

S  
A  
N  
G  
M  
Y  
U  
N  
G  
S  
P  
A  
C  
E  
D  
E  
S  
I  
G  
N

Sangmyung Space Design

# 스페이스디자인전공

## MAGAZINE Vol.4

Sangmyung  
Space Design  
Since 1988

한국 인테리어 디자인 대전 대상 수상작  
김현지, 김민경

# SPACE DESIGN



# 스페이스디자인이야기

MAGAZINE Vol.4

SANGMYUNG  
INTERIOR DESIGN  
SINCE 1988



# CONTENTS

## SMIDISM

Story

## SMIDISM

Magazine

### SMID

---

전공 슬로건	01
전공 소개	02
전공 연혁	04
교육목표 및 전공발전지표	06
실용적 교육과정	08
교과목 구조	09
교과목 소개	10
학생현황	16
공모전 수상	18
전공수상	22
산악협력프로젝트	23

### PEOPLE

---

전임 교수	24
명예 교수	26
겸임 교수	28

### HAPPENING

---

오리엔테이션	30
학술답사	30
축제	30
정기산행	31
강연회	31
졸업식	31
특강	32
workshop	32
동아리전시회	32

### FACILITY

---

D122	35
D301	35
D302	35
D327	36

### TALK

---

국내취업	39
해외취업	43
창업	48
교육계	60

# SMIDISM

## Story

---

Smid  
People  
Happening  
Facility

SMID

---

전공  
슬로건

국제적 감각을 지닌 창의적 실내디자인 리더 양성

" Design Education for Creative Interior  
Design Leader with Globalization "



# 전공 소개

실내디자인전공을 소개합니다



## 탄생

1988년 대한민국 최초의 실내디자인전공이 대한민국 최초의 디자인대학에서 탄생하였습니다.

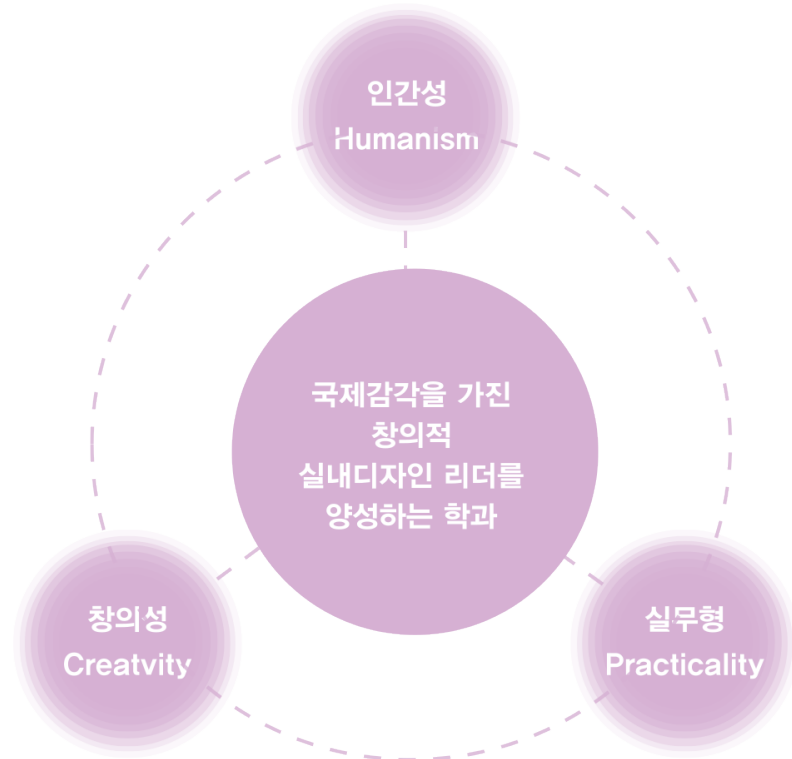
## 교수진의 우수성

교육에 대한 열정과 국제적 감각을 갖춘 상명대학교 실내디자인 전공 교수진은 국내 및 해외 저명교육기관 및 디자인 기업에서 최근의 첨단 공간디자인 관련 전문 지식과 실무를 경험하고 대한민국의 새로운 공간디자인 트렌드를 창출하고 있는 현장성 있는 인력으로 구성되어 있습니다.

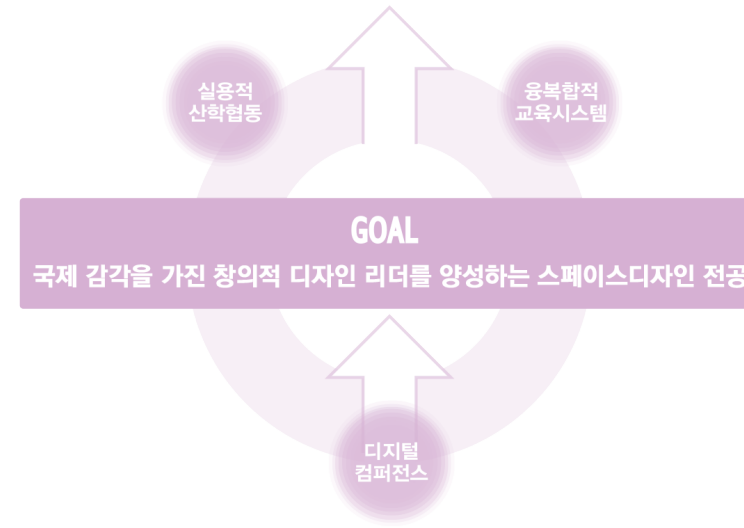
## 교육시스템

상명대학교 실내디자인전공은 실내 환경이 인간에게 미치는 영향을 다양한 시각에서 파악하고, 다원화, 융합화 그리고 정보화되고 있는 미래 사회가 요구하는 디자인 인력의 수요에 적극적으로 대응하는 교육 시스템을 구축하고 있습니다.

- 능동적인 자세를 지닌 창의적 실내디자인 리더를 양성을 위해 기본에 충실하면서도 끊임없이 새로운 교육시스템을 개발하여 미래사회를 준비하는 실험적인 교육을 시행하고 있습니다.
- 해외 저명대학과 및 기관과의 다양한 국제프로그램 및 교환학생제도를 통하여 국제적 안목을 갖춘 디자이너를 양성하고 있습니다.
- 실무환경과 동일한 조건을 제시하고 대한민국의 새로운 실내디자인 문화를 창출하는 프로젝트를 수행하는 교육시스템을 통하여 졸업과 동시에 실무에 적응할 수 있는 교육체계를 마련하고 있습니다.



**GOAL**  
첨단 기술과 전문성을 갖춘 실내디자인 리더 육성  
미래, 사회, 문화를 주도할 창의적 교육 프로그램 개발  
국제감각을 배양하기 위한 학술 프로그램 개발



**운영방안**  
국제적, 창의적, 실무중심적 교육 구축  
다양하고 새로운 첨단 교육 방식의 확대  
국내외 워크숍 및 해외학술답사 활성화

## 프로 실내디자이너

진출 세부분야  
실내디자인분야, 실내건축가, 가구디자이너, 환경디자인분야, 전시디자인분야

진출 세부분야  
실내디자이너, 실내건축가, 가구디자이너, 실내코디네이터, 디스플레이어

## 전시 및 실내코디 전문가

진출 세부분야  
전시디자인분야, 디스플레이분야, VMD(Visual Machandizing)분야, 실내코디분야, 실내디자인분야

진출 세부분야  
전시디자이너, 디스플레이어, 실내코디네이터, 가구디자이너, 실내디자이너

## 공공, 환경 및 가구디자이너

진출 세부분야  
공공디자인분야, 환경디자인분야, 가구디자인분야, 전시디자인분야, 실내디자인분야

진출 세부분야  
공간디자인분야, 가구디자이너, 공공디자이너, 환경디자이너, 전시디자이너

이에 부응하여 30년에 가까운 기간 동안 우리 상명 실내 디자인전공에서 양성된 졸업생들은 사회 각 분야에서 새로운 문화를 선도하는 공간디자이너로서, 국가경제 발전을 견인하는 전문건설회사 대표로서, 실험을 통하여 사회발전을 선도하는 공간패러다임을 연구하는 대학 교원으로서 활약하고 있습니다. 우리 학생들은 상명대학교 실내디자인전공의 교육 시스템을 통하여 국내외 주요 공모전에서 특출한 성과를 이루어내었으며 국제학생워크숍을 유지하고 해외 직접 취업을 추진하여 상명 실내디자인 교육의 우수성을 입증하고 있습니다. 이에 대한 결과로 2009년 우리 학과는 (사)한국실내디자인학회로부터 한국실내디자인학회 교육상을 수상한 바 있습니다.

## 상명대학교 실내디자인전공을 졸업한 인재는?

글로벌한 문화의식을 가지고 사회와 소통하는 능력을 갖게 됩니다. 이를 통하여 다양한 분야의 지식을 적극적으로 수용하고 공간적 지식으로 융합하는 능력을 갖춘 역발상의 창의적 디자이너로 탄생하게 됩니다. 우리 시대가 제시하는 철학의 지향점을 이해하고 사회·인문학적 지식을 가지고 과학적 접근방법으로 미래 사회가 제시하는 새로운 공간 프로그램을 수용하는 진취적 디자이너로 거듭납니다. 사회 공익의 가치를 이해하고 희생과 봉사의 정신으로 인간을 위한 새로운 세상을 구현하는데 필요한 물리적 환경을 창출하는 디자이너가 됩니다.

# 전공 연혁

상명 실내디자인 역사

## 교원현황

1988. 3 한영호 교수 부임    1990. 4 정유나 교수 부임    1991. 9 김용립 교수 부임    1994. 3 천진희 교수 부임    2005. 3 문정목 교수 부임    2014. 2 하숙녕 교수 부임    2019. 3 이행우 교수 부임    2020. 9 정은석 교수 부임

## 개설 및 소속변경

1987. 10 국내 최초의 4년제 대학 실내디자인 학과 신설 ( 정원 40명 )

1994. 10 대학원 정원 조정인가, 디자인대학원 신설 ( 제품, 환경디자인학과 실내디자인 전공 )

1996. 3 상명대학교 교명 변경 (남녀 공학제)

1997. 10 소속 대학원 변경 (제품, 환경디자인학과에서 실내디자인학과로 변경)

1999. 3 학부제 도입 (디자인학부 실내디자인 전공)

2012. 2 디자인학부에서 실내디자인학과로 변경

2017. 3 학부제 도입 (디자인학부 실내디자인 전공)

2020. 3 명칭 변경 (스페이스디자인 전공)

## 국내외 행사참가

1996. 3 제 1회 서울리빙 디자인 페어 상명관 부스 제작 (제 2회 1997. 3)

2001. 7 한.중 실내디자인 WORKSHOP 참가 (북경 칭화대학)

2003. 10 미국 캘리포니아 주립대학 학생작품 교류전 (제 2회 2004. 5)

2004. 7 미국 뉴욕의 SVA(School of visual art)와 공동 학위제 협정

2005. 5 Color Expo SangMyung Univ. 부스참여

2006. 8 Seoul++MAC synchronizing

2007. 7 제 1회 서울리빙 디자인 페어 상명관 부스 제작 (제 2회 1997. 3)

2008. 7 한.중 실내디자인 WORKSHOP 참가 (북경 칭화대학)

2009. 1 미국 캘리포니아 주립대학 학생작품 교류전 (제 2회 2004. 5)

2009. 7 미국 뉴욕의 SVA(School of visual art)와 공동 학위제 협정

2009. 12 Color Expo SangMyung Univ. 부스참여

2011. 7 Goldsmith, University of Lodon 'Design Practice Summer School'

2011. 8 Lasalle College of the Arts, Singapore 'Linking Cities : Design Experiences

2013. 9 - 해외 자매 대학 교환학생 파견  
- University of Central Missouri (4명)  
- University of Manchester / Vancouver (1명)  
- Kansas State University 실내디자인전공과  
- 2013 International Project 수행

2014. 9/ 2015. 9/ 2016. 9/ 2017. 9  
- 해외 자매 대학 교환학생 파견  
- University of Central Missouri (6명)  
- University of Manchester / Vancouver (1명)  
- Kansas State University 실내디자인전공과  
- 2013 International Project 수행

2017. 12/ 2015. 6/ 2016. 6/ 2017. 6  
천안 펜타포트 CGV 갤러리 학생, 교수 작품전시

2015. 3 ~ 2018. 2  
전통시장 육성사업 참여

2015. 8 하북과기대 & 소흥대 전시

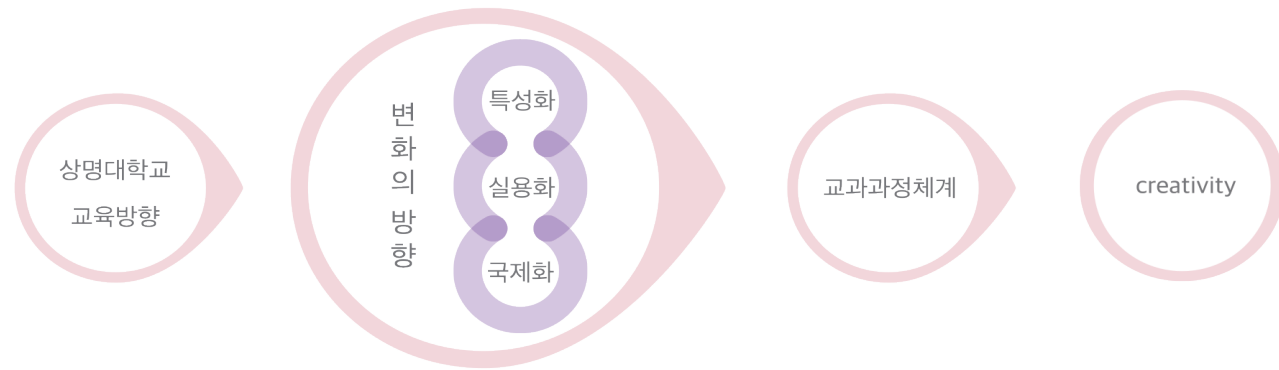
2018. 11 ~ 2018. 8 천안시 안서동 대학인의 거리 조성사업 시본설계

# 교육목표 및 전공발전지표

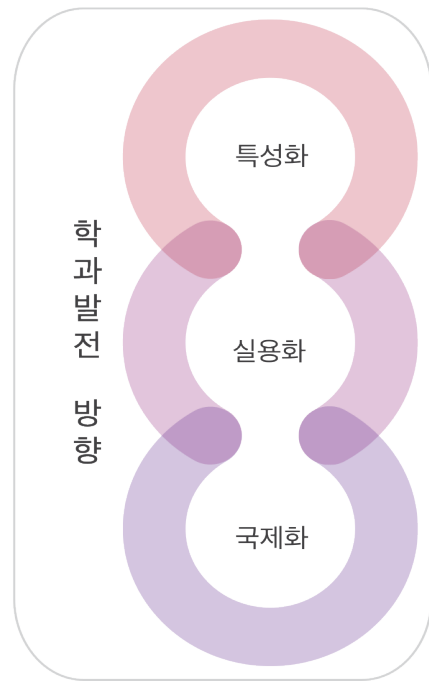
교육목표 및 전공발전지표

## 교육목적 및 목표

- 인격과 전문성을 바탕으로 미래사회를 이끌 실내디자이너 리더 양성
- 우리나라의 새로운 첨단 공간문화를 주도할 창의적 실내디자이너 리더 양성
- 지식정보사회가 요구하는 다기능적, 복합적 실무형 실내디자이너 리더 양성



smart 2025  
실내디자인전공목표



### 특화분야 개발

- 중점교과목 (core studio) 중심연계 과목
- 비정규과정 (각종, 세미나, 워크샵)의 활성화
- 교수 세미나를 통한 현장상황의 이해

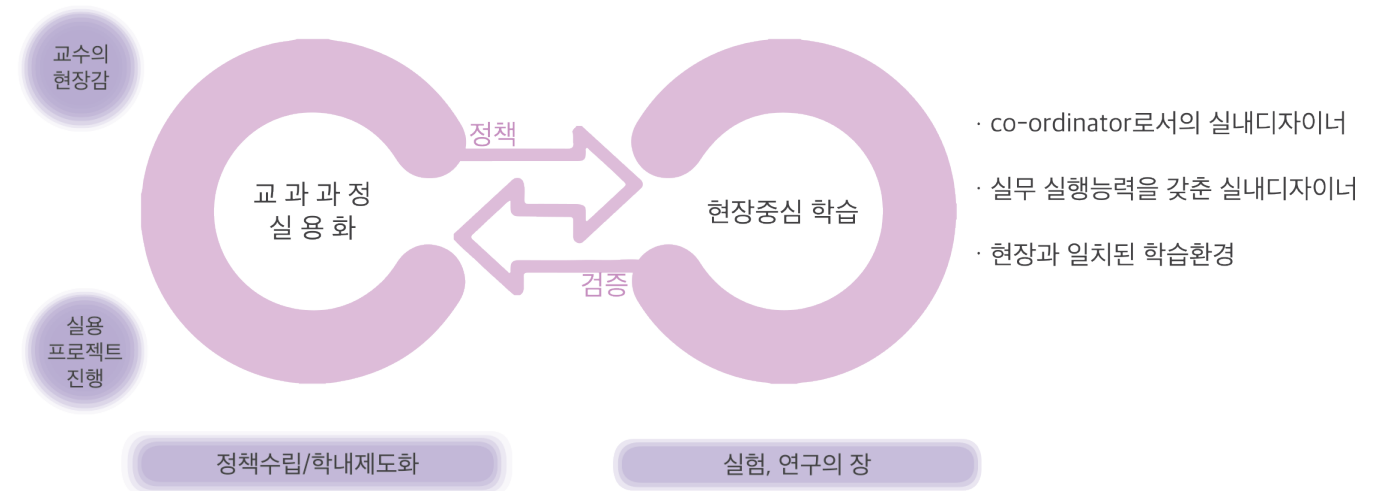
### 현장중심의 교육

- 현장 실무 중심의 교과목 체계 및 연계
- 현장실습을 통한 실무능력 배양
- CDR 개발을 통한 진로체계수축

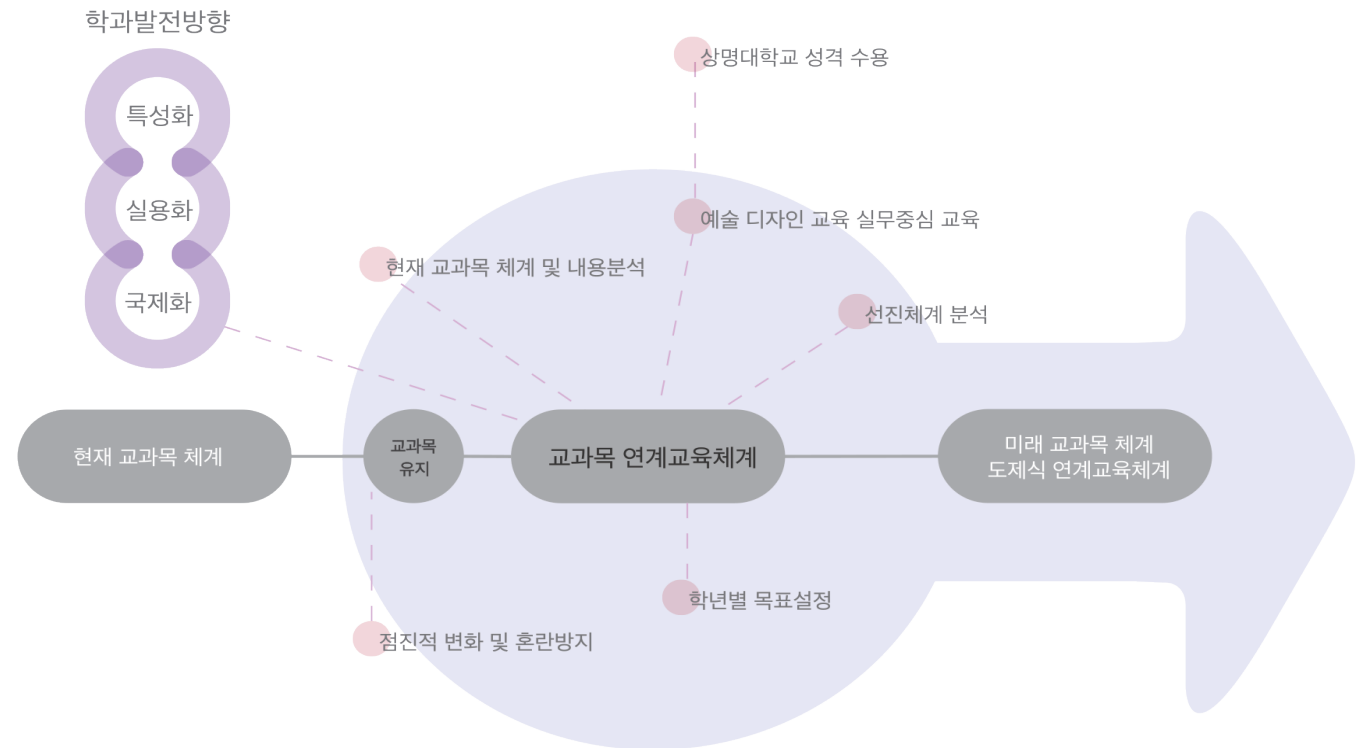
### 아시아와 서유럽

- 해외대학과의 국제협력교육
- 국제 워크샵 활성화
- 해외직접취업

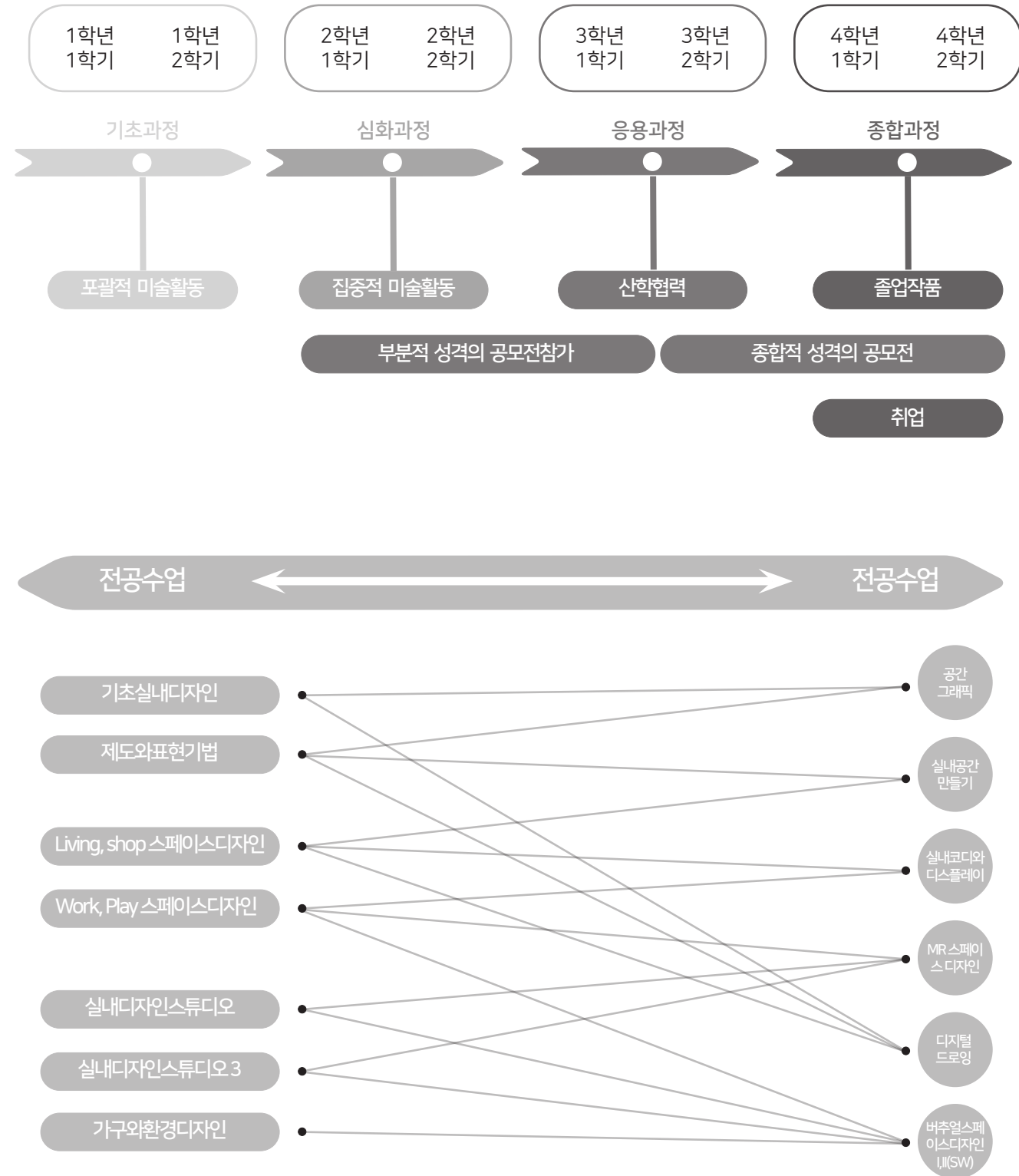
## 전공 발전방향 수립



교양과정 변경 방법



## 실용적 교육과정



## 교과목 구조

	이론	스튜디오 코어	기술	매체	실무	스튜디오
1학년 1학기 심화과정		기초 실내디자인		제도화표현기법		
2학년 1학기 심화과정		Living 스페이스 디자인		디지털드로잉		
2학년 2학기 심화과정	한국전통공간이야기	Shop 스페이스 디자인		재료와 색채디자인, 버추얼스페이스디자인		
3학년 1학기 응용과정		Work 스페이스 디자인		공간그래픽, 버추얼스페이스디자인II		실내코디와디스플레이
3학년 2학기 응용과정	서양실내건축사	Play 스페이스 디자인	실내공간만들기	MR스페이스디자인	전공과창업	공간속 빛이야기, 가구와 인간공학
4학년 1학기 종합과정		스페이스 디자인 스튜디오I,II			전공과취업, 인턴십	가구와환경디자인
4학년 2학기 종합과정		스페이스 디자인 스튜디오III				

본 교과과정은 2021년 기준이며 향후 변경 될 수 있습니다.

# 교과목 소개

## 2학년

2학년 1학기

### Living스페이스디자인(PBL)

Living Space Design(PBL)

-교과목개요및 내용  
주거공간을 대상으로 공간의 기능, 목적, 사용자분석등을 통하여 편안하고 효율적인 공간 및 특창적이고 의미있는 실내 디자인을 계획하고자 한다



2학년 1학기

### 디지털드로잉

Digital Drawing

-교과목개요및 내용  
Auto CAD 프로그램을 통해서 평면에 따른 입면과 천장도 등 건축도면에 대한 전반적인 디테일 및 CAD도면과 기타 그래픽 프로그램의 연계를 통해 효과적인 커뮤니케이션 표현 기술을 익힌다.

2학년 1학기

### 제도와표현기법

Interior Architecture Drawing and Presentation Techniques

-교과목개요및 내용  
전공실내디자인 수업의 기초가 되는 실내건축제도 능력을 갖추도록 지도하는 교과목으로 평면도와 입면도, 천장복도, 단면도 등 도면작성법을 배우고 익히며 각종 도면기호의 표기법을 숙지한다.



2학년 1학기

### 기초실내디자인

Basic Interior Design and its Theory

-교과목개요및 내용  
기초실내디자인은 실내디자인을 위한 이론(개념, 요소, 원리)을 학습하고 3차원 공간에 대한 실습의 과정을 통해 다양한 공간을 이해하고 조형적으로 표현하는 능력을 키운다.

2학년 2학기

### Shop스페이스디자인

Shop Space Design(PBL)

-교과목개요및 내용  
상업공간디자인은 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 판매 및 식음공간을 포함하는것으로 창의적이고 특색있는 공간으로 계획하기 위한 방법을 모색하고 표현하는 능력을 키운다.



2학년 2학기

### 재료와색채디자인

Color and Materials

-교과목개요및 내용  
다양한 재료와 색채를 활용하여 디자인 요소를 파악하고 다양한 디자인 접근방법을 모색, 형태물의 상호작용에 의한 공간구성 능력을 함양한다.



2학년 2학기

### 한국전통공간이야기

Story of Traditional Space

-교과목개요및 내용  
실내디자인의 기초 이론 및 2~3차원의 디자인 실습의 과정을 통하여 공간적 개념을 이해하고 그것을 다루는 능력을 개발시켜, 공간을 디자인 요소로서 활용하고 이를 조형적으로 표현하여 창의적인 디자인의 답을 찾아낸다.



2학년 2학기

### 가구와인간공학

Basic Furniture Design

-교과목개요및 내용  
가구의 가장 기본이 되는 의자를 디자인하기 위해 가구의 기본적인 개념과, 기능, 재료와 구조를 인간적인 스케일과 연계하여 고찰한다. 또한 본 강좌는 의자를 디자인함에 있어 인간공학적으로 접근함으로써 보다 심미적이고 편안한 디자인을 창조하는데 기여하고자 한다.

2학년 2학기

### 버추얼스페이스디자인 I

Virtual Space Design I (SW)

-교과목개요및 내용  
'버추얼스페이스디자인'은 '버추얼스페이스디자인 I'과 '버추얼스페이스디자인 II'로 구성되며, 두강의 모두 '3D studio Max' 소프트웨어를 다루며, '버추얼스페이스디자인 I'은 학생들에게 '3D studio Max' 소프트웨어의 모델링 도구를 알려주고 '버추얼스페이스디자인 II'는 소재, 조명, 카메라 및 애니메이션에 중점을 둔다.

# 3학년

3학년 1학기

## Work스페이스디자인(PBL)

Work Space Design (PBL)

-교과목개요및 내용

패적이고 기능적인 업무공간 연출을 위한 문제해결 능력을 배양하기 위해 창의적 업무 공간 구성의 제반 요소 연구 및 분석을 통해 복합적 업무공간을 계획한다.



3학년 2학기

## Play스페이스디자인(캡스톤디자인)

Play Space Design (Capstone Design)

-교과목개요및 내용

문화공간디자인은 전시 및 홍보, 공연을 주목적으로 하는 공간을 다루고 있으며, 사회적으로 이슈가 되고 있는 주제를 선정하여 합목적성과 심미성을 갖춘 형태를 추출하여 '랜드마크'적인 디자인을 제안한다.



3학년 2학기

## 실내공간해부학

Interior space anatomy

-교과목개요및 내용

인간이 생활하는데 필요한 쾌적하고, 효율적이며, 아름다운 실내공간을 창조하며, 그것이 건축법규에 적합한지를 학습한다.

3학년 1학기

## 버추얼스페이스디자인 II (SW)

Virtual Space Design II (SW)

-교과목개요및 내용

버추얼스페이스디자인 II는 버추얼스페이스디자인 I의 연장선 상에서 material구현, lighting 설치 그리고 camera 설치 및 동영상 구현을 목표로 실내디자인의 최종적 '프리젠테이션' 으로서의 가상공간의 표현뿐만 아니라 '디자인 툴'로서의 가상공간의 구현을 목표로 3D Studio MAX프로그램을 다룬다.

3학년 1학기

## 실내공간만들기

Making Interior Space

-교과목개요및 내용

구조 분석 및 공간 설계에 대한 기본 지식을 학습하고 설계 문제와 사례연구를 통해 구조물이 하중을 전달하는 방식에 대한 통찰력을 습득한다.



3학년 2학기

## 공간속의빛이야기

Light Story in space

-교과목개요및 내용

조명디자인은 시지각 원리를 바탕으로 인테리어 조명 디자인에 필요한 광원, 등기구, 컨셉 및 전체적인 빛을통한 공간 디자인 과정을 배우고 실습한다.

3학년 2학기

## 서양실내건축사

History of Western Architecture and Interior

-교과목개요및 내용

서양 실내디자인의 흐름 및 경향을 파악하여 역사적 디자인 결과물이 존재하는 배경을 이해하도록 하며, 각시대의 양식별 건축과 주택, 실내디자인, 가구 및 세부장식 특성을 이해하도록 한다

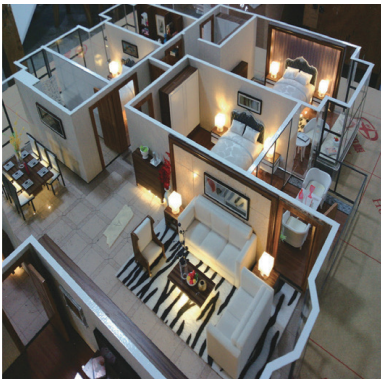
3학년 1학기

## 공간그래픽

Spatial graphics

-교과목개요및 내용

실내공간에 대한 모델링 과정을 통해 공간의 스케일감과 비례감을 습득하고 다양한 재료를 적용하여 모형을 완성한다.



3학년 1학기

## 실내코디와디스플레이

Interior Coordinate and Display

-교과목개요및 내용

공간 스타일을 고려한 색채, 재료를 선정하고 가구, 패브릭, 조명, 아트웍, 소품 등을 조화롭게 연출하여 심리적인 편안함과 공간의 효율적인 사용을 도모하는 공간창조의 기회를 제공한다.

3학년 2학기

## 전공과창업(스페이스디자인)

Career-in-major I

-교과목개요및 내용

전공학습과 창업진로의 효과적인 연속성을 이루기 위하여 5개의 학기동안 습득한 전공지식을 실제적으로 활용할 수 있는 창업진로선택에 대한 다양한 사안을 지도하는 과정이다.



3학년 2학기

## MR스페이스디자인

MR Space Design

-교과목개요및 내용

실내디자인의 최종적 '프리젠테이션' 으로서의 가상 공간의 표현뿐만 아니라 '디자인 툴'로서의 가상공간의 구현을 목표로 3D studio MAX프로그램을 다룬다.

# 4학년

4학년 1학기

## 스페이스디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)

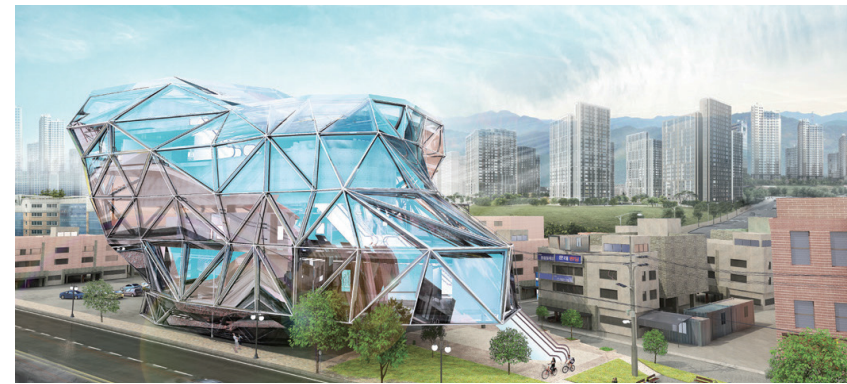
Space Design studio II (Capstone Design)

-교과목개요및 내용

본 교과목은 4학년 1학기에 수행한 졸업작품관련 프로젝트(실내디자인스튜디오 및 실내디자인 세미나)에 대한 최종적인 프리젠테이션의 수행을 통하여 졸업전시회를 준비하고 졸업작품집을 제작하기위한 과정이다 졸업작품 프리젠테이션은 주당 3시간의 강좌로 구성되는데 4학년 1학기에 수행한 2개의 작품에 대한 개념적인 완성을 위한 전반부의 개별적인 학생작품지도와 이를 기초한 졸업전시회 준비과정 및 졸업작품집 제작 과정이 포함된다.

## 스페이스디자인스튜디오 II (캡스톤디자인)

Space Design studio II (Capstone Design)



4학년 1학기

## 가구와환경디자인(캡스톤디자인) Design for Funiture and Environment (Capstone Design)

-교과목개요및 내용

실내 공간 내의 의자 및 수납가구를 디자인 하는 것으로, 실내구성요소로서의 가구계획 및 독창적인 제품개발능력을 함양한다.

4학년 1학기

## 스페이스디자인스튜디오 III (캡스톤디자인)

Space Design Presentation studio III (Capstone Design)

-교과목개요및 내용

본 교과목은 4학년 1학기에 수행한 졸업작품관련 프로젝트(실내디자인스튜디오 및 실내디자인 세미나)에 대한 최종적인 프리젠테이션의 수행을 통하여 졸업전시회를 준비하고 졸업작품집을 제작하기위한 과정이다 졸업작품 프리젠테이션은 주당 3시간의 강좌로 구성되는데 4학년 1학기에 수행한 2개의 작품에 대한 개념적인 완성을 위한 전반부의 개별적인 학생작품지도와 이를 기초한 졸업전시회 준비과정 및 졸업작품집 제작 과정이 포함된다.

4학년 1학기

## 전공과취업(스페이스디자인)

Career-in-major II

-교과목개요및 내용

본 강좌는 전공학습과 취업진로의 효과적인 연속성을 이루기 위하여 8개의 학기동안 습득한 전공지식을 실제적으로 활용할 수 있는 진로선택에 대한 다양한 사안을 지도하는 과정이다. 실무로서의 실내디자인을 경험하기 전 본인의 적성과 습득된 지식이 취업진로에 활용되는 범위를 지도한다.

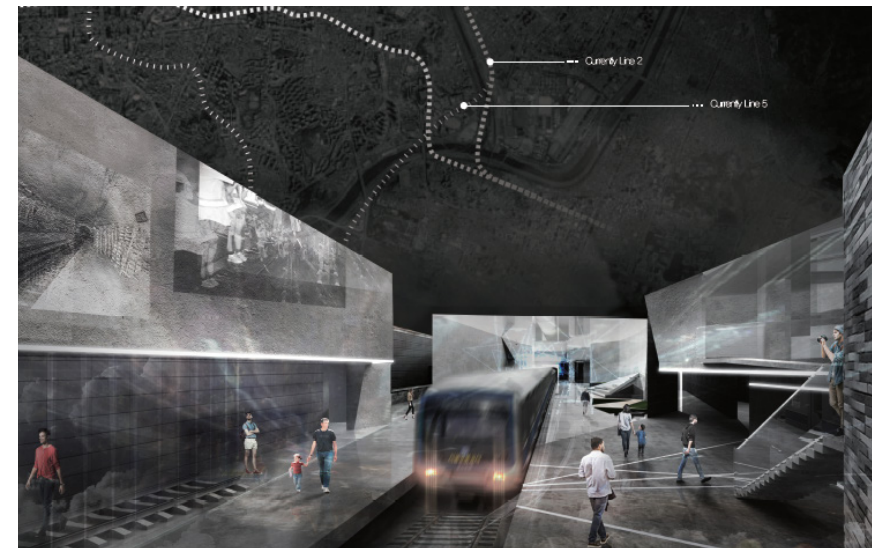
4학년 1학기

## 인턴십(스페이스디자인)

Internship (Space Design)

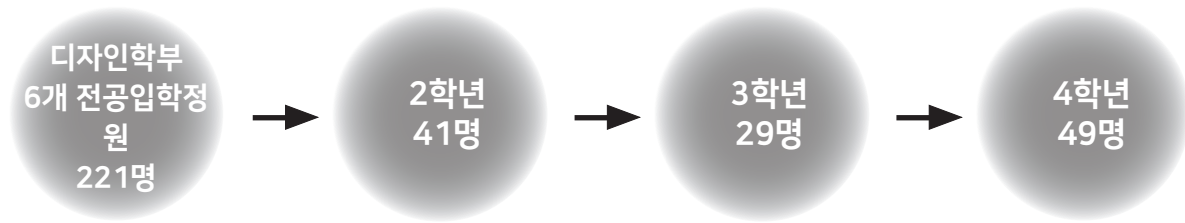
-교과목개요및 내용

졸업 전 실무경험을 위해 실내 및 건축 관련 업계에서 맡은 업무를 수행한다.



## 학생현황

2021학년도 디자인학부 1학년 재학생 - 221명  
 2021학년도 스페이스디자인전공 재학생 - 119명



2021학년도 대학원 재학생 - 20명



## 졸업생

연도별 졸업생 인원 학부 - 1,222명 (2021년 2월 현재) 현황

연도	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001
전기	32	35	34	37	32	35	27	39	23	60
후기		1	2		2	1	1	3	8	4
연도	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
전기	26	33	55	33	46	36	67	64	29	35
후기	2		2	2	1		1		1	1
연도	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
전기	43	56	31	66	51	33	51	30	36	48
후기	5								8	

## 동문회 현황

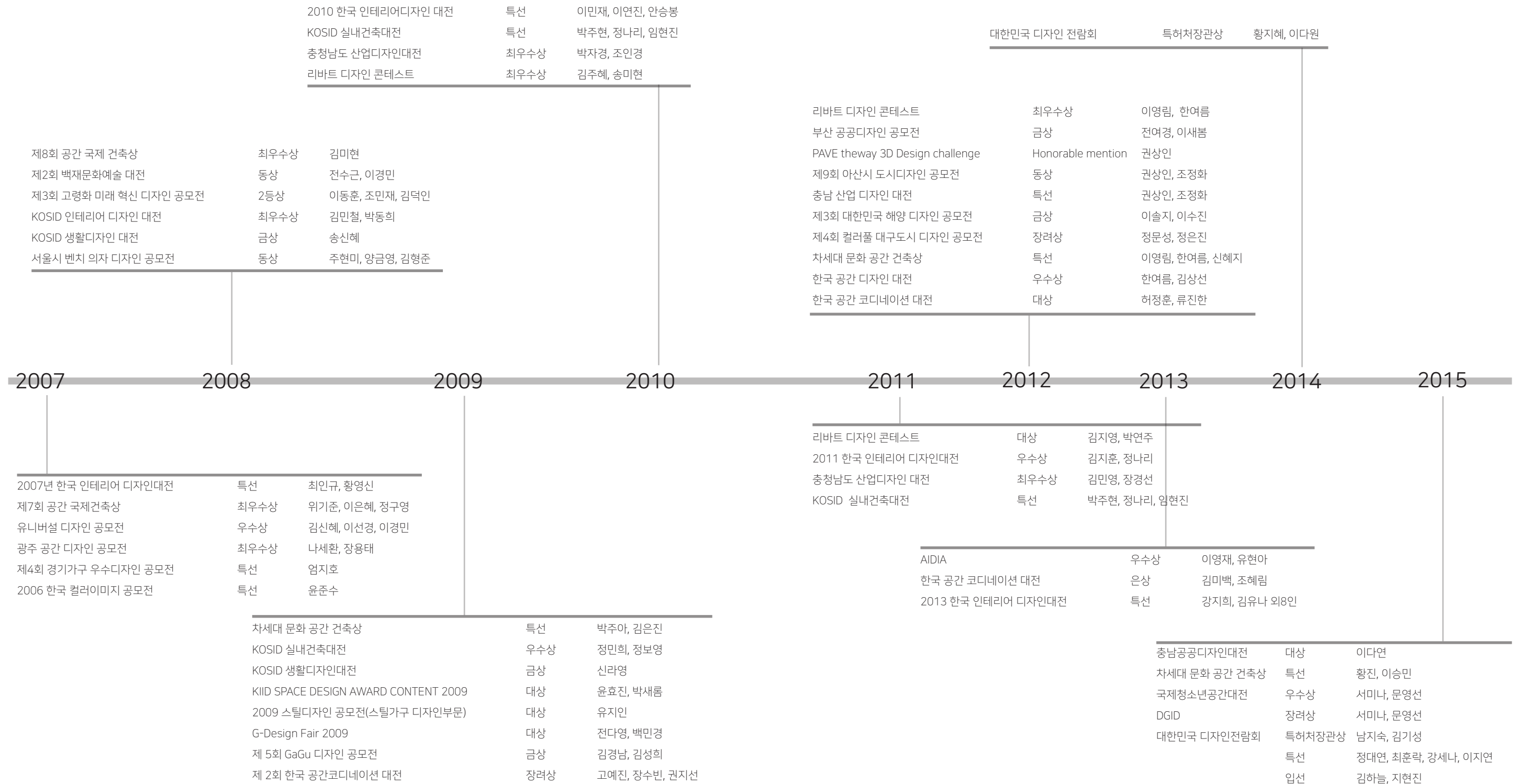
### 학부 동문회

- 1대 회장 : 조윤정
- 2대 회장 : 박혜성
- 3대 회장 : 이종선
- 4대 회장 : 하숙녕
- 5대 회장 : 박경순
- 6대 회장 : 이미경
- 7대 회장 : 이미순
- 8대 회장 : 신동관
- 9대 회장 : 김장현
- 10대 회장 : 하숙녕
- 11대 회장 : 윤현영
- 12대 회장 : 최진희
- 13대 회장 : 오상민

### 대학원 동문회

- 1대 회장 : 황복득
- 2대 회장 : 김준연
- 3대 회장 : 오상민
- 4대 회장 : 김준연
- 5대 회장 : 천영주
- 6대 회장 : 유진호

# 공모전 수상



2016 대한민국 디자인전람회	금상	오미연, 김별이	2018 한국 인테리어디자인대전	최우수상	김선주, 정유경
	Finalist	임수연, 조효림		우수상	조수진, 한채연
KICA Crystal Scale Prize 2016	장려상	오상호, 황윤희		특선	김소희, 신예은
	가작	정지혜, 김다솜		특선	장윤현, 권수정
	입선	전다빈, 김유진, 송세미, 송주연, 이유진, 장혜연		특선	이서희, 이선주
KOSID 실내건축대전	입선	박가영, 박시영		특선	김은비, 이은비
2016 충남 건축 공공디자인 문화제	입선	김유진, 황윤희	2018 한국 실내디자인학회 주제공모전	장려상	김태영, 조현아
				우수상	장윤현, 권수정
				특선	이정은, 김지원

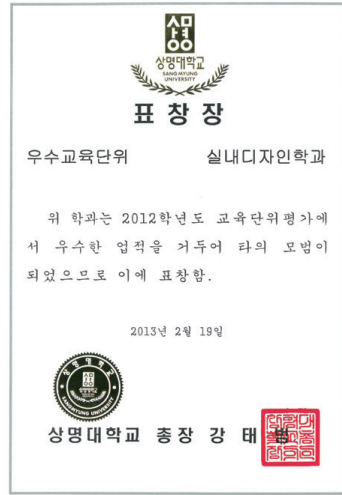
2016 2017 2018 2019 2020

제29회 대한민국 실내건축대전	최우수상	허정훈, 손지희
	장려상	여은선, 임주선
2017 한국 인테리어 디자인대전	대상	강은미, 송다솔
	장려상	이윤기, 서원희, 김송주, 김다솔
	특선	장수진, 송정윤, 이유진, 김영주
제12회 차세대문화공간공모전	장려상	김혜정, 김혜지
제9회 충남 공공디자인전	대상	최민지, 장지영
제12회 공간디자인전국공모전	장려상	이단비, 김민정, 광혜원, 전서연
	특선	김혜정, 김혜지, 이세나, 이유리
제15회 김해도시경관디자인낙품공모전	금상	여은선, 임주선
제10회 한국공간디자인대전	특선	김슬기, 이기쁨

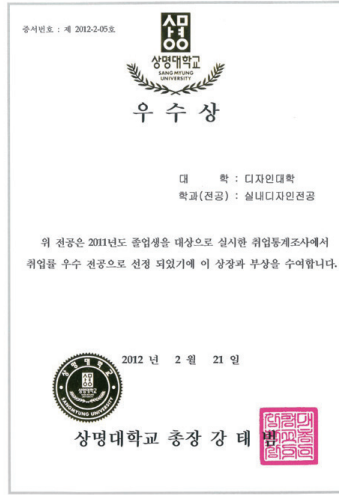
2019 한국 인테리어디자인대전	대상	김현지, 김민경
	우수상	이윤창, 이지호
	특선	진희윤 외 5명
	장려상	김희경 외 7명
	입선	김홍섭 외 28명
제12회 공간디자인 대전		추다운, 유지민
2019 한국실내디자인학회 주제공모전		유진현, 진희윤, 전예지
2019 대한민국 실내 건축대전		김홍섭, 김병우

남원시 만안공원 광장 및 교차로 개선 디자인 공모전	은상	김민석, 여예나, 김정윤
2020 한국인테리어디자인대전	특선	박민정, 서지원 / 김초혜, 문혜리, 양혜수 / 최영은, 김연수 / 최유민, 허진경
제18회 김해시 도시경관디자인 공모전	대상	구경모, 이시영, 김서인
	금상	김정윤, 여예나
	은상	김민정, 박민우, 이수빈, 이훈종
제15회 차세대문화공간 공모전	입선	김초혜, 문혜리
제5회 천안시 도시 디자인 공모전	동상	김세진, 박상은
제5회 대한민국디자인전람회	Winner	윤찬호, 정하영
제13회 공간디자인대전	금상	이용희, 최연경
	장려	이상민, 김혜리
2020 한국실내디자인학회 주제공모전	특선	강선영, 남주희 정하영 / 김연수 / 임서영
제1회 UCC 업성호수타운 수변 문화공간 아이디어 공모전	우수상	구경모, 이훈종, 박민우
2020 스타론 디자인 공모전	우수상	남서연

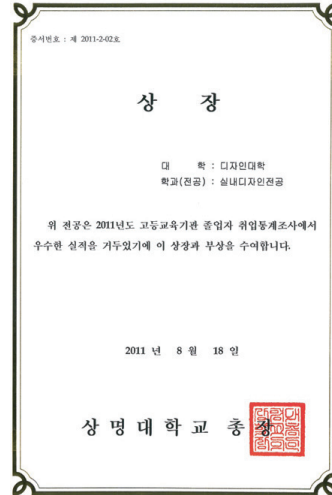
# 전공수상



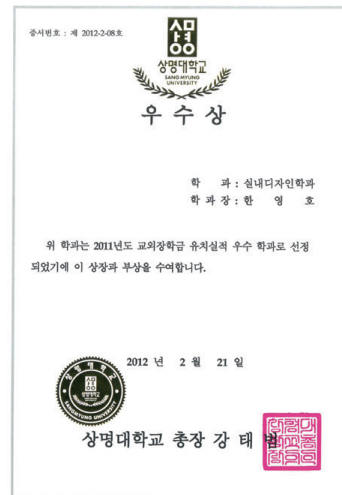
우수교육단위 표창장  
2011년도



우수상  
2011년도



상장  
2011년도



우수상  
2011년도



EXHIBITION CERTIFICATE  
2010년도



교육상  
2009년도

# 산악협력 프로젝트

과제명	당해시작일	당해종료일	지원기관명
융합과학기술 기반 실버산업 연구개발사업 (2/5년차)	2006-12-01	2007-11-30	서울시
두바이 project	2007-10-01	2007-10-31	건축사무소 imizi
보육 시설 안전 메뉴얼 제작 용역	2007-11-12	2007-12-31	천안시
융합과학기술 기반 실버산업 연구개발사업 (3/5년차)	2007-12-01	2008-11-30	천안시
일산 국제 전시단지 홍보관 기획설계	2008-02-01	2008-05-31	(주)어울림
용인 흥덕 첨단 테크노밸리 도시 지원시설 G2-BL 신축공사 (계획설계)	2008-02-15	2009-02-14	(주)건축사무소 유건
(주) 크로버 암스테르담 전시계획 용역	2008-06-01	2008-09-30	(주)크로버
디자인서울 거리 (서초) 조성사업 설계 설명서 작성 용역	2008-11-01	2009-02-20	서울시
융합기반과학 실버산업 연구개발 사업 (4/5년차)	2008-12-01	2009-11-30	서울시
미가로 상징조형물 제작 및 설치 총괄기획 용역 (추가계약분 포함)	2009-01-01	2009-06-30	서울시 광진구 보건소
아산시 곡교천 은행나무 숲길 수변 테크 디자인계획	2009-11-18	2010-02-15	아산시
서울시(연세대) 융합과학기술 기반 실버산업 연구개발사업 (5/5년차)	2009-12-01	2010-11-30	서울시
서울시 중랑구청 한국 근, 현대사 기념관 학술연구용역	2009-12-04	2010-02-28	서울시
모터스포츠 패밀리 리조트 기본계획 검토 및 실시계획 수립용역	2010-04-30	2011-06-10	주식회사 하이원모터리조트
국립 낙동강생물자원관 전시 설계 공모영역	2010-07-01	2010-08-31	도시미래조직
아산 산림 자연사 박물관 - 역사관 부분	2010-09-01	2011-03-31	(주)인테크디자인
시화 지역 통합문화관 전시 디자인 제안 공모	2011-02-01	2011-03-31	(주)씨앤에드인터내셔널
창의적 공간구성 활용사례 및 성과분석	2011-07-18	2011-11-17	한국산업기술진흥협회
초등학교 건축과 실내공간의 색과 재료 색을 이용한 색채계획에 관한 연구	2011-09-01	2012-08-31	한국연구재단
호텔신라 제주면세점 외관 디자인 설계	2012-02-16	2012-04-30	(주)호텔신라
호텔신라 제주면세점 외관 및 내부디자인 2차 설계용역	2019-06-01	2012-06-30	(주)호텔신라
수원 신동 근린생활시설 공간디자인 연구용역	2013-12-16	2014-03-31	(주)건축사무소 미담
누스킨 종로 쇼룸 및 워킹센터 공모영역	2014-01-06	2014-02-03	(주)가가이드
영국왕립학회 소장전서품 조사 및 전시 기본계획 연구	2014-05-15	2014-11-30	과학기술정보통신부
영국과학박물관 소장품 전시기획안 수립용역	2015-04-03	2015-09-04	국립중앙과학관
골목형 시장(세종마을 음식 문화거리) 육성사업 위탁용역	2015-12-07	2017-06-30	소상공인시장진흥공단
도라산역 '통일 테마공원' 조성방안 연구용역	2016-06-03	2016-09-02	통일부
태안 작은 영화관 기획설계(현상 공모 제안서 작성)	2013-06-20	2016-09-19	아름다운건축사무소
중랑구 청사 전면 리노베이션 계획	2017-09-06	2018-02-28	중랑구청
국회 헌정기념관 전면 개편 계획 수립연구	2019-02-09	2019-10-10	국회사무국
천안시 중앙도서관 리모델링 기본계획 용역	2019-04-01	2019-07-31	천안시중앙도서관
가동에너지 제로화 및 실내 쾌적도 개선을 위한 사용자인식 기반 pv적용 건물 외피 모듈 개발	2020-03-01	2023-02-28	과학기술정보통신부
새마을금고역사관 건립기본계획 수립 연구용역	2020-03-11	2020-07-10	MG세마을금고 중앙회
박물관 증축이 공간의 위계 및 인지에 미치는 영향 분석 연구	2020-05-01	2023-04-30	교육부

# PEOPLE

## 전임교수

정 유 나 (Jeong Yoona)



연구실 : D330  
041-550-5216  
jyn5071@smu.ac.kr

### 학력

서울대학교 공과대학 건축학과 공학사  
서울대학교 대학원 건축학과 공학석, 박사  
박사학위논문 : 조선시대 궁궐건축의 건축채색 특성에 관한 연구

### 세부전공

실내건축, 색채, 주거공간, 실내디자인사

### 실무경력

SAC International, ltd  
한국토지주택공사

### 주요경력

아시아 문화중심도시 조성위원회 민간위원  
국방부 특별건설기술 심의위원  
대한민국 디자인전람회 심사위원  
서울시 교육청 색채전문가  
인천광역시, 세종시, 충남, 충북 심의위원  
천안시 공동주택 품질검수위원  
상명대 도서관장, 공공디자인 센터장 역임  
(사)한국색채학회 회장 역임  
(사)한국실내디자인학회 논문편집위원장 부회장 역임  
(사)한국실내건축가협회, (사)한국여성건축가협회 이사 역임  
미국 캘리포니아주립대(프레스노) Visiting Professor

### 주요연구 및 프로젝트

한국 전통공간에 사용된 하양의 조형 특성  
서양 실내디자인사에 나타난 흰색의 표현특성에 관한 연구  
단정문양을 통한 한국 전통배색 특성에 관한 연구  
기독교 신약전서에 사용된 색채어의 특성과 의미  
상명대교수 작품전, ANBD, KIID, KSCS, KISD 국제초대전 출품  
실내건축공간을위한 색채디자인(공저)  
실내디자인각론(공저)  
컬러디자인(공저)  
컬러리스트국가기술자격개발  
S원자력발전소MCR 색채자문책임  
천안시국립보육시설 환경디자인  
서울특별시융합과학기술관 실버산업 협력대책임  
성수초, 마장중 외 색채디자인계획(감리)

### 수상

한국 실내디자인학회 국제초대전 우수작품상  
한국 색채학회 공로패  
한국 디자인단체 총연합회 감사장  
한국 생태 건축학회 작품상  
한국 실내디자인학회 학술총사상, 공로패  
한국 여성건축가협회 공로상  
한국 컬러이미지 공모전 특선  
뉴컨셉주거아이디어 공모전 지도교수상  
대한민국 실내건축대건(KOSID 공모전) 지도교수상

문 정 목 (Moon Jungmook)



연구실 : D333  
041-550-5262  
j5262@smu.ac.kr

### 학력

홍익대학교건축학과졸업,공학사  
영국AA School Graduate Design Course 졸업, AA Grad. Dipl.  
영국Univ. of London(UCL). Bartlett School, AAS졸업, MSC.  
홍익대학교건축공학과박사  
실내디자인, 전시디자인및컴퓨터응용디자인

### 일반경력

정림건축  
Claudio Lluhesi & Associates, Mezzina, Italia  
Urban Future Organization, London  
계원조형예술대학 전시디자인과교수  
한국 실내디자인학회 이사  
한국 실내 건축가 협회 이사  
한국문화공간건축학회이사  
대한 전시 학회 이사  
계원조형예술대학교 전시디자인과 조교수  
한국인테리어디자인대전대상  
농촌주택현상설계우수상  
대한민국건축대전초대작가(예술의전당미술관)  
UFO-Glocal experience, EXPA Gallery,Italia Palermo  
SBS '여자플러스-역자리를이용한공간연출'출연  
KBS 시사중심25' (공공디자인)

### 실무경력

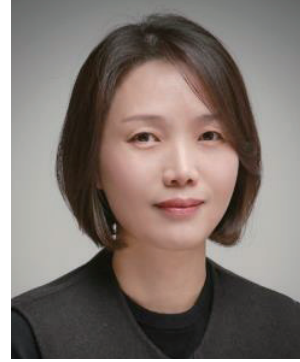
무학교회대 예배실 실내디자인 계획  
캐나다 대사관 주관 캐나다 애니메이션 페스티벌 전시디자인 설계영  
국대사관주관  
magic pencil 전시디자인설계  
양주 시천경자미술관 실내건축설계 및 전시설계(안)  
신라호텔 제주연세점 빌딩리노베이션 계획(건축, 실내)  
samoodubai branch office 실내디자인계획  
Modena Project Competition +urban future organization,  
messina (안) JAABE .

### 주요논문 및 저서

Phaidon, UK '10.10 100Architects  
City Project, Italy2005.06  
마루, 포아르, 데코,concept, C3, 여성동아, 행복이가득한집,  
ANNEWS, Concept작품게재  
'A Study on the Correlation between Viewing Behavior and  
Exhibiting Methods in Museums' 등학술논문23편  
세계과학관대회심포지움 '자연으로부터의발견-창작의단서' 등학술  
발표대회 21편

## 전임교수

하 숙 념 (Ha Sooknyung)



연구실 : D332  
041-550-5447  
snha3430@smu.ac.kr

### 학력

상명대학교 실내디자인학과 1회 수석 졸업  
미국 Pratt Institute Interior Design 이학석사  
홍익대학교 공간디자인전공 미술학박사

### 일반경력

(사)한국공간디자인학회 상임이사  
(사)한국실내디자인학회 이사  
충남연구원 자문위원  
경기도 공공디자인위원회 위원

### 실무경력

New York Myunggi Sul Design  
(주)Axis Design  
(주)삼성중공업 프리랜서  
Oui Design 공동대표

### 논문

재사용재료를 활용한 공간의 지속가능성 전략모델 연구(학위논문)  
어린이집 유형별 실내디자인 개발사례(2008)  
지속가능디자인의 개념확장 해석에 관한연구(2014)  
A Study on Current of Space Planning and Display of  
Traditional Markets(2015)  
A Study on Consumer Awareness for the Active Use of  
Reused Materials for a Sustainable Space(2018)  
지속 가능한 디자인 개념의 확장 및 적용(2019)  
A model on the material circulation strategy for sustainable  
spatial design(2020)  
Research to Build a Web Service of Materials Considering  
Sustainability(2021) 외 다수

이 행 우 (Lee Heangwoo)



연구실 : D331  
041-550-5215  
2hw@smu.ac.kr

### 학력

인제대학교 디자인학부 디자인학 학사  
인제대학교 디자인학과 디자인학 석사  
국민대학교 건축디자인학과 디자인학 박사

### 일반경력

국민대학교 조교수  
미래환경플랜 건축사사무소 부소장  
한국건축친환경 설비학회 이사  
국민대학교 연구교수  
김개천 공간디자인연구소 전임연구원  
지능형 홍산업화 지원센터 전임연구원

### 저서

GreenHome IT LIGHT-SHELF SURVEY BOOK HOME EMS  
SURVEY BOOK  
Zero EnergyHouse Survey Book  
Smart Surface Survey Book  
LightControl System Survey Book  
BUILDING ENEGY MANAGEMENT SYSTEM DESIGN STUDY  
Green building design study book 외 5건

### 특허

에어캡을 이용한 벽체, 2019  
폭조절이 가능한 광선반, 2019  
광선반 기능을 갖는 어닝, 2018  
청소수단이 구비된 벤치, 2017  
타공반사판 적용 외부형 광선반, 2015  
사용자인식기술 적용 가동형 광선반 시스템, 2014 외 6건

### 저서

기초실내디자인(2009)  
길을걷다 마주치는 유럽뮤지엄(2016)

### 주요연구 및 프로젝트

국립립보육시설 실내 및 옥외 환경디자인 개발사업  
2016/2017 골목형시장 육성사업  
서울시 종로구 「남인사마당 및 인사동길 공간환경 개선」 디자인 설계  
서울시 종로구 「북인사마당 공간환경 및 조명 디자인 용역」  
「경기도 청정계곡활성화 프로젝트」 하드웨어 디자인 설계  
방배동 「Mariposa Wine & Bistro」 디자인 설계  
압구정동 「엘리스 바」 디자인 설계  
경기도 서판교 빌라 디자인 설계  
보광 휘닉스파크 콘도 및 호텔 디자인 설계  
스위스그랜드호텔 객실 및 Lobby 마감재 및 색채계획  
구의동 삼성중공업 셀러빌주상복합 단위세대별 색채 및 가구디자인  
현대 블라디보스톡 Business Center 마감재 및 색채계획  
뉴욕 Manhattan 주거공간 설계 및 가구계획(다수)

### 수상

2014 한국공간디자인학회 우수학술논문상  
2015/2017/2018 상명대학교 우수강의수상  
2016 충남도지사상 지도교수상  
2017 (사)한국공간디자인학회 지도교수상  
2017 상명대학교 공로상(우수상)  
2018 연구업적 최우수상  
2018 충청남도 공로상  
2020 (사)한국공간디자인학회 초대작품전 우수작품상

### 논문

A Study of Optimal Specifications for Light Shelves with  
Photovoltaic Modules to Improve Indoor Comfort and Save  
Building Energy, International Journal of Environmental  
Research and Public Health, 2021 (Q1)  
A Basic Study on the Performance Evaluation of a Movable  
Light Shelf with a Rolling Reflector That Can Change  
Reflectivity to Improve the Visual Environment, International  
Journal of Environmental Research and Public Health, 2020  
(Q1)  
Performance evaluation of a light shelf with a solar module  
based on the solar module attachment area, Building and  
Environment, 2019 (Q1)  
Energy-saving performance of light shelves under the  
application of user-awareness technology and light-dimming  
control, Sustainable Cities and Society, 2019 (Q1)  
Improvement of light-shelf performance through the use of a  
diffusion sheet, Building and Environment, 2018 (Q1)  
Development of a wall module employing aircaplayers, Energy  
and Buildings, 2018 (Q1)  
A preliminary study on the performance of an awning system  
with a built-in light shelf, Building and Environment, 2018 (Q1)  
외 197건

### 수상

한국생태환경건축학회 논문상, 2018  
인문사회과학기술융합학회 우수논문상, 2018 외 2건

## 전임교수

정 은 석 (Jeong Eunseok)



연구실 : D116  
041-550-5061  
esjeong@smu.ac.kr

### 학력

서울대학교 공과대학 건축학과 공학사  
서울대학교 대학원 건축학과 공학석사  
서울대학교 대학원 건축학과 박사수로

### 세부전공

건축계획 및 설계

### 경력사항

(주)범건축종합건축사사무소

### 학술활동

2020.11~ (사)한국문화공간건축학회 이사  
2020.03~ 한국도시계획학회 중신회원  
2011.11~ 대한건축학회 중신회원

### 실무경력

주택성능품질 실험시설  
남양주경찰서  
현대프리미엄아울렛 현상설계  
주택성능품질 실험시설 현상설계  
공주월송지구 A-3BL 공동주택 현상설계  
정신 C-Project 현상설계 (호텔)  
한국로봇산업진흥원 로봇클러스터  
중부대 제2캠퍼스 공공기숙사  
롯데프리미엄아울렛 이전점

### 학위논문

2013.02 시각적 접근과 노출 모델을 통한 범죄발생장소의 시각적 특성에 대한 연구 / 서울대학교 석사학위논문

### 주요연구및 프로젝트

2020 도시데이터를 활용하는 증거기반 도시설계 플랫폼 개발 / 과학기술정보통신부  
2018~2019 통일대비 북한 SOC 사용성,건전도 평가기술 및 시나리오 기반 확대구축 전략 개발 / 국토교통부  
2017~2018 저비용·고효율의 노후공동주택 수직증축 리모델링 기술개발 및 실증 / 국토교통부  
2016~2017 철도역사 설계면적 산정 기술 개발 / 국토해양부  
2016 바이오미미크리(Biomimicry) 기반의 에너지저감 건축 환경조절시스템 실현을 위한 기초원천기술개발 / 국토해양부  
2011~2012 '녹색수직도시공간 계획기술개발' 내 1-3-6 세부 '초고층 건축계획단계 수직동선 평가기법'연구  
2011 서울대학교 신/증축 예정사업 계획설계 용역 / 서울대학교 본부  
2011 세종시 정부청사 3단계 및 총리공관 건립 건축설계공모 전문 관리 용역 / 행정안전부

### 수상

2018 대한건축학회 논문상 "국내 철도역사 적정규모산정을 위한 설계적용면적 분석에 관한 연구"  
2012 대한건축학회 추계학술발표대회 우수발표논문상 "범행 장소와 공간적 특성과의 관계에 대한 연구"

## 명예교수

한 영 호 (Han Youngho)



### 학력

홍익대학교미술대학공업디자인과졸업  
홍익대학교산업미술대학원졸업  
헬싱키산업미술대학교실내건축및가구디자인전공

### 일반경력

(사) 한국 실내디자인 학회회장, 명예회장  
(사) 한국 공간디자인 학회회장, 명예회장  
텍사스 주립대학교 연구교수  
상명대학교 디자인대 학장,예술 디자인대학원장역임

### 실무경력

대한무역투자진흥공사KOTRA 전시부디자인실  
핀란드ARTZAN가구회사

### 논문

실내디자인의 창의적 공간구성방법에 관한 연구외 120여편논문발표

### 저서

현대디자인의이해/ 기문당  
건축조형과가구디자인/ 기문당  
실내디자인의미학/ 형설출판사 창의적사무공간/형설출판사  
국제실내디자인구성요소/ 형설출판사 도시환경디자인/기문당  
공간디자인의이해/ 기문당 비주얼디스플레이/기문당

### 실기실적

실내디자인창립개념전의67회발표

### 심사

대한민국 실내건축대전 심사위원  
우수산업디자인(GD) 상품선정심사위원  
LG전자국제디자인 공모전 심사위원  
BK 21 핵심분야 심사위원  
지식 오피스 대상 심사위원  
대한민국 산업디자인전 심사위원  
대한주택공사 설계 자문위원  
국립과학관설계 심의 기술위원  
조달청품질인증 심사위원  
차세대 디자인리더육성사업 심사위원

## 명예교수

김 용 립 (Kim Younghip)



### 학력

홍익대학교 건축학과(공학학사)  
뉴욕 주립대학원 건축과(건축학석사)  
프랫인스티튜트 대학원  
실내디자인과(이학석사)

### 실무경력

(주)서울건축컨설턴트, (주)테크노  
WanchulLee Associates PCArchitects  
노드르톨드보드Nordre Toldbod  
메인스트리트타운하우스Main Street Town House  
지역도서관Community Library With a Lighting Well  
목천조립주택실내계획안  
레스토랑'SOPH-A'  
닥터스오피스'CNKC'

### 논문

구아쓰미시게일의 업무공간에 관한 연구  
리차드마이어의 주거공간에 관한 연구  
마리오보타주택특성에 관한 연구  
리차드마이어의 미술관특성에 관한 연구  
구아쓰미시게일의 고정식가구에 관한 연구  
마리오보타작품에서 보여지는 실내공간의 특성에 관한 연구

천 진 희 (Chun Jinhee )



### 학력

서울대학교 미술대학 응용미술학과 졸업  
미국Minnesota 대학원졸업

### 일반경력

한국기초조형학회부회장, 감사역임  
한국실내디자인학회이사역임  
서울시공공디자인위원역임  
경기도공공디자인, 건축심의위원역임  
미국University of Minnesota ResearchSchola

### 실무경력

(주)현대종합주택/설계부디자이너  
인테리어/설계과 디자이너

### 논문

지속가능한건축디자인을위한기초방안에관한연구우  
리나라고령자의실내색채  
선호경향(한국실내디자인학회추계학술대회최우수포스터상수상) 외50여편의 논문 및 학술발표

### 저서

노인의 삶의질향상을 위한 주거환경 디자인(대한민국학술원우수도서선정)  
외20여권의 저서 및 역서  
장애인 주거환경 개선매뉴얼(보건복지부)  
어린이 보육환경 개선매뉴얼(산업자원부)  
세종 마을음식문화거리 개선사업(중기청, 종로구청) 외 다수

### 전시

상명대학교 예술, 디자인대학 교수작품전  
ANBD 국제교류전  
한국 기초조형학회 국제초대전  
한국 가구학회 교수작품전등 다수출품

겸임교수

조 민 서 (Cho Minseo)



vcms@studioat.co.kr

**학력**

상명대학교 디자인대학 실내디자인학과 학사  
홍익대학교 건축 도시대학원 실내건축 석사

**일반경력**

한국실내건축가협회 이사  
수원과학대학교 실내건축디자인과 외래교수  
한국 인테리어디자인대전 우수교수상

**실무경력**

(주) 아티프랜  
(주) 정림건축종합건축사사무소  
(주) 에이아이플러스  
스튜디오 옛 공동대표

**주요경력**

세종시 레이캐슬골프 & 리조트클럽하우스  
포스코그룹 인도네시아 통합오피스  
수원 광교 리치프라자  
비글로빌서울2014&2015  
강남역 지하도상가 개보수  
부산국립해양박물관  
원주시외버스터미널  
판교미래에셋벤처타워  
태보역삼아타워  
김포스카이파크롯데시네마  
행정중심 복합도시 상업시설 상환경  
기흥 롯데캐슬레이시티 펜트하우스  
월간인테리어 작품 게재 외

김 기 홍 (Kim Kihong)



kyosk@gmail.com

**학력**

파리 VIII대학 조형예술학 학사  
파리 라빌레드 국립 건축학교 건축과정 2기 석사

**일반경력**

서울 국제 애니메이션 페스티벌(SCIAF) 자문위원 강원도경관위원회  
서울시 중구도시디자인위원  
재한 프랑스 건축사회 회장  
파주시 도시디자인 심의위원  
시흥시 경관심의위원  
한국건축가협회 국제위원회상임위원  
재한 프랑스건축사협회 고문

**실무경력**

평차등 롯데캐슬 로잔, 올림피아 호텔 리모델링 계획 코디네이터  
삼청동 Coffee Factory Design  
북촌 종로구 원서등 한평공원 Design  
종로구 재동초등학교 후문 담장사업 Design  
The RAUM언주로, 히우스 웨딩관 계획 코디네이터  
홍성 생태마을 어린이 도서관, 게스트 주택 계획  
이태원 경리단길 Graddhyllan 복합문화공간 실내디자인  
The Bio-Digital City 국제 워크샵 총괄튜터, 서울시 시민청  
스페이스 마케팅 컨설팅  
서울시, 서울교육청 학교개선사업 디자인디렉터  
서울시, 서대문구 재래시장 환경개선사업 디자인  
문화부 생활문화진흥원 축제 미술감독

**전시**

재불 건축사진 개인전- 한국전통공간의 미  
재불 개인 설치전- 시간과 기억영상  
재불 Scenographie 공동전시참여- 센스강변 도심재생  
2012 파리 기념공모전, Pavilion d'arsenal 공동전시  
HCI학회 아트센터 나비 패널 참여, 미디어시티 발표  
세종 문화회관 광화랑 서울디지털아트 참여전 기획  
통섭지도 "한국건축을 위한 아홉개의 탐침"  
도달미술관 초대작가 및 출판  
대한민국 건축대전 초대작가  
The Bio-Digital City 예술5, 건축5, 전시참여, 전시기획 서울시 시민청  
헤이리 갤러리 MOA'2015 국제 건축가드로잉 전'



4년  
시작하다

오리엔테이션



정기산행



학술답사



강연회



축제

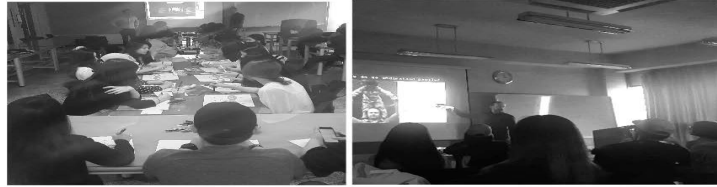


졸업식



# FACILITY

## 특강



제 1강 - 영국디자인과 골드스미스 디자인 (UK Design & Design at Goldsmiths) 역사와 전통 그리고 현대론에 소용의 영국 디자인과 영국을 대표하는 디자이너 및 작품에 대해서 설명하고, 영국 내에서도 다양적이고 창의적인 교육 방법으로 유명한 골드스미스, 런던대학교의 디자인 방법을 소개한다.

제 2강 - 이노베이션 디자인 방법 (Methods and Processes of Innovation) 체계적으로 가장 이슈가 되고 있는 혁신과 융합을 모티브로 한 창의적인 디자인 이노베이션에 관해서 알아보고, 디자인을 할 수 있도록 개발한 여러 디자인 방법과 과정에 관한 강의를 실시한다.

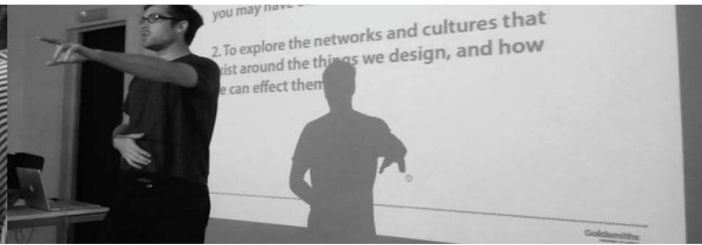
제 3강 - (Design methods - diagram and writing) 2장에서 소개한 여러 디자인 이노베이션 방법 중 다이어그램과 써빙킹 안에 관해 직접 해보고, 수업 참가자가 자기의 전공과 연계해서 사용 할 수 있도록 워크숍과 세미나를 통해 심숙해 본다.



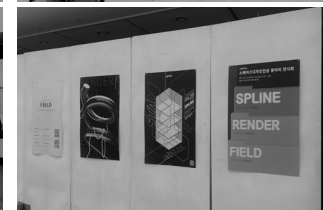
Methods & Processes [workshop]

Thinking Flow, Steps and Leaps

## Workshop



## 동아리전시회



4년,  
열매 맺는 장소



- D122
- D301
- D302
- D327
- 갤러리
- 디자인대학전경



4년의 시간이

이 리브 에너지



그 공간의



D122



D301



모든 배움의 과정의 연속이 되어



D302





마침내  
열매 맺다



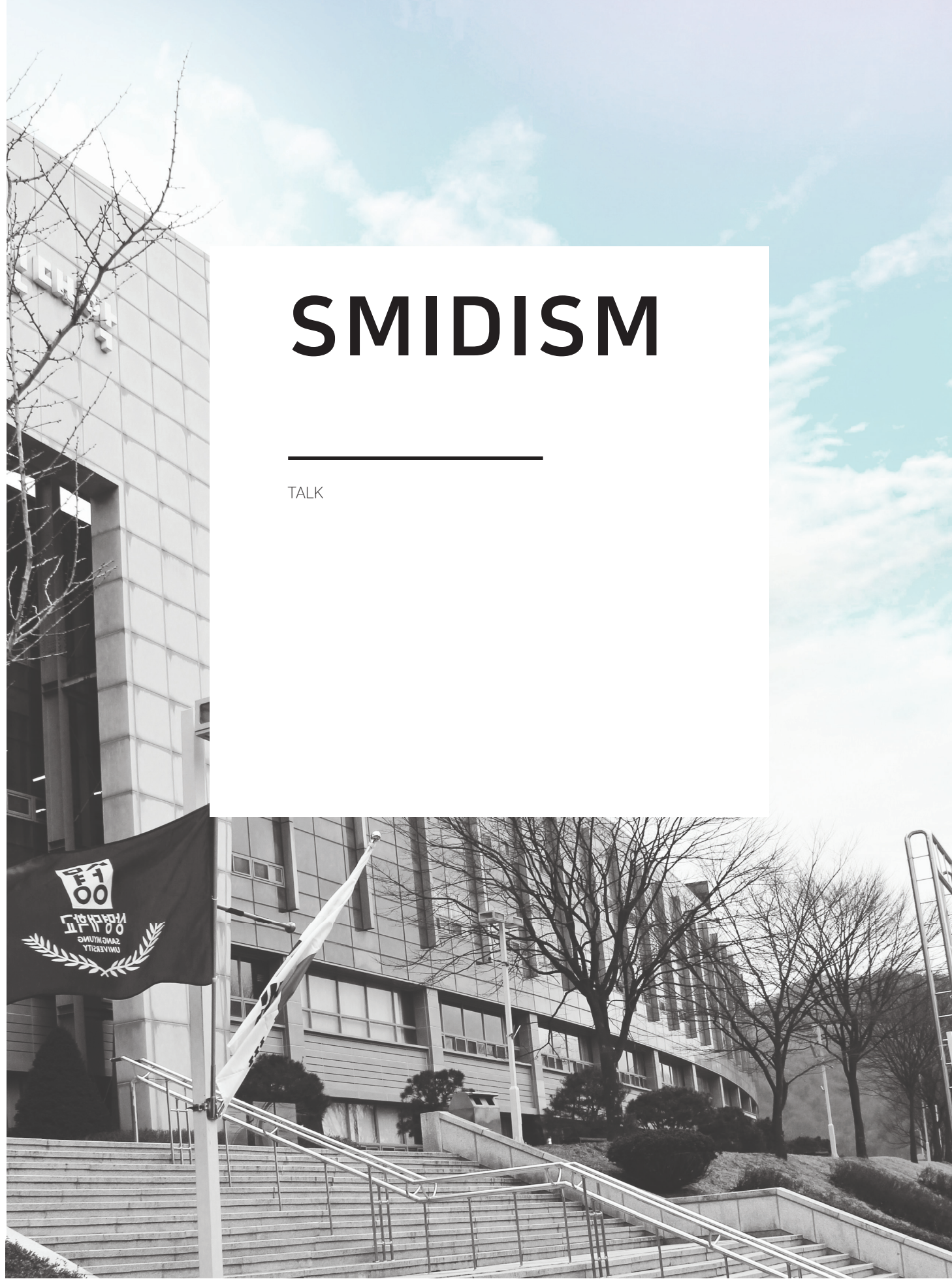
빠르진 않더라도  
늘바르게



D  
3  
2  
7

# SMIDISM

TALK



## 국내 취업

employment

01  
Jisung LEE  
이지성  
2009년 졸업  
롯데백화점 디자인실

02  
Youngsuk JIN  
진용석  
2007년 졸업  
삼성웰스토리

03  
Sookjin LEE  
이숙진  
2008년 졸업  
구리시청 도시과

## 해외 취업

overseas employment

04  
Choa SON D  
손초아  
2014년 졸업  
Six Sigma NYC, NewYork

05  
Gi SON  
손기  
2006년 졸업  
OMS, Rotterdam

06  
Younghwan JANG  
장용환  
2011년 졸업  
일본 에이산, Tokyo

07  
Hwanhee LEE  
이환희  
2013년 졸업  
독일 FrankfurtOMS,  
Rotterdam

## 창업

foundation

08  
Donggwan SHIN  
신동관  
1999년 졸업  
TYKYE SID 창업

09  
Gwansu Kim  
김관수  
2006년 졸업  
IDENID 창업

10  
Hyunjung KANG  
Donghee PARK  
강현정/박동희  
2006 /2009년 졸업  
archiflow 공동창업

11  
Sunkue KO  
Sunile HWANG  
Sangsoo LEE  
Minseo JO  
Junsoo YUN  
고선규, 황선일 이상수,  
조민서,윤준수  
2003 | 2004 /  
2007/ 2008년 졸업  
studio at 공동창업

12  
Byunghee JANG  
장병희  
2009년 졸업  
디자인투플라이창업

## 교육계

education

13  
Jinhee CHOI  
최진희  
1999년 졸업  
국립경상대학교

14  
Eunkyung LEE  
이은경  
2004년 졸업  
동양미래대학교교수

14  
Jinyoung LEE  
이진영  
1993년 졸업  
전주대학교교수

15  
Migyung LEE  
이미경  
1992년 졸업  
동양미래대학교교수

16  
Hyuna YOO  
유현아  
2014년 졸업  
한강미디어고등학교교사

17  
Sooknyung HA  
하숙녕  
1992년 졸업  
상명대학교교수

## 국내취업

employment

# 01

## JISUNG LEE



### “다양한 디자인 경험치를 높이자!!”

#### 이지성

상명대학교 실내디자인전공 18회 졸업  
롯데백화점 디자인실 근무

상명대학교 실내디자인전공 졸업  
상명대학교 디자인대학원 공간디자인학과  
실내코디네이트전공 졸업

**상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!**

우리나라 최초로 4년제 대학에서 신설된 학과로 역사가 있고, 실무와 가까운 교육 커리큘럼으로 기초부터 탄탄히 인테리어 디자이너로서의 꿈을 키울 수 있는 배움터라고 생각합니다.

**우리과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요?**

시각디자인과 실내디자인에 관심이 있었는데, 2차원적인 작업보다 광범위한 3차원적인 공간에 흥미를 느꼈고, 색채나 재료에 관심이 많아서 실내디자인 학과를 선택하게 되었습니다.

**학교 다니실 때 이야기를 듣고 싶습니다.**

지금 생각해 보면, 과제나 수업에 대부분의 시간을 보낸 것 같습니다. 학생일 때 즐길 수 있는 것들을 많이 못해 본 것에 대한 아쉬움은 남지만, 야간작업을 하면서 동기들과 만들었던 추억도 대학 생활의 묘미가 아니었나 생각합니다. 세라믹이나 섬유학과의 전공 수업도 이수 하면서, 다양한 작업 들을 할 수 있었습니다. 상명대학교에서 교직이수 프로그램을 제공하는 디자인학과가 실내디자인 학과를 포함하여 소수인 것으로 알고 있습니다. 바쁜 회사 생활 중에도 도자기를 지속하여 만들 정도로 학창시절의 교직이수의 경험이 제 인생의 큰 수확이 된 것 같습니다.

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떤 한 영향을 미치게 되었는지요?**

현재 백화점 디자인실 인테리어 파트에서 근무하고 있습니다. 브랜드 도면 컨펌 및 당사에서 진행하는 설계 및 공사감리 업무를 하고 있습니다. 학부 3학년 때, 디스플레이라는 과목을 이수 하면서, 백화점 디스플레이나 브랜드 VMD쪽에 관심을 가지게 된 것이 시작이었던 것 같습니다. 학부과정에서 인테리어 디자이너로서 나아갈 수 있는 다양한 방향의 수업들이 잘 구성되어 있으니, 관심 있는 분야를 찾아가면서 수업을 들으면 도움이 되리라 생각합니다.

하시는 작업이 어떤 직업이라고 생각하십니까? 그리고 이 작업을 어떻게 하시는지 궁금합니다.

백화점에서 진행 되는 공사의 기획단계에서 부터 준공까지 모든 과정을 관리하고 있습니다. 인테리어 회사에 입사하게 되면 초기에는, 각각 설계 또는 시공 파트에서 반복적인 업무를 하게 되는 경우가 많은데, 공사의 전체적인 사이클을 운용할 수 있어, 업무 스킬을 높일 수 있다는 것이 장점이라고 생각합니다. 설계 단계에서는 도면만 들여다보지 않고, 현장을 자주 가는 편입니다. 현장에서 시공 하는 일련의 과정을 상상해보면 설계단계에서 놓칠 수 있는 실수를 최소화할 수 있고, 시공 단계에서는 실제 시공 되는 모습을 보면서 설계단계에서 보완할 점을 찾게 되는 것 같습니다

현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자 하는 목표는?

4년간 근무하면서, 경력에 비해 상대적으로 다 양한 성격의 공간을 경험했고, 상업공간 구성에 대한 기본적인 이해가 되었다고 생각합니다. 이 를 바탕으로 분야를 점점 세분화 시켜나가면 서 경력을 쌓고, 전문성을 높이고자 합니다

미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.

대학생활에서 즐길 수 있는 많은 것들을 해보길 바랍니다. 해외경험, 인턴, 어학, 공모전 참여, 여행 등 가능한 무엇이든지, 경험치를 높이는 것이 중요하다고 생각합니다. 그것을 통해서 생각지 못한 좋은 기회를 만나고, 하고자 하는 것이 무엇인지, 또 잘할 수 있는 것이 무엇인지 찾게되는 경우가 많은 것 같습니다.

# 02

## YOUNGSUK JIN

### 진용석

상명대학교 실내디자인전공 16회 졸업  
삼성웰스토리

상명대학교 실내디자인전공 졸업  
에프엠커뮤니케이션즈 공간디자인팀 근무  
원앤티에스 상품개발팀 근무

상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!

첫 번째 공간과 건축의 심층적인 분석과 창의적인 학습 통한 전문성 길러주며, 두 번째 개인작업보다는 교수들과의 협업을 통한 사회성을 길러줍니다. 마지막 세 번째로 졸업하고도 많은 힘이 되어줄 수 있는 선후배 네트워크 잘 되어 있습니다. 하지만 세 번째 인적 네트워크는 자신 이 어떻게 학교생활을 하느냐에 따라 크게 달라집니다. 실내 디자인학과를 선택하게 된 계기는인테리어와 건축에 대하여 막연한 기대 감으로진학하게 되었지만, 생각보다 힘든 과제와 학교생활에 많은 후회와 좌절을 경험 했었던 것 같습니다. 그러나 꾸준한 도전으로 사회생활을하고 있는 지금도 더욱 발전된 저를 위하여 계속하여 노력하고 있습니다.

학교 다니실 때 이야기를 듣고 싶습니다.

군대를 제대한 후 학교를 다시 들어오다 보니 처음 시작은 남들보다 나이가 많게 시작 하였습니다. 그래서 남들 놀 때 편하게 놀 수 없었고 사회에 먼저 나가있는 친구들이나 선배들 얘기를 들으면 결코 학교생활이 그리 편하지 않았 습니다. 이미 제 나이 또래에 사람들은 저보다 많이 앞서 있었기 때문입니다. 그래서 학교 때 성적도 중요하지만 남들이 도전하지 못한 부분 이나경력에 도움 되는 부분에 대하여 많이 공부 하고노력했습니다. 그래서 학교 때 성적은 그렇 게우수하지 않았지만 자격증 (건축기사) 취득, 공모전, 외국어 공부 등을 꾸준히 공부하여 저만의 커리어를 쌓았던 것 같습니다. 아마 지금은 더열심히 하고 더 많은 경험을 하는 후배들이 많을 듯합니다

현재하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?

현재 삼성웰스토리 (전 삼성에버랜드 외식사업 부)에서 직원식당, 외식공간 및 상품 디자인 일을 하고 있으며 학교때의 업무 공간, 전시공간, 주거 공간, 가구디자인 등의 디자인 공부를 통하여 다양한 공간의 접근방법과 융합적 사고를 키울 수 있었습니다.

현재하시는 작업이 어떤 직업이라고 생각하십니까? 그리고 이 작업을 어떻게 하시는지(이 일이 이루어지는 과정) 궁금합니다.

현재 제가 하고 있는 직업은 고객으로 하여금 맛있게 식사를 할 수 있게 공간을 분석하고 공간 디자인 일을 하며 진행과정은 타부서 (상품 개발, 메뉴 엔지니어링, 운영그룹)와 메뉴 구성, 운영 컨셉, 공간디자인 등을 협의하여 일을 진행합니다. 큰 회사 일수록 일이 구체화, 전문 화되어 있어 타 부서와의 협력이 중요합니다. 학교 때 자기에 디자인 색깔을 찾는 것도 중요하지만 남 의 것을 받아들이고 서로 어울릴 수 있는 것도 굉장히 중요한 부분입니다.

현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과과 이루고자하는 목표는?

아마 자신이 원하는 일을 하여도 현실에 만족하는 사람은 그리 많지 않을 것 같습니다. 현재 제가 하는 업무는 식음 공간 디자인을 하고 있지만 앞으로 미래에는 건강에 대한 관심과 건강에 대한 관심도가 높아짐에 따라 헬스케어 (healthy care)나 데일리케어 (Daily Care)와 같은 부분들과 연계하여 건강 + 의료를 포함한 공간디자인을 하는 것이 목표입니다.

미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.

벌써 후배를 받게 되니 시간이 정말 빠르구나 라는 생각이 듭니다. 상명대 실내디자인전공에 들어 오신 것을 진심으로 축하드리며 상명대 실내디자인과가 빛날 수 있게 많은 노력과 활동 부탁드립니다. 저도 후배님들에게 다양한 경험과 도움을 줄 수 있는 멋진 선배가 되도록 노력 하겠습니다

## “디자인 전문성을 위한 나의 탁월한 선택!!”



# 03

## SOOKJIN LEE

### 이숙진

상명대학교 실내디자인전공 17회 졸업  
구리시청 도시과  
도시디자인담당 디자인공무원

상명대학교 실내디자인과 졸업  
(\*)마루건축/(\*\*)플기획디자인 근무

상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!

상명대학교 실내디자인과는 전시 · 상업 · 업무 · 주거공간 · 가구 디자인까지 체계적인 수업으로 사회 어느 곳에서든 나가보면 우리 과 학생들의 실력이 월등하다는 칭찬을 많이 받고 있습니다. 저에게 있어서도 취업 후 언제 어디서나 상명인으로서 항상 자부심을 갖고 사회생활을 하고 있습니다. 학교를 다닐 때 저는 4년 동안 흥대 앞 미술학원에서 입시 미술 강사를 하여 서울에서 천안까지 4년 동안 통학을 하였습니다. 밤늦게 알바를 마치고 팀 과제를 위해 야간기차를 타고 천안에 갔던 추억이 아직도 생생하게 떠오릅니다. 천안에서의 추억은 잊지 못할듯 합니다.

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내디자인 전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?**

현재 저는 경기도 구리시청에 도시디자인담당 공무원으로 근무하고 있습니다. 사회생활을 하다 보니 사회활동에서 중요한 점은 팀워크라 생각 하는데요. 학부 때 팀 과제 진행에 있어서 개인적 성향이 강한 서로 다른 생각을 하나로 맞춰 나가는 과정에서 겪은 다양한 경험이 조직생활에 많은 도움을 주었습니다.

**현재 하시는 작업이 어떤 직업이라고 생각하십니까? 그리고 이 작업을 어떻게 하시는지(이 일이 이루어는 과정) 궁금합니다**

현재 주요업무는 경관 및 공공디자인과 관련된 도시의 공공 시설물, 건축물 등을 심의·자문·협의를 통하여 구리시의 도시환경을 관리하고 있으며, 도시공간에 대하여 범죄 예방 환경디자인(CPTED), 유니버설 디자인 등 다양한 공간 프로젝트를 진행하고 있습니다. 대부분 공간 프로젝트는 현장 조사 및 수요조사로 적합한 대상지를 선정하여 용역을 통해 추진하고 있는데요. 용역 발주에서 마무리까지 관리 감독을 하고 있습니다

**현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자하는 목표는?**

네. 만족합니다. 현재 디자인 공무원은 아직 디자인 전공자들에게는 생소할 것입니다. 저도 처음에 들어와서 정보 공유가 없어서 많이 힘들었고 아직까지 많은 부족함이 있지만, 이곳에서 더욱 많은 경험을 쌓아 도시디자인 분야에서 전문가가 될 수 있도록 노력할 것입니다. 도시디자인 전문가로서 저의 경험을 후배들에게 공유하고 싶습니다

**미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.**

우선 실내디자인과는 다양한 취업의 경로가 있다고 생각합니다. 현재 대학생들은 무엇보다도 취업격정이 1순위라 생각합니다. 하지만 취업격정보다도 먼저 본인이 무엇을 좋아하는 것이 무엇인지를 찾는 것이 중요합니다. 또한 지금 현재 맡은 일에 최선을 다하고, 선배들과의 교류를 통하여 다양한 경험을 쌓다보면 그 경험을 통해 나중에 좋은 기회가 찾아올 것이라고 말해주고 싶습니다.

## “Pre-Design Social Life in SMID”



## 해외취업 overseas employment

# 04

## CHOA SON

### 손 초 아

상명대학교 실내디자인전공 23회 졸업  
Six Sigma NYC, NewYork

상명대학교 / 실내디자인전공 졸업(학사)  
University of Central Missouri / Interior  
Design 졸업(학사)

저는 상명대학교 실내디자인전공 3학년 1학기를 마치고 미국의 University of Central Missouri에 교환학생으로 가서 복수학위까지 하게 되었습니다. 새로운 환경에서 수업을 듣고 다양한 외국 친구들을 많이 사귄 수 있어서 제 생애 있어서 그 시절이 너무 소중한 기억으로 남습니다. 또한 학교 수업시간에 교과서에서만 봤었던 낙수장, 글라스하우스 등 유명한 건축가의 건축물들을 직접 가서 볼 수 있었던 것도 너무 유익했습니다. 여름 방학 때는 Kansas City에 있는 KDR Designer Showrooms라는 인테리어 소품과 가구 위주의 페브릭을 다루는 회사에서 인턴을 했는데, 수 많은 가구 디자이너들을 만나고 그들이 원하는 직물을 추천하고 선택하는 것에 도움을 줄 수 있었고 그들의 아이디어를 듣고 볼 수 있는 신선하고 색다른 경험을 할 수 있었습니다. 졸업 후에는 뉴욕 맨해튼에 위치한 DMDesign 이라는 소규모 인테리어

회사에서 3개월 동안 주거와 상업공간 위주의 인턴경험을 한 후 Six Sigma NYC라는 건축인테리어 회사에 디자인 팀에서 일년 동안 일을 했습니다. 신입으로써는 영광스럽게 프랑스 루브르 박물관에 유리로 된 피라미드를 만들었던 I.M.Pei가 설립하고 현재 그 가족이 운영하는 회사인 Pei Partnership Architecture와 협력하여 Highline Park 근처 19st.에 위치하는 초호화 아트 프로젝트를 진행하는데, 매주 그쪽 회사에서 열리는 우리회사 엔지니어와 디자이너들, 건축가들과의 많은 미팅을 통해 많은 것을 보고 배울 수 있는 좋은 기회가 되었습니다. 제게 이렇게 멋진 기회가 올 수 있었던 것은 모두 상명 대학교의 교환학생 프로그램이 아니었다면 불가능했을 것입니다. 제 꿈을 날개를 달아준 저희 학교에 감사하고 항상 응원해 주시는 교수님들께 감사드립니다.

## “교환학생경험의 날개를 달아 준 나의 글로벌 인생”



# 05

## Gi SON

### 손 기

상명대학교 실내디자인전공 15회 졸업  
OMA, Rotterdam 근무

상명대학교 실내디자인전공 졸업  
Berlage Institute 건축 & 도시 디자인 대학원  
졸업

**상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!**

생활 유지의 가장 기본인 의·식·주에서 ‘주’라는 안식처의 공간을 다루는 학과로서 휴먼스케일의 디테일함과 사용자의 요구에 맞춘 공간의 프로그램과 기능을 고려하여 미적인 분위기와 조화를 통해 단순히 머무르는 ‘공간’을 떠나, 우리 기억의 시간들을 함께 공유하는 ‘공간’을 계획, 디자인 한다는 것입니다. 이에 상명대학교는 우리나라에 처음 실내디자인이라는 학과를 개설하여 단지 추상적이고 철학적인 이론에 집중되는 것을 벗어나 창조적이고, 실천적인 커리큘럼을 통해 많은 역량있는 인재들을 배출해내며, 그 명성을 이어가고 있습니다

**우리과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요?**

실내디자인과의 경우 다양한 사람의 다양한 삶의 다양한 공간의 분위기를 만드는 것에 매력을 느껴 많은 시간을 가지며 폭넓은 인간관계를 넓히는 것을 목표로 지원하게 되었습니다.

**학교 다니실 때 이야기를 듣고 싶습니다.**

굉장히 활발한 성격으로 선배님들 후배님들과 함께 많은 시간을 가지며 폭넓은 인간관계를 넓히는것을 굉장히 좋아했고 전공 수업들은 항상 즐기며 학교 생활을 한것 같네요.

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?.**

현재는 실내건축에서 더 나아가 건축 / 도시 디자인으로 그 영역을 확대해, 저만의 framework 을 쌓고 있는 과정 중입니다. 실내디자인의 영역이 건축의 경계안에 있다 보니, 자연스럽게 그 경계에서 건축에 관심을 가지게 되었습니다. 졸업 뒤 경험들을 통해 공간에서 확장되어지는 관계성들에 조금씩 매료되기 시작 하여 그 관계성에 있는 건축과 도시가 우리 주변의 많은 요소들과 함께 서로 영향을 미치며 상호 교류를 통해 변화하는것에 흥미를 느끼게 되면서 분야를 더 넓히게 되었습니다. 특히 실내디자인의 장점인 공간의 프로그램과 휴먼 스케일의 이해 등은 지금 다루는 분야들에 더 넓은 시야와 깊이를 가져다 주었으며 실제 사람들의 삶의 질에 대해 고려될 수 있는 대안들을 제시하는 것에 큰 도움이 되고 있습니다. 저의 케이스에서는 현재하는 작업이 어떤 직업이라 정의 하긴 힘들수도 있을 것 같네요. 최근까지 했던 작업들이 건축 디자인에서 부터 도시디자인까지 다양한 스케일의 프로젝트를 수행 했기에, 아주 작은 스케일의 가구디자인에서 부터 실내디자인 그리고 위의 분야까지 다루는 직업을 굳이 정의 한다면 전략가 (strategist) 혹은 디자인 전략가 라는 말이 어울릴까요?

아직 정의 하기가 모호하네요. 내 디자인



의 영역 에서 이 질문에는 아마 다른 선배님들이 자세히 대답하셨을 것이라 생각하고 사실, 제가 참여했던 다양한 작업 분야들이 어떻 는지 얘기할게요. 각 분야마다 조금씩 접근 방법과 그 방식에서의 비중들은 조금씩 틀립 니다 . 예를 들면 좀 더 공간의 기능, 프로그램, 사용자의 동선 그리고 그 관계성들과 함께 미적인 부분들을 고려하는 것이 주 포인트로 작업을 한다면 도시 디자인은 좀 더 사회적인 관점에서 문제점들과 가능성 들, 그리고 개인과 집단, 자연과 역사등 여러주변 요소들과의 관계성과 그 상호 교류를 다루는 것들에서 더 비중을 두며 시작합니다. 하지만 이 모든 영역들은 결국 하나의 공통된 이야기를 다룹니다. 즉, 그것은 ‘사람’ 이라는 것입니다. 물론, 자연, 역사 등 다양한 여러 요소들과의 조화를 이야기 하나 결국 자연 이라는 대지 위에 개인이든 단체이든 사람들이 머무는 공간들을 만들고 그것들이 다시 건물이 되고 도시를 만드는 것입니다. 이 모든 일들의 과정 또한 결국 사람과 사람이 부딪혀 서로 이해하고 이해 당하며 협력하여 만드는 하나의 결과물 이기도 합니다.

**현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로 의 계획과 이루고자 하는 목표는?**

실내디자인을 졸업하고 경험한 후, 건축과 도시디자인이라는 분야에서의 배움과 경험들을 통해 어떻게 모두가 더 잘 살기 위한 공간과 도시를 만들 수 있는지 이를 위해 여러 분야들의 서로가 어떻게 시너지를 낼 수 있는지 그 깊이를 더 알아가고 맛보고 있는 과정에 서서 힘들때도 있지만 즐기면서 행복하게 그 길을 걷고 있습니다. 다만 이런 과정들과 이야기를 다루고 실현할 수 있는 현실적 장치들과 인식들 그리고 제도들이 우리나라 에는 아직 많이 부족하다는 것에 조금 아쉬움을 느낍니다.

하지만 포기하지 않고 한발 한발 나아 간다면, 조금씩 변화 되겠죠?

장기적인 목표는 위에서 언급한 제가 경험하고 배운것들을 기반으로 다져진 저만의 framework 을 통해 여러 분야의 경계를 넘어, ‘너와 나 만이 ’ 아닌 ‘우리’ 가 모두 잘 살 수 있는 환경의 디자인을 구축하는 것입니다. 물론, 회사의 소속이건 아니건 어떤식 이건 그 것을 표현 또는 실현 할 수는 있겠지요

다만 회사 설립 후 좀 더 장기적이고 체계적으로 구축할 수 있을 것이기에 저의 오피스를 설립하는 것 또한 목표가 되겠네요. 위 장기적 목표를 위해 현재 단계적인 계획으로는 저의 framework을 단단히 만들기 위해서, 다음 스텝들을 잘 결정해야 하는 것인데요 이곳에서 말씀을 드리기는 아직 시기 상조이나 아마도 제가 하고자 하는 것들을 잘 경험할 수 있는 회사에서 더 경험을 하는 것이나 아니면 지금부터 사무실 설립 시작을 하는 것이나에서 결론을 낼 것 같네요.

**미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.**

첫 번째로 아주 현실적이고 직설적인 조언을 한다면 이 분야의 현실은, 소위 3D 직종 이라고 합니다. 즉, 밤샘작업이 대학교때부터 시작하여 졸업 후 회사에 가서도 지속되며 몸 상태도 많이 망가져 있을 것입니다. 회사 설립 후에도 조금은 수월 할 수도 있으나 여전히 비슷할 것입니다 . 물론 신입 때와, 실장 때와 회사 대표일 때의 수입은 당연히 다르겠죠. 또한 열정을 가지고 시작한 이들 중에도 3년차쯤 다른 직종으로 전환하는 이들도 꽤 있습니다. 그만큼 쉽지만은 않은 길이라는 얘기죠. 만약 쉬운 길을 가고 싶고 단순히 멋져 보이기만 하고 싶다면 지금 당장 이 길에서 리턴을 하셔야 합니다.

하지만 이 분야에 대한 재미, 관심, 노력, 열의가 지치고 힘들고 풍족 하지 않은 현실에 포기하지 않고 버틴다면 버텨서 한 작품 한 작품씩 자신의 노력을 거쳐 탄생되는 공간들을 작업들을 경험하신다면 성취하신다면 분명 이 직업은 여러분에게 어마 어마한 달콤함을 선사 할 것입니다. 마시멜로란 책에서의 내용처럼 지금당장 좋아 보이는 달콤해 보이는 것들의 유혹을 이기시고 더 먼 미래를 보신다면 더 큰 달콤함이 당신을 기다리고 있을 것입니다. 디자인 학업을 지속 하다 보면 생겨나는 어려움들로 두번째로는 몇 몇 얘기를 들어보면 참 안타까운 점이 있습니다 그것은 자신감과 자부심의 문제입니다. 사회적 틀의 잣대로 디자인 학업을 지속하다보면 생겨나는 어려움들로 스스로에

대한 자신감이 결여된 얘기를 본의 아니게 몇번 들었는데요. 지금의 후배님들 미래의 후배님들 모두 자신의 실력과 미래에 대한 자부심과 자신감을 가졌으면 합니다. 사회가 정한틀과 고정관념에서의 자신감과 자부심에서 벗어나 자신 스스로가 당당함을 가졌으면 합니다. 스스로의 선택에 후회가 없고 확신이 있다면 스스로가 스스로에게 당당할만큼 노력하고 떳떳 하다면 그것이 자신감이고 그 아우라는 그 어떤 사회적 잣대가 넘볼 수 없는 막강한 힘을 가집니다.

세 번째는 꿈을 꾸고 그것을 위한 긍정의 마음가짐과 노력으로 열정을 가지시는 것 입니다.

현실에 부딪혀 미리 꿈을 포기하기 보다는 꿈을 이루기 위한 계획을 세우고 그것을 하나씩 이루어 가는 노력을 하신다면 그 과정에서 누구보다 뜨거운 열정을 가지시게 될 것입니다 다만, 절대 잊지 말아야하는 첫 단계는 할 수 있다는 긍정의 마음을 항상 기본으로 가지는 것입니다. 할 수 없다 생각 하면, 더 이상 보이지 않지만 할 수 있다 생각 하면, 그 길을 찾기 위해 수많은 대안들이 보이게 되고 수 많은 노력으로 그 길이 서서히 보이기 시작할 것입니다.그러니 항상 긍정의 에너지를 가지시길 바랍니다.



# 06

## YOUNGHWAN JANG

### 장 용 환

상명대학교 실내디자인전공 20회 졸업  
일본 Tokyo 에이산(EISAN) 근무

상명대학교 실내디자인전공 졸업 (2011.02)  
GL associates 근무(2011.03~2012.02)

**상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!**

중3 때부터 실내디자인을 너무 하고 싶어 서 준비를 하던 중, 상명대학교 실내디자인학과를 알게 되었고 고등학교 입학 준비 를 하면서 상명대를 목표로 하였습니다.입학 후 더욱 더 이 일에 대한 확신이 들었으며 교수님 및 선배님들에게 많은 도움을 받아가며 즐거운 학교 생활을 하였 습니다. 제 인생 중 가장 즐거웠던 4년 대학 생활이었습니다

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었 는지요?**

현 일본에서 실내디자인 관련 무역업에 종사하고 있습니다. 실내디자인을 전공하는 것은 시각, 산업, 제품, 가구 등 복합적으로 다뤄 본 경험이 풍부하다는 것을 의미하기 때문에 졸업 후 취업의 폭이 넓다는 장점이 있습니다. 하지만 저의 경우는 한 가지 더! : 학교에서의 많은 훈련으로 다양한 디자인 분야를 학문적으로 접근 후 자연스럽게 나의 생각을 효과적으로 표현할 수 있는 스킬을 더 가질 수 있게 되었습니다. 2004년도 대학을 입학하고 4학년을 졸업하는 순간까지, 매주 자신의 디자인에 대해 고민하며 프레젠테이션을 하면서 청중을 설득하는 연습을 해왔습니다. 그 경험을 바탕으로, 일본 전역에 매장 인테리어 관련 업무와 수출업을 병행하는 조건으로 관련 업무를 다루는 무역회사에 입사하는데 있어 다른 경쟁자와 차별성을 둘 수 있었다고 생각합니다

**현재 하시는 작업이 어떤 직업 이라고 생각 하십니까? 그리고 이 작업을 어떻게 하시는지 궁금합니다.**

일본 거래처에서 상품을 구매 후 중국, 홍콩, 한국, 두바이, 싱가포르, 미국 등 전 세계적으로 판매를 하는 B2B(도매업) 수출 업무를 하고 있습니다. 실내디자인 및 건축은 이윤 창출이 목적이기보단, 사람을 위한 공간이 우선적이라 생각합니다. 무역, 수출이라 하면 단순히 물건을 저렴하게 구매해서 높은 이익을 창출하기 위한 영업이라 보편적으로 생각합니다만, Seller와 buyer를 동시에 하고 있는 제 입장에서는 현실내디자인과 마찬가지로 당장의 이익보다는 사람과 사람 사이 관계가 더욱 중요시됨이 공통점이라 생각합니다

**현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자 하는 목표는?**

현 4년째 무역업에 종사하고 있으며 다양한 분야의 열린 시각으로 전문성을 키워나가며 즐겁게 업무를 진행하고 있습니다. 여러 신규 사업을 구상 및 기획 중에 있으며 많은 프로젝트 또한 성공적으로 성사 중에 있습니다. 추후에는 자신의 회사 설립을 목표로 준비 단계에 있습니다.

**미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.**

예비 상명인으로서 대학생활을 즐기라고 얘기하고 싶습니다. 선배와의 관계는 미래 직장 상사와 관계의 연습일 것이며 전공 수업 프로젝트를 완성 해가면서 자신의 미래를 설계하는 연습 단계라고 생각합니다. 졸업생 입장에서는 너무 즐거웠던 대학생활을 다시 하고 싶은 간절한 바람이 마음 한 곳에 자리 잡고 있습니다. 예비 디자이너로서 자신의 삶의 디자인을 설계하는 소중한 시간이었으면 합니다.

# 07

## HWANHEE LEE

### 이 환 희

상명대학교 실내디자인전공 22회 졸업  
독일, FrankfurtOMS, Rotterdam

상명대학교 실내디자인전공 졸업

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?**

현재 하는 일은 전시 공간 및 그래픽 작업을 하고 있습니다. 학교 다니면서도 주거공간이나 업무공간보다는 전시공간 쪽에 흥미를 느끼게 되었고, 그 결과 광고 대행사에 취직하게 되어 전시뿐만 아니라 다양한 분야의 업무를 맡고 있습니다.

**하시는 작업이 어떤 직업 이라고 생각하십니까? 그리고 이 작업을 어떻게 하시는지 궁금합니다.**

현재 하는 작업은 말 그대로 버라이어티 한 직업입니다. 한 분야에 지식뿐만 아니라 마케팅, 컨셉, 브랜딩 등 여러 분야의 관심을 갖고 꾸준히 배워야 하고, 표현방법에 있어 트렌드 분석과 새로운 디자인 톨의 업데이트도 동시에 되어야 합니다. 광고 대행사마다 다르겠지만 큰 맥락에서 보면 마케팅에서 제일 중요한 시선은 끌 수 있어야 합니다. 현실 구현 가능한 범위내에서 행사가 어떻게 이루어 질 것이라는 이미지를 시화시켜야 하고 더 나

필요한 도면제작까지 맡아서 작업을 하게 됩니다.

**현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자 하는 목표는?**

현재 직업이 돈을 많이 벌 수 있는 직업이라 말하기는 어렵습니다. 하지만 행사가 끝났을 때 느낄 수 있는 성취감은 이뤄 말로 표현할 수 없을 정도입니다. 앞으로의 계획과 목표는 일단 스스로 돌아보는 시간을 차츰 갖은 후 더 큰 꿈을 갖은 회사에 가서 이름을 알릴 수 있는 전시 공간 디자이너 혹은 그래픽 디자이너가 되는게 목표 입니다.

**미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.**

가장 간단하지만 어려운 것을 추천하자면 영어 공부를 하시기 바랍니다. 대한민국이 아무리 경쟁력이 높아진다 하여도 만국 공통 언어인 영어에 어려움이 있다면 그만큼 남들보다 정보력이 떨어질 수 밖에 없습니다. Naver, Daum도 좋지 만 영어로 Google을 통해 정보를 검색하는 습관이 생긴다면 더 많은 정보와 경쟁력을 가질 수 있게 될 것입니다

## “다양한 사회분야로 진출할 수 있는 실내디자인전공!!”



## “학창시절, 나 스스로와의 약속을 잘 지키자”

**상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!**

과 선, 후배들과 서로 배우며 같이 발전해 나아 갈 수 있다는 점

**우리과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요?**

공간을 내가 직접 생각해 만들고 그 공간에 들어 갈 수 있다는 점에 흥미를 느껴 지원하게 되었습니다.

**우학교 다니실 때 이야기를 듣고 싶습니다.**

저는 특별하게 대외 활동이나 동아리를 가입 하여 활동하기 보단 내가 소속된 단체에서 열 심히 하자라는 마음으로 다녔습니다. 군 휴학 빼고는 꾸준히 학교를 다니고 졸업한 덕분에 비교적 어린 나이에 경력을 많이 쌓을 수 있었습니다

# 08

DONGGWAN SHIN



## 신 동 관 “...미친 듯이 놀고, 미친 듯이 사랑하라!!”

상명대학교 실내디자인전공 08회 졸업  
2010년 TYKYEID 연구소 창업

2010년 TYCHE 디자인 연구소 창업 1999  
상명대학교 실내디자인전공 졸업  
University of the Art London 졸업  
상명대학교 대학원 조형예술디자인학과  
박사졸업

### 상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!

아버지의 조언에 의해 실내디자인전공을 선택하였다. 어릴 때부터 예술분야에서 여러 차례 수상을 하면서 나의 성장과정을 지켜봐주신 부모님의 의견에 따라 입학을 하였다. 디자인 전문성이 사회에서 중요한 역할을 하게 될 것이라는 말씀에 나의 특성을 살린 분야로 지목하여 주셨다. 공간을 디자인한다는 것이 매력적이라 생각했다.

학창시절 디자인에 관한 컴퓨터 기술지원이 초기단계였다. 출력이 불편화되지 않은 상태에서 커다란 패널 같은 그런 큰 종이를 바닥에 깔고 얇은 실크스크린에 잉크를 바르고 밀어가면서 인쇄하는 판화 같은 작업을 했다. 무언가 콜라주 같은 작업이 많았다. 당시에는 최종 패널 작업시에도 글씨를 위한 "레터링을 여기 붙일까?"하여 크기를 고르고 폰트를 선정하여 부착하였다. 그런 작업들이 반복되고 불편함이 있었지만, 작업 자체로 재밌었고. 입학전 부터 해오던 미술의 작업과 크게 이질감이 없었다. 디자인의 총말라 작업인 패널은 손으로 작품을 다듬어가는 과정에 매력이 있었다. 학년 '인체뎃상' 강의시간에 실제 누드모델을 섭외하여 시간 내 여러 동작을 그리는 크로키수업을 하였다. 스케치와 인물의 구조를 보는 관점 등 여러모로 도움이 된 매우 흡족한 강의였다. 요즘 학생들과 다르게 아날로그적이면서 예술적 감성 관점에서 공간을 바라봤고. 그래서 추상적인 개념 도출 작업은 즐거우면서도 익숙하다.

### 현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?

현재 [TYCHE SDI]연구소 소장으로 있고, 디자인 기획 및 설계업무를 주로 하고 있다. 시공 및 감리를 진행하고 강의를 하며 겸업을 하고 있다. 전반적으로 업무를 지휘하며 관리하는 설계총괄을 맡고 있는데, 컨셉 부터 시작해서 디자인, 프로세스 등에 대한 방향제시를 하는 일이다. 우리 회사는 고른 영역에서 설계를 이루지만 특히 하스피탈리티 (Hospitality) 공간을 주 전문분야로 두고 있다. 하스피탈리티란 서비스영역에서의接客공간 설 계를 말하며 업무, 상업, 주거, 전시 등 모든 공간의 집결지라 할 수 있다

### 현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?

Project가 주어지면 근본적인 의미부터 논의가 이루어진다. 전 직원이 모여 각자 다른 생각과 의견을 교환한다. 살아온 과정, 경험, 나이 등에서 오는 의견 나눔은 좋은 개념을 설정하는 자료가 된다. 원인, 문제, 장단점의 분석을 바탕으로 프로젝트는 진행되며 각자의 위치에서 자신의 역할에 따른 결과물을 만들어낸다. 이것을 종합하여 마무리한다. 능력제 중심이며, 자신이 잘하는 범위에 집중하도록 한다.

### 미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다

품생품사로 살지 말자. 본인의 개성, 즉 자신에게 어울리는 것을 찾아가길 바란다. 남의 질투를 살만한 것에 현혹되기보다 본인이 무엇을 잘하는 사람인지 아는 것이 중요하다. 노력은 최고의 강점이다. 또한 자기관리를 통해 건강을 챙기고, 마음 또한 굳게 먹길 바란다. 자신이 원하는 일에 내공을 쌓으며 전문가로 잘 성장하기를 바라면서..

그러나 사실 목표하던 1순위 학교는 아니었어요, 비록 입학할때 성적은 수석으로 들어왔지만 그럼에도 불구하고 1년동안은 학교 내용은 들어다 보지않고, 목표하던 학교가 아니라는 이유로 열심히 하지못했어요. 제 마음속이 그래 서였는지 1학년때 학사경고를 내리 2번 받았 어요. 근데 그 때는 그렇게 뚜렷하게 그 학교 학과의 커리큘럼이나 비전을 판단하기까지는 미성숙 했기 때문이었다고 생각합니다. 그리고 1학년 마치고 군대를 다녀왔다가 1년반정도 캐나다 에서 경험을 많이했어요. 공부도 많이 했고 그러면서 공간디자인에 대해 다시 확신이 커지는 계기가 되었어요. 그러고는 복학 첫 학기부터 나머지 6학기는 정말 열심히 했죠. 정말 열심히 해서 거의 그때는 학기 평균이 3.9학점 이상 나왔을꺼예요. 그때부터 마음이 굳혀져서 지금 까지 버틸 수 있었고

# 09

GWANSU KIM

김 관 수

상명대학교 실내디자인전공 15회 졸업  
공간디자인스튜디오 IDENID 실장

상명대학교 실내디자인 전공 졸업  
관련학과 석사학위 취득(공간디자인)  
(현) 공간디자인스튜디오 IDENID 실장

### "1학년때 학사경고를 내리 2번 받았어요."

99학번으로 상명대에 입학했고, 이든 아이디라는 디자인 그룹을 경영하고 있는 김관수입니다. 저는 고등학교 1학년때부터 공간 디자인에 확고한 꿈을 갖고, 실내디자인학과가 있는 상명대에 지원해서 왔습니다.



지금까지 공간을 디자인 할 수 있게 된 원동력이 된 것 같습니다. 학교에서는 이론이나 창의적인 생각을 하는법을 배웠고요. 사회에 나와서는 실제 프로젝트들을 겪으면서 상업예술이라는 디자인의 실제적 프로세스의 다양성이나 여러가지 등을 배웠고, 배우고 있습니다. 그러면서 여기 나오는 실습생이나 학교에 특강을 가면 만나는 학생들, 그 다음에 제 밑으로 들어오는 다른 디자이너들하고 소통을 하면서 배워나가고 있어요. 알려주기도 하고, 선배들한테 배우기도하고, 계속 그러면서 가는게 디자인인거 같아요. 정말 시작하고 끝이 없는거 같아요

**“이상주의적인 디자이너가 결국 새로운 공간 개념을 만든다”**

Idealistic Designers Envision a newspace라는 그냥...워라할까 대학교에 들어가기전부터 막연하게 꿈꿨던 '디자인하는 사람, 행동, 어떤것을 하고싶다.' 이런게 사회에 나오니까 엄청 다르더라 고요. 디자인이란게 되게 아티스틱한 센스가 관건이 되고, 머릿속의 거의 99% 이성적인 그런 사고방식 을 가지고 디자인을 하는게 훌륭한 디자이너라고 생각했고, 둘중 어느쪽도 맞다 틀리다 할 수 없는데 사회 나와서는 더더욱이나 디자인이라는게 되게 현실적인 감각이 있어야되고, 때론 현실적인 얘기, 크게 금액적인 부분이나 그런 실질적인 부분이 어떨 때는 100%이상. 그 디자인 프로젝트의 좋고 나쁨을 판단하기도 하고 디자이너의 가치가 판단되기도해요. 그런것을 느끼는 시점에서 첫번째, 막연한 아티스트가 아니다 라는 것을 확인했고요. 그러면서 사회생활을 할수록 제가 갖추고 있던 이상이 줄어 들 수 밖에 없겠다 느꼈어요. 그때 잊지않으려 한게, 100명의 잘하는 디자이너중 1등하는 디자이너는 그 아티스틱한걸 잊어먹지 않는 디자이너다.라는 점이었고. 그래서 그런 아티스틱한걸 다 버리고싶진 않았고 상업미술의 전선에 뛰어들어서 그 이상을 지켜가려고 노력하자고 생각하면서 생기게된 제 어떤 좌우명이 되었죠. 결국 자기 이상을 가진 디자이너가 결국 새로운 공간을 창조한다. 이거는 잊지말고 현실에 흡수되자 생각해서 그런말이에요. 그렇게 하다보니까 Idealistic Designers Envision a Newspace라는 IDEN을 가지고 회사를 만들게되었어요. Idealistic Designers Envision a News :이상주의적인 디자이너가 결국 새로운 공간을 창조한다.

**“회사의 운영은 어떻게 되고있나요”**

지금은 우리회사가 12~15명 많으면 18명까지 유동적으로 움직입니다. 그리고 디자인한 프로젝트를 10% 직접 시공하는 회사고요. 때로는 디자인설계만도 하기도해요. 비율은 9:1 이상의 비율로 저희가 디자인한 프로젝트를 시공하는 형태로 갑니다. 개인 클라이언트가 많아졌으면 하는 바람인데, 실제로는 90%정도가 b2b(기업과 기업간의 계약)으로 진행되는 프로젝트예요. 그러다보니까 오피스 업무공간이 아직까지는 포트폴리오의 많은 비중을 차지하고 있는데 오피스 중에서도, 우리회사의 지난 프로젝트들을 살펴보면 젊은 층의 구성원들이나 경영진이 운영하는 신진 IT회사들, 티켓몬스터, 다음 커뮤니케이션즈, 카카오 등. 그런 프로젝트들에 저희가 센스가 좀 있나봐요. IT업체나 그런 외국계 DHL,니콘,브라더, Nagra 등등 외국 회사의 한국 헤드오피스들을 진행해 왔고, 하고 있어요. 그리고 이밖에도 다양한 시도를 해요. 외부공간이나, 때로는 전원주택, 빌라 혹은 의료공간, 백화점 소름, 커피숍, 패션샵, 사무공간 의료공간, YBM같은경우 신규 메뉴얼 작업을해서 3개정도 오픈을 했고, 지금 잡고있는 프로젝트는 스카트보라스라는 외국인 목사님을 클라이언트로써 진행하고있는 교회라거나 등등. 공간에대한 어떤 배타적인 마음없이 작업을 하고, 그게 사람이 움직이고 어떤 영업이 이루어지던, 생활이 이루어지던 상호관계가 이루어지는 것 이라면 모두 진행하고 있고, 또 그런회사가 되기를 바라고 지향하고 있습니다. 그리고 앞으로 계속 더 새로운 공간들에대한 시도를 기다리고 있는 그런 집단입니다.

**“인테리어 디자이너는 영화감독하고 비슷해요”**

영화감독하고 비슷해요. 물론 시나리오까지 쓰는 연출을 하는 영화감독이겠죠? 인테리어 한다고하면, 데코레이션에대한 의미가 우리나라에서 좀 더 쉽게 받아들여지는 바람에 동네에서 벽지파시는 분, 필름하시는 분들도 많아지고 그분들이 인테리어라는 상호를 쓰시는 바람에.... 뭐 어쩔수없죠. 급격하게 발전한 나라이기 때문에 그런데, 공간을 디자인 한다고 생각을 하면 다른거같아요. 공간이란건 눈에 보이는게 아니잖아요? 벽하고 바닥하고 천장 사이가 공간인데, 공간을 디자인한다고 했을때 그 공간에 있는 사람의 동선이 될 수도 있고, 그때 느끼는 감정이 될 수도있겠죠. 디자인의 목적이 그런의미에서 보자면 영화감독이랑 참 비슷하다고 생각을 해요. 옛날에 특강때 얘기했던 것과 같은데, 영화감독이 되게 쉬워보이지만. 공부 좀 해보니까 시나리오를 작업 하면서 마지막 편집을 할때까지의 과정 중, 우선 배우를 캐스팅하겠죠? 적절한 캐릭터에 맞는 여러가지 대중성이라거나 연기력이라거나 심지어 뭐까지 비슷하냐면 캐스팅에 드는 비용까지도 생각하겠죠? 수익을 내야되니까, 영화도. 여러가지를 고려해서 배우를 캐스팅하는 과정에서부터 카메라 앵글의 각도도 디테일하게 기획을 하잖아요? 어떤 대사를 할 때 입술만 나오는게 공포면에서 더 무서울 수 있고, 더 애절할 수 있고, 그 여배우가 어떤 색깔을 어떤 스타일의 신발을, 벗고 들어가는게 좋은것인가?

풀샷으로 뒷모습만 보이는게 감정을 유발 할 수있겠는가, 그런것부터 시작해서 전체 프로젝트의 디테일한 부분, 심지어는 음악까지도 어떤 순간에 어떤 음악이 들어가서 지금까지 갈아났던 복선을 어느 순간에서 관객들이 자기와 부모님, 애인을 생각하면서 눈물이 핑 돌수있도록 노력을 하잖아요? 그런걸 보면서, 공간을 디자인하는 디 자이너가 앞서 말했듯이. 사람의 감정까지도 디자인하는게 디자인의 최종 목표가 된다고 생각합니다. 하지만 사람들은 흔히 디자인의 목적이라 생각해서 “벽지 예쁜거 골라줘요” 얘기하겠지만 결국엔 이렇게 다 수단인거거든요. 그렇게 얘기해서 영화감독이랑 비교를하면 답이 되지 않을까 생각을 합니다. 쉽게말해서 공간을 전체적으로 기획하면서 디렉팅하는 그런 직업이에요.

**“스타일이 없는게 스타일, 이게 이든의 스타일입니다”**

앞선 디자이너 선배들을 보면 자기만의 스타일이 있어요. 이건 국내외 전부 다 그렇거든요. 근대 사실 잘 모르겠어요. 전 아 직까지. 그 정도의 수준이 안되서 그런건지 모르겠지만, 다만 저는 디자인의 힌트는 클라이

언트에 대한 이해라고 생각합니다. 우리에게 일을 의뢰하는 클라이언트. 그래서 그 사람을 위해 디자인 하는것도 맞는데, 그런 클라이언트 + 거기서 일하는 직원들 + 그리고 이용자들, 즉 소비자들도 결국엔 공간의 활동을 하게되는 사람들인데, 그런 사람들에게 대한 스터디 로 시작을 해요. 프로젝트로 예를들면, 니콘 본사에있는 서비스 센터의 경우에는 니콘의 브랜드 이미지에 대한 불만이 있어서 오는 공간이 짹아요. 그걸 수리하는 사람들 입장에서 업무공간인거고, 거기 오는 사람들 입장에서는 유저 로써 클라이언트라고 할 수 있고 그래서 그런 사람들에게 대한 업무 효율성을 고려한 동선이 만들어지겠죠. 도면에서도, 어떤 스텝 공간이라거나 서비스 공간에 대한 시각적 분리, 택배공간 이라든지 이런것들이 공간분할 작업에서 컨셉이 들어 가겠죠? 그리고 니콘의 유저들이 와서 제품의 불만을 털어놓으러 오는 공간에서 니콘의 이미지 쇄신을 위한, 혹은 앞으로 나아가야할 니콘의 제품 디스플레이나 홍보도 있어줘 야겠죠? 그리고 정말 불만이 있어서 온 니콘 유저들 그들이 여기를 니콘인지 모르고 오는 것은 아니잖아요?



**“이상주의적인 디자이너가 결국 새로운 공간 개념을 만든다.”**

상명대학교 실내디자인전공 15회, 18회 졸업  
archiflow 공동창업

"간단한 자기소개를 부탁드릴게요"

현정: 우리는 02학번이고 입학동기야. 나는 학교를 2006년에 졸업했고, 졸업 후 2009년까지 아티포트 라는 회사를 다녔어, 원래 이렇게 각자회사를 다니다가 내가 회사를 그만두고 같이 박동희 실장 일하는 월가라는 회사에서 7,8개월 아르바이트를 했고, 그 이후에 회사를 오픈했어, 원래 예전부터 회사를 오픈할 생각은 있었는데 조금 빨리 하게되었고 큰 회사를 운영 한다기보다는 재미있게 하는 취지로 작업실처럼 하고 있어. 작년 1월달에 오픈을 했고 지금 2년째, 얼마안됐지? 직원들은 많을 때는 5명까지 있고 한 두명씩 왔다갔다 하고 그런 식이고. 지금은 우리 둘있어. 올해까지는 우리 둘이있을 꺼고, 일이 많을때는 그때 그때 또 채용을 할 예정이고 방학때는 대학생 인턴도 받았었고, 그런식으로 회사를 하고있어.

동희: 우리는 학교를 다닐때부터 둘이 같이 사업을 하자고 했고, 그때부터 계속 얘기를 했었어. 그래서 강현정 실장은 회사를 다니고있고, 나는 군대도 갔다오고 복학을 했을때도, 강현정 실장이 회사를 다니면서도 야근하고 와서도 공모전도 같이 준비해서 나가고 했어.

동희: 그리고 잘맞나는 질문을 종종 받는데, 성향이 너무 비슷하지 않은 반면, 디자인을 하거나 뭔가 일처리를 할때 의외로 싸우지도 않았고. 동업하거나 그러면 의견 충돌 있을 수 있는데 워낙 성격이 다르다보니까 오히려 더 잘맞고 그랬어.

커피숍 이름을 지어줄때도 있고, 그에 따른 제품디자인이나 커피, 백, 유니폼, 명함 등. 여러가지 상품이나 그래픽적인 디 자인을 동반할때도 많고 홈페이지 컨셉을 잡아줄때도 있는데 공간으로 시작되나 그와 동시에 여러가지도 가더라고요. 그렇다보니 그런것들이 좀 다 돌아가는 디자인그룹이 되었으면 좋겠어요. 규모의 성장은 아니고요, 방향의 성장이지. "디자인하는 사람은 남들처럼 살것이나 아니면 조금 특별하게 살것이나 시작할때 기회를 준거나 다름없어요" 열심히 하세요. 경쟁력이 많이 줄어들고 있는 느낌이 많아요. 사실 환경은 더 좋아졌는데, 제가 사회에 나왔을땐 지금 후배들처럼 선배의 발판이 많진 않았어요. 그런곳에서 같이 배울 수 있는 공간도 없었고. 지금은 그보다 환경은 되게 좋아졌다고 생각해요. 되게 많은 분야의 많은 요소요소에게 꼭 경영을 하시는 분은 아니더 라도. 굉장히 다양한 곳에서 중심적으로 활약 하시고 있다고 알고 있는데, 어떻게 특강 나가보거나 실습생을 들여보면 약 간.....(웃음) 되게... 강한 고집이 없어요. 내가 첫발을 디뎠던 곳에서 최소 10년, 안되도 20년 해보고 다른걸 찾을 때 찾더라도 이렇게 가겠다고, 몸에 새길 정도로의 사람은 없는것같아요 이제는, 쉽게 얘기하면 작가주의를 가느냐 대기업을 가느냐 아 니면 관리를 하겠다 가구를 하겠다 명확해야되는데, 지금은 성향자체가 약간 A 대기업에서 공채내면 다 우르르 몰려가 쓰고, 전혀 상관없는 아뜰리에 사무실에서 뽑는다하면 다 가고싶다고 얘기하고, B대기업에서 디자인도 아니고 관리도 아니고 영업부서인데 굉장히 좋은 조건의 근무조건이나 연봉이면 거기 도 써보고, 좀 되게 그런게 조금 놀랐어요

"마지막으로 후배들에게 하고싶은 말"

우리학교 출신들은 성실해요. 그리고 예전에는 아가 얘기했던 그런게 있었던거 같아요. 힘들어도 10명이 다 높고, 잘나가도 일본전하면 막 태클하고 죽기살기로 난리잖아? 안서동에서 공모전에 다 한번씩 미쳐도보고, 왜냐 놀게 별로 없거든? 홍대가 아니잖아.. 성실하지만 그런 장점이 있었는데 반대로 얘기하자면 그만큼 센스는 좀없어... 굉장히 튀고 세련되고 스케치나 말 주변이 뛰어나고 패션이 좋은사람은 없어요, 근대 그 세련된 사람은 절대 못맞는 장점이 있었는데, 조금 노파심에 말하자면 그때 갖고있던 단점은 그대로 갖고있어 왜냐면 안서동은 변하지 않았기 때문에. 근대 그때 갖고있던 장점이 떨어지고 있어, 결국 경쟁력이 떨어지고 있는거야

그래서 브랜드 아이덴티티를 조금 배제하면서 이런 세가지들 ( 클라이언트의 종류 ) 공부하다보면 그 컨셉의 답이 나와요. 디자인이라고 해서 뭐 어떤사람은 계속 돌을, 물을 이용해서, 혹은 간접등 만을 이용해서 빛을 디자인하고 등등 자기스타일이란게 있는데, 저는 모든 재질이라거나 동선 등 다클라이언트에게 기준을 시작해요. 그렇게 나온 심미적인 오브제들, 컬러나 메테리얼, 가구의 품에대해 제가 좋아하는 성향보다는 항상클라이언트들을 생각합니다. 이든아이디는 매번 스타일이 결과물로 표현되기보다는 클라이언트가 매번 다르기때문에 그런 프로세스를 지양하고 요앞으로는, 그 색깔이 조금씩 나오겠지만 최대한 늦게 늦게 나왔으면 좋겠어요. 뭐 김관수는 어떤거 좋아하더라, 항상 이렇게 하더라 이런것 보다는스타일이 없는게 스타일, 이게 이든의 스타일입니다.

"최근 인테리어 디자인의 경향을 어떻게 보십니까"

요즘은 다르겠지만, 제가 학교에서 배웠을 때보다는 복합공간이 많아지는 것은. 어느 공간이나 마찬가지로. 예를 들면 하나 투어 프리미엄 샵을 진행했었는데, 총 7개 프로젝트 중 저희 회사가 5개(홍대, 가로수, 종로, 광주, 대전)를 디자인에서 낙찰되서 실제 시공한 바가 있습니다. 그 프리미엄 샵에는 일단 하나투어의 업무 공간이 기본베이스가 되고, 뚜르드 카페라는 식음공간이 들어가고, 당연히 여행 판매를 하는 영업적인 공간이 들어가고, 전시하고도 융합이 되요. 클라이언트가 일단 이렇게 세군대예요. 하나투어, 커피숍, 홍대점의 경우 중국 산둥성 관광청 (산둥성 여행홍보관)이 복합적으로 이루어 지는데, 거기가 업무 공간상업 공간 도 전시 공간도 아니고 하나로 얘기할 수가 없어요.

커피를 마시러온 사람이 멀티비전을 보다가 상담소에서 여행예약을 하기도 하고. 거기서 일하시는 분들이 밥먹고 1층에 내려와서 커피를 마시 기도 하고요. 세미나를 열어서 뭔가의 독특한 공간이 이루어 지기도 하고 수면실이나 키친에서 잠을 자거나 간단한 음식도 해먹어요.

카페테리어도 거기서 수익을 내려고하는 커피 전문업체들은 오피스 내에 입점을 하는 상황이 되는거고, 요즘의 그런 신진 IT 회사들은 산업 구조자체가 미팅이나 커뮤니케이션 자체가 중요 시되기 때문에, 미팅공간 자체가 사무적인 어떤 회의라는 느낌보다는 정말 해먹의 잔디, 맨발로 들어가는 미팅룸 이라거나 다다미형식 의 좌식형 미팅룸이라 거나 전 사면이 다 포스 틱을 붙이게 된 리플레이 방이러거나 굉장히 창의성을 가지기 위한 여러가지 공간이

나오기도 하고 그런 공간이 경비되길 원하거든요. 예전에 다룰 수 있었던 이미지 월로 업무 공간과 외부 공용 공간을 시각적으로 차단하거나 또는 보안을 유지하는 정도의. 회사 로고가박혀 있는 단순한 벽체가 아닌, 지금은 웨이팅을하거나 사내 갤러리 전시하기도 하고, 그런 형태로 공간이 되게 복합화 되고 있어요. 그래서새로운 공간들이 많이 나오고 있거든요. 그래서제가 생각한 앞으로는 병원전문업체, 아파트의인테리어 전문 업체 이런곳보다 실질적으로 진짜 공간을 디자인하는 사람들이 조금은 기회가더 많아지는 것 같기도 하고요.

"대기업의 공간 획일화에대한 우려"

앞서 경향에 대해 물어보니까 어떤 인테리어, 공간을 디자인하는 이 가치가 샘플화되고 획일 화되는 어떤 상품처럼, 이렇게 시스템 화되는게 굉장히 많이 느껴져요. 뭐 대기업 KCC같은데서 온라인 견적을 받는다고 할때 옵션등을 체크 하면 견적이 나온다거나, 되게 공간 디자인하고 는 다른 얘기거든요. 클라이언트와 식사를 하고 그 사람이 영화를 좋아하고 40대 독신 여성 인지, 어떤 베이스가 있는지, 어떤 친구들이 많은지, 혼자 영화를 보는걸 좋아하는 사람 인지, 유럽에서 태어난 사람인지, 여러가지 그런 상황을 통하여 그 사람의 공간을 디자인하는 개념보다는 인터넷으로 클릭 클릭하면 기본 맞춰져 있는 알고리즘에 따라 견적이 나오고, 이런 종류의 대기업 프렌차이즈나 이렇게 많아 지는 등이 안타깝죠. 공간이 계속 복합화 되는 것이 희소식이라면 산업구조가 시스템화 되면 서 획일화되고 샘플화되는 건 디자이너들 한테 는 많이 안좋은 소식이지요.

"소통을 잘 못하면 결과물이 안좋아 질 수 있어요"

디자인의 스킬들, 색을 보는 센스나 공간을 상상하고 스케치하는 툴이나 그런건. 기본베이스라고 생각하고 그거말고 좋은 인테 리어 디자이너가 갖추어야 될 능력이라고 생각 하자면, 다방면의 많은 경험이 있으면 좋을 것 같고요. 소통을 정말 잘해야 되요. 이게 지금은 고지식한 말처럼 되었는데, 그 커뮤니 케이션 이라는게 중요해요. 디자인을 정말 잘하는 사 람은 클라이언트로 하여금 머리곳으로 그 정말 현실로만 되면 너무나 좋은 그 디자인을 상상 하게 만듭니다. 못하면 그거는 상사되기 힘들 어요. 정리하자면 첫 번째는 클라이언트와의 소통이 될 것이고, 그렇게 성사된 프로 젝트가 시공될 때 현장에 대한 센스나 그 소통을 이루 지 못하면 좋은 클라이언트를 만나서 좋은 프로젝트를 기획하고 현실화되는 시점에서 결과 물이 안 좋아질 수있거든요.

"공간디자인을 넘어, 다양한 분야로 발전되는 겁니다"

장기적으로는 이든아이디가 조금 더 디자인에 관련된 어떤 다른분야로 발전되는 겁니다. 이든아이디가 시작이지만 ID는 여기서 인테 리어디자이너거든요? 이든이라고 하는 큰 디 자인그룹, 규모가 큰 그룹이 아니라 예를 들면 이든 AD면 아키텍 디자인이 될수도 있겠고, GD면 그래픽, FD면 퍼니처 디자인이 될 것 이고, 대부분 보면 디자인 그룹에서 되게 다 양한 디자인에 대한 전문 소집단들이 있잖아 요? 저희도 이걸 하다보면, 그 회사 그 상품에 대한 브랜드 스키핑을 할 때가 많거든요,

조금 성격이나 이렇게 잘 맞으면서도 좀 성향이 다르면 오히려 더 좋은거같아.

현정: 그런데 식성은 맞는게 좋은거 같아! 동희: 그리고 나는, 같이 02학번이고 군대 갔다 와서 2009년 2월에 졸업을 했고, 월가라는 디 자인 스튜디오에 다니다가, 강현정 실장이랑 애 기를 계속 해서(사업) 4년정도 다니던 곳을 그만 두고 바로 회사를 차리게 되었어. 그래서 회사는 한 군데 밖에 안다녀봤고, 대신 학생때는 인턴을 많이 여러군데를 다녀봤었어.

**"아키펠로우는 어떤 회사인지 궁금합니다"**

현정: 이름은 원래는 아키텍처 플로우, 건축의 흐름이라는 뜻에서 시작을 했어. 플로우라는 뜻을 쓴게, 그냥 우리네 회사를 차려서 돈을 바짝 벌고, 직원을 100명 정도 회사를 키우고, 그런 전략적인 의미보다는 물 흐르듯이. 하고 싶은거 하면서 재밌게 하자 이런 뜻에서 시작을 했어. 그런 느낌으로 플로우를 시작했고, 좀 멀리보면, 아키텍처 플로우는 건축이나 인테리어에 관련 되어 일을 하는거고, 카페 플로우하면 우리 이름으로 낸 커피숍 브랜드이고, 퍼니처 플로우는 일을 하다가 가구디자인을 해서 제품화하는 영 역할꺼고, 플로우에 어떤 단어를 붙여서도 작업 이가능하게 그치만 조금 분업화를 시켜서 전문적으로, 왜냐하면 모든지 다 하는 느낌보다는카페 플로우 파트는 커피 솥을 전문적으로 한다던가, 퍼니처 플로우 파트는 가구를 전문적으로하고, 그런식으로 해서 추후 아키 플로우를 시작으로해서 퍼니처 플로우, 라이팅 플로우, 패션 플로우등 조금 더 영역을 넓혀가는 것이 목표이고 그런 뜻으로 지었어. 우리 스튜디오는 고정된분야가 없어. 『카페 전문, 오피스 전문』 그런건없고, 지금은 주로 상업을 하지만, 주거 일도하고 오피스 업무 공간일도 하고 일은 거의개인클라이언트를 일올해.

설계부터 시공까지하고 거의 그런 위주로 작업을 하고 있고, 아니면 디자인만 해주는 일을 하고있어. 이렇게 설계와 시공을 같이하면 매력적인게가 하면, 내가 디자인한 것이 결과물로 나왔을때의 감동이 크다는거고.



그래서 시공까지하는 것으로 하고있어. 주된 영역은 홍대나 강남쪽을 하고. 크지는 않고, 유명하지는 않지만, 거기에 또 오픈한지도 얼마 안되서, 그냥 연남동 주인이라고 생각 하면돼 ^^

**스튜디오 내부가 굉장히 독특한데 설명 부탁 드릴게요**

현정: 여기는 기본골조는 그대로 되어있고, 책장만 우리가 짚고, 책상, 테이블 등 내부만 우리가 손을 댔지. 이곳도 우연히 구한게, 지나 가다가 눈에 띄었어. 원래 사무실 자리를 구하려 내가 성격이 급해, 일주일 뒤에 알아 보고 만나야 됐는데, 내가 그날부터 움직이기 시작 한거야.

동희: 현정이가 마포구, 내가 한남동인데. 전화가 온 거야여기해야 된다고.

현정: 근대 회사부지 조건은 1층이거나 혹은 햇빛이 드는 반지하고, 테라스 개조가 가능하 거나 단독이면 좋지만 단독이면 우리가 원하는 가격에 없는데 니 그래도 한번 노력을 해달라.

그래서 부동산을 10군데 뿌렸고, 다른 데를 보러 가고 있었어. 근데 지나가는길에 이 게 나를 보면서 대문이 딱 열려있으면서 어서 오세요 막, 그래 가지고 부동산 아저씨한테 "여기 얼마예요." "어, 이집나왔는데 어떻게 아 셧어요?"

**"회사를 그만두고 이런 창업을 하게된것에 두려움 같은건 없었는지"**

현정: 두려움은 없었던거 같아. 그냥 그런거, 돈을 누구처럼 벌려고 회사를 하는게 아니라. 물론 돈은 벌어야겠지만. 돈을 벌면서, 재미도 있으면 좋고, 그런 돈에 관해서 두려움은 없었어. 그래서 "못벌면 그만" "결혼? 안하면 그만" 우리가 30대 초반이었으니까 아무래도 중후반 에 처자식이 있었다면, 망설였겠지. 왜, 재밌는 거 보면 두근두근 되는거, 재밌는 프로젝트 보면 빨리하고 싶어서 두근두근 되는 막 그런 느낌이었던거 같아. 그리고 오픈 하기 전에는 각자 회사를 다니고 있을때부

터 일이 들어왔어 . 홍대에 소품가게를 . 회사를 다니면서 돌이 몰래했어. 아침에 막 7시 현장에 가서 업무지시하고, 다시 회사가서 회사일하고, 점심 시간에 가보고 퇴근하면 가고, 코피 터지고 그랬어. 이젠 그걸하니까 일이 계속 들어오는거야? 거절도 할 수 없고, 그래서 빨리 해야겠다 마음먹게 되었고. 다니던 회사를 정리하고 차리게 되었어. 두려움은 없었고, 내가 잘 할 수 있을까? 그런 생각을 할 수도 있겠지만. 그건 아무도 모르는거, 그래서 일단 할 수 있다고 생각하고 되든 안되든 저질러보고, 그렇게 시작했지.

동희: 회사를 3년, 4년정도 해보면 딱 감이 오는거같아, 내결 해야겠다 하는 사람이 있고 아니면 그냥 회사 다니는게 낫다. 그런 사람이있고, 우리는 둘이서 작업을 하거나 그러면서 되게 잘맞았고 재미도 있었고. 그러면서 그런 재미를 찾아서 나왔어. 우리 회사도 재밌어 하는 사람을 더 영입을 해서 다같이 재밌게 했으면 좋겠다하는 생각으로 만들었고 운영 을 하고 있어.현정: 10시출근 7시퇴근, 밥은 무조건 맛있는거 먹자동희: 이렇게 재밌게 할려고 하는 회사.

**실무작업이 이루어지는 과정이 궁금합니다**

동희: 일단 의뢰가 들어오면. 첫 미팅을하고, 클라이언트 쪽에서 어떤 공간을 하겠다 예를 들면 게스트하우스를 인테리어를 하겠다 얘기하면, 어떤 스타일로 운영을 어떻게 할꺼다, 얘기를 하는데, 그걸 듣고 우리가 아는 지식정보들을 얘기하고 대화를 하고 일정을 잡아서 컨셉방향(어떤 방향으로 갈건지)을 잡고. 그래서 알트를 두 개정도 들고 가고. 컨펌을 받아.

현정: 하나는 요즘 무난한 분위기, 두 번째는 컨셉적인 분위기의 컨셉을 들고가고. 그때 이야기 한걸로 평면을 잡는데 평면을 가지고 한번 더 미팅을 하고, 투시도를 가지고 픽스를하고. 투시도를 가지고 견적을 주고 견적이 ok하면 시공을 가는 거고, 가격이 부담스럽다하면 가격을 조율 하는 시간을 잡고, 최종 견적이 ok하면 계약서 도장찍고 공사를 들어 가요. 그렇게해서 첫 미팅부터 공사시작까지는 삼주는 안넘는거 같아요. 그리고 한달 두 달정도하면 현장까지 끝나고. 간혹가다가 설계만 의뢰 하는 경우도 있고. 설계만 해주면 그쪽 시공 업체에서 시공을 해주고. 이런일을 하다보면 사람을 많이 상대하는데 그사람의 의도를 파악 하는거, 그게 쉽지 않은거 같아. 왜냐면 처음에 만나서 무슨 생각을 하는지 어렵고 이미 여러 인테리어 업체를 거쳐서 오기 때문에 우리보다 더 잘 아는 경우도 있고. 디자인이랑게 아직 만들어지지 않은 무형의 결과 물을 팔아야되기 때문에 계약까지 가는 과정이 힘들어. 그래서 사람을 사로 잡는게 일의 과정중에 가장 힘들더라.

**"요즘 인테리어업계의 동향이나 트렌드를 알 수 있을까요"**

동희: 요즘 인테리어 디자인의 동향은 없다고 생각한다. 불과 4~5년전빈티지한게 이슈가되서 유행을 탄적이 있지만. 뭔가 특출나게 이슈되서 유행하는게 한국에는 없는거같다. 클라이언트에 초점을 둔 원하는 공간. 잡지에서 나오는 사람만 나왔는데, 다양한 회사, 사람들이 나온다. 이렇 게 다양하다 보니 경향을 모르겠다.

**"선배님이 생각하는 디자이너란"**

디자이너는 항상 의문점을 갖고 살아야되는 직업이다. 왜 이렇게 했을까. 왜 저렇게 했을까. 이사람 왜 이런 의도로 했을까, 나라면 이렇게 했을 텐데 월가 다닐 때 실장님이 말씀하신게 아침에 일어나서부터 밤에 자기전까지 디자인을 생각해야지 이런 디자인이 나올까말까하는데, 그렇 듯이 디자이너라면 항상 이 디자이너란걸 생각해야 된다고 생각한다. 경력같은건 시간이 해결해준다고 본다.

**"후배들이 디자이너가 되기위해서는"**

공부나 경력도 중요하지만, 학교때는 많이보고, 관심이 있으면 잘하는거 같다. 그런 감성이나 감성은 공부한다고 생기는게 아니잖아? 그래서 하고 싶은 거 하고. 놀았으면 좋겠다.

# “인정받는 디자이너가 되기위해서는 궁금해하고, 열정있게”



**"향후 계획같은게 있으신가요"**

아까 이야기 했던거지만 ,아키 플로우로 인테리어하고, 가장 근접하게는 퍼니처 플로우 하고 카페 플로우하고 그 사이에 하나가 있을수도 있다. 인테리어가 본업이지만, 이게 전부가 아니라는 생각이고, 직업이란 여러번 바뀌어도 된다고 생각한다. 인테리어를 하면서 가구, 전등, 아니면 아예 관련없는 것도 하려고 계획하고 있고, 그리고 하고 싶다는건 부딪크 호텔인데, 크진 않아도. 레스토랑부터 갤러리 극장 다 있어야 되잖아? 그래서 그런 호텔에 사람 알몸뚱이 빼고, 들어가는 모든 걸 다 디자인하고 싶고 그런 재밌고 편안한 호텔을 갖고싶은게 목표이다. 그리고 대안학교도 생각중이다. 디자인 대안학교. 결국 플로우하면서 다양한 분야를 하고싶다가 포인트입니다.



# 11

## SUNGUE KO

### 고 선 규

상명대학교 실내디자인전공 14회 졸업  
studio at 공동창업

Rhode Island School of Design, Providence RI  
Harvard University Graduate School of Design, Cambridge MA  
HOWELER + YOON Architecture, Boston, MA  
Mophosis Architects, New York, NY  
OMA, Rotterdam, Netherlands  
Jonathan Levi Architecture, Boston, MA

## SUNILE HWANG

### 황 선 일

상명대학교 실내디자인전공 13회 졸업  
studio at 공동창업

Artiplan  
Joongang Design (JDA)  
Dawon Design  
Kukbo Design

## SANGSU LEE

### 이 상 수

상명대학교 실내디자인전공 00회 졸업  
studio at 공동창업

Sangmyung University, Interior Design  
Min Associates  
DSON  
Gansam Design Studio (GDS)  
Design Bono

**상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!**

학과가 오래된 만큼 쌓여있는 노하우와 다양한 커리큘럼도 우리 학교의 자랑이 될 수 있습니다. 하지만 무엇보다도 훌륭한 교수님들의 학생들에 대한 관심과 애정이라고 생각합니다. 졸업한지도 10년이 넘었지만 항상 관심 가져 주시고 응원해주시는 교수님들께 항상 감사드리고 있습니다.

**우리과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요.**

어릴 때부터 건축과 실내디자인에 많은 관심이 있었고 훌륭한 디자이너가 되는 것이 꿈이었습니다. 그 꿈을 이루기 위해 최초이자 최고의 학교에 지원하게 되었습니다.

# 12

## BYUNGHEE JANG

### 장 병 희

상명대학교 실내디자인전공 18회 졸업  
디자인투플라이 대표

상명대학교 실내디자인전공 졸업  
리디자인컴퍼니 근무  
(주) 이든아이디 근무  
(현) 디자인투플라이 대표

**학교 다니실 때 이야기를 듣고 싶습니다.**

학창시절을 떠올려보면 수많은 과제들이 먼저 떠오릅니다. 항상 좋은 결과물을 만들어내기 위해 친구들과 토론하고 고민하면서 밤을 세우고 했습니다. 이러한 경험들이 지금의 저를 있게 해주었다고 생각합니다. 하지만 또 재미 있고 즐거운 추억들도 많이 쌓았습니다.지금도 가끔 친구들과 학교를 찾아 교정과 전공 실을 둘러보며 술잔을 기울이며 그 시절을 떠올 리곤 합니다.

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?**

실내디자인학과에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?현재는 studio at 이라는 작은 회사를 꾸려가고 있습니다. 졸업 후 사회에 나와 오랜 시간 실 무를 배우고 또 많은 경험을 통해 이렇게 작은 바람을 이루게 되었지만 무엇보다도 학교 에서 느꼈던 디자이너로서의 기본과 마음 가짐, 그 안에서 만나 지금까지 함께하는 동료들의 열정 이야 말로 이 일을 하게 되는 가장 큰 원 동력 이라고 생각합니다.

**현재 하시는 작업이 어떤 직업이며, 이 작업을 하게 된 계기가 궁금합니다.**

앞서 말씀드린바와 같이 상명대 선후배님들이

모여 작은 회사를 꾸려가고 있습니다. 보통의 회사와 다르지 않지만 이렇게 뜻을 함께 하게 된 느껴 왔던 디자인에 대한 사람들의 부정적 시선과 인식. 소위 말하는 ‘업자’라는 틀을 디자인의 힘으로 깨 고자 하는 공동된 목표가 있었기 때문이라 생각합니다.

**현재의 직업에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자하는 목표는 무엇인가요?**

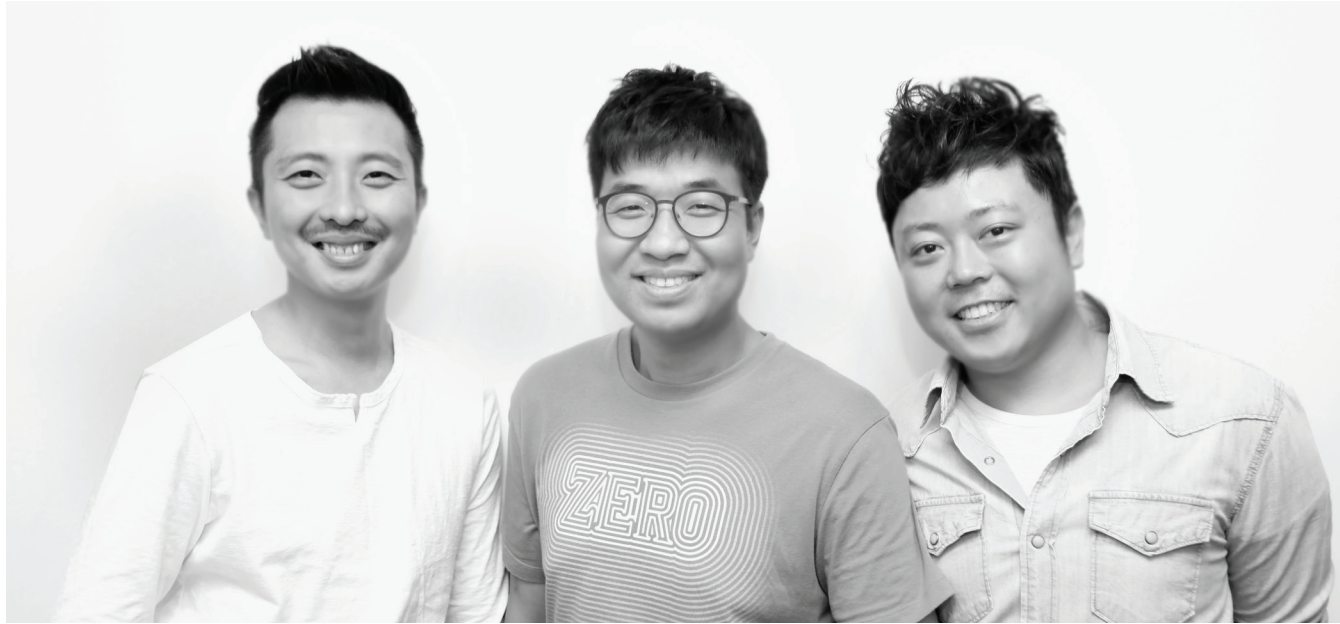
모든 부분에 만족할 수는 없지만 가장 큰 만족은 아마 훌륭한 동료들과 함께 내가 하고 싶은 일을 하고 있다는 것이 아닐까 생각합니다. 또한 앞으로 저희는 단순 경쟁하는 ‘Best One’의 방식 보다는 희소성에 가치를 두는 ‘Only One’방식으로 나아가 가려는 계획과 목표를 가지고 노력 할 것 입니다.

**미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁 드립니다.**

디자인대학은 취업을 위해 기술을 배우는 곳이 아닙니다. 훌륭한 디자이너로서의 기본과 열정을 심어주고 앞으로의 가능성을 열어주며 남들과 다른 나만의 창의력의 키워주는 곳이라고 생각합니다. 그러므로 여러분은 디자이너로서의 창의 적 아이디어와 깊은 고민을 항상 즐기시기 바랍니다. 또한 학생 때 할 수 밖에 없는 일들. 연애, 동아리 활동, 학창시절에 대한 낭만과 추억을 많이 만들어 두길 바랍니다.



**"나만의Only One 디자인을 위하여!!"**



## “서로 좋은 것은 나누고 알려주고 도와주는”

### 상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!

천안이라는 지리적인 상황이 처음에는 단점이라 생각했었는데 지내고 보니 장점이었습니다. 흔히 대학교 친구는 초.중고 친구들보다 친해지지 않는다는 말을 많이 들었는데요. 저희는 동네친구 같은 분위기가 만들어져 유대가 강해진 것 같습니다. 그 이유는 프로젝트를 진행할 때는 많은 커뮤니케이션이 필요하다고 생각합니다. 많은 생각이 오고 가고 의견이 조율되어야 좋은 디자인이 나온다고 생각하기 때문입니다. 학교가 천안에 있으니 자취를 하는 경우가 많았고, 이에 따라 작업을 하기 위한 시간을 오랫동안 함께 작업할 수 있어서 동기들과의 우정도 돈독해질 수 있었으며, 작품의 완성도도 매우 높아 학교를 다니는 동안 장점이 많았습니다.

### 우리과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요.

어려서부터 무언가 만들고 조립하는 것을 좋아하였습니다. 입시 미술을 시작하고 나서 공간을 기획하는 실내디자인이라는 학과를 알게 되었고, 매력을 느껴 지원하게 되었습니다.

### 학교 다니실 때 이야기를 듣고 싶습니다.

저의 학교생활은 군대가기전과 후로 나뉘는 것 같습니다. 군대 가기 전에는 놀기 위주의 학교생활과 지각과 결석을 반복하면 지내었습니다. 제대 후 많은 생각이 바뀌었습니다. 그 계기가 된 것은 한 여름인데도 현장에서 너무나도 힘들게 합판과 석고보드를 나르는 막노동을 해보면서 주변에 특별한 기술 없이 몸으로 일을 하는 사람들과 몸을 부비며 일을 하는 동안 문득 이런 생각이 들었습니다. '돈 없고 뺨 없으면 공부해야겠다.' 공부를 제대로 해봐야겠다는 생각이 들었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 2학년 복학 후, 정말 열심히 수업 듣고 프로젝트를 진행하였습니다. 지치고 힘든날이 많았지만, 열심히 해보니 관심이 더 생기고 과제도 즐겁게 했습니다. 이때 과수석의 결실을 보았습니다. 그 과정에서 큰 도움을 준 프로그램은 학교에서 진행한 조민서 선배(00학번)의 3d프로그램 관련 튜터수업이었습니다.

그래픽 작업은 너무도 중요한 것 같습니다. 표현하는 방법이니깐요. 이전에는 스케치가 현재의 3d 프로그램을 다루는 능력이라 생각합니다. 예전처럼 감각적이지 않은 사람도 생각만 있다면 좋은 결과물을 낼 수 있는 것 같습니다. 그래서 열심히 배웠습니다. 다양한 공모전의 성향을 분석하고 기획하고 완성하면서 많은 것을 느끼고 배운 것 같습니다. 학회장을 하고 있을 때 디자인 의뢰가 들어왔습니다. 과사를 통해 학회장의 연락처를 물어보고 연락이 왔던 상황이었습니다. 평택의 한 투자자분이 드라이브 모텔을 하는데 디자인 작업을 해줄 수 있냐 하는 의뢰였습니다. 50개 정도 되는 방을 저마다 다른 디자인으로 진행하고 싶다는 요청이 있었습니다. 먼저 저와 함께 일을 진행할 프로젝트 팀도 만들고 50개 방의 디자인을 각각 다르게 만들어 줄 수 있는 동화라는 컨셉을 잡고 2개의 디자인 작업은 진행하였습니다. 하나는 명훈이의 인어공주방 하나는 저의 책과 콩나무 방... 디자인 제안하고 디자인 작업에 관한 견적을 말하는데 어찌나 떨리던지... 참 색다른 경험이었습니다. 추후에 클라이언트의 감리까지 봐 줄 수 있는 요청이 있었고 그 당시에는 겁이 나서 거절을 했던 경험이 있었습니다. 나중에 생각해 보면 무엇이 겁이 났던가 라는 생각도 들더라고요. 저의 학교 생활은 많은 시도를 했던 것 같습니다. 그 많은 시도들은 3학년 때부터 줄 전까지 모든 프로젝트를 함께 했던 명훈이와의

작업들이 있었기 때문에 가능 했던 것 같습니다. 현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인 전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는데 어떠 한 영향을 미치게 되었는지요?  
현재 김명훈 실장(02학번 김명훈)과 함께 디자인 투플라이라는 인테리어 회사를 운영하고 있습니다. 4학년때 명훈이와 저는 언젠가는 우리의 회사를 만들자고 하며 프로젝트를 진행하였습니다. 졸업 후, 이든아이디(99학번 김관수)학과 선배의 회사에서 일을 하며 가족 같은 분위기에서 열심히 배웠습니다. 선배의 회사에서 일을 배운다는 것은 사회생활에서 저에게는 많은 도움이 되었습니다. 학교에서 배운 작업들에서 프로젝트를 컨셉부터 시작하여 전체를 기획하는 방법은 현재의 실제 프로젝트를 진행할 때 많은 도움이 되고 있습니다. 현재의 추세는 디자인만 예쁘게 뽑는 디자인보다는 브랜딩부터 마케팅까지 전체를 총괄 할 수 있는 디자인이 필요한 것 같습니다. 실무위주의 교육 보다 조금 더 많은 생각을 하고 기획할 수 있는 능력위주의 수업을 통해 사고하는 방식, 기획하는 법 등 많은 영향을 미치고 있습니다. 실제로 일을 하면서 비전공자들의 일하는 방식을 보면 감각적으로 뛰어난 분들은 많이 보여도 기획력을 가지고 작업을 진행하시는 분은 많이 보지 못한 것 같습니다.



현재 하시는 작업이 어떤 직업이며, 이 작업을 하게 된 계기가 궁금합니다.  
현재 디자인투플라이의 작업과정은 인테리어 및 소형 건축의 디자인 및 시공을 하는 회사이며 공간 브랜딩, 디스플레이, 그래픽 작업 등을 진행하고 있습니다. 학교 다닐 때부터 명훈이와 함께 창업에 대한 희망이 있었습니다. 언젠가 우리의 회사를 만들자!!! 디자인투플라이는 경쟁이 치열한 서울에서 창업을 하기보다는 우리의 디자인을 조금 더 많이 보여줄 기회가 있는 지방에서 시작하기로 결정하고 전라북도 전주에서 2012년 8월에 창업 하였습니다.  
미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.  
안녕하세요 후배님들! 02학번 장병희입니다. 학교에서 많은 소통과 다양한 시도를 해 보면 좋을 것 같습니다. 그리고 꼭 당부하고 싶은 말이 있는데요. 학교에 들어 오시면 옆의 동기들이 경쟁자처럼 느껴지실 겁니다. 학교라는 테두리에서 보면 그럴 수도 있습니다. 학교 라는 테두리를 벗어나보면 지금 경쟁자 처럼 느껴지는 동기나 선배들이 모두 나를 도와 주는 한편 이라는 것을 알게 될 것입니다. 서로 이기적으로 자신의 것만을 챙기기보다는 서로 좋은 것은 나누고 알려주고 도와주는 17학번 이 되셨으면 좋겠습니다.

# 13

JINHEE  
CHOI

## 최진희

상명대학교 실내디자인전공 95학번

상명대학교 실내디자인학과 졸업  
상명대학교 예술디자인대학원 졸업  
상명대학교 대학원 조형예술디자인학과 졸업



### 상명대학교 실내디자인 전공에 대해 자랑해주세요

다들 아시겠지만 상명대학교 디자인대학은 우리나라 최초의 디자인대학입니다. 또한 실내디자인학과라는 명칭을 상명대학교에서 최초로 사용하였습니다. 처음이 가지는 의미는 대단히 큼니다. '제일'이라는 의미도 중요하지만 '처음'이라는 의미는 그만큼의 무게감을 가져야 합니다. 상명대학교 실내디자인학과는 실내디자인분야에서 중요함의 무게를 잘 견디고 있다는 다만 앞으로 많은 위기의 파도가 예상되지만 그럼에도 우리는 그 파도를 잘 타고 헤쳐나가리라 봅니다. '처음'이라는 프라이드에 머물러 있다면 '제일'이라는 명성을 얻을 수 없습니다. 지금의 우리에게 위치에 위기감을 갖고 '제일'이 되기위해 노력해야 하겠습니까. 우리가 '처음'이면서 '제일' 즉 '최고'가 되도록 노력해야 하겠습니까? 그런데 이런건 자량이 아닙니다. 저는 '우리'가 있기에 상명대학교 실내디자인학과가 자랑스럽습니다. '우리 선후배 동문'들이 있기때문에 어떤 상황에서도 부끄럽지 않기 위해 노력하게 되는것 같습니다. '우리'가 그래서 중요하다고 생각합니다. 저는 상명대학교 실내디자인학과가 우리라는 공동체가 본인의 자리에서 최선을 다하고 있기에 자랑스럽습니다.

### 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.

무엇을 하고싶으신가요? 어떤사람이 되고싶으신가요? 앞으로 10년 후, 20년 후, 30년 후에 어떻게 하고 계실것 같나요? 계획을 세우십시오! 디테일 한 계획보다 10년 단위로 계획을 세우시면 당장은 계획한대로 되어있지 않더라도 또는 계획한것을 까먹고 다른 것을 하고 있더라도 30년 뒤 계획하신대로 하고 있으실겁니다. 저도 그랬습니다. 막연하게 대학 1학년, 2학년때 지금은 수업을 나오지는 않지만 수업을 나오시는 조윤정 선생님을 보고 나도 저렇게 되고싶다 했었습니다. 그리고 4학년 졸업할때쯤 생각했습니다. 2년정도 직장생활을 하고 대학원을 가서 나도 직장생활을 하면서 수업을 하고싶다고요. 그리고 바쁜 직장생활을 하면서 정말 까맣게 잊고 있었습니다. 그러다가 출산과 육아를 하면서 대학원을 가게 되었고 우연

찮게 한영호교수님께서 수업을 권유해 주셔서 학생들을 교육하는 직업을 갖게 되었습니다. 목표점을 찍으시고 그 점을 향해 달리시면 결국 해낼실 겁니다.

### 앞으로의 계획과 이루고자 하는 목표는?

앞으로 10년 후의 저의 목표는 저 2개 입니다. 현재 제가 소속으로 있는 학과는 비실기로 모집되고 건설환경공과대학에 있어 디자인적인 측면의 교육에 대한 보강이 필요합니다. 그래서 저에 목표는 저에게 배우는 학생들에게 디자인을 가르치고 싶습니다. 그게 제 목표입니다. 디자인을 가르치는것! 또하나의 목표는 제가 있는 학교가 국립대라 실험실이 배정됩니다. 그래서 색채디자인연구소를 만드는 것이 또하나의 목표입니다. 그러기 위해서는 더 공부도 하고 연구도 해야 할것 같아요. 20년 뒤에 저의 목표는 교육자로서 잘 마무리하고 아름답게 후회하지 않고 제 자리에서 내려오는게 제 목표입니다. 자리 값을 잘하고 내려올 수 있도록 앞으로 20년 노력해야합니다. 지금까지 노력 많이하고 살아서 이제는 좀 쉬려나 했는데 결국 또 매 순간 먼가를 향해 달려가고 있습니다. 인생이 그런것 같습니다. 어쩌면 그래서 재밌는게 아닐까요? 4학년들은 졸업작품하시면서 세상 가장 힘들다 라고 생각하실것 같은데 사회에 나가면 지금건 아무것도 아닙니다. 사회에 나간 초년생들은 내가 뭐한다고 이라고 있나 생각하실것 같은데 직급니 올라가거나 사업을 하면 차라리 그때가 나올겁니다. 그러니 그런 어려움을 그냥 즐기십시오. 스트레스도 즐기다보면 또 순간순간 보람차고 의미가 느껴지면서 행복함을 느끼실 겁니다. 결국 최종 목표는 잘 사는거 아닐까요?

여러분은 무한한 가능성을 가지고 계십니다. 어렵다고 생각하면 한없이 어렵습니다. 또 쉽다고 생각하면 한없이 쉽습니다. 내 마음가짐을 어떻게 갖느냐의 문제라고 생각합니다. 발전하는 후배님들이 되시기 바랍니다.

# 14

EUNKYUNG  
LEE

## 이은경

상명대학교 실내디자인 13회 졸업

삼성전자 러시아법인 Retail marketing group,  
Brand store team\_Design force leader  
애경그룹 유통총괄 마케팅전략본부 크리에이티브  
전략팀 팀장  
동양미래대학교 실내환경디자인과 조교수



## “일상에서 영감을 얻다”

### 상명대학교 실내디자인 전공에 대해 자랑해주세요

'상명대학교 실내디자인 전공'하면, 항상 따라붙는 수식어는 “대한민국 최초의 실내디자인학과”입니다. 역사와 전통이 깊은 만큼 학교의 커리큘럼도 우수하고, 또한 멋진 선후배님들도 각 전문분야에서 활동하고 있어 실내디자인 전공분야에서는 '최고'라고 생각합니다.

### 우리 과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요

어린 시절부터 그림을 좋아했을 뿐만 아니라 내 방의 레이아웃을 여러 번 바꾸고 꾸미는 것을 흥미로워 했습니다. 이에 따라 디자인 분야로 진로를 결정하면서 자연스럽게 '실내디자인학과'로 진학하게 되었습니다.

### 현재의 직업의 길을 걷게 된 계기가 있으신가요? 직업에 만족하시나요?

졸업 후 첫 번째 회사에서는 인테리어 설계 및 디자이너로 근무했으나, 리테일 공간의 VMD에 대한 갈증이 늘 있었고, 이후 좋은 기회를 만나게 되어 패션 및 가전 브랜드 VMD 및 공간디자인 기획 업무를 했습니다. 이러한 경험을 통하여 백화점 공간 디자인뿐만 아니라 VMD, Graphic, 광고, 인쇄 등 디자인 전반적인 기획과 전략을 담당하는 부서의 팀장까지 맡게 되었는데, 아무래도 공간을 입체적으로 사고할 수 있는 실내디자인 베이스로 실무를 쌓아왔기 때문이 아닐까 생각합니다. 현재는 다양한 경험과 실무 경력을 바탕으로 학생들과 소통하기 위하여 동양미래대학교 실내환경디자인과에 전임교원으로 있습니다. 지금까지 끊임없이 도전하고 노력했던 것처럼 현재에 만족하고 감사하게 살아가고 있습니다.

### 앞으로의 계획과 이루고자 하는 목표는?

우선 첫 번째로 좋은 교육자로서 학생들과 공감하고 소통하고 싶고, 두 번째로는 지난 실무 경력을 바탕으로 공간 디자인과 VMD 관련 책을 출판하고 싶습니다. (아직 바빠서 시작도 못하고 있지만요^^);

### 미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다

학교생활을 하다 보면 많은 과제들의 압박으로 하루하루 버티며 살아가게 되는데, 과제만 바라보지 말고, 일상에서 디자인 영감을 위한 시간을 만들고 그 아이디어를 스케치든, 영상이든, 음성 메모든... 모아서 아카이빙하고 생각하는 습관을 만들었으면 합니다. 그것은 곧 여러분들의 감각을 키워줄 것입니다.

# 15

## JINYOUNG LEE

### 이진영

상명대학교 실내디자인전공 02회 졸업  
전주대학교 산업디자인학과 교수

실내디자인전공 졸업  
런던 예술대학교 산업디자인학과 석사  
졸업(현) 전주대학교 산업디자인학과 교수  
(주)삼익가구 개발부 근무



## “열정을 가지고 있을 때 불가능은 없다”

**상명대학교 실내디자인전공 자랑을해주세요!**

89학번인 저에게 학창시절 국내 최초로 실내디자인을 전공할 수 있었던 우리 학과는 당시 실내 디자인영역의 각 분야별 전문가와 실무진들의 체계적인 커리큘럼과 지도하에 실내디자인 교육을 받을 수 있는 유일한 교육의 장이었음을 자부합니다.

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?**

현재 전주대학교 산업디자인학과 교수로 재직 중이며, 실내디자인 관련 과목들을 중심으로 학생들을 교육하고 있습니다. 학생들을 지도하는 데에 상명대학교 실내디자인학과에서의 커리큘럼과 경험들이 현재에도 학생들을 이해하고 교육하는 데에 기본적인 잣대이자 토대가 되고 있습니다. 현재 하시는 작업이 어떤 직업(과정)이며, 이 작업(과정)을 하게 된 계기가 궁금합니다. 현재는 공공주택의 주거디자인 특징에 대한 연구를 진행 중입니다. 주거공간은 인간의 근본이 되는 장소로서의 연구 가치가 있으며 무엇보다 환경에 따른 특색을 살피는 작업은 저에게 매우 흥미롭기 때문입니다.

**현재의 직업(과정)에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자하는 목표는?**

후학을 양성하고 창조적 활동과 자기개발을 지속적으로 할 수 있는 저의 직업에 만족하고 있습니다. 그리고 앞으로 산업디자인 분야로 진출하고자 하는 후학들을 잘 지도하여 그 분야에 진출시키고 성공할 수 있도록 그들에게 튼튼한 밑거름이 되는 교육을 시키고자 하는 것이 저의 목표입니다.

**미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.**

열정을 가지고 있을 때 불가능은 없다고 생각합니다. 열정을 가지고 꿈을 이루기 위해 노력한다면 분명 원하는 것, 원하는 길을 갈 수 있다고 확신합니다. 후배 여러분! 열정과 꿈을 가지고 실천하십시오!

# 16

## MIGYUNG LEE

### 이미경

상명대학교 실내디자인전공 01회 졸업  
동양미래대학교 실내디자인과 교수

상명대학교 실내디자인 전공 졸업  
(주)테크노 근무  
(주)중앙디자인 근무  
JCJ Architecture Co. (미) 근무



**상명대학교 실내디자인전공 자랑을해주세요!**

국내 최초의 교육부 정식인가 실내디자인 학과 라는 점으로 국내 실내디자인과 중에서 가장 오랜 역사를 가진다는 점이 자랑스럽습니다. 또한 최고의 교수님들을 접할 수 있었는데 특히 한영호 교수님의 조언을 잊을 수가 없습니다. 교수님의 조언을 통하여 학업에 전념할 수 있었습니다.

**현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내 디자인전공에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?**

전공을 통해 삼성에버랜드의 Festival World, Carrubean Bay 등 굵직한 현장 업무를 수행 하는 일을 하게 되었으며, 전공을 살려 현재 실내디자인과 교수로 재직 중입니다.

**현재 하시는 작업 (과정)이 어떤 직업 (과정) 이 며, 이 작업 (과정, 창업)을 하게 된 계기가 궁금 합니다.**

실내디자인과 학생을 가르치는데 있어 실내 디자인과 유사 업무에 대한 경험없이 이론으로만 가르치는 데는 한계가 있습니다. 대학 시절부터 대학 교육을 인생의 최적 목표로 삼았던것은 아니었으나 궁극적으로 양질의 실무경험을 우선 적으로 스펙화시키는 것이 중요하다 판단했습니다. 그래서 에버랜드 중앙디자인에 입사를 했고 그곳에서의 질 높은 오랜 실무 경험을 바탕으로 현재 교수로 재직하게 된 밑거름이 되었다.

**현재의 직업(과정)에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자하는 목표는?**

실내디자인은 실무를 바탕으로 하는 실용 학문 입니다. 이론적 연구와 실무를 바탕으로 하는 교육 연구를 통해 양질의 학생을 교육 하고자 합니다. 미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.꿈은 멀리 있지 않고 현재 자기가 서 있는 자리에 언제나 함께 있습니다. 무엇을 가지고 있을 것인가는 정하면 됩니다. 단지 꿈을 멀리 있다고 생각하기 때문에 구체적이지 않습니다. 나와 함께 항상 서있는 꿈에게 원가를

# 17

## HYUNA YOO

### 유 현 아

상명대학교 실내디자인전공 23회 졸업  
한강미디어고등학교 산업디자인과 교사

상명대학교 실내디자인 전공 졸업  
한강미디어고등학교 산업디자인과 교사

#### 일하면서 가장 스트레스 받는 일은?

특별히 스트레스를 받는 일은 없습니다. 제가 원해서 하는 일이기도 하고, 일단은 이 일에 대한 자부심과 만족도가 높기 때문에 항상 즐겁습니다. 그렇지만 교사가 학생을 가르치는 일 이외에도 잔업무가 굉장히 많기 때문에 일이 많은 날은 학생을 가르치는 직업인지 단순 업무를 보는 회사원인지 헷갈리는 경우도 있습니다. 모든 일을 하면서 스트레스를 안 받을 수는 없지만 이것 또한 즐기면서 지내고 있기 때문에 태어나서 가장 즐겁고 행복한 순간을 보내고 있습니다.

#### 현재 더 이루고자하는 목표가 더 있나요?

사실 목표는 이론 거나 다름없지만 욕심이 있다면 나이가 들어도 시대에 뒤처지지 않고 감각 있는 교사가 되고 싶습니다. 어떨때 보람을 느끼는지 말씀해주세요. 일단 저 같은 경우에는 학생들이 열심히 실습을 하는 모습이 그렇게 예뻐 보입니다. 수업을 재밌어하고 즐기면서 해주면 가장 보람을 느끼는 것 같습니다. "선생님 시간이 재밌어요!", "선생님 덕분에 이해가 잘 돼요" 등 이런 식으로 제 수업을 통해 배움을 폭이 늘어났던지 재밌어하고 열심히 해주면 힘들었던 일도 다 잊게 되는 것 같습니다.

#### 디자인 공예교사, 미술교사 를 희망하는 후배들에게 하고 싶은 말이나 조언이 있다면?

디자인공예 교직이수를 하려면 전공 수업도 들어야하고, 교직관련 수업도 들어야 하고, 타과수업도 들어야합니다. 정말 힘듭니다. 중간에 포기하는 사람도 굉장히 많고 주변에 같이 이겨낼 사람도 얼마 없습니다. 아주 잘 알고 있는데 정말로 교사가 꿈인 분들만 하세요. 이도저도 아니게 있으면 좋겠지 라는 생각으로 신청을 했다가 포기하게 되면 정말 하고 싶은 데 하지 못하는 친구들도 생기고, 한 가지에 집중을 하지 못하기 때문에 더 힘들어질 겁니다. 해주고 싶은 말과 조언은 많지만 오늘은 여기까지! 화...이.....팅

#### 선생님이 되기 위해 갖추어야 할 가장 중요한 자질은 무엇이라고 생각 하는지?

제가 개인적으로 가장 갖추어야 한다고 생각하는 선생님의 기본적인 자질은 두 가지입니다. 첫 번째로는 학생들을 가르치는 능력입니다. 가르친다는 것은 개인적으로 공부를 잘하는 것과는 다릅니다. 학생들의 수준과 눈높이를 고려하여 이해가 잘 될 수 있도록 가르쳐주는 것이 가장 중요합니다. 어려운 단어를 알고, 전문적인 지식을 많이 안다고 한들 학생들에게 가르칠 수 없다면 교사가 아니라고 생각합니다. 두 번째로는 인성입니다. 인성교육이 대두되고 있는 요즘 인성 또한 중요한 덕목중 하나입니다. 인기 많은 교사가 되겠다고 인성교육을 무시한 채 학생들이 원하는 방향대로만 들어준다면 교사가 아니라고 생각합니다. 학원과 학교가 다른 것은 지식뿐만 아니라 인성을 배우는 곳이기 때문이죠. 이렇게 기본적으로 두 가지만 갖춘다면 교사가 될 준비가 되어 있다고 생각합니다. 플러스 알파가 되는 자질은 많겠지만 교사는 끊임없이 공부하고 배울 자세를 가져야 합니다.

#### 선생님이 되고자 했던 특별한 계기가 있나요?

고등학생부터 교사가 되는 것이 꿈이었고, 실내 디자인학과에는 교직 이수가 가능하여 입학 하게 되었습니다. 특성화 고등학교를 졸업 했는데 그 때 배웠던 선생님이 멘토가 되어 존경하게 되었습니다. 학생들을 진심으로 사랑하시고, 수업을 하실 때에는 프로다운 모습이 멋있어 보였고 그 선생님을 롤모델로 삼아서 디자인 교사가 되기로 마음먹고 디자인과 교직이수를 함께 이수할 수 있는 상명대학교 실내디자인학과 에 진학하였습니다.

# 18

## SOOKNYUNG HA

### 하 숙 념

조교수상명대학교 실내디자인전공 01회  
졸업상명대학교 실내디자인전공 조교수

상명대학교 실내디자인전공 1회 수석졸업  
홍익대학교 공간디자인전공 미술학박사 졸업  
미국 Pratt Institute Interior Design 이학석사 졸업  
Myunggi Sul`s Design 근무  
(주) Axis Design 근무  
(현) 상명대학교 실내디자인전공 조교수



## “긍정적으로 도전적인 자세로”

#### 16상명대학교 실내디자인전공 자랑을 해주세요!

국내대학의 실내디자인학과를 대표하고 이끌어온 명실상부 제1의 선도학과로서 최고의 학과라고 자부합니다. 또한 탁월한 재능을 가진 인재들이 모여 학습하는 효과는 최상의 결과로 드러나고 있으며, 수많은 공모전을 통한 화려한 수상경력이 그것을 증명하고 있습니다. 나아가 선진문화 경험과 교육체험을 바탕으로 유학과 해외취업의 연계는 이루 말할 수 없으며, 다이내믹하고 적극적인 교내활동과 경력을 토대로 일본, 미국, 독일 등 많은 선진국에서 두각을 나타내고 있습니다.

#### 우리 과에 오게 된 특별한 계기가 있으신가요?

1988년, 실내디자인학과로는 국내 최초로 개설된 상명대에 입학한 저는 학교가 멀다는 불편함도 잊게 할 만큼 큰 매력을 느꼈습니다. 이를 바탕으로 상명대학교 실내디자인학과 1회 수석 졸업이라는 명예를 갖게 되었습니다. 졸업 후 유학 당시, 미국에서는 이미 'Interior Design' 학과가 인기학과로서 자리매김하고 있었습니다. 이때 국내유학생으로는 유일하게 '실내디자인'이라는 학과명으로 학부를 졸업한 학생이기도 했기에 자부심을 느끼기에 충분했습니다.

#### 현재 하시는 일이 무엇이며, 상명대학교 실내디자인학과에서의 경험이 이 일을 하게 만드는 데 어떠한 영향을 미치게 되었는지요?

현재 상명대학교 실내디자인학과와 교수로 재직중이며, 실내디자인학과와 발전을 위해 최선을 다하고 있습니다.

#### 현재 하시는 작업(과정)이 어떤 직업(과정)이며, 이 작업(과정, 창업)을 하게 된 계기가 궁금합니다.

'지속가능한 공간디자인'(2014)으로 박사학위를 취득하였으며, '지속가능한 공간디자인을 위한 재사용 콘텐츠 개발' (2015 ~ 2017)로 한국연구재단의 책임연구원과 '국내 전통시장 활성화'를 위한 국책사업의 공동연구원으로 각각 참여하고 있습니다.

#### 현재의 직업(과정)에 만족하시나요? 그리고 앞으로의 계획과 이루고자하는 목표는?

만족합니다. 학과의 지속적인 발전과 명품학과로 진보할 수 있도록 최선을 다할 것입니다.

#### 미래의 후배들에게 해주고 싶은 조언을 부탁드립니다.

대학에 첫발을 디딘 후배 동문들께 하고 싶은 조언은 다음과 같습니다. 디자인중심융합산업을 이끌어갈 여러분들은 미래가 매우 밝습니다. 이를 위해 매사 긍정적이고 도전을 하는 자세가 필요 합니다. 소비자 입장에서 필요로 하는 공간을 디자인하기 위해서는 많은 것을, 넓은 것을 보아야만 합니다. 즉, 디자인은 생활입니다. 학교뿐만 아니라 다른 곳, 다른 세상도 구경하시기 바랍니다.

## 학부 동문회 SMIDA

13대 회장 : 오 상 민

상명대학교 스페이스 디자인학과 동문 여러분 반갑습니다.  
동문회 13대 회장 오상민입니다.

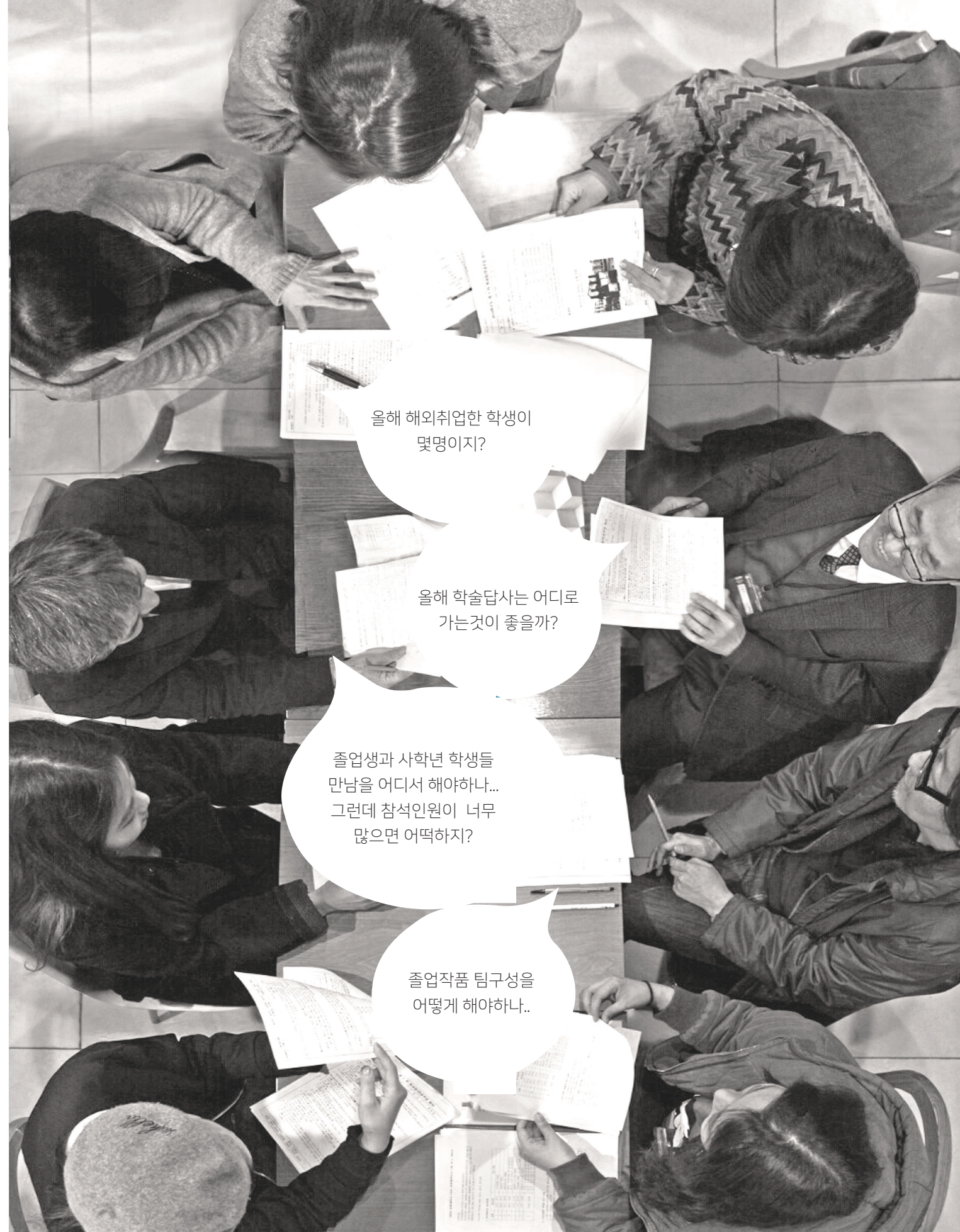
스미다 SMIDA(Sangmyung University Interior Design Association)는 1992년 1회 졸업과 동시에 창립되었으며 올해로 만 29년의 역사를 가지고 있습니다. 올해로 약 1,270명의 동문이 입회하였으며 많은 동문들과 함께 협력하여 스미다가 발전하고 유지해 나갈 수 있도록 최선을 다해 노력하고 있습니다. 현재 13대 동문회 임원진은 회장과 다수의 임원진으로 이루어져 실내디자인뿐만 아니라 다양한 직종의 선·후배들이 동문회를 운영하고 있습니다. 또한 학부와 연계된 대학원 석·박사모임과 함께 이루어지는 행사들도 있어, 신입 동문 여러분들은 더욱 폭 넓은 사회적 가치의 경험을 하게 될 것입니다.

스미다(SMIDA)에서는 재학생 장학금 지원 및 학과 행사와 졸업생들의 경조사 후원 등 다양한 지원을 함께하고 있습니다. 또한 스승의 날 행사와 가을산행, 동문회 모임 등을 통해 스미다(SMIDA)의 역사를 써내려가고 있습니다. 이처럼 동문회가 30년간 운영될 수 있었던 것은 학과교수님들의 격려와 동문여러분들의 관심이 있었기에 가능한 일이었습니다.

선·후배 동문 여러분!  
앞으로도 스미다(SMIDA)에서는 상명대학교 스페이스 디자인학과를 위해 누구보다 앞장서서 일할 것이며 재학생과 동문을 위한 지원을 아끼지 않을 것입니다. 또한 후배님들의 버팀목이 되는 선배가 될 수 있도록 노력하겠습니다.

여러분들의 관심과 적극적인 참여가 상명대학교 스페이스 디자인학과 발전이며 역사입니다. 여러분들의 깊은 관심과 적극적인 참여를 부탁드립니다.  
감사합니다.

2021년 4월  
상명대학교 스페이스 디자인학과 13대 동문회장 오상민



올해 해외취업한 학생이  
몇명이지?

올해 학술답사는 어디로  
가는것이 좋을까?

졸업생과 사학년 학생들  
만남을 어디서 해야하나...  
그런데 참석인원이 너무  
많으면 어떡하지?

졸업작품 팀구성을  
어떻게 해야하나..

## SMSD

---

### 상명대학교 스페이스디자인전공

SANGMYUNG SPACE DESIGN

**Interview** 정수연, 김혜인, 황정석, 신현지, 서미나, 이다연, 김민정

**Editor** 정수연, 김혜인, 김혜민, 이승연, 박시영, 장혜연, 정지혜, 이지현, 여예나, 추다운

**Publisher** 상명대학교 스페이스디자인전공

Copyright to the author of this book, Unauthorized assumption or reproduction is prohibited by law

이 책의 저작권은 상명대학교 스페이스디자인전공에 있습니다. 무단전재 및 복제를 금합니다

