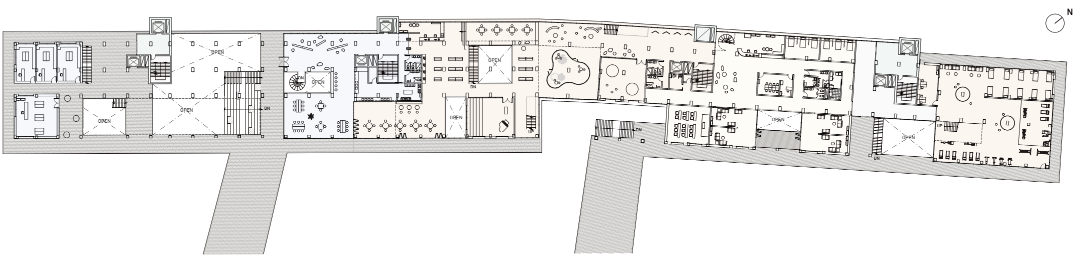
1F PLAN





1. care center meeting hall
2. music classroom
3. library
4. reading zone
5. children's play area
6. kindergarten
7. garden
8. gallery
9. sports center

2F PLAN



이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

SECOND LIFE: PARKING TO COMMUNITY

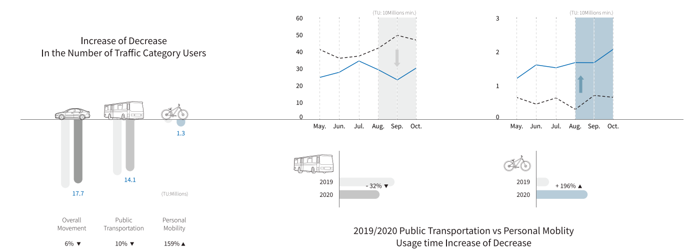
송정동 공영주차장 리모델링

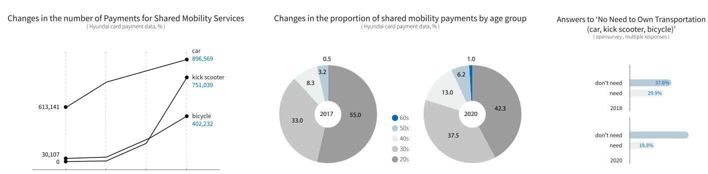
양유진
YANG, YOO JIN

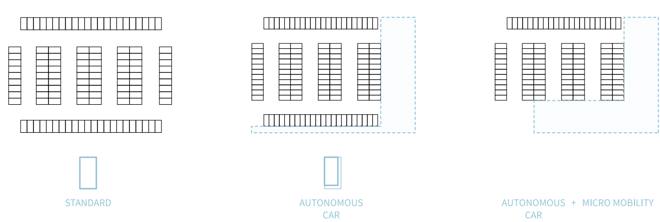
주차장이 사라진다: 커뮤니티로의 가능성을 확인하다

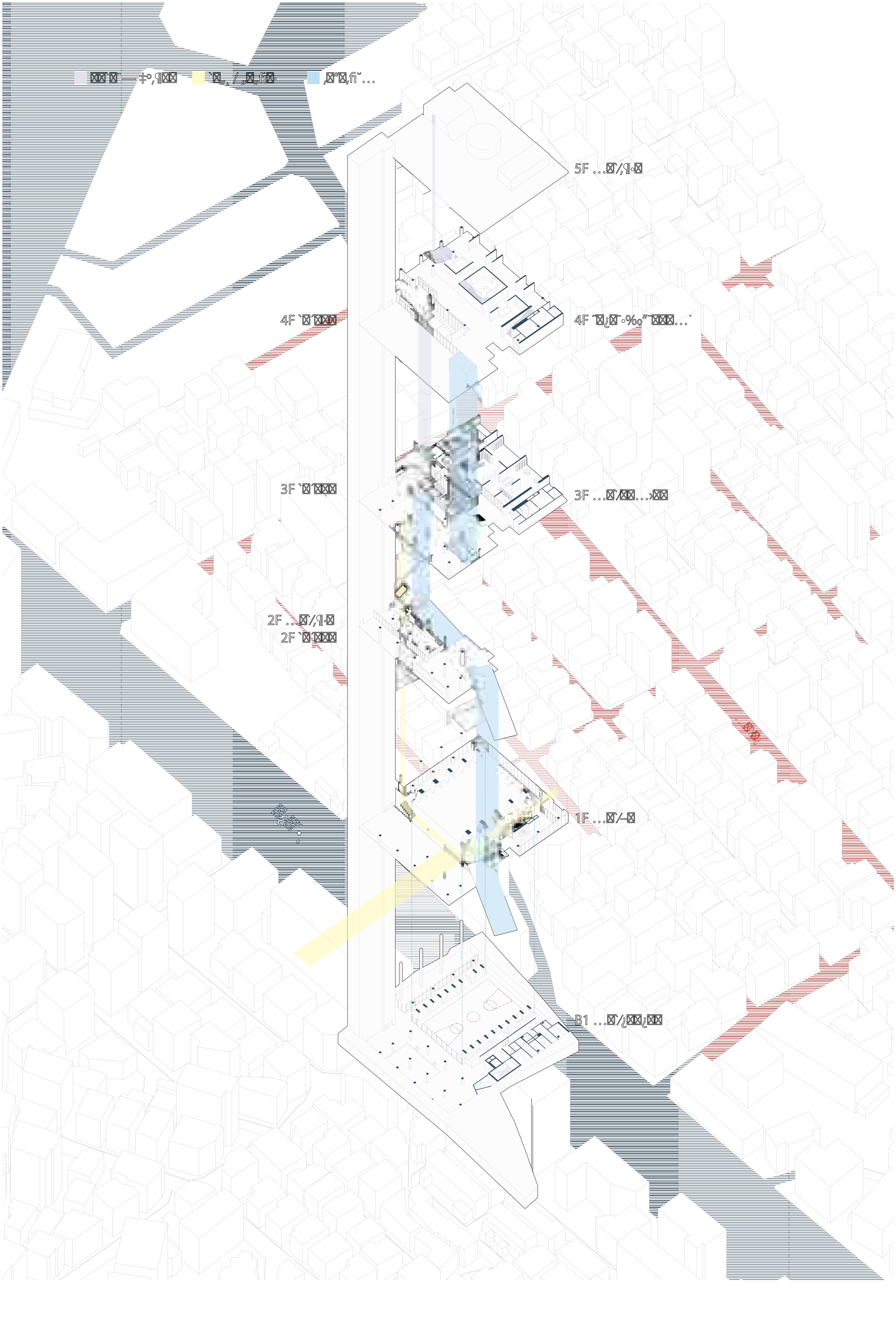
이동수단과 공유 서비스 산업의 발전은 기존의 주차면적을 줄일 것이고 미래의 주차장은 제 기능을 다하지 못할 것이다. 그러면서도 인간의 본능인 이동이 사라질 때까지 주차장은 사람이 모이는 공간으로 남을 것이다. 그리고 자율주행차가 상용화되는 미래여도 누군가는 기존의 차를 계속 탈 수 밖에 없다. 사람들의 니즈와 상황은 모두 다르기 때문이다.
서울의 공영주차장은 132개소, 총 17231면의 주차면수를 갖는다. 서울의 광대한 면적을 차지하는, 그러나 언젠가 과거의 유적으로 남겨질지도 모르는 주차장에 제 2의 삶을 제안한다.

성동구 송정동에 위치한 공영주차장과 그 일대를 설계하기로 한다. 송정동은 스타트업 종사자와 대학생, 외국인 노동자들, 그리고 오래 거주한 주민들이 모여사는 곳이다. 그러나 동시에 생활 SOC 시설은 많이 부족하다. 차가 점령하던 공간을 송정동 주민들에게 나눠주고자 한다. 골목길 을 막아선 주차장의 저층부를 살려 운동장과 커뮤니티 시설이 들어오고 인근에 많은 디지털 노마드를 위한 코워킹 스테이션이 자리한다.





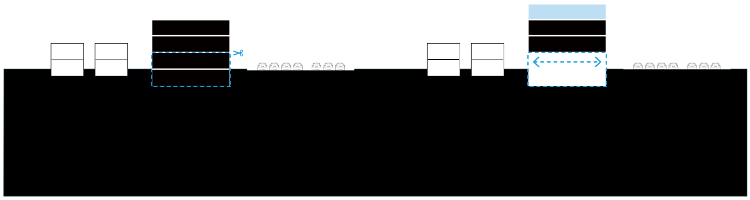


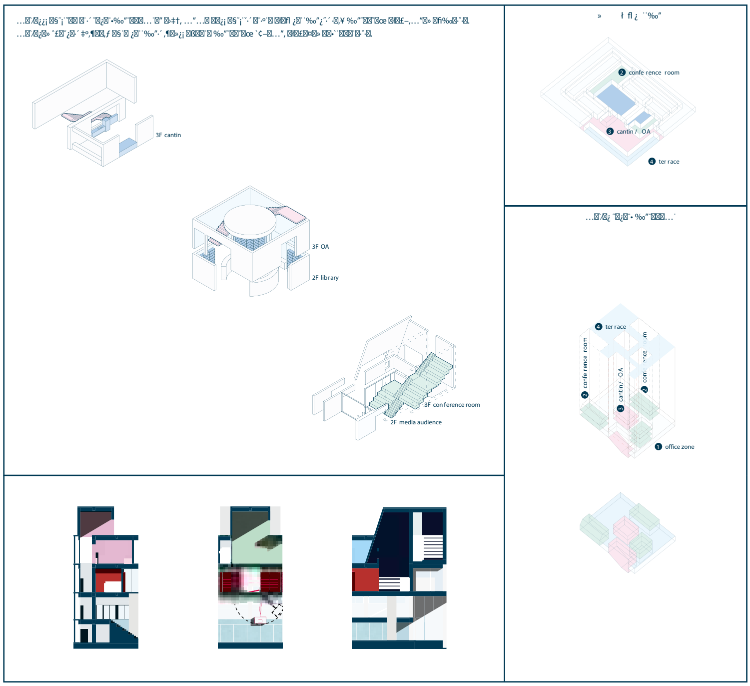

5F
4F
4F
3F
3F
2F
2F
1F
B1

송정동에 어울리는 공간

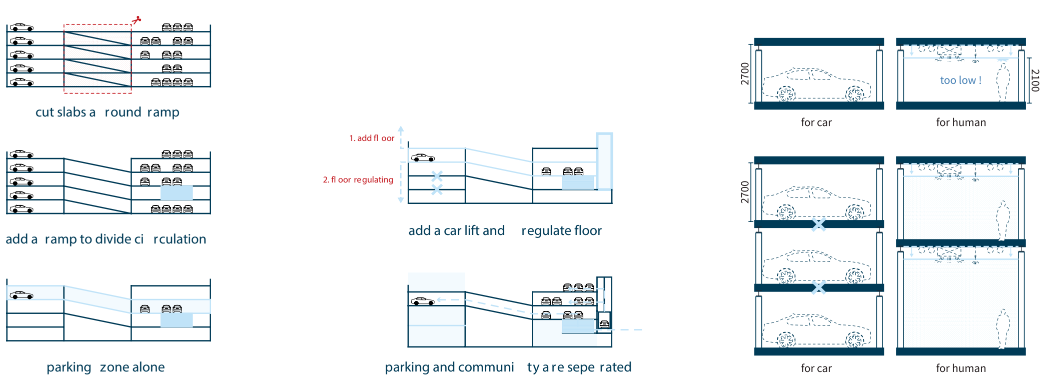
커뮤니티로써의 송정동은 마을에 긍정적인 영향력을 끼칠 수 있는 형태여야 합니다. 커뮤니티 시설은 주차장의 저층부인 1층과 지하에 위치합니다. 길을 가로막던 주차장의 저층부를 걷어내면 시선 소통이 이뤄집니다. 저층부에서 이루어지는 문화적 체험과 향유는 골목이 일상이었던 주민들에게 새로운 일상의 배경이 되기도 합니다.

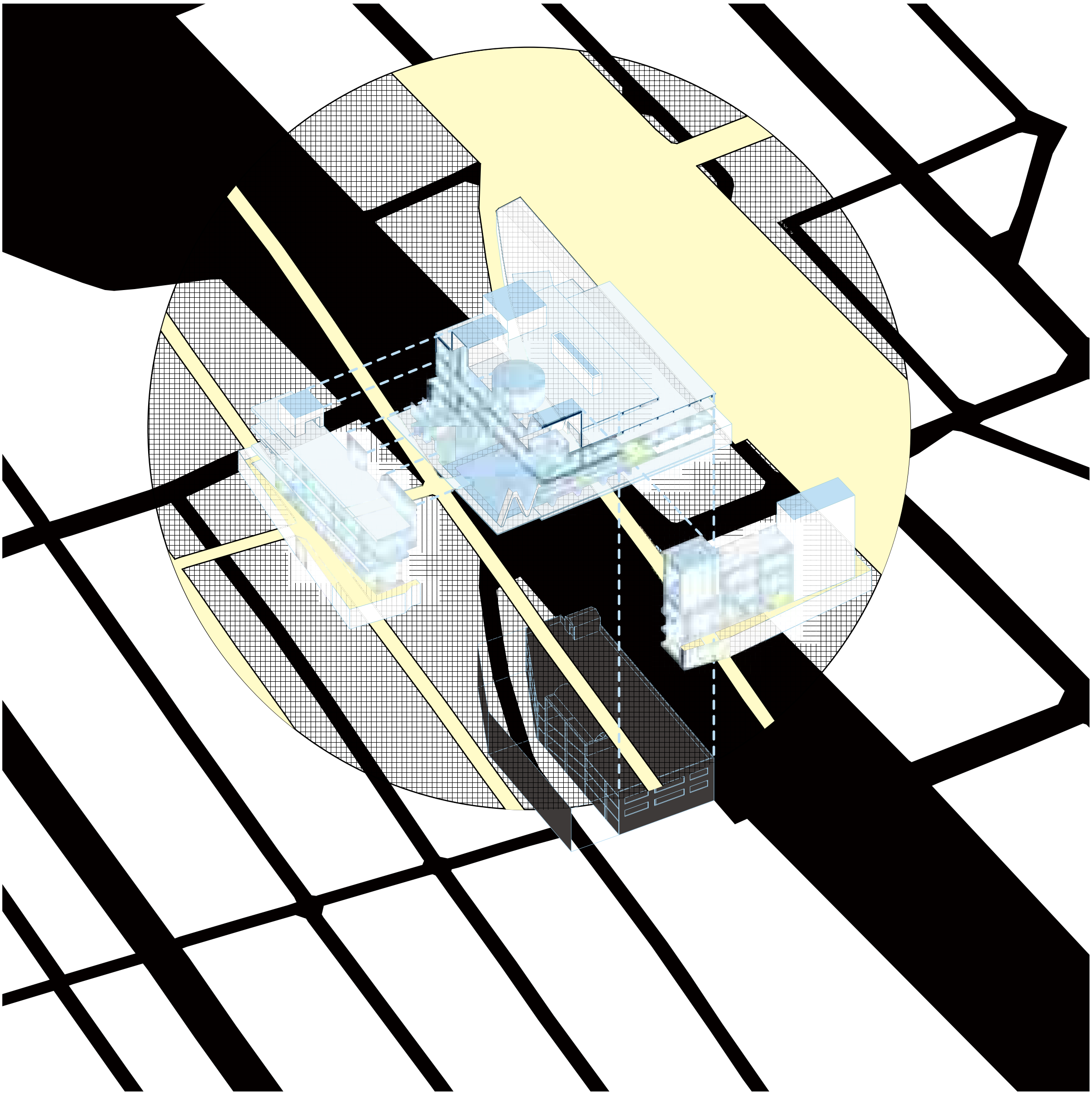
디지털 노마드를 위한 코워킹스테이션도 여타 다른 상업 공유오피스와는 다른 스케일과 공간구성을 가져야 했다. 업무공간외 캔틴, 탕비실, 회의실 등은 사람이 모이는 공간이며, 1인으로 활동하는 노마드들에게 새로운 영향을 줄 수 있는 공간이다. 이들은 pot으로 명칭되며 노마드들은 각각의 팟에 위치한 수직동선을 통해 옥상으로 바로 향할 수 있다. 송정동의 옥상은 노을지는 모습이 아름답다. 이러한 특징은 송정동 코워킹스테이션만의 강점으로 다가간다. 또한 pot과 수직동선은 매력적인 단면을 자아낸다.





리노베이션 전략



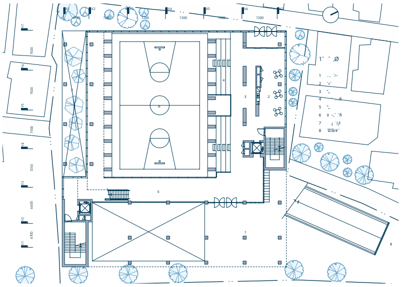


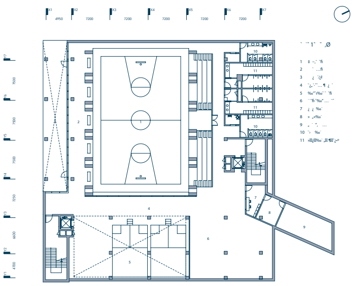
투시도

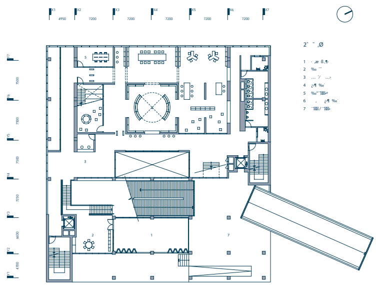
지상 1층, 송정길

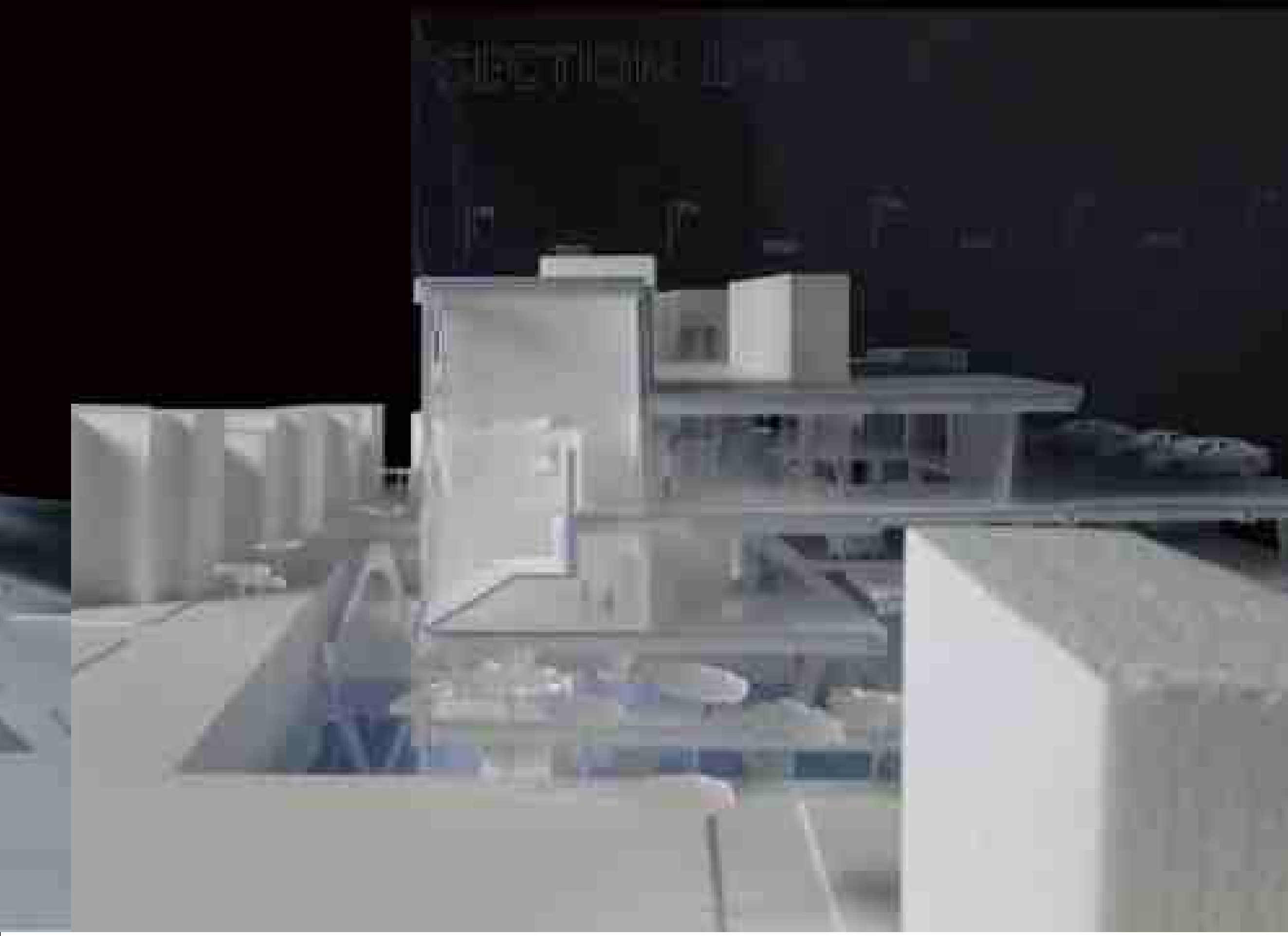
지하 1층, 송정운동장

평면도

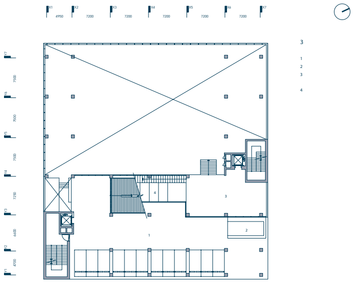


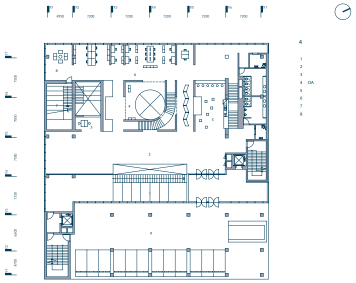






평면도





이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

HOEGI STATION RE:CONNECT

회기역 리노베이션

유기주
YU, GI JU

사람들의 Routine 안에 있는 회기역이 좋은 장소성을 갖기 위한 고민

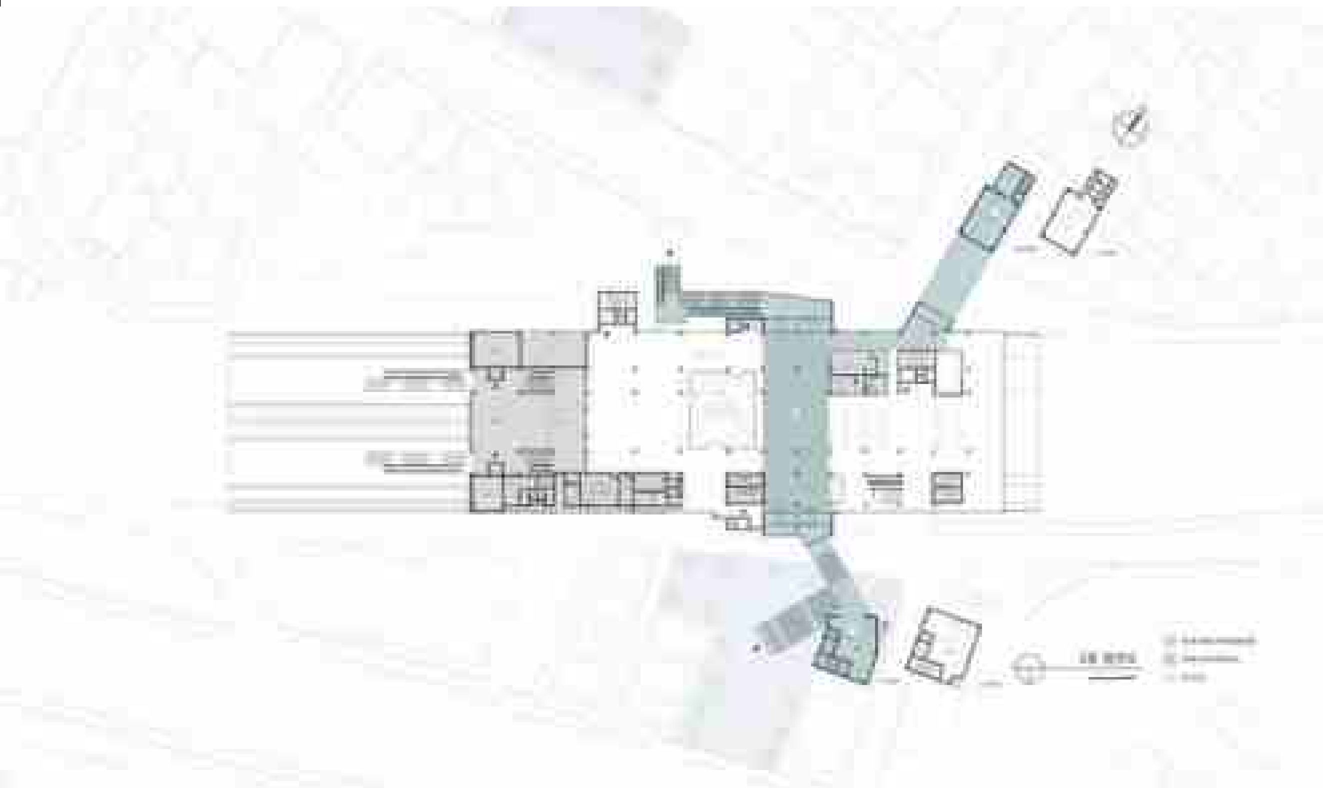
제1의공간인 집, 제2의 공간인 직장, 학교, 제 3의공간은 집, 직장, 학교 이외의 개인의 스트레스를 풀거나 휴식을 취하며 여가생활을 할 수 있는 공적인 장소를 의미하며, 이러한 장소들을 오늘날에도 사람들의 일상생활의 일부로 매우 중요하게 여겨지고 있다.

이것을 청년들이 즐길 수 있는 공간에 적용시켜 보았을 때 학생들이 자유롭게 학습 및 토론을 할 수 있으며 여러 사람들과 접촉할 수 있는 공간으로 생각할 수 있다. 하지만 청년들을 위한 제 3의 공간은 지금 조금씩 만들어가고 있는 상황으로는 많이 부족하고 아쉬운 부분이 많다. 또한 여러 대학교들의 대학생들이 모여서 교류할 수 있는 장은 거의 없는 상황이다.

하지만 그렇다고 해서 교류가 없는 것은 아니다. 모바일앱이나 SNS를 통해서 다른 학교의 학생들이 서로 교류하기 위한 노력과 시도는 많이 찾아볼 수 있다. 하지만 막상 그들이 모일 수 있는 공간은 한정되어 있고, 지속적으로 활동하기에 어려운 면이 있다. 이를 토대로 대학생들을 주 사용자로 선택하였고, 청년들이 주체가 되어 지역주민들을 교육하고 소통할 수 있는 지속가능한 청년공간을 만들고자 위치는 경희대, 서울시립대, 한국외대이 3개의 학교의 중심에 있는 회기역 부지를 선택하였다.

청년허브공간의 핵인 회기역은 대학생들이 즐기고 교류 할 수 있는 공간이자 사회적 관계망을 엮여갈 수 있는 중요한 곳이다. 그리고 양옆으로 퍼져나간 B,C,D 타입의 다리는 남쪽과 북쪽의 지역을 연결해줄 뿐만아니라 청년허브공간 확장의 시발점이 될것이다.

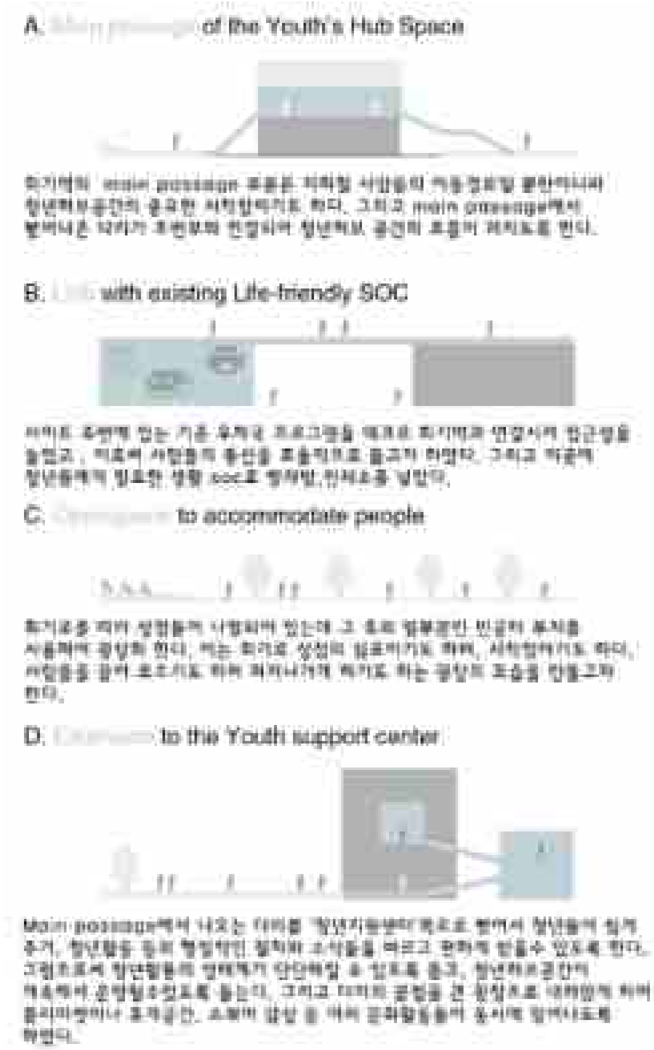
그래서 저는 크게 4가지 공간아이디어를 통해 회기역과 주변의 흐름을 바꾸고자 한다. 먼저 기존의 회기역의 주 통로부분을 이용하여 회기역에 생길 청년허브공간의 입구를 만들고, 회기역 북쪽에 위치한 출구쪽에 광장을 조성하여 도로변으로 나있는 상점들의 쉼표이자 확산의 시작점을 만들었다. 그리고 남쪽에 있는 출구쪽으로는 청년지원센터의 건물을 거쳐 랜딩하는 방식을 통해서 청년들이 청년프로그램에 쉽게 노출 되도록 하고 그와 관련된 행사들이 광장에서 열릴 수 있는 공간을 조성 하였다. 그리고 기존 우체국 건물을 중축하여 회기역 2층 플로워와 데크로 직접 연결하였는데 이는 주민들이 빠르고 쉽게 편의시설을 접하게 하기 위함이다.



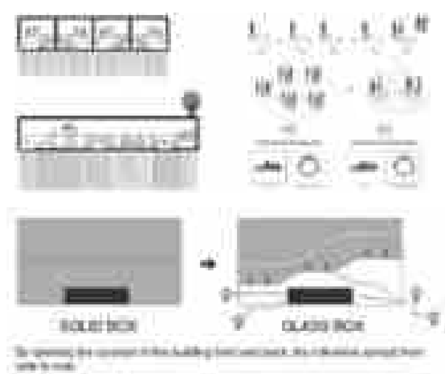
생활SOC와 교육공간

회기역 주변에 부족한 생활SOC 프로그램을 추가하여 주민과 청년들의 필요을 충족시킴과 동시에 청년들이 주체자가 되어 주민들을 교육하고 그 과정에서 생산된 것들을 전시하고 또 그것을 주민들이 구경하고 이용하게 하였다. 이는 그냥 지나쳐가는 기존의 회기역의 공간의 가능성을 높이고 이 지역의 정체성을 만들어낸다.

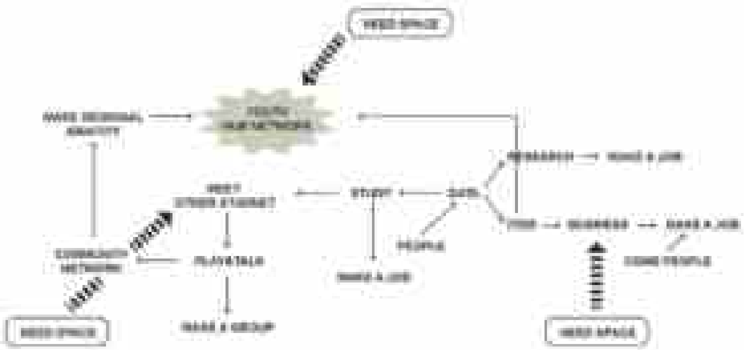
예전 회기역의 탄생은 한 지역을 단절되게 만든 요소로 작용하였고 그것이 몇 십년간 지속되어 왔다. 이렇듯 도시적의 새로 생기는 축은 그 지역의 많은 변화를 유도한다. 회기역의 남과 북을 주변건물과 대지를 이용한 공간 아이디어를 통해 지역의 단절을 회복하고, 이 지역의 튼튼한 주최자가 되어야할 청년들의 네트워크 조성을 위한 공간을 만듬으로 써 예전에 잃어버린 도시의 축을 새롭게 재생하고자 한다.

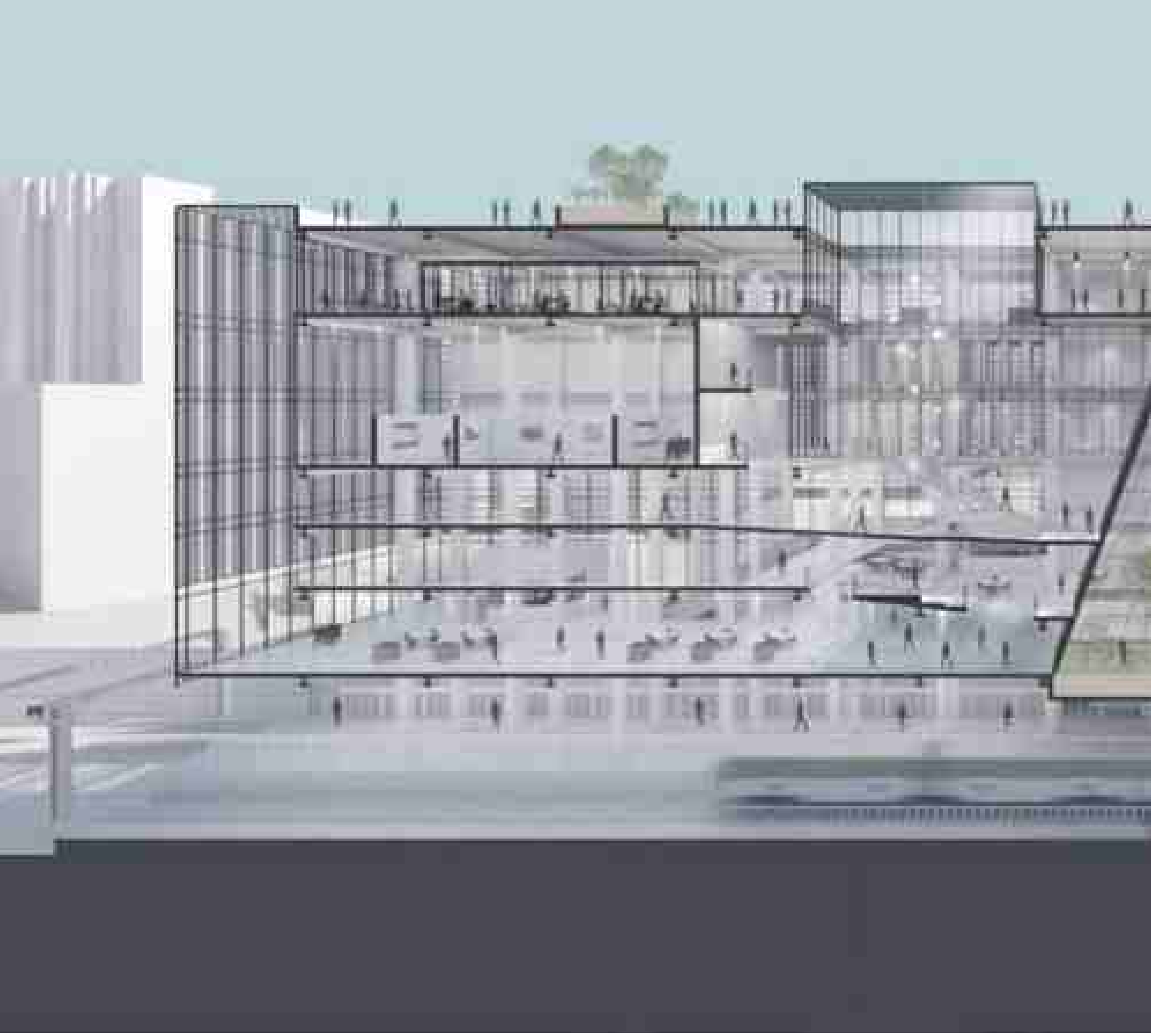


사이트 분석과 컨셉

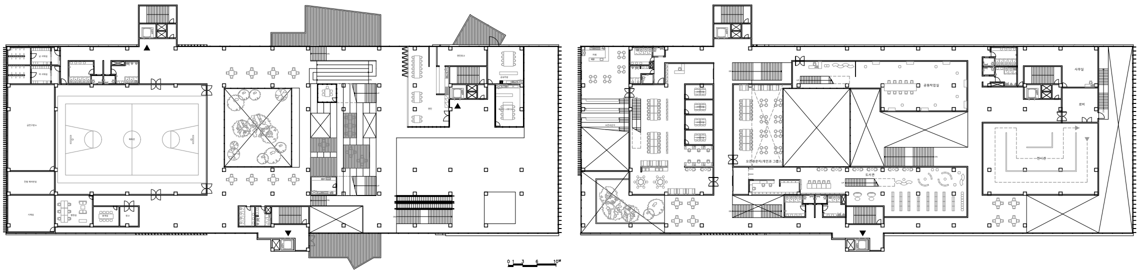


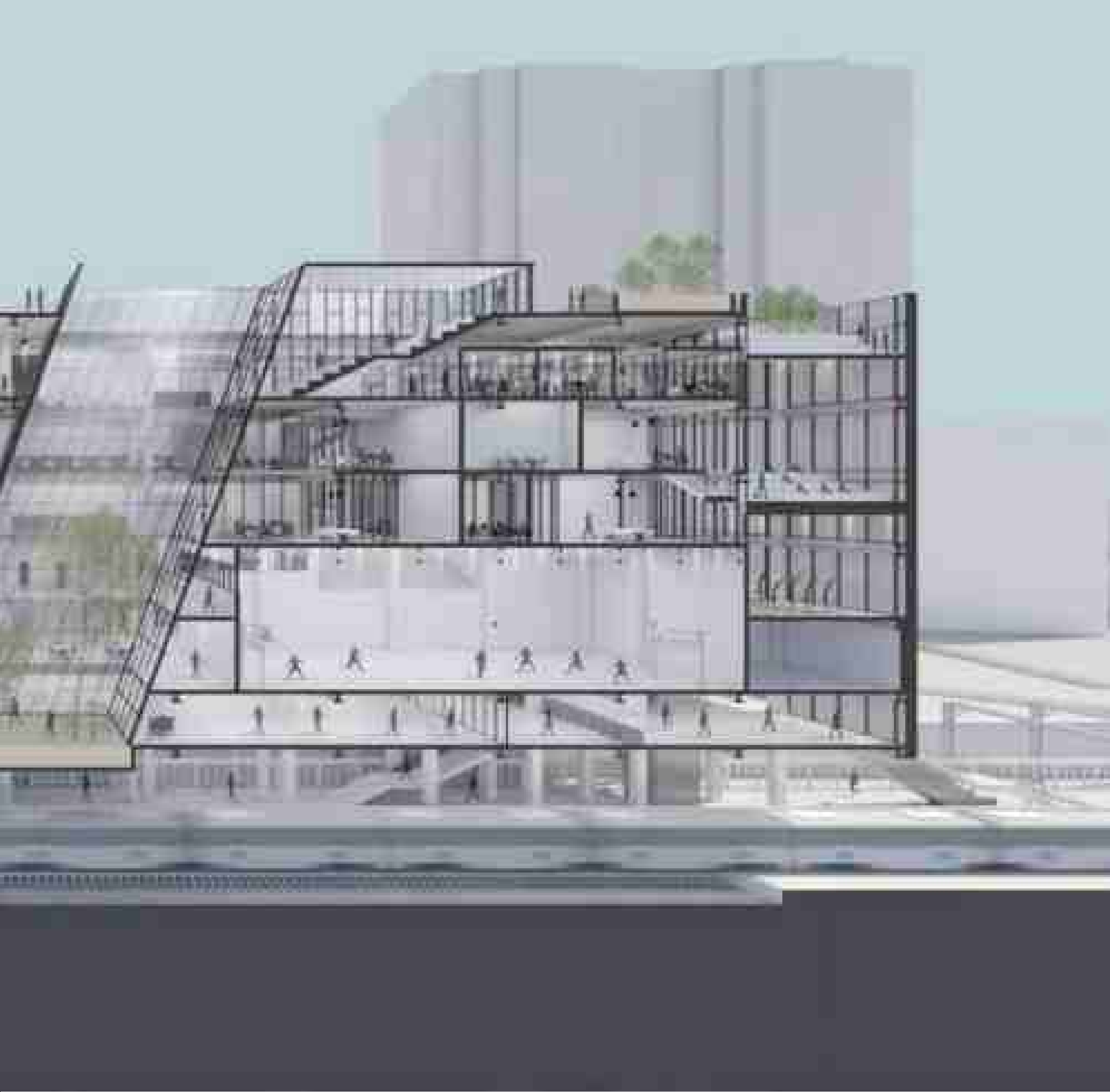
회기역 청년 허브센터의 작동체계



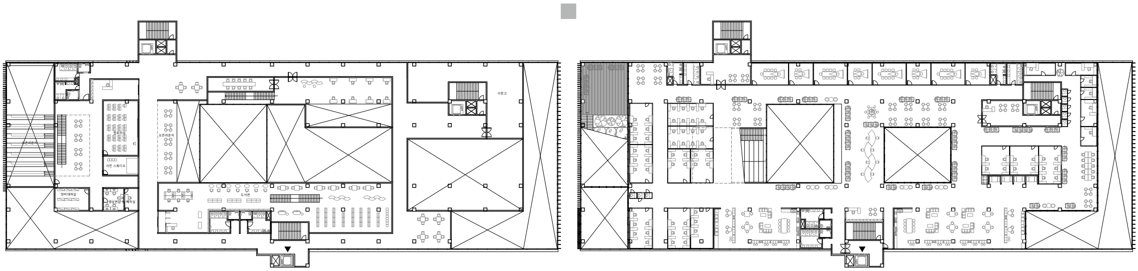


3,5층 평면도





6,7층 평면도



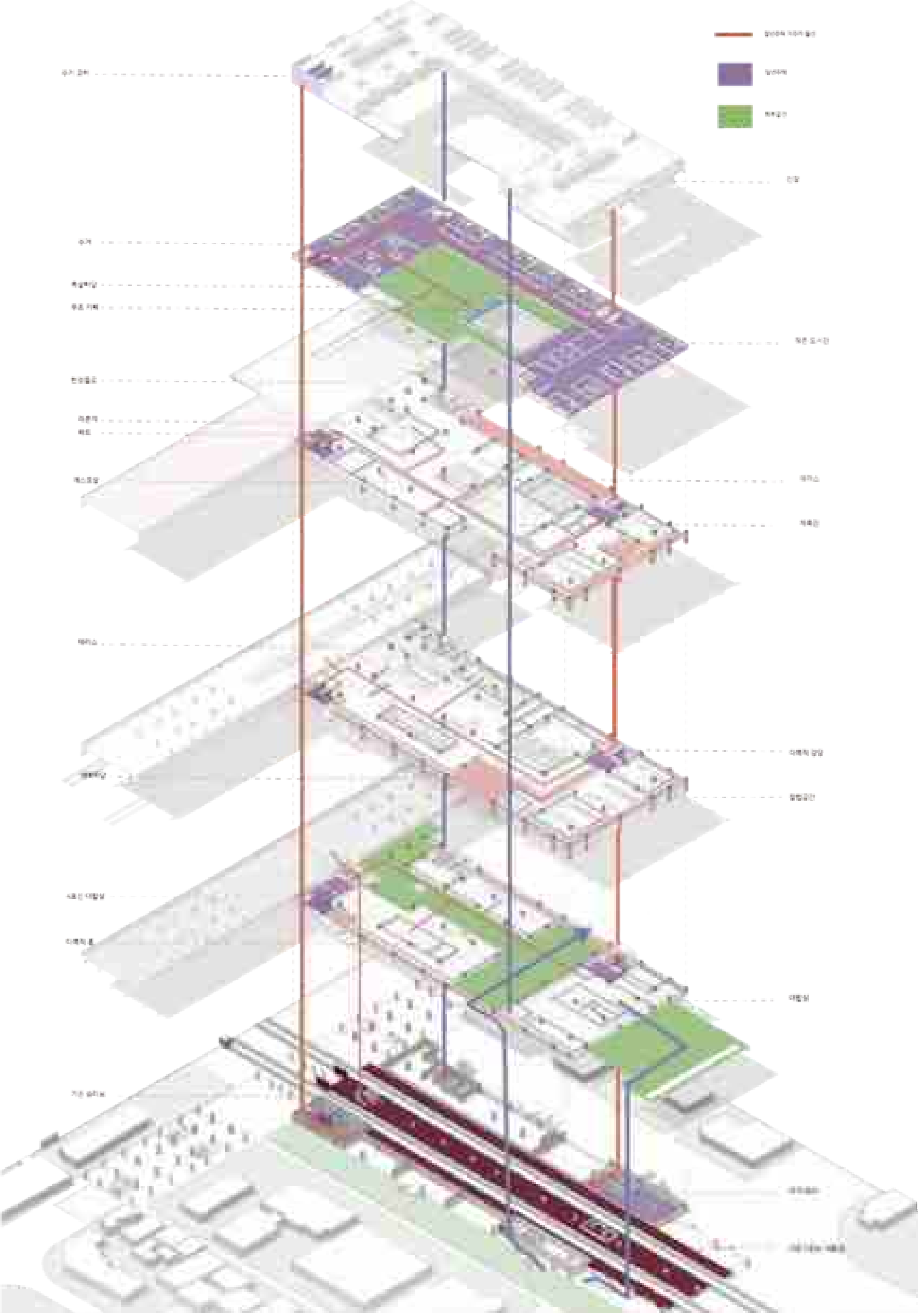
이선영 스튜디오
RIEH, SUN-YOUNG STUDIO

창동 RE-BUILD

공사중단 창동 민자역사 설계안 제안

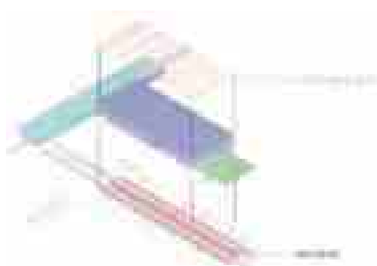
윤드림
YOON, DREAM

공사중단 건축물은 공사하다가 시공이 중단되어 공사가 중단된 건축물이다. 현재 우리나라 서울에서는 이렇게 공사가 중단된 건축물들이 많은데, 그 중에서 창동역은 13년째 방치되어있는 건축물이다. 본래 10층 규모의 큰 상업시설 프로젝트였으나 , 시공이 무산되었고, 이를 나는 주민과 청년들을 위한 공공 프로그램으로 다시 제안한다. 현재 창동역 부근은 서울의 낙후된 지역으로, 여러가지 시설들이 부족한 상태이다. 하지만. 서울시의 도시계획에서 창동역 부근의 개발이 확정되었고, 현재 여러가지 프로그램들을 가진 다양한 건물들이 설계되었거나, 시공이 예정되어있다. 따라서 새로운 도시재생의 역할을 할 수 있는 청년들을 위한 터전과 주변 주민들을 위한 시설들, 새롭게 지어지는 프로그램과의 연결을 제안한다.



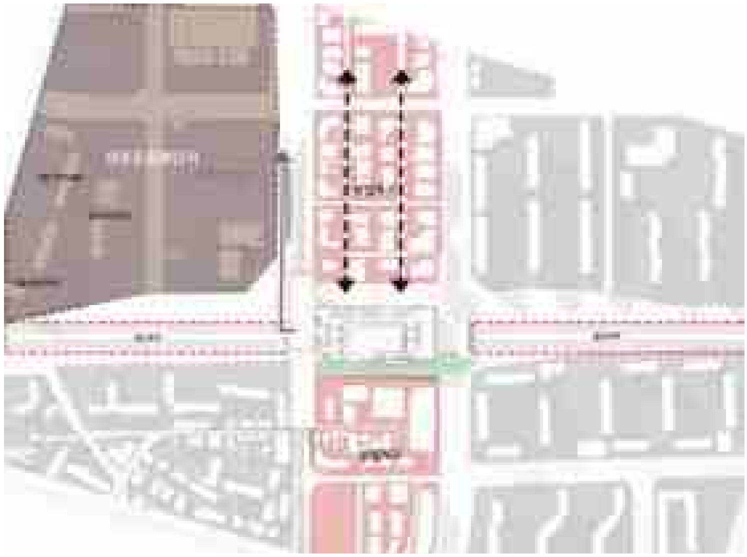
현황 사진

기존의 구조

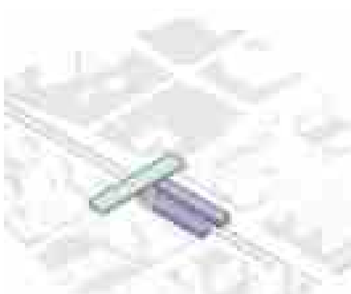


대지분석

현재 창동역은 공사중단 건축물과 철도로서 상업지구와의 연계와 향후 지어질 새로운 문화단지와V의 연결을 가로막고 있다. 앞으로 지어질 여러 문화 프로그램들과의 연결을 제안한다.

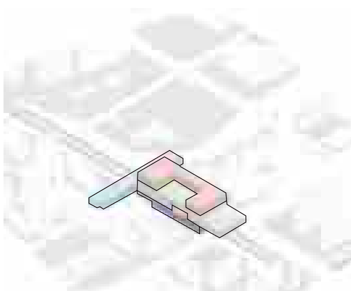


MASS DIAGRAM

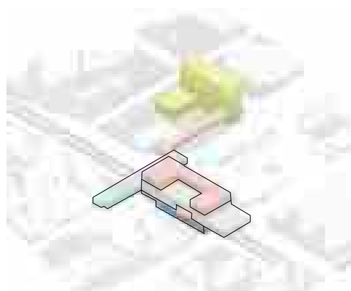


1. 기존의 철도 및 지하철 승강장으로 인한 단절

2. 개방공간 설치를 통한 공간적 단절 해소

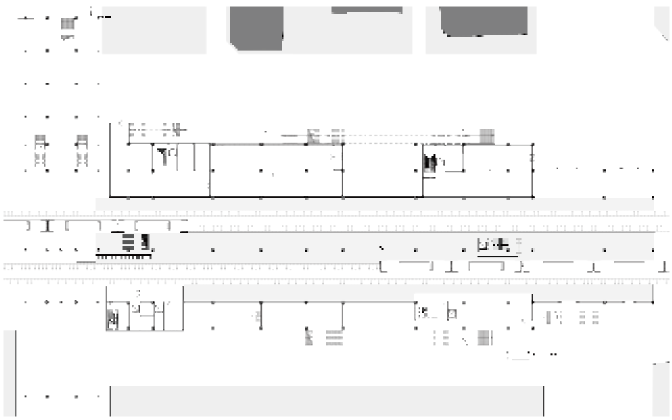


3.지역활성화를 위한 청년주거



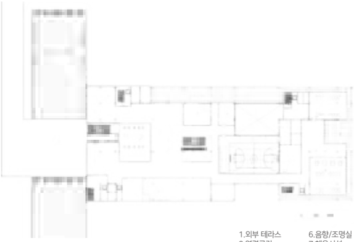
4.미래 창동 문화단지와의 연결

지상 1층 평면도



1.카페
2.주거 로비 1
3.외부인 코어
4.주거 로비 2
5.1호선 플랫폼

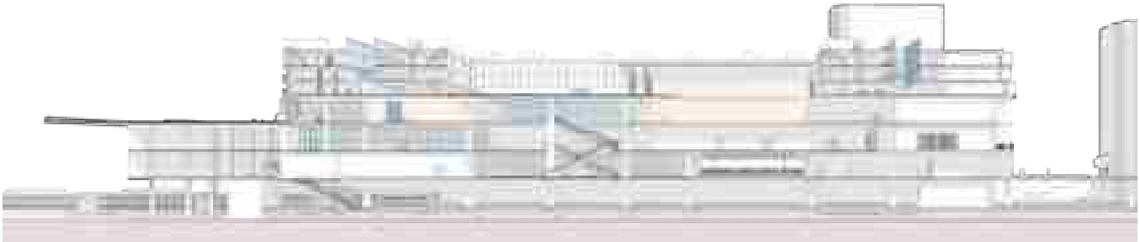
지상 4층 평면도



1.외부 테라스
2.연결공간
3.상점
4.레스토랑
5.카페
6.음향/조명실
7.체육시설
8.창업공간
9.테라스2

지상 5층 평면도

단면투시도



마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

RIVER FLOWS IN US

– PUBLIC SWIMMINNG POOL IN EUNBONG DETAIN BASIN

권순우
KWON, SOON WOO

A place for water, place for people

In Seoul, the upper spaces of the detain basin are being used and developed in various ways. There are green park project, rental housing project, parking lot, etc. Among them, Eungbong basin is a basin that has not been covered due to its small usable area and poor access to vehicles. However, at the same time, there is a possibility for potential users of two schools and residential complexes nearby, and the advantage of being able to see the scenery of the river because there are no mega structures between the basin and the river. From that I thought swimming pool program from the image of a river and a bowl of water. Also, active pools, static pools, and various forms of water space are designed considering various potential users around site. This is also seen in other sports facilities for people who do not swim. Through this facility, the upper space of the basin, which was not used, will be transformed into a space for relaxation, leisure, and exercise for residents, and will be reborn as a community space for residents and students.

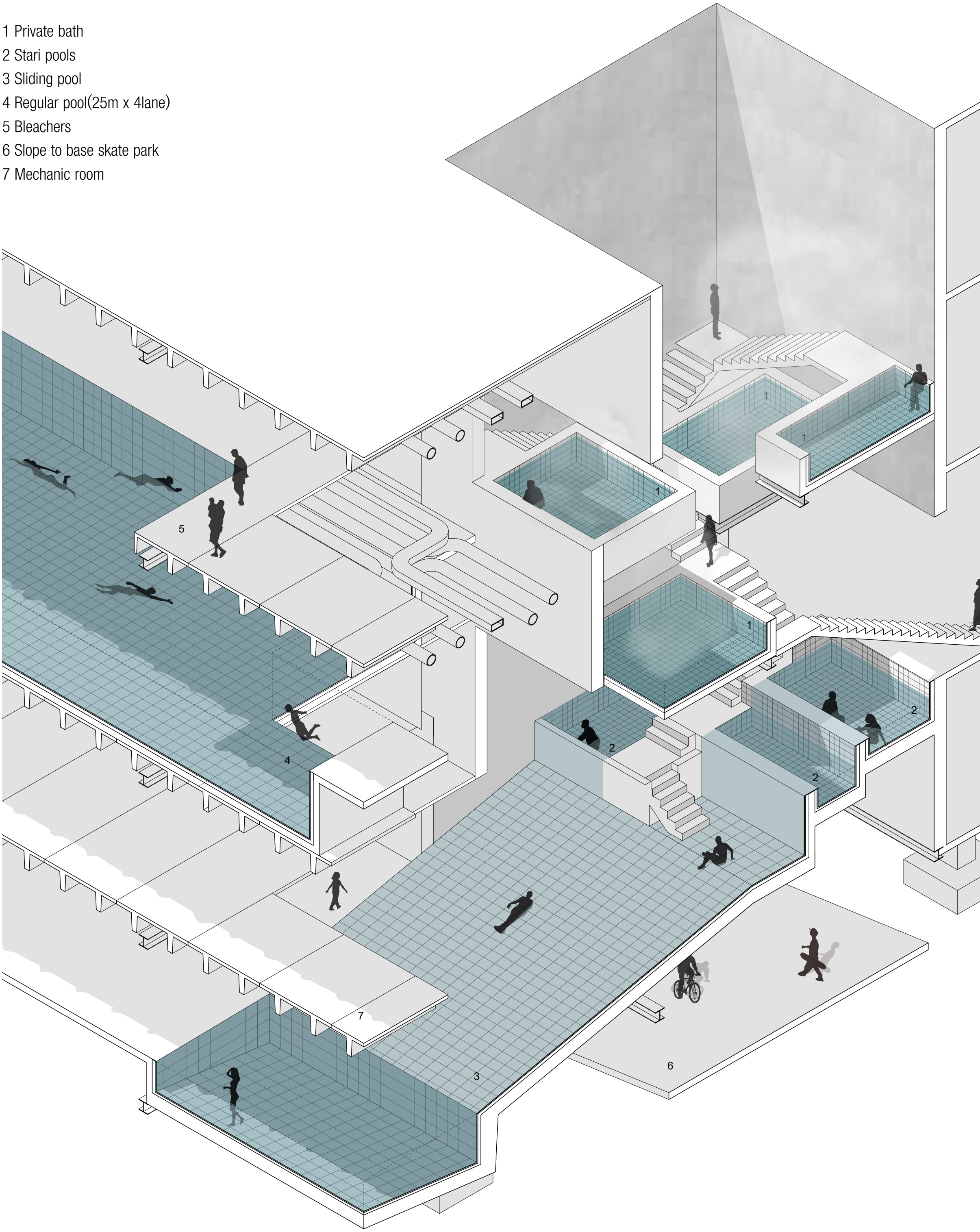
물을 담는 공간, 사람을 담는 공간

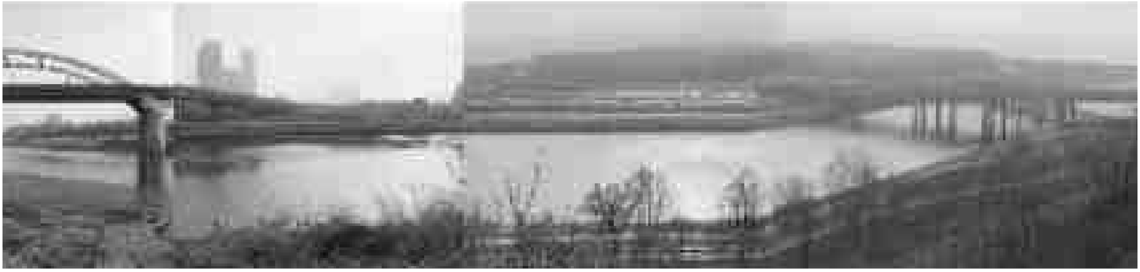
서울에서 유수지의 상부공간은 다양한 방식으로 사용, 개발이 논의중이다. 녹지 공원화 사업, 임대주택 사업, 주차장 등의 방식이다. 그 중 응봉 유수지는 활용가능한 면적이 그리 넓지 않고, 차량 접근이 용이하지 않아 복개되지 않은 채로 남겨진 유수지였다.

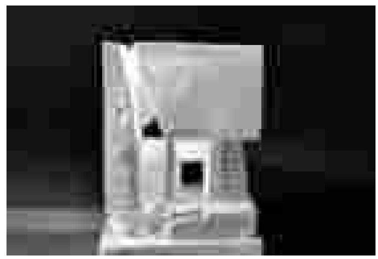
하지만 동시에 주변에 위치한 2개의 학교와 주거단지로부터 잠재적 이용자에 대한 가능성이 존재했고, 유수지와 강 사이에 고가 구조물이 설치되어 있지 않아 강의 풍경을 볼 수 있다는 장점도 있었다. 위의 장점들과 물을 담는 그릇이라는 이미지로 부터 수영장이라는 프로그램을 구상하였다. 주변의 다양한 잠재적 사용자를 고려하여 활동적인 풀과 정적인 풀, 다양한 형태의 수공간을 디자인 하였고, 이는 수영을 하지 않는 사람들을 위한 다른 스포츠 시설에서도 나타난다. 이 시설을 통하여 사용되지 않고 있던 유수지 상부공간은 주민들의 휴식과 여가, 운동을 위한 공간으로 탈바꿈 할 것이며, 주민과 학생들을 위한 커뮤니티 공간으로 거듭날 것이다.

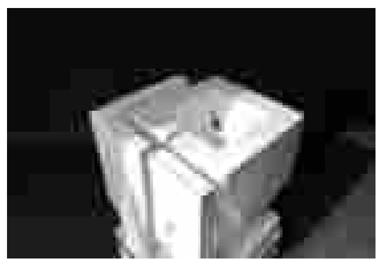
VARIOUS ACTIVITIES IN WATER

1 Private bath
2 Stari pools
3 Sliding pool
4 Regular pool(25m x 4lane)
5 Bleachers
6 Slope to base skate park
7 Mechanic room



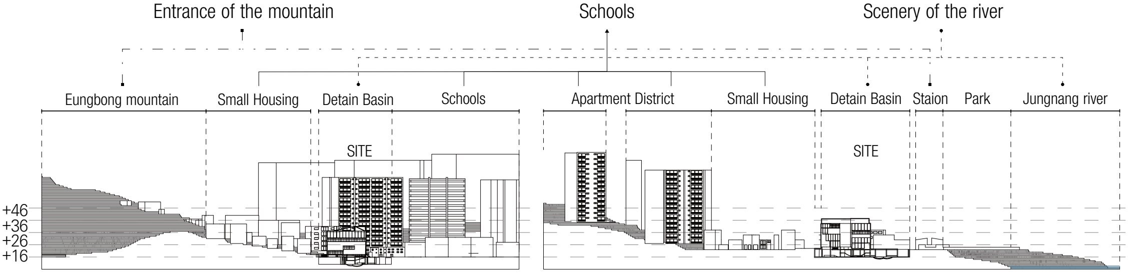




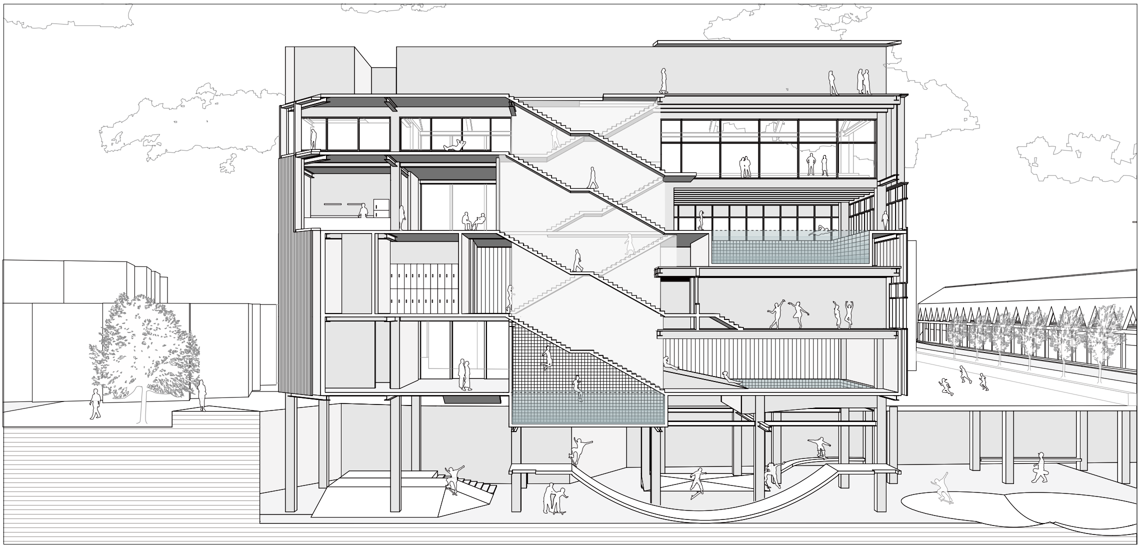


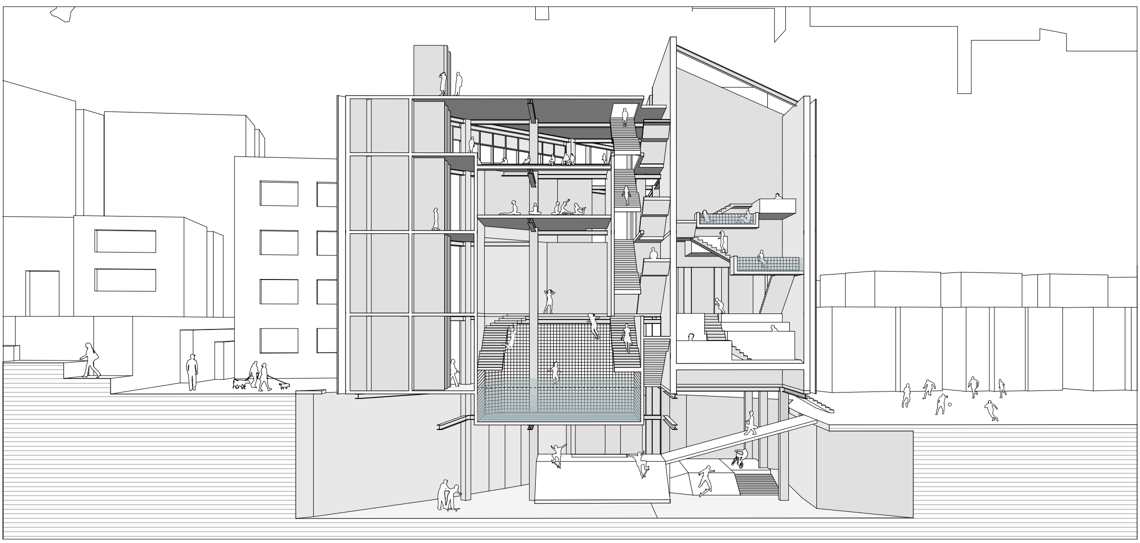
CONTEXT OF THE SWIMMING POOL

CONNECTING PLACE (LOCATION)	POTENTIAL USERS	PLACE OF WATER
Near the station	Housing complexs	Water tank
Entrance of the mountain	Schools	Scenery of the river

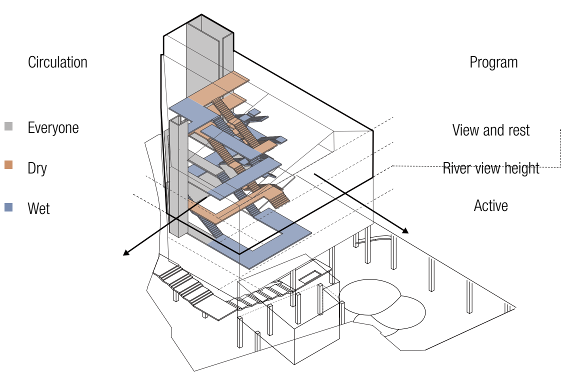


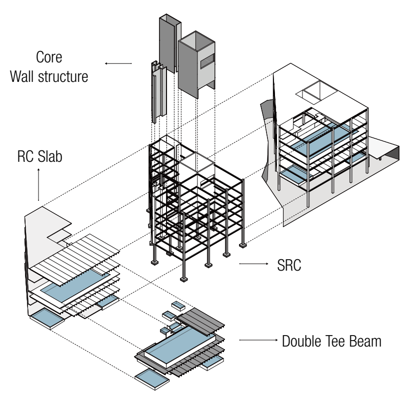
SECTION





PROGRAM & STRUCTURE



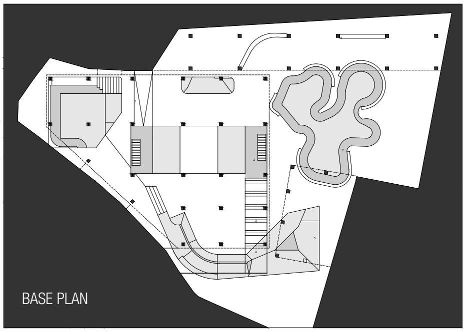


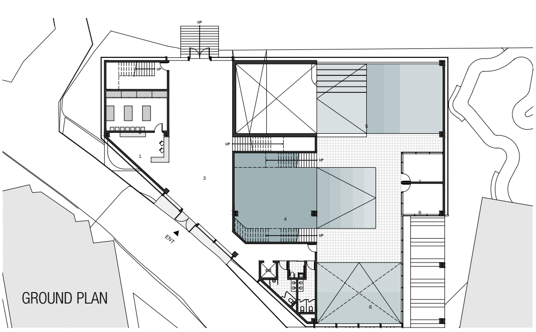
Swimming pool where can see the river (3rd floor)

Underground skateborad park (Base)

Activity Pools (1st to 2nd floor)

PLAN

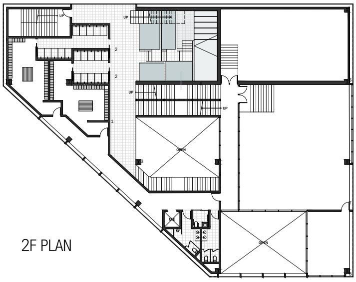


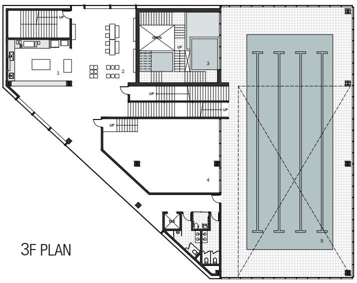


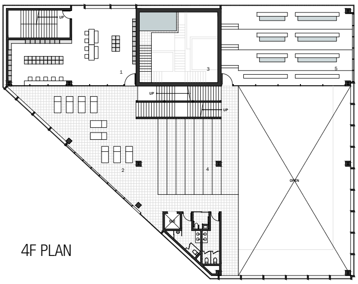
Private bath in the light well (2nd to 3rd floor)

Urban Lamp (facade strategy)

Model







마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

JEJU WELCOME CENTER

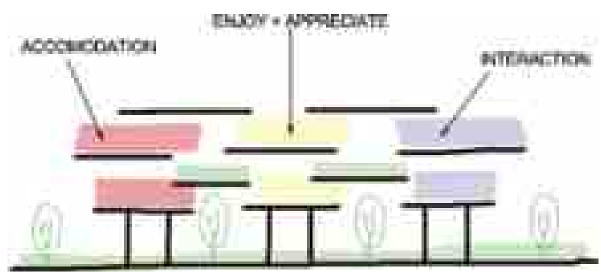
김민기
KIM, MIN KI

Socially and Culturally Sustainable Tourism

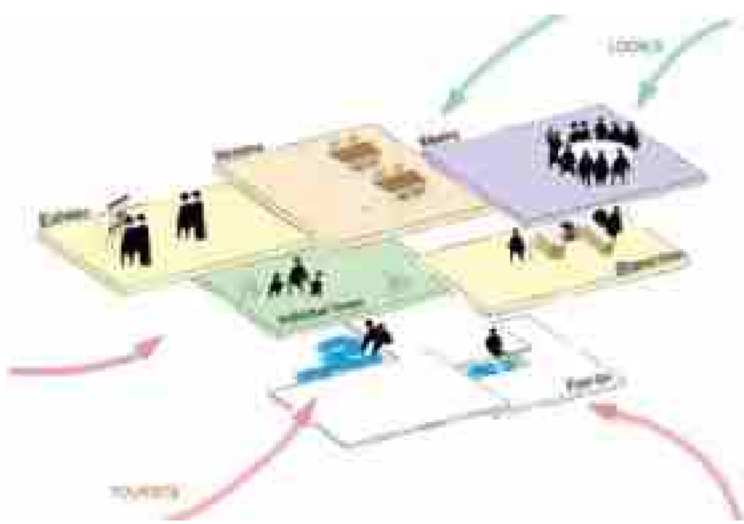
My project is about Multi-space that encourages communication between tourists and locals. They lack contact points and there is no content around the site area. Now the add-value of tourism has decreased In order to maximize each other's exchanges by having small but diverse programs, I propose a set of platforms. The programs consist of guesthouse, small office&workshop space for locals, and community space like Shared kitchen, foot spa, exhibition.

Space to stay in for not only tourists but locals of Jeju, that people can enjoy the nature of Jeju and gather to form a community which makes tourism culture more sustainable

"Propose open, connected platforms"

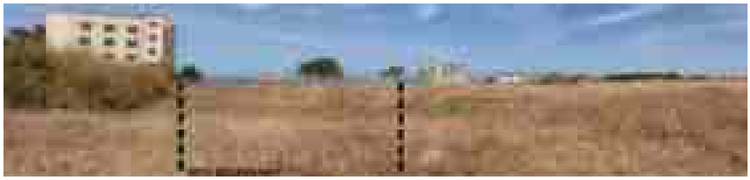


"Promote communication between tourists and locals in Multi-space"

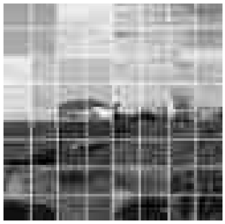


WITH JEJU'S SCENERY

The platform can assimilate with Jeju 's natural scenery. As you see the co llage, The landscape around the site is wide and open, where the horizont al line can be found in ocean, on gro und. Floating off the ground, these pl atforms acrossthe horizon keep the site open.

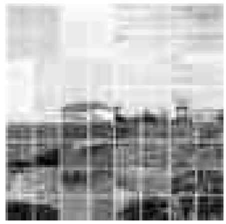


16 Pics collage at site



Extinct hoizontal line is fou nd in ocean, on ground

Patterns



Patterns are symmetry bet ween horizon

3D Adaptation of Patterns

Interpretation: Floated on hori zon

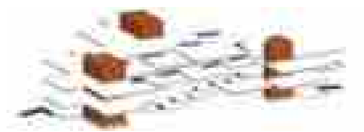
RC CLAB – Steel Column – Steel Girder Structure

Roofs
– RC Slabs

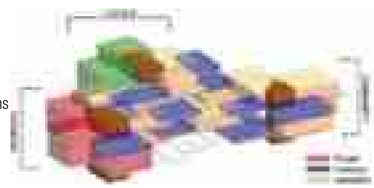
Platforms
– RC Slabs

Vertical structure
– Tilted steel columns

Structural core
– RC Walls



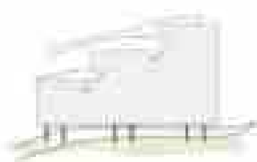
Circulation Stacked platforms are connected by lamps, stairs and 3 cores



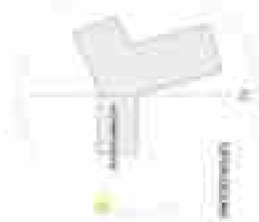
Program 3 Big programs around structure cores and distributed outdoor terrace

MASS ORIENTATION BY PREVAILING WIND / SUN / VIEW

Linear Mass facing small surfaceon prevailing wind



To allow Ventilation

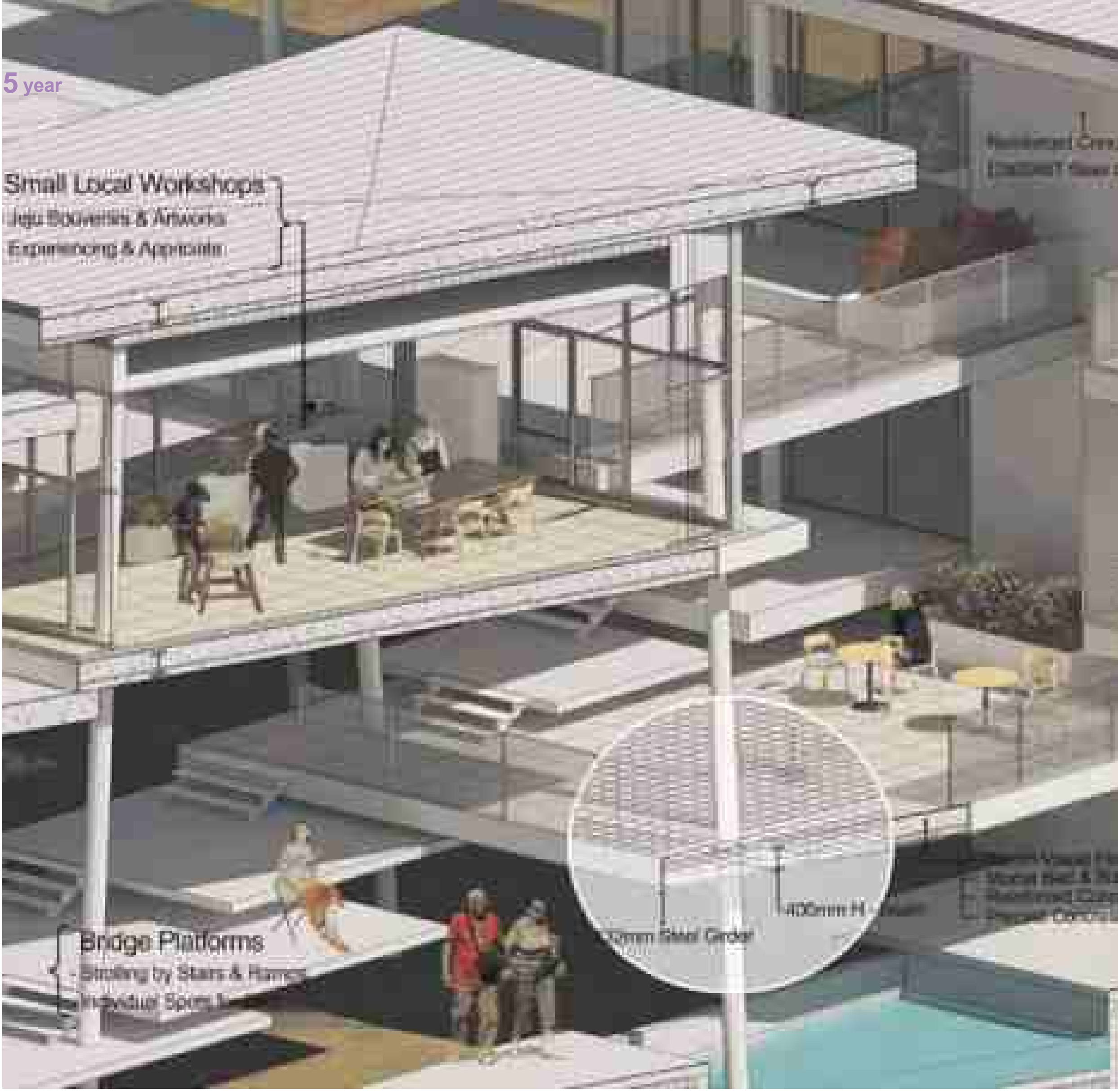


Branched from linear mass in order to get ocean view sunlight from south

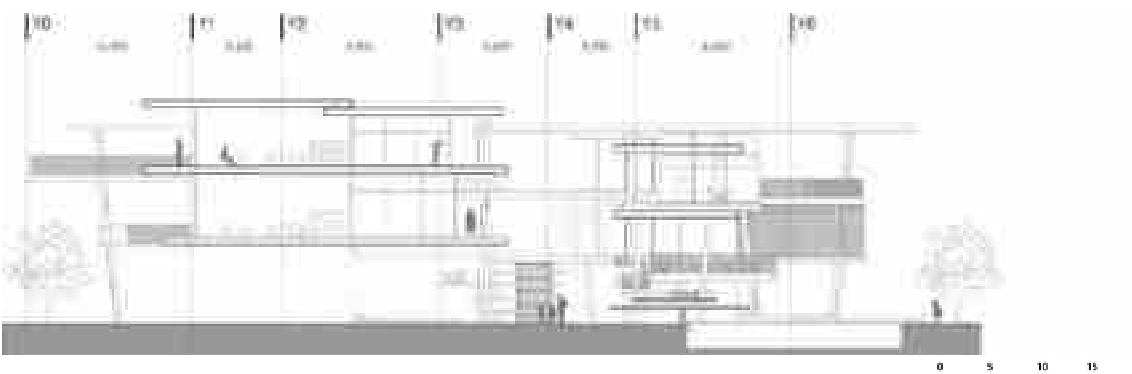
GROUND FLOOR PLAN

SECOND FLOOR PLAN

ELEVATION


Small Local Workshops
- Jeju Souvenirs & Artworks
- Experiencing & Appreciate
Bridge Platforms

SECTION A–A'



SECTION B–B'

5 year

마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

IDEA PLATFORM

A NEW TYPOLOGY OF LIBRARY

김유빈
KIM, YOU BIN

Emerging uses of new platforms and media technology,
the function of collecting and storing information is provided by other new plat forms as well.

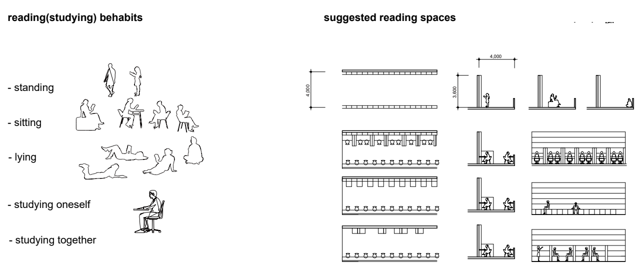
↓

'How should existing library deal with this situation?'

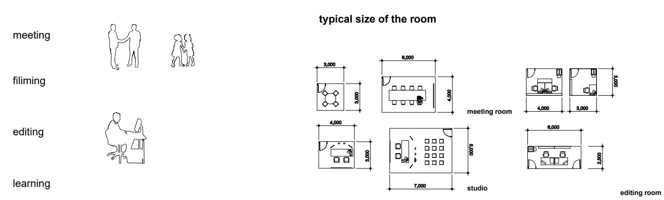
↓

liber + ary ⟶ Idea + platform

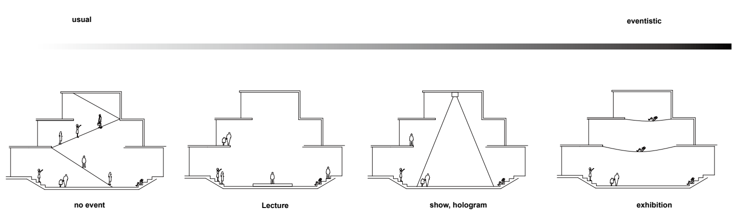
1. Reading Platform



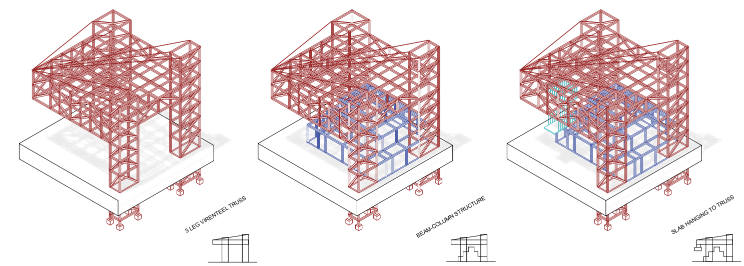
2. Producting Platform (creating & learning)



3. Showing & Watching Platform

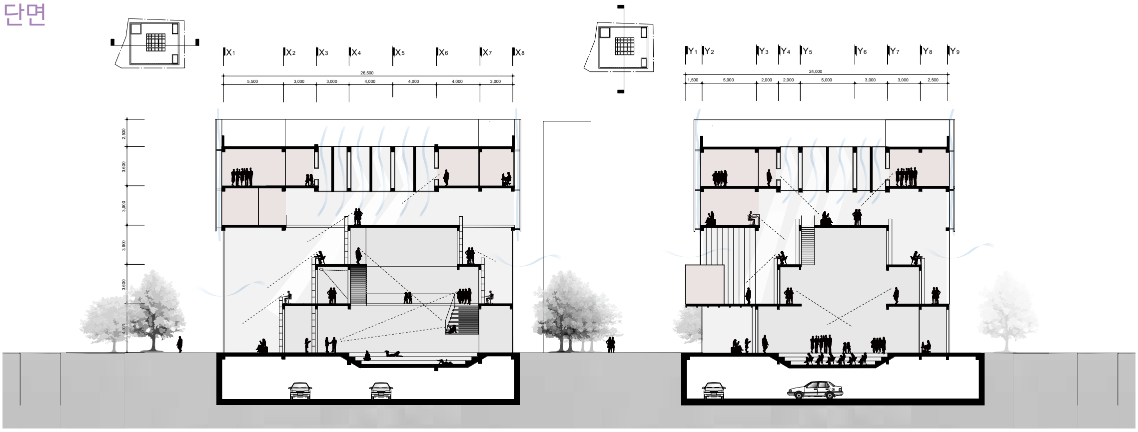


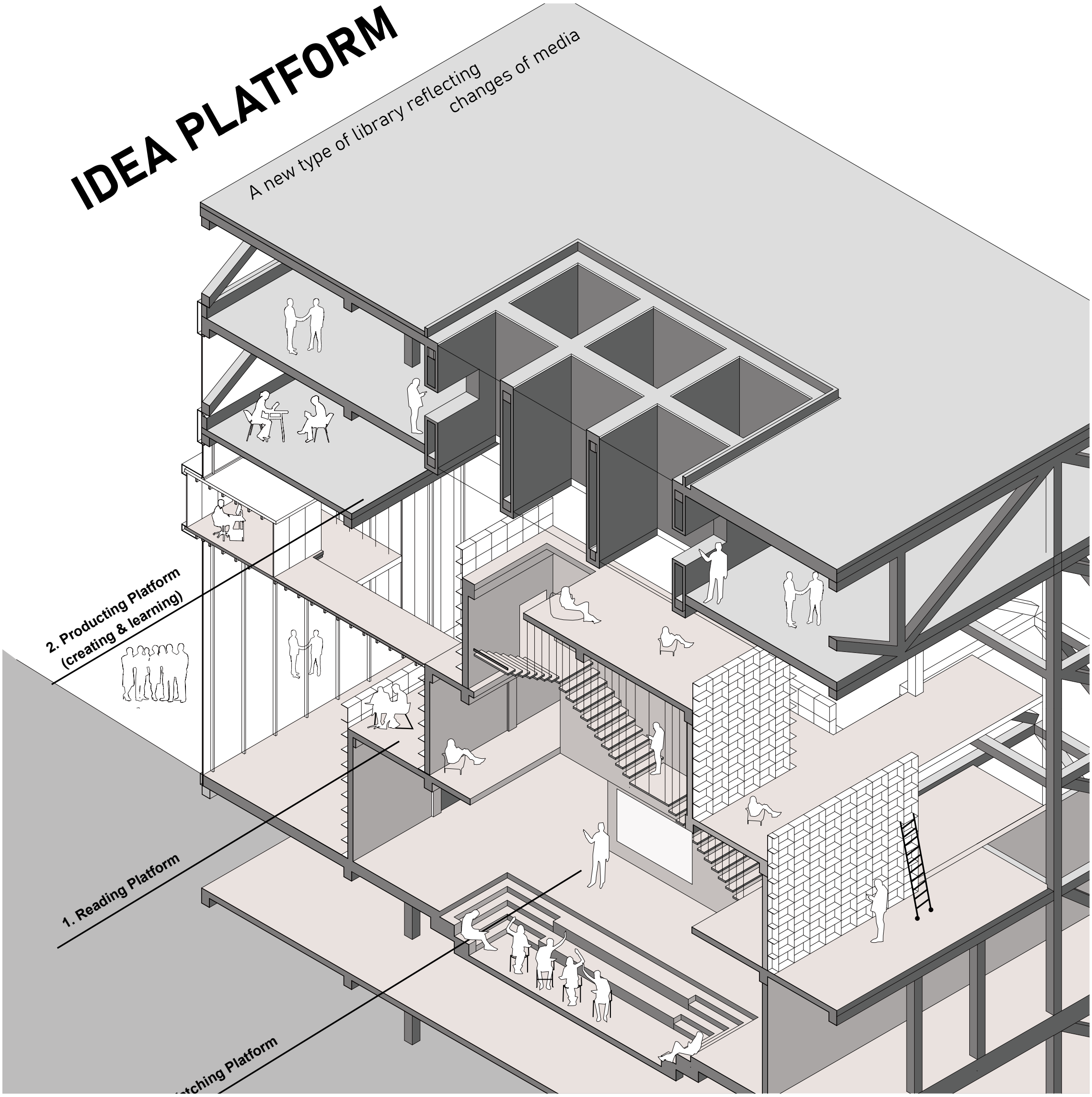
사이트분석



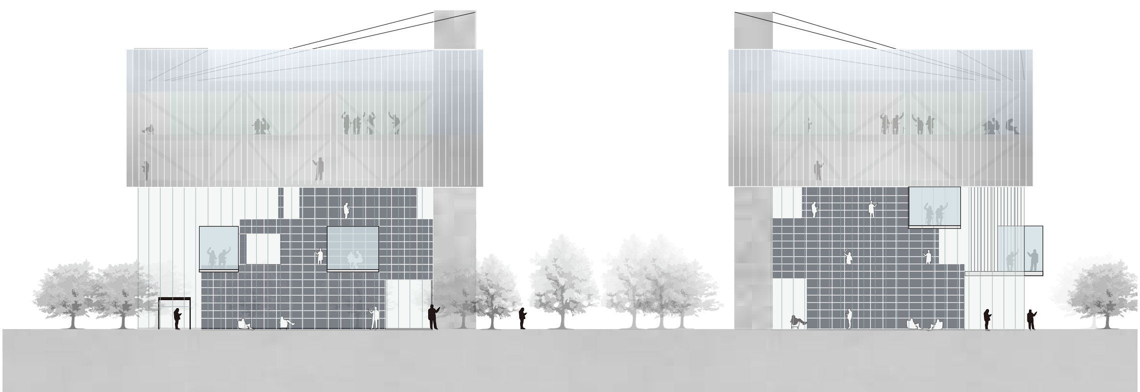
구의역 근처 인구 유동이 큰 SITE

단면

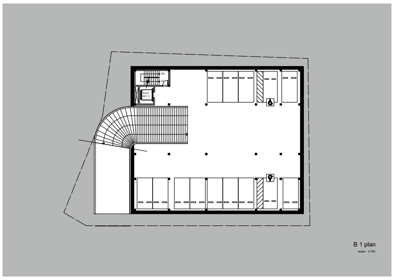


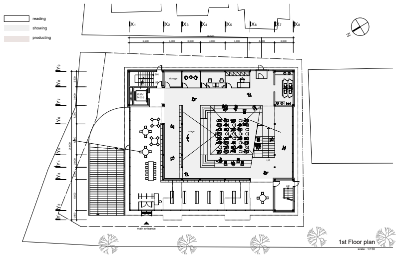

IDEA PLATFORM
A new type of library reflecting
changes of media
2. Producting Platform
(creating & learning)
1. Reading Platform
atching Platform

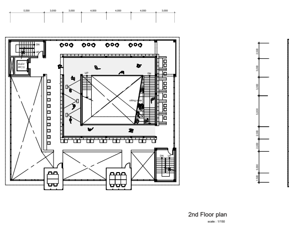
유글라스 파사드 디자인



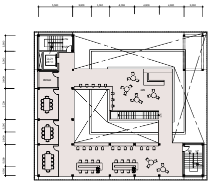
평면


B 1 plan

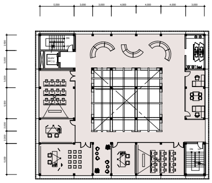

reading
showing
producting
1st Floor plan


2nd Floor plan

평면



4th Floor plan
scale : 1/150



5th Floor Plan
scale : 1/150

5 year

마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

CO-CO FARM (CO-WORKING, CO-EXISTING FARM)

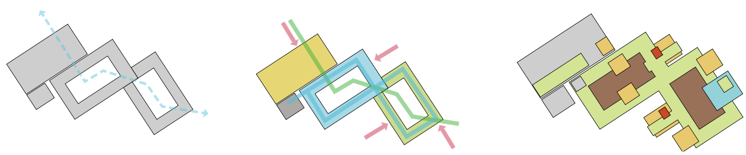
우이천 공원과 고가하부의 버려진 공간을 활용한 도시 농업

김태문
KIM, TAE MOON

저이용 공간을 활용한 도시 내 농업시설

OECD 회원국 중 식량 자급률 최하위, 대한민국의 식량 자급률은 현재 50프로도 채 되지 않습니다. 팬데믹 이후 베트남이나 말레이시아 같은 동남아 국가들은 그들의 식량안보를 위해 농산물 수출 규제에 들어갔습니다. 여러분이 즐겨먹는 샐러드, 아이들이 좋아하는 수입 과일들이 생각보다 당연하지만은 않습니다. 우리의 식탁은 예전보다 훨씬 더 다채로워졌고, 까다로워진 우리의 입맛은 더 이상 예전의 심플한 메뉴로는 돌아갈 수 없습니다.

저는 도심 내에 위치한 내 집 앞의 농장, 코working – 코existing 팜을 제안합니다. 코코팜은 단절된 공원과 도시를 잇고, 온실을 여러 겹 겹쳐 다양한 작물을 기를 수 있는 환경을 만들며, 도시와 공원의 중간 지역에 새로운 녹지를 제공합니다.



-Connecting park and city　-Interlocking circulation & program　-Layering glasshouse according to thermal environment

프로젝트를 진행하면서 가장 중요했던 것은 "한 시설에서 최대한 다양한 작물을 길러내는 방법"이었습니다. 스마트팜이라는 기술적 요소로만 풀어내기보다는 공간의 구성이나 재료, 건축적 요소로 풀어내는 것이 프로젝트의 주안점이었습니다. 그래서 온실을 여러 겹 겹치는 방식을 사용해서 겹쳐진 공간마다 다른 열 환경을 가지도록 하여 작물들이 생장할 수 있도록 공간을 배치하였습니다. 또한, 유리나 폴리카보네이트같은 온실 재료, 온실간의 열간섭 없이 열습도를 맞추기 위한 굴뚝이나 천창과 같은 건축요소들로 프로젝트를 풀어나갔습니다.

코코팜에서는 다양한 유저, 다양한 프로그램에 맞추어 여러 클러스터로 구성되어 있습니다. 전문가들이 작물을 재배하고, 가공하여 시민들에게 제공하는 공간, 아이들과 함께 텃밭교육을 하는 공간, 인근 주민들이 직접 작물을 재배하는 공간으로 구분되어 있으며, 외부 공간이 필요한 클러스터는 테마에 맞는 중정을 가지고 있습니다. 또한, 각 클러스터에는 테마에 맞는 세부 프로그램이 배치되며, 프로그램은 다시 농장과 결합되어 여러 타입을 만들어냅니다. 각 프로그램과 농장이 따로 배치되는 것이 아닌 모든 공간에 생산과 활동이 같이 이루어집니다.

프로젝트의 성격에 맞추어 설계 전반에 친환경적인 방식을 적용하였습니다. 코코팜은 고가도로에서 흘러내려오는 오염된 우수와 범람된 우이천의 강물을 정화하여 사용하는 물 순환 체계를 지닙니다. 또한, 글루램구조, 목재프레임, 알루미늄프레임 등 재사용가능한 구조재료를 사용합니다.

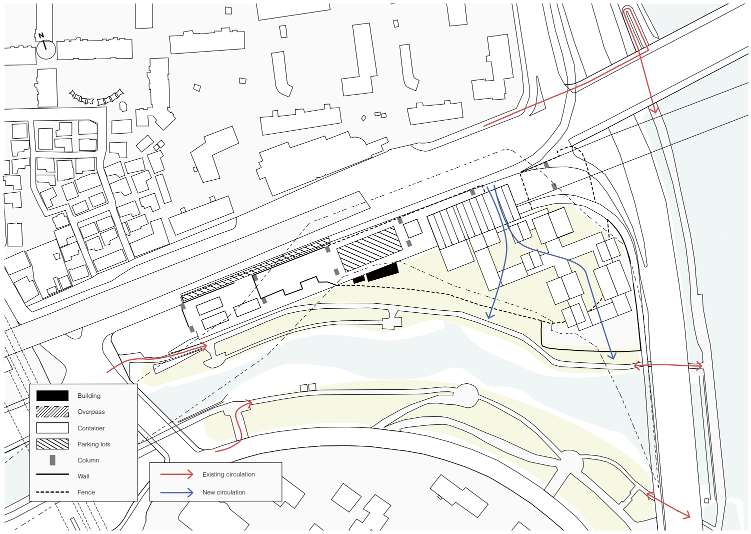
Type 4
Type 2
Type 3
Type 1
Family farm cluster
Education cluster
Public farm cluster
Admin cluster
1. grocery store
2. seedling farm
3. salad farm
4. workspace
5. farming lab
6. office
7. conference room
8. restaurant
9. mushroom
10. info
11. fertilizer making class
12. farming class
13. egg farm
14. bike shelter
15. fertilizer storage
16. dining room
17. cooking class
18. citrus farm
19. paprika farm
20. berry farm
21. box garden terrace
22. fish farm
23. restaurant
24. seed library
25. seed bank
26. juicy cafe
27. family farm
28. seasonal garden

온실 안에 온실

사이트는 우이천 공원과 북부간선도로의 사이에 위치해 있습니다. 북부간선도로의 고가 하부는 현재 수많은 불법 점거물들이 점거하고 있으며, 이로 인해 아파트 단지의 사람들은 우이천 공원에 가기 위해서는 긴 동선을 거쳐야만 합니다. 고가하부 공간을 덜어내고 버려진 공원의 일부를 활용하여, 도시와 공원을 잇는 중간적 성격의 녹지공간을 제공합니다.

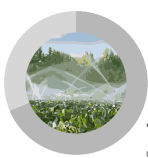
프로젝트에서 가장 중요한 개념은 "Layering"입니다. 다양한 식물을 재배하는만큼 다양한 열환경이 필요하기 때문에 온실을 여러겹 겹쳐서 여러 유형의 열환경과 공간을 만들어내는 것이 프로젝트의 주된 방향성입니다. 안쪽의 온실일수록 온도가 높아 레몬,낑깡,귤과 같은 시트러스 작물을 기르고, 가장 바깥 쪽의 온실은 실온에서도 자랄 수 있는 상추와 같은 엽채류 작물을 재배 합니다.

입면도 컨셉과 같이 바깥쪽 온실의 큰 삼각형 그리드와 안쪽 온실의 색색의 작은 삼각형 그리드가 겹쳐지며, 내부에서 자라는 다채로운 작물들은 삼각형 그리드와 함께 입면을 구성하는 요소로 작용합니다.



WHY SHOULD IT BE A SMART FARM?_THESIS THEME

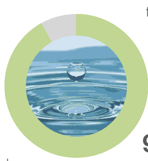
40%
of all land
for farmland



70%
global water
consumption
for farming

30%
of all greenhouse gas
emission

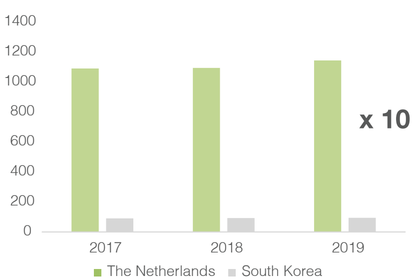
98%
decrease land
use



90%
decrease of water
consumption

10 times
more crop than
existing farming

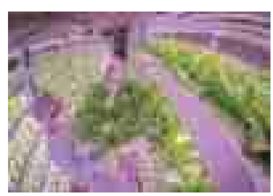
WHY SHOULD IT BE A SMART FARM?_THESIS THEME



(Unit : 100 million dollar)

World's 2nd Largest Exporter of Agriculture

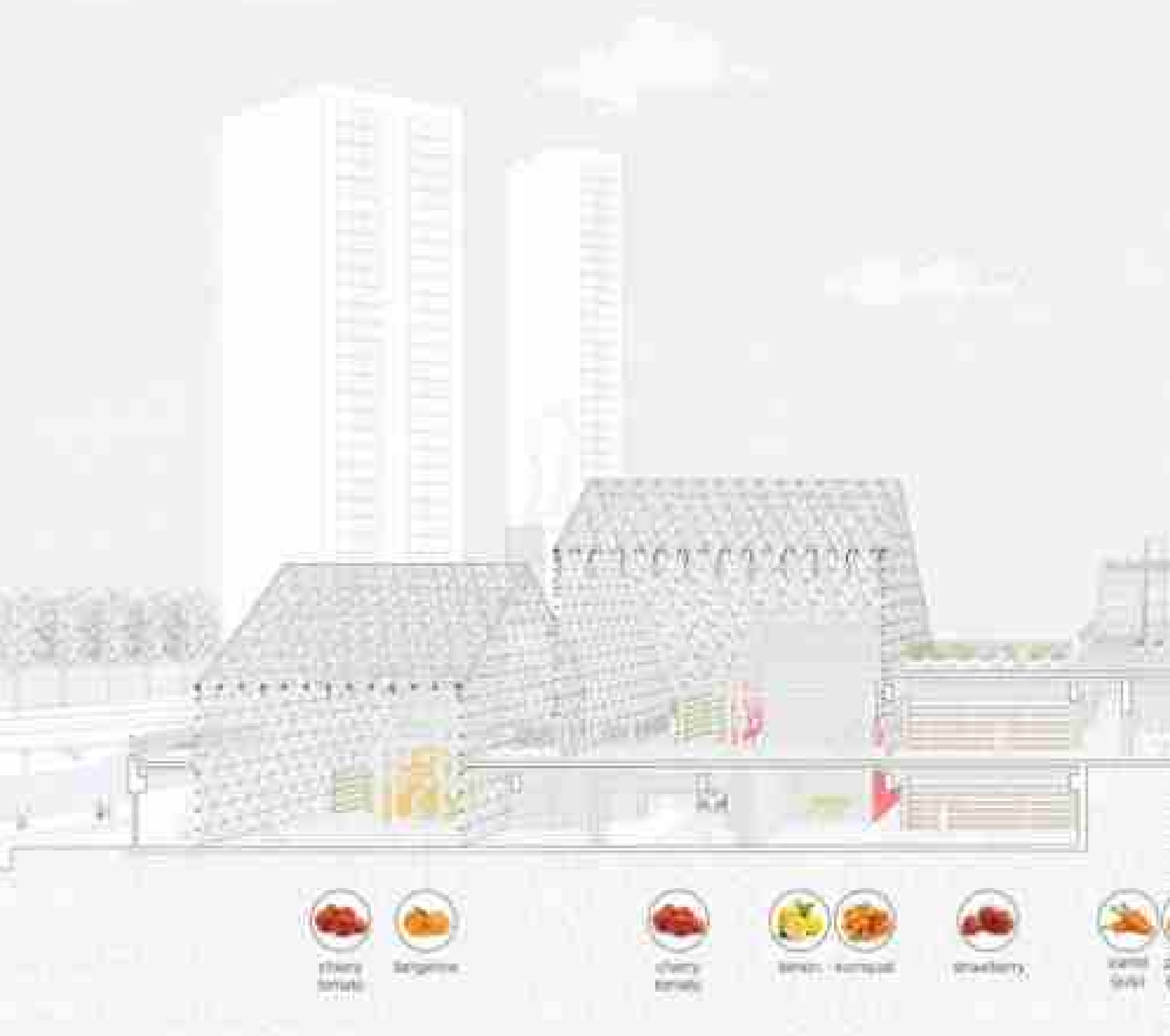
Food Self-sufficiency Rate 46.7%



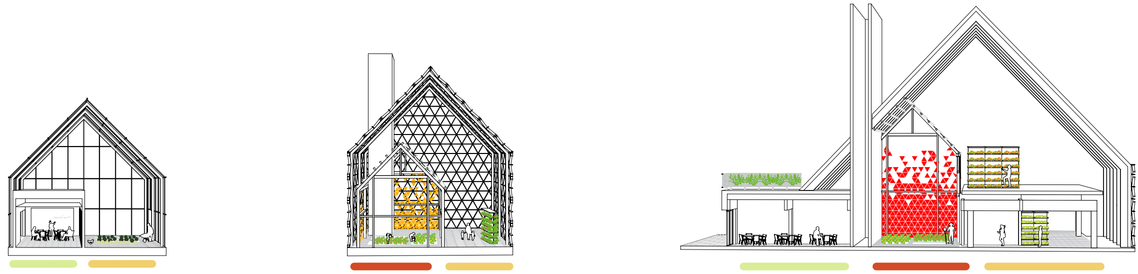
<Metro Farm in Sangdo station>

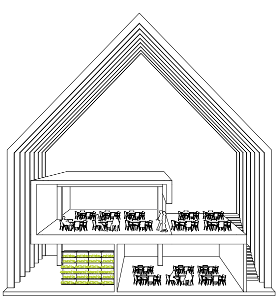
6700 / 231m² 50 - 70kg / A Day

1 ton / A Month for 5000



SECTION LAYERING ACCORDING TO THERMAL TYPOLOGY





VARIOUS VIEW FROM THE CITY

마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

파내파내 버렸어요

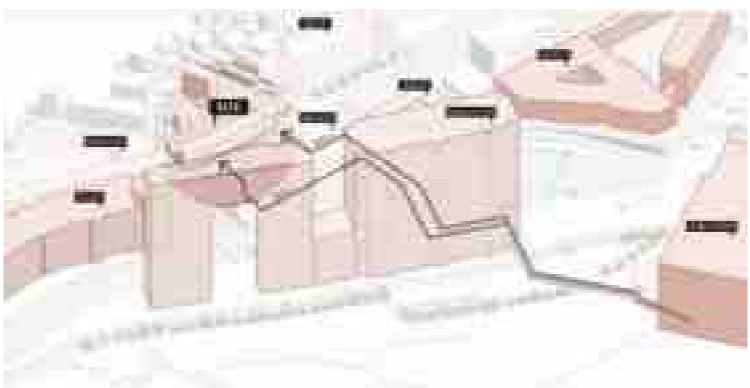
용산전자벤처밸리&물류센터 나진상가10-11동 리노베이션

김호영
KIM, HO YOUNG

용산의 과거·현재·미래

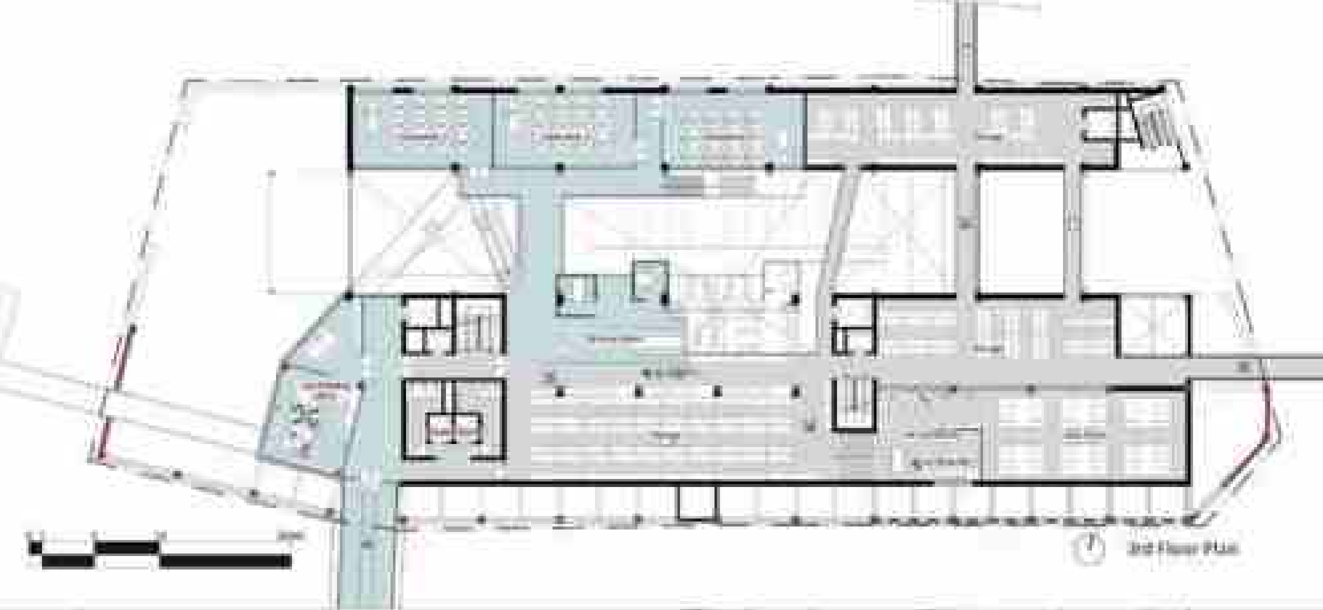
용산전자상가는 한때 한국의 3차산업혁명을 선도하던 황금상권이었다. 하지만 현재는 유통구조의 변화와 똑똑해진 소비자들로 인해 쇠락의 길을 걷고 있다. 기존의 유통시스템은 제조사에서 총판-도매상-소매상-소비자로 이어지는 긴 유통경로를 가지고 있었고, 이에 따라 제품의 가격이 2배 이상 부풀려지는 소위 '용산프리미엄' 이라는 문제점을 안고 있었다. 2020년 9월부터 제조사들이 신제품을 오픈마켓에 직접 넘기면서 이미 소비자들의 신뢰를 잃은 지 오래였던 용산엔 더 이상 팔 물건조차 남지 않게 되었다. 필자는 이 프로젝트를 통해 용산의 미래를 제안해보고자 한다.

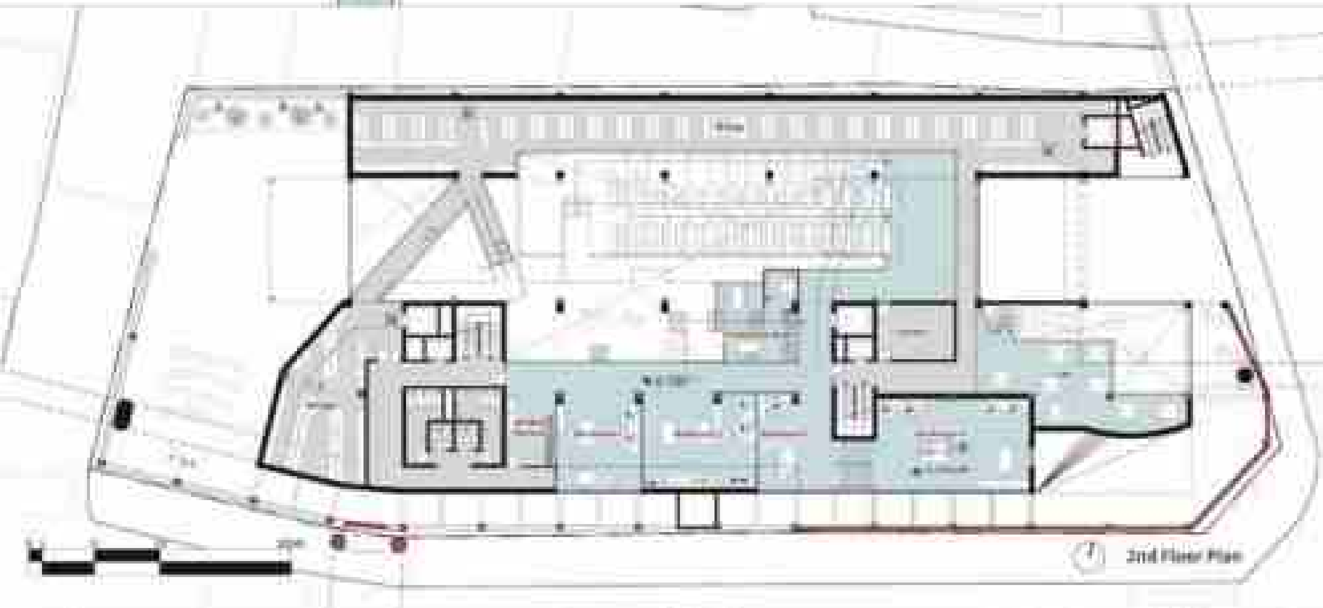
먼저, 용산 몰락의 기폭제가 된 오픈마켓의 전자제품 물류센터가 들어와야한다고 판단하였다. 이를 통해 오픈마켓은 판매원의 고용없이 한국에서 가장 큰 전자제품 오프라인 마켓에서 제품을 판매할 수 있게 되며, 기존 상인들의 전문성을 활용할 수 있게 된다. 현지 상인들은 다시 최신 전자제품을 확보하며, 소비자들의 신뢰를 회복하고 생존에 성공할 수 있다. 소비자들은 다양한 제품을 두 눈으로 직접 보고, 더 싼 가격으로 제품을 구매할 수 있다. 인터넷 상에 있는 포괄적 정보가 아닌 개인적으로 필요한 양질의 정보를 획득하며, 용산에서 즐길거리를 찾을 수 있음은 덤이다. 그 외에도 사람들을 끌어 모으는 데에 필수적인 상업공간과 스타트업 제조업체, 그들을 위한 교육시설과 직업훈련 시설을 제시하겠다.



선형적인 공간구성

용산역에서 부지에 도달하는 길은 단 두 개에 불과하다. 이 일대는 선형적 공간구성을 이루고 있는데, 이는 보행자와 기존운송방식에는 불리하나, 로봇을 활용한 운송에는 기회가 될 것이다. 부지 일대의 브릿지들을 십분 활용할 생각이며, 이를 통해 건물의 프로그램적 확장을 꾀하였다. 용산역까지 닿은 물류는 서울 전역과 전국으로 퍼져나갈 것이다.


3rd Floor Plan


2nd Floor Plan


1st Floor Plan

기존건물 및 리노베이션 전략

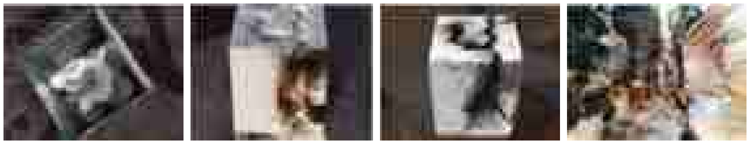
기존 건물은 건폐율을 훌쩍 넘고 건축선을 침범한 위반건축물이다. 따라서 리노베이션 과정에서 현재 법령에 맞게 일부를 파내야 할 필요가 있다. 기존의 파사드는 구조체인 기둥을 포함하고 있기에 이를 남겨둔 채 슬라브만 덜어내고 안쪽에 새로 외벽을 세웠다. 그 후 충분한 용적률을 활용해 건물을 연장 및 보강하고 아트리움을 적극적으로 활용하기 위한 구조체를 삽입하였다. 기존 아트리움은 트러스로 덮고, 얇은 판들을 인장구조로 버티게 설계하였다. 이를 통해 일대에 만연한 공간의 불법적 사유화에 대한 대안을 제시한다.

컨셉모델은 석고로 제작하였으며, 보이드와 솔리드의 대비가 눈에 띈다. 보이드는 기존 직육면체에서 파내진 공간이며, 하나의 공간에 다양한 요소가 산재해있다. 기존건물을 아트리움을 중심으로 파내어 가는 리노베이션 전략에 걸맞는 컨셉이라 판단하였고, 보이드는 서브드 스페이스, 솔리드는 서비싱 스페이스로 구분하였다. 파내진 공간과 남은 공간은 하나의 재료로 분리하여 그 사실을 명확히 주지시키고자 한다.

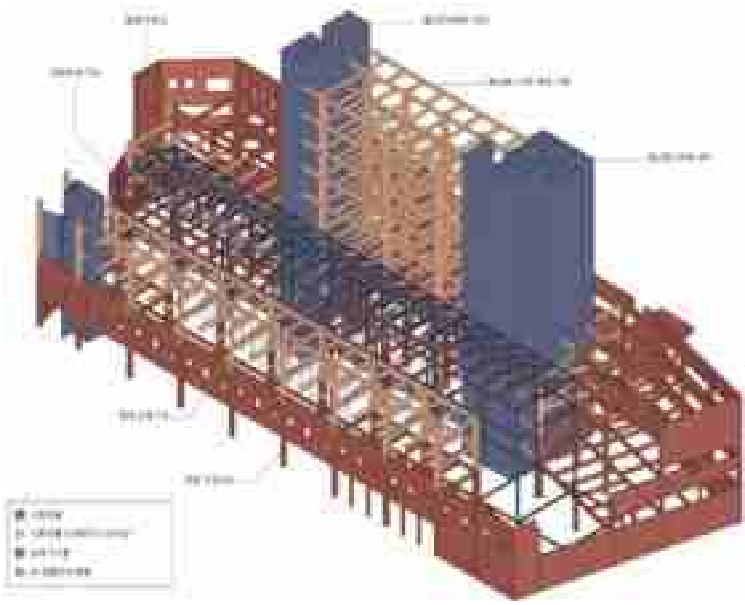
기존건물 정보

- 일반상업지역
- 필지: 2,826.86㎡
- 용적률: 800% 미만 (現 137.53%)
- 건폐율: 60% 미만(現 70.26%)
- 대지경계선에 지나치게 가까움, 일부 위반

- 10동(棟): 1F(1523.22㎡), 2F(945.39㎡), 3F(945.39㎡)
- 11동(棟): B1(996.51㎡), 1F(474.00㎡)
- 주차면수: 32EA

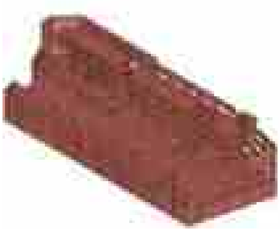


컨셉모델 제작과정



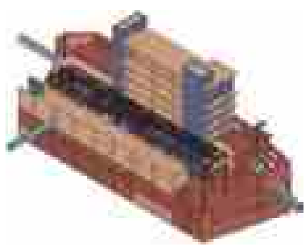
전반적 구조

기존 구조 + 연장 구조 + 신축 구조

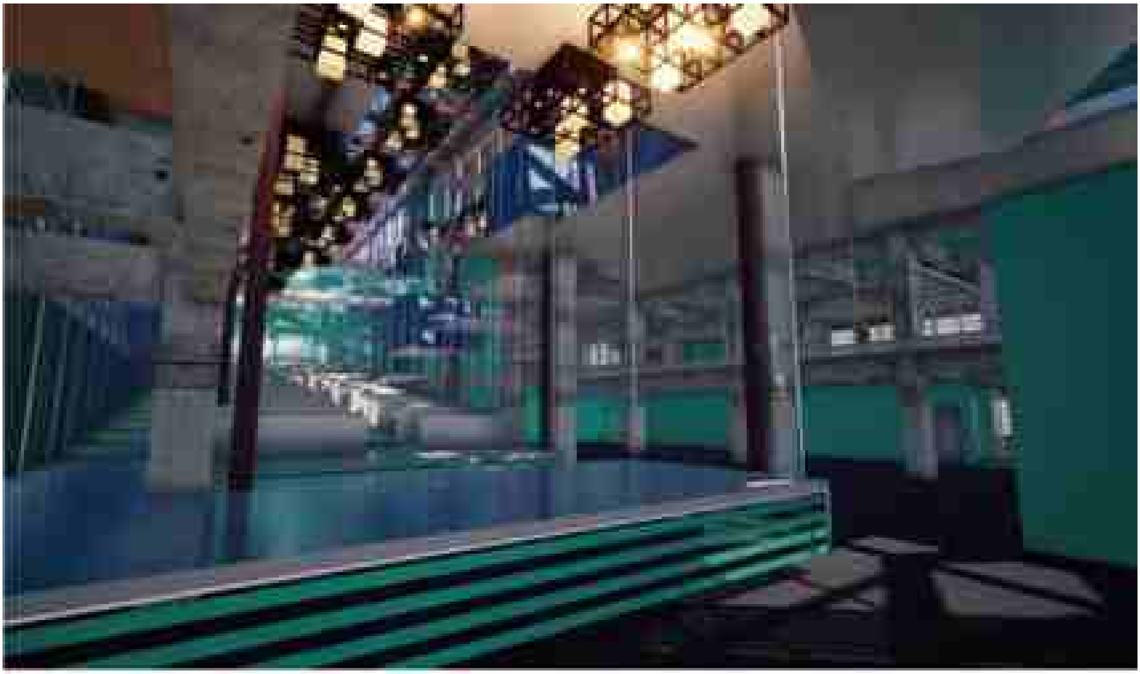


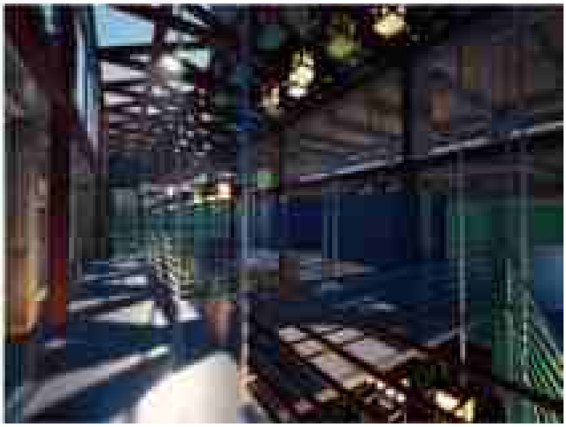
EXISTING

EXISTING + EXTEND

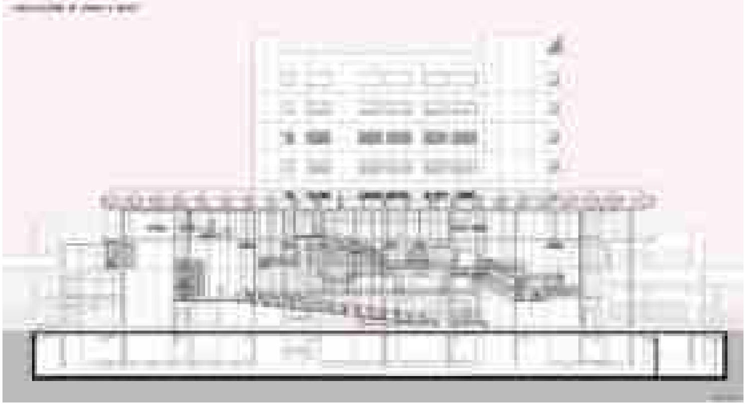


EXISTING + EXTEND + NEW

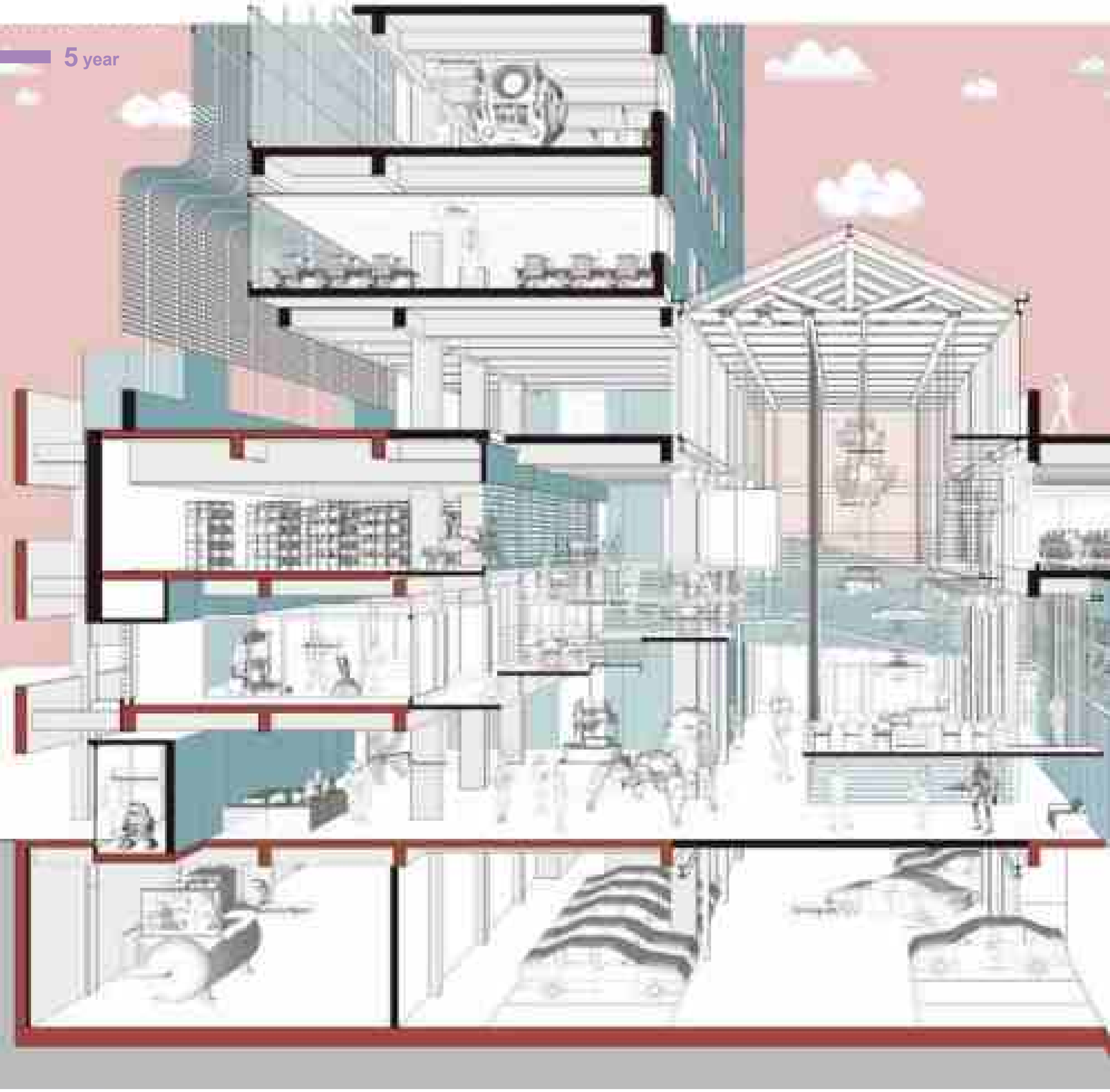




공간 內 시퀀스



파내진 공간엔 연속적인 시퀀스를 부여하였다. 좌측의 단면투시도에서 이를 확인할 수 있는데, 지상 1층의 강연장부터, 2층의 팹랩 및 회의실, 3층의 교실, 옥상으로 올라가는 계단까지 그 동선이 잘 나타난다. 사람과 로봇의 명확한 동선구분도 확인할 수 있다.

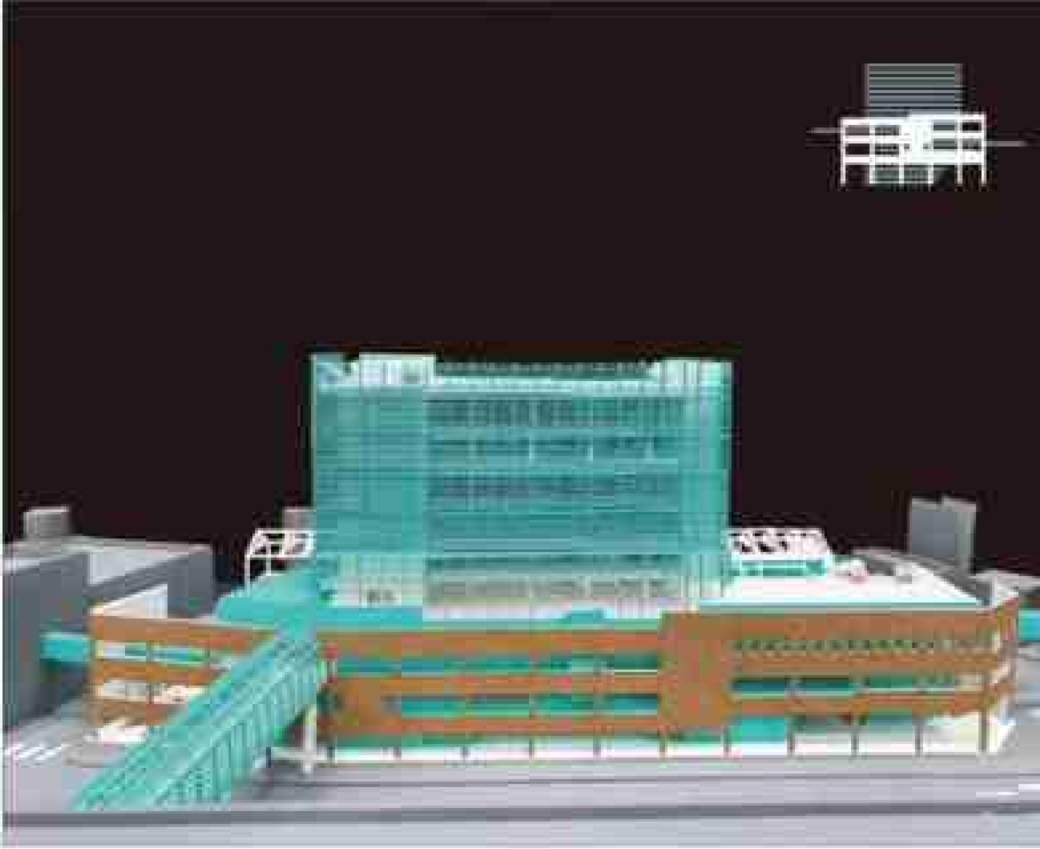


파내진 공간과 남은 공간

위의 단면투시도에서 파내진 공간과 남은 공간의 활용에 대해 확인할 수 있다. 기존건물의 구조체는 붉은색 단면으로 표시하였다. 파내진 공간의 핵심인 중앙 아트리움에는 조명이 되기도, 슬라브가 되기도, 책상이 되기도 하는 판들이 트러스에 붙잡혀있다. 남은 공간인 일부 물류창고영역은 사람이 들어가지 않고 로봇의 동선으로만 활용되기에 층고를 1.4m로 낮게 잡았다.

〈 정면

〈 우측면



도움 주신 분들께

지도해주신 마크 브로사 교수님과 구조크리틱을 해주신 황경주 교수님, 모형제작에 큰 도움을 주었던 창석·한빈·원용·지영·완·그리고 아일, 기존건물의 도면을 제공해주신 서울대학교 조항만 교수님, 부모님과 기타 관심가져주신 모든 분들께 감사의 말씀 올립니다.

REST IN RIVER

한강 수목장 공원

안인범
AHN, IN BEOM

이제는 우리에게서 너무 멀어진 죽음

우리는 죽음을 잊은 채 살아간다. 아니, 어쩌면 애써 모른척하며 살아간다. 추모시설들은 님비현상을 피해 서울의 교외로 도망쳤고, 서울시민들은 바쁜 일상속에서 죽음을 잊어갔다. 하지만 이별의 순간은 피할 수 없다. 사랑하는 이와의 마지막 시간이 찾아왔을 때, 공장의 컨베이어 벨트를 지나듯 이루어지는 차가운 작별은 우리를 허망하게 만든다. 우리의 죽음은 이토록 멀리 치워져야할 만큼, 그리고 존중받지 못할 만큼 하찮은 것인가?

프로젝트의 목표는 삶의 영역 한가운데에 가깝고 아름다운 추모공간을 만드는 것이었다. 죽은 자들만의 공간이 아닌 산자들이 삶에 대해 성찰할 수 있는 공간. 지상에는 홍수에 대응하는 매장방식인 수목장이 이루어지는 공원이 배치했다. 지하에는 '앨리자베스 퀴블러 로스(Elisabeth Kübler-Ross)'의 '죽음 5단계 이론(5 stages of grief)'에 대응하는 5개의 공간을 지나는 시퀀스를 배치했다.

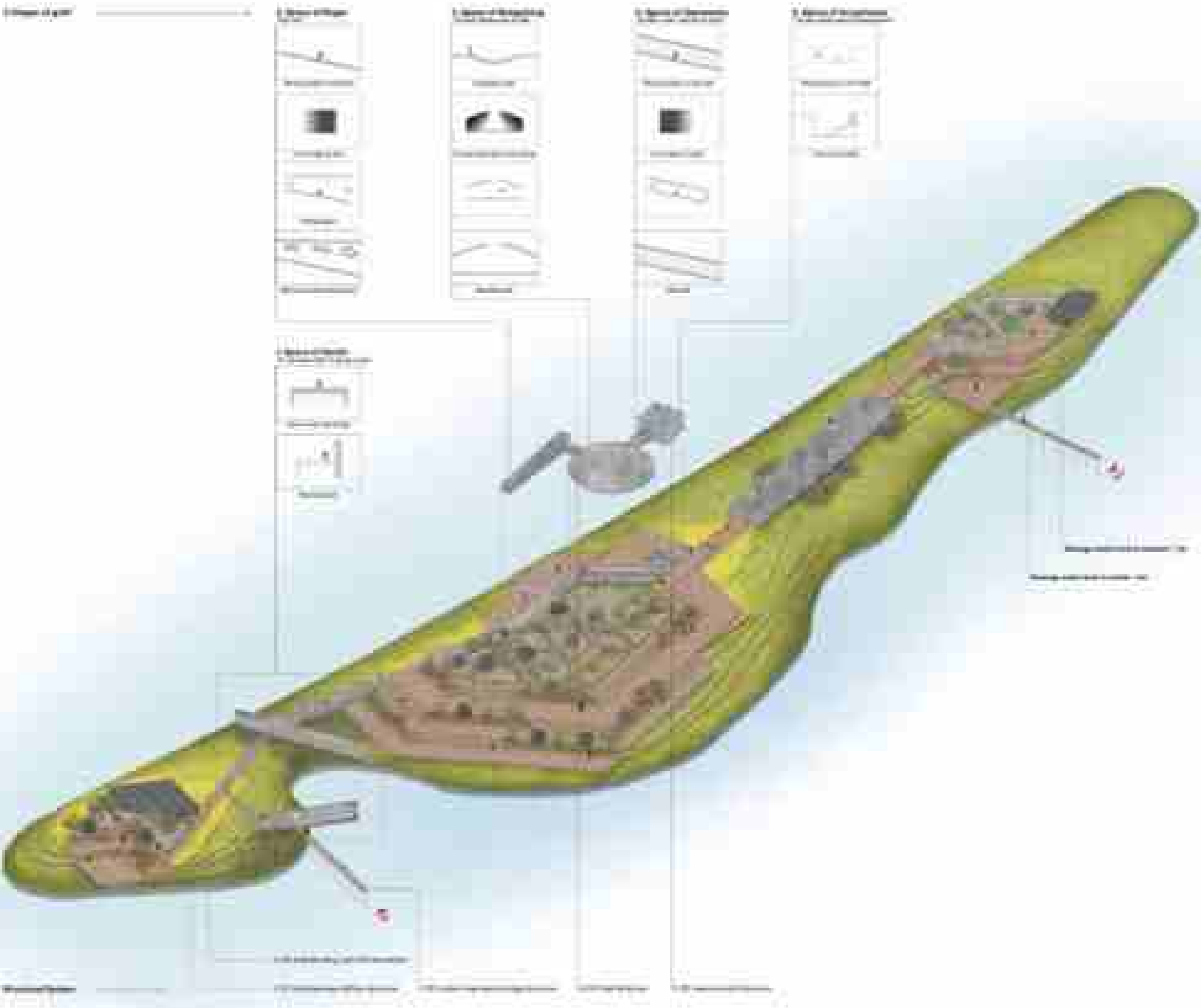
'죽음은 우리에게 등 돌린 또 다른 삶이다.' 라는 말이 있다. 죽음을 외면하지않고 직면함으로서 외려 삶을 직시할 수 있다. 우리에겐 죽음에 대해 성찰할 수 있는 공간이 가까운 곳에 필요하다.

Death, Now too far from us

We live on forgetting about death. Maybe we try to ignore it. Remembrance facilities fled to the suburbs of Seoul to escape from the NIMBY phenomenon, and Seoul citizens forgot death in their busy daily lives. However we can't avoid the moment of farewell. When the last time with our loved ones comes, the cold goodbye that feels like passing through the conveyor belt of the factory makes us despondent. Is our death trivial enough to be put away so far away and not to be respected like this?

The goal of the project was to create a beautiful memorial space close to the middle of the realm of life. A place where the living people can have a reflection on life, not just for the dead. On the ground, a woodland burial park was placed. Underground, a sequence of five spaces corresponding to the '5 stages of grief' from 'Elisabeth Kübler-Ross' was placed.

There is a saying that 'Death is the side of life which is turned away from us'. We can face life by facing death not by having a blind eyes to it. We need space close to reflect on death.



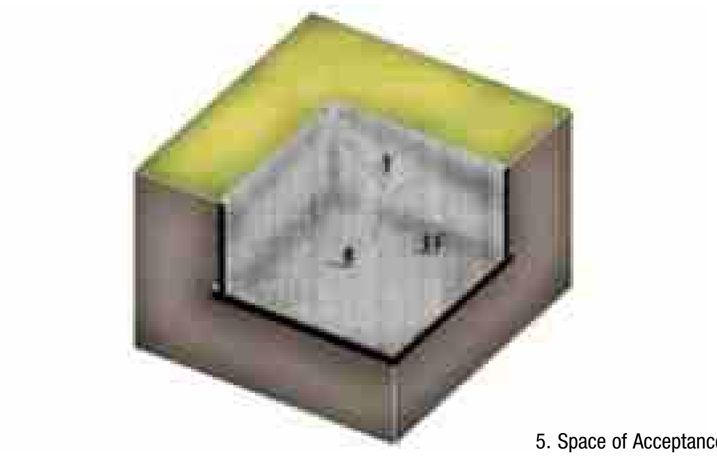
5개의 공간

땅속 공간은 전통적으로 죽음의 공간이었다. 그런 공간에 죽음을 상징하는 5개의 공간들이 있다. 이 시퀀스는 죽음을 간접적으로 체험하는 여정이다. 빛 대신 물이 인도하는 길을 따라간다. 어둡고 무거운 콘크리트 공간을 탐험한다. 떠나간 이들이 느꼈던 감정을 잠시나마 헤아려본다. 죽음을 직면하며 삶을 돌아본다. 그동안 애써 무시했던 죽음은 삶과 뗄 수 없는 일부임을 깨닫는다. 그것은 역설적으로 일상의 소중함을 일깨운다.

Underground space has traditionally been a place of death. There are five spaces in such a place that symbolize death. This sequence is a journey to in directly experience death. Instead of lig ht, walk the path followed by water. Ex plore dark and heavy concrete walls. Think about the feelings felt by those who left. Face the death and look back on life. Realize that death, which we have been trying to ignore, is an insepa rable part of life. It paradoxically awake ns the importance of everyday life.

4. Space of Depression

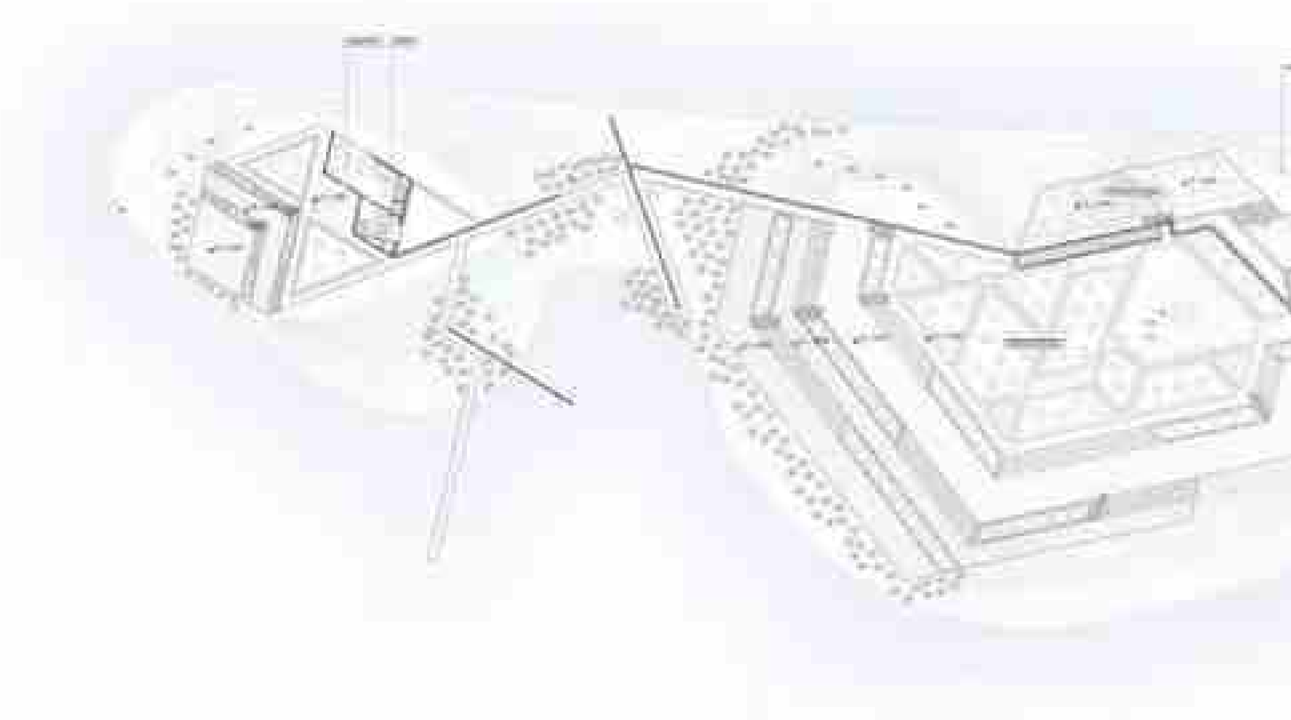
2. Space of Anger

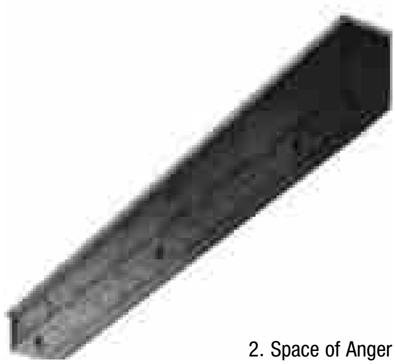


5. Space of Acceptance

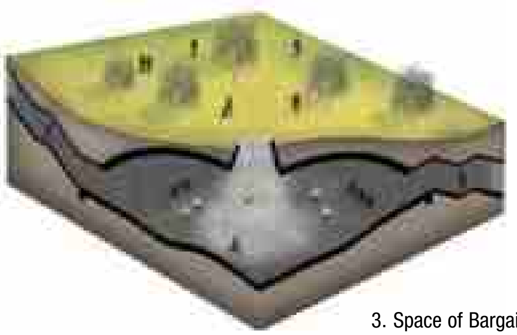
3. Space of Bargaining

1. Space of Denial



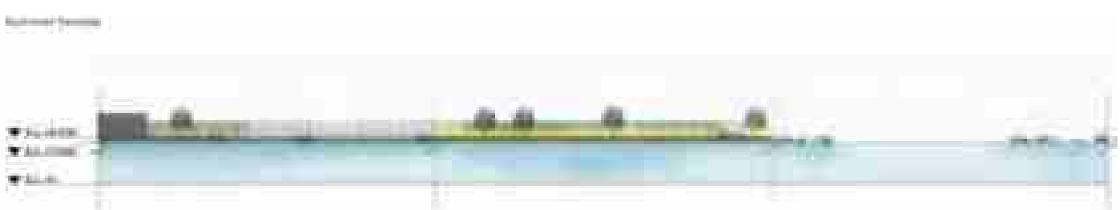


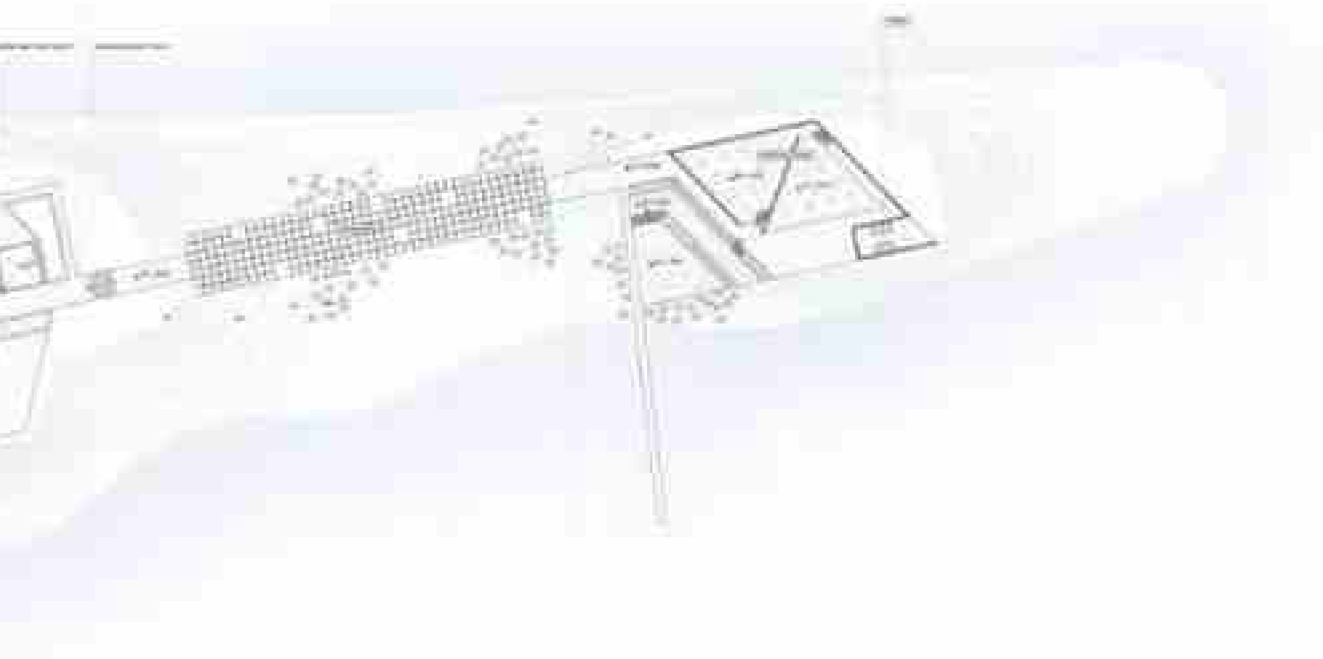
2. Space of Anger



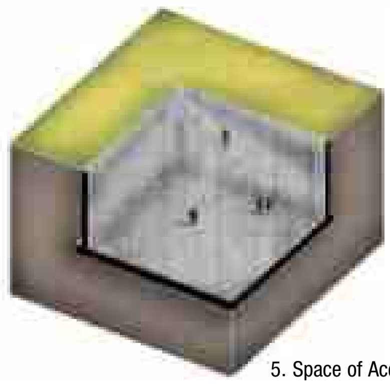
3. Space of Bargainging

떠난 이들이 잠든 섬은 계절에 따라 다채로운 모습을 가지게 된다.



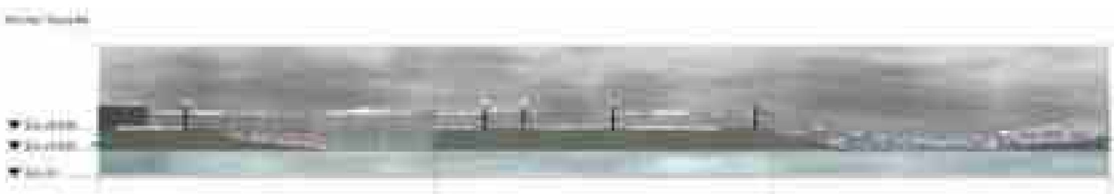


4. Space of Depressoin



5. Space of Acceptance

THE ISLAND, WHICH IS A BOWL THAT IS STORING THE DEATH, BECOMES COLORFUL



Thanks to. 종원, 선진, 초하, 채호, 무경

GROWING SCHOOL

교육공간의 미래

양채환
YANG, CHAE HWAN

앞으로 학교는 우리사회에서 어떻게 존재해야 할까

과거의 학교는 학생을 통제하고 정해진 규칙 속 정해진 사람을 만들어 내기 위한 공간이었다. 따라서 가장 효율적인 형태의 획일화된 건축물이 학교로서 지어졌고, 그 안에서 학생들은 주입식 교육을 받으며 흑백의 아이들이 되어갔다.

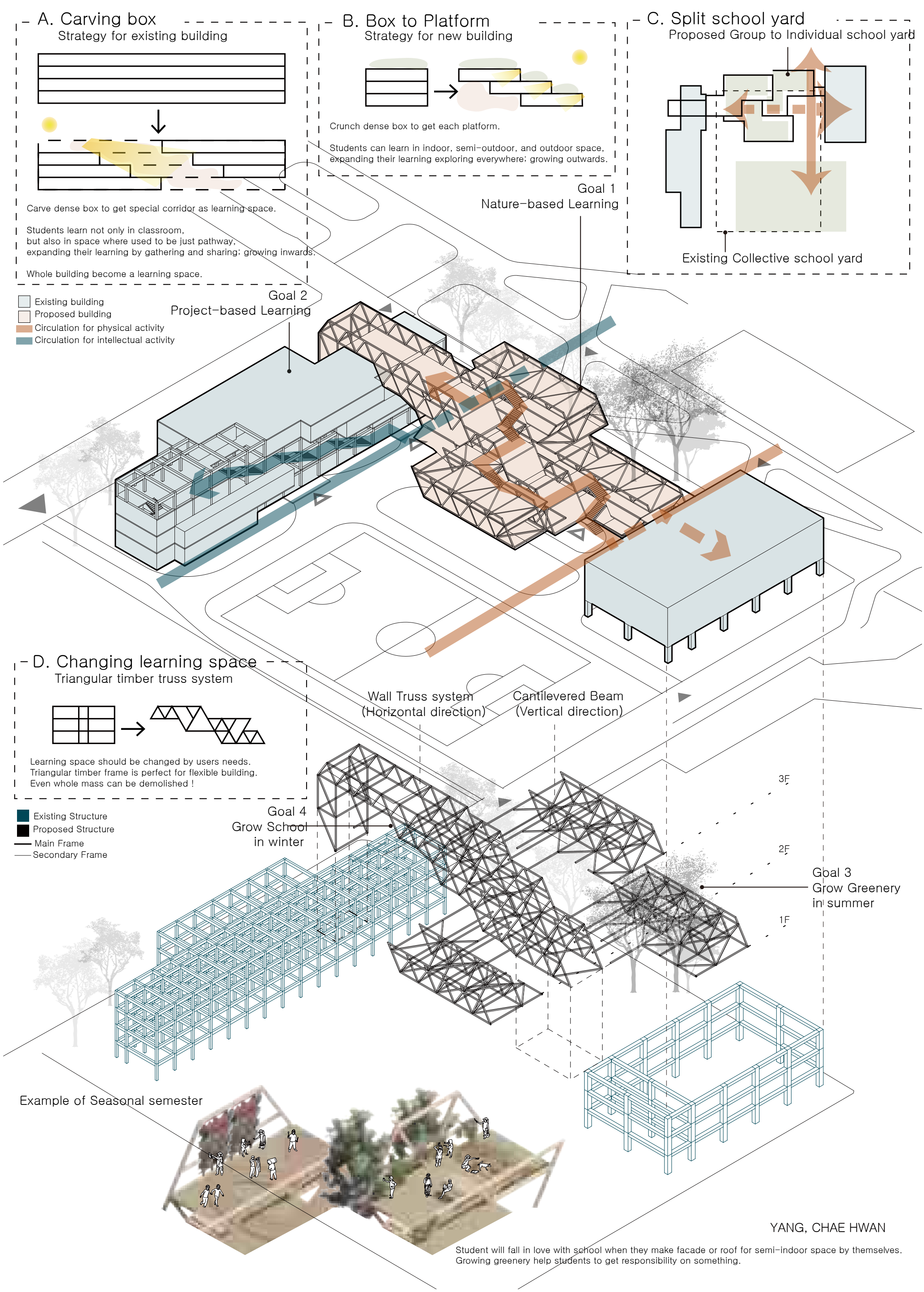
현재 교육은 변화하고 있다. 마을결합형 학교, 교과교실제, 미래학교 등 학생들을 위한 새로운 교육 시스템이 등장하고 있다. 이와 함께 학교공간혁신도 이루어지고 있다. 교실 벽을 밝은 색으로 다시 칠하는 등의 변화가 있다. 충분히 큰 변화일 수 있다. 하지만 교육공간에 대한 가장 중요한 물음이 빠진 듯하다. 학생들의 배움이 일어나는 공간은 '교실'이라는 이름으로 여전히 획일화된 7500*4500 사각형 모듈을 고수하고 있다. 교실을 벗어나면 여전히 차갑고 길다란 복도공간이 있을 뿐이다. 어떤 교육 공간에서 학생들은 어떤 배움을 얻을 수 있을까?

배움은 '교실'이라는 공간을 벗어나 어디 어디서든 일어날 수 있다. 선생님이 수업시간에 가르쳐주는 것이 교육의 전부가 아니다. 학생들은 직접 본인의 호기심과 내적동기를 통해 배움을 만들어나간다.

누군가가 떠먹여주는 흑백의 배움이 아닌, 본인이 좋아하는 것, 본인이 잘 할 수 있는 것, 내가 누구인지를 찾는 것이 우선되어야 하고, 교육 공간은 그것을 위해 존재해야 한다.

특정 사이트와 특정 프로그램에 국한되지 않고, 어떤 위치에서 어떤 교육 프로그램과도 유연하게 작동되길 바라며 프로젝트를 진행했다. 이 프로젝트가 진정한 교육공간에 대해 생각해보는 출발점이 되길 희망한다.

Q. 너에게 학교란 어떤 곳이니? 2019. 전농중학교 1학년 학생들


A. Carving box
Strategy for existing building
Carve dense box to get special corridor as learning space.
Students learn not only in classroom,
but also in space where used to be just pathway,
expanding their learning by gathering and sharing; growing inwards.
Whole building become a learning space.
B. Box to Platform
Strategy for new building
Crunch dense box to get each platform.
Students can learn in indoor, semi-outdoor, and outdoor space,
expanding their learning exploring everywhere; growing outwards.
C. Split school yard
Proposed Group to Individual school yard
Existing Collective school yard
Goal 1
Nature-based Learning
Goal 2
Project-based Learning
Existing building
Proposed building
Circulation for physical activity
Circulation for intellectual activity
D. Changing learning space
Triangular timber truss system
Learning space should be changed by users needs.
Triangular timber frame is perfect for flexible building.
Even whole mass can be demolished !
Existing Structure
Proposed Structure
Main Frame
Secondary Frame
Wall Truss system
(Horizontal direction)
Cantilevered Beam
(Vertical direction)
Goal 4
Grow School
in winter
3F
2F
1F
Goal 3
Grow Greenery
in summer
Example of Seasonal semester
YANG, CHAE HWAN
Student will fall in love with school when they make facade or roof for semi-indoor space by themselves.
Growing greenery help students to get responsibility on something.

5 year

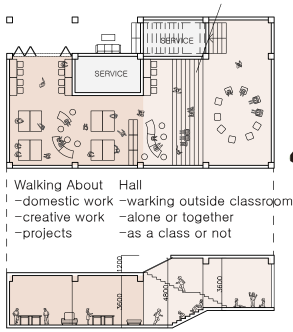
교실을 벗어나자

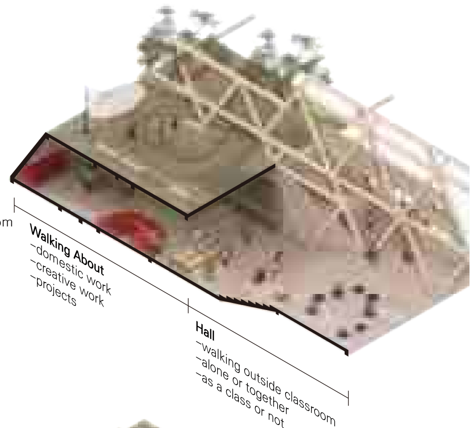
하나의 닫힌 교실에서 벗어나야 한다. 교실에서 교실로, 교실에서 복도로, 복도에서 외부공간으로 교육은 확장되고 연결되어야 한다.

몬테소리 교육철학 중 하나를 참고한다. 몬테소리는 학생의 독립성과 학생 주도 교육을 강조한다. 교육공간은 학생의 요구에 맞게 변화하고, 각각의 활동에 적합한 형태를 취해야 하며 이는 개인의 공간과 그룹의 공간으로의 조닝 시퀀스를 보여주기도 한다. 그리고 이러한 다양한 교육공간은 자연스럽게 연결되어야한다.(Snail's Shell)

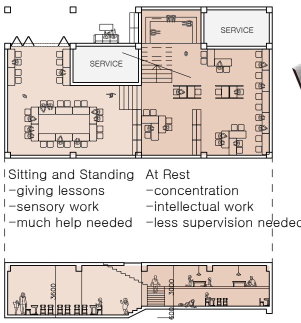
기존 교육공간에서 다수의 학생이 정해진 교육을 받았다면, 학생의 선택에 따라 개인 연구부터 그룹 프로젝트 활동까지 다양하게 배움을 얻고 성장한다.

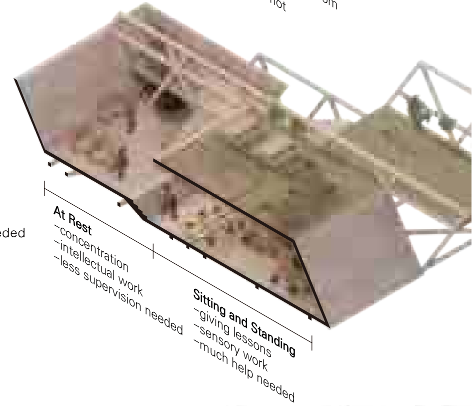
Creative Zone



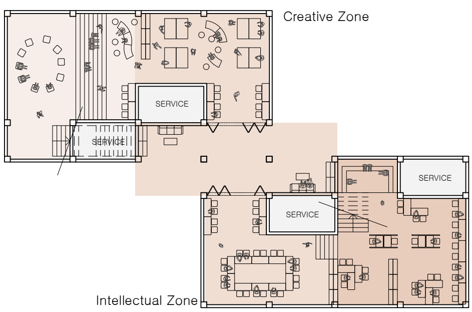


Intellectual Zone





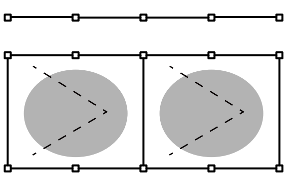
One Cluster



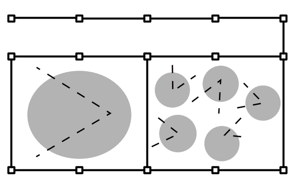
Snail's shell from Montessori method

HOW THE EDUCATION CHANGED

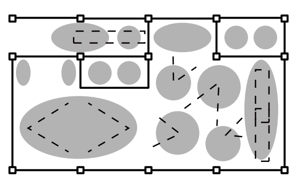
Scale 500:1



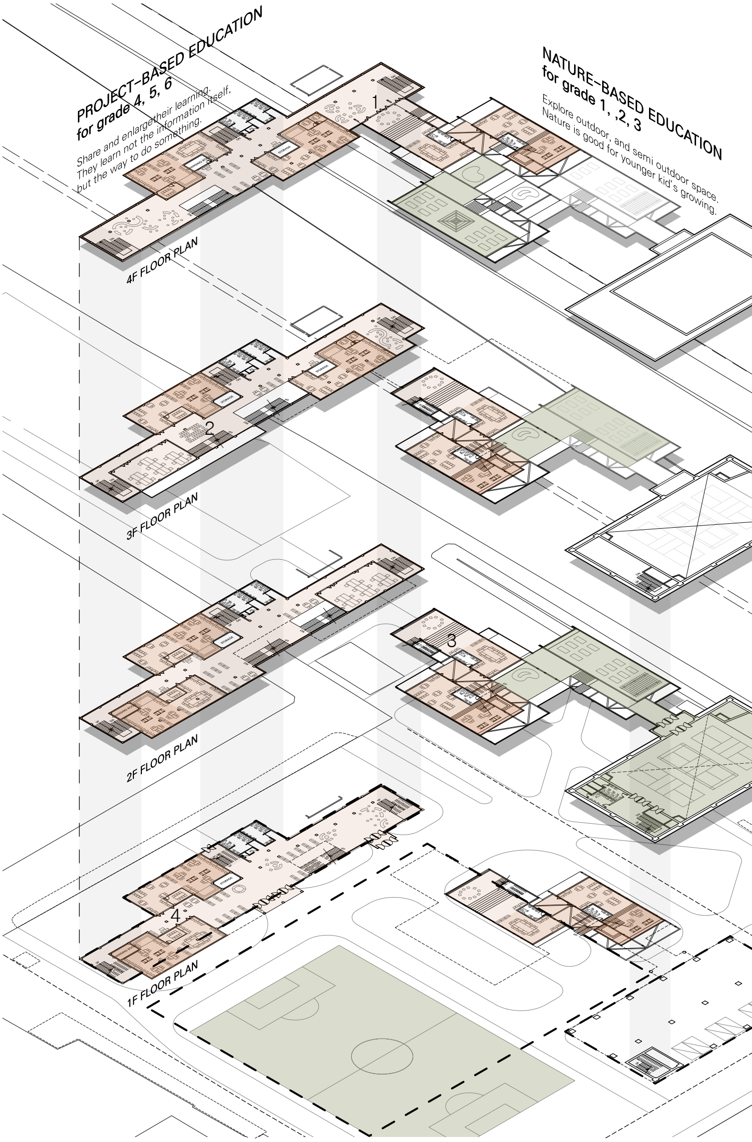
Collective and Feeding Instruction
Easy to control students and make them one



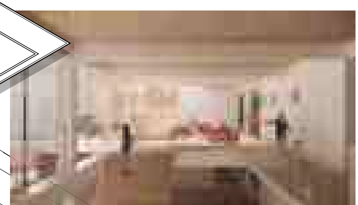
New educational system
Educational system is changing, but the space is not.

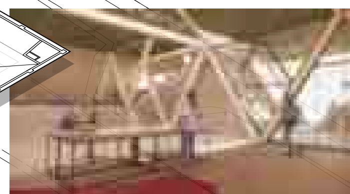


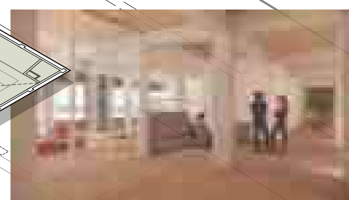
Self-directed and motivated work
Help students to find what they love to do




1 Where the old and new meet

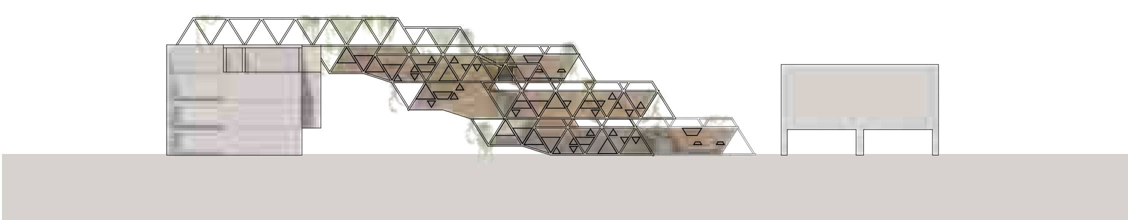

2 There are going to be 'corridor lecture' today!


3 Some talk in group, some in pair, some go out


4 Long and boring corridor became community space

ELEVATION CHANGES BY STUDENTS AS THE TIME GOES BY

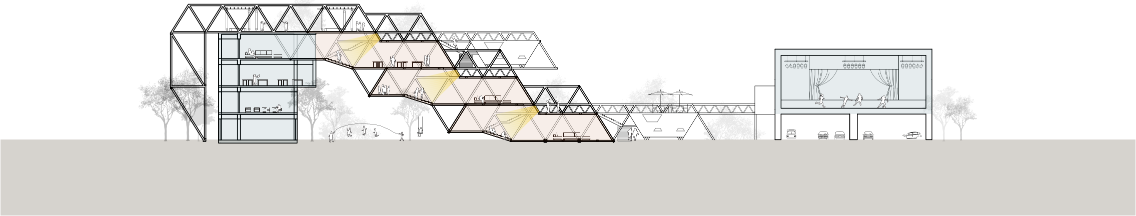
Scale 1000:1

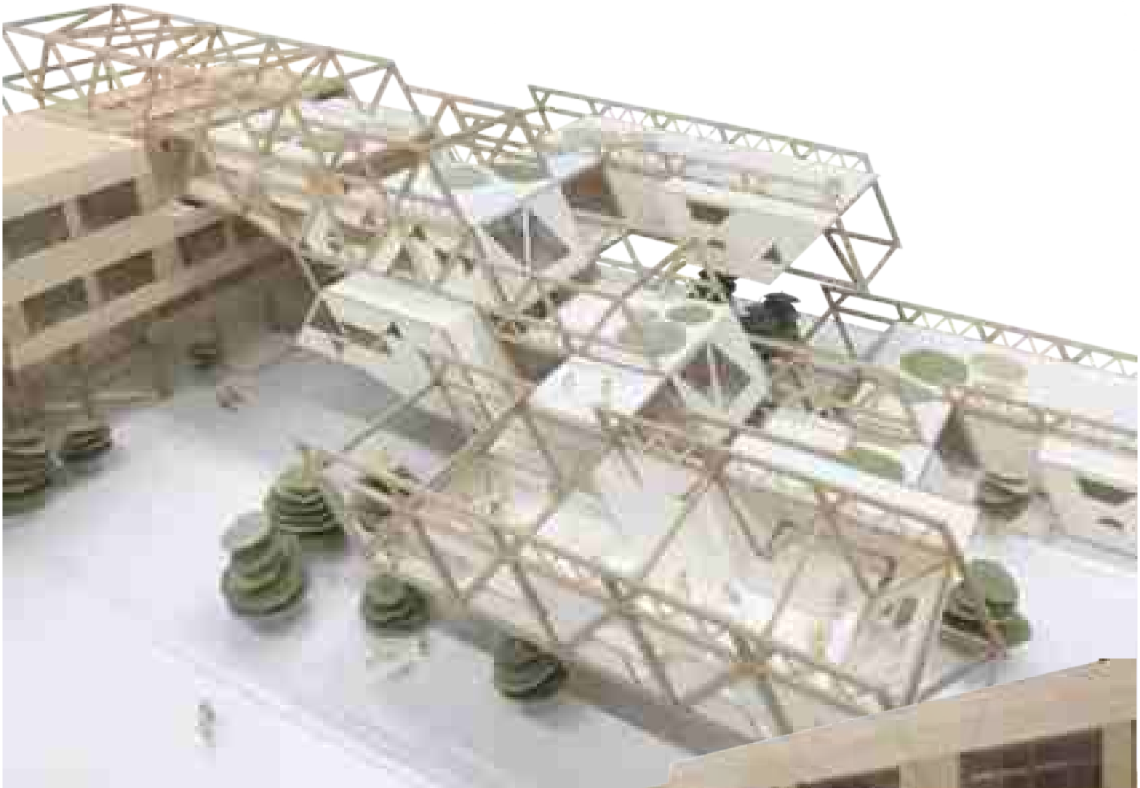


5 year

HOW THE EDUCATION CHANGED

Scale 1000:1



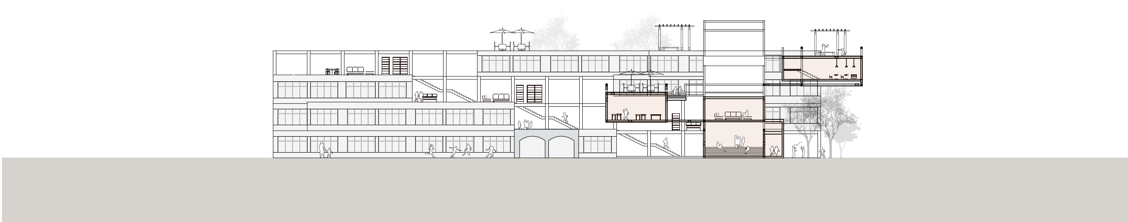


Special thanks to..♡

인경
수현
환종
호

REPLACING FENCE, SCHOOL CONNECTS PARK AND EXISTING GYMNASIUM

Scale 1000:1



마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

이로사
YI, RO SA

SITE SPECIFIC ART MUSEUM IN AN ABANDONED QUARRY, INCHEON

인천 폐채석장 속 장소 특정적 미술관

Site area : 11,220sqm
Zoning regulation : natural green area, limited development area, amusement park, business area
Floor area ratio : 100%
Building coverage ratio : 30%
Height limit : 4th floor or lower
Number of parking spot for cultural & assembliy facilities : facility area / 150sqm

방치된 폐채석장

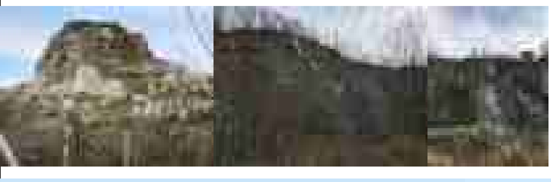
전 후 60년대, 공업화로 인한 급격한 경제성장이 건설산업의 열풍을 이끌었다. 전국 곳곳에 채석장이 생겨나고 건축용 석재와 골재가 채취되어 건물이 세워졌다. 건설산업에 이바지하던 채석장은 현재 대부분이 안전문제와 환경문제로 가동을 중단한 채 방치되고 있으며 흉물로 전락한 폐채석장을 재활용하고자 하는 움직임이 사회적으로 일어나고 있다.

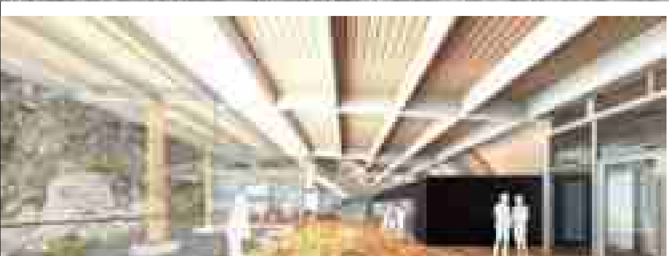
인천시 연수구 옥련동에 위치한 사이트는 흑운모 화강암으로 이루어진 석산으로, 1973년부터 1985년까지 채석장으로 운영되었다. 인근에 거주하는 주민들이 늘어가며 소음과 진동으로 채석장에 대한 민원이 제기되고 결국 운영이 중단된 채 30여년간 방치되었다. 인천시는 이 사이트를 재활용하는 방안을 지속적으로 강구해왔으며 현재는 문화시설로써 활용이 계획 중에 있다.

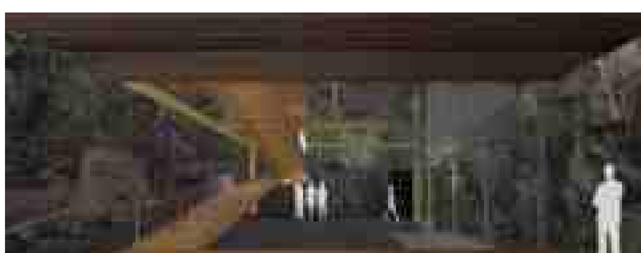
AN ABANDONED QUARRY

After the Korean war, 1960's, rapid economic growth due to industrialization led to a boom in the construction industry. Quarries were created all over the country and stone was collected for the industry. Currently, most of quarries that contributed to the industry are closed due to safety problems and environmental issues. Abandoned quarries turned into monstrosities and it makes a social movement to reuse abandoned quarries.

The site located in Ongnyeon-dong, Yeonsu-gu, Incheon is a stony mountain made of biotite granite and operated from 1973 to 1985. Residents living nearby increased, complaints about the quarry due to noise and vibration were raised. Eventually, the operation was stopped and abandoned for 30years. Incheon has been seeking ways to reuse the site and is currently planning to use it as a cultural facility.







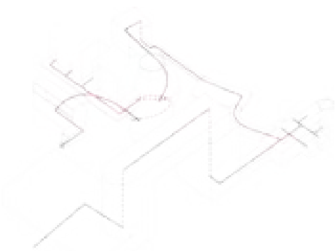
장소 특정적 미술

장소 특정적 미술이란 작품의 구성요소가 자연적 배경을 보충하거나 특정 장고와 조화를 이루기 위하여 의도적으로 계획되고 배치된 미술 작품을 의미한다.

이 폐채석장은 화강암을 채석하던 당시의 거친 절단면을 그대로 드러내고 있으며, 접근이 용이하고 서해와 송도를 조망한다. 사이트의 거친 절단면, 화강암, 석산을 파내어 생긴 장소적 특징을 이용해 창작된 장소 특정적 미술 작품은 폐채석장과 방문객을 잇는 매개체가 된다.

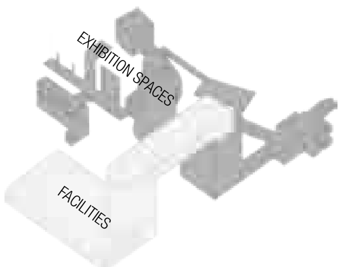
Site specific art is work of art designed specifically for a particular location and that has an interrelationship with the location.

The site exposes rough cut surface of when granite was quarried. Site specific art using the rough surface, granite and local features serve as a bridge between the site and visitors.



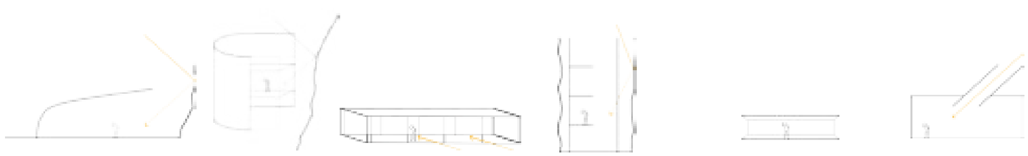
STRING SPACES

CIRCULATION DIAGRAM

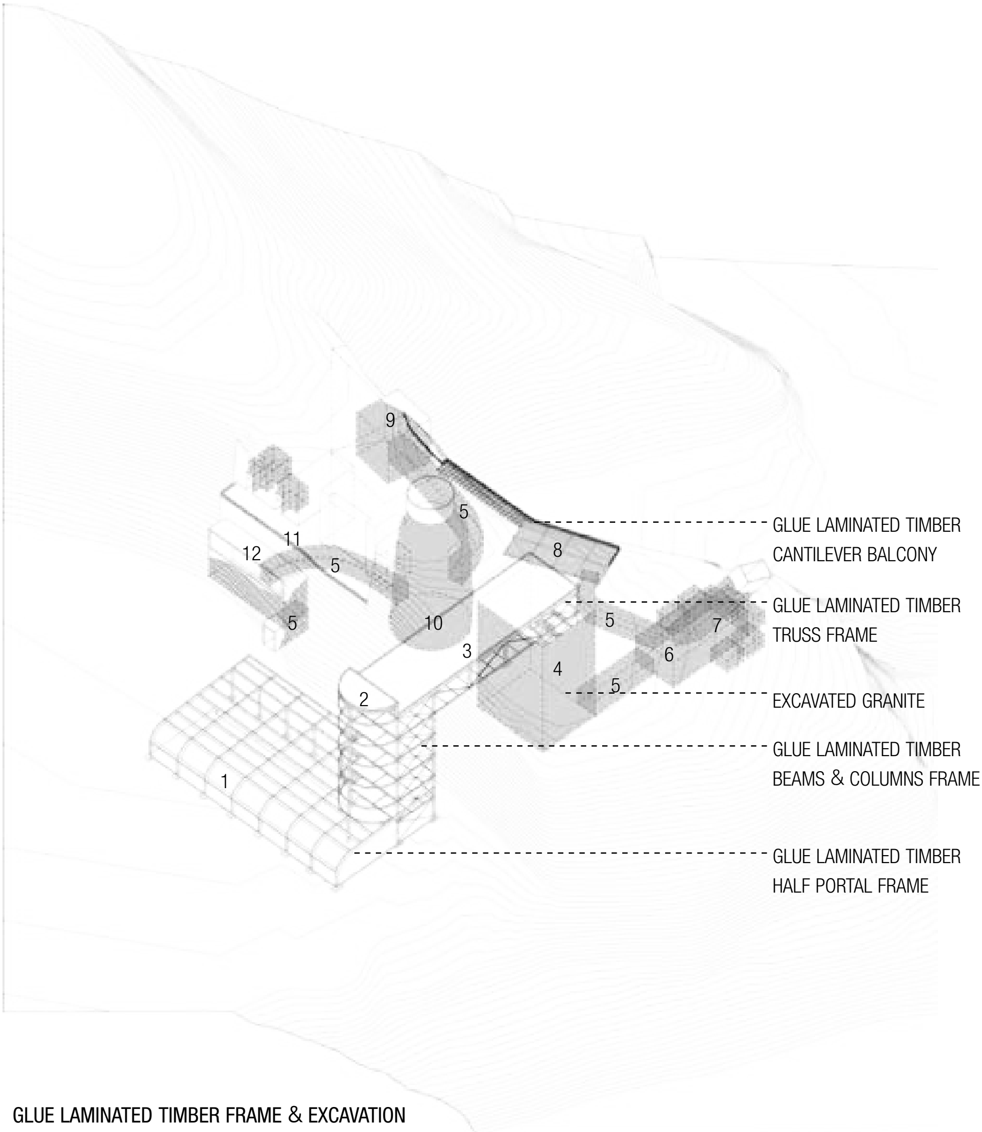


FACILITIES & EXHIBITION SPACES

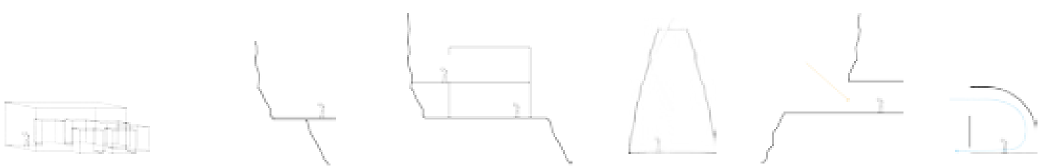
PROGRAM DIAGRAM



NAME	01. FRAMING	02. LIFTING	03. PNORAMIC	04. VERTICAL DIGGING	05. CORRIDOR	06. BLINDING
CONSTRUCTION	GLURAM TIMBER FRAME	GLULAM TIMBER FRAME	GLULAM TIMBER TRUSS	GLULAM TIMBER FRAME, GRANITE EXCAVATION	GRANITE EXCAVATION	GRANITE EXCAVATION
MATERIAL	WOOD	WOOD	WOOD	WOOD, GRANITE	GRANITE	GRANITE
PROGRAM	FACILITIES	LIBRARY	OBSERVATORY, CAFE	EXHIBITION	EXHIBITION	EXHIBITION
ART TYPE				SPACE ITSELF	SOUND OF GRANITE GRAVEL PAVING, LIGHT	SPACE ITSELF



GLUE LAMINATED TIMBER FRAME & EXCAVATION

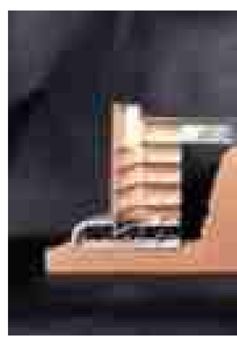


07. CLUSTER OF SPACES	08. BALCONY ON VALLEY	09. BOX ON VALLEY	10. LIGHT WELL	11. SMALL CAVES	12. WIND CATCHER
GRANITE EXCAVATION	GLULAM TIMBER CANTILEVER	GRANITE BLOCK MASONRY	GRANITE EXCAVATION	GRANITE EXCAVATION	GRANITE EXCAVATION
GRANITE	WOOD	GRANITE BLOCKS	GRANITE, WOOD	GRANITE	GRANITE
EXHIBITION	EXHIBITION	EXHIBITION	EXHIBITION	EXHIBITION	EXHIBITION
SCULPTURE, INSTALLATION		INSTALLATION	LIGHT, SPACE ITSELF	INSTALLATION	WIND, SOUND

5 year


B'
A'
7
6
5
10
5
4
12
d
e
a
f
1
c
b
ENTRANCE
B
A
a. LOBBY
b. WORKSHOP
c. OFFICE
d. LIBRARY
e. NURSING ROOM
f. STORAGE
GROUND FLOOR PLAN


9
10
11
d. LIBRARY



2ND FLOOR PLAN

d. LIBRARY
g. OBSERVATORY, CAFE

6TH FLOOR PLAN

마크 브로사 스튜디오
MARC BROSSA STUDIO

A DAY CENTER FOR SENIORS AND CHILDREN

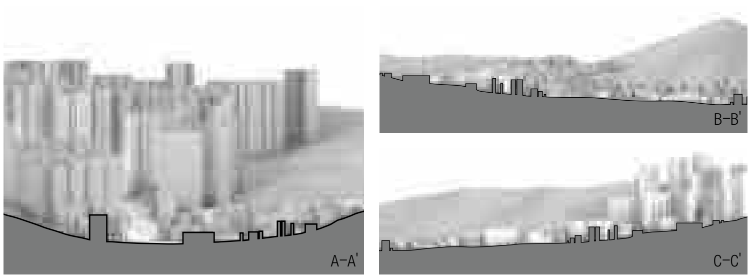
IN NANHYANG-DONG

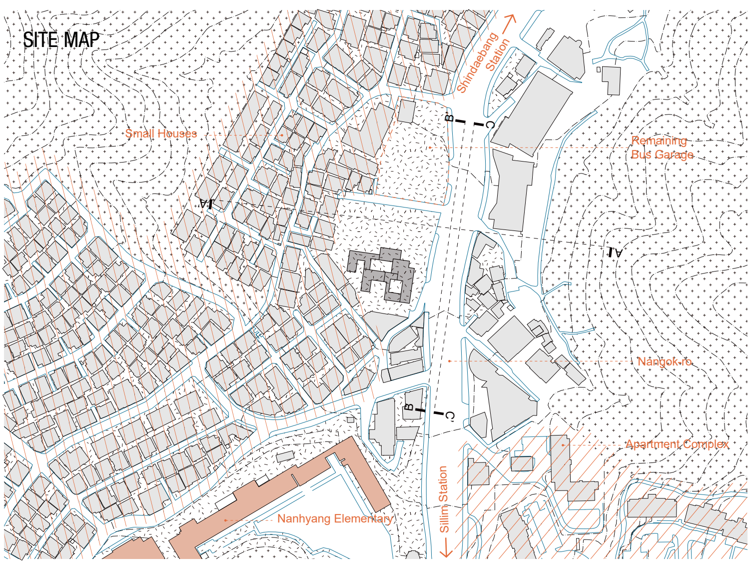
이소연
LEE, SO YEON

[A Day Center for Seniors and Children]

난향동에 위치한 이 사이트는 대형아파트단지와 저층주거단지의 사이에서 두 지역과 주민의 연결을 위한 가능성을 지니고 있다. 현재는 버스차고지로 쓰이면서 그 쓰임새가 아쉬운 이곳에, 공동체를 회복시키고, 단절을 해소하며, 동네 전체에 부족한 공공공간을 제공하기 위해 노인과 아이를 위한 데이센터를 제안한다.

이 데이센터는 모든 공간을 공용의 목적으로 하지 않고, 미취학 아동, 취학아동, 노령층에게 각각의 공간을 제공하며, 그들 모두가 함께 사용할 수 있는 거실과도 같은 공용공간을 제공한다. 이는 사용자에게 소통에 대한 선택지를 제공하는 것이다. 공용공간으로만 이뤄져 사용자에게 소통을 강요하는 것이 아닌, 사용자가 스스로 어떤 공간을 어떻게 사용할지를 선택할 수 있게 하여 그 소통과 공동체형성의 질을 높일 수 있다. 각 공간은 독립성을 띄면서 서로간에 시선교환과 이동이 자유롭게 이뤄진다. 이런 공간에서 노인들은 아이들에게 원예나 공예를 가르치거나 책을 읽어주며 유대감을 쌓을 수 있다.

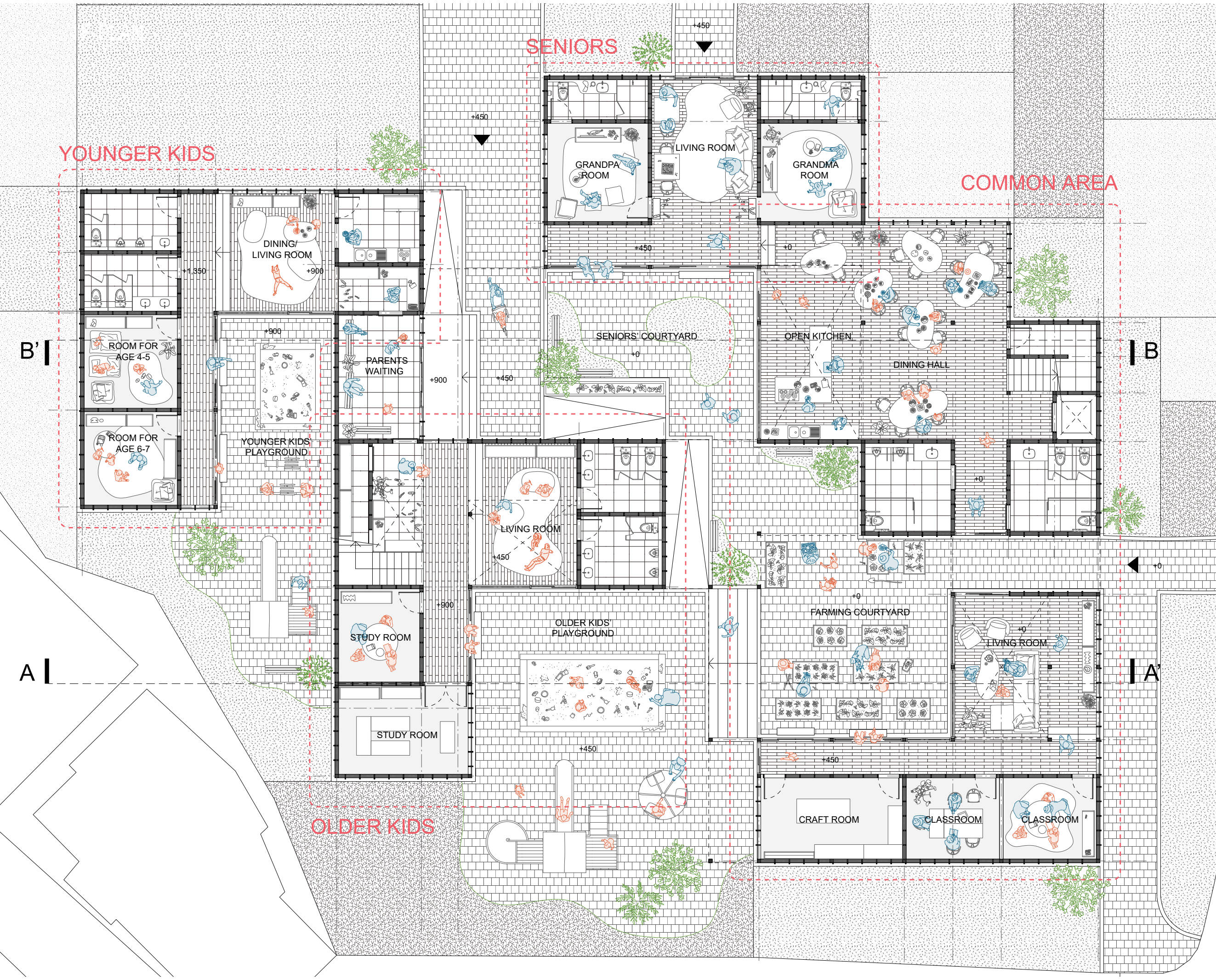





COMMON COURTYARD

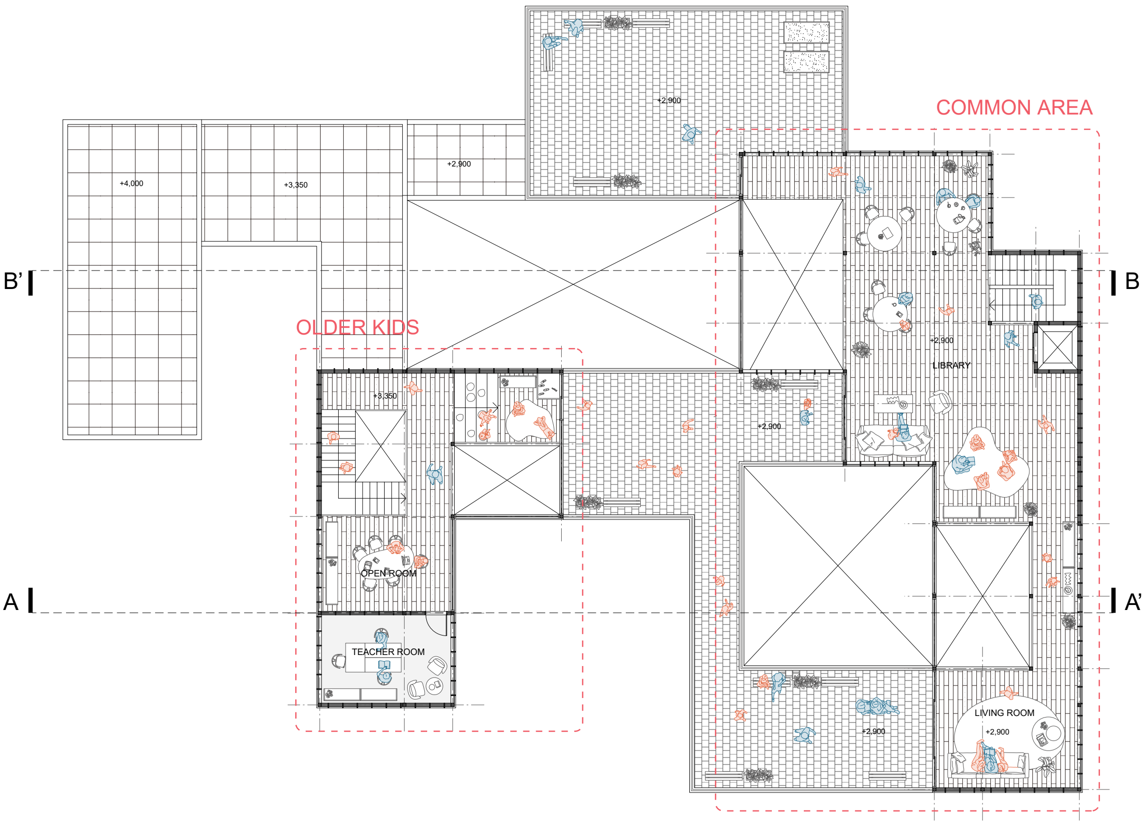

CHILDREN'S COURTYARD


SENIORS' COURTYARD


SENIORS
YOUNGER KIDS
COMMON AREA
OLDER KIDS
GRANDPA ROOM
LIVING ROOM
GRANDMA ROOM
DINING/ LIVING ROOM
ROOM FOR AGE 4-5
ROOM FOR AGE 6-7
PARENTS WAITING
YOUNGER KIDS PLAYGROUND
SENIORS' COURTYARD
OPEN KITCHEN
DINING HALL
LIVING ROOM
STUDY ROOM
STUDY ROOM
OLDER KIDS' PLAYGROUND
FARMING COURTYARD
LIVING ROOM
CRAFT ROOM
CLASSROOM
CLASSROOM
B'
B
A
A'
+450
+450
+1,350
+900
+900
+900
+450
+0
+0
+450
+900
+450
+0
+0
+0
+450
+450

SECTION A–A'

2F PLAN



SECTION B–B'

TECTONIC

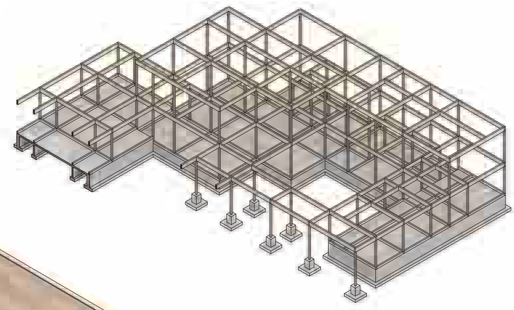
ROOF
R5 Timber Board
R4 Cladding Support Lail
R3 Waterproofing Membrane
R2 Timber Substrate Board
R1 Cravity Insulation

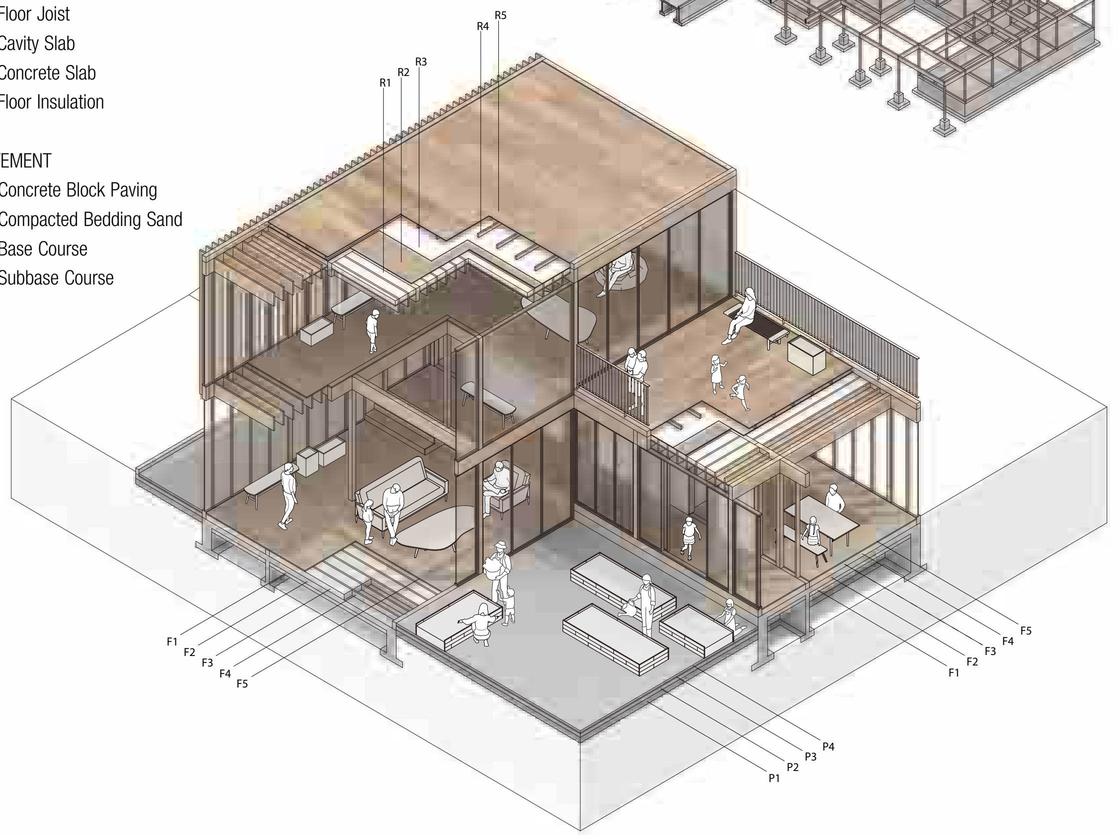
FOUNDATION
F5 Parquet Flooring
F4 Floor Joist
F3 Cavity Slab
F2 Concrete Slab
F1 Floor Insulation

PAVEMENT
P4 Concrete Block Paving
P3 Compacted Bedding Sand
P2 Base Course
P1 Subbase Course

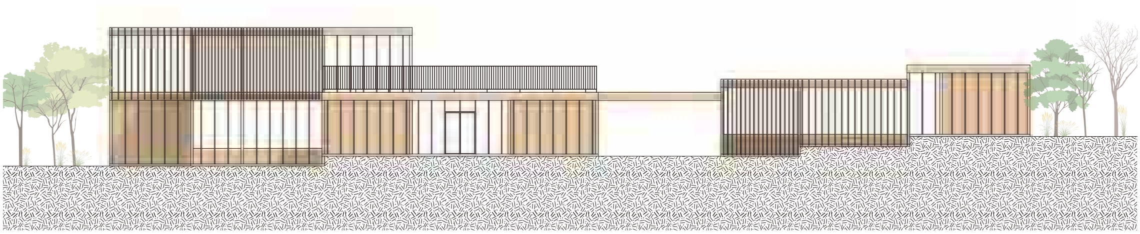
STRUCTURE

Timber Post & Beam Structure
with Steel Plate Joinery
using LVL





ELEVATION



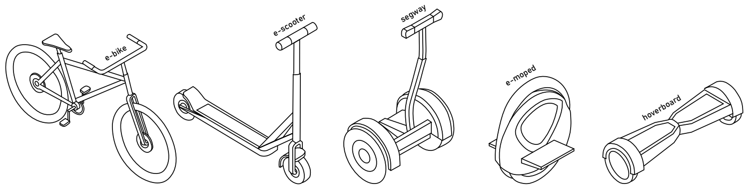
THANKS TO

온갖 투정과 짜증을 다 받아주며 같이 밤새주신 부모님과 가족, 사랑둥이 스터 한 학기 동안 이끌어주시고 새로운 시각으로 건축을 보게 해주신 마크 교수님 팀메이트로 함께해준 순우, Beta 함께 밤새며, 고민하며 끝까지 잘 달려와 준 STUDIO C 부족한 저를 위해 모델 만드는데 힘써준 서주, 혁주, 세진이 늘 곁에 있어 고마운 친구들 모든 분 덕분에 졸업작품을 마쳤습니다. 감사합니다!

FOLDED CITY

PERSONAL MOBILITY SERVICE STATION

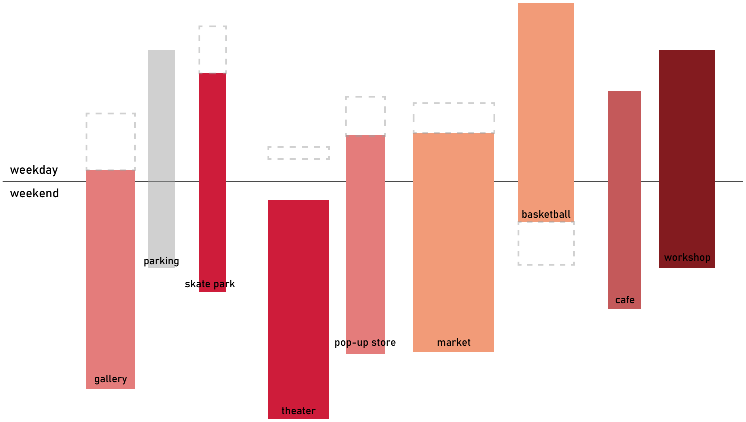
최맑은별
CHOI, MAL GEUN BYUL

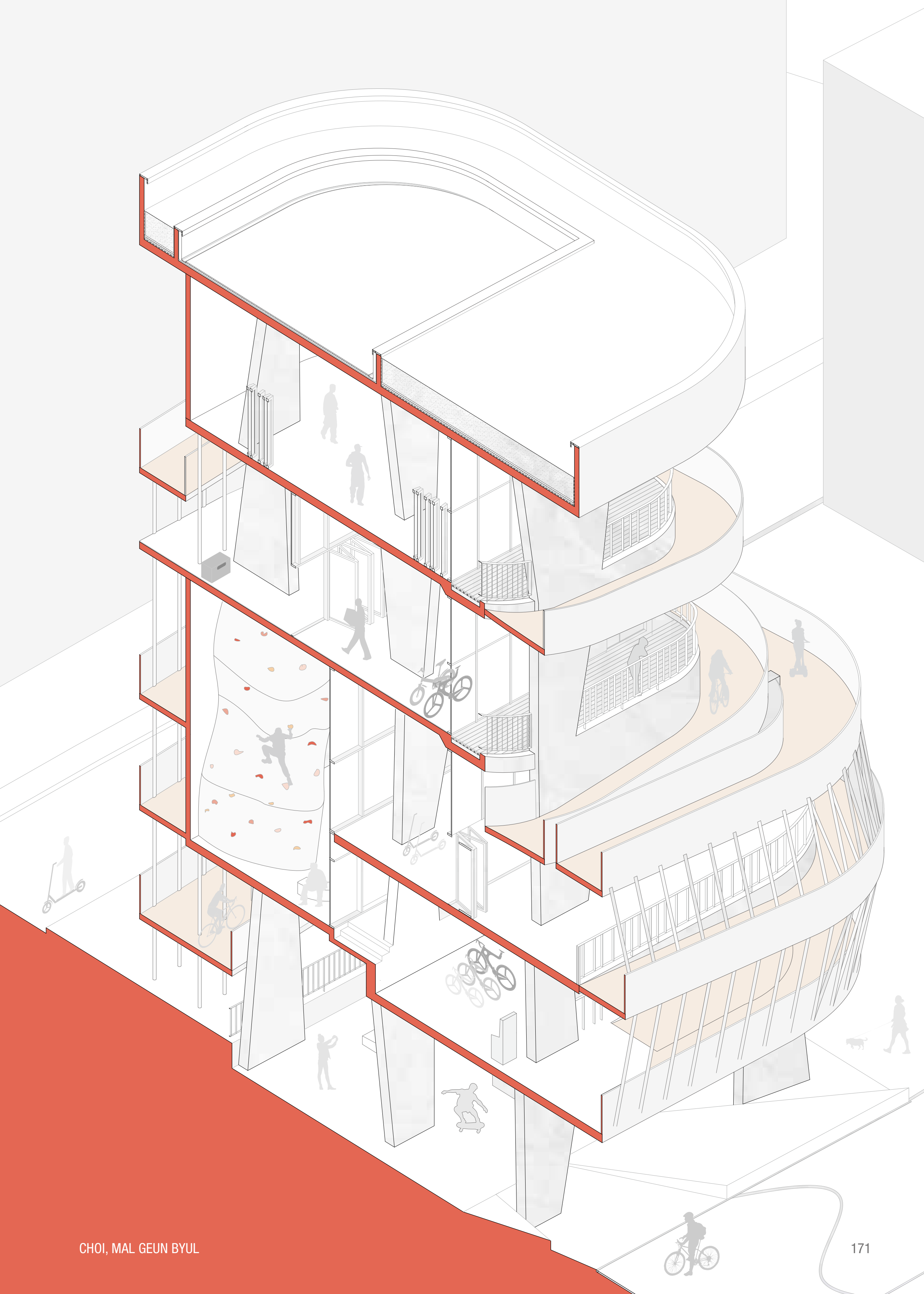


This project is about how the change of paradigm from fossil fuel to electricity will affect our cities. the world is going through the transition from fossil fuel to electricity. this situation is followed by increase of electric mobility and decrease in traditional cars. gas stations were experiencing this shift from the beginning.

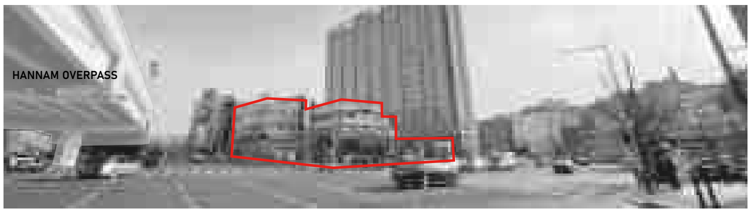
The site is the 3rd Hangang Gas Station located along Hannam-daero. It's located in front of Hannam Intersection, which is full of cars and pedestrians at any time of day.

Gas stations are no longer necessary. we can see that there is a great potential in city gas stations since it is very accessible and it is distributed all over the city. The typical gas stations are confined with servicing spaces, ignoring all the possibilities. with this empty property, I'm proposing a new service typology inspired by the bike kitchen which is a workshop for bicycles and it is used as social space. I named this the personal mobility service station with which has workshops as well as event spaces and fun factors that will give people a special experiences.



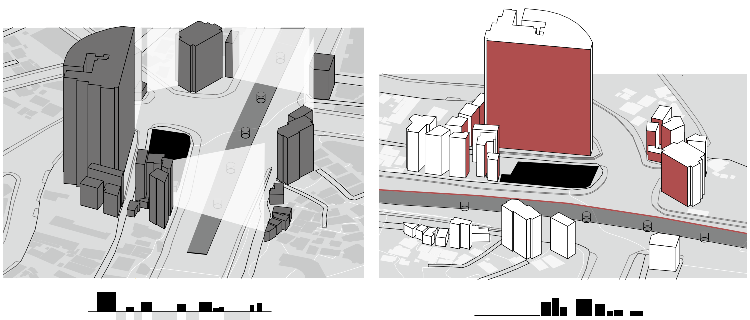


SITE



view from the Hannam Intersection

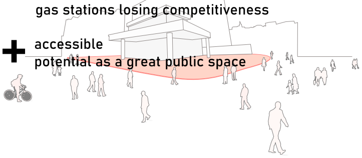
MICROSCOPIC ANALYSIS

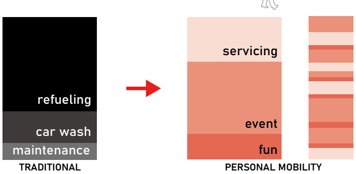


ISSUE

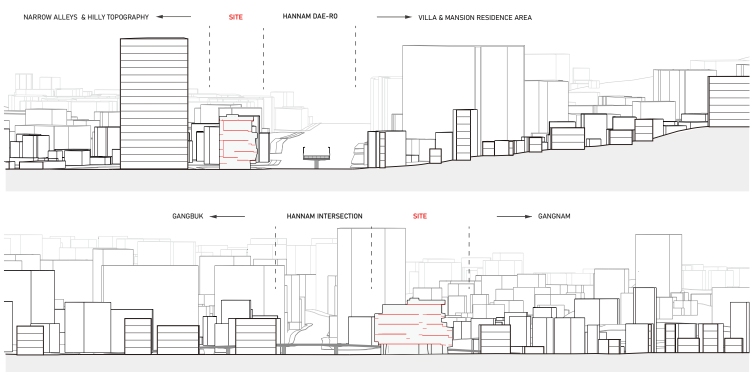
− reduction of internal combustion engine
saturated gas station market
gas stations losing competitiveness

+ accessible
potential as a great public space

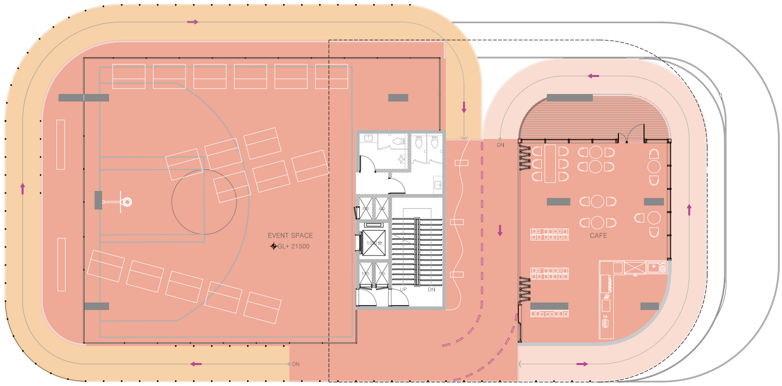




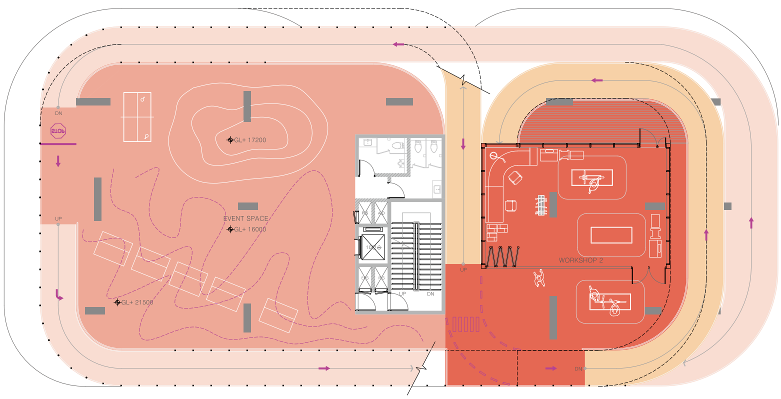
CITY SECTION



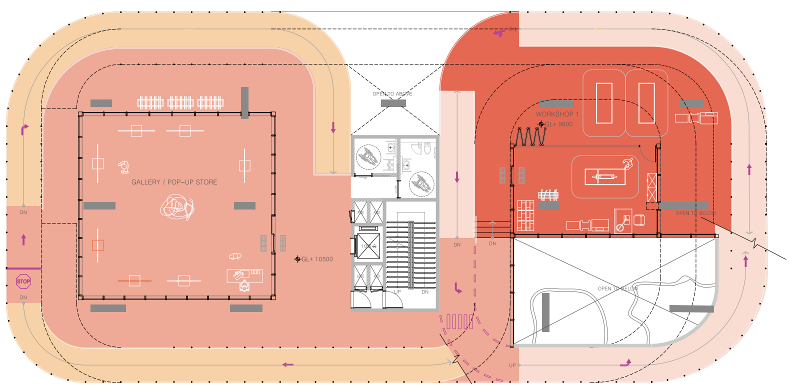
downhill ramp
uphill ramp
event space
servicing space



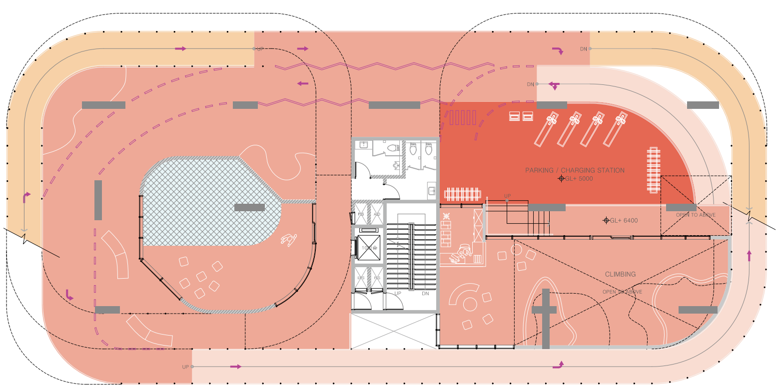
5F PLAN



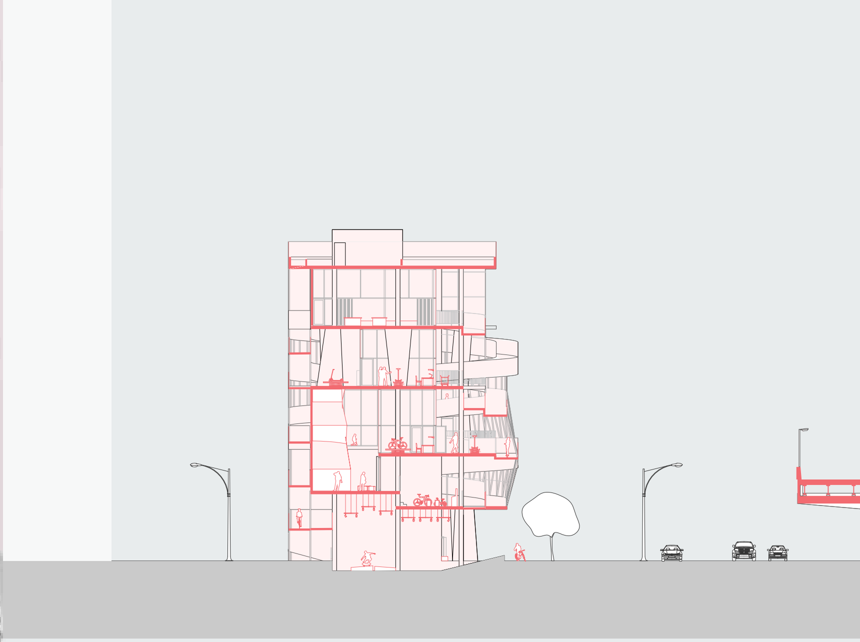
4F PLAN



3F PLAN



2F PLAN



이호락 스튜디오
LEE, HO-RAK STUDIO

ON THE TRACE

청계천 상업단지 보존과 개발

강태화
KANG, TAE HWA

청계천 상업단지

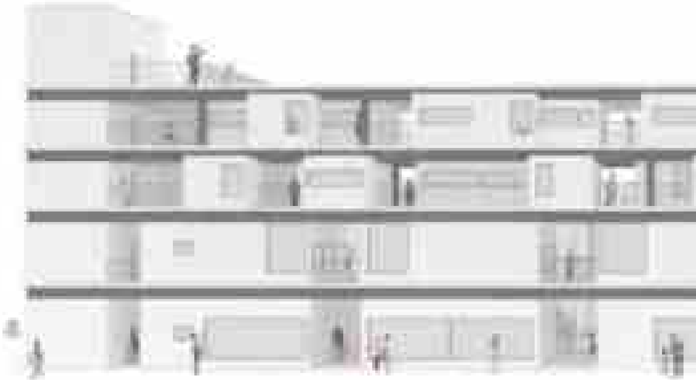
청계천 상업단지 이주의 역사는 15년 전부터 시작되었습니다. 하지만 청계천 산업단지만의 작업환경 특성, 생태계 구조 등에 의하여 대부분 실패로 돌아가고 있습니다. 특히 협업이 가능하고 빠른 작업이 가능한 청계천 상업단지 에서 이주한다는 것, 그 자체가 청계천 상업단지 상인들의 생존과 직결되는 문제입니다.

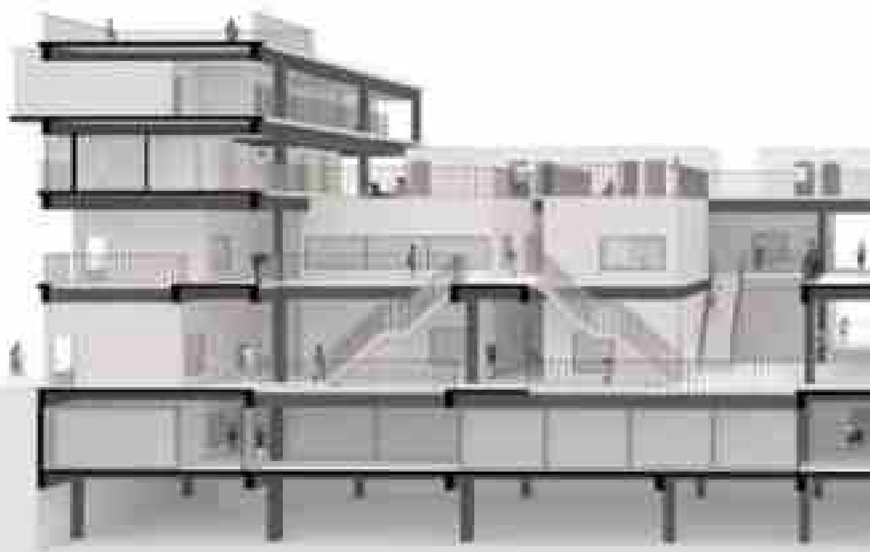
이러한 상황에서 저는 무분별한 이주정책이 아닌, 보존과 상생의 관점에서 도시재생을 제안합니다. 기존의 충분한 수요로 인해 적극적으로 이용되는 상점들은 보존합니다. 그렇지 않은 슬럼화 되어가는 곳들을 청계천 상업단지와 어울리는 프로그램들을 중심으로 개발합니다. 그리고 이러한 제안들을 통해서, 버려져 있는 청계천 상업단지의 골목길을 재생하며, 보존과 개발 그 중간지점을 제안하는 것이 프로젝트의 최종 목표입니다.

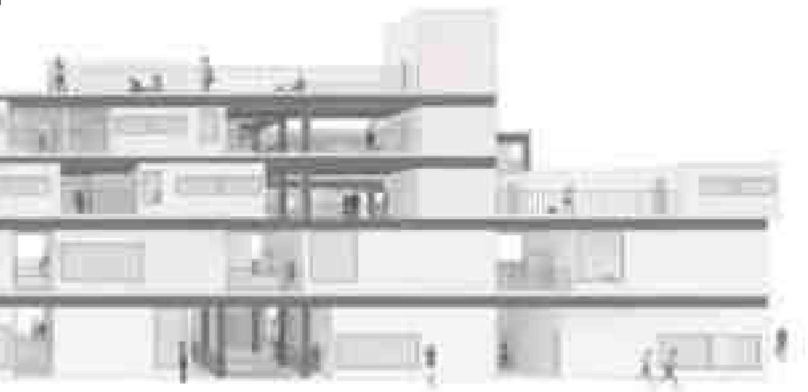
1층 내부 투시도

2층 내부 투시도

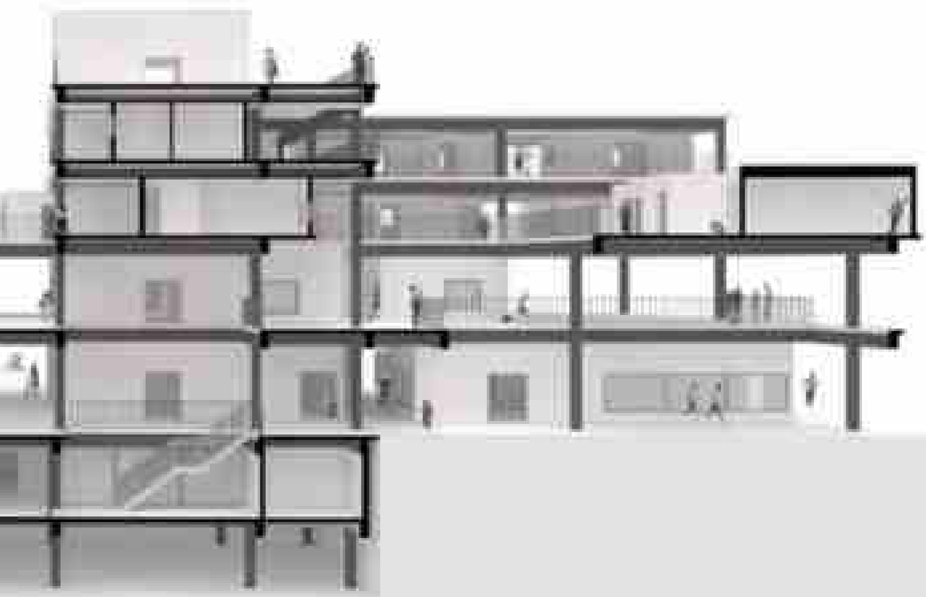
3층 내부 투시도







입면도



도면도

이호락 스튜디오
LEE, HO-RAK STUDIO

NEW WAVE OF STREET MARKET

변화하는 시장과 그 공간에 대한 실험

김소영
KIM, SO YOUNG

새로운 형태의 시장 제안

과거, 시장은 자연스럽게 사람들이 많이 모이는 곳에 생겨나 사람들이 필요한 물품을 교환할 수 있는 곳이었다. 하지만 현재에 이르러 쇼핑몰, 인터넷 시장의 성장으로 소비는 다양한 방식으로 이루어질 수 있게 되었다. 과거에 비해 소비를 목적으로 시장에 오는 사람들은 줄어들고 있다. 점점 한산해지는 시장에 사람들을 다시 오게할 수 있을까?

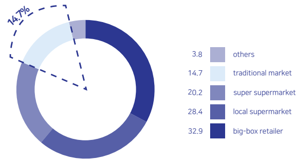
사이트는 종로구 충신동에 위치한 충신시장 일대이다. 이 지역에는 낙산성곽을 따라 밀도 높은 주택가가 있고 시장을 기점으로 서쪽 방향에 상업시설이 분포하고 있다. 사람들이 걸어서 오는 시장을 만들고 지역주민들에게 필요한 장소를 제공하고자 이곳을 사이트로 선정하였다. 현재 시장은 많이 노후화되었고 중심에 약 9m의 도로가 지나고 있다. 시장에는 소매점과 사무소,제조업소 등이 있는데 시장의 기능을 활발히 하고 있다고 보기는 어려운 상태이다.

기존 시장의 모습을 분석 했을 때 패턴이 지나치게 단순하다는 점을 바꿔보고자 했으므로 한 개의 레이어가 아닌 여러개의 레이어가 있는 시장을 설계했고 동선도 방문자에 따라 다른 동선이 나올 수 있도록 의도하였다. 또한 기존 시장은 일직선의 도로를 아케이드가 덮고 있는 획일화된 모습을 보여주지만 이곳에서는 시장이 다양한 물리적 공간을 가져보면 어떨까 하는 생각으로 매스들을 다르게 적층하는 방식으로 스터디를 진행했다.

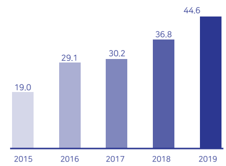
소비생활의 변화

통계자료에 따르면 식품 구입 장소중에서 재래시장은 14.7%를 차지하고 있고 2015년에 28.4%였던 것에서 절반으로 줄어든 것을 확인할 수 있다. 또한, 매년 온라인을 통해서 식품을 구매하는 가구는 증가하는 추세이며 온라인 시장의 규모는 점점 더 커지고 있다. 그에 따라 시장에 방문하는 사람들은 줄어들고 상인들은 어려움을 겪고 있다.

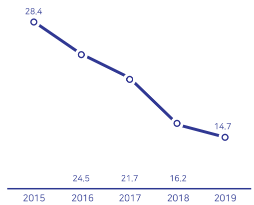
아파트가 들어서기 시작하고 사람들의 주거 생활에 변화가 생기면서 대형쇼핑몰이 등장하였고 차를 타고 가서 식품을 한번에 많이 구매하는 형태로 소비방식이 변화하였다. 그 이후에 온라인 시장이 형성되고 그 규모는 계속 성장하고 있으며 온라인 시장은 영역을 넓혀 모바일까지 확장되고 있다.



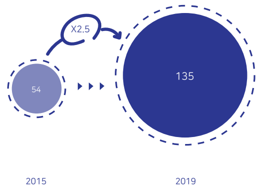
place of grocery purchase in 2019



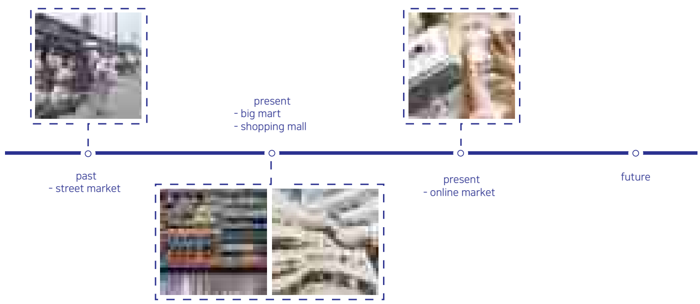
proportion of households using online market



proportion of grocery spend at traditional market



online market size (KRW trillion)



과거와 현재의 시장

In the past, markets played a major role in exchanging supplies and obtaining necessary goods.

These days, consumption has done in various ways.

Market space needs to change to bring people back to the market.

FLOOR PLAN

first floor plan
01 pop-up store
02 retail store
03 show room
04 lounge
05 big-box retailer
06 exhibition hall
07 garden
08 cafe
09 bistro
10 play area
11 distribution center
12 pick up center
13 storage
14 information desk
15 square

second floor plan
01 pop-up store
02 retail store
03 class room
04 hall
05 exhibition hall
06 garden
07 cafe
08 restaurant
09 play area
10 distribution center
11 goods shop

5 year

이호락 스튜디오
LEE, HO-RAK STUDIO

PLA-FREE 明洞

작은 상점부터 호텔까지, 플라스틱 프리!

송은유
SONG, EUN YU

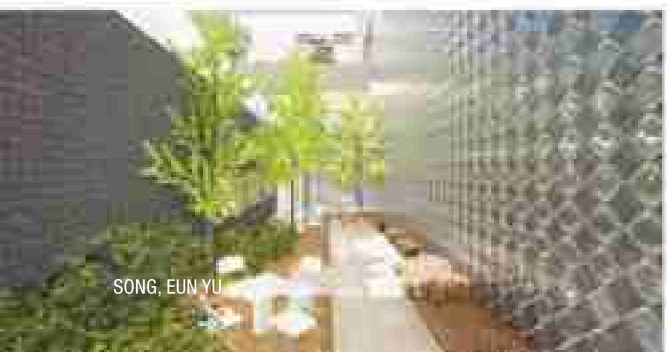
제로웨이스트와 업사이클링의 순환 고리 조성

제로웨이스트는 모든 제품이 재사용될 수 있도록 장려하며 폐기물을 방지하는데 초점을 맞춘 원칙이다. 제로웨이스트는 제품의 흐름을 크게 바꾸어 낭비가 없는 사회를 목표로 한다. 또, 재활용과 재사용을 통해 폐기물을 없애는 것 이상의 것을 포함한다.

업사이클링은 버려지는 제품에 새로운 가치나 디자인을 더해 완전히 다른 제품으로 생산하는 것을 말한다. 최근 플라스틱 제품에서 업사이클링을 하고자 하는 움직임이 활발해지고 있으며, 이는 플라스틱 폐기물의 발생량을 저감시켜 자원의 선순환에 기여한다.

명동은 화장품 가게, 호텔, 카페, 식당 등이 밀도 높게 위치하고 있어 플라스틱 발생에 큰 영향을 끼치는 곳이다. 이곳에 플라스틱의 선순환 고리를 위치시켜 사람들의 인식을 제고하고 지역의 전반적인 인식에 영향을 끼치고자 한다. 또한 명동은 우리나라를 대표하는 장소이지만 한국인들의 발길이 많지 않고, 최근 코로나-19로 인해 직격탄을 맞은 공간이다. 트렌드 체인징이 활발해온 지역인 만큼, 코로나-19 상황 이후에 새로운 흐름이 들어올 여지가 충분하며, 이를 제로웨이스트와 업사이클링 측면으로 유도하면서 한국인들의 방문도 활발히 하여 지역을 안정시키고자 하는 목적 또한 있다.

Pla-free 明洞은 제로웨이스트와 업사이클링의 순환 고리를 만드는 것을 기본 개념으로 한다. 제로웨이스트 상품을 구매하고, 리필스테이션을 적극적으로 활용함으로써 플라스틱의 수요와 공급을 낮추고, 어쩔 수 없이 발생하는 플라스틱들은 업사이클링하여 플라스틱 폐기물의 발생량을 낮추는 것을 목표로 한다.

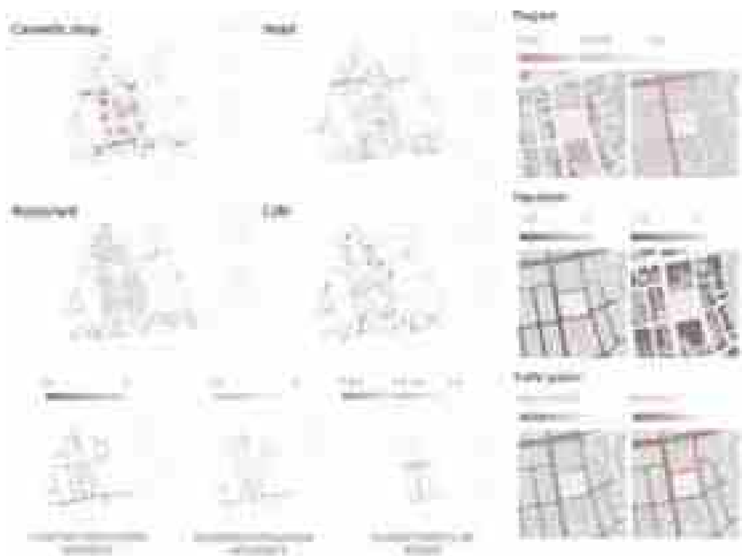


명동, 그리고 플라스틱

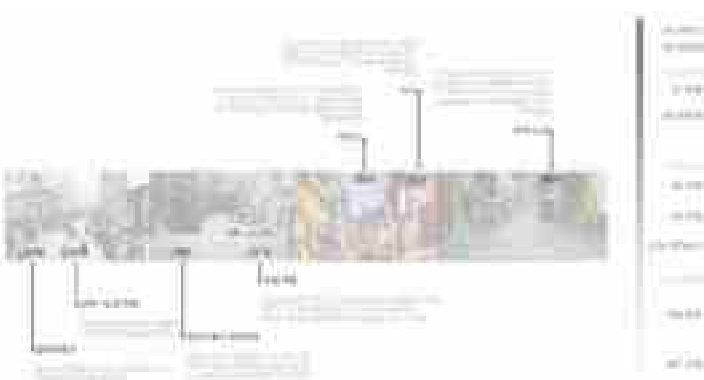
플라스틱의 수요가 있고, 그에 따라 공급이 생기며, 발생한 쓰레기들의 양은 계속 되서 누적되고 있다. 이 프로젝트는 이 끊긴 고리를 제로웨이스트와 업사이클링 개념을 통해 연결해보고자 하는 것을 목표로 하였다.

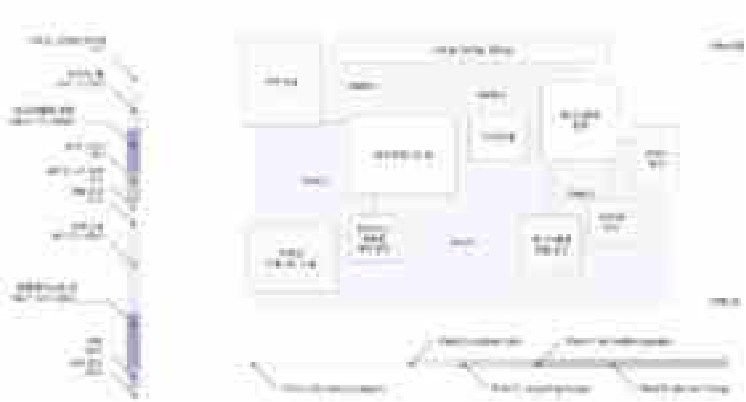
명동은 화장품 가게, 호텔, 식당, 카페 등 플라스틱과 밀접한 관련이 있는 지역이다. 그러나 최근 메르스, 코로나-19 등의 영향으로 침체되어 있다. 그간 명동의 트렌드 체인징이 활발해왔다는 특성을 이용하여, 명동 내의 프로그램 맥락은 유지하면서 제로웨이스트와 업사이클링 개념을 도입해보고자 한다. 이를 통해 외국인들에게 각광받는 지역의 특색을 유지 하면서 환경 문제의 해결에도 기여하는 장소로 발돋움해보고자 한다.

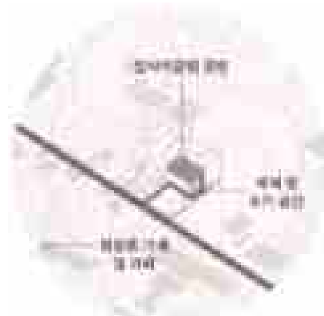
또한, 업사이클링 공방 및 업사이클링 체험 공간에서는 명동에서 발생하는 플라스틱 쓰레기 중 재생 가능한 것들을 모두 처리하는 것을 목표로 공간 면적을 산정하였으며, 이를 통해 폐기물을 저감할 수 있는 선순환 고리를 완성하고자 하였다.



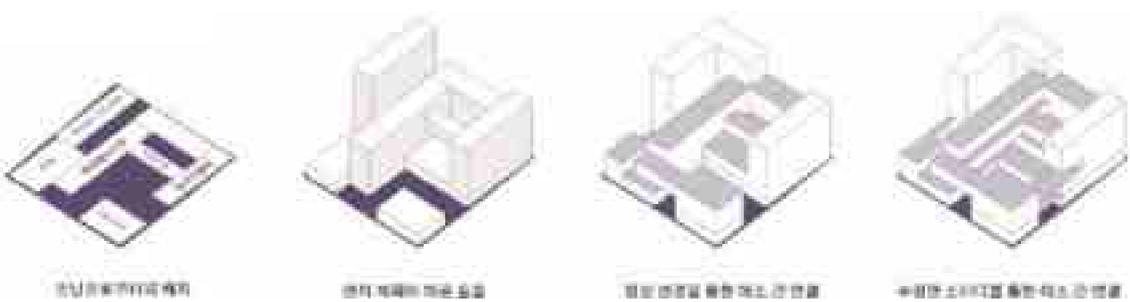
명동의 트렌드 변화과정 / 명동과 플라스틱의 연관성



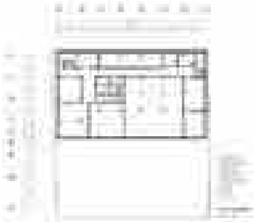


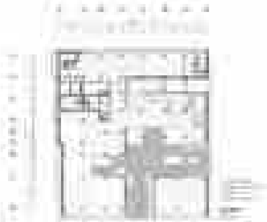


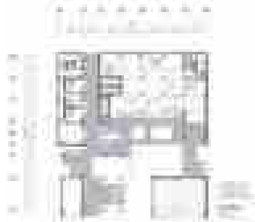
매스 발전 과정

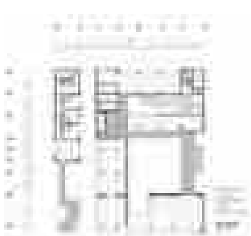


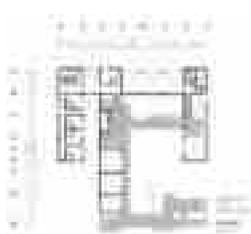
평면도

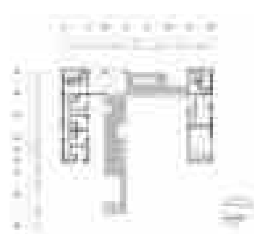












CO-WORKING-SPACE

디자인 문화 공방 & 청년 주거 공간

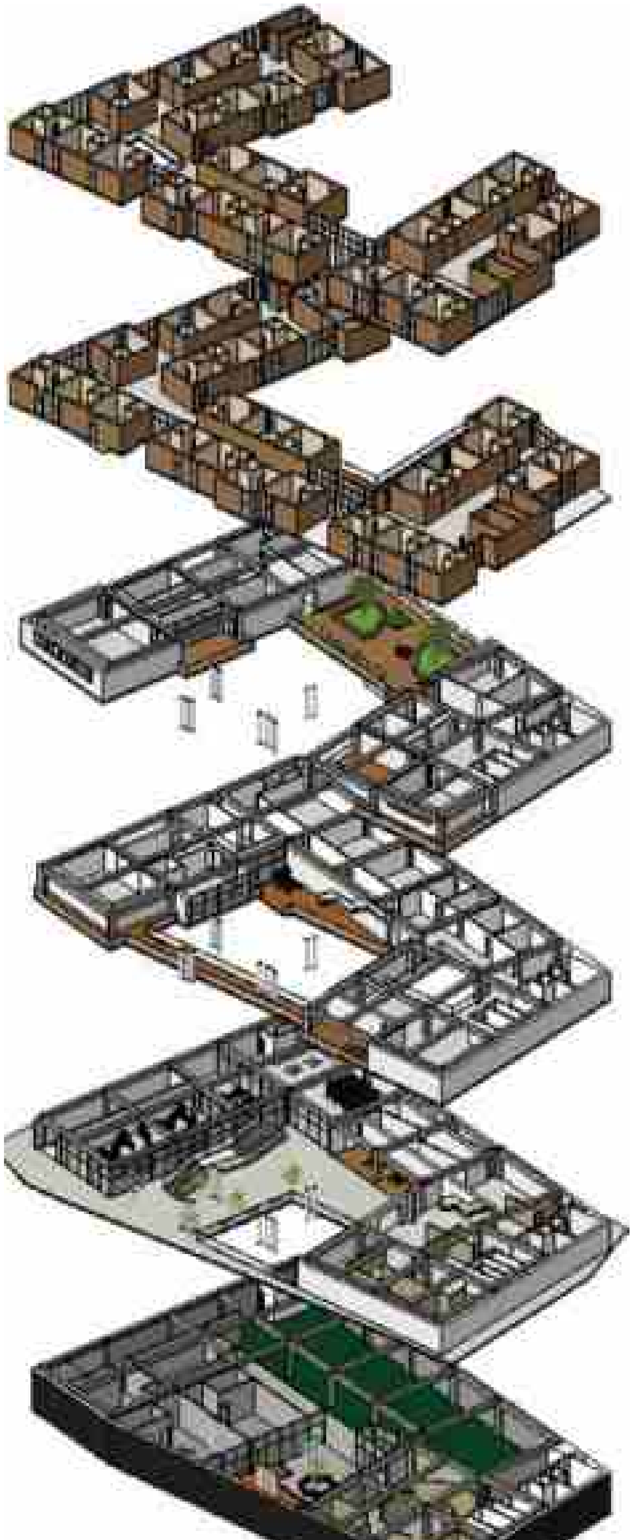
안준섭
AN, JUN SEOB

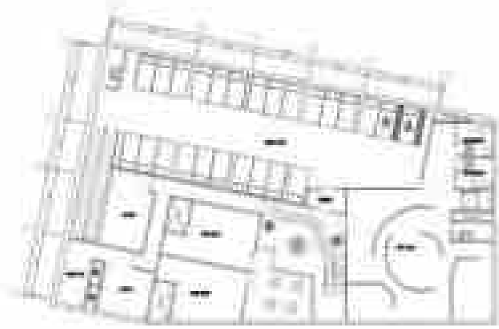
늘어나는 청년 주거 문제, 공방과 결합

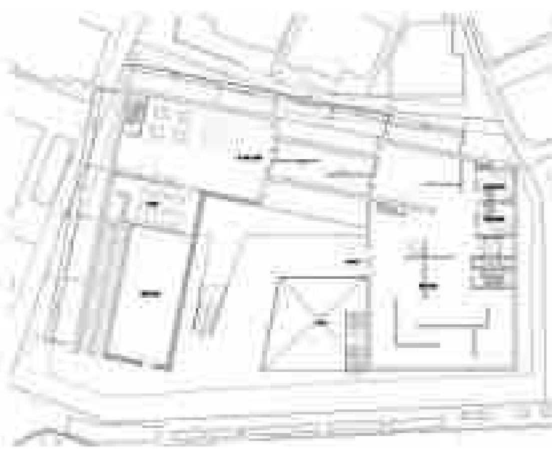
계속해서 청년 주거 문제가 늘어가고 있다. 이제 막 사회에 들어서는 청년들한테 집을 구하기는 너무나 어렵고 큰 문제여서 국가에서 정책적으로도 많은 도움을 주고 있기는 하지만 여전히 청년들의 고민거리에는 여전하다. 여러 청년들 중 디자인 분야에 들어선 청년들을 대상으로 주거 공간과 디자인 문화 공간을 결합한 건물을 건축하고 싶었다. 국가의 지원 아래 많은 청년 디자이너들이 자신들의 꿈과 실력을 뽐내며 무언가를 도전하고 실현하며 그에 따른 벌이가 주거문제에 조금이나마 보탬이 되었으면 하는 바람이었다.

공방을 다니는 청년들이 늘어가고 있다. 가죽공방, 자수공방, 목재공방, 금속공방 등 공방의 종류는 너무나 많으며 그 이용 가치는 무궁무진하다. 하지만 공방이라는 공간 자체를 소유하기엔 너무나 경제적으로 어렵기도 하고 그래서 대부분 대여를 하거나 해서 공공으로 사용한다. 만약 자기가 거주하는 공간과 가까운 곳에 이런 작업 공간이 있으면 어떨까. 공방과 같이 수시로 작업이 필요하기도 하고 오랜 시간이 필요한 작업들은 주거와 가까이 있으면 너무나 편할 것이다. 또한 오고 가는 시간도 절약할 수 있을 뿐더러 작업하다가 힘들면 주거 공간에 가서 쉽게 자고 올 수도 있다. 이런 편의로움을 경험해 봤기에 주거공간에 공방공간이 결합되어 있으면 얼마나 이점인지를 잘 안다. 하지만 문제도 있다. 공방에서의 작업이 소음을 일으킬 수도 있기 때문이다. 고로 소음이 큰 작업이 필요한 공방을 최대한 지하에 두었고 비교적 소음이 잘 안나는 공방을 지상에 두었다. 그리고 주거 공간과 공방 작업공간 사이에 교육 공간을 두어 소음 문제를 해결하려 했다.

사이트의 건너편에는 공원이 있다. 빽빽한 건물들 사이에 이 공원은 사막의 오아시스같이 뻥 트인 느낌을 준다. 이 공원에서부터 자연스럽게 들어올 수 있도록 'ㄷ'자로 오픈된 모양의 건물을 만들었다. 성큰과 데스크가 곁들여 재미난 공간감을 느끼도록 하였다. 사람들이 주변을 거닐면서 공방 작품들을 보고 만져볼 수 있고 흥미를 가져다 주도록 최대한 그라운드 레벨에서 오픈되게 설계 하였다.









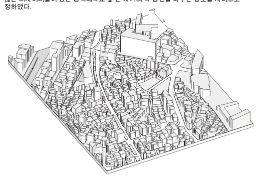




CO-WORKING-SPACE

디자인 문화 공방 & 청년 주거 공간

점점 청년 주거에 관한 문제들이 더욱 불거지면서 청년들이 쾌적하게 주거 할 공간과 특히 디자인 쪽에 종사하고 싶은 사람들을 위한 공방 복합 시설을 설계했다. 기존 공방과 많은 디자이너들이 있는 홍익대학교 앞 큰 사거리 쪽 공원을 마주본 장소를 사이트로 정하였다.

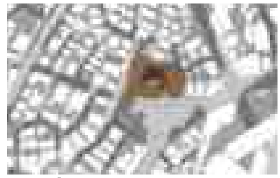


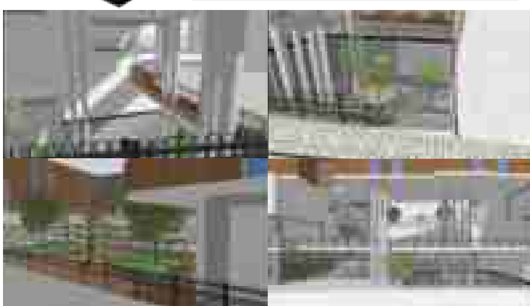
주거 공간

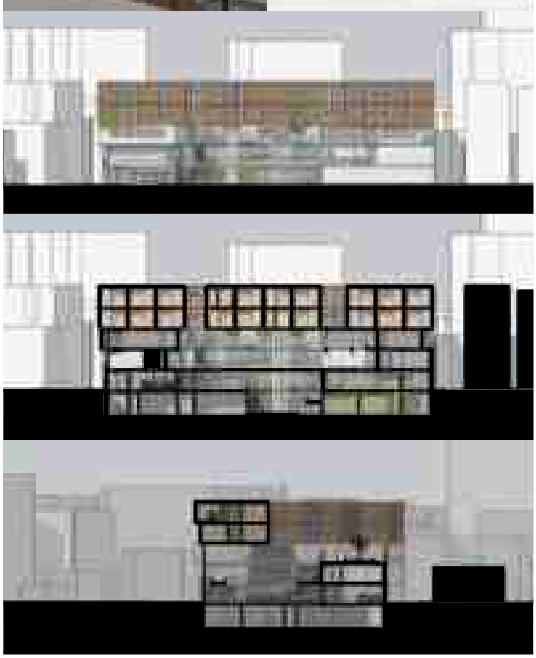
1인 주거공간과 복도에 라운지 및 헬스 시설이 있다. 주거 공간이 답답하게 느껴지지 않도록 복도 시설에 많은 창을 두어 오픈된 느낌을 주었고 4층 복도 상부 오픈을 통해서도 좀 열린 공간을 디자인 하였다.

작업 공간 & 전시 공간

그라운드 레벨에서 앞의 공원에서부터 이어주는 느낌을 주기 위한 열려 있는 모양으로 디자인하였다. 1층에 일반 사람들이 많이 이용할 수 있는 공방에서 만든 가구 판매점과 전시장있다. 1층 전시장으로 바로 들어 갈 수도 있지만 지하 1층으로 내려가는 계단을 통해 또 다른 느낌의 지하 전시장으로 들어갈 수 도있다. 지하 1층에 목재 및 금속 공방이 있고, 2층에 가죽 및 자수 공방 등이 있다. 3층은 교육 공간으로 사람들끼리 모여 회의 하거나 세미나가 열리면 이 곳을 활용한다.







NO BOUNDARY CULTURE SPACE

전통문화지원 프로젝트

이우서
LEE, WOO SEO

전통문화의 쇠퇴

전통문화는 민족국가의 정체성과 가치관이 내재되어 있는 자원이다. 그러나 상점의 대형화와 생활양식의 변화, 자원 부족, 경제적인 이유 등으로 전통문화사업은 자생력을 갖추지 못하고 밀려나는 실정이다. 전통소품을 파는 가게들은 폐업하고 국악, 전통 공연 예술을 하는 사람은 줄어 들고 있다. 그 양상은 특히 종로구 인사동에서 뚜렷하게 나타난다.

옛날부터 전통문화로 유명했던 인사동은 서적 및 고미술 관련 상가들이 입지하면서 1930년대부터 전통소품, 골동품 거리로 자리잡았다. 그러나 90년대 초, 개발의 진행과 지가상승으로 인해 인사동 전통거리는 점점 침체하게 된다.

1997년, 인사동 전통문화보존회의 전신인 인사동 상가번영회는 '인사동 차 없는거리 축제'를 개최하였다. 그 후 도시연대는 '인사동 역사 문화탐방행사', '작은 가게 살리기 운동' 등을 열며 가치를 나누려는 노력을 계속 해왔다. 또한, 인사동을 문화지구로 지정하여 무분별한 인사동 개발을 막기 위해 노력했다. 그러나 상업적 수요가 증대하여 임대료가 폭등하게 되고 이와 같은 경제적 이유로 필방, 골동품점 등 전통문화업소들은 점점 인사동을 떠나게 되었다.

전통문화를 보존하고 더 나아가 세계적으로 문화의 우수성을 알리는 것이 필요한 때이다. 전통관련 상공업자들을 지원하고, 이곳을 찾은 시민들과 관광객들이 직접 체험해 볼 수 있는 프로그램을 통해 우리나라의 문화를 알리고 침체되어가는 전통산업을 지원하고자 한다 .


No Boundary
Culture Space
Architectural Design 7
Project
School Renovation
/ support for Traditional Industries
SITE
SUMMARY
Korean tradition

레노베이션 프로젝트

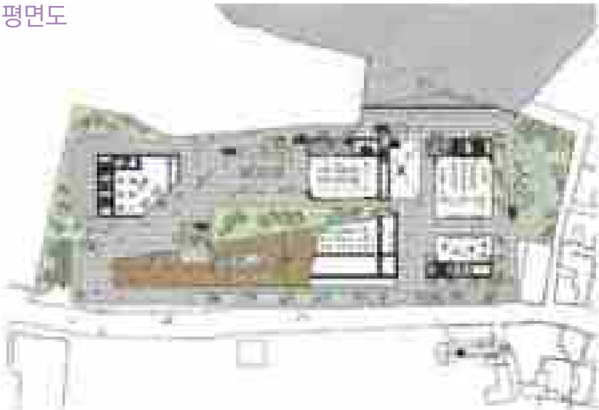
기존의 운동장은 사람들이 쉴 수 있는 광장과, 민속놀이 등 야외활동이 이루어 진다. 또한 1층의 들어낸 필로티 공간은 매대를 놓고 자유롭게 사용하는 야외 매장이 된다. 교실이었던 공간은 전통문화 소품상점이 되며, 학교였던 특성을 살려 공방과 전통문화 수업이 이루어지는 교실로 기능하게 된다.

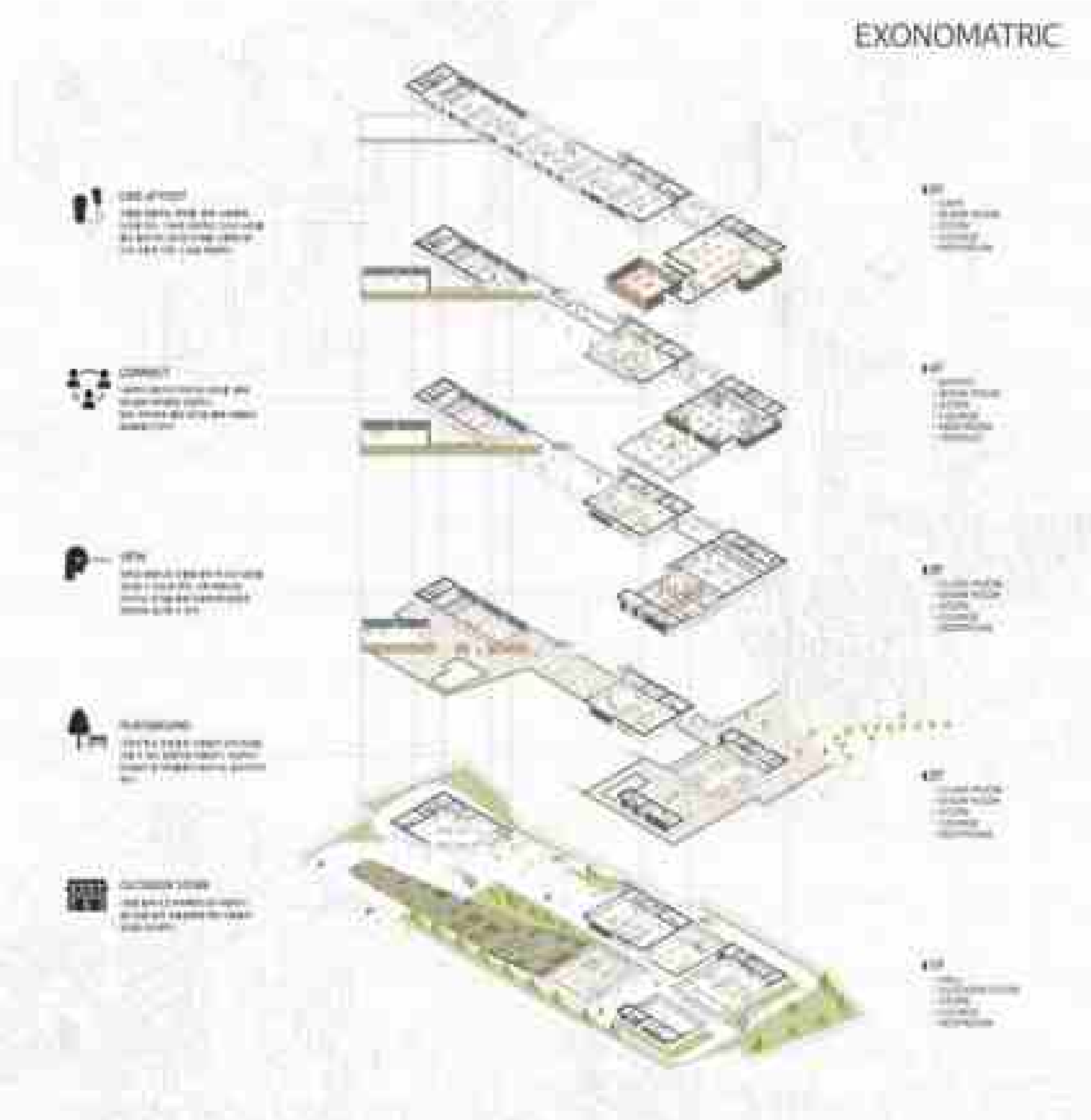
데크를 이용하여 땅의 높낮이가 다른 앞마을과 뒷마을을 연결하였다. 돌담길을 따라 걷다가 전통문화창작소를 통해 자연스럽게 현대미술관과 경복궁, 갤러리 등이 있는 뒷마을로 접근할 수 있다.

전통문화 센터로 가장 중요하게 생각했던 점은 사람들을 끌어들이는 것이었다. 사선으로 관통하는 루버를 통해 사람들의 눈길을 사로잡고자 했다 .

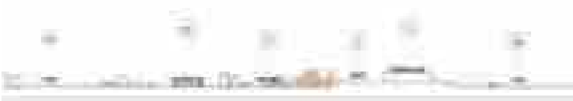
건물의 중앙부를 오픈하였다. 한옥마을과 경복궁까지 이어지는 뷰로 전통문화창작소를 찾은 시민들에게 탁 트인 경관을 제공하고자 하였다.

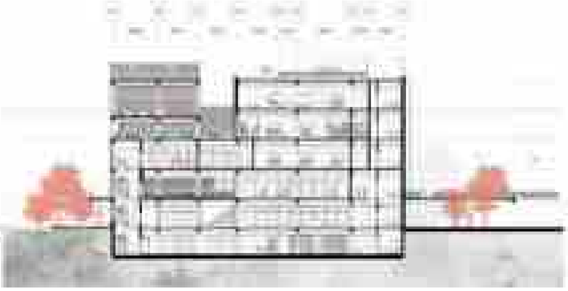
1층 평면도

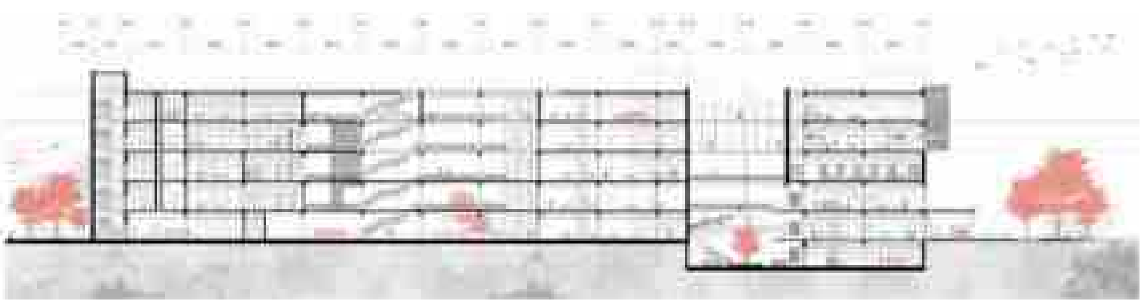




2층 평면도







이호락 스튜디오
LEE, HO-RAK STUDIO

PLABRARY

마포유수지의 활용방향과 거점 도서관의 역할에 대한 고찰

이태희
LEE, TAE HEE

도시 유휴공간인 유수지의 활용방법

문명이 발달함에 따라 인간이 자연으로 부터 얻는 자원은 감소하고 있다. 인간의 생명과 직결된 가장 기본적인 자원인 공기, 흙, 물도 지금의 추세를 따라가고 있다. 건축에서도 여러 자원들이 소비되고 있는데, 크게 세개의 시간 때에 행해진다. 건축 시공 단계에서 자원은 건축 재료로 제조되어 소비된다. 또한, 시공시 현장에서 많은 폐기물이 나와 환경을 오염시킨다. 건물을 유지하기 위해 쓰이는 물과 공기는 건물에 들어가 오염이 돼서 나온다. 건물이 철거 될 때 나오는 건축재료는 현재 재활용 불가한 쓰레기가 될 뿐이다.

유수지에 모이는 물은 한강으로 방류되는 기존의 방식을 부족해지는 수 자원을 활용하기 위해 건물 안과 외피로 재활용한다. 건물 내부로는 화장실에서 이용되며, 외피에서는 유리 외부에 있는 프레임으로 물이 찬다. 프레임에 있는 물은 여름에는 지속적으로 차가운 물을 흘려 온도를 낮추고, 봄, 가을에는 물을 가두어 낮의 태양열로 온도를 높인다는 개념이다. 비가 오지 않을 때에는 건물에서 나오는 물이 정화조를 거쳐 지하의 수중정원으로 흐른다. 수중정원에서 자연적인 정화를 한번 더 한 뒤 물을 다시 건물에 사용된다.

플랫폼으로서의 도서관

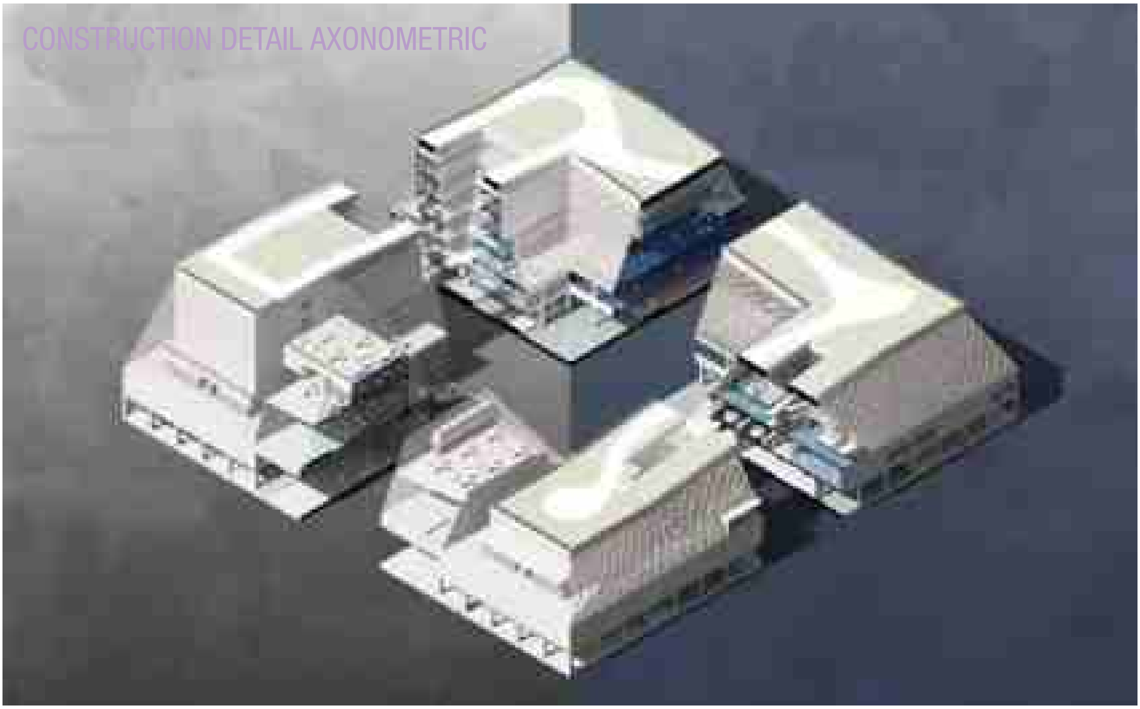
1년 넘게 지속되고 있는 코로나 바이러스는 소통과 교류, 접촉과 대면을 중요시 하던 시민들의 삶과 일상을 비대면 문화로 전환시켰다. 더욱이 4차산업혁명으로 발전된 IoT, AI, 빅데이터 등의 기술들은 비접촉, 비대면 문화의 확산을 가속화 시켰다. 도시사회는 현재 변화하는 소용돌이 속에 있다. 이러한 시대의 변화에 도서관도 보조를 맞추어 나가야 한다.

수천 년 동안 도서관은 책을 보관하고, 확보하는 아카이브 Archive) 공간이었다. 과거에는 많은 양들의 책들은 도서관의 보물이었다. 하지만 많은 책이 저장되고 기록되면서 책을 위한 아카이브 공간은 계속해서 소모되고 있다. 미래의 도서관은 공간 소모가 없는 도서관이 되어야 한다.

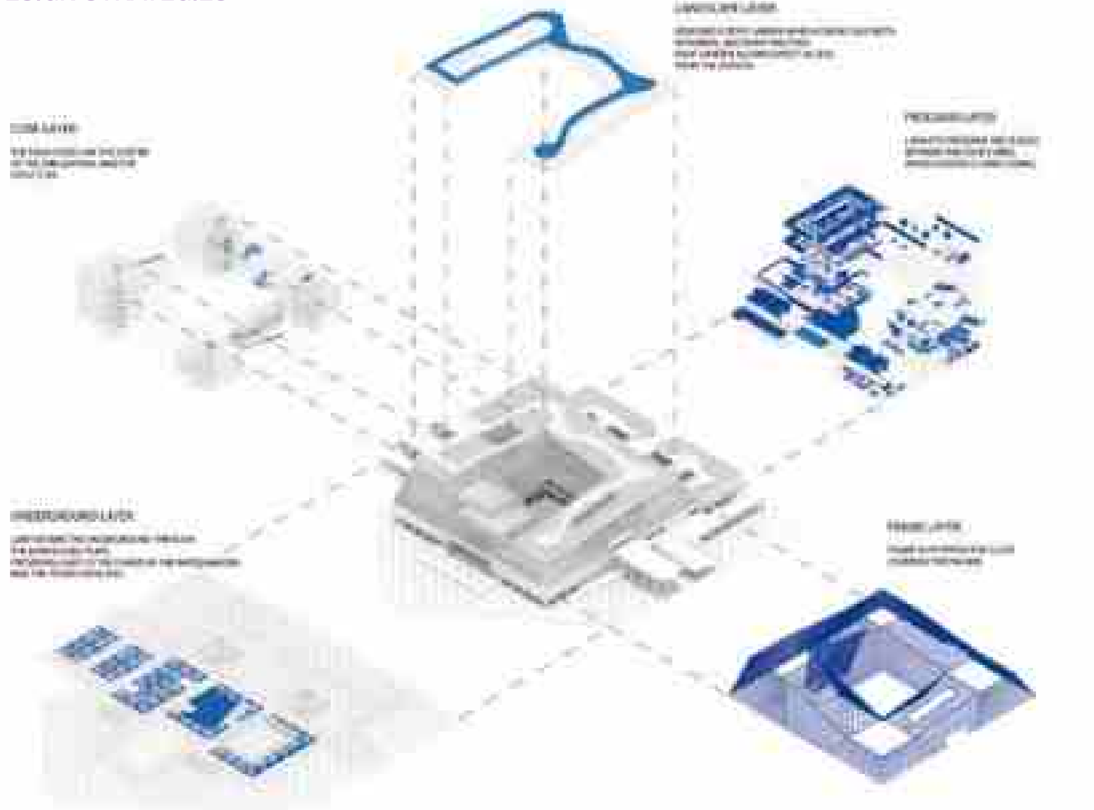
인도 도서관학의 석학 시야리 랑가나단은 '도서관은 성장하는 유기체(A library is a growing organization)'라고 정의했다. 유기체처럼 그 모습을 바꾸며 도서관도 끊임없이 변화해야 한다는 것이다. 즉, 도서관은 끊임없이 변화하는 사회적 혹은 상징적 기능의 인프라이다. 물리적 인프라 내에서 정보 및 사회적인 소프트웨어적 인프라가 교차하는 장소이다.

플랫폼으로서의 도서관은 이용자가 새로운 매체 대상이 되고 새로운 커뮤니티의 일부분이 된다. 도서관은 물리적, 소프트웨어적으로 급속하게 변화하는 시대에 맞추어 다채롭게 변화해야

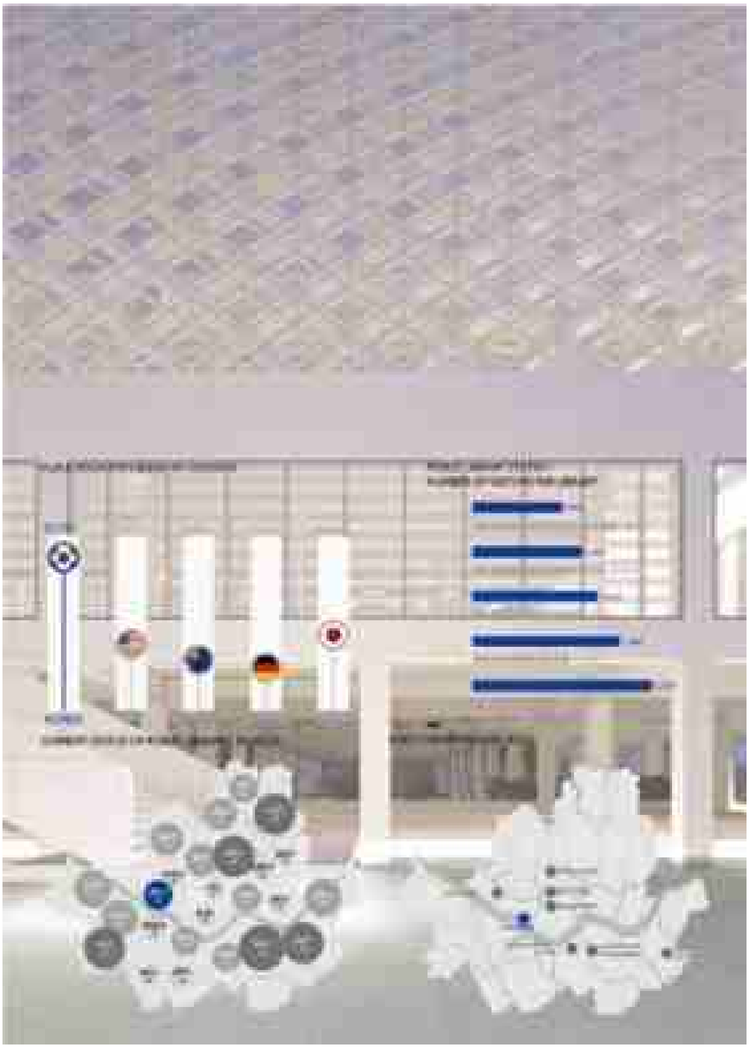
CONSTRUCTION DETAIL AXONOMETRIC



DESIGN STRATEGIES



LACK OF LIBRARYS IN SEOUL



Recognizing the shortage of libraries, Seoul is implementing a policy by the name of 10minutes library.

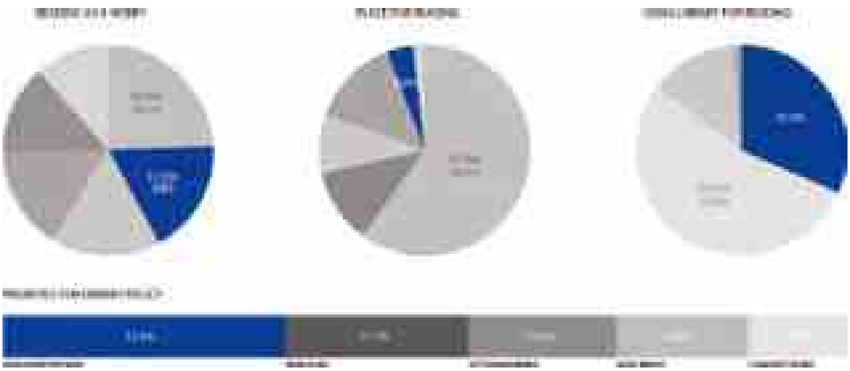
The policy provided little libraries wit hin Seoul, which gave the expansion of the number of books.

The city's library must be zoned by the size and character.

Each zone needs a base library to co ntrol other libraries in the zone.

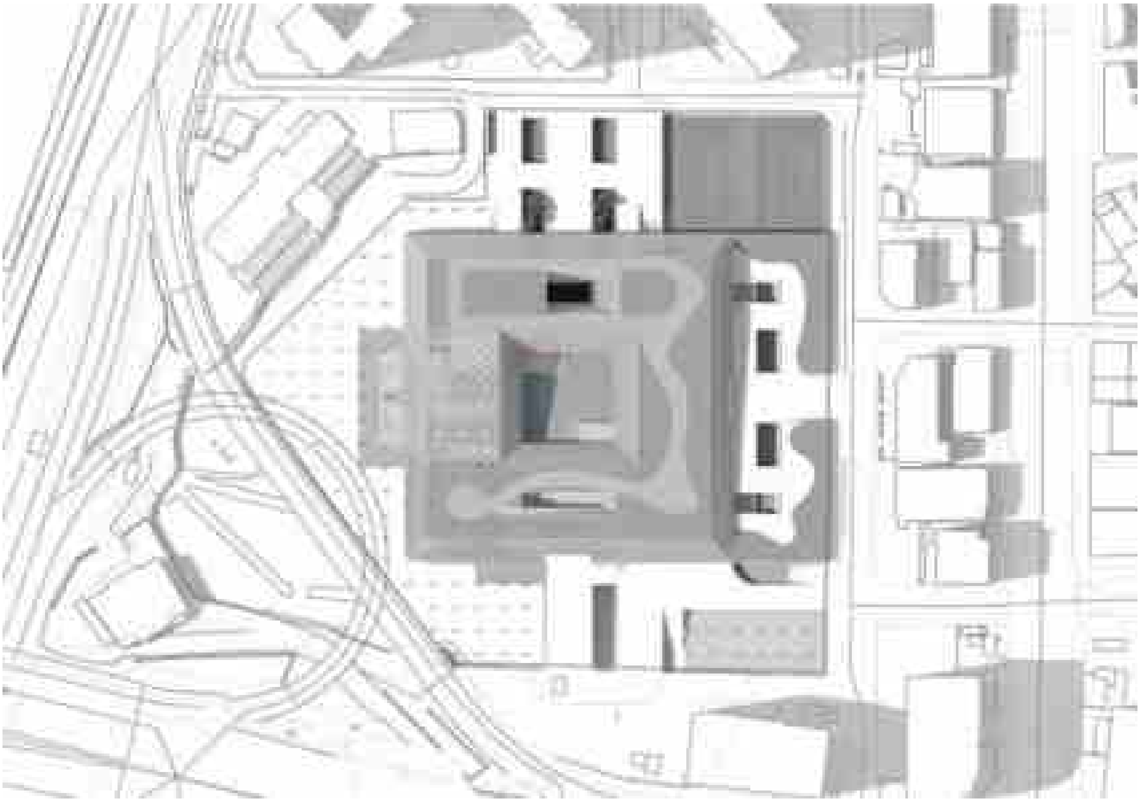
The base library should be larger than 9000 square meters in total flo or area, and it should have a different character from the smaller libraries.

PROLOUGE

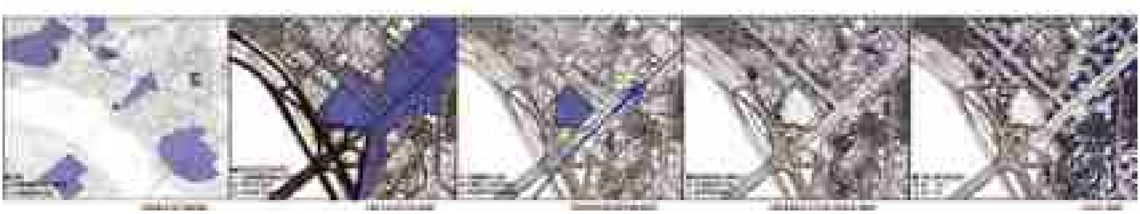


SITE SELECTION

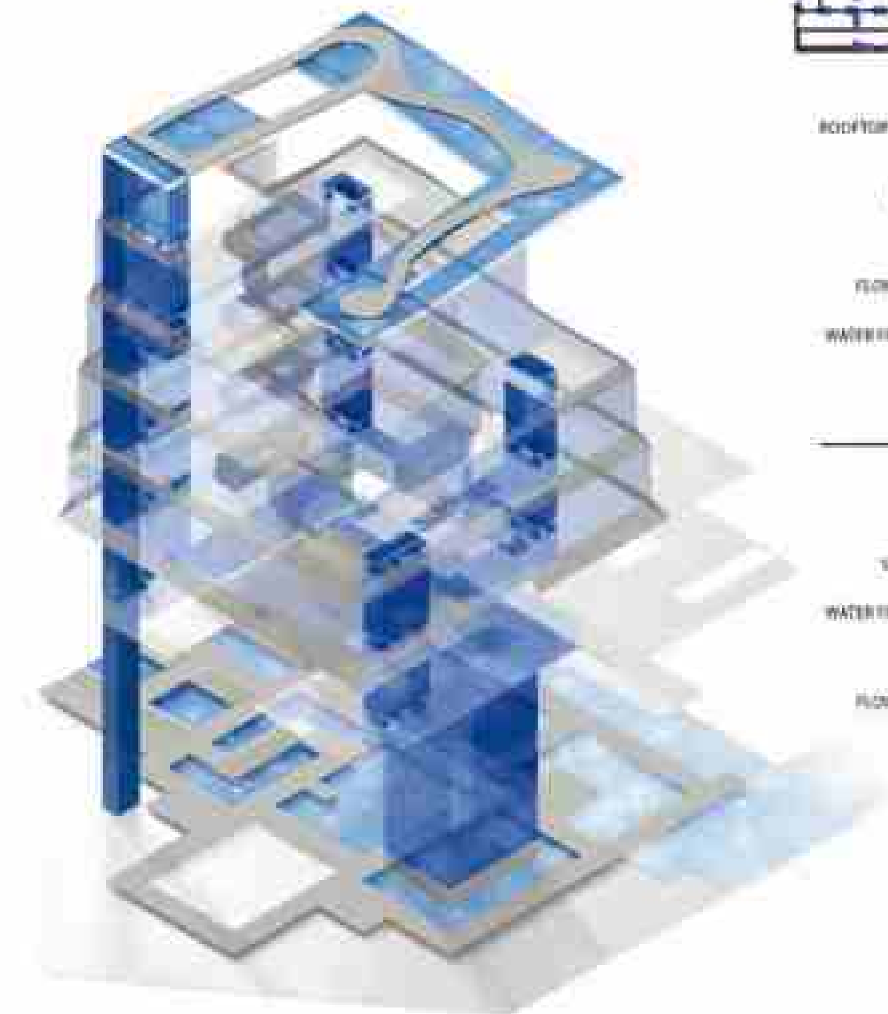
Mapo reservior is surrounded by commercial and business districts such as Yong-San, Yeouido, Hongdae ibgu, and Gongdeok Station. These districts contain citizens at the age of 25 to 50 who are office workers in these region. Offi ce workers will use the library for cultural fulfillment or co-working. There are five universities located in a radius of 2km from the site. Students can collaborate with companies or the employees who work for companies. The site has the pot ential to become an active place for people between the ages of 20 and 50 to gather actively.



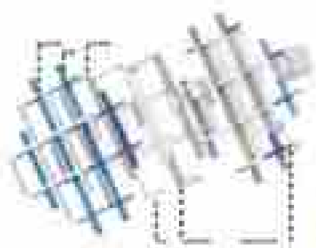
SITE ANALYSIS

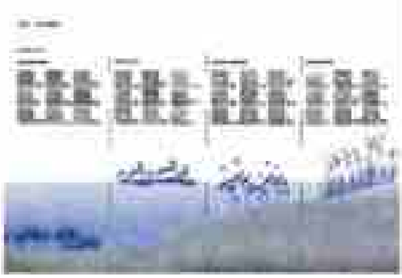


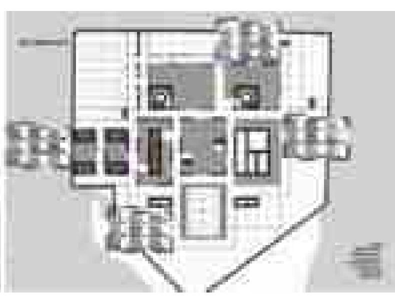
WATER FLOW



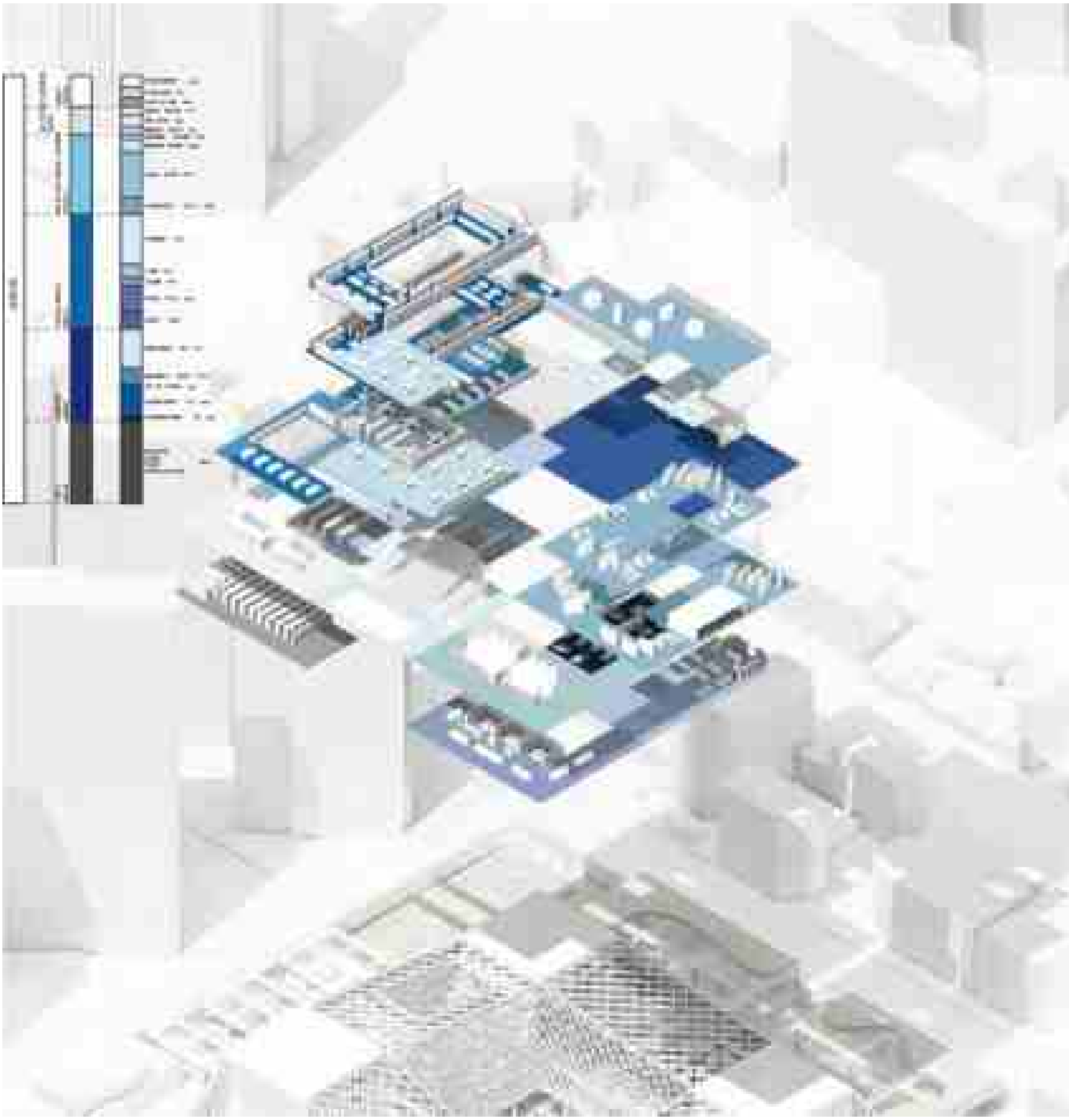
FRAME DETAIL / PLANT TAXONOMY



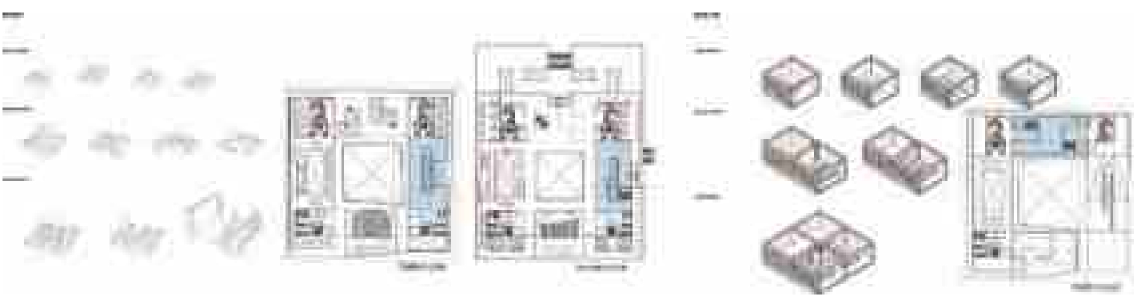




PLATFORM LIBRARY



USAGE OF FLEX SPACE



K-MEDI FOREST

제기동 약령시 한방 수직농장

전우민
JEON, WOO MIN

식량안보와 스마트팜 기술 한계

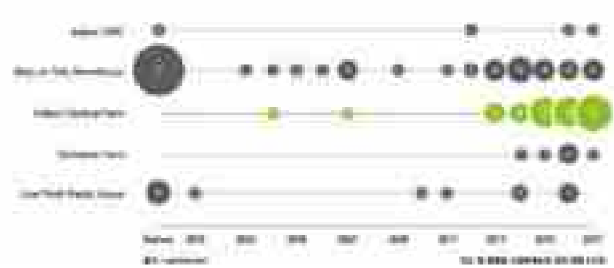
기후변화로 인한 환경파괴는 농경지 감소와 작물 생산량 감소로 이어졌고, 이는 전 세계적인 식량안보 문제를 야기시켰다. 식량안보에 대한 대안으로 IoT기술을 활용한 스마트팜이 보급되었고, 생산성과 위치한계에 있어 우수성이 입증된 도시형 수직농장의 보급이 활성화 되고있다.

미국, 일본, 네덜란드 등 스마트팜 기술 선진국의 예와 같이 한국만의 특별한 스마트팜 기술 개발이 필요한 시점이라 생각했다. 이러한 관점에서 한방에 주목하였고 약용작물을 재배할 수 있는 스마트팜을 만든다면 고부가가치 사업으로서 농업경쟁력 제고에 기여할 수 있을 것이라 판단했다.

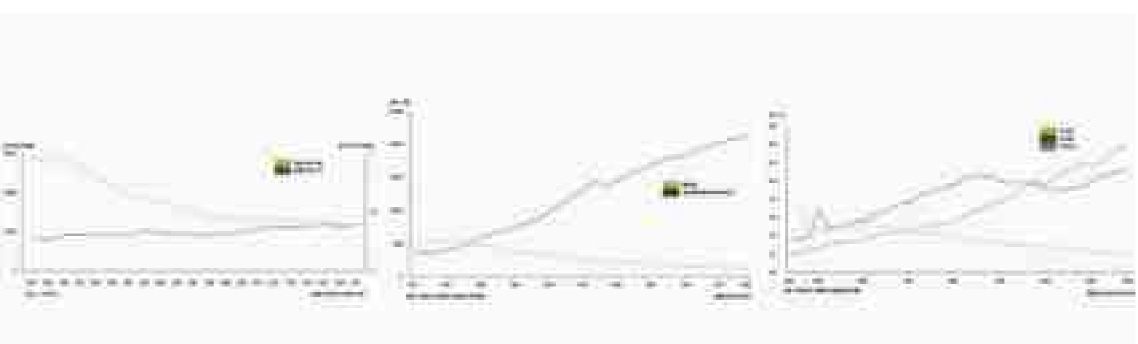
이에 따라, 대한민국 한방 유통의 70%를 담당하는 제기동 약령시를 대지로 선정하게 되었다. 약령시는 대형 한방쇼핑몰의 무분별한 공급으로 인해 높은 공실률을 기록하고 있고, 시장 또한 활력을 잃어가고 있다. 한방 스마트팜을 통해 작물을 직접 재배하고 사람들에게 생산 및 유통과정을 전시형태로 보여줄 수 있다면, 시장의 활성화는 물론 산업 발전에도 도움이 될 수 있을 것이라 생각했다.

유리온실 속에 갇혀 멀리서만 바라보는 스마트팜이 아닌 건물 안을 지나는 동선 속에서 자연스럽게 작물의 재배과정을 지켜보고 체험할 수 있는 스마트팜을 설계하고자 하였다.

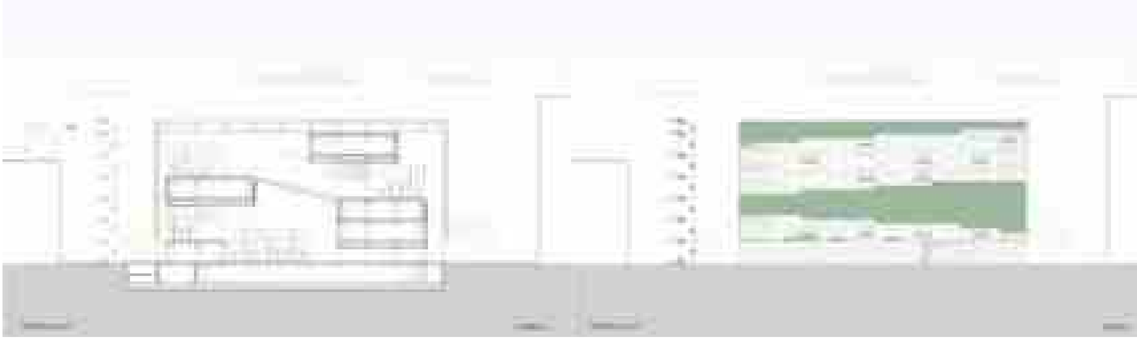
Increasing Trend of Indoor Vertical Farm

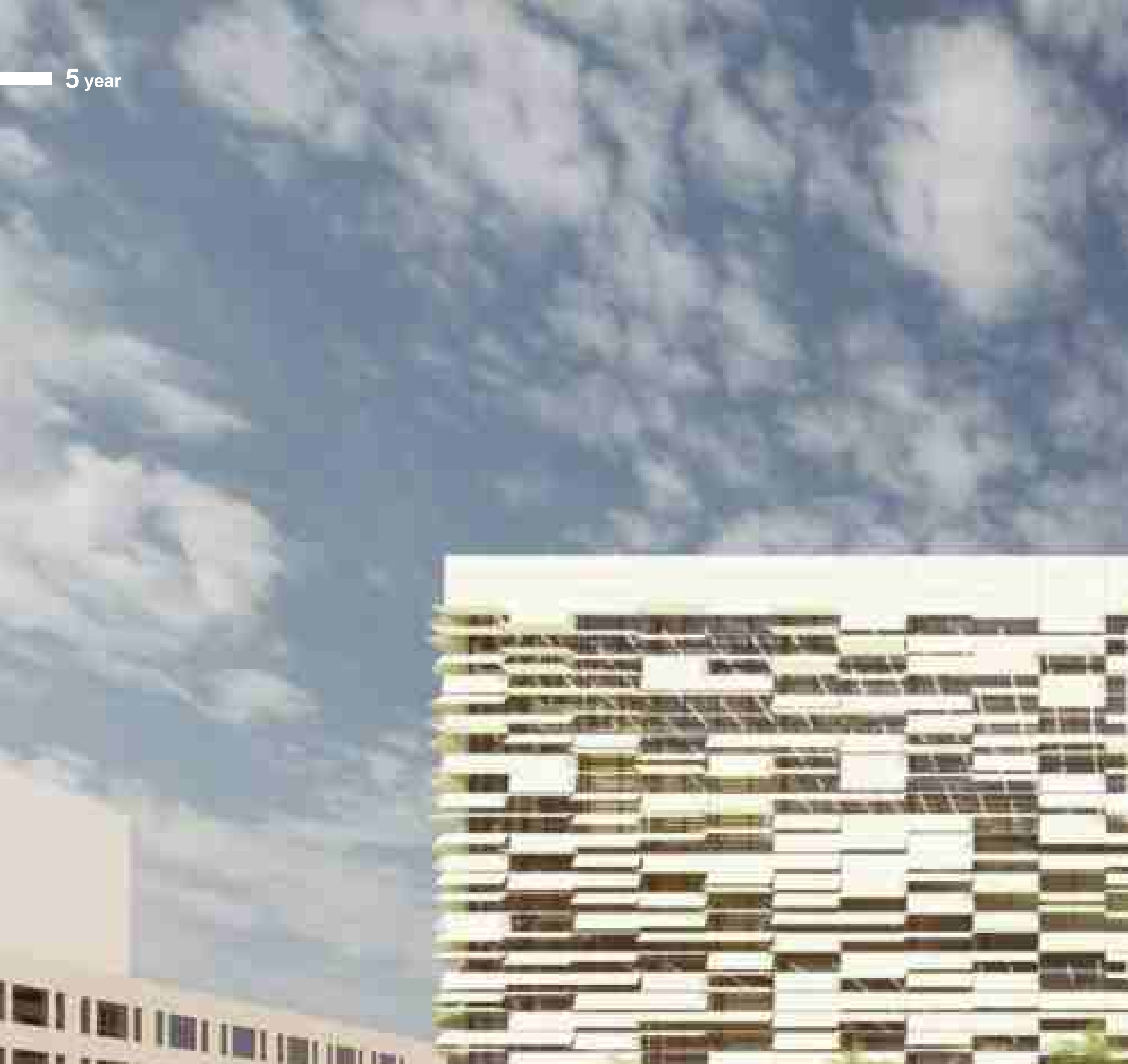


DECREASING TRENDS OF AGRICULTURAL INDEX



SECTION / ELEVATION





정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

정동 근대역사를 위한 도시정원

정동 방문자센터&미팅센터

곽윤재
GWAK, YOUN JAE

Urban Patio for Modern History

비대면, 비접촉 시대에 촉각적 경험은 도시를 기억하고 이해하는 유효한 방식이 되고 있습니다. 이 프로젝트는 정동 미 대사관저 운동시설 부지에 다양한 담과 빈 공간을 가진 촉각적 도시 정원을 제안합니다. 정원에는 방문자센터와 커뮤니티를 위한 미팅 센터가 분리되어 위치합니다.

정동의 특징인 담을 통해 열린 공원과 사적 정원의 경계, 도시와 인간적 규모의 풍경을 탐구합니다. 풍경들은 이질적인 것들이 혼재한 정동 속 '발견된(as-found)' 요소들의 원초적인 조합으로 구축됩니다.

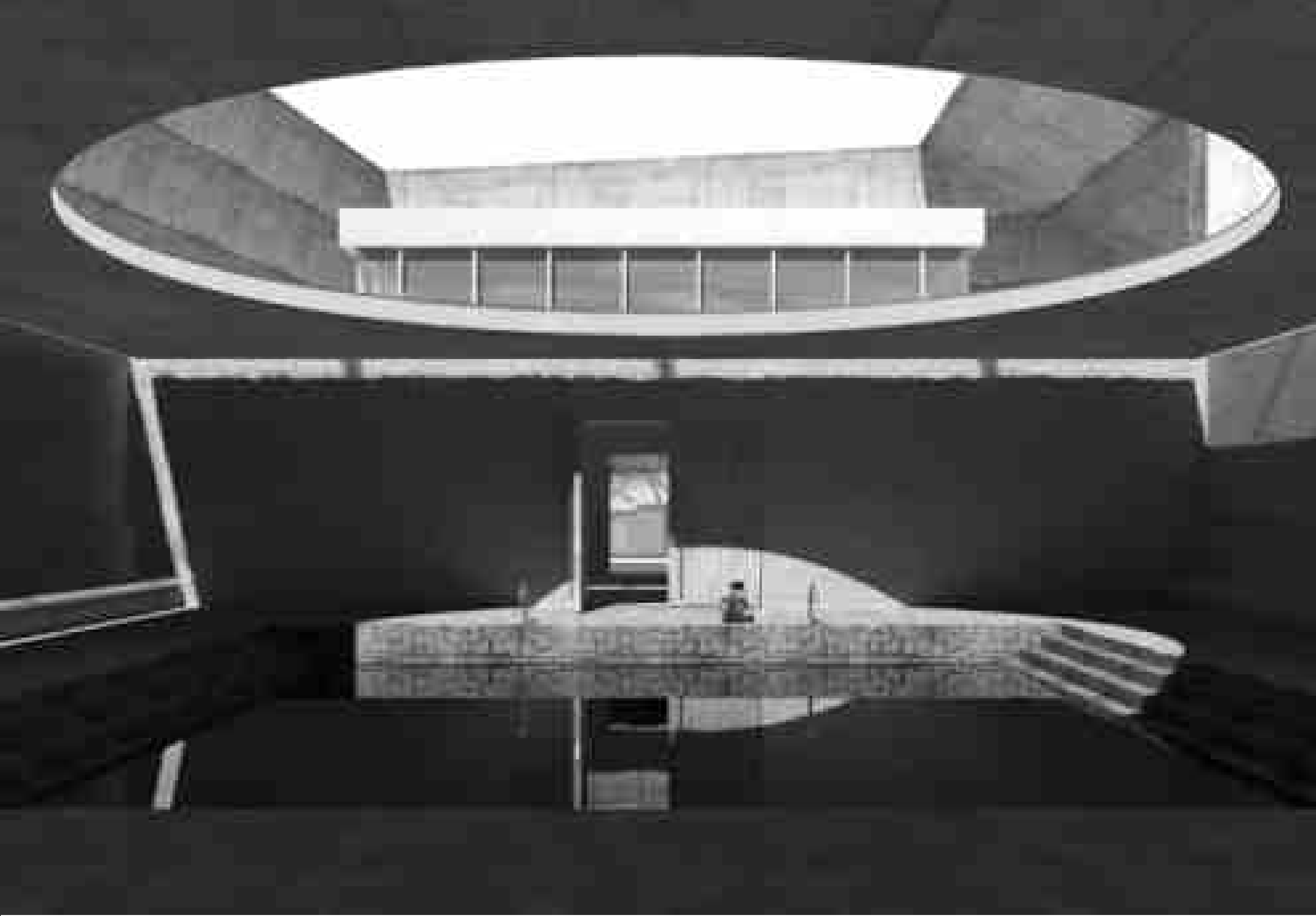
서울시는 현재 정동에 흩어진 근대유산을 연결하는 역사탐방로를 만드는 것을 목표로 하고 있고, 정동의 지역 커뮤니티는 단단한 유대를 바탕으로 탐방로와 도시재생에 대한 강한 의지를 보이고 있습니다. 그러나 과거 근대 공원의 시작점 중 하나였던 사이트는 미대사관에 편입된 후 전경이 통제하는 금역의 공간이 되어 탐방로를 단절시키고 있습니다.

정동은 장터가 열리는 도심 속 산책로이자, 여전히 논쟁적인 근대의 역사가 담겨있는 곳입니다. 따라서 이 프로젝트는 혼재한 양식과 복원 역사 속에서 원형을 찾아내고, 이미 존재하는 '발견된(as-found)' 규칙과 요소들의 순수한 조합이 만들어내는 새롭게 발견된 정원을 제안합니다.

연속적이면서 불연속적인 담을 따라 도착한 정원은 도시 규모의 담 공간이 됩니다. 법규에 의해 발견된 볼륨은 거대한 빈 공간이 되고, 어반 스케일의 거대한 창들을 통해 방문자들을 유인합니다.

담 안은 9개의 방을 만드는 또 다른 담들의 공간이 되며, 일부 불규칙한 형상을 만들어 냅니다. 이는 제한된 대지 안에서 정동에 흩어진 근대건축물의 원형적 경험을 제공하고, 담의 반복과 차이를 통해 다양한 층위의 빈 공간의 정원을 형성합니다.

이처럼 다양한 담과 보이드의 공간을 촉각적으로 경험할 수 있는 도시 정원을 통해 흩어지고 단절되었던 정동길이 이어지고 확장될 것을 기대합니다.

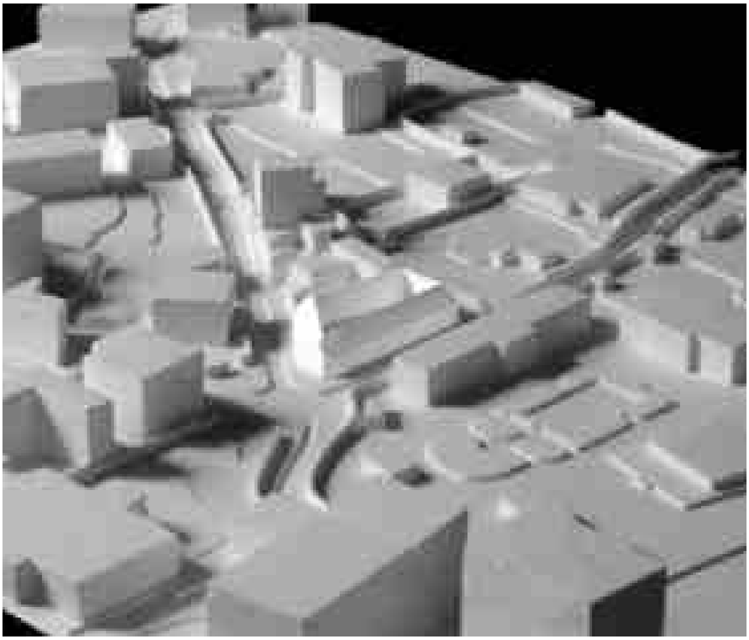


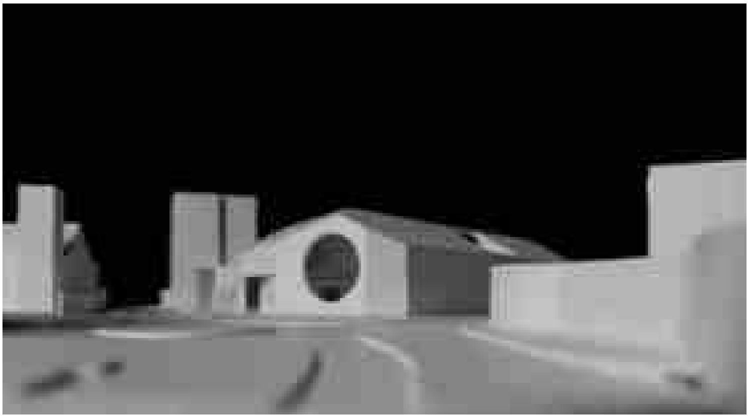
담의 정원

정동의 특징인 담은 없애고 낮추어야 할 대상이 아닌, 새로운 공공성의 시작일 수 있습니다.

과거 근대 공원의 시작점 중 하나였던 사이트는 미대사관에 편입된 후 전경이 통제하는 금역의 공간이 되었습니다. 새로운 도시정원은 열린 공원과 사적 정원의 회색 지대에 있습니다.

정동의 특징인 담을 통해 열린 공원과 사적 정원의 경계, 도시와 인간적 규모의 풍경을 탐구합니다. 풍경들은 이질적인 것들이 혼재한 정동 속 '발견된(as-found)' 요소들의 원초적인 조합으로 구축됩니다.

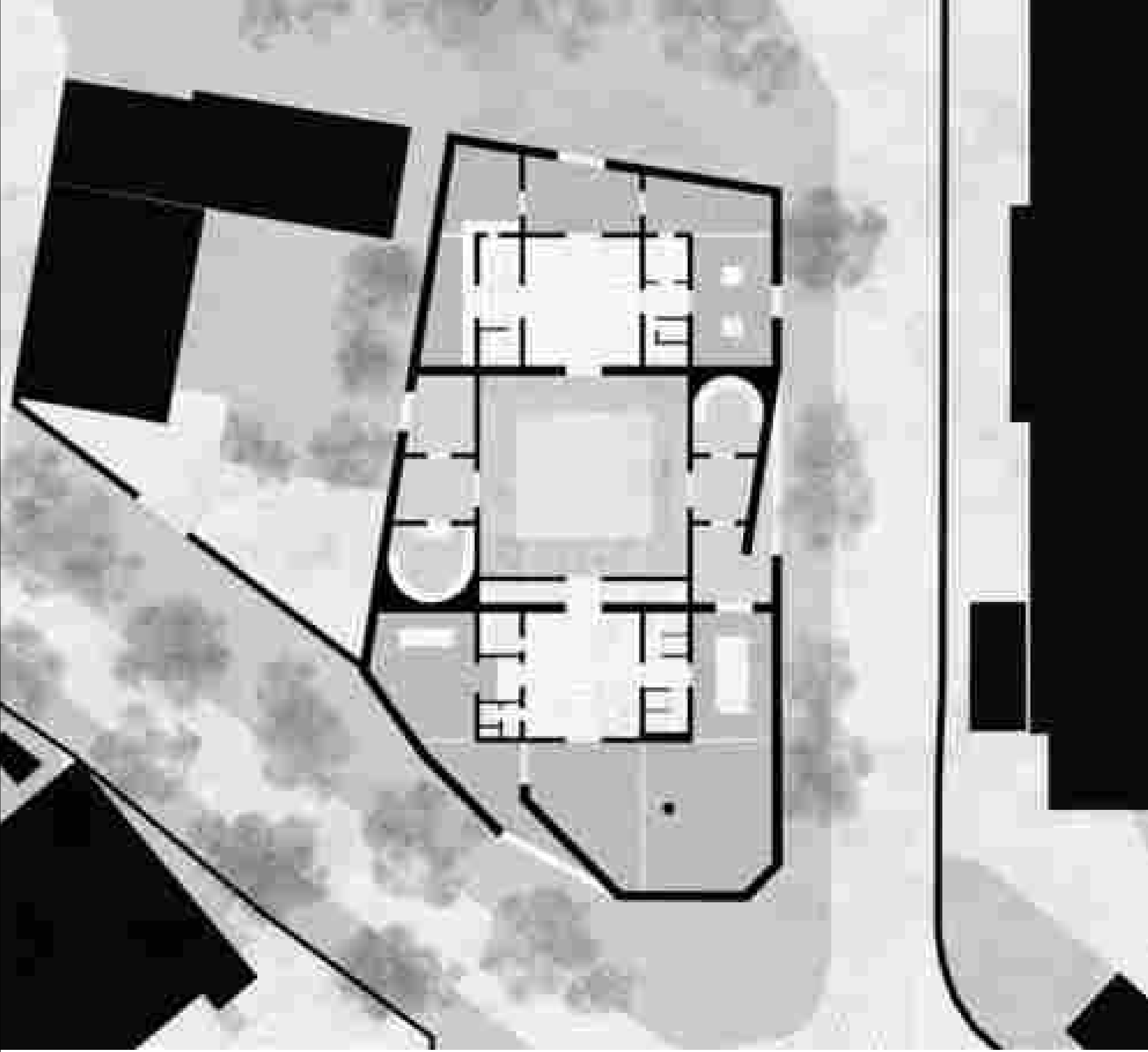




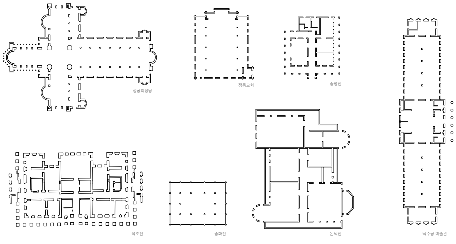
담과 빈 공간 : 정동 역사탐방로

담, 유산, 녹지

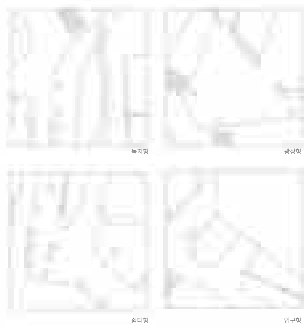
법규에 의한 최대 보이드



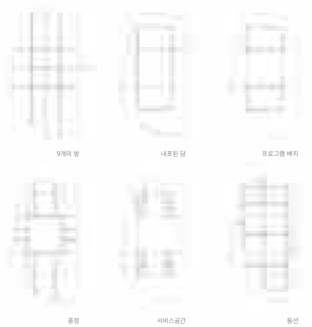
9개의 방, 모서리가 만드는 미궁



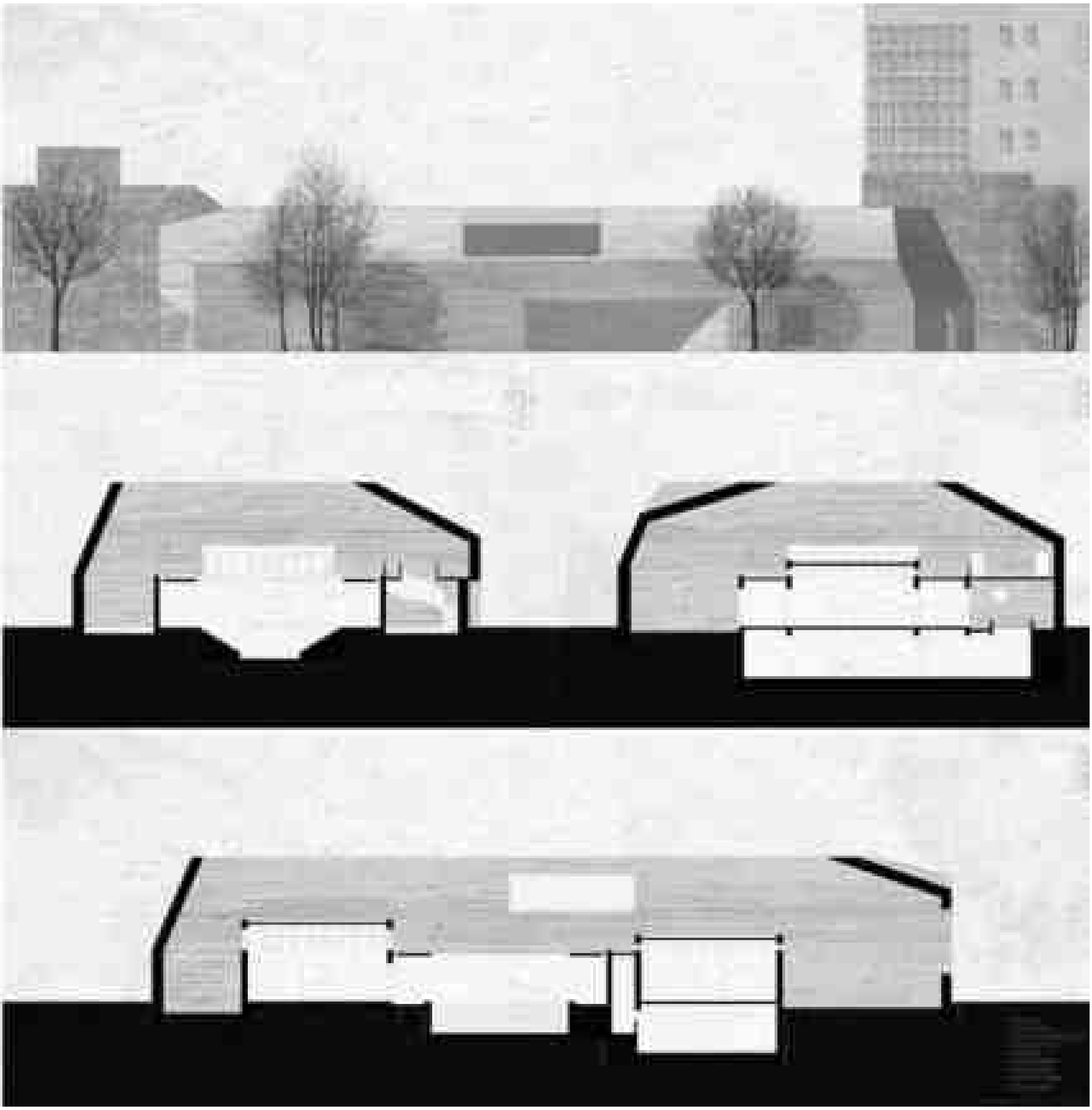
정동 근대유산 평면



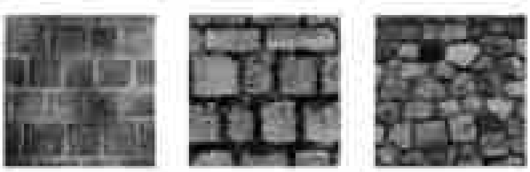
주변 코너 유형



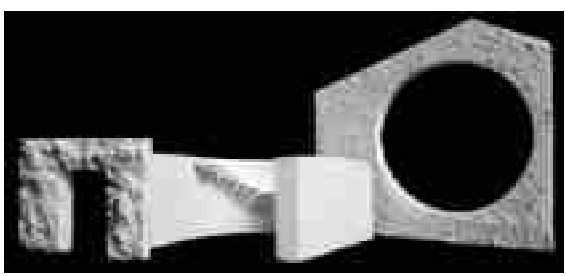
평면 파르티



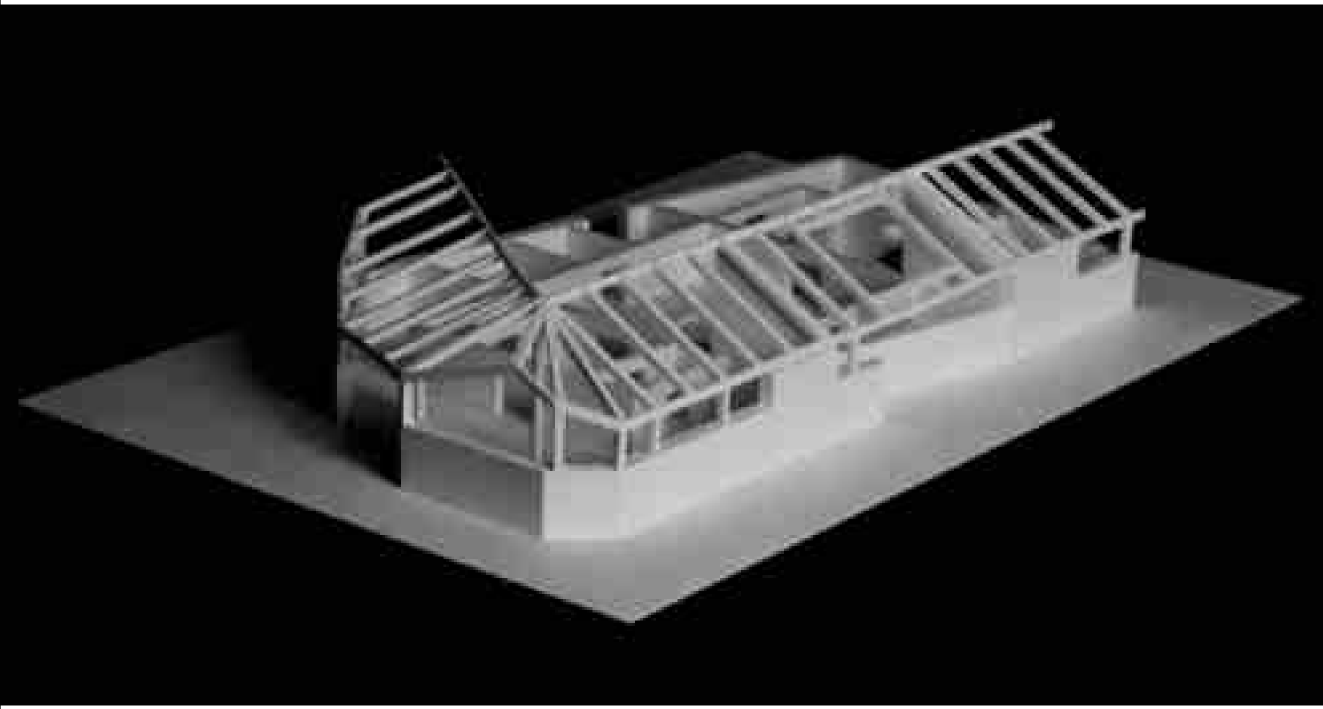
새로운 녹 : 콘크리트 파쇄로 얻은 질감



발견된 재료들



콘크리트 파쇄로 얻은 질감



담과 부유하는 지붕

인공지형적 기초　　미궁의 내력벽　　부유하는 지붕　　위요하는 담

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

REGENERATIVE PARK

기존 중고차 시장의 자동차 재생공원으로의 변화

권오태
KWON, OH TAE

자동차의 특성과 그에 따른 상업시설의 변화 그리고 도시재생까지

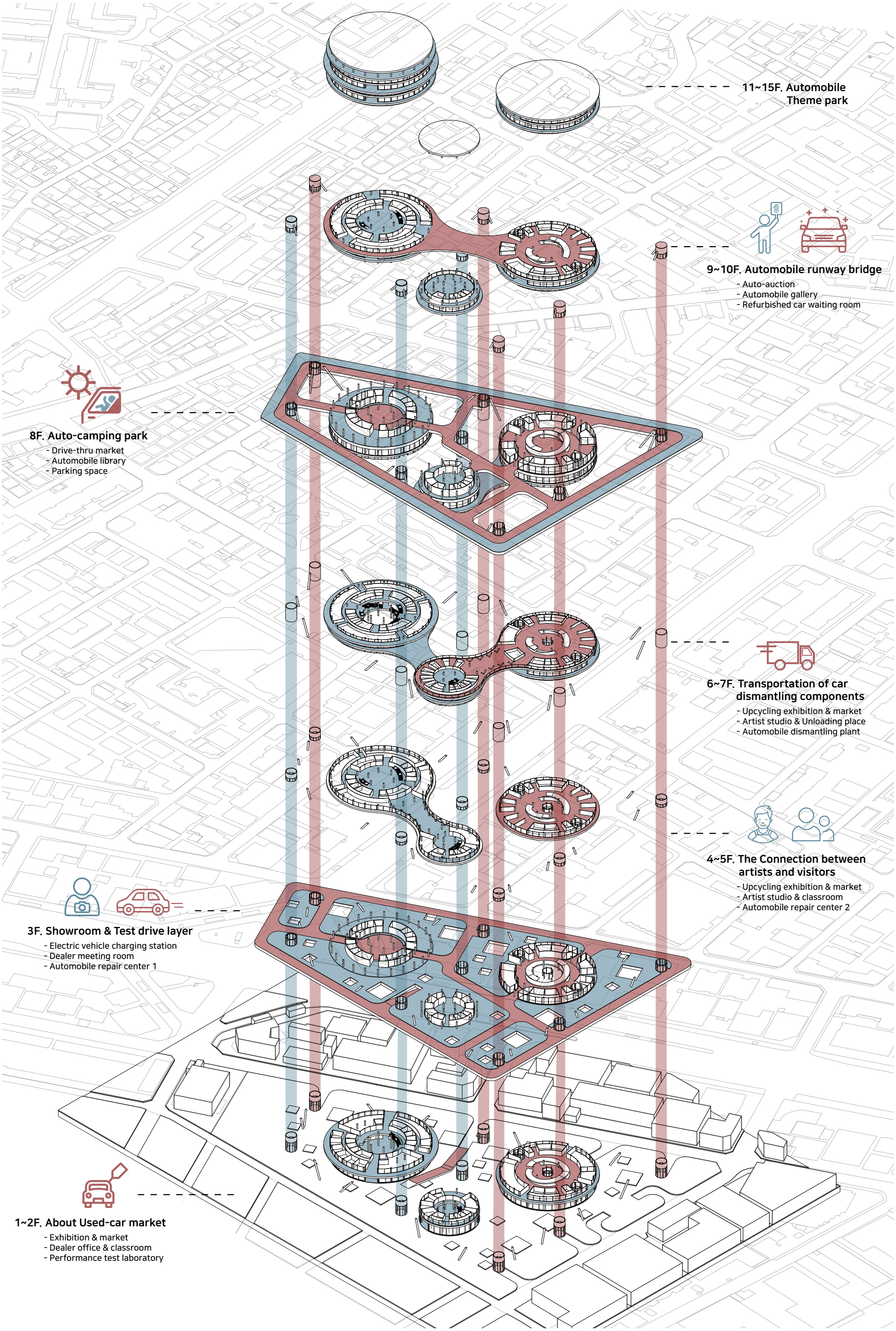
동대문구와 성동구의 경계에 위치한 장안평 일대는 과거부터 자동차 산업단지로 자리 잡았고, 그 중심에는 중고차 시장이 있다. 그러나 기존의 중고차 시장은 점점 자동차의 수요에 따라 주차장과 다름없이 멈춰있고 죽어가는 공간처럼 보이기 시작했다. 또한 온라인 시장의 발전에 따라 오프라인 시장은 이러한 메커니즘에서 벗어나기 힘들어졌다. 그렇다면, 오프라인에서의 자동차의 상업공간은 어떻게 바뀌어야 할까?

자동차의 특징은 '움직임'에 있고, 오프라인 시장의 장점은 '경험과 체험'에 있다. 따라서 대상지인 장안평 중고차 시장의 남단에 위치한 기존의 중랑물 재생센터의 '재생공원'이라는 변화와 함께 중고차 시장에서 '자동차의 재생'이라는 개념을 가져와 장안평 일대와 소통하며, 살아있는, 보다 역동적인 자동차 시장과 재생을 기반한 자동차 공원을 제안하고자 한다.

자동차가 이곳에서는 중고차가 되며, 중고차의 재생에는 두 가지의 방식이 존재한다. 하나는 자동차 자체가 다시 중고차로 쓸 수 있는 '재사용'의 방식이며, 다른 하나는 다시 쓸 수 없는 자동차의 경우 해체를 하여 해체 부품을 이용한 '재활용'의 방식이다. 그리고 재활용의 방식에서는 자동차의 시트나 부품들이 패션, 가구, 기타 잡화들이 될 수 있는 업사이클링 방식을 제안한다.

전체적인 컨셉은 보시다시피 자동차의 역동성을 위해 자동차의 주행 공간을 위로 띄우는 것에 있었다. 따라서 그에 따라 건물을 조직하는 구조의 형태로는 중심적인 거대한 세 개의 원형매스가 자리를 잡고 있고, 트러스 구조로 된 두 개의 플랫폼이 매스들을 엮어주며, 이에 부족한 구조는 자동차와 보행자의 야외 수직동선 코어 역할을 하는 카 리프트와 보행자 리프트, 그리고 그러한 리프트와 함께 뒷받쳐주는 사선의 기둥으로 이 거대한 플랫폼들을 지지하려 했다.

이제 기존의 멈춰있는 중고차 시장은 막을 내리고 있으며, 특히 지금의 장안평 부지는 중랑물 재생센터와 연계한 '재생'이라는 개념 안에 있어야만 한다. 따라서 이번 설계안을 통해 중고차를 단순히 중고차로 바라보는 것만이 아니라 중고차 역시도 재생의 개념 속에서 그 시장은 바뀔 수 있으며, 또한 자동차를 위한 공간은 자동차의 역동적인 특색에 맞게 변화해야 함을 제안하고 싶었다.

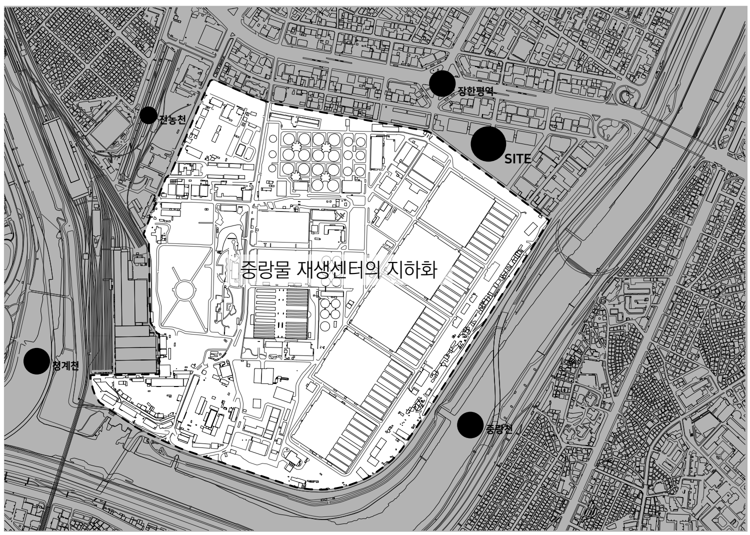


11~15F. Automobile Theme park
9~10F. Automobile runway bridge
- Auto-auction
- Automobile gallery
- Refurbished car waiting room
8F. Auto-camping park
- Drive-thru market
- Automobile library
- Parking space
6~7F. Transportation of car dismantling components
- Upcycling exhibition & market
- Artist studio & Unloading place
- Automobile dismantling plant
4~5F. The Connection between artists and visitors
- Upcycling exhibition & market
- Artist studio & classroom
- Automobile repair center 2
3F. Showroom & Test drive layer
- Electric vehicle charging station
- Dealer meeting room
- Automobile repair center 1
1~2F. About Used-car market
- Exhibition & market
- Dealer office & classroom
- Performance test laboratory

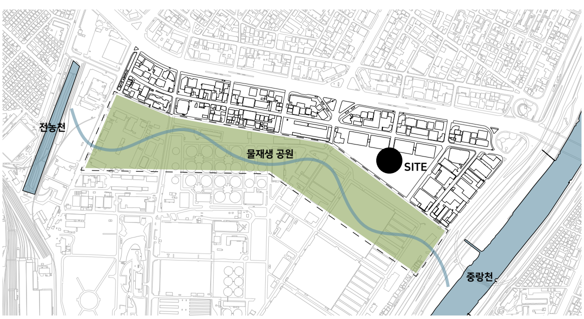
장안평 중고차 시장과 중랑물 재생센터의 변화

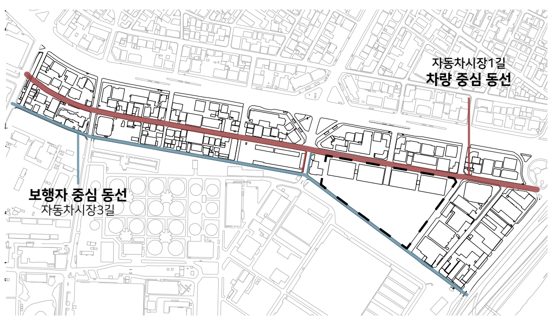
장안평 일대는 1979년 11월 중고차 매매시장과 자동차 정비업소 및 부품상가 등이 조성되기 시작한 이래 30년이 넘는 시간동안 서울 내 자동차 산업의 메카로 자리매김해왔다. 그러나 40년 가까운 세월이 흐르면서 시설은 낙후되고 후진적 매매시슫템으로 인해 온라인 중고차 시장에 밀리면서 쇠퇴의 길에 들어섰다.

장안평 일대 남단에는 중랑물 재생센터가 크게 배치되어 있는데, 서울시는 중랑물 재생센터를 지하로 내리고 지상에는 대규모 생태, 문화, 연구 복합공간으로의 변화를 계획 중에 있다.

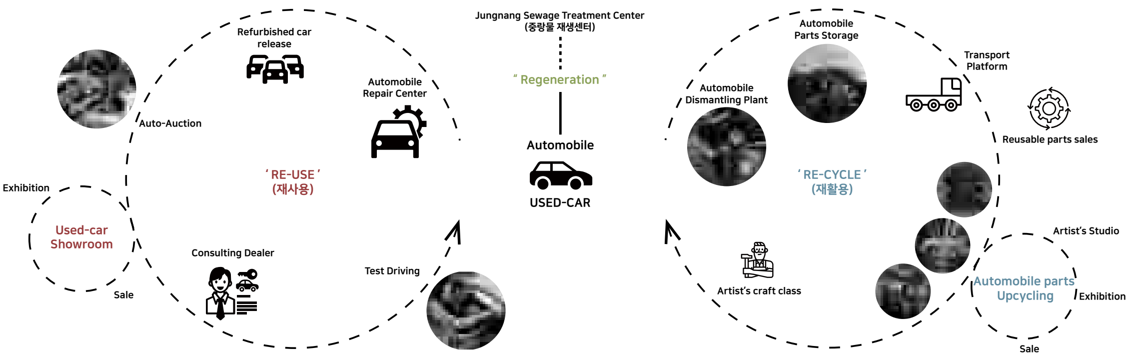


새로운 하천의 흐름을 통한 공원 제안과 그에 따른 보차의 분리





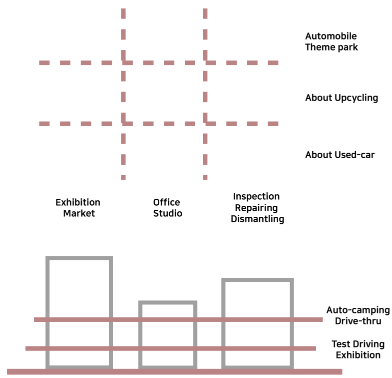
PROGRAM SYSTEM : 중고차의 재사용과 재활용

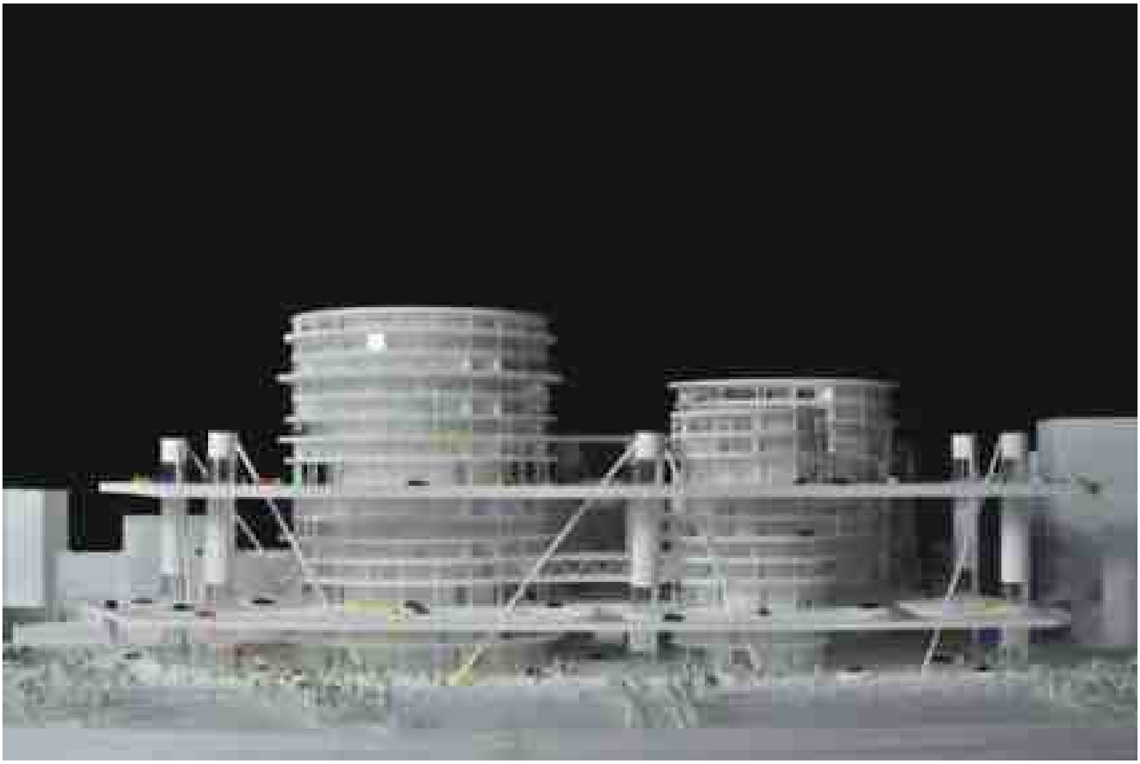


중고차 시장과 재생공원의 사용자

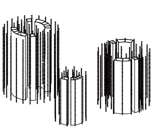
USER	FUNCTION	SPACE	PROGRAM
Visitor	Entertainment	Observatory Used-car auction Used-car museum Auto-camping space	Automobile Theme Park
Dealer & Staff	Automobile 'Re-use'	Used-car Showroom Meeting room Classroom	Automobile repairing Used-car Exhibition & market
Artist	Automobile 'Re-cycle'	Used-car Repair center Upcycling Showroom Artist's Studio	Automobile dismantling Used-car Upcycling Exhibition & market
Customer	Shopping	Used-car Dismantling plant Loading dock Car performance test Laboratoy	Test driving & Drive Thru market

세로와 가로 축으로 만들어진 '9 GRID'

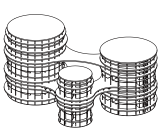




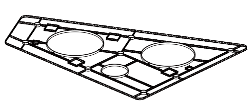
건물의 구조와 플랫폼의 구조



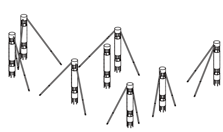
Buildings' columns & cores



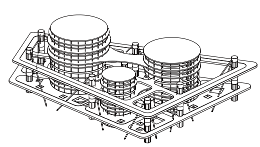
Buildings' slabs & bridges



Platform's truss structure & void



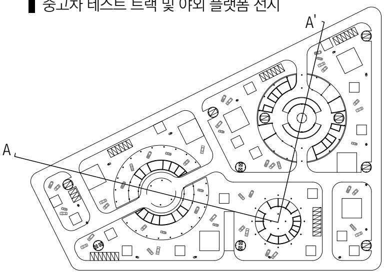
Car & Pedestrian lift cores & Diagonal columns



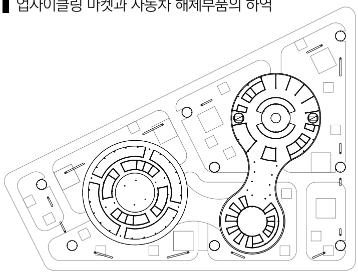
' Regenerative park '

평면도

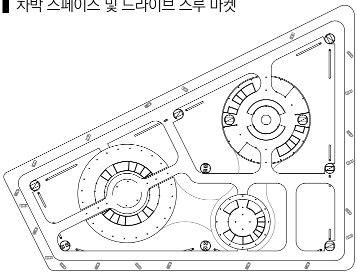
3F level plan _ Platform 1
중고차 테스트 트랙 및 야외 플랫폼 전시



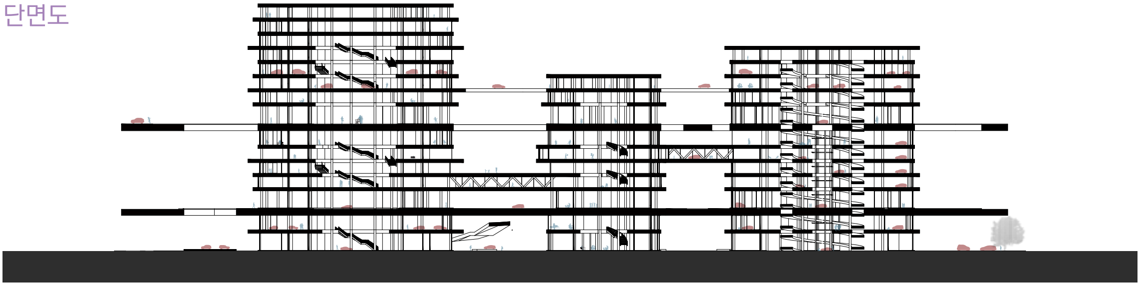
6F level plan _ Bridge
업사이클링 마켓과 자동차 해체부품의 하역



8F level plan _ Platform 2
차박 스페이스 및 드라이브 스루 마켓



단면도



정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

DIGITAL ARCHIVE ARCHITECTURE LIBRARY

VR 건축박물관

김지환
KIM, JI HWAN

디지털 시대의 새로운 건축박물관

20세기까지는 건축가들이 직접 종이에 자를 대고 도면을 그리고 투시도를 그렸으며 모형을 만들어 사진을 찍는 등 수작업을 통해 모든 자료를 만들어 왔었다. 그러나 21세기에 들어서면서 건축 자료의 방식 또한 많이 변했다. 컴퓨터 기술과 디지털 기술의 발달로 대부분의 자료를 컴퓨터를 통해 디지털 자료로 만들게 되었고 문서자료로만 정리되었던 자료들도 디지털 자료로서 정리할 수 있게 되었다.

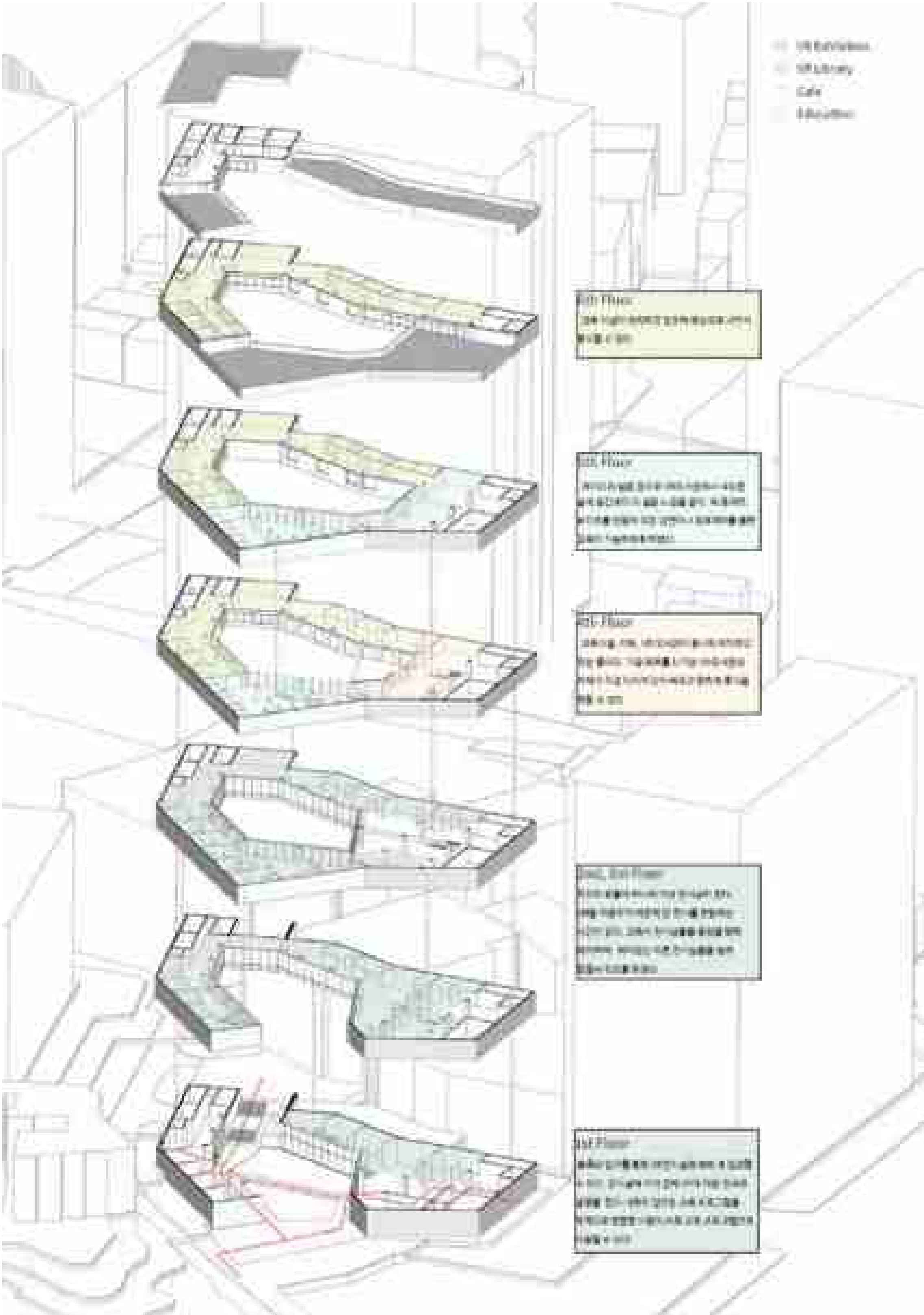
디지털화된 자료들을 이용한 건축박물관을 만든다면 지금까지와는 다른 새로운 건축박물관이 필요해진다. 디지털 자료를 보관하고 관리하는 장소로서 기존의 박물관에서 수장고로 이용되던 장소는 필요가 없어지며 서버가 그 자리를 차지하게 된다. 또한 전시를 가상의 자료를 모방한 모형이나 패널을 통해 하지 않고 새로운 기술인 VR, AR를 통해 직접 디지털 자료를 관람할 수 있다. 디지털화된 자료를 보여주기 위하여 물리적인 모델을 만드는 것이 아닌 사람이 디지털화된 공간으로 들어가는 것이다.

다른 서버용 건물들을 보면 매우 투박한 형태로 정말 필요로 하는 창문만을 만든다. 관리하는 공간에 채광용 창문들, 서버실 환기용 창문 등 외부에서 오는 사람들에게 보여주기용 창문을 뚫지 않는다. 사람을 위한 공간이 아닌 컴퓨터를 위한 건축물이기 때문이다.

그렇다면 이렇게 만들어지는 박물관은 어떤 형태여야 할까? 디지털 관리를 위한 건축물로써 최소한의 창문을 뚫어 투박하게 해야 하는가? 아니면 전시장을 관람하러 오는 관람객을 위해 화려하게 해야 하는가? 건축에 답은 없다. 투박하게 콘크리트로 모든 면을 막아도 웅장할 수 있으며 화려하고 복잡하게 하여 아름답게 보이게 할 수도 있다. 설계자에 따라 건물의 외관은 얼마든지 바뀔 수 있다.

그러나 내부는 다르다. 프로그램의 용도가 바뀌었기 때문에 많은 부분이 바뀌게 된다. 물리적인 모형과 같은 전시물이 없어져 넓은 공간이 필요하지 않게 되었으며 전시 또한 실제 공간과의 영향이 적은 VR, AR로 이루어진다면 또 다른 공간이 만들어질 것이다.

빠른 과학의 발전은 건축에도 많은 영향을 끼쳤다. 도면을 컴퓨터로 그리고 모형과 건축물을 가상의 공간에 미리 만들어보고 이제는 가상의 공간에 들어갈 수도 있게 되었다. 건축가들은 실제 건물을 만들기 위해 존재하지만 그 과정에서 수많은 디지털 자료를 만들어 낸다. 그만큼 많은 건축 관련 디지털 자료들이 만들어졌고 그 디지털 자료를 이용하는 방법 또한 생겨났다. 그렇다면 새로운 건축박물관은 실제 건축물을 기준으로 만들어진 작은 치수의 가상 모델을 보여주는 것이 아닌 가상세계에 만들어져 있는 진짜 건축물을 보여주는 것이 옳은 것이 아닐까?

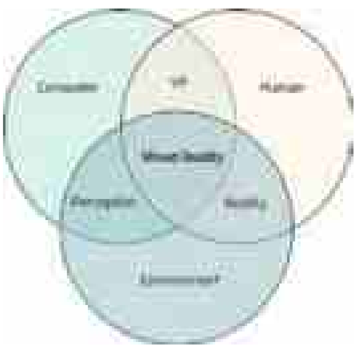

Cafe

VR을 이용한 전시

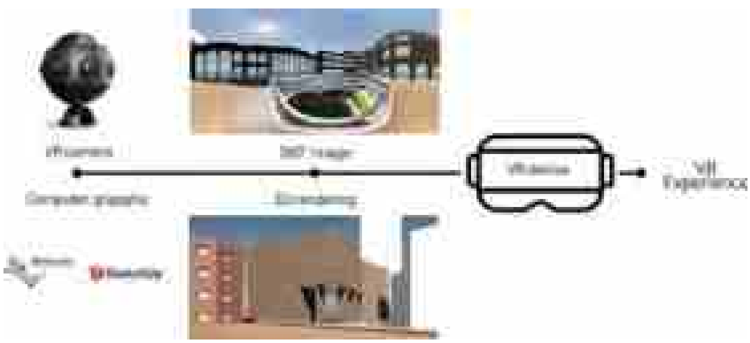
건축은 다른 예술과는 달리 요즘은 디지털 자료를 만들고 그것을 실제 건축물로 만드는 작업을 합니다. 그러나 실제 건물늘 전시 할 수 없으므로 디지털화된 자료를 이용하여 이미지를 만들고 모형을 만들어 전시를 하게됩니다. 이에 저는 디지털의 세상에있는 3d모형, 패널을 현실로 가져와 전시하는 기존의 전시와는 다른 vr기기를 통해 우리가 가상의 공간으로 직접 들어가서 디지털화 되어있는 건축을 직접 보고 느낄 수 있는 건축박물관을 생각하였습니다.

ISSUE

ISSUE

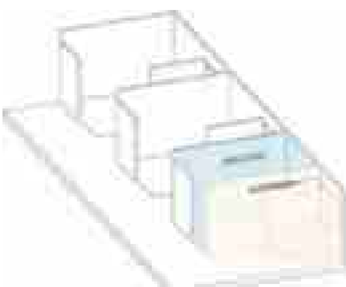


VIRTUAL REALITY

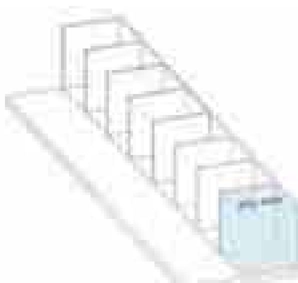


VR EXPERIENCE

VR EXPERIENCE

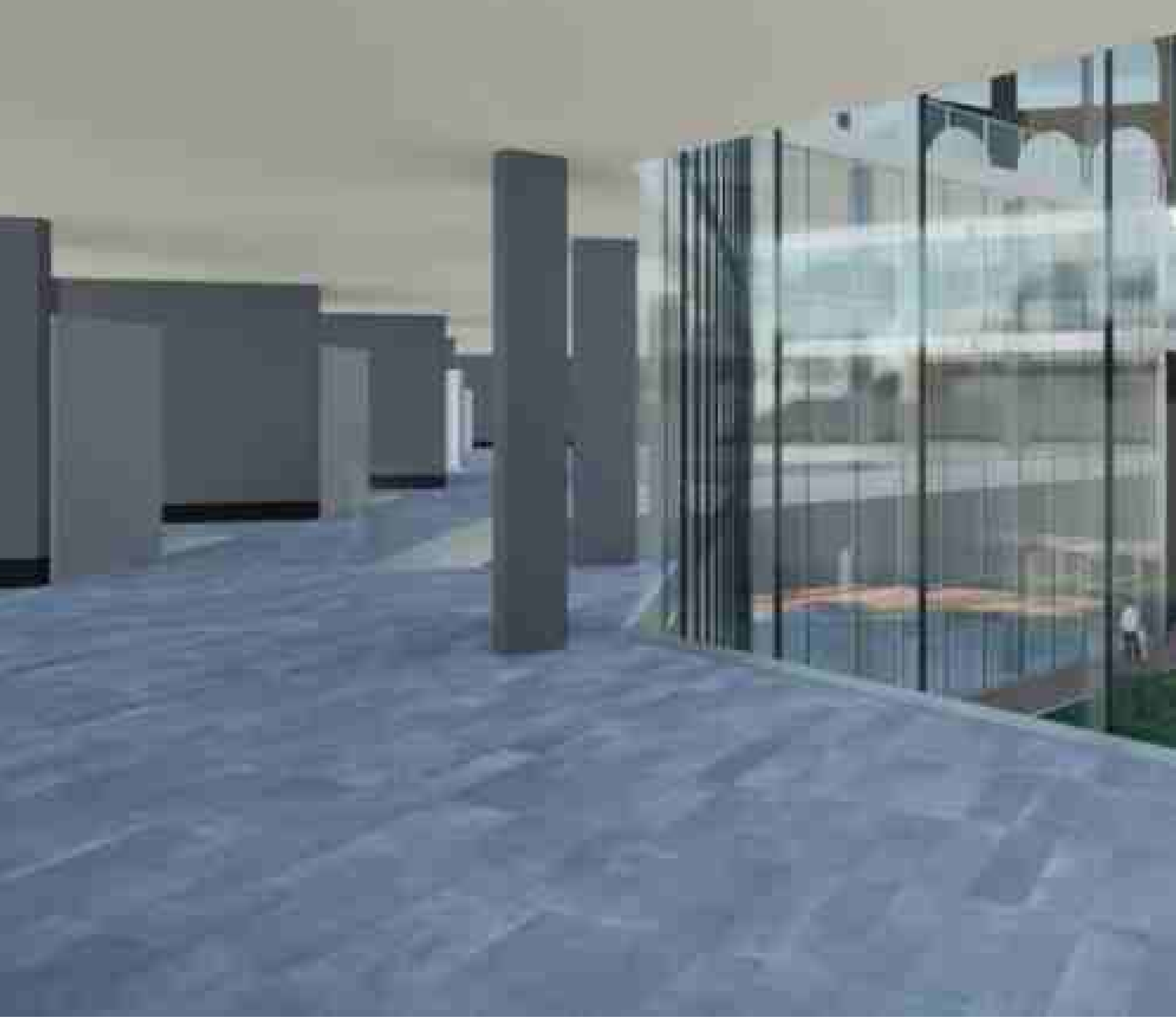


Exhibition

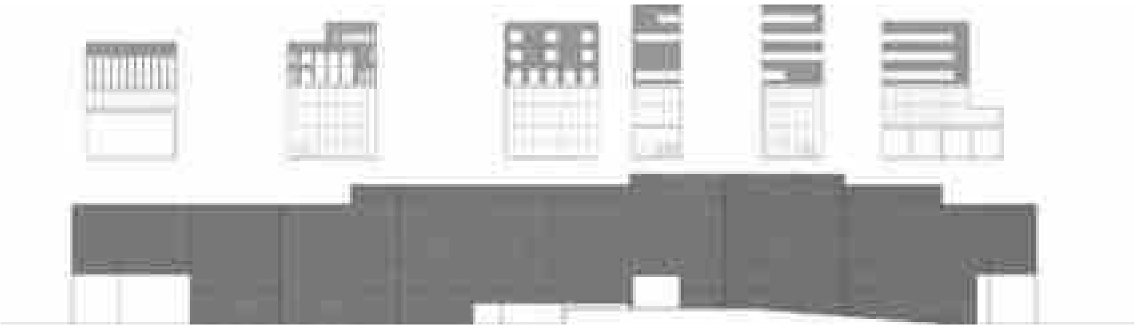


Library

Education



ELEVATION



SECTION

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

ART REVIVAL IN MUNRAE-DONG

문래창작촌을 재활성화하기 위한 앵커시설

남석원
NAM, SEOK WON

근대공장건축이 사라지는 곳에서

그 동안의 공장은 심미성보다 효율성과 합리성만을 강조했다. 공장은 시대가 다양해지고 분화되면서 더 이상 육중함을 유지할 수 없게 된다. 거대한 공장과 공장들의 군집의 자리와 틈에는 무엇이 생겨나게 될까.

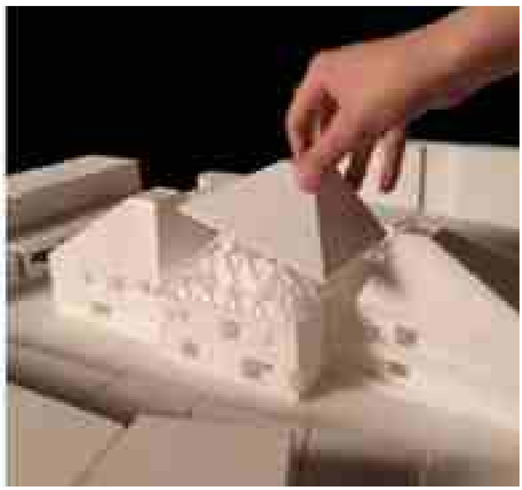
영등포구 문래동 기계금속집적지는 국내 최대의 규모의 제조단지이다. 1300여 개의 업체들이 밀잡되어 있으며, 일제시대 때부터 발달한 공업지가 지금까지 유지되고 있다. 업체의 90%이상이 기계금속업을 다루면서 소재부터 후처리까지 모든 공종과 작업이 가능한 유일한 곳이다. 세운상가와 청게천의 업체들이 재개발로 인해 문래동으로 밀려나면서 집적지의 규모가 거대해졌다.

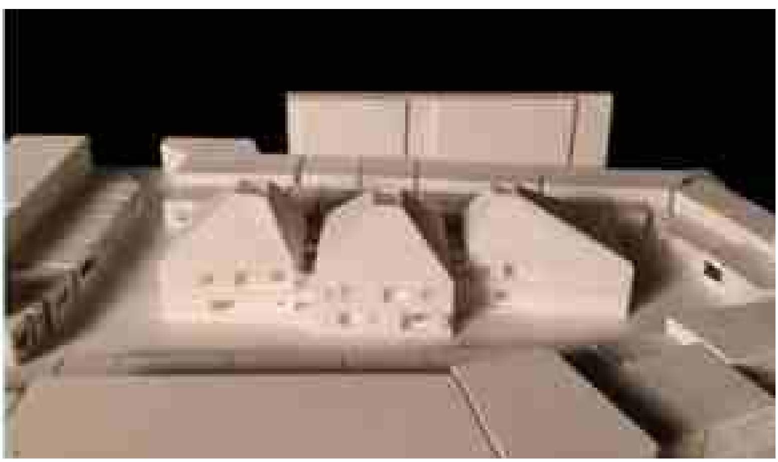
용도지역제로 인해 준공업지역 내에도 주거와 상업시설이 들어서고 문래동의 저렴한 임대료로 인해 홍대와 대학로에서 활동하던 많은 예술인들이 넘어오기 시작한다. 집적지에는, 아파트들이 우후죽순으로 생겨나면서 기존의 철공소의 영역은 점차 줄어들고 있다. 또한 이주를 통해 유입된 예술인들과 상인들이 철공소의 틈 사이로 침투하면서 독특한 색딸을 만들어 낸다.

그러나 90년대 철강산업의 침체와 IMF로 인한 자그압박으로 대형공장들의 이전이 가속화 한다. 현재 많은 문래동의 공장들은 시화공단, 화성산업단지, 시흥동으로 이전하면서 철공소의 영역 감소는 더욱 가속화 한다.

오랜시간 여러 번의 젠트리피케이션으로 인해 비자발적 이주가 끊임없이 발생했으며, 다양한 주체들의 소통 단절로 인해 창작촌의 색은 점점 옻열어지고 있다. 예술인들의 자폐적 행위, 주민들의 예술행위에 대한 몰이해, 공인들의 이주에 대한 소외감 등이 발생하고 공업지의 영역이 축소되는 가운데 창작촌과 집적지에는 예술과 소위 '힙'함에 대한 소비는 어느 정도 명맥을 유지한다.

하나의 생명체인 도시에서의 비자발적 이주는 어찌보면 당연하다. 미래의 새로운 일대의 중심이 될 예술인과 예술행위를 기준으로 강한 예술적 제스처를 취해보면 어떨까.



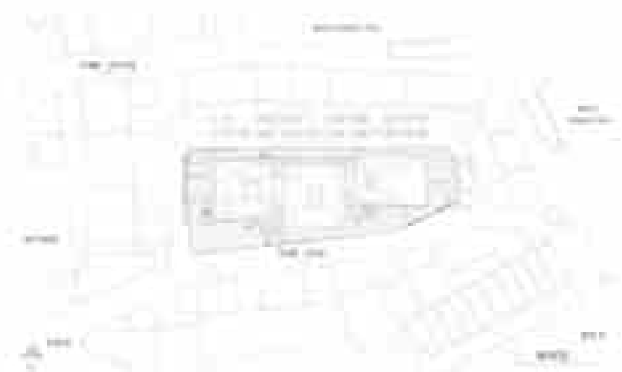


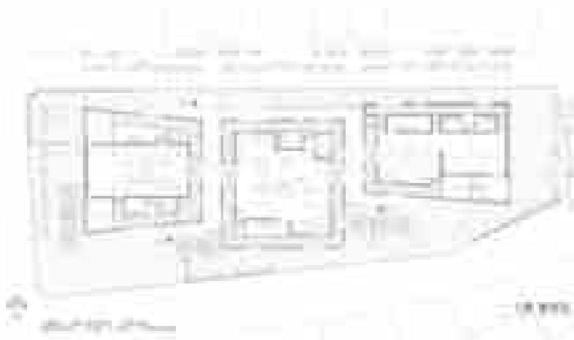
문래창작촌

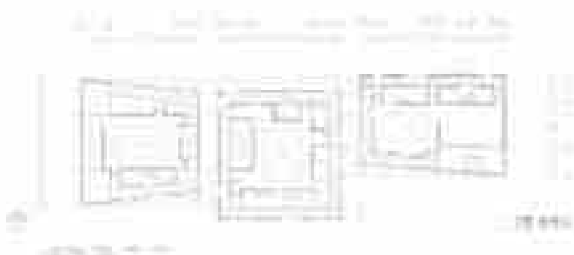
문래창작촌의 성격을 가장 잘 보여주는 사이트는 셔터와 폴딩도어의 그래피티로 둘러쌓여 있다.

해당 사이트로 예술인, 공인, 주민들이 모여 단절과 자폐성으로 부터의 비신뢰를 회복하고 다시 창작촌과 집적지로 확산해나가는 것이 본 프로젝트의 중요 컨셉이다.

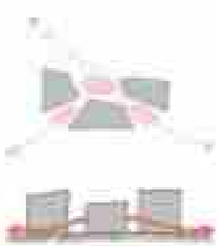
때문에 흡인과 유도를 통한 동선과 매스, 가장 중요한 철공소의 어닝과 그래피티를 수용하는 매스와 오프닝에 집중한다.



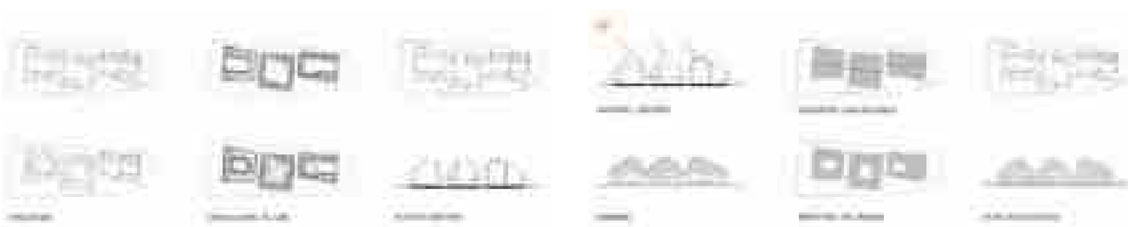




CONCEPT & PROGRAMME



PARTI DIAGRAM



MASS PROCESS

NEW STATION AS CONNECTING ARCHIPELAGO

노들섬 접근성 개선, 용산과 이촌 사이의 새로운 플랫폼 제안

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

신준호
SHIN, JUN HO

노들섬 접근성 개선

자연, 음악, 책과 쉼이라는 컨셉을 가진 노들섬은 우리에게 일상으로부터 활력을 선사하는 섬으로 찾다. 노들섬을 가기위한 보행 접근성은 매우 열악하며 한강대교의 자동차 위주의 공간은 우리에게 좋은 환경을 주지 못하고 있다.

노들섬의 남측은 새로운 보행로가 만들어지고 바로 앞에 노들역이 위치하고 있다. 하지만 북측은 다양한 역이 존재하지만 남측에 비해 상당히 멀게 위치한 것을 알 수 있다.

기존의 이촌역과 용산역을 지나는 경의중앙선에 새로운 역 플랫폼을 만들고 새로운 길을 따라 벽과 계단을 활용해 기존의 길에 다양한 이벤트들과 연결을 넣었다.

벽들은 실내외 모두 공간을 만들고 계단은 전망대나 공연장이되고 캐노피로도 사용되며 다양한 경험을 만들어 낼 수 있다.

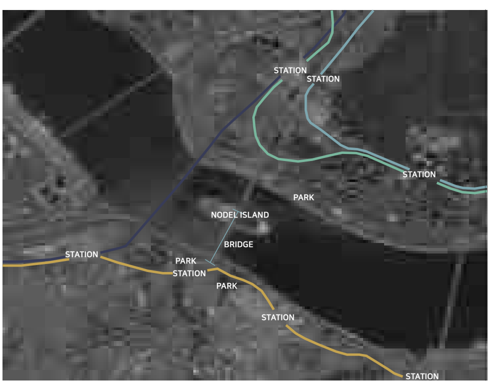
나의 설계는 단순한 미학이 아니라 보행로 자체가 특징적 건축이 되고 구조와 시스템에 의거한 제어가능한 곡선으로 디자인되고, 인체 스케일에서는 예측 불가능한 경험을 낳을 수 있을 것을 기대한다.

한강대교 북단

용산 북단교차로에서는 대교 위로 연결하고, 대교 아래에 위치한 이촌한강공원에서 노들섬 둘레길까지 연결하여 두 매스를 만들고 두 개의 매스를 연결하는 대교 하부에 연결 플랫폼을 만들었다. 기존의 다리를 보강하여 하부에 플랫폼을 설치하고 기존의 사이트에서 큰 흐름을 만들어 그 흐름에 따라 내력벽과 보를 설치하여 매스를 올린 후 계단을 위한 살 구조들을 붙여 계단 캐노피로 건물을 덮는다.

공원에서, 또는 교통섬에서부터 계단을 타고 올라오면서 그 앞을 광장과 같이 이용하고 기존의 대지에서부터 올라오고 내려감으로써 기존의 길을 확장하여 사람들에게 다양한 풍경을 선사하고 복잡한 교통으로 인해 떨어져있던 섬과 같은 곳을 연결한다. 교각 하부의 플랫폼 공간은 떨어져 있던 두개의 다리를 연결하고 새로운 공간을 만들어 사람들에게 신선하고 멋진 경험 선사한다.

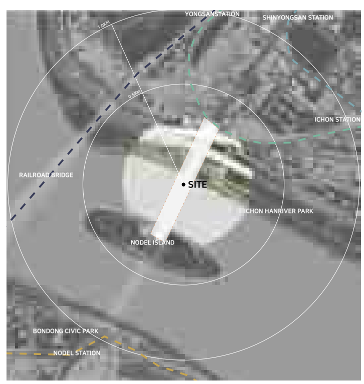
SITE PROBLEM / PROPOSAL

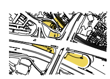


자동차 위주의 보행환경

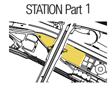
단순한 보행로

차, 자전거, 사람

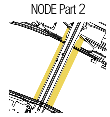




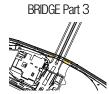
STATION Part 1



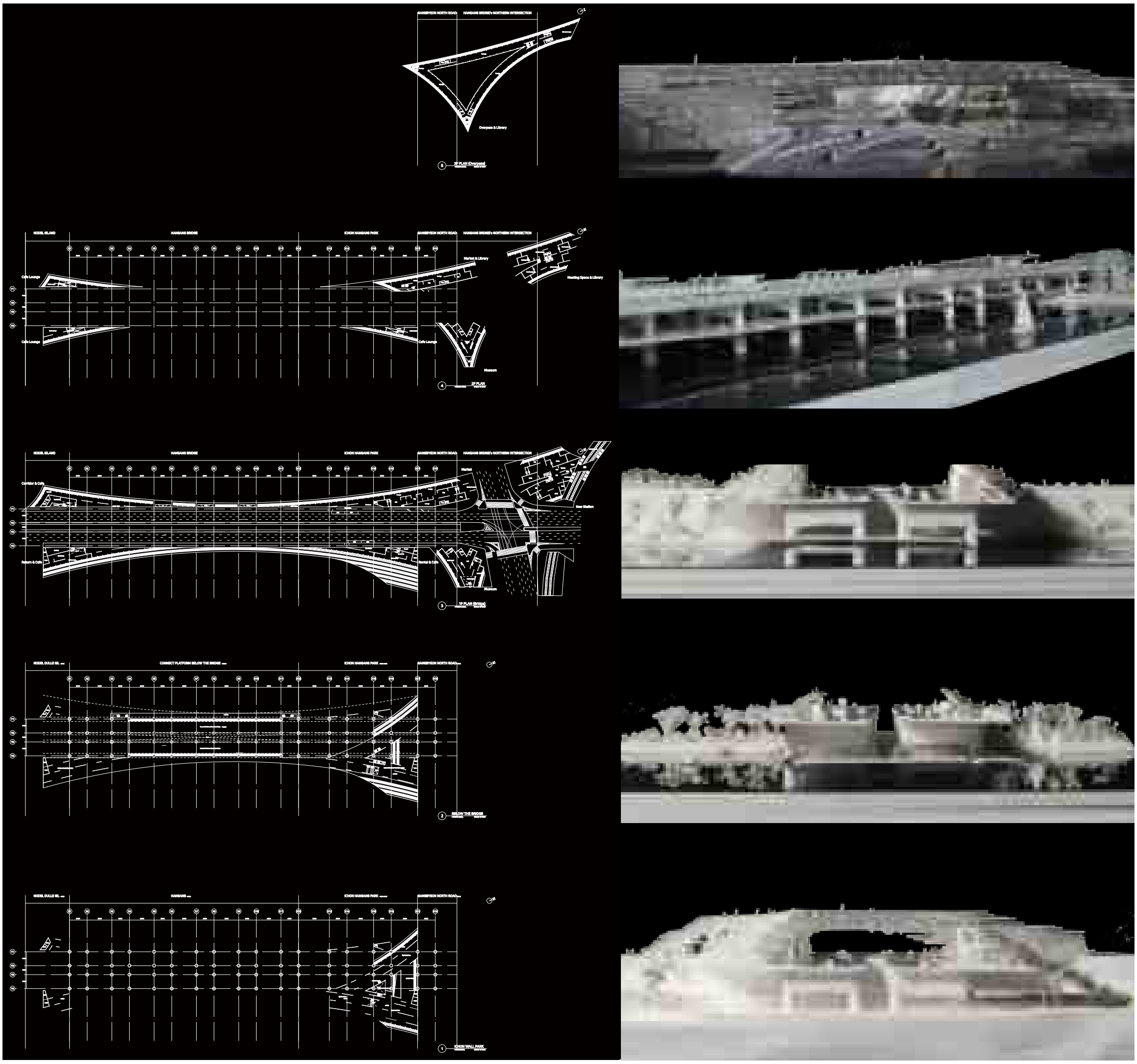
NODE Part 2



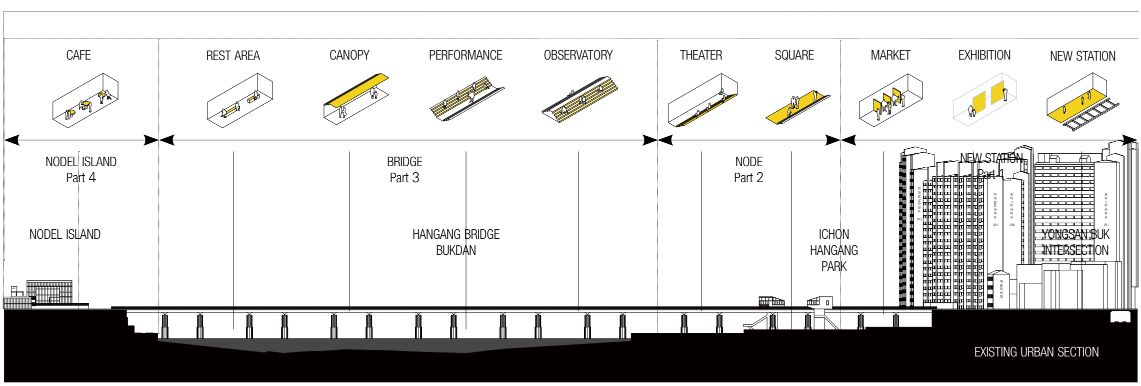
BRIDGE Part 3



NODEL ISLAND Part 4



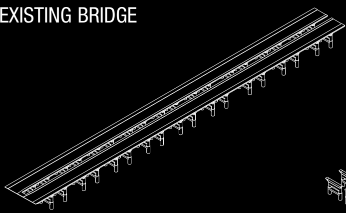
PROGRAM SEQUENCE



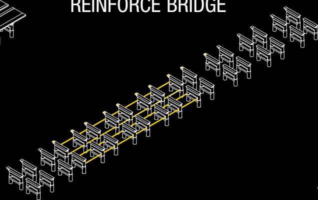
5 year

CONSTRUCTION

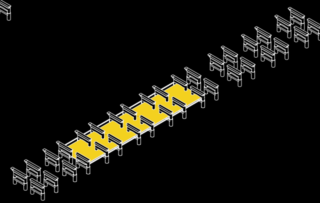
EXISTING BRIDGE



REINFORCE BRIDGE

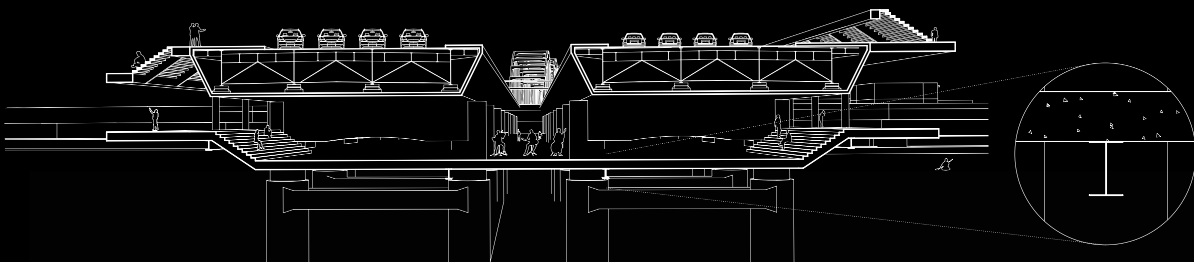


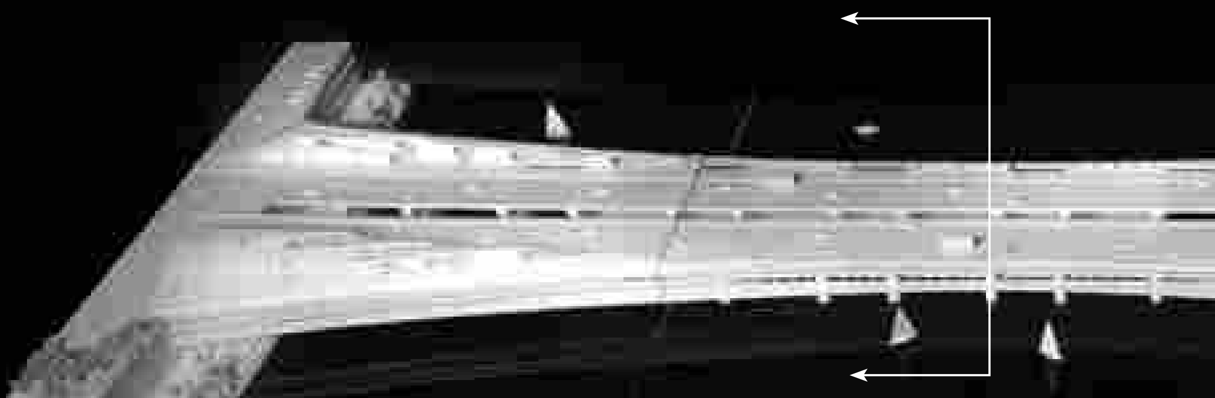
PLATFORM



EXTENSION BRIDGE

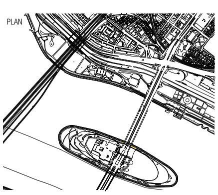
SECTION PERSPECTIVE (BELOW THE BRIDGE)





Section Perspective(Below the Bridge)

SITE ANALYSIS



노들섬 육교

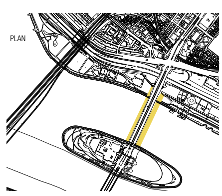
- 차도를 가로지르는 공중보행로
- 남측 백년다리와 연결 예정
- 북측과도 연결가능성

노들섬 지상, 지하층

- 노들섬의 다양한 레벨
- 노들섬의 자연, 음악, 책과 쉼이라는 컨셉의 프로그램

노들섬 둘레길

- 섬을 두르는 둘레길 레벨에 대한 연결 가능성
- 육교와 마찬가지로 동측과 서측을 연결하는 또 다른 보행로



사람, 자전거, 자동차

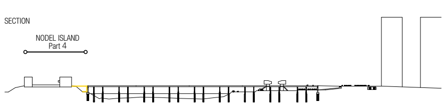
- 자동차 위주의 보행환경
- 아무런 이벤트 없이 단순히 보행의 기능만 수행

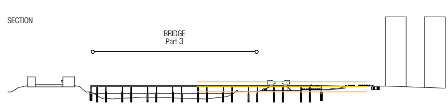
교각 하부공간

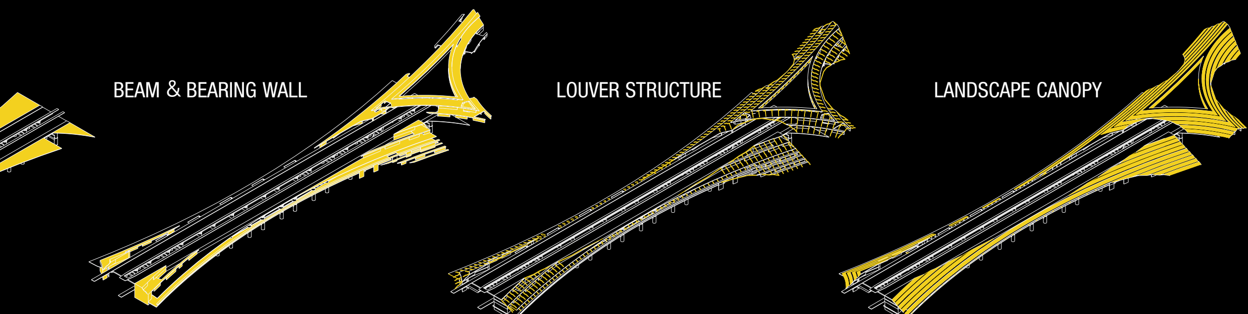
- 교각 하부공간에 대해 제대로 활용되고 있지 않다
- 교량의 하부, 중부, 상부의 레벨에 대한 활용 가능성

교각 사이 공간

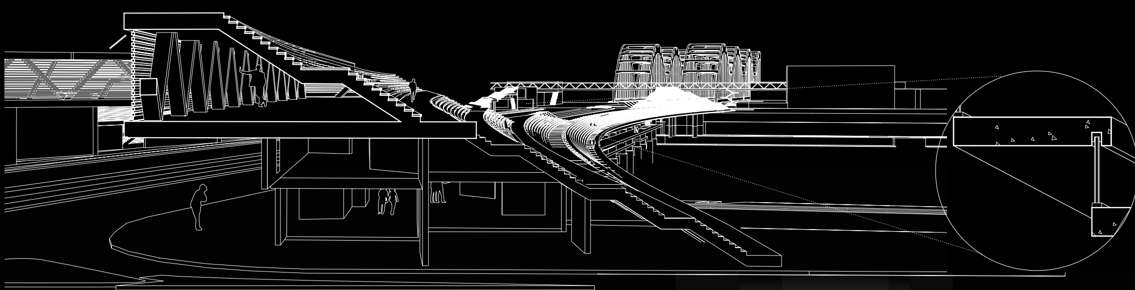
- 한강대교의 경우 쌍둥이 대교로 인해 생기는 교각 사이 공간에 대한 가능성
- 교량의 좌, 중, 우측을 활용 가능성

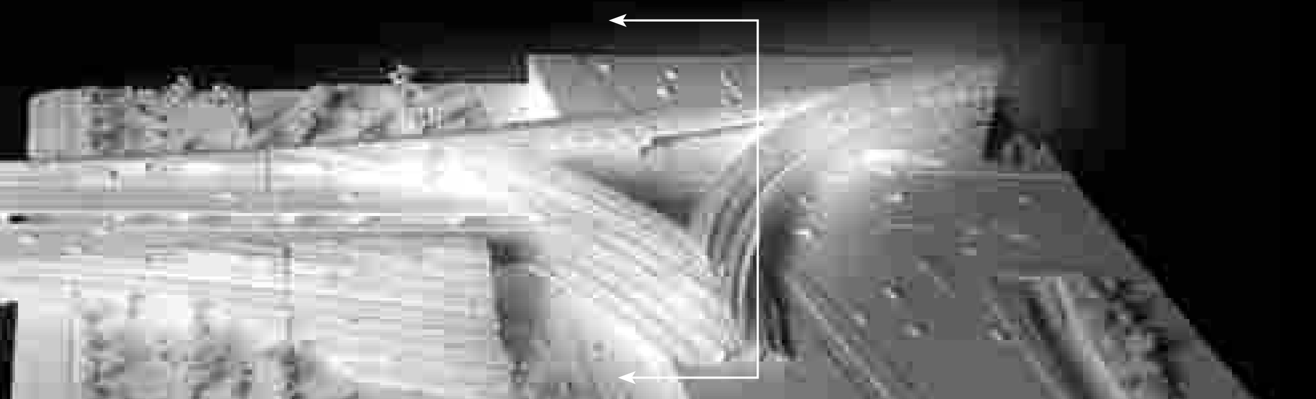






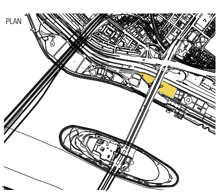
SECTION PERSPECTIVE (OVERPASS & STAIR CANOPY





Section Perspective (OverPass & Stair Canopy)

SITE ANALYSIS



견우, 직녀 카페

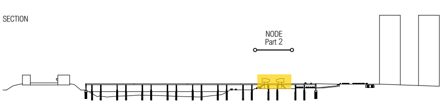
- 사람들이 모이는 카페
- 중요한 위치에 자리잡고 있지만 제대로 활용되지 않고 있다.
- 대교로 인해 서로 연결되지 않고 독립적으로 위치

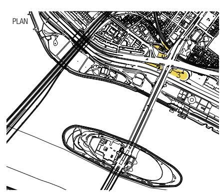
수직동선

- 이촌한강공원과 한강대교를 이어주는 수직 동선
- 계단과 엘리베이터가 존재
- 한강대교나 이촌한강공원의 부족한 보행환경을 이어주는 연결

교각 하부 공간

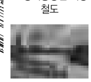
- 교각 하부공간을 활용하여 시민들에게 체육시설 제공
- 사람들이 모일 수 있는 광장 같은 공간 가능성





1. 경의중앙선 지상 철도

- 이촌〈−〉용산방향의 경의중앙선 지상철도에 새로운 역을 제시
- 기존의 철로를 피한 공지를 이용하여 이촌역과 같은 역을 제시
- 철로 위로는 한강대교 북단교차로가 있음



2. 복잡한 교차로 사이로 생기는 교통섬

- 복잡한 교차로 사이의 이 교통섬은 자투리 땅을 이용해 쉼터, 벤치 및 화장실 등 제공
- 조그마한 광장 및 녹지 역할 수행
- 주변에 다른 프로그램들 없이 차들 사이에 외로이 떠있는 섬

3. 회전 교차로를 통해 생기는 교통섬

- 북단교차로에서 강변북로로 내려가는 경사를 따라 만들어진 교통섬
- 현재 다른 프로그램 없이 녹지 역할 수행
- 한강대교의 초입부에 위치하고 있어 다리에서 접근이 가능

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

시대를 지닌, 채

익선동 컬쳐스페이스 & 유스호스텔

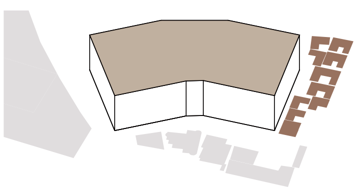
이미현
LEE, MI HYEON

전통과 현대건축의 경계부에 대한 고민

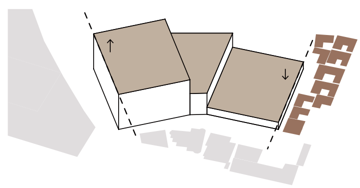
과거부터 현대까지, 오랜 건축의 역사가 녹아져있는 종로는 내국인과 외국인, 젊은세대와 기성세대가 함께 어우러질 수 있는 역사문화관광에 특화된 도시라고 할 수 있다. 하지만 급속한 현대화로 인해 전통건축은 점차 사라져가고 그 자리에 고층빌딩들이 들어섰고, 소수의 지역만이 보호대상으로 지정되 그 가치를 이어가고 있다. 익선동은 서울에서 가장 오래된 도시한옥이 100채넘게 모여있는 한옥밀집지역이다. 이곳은 전통건축의 가치를 인정받아 보호대상이 되었지만 이와 인접한 지역은 그렇지 않기에 익선동은 현대마을 속에 숨겨진 한옥섬으로 고립되어있다.

노후화된 숙박시설이 밀집되어있는 인접지역을 대상지로 하여 이곳에 현대화된 하이브리드 목조건축을 설계하고자 한다. 전통의 목구조를 그대로 사용하는 것이 아닌 발전된 건축기술에 맞춰 현대스케일로 확장하고 이러한 대공간을 수평,수직적으로 다양하게 경험하게 하였다. 프로그램은 기존 대상지의 용도(숙박)를 유지하면서 2030세대가 주방문객인 익선동의 특성을 살려 유스호스텔을 계획하고 저층부는 지역문화(미술,공예,음악)를 반영한 컬쳐스페이스를 계획하였다.

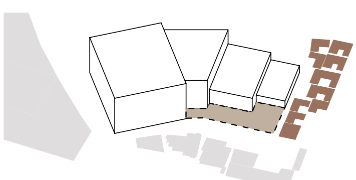
익선동 주변 지역의 아티스트,작가,음악가들과 협력하여 쇠퇴해가는 지역문화를 되살리는 익선동 라이프스타일 유스호스텔 〈시대를 지닌, 채〉를 통해 전통건축의 새로운 이용방식을 제안한다.



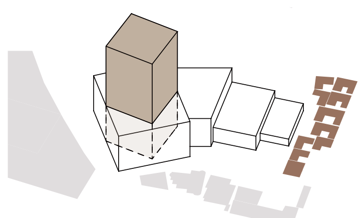
1. MASSING



2. HEIGHT



3. VOID & PATH



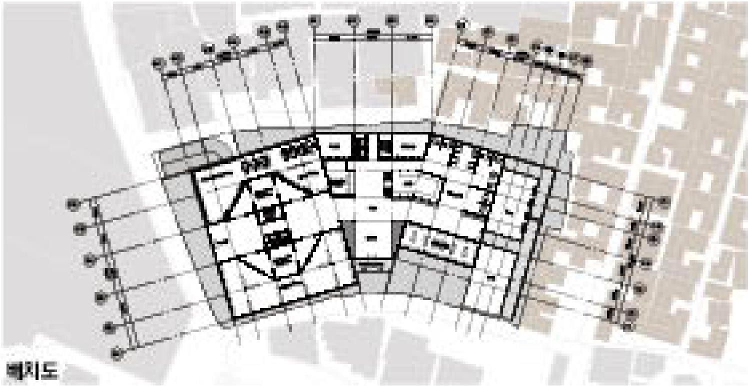
4. INSERT MASS

전통요소의 재구성

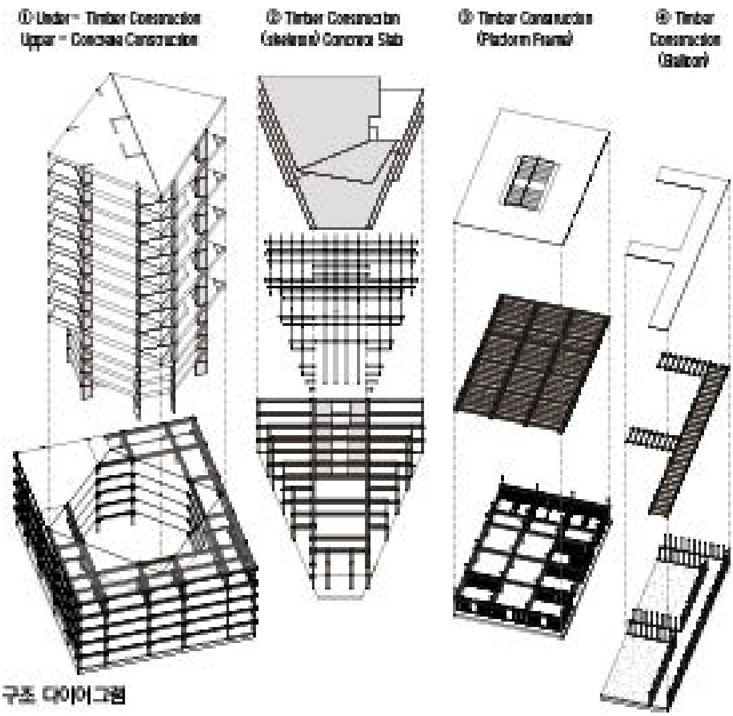
서울 도심 속 한복판, 종로에는 한옥마을과 현대빌딩들로 인해 다변화되는 Skyline들이 빽빽히 채워져있다.

옛것을 새것으로 받아들이는 MZ세대가 나타나면서 익선동은 한옥을 뉴트로감성으로 개조해 SNS시대에 걸맞는 현대상업시설들로 채워나갔다.

이 프로젝트 [시대를 지닌, 채]는 =과거의 유산을 이용하는 방식에 있어서, 전통에 머무르고 계승하는 것이 아닌 현대에 맞게 재구성 될 수 있는 요소들을 발견하고 이를 건축적 요소로 적용해보고자 하였다.

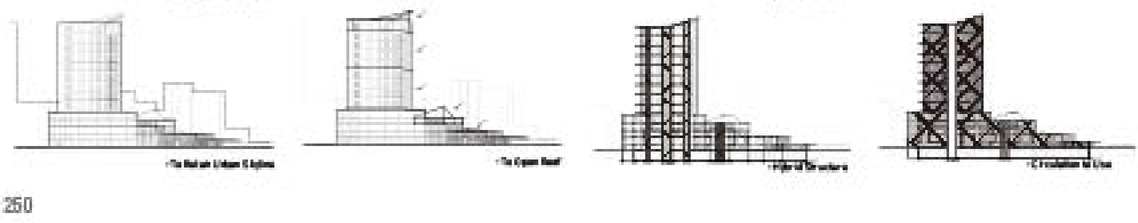


배치도



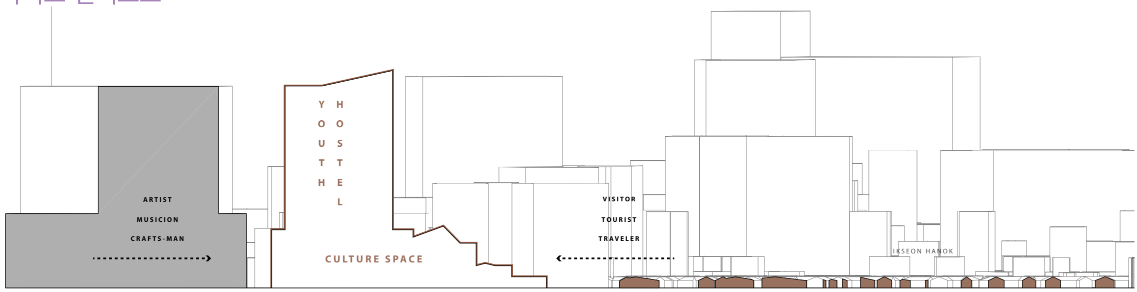
구조 다이어그램

분석 드로잉

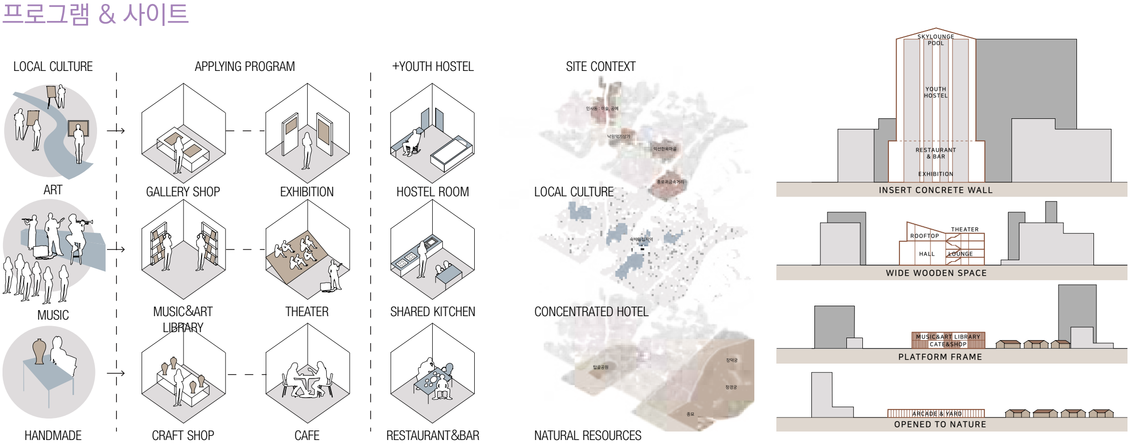


단면투시도

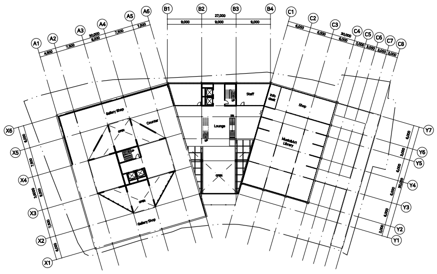
사이트 컨텍스트



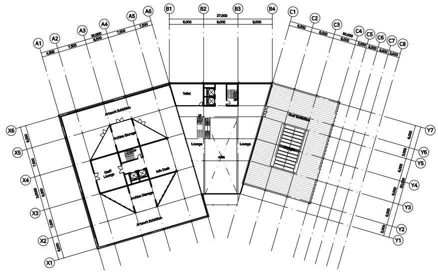
프로그램 & 사이트



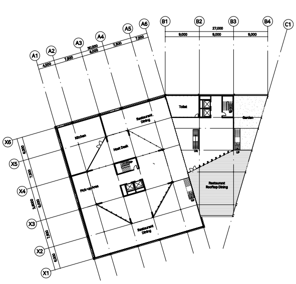
평면도



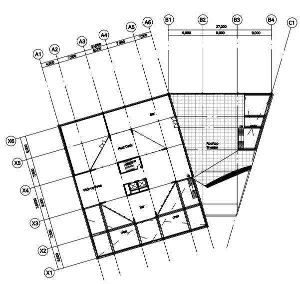
2F PLAN
-LOUNGE, GALLERY, SHOP, LIBRARY



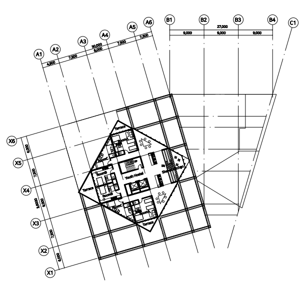
3F PLAN
-LOUNGE, EXHIBITION, ARCHIVE



4F PLAN
-RESTAURANT, ROOFTOP DINING



5F PLAN
-BAR, ROOFTOP THEATER



6F PLAN (~15F)
-YOUTH HOSTEL : ROOM, SHARED KITCHEN

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

NEW GARDEN TOWER IN YEOUIDO

새로운 타입의 도심 속 수직정원

이상원
LEE, SANG WON

Prologue

현재 우리는 코로나 시대에 살고 있습니다. 이와 관련하여 다양한 이야기가 나오고 있는 상황에서 건축의 영역도 코로나라는 거대한 문맥속에 속해있습니다. 그중에서도 공원과 판데믹의 관계에 대해서 다뤄보고자 합니다.

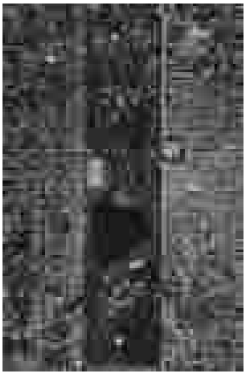
빽빽한 빌딩이 자리한 도심 속의 공원은 사람들에게 잠시나마 숨을 돌리며 쉴 수 있는 공간을 제공합니다. 헌데 판데믹의 영향으로 본래의 기능을 수행하기 어려워졌습니다.

또한 서울시 공원의 면적과 분포는 각 지역에 균등하지 않습니다. 더불어 한강 변과 같은 대규모 공원은 많지만 작은 규모의 녹지가 부족한 상태입니다.

판데믹 상황속에서 공원 본래의 기능을 수행하는데 있어서의 어려움과 역설적인 공원 수요 증가, 서울시의 공원 면적과 분포의 불균형인 상황속에서 공원은 새로운 대안이 필요합니다.

공원 본래의 기능은 살리되 규모와 장소의 변화가 이루어져야 합니다. 넓은 대지를 가진 공원에 다수의 사람들이 모이는 모습이 아닌, 소규모의 공간에서 소규모의 개인이 즐길 수 있는 녹지 공간의 모습이 연출되어야 합니다. 또한 공원의 규모가 작아진다면 지상에서 벗어나 높이의 자유를 가질 수 있게 됩니다. 이를 통해 높이가 있는 건물 어디든 위치할 수 있게되며, 건물의 틈 사이로 존재할 수도 있습니다.

이 프로젝트는 기존 공원의 수평적 확장을 이루던 녹지공간에서 고층 빌딩 사이로 녹지 공간을 들여오기 위해 틈을 확보하는 방법을 탐구합니다.



existing park
(CENTRAL PARK)

Changes in Size
(GARDEN AND HOUSE
– RYUE NISHIZAWA)

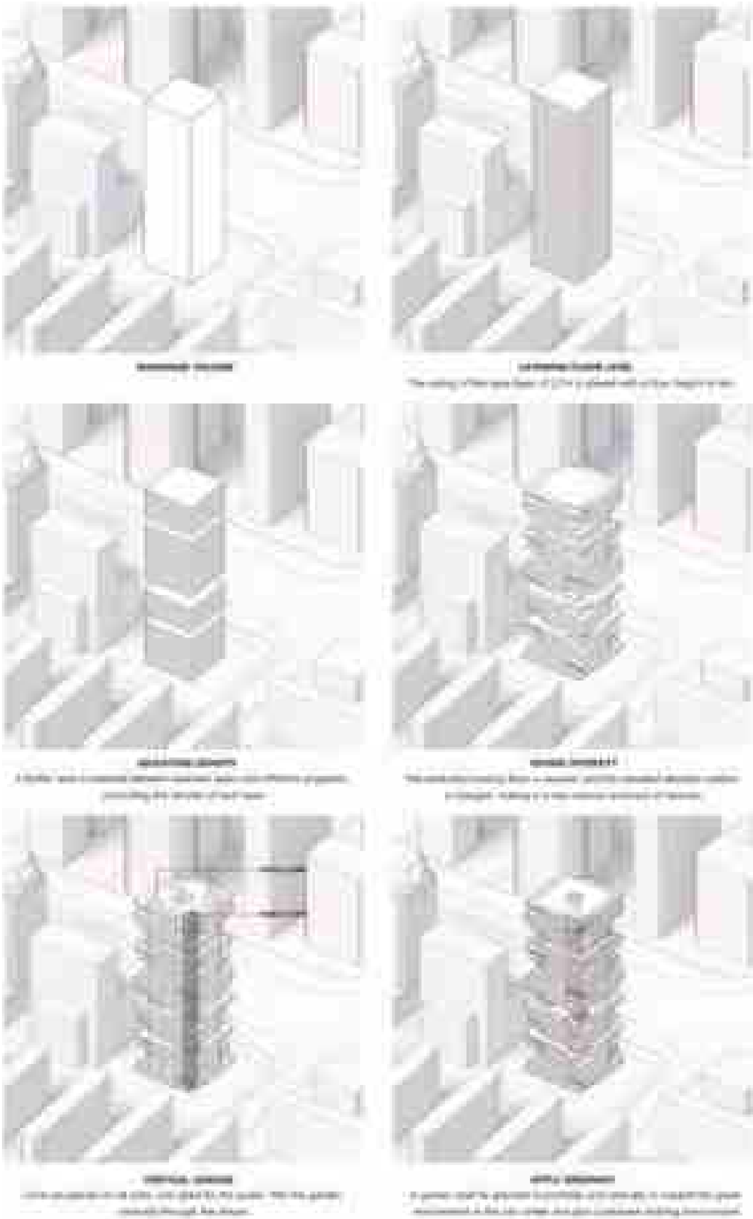
Changes in Height
(VOSCO VERTICALE)


ABL

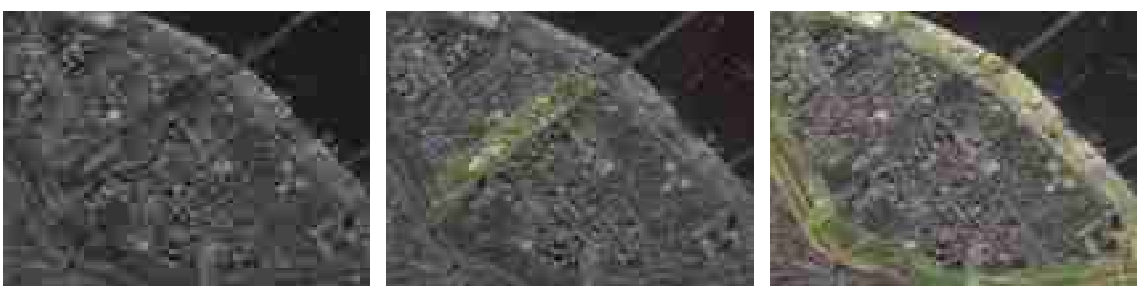
여의도

공원 분포의 불균형을 이루는 곳 중 하나인 여의도입니다. 여의도 공원과 여의도를 둘러싼 한강시민공원 모두 대규모 공원이기는 하나 모두 수평적 확장을 이루고 있습니다.

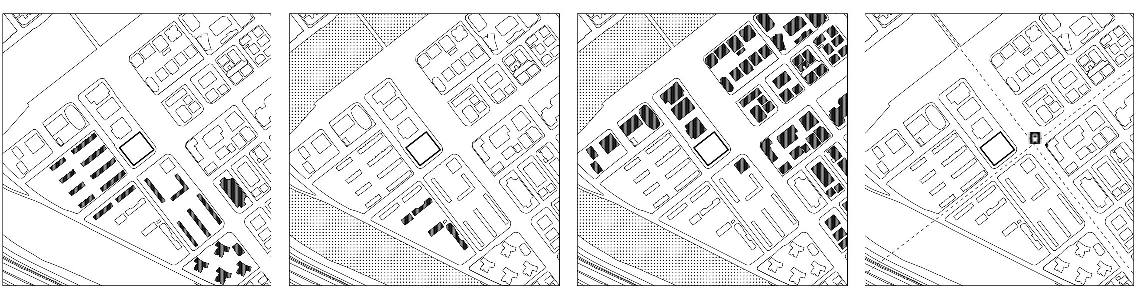
기존 공원의 수평적 확장을 이루던 녹지공간에서 건물의 틈으로 사이로 녹지 공간이 들어서게 됩니다. 틈을 어떻게 확보하는지가 중요해집니다.

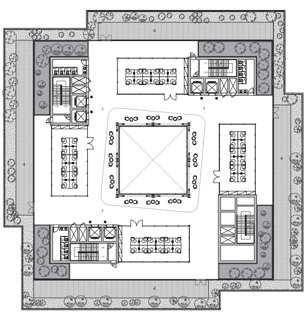


공원 분포의 불균형



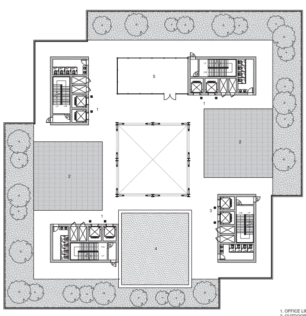
주변시설





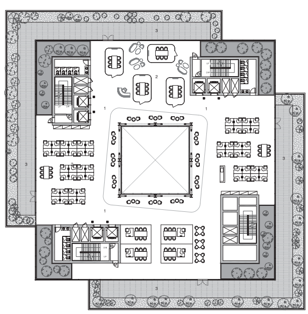
4TH-9TH FLOOR PLAN

1. OFFICE LIFT
2. SHARE OFFICE
3. OUTDOOR TERRACE



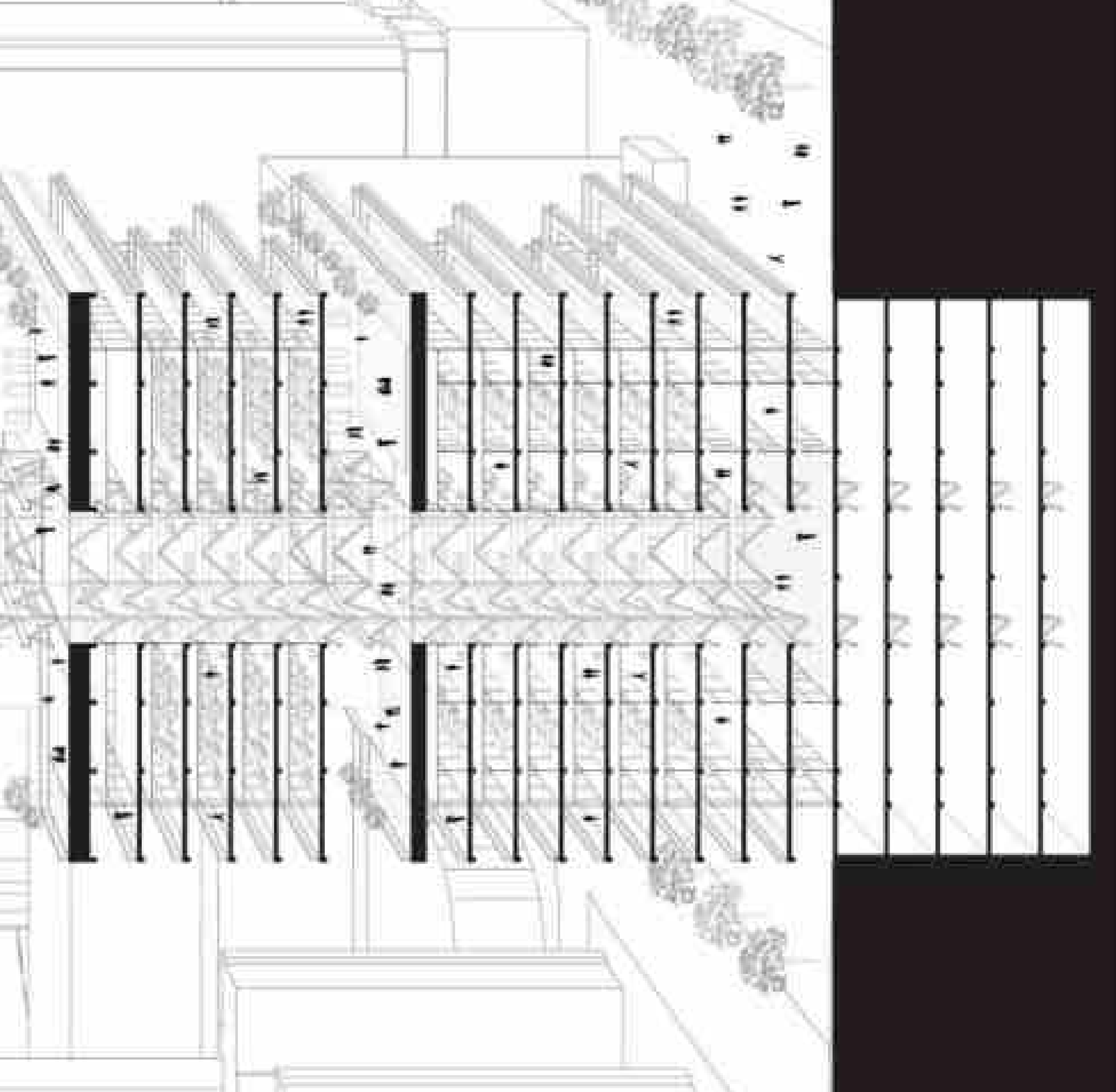
10TH FLOOR PLAN

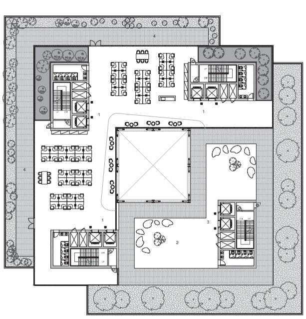
1. OFFICE LIFT
2. OUTDOOR LOUNGE
3. VISITOR LIFT
4. LAWN
5. CAFE



OFFICE FLOOR PLAN

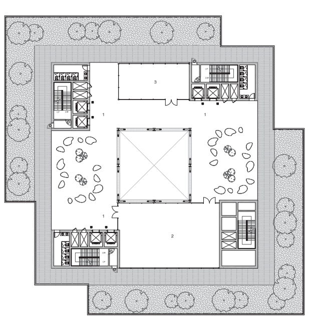
1. OFFICE LIFT
2. CONFERENCE ROOM
3. OUTDOOR TERRACE





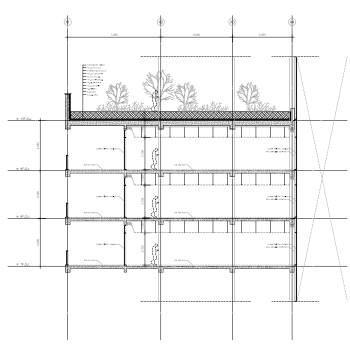
25TH FLOOR PLAN

1. OFFICE LIFT
2. SMALL GARDEN
3. VISITOR LIFT
4. OUTDOOR TER-



32ND FLOOR PLAN

1. OFFICE LIFT
2. GYM
3. CAFE



THE URBAN STREAM

THE NEW ROLES FOR UNUSED INFRASTRUCTURE

이서호
LEE, SEO HO

도시에 방치된 유휴공간의 거시적인 도시재생 방안

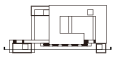
서울이 만들어질 무렵 당시의 땅에 얹힌 서양의 마스터플랜은 국토 70%가 산과 구릉지인 대지에 부적합하였지만 개발은 강행되어 산을 깎고 한강에서 흘러나온 지류들은 복개하여 물길을 변형시키게 되었다. 그 위에는 밀도 차이가 극명하게 나뉜 평지, 급속한 개발로 인해 평지로부터 소외된 이들이 정착한 산지, 물류와 이동을 위한 고가도로, 개발을 하고 남겨진 하천과 같은 여러 층위들이 생성되었다. 이 층위들 중에 방치되어 버려지다시피 했던 하천과 고가도로 밑의 유휴공간에 주목했다.

서울은 지난 50여 년간 고밀화와 도시팽창을 겪으며 고가, 철도, 지하공간 등 도시기반시설을 건설해왔고 그 중 고가차도는 건설 당시에 부족했던 교통체계가 정비됨에 따라서 2000년대부터 순차적으로 철거되고 있는 실정이다. 아직 철거되어 지지 않은 것들은 잉여 구조물로서 도시의 일상에 시각적으로 관계하고 있다.

가용할 대지가 부족한 서울에 이러한 공간들은 어떻게 활용하느냐에 따라서 도심 내 부족한 시설 확보를 위한 잠재적인 공간이 될 수 있겠다고 생각했고, 고가차도와 철도고가의 하부공간 중 약 10% 미만의 공간만이 주차장 및 공원, 사무실, 체육시설로 활용될 뿐 나머지는 이용되고 있지 않은 곳이 다수 존재한다는 것을 확인하였다.

이를 활용하기 위해 범용적으로 적용가능한 사례 모델을 제시하고, 이것이 지역에 따라서 어떻게 변형이되고 활용될 수 있는지 미래적인 도시재생의 방법을 제시한다. 이것은 더 나아가, 물류와 이동을 하는 내부순환로 및 다른 고가도로들의 기능이 지하화되어 현재의 쓸모가 없어지는 때가 오더라도 기민하게 대응할 수 있을 것이다.

사이트로 지정한 서울시 서대문구 홍제동 홍제천인공폭포 부근은 도시의 다른 천변 및 고가 아래 유휴공간들에 비해 수자원이 풍부하고 그로 인해 생태계가 비교적 잘 형성되어 있었다. 또한 서대문구는 서울시 평균 노령화지수를 큰 차로 앞서는 상태이며 실제 주변에 있는 주거지역을 조사한 결과 노령층이 많이 거주하고 있다는 것을 알 수 있었다. 주위에 학교가 있어 프로그램과 연계할 가능성도 있다는 점이 인상적이였다. 그렇게 미래에는 철거될 수 있지만 철거 전까지의 속도에 발 맞추어서 다양한 건축이 기생하는 방식으로 일상에 변화를 주기를 기대한다.



Key Map

40m from Ground Floor
(+40.00m)
30m from Ground Floor
(+30.00m)
20m from Ground Floor
(+20.00m)
10m from Ground Floor
(+10.00m)
Ground Floor
(+00.00m)

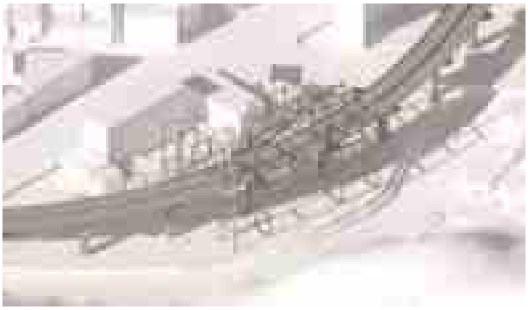
MASS PROCESS

도시와 자연의 경계에 있는 이 곳 안산과 홍제천 폭포를 볼 수 있는 그리드를 그어 시작점으로 설정하고, 그 시작점부터 그리드를 생성해나가기 시작했다. 그리고 기존 고가도로 공중공간에 새 층위를 만들게 되었습니다.

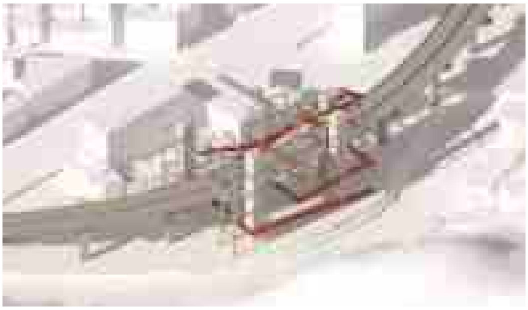
처음에는 10mx10m 구조체를 사용하여 적재를 하며 스터디를 시작했습니다. 모형 스터디를 통해서 수평재를 계속 붙여나가서 구조를 만들어나갔고 코어들이 건물을 지탱해주는 강력하고 두꺼운 기둥이 된다고 가정하고 그리드의 간격을 늘려가며 동선을 구성했다.

동선은 고가도로 위 매스에 올라갈 수 있는 산책로가 되며 기존의 다리 하단의 풍경이 바뀌면서 새로운 풍경을 만들어내려 했습니다. 그리고 그 건축적 경험은 시민들에게 위압감을 주던 경관을 반전시킬 수 있다.

Step 1

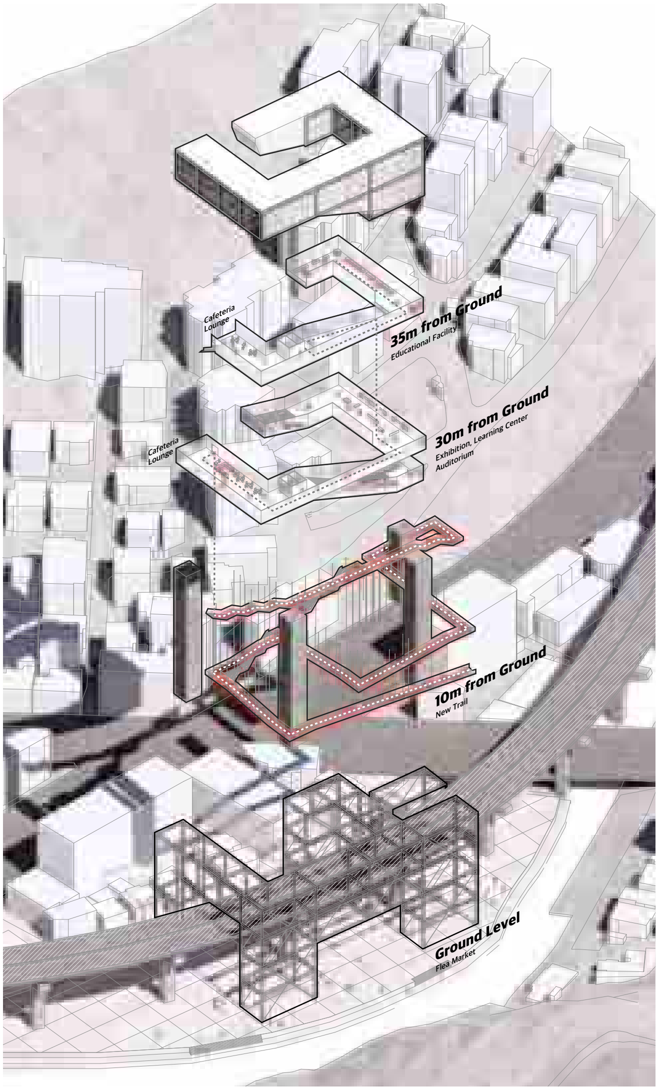


Step 2



Step 3

Step 4

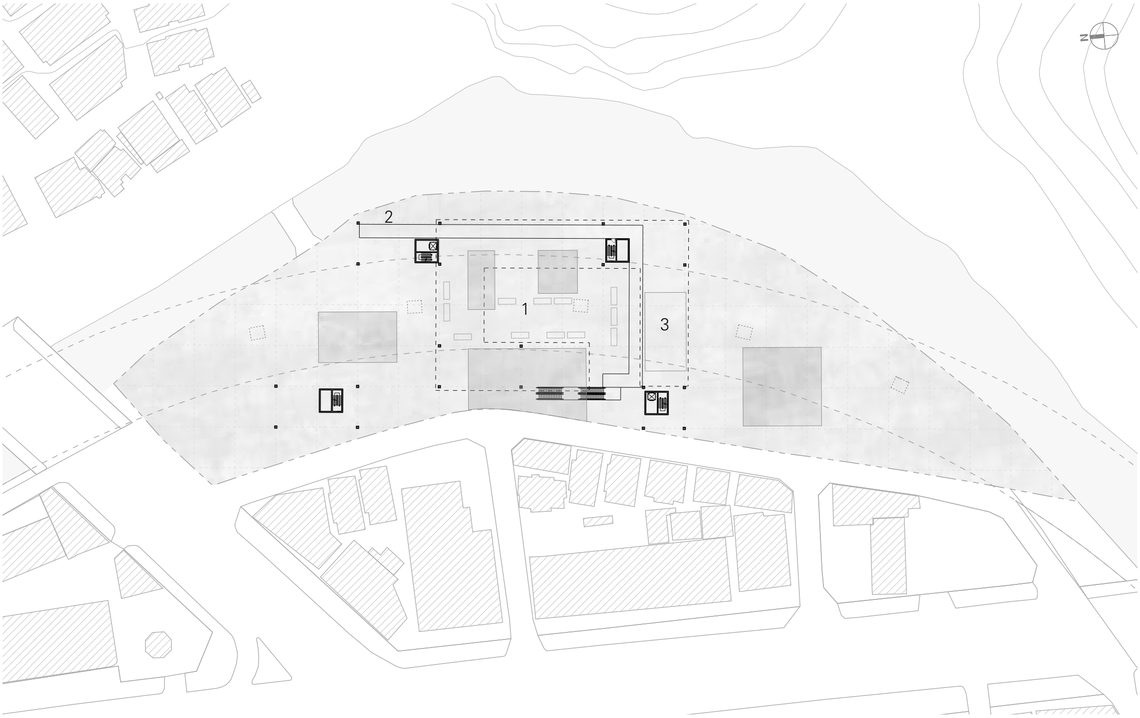


AXONOMETRIC

홍제천 폭포 앞의 고가도로 아래 공간은 따로 건축물을 두지 않은 가변적인 공간이다. 이 곳은 flea market이 열리며 동네주민들과 지나가던 시민들은 이곳에 찾아와 구경하고, 쉬고, 풍경 속에 진입하기 시작한다. 이 곳에서 새로운 산책로를 따라 올라가거나 수직동선을 통해 고가도로 위의 새로운 레이어로 갈 수 있다.

매스에 올라서게 되면 전망대 겸 카페가 있고 사람들은 자연과 도시의 경계에서 소통한다. 기존에 고가도로 아래에 있던 홍제동과 홍제천의 상설전시관을 위로 올려서 사람들이 자연스럽게 구경하고 이 동네에 대해서 알아가는 시간을 가지게 된다. 이 층의 아래 공간에는 auditorium을 배치해서 인근에 접해있는 초,중학교 학생들을 위한 세미나 혹은 이 사이트에 마땅히 갈 곳 없이 앉아계시는 노인분들을 위한 공연시설로써 쓰인다. 이 프로젝트는 화석연료를 사용하지 않는 전기차가 도로 위를 달리는 가까운 미래에 소음이 거의 발생하지 않는다는 가정하에 이러한 프로그램이 실현가능하다.

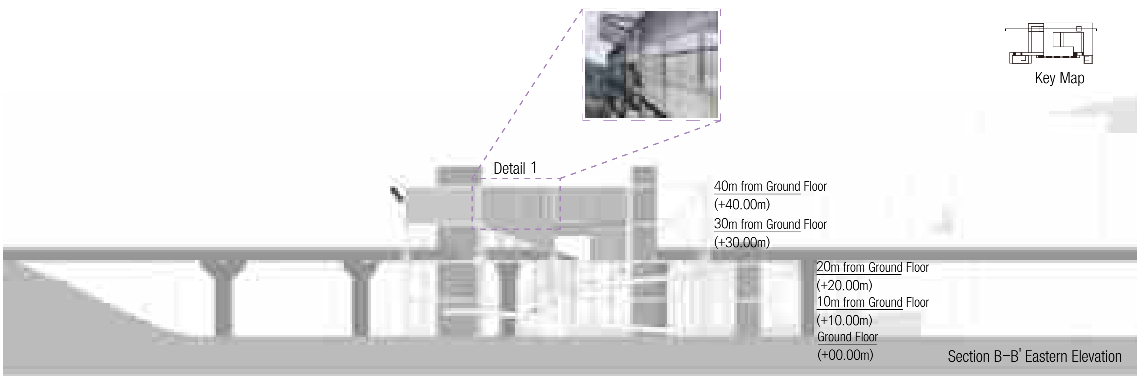
첫번째 층의 끝엔 켄틸레버 구조로 쭉 뻗어나온 매스가 있는데 이 곳은 체험학습장으로 학생들이나 시민들이 홍제천 근처의 식생들을 체험해보고 알아갈 수 있는 장소이다. 홍보관을 둘러보다가 램프를 타고 올라가게 되면 윗층에는 2층에서 연결된 카페 공간과 교육시설이 위치해있고, 강당에서 교육을 들은 이들은 이곳에서 관련된 내용을 직접 체험하고 휴식할 수 있다.



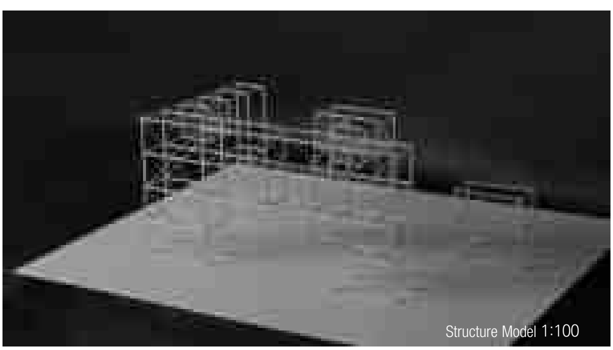
Ground Level

1. Square (Flea Market)
2. New Trail

Final Model 1:200



Section B–B' Eastern Elevation



Structure Model 1:100

Site Model 1:000

5 year

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

수퍼슈퍼 2021

코로나 이후의 새로운 식생활 공간모델제안

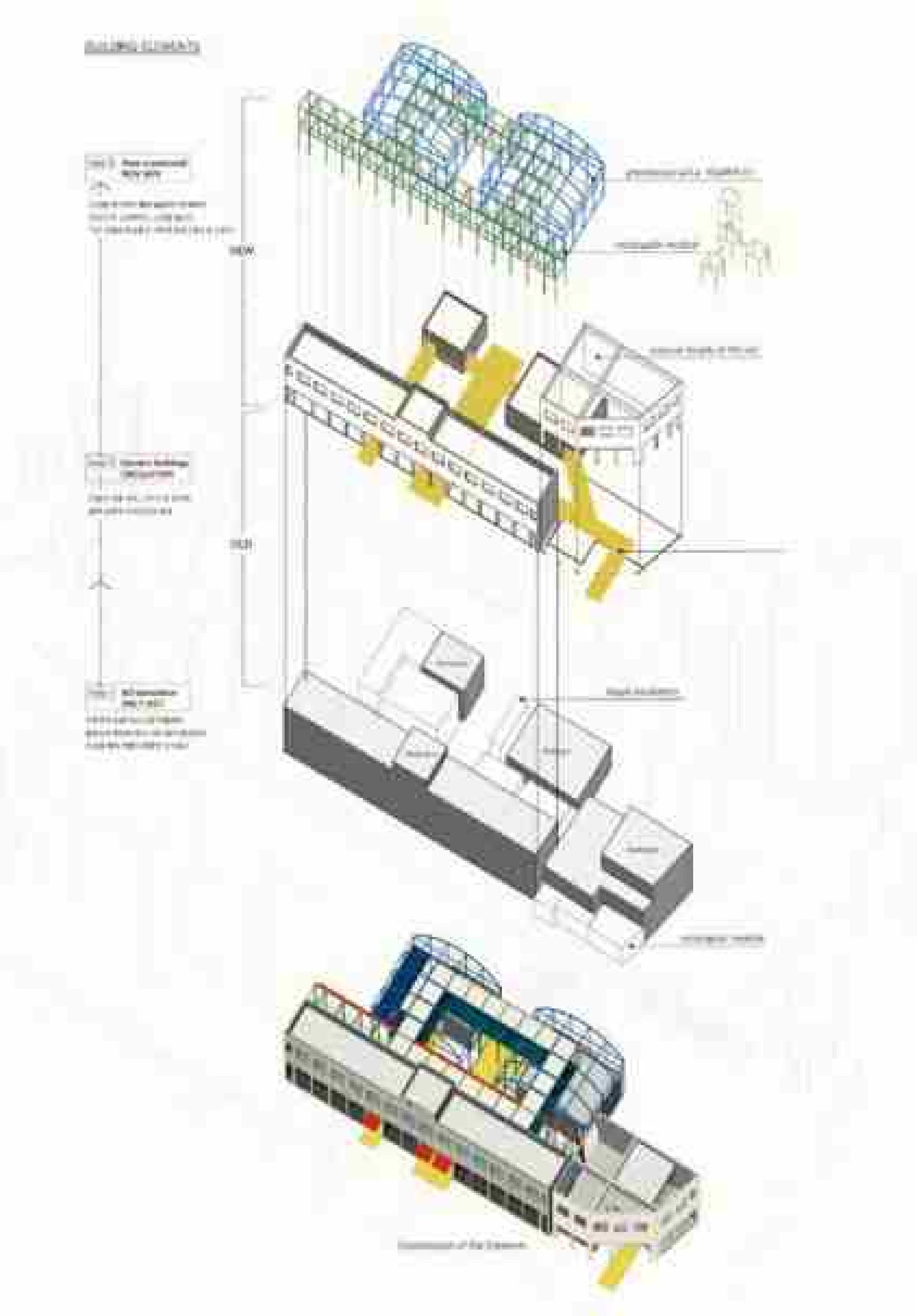
장혜림
CHANG, HAE LIM

사회의 변화, 소비의 변화는 도시 속 공간들을 변화시킨다. 코로나 이후, 우리의 식생활은 빠르게 변화했다. 이 프로젝트는 식생활의 새로운 공간 모델을 제안하며, 예시로 [합정동 웰빙할인마트] 일대에 [Building Elements]를 조합한다.

보통의 동네마다 자리 잡고있는 동네 슈퍼마켓과 보통의 상가 건물을 대상지로 선정하였다. 신축과 철거를 하지 않는다. 그들이 보유하고 있는 자원을 최대한 활용한다.

기존 건물에 새롭게 조립되는 [Building Elements]는 표준적인 재료로 가볍게 구축되고, 모듈화된 구조이다. 비닐하우스와 같이 화려하지 않고, 보편적인 것들로 새로운 공간을 획득한다. 합리적이고, 경제적인 공간 모델은 도시의 다른 부분에서도 충분히 적용 가능하다. 도시의 다른 동네에 복제가 가능한 제안이 되기를 바란다.

합정동 웰빙할인마트


NEW

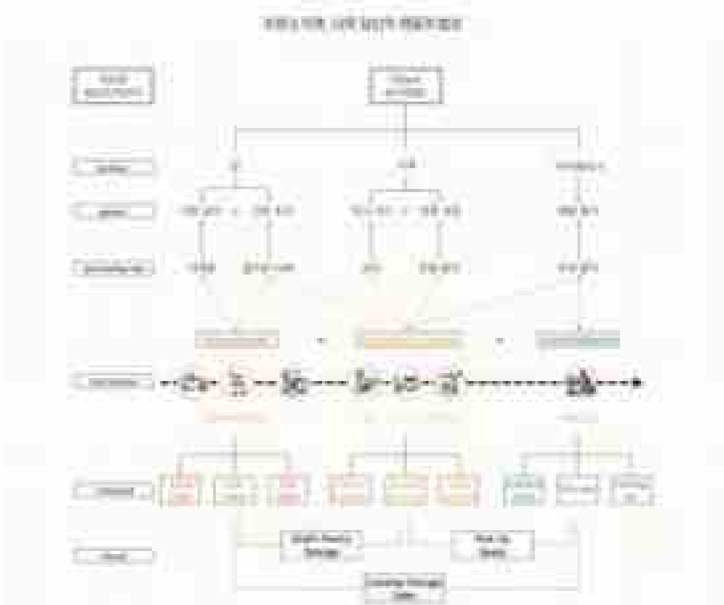
나와 당신의 매일의 밥상

오늘 뭐 먹지? 메뉴를 고민할 때, 여러개의 선택지가 있다. 시켜먹을 수도 있고, 직접 집밥을 해먹을수도 혹은 간편식을 먹을 수도 있다. 이처럼 많은 선택지가 있습니다만, 결국 그 과정에는 배달 업체, 슈퍼마켓, 그리고 음식점이 있습니다.

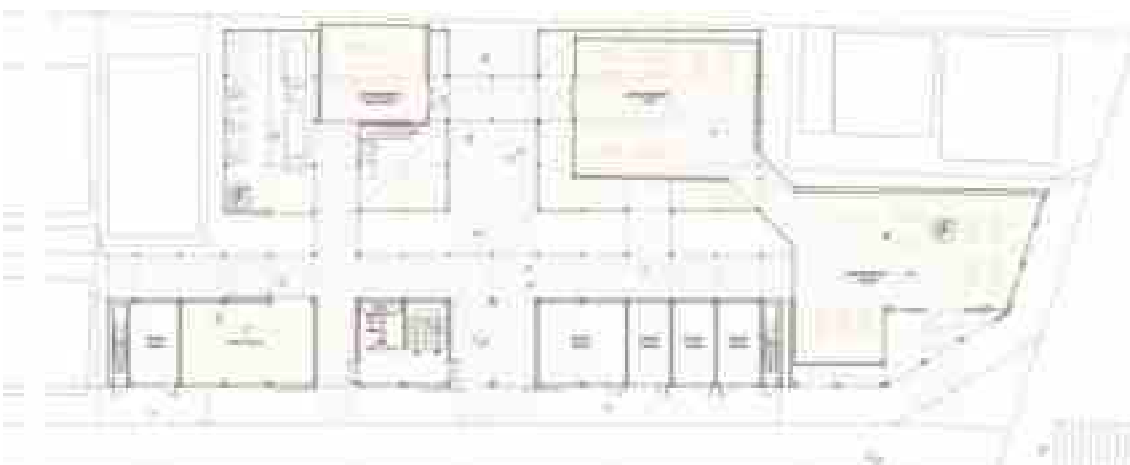
식품의 유통부터, 조리, 그리고 배달까지 통합하는 푸드 프로세스를 제안한다. 슈퍼마켓에서 유통하는 식자재들로 요리하여 배달 음식, 밀키트 등을 만들어내는 공유 주방, 배달을 담당하는 딜리버리 업체가 모여 푸드 프로세스를 구현한다.

주민들은 슈퍼마켓에 장을 보러 가서 무거운 물건들은 배송 맡기고, 가벼운 몸으로 외식을 즐길 수도 있고, 집에 들어가는 길에 음식을 포장 주문한 뒤, 장을 보고 찾아갈 수도 있다.

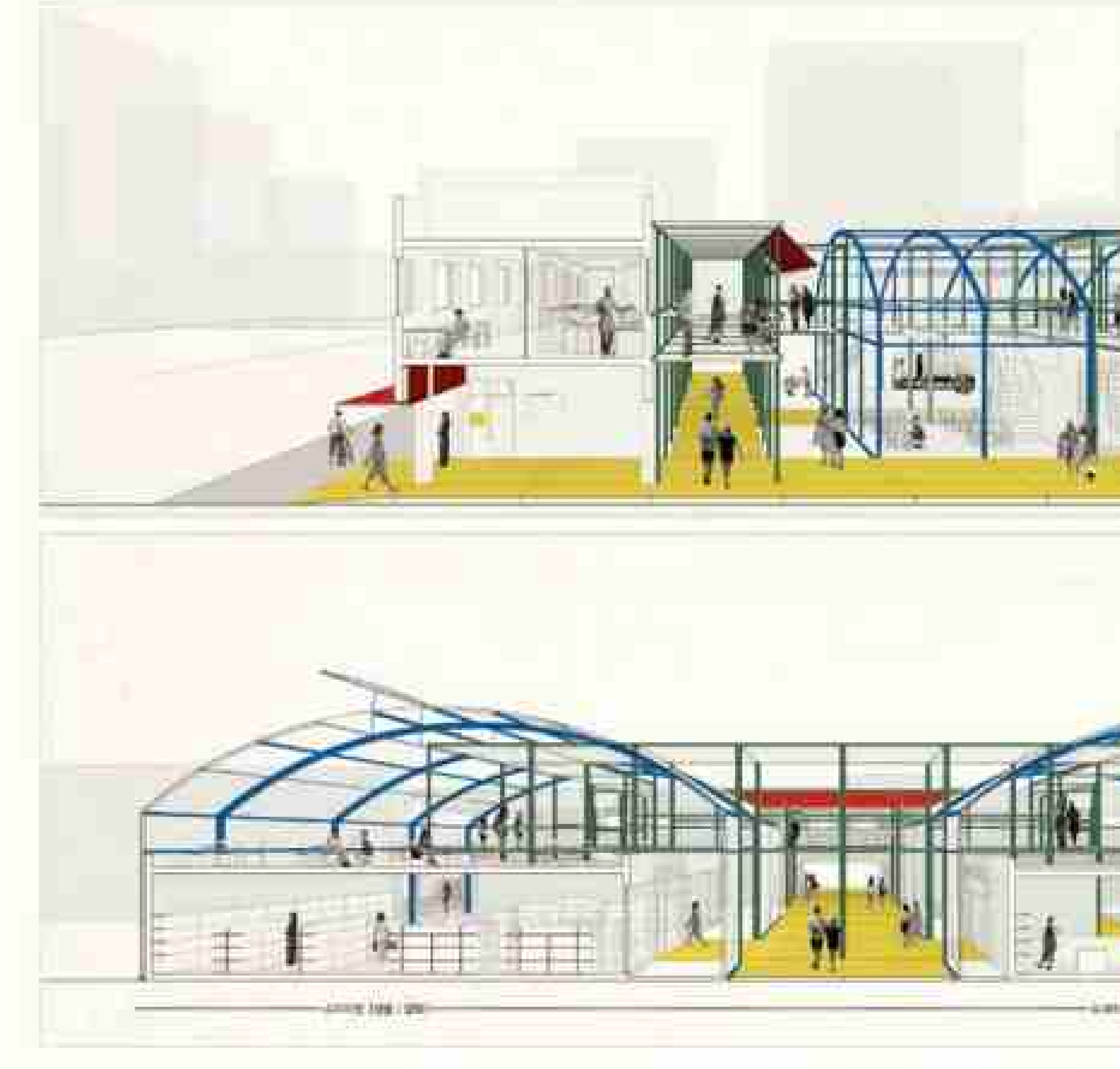
이처럼 코로나 상황과 더불어 온-오프라인 구매 경로를 고려한 공간모델을 만들고자 한다.



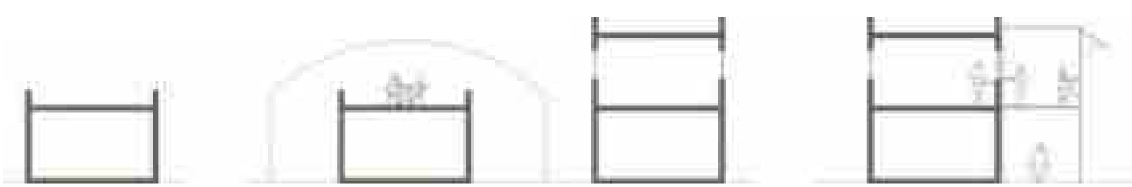
1층 평면

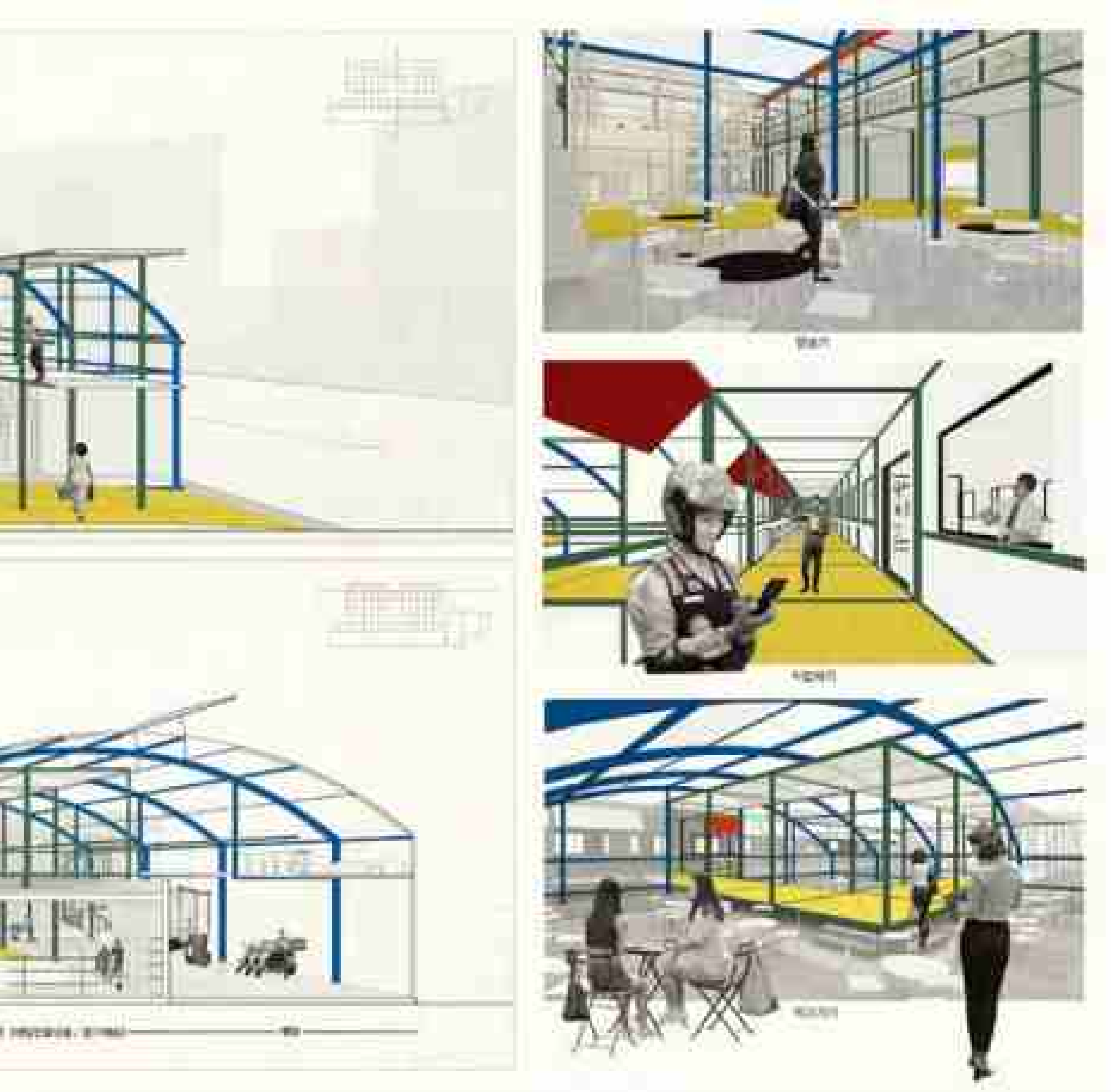


2층 평면



NO 신축, NO 철거 _ 간소한 조작이 최대한의 효과를 가져오게 한다.





COPYCAT FACADE _ 80년대 상가 건물의 비례를 옮겨온다.

정현 스튜디오
CHUNG, HYUN STUDIO

LIFTED PLAZA: THE NEW UNDERGROUND CITY

서울광장 레노베이션

정욱호
JUNG, WOOK HO

일상적 장소로의 광장에 대한 고민

광장은 도시민들의 생활 중심 공간으로써 정치, 문화, 사교의 장으로써 역할을 수행해왔습니다. 하지만 근대 이후 공연장, 신문, 방송 등과 같은 다양한 공공 영역이 등장하고, 인터넷의 발달로 가상공간이 공론장의 역할을 대신하며, 물리적 광장의 역할은 축소되고 있습니다.

더구나 우리의 광장은 서양으로부터 유입되어 우리의 일상과 깊게 관계 맺지 못한 채, 이벤트를 위한 공간으로만 활용되고 있어, 역할 축소와 함께 빈 공간으로 남겨질 가능성이 높습니다.

이러한 문제의식을 바탕으로 서울 광장을 사이트로 선정하였고, 일상적 공간이 될 수 있는 광장을 만들기 위한 건축적 방안을 제안해보려 합니다.

고종 황제가 경운궁으로 국가의 중심을 이전하고 도로를 정비하며 처음 형성된 서울광장은 4.19 혁명, 월드컵 거리 응원, 효선 미순양 촛불 집회 등 시민 의식의 성장과 함께 광장의 의미를 가지게 되었습니다.

하지만 이렇게 형성된 현재의 서울광장은 3면이 도로로 둘러싸여 주변 도시 조직과 단절되어 있어 머무르기 좋은 환경은 아닙니다.

서울광장이 일상적 장소가 될 수 있도록 만들기 위해 위요감에 대해 고민하였습니다 광장이 가지는 비인간적인 규모를 극복하면서도 집결의 의미를 유지할 수 있는, 바닥이 미묘하게 분절된 형태의 광장을 제안합니다.

더 나아가 많은 가능성을 가지고 있는 광장의 지하공간을 활용하여, 시청역, 을지로역, 시청, 광장을 연결하고 사이트를 고려한 실용적 프로그램을 제안함으로써 시민들이 일상 속에서 머루르며 휴식할 수있는 새로운 서울광장의 모습을 그려봅니다.

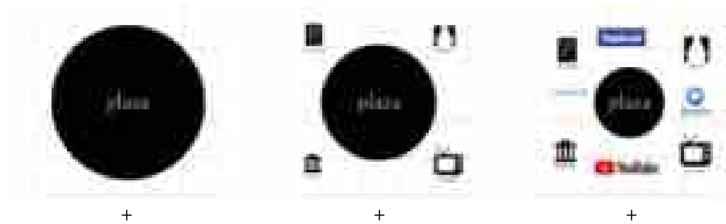
들려진 표면

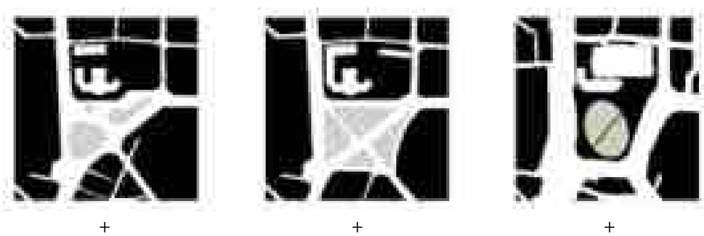
광장은 집결의 공간이며, 많은 사람들이 모일 수 있는 규모가 중요합니다. 하지만 동시에 이러한 규모는 비인간적이며, 머무르기에 좋지 않은 모순을 가집니다.

따라서 머무를 수 있는 광장을 만든다는 것은 적절한 규모를 찾는 것이며, 이를 위해 현재 서울 광장의 바닥을 [미묘하게] 분절하는 것을 제안합니다.

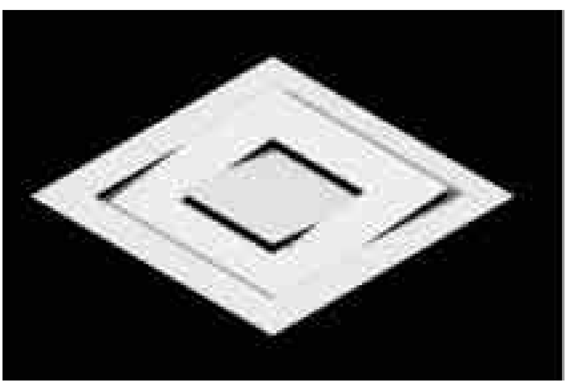
분절된 바닥은 위요감을 형성하여 사람들이 편하게 머무를 수 있고, 약 1.5m 높이로 바닥을 들어올리고 내림으로써 걸터앉을 수 있는 높이부터 사람이 들어갈 수 있는 높이까지 다양한 공간과 머무름의 방식이 만들어집니다. 또한 이러한 미묘한 높이는 공간 간의 시각적, 물리적 연결성을 유지하며, 지상과 연속적인 형태를 만들어냅니다.

분절을 통해 형성된 틈들은 반지하의 실내공간을 형성하기도 하고, 지상 광장과 지하공간을 연결하며 지하로 빛을 유입합니다.





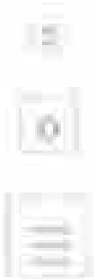
들려진 표면, 미시적 위계의 광장



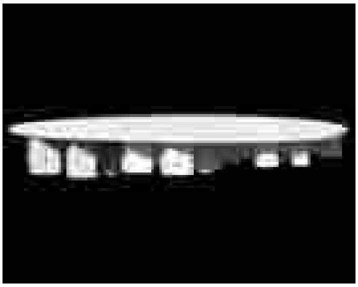
매스 스터디

내부 구조: 도시를 지지하는 방

+

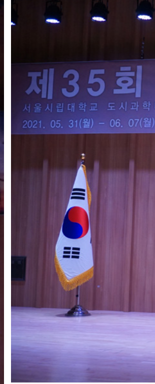


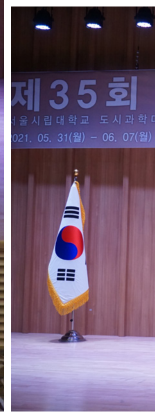
=



지하 공간 구성 과정


제35회 도시과학 공동작품전
서울시립대학교 도시과학대학 건축학 · 건축공학 · 도시공학 · 조경학 · 교통공학 · 공간정보공학
2021. 05. 31(월) – 06. 07(월) 21세기관 국제회의장, 경농관, 100주년기념관 국제회의장
제35회 도시과학 공동작품전
총장상
400,000원
제35회 도시과학 공동작품전
학장상
100,000원






도시과학 공동작품전
대학 · 건축학 · 건축공학 · 도시공학 · 조경학 · 교통공학 · 공간정보공학
21세기관 국제회의장, 경농관, 100주년기념관 국제회의장


도시과학 공동작품전
대학 · 건축학 · 건축공학 · 도시공학 · 조경학 · 교통공학 · 공간정보공학
21세기관 국제회의장, 경농관, 100주년기념관 국제회의장


The Platform
400,000원

UNDERGRDUATE DESIGN STUDIO

DESIGN RESEARCH

기초설계 1 ELEMENTARY DESIGN 1

지도교수 1
황지은 STUDIO

지도교수 2
윤주연 STUDIO

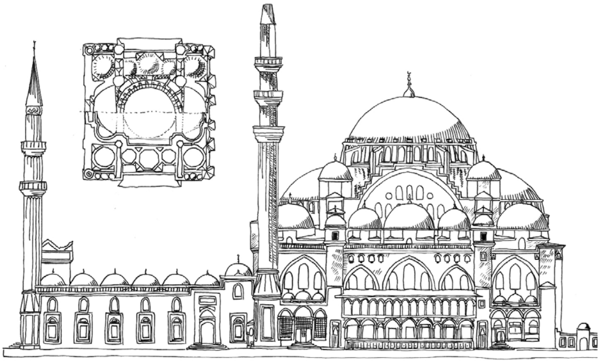
지도교수 3
김정섭 STUDIO

지도교수 4
김나운 STUDIO

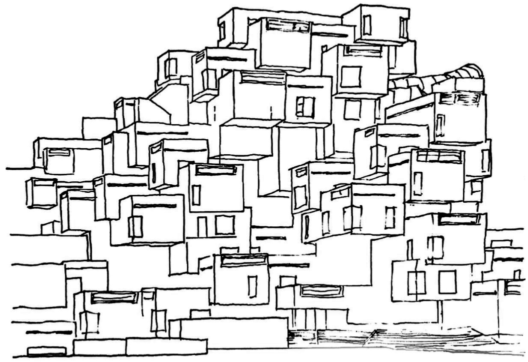
기초설계1은 형태와 공간을 만드는 원리를 이해하고, 다양한 도면, 매체, 글, 말로 표현함으로써 건축가의 기본적 소양을 익히는 설계의 첫걸음이다. 첫째, 사물과 건축물에 담겨있는 기하학적 특성과 기본요소를 이해하고 이를 다양한 매체로 표현한다. 둘째, 3차원의 건축물과 2차원의 도면의 관계를 이해하고 도면을 작도한다. 셋째, 모형작업을 통해 인체와 척도를 이해하고 표현한다.

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.

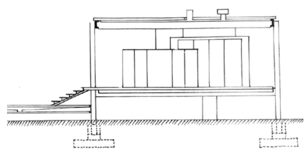
과제4는 과제2에서 만든 반복과 패턴의 일부 혹은 전체를 활용한 파빌리언을 설계한다. 모형 일부를 확대/축소, 변형하여 위요감이 있는 반내부 반외부 공간을 구상한다. 확대한 모형은 파빌리언의 지붕, 벽, 기둥, 바닥 일부가 될 수 있다. 사람 모형을 준비하여 과제2의 모형과 비교하면서 확대/변형할 부분과 비율을 결정한다. 종이 재료를 보완 혹은 대체할 모형 재료를 선정하고 스케일을 가늠할 수 있는 가구 등의 실제 사물 모형을 제작하여 공간감과 비례감을 재현한다. 과제를 통하여 반복과 패턴의 모형이 실제 공간으로 전환하는 것을 연습하고,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



김보성

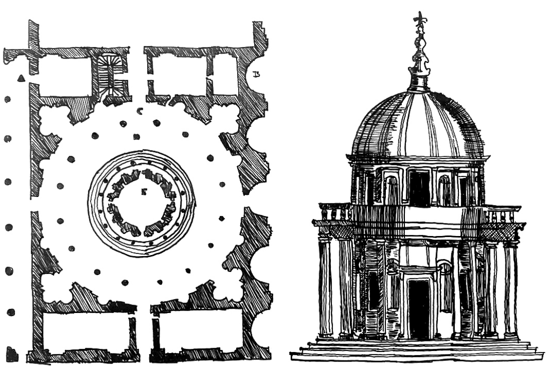


박무경

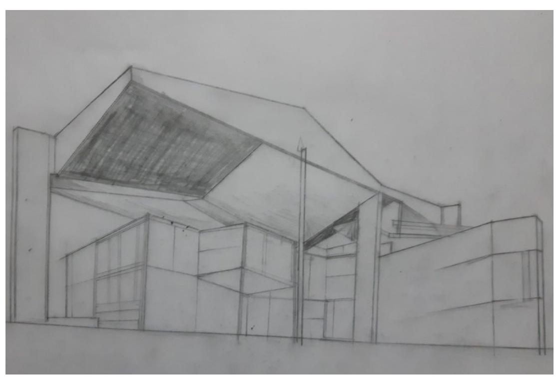


이영현

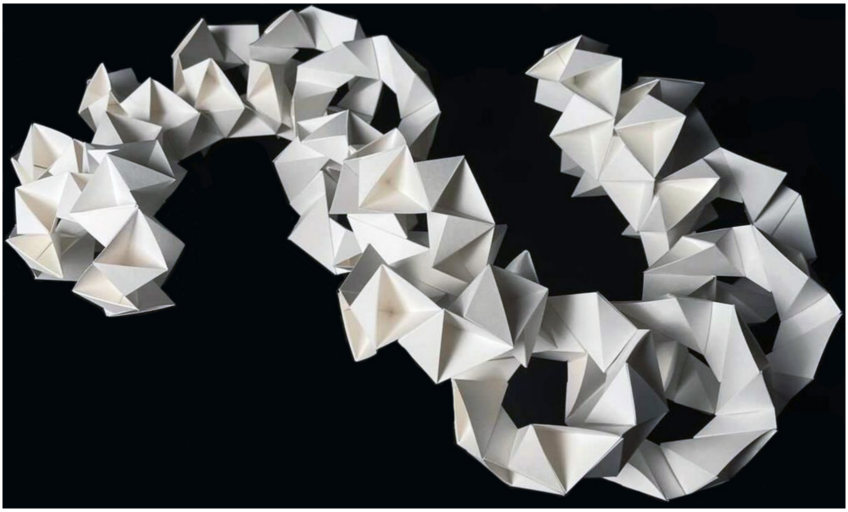
임주영



김정현

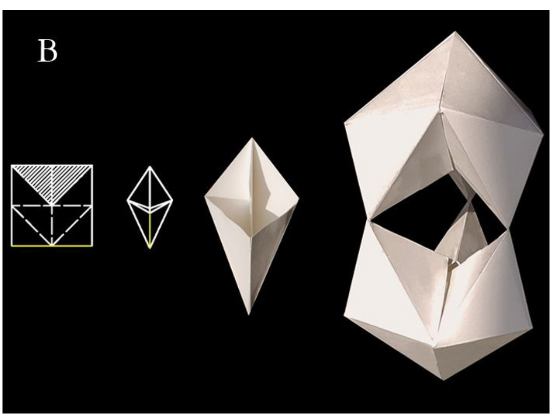


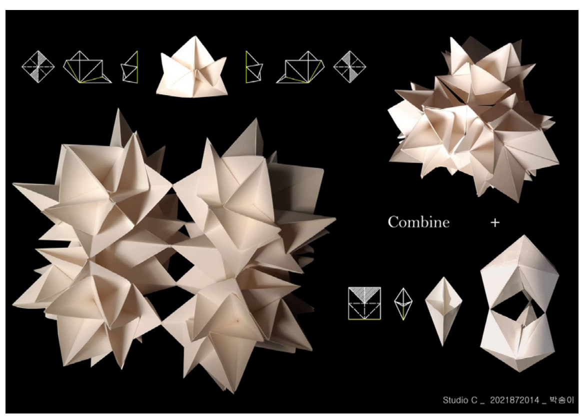
박송이



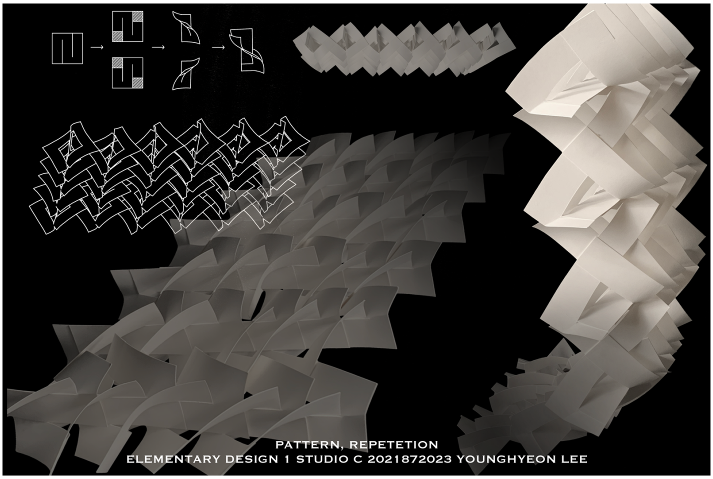
김보성

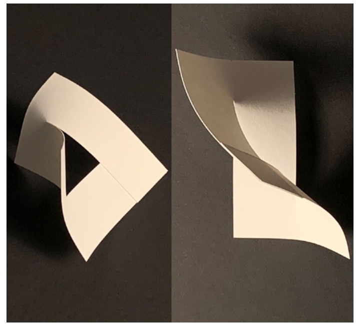
박무경



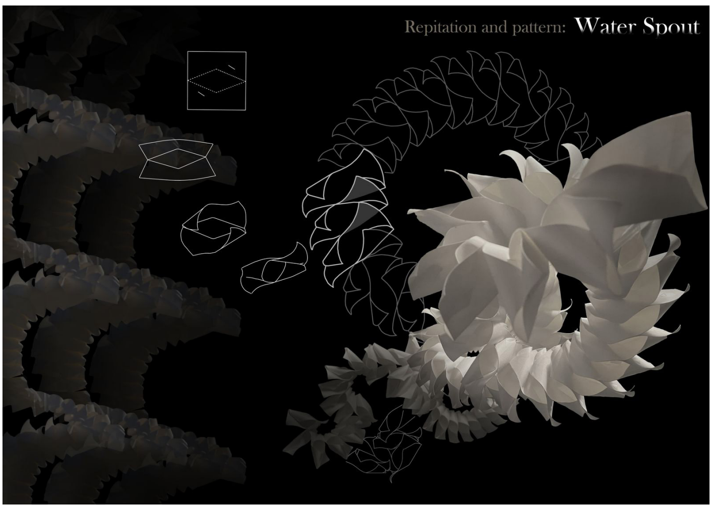


박송이

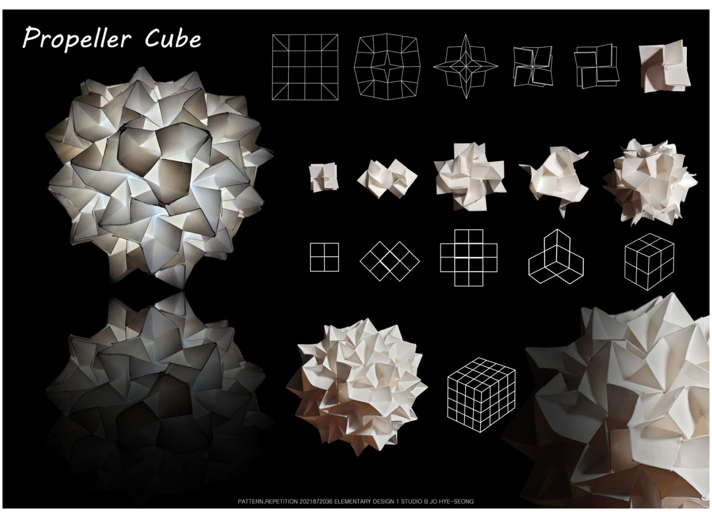

PATTERN, REPETETION
ELEMENTARY DESIGN 1 STUDIO C 2021872023 YOUNGHYEON LEE

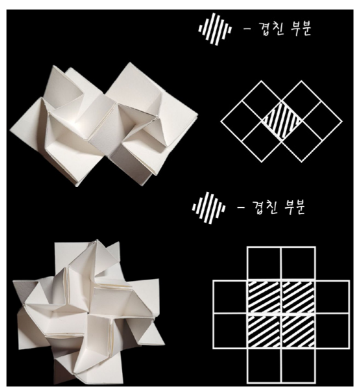


이영현

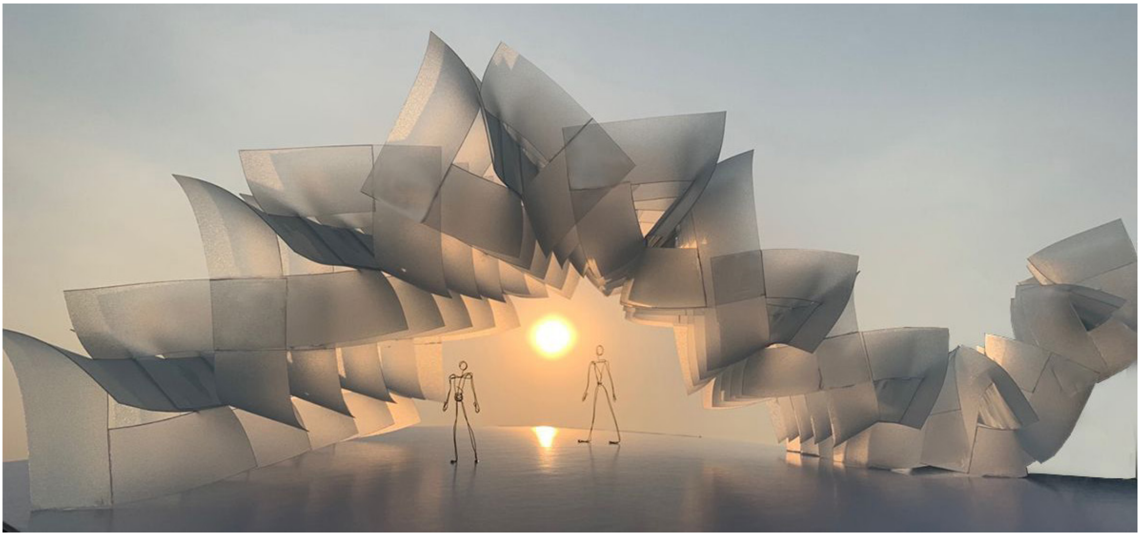

Repitation and pattern: Water Spout

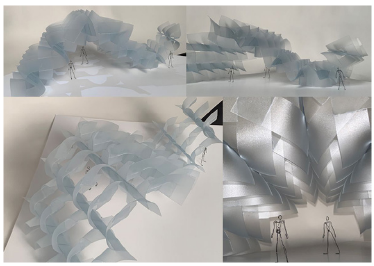
임주영


Propeller Cube
PATTERN,REPETITION 2021872036 ELEMENTARY DESIGN 1 STUDIO B JO HYE-SEONG

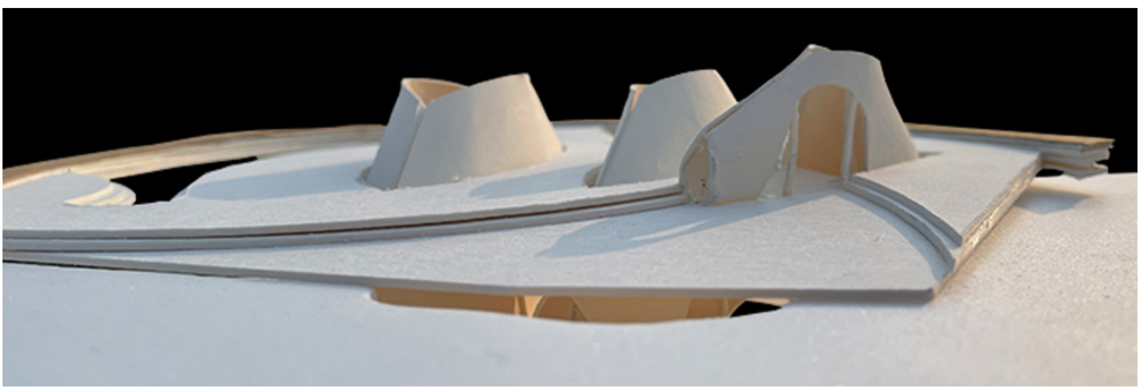

- 겹친 부분
- 겹친 부분

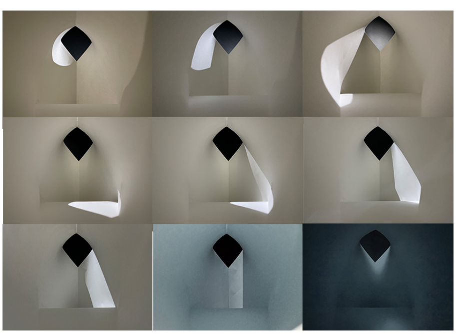
조혜성



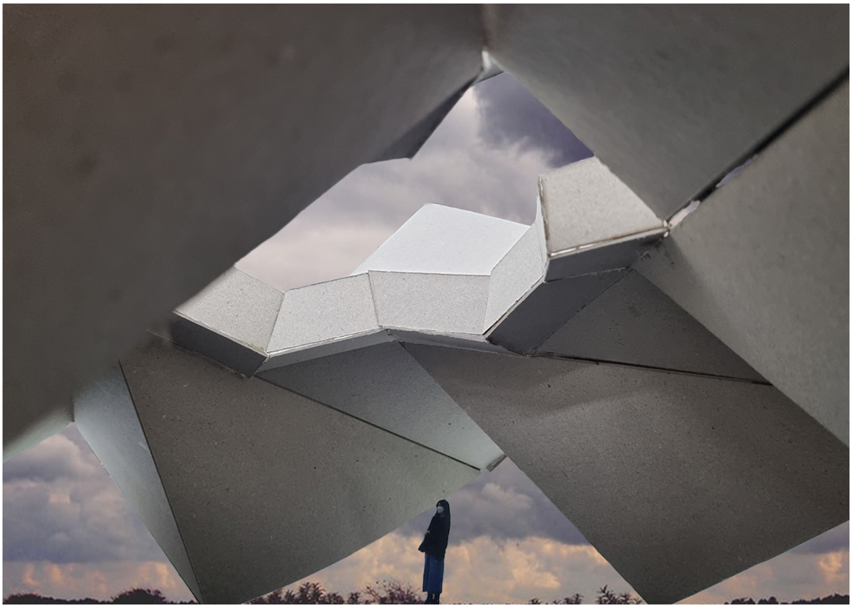


이영현

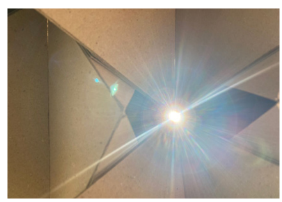




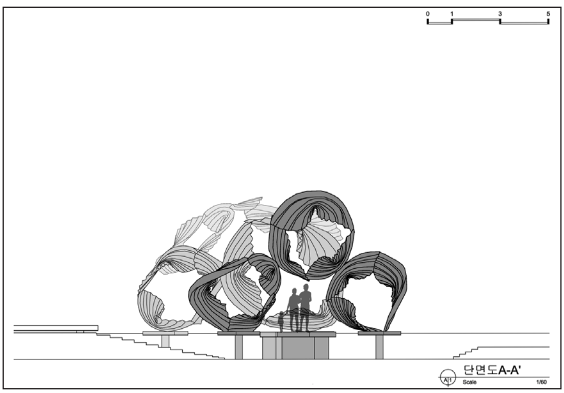
임주영

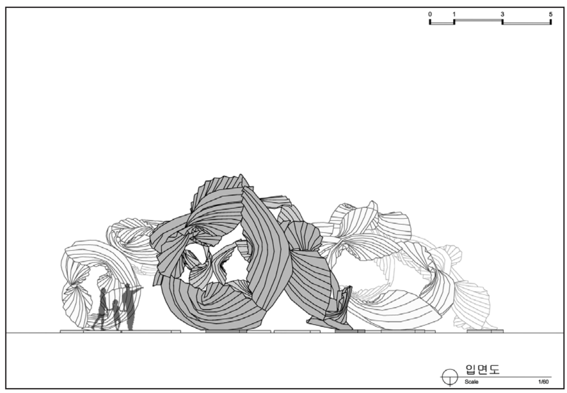


김보성



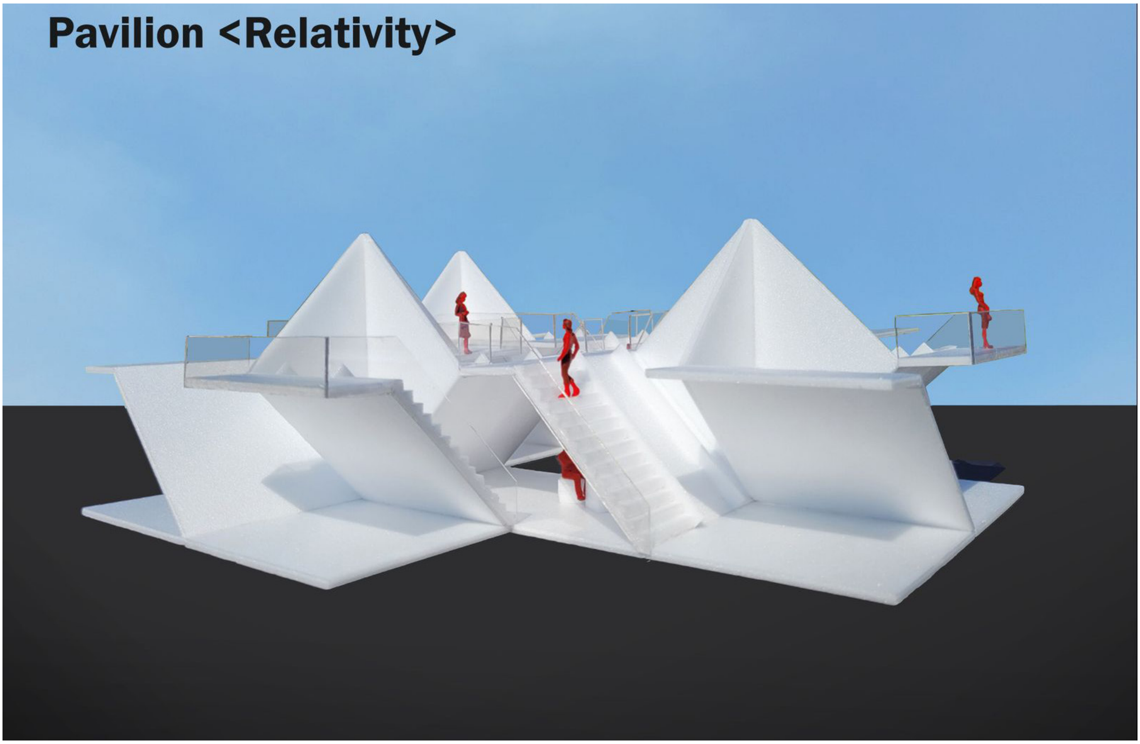
김정현





박무경

Pavilion <Relativity>



조혜성

기초설계 2 ELEMENTARY DESIGN 2

지도교수 1
황지은 STUDIO

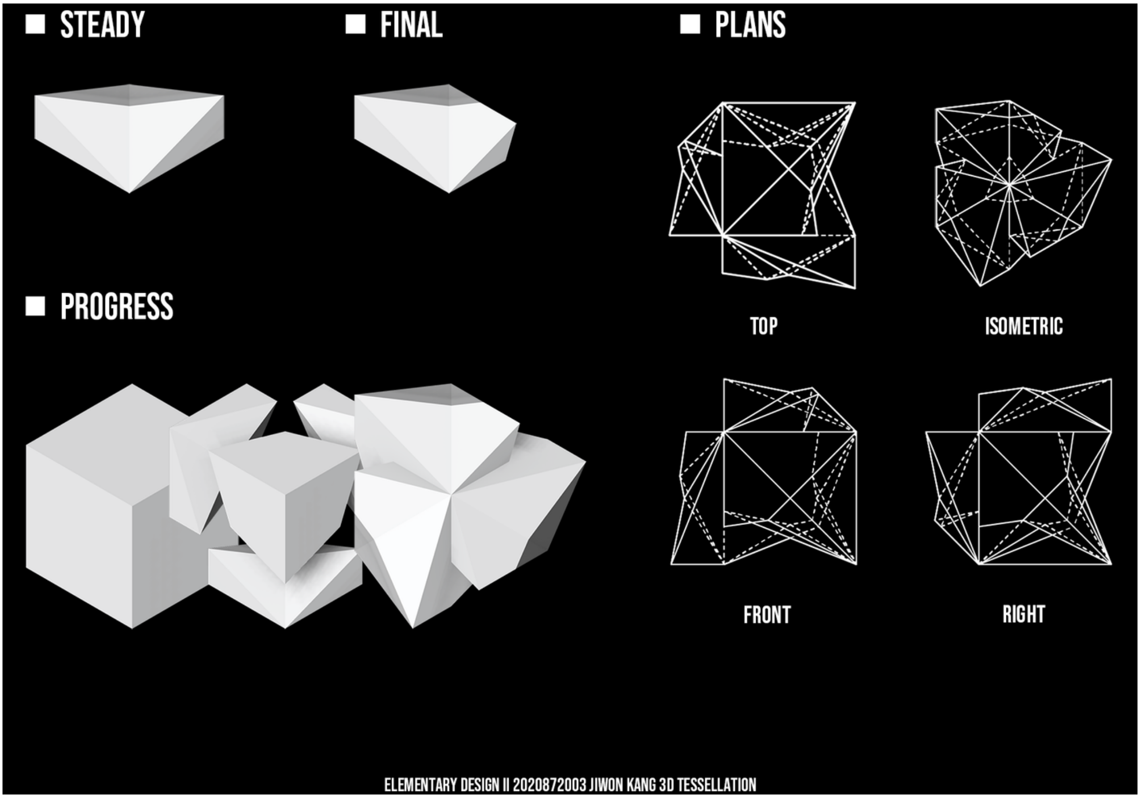
지도교수 2
김태균 STUDIO

지도교수 3
윤주연 STUDIO

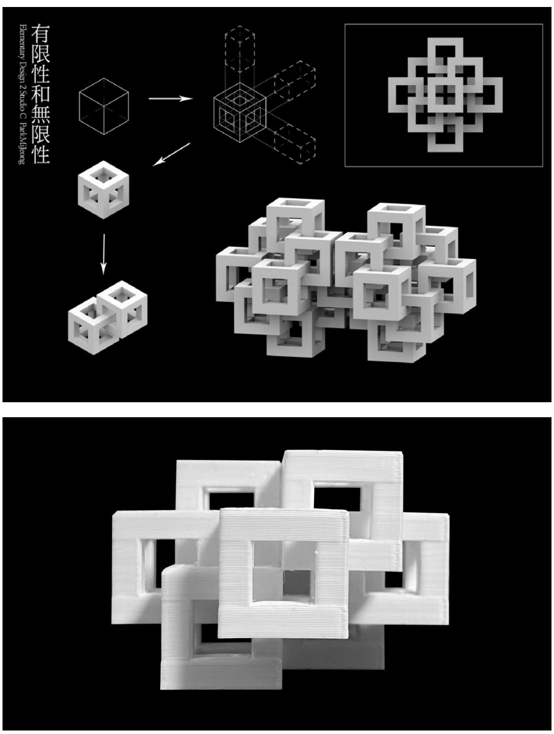
지도교수 4
정현 STUDIO

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 단계에서는 손으로 그리는 것을 기본으로 하되 필수적인 컴퓨터 소프트웨어의 사용이 권장되었다. 주 2회의 수업은 주로 데스크 크리틱, 그룹 크리틱, 강의 및 토론 등의 방법으로 진행되었다.

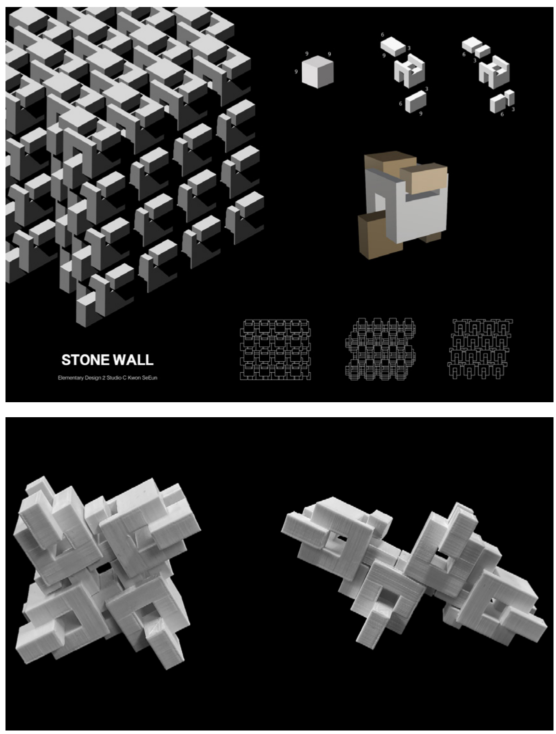
기초설계 2 과목은 세 개의 과제로 구성되어 있는데, 과제 1은 '밖에서 안으로' 라는 제목으로 건축의 조형적 가능성을 모형 등 전통적인 건축 표현 방법을 활용하여 건물의 안과 밖의 관계를 설계 과정에 응용하고, 대지와 건물 간의 관계를 탐색하는 과정을 거쳤다. 과제2는 반대로 '안에서 밖으로'라는 제목을 통해 구조물 내부의 프로그램이 주어진 대지 상황과 조화를 이루는 과정을 거쳐, 기초 조형이 3차원 공간으로 구현되는 관계를 이해하고, 건축적 표현과 축척, 그리고 공간 인지 과정을 학습하였다. 마지막 과제3은 '논리에서 감성으로'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


STEADY
FINAL
PLANS
PROGRESS
TOP
ISOMETRIC
FRONT
RIGHT
ELEMENTARY DESIGN II 2020872003 JIWON KANG 3D TESSELLATION

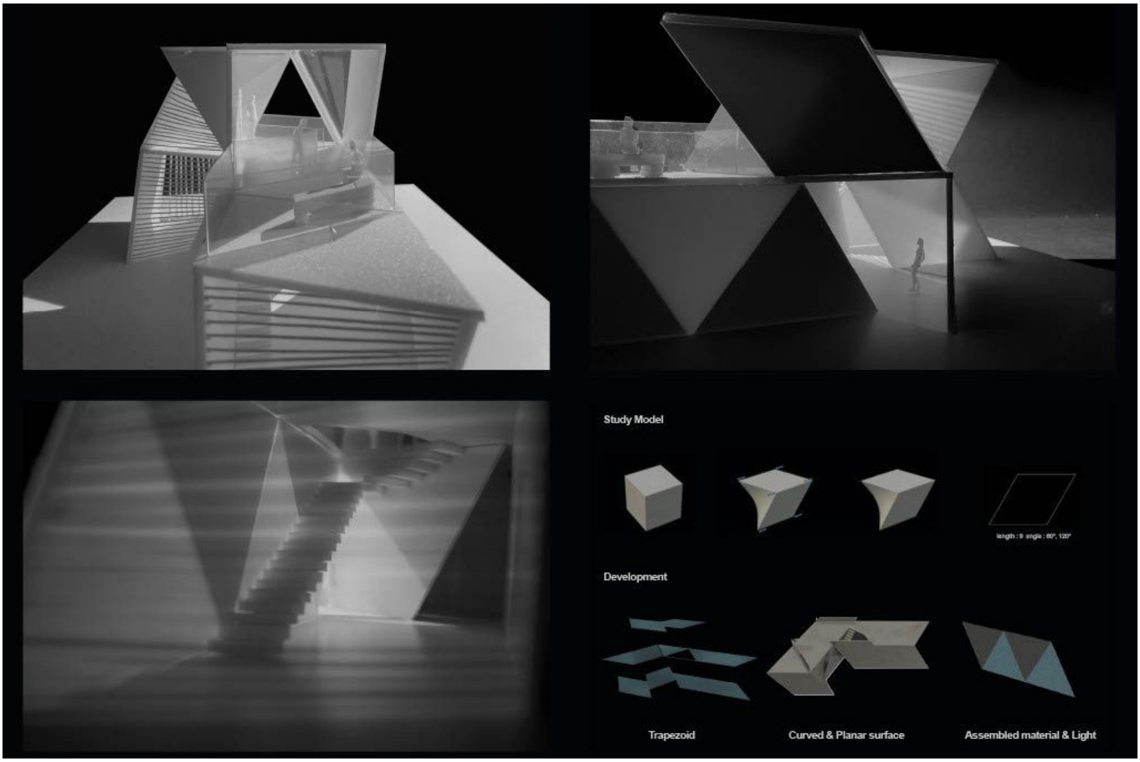
강지원


有限性和無限性

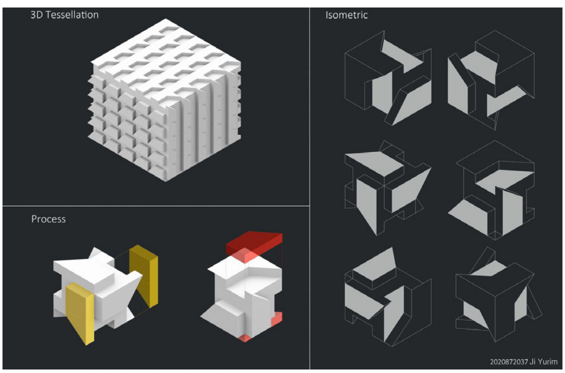
박미정

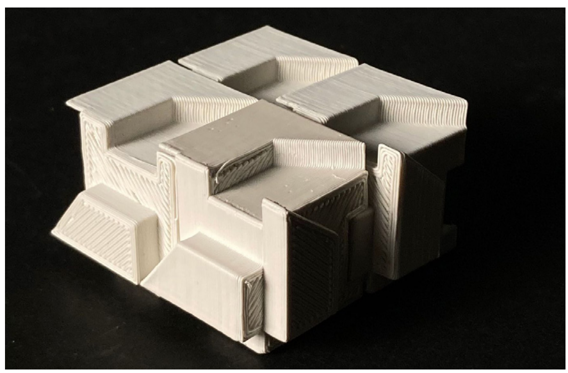

STONE WALL

권세은


Study Model
Development
Trapezoid
Curved & Planar surface
Assembled material & Light

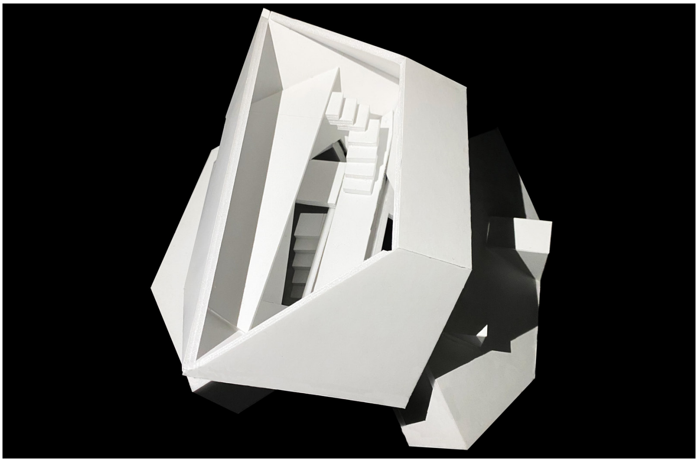
임병걸


3D Tessellation
Isometric
Process
2020872037 Ji Yurim

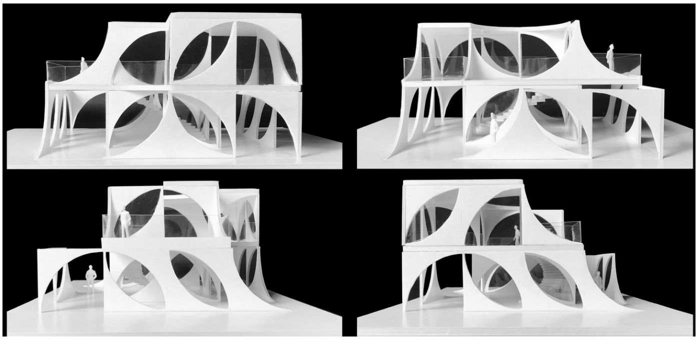


지유림

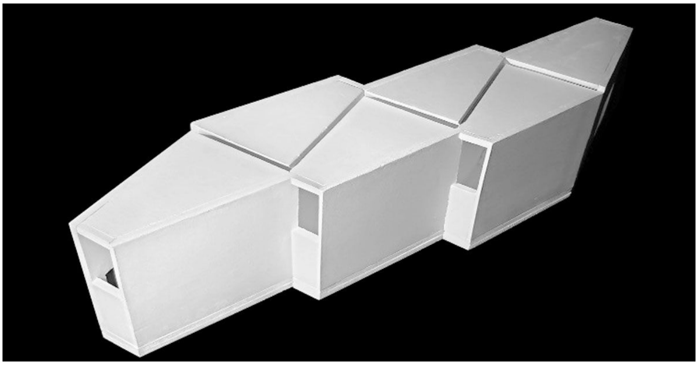
현혜빈



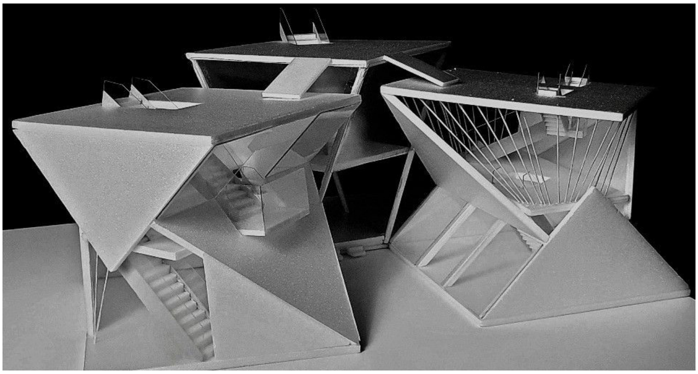
김하윤



변건우



이승민



이승연

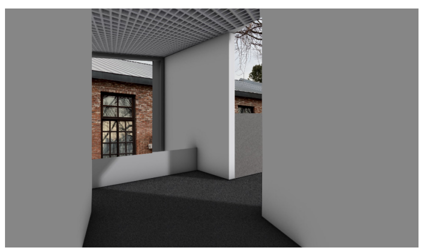
이승민

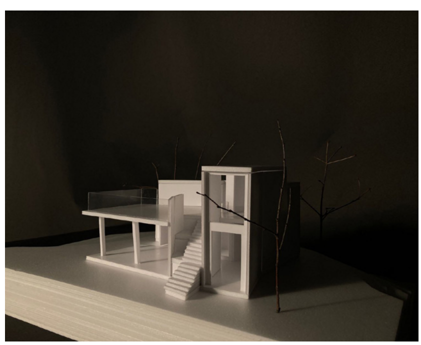
권세은

이호빈

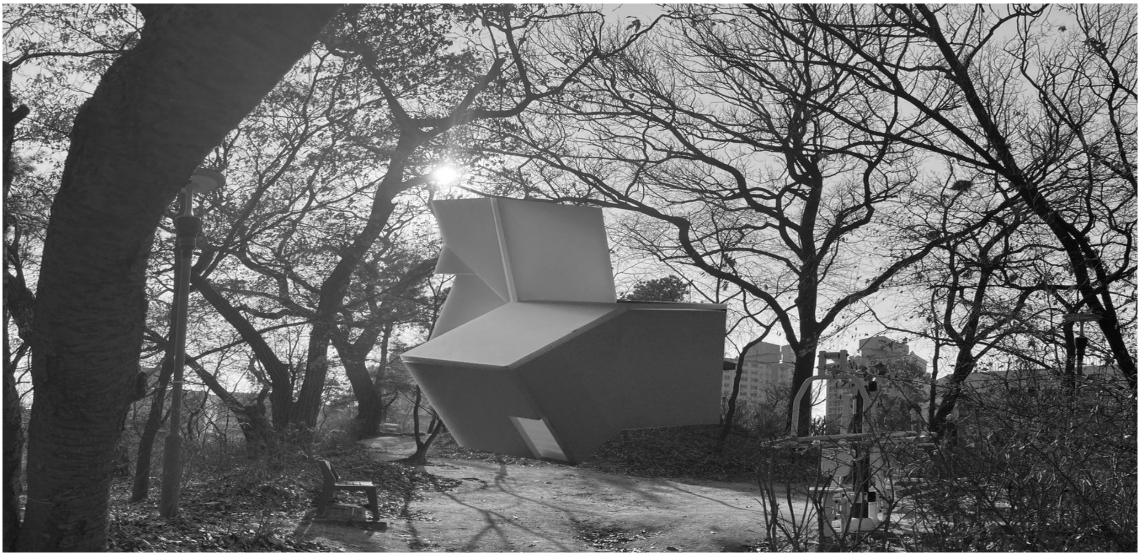
임병걸

조예솔

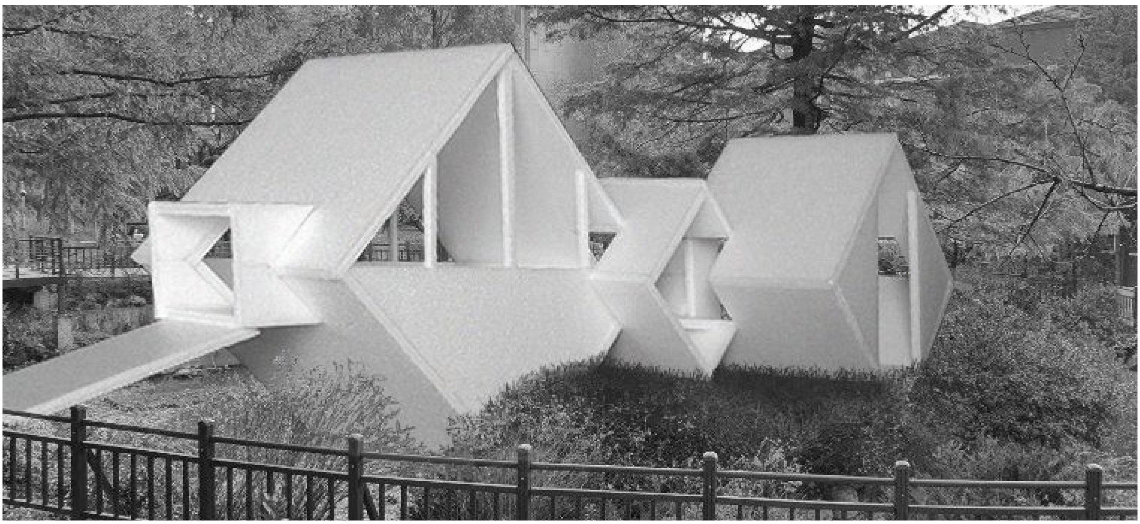




지유림



현혜빈



정다운

건축설계 1 ARCHITECTURAL DESIGN 1

지도교수 1
조준희 STUDIO

지도교수 2
황동욱 STUDIO

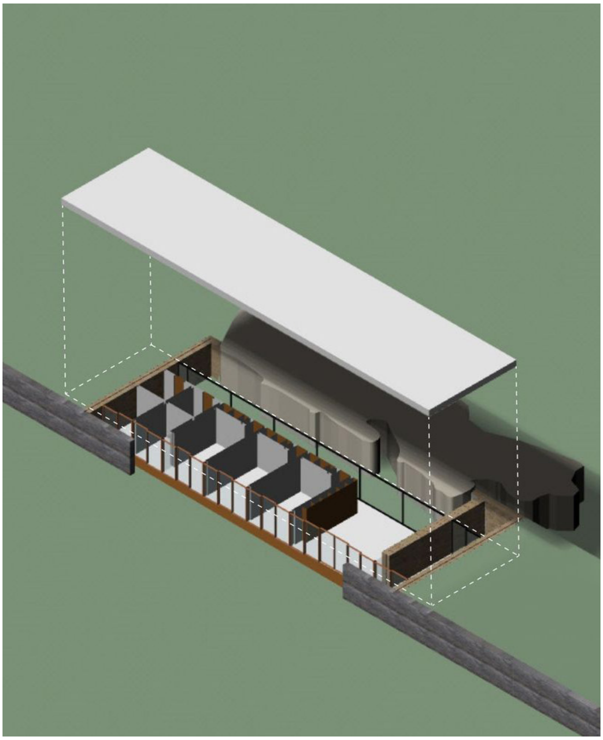
지도교수 3
박현우 STUDIO

지도교수 4
한유진 STUDIO

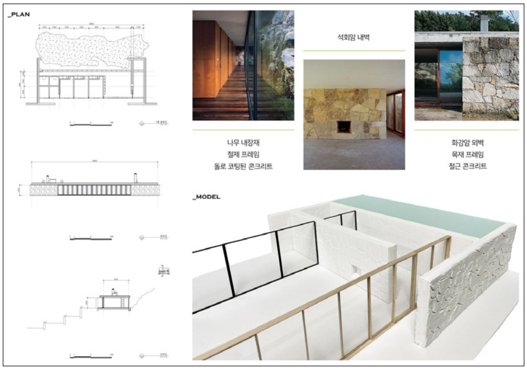
건축설계1은 기초설계에서 다룬 인체와 척도, 이를 반영한 단위공간, 건축물이 자리 잡게 되는 구체적인 대지에 대한 이해를 기반으로 본격적으로 건축공간을 구성하고 이를 구축하는 작업이 이루어지는 스튜디오이다. 건축을 구성하는 다양한 요구와 조건을 종합하여 구체적인 목표를 설정하고 이를 공간으로 구성, 조직하여 발전시키는 프로그래밍의 과정과 공간이 물리적으로 실재하는 건축물로 구축되기 위한 구조와 구법을 이해하여 설계과정에 반영할 수 있는 능력을 배양하도록 학습이 이루어졌다.

첫 번째 'Annex'는 현대건축의 선례 프로젝트를 대상으로 하여 추가적인 공간과 기능을 제공하는 부속 건축물을 계획하는 프로젝트이다. 기존 건축물을 설계개념과 프로그램, 구조방식, 재료와 구법 등을 포함하여 다각도로 분석하고 이를 다양한 표현방식을 통해 재현해보는 케이스스터디 과정을 통하여 건축물의 설계 시 고려되었던 요구사항과 제반 조건, 이에 대응하기 위해 기존 건축가가 택한 프로그래밍의 과정을 파악하도록 하며, 콘크리트, 나무, 스틸, 벽돌 등 기본적인 재료가 구축되는 방식을 이해하도록 하였다. 이후 분석내용을 바탕으로 기존 용도와 호응하는 새로운 프로그램을 제안하고, 기존 건축물과의 관계 속에서 배치 및 공간구조, 동선, 구조 및 재료 등을 고려하여 부속건축물을 설계하였다.

두 번째 과제 '주거+스튜디오'는 주어진 대지에 한 가족을 위한 주택과 이와 연결되는 스튜디오를 계획하는 프로젝트이다. 주거라는 보편적인 프로그램의 특성에 대한 이해를 바탕으로 특별한 요구와 조건들을 만족시키는 특수해를 찾아가는 건축가의 기본적인 작업과정을 익히고 관련 소양을 체득하는 것을 목표로 하였다. 밀도 높은 주거지역 내 사이트에서 고려되어야 하는 주변 도시환경의 맥락과 실제 프로젝트에서 차용된 건축주의 요구사항 등 구체적이고 현실적인 조건의 반영이 요구되었으며, 그에 더해 개별적으로 설정한 건축주의 직업과 취미 등을 바탕으로 시나리오를 구성하여 프로젝트가 진행되었다. 사적 영역인 주거의 기능적 요구와 스튜디오의 성격을 고려한 영역 간 관계설정 및 이를 위한 건축적인 해법을 탐구하고 프로그램의 구성에 따른 내외부 공간의 배치와 연계, 가로와의 소통을 고려한 파사드 등을 포함한 구체적 건축계획이 이루어지도록 하였다.

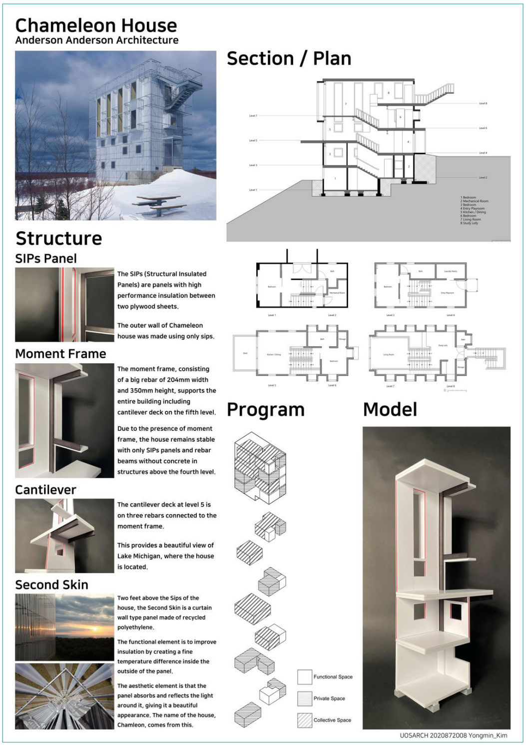


HOUSE IN MOLEDO
EDUARDO SOUTO DE MOURA
BUILT IN
1991-1998
FLOOR AREA
180 M2
LOCATION
MOLEDO DO MINHO, CAMINHA, PORTUGAL
_MODELLING
_DRAWING
_DIAGRAM



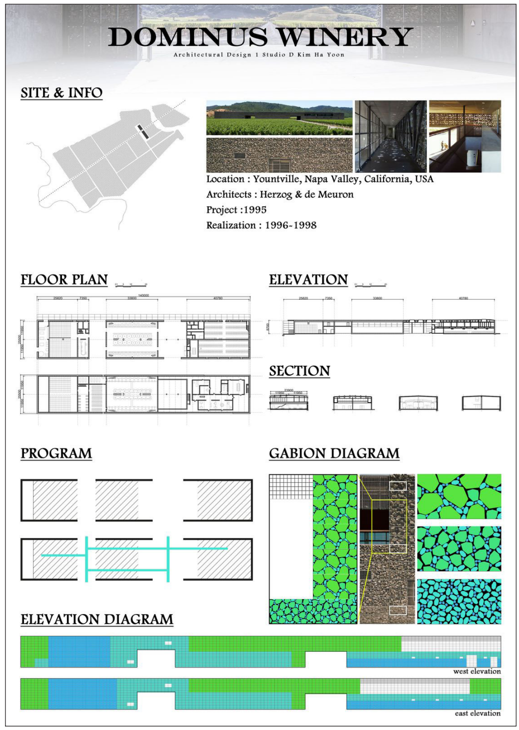
_PLAN
석회암 내벽
나무 내장재
철제 프레임
돌로 코팅된 콘크리트
화강암 외벽
목재 프레임
철근 콘크리트
_MODEL

권세은

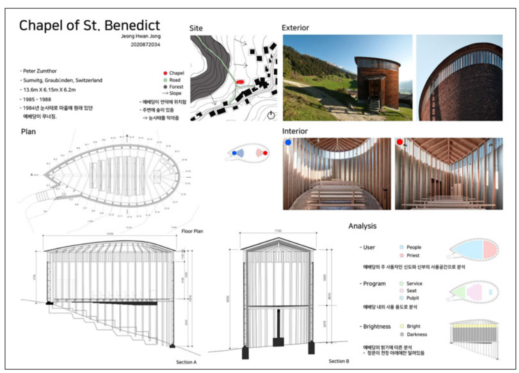


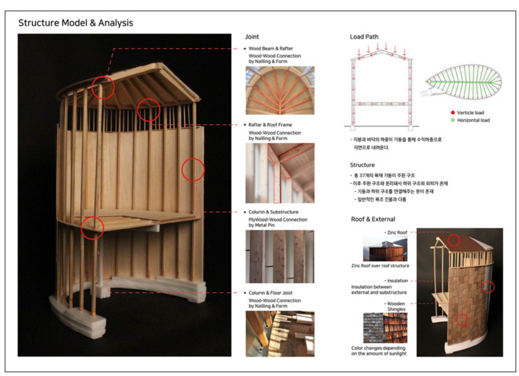
Chameleon House
Anderson Anderson Architecture
Section / Plan
Structure
SIPs Panel
The SIPs (Structural Insulated Panels) are panels with high performance insulation between two plywood sheets.
The outer wall of Chameleon house was made using only sips.
Moment Frame
The moment frame, consisting of a big rebar of 204mm width and 350mm height, supports the entire building including cantilever deck on the fifth level.
Due to the presence of moment frame, the house remains stable with only SIPs panels and rebar beams without concrete in structures above the fourth level.
Cantilever
The cantilever deck at level 5 is on three rebars connected to the moment frame.
This provides a beautiful view of Lake Michigan, where the house is located.
Second Skin
Two feet above the Sips of the house, the Second Skin is a curtain wall type panel made of recycled polyethylene.
The functional element is to improve insulation by creating a fine temperature difference inside the outside of the panel.
The aesthetic element is that the panel absorbs and reflects the light around it, giving it a beautiful appearance. The name of the house, Chamleon, comes from this.
Program
Model
Functional Space
Private Space
Collective Space
UOSARCH 2020872008 Yongmin_Kim

김용민

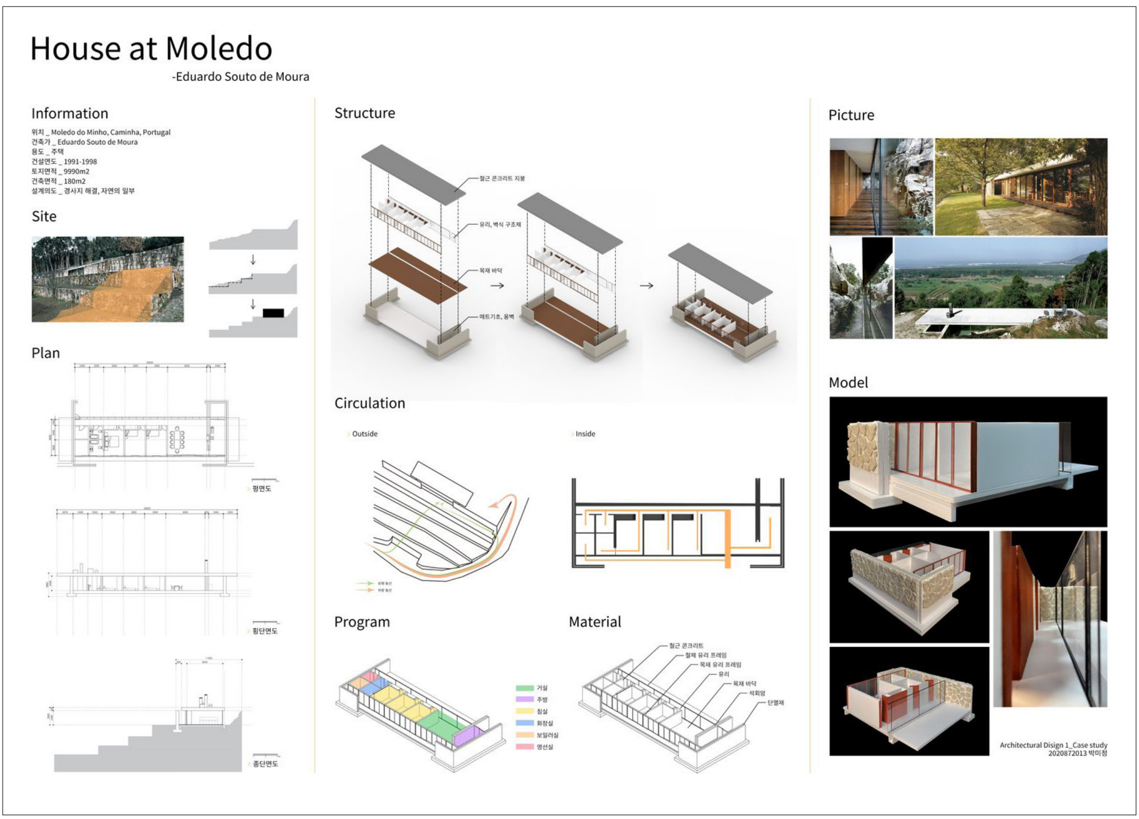

DOMINUS WINERY
Architectural Design 1 Studio D Kim Ha Yoon
SITE & INFO
Location : Yountville, Napa Valley, California, USA
Architects : Herzog & de Meuron
Project :1995
Realization : 1996-1998
FLOOR PLAN
ELEVATION
SECTION
PROGRAM
GABION DIAGRAM
ELEVATION DIAGRAM
west elevation
east elevation

김하윤

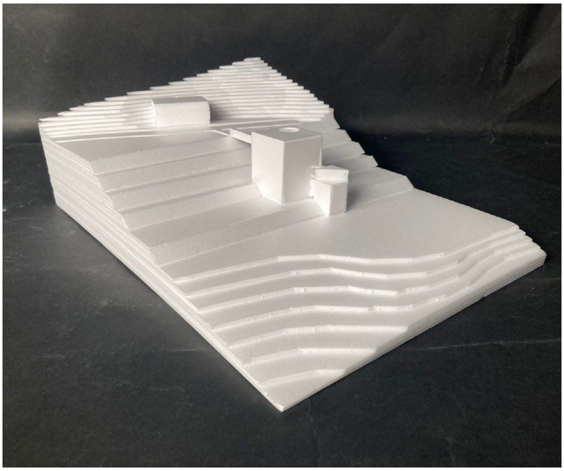

Chapel of St. Benedict
Site
Exterior
Plan
Interior
Analysis
Floor Plan
Section A
Section B

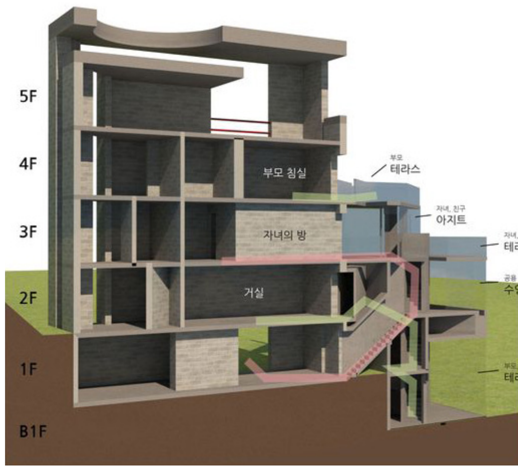

Structure Model & Analysis
Joint
Load Path
Structure
Roof & External

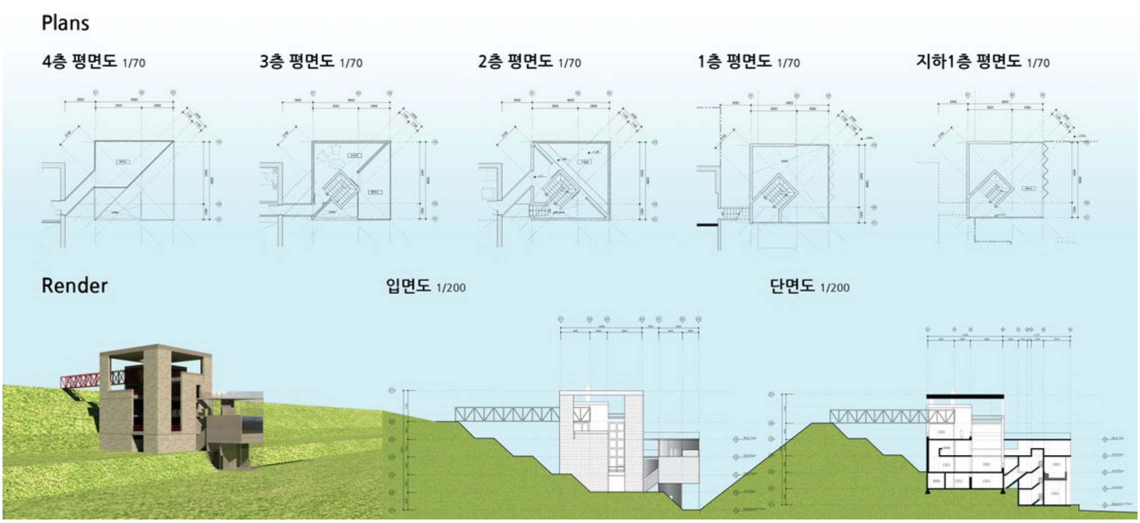
정환종


House at Moledo
-Eduardo Souto de Moura
Information
위치 _ Moledo do Minho, Caminha, Portugal
건축가 _ Eduardo Souto de Moura
용도 _ 주택
건설연도 _ 1991-1998
토지면적 _ 9990m2
건축면적 _ 180m2
설계의도 _ 경사지 해결, 자연의 일부
Site
Plan
평면도
횡단면도
종단면도
Structure
철근 콘크리트 지붕
유리, 벽식 구조체
목재 바닥
매트기초, 옹벽
Circulation
Outside
Inside
Program
거실
주방
침실
화장실
보일러실
영선실
Material
철근 콘크리트
철재 유리 프레임
목재 유리 프레임
유리
목재 바닥
석회암
단열재
Picture
Model
Architectural Disign 1_Case study
2020872013 박미정

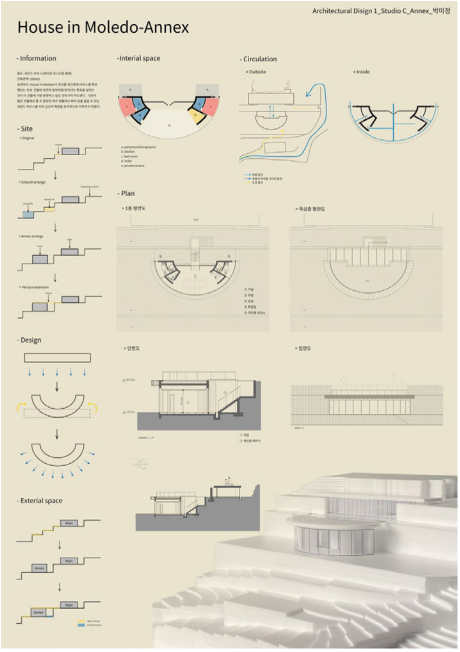
박미정



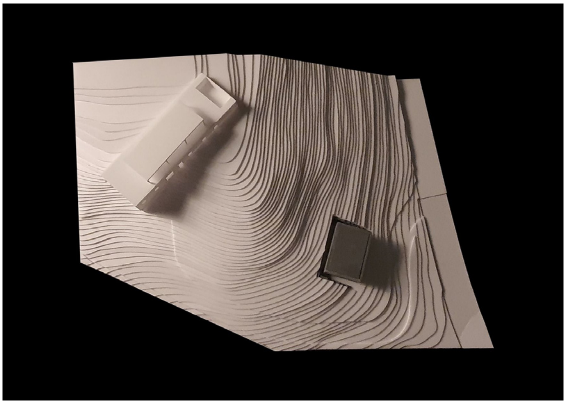

5F
4F
3F
2F
1F
B1F
부모 침실
자녀의 방
거실
부모
테라스
자녀, 친구
아지트
자녀, 친구
테라스
공용
수영장
부모, 자녀
테라스

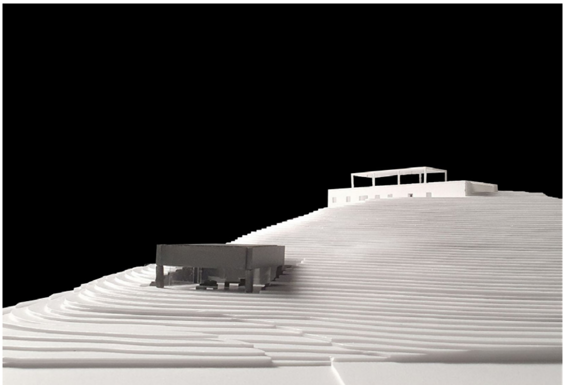

Plans
4층 평면도 1/70
3층 평면도 1/70
2층 평면도 1/70
1층 평면도 1/70
지하1층 평면도 1/70
Render
입면도 1/200
단면도 1/200

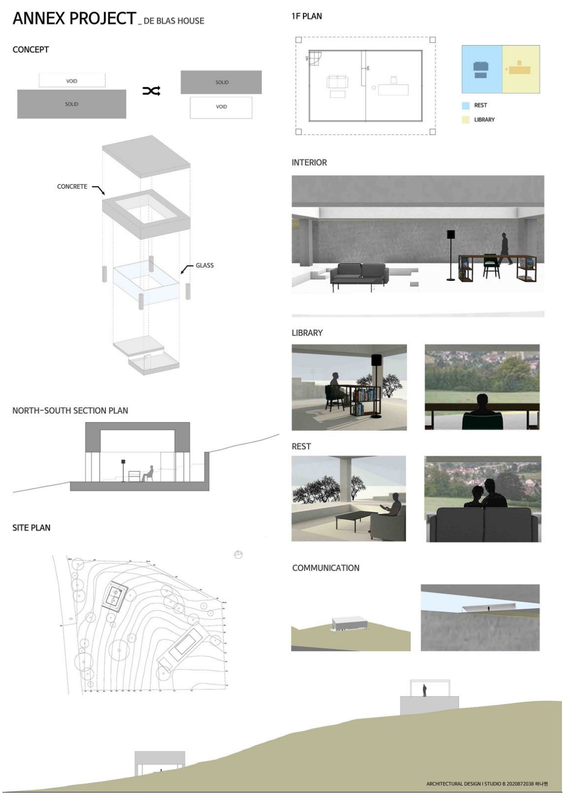
이다교


Architectural Design 1_Studio C_Annex_박미정
House in Moledo-Annex
- Information
-Interial space
- Circulation
> Outside
> Inside
- Site
- Plan
- Design
- Exterial space

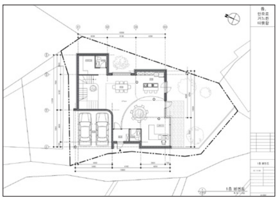
박미정

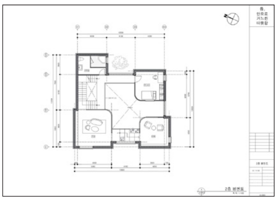


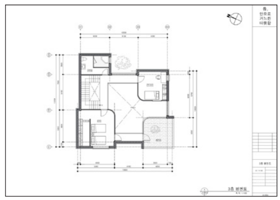


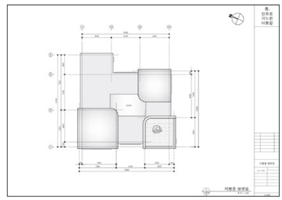

ANNEX PROJECT _ DE BLAS HOUSE
CONCEPT
VOID
SOLID
SOLID
VOID
CONCRETE
GLASS
NORTH-SOUTH SECTION PLAN
SITE PLAN
1F PLAN
REST
LIBRARY
INTERIOR
LIBRARY
REST
COMMUNICATION

하나현

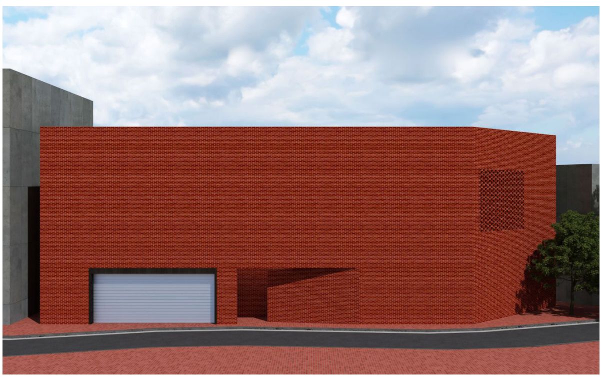


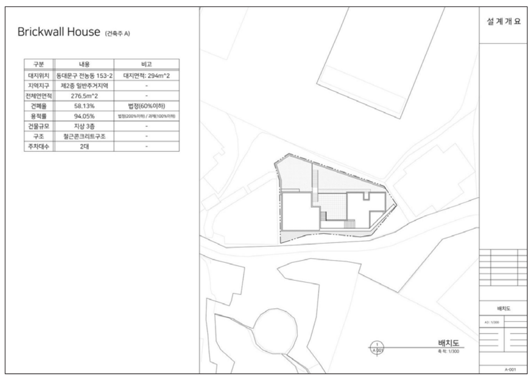






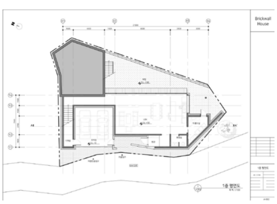
권세은

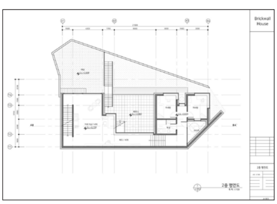


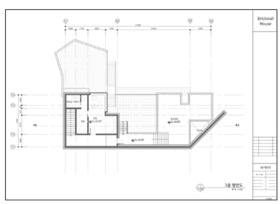


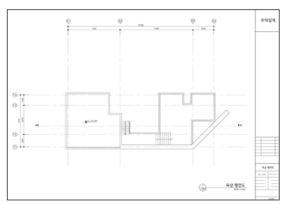
Brickwall House (건축주 A)

구분	내용	비고
대지위치	동대문구 전농동 153-2	대지면적: 294m^2
지역지구	제2종 일반주거지역	-
전체연면적	276.5m^2	-
건폐율	58.13%	법정(60%이하)
용적률	94.05%	법정(200%이하) / 과제(100%이하)
건물규모	지상 3층	-
구조	철근콘크리트구조	-
주차대수	2대	-

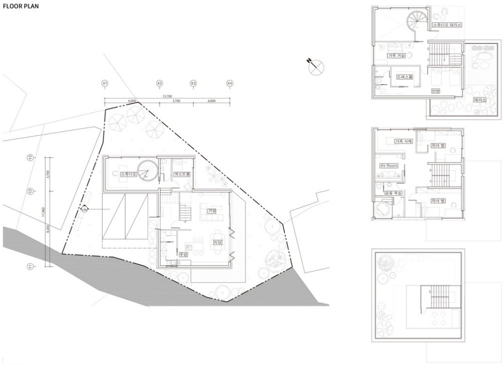




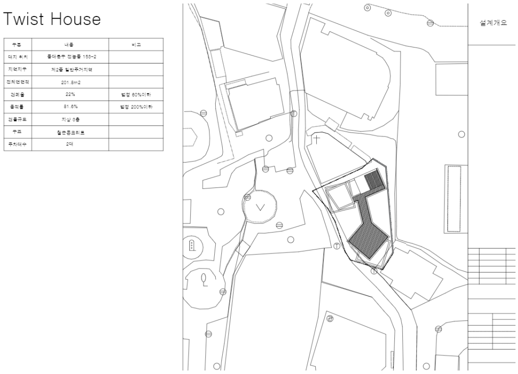




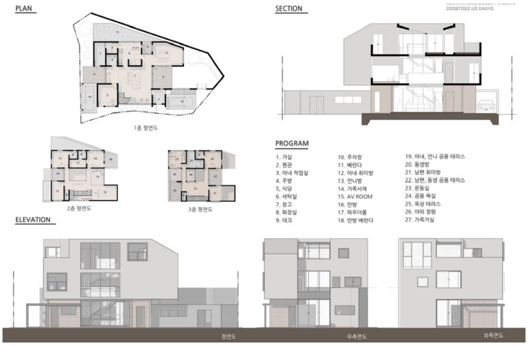
김용민


FLOOR PLAN

김하윤


Twist House
설계개요

박미정


PLAN
1층 평면도
2층 평면도
3층 평면도
SECTION
ELEVATION
PROGRAM
1. 거실
2. 현관
3. 아내 작업실
4. 주방
5. 식당
6. 세탁실
7. 창고
8. 화장실
9. 데크
10. 주차장
11. 베란다
12. 아내 취미방
13. 언니방
14. 가족서재
15. AV ROOM
16. 안방
17. 파우더룸
18. 안방 베란다
19. 아내, 언니 공용 테라스
20. 동생방
21. 남편 취미방
22. 남편, 동생 공용 테라스
23. 운동실
24. 공용 욕실
25. 옥상 테라스
26. 야외 정원
27. 가족거실
정면도
우측면도
좌측면도

이다교

건축설계 2 ARCHITECTURAL DESIGN 2

지도교수 1
최상기 STUDIO

지도교수 2
구승회 STUDIO

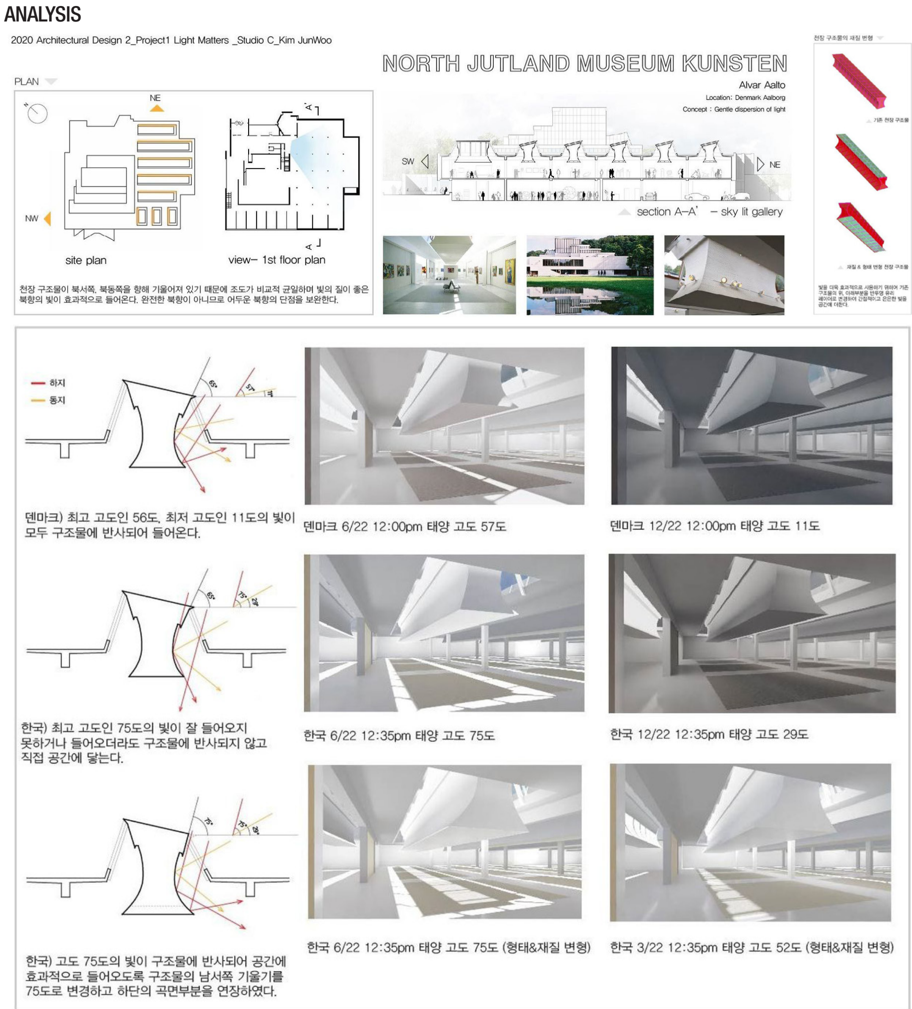
지도교수 3
심희준 STUDIO

지도교수 4
김정섭 STUDIO

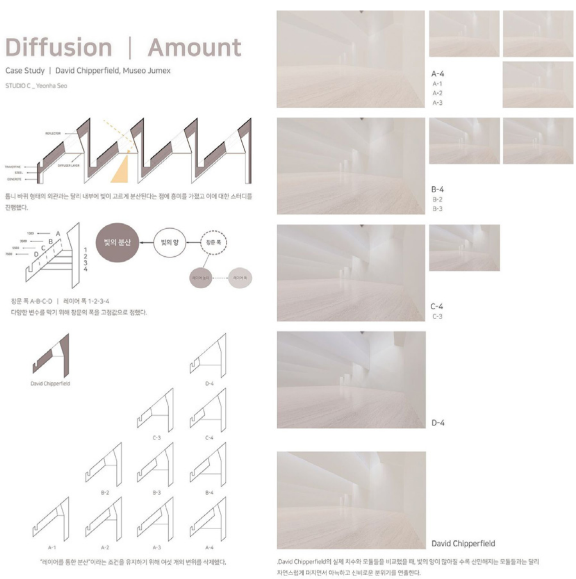
“건축설계2”는 “전시공간과 빛”이라는 주제 하에 형태와 공간의 구성과 구축에 있어 빛을 탐구해보는 프로젝트로서 삼청동에 위치한 대지에 전시관을 계획하도록 하였다. “건축설계2”에서는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 원리를 이해하고, 창의적인 형태 및 공간으로 구체화시키는 능력을 발전시키며, 형태, 공간, 아이디어를 소통하기 위하여 다양한 매체를 활용하는 방법들을 시도하였다. 이러한 교육목표에 “빛”이라는 소재를 결합함으로서 형태와 공간의 발전 방향에 프로그램과 구축적 질문을 연계하였으며, 분석결과 및 설계 결과물을 시각적으로 표현하기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

프로젝트 대상지는 종로구 삼청동과 팔판동에 구역을 지정하여 제시하여 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.

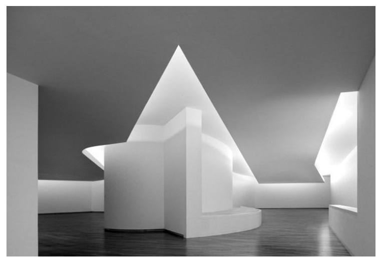
건축물의 규모는 연면적 800 제곱미터 내외로 지정하였고, 수직 동선 및 구조를 위한 코어 계획을 포함할 수 있도록 3층 이상으로 제한하였다. 주차와 무장애 설계를 위한 대지계획을 포함하였고, 1대의 장애인 주차장을 포함하도록 하였다. 경사 및 지형의 고저차를 활용하여 건물을 배치하고, 건물의 기능과 외부공간을 연계할 수 있도록 구성하는 것을 요구하였다. 프로그램의 구성에 대해서는 전시, 수장, 공공편의, 연구, 교육, 사무, 유지관리영역으로 구성하되, 각 영역을 구성하는 프로그램 및 면적은 전시공간의 주제에 따라 학생 스스로가 설정하도록 하였다.


ANALYSIS
2020 Architectural Design 2_Project1 Light Matters _Studio C_Kim JunWoo
PLAN
NE
NW
site plan
view– 1st floor plan
천장 구조물이 북서쪽, 북동쪽을 향해 기울어져 있기 때문에 조도가 비교적 균일하며 빛의 질이 좋은 북향의 빛이 효과적으로 들어온다. 완전한 북향이 아니므로 어두운 북향의 단점을 보완한다.
NORTH JUTLAND MUSEUM KUNSTEN
Alvar Aalto
Location : Denmark Aalborg
Concept : Gentle dispersion of light
SW
NE
section A–A' – sky lit gallery
천장 구조물의 재질 변형
기존 천장 구조물
재질 & 형태 변형 천장 구조물
빛을 더욱 효과적으로 사용하기 위하여 기존 구조물의 위, 아래부분을 반투명 유리 레이어로 변경하여 간접적이고 은은한 빛을 공간에 더한다.
하지
동지
덴마크) 최고 고도인 56도, 최저 고도인 11도의 빛이 모두 구조물에 반사되어 들어온다.
덴마크 6/22 12:00pm 태양 고도 57도
덴마크 12/22 12:00pm 태양 고도 11도
한국) 최고 고도인 75도의 빛이 잘 들어오지 못하거나 들어오더라도 구조물에 반사되지 않고 직접 공간에 닿는다.
한국 6/22 12:35pm 태양 고도 75도
한국 12/22 12:35pm 태양 고도 29도
한국) 고도 75도의 빛이 구조물에 반사되어 공간에 효과적으로 들어오도록 구조물의 남서쪽 기울기를 75도로 변경하고 하단의 곡면부분을 연장하였다.
한국 6/22 12:35pm 태양 고도 75도 (형태&재질 변형)
한국 3/22 12:35pm 태양 고도 52도 (형태&재질 변형)

김준우


Diffusion | Amount
Case Study | David Chipperfield, Museo Jumex
STUDIO C _ Yeonha Seo
A-4
A-1
A-2
A-3
B-4
B-2
B-3
C-4
C-3
D-4
David Chipperfield
David Chipperfield
D-4
C-3
C-4
B-2
B-3
B-4
A-1
A-2
A-3
A-4

서연하



신동윤

대비

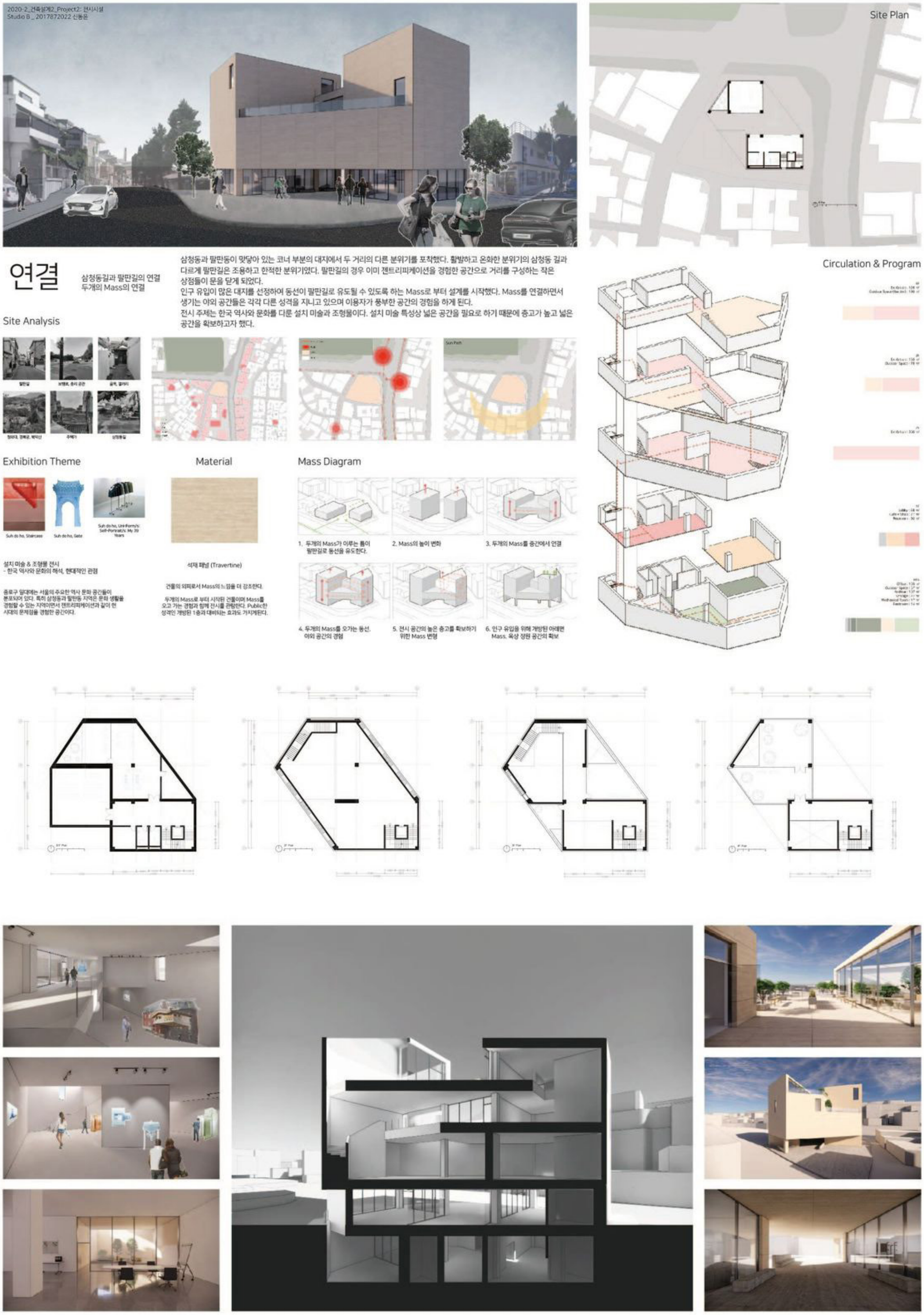
Contrast

밝음과 어두움의
반복된 리듬

나아가

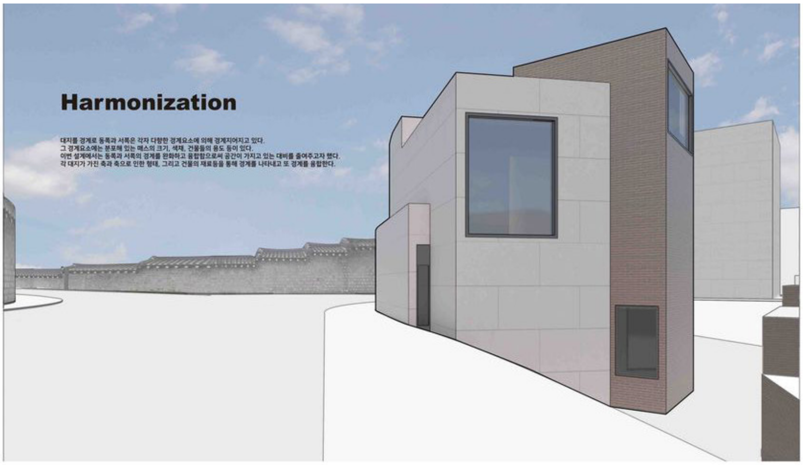
심리 상태의 강조와 변화를
경험케 하는 것

조민규



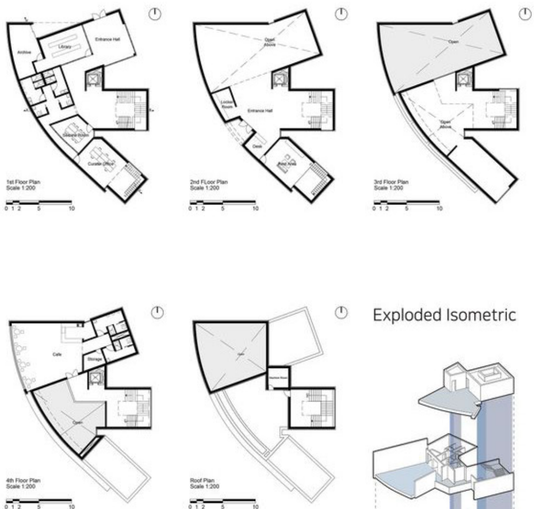
2020-2_건축설계2_Project2: 전시시설
Studio B _ 2017872022 신동윤
Site Plan
연결
삼청동길과 팔판길의 연결
두개의 Mass의 연결
삼청동과 팔판동이 맞닿아 있는 코너 부분의 대지에서 두 거리의 다른 분위기를 포착했다. 활발하고 온화한 분위기의 삼청동 길과 다르게 팔만길은 조용하고 한적한 분위기였다. 팔판길의 경우 이미 젠트리피케이션을 경험한 공간으로 거리를 구성하는 작은 상점들이 문을 닫게 되었다.
인구 유입이 많은 대지를 선정하여 동선이 팔판길로 유도될 수 있도록 하는 Mass로 부터 설계를 시작했다. Mass를 연결하면서 생기는 야외 공간들은 각각 다른 성격을 지니고 있으며 이용자가 풍부한 공간의 경험을 하게 된다.
전시 주제는 한국 역사와 문화를 다룬 설치 미술과 조형물이다. 설치 미술 특성상 넓은 공간을 필요로 하기 때문에 층고가 높고 넓은 공간을 확보하고자 했다.
Site Analysis
Sun Path
Circulation & Program
Exhibition Theme
Suh do ho, Staircase
Suh do ho, Gate
Suh do ho, Uniform/s: Self-Portrait/s: My 39 Years
설치 미술 & 조형물 전시
- 한국 역사와 문화의 해석, 현대적인 관점
종로구 일대에는 서울의 주요한 역사 문화 공간들이 분포되어 있다. 특히 삼청동과 팔판동 지역은 문화 생활을 경험할 수 있는 지역이면서 젠트리피케이션과 같이 현 시대의 문제점을 경험한 공간이다.
Material
석재 패널 (Travertine)
건물의 외피로서 Mass의 느낌을 더 강조한다.
두개의 Mass로 부터 시작된 건물이며 Mass를 오고 가는 경험과 함께 전시를 관람한다. Public한 성격인 개방된 1층과 대비되는 효과도 가지게된다.
Mass Diagram
1. 두개의 Mass가 이루는 틈이 팔판길로 동선을 유도한다.
2. Mass의 높이 변화
3. 두개의 Mass를 중간에서 연결
4. 두개의 Mass를 오가는 동선, 야외 공간의 경험
5. 전시 공간의 높은 층고를 확보하기 위한 Mass 변형
6. 인구 유입을 위해 개방된 아래면 Mass, 옥상 정원 공간의 확보

신동윤

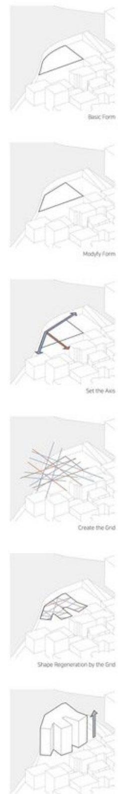


Site Analysis

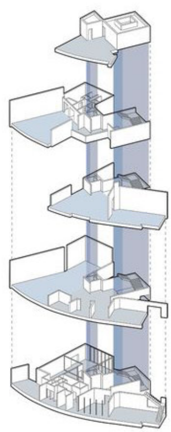
Plan



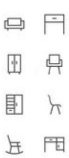
Mass Diagram



Exploded Isometric



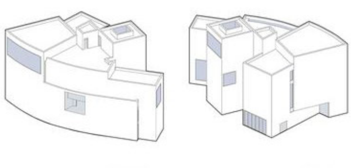
Exhibition Program



Furniture

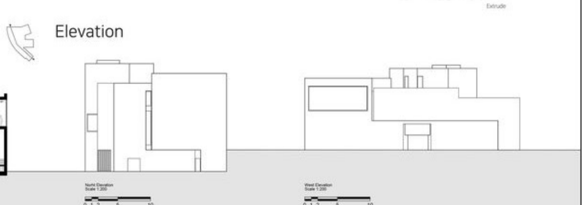
대지를 중심으로 서쪽에는 과거의 건물인 경복궁이, 동쪽에는 근대부터 현대까지의 근생건물들이 존재한다. 대지의 경계 요소 중 하나인 과거와 현재라는 키워드에 주목하여 전시의 프로그램을 가구로 결정하였다. 가구를 통해 과거와 현재의 생활상과 시대상을 동시에 엿볼 수 있고 나아가 미래에는 어떤 생활을 할 지 예측해볼 수도 있다. 이렇게 가구라는 전시를 통해 대지에서 나타나는 경계를 건물의 형태적인 측면뿐만아니라 프로그램적인 측면으로도 완화할 수 있다.

Isometric



Section

Elevation



이승수

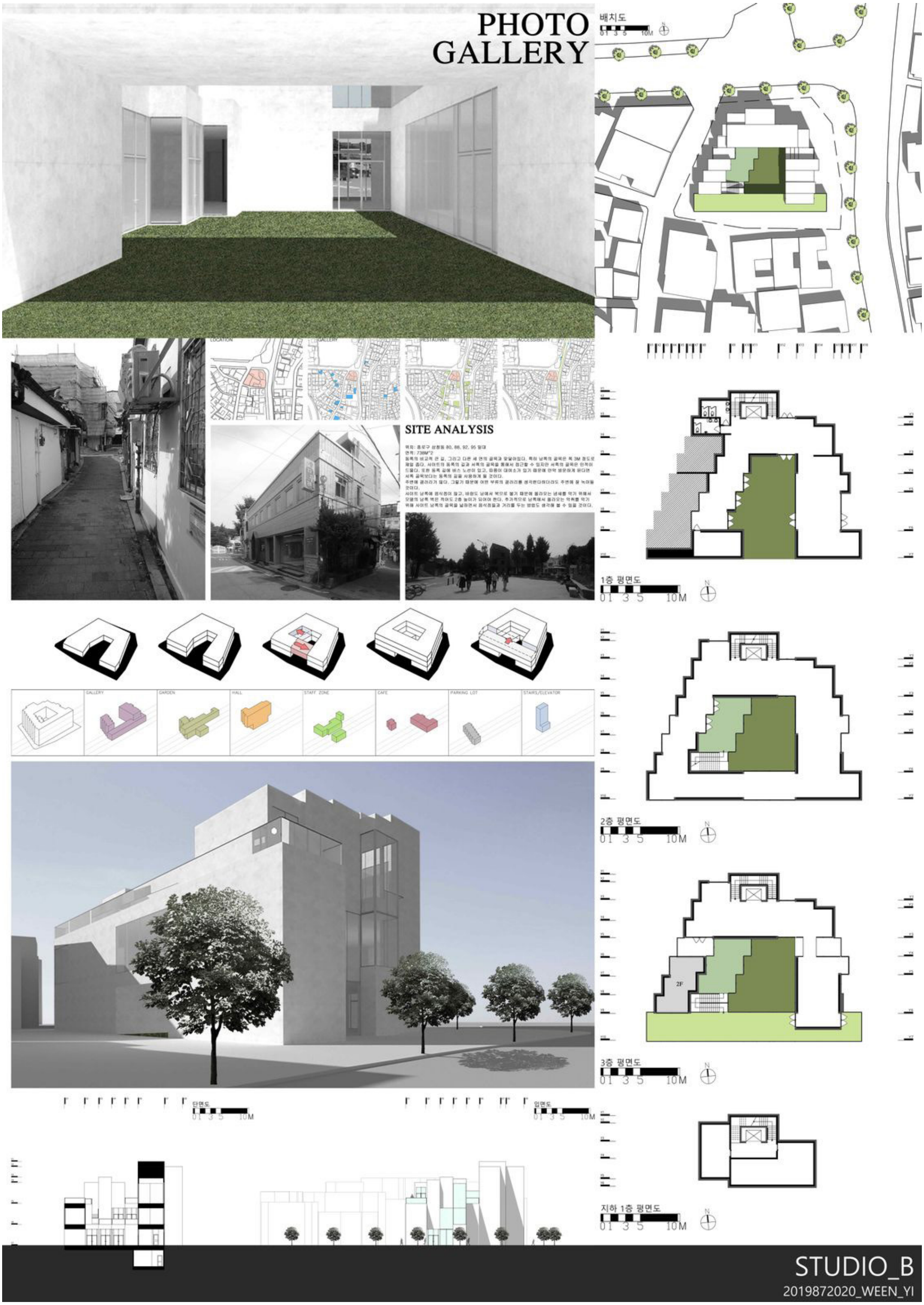
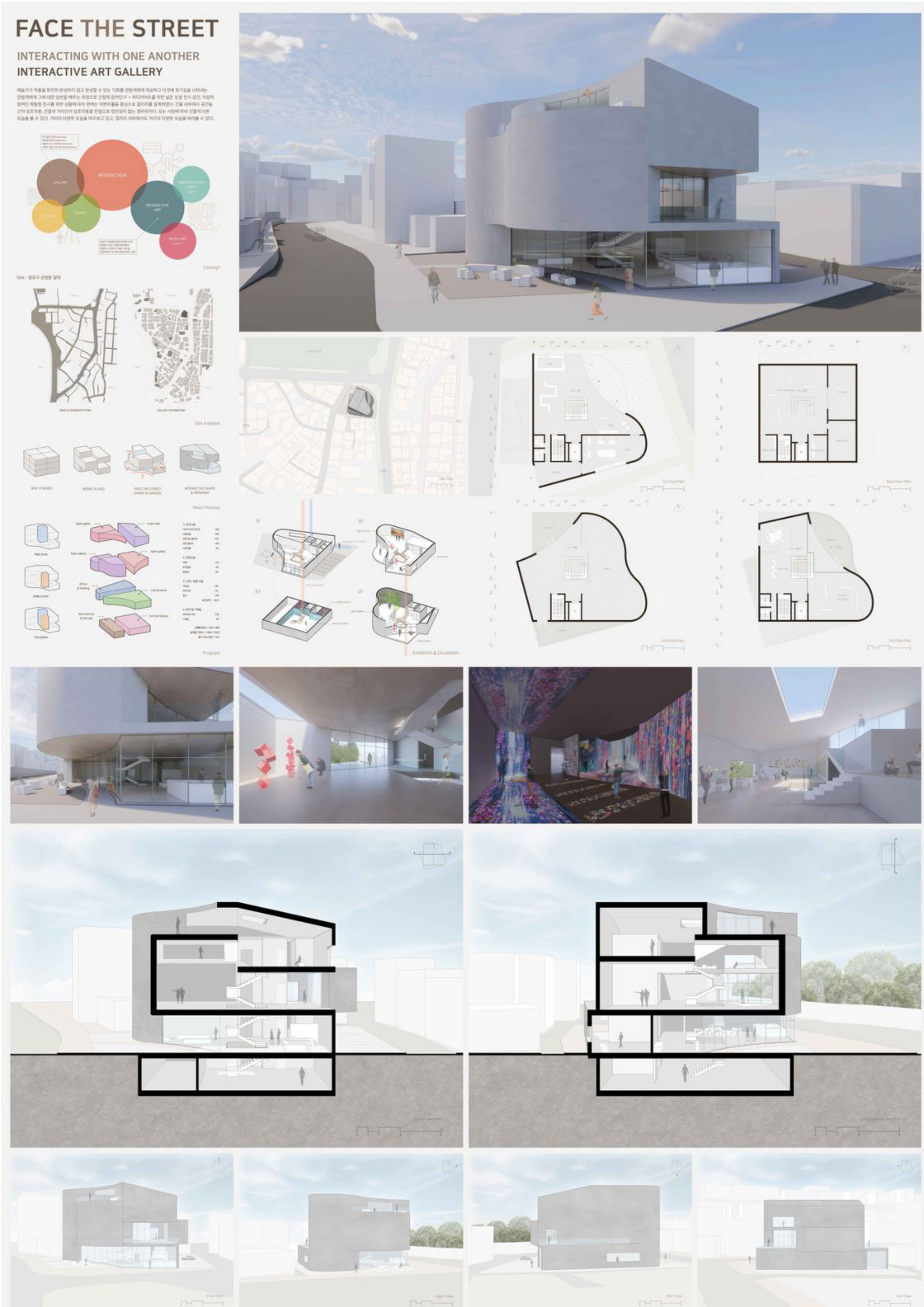


PHOTO
GALLERY
배치도
SITE ANALYSIS
1층 평면도
2층 평면도
3층 평면도
지하 1층 평면도
단면도
입면도
STUDIO_B
2019872020_WEEN_YI

이위인


FACE THE STREET
INTERACTING WITH ONE ANOTHER
INTERACTIVE ART GALLERY
INTERACTION
GALLERY
INTERACTIVE ART
MEDIA ART
Concept
Site Analysis
Mass Process
Program
Exhibition & Circulation

임주휘

건축설계 3 ARCHITECTURAL DESIGN 3

지도교수 1
윤정원 STUDIO

지도교수 2
정기정 STUDIO

지도교수 3
장수정 STUDIO

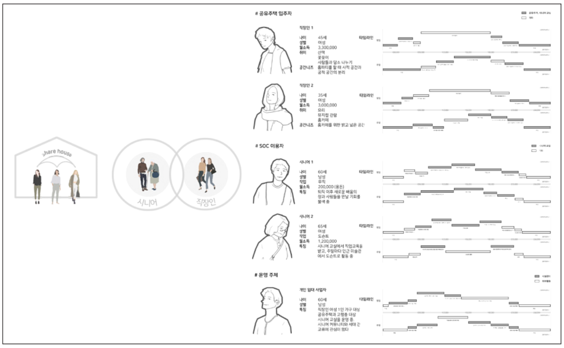
지도교수 4
이희원 STUDIO

ENHOUSE : Reenvisioning non-residential buildings into housing

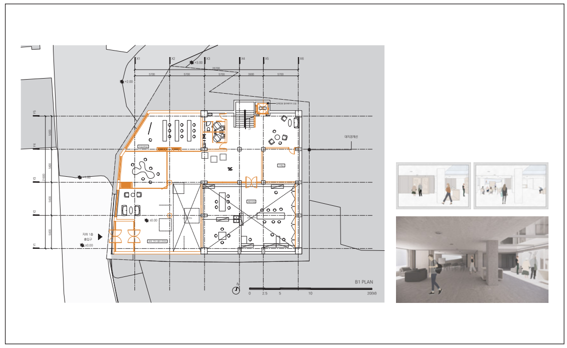
소규모의 기존 건축물의 재생을 목표로, 증개축 대상 건축물이 위치한 맥락 안에서 건축의 기능과 역할을 이해하고 건축의 구축 및 외피 디자인과 함께, 구조, 설비 등의 빌딩 테크놀로지를 고려할 수 있는 능력을 배양한다. 기존 건축물의 구조에 대한 이해와 활용, 사용자를 위해 요구되는 계획적 고려에 대한 지식을 습득하여 설계에 적용한다.

리노베이션을 통한 기존 건물의 물리적, 구조적 재구축과 새로운 목적과 용도에 맞춘 변경은 지속가능한 사회와 환경을 만들기 위한 가장 효과적인 전략으로 인지된다. 또한 사회 변화의 요구에 반응, 적응한 기능 및 프로그램으로 건축물을 재사용하는 데에 신기술을 적용, 결합한다면 그 시너지를 통해 더욱 극대화될 수도 있다. 한편 노후화된 기존 건물의 안전에 대한 위기의식 및 에너지 효율성 확보를 위한 법적 제재의 강화로 인해 리노베이션의 경제성, 시공성 등에 대한 다양한 가치 판단이 요구되고 있고 그에 따라 리노베이션의 범위와 방식에 대한 평가와 정의가 필요하다. 그럼에도 불구하고 기존 구조물의 재사용은 노후화되어 도외시되는 건물들에 새로운 생명을 부여하여 가치를 더하고, 그 건물뿐만 아니라 주변 혹은 지역의 장소성을 회복하는 데에도 기여하기 때문에 지역 공동체에 유익하다고 평가될 수 있다. 뿐만 아니라, 기존 건물의 리노베이션은 장소의 역사적 연속성을 지원할 뿐만 아니라 지역성을 강화하거나 지속시키는 데에도 이바지할 수 있다.

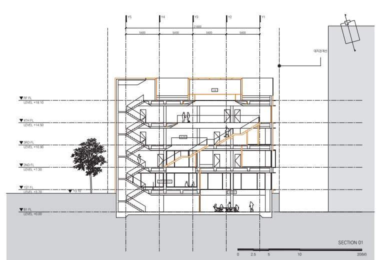
2021년 리노베이션 설계 스튜디오는 비주거 건물의 주거용도 전환에 대한 탐구를 모색하여 사회적으로 제기되고 있는 정책과 사업의 필요성에 대한 건축적 문제제기와 아이디어 발전, 모델 제안을 시도하고자 한다. 인구 및 산업구조의 변화 속에서 도시공간의 용도와 기능은 재조정이 필요하고, 비주택의 주거전환에 대한 정책적 필요성과 국가사업 달성 목표가 쟁점화되고 있다. 그러한 배경에서 주택 공급을 담당하고 있는 정부와 공기업에서는 비주거 시설을 용도변경 및 리모델링하여 임대주택으로 공급하는 혁신모델을 개발, 시행하여 도심 유휴 공간을 주거로 전환하는 사업을 추진하고 있다. 이러한 문제인식과 필요성을 바탕으로 도시의 여러 산업 생태계를 고찰하여 지속가능한 커뮤니티 시설의 기획과 물리적인 공간의 리노베이션이 요구되고 있다. 따라서 3학년 1학기 설계 스튜디오에서는 오피스, 상가 등 비주거 공간의 주거 전환을 통해 주택공급 확대뿐만 아니라 도심 공공화 방지, 직주 근접의 실현, 낙후 도심에 대한 고찰, 유휴공간의 가치 재평가 등에 대한 문제를 다루기를 기대한다. 학생들의 설계 프로젝트에서는 비주거건축물의 주거용도 전환을 위한 리노베이션 프로젝트를 통해 새로운 주거유형 개발과 생활지원시설 계획을 결합한 새로운 건축 모델을 제시하도록 한다.



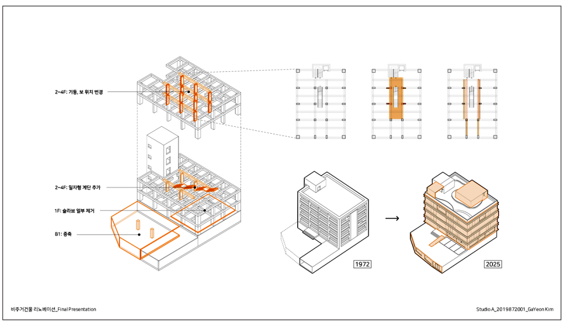
공유주택 입주자
SOC 이용자
운영 주체
share house
시니어
직장인



B1 PLAN

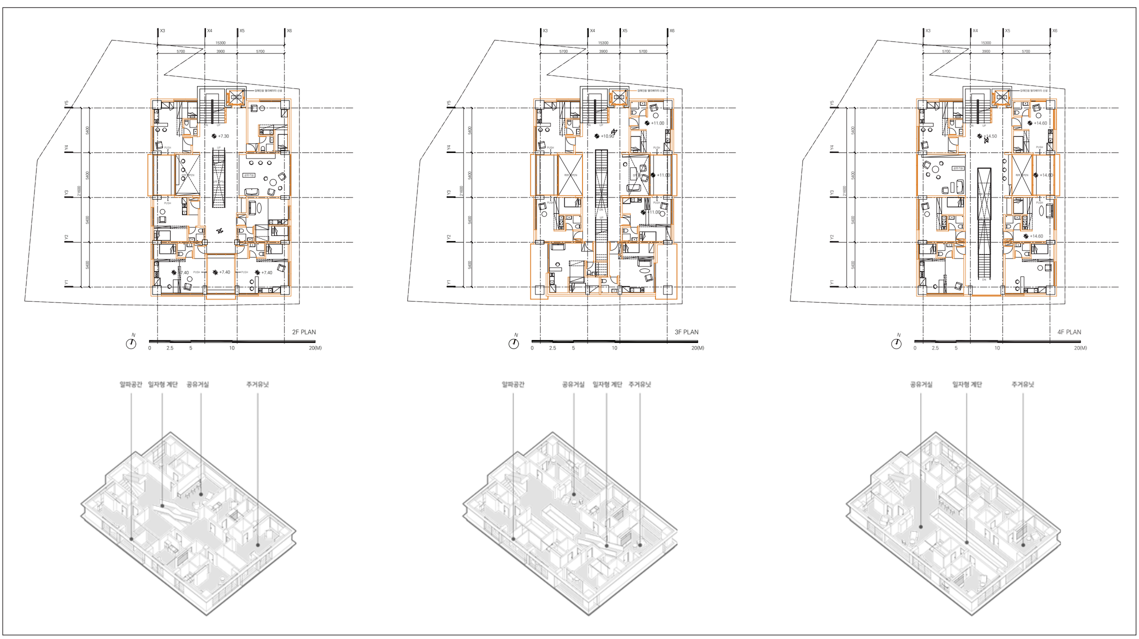


SECTION 01



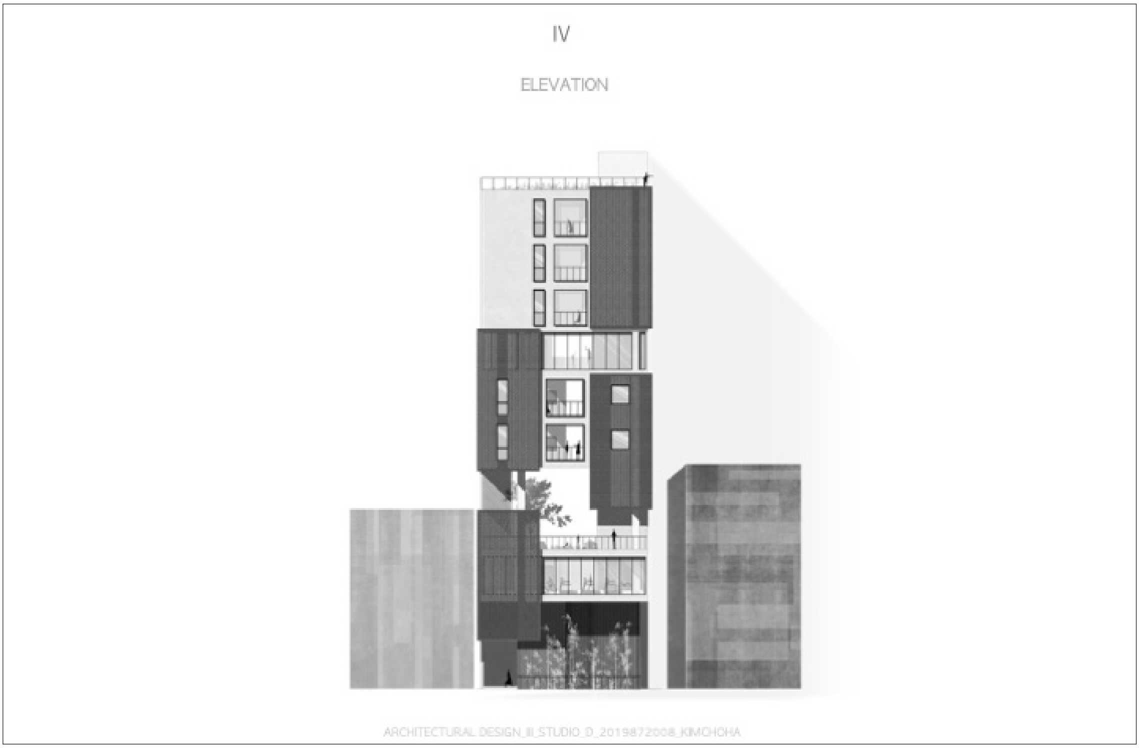
2~4F: 기둥, 보 위치 변경
2~4F: 일자형 계단 추가
1F: 슬라브 일부 제거
B1: 증축
1972
2025
비주거건물 리노베이션_Final Presentation
Studio A_2019872001_GaYeon Kim

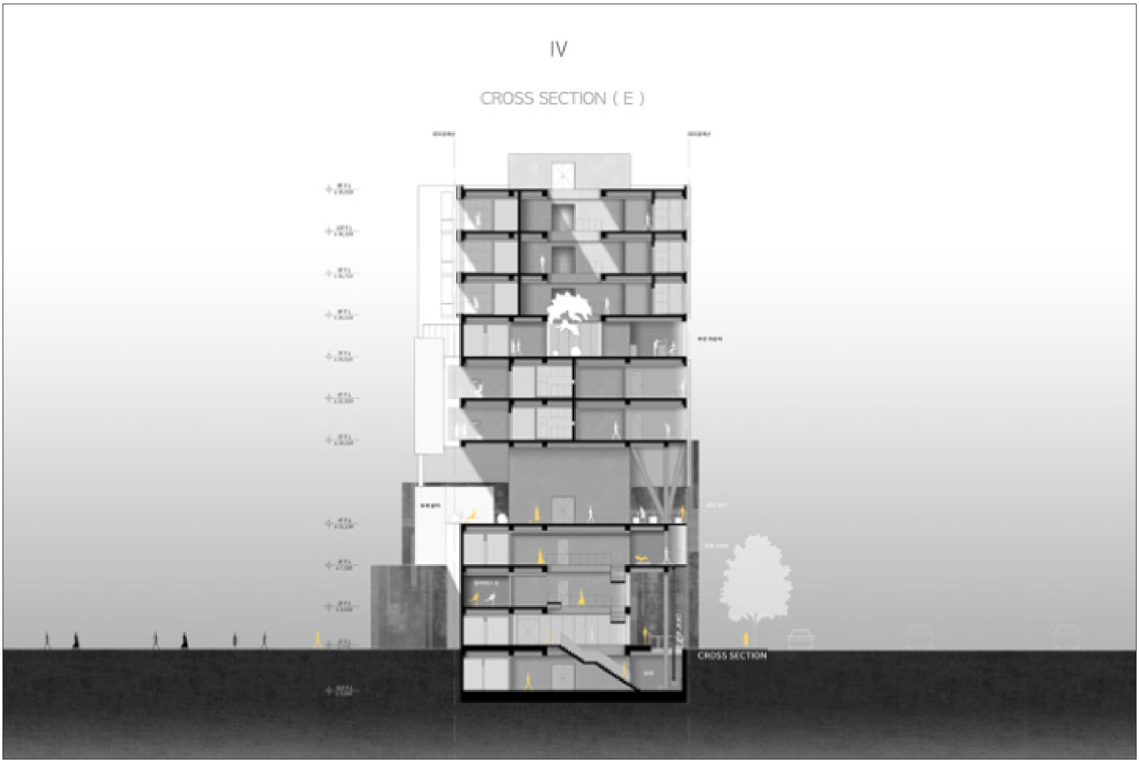
3F PLAN
비주거건물 리노베이션_Final Presentation
Studio A_2019872001_GaYeon Kim



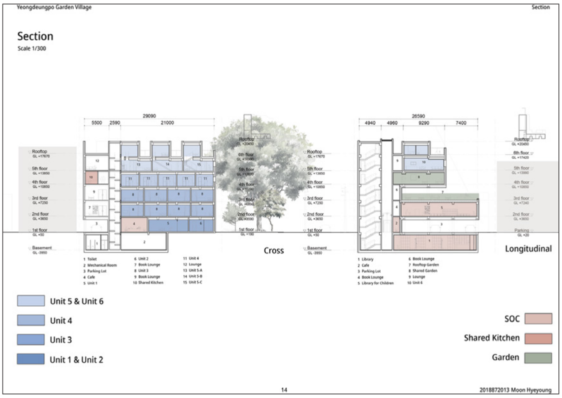
2F PLAN
3F PLAN
4F PLAN
일파공간 일자형 계단 공유거실 주거유닛
일파공간 공유거실 일자형 계단 주거유닛
공유거실 일자형 계단 주거유닛

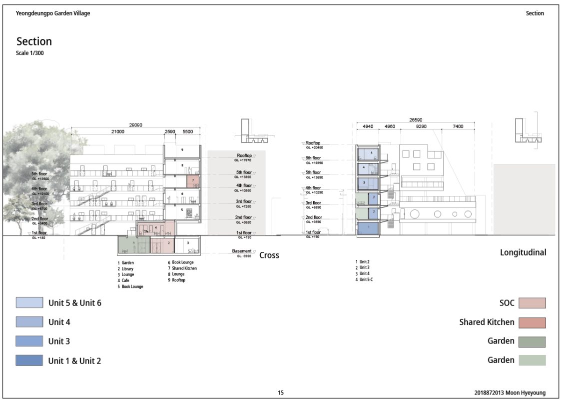
김가연


IV
ELEVATION
ARCHITECTURAL DESIGN_III_STUDIO_D_2019872008_KIMCHOHA

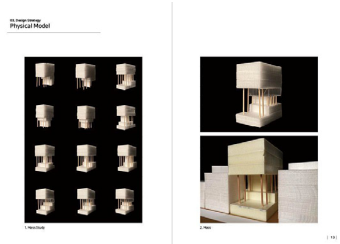

IV
CROSS SECTION (E)
CROSS SECTION

김초하

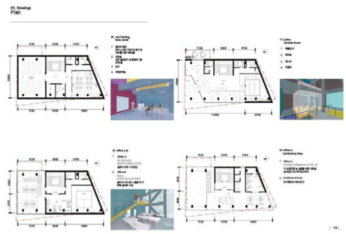

Yeongdeungpo Garden Village
Section
Section
Scale 1/300
Cross
Longitudinal
Unit 5 & Unit 6
Unit 4
Unit 3
Unit 1 & Unit 2
SOC
Shared Kitchen
Garden
14
2018872013 Moon Hyeyoung

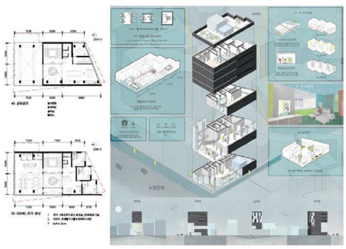

Yeongdeungpo Garden Village
Section
Section
Scale 1/300
Cross
Longitudinal
Unit 5 & Unit 6
Unit 4
Unit 3
Unit 1 & Unit 2
SOC
Shared Kitchen
Garden
Garden
15
2018872013 Moon Hyeyoung

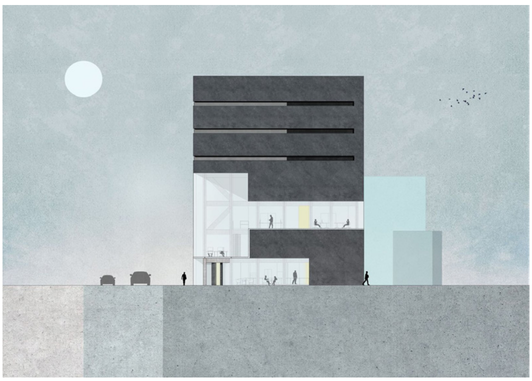
문혜영

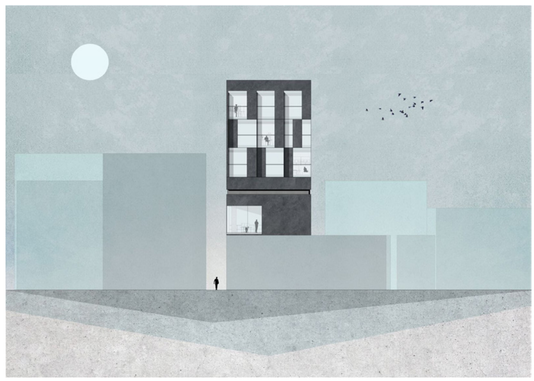

Physical Model

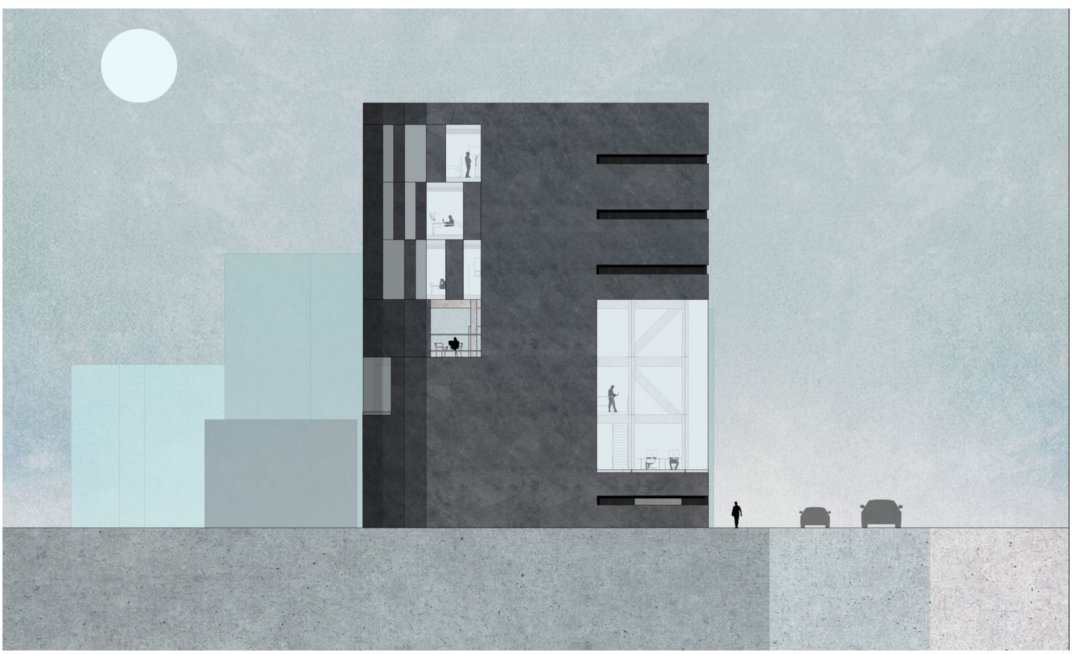

Sections
5 ~ 7F_ SOHO, Housing
4F_ Common Area
3F_ Office C
2F_ Office A, Office B
1F_ Lobby, Conference
B1_ Data Center, Job Training


Plan







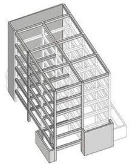


어대건

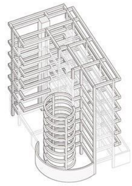
구조

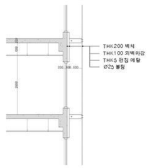
기존 건물에서 북측, 동측으로
증축하며 코어를 내력벽에서
기둥·보 구조로 변경했다.
시퀀스의 중심인 산책로는 기존
기둥을 일부 유지하면서 일부
기둥을 추가한 후, 곡선 보를
둘러 구조를 보강했다.

BEFORE



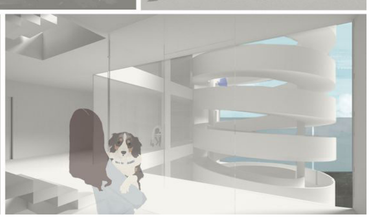
AFTER

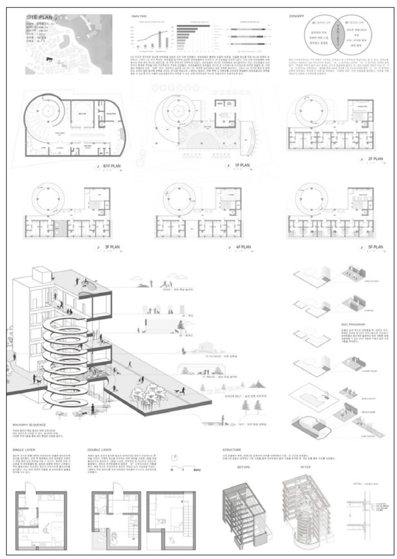




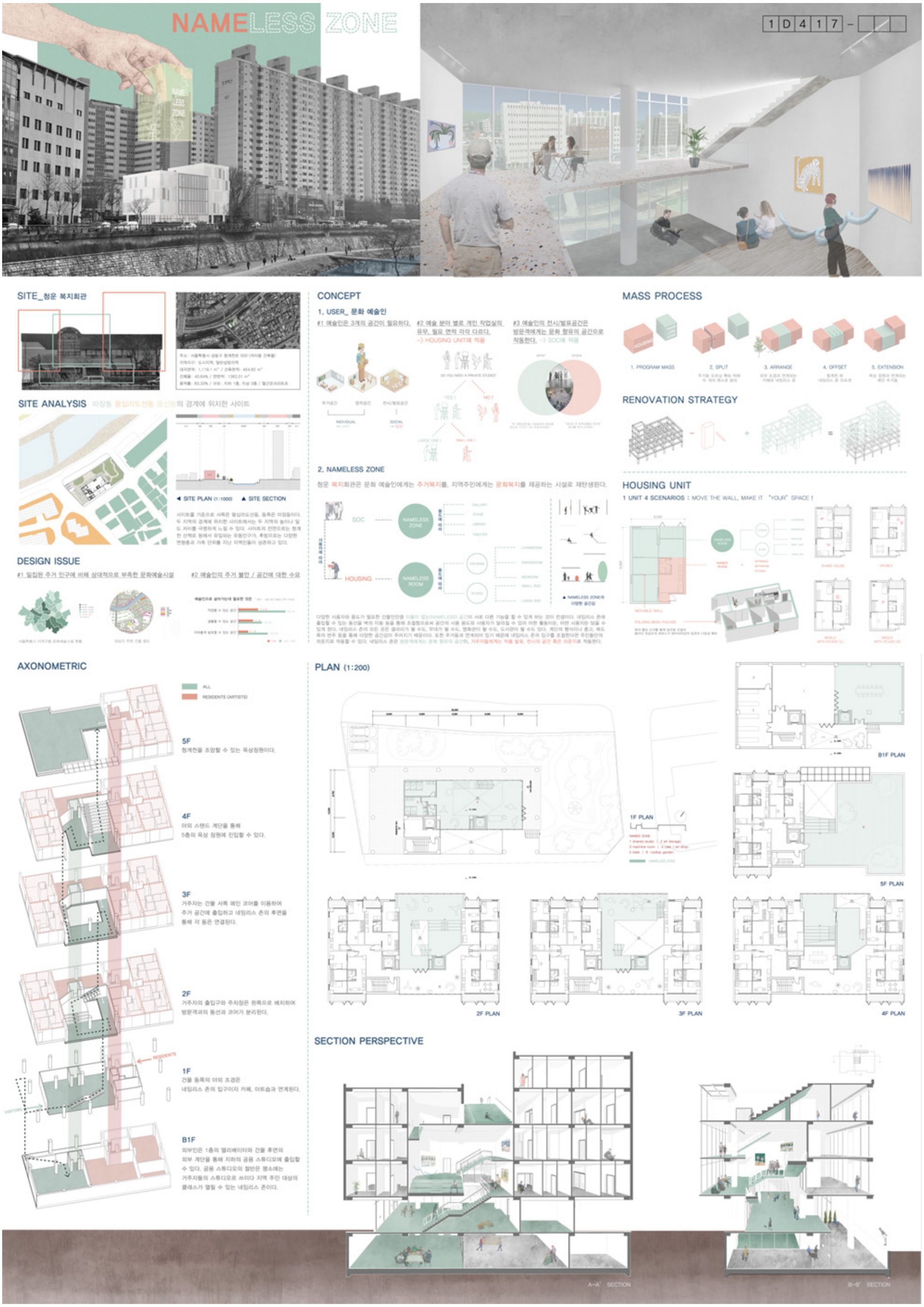
구조 디테일

해당 건물의 파사드는 더블 스킨으로 계획했다. 재료는 펀칭 메탈로 선정했다. 더블 스킨을 통해 파사드의 오프닝인 테라스를 강조하면서도 반려동물로 인한 차음까지도 고려했다.

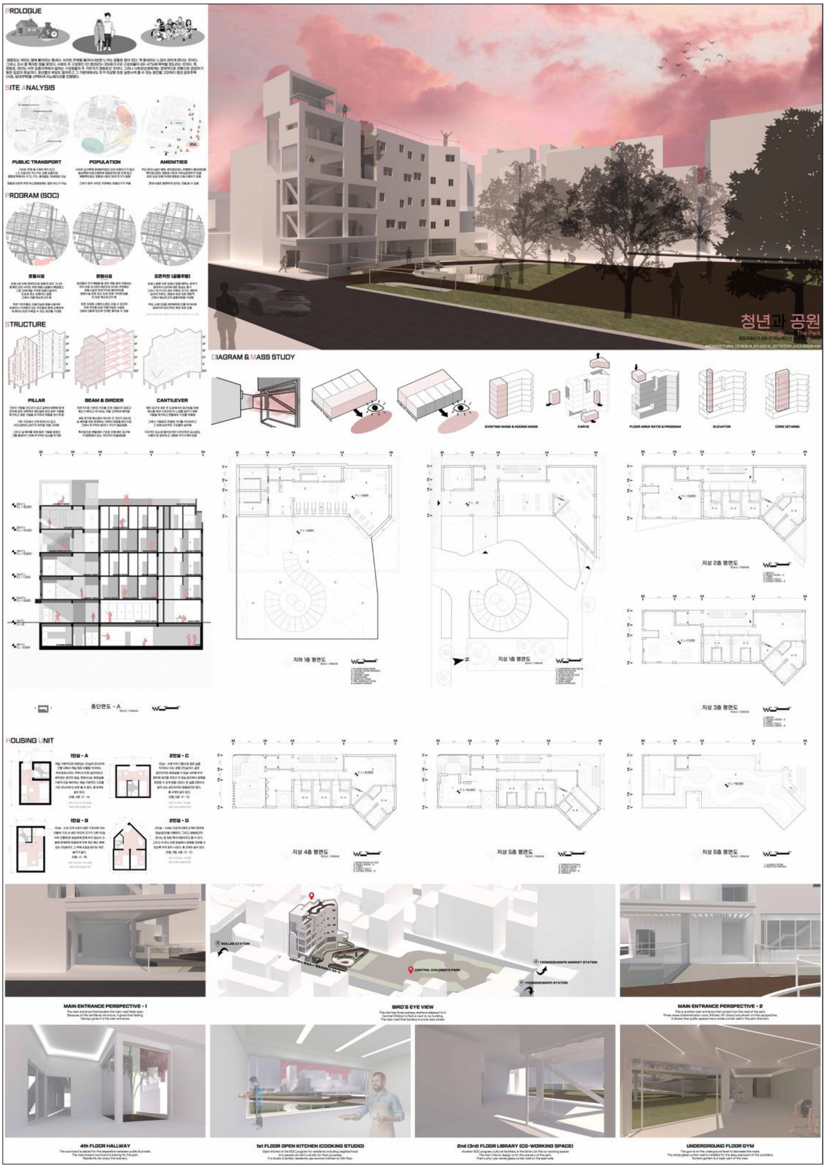




조수현


NAMELESS ZONE
SITE_청운 복지회관
SITE ANALYSIS
DESIGN ISSUE
CONCEPT
1. USER_ 문화 예술인
2. NAMELESS ZONE
MASS PROCESS
RENOVATION STRATEGY
HOUSING UNIT
AXONOMETRIC
5F
4F
3F
2F
1F
B1F
PLAN (1:200)
B1F PLAN
1F PLAN
5F PLAN
2F PLAN
3F PLAN
4F PLAN
SECTION PERSPECTIVE

현예림


PROLOGUE
SITE ANALYSIS
PUBLIC TRANSPORT
POPULATION
AMENITIES
PROGRAM (SOC)
STRUCTURE
PILLAR
BEAM & GIRDER
CANTILEVER
청년과 공원
DIAGRAM & MASS STUDY
HOUSING UNIT
MAIN ENTRANCE PERSPECTIVE - 1
BIRD'S EYE VIEW
MAIN ENTRANCE PERSPECTIVE - 2
4th FLOOR HALLWAY
1st FLOOR OPEN KITCHEN (COOKING STUDIO)
2nd (3rd) FLOOR LIBRARY (CO-WORKING SPACE)
UNDERGROUND FLOOR GYM

김형진

건축설계 4 ARCHITECTURAL DESIGN 4

지도교수 1
마크브로사 STUDIO

지도교수 2
이호락 STUDIO

지도교수 3
장수정 STUDIO

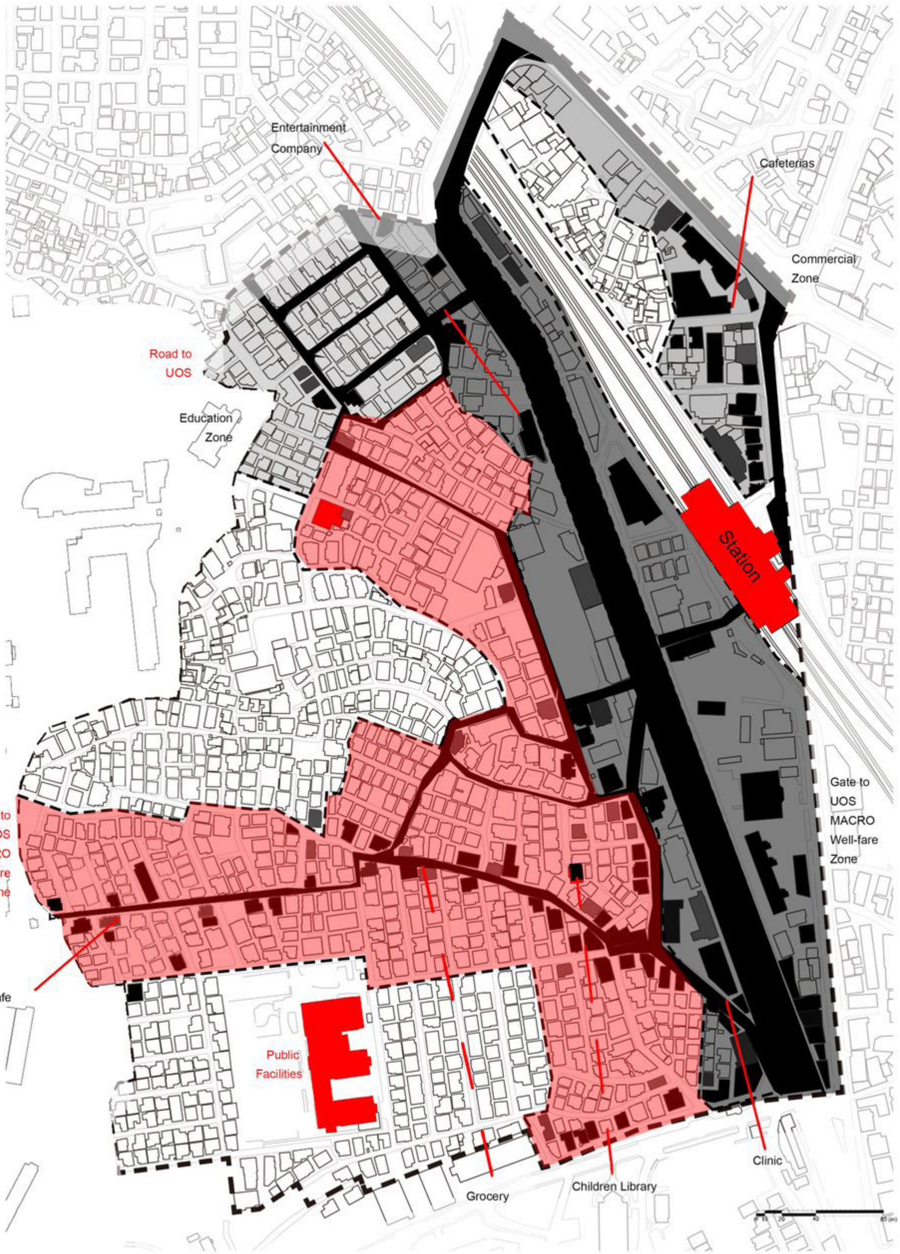
Architectural Design VI:

"Urban Hybrid. The Social Condenser as a tool for urban regeneration"

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 neighborhood around the back gate of the University of Seoul. 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'.

This reimagining of the way we live will have to respond to the impact of the Covid-19 pandemic, which is forcing us to re-evaluate established conventions about the way we live, work, study, travel and relate to each other and to the natural environment. Even though we might not know what the new normality will look like, the global shared experiment of isolated home-working and home-schooling during the spring of 2020 should be seen as an opportunity to go back to basics and to question what basic human needs are and how we should live.

Mapping : The way people use the area depends on accessibility



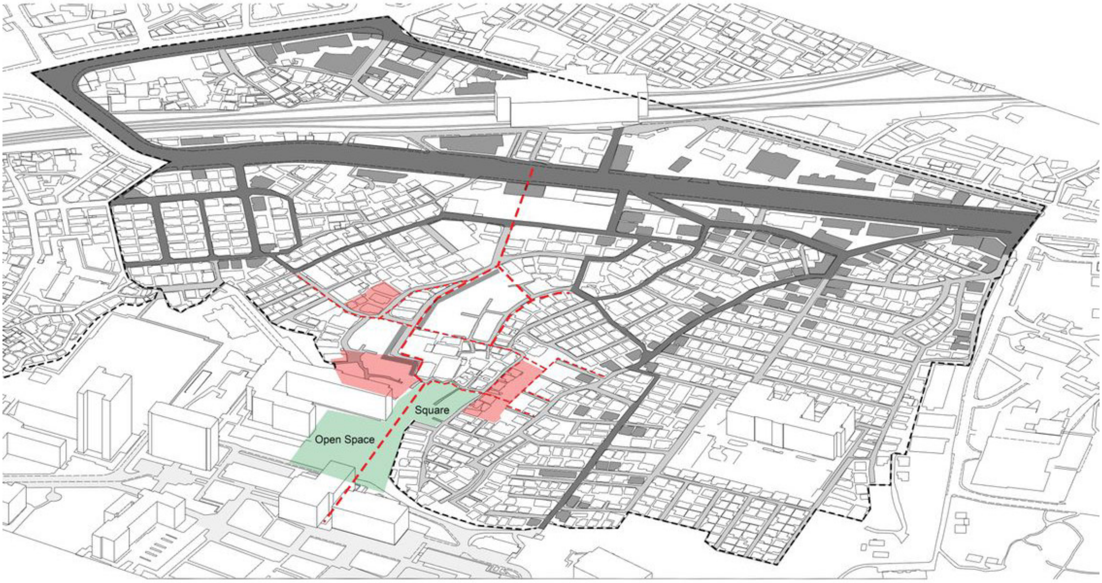
Isolated residential area	Commercial zone	Education Zone	Gate to UOS Macro Well-fare Zone	Road to UOS Micro Well-fare Zone	Public Facilities
No Program Zone	Pajeon Golmok Cosmetic Shop Cafe Motel Company	Piano Academy Math Academy English Academy	GYM Weading Hall Medical Service System Gas Station Cosmetic Shop Office-tel	Grocery store Butcher Shop Laundry Little Market Printing shop Small Bar	Housing for Youth Citizen Hwigyeong Children Library Hwigyeong Middle School Hwigyeong Day Care Center

01_ URBAN STRATEGY	UNIVERSITY OF SEOUL DEPARTMENT OF ARCHITECTURE	TEAM Ik Hwan Hong In Ho Hwang Joon Bae Seo	SCALE 1/ North	00 dwg #
DRAWING TITLE	URBAN HYBRID / The Social Condenser as a Tool for Urban Regeneration Architectural Design IV - Fall 2020			

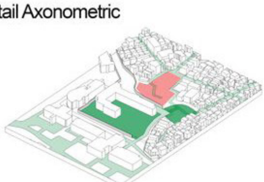
서준배

3-2 year

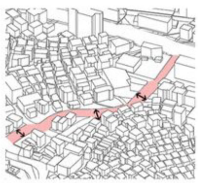
New Axis



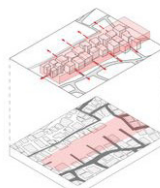
Detail Axonometric



Site 1 - Square



Site 2 - Avenue (Big street)



Site 3 - Island Project

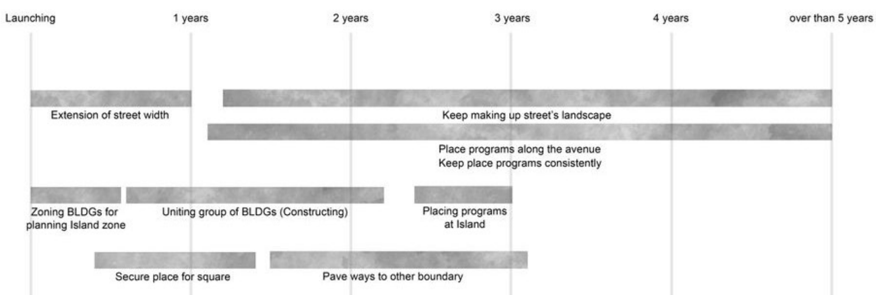
Scenarios

High tax for possesing BLDGs
Real estate policy
New BLDG for sale

Decline of birth rate
Not used place - elementary school
Wasting land in school
Need for quality on children's education

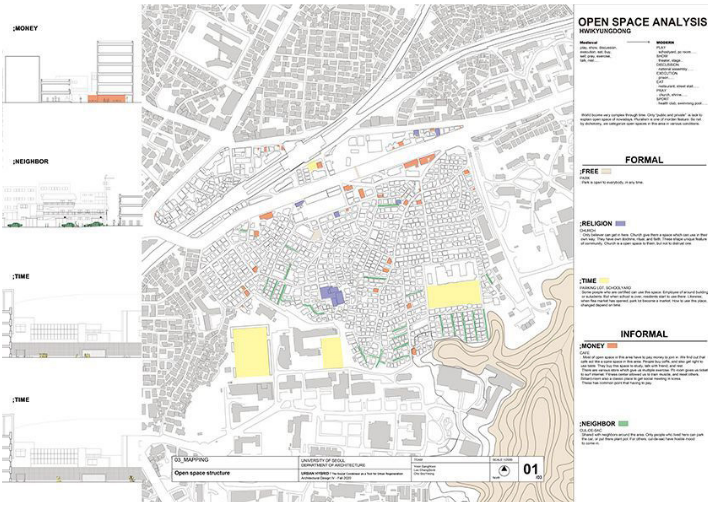
Online Work
COVID- 19
Non contact life
Untact

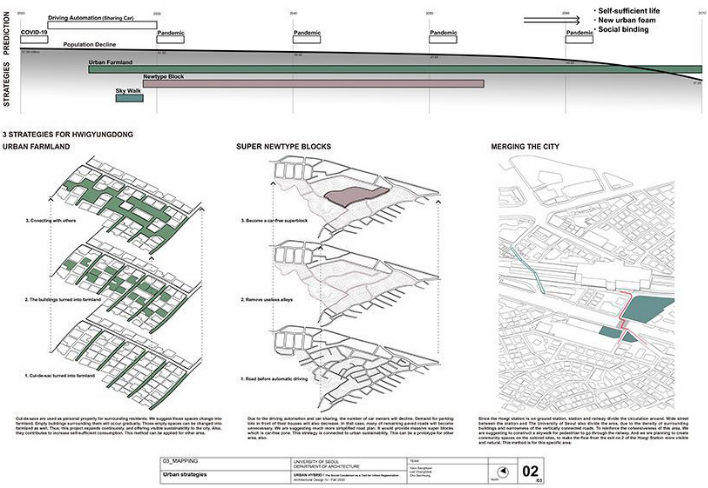
Timeline

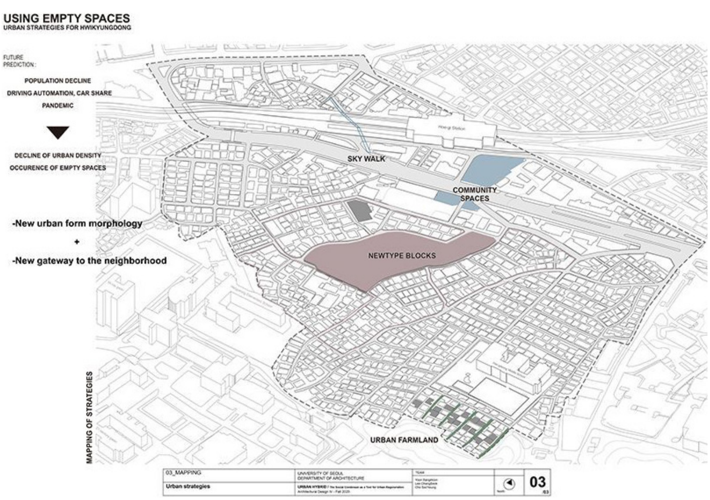


01_ URBAN STRATEGY	UNIVERSITY OF SEOUL DEPARTMENT OF ARCHITECTURE	TEAM	SCALE 1/	00
DRAWING TITLE	**URBAN HYBRID /** **The Social Condenser as a Tool for Urban Regeneration** Architectural Design IV - Fall 2020	Ik Hwan Hong In Ho Hwang Joon Bae Seo	North	dwg #

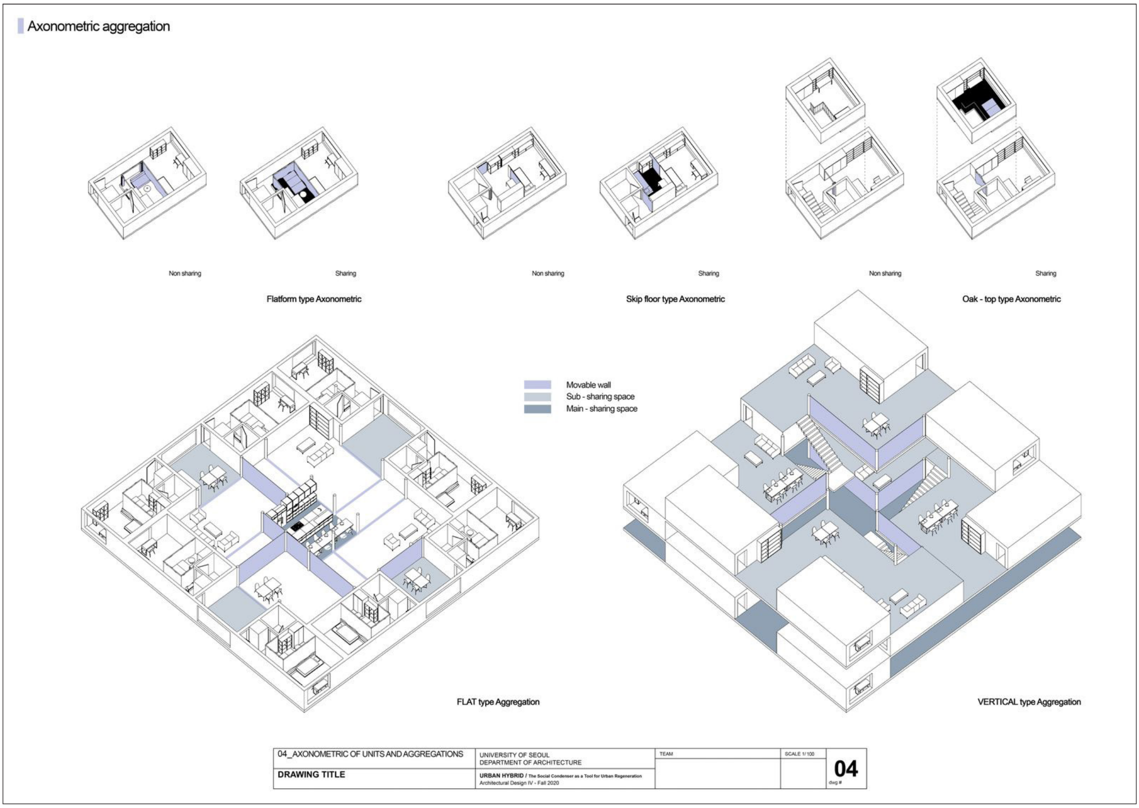
서준배


;MONEY
;NEIGHBOR
;TIME
;TIME
OPEN SPACE ANALYSIS
HWIKYUNGDONG
FORMAL
;FREE
;RELIGION
;TIME
INFORMAL
;MONEY
;NEIGHBOR
03_MAPPING
Open space structure
UNIVERSITY OF SEOUL
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
01


PREDICTION
STRATEGIES
Driving Automation (Sharing Car)
COVID-19
Population Decline
Pandemic
Pandemic
Pandemic
Pandemic
Self-sufficient life
New urban foam
Social binding
Urban Farmland
Newtype Block
Sky Walk
3 STRATEGIES FOR HWIGYUNGDONG
URBAN FARMLAND
SUPER NEWTYPE BLOCKS
MERGING THE CITY
03_MAPPING
Urban strategies
UNIVERSITY OF SEOUL
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
02

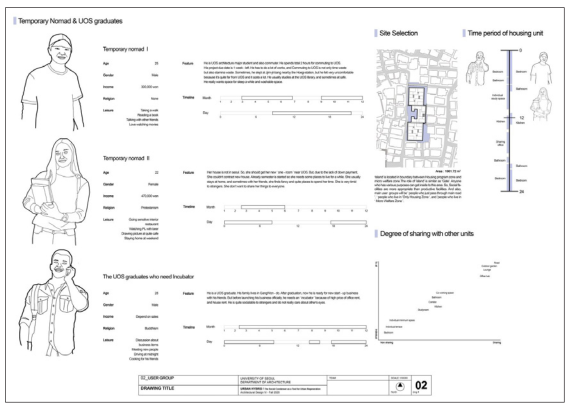

USING EMPTY SPACES
URBAN STRATEGIES FOR HWIKYUNGDONG
FUTURE PREDICTION :
POPULATION DECLINE
DRIVING AUTOMATION, CAR SHARE
PANDEMIC
DECLINE OF URBAN DENSITY
OCCURENCE OF EMPTY SPACES
-New urban form morphology
+
-New gateway to the neighborhood
SKY WALK
COMMUNITY SPACES
NEWTYPE BLOCKS
URBAN FARMLAND
MAPPING OF STRATEGIES
03_MAPPING
Urban strategies
UNIVERSITY OF SEOUL
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
03

윤상훈



Axonometric aggregation
Non sharing
Sharing
Flatform type Axonometric
Non sharing
Sharing
Skip floor type Axonometric
Non sharing
Sharing
Oak - top type Axonometric
Movable wall
Sub - sharing space
Main - sharing space
FLAT type Aggregation
VERTICAL type Aggregation
04_AXONOMETRIC OF UNITS AND AGGREGATIONS
DRAWING TITLE
UNIVERSITY OF SEOUL
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
URBAN HYBRID / The Social Condenser as a Tool for Urban Regeneration
Architectural Design IV - Fall 2020
TEAM
SCALE 1/100
04
dwg #

Plans and Interior elevation
Flatform Type - Non Sharing
Flatform Type - Sharing
Skip floor Type - Non Sharing
Skip floor Type - Sharing
Flatform type
Skip floor type
Oak top type
Oak - top Type - Non Sharing
Oak - top Type - Sharing
03

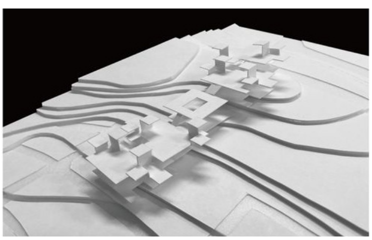


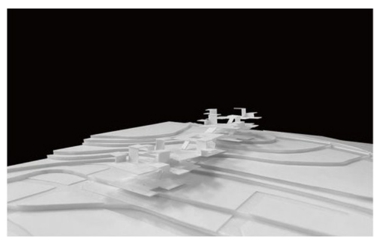
Temporary Nomad & UOS graduates
Temporary nomad Ⅰ
Temporary nomad Ⅱ
The UOS graduates who need Incubator
Site Selection
Time period of housing unit
Degree of sharing with other units
02

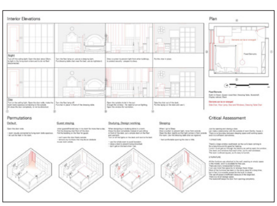
서준배

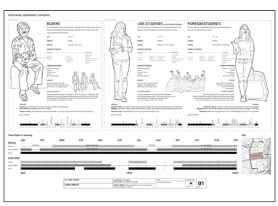
Daytime

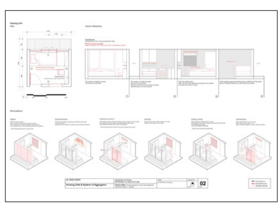
Nighttime

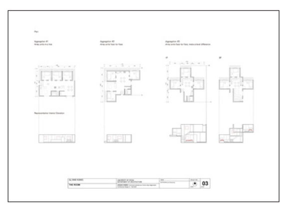


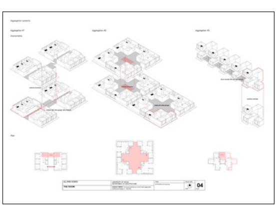


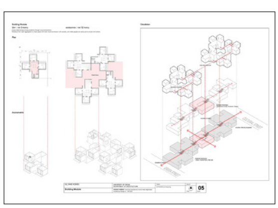


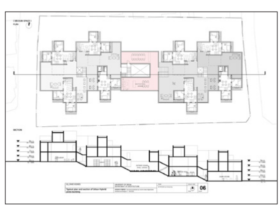




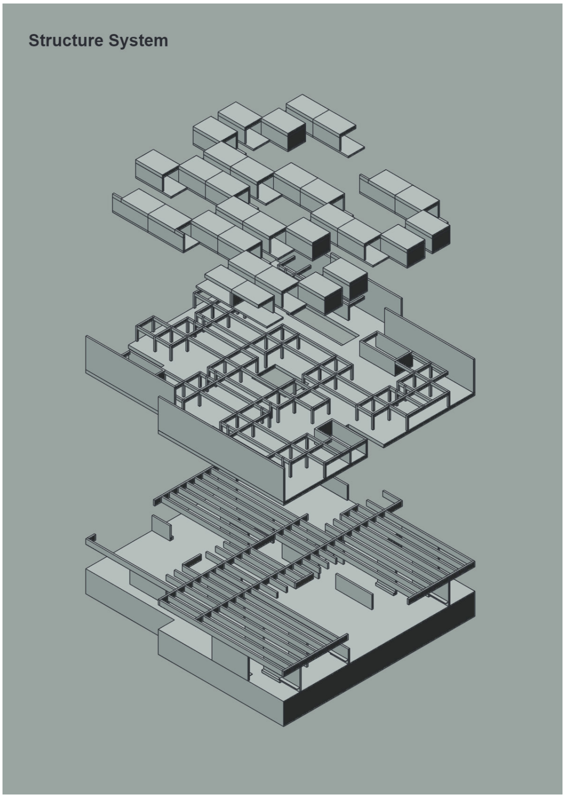


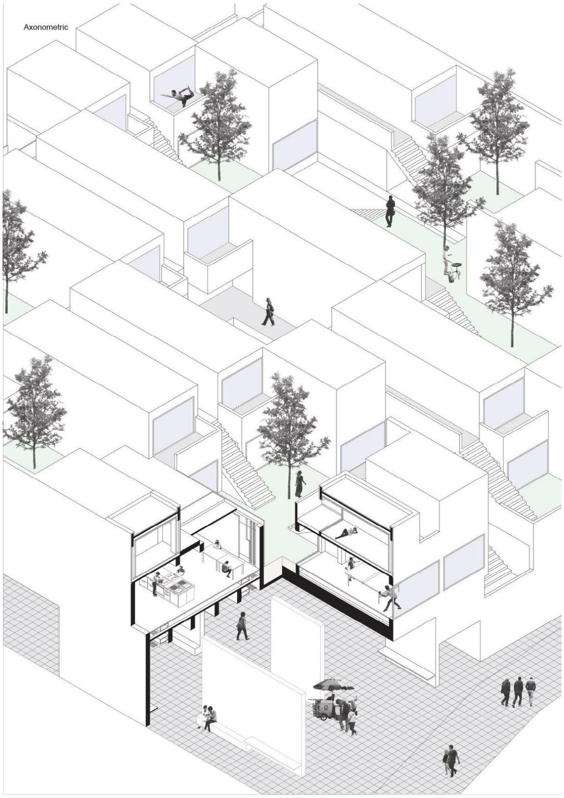




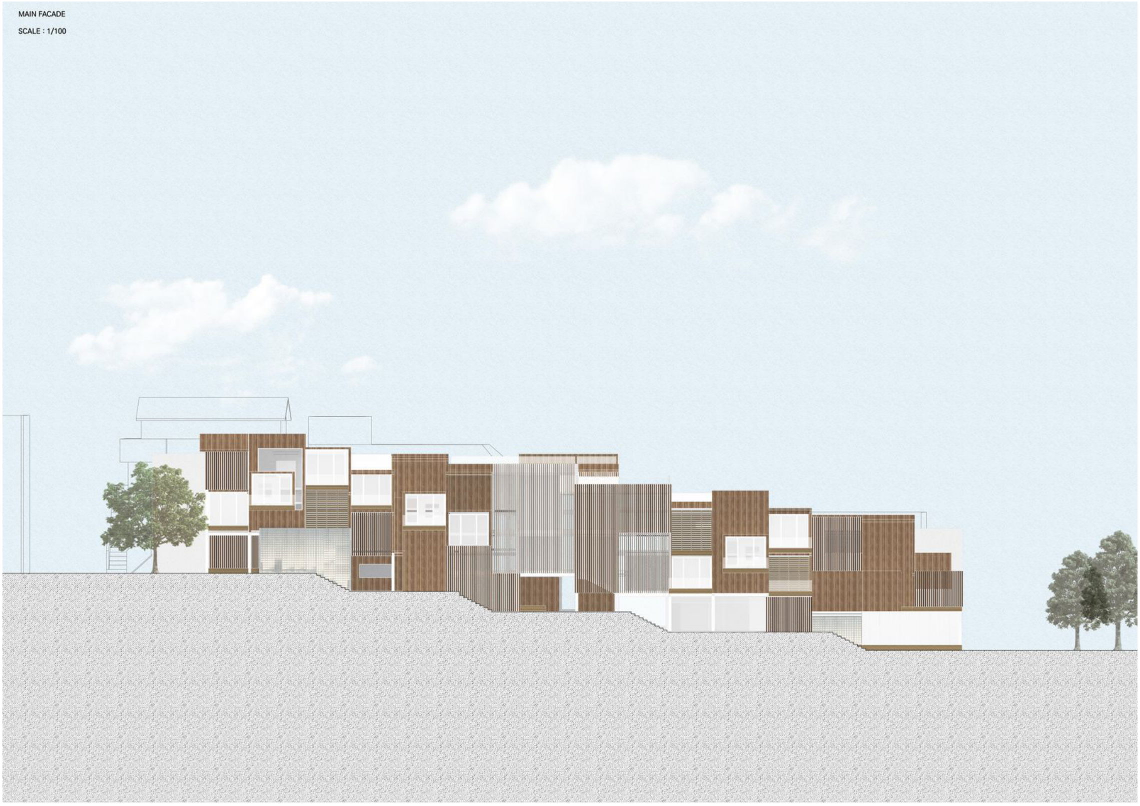


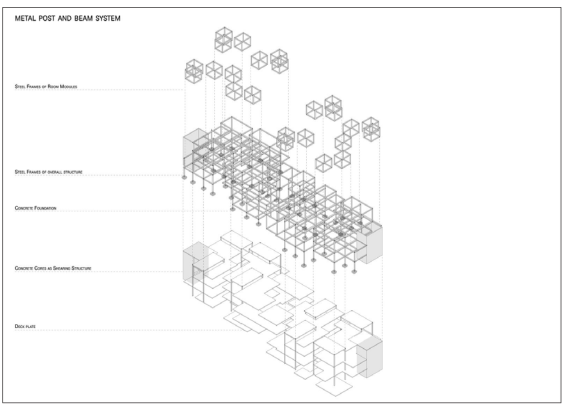
이채영





윤상훈


MAIN FACADE
SCALE : 1/100

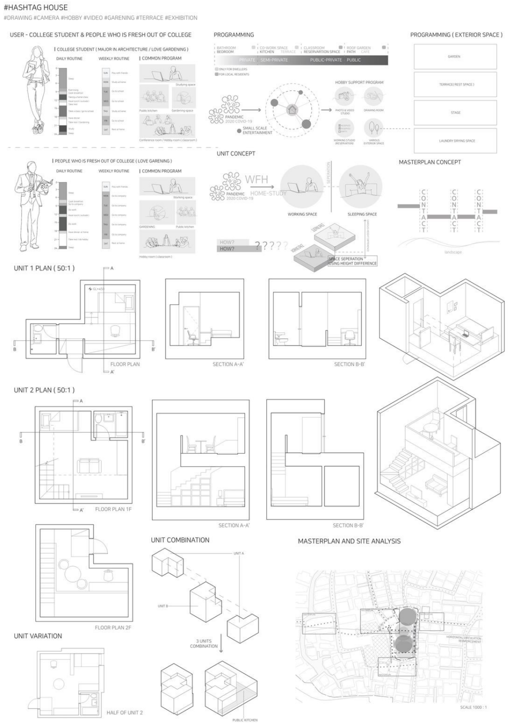

METAL POST AND BEAM SYSTEM
Steel Frames of Room Modules
Steel Frames of overall structure
Concrete Foundation
Concrete Cores as Shearing Structure
Deck plate


CONSTRUCTION SYSTEM AXONOMETRIC
Wood Deck
Waterproof coating
Insulation
Steel Frame
Exterior Finish
Interior Finish Wood Panel
Deck Plate
Insulation
Exterior Finish
Interior Finish
Steel Frame
Insulation
Waterproof
Exterior Finish

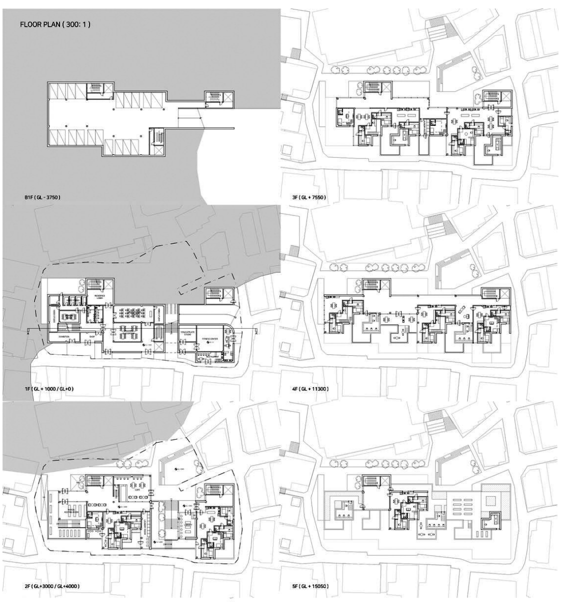
이채영


F.A.M
[make family]
Food
Alleys
member
조감도
1층 구석 뷰
4층 외부인 식탁
SITE 분석
주거유닛 분석
단면투시도
지붕 평면도
지하1층 평면도
1층 평면도
2층 평면도
3층 평면도
4층 평면도
5층 평면도
북측면도
동측면도
A-A' 단면도
B-B' 단면도
C-C' 단면도

전태준


#HASHTAG HOUSE
#DRAWING #CAMERA #HOBBY #VIDEO #GARENING #TERRACE #EXHIBITION
USER - COLLEGE STUDENT & PEOPLE WHO IS FRESH OUT OF COLLEGE
PROGRAMMING
PROGRAMMING (EXTERIOR SPACE)
UNIT CONCEPT
MASTERPLAN CONCEPT
UNIT 1 PLAN (50:1)
FLOOR PLAN
SECTION A-A'
SECTION B-B'
UNIT 2 PLAN (50:1)
FLOOR PLAN 1F
FLOOR PLAN 2F
UNIT COMBINATION
MASTERPLAN AND SITE ANALYSIS
UNIT VARIATION
HALF OF UNIT 2


RELATIONSHIP BETWEEN PATH & MASS / PROGRAM ARRANGEMENT
STRUCTURE FRAME
SECTION DETAIL
RENDER IMAGE
BIRDSEYE VIEW
WEST SQUARE VIEW
PUBLIC TERRACE
ELEVATION (200:1)
EAST ELEVATION
WEST ELEVATION


FLOOR PLAN (300: 1)
B1F (GL - 3750)
3F (GL + 7550)
1F (GL + 1000 / GL+0)
4F (GL + 11300)
2F (GL+3000 / GL+4000)
5F (GL + 15050)


SECTION (200: 1)

정내영

건축설계 5 ARCHITECTURAL DESIGN 5

지도교수 1
최상기 STUDIO

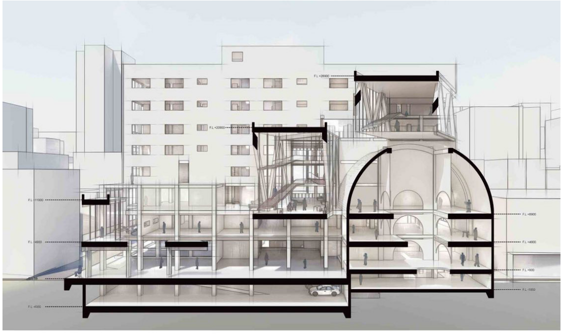
지도교수 2
심희준 STUDIO

지도교수
김태균 STUDIO

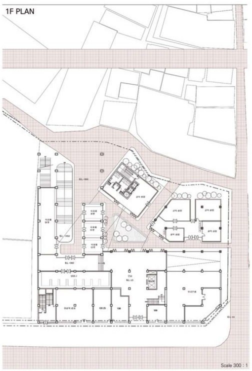
건축설계5는 건축학전공의 설계교육과정 중 단일 건축 프로그램을 다루는 심화 설계 스튜디오 (Advanced Design Studio)의 마지막 단계로, 그 동안 습득한 건축설계 프로세스를 종합한 기반 위에 보다 심화된 건축적 사고와 기술적 지식을 적용시켜, 전문적인 설계에 필요한 설계 프로세스 및 지식의 학습을 목표로 한다. '빌딩테크놀로지' 와 '리모델링' 이라는 두 가지 핵심 키워드를 중심으로 전개된 이 스튜디오는 건축의 각종 시스템과 테크놀로지의 역할을 이해하고, 실제적인 구축 방법을 설계에 적용할 수 있는 능력을 키우는 통합 설계 스튜디오로 계획되었다.

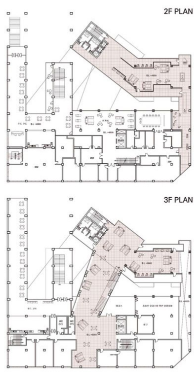
설계의 대상은 1965년에 지어진 종로2가의 YMCA 건물로, 모더니즘 건축의 장단점을 비판적으로 분석하여 기존 건물을 존중하는 범위 안에서 현 시대에 맞는 새로운 업무 방식과 도시의 경험이 일어날 수 있는 공간을 현대의 구법과 테크놀로지를 적용한 증.개축 설계 안으로 제시하였다. 이를 위해 기존 건축물을 역사적, 도시적, 기술적, 경제적, 실용적 맥락에서 분석하고 평가하여 철거, 개축 및 증축의 범위를 정하는 리모델링 전략(Renovation Strategy)을 세우고, 급변하는 현대 사회에서 요구되는 업무 조건과 환경에 대한 고찰과 사례조사를 통해 새로운 업무시설에 걸맞는 공간 프로그램을 도출하여, 현 시대의 업무 공간에 적합한 공간과 그것을 가능하게 하는 기술의 적용을 모색하였다.

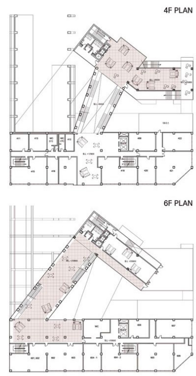
특히, 효율적인 업무를 위한 공간 배치의 형식 및 다양한 동선 체계의 역할을 이해하여, 거주자의 동선을 합리적이고 안전하게 배분시켜주는 각종 피난 및 안전시스템과 무장애 설계가 적용되는 유기적인 동선 체계를 설계하였고, 공간과 테크놀로지를 통합하는 새로운 건축 언어의 창출을 위해 설계과정에서 구조, 기계.설비, 외피, 재료, 자연채광 등의 각종 건물시스템을 효율적으로 적용시킨 코어 디자인, 구조 디자인, 및 파사드 디자인을 학습하여 기술적 전문 지식을 설계에 적용시켜 건축 상세까지 다루는 통합 설계 과정을 경험하였다.

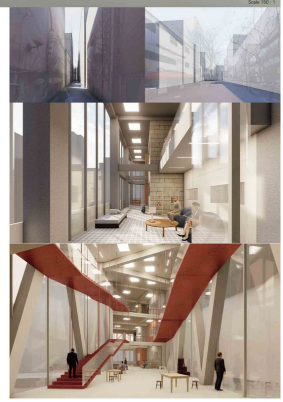


Scale 150 : 1







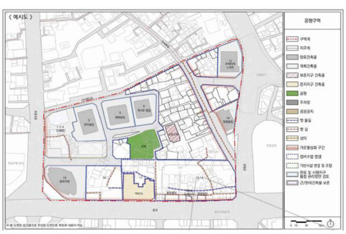


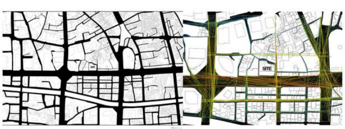
Reload Re-road

종로 2가 일대 길의 모습- 피맛길 인사동길 대로변

사이트 현장을 처음 갔을 때부터 주목했던 공간의 특징은 바로 '길'이었다. 걸음에 따라 시선에 따라 서로 다른 공간감과 분위기를 주는 길들의 변화를 너무도 잘 경험할 수 있었고, 길 하나하나마다 저마다의 역사가 담겨있다. 조선시대 양반을 피해 걷던 피맛길, 청계천 물줄기가 복개되어 생겨난 인사동길, 역사가 깃든 건물들과 초고층 빌딩이 동시에 발견되는 대로변 등, 이런 것이 종로2가의 매력이자 그만의 특별한 시퀀스이자 역사와 문화를 담는 그릇임을 생각한다.

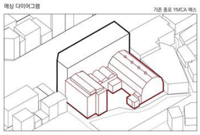
공평 제 15, 16지구 도시환경정비사업 중 일부 - Future street laout

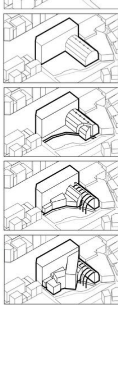




매싱 다이어그램

기존 종로 YMCA 매스





철거부, 보존부 선정

증개축이 가능한 범위 내에서 볼트형 체육관동은 보존하고, 강당동과 저층부는 철거하는 전략을 세웠다.

기존 사이트 동쪽 방향의 입면은 대로에서 진입하는 시야와 피맛길에서의 시야를 상당히 단절시키고 막고 있었기에 철거를 결정하였다.

골목길 터주기

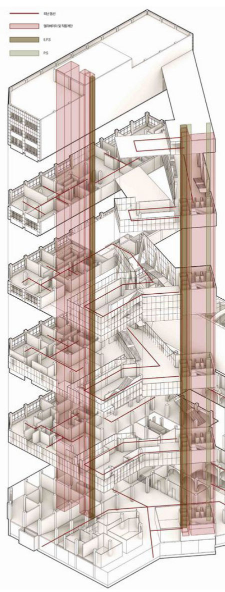
사이트에서 가장 인상깊게 받았던 '길'이라는 요소를 리노베이션 전략으로 선택하였다. 그 이유는 앞서 살펴본 미래 계획안으로부터 사이트 북측 골목 상권의 부흥이 예상되고, 그에 맞게 사이트, 건물 내부에도 좁은 골목길을 틔워주는 것이 목적이다.

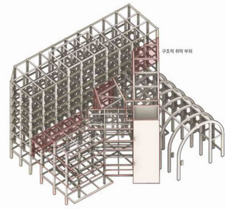
서로 다른 높이의 매스

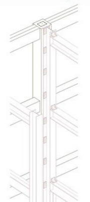
종로2가 일대 길에서 경험한 길의 공간감은 길의 폭과 길 양 옆에 위치한 건물의 높이가 결정한다. 그 폭, 깊이에 따라 일어나는 행위도 달라지고 공간의 분위기도 계속해서 변한다.

연결의 브릿지

브릿지의 건축적 의미는 갈라선 두 동을 이어주는데 있다. 그에 그치지 않고 브릿지라는 공간은 도시의 길과 가장 흡사한 성격을 가지기도 한다. 종로2가 일대의 길. 그 공간감을 브릿지에 담아 새로운 제안을 한다.





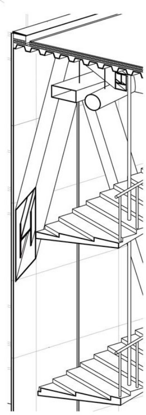


새로 증축한 매스에 브릿지를 걸어 기존 타워동과의 연결방식을 채택하였다. 그 과정에서 타워동쪽으로 걸리는 브릿지는 오래된 구조에 붙게되고, 그로 인하여 구조적으로 취약할 수 있으므로 보강의 제스처 인식.

오래된 기존 구조체에 새로운 철골이 붙기 위해선 보강, 접합의 방식이 필요했다.

기존의 철근콘크리트 구조 였던 타워동 뒷면에 새로운 매스가 제안되었고, 증축의 과정에서 구조적 접합 제스처로 철근콘크리트 기둥 뒤로 철골 기둥이 붙으며 새로운 매스의 철골 구조와 연결시켰다.

설계에서 가장 메인 공간이 되는 길의 특징, 공간감 나아가 성격(프로그램)까지 담길 수 있는 브릿지 공간의 단면에서는 커튼월 시스템을 확인할 수 있다. 계단 하부 공간의 활용을 위해 데크플레이트에서부터 걸려 내려오는 인장재에 외부 계단을 연상시키는 철재 계단이 인장의 구조로 걸리게 된다.



저층부. 골목 상권의 관입

예측한 골목 상권의 활성과 그를 위한 방안으로 저층부에 외부 공간, 외부 길을 내주고 상업시설을 위치시킴으로서 사이트 후면의 골목상권과 소통하며 상생할 수 있는 저층부 골목 상업 시설을 제안.

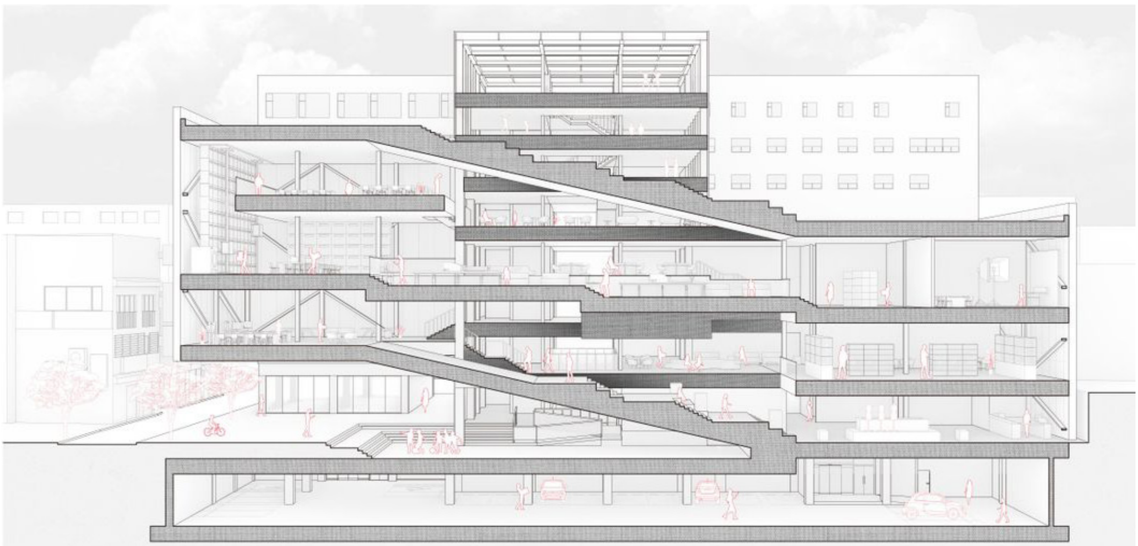
중층부. 길의 공간감을 갖는 오픈 플랜 오피스

건물의 유저로 선정한 식자재 마켓 관련직 종사자들과 골목 상권의 손님, 식자재 마켓의 손님 더불어 기존 임대 오피스의 직원들도 함께 이용할 수 있는 공간이며 길의 공간감 속에 우연한 만남을 계기로 자유로운 분위기에서 일을 시작할 수 있게 함을 제안.

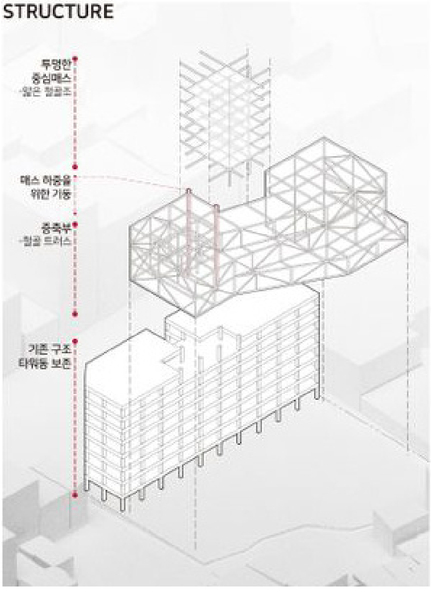
볼트부. 식자재 마켓과 푸드 테이스팅 랩

볼트 구조체의 상부 입면을 일부 걷어 아트리움 형식의 공간을 만듦과 동시에 슬라브를 걷어내어 아케이드형 식자재 마켓 공간을 제안. 기존 YMCA 수영장 하부 슬로프를 계단으로 바꾸어 계단형 선큰으로 디자인.

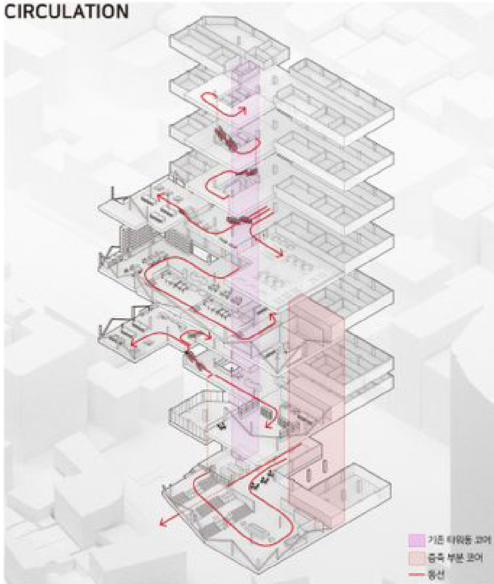
이창석

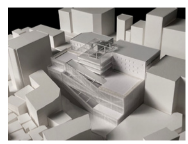


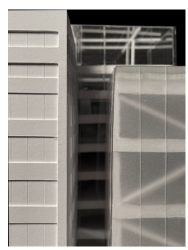
STRUCTURE



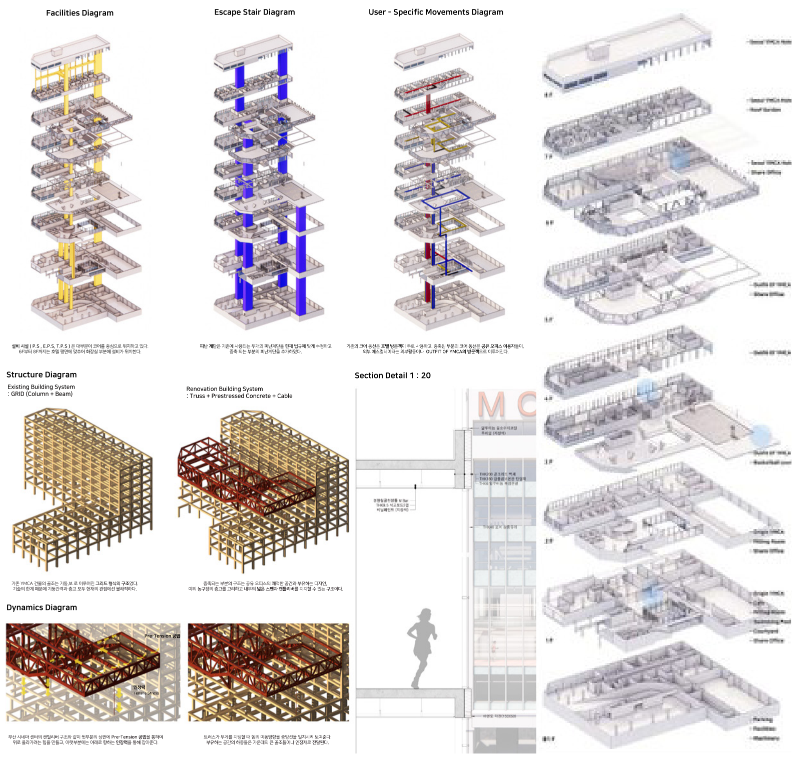
CIRCULATION

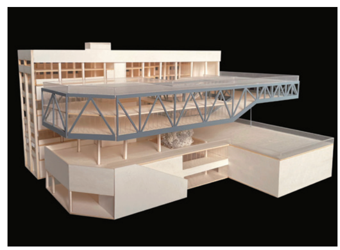




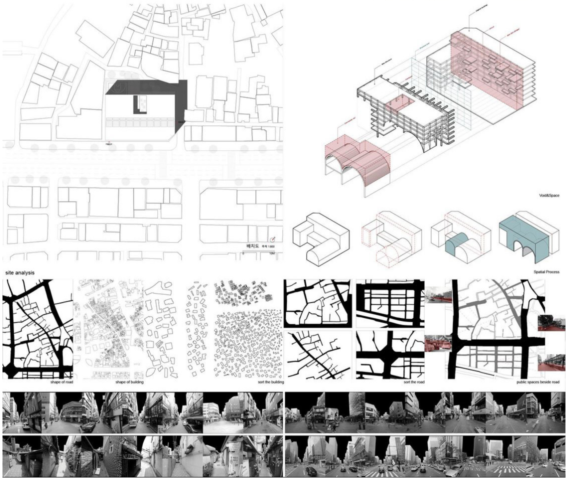


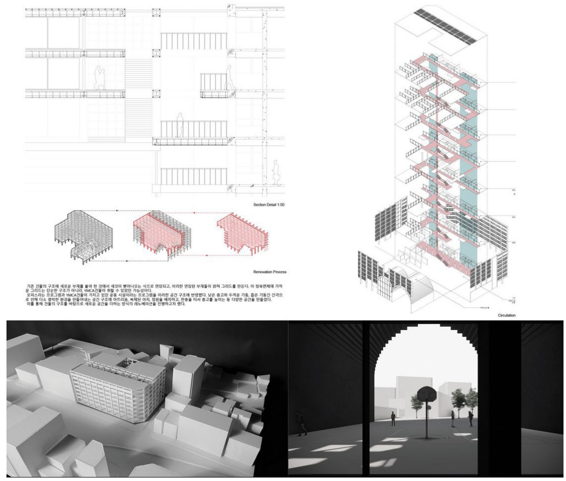
김혜린

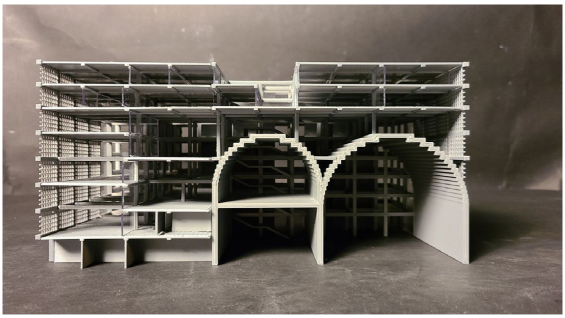

Facilities Diagram
Escape Stair Diagram
User - Specific Movements Diagram
Structure Diagram
Existing Building System
: GRID (Column + Beam)
Renovation Building System
: Truss + Prestressed Concrete + Cable
Section Detail 1 : 20
Dynamics Diagram
Pre-Tension 공법

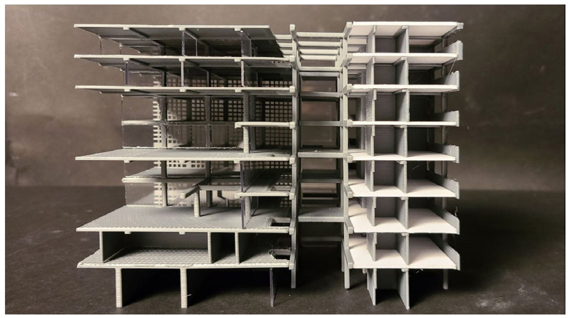


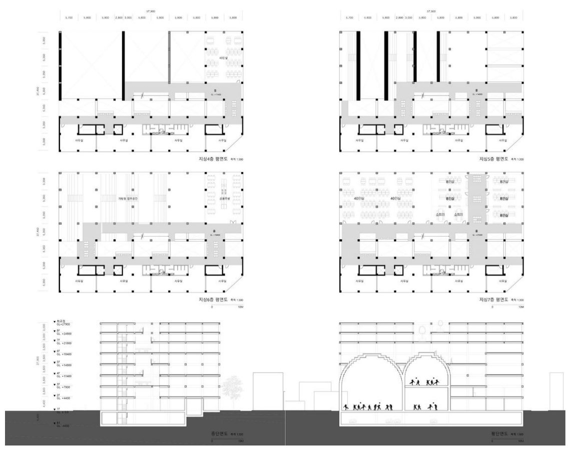
방유섭


site analysis
shape of road
shape of building
sort the building
sort the road
public spaces beside road
Void&Space
Spatial Process

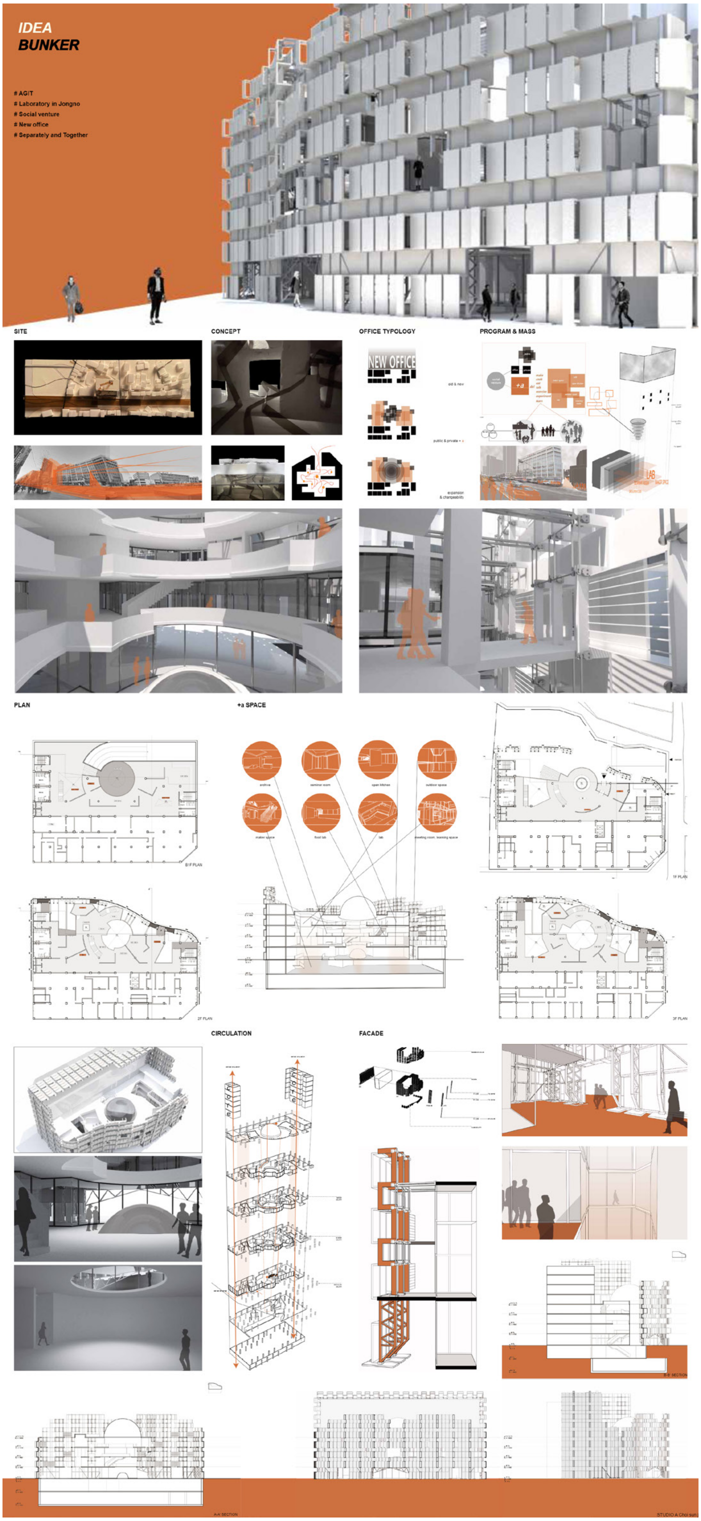

Section Detail 1:50
Renovation Process
Circulation

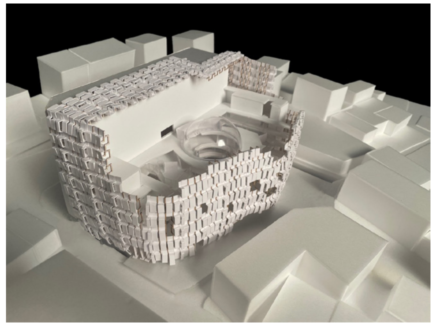


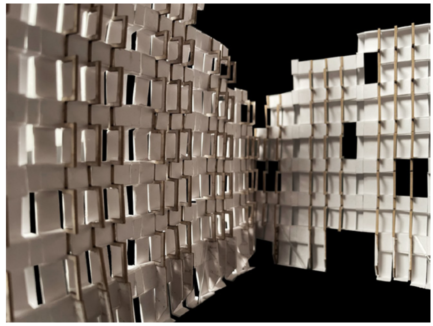


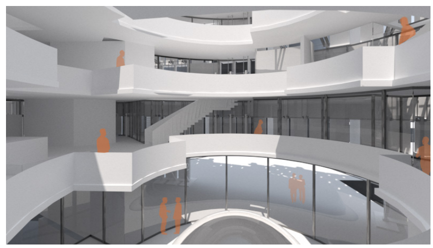


윤상훈

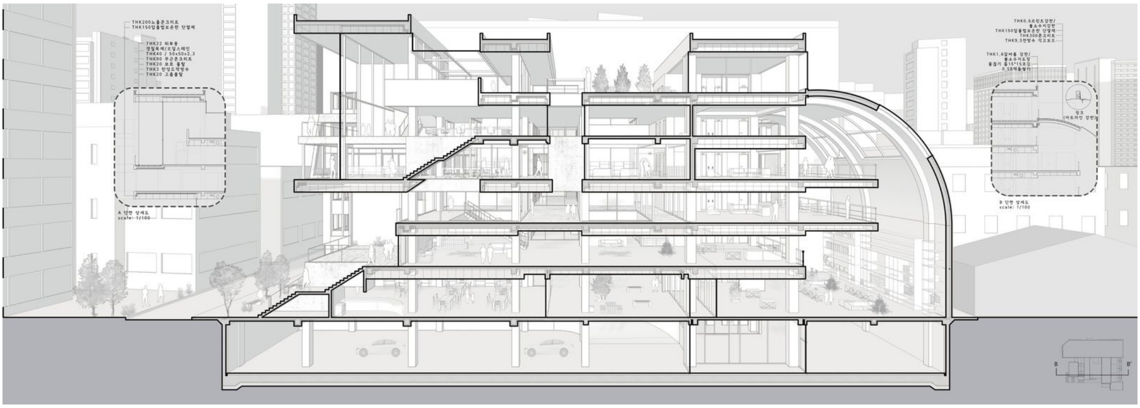

IDEA
BUNKER
AGIT
Laboratory in Jongno
Social venture
New office
Separately and Together
SITE
CONCEPT
OFFICE TYPOLOGY
NEW OFFICE
PROGRAM & MASS
PLAN
+a SPACE
CIRCULATION
FACADE

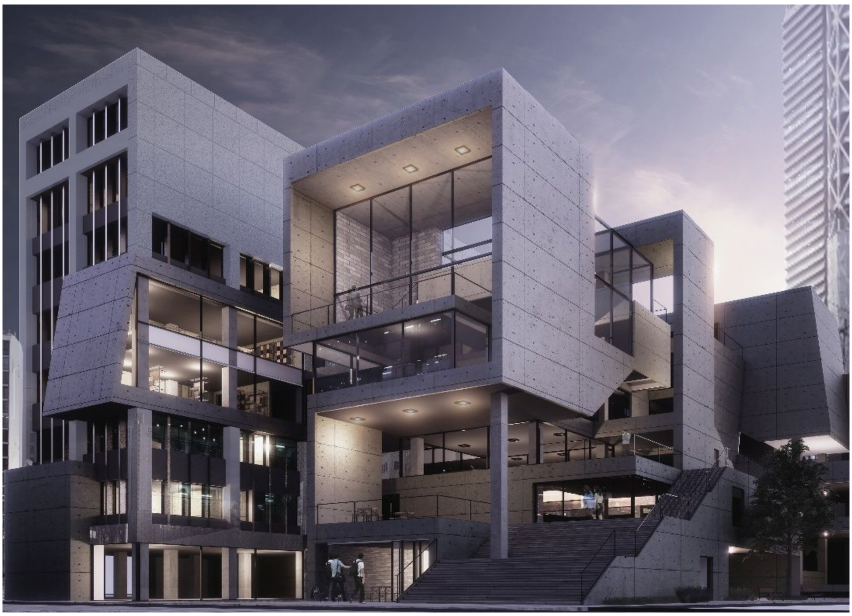


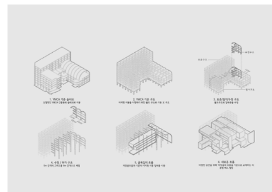


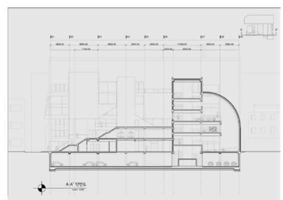


최선진









전태준

건축설계 6 ARCHITECTURAL DESIGN 6

지도교수 1
이충기 STUDIO

지도교수 2
조준희 STUDIO

지도교수 3
정기정 STUDIO

지도교수 4
박현우 STUDIO

통합설계

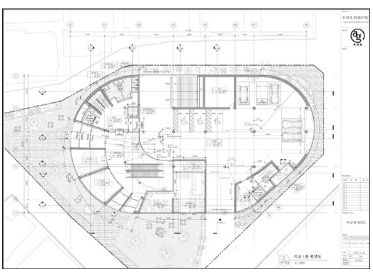
건축설계는 궁극적으로 시공을 전제로 한 실시설계로 완성된다. 기획단계에서부터 대지에 대한 조사와 분석, 프로젝트의 기능과 관련된 계획자료와 사례, 선례조사와 그에 따른 디자인 컨셉, 전략, 목표까지 포함되는 기본계획, 그리고 건물 시스템을 고려한 기본설계의 과정을 거쳐 실시설계에 이르게 된다. 이는 주어진 기능의 해결, 무장애, 친환경 등과 관련된 건축계획과 건물의 기능과 안전을 발휘하게 하는 토목, 구조, 기계, 전기, 소화, 피난, 방재, 정화조 등을 고려한 기술계획 등이 함께 요구되는 통합설계의 과정이다.

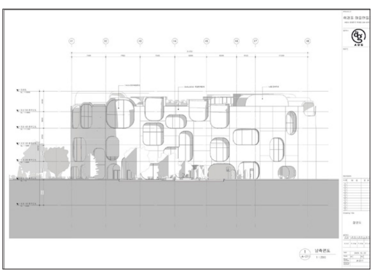
4학년2학기의 설계는 이전의 설계스튜디오에서 배우고 익힌 다양한 설계과정을 종합하고 통합하여 시공을 전제로 하는 실시설계도면의 일부를 작성하는 능력 배양을 목표로 한다.

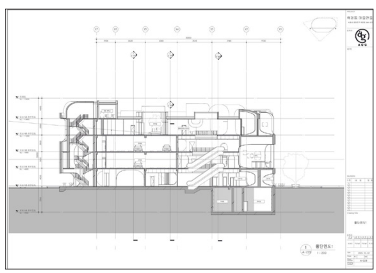
이를 위해 이전 설계스튜디오 과정에서 본인이 디자인한 적절한 규모의 프로젝트를 선택하여 진행한다. 내외부의 마감재료 결정이나 건물시스템에 필요한 기계, 전기, 정화조, 물탱크 등의 설비 공간확보와 구조계획, 창호계획 등에 대한 기초적 지식을 갖추도록 특강 등을 통해 교육하고 실제로 도면 작성을 하도록 한다. 실시설계에 있어 무엇보다 중요한 것은 시공을 전제로 작성하는 것이기에 모든 표현과 표기는 표준화된 표현방법과 기준을 따르는 것과 앞뒤 도면의 일관성과 정확성을 준수하는 것이다.

도면작성 유의사항

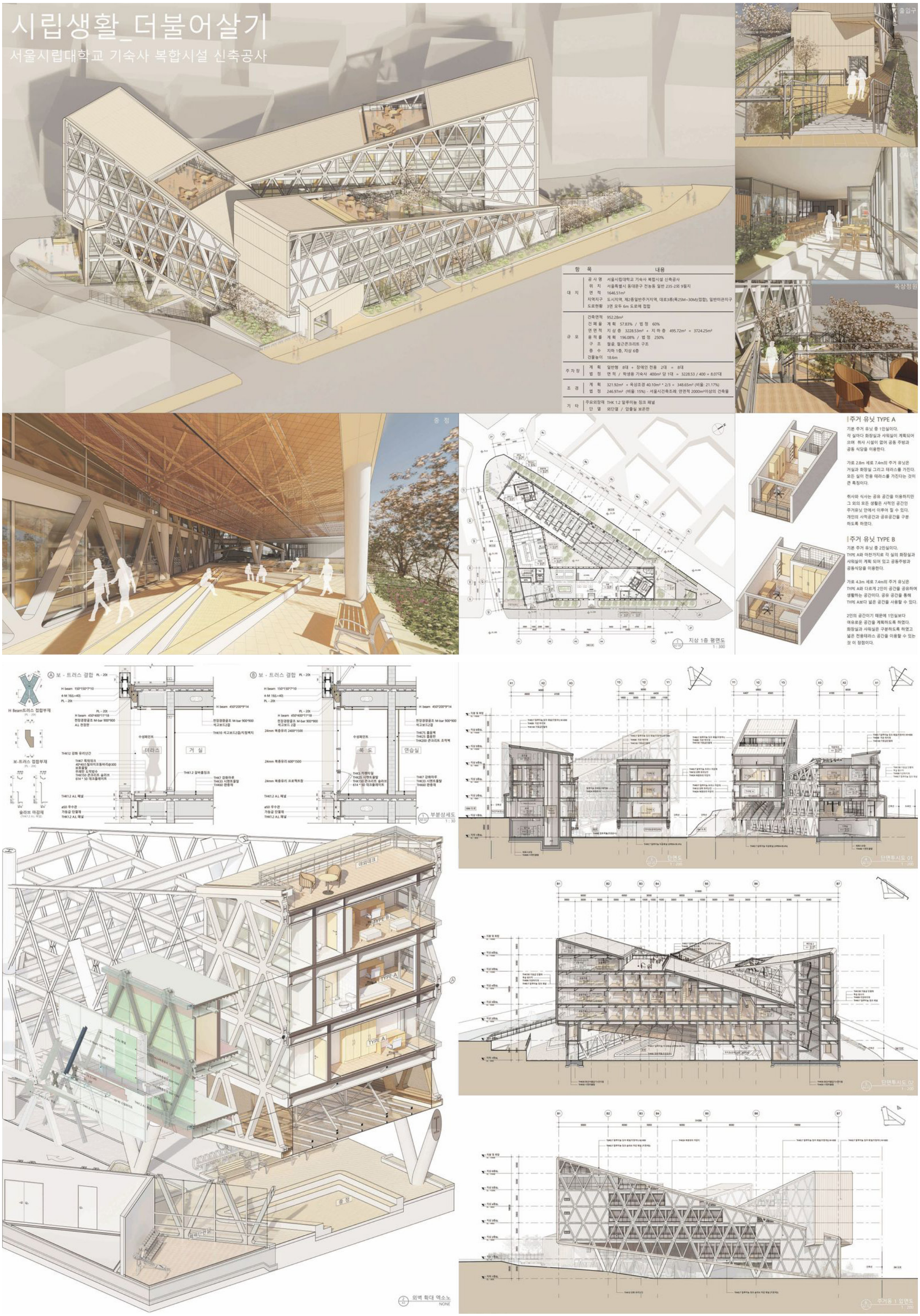
- 기존의 계획도면을 기준으로 출발하지만 디자인 능력과 기술지식이 통합되고 발현되는 창의적인 설계과정이다. 실시설계 진행과정에서 디자인이 결정, 완성된다.
- 도면은 일정한 규격의 포맷을 정하여 작업하여야한다.
- 도면은 다른 사람이 알아 보수 있도록 표준화된 재료, 치수, 제목, 참고표시 등의 표현방법을 지켜서 작성하여야 한다.
- A1, 1장에 들어 갈 도면의 크기와 치수선을 고려하여 균형 잡힌 도면배치를 하여야 한다.
- 배치도, 평면도, 입면도, 단면도 등을 작업함에 있어 도면의 방향은 도로나 향을 기준으로 하여 항상 일정한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



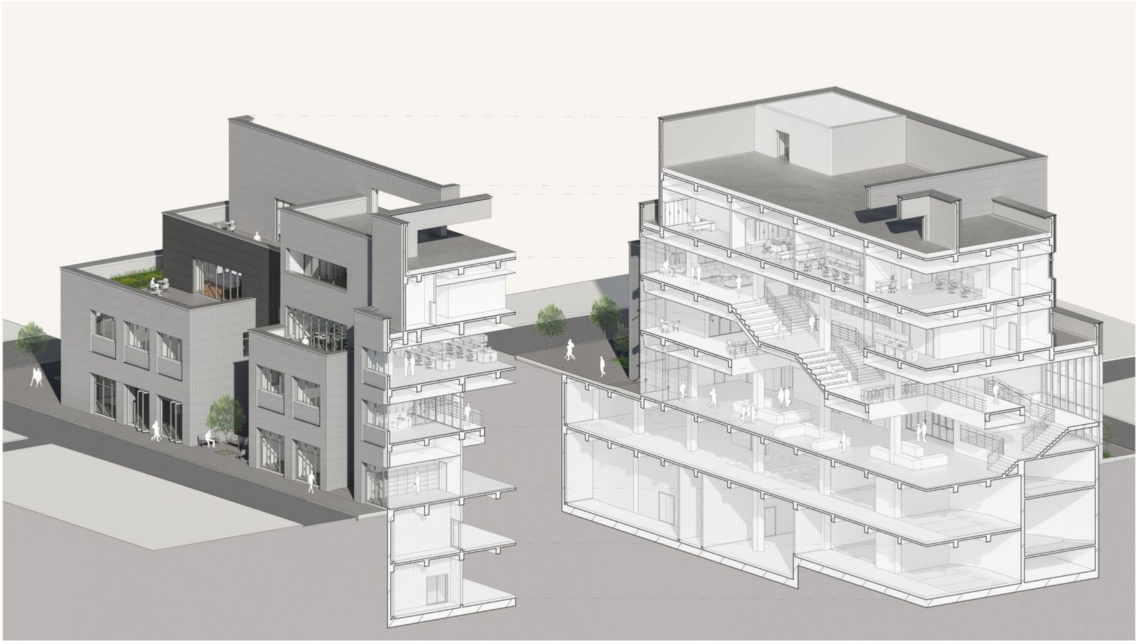


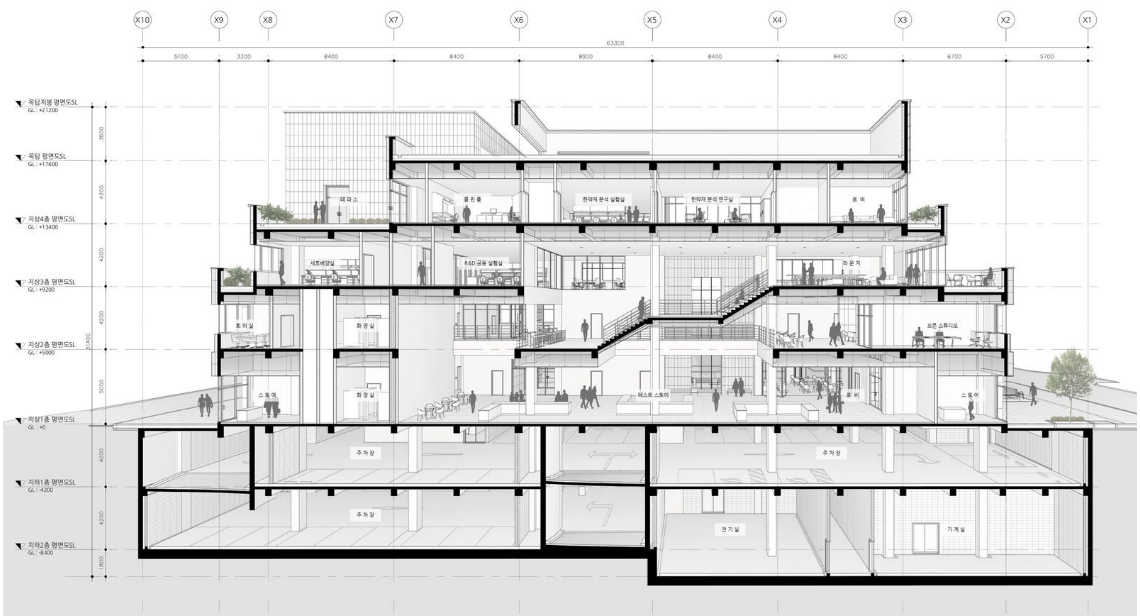


김하은

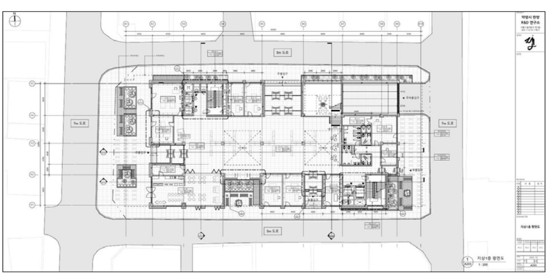

시립생활_더불어살기
서울시립대학교 기숙사 복합시설 신축공사
항목 내용
대지 공사명 서울시립대학교 기숙사 복합시설 신축공사
위치 서울특별시 동대문구 전농동 일반 235-2외 9필지
면적 1646.51m²
지역지구 도시지역, 제2종일반주거지역, 대로3류(폭25M~30M)(접합), 일반미관지구
도로현황 3면 모두 6m 도로에 접합
규모 건축면적 952.28m²
건폐율 계획 57.83% / 법정 60%
연면적 지상층 3228.53m² + 지하층 495.72m² = 3724.25m²
용적률 계획 196.08% / 법정 250%
구조 철골, 철근콘크리트 구조
층수 지하 1층, 지상 6층
건물높이 18.6m
주차장 계획 일반형 8대 + 장애인 전용 2대 = 8대
법정 면적 / 학생용 기숙사 400m² 당 1대 = 3228.53 / 400 = 8.07대
조경 계획 321.92m² + 옥상조경 40.10m² * 2/3 = 348.65m² (비율: 21.17%)
법정 246.97m² (비율: 15%) - 서울시건축조례: 연면적 2000m²이상의 건축물
기타 주요외장재 THK 1.2 알루미늄 징크 패널
단열 외단열 / 압출실 보온판
주거 유닛 TYPE A
기본 주거 유닛 중 1인실이다.
각 실마다 화장실과 샤워실이 계획되어 으며 취사 시설이 없어 공동 주방과 공동 식당을 이용한다.
가로 2.8m 세로 7.4m의 주거 유닛은 거실과 화장실 그리고 테라스를 가진다. 모든 실이 전용 테라스를 가진다는 것이 큰 특징이다.
취사와 식사는 공유 공간을 이용하지만 그 외의 모든 생활은 사적인 공간인 주거유닛 안에서 이루어 질 수 있다. 개인의 사적공간과 공유공간을 구분하도록 하였다.
주거 유닛 TYPE B
기본 주거 유닛 중 2인실이다.
TYPE A와 마찬가지로 각 실의 화장실과 샤워실이 계획 되어 있고 공동주방과 공동식당을 이용한다.
가로 4.3m 세로 7.4m의 주거 유닛은 TYPE A와 다르게 2인이 공간을 공유하며 생활하는 공간이다. 공유 공간을 통해 TYPE A보다 넓은 공간을 사용할 수 있다.
2인의 공간이기 때문에 1인실보다 여유로운 공간을 계획하도록 하였다. 화장실과 샤워실은 구분하도록 하였고 넓은 전용테라스 공간을 이용할 수 있는 것 이 장점이다.
중정
지상 1층 평면도
부분상세도
외벽 확대 액소노

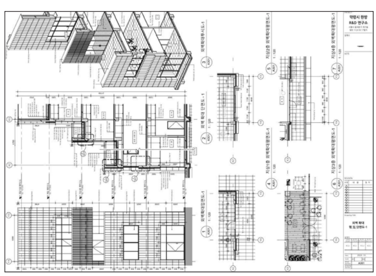
이창



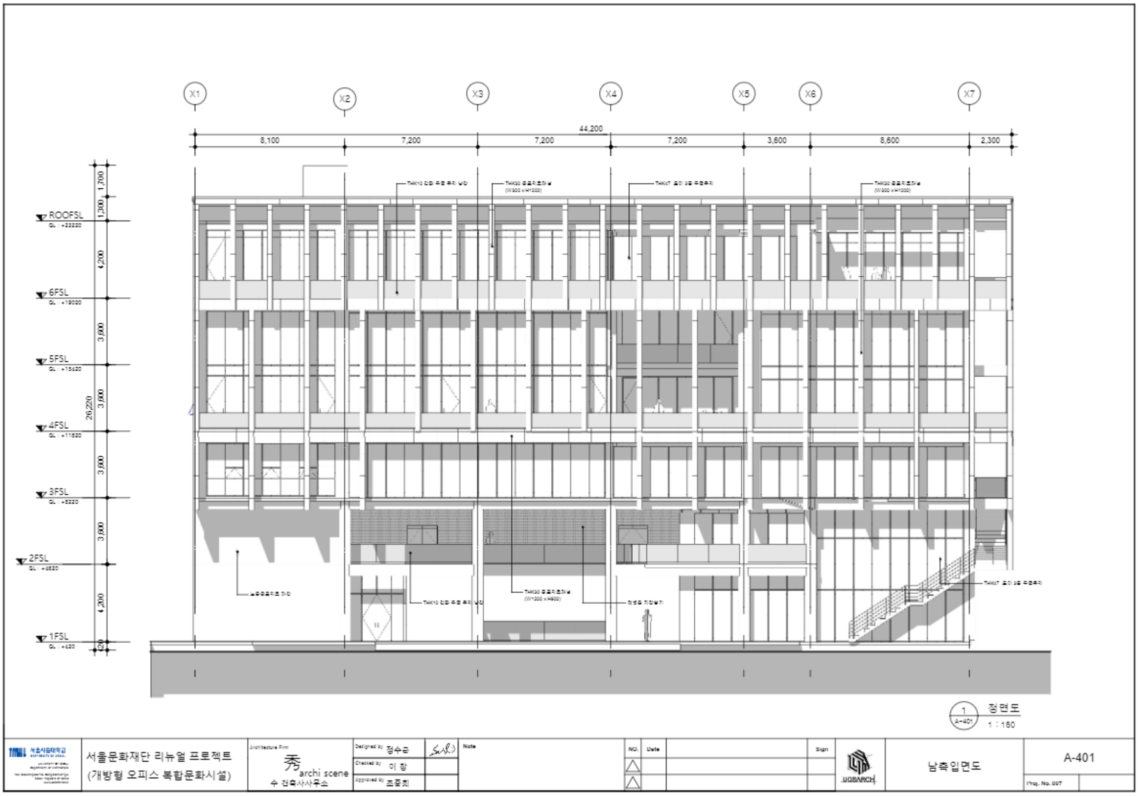


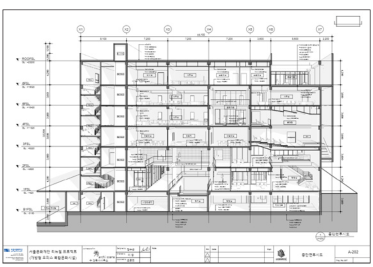
X10 X9 X8 X7 X6 X5 X4 X3 X2 X1
63300
5100 3300 8400 8400 8900 8400 8400 6700 5700
옥탑지붕 평면도SL
GL : +21200
옥탑 평면도SL
GL : +17600
지상4층 평면도SL
GL : +13400
지상3층 평면도SL
GL : +9200
지상2층 평면도SL
GL : +5000
지상1층 평면도SL
GL : +0
지하1층 평면도SL
GL : -4200
지하2층 평면도SL
GL : -8400
3600 4200 4200 4200 5000 4200 4200 1800
31400
테라스
클린룸
한약재 분석 실험실
한약재 분석 연구실
로비
세포배양실
R&D 공용 실험실
라운지
회의실
화장실
오픈 스튜디오
스토어
테스트 스토어
주차장
전기실
기계실

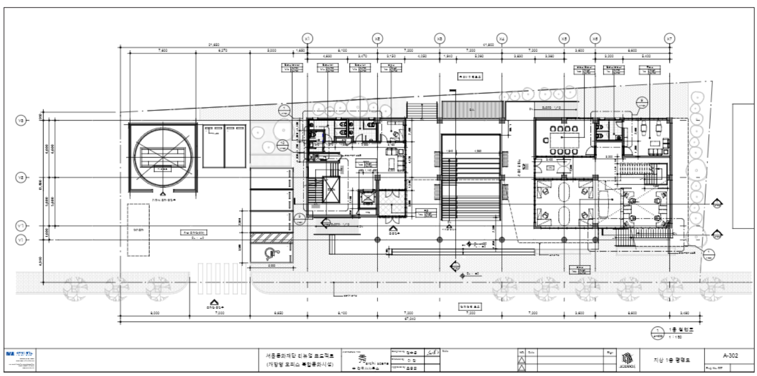




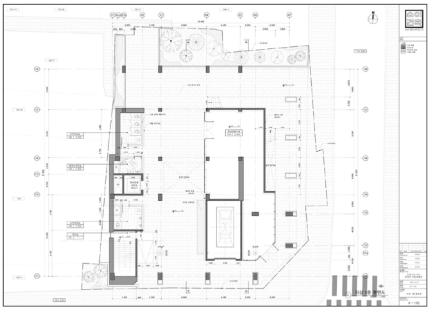
김수진

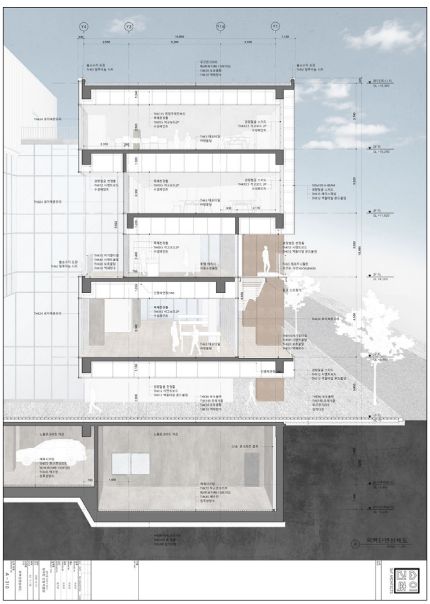

X1
X2
X3
X4
X5
X6
X7
44,200
8,100
7,200
7,200
7,200
3,600
8,600
2,300
ROOFSL
6FSL
5FSL
4FSL
3FSL
2FSL
1FSL
정면도
1 : 150
서울문화재단 리뉴얼 프로젝트
(개방형 오피스 복합문화시설)
archi scene
수 건축사사무소
정수근
이 창
조중희
남측입면도
A-401



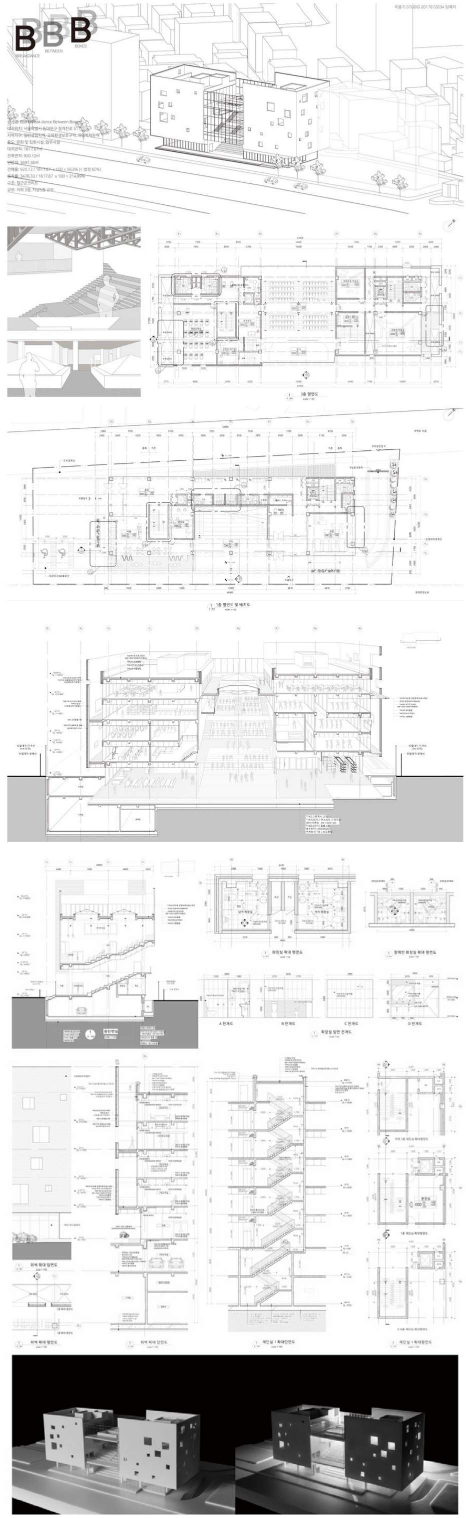


정수근

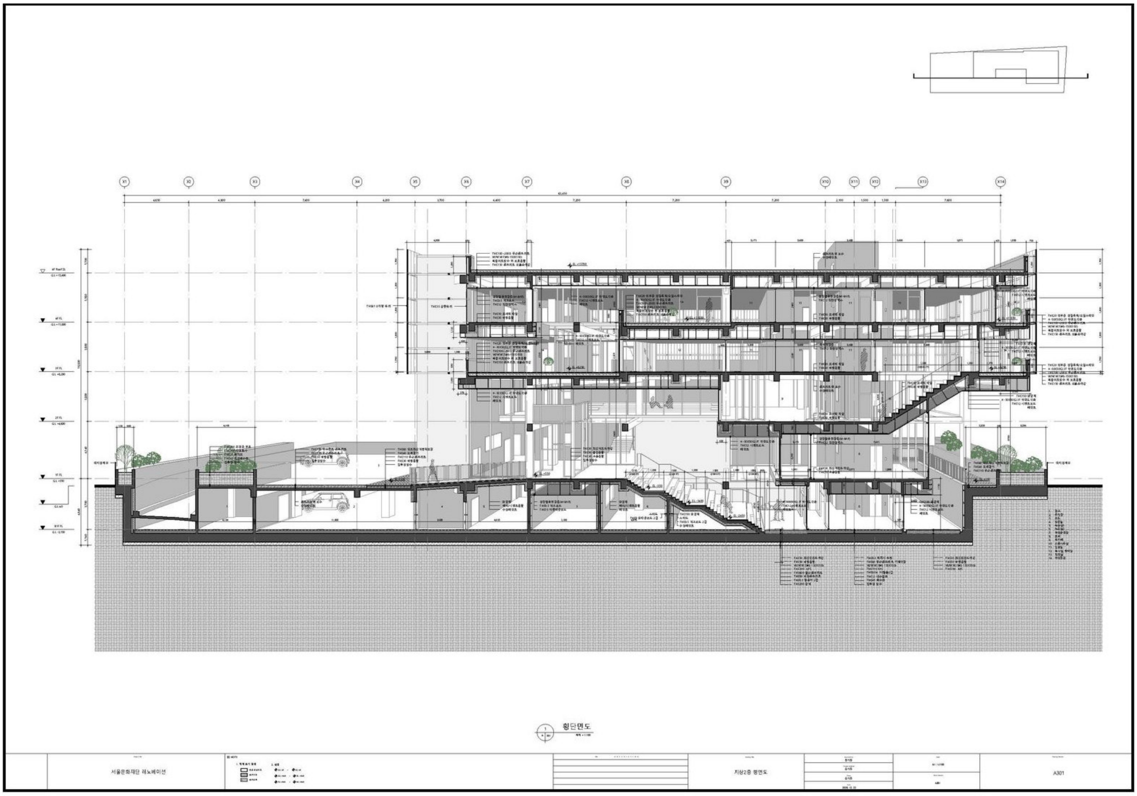


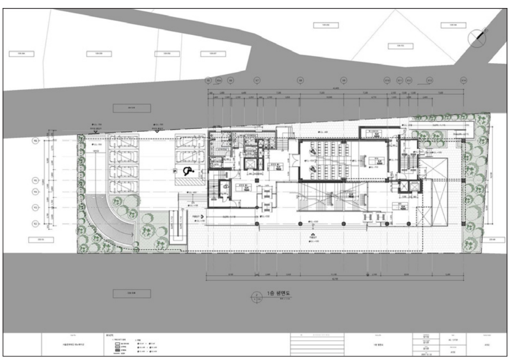


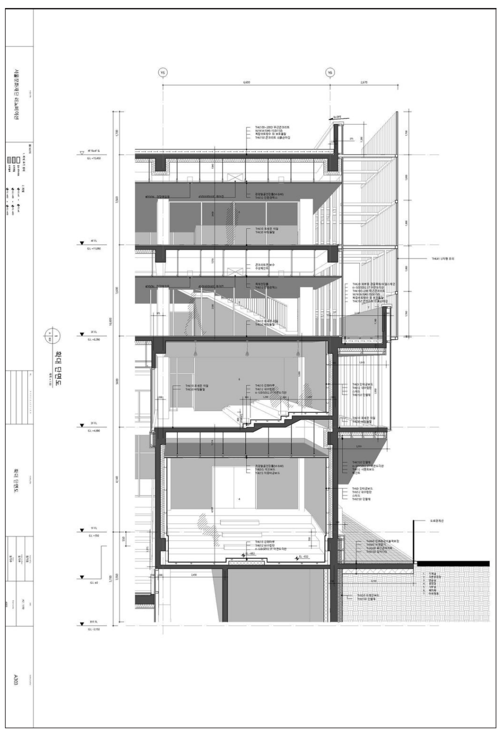
이소연



임예지







유기주

송인호 STUDIO

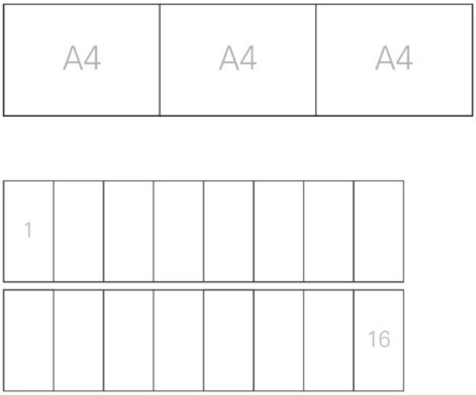
-서울의 역사를 기억하는 사물과 집

2012872019 변준석

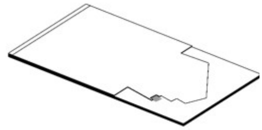
대한문이 본 우리,
대한문으로 본 우리

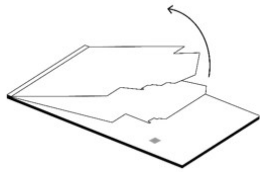
변준석

Volume

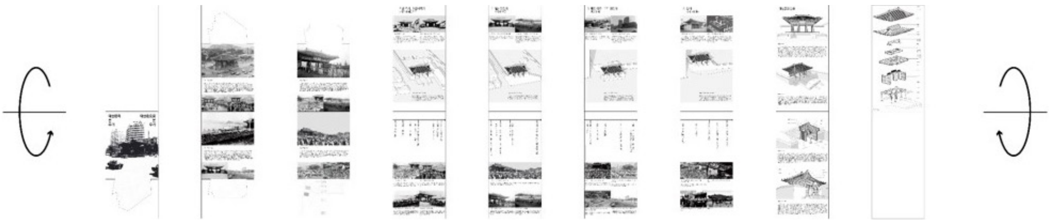


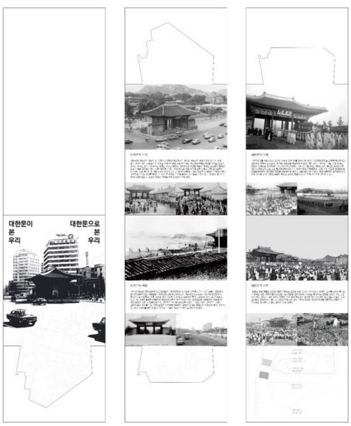
Design

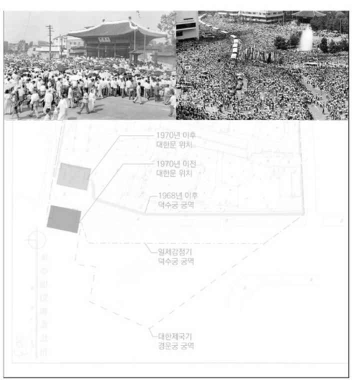




1p–5p







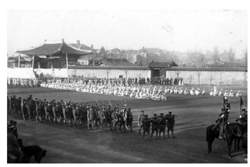
1897년 대한제국 선포 이후 환궁하는 고종의 어가

1905년 고종의 어가 행렬

1900년대 대안문

1904년 경운궁 대화재 이후 홀로 남은 대안문

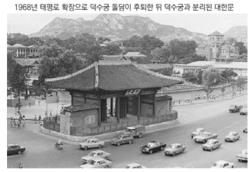
1919년 대한문을 빠져나가는 고종의 상여 행렬

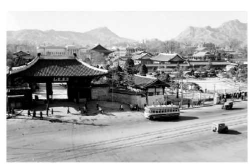


1919년 고종 장례를 위해 태평로에 도열한 일본군

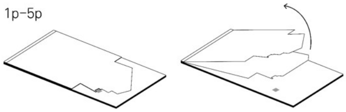
1912년 이후 월대가 철거된 대한문

1968년 태평로 확장으로 덕수궁 돌담이 후퇴한 뒤 덕수궁과 분리된 대한문

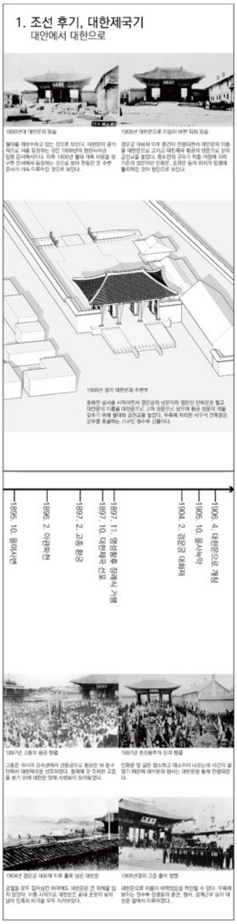


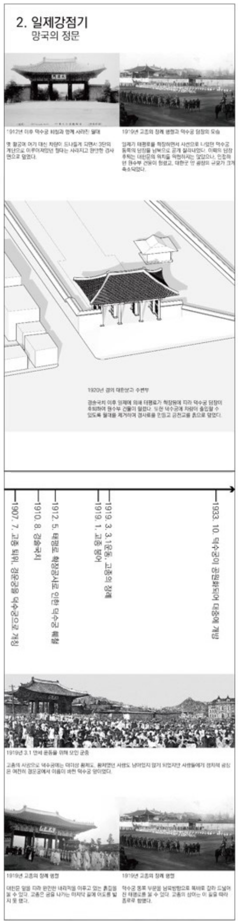


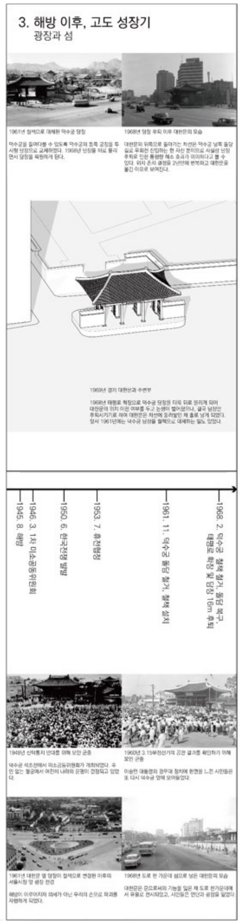
1961년 덕수궁 돌담을 철거하고 철책으로 대체한 모습

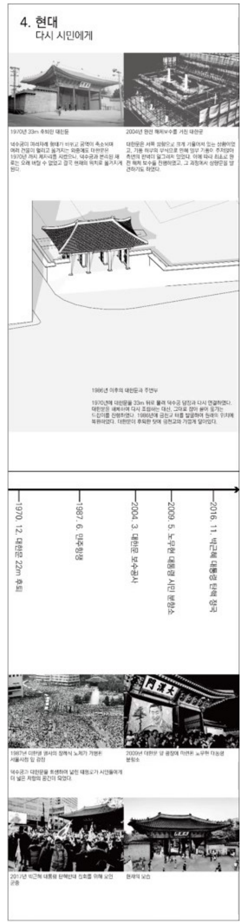


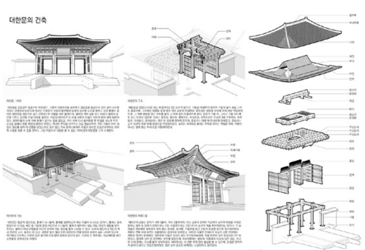
6p-13p



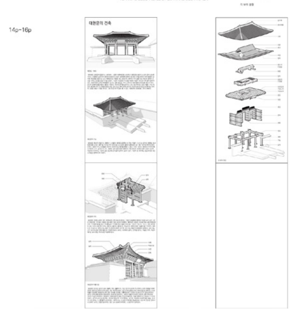


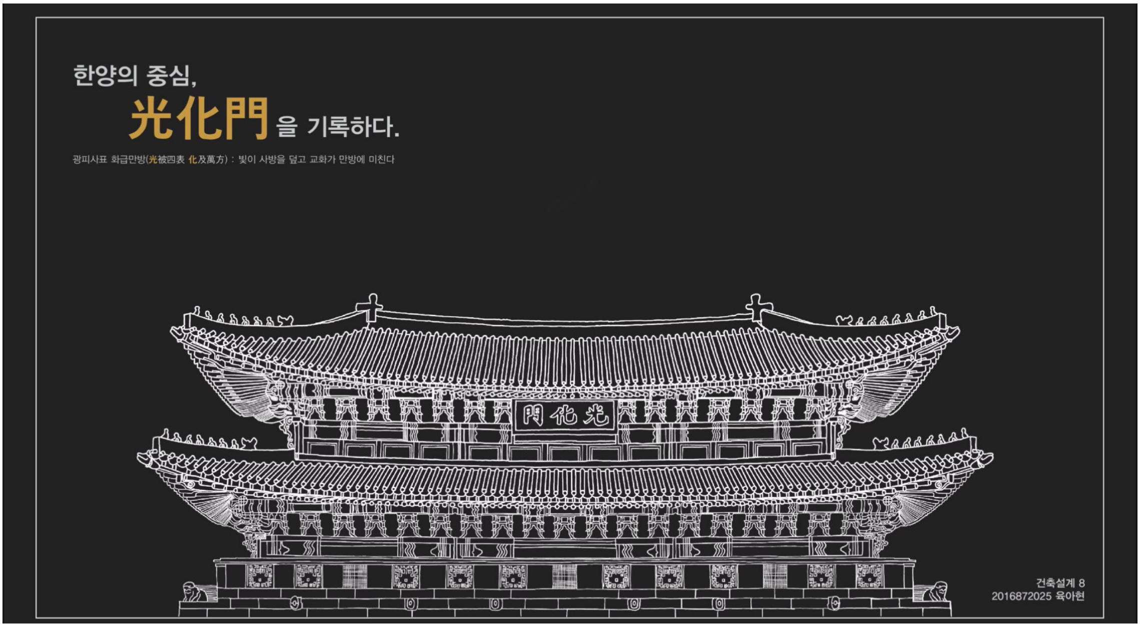


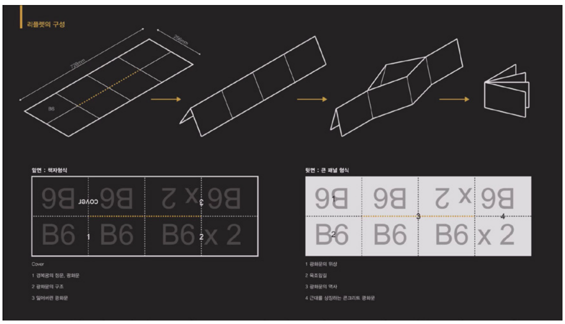


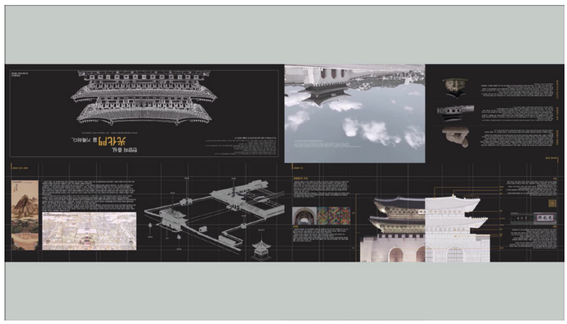


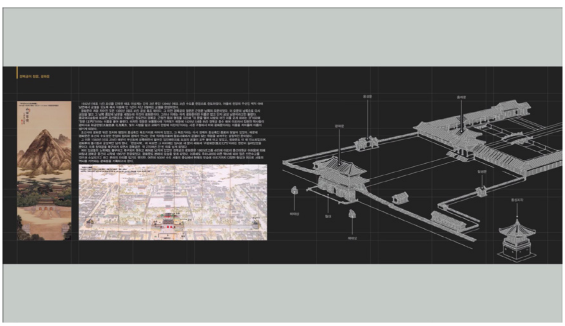
14p-16p



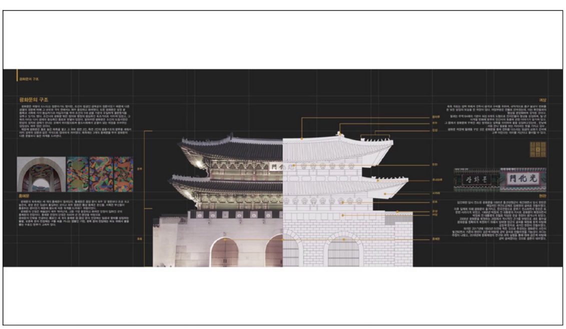

한양의 중심,
光化門을 기록하다.
광피사표 화급만방(光被四表 化及萬方) : 빛이 사방을 덮고 교화가 만방에 미친다
건축설계 8
2016872025 육아현

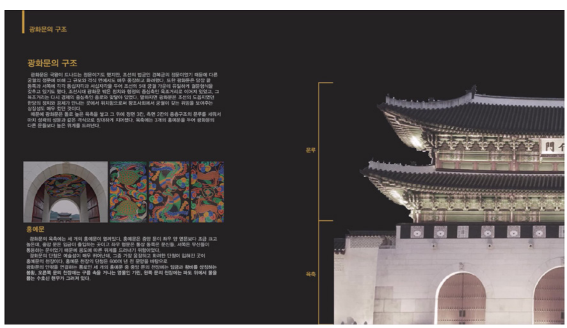

리플렛의 구성
앞면 : 책자형식
뒷면 : 큰 패널 형식
Cover
1 경복궁의 정문, 광화문
2 광화문의 구조
3 잃어버린 광화문
1 광화문의 위상
3 광화문의 역사
4 근대를 상징하는 콘크리트 광화문



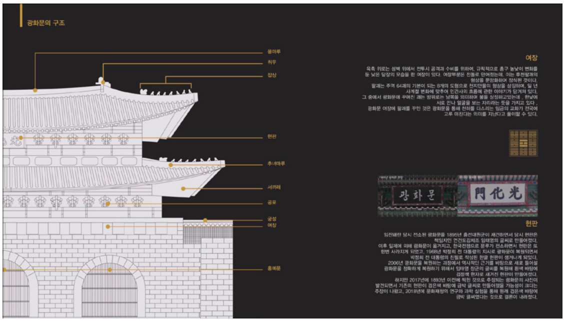



경복궁의 정문, 광화문




광화문의 구조
광화문의 구조
홍예문

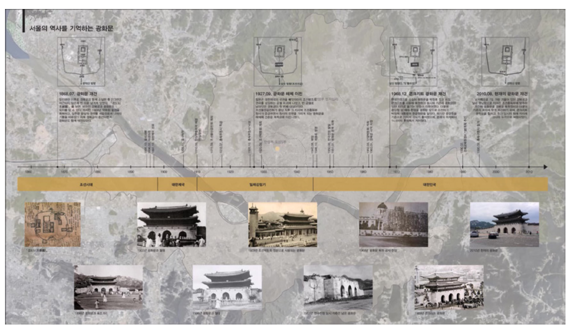
육아현


광화문의 구조
여장
현판


잃어버린 광화문


법궁의 정문으로서 광화문의 위상


서울의 정치 · 행정의 중심지, 광화문 앞길


서울의 역사를 기억하는 광화문

근대를 상징하는 콘크리트 광화문

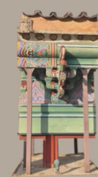
한국전쟁 당시 목조건축인 문루가 전소되고 1968년 광화문은 재건되었다. 박정희 전 대통령은 상징적인 전통 건축물을 복원함으로써 정치적 정통성을 회복하고 사회 발전을 홍보하기 위해 철근콘크리트를 사용하여 산업화된 국가 이미지를 부각하고자 하였다. 당시 아시아의 많은 나라들이 자국의 전통 목조건축을 철근콘크리트로 재현하거나 재축하는 경향이 있었고, 광화문도 큰 반대 없이 지어지게 되었다.

거푸집에 콘크리트를 타설 해야 하는 철근 콘크리트 구조는 목구조와 많은 차이를 가지고 있다. 콘크리트 광화문을 만드는 데에 있어서 콘크리트 타설이 가능하도록 거푸집을 만드는 과정이 필요했다. 공포와 주간포, 추녀 등 목조건축의 섬세함을 콘크리트로 표현하기 위해서 거푸집은 목수들에 의해 만들어졌으며, 전체를 일체화하여 타설 하는 것이 아니라 각 부재별로 제작되어 조립하는 전통 목구조의 방식으로 세워졌다. 국보건설단의 강봉진이 설계하고 전통 목수 이시형이 제작하면서 전통건축의 미학적 요소를 콘크리트로 재현하고 생산하는 것이 가장 중요하게 고려되었다.

'1천 년도 까딱없게 만들었다' 는 당시 현장소장의 인터뷰에도 불구하고 콘크리트광화문은 40년을 못 넘기고 철거되는데, 그 이유는 콘크리트광화문의 잘못된 위치와 방향 때문이었다. 당시에는 중앙청이 철거되기 전이었는데, 수도의 상징거리 세종로를 계획하기 위해 광화문을 복원하는 과정에서 중앙청의 축에 맞추어 세워지게 되었다. 이는 본래의 광화문의 축과 동쪽으로 3.75도가량 틀어져 경복궁과 축이 다르게 위치하게 되고 기존의 광화문의 위치보다
북쪽으로 14.5m, 동쪽으로 10.9m 이동되어 재건되는 이유가 되었다. 때문에 중앙청의 철거와 경복궁의 복원계획으로 새로운 광화문을 원위치에 복원하기 위해 콘크리트 광화문은 2007년에 철거되었고, 현재는 그중 7개의 콘크리트 부재를 도시 유산으로 가치를 고려하여 서울역사박물관 야외에 전시하고 있다.


1 추녀와 선자연


2 귀포


3 주간포


4 주심포


5 여장과 우물천장

근대를 상징하는 콘크리트 광화문

1865년의 기존 광화문(왼쪽)과 1968년에 지어진 콘크리트 광화문(오른쪽)의 단면의 모습이다. 콘크리트 광화문이 만들어지는 데에 있어서 일제시기 광화문 이축 과정에서 작성된 다케우치의 도면(1926년)이 참조되었는데, 다케우치 도면을 재해석한 콘크리트 광화문의 준공도면을 살펴보면 크기가 일치하지 않는 것을 알 수 있다. 이는 목조구조에서 콘크리트 구조로 변화함에 따라 주 구조 요소와 치수 등이 변경되었기 때문이다. 재료의 특성상 자중이 무거워졌기 때문에 부재의 크기와 지하 부분의 구조가 변경되었다. 콘크리트 광화문의 총 하중이 7,800톤으로, 문루의 기초를 육축에 매입하여 땅 아래로 힘을 전달해야 했기 때문에 7.65미터 깊이의 육중한 기초가 하부에 계획되었다.

출처 : 강난형, 2018, 경복궁의 모던프로젝트, 스페이스타임:시공문화사

김성홍 STUDIO

경성시대, 혼성 판타지

개요

최근 대중문화를 살펴보면, 많은 컨텐츠가 과거를 향하고 있다. 이 현상을 뉴트로 열풍이라 칭하며 현재 전문가와 대중 모두에게 익숙한 용어가 되었다. 뉴트로 열풍에는 몇 가지 시대적 영감이 존재한다.

그중 하나는 '경성시대' 감성으로, 1920~1930 년대 서울의 상류층을 위시한다. 일반적으로 서구의 신고전주의에서 영향을 받은 공간에서 베이커리나 커피 등 서양에서 수입한 형태가 많다. 이 트렌드는 경성감성에 도맞추어 형성된 공간에서, 코스튬을 입고 사진을 찍는 비일상적인 행위를 동반한다. 또한 서울시 차원에서 지속적으로 문화재, 박물관 등의 홍보에 활용된다.

문화적 모티브는 반복되며 한 시대에 대한 표상을 만든다. 굳어진 표상은 시대와 도시에 대한 관념을 왜곡시킨다. 왜곡된 관념은 다시 상업공간으로 표출된다. 문화현상이 만들어낸 표상과 도시건축이 일종의 되먹임 관계에 있는 것이다. 이 프로젝트에서는 근대 초기를 모티브로 하는 "경성시대" 라는 키워드를 중심으로, 이 문화 현상이 서울의 도시건축과 어떻게 관계하는지 분석해보고자 한다.

경성시대?

'경성시대' 는 적확하지 않은 단어이다. 일제의 지배 하에서 서울이라는 지역이 경성으로 불리었던 시절은 일제강점기라 칭하는 것이 맞다.

포털 사이트 뉴스란에서 '경성시대' 라는 단어의 사용 추이를 살펴보면, 2015 년도를 기점으로 사용 횟수가 급속하게 증가한다. 당시 일제시대의 스나이퍼를 다룬 영화 〈암살〉이 1000 만 관객 동원에 성공했고, 구인회에 영향을 받아 만들어진 창작 뮤지컬 〈팬레터〉가 이례적인 관객 동원에 성공했다. 소설형식의 서울시 중구 관광서인 〈소설과 구보씨 중구를 거닐다〉에서 해당 용어가 반복적으로 사용된 것을 확인할 수 있다.

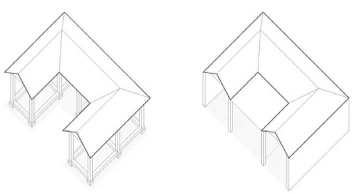
2015 년 이후 1920~30 년대의 경성을 다룬 컨텐츠가 지속적으로 증가했다. 박찬욱의 〈아가씨〉, 김지운의 〈밀정〉 등 유명 감독이 제작한 영화 뿐 아니라, 〈스모크〉,〈배니싱〉,〈비인〉등 수없는 뮤지컬의 배경이 되었다.

京城時代 2019

京城時代 2019

한옥 아닌 한옥

한 칸의 실내공간을 형성하기 위해 도시한옥은 개조되었다. 더 넓은 실내공간을 위해 기둥은 처마 끝으로 옮겨졌고, 입식 공간을 수용하기 위해 마당과 마루의 높이 차가 사라졌다. 실외공간이었던 마당 또한 뚜껑을 덮고 실내공간으로 편입되었다. 도시형 한옥은 밀도 높은 근대도시의 논리를 수용하면서도 마루, 마당, 처마 등 한옥의 특성을 현명하게 반영한 가치가 있다. 그러나 본래의 한옥이 가졌던 켜를 잃어버리고 하나의 덩어리가 되었다.



전혀 근대적인 규모

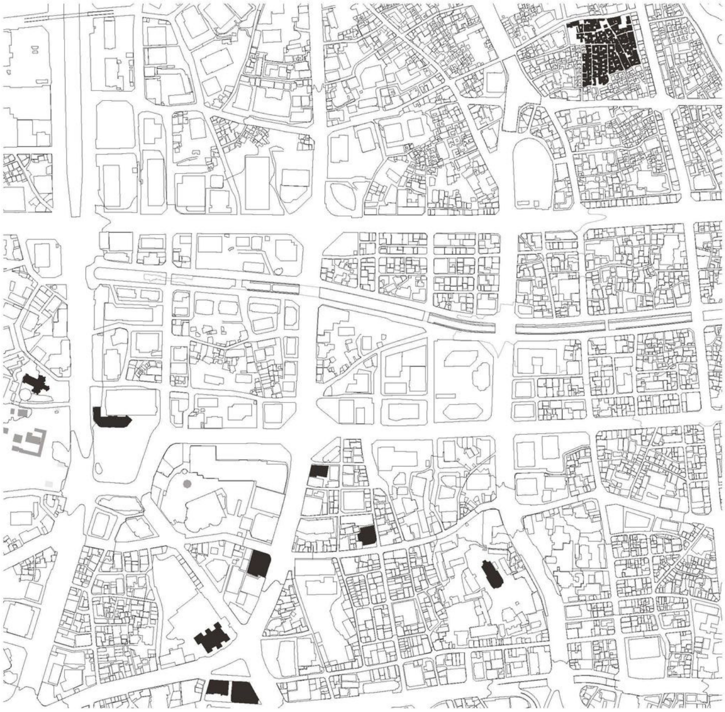
익선주택이 표상하는 내부공간은 그 규모 면에서도 근대도시의 풍경과는 차이가 벌어진다. 경성 멋쟁이들이 커피를 마셨다는 서울역과 당대의 대표적인 공공장소 중 하나였던 조선은행과 익선주택의 규모를 비교할 것이다. 서울역과 조선은행은 대중적인 규모를 자랑한다. 그러나 도시형 생활가옥이었던 익선주택은 개인의 삶을 수용할 정도의, 사적인 규모이다.

京城時代 2019 京城時代 2019 京城時代 2019 京城時代 2019

장가연

경성 시내는 어디인가?

익선동의 지리적 위치와 도시조직 또한 경성의 모습과는 대응하지 않는다 . 당대의 문화적 , 사회적 중심지는 명동과 남대문 일대였다 . 이 지역은 전차가 다녔고 , 시원하게 뚫린 대로 곁에는 백화점과 은행 같은 시설이 자리했다 . 그러나 익선동은 소박한 주거지였다 . 대지의 밀도가 높으며 , 골목길은 협소하다 .



京城時代 2019

경성 산보객과 instagram flaneur 한 도시의 두 차원

현대 사회에서 이미지와 공간의 부조화는 어쩌면 당연한 결과일지도 모른다 . 최근 우리는 가볍게 커피를 한 잔 마실 때에도 카페를 찾아 나서기보다 SNS 에서 인근 카페를 검색한다 . 그 결과 해시태그의 관계망으로 이루어진 사이버 공간의 레이어가 만들어지며 , 이 레이어는 사용자의 참여로 굳건해진다 .

사이버 공간의 레이어는 지리적이고 물리적인 공간의 레이어와는 상이하다 . 물리적인 공간 레이어는 면적으로 펼쳐져 있다 . 한 곳에서 다른 곳으로 이동할때 , 우리는 그 사이에 있는 지점들을 직 / 간접적으로 인지한다 . 각각의 장소는 길로 연결되어 있으며 연속적이다 .

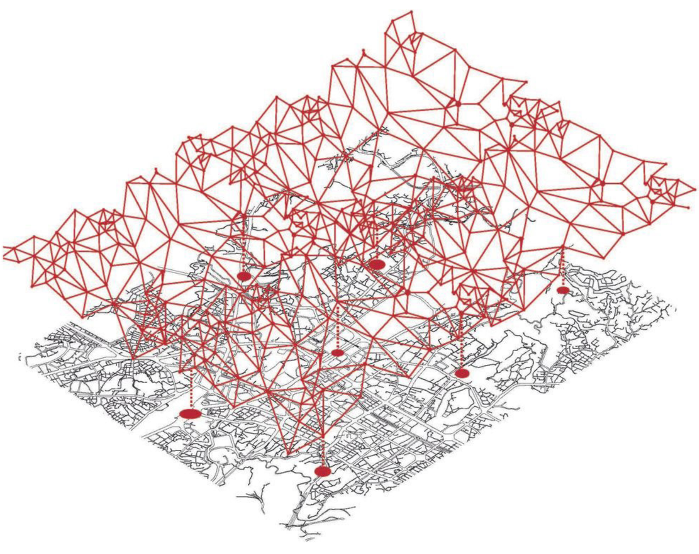
경성의 산보객은 물리적인 공간을 걸었다 . 소설가 구보씨나 이상이 경성을 헤매일 때 그는 도시를 연속적인 과정으로 경험했다 . 그러나 최근의 산보객은 인스타그램의 해시태그를 타고 들어가서 사이버 공간에 게시된 사진을 탐방한다 . 그러다 관심을 끄는 장소를 발견하면 , 비로소 그 지점을 물리적으로 찾아간다 . 인터넷 공간의 키워드에 대응하는 지리적 장소를 찾아가는 것이다 . 그렇게 지리적인 장소 사이의 관련성은 약해지고 있다 .

문화적인 관점에서 , 경성시대 판타지는 혼성적인 판타지이다 . 가상과 현실 , 피식민지와 식민지 , 한국과 동아시아가 혼재되어 나타나기 때문이다 . 방 규모에서 한 공간은 사용보다 촬영을 위한 배경으로서 작용한다 . 배경화된 공간은 건축적 깊이를 소실시킨다 . 경성시대는 명동이 아니라 익선동을 향하므로서 도시적 맥락과 건축이 분열되고 있다 .

서울에서 발생하는 낯선 현상에 대한 관심으로 탐구를 진행했다 . 이 용어는 말도 안 된다는 인상이었다 . 그러나 연구를 진행할수록 도시건축과 미디어의 되먹임 현상이 단지 경성시대만의 문제가 아님을 느끼게 되었다 .

현재 깊이가 있는 공간 , 요철이 있는 외피는 매끈한 이미지로 파편화되어 핀터레스트와 아키데일리를 통해 공유된다 . 공유된 이미지는 다시 건축 설계 과정에 영향을 끼친다 . 실제의 건축을 경험하기는 어려우나 이미지를 소비하기는 너무나도 쉬워졌다 .

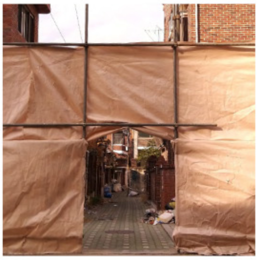
코로나로 인하여 물리적인 소통이 단절된 지금 우리는 어느 때 보다도 스크린으로 건축을 경험한다 . 표상과 현실은 앞으로 어떤 관계를 가지게 될 것인가 ? 고민해볼 문제다 .

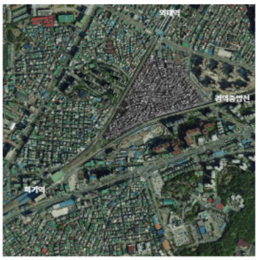


京城時代 2019

도시의 감각, 익명의 논리

벽돌 저층주거지 장식 읽기





건축가는 자신의 의도와 해석을 구현하기 위해 창의적인 방안을 모색한다. 주어진 조건의 한계를 모색하고, 기존의 것을 분석해 최적으로 창신되기를 구한다. 하지만 도시에서 건축가의 건물이 이루는 비중은 소수다.

대부분은 큰 틀을 공유하고 세부적인 요소들을 조금씩 변용하며 지어진다. 이들이 공유하는 체계는 법으로는 규정할 수 없는 여러 유형을 만들어 낸다. 그리고 모여 자신들만의 감각을 만들어 낸다. 예를 들면, 60년대부터 지어진 벽돌 저층주거지, 회백색 화강암으로 마감된 필로티 원룸촌, 신도시의 징크와 검은 벽돌로 마감한 근생 건물들 등이 있다. 우리는 이들을 떠올릴 때 이들이 만들어 내는 거리와 분위기를 쉽게 떠올릴 수 있다.

이들은 다수로서 보편성의 주체가 되며, 그 당시의 작업환경과 재료, 기술이 녹아있다.

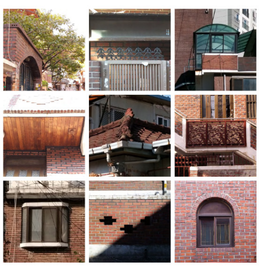
이들에게 있어 공통되지만 변형되는 디자인 요소들은 무엇이며, 어떤 논리가 숨어있는가? 별 생각 없이 지나치는, 반복되는 도시의 요소들. 그 형태에 어떤 배경과 논리가 있을지 분석해 보고자 한다.

대상으로는 개발될 위기에 처했었으니, 서울시의 정책 변화로 도시재생의 대상이 된 벽돌 저층주거지를 선정했다. 이들의 보존 가치에는 논란이 많다. 이들을 분석해보고자 한다. 대상지는 서울 시립대학교 인근의 세계 별대상지인 휘경 세 3구역이다. 해당 저층주거지에는 60-90년대의 건물들이 고루 분포하고 있다.

장식과 요소들, 저층주거지의 감각

저층주거지 보존 논쟁에서 예술적, 미학적 가치는 논의되지 않는다. 혹은 그를 목적으로 보존할 정도의 가치는 없다고 논의된다.

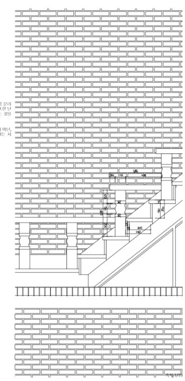
그렇다면 저층주거지를 양식을 아카이빙하는 관점에서 분석하고 기록으로 남길 수는 없을까. 이들이 지어진 60-90년대의 시대적 배경이 건축에 어떻게 묻어 있는지에 대한 관점으로 형태를 관찰해 나갔다.

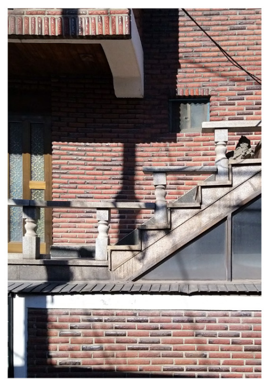


돌 난간

계단 한 칸끼리 연결되어 있지 않고, 각각 분리되어 있다. 즉 '단위, 유닛'화 되어 있다. 또한 난간 기둥 장식들이 다른 집에서도 반복되는 것을 확인할 수 있었다.

이들이 개별적으로 다르게 생산되는 것이 아닌, 계단에 이용되는 석재를 대량으로 생산하는 시스템이 있었을 것이라고 짐작했다.





조예진

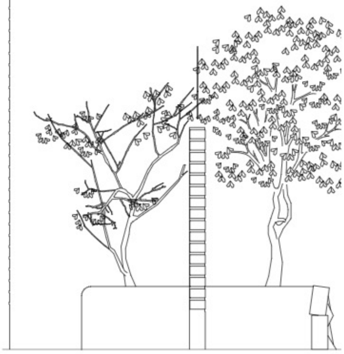
담장과 나무, 벽돌

저층주거지는 가로수 대신 각 집 담장 안팎에 개별적으로 나무를 심는다. 적절한 밀도가 유지될 시 이는 거리 조경의 효과가 있다.

표준 벽돌 규격은 한국공업규격KS 기준, 통상적으로 190*90*57을 사용한다. 하지만 이 담벼락은 두께가 배면에 몰탈을 발라 마무리했음에도 856가 되지 않는다.

실측하며 부가적으로 알게 된 것은 각 집마다 사용된 벽돌이 다 다르다는 것이었다. 벽돌이 대량으로 쓰이기 시작하며 규격화 및 통일되기 이전의 흔적을 삐뚤빼뚤한 저층주거지 담, 벽, 난간들은 담고 있다.

저층주거지에는 무늬 있는 벽돌, 유광벽돌, 얼룩진 벽돌 등 다양한 벽돌이 남아 있다.



축척 1/15

맺음말

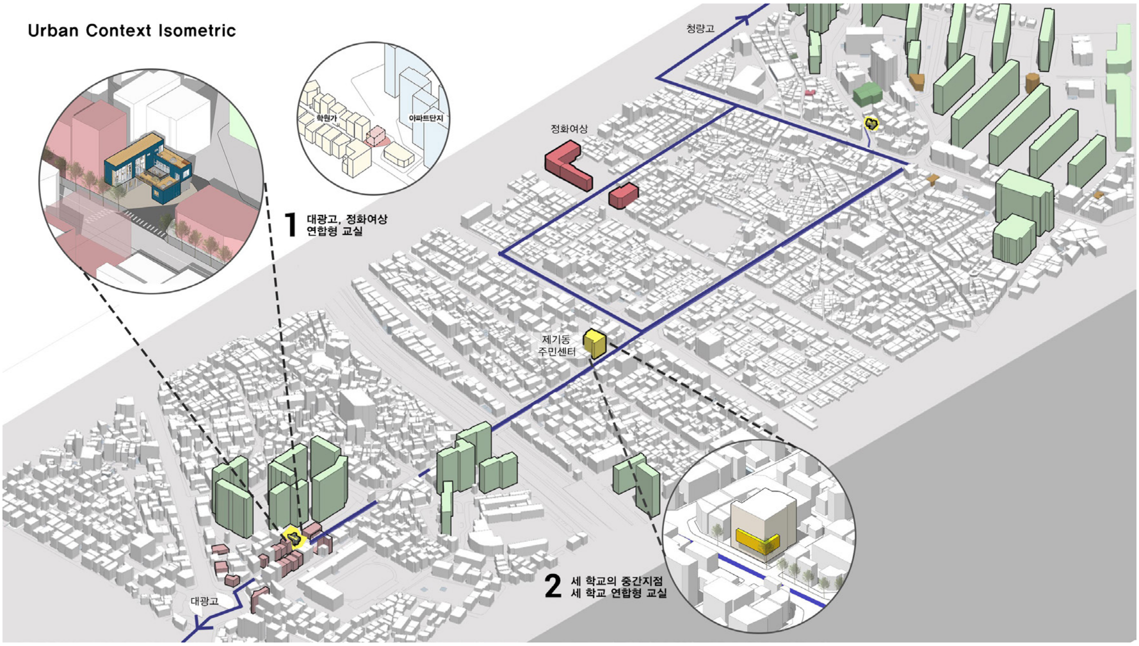
이론, 컨셉과 개념에서부터 시작되는 건축에 우리는 익숙하다. 하지만 부분부터 시작하는 건축도 있다. 부분적 요소로 시작하는 전략을 가지는 건축에 대해 고민하며 이번 학기 주제를 선정하게 되었다.

시대의 시스템과 재료가 그 시대의 보편적 건축을 이루듯이, 요소들의 생산, 시공 과정에서의 관점으로 앞으로 도시 건축을 바라보려 한다.

DESIGN RESEARCH

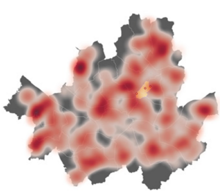
김소라 STUDIO

Urban Context Isometric

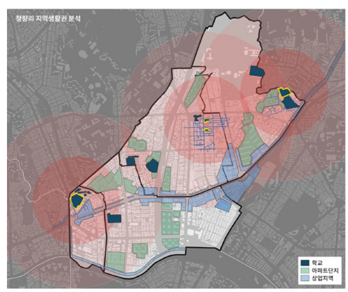


청량리 고등학교 분포 현황

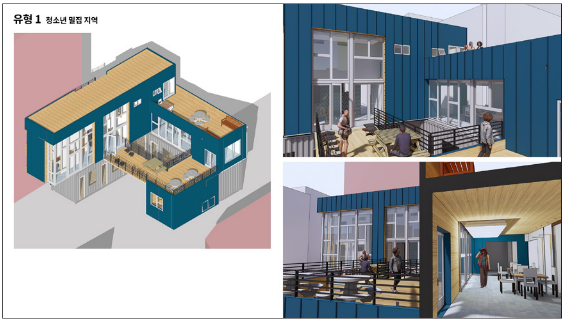
청량리 – 다른 지역에 비해 고등학교 수가 많지 않음
고등학교는 3개뿐, 학생 수는 많음



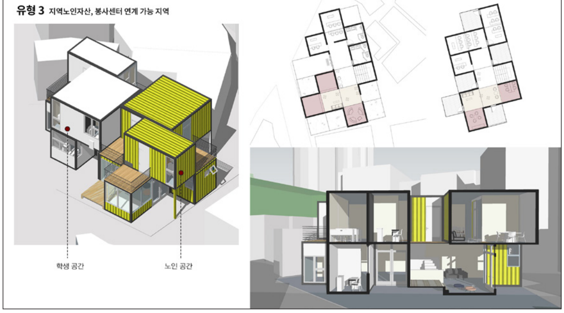
서울특별시 고등학교 분포도



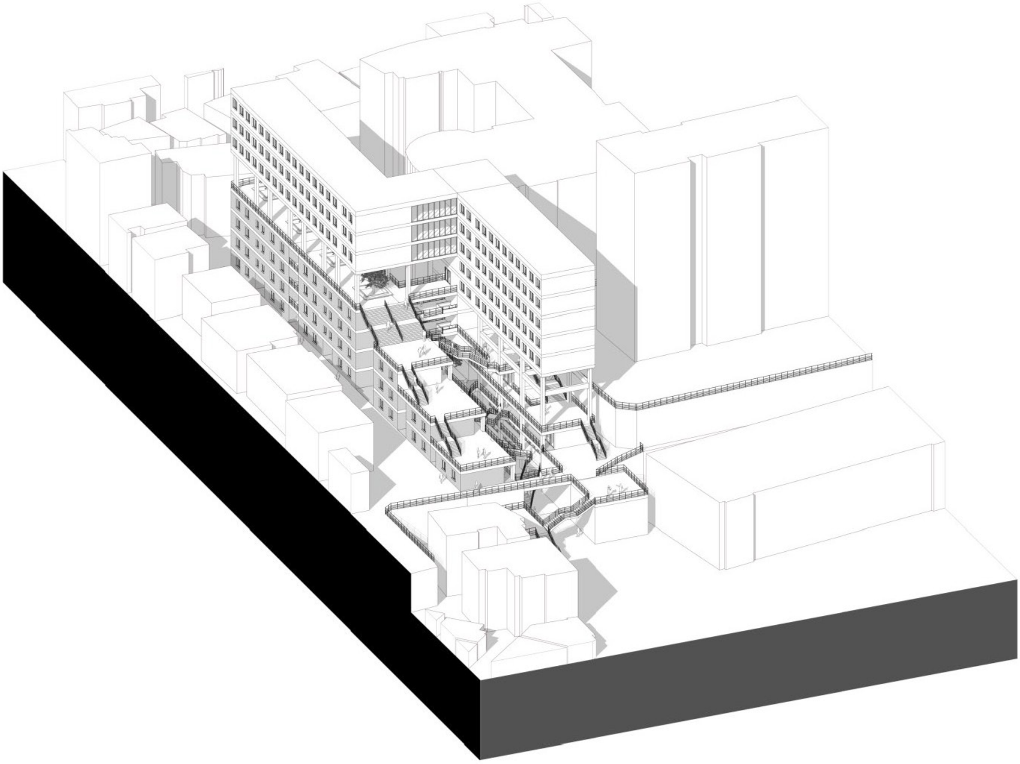
유형 1 청소년 밀집 지역



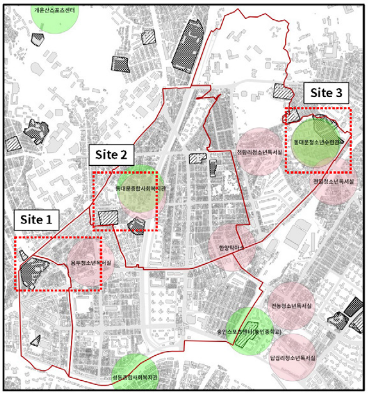
유형 3 지역노인자산, 봉사센터 연계 가능 지역



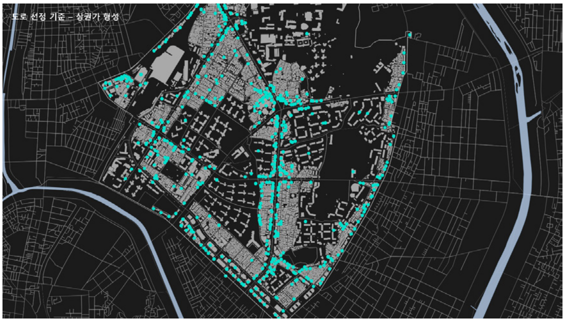
윤기연

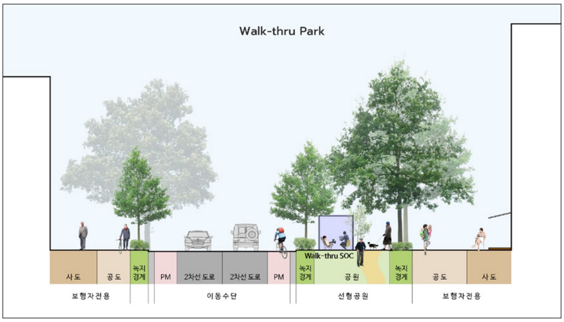


4.후보지 선정



김홍집





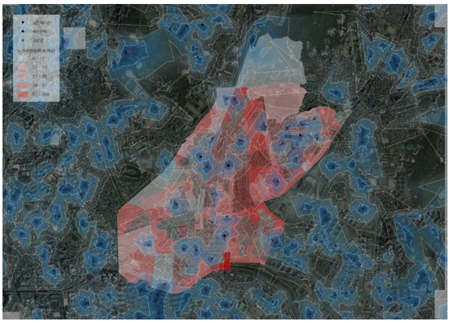
박세현

노년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비
* 붉은색이 진할수록 노인 인구가 많다고 유추

노인 의료 및 체육시설 현황

노년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비
* 붉은색이 진할수록 노인 인구가 많다고 유추

노인 의료 및 체육 SOC 가용지 적용

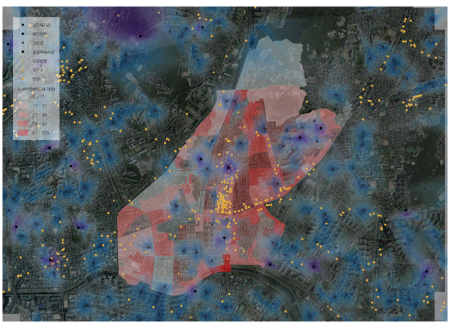


노년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비
* 붉은색이 진할수록 노인 인구가 많다고 유추

노인 사회적 시설 현황

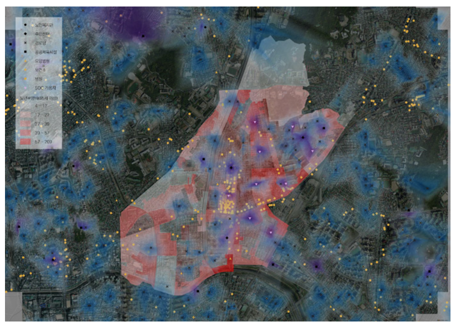
노년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비
* 붉은색이 진할수록 노인 인구가 많다고 유추

노인 사회적 SOC 적용



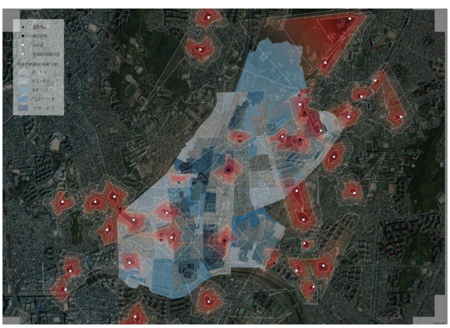
노년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비
* 붉은색이 진할수록 노인 인구가 많다고 유추

노인 이용시설 전체 현황



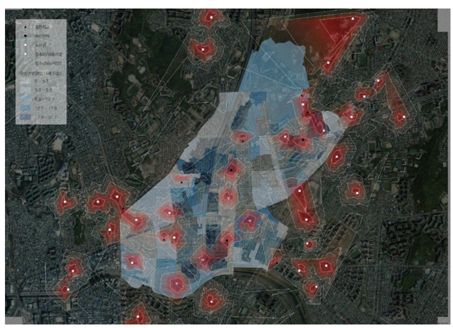
노년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비
* 붉은색이 진할수록 노인 인구가 많다고 유추

노인 이용시설 전체 현황



유소년부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 유소년(14세 이하) 인구의 비
* 푸른색이 진할수록 초등학생들이 많다고 유추

청소년 비대면학습지원 가능 시설 현황

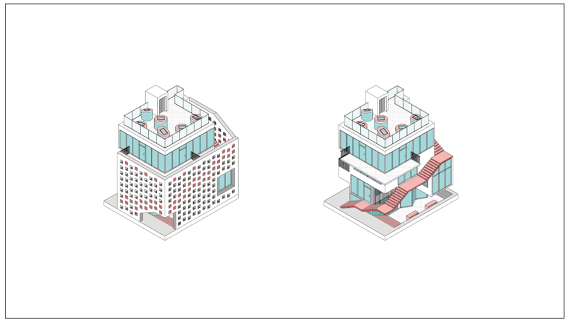


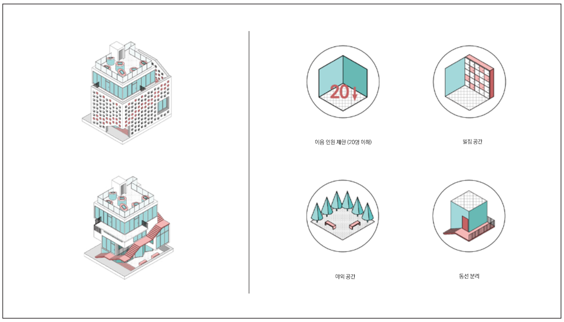
유소년 부양비_
생산가능인구(15세 이상 65세 이하) 100명에 대한 유소년(14세 이하) 인구의 비
* 푸른색이 진할수록 초등학생들이 많다고 유추

청소년 비대면학습지원 SOC 적용

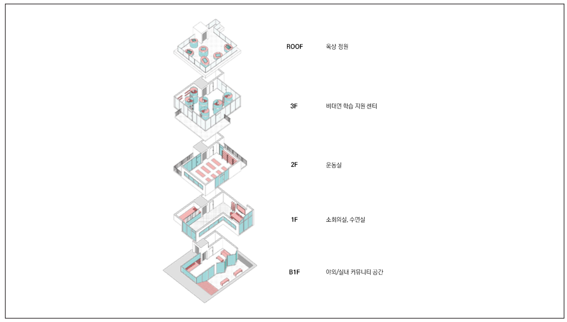
안연경

10분 복지관

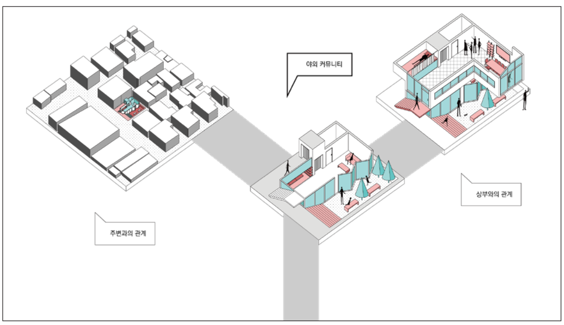




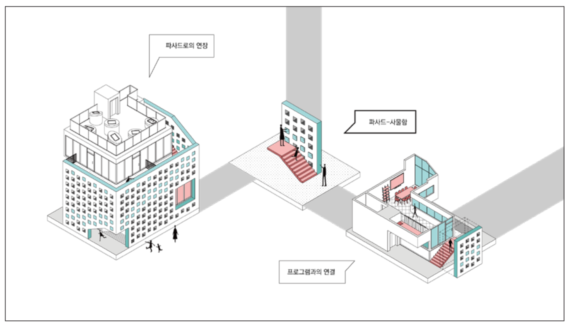
이용 인원 제한 (20명 이하)
밀집 공간
야외 공간
동선 분리



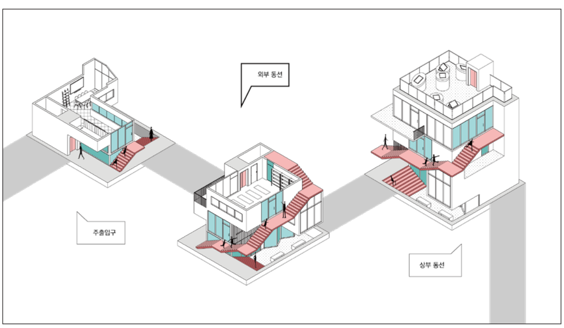
ROOF 옥상 정원
3F 비대면 학습 지원 센터
2F 운동실
1F 소회의실, 수면실
B1F 야외/실내 커뮤니티 공간



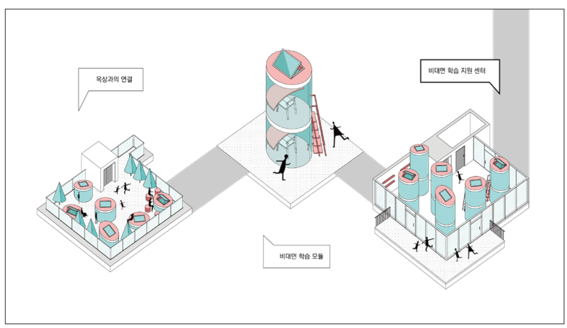
야외 커뮤니티
상부와의 관계
주변과의 관계



파사드로의 연장
파사드-사물함
프로그램과의 연결



외부 동선
주출입구
상부 동선



옥상과의 연결
비대면 학습 지원 센터
비대면 학습 모듈

PROSPECTUS
2020-2021

건축학전공 개요

PROGRAM OVERVIEW

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 국제건축학인증을 획득하였다.

다섯째, 졸업후 설계사무소, 건설사, 연구소, 공공기관 등에 진출하여 활발한 활동을 펼치고 있다.

1975
서울시립대학교 건축공학과 신설

1982
대학원 건축공학과 신설

1983
특수대학원 건축공학과 신설

1985
대학원 건축공학과 박사과정 신설

1996
건축·도시·조경학부로 통합 개편

2005
건축학부(School of Architecture and Architectural Engineering)로 개편

2007
국내 최초 건축학교육인증 획득

2009
건축학전공/건축공학전공 분리 모집

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 구축환경을 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 일을 할 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 운용하고 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.

2000
건축학전공/
건축공학전공 분리

2002
건축학전공 교육과정
국제기준에 따라 5년제로 전환

2003
5년제 건축학전공 인증대비 모의실사
및 건축공학전공 공학인증 준비
도시과학 특성화사업 대상학과 선정

2010
교육역량강화사업 대상학과 선정

2012
2차 건축학교육인증 획득

2017
3차 건축학교육인증 획득

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

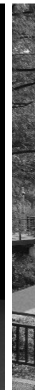
이 실행전략은 진리를 추구하고 공공의 가치를 중시하는 서울시립대학교의 교육 철학과 맥을 함께하는 것이며, 건축학전공의 세 가지 기본 목표와 밀접하게 연계되어 있다. 건축은 인문적 소양을 바탕으로 공공의 가치를 추구하는 학문이라는 것을 기본 전제로 한다. 이러한 관점은 교과과정, 스튜디오와 이론 수업, 국제 교류 프로그램을 비롯한 특별 프로그램, 교수 연구와 봉사 활동, 학생자치 활동 프로그램 등 교육 체계 전반에 걸쳐 반영되어 있다. 건축학전공의 교수진은 역사와 이론에 대한 탁월한 연구와 이해를 바탕으로 교육은 물론 대외활동을 활발하게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



4) 도시과학과의 긴밀한 협력

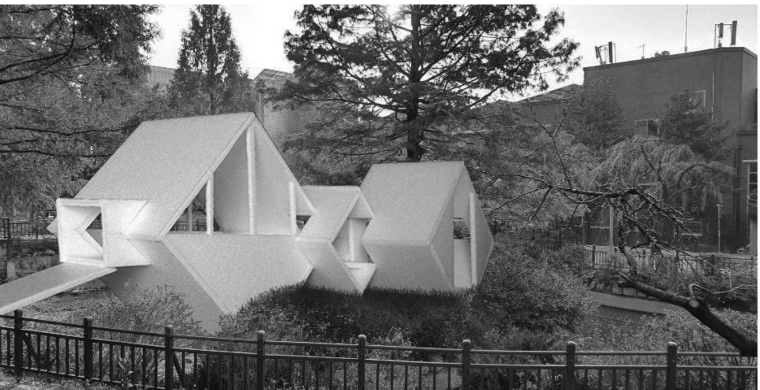
건축학전공은 건축공학, 도시공학, 도시행정학, 도시사회학, 조경학, 공간정보공학, 교통공학과 함께 우리 대학의 특성화 단과대학인 도시과학대학에 속해 있다. 이 학과의 교수진은 건축에 대한 기본적인 이해를 갖고 있으며 이러한 공감대 속에서 교류가 이루어지고 있다. 건축학의 가장 긴밀한 협력의 대상이 되는 전공들이 한 울타리 안에 속해 있음으로써 학생과 교수간의 협력과 교류를 확장할 수 있고, 건축 영역 밖의 넓은 안목을 기초로 한 리더십을 함양할 수 있는 체계를 갖추고 있다. 실제로 공동개설과목을 통해 직접적인 협력과 융복합적 교류가 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.

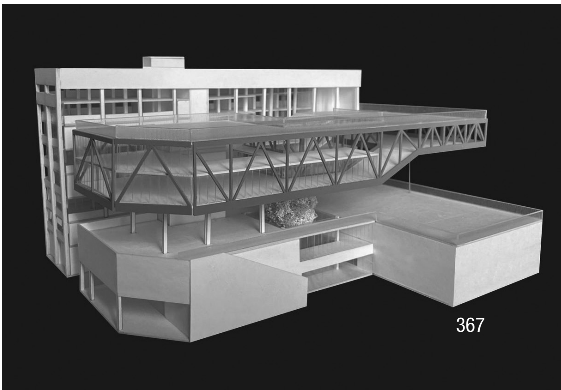
5) 변화에 대응하는 다양하고 유연한 교육

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 확장시켜야한다. 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, 환경심리

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 (MArch)
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
/ Mphil과정수료
한양대학교 대학원 건축학과 / 건축학석사
한양대학교 도시대학원 도시개발경영학과
/ 도시공학박사

Professor Emeritus

(고)유영진 Ryu, Young-Jin
Honerable Professor

한양대학교 건축공학과 졸
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)

윤주연
겸임교수 / 건축설계

겸임교수 / 건축설계
이화여자대학교 건축학전공 / 학사
네덜란드 베를라헤 도시건축학교 / 건축학석사
건축사 (KIRA)

정현
강사 / 건축설계

홍익대학교 목조형 가구디자인학과 학사
코넬 건축대학원 M.arch-I

심희준
겸임교수 / 건축설계

University of Stuttgart / 학사
University of Stuttgart / 건축학석사
독일건축사

김정섭
겸임교수 / 건축설계

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

이호락
겸임교수 / 건축설계

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

장수정
겸임교수 / 건축설계

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

정기정
겸임교수 / 건축설계

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

박현우
겸임교수 / 건축설계

경북대학교 건축공학과 / 학사
한양대학교 건축학전공 / 공학석사(건축학)
건축사 (KIRA)

황동욱
겸임교수 / 건축설계 및 디지털미디어

The Ohio State University / 학사
University of Pennsylvania / 석사

황동욱
겸임교수 / 건축설계 및 디지털미디어
The Ohio State University / 학사
University of Pennsylvania / 석사

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

김나운
겸임교수 / 건축설계
고려대학교 건축공학과 / 학사
Virginia Tech, U.S / 학사
TU Delft, Netherlands / 석사

김강산
강사 / 디지털미디어
Pratt Institute / 건축학사
Columbia University / 건축학석사

한유진
겸임교수 / 건축설계
서울대학교 건축학과 / 학사
Yale University of Archiyecture / M.Arch2
건축사 (KIRA)

이민우
강사 / 설계실무와계약방법론
서울대학교 건축학과 / 학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 석사
건국대학교 법학전문대학원 / 법학전문석사
변호사

이희원
겸임교수 / 건축설계
서울시립대학교 건축학전공 / 건축학사
UC버클리 환경디자인대학 / 건축학석사

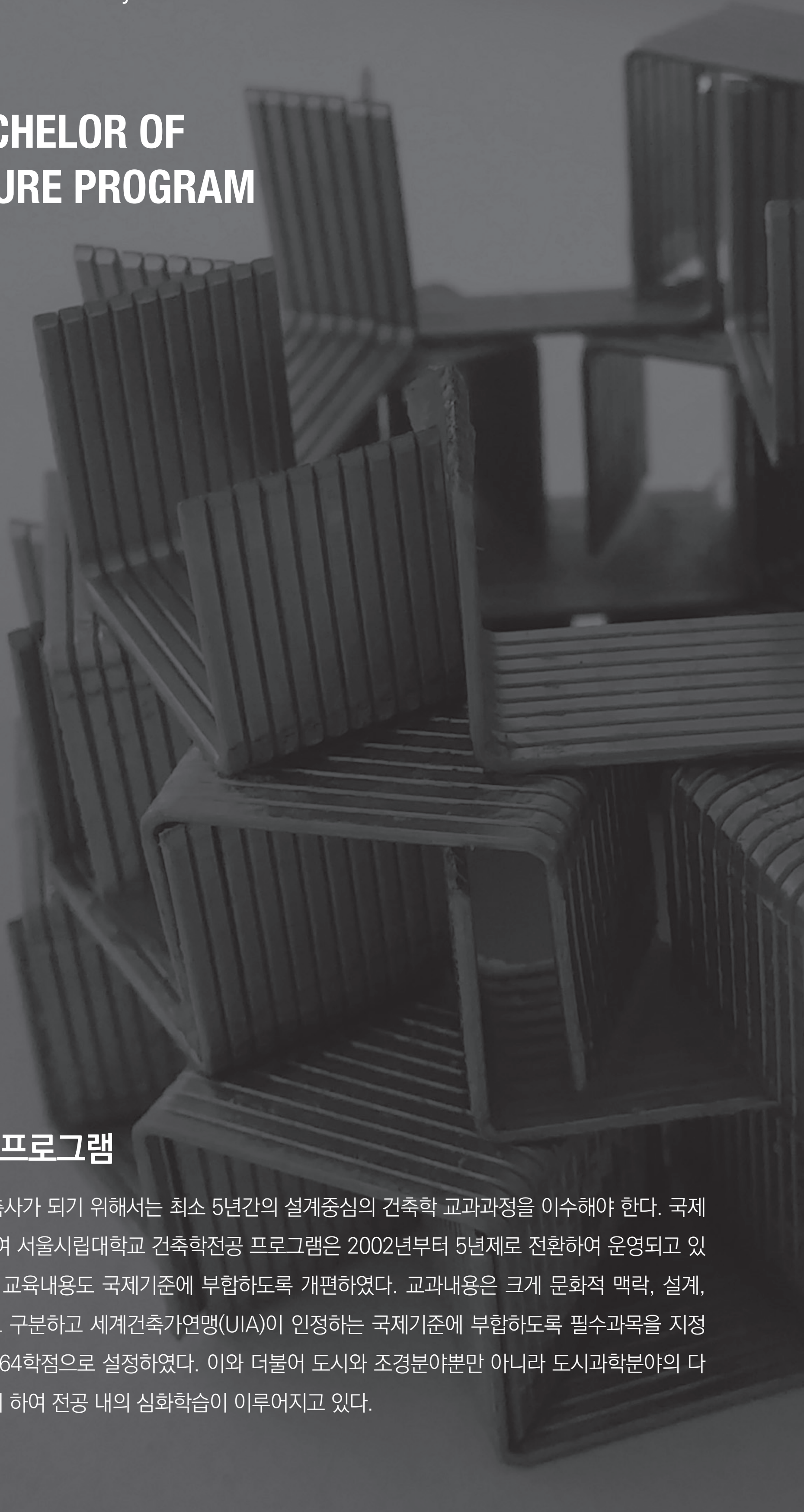
박도현
강사 / 건축디지털미디어실습
서울대학교 건축학과 / 학사
서울대학교 대학원 건축학과 / 공학석사

이봉
강사 / 건축과지속가능성
한양대학교 건축학과 / 학사
한양대학교 대학원 건축학 / 석사

Department of Architecture University of Seoul

2020-2021

5-YEAR BACHELOR OF ARCHITECTURE PROGRAM

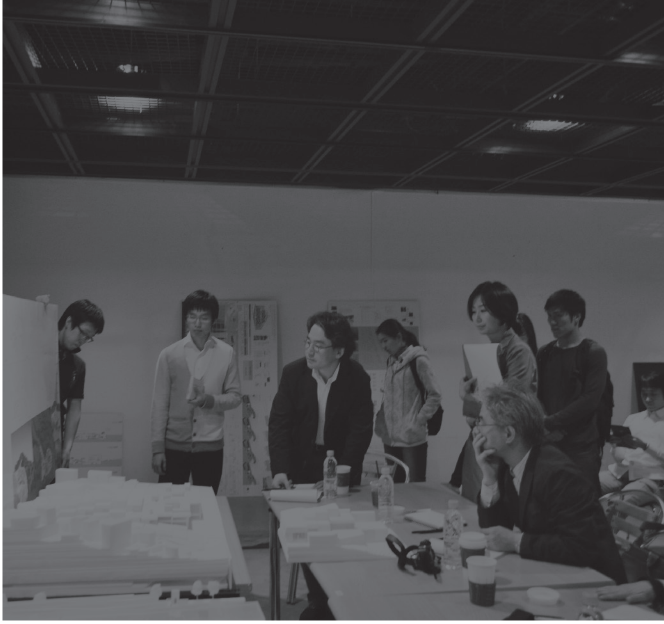


5년제 건축학사 프로그램

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.

3학년 | 기술과 사회적 역할 강화

Technology and Society

본격적인 전공 심화과정의 시작으로, 테크놀로지와 관련되는 기술심화과목, 주거론,행태,문화등 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.

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.

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

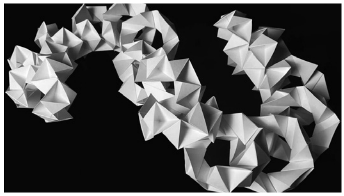
5-YEAR ARCHITECTURAL PROGRAM OVERVIEW

DESIGN STUDIOS

CORE STUDIOS

봄 학기

1학년

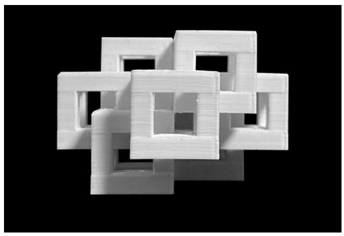


기초설계 I
형태와 공간의 기본원리 / 인체와척도
observation and expression / architectural lexion

2학년

건축설계 I
프로그램과 기본구법
program and basic tectonics

가을 학기



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

건축설계 II
단일건물의 복합기능
multiple functions in a building

2020-2021

문화적 맥락
(역사·행태·환경·도시)

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

기술

건축구조의이해 / 건축재료와응용 / 건축구조디자인 / 건축환경계획
건축설비계획 / 빌딩시스템 / 건축시공학개론

실무

건축현장및인턴쉽I / 건축현장및인턴쉽 II / 건축법규 / 건축제도와정책
건축경영과창업 / 도시과학대학현장실습 I

SPECIAL PROGRAMS

국제 교환학생 프로그램

봄/가을 정기 강연

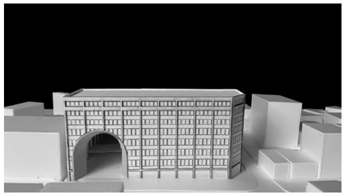
ADVANCED STUDIOS		B_ARCH STUDIOS

3rd Year

건축설계 Ⅲ
리노베이션
renovation

건축설계 Ⅳ
도시와건축
interdisciplinary collaboration & convergence

4th Year

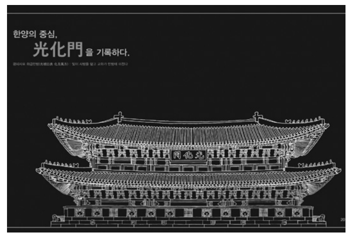


건축설계 Ⅴ
빌딩테크놀로지
building technology

건축설계 Ⅵ
건축사고의 전문적 구현
design and practice for construction

5학년

건축설계 Ⅶ
독자성과 전문성
comprehensive and independent thesis project



건축설계 Ⅷ
연구중심주제심화
design and research

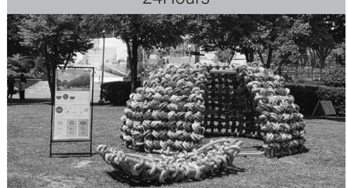
타과 전공선택 인정과목

건축공학전공 : 건축공학개론, 철근콘크리트공학, 철골구조학, 컴퓨터의공학응용, 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, 도시과학현장실습 Ⅱ –Ⅵ

디지털잼

1:1(Learning by Building)

24Hours



아시아건축 도시연합 (ACAU)

포트폴리오 공모전

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 문명사을 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 고직건축과 중세 상업도시의 형성, 그리고 르네상스 이후 바로크, 신고전주의기까지 건축이론과 문화사의 흐름을 중심으로 수업을 진행한다.

서양근대건축 41615(3.3.0)

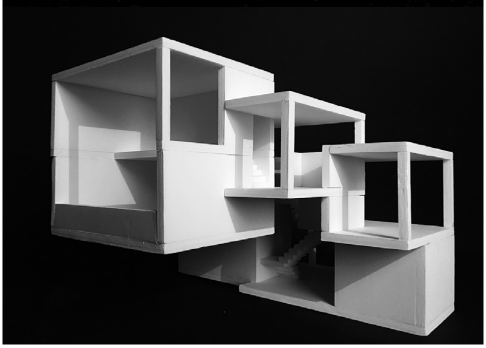
Renaissance to Nineteenth Century Architecture

서양근대건축은 서양고전중세 건축을 이어받아 18세기 이후부터 20게기 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 구축재료별 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.



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, 렘 콜하스 등 20세기의 대표 건축가를 중심으로 살펴본다. 이를 통해 서구 고전 건축의 시스템에서부터 근대적인 구조, 공간, 설비 체계가 수용되는 방식을 탐구한다.

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 항로 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.

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 연구사를 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.

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, 다이아그램, 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.

건축경영과창업 46006(3.3.0)

Business of Architecture and Startups

프로젝트의 수주와 업무수행 과정에서의 건축사의 역할과 사무소를 개설하고 사업을 진행하는 창업자로서 건축사가 갖추어야 할 전문적 지식과 실무능력, 건축법규, 건축사사무소의 운영과 관리 등을 이해한다. 또한, 전문직으로서의 건축사의 책임과 권리와 의무, 직업윤리를 학습하여 경영과 창업에서 갖추어야 할 윤리를 배운다.

공간과프로그래밍 41632(3.3.0)

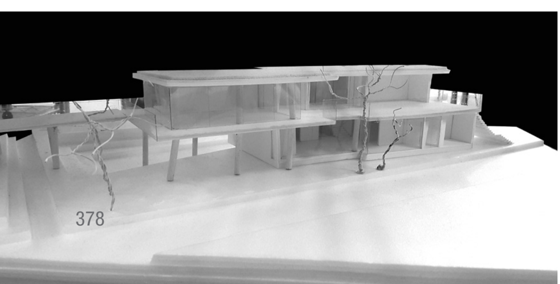
Architectural Space and Programming

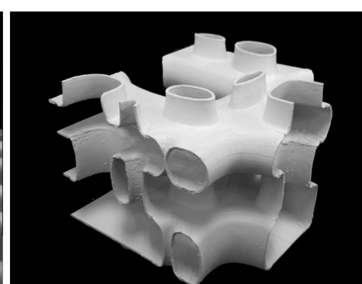
건축물에 필요한 실의 구성과 각 실의 규모 계획을 익힌다. 이러한 작업은 설계를 시작하기 위한 프로젝트의 규모와 비용을 예상하기위한 것이며 학생들은 주어진 대지에 대한 조사를 시작으로 간단한 프로그램을 개발하는 것으로 연습을 한다. 먼저 프로그램의 종류가 정해지고 동선을 따라 경험다이어그램을 작성한다. 각 활동에서 일어나는 행위와 그 행위의 치수 및 수반되는 공간 치수, 가구 치수를 파악하여 단위공간의 치수를 정하고 이 단위공간들을 의도하는 바에 맞게 구성하여 전체의 프로그램을 만들어 본다.

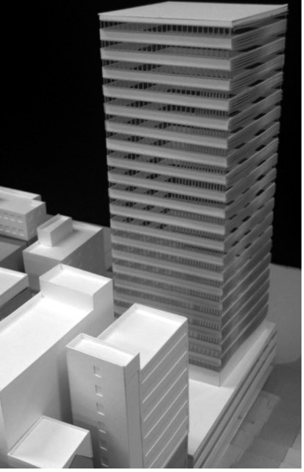
건축과문화 41633(3.3.0)

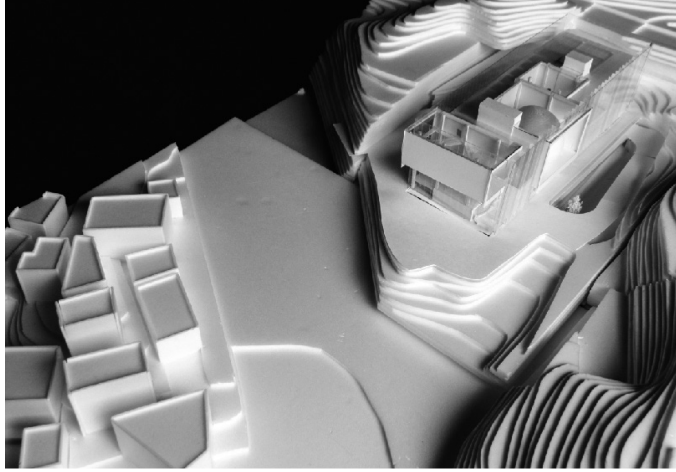
Architecture and Culture

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 사회구조와 전통, 각종 사상적 기초 등이 어떻게 건축에 포섭되어 있는가를 묻고 대답하는 방식의 강의로 이루어지며, 문화적 맥락이라는 차원에서 건축의 위치를 재확인하고 다양한 참고문헌을 통해 단편적 지식을 구조화 하는 방법론을 습득한다.









건축설계 I

41641(4.0.8)

Architectural Design I

기초설계에서 익힌 시각적 의사전달기술을 사용하여 사용자와 공간의 요구에 대한이해, 재료의 물성에 대한 이해, 구조시스템에 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 학문분야나 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

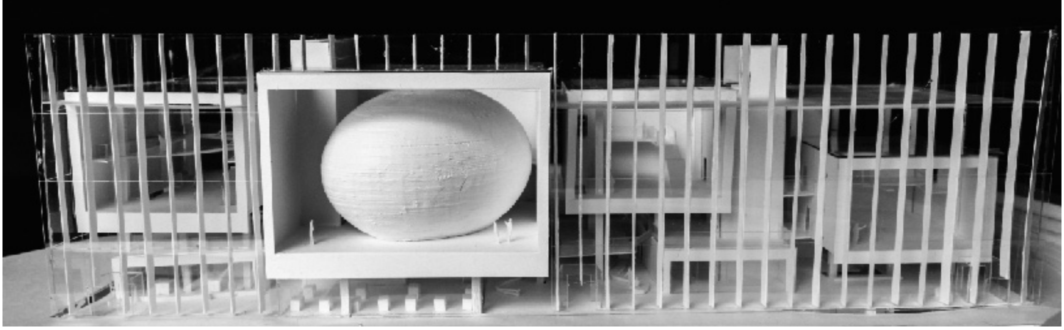
기존 건물을 평가하여 물리적, 구조적 재구축과 새로운 기능과 용도의 제안을 통해 변화하는 사회에 대한 적응적 건축계획 방안을 제시한다. 지속가능한 건축을 위한 환경적 효과를 달성할 수 있는 다양한 전략과 기술을 도입하여 재료와 파사드 디자인을 다룬다. 그리고 노후화된 건물의 안전과 성능을 확보하기 위한 법적 규제를 이해하고 이를 위한 설계, 계획적 요소들을 고려한다.

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.

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 상세 디자인을 학습한다. 재료의 본질 및 성질, 개념, 사용 방식에 대한 이해를 바탕으로 다양한 재료들을 통해 가능한 물질성을 탐구하고 표현 방식들을 탐색한다.

캡스톤건축설계 46002(6.2.12)

Capstone Architectural Design Studio

건축분야의 다양한 진로 개척을 위해 이론과 디자인, 기술과 디자인을 접목하는 것을 목적으로 한다. 건축설계에서 습득한 전반적인 지식과 경험을 토대로 주제를 선정하고 건축물로 통합하는 것이 건축설계Ⅶ의 목적이라면, 캡스톤건축설계는 학생들의 관심주제를 다양한 진로를 고려하여 발전시키면서 팀작업의 과정을 포함시켜 다양한 관심사를 포괄하는 협업을 추구한다.

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.

건축구조의이해 46004(3.3.0)

Understanding of architectural structure

건물의 안정성을 위해서 기본적으로 하중 메커니즘, 응력, 변형에 관한 이론과 지식을 습득한다. 건축 구조부재의 구조계산에 국한되지 않고 디자인 요소로소 어떤 가능성이 있는지 연계하여 접근한다. 이를 바탕으로 학생들 스스로 구조부재를 능동적으로 계산 및 시스템의 배치를 할 수 있는 테크닉을 직접 배운다.

건축구조디자인 46005(3.3.0)

Design of architectural structure

건축 구조의 변화와 적용을 역사적으로 살펴보고, 건축물에서 구조 개념의 중요성과 바람직한 역할을 이해하는 것이 주요 목적이다. 이를 위해 다양한 구조물들을 시청각 자료를 통해 답습하며 과거 혹은 현재의 학생 본인들의 설계 프로젝트를 구조적으로 분석해 본다. 또한 학생들이 직접 설계하여 모형으로 만들어보는 실습과정을 통해서 3차원적인 결과물을 도출한다.

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.

빌딩시스템 46003(3.3.0)

Building System

다양한 구조시스템과 재료의 물성에 대한 이해를 바탕으로 설계에 직접 통합될 수 있는 구조디자인 테크닉을 배우는데 목적을 둔다. 이를 위해 독특한 하중경로를 배경으로 하는 실제 프로젝트의 사례를 살펴보고 실제로 모형 혹은 도면화를 통해 자신 만의 디자인 개념을 구현해 본다. 무엇보다 학생들의 건축설계에 보다 긴밀하게 연계하기 위해 지도교수가 학생들의 건축설계 결과물을 연계하여 직접적으로 교육한다.

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)

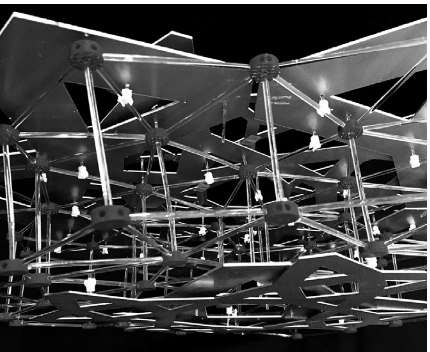
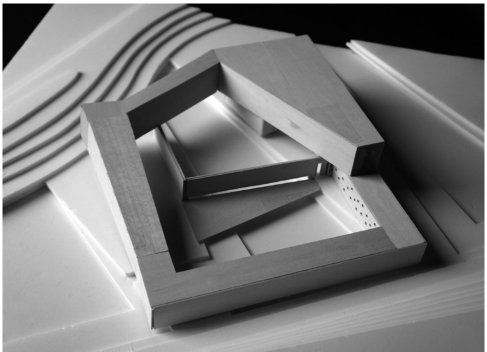
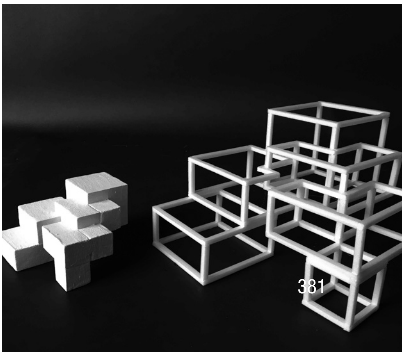
Construction Site / Practice Internship II

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 선발 과정을 거친 건축 워크숍에 참가할 경우 학점을 부여받을 수 있다.

건축과지속가능성 46001(3.3.0)

Architecture and Sustainability

지구환경보전에 대한 건축가의 책임을 인식하면서 환경측면에서 지속가능한 디자인을 성취하기 위한 다양한 원리와 원칙을 이해하고 실제 적용방식에 대해 익힌다. 친환경건축의 역사로 부터 대지설계전략, 에너지절약형 건축, 건물의 외피, 친환경재료와 폐기물 등 지속가능성과 관련된 이슈들을 다루게 되며 실내공간으로부터 도시적 스케일에 이르기까지 자연과 인공적 컨텍스트상의 다양한 사례분석을 통하여 건축과 지속가능성의 개념을 익히고 건축과 도시설계에서 지속가능한 환경을 실현할 수 있는 다양한 전략들을 이해할 수 있게 된다.

디지털미디어I 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 정보기술을 습득하여 건축설계 실무에 적용할 수 있는 안목을 배양하여 건축설계 각 과정에 폭 넓은 연계성을 가진다.

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 접점공간의 의미를 공공성에 주목하여 구체적으로 살피고, 도시계획과 건축의 중간영역으로 구분되는 도시설계와 지구단위계획의 다양한 이론과 건축설계에의 적용수법 등을 연구한다.

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.

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.

대지계획과설계 41826(3.2.2)

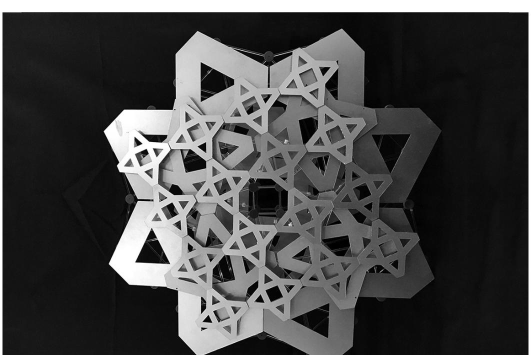
Site Analysis and Planning

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.

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 선험적 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 건강에대한 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)

Intership 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.

건축디지털미디어실습 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 Researh

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. 건축설계VI을 포함 건축설계과목 6학기를 이수한 후에 수강 가능하다.

건축학전공 교과과정 이수모형 2020

			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)	현대건축론I(3)
	설계		기초설계I(4)	기초설계II(4)	건축설계I(4)	건축설계II(4)	건축설계III(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 소계			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 소계			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, 서양미술사I

6)도시사회학과: 환경과도시

7)도시과학대학: 도시과학의이해

	3학년	4학년		5학년		학점	
	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
						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) 건축현장및인턴쉽I(1) 건축현장및인턴쉽II(1)	현대건축론II(3) 동양건축사(3) 건축현장및인턴쉽I(1) 건축현장및인턴쉽II(1)		건축제도와정책(3)	48	
					건축설계VIII(4)	4	
					연구중심주제심화		
	9	5	8		7	52(18과목)	
						158	

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

건축학전공 교과과정 이수모형 2021

			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				공간과프로그래밍(3)	한국건축사개론(3)	현대건축론I(3)
	설계		기초설계I(4)	기초설계II(4)	건축설계I(4)	건축설계II(4)	건축설계III(6)
			형태와 공간의 기본원리 / 인체와척도	안과 밖 / 단위공간 / 대지	프로그램과 기본구법	단일건물의 복합기능	리노베이션
	기술 디지털	구조			건축구조의이해(3)		
		환경					건축환경계획(3)
		시공				건축재료와응용(3)	
		디지털			디지털미디어I(3)	디지털미디어II(3)	
	실무						
개설 전공필수 소계			4	4	13	13	12
전공선택	이론		건축학개론(2)		서양고전중세건축(3)	서양근대건축(3) 계획과설계(3)	건축과문화(3) 건축과행태(3) 도시과학대학현장실습I(3)
	설계						
개설 전공선택 소계			2		3	6	6
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, 서양미술사I

6) 도시사회학과: 환경과도시

7) 도시과학대학: 도시과학의이해, 도시과학대학현장실습 II ~ VI

	3학년	4학년		5학년		학점	
	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
						11	35
						24	
	건축과지속가능성(3)	도시설계론(3)				15	
	건축설계IV(6)	건축설계V(6)	건축설계VI(6) 졸업설계연구(1/계절)	건축설계VII(6) (졸업설계및논문)		47	
	도시와건축	빌딩테크놀로지	건축사고의 전문적 구현	독자성과 전문성			
		빌딩시스템(3)				6	
	건축설비계획(3)					6	
			건축시공학개론(3)			6	
						6	
			건축법규(3)		건축경영과창업(3)	6	
	12	12	13	6	3	92(25과목)	
	주거론(3) 대지계획과설계(3) 건축구조디자인(3)	한국건축론(3) 건축현장및인턴쉽I(1) 건축현장및인턴쉽II(1) 건축디지털미디어 실습(3)	현대건축론II(3) 동양건축사(3) 건축현장및인턴쉽I(1) 건축현장및인턴쉽II(1)		건축제도와정책(3)	48	
					캡스톤건축설계(4)	4	
					연구중심주제심화		
	9	8	8		7	52(20과목)	
						158	

※ 건축현장및인턴쉽I은 전공선택과목이지만 건축학교육인증을 위하여 필수과목처럼 운영됨.

※ 졸업설계연구는 2020학년도 건축설계Ⅶ을 수강하는 학생부터 필히 이수하여야 함.
〈건축설계Ⅵ(4학년 1학기 → 졸업설계연구(4학년 겨울계절) → 건축설계Ⅶ(5학년 1학기)〉

※ 서울학 통섭전공 교과목(서울학전공) : 한국건축사개론, 한국건축론, 건축과문화

학생수행평가기준과 교과목 매트릭스 2020

STUDENT PERFORMANCE CRITERIA

교과과정 \ 수행평가기준				건축적사고			
				1	2	3	4
인증항목구분	학년-학기	교과목 번호	과목명(학점)	건축과 과학기술 및 예술	세계 건축의 역사와 문화	한국 건축과 전통	건축과 사회
건축적사고 19과목	1-1	41601	건축학개론(2)	●			●
	2-1	41632	공간과프로그래밍(3)				●
	2-1	41610	서양고전중세건축(3)	●	●		●
	2-1	41806	디지털미디어I(3)				
	2-2	41616	한국건축사개론(3)	●	●	●	●
	2-2	41615	서양근대건축(3)	●	●		●
	2-2	41873	계획과설계(3)				●
	2-2	41825	디지털미디어II(3)	●			
	3-1	41620	현대건축론I(3)	●	●	●	●
	3-1	41872	건축과행태(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	현대건축론II(3)	●		●	●
설계 10과목	1-1	41848	기초설계I(4)				
	1-2	41849	기초설계II(4)				
	2-1	41641	건축설계I(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)				
	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	건축현장및인턴쉽I(1)				
		41797	건축현장및인턴쉽II(1)				
	4-2	41624	건축법규(3)				●
	5-2	41628	건축제도와정책(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			

건축적사고		설계										기술						실무				
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
인간행태와 공간	지속가능한 건축과 도시	건축 소통능력	형태 및 공간구성	조사 및 분석	대지 계획	무장애 설계	안전 및 피난 설계	건물시스템 통합설계	리모델링 설계	건축과 도시설계	종합 설계	구조원리와 시스템	환경 조절 시스템	건축 설비 시스템	디지털 활용기술	건축재료와 구성방법	시공 및 건설관리	건축사의 책임과 직업윤리	프로젝트 수행과 건축사의 역할	건축사 사무소의 운영과 관리	건축법 및 관계 법령	전공필수여부
●																		●	●			
●				●	●																	●
		●	●												●							●
																						●
●				●																		
		●													●							
																						●
●	●																					
●																						
															●							
	●												●									●
					●																	
●	●																					
●	●																					●
		●	●																			●
●		●	●																			●
●		●	●	●	●																	●
●		●	●	●	●																	●
		●	●	●	●	●		●														●
	●	●	●	●	●					●												●
			●			●	●		●		●				●							●
					●	●	●	●	●	●	●				●							●
																						●
				●						●	●				●							●
				●																		
												●										●
																●						●
																●	●					●
												●										
												●	●	●								●
												●										●
													●	●								●
													●	●								●
																			●	●		
																			●			
																		●			●	●
	●																				●	
																		●	●	●	●	●

통섭영역 또는 인성영역 (3)	
인문사회영역 (3)	
컴퓨터[웹디자인] (2)	
교양선택군 중 택일(16학점)	
철골구조학, 컴퓨터의공학응용, 건축공정관리및실습, 건축공기조화설비, 건설사업관리, 건축구조계획, 건축환경성능, 건설경영	
조경학개론, 조경계획, 서양조경문화론	환경과도시
기초회화실기, 한국미술사, 서양미술사I	도시과학의이해

학생수행평가기준과 교과목 매트릭스 2021

STUDENT PERFORMANCE CRITERIA

교과과정 \ 수행평가기준				건축적사고			
인증항목구분	학년-학기	교과목 번호	과목명(학점)	1 건축과 과학기술 및 예술	2 세계 건축의 역사와 문화	3 한국 건축과 전통	4 건축과 사회
건축적사고 19과목	1-1	41601	건축학개론(2)	●			●
	2-1	41632	공간과프로그래밍(3)				●
	2-1	41610	서양고전중세건축(3)	●	●		●
	2-1	41806	디지털미디어I(3)				
	2-2	41616	한국건축사개론(3)	●	●	●	●
	2-2	41615	서양근대건축(3)	●	●		●
	2-2	41873	계획과설계(3)				●
	2-2	41825	디지털미디어II(3)	●			
	3-1	41620	현대건축론I(3)	●	●	●	●
	3-1	41872	건축과행태(3)				●
	3-1	41633	건축과문화(3)	●	●		●
	3-2	46001	건축과지속가능성(3)				●
	3-2	41826	대지계획과설계(3)				
	3-2	41622	주거론(3)				●
	4-1	41621	한국건축론(3)			●	●
	4-1	41922	건축디지털미디어실습(3)				
	4-1	41827	도시설계론(3)				●
	4-2	41625	동양건축사(3)		●	●	
	4-2	41627	현대건축론II(3)	●		●	●
설계 10과목	1-1	41848	기초설계I(4)				
	1-2	41849	기초설계II(4)				
	2-1	41641	건축설계I(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)				
	4-계절학기	41945	졸업설계연구(1)				
	5-1	41647	건축설계VII(6) = 41631 졸업설계및논문				
	5-2	46002	캡스톤건축설계				
기술 8과목	2-1	46005	건축구조의이해(3)				
	2-2	41672	건축재료와응용(3)				
	3-2	46004	건축구조디자인(3)				
	3-1	41673	건축환경계획(3)				
	3-2	41676	건축설비계획(3)				
	4-1	46003	빌딩시스템(3)				
	4-2	41675	건축시공학개론(3)				
실무 6과목	4-1 / 4-2	41795	건축현장및인턴쉽I(1)				
		41797	건축현장및인턴쉽II(1)				
	3/4	41925	도시과학대학현장실습I(3)				
	4-2	41624	건축법규(3)				●
	5-2	41628	건축제도와정책(3)				●
	5-2	46006	건축경영과창업(3)				

교양필수	의사결정과토론 (2) / 대학영어(W) (2) / 일반수학 (3)			교양 선택군
	과학기술글쓰기 (2) / 대학영어(S) (2)			
타과 전공선택 인정과목 (최대 9학점까지)	건축공학전공			건축공학개론, 철근콘크리트공학, 도시계획론, 도시설계원론, GIS와도시공간분석
	도시공학과	조경학과	도시사회학과	
	산업디자인학과(시각디자인전공)	환경조각학과	도시과학대학	사진
기타	일반선택, 타과과목 등			

건축적사고		설계										기술						실무				
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
인간행태와 공간	지속가능한 건축과 도시	건축 소통능력	형태 및 공간구성	조사 및 분석	대지 계획	무장애 설계	안전 및 피난 설계	건물시스템 통합설계	리모델링 설계	건축과 도시설계	종합 설계	구조원리와 시스템	환경 조절 시스템	건축 설비 시스템	디지털 활용기술	건축재료와 구성방법	시공 및 건설관리	건축사의 책임과 직업윤리	프로젝트 수행과 건축사의 역할	건축사 사무소의 운영과 관리	건축법 및 관계 법령	전공 필수 여부
●																		●	●			
●				●	◐																	●
		●	●												●							●
																						●
●				●																		
		●	●												●							●
																						●
●	●																					
●																						
	●								◐	◐			●									●
					●					◐												
●	●																					
															●							
●	●																					●
		●	●																			●
●		●	●																			●
		●	●	●	●																	●
		●	●	●	●																	●
				●	●	●			●													●
				●	●					●												●
						●	●	●														●
						●	●	●			●				●				●		●	●
				●																		●
				●						●	●											●
				●																		
												●										●
																●						●
												●				●						
													●	●								●
													●	●								●
									◐			●	●	●			●					●
																●	●					●
																			●	●		
																			●			
																			●			
																		●			●	●
	●																				●	
																		●	●	●	●	●

통섭영역 또는 인성영역 (3)	
인문사회영역 (3)	
컴퓨터[웹디자인] (2)	
교양선택군 중 택일(16학점)	
철골구조학, 컴퓨터의공학응용, 건축공정관리및실습, 건축공기조화설비, 건설사업관리, 건축구조계획, 건축환경성능, 건설경영	
조경학개론, 조경계획, 서양조경문화론	환경과도시
기초회화실기, 한국미술사, 서양미술사I	도시과학의이해, 도시과학대학현장실습 I –VI

[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 도시설계를 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 지속가능한 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]

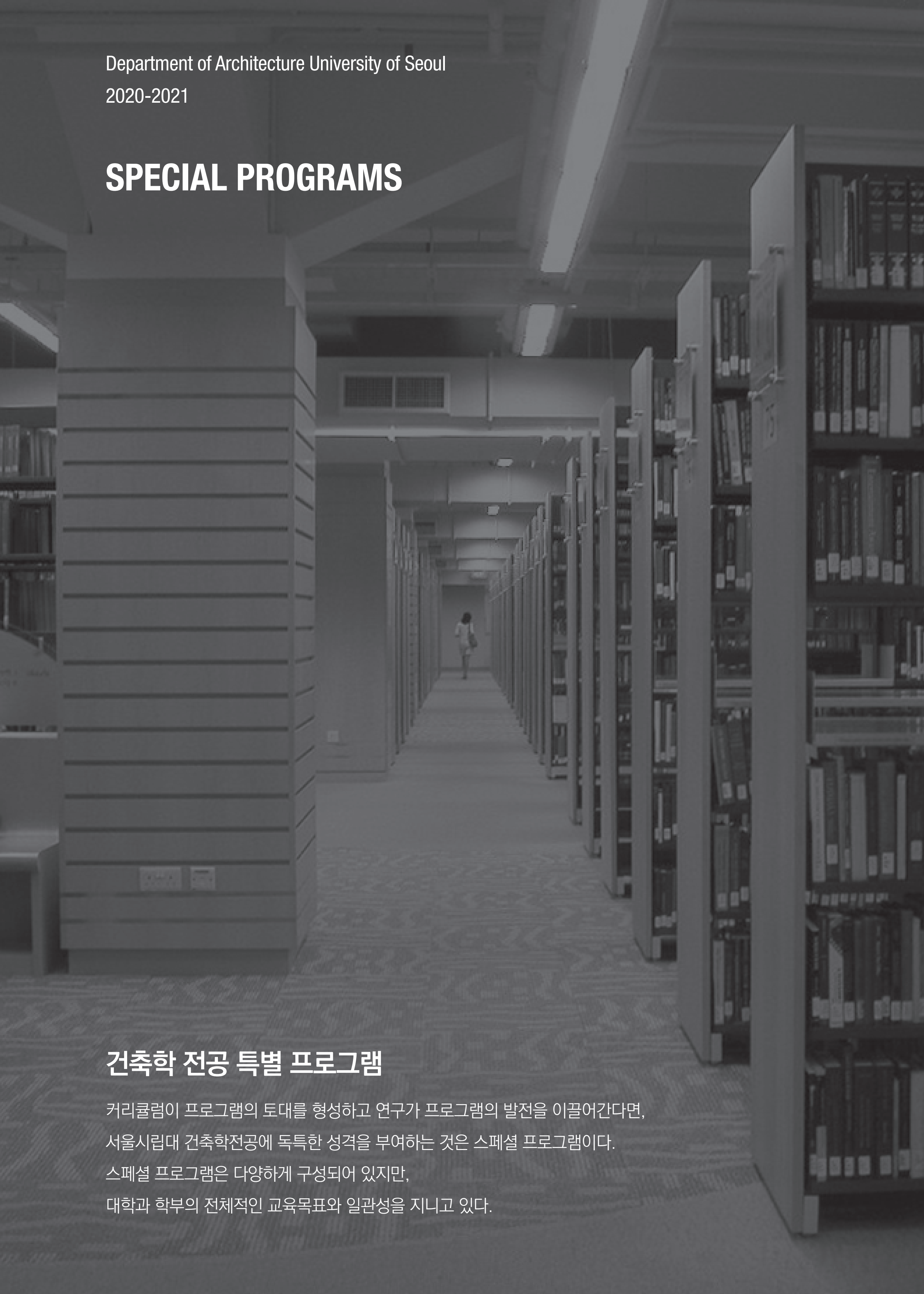
4개 수행평가 기준

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 수주, 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 제반 법령을 이해하고, 이에 따른 건축사의 법적 책임과 의무를 이해한다.



Department of Architecture University of Seoul

2020-2021

SPECIAL PROGRAMS

건축학 전공 특별 프로그램

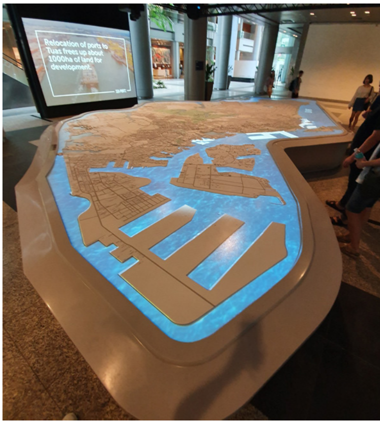
커리큘럼이 프로그램의 토대를 형성하고 연구가 프로그램의 발전을 이끌어간다면,
서울시립대 건축학전공에 독특한 성격을 부여하는 것은 스페셜 프로그램이다.
스페셜 프로그램은 다양하게 구성되어 있지만,
대학과 학부의 전체적인 교육목표와 일관성을 지니고 있다.

아시아 건축도시 연합(ACAU)

ASIAN COALITION FOR ARCHITECTURE AND URBANISM

아시아 건축도시연합(Asian Coalition for Architecture and Urbanism). 일명 ACAU는 아시아 건축도시의 논의를 위한 공동워크숍을 개최하기 위해 결성된 연합이다. 2004년 서울시립대학교, 국립싱가포르대학교, 상해의 동제대학교, 홍콩대학교, 태국의 어셤션 등 5개 대학의 연합으로 출범하여 현재는 말레시아의 국립말레이대학교, 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 '도시운하와 다시 관계 맺기' 라는 주제로 2010년에는 대만에서 '도시엮기(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. 2022년 1월 서울에서 'URBAN SKETCHBOOK'이라는 주제로 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.





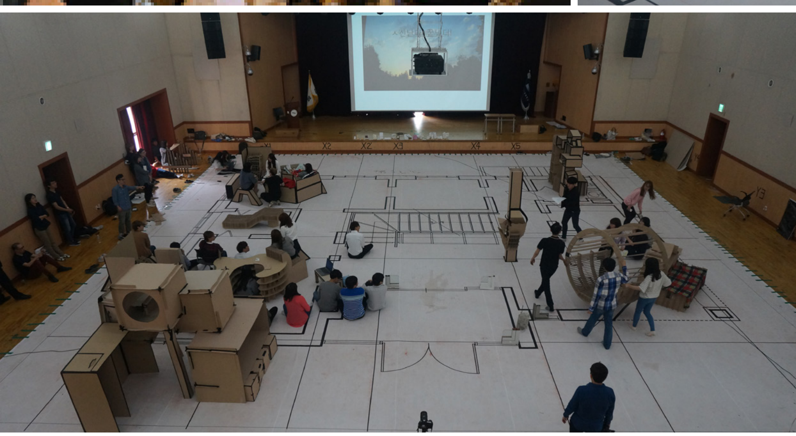
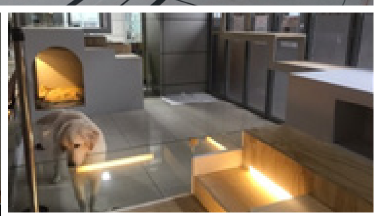
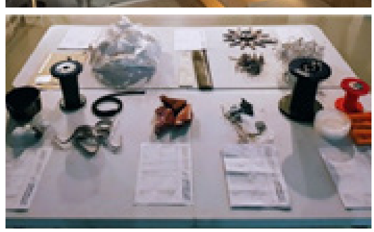



1:1

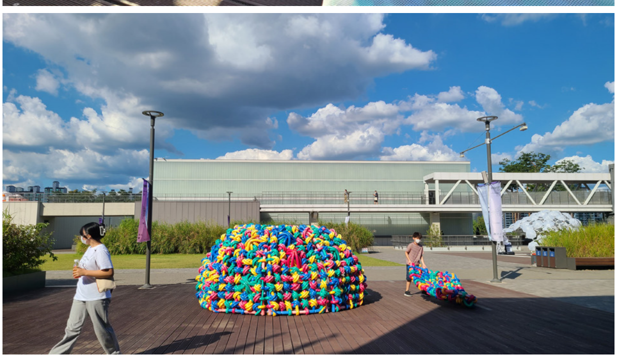
LEARNING BY BUILDING

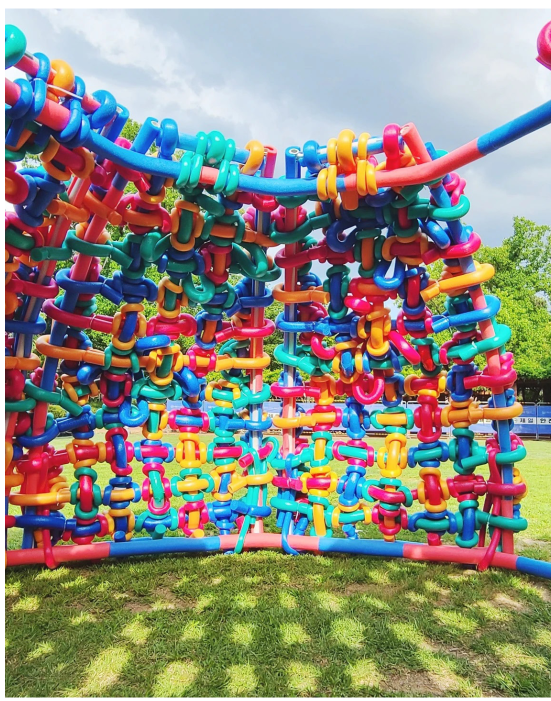
짓기 활동을 통한 설계교육의 일환으로 매년 3, 4학년 설계 정규과정을 통해 이루어지는 목구조 Mock-up 작업이다. 대학 캠퍼스 내에 작은 목조정자를 학생들이 직접 설계하고 건설하는 프로젝트로 운영하면서 2004년은 학생작품을 고정된 위치에 설치하여 휴식공간으로 활용하고 있다. 2009년부터 프로그램 이름을 목조정자 짓기에서 1:1로 바꾸어 재료를 국한시키지 않고 실물 크기의 구축물을 직접 시공해 보는 과제로 확대 실시하여 건축에서 구축이 가지는 의미를 교육하고 있다. 2010년에는 영암에서 기증 받은 한옥 자재를 이용하여 캠퍼스 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 현재까지 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. 2021년에는 'Prototyping for Material Exploration' 주제로 진행되었다.



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, 사간동 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. 2020년과 2021년에는 UAUS 작품모형을 제출하여 발표 후 심사과정을 거쳐 최우수작품을 본교 캠퍼스에 시공하였다.

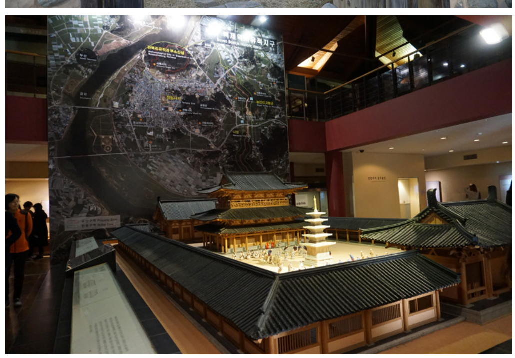




건축답사여행

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 후에의 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 갖추고자 하였다.



봄/가을 정기 강연 및 특별강연, 워크숍

SPRING/FALL LECTURE SERIES & SPECIAL LECTURE, WORKSHOP

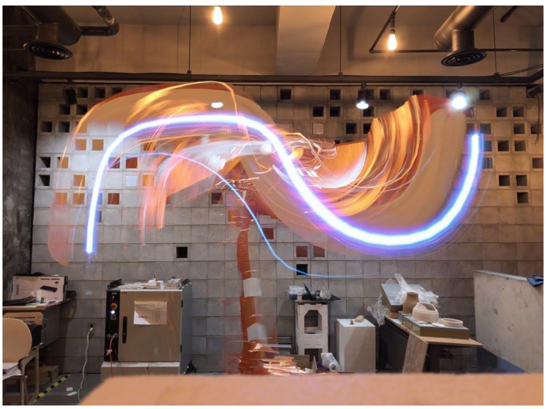
봄/가을 정기 강연은 건축, 도시계획, 조경, 미술, 인문학 분야의 명사를 초청해 정기 강연 혹은 세미나 형식으로 이루어진다. 학생들은 다양한 강연과 세미나에 자발적으로 참여할 수 있다.

2017 Spring Lecture Series PORTFOLIO
2017 Fall Lecture Series Film-Architecture 건축이 영화에 빠진 날
2018 Spring Lecture Series Generating Regeneration 도시재생의 실재
2018 Fall Lecture Series The Age of Creators 크리에이터들의 시대
2019 Spring Lecture Series Changing Society, Changing Community변화하는 사회, 변화하는 커뮤니티
2019 Fall Lecture Series 동문 부부 건축가
2021 Spring Lecture Series ARCHITECTURE 101
2021 Fall Lecture Series The Young Architects in the Local Era 로컬시대의 젊은 건축가들

디지털잼

DIGITAL JAM

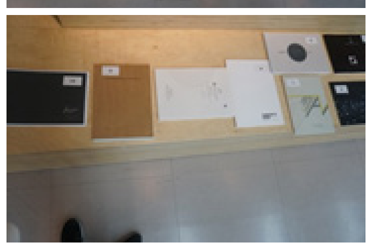
디지털 잼(Digital Jam) 우리 프로그램에서 디지털미디어를 탐구하고 학습하는 특별 활동의 총칭이다. 2009년 2학기 이후 정기워크숍, 초청강연, 강습회, 멘토링, 디지털 학습리소스 구축, 학생자치활동 등 다양한 형태로 학생과 교원들이 자율적으로 참여 하여 활발히 활동 중이다. 디지털미디어를 탐구하고 학습하는 특별활동의 총칭으로 빠르게 변화하는 디지털 기술과 기법을 학업에 자율적으로 활용하는 능력을 배양하고 급변하는 디지털 기술을 주도적으로 활용할 수 있는 인재를 양성하기 위해 다양한 형태로 진행한다. 2017년에는 “건축×로봇÷도시”로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



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.



Department of Architecture University of Seoul
2020-2021

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

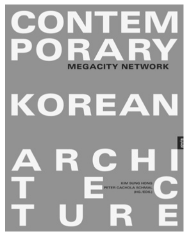
역사와 설계, 도시와 건축의 경계에서 서울과 한옥에 대하여 연구한다. 도시한옥은 전통한옥이 근대도시에 적응하면서 만들어진 건축유형이다. 역사도시건축연구실에서는 지형과 도시조직, 구법과 문화정체성에 주목하면서 서울의 한옥을 기록하고 설계하는 작업을 진행한다. 한편 서울은 동아시아의 역사도시이자 거대도시이다. 장소인문학적 관점에서 서울의 장소와 정체성을 정의하고, 역사도시경관의 원형과 보존에 대한 실천적 연구를 진행한다.

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.

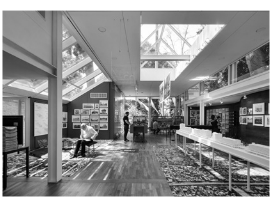


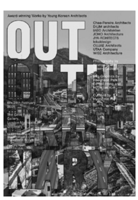
현대건축연구실

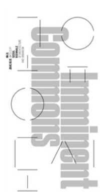
Research Group in Modern Architecture

Faculty Advisor_ Professor Pai, Hyungmin

현대건축연구실에서는 20세기 이후 서양, 아시아, 그리고 한국의 건축과 예술문화를 탐구한다. 역사, 이론, 비평, 큐레이팅은 건축과 예술을 구속하는 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 기율, 건축과 예술의 정치사회적 역할에 대하여 탐구하고 있다. 현학과 기회주의를 넘어서 논쟁이 가능하고 실천력이 있는 건축 담론을 생산하는 것이 가장 중요한 작업이다.





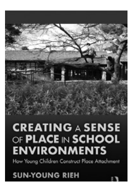


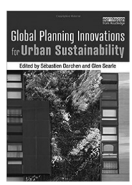
지속가능 건축도시 연구실

Sustainable Architecture & Urbanism Lab

Faculty Advisor_ Professor Rieh, Sun-Young

지속가능 건축도시 연구실은 삶의 질 향상을 위해 리서치기반의 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.



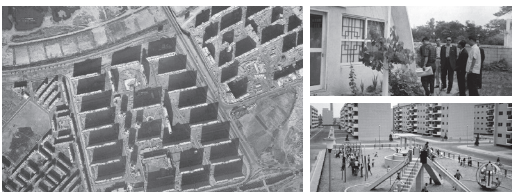


Department of Architecture School of Architecture & Architectural Engineering

주택도시연구실
Housing and Urban Design Lab

Faculty Advisor_ Professor Park, Cheol-Soo

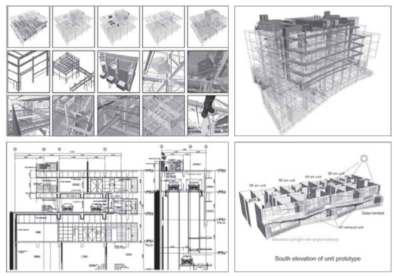
주택도시연구실은 주거와 도시의 사회문화사를 중심으로 주택과 도시건축에 연관된 역사, 이론과 정책 그리고 제도 등을 중심으로 실천적 연구방법과 현장학습에 주목한다. 특히, 일상공간과 공공공간에 대한 태도와 가치의 변화 과정을 주시하면서 변화의 동인이 갖는 문화적, 역사적, 사회적, 정책적 상관관계를 지속적으로 탐색한다. 이를 통해 적극적인 사회적 발언과 참여를 통해 바람직한 주거문화와 도시건축의 공공성 확보에 연구와 실천의 목표를 두고 있다. 연구와 세미나는 이를 위한 단편적 지식의 구조화 과정이며, 파편적 정보와 통합적 사고 배양을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



통합디자인연구실
Integral Design Studio

Faculty Advisor_ Professor Lee, Chung-Kee

통합디자인연구실은 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.



공간디자인연구실
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 서로 다른 성격과 스케일의 공간에 적용, 탐구하는 설계와 이론을 탐색하는 현장이자 스튜디오인 연구실에서는 다양한 프로젝트의 실제 작업과 더불어 건축설계의 지적재산권과 계약환경 개선을 위한 제안 등 다채로운 실무 연계 연구도 수행한다.

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

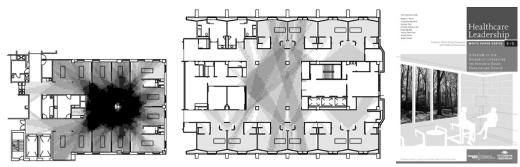
디자인정보연구실에서는 기술의 발달에 적응하는 정보화 사회의 현상에 주목하면서 정보기술을 능동적으로 활용하여 디자인 문제를 다각적으로 탐구하며, 건축과 환경을 창의적으로 발전시킬 새로운 기술을 제안하고 실험한다. 관심 연구 주제는 공간정보와 장소성, 사용자 경험에 의거한 디자인 방법론, 디지털 조형과 구법, 디자인 미디어와 인터페이스, 건축 정보의 유통 등이다. 창발적 진화를 거듭하는 건축 지식을 정보기술로서 규정하고 이를 실천할 수 있는 연구를 수행한다.

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.



건축사 연구실

Research Group in The History of Art and Architecture

Faculty Advisor_ Professor Lee Kang Kun

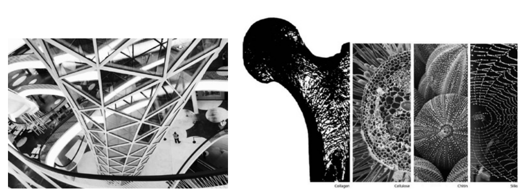
건축사 연구실은 역사학적, 이론적 탐구를 통해 전통건축의 계승과 현대적 적용을 모색하는 연구공간이다. 전통건축에 대한 다양하고 심화된 이해를 위해 건축 기법, 사상, 공간, 미술 등에 관한 세미나를 실시하는 동시에 동아시아 건축에 대한 탐구학습과 심화연구를 병행하고 있다. 건축문화재의 보존과 유지 등에 대한 실천적 연구에도 주목하고 있다.

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.

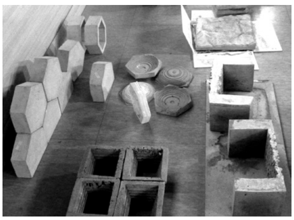


건축설계 연구실

Transdisciplinary Architectural Design Lab

Faculty Advisor_ Professor Yoon, Jungwon

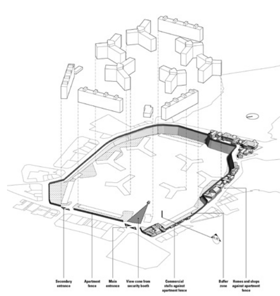
건축설계 연구실에서는 프로젝트 기반의 건축 설계 작업에, 물리적 환경, 사회적 관계, 생태 시스템을 변화시킬 수 있는 방법들에 대한 통학문적 접근 및 연구를 통합하고자 한다.
주로 건축 재료 연구 및 건축설계방법으로의 적용에 주목하여, 건축 설계와 구축을 생태, 경제, 기술 시스템과 어떻게 통합할 것이며, 지속가능한 건축 실무를 위해 어떻게 대응할 것이며, 새로운 사회 공동체를 구성하기 위해 디자인 방법을 어떻게 발전시킬 것이며, 일상의 경험과 대중의 인식을 어떻게 변화시킬 것인지를 탐구한다.

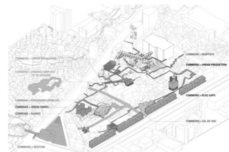


SEOULSCAPES LAB

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 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.



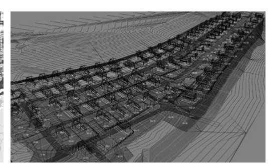


융합디자인 연구실

Convergence Design Lab

Faculty Advisor_ Professor Cho, Junhee

융합디자인연구실에서는 급변하는 사회의 건축에 대한 복잡다단한 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.



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 유수대학과 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 유수대학과 기관에서 현지문화를 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. 이제는 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 서울학 입니다. 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

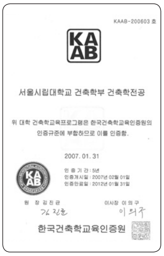
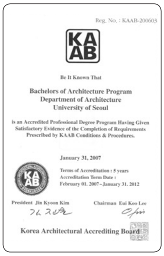
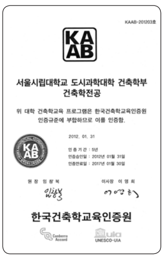
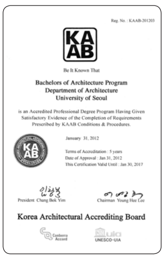
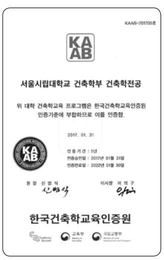
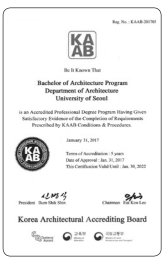
도시과학 대학원

도시과학 대학원은 이론과 실제를 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 건축명문으로 도약하는 계기가 되었으며 최고 수준의 교육내용과 환경을 지속하기 위한 노력을 계속하고 있다.

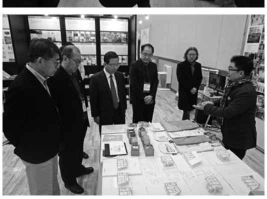
건축학 교육인증은 건축학 교육의 국제적 수준확보와 국제 수준의 건축사 양성과 매우 긴밀하게 연관되어 있다. 세계건축가연맹은 지난 1999년 북경에서 개최된 제21차 총회에서 "건축실무의 전문성에 대한 국제 권장기준 협정(The UIA Accord on Recommended International Standards of Professionalism in Architectural Practice)"을 채택하여 국제적 기준을 갖 추는 소정의 자격기준을 제시하였으며, 이는 국제적으로 공인된 교육과정에서 5년 이상의 정규 건축교육을 받고 일정한 기간 이상의 인턴 과정을 거친 후 건축사 자격시험을 통과하여야 국제적으로 공인된 건축가로서 인정할 수 있도록 하는 것이었다.

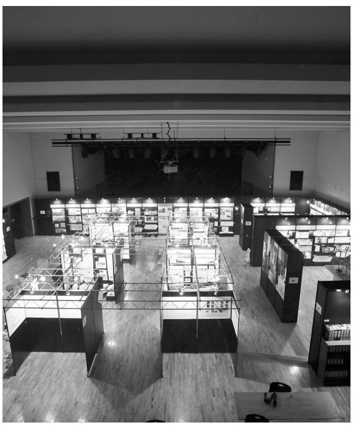
이같은 움직임에 따라 우리나라 대학의 건축학 교육과정은 지난 2002년부터 국제적 기준에 부합하는 교과과정의 개발과 개편, 학과 특성화 운영 프로그램의 개선 등이 집중적으로 이루어졌으며, 2002년부터 우리대학을 포함한 대부분의 대학이 5년제 과정으로 전환하여 2013년 현재 5년제 건축학과를 운영하는 대학은 전국적으로 70여 개에 이르고 있다.

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 최고등급인 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, 국내외 취업시 매우 유리하게 작용하고 있다.

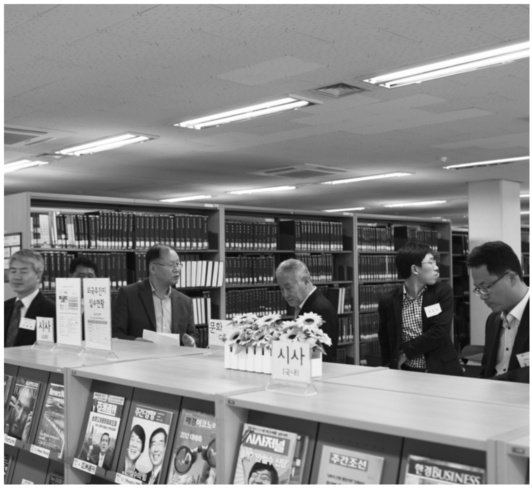




2006 인증 실사단 실사



2006 인증 보고회

2011 인증 실사단 실사

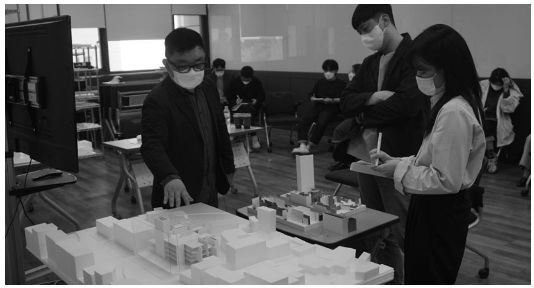


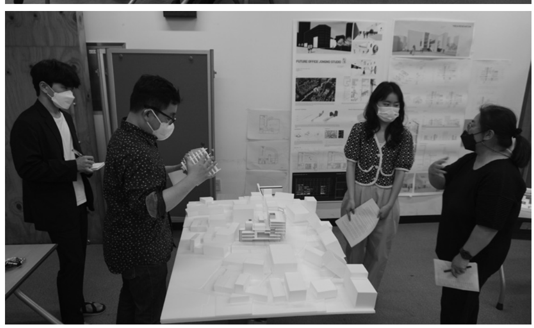
건축인의 밤
ARCHIVAL

20
20
-
20
21

과제전





서울시립대학교
UNIVERSITY OF SEOUL

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

Organized by 서울시립대학교 UNIVERSITY OF SEOUL

designed by_ HANA 02-2273-7294