

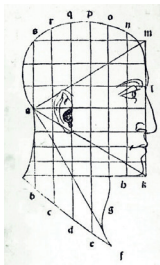
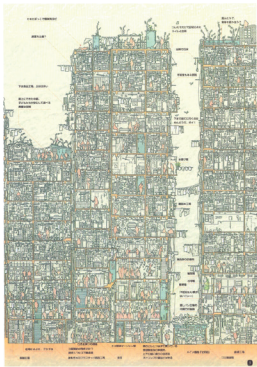
# 건축, 테크놀로지, 미디어

Architecture, Technology and Media

개설연도 : 2021~2023  
담당교수 : 정윤천 (yoonchunjung@hongik.ac.kr)

본 교과목의 목표는 건축에 관한 이해를 물리적, 형태적 구축에서 벗어나 테크놀로지와 미디어의 발전과정을 통해 실험 및 표현되는 한 형식으로 확장하는데 있다.

교과목의 주차별 학습내용은 건축이 역사적으로 기술과 재현 방식의 발전과정을 통해 어떻게 만들어지고 이해되었는지를 살펴봄, 이를 통해 4차 산업혁명속에서 건축을 재생산하고 활용하기 위한 이론적 배경을 제공하고자 한다.



# 우수 전공 대학혁신지원사업

4차 산업혁명 시대의 창의·융합형  
글로벌 인재 양성을 위한  
대학혁신지원사업

홍익대학교는 제3주기 발전계획의 비전 2025를 '4차 산업혁명 시대를 이끌 인재를 양성하는 글로벌 100대 대학'으로 정하고, 이 비전을 실현하기 위하여 3대 발전목표로 (1) 산업과 예술의 만남을 실천하는 창의적 융합인재 양성을 위한 내실화 및 국제화 추진, (2) 미래 산업에 기여하는 인재 양성을 위한 교육체계 구축, (3) 산학일체 캠퍼스 구현을 위한 연구 및 산학협력 역량 강화로 참고, 이러한 발전목표를 달성하기 위한 8대 추진전략을 수립하여 다양한 노력을 경주하고 있습니다.

2주기 대학기본역량진단평가에서 자율개선대학으로 선정된 우리 대학은 교육부 재정지원사업인 대학혁신지원사업으로 2019년부터 3년간 재정지원을 받아 대학의 발전계획과 연계하여 '4차 산업혁명 시대의 창의·융합형 글로벌 인재 양성을 위한 대학의 3대 발전목표 구현, 이라는 사업목표를 수립하고, 3대 혁신전략으로 교육 혁신전략, 연구 및 산학협력 혁신전략, 글로벌 혁신전략을 선정하여 추진하게 되었습니다.

대학혁신지원사업의 3대 혁신전략 중에서 중점 추진 분야는 교육 혁신전략 분야로 창의·융합 교육 플랫폼 구축, 사회 맞춤형 전공 교육 혁신, 창의·융합 교양 교육 혁신, 교육과정 인증제 등을 추진하여 교육의 내실화, 다양화 및 체계적인 교육의 질 관리를 통하여 4차 산업혁명 시대의 창의·융합형 글로벌 인재 양성을 위하여 최선의 노력을 다 할 것입니다.

대학혁신사업단장 김 영 식

## 대표 혁신사업

창의·융합 전공 · 교양 교육역량 강화



### 1. 창의융합 교육 플랫폼

- 창의·융합교육 중심 학사제도 유연화
- 융합전공 진로 탐색기회 확대
- 창의·융합 커뮤니티 활성화

### 2. 사회수요 맞춤형 전공교육

- 공모·경쟁방식을 통한 「우수전공교육프로그램」 지원
- Bottom-up 방식의 자율적인 창

### 3. 창의융합 교양교육 혁신

- 심화교양 - 전공 교육과정의 연계 강화
- 글로벌 역량 강화 추진
- 핵심역량 정비를 통한 교양 교육과정의 구조화 · 고도화

### 4. 교육과정 인증제

- 창의·융합교육 중심 전공교육과정의 인증체계 구축
- 중대 특유의 우수전공교육 모델을 개발하고 확산

# 우수 전공 대학혁신지원사업

홍익대학교 건축도시대학 건축학부

Undergraduate Research Opportunities Program  
Digital production and start-up

2021

UROP: 김주원 교수님

2021~2023

디지털 제작과 창업: 김한준 교수님  
건축, 테크놀로지, 미디어: 정윤천 교수님

2022~2024

융합 PBL: 조웅희 교수님, 서종관 교수님

Architecture, Technology and Media  
Project Based Learning Program

# 융합 PBL

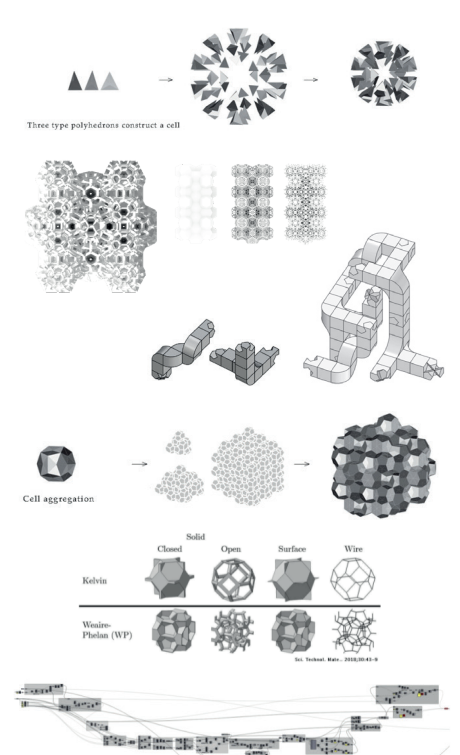
Project Based Learning Program

개설연도 : 2022~2024

담당교수 : 조웅희 (wcho@hongik.ac.kr), 서종관 (thsu@hongik.ac.kr)

4차 산업혁명으로 급변하는 세계에서 건축 분야의 창의적인 인재를 육성하기 위하여 건축재료이론 + 디지털디자인(3) 융합수업은 건축을 이루는 근본적인 요소들에 대한 이론적 배경과 더불어 첨단 지식기반의 뉴 테크놀로지를 도입하여 이루어지는 수업이다.

학생들은 건축에 사용되는 재료들의 철학적 측면과 역사적인 맥락과 실제 프로젝트에의 적용에 대하여 학습한다. 건축 재료의 이론에 대한 이해를 바탕으로 그림 프로젝트로 제작 실습을 진행한다. 자연과 인간의 형상으로부터 추상적인 건축 형태가 추출되는 과정을 컴퓨터이셔널 디자인 방법과 디지털 패브리케이션을 통해서 실제로 구현한다.



Where Industry Meets Arts  
HONGIK UNIVERSITY

# UROP

Undergraduate Research Opportunities Program

개설연도 : 2021

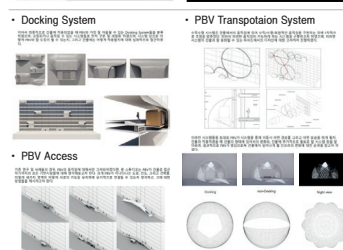
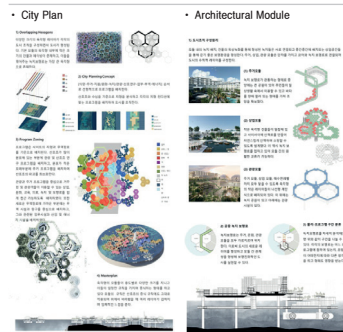
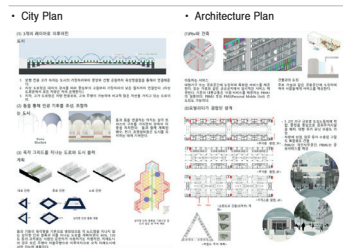
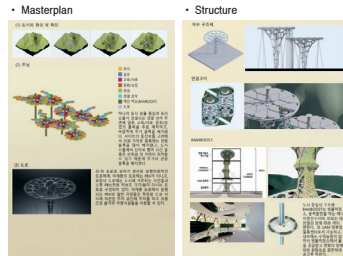
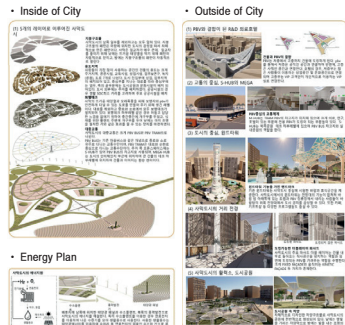
책임교수 : 김주원 (zaykim@hongik.ac.kr)

## UROP(학부생 산학연구 참여제도) 프로그램 개요

- 학석사연계과정 활성화 및 실무교육을 위한 비정규 교과과정으로 재로비 및 장학금 등 재정적 지원
- 공학분야의 산학 연구를 중심으로 도입 및 운영 후, 타 분야로 확대 산업체 임직원과 지도교수의 팀티칭을 원칙으로, 특정 기업체의 현 안해결을 주제로 하는 그룹 프로젝트 위주로 프로그램 진행(대학원 생은 멘토로 참여 가능)
- 산학협력 혁신전략 중 '가족기업 유치 및 활용' 프로그램과 연계 (가족기업의 문제해결을 주제로 하는 프로그램 진행, 가족기업의 임 직원이 UROP 교과과정의 담당강사 또는 멘토로 참여)
- 학업성취도가 우수한 고학년 학생들을 대상으로 교수 후견인 제도를 운영하여 교수의 산학 연구 참여 유도
- 산업체가 제시하는 다양한 현안 문제 해결에 참여함으로써 신산업 분야에 대한 이해 및 체험을 통하여 학생들의 지속적 발전 도모, 연구결과에 대한 논문발표 및 취업을 증가
- 프로그램 정착 후 정규 교과목으로 운영 (2020년부터는 학석사연계 과정 및 캠퍼스디자인 교과목을 대상으로 지원)

건축학과 4학년 재학중인 12명 학생들이 현대자동차 미래도시 산학 스튜디오 UROP로서 5개 스튜디오별 작업을 진행했다.

- 21.09.06 ~ 21.10.22: 도시개념, 시나리오 설정. 도시설계 도큐멘테이션
- 21.10.25 ~ 21.11.19: 도시 별 주요요소 건축설계 및 도큐멘테이션
- 21.11.22 ~ 21.12.30: 도시 별 리서치, 설계결과물 도큐멘테이션



스튜디오:  
MOUNTAIN

담당교수:  
김일석, 박미숙  
참여학생:  
김민정, 김하연,  
박정섭

스튜디오:  
POLAR

담당교수:  
김주원, 이태진  
참여학생:  
김건주, 윤서정,  
정우승

스튜디오:  
SEA

담당교수:  
고성석, 박인하  
참여학생:  
박래은, 원예지

스튜디오:  
DESSERT

담당교수:  
김원석, 현진철  
참여학생:  
장영신, 심우정

# 디지털 제작과 창업

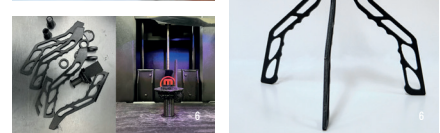
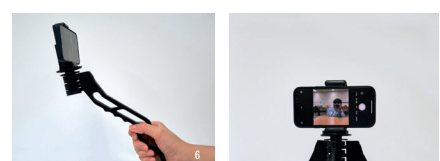
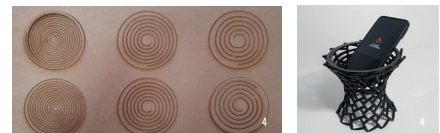
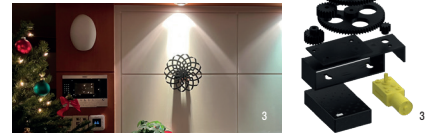
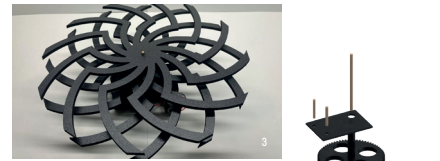
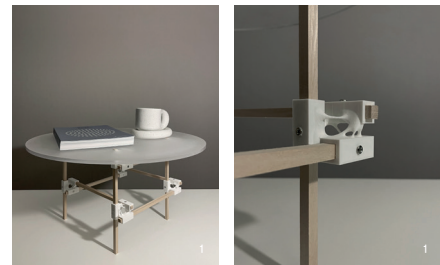
Digital production and start-up

개설연도 : 2021-2023

담당교수 : 김한준 (hanjun@hongik.ac.kr)

본 과목은 디지털 제작의 전반에 대해 이해하고, 본인이 원하는 오브젝트를 제작하는 실습 과정을 통해 이론 뿐 아니라 실제 디지털 제작 과정을 경험 할 수 있도록 한다. 뿐만 아니라, 영국의 바틀렛 등 해외 학교의 우수 사례를 살펴보고, 디지털 제작 과정의 기록 방법 및 온라인 홍보물 등을 제작하는 방법을 학습함으로써 작업 과정 기록의 중요성 및 활용법 등을 학습함을 목표로 한다. 또한 외부 강사 초빙을 통해 디자인 창업의 실제 사례를 듣고 비즈니스 생태계에 대한 이해를 하는 기회를 가지는 것으로 진로 설계에 도움이 되도록 한다.

수업은 여러 디지털 제작 중에서도 AR(Augmented Reality, 증강 현실)을 기반으로 한 제작을 바탕으로 하며 이에 필요한 요소들을 준비하는 과정을 포함한다. 각 요소들은 3D프린팅과 레이저 커팅 등 다양한 디지털 제작법을 활용하여 준비하며, 이 과정을 통해 좀 더 폭넓은 디지털 제작의 방법을 이해하고 경험, 학습하는 데에 중점을 둔다. 또한 기술의 변화에 대응하고 제작과 디자인 환경의 다양성을 학습함으로써 시야를 넓히도록 한다.



1. 고영준 학생 작품
2. 김혜민 학생 작품
3. 김선규 학생 작품
4. 박종욱 학생 작품
5. 한성주 학생 작품
6. 이해수 학생 작품
7. 여창은 학생 작품