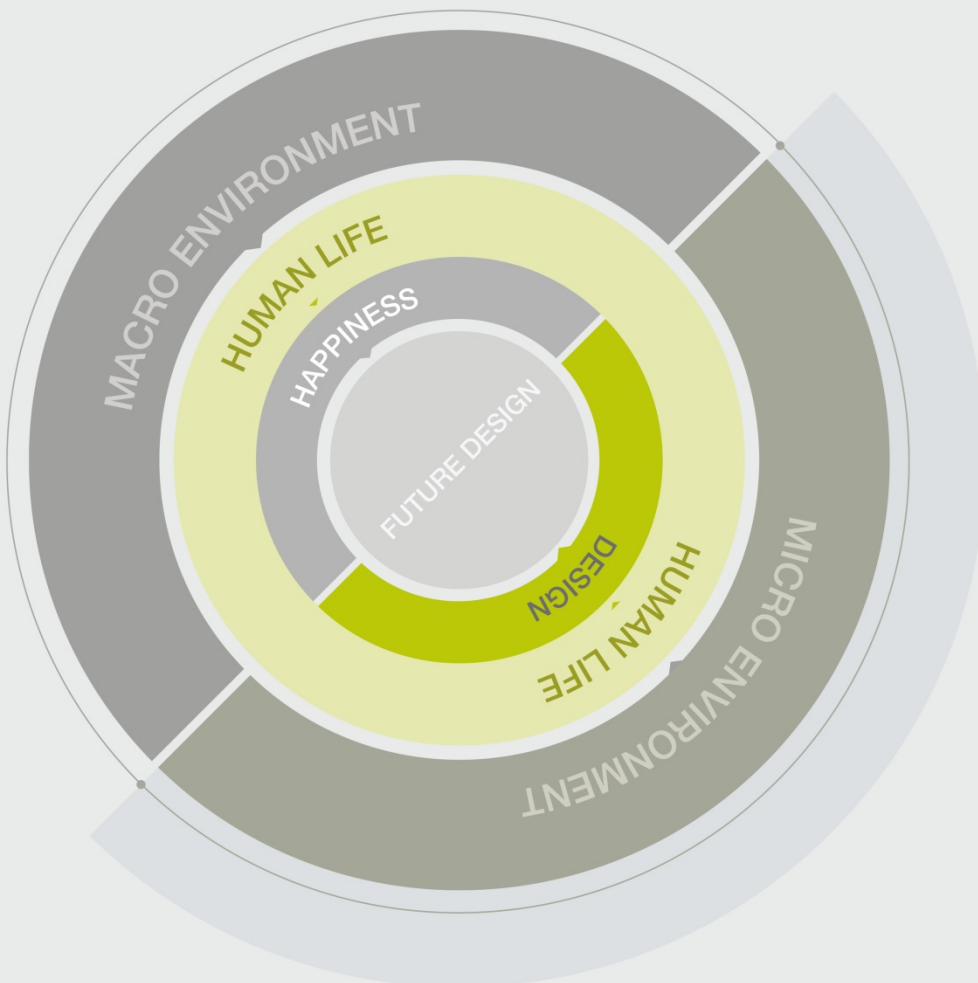


융합형 디자인 전략예측 · 동향정보 활용기반 조성사업

## 03-1 트렌드 깊게 보기

: 인간생활과 디자인 융합

### REPORT 5 일과 여가생활과 디자인 융합\_의(衣) 식(食)

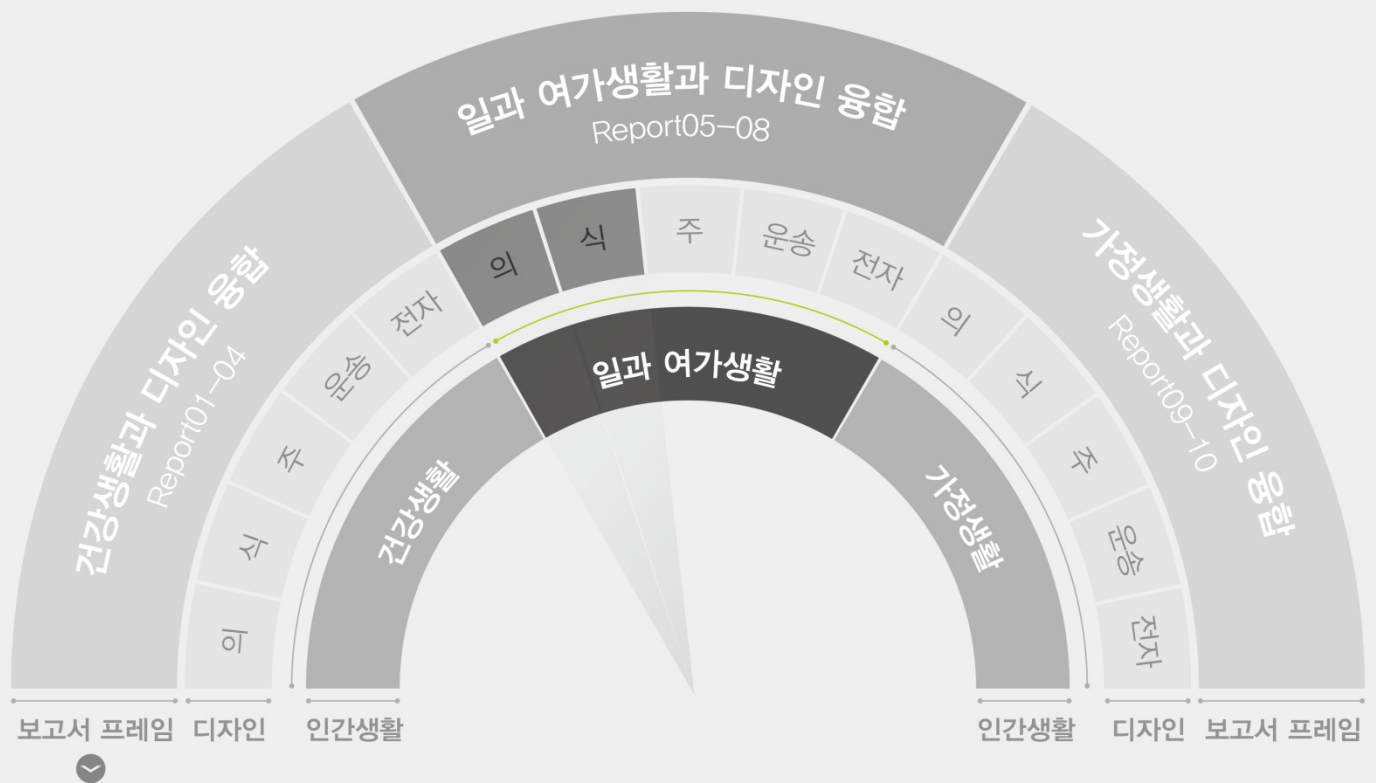


# 03-1

## 트렌드 깊게 보기

‘Part3. 트렌드 깊게 보기’의 ‘인간생활과 디자인 융합’ 보고서는 크게 인간생활 중 ‘건강생활’, ‘일과 여가생활’, ‘가정생활’ 속에서 의/식/주/운송/전자에 해당하는 제품과 서비스들이 어떻게 융합되고 변화하고 있으며, 각 생활에 어떠한 가치를 제공하고 있는지를 살펴봄으로써 미래 디자인 트렌드를 예측해 나가는데 필요한 인사이트를 발견하게 됩니다.

### 인간생활과 디자인 융합 보고서 프레임



REPORT 5

일과 여가생활과 디자인융합\_의(衣) 식(食)

REPORT 6

일과 여가생활과 디자인융합\_주(住)

REPORT 7

일과 여가생활과 디자인융합\_운송(運送)

REPORT 8

일과 여가생활과 디자인융합\_전자(運送)

— REPORT 05 트렌드 깊게 보기

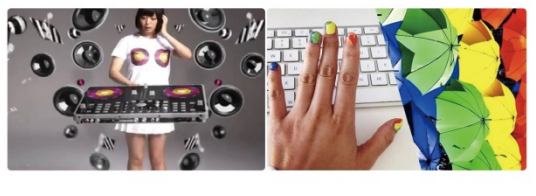
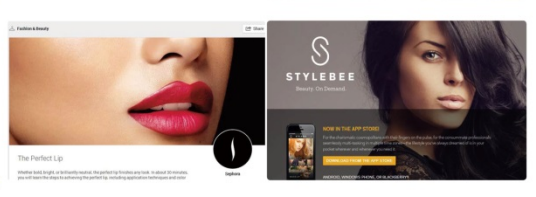
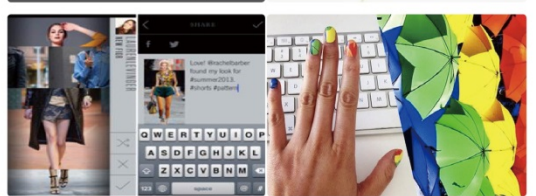
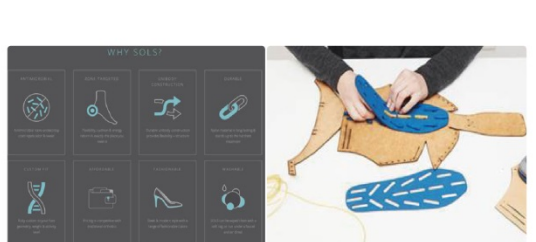
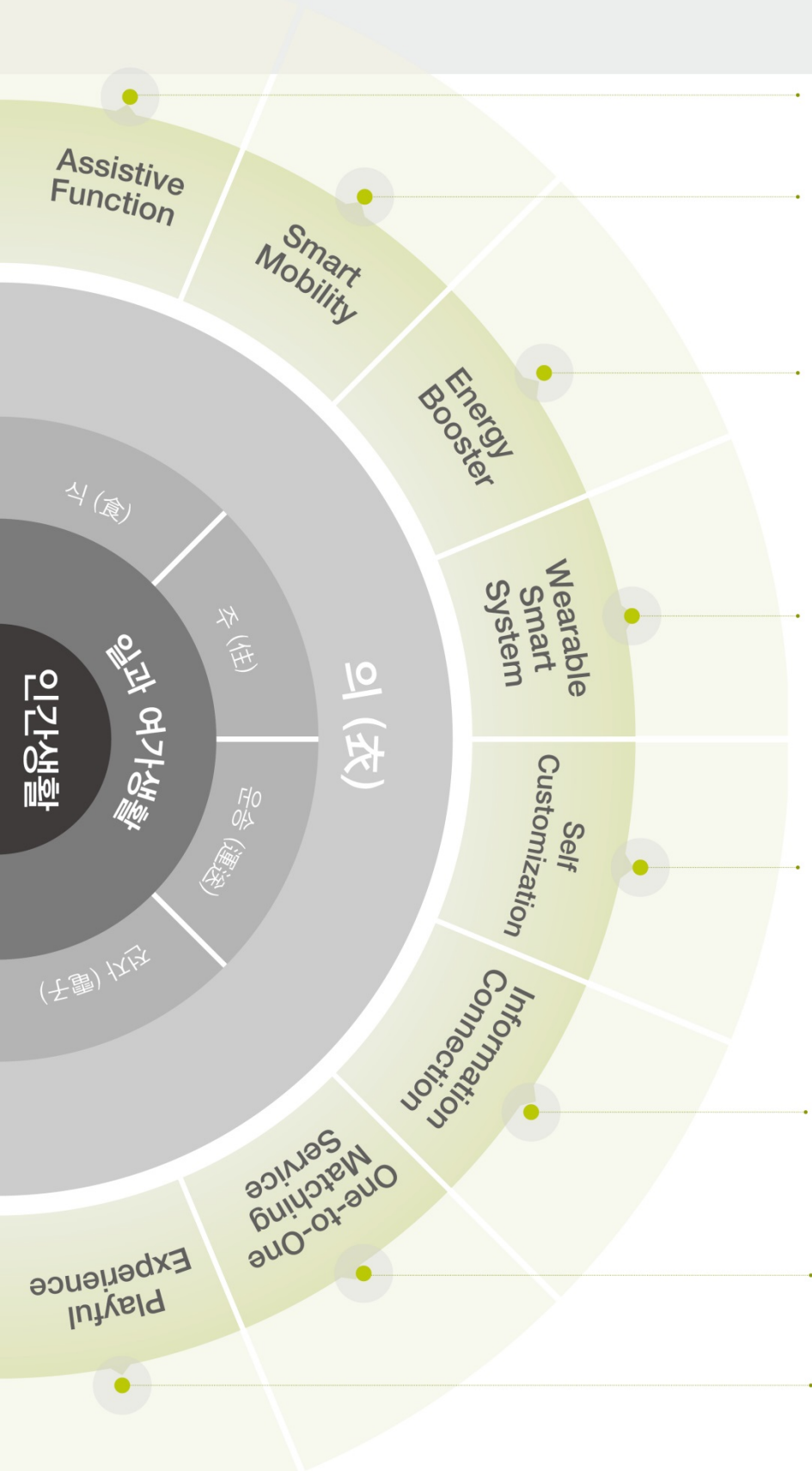
— **일과 여가생활과 디자인 융합**

의衣



# OVERVIEW

일과 여가생활에서의 의(衣) 디자인은 패션과 첨단 기술의 융합으로 인하여 사용자의 아웃도어 활동에 자유로움과 함께 편의성을 도모하며, 비즈니스와 여가 활동 시 모바일 라이프 스타일에 적합한 일대일 개인 맞춤화와 스마트 기술 및 인터랙티브한 요소를 통하여 즐거운 경험과 최적의 환경을 제공해 줌.



# Assistive Function 아웃도어 활동의 보조기능

야외활동을 즐기는 사람들이 증가하면서 아웃도어 스포츠, 여가 및 캠핑 활동 시에 외부와 자연환경의 갑작스러운 변화에 따라 불편을 겪는 부분들이 늘어나고 있는 실정 임. 이러한 점을 보완하게 위하여 불편 요소를 최소화할 수 있도록 주변 환경을 고려하여 기능을 보완한 디자인이 제안되면서 편안하고 즐거운 야외활동을 실현 시켜줌.



## The Swag Bag

태양과 비, 눈이 내리는 날씨 변화에 보호할 수 있도록 제작된 모듈 백팩으로 실리콘 소재와 워터푸르프 지퍼로 되어있어 아이패드, 맥북, 책 등의 스마트 기기 용품 등을 보호해주며 떨어뜨리더라도 충격 완화가 가능한 아웃도어 스포츠를 좋아하는 사용자들에게 적합한 디자인

## Close Watch

2013 Red Dot 어워드 컨셉 디자인 수상작. 여가 생활로 캠핑과 등산객들의 수요는 점차 늘고 있으며 특히 등반을 하는 사람들에게 일출과 일몰은 무척 중요한데 이러한 부분을 착안하여 제작된 이 시계 디자인은 해의 일몰과 일출을 사용자에게 시각적으로 안내(표현)를 해주며 사용자가 안전하게 산행을 할 수 있도록 도와 주는 방식으로 아웃도어 스포츠를 즐기는 이들에게 적합 함.



## Additional images



출처 : [www.yankodesign.com](http://www.yankodesign.com)

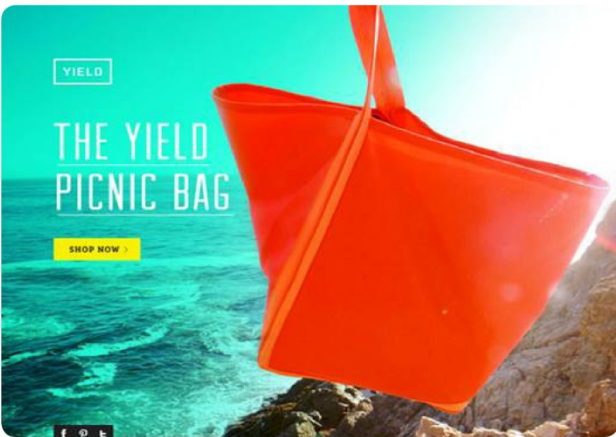
## Detail Function



출처 : [www.en.red-dot.org](http://www.en.red-dot.org)

# Smart Mobility 아웃도어 활동의 스마트한 이동성

언제 어디서든 캠핑이 가능할 수 있도록 의류용품에 야외활동이 가능한 아웃도어 아이템을 결합해준 디자인으로 작은 공간을 실용적으로 활용하여 이동성과 휴대가 용이하게 해주며 사용자의 편의성을 높여주고자 함.



Yield Picnic Bag, Rachel Gant, Andrew Deming

평소에는 가방으로 활용하며 야외 활동 시에는 가방에 달린 지퍼를 내려 펴주면 바닥에 깔 수 있는 돛자리로 사용할 수 있음. 음식을 먹다가 남았을 때는 모아서 싸주면 편리하게 정리가 마무리 됨.

Walking Shelter, Sibling

워킹 셸터는 호주의 디자이너 공동체 시블링이 개발한 1인용 텐트가 내장된 신발로 평소에는 평범한 신발 기능의 스니커즈로 사용하다가 공원 등의 야외활동 시 쉼터가 필요할 때 뒤꿈치 부분의 감싸진 작고 가벼운 소재의 텐트를 꺼내어 결합하면 소형 텐트가 생성되어 몸 전체를 감싸주어 가볍게 머물기 위한 분위기를 만들어 줌.



Additional images



출처 : www.designboom.com



출처 : www.dezeen.com

# Energy Booster 아웃도어활동의 에너지 향상

첨단 기술의 발달은 의류 산업과의 융합과 함께 큰 영향을 끼치고 있으며 디자이너뿐만이 아닌 공학 과학자, 엔지니어, 소비 경험 전문가 등의 공학적인 경험을 바탕으로 제작된 강화 소재, 경량화 및 사용자의 편의성이 도모된 기술이 패션에 적용되면서 디자인으로 보여지고 있음. 이는 아웃도어 스포츠, 여가 및 비즈니스 활동 등에서 사용자의 모바일 라이프스타일에 적합한 최적의 환경을 제공해 줄 수는 모습으로 디자인되어 생활 속에 나타나고 있음.



## Ministry Of Supply

미니스트리 오브 서플라이는 MIT 공대 출신이 창업한 의류 업체로 공학적 경험을 바탕으로 의류를 제작해 아플로, 아툼에어로, 코어 4가지 컬렉션으로 선보이고 있음 열 감지, 항공역학, 피부와 유사한 소재, 로봇 니팅 기법 등 첨단 기술을 적용하여 열과 수분, 땀 배출이 잘 되고 냄새가 잘 배지 않으며 미래의 비즈니스 웨어 및 여가활동 시 편안한 착용감을 제공해 줌.

## Magista, Nike

나이키는 니트 축구화 매지스타의 공식 발표를 함. 플라이니트의 기술력으로 4년 동안 연구와 축구선수의 피드백을 받아 뛰어난 착화감과 가벼움, 향상된 터치감을 제공하며 신체 그 자체 처럼 느껴지는 축구화라고 소개하고 있음.

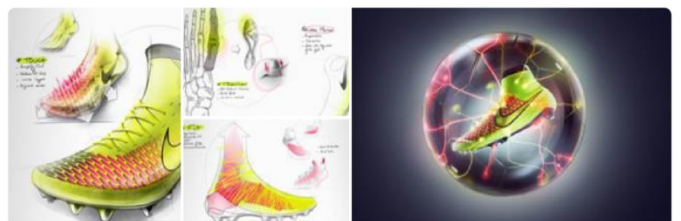
방수,방한을 위해 0.1mm 두께의 나이키 스킨을 덧대며 축구화 바닥은 나일론 플레이트와 원뿔로 설계하였으며 전 방향 360도의 회전이 가능한 특징으로 발의 움직임과 축구공이 상호작용하며 공을 컨트롤하기가 용이 함.



### Additional images



출처 : [www.ministryofsupply.com](http://www.ministryofsupply.com)



출처 : [www.nike.com](http://www.nike.com)

# Wearable Smart System 손에 착용하는 웨어러블 스마트 시스템

스마트 기술의 발전은 모바일 라이프에 익숙한 현대인들에게 의(衣) 디자인의 패션과 소품 속에 내장 디스플레이, 센서 시스템과 웨어러블 테크를 패션에 입히며 사용자의 일상 속에서 스마트한 생활을 즐길 수 있도록 하며 손쉽게 착용이 가능하며 일상생활 속 최적화된 환경을 제공할 수 있는 모습으로 디자인 되어 나타나고 있음.

## Samsung Introduces Its First Wearable Glove, Samsung Fingers



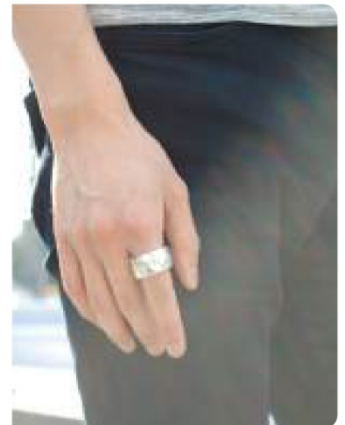
### Samsung Fingers, Samsung & DiGiT, Toshiba

삼성과 도시바는 만우절에 웨어러블 장갑을 선보였음. 도시바의 디지털은 장갑 모양의 웨어러블 디바이스로 양손 인터페이스를 사용하는 종합적인 컴퓨터이며 장갑 끝에 달린 카메라를 눈에 대면 4K의 시청이 가능하며 손을 전화 모양으로 하면 통화가 가능하며 엑스레이 스캐닝에 음악 재생까지 가능함. 삼성 핑거스는 3인치 플렉시블 UHD 슈퍼 아몰레드 디스플레이 각종 센서, 와이파이가, 마이크, 카메라 등이 내장되어 스마트폰으로 할 수 있는 모든 기능들을 손 안에서 구현할 수 있음.

### Ring, Logbar

도쿄의 스타트업 기업인 로그바에서 개발한 반지형 웨어러블 장치 링은 집게손가락에 착용하여 사용자의 제스처를 기반으로 입력하게 되면 장치의 컨트롤이 가능 함. 링 모션과 유사한 수준의 정교한 움직임의 캡처가 가능하며 링을 착용한 후 손가락을 허공에 대고 글자를 쓰면 입력 커맨드가 실시되며 사용자가 입력한 명령어에 맞추어 가전기기의 조종이 가능한 사물 인터넷 시스템의 컨트롤러 역할을 수행할 수 있음. 블루투스의 탑재로 결제수단으로도 활용이 가능 함.

## Ring Shortcut Everything



### Additional images



출처 :www.idigitaltimes.com



출처 :www.logbar.jp



# Self Customization 내가 만드는 의류용품

3D 프린팅 기술은 개인 생산시대가 실현 되도록 해주었으며 대량생산에서는 쉽지 않았던 개인별 맞춤 옵션의 디테일한 제작 부분까지 자신에게 필요한 요소를 적용하여 사용자들이 직접 맞춤제작을 할 수 있게 해주며 제작 과정의 참여로 인하여 만드는 즐거움과 창의력을 함께 느낄 수 있게 해줌으로써 활성화 되고 있음.



## in solo

미국 뉴욕에 위치한 스타트업 SOLS는 발에 대한 병에 관하여 치료를 고민하던 중 3D 프린팅에서 영감을 얻어 SOLO를 세워 3D 프린팅을 이용한 개개인의 맞춤형 in solo 제공 서비스를 선보임. 올바른 신체 건강과 균형은 올바른 자세에서 유지된다는 것을 강조하며 SOLOS는 깔창 제조에서 사용자가 원하는 색상, 향균 기능, 부분별 착용자에 발에 맞는 소재의 선택 및 개인 맞춤형 서비스로 실제 착용자를 직접 대면할 수 있는 의료전문 업체 및 전문가를 통해 판매를 실시할 예정.

## Don't Run, Eugenia Morpurgo & Juan Montero

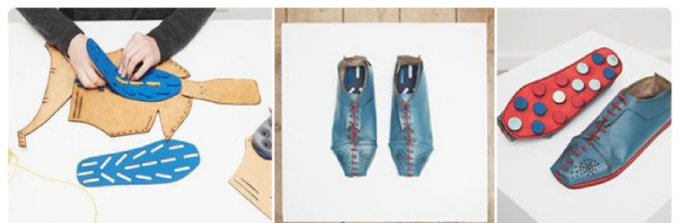
이탈리아 디자이너 유지나 모르푸르고는 가죽 신발 디자이너 주앙 몬테로와 레이저 커터는 버려진 폐기물인 가죽을 재사용하여 3D 프린터를 활용해 만든 돈 런 베타를 선보임. 사용자는 온라인에서 원하는 스타일의 패턴, 컬러, 사이즈를 선택하여 발판, 깔창 형태, 가죽을 연결하는 스트랩을 고를 수 있으며 신발이 제작 과정을 보며 조립하는 방법을 배울 수 있음.



## Additional images



출처 : [www.sols.co](http://www.sols.co)



출처 : [www.donrun-beta.com](http://www.donrun-beta.com)

# Information Connection 개인맞춤 정보제공

사용자에게 패션 트렌드에 대한 정보 공유 및 사용자의 취향에 적합한 새로운 패션 스타일을 개인 맞춤화하여 직관적인 스타일에 대하여 제공을 해주며 디자이너에게는 영감을 제공해주는 앱 서비스를 통하여 사용자는 패션에 대한 자신만의 스타일을 구축 하며 패션에 대한 정보를 항상 공유할 수 있으며 생활 속에서의 편의성을 느낄 수 있음.



Figr, Byron Parr

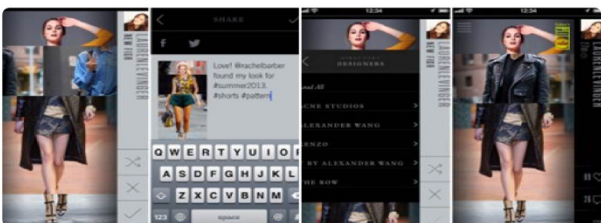
피겨는 다양한 패션 사진을 조합하여 스타일을 만드는 모바일 앱으로 패션쇼, 유명 패션 블로그 사진 등 방대한 양의 이미지 자료를 보유하고 있으며 콘텐츠는 지속해서 업데이트 되어짐. 앱은 얼굴, 상의, 하의, 신발 총 4가지로 나누어져 있어서 사용자는 각 영역을 터치 하는 간단한 조합 방식으로 모델이나 브랜드 아이템을 선정해 자신 만의 스타일을 완성하며 직관적이며 새로운 스타일을 만들어내고 디자이너에게는 디자인 영감을 제공해 줌.

Nail Snap, Angel Anderson & Sarah Heering

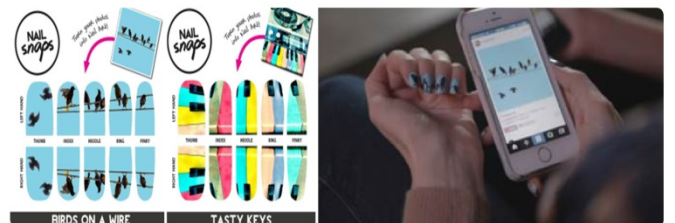
미국 캘리포니아의 앤젤 앤더슨과 사라 힐링은 현재 킥스타터 펀딩 중 인스타그램 사진을 활용하여 누구나 창의적으로 네일 아트할 수 있는 앱, 네일 스냅을 선보 임. 인스타그램 앱을 활용 하여 마음에 드는 사진 및 일상생활 소품, 풍경 등을 사진 찍어 자신의 개성을 표현할 수 있도록 손톱에 네일아트를 할 수 있는 네일 스티커로 제작되며 인기 있는 네일아트는 다른 사람에게 판매도 할 수 있음.



## Additional images



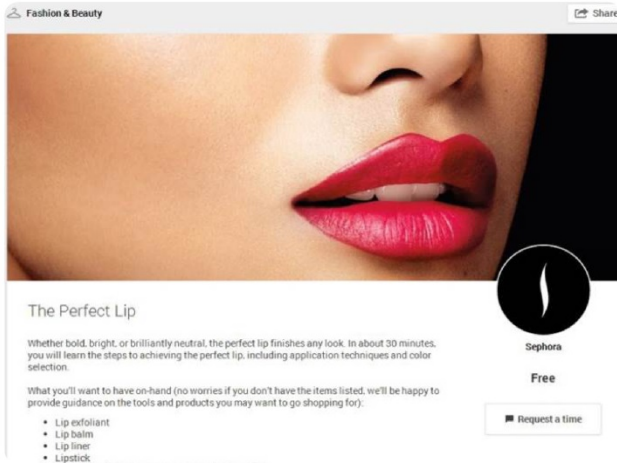
출처 : www.figr.com



출처 : www.kickstarter.com

# One-to-One Matching Service 일대일 맞춤 뷰티 서비스

도심 속 바쁜 현대인들을 위하여 자기관리 중의 하나인 패션에 대한 코디 및 화장법에 대하여 도와주는 일대일 맞춤 방식의 앱 서비스는 코스메틱, 의류, 액세서리와 같은 요소들에 관하여 사용자들에게 관리와 방향성을 제시해주는 헬프아웃 마케팅으로 나타나고 있음. 이는 사용자와 패션관련의 운영자의 일대일 매칭 서비스를 유도하며 이로 인하여 공유경제에 대한 활성화 까지 추구되어지고 있음.



## Helpouts by Sephora, Sephora

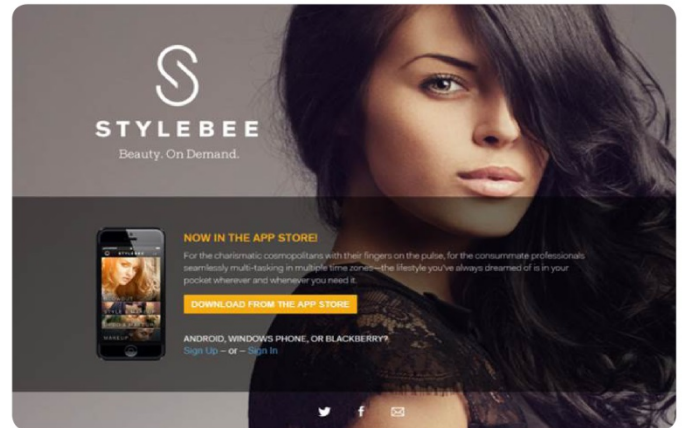
화장품 리테일 브랜드 세포라는 여성들에게 화장법을 알려주는 구글 헬프아웃 채널을 오픈 하였음.

세포라의 헬프 아웃은 스모키부터 립스틱 바르는 법까지 화장에서부터 여성을 위해 다양한 화장법을 소개하였으며 사용자는 단순히 따라 하는 일 방향 콘텐츠가 아닌 전문가가 24시간 배치되어 원하는 시간을 신청해 실시간 양방향 일대일 강습을 무료로 받을 수 있는 시스템을 구성하였음.

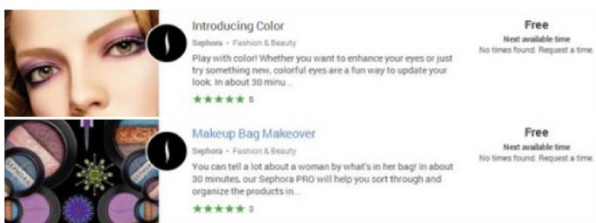
## stylebee

스타일 비는 사용자가 헤어스타일, 메이크업 등 미용 전문가로부터 일대 일 서비스를 주문할 수 있는 앱으로써 개인 스케줄이 바빠 업무 시간에 미용 서비스를 받을 수 없는 전문직 종사자가 주타겟층이며 전문가는 고객의 집이나 사무실을 방문해 서비스를 제공해 줌.

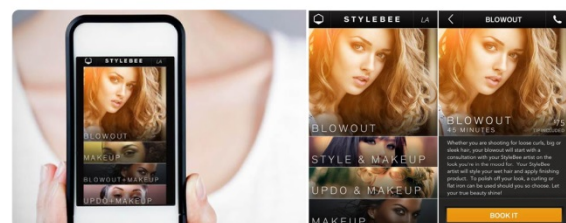
앱을 통해 원하는 서비스 종류를 선택한 후 스타일비에 등록된 전문가 중 고객 위치를 기반으로 주변에 있는 전문가를 소개하고 매칭 해주는 방식으로 전문가는 영업시간 후나 휴일을 이용해 추가 수입을 올리는 방식으로 무형의 자원이 분배되는 공유 경제가 이루어짐.



## Additional images



출처 : www.helpouts.google.com



출처 : www.stylebee.com

# Playful Experience 즐거운 경험 제공

증강현실 및 LED에 대한 활용을 통하여 사용자와 다양한 인터랙션이 가능하도록 패션과 결합된 모바일 앱 서비스는 사용자의 개성과 창의성을 표현해 줄 수 있도록 해주며 일상에서의 새롭고 즐거운 경험을 체험할 수 있게 해줌.



ASOBERU-T, BEAMS T Shirt & DENTSU

빔스 티셔츠와 덴츠는 증강현실이 결합된 아소베루 티 티셔츠와 전용 모바일 앱을 선보임.

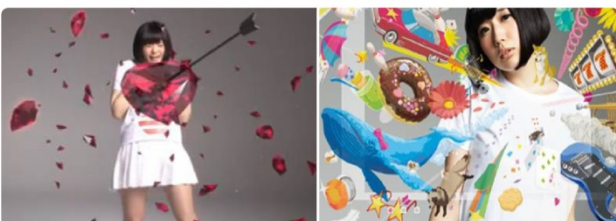
앱을 통해 티셔츠를 보면, 옷 위에 그려진 다양한 캐릭터들이 노래에 맞춰 춤을 추거나 말하고 터치에 반응하는 등 다양한 인터랙션을 제공하며 사용자가 원하는 대로 캐릭터를 조작이 가능함. 얼굴이나 몸 전체에 캐릭터 이미지를 결합시키는 단순한 방식을 이용해 자신만의 짧은 스토리를 만들 수 있음

tshirtOS, Ballantine's & CuteCircuit

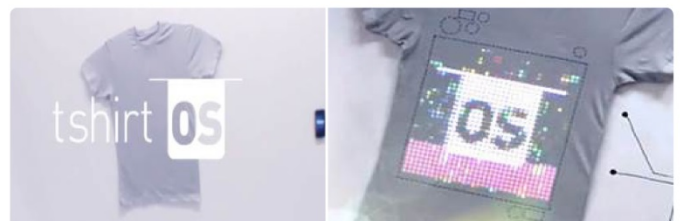
사용자가 원하는 대로 프로그램 할 수 있는 의류로써 LED 조명을 넣을 수 있으며 스마트폰과 티셔츠가 연결되어 트위터 메시지가 티셔츠에 나타나기도 하고, 티셔츠로 직접 사진을 찍은 후 그 사진을 픽셀 형태로 보여줄 수도 있음.



Additional images



출처 : www.japantrends.com



출처 : www.cutecircuit.com

## FUTURE DESIGN INSIGHT

일과 여가생활에서 의(衣) 디자인은 아웃도어 스포츠와 비즈니스 활동 등에 적합할 수 있는 모습으로 공학적으로 보강된 패션 소재, 일상 속의 모바일 라이프를 즐길 수 있도록 제작된 의(衣) 디자인에 센서와 스마트 기술을 입힌 웨어러블 테크, 야외활동 시 이동과 변형에 용이하며 자연환경을 고려한 위험요소에 대비와 보완이 가능한 디자인, 현대인들의 자기개발을 위한 일대일 개인 맞춤형 패션 뷰티 서비스와 디자인의 제공 및 3D 프린팅을 통한 의류에 대한 개인 맞춤화의 실현과 참여 활동, 모바일 앱 서비스를 통한 다양한 서비스와 사용자의 개성을 표현할 수 있는 새로운 경험적 요소들이 보이고 있음.



REPORT 05 트렌드 깊게 보기

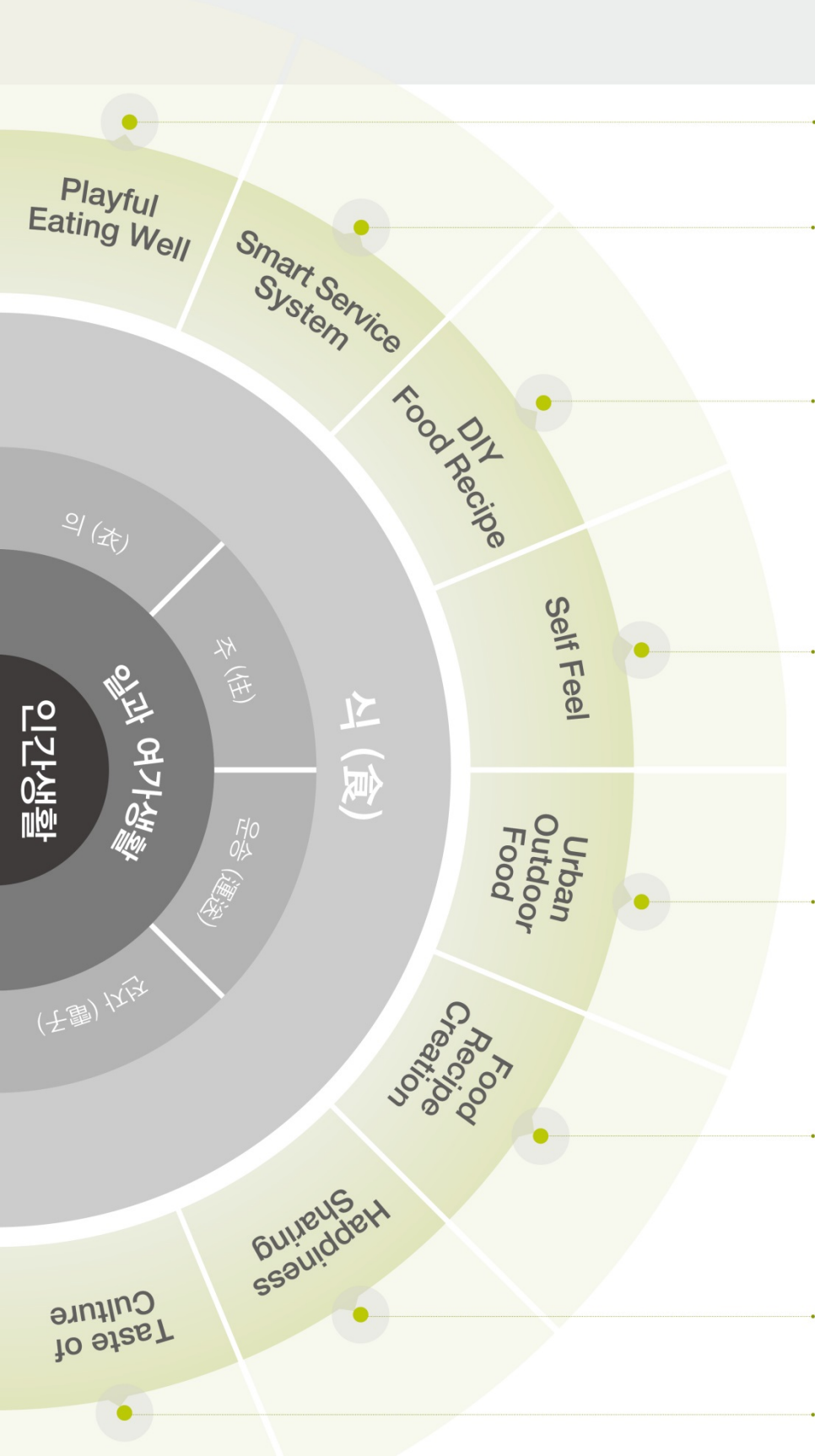
일과 여가생활과 디자인 융합

식食



# OVERVIEW

일과 여가생활을 위한 식(食) 디자인은 음식을 먹는 행동과 습관에 대한 경험에 관한 디자인과 식생활의 편의성을 도모하는 스마트 서비스 시스템, 유기농 로컬푸드의 도심 속 찾아가는 서비스, 3D 프린팅을 통한 창의적인 요리의 활동 등 다양한 산업간 융합되고 있는 모습이 보이고 있음.



# Playful Eating Well 바른 음식 섭취의 즐거움

음식에 대한 영양소 및 섭취방법에 대하여 더 이상 지루한 의학적 용어와 설명이 아닌 게임과 음악과 같은 부가적인 요소를 적용하여 사용자에게 지루하지 않은 재미와 즐거움의 한 영역으로 직관적으로 표현해주는 디자인이 등장하고 있음.



## Meu Dia Alimentar(My Food Day), Meu Dia Alimentar

디자이너 아디아노 퓨라도와 영양사 가브리엘라 비제리는 국민 건강 식단 가이드라인을 인터랙티브 게임으로 리디자인(redesign) 하였음. 7세부터 10세 사이 아이들에게 건강하고 균형 잡힌 식단을 제공하기 위하여 제작되었으며 미우 디아 알리멘타는 퍼즐 게임의 게임판을 건강에 따른 필수 영양소가 색상과 퍼즐 모양에 맞게 디자인하여 아이들이 자신이 먹은 음식에 해당하는 퍼즐을 골라 퍼즐 판위에 붙이는데, 선택된 퍼즐에 따라 어떤 영양소가 부족하지 혹은 어떤 요소가 과다 섭취됐는지 직관적으로 알 수 있게 하여 균형 잡힌 식단을 관리를 지원하도록 함.

## Häagen-Dazs Concerto Timer, Häagen-Dazs, Goodby Silverstein & Partners , Jam3

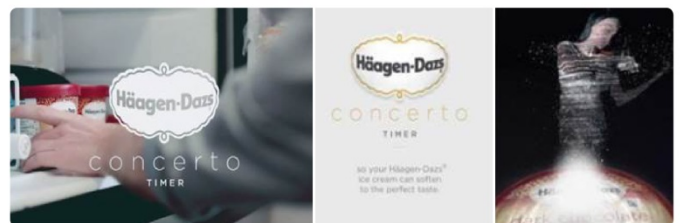
하겐다즈 콘체르토 타이머는 아이스크림의 맛이 최고로 느낄 수 있는 시간을 알려주는 앱으로 굿바이 실버스테인 앤 파트너와 함께 하겐다즈 콘체르토 타이머 앱을 선보였음. 앱을 실행 한 후 휴대폰 카메라를 아이스크림 뚜껑에 비추면 바이올리니스트와 첼리스트가 클래식 연주를 하는 증강현실을 볼 수있음.



### Additional images



출처 : www.trendhunter.com



출처 : www.thinkwithgoogle.com



# Smart Service System 스마트서비스 시스템

디지털 기술과 결합된 음식 서비스에 관한 새로운 시스템은 식생활에 대한 편의성의 도모와 함께 사용자들의 취향에 맞추어 다양한 감각을 경험할 수 있도록 해주었으며 디지털 기술을 적용한 문화적인 체험을 함께 제공 해주고 있음,



## Restaurant of the Future, Recruit Tech

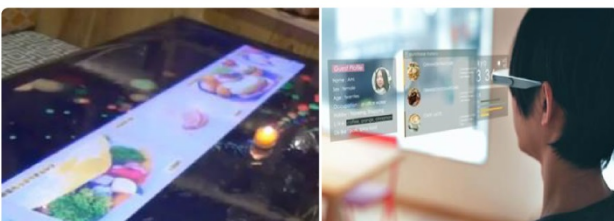
일본 리크루트 테크는 레스토랑 에그셀런트에서 '미래의 레스토랑' 컨셉을 선보임. 레스토랑에서 프로젝터, 키넥트 센서, 스마트 글라스, 아이비콘 등의 기술로 편리한 서비스를 제공해 주는 방식으로 아이비콘을 사용하여 애플 제품을 소지한 손님이 들어오면 자동으로 인식하여 음식점 메뉴를 제공하고 및 현장 결제가 가능하게 해 줌. 스마트 글라스는 얼굴인식을 통해 고객 정보를 증강현실로 표시 해주며 개인 맞춤형 서비스가 가능함. 디지털 메뉴로 음식에 대한 정보를 얻거나 바로 주문을 할 수 있으며 언어의 변환이 가능하여 외국인도 어려움 없이 메뉴 선택 및 이용이 간편함.

## Ultraviolet by Paul Pairet

하루에 열 테이블만 받는 레스토랑 Ultraviolet은 인터넷을 통해서만 예약이 가능하고,예약이 되면 전용 기사가 손님을 직접 pick-up을 함. 레스토랑이라기 보다 공연장에 온 듯한 착각을 일으킬 정도의 경험을 할 수 있는 핫플레이스로서 레스토랑을 방문하는 손님들이 시각, 청각, 후각 등 다양한 감각을 느낄 수 있도록 새로운 메뉴가 나오는데 매번 신비로운 분위기 속에서 식사를 하게 됨.



### Additional images



출처 : www.engadget.com



출처 : www.cntraveler.com

# DIY Food Recipe 직접 제작하는 레시피

마케팅 활동부터 음식을 제조하는 디자인 기기까지 사용자가 음식의 제조 과정에 대하여 함께 참여하고 레시피에 대하여 창조함으로써 탄생하게 된 개인 맞춤형 되어진 음식 디자인은 생활 속에서 음식에 대한 새로운 라이프스타일을 경험하게 해줌.



## Brewdog #MashTag “Beer for the people, by people”

맥주회사 브루독이 시행한 프로젝트로 대중이 레시피를 결정할 수 있도록 트위터, 페이스북, 블로그와 같은 SNS를 통하여 대중의 참여인 투표로 맥주 레시피 및 라벨까지 결정 하게 함.

## Monsieur, Robotic Bartender

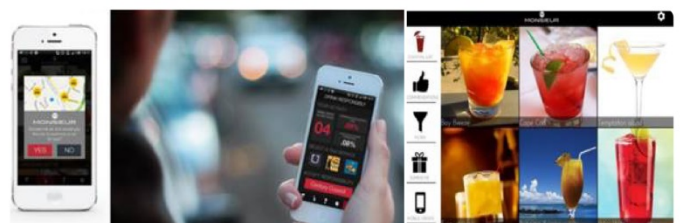
무시유는 킥스타터를 통해 펀딩 중인 칵테일 제조 기기로서 내부제어장치와 센서가 탑재되어 있어 개인맞춤화가 가능 함. 로보틱 기술을 이용해 사용자의 취향과 라이프스타일을 학습 하여 음료의 추천이 가능하며 블루투스, 와이파이, 지그비의 사용으로 사용자의 취향과 현재의 상황을 파악하여 칵테일을 제조해 주며 재료가 떨어졌을 때에는 SMS, 이메일로 재료 구입이 가능한 상점을 알려줌. 실시간 모니터링을 통하여 알콜 섭취 정도를 파악하여 많이 마셨을 시 경고 메시지를 전달 해줌



Additional images



출처 : www.brewdog.com



출처 : www.engadget.com

# Self Feel 감각의 경험

감각에 대한 최대한의 형상화를 통하여 인간이 느끼는 오감의 경험과 함께 새로운 상상력을 느낄 수 있게 해주는 신개념의 디저트 음식들이 나타나고 있으며 먹는 방식에 대하여 새로운 초점을 맞추어 감각의 확장을 통하여 일상 속으로 들어오며 음식을 즐기는 문화에 대한 무한한 가능성이 넓어지고 있음.



## Aromafork, Molecule-R

분자요리 관련 상품과 레시피를 판매하는 모쿨러 알은 향기 나는 아로마 포크를 제작 함. 아로마 포크는 뒷면 홈이 파인 압지와 21가지의 음식 향 오일 패키지를 구성하였으며 파인 홈에 압지를 넣어 원하는 음식 향을 한 방울씩 떨어뜨리면 똑같은 음식의 다른 맛과 식감을 경험할 수 있음. 패키지의 음식 향은 스모크, 치즈 케임, 풍선껌 등으로 구성되어 있음.

## Scent App Market

일본의 향기 판매 기업 센티는 스마트폰에 이어폰 단자를 꼽으면 향기를 내게 하는 모바일 앱세서리와 커피, 딸기, 라벤더 등의 향이 나오는 카트리지를 판매하고 있음. 사용자는 센티 전용 모바일 앱을 스마트폰에 적용하면 향을 맡을 수 있으며 페이스 북에 '좋아요'를 추가하면 향기가 나오는 상호 작용이 가능함. 아로마 테라피 효과와 식사를 할 때 고기 굽는 냄새 등의 재현이 가능하여 다이어트나 식욕을 돋우기 위한 다양한 사용으로 적용될 수 있음.



## Additional images



출처 : www.molecule-r.com

## Cartridges



출처 : www.ibtimes.com

# Self Feel 감각의 경험

감각에 대한 최대한의 형상화를 통하여 인간이 느끼는 오감의 경험과 함께 새로운 상상력을 느낄 수 있게 해주는 신개념의 디저트 음식들이 나타나고 있으며 먹는 방식에 대하여 새로운 초점을 맞추어 감각의 확장을 통하여 일상 속으로 들어오며 음식을 즐기는 문화에 대한 무한한 가능성이 넓어지고 있음.



Living Food, Minsu Kim

인터랙션 디자이너 김민수는 실제 칼텍에서 발표한 물질을 합성하여 제작된 인공 해파리에서 영감을 받아 분자요리에 접목시켜 살아 있는 생명체와 같은 움직임이 가능한 리빙 푸드를 제시하였음. 분자요리는 과학적으로 접근한 재료를 분석한 후 맛, 질감, 모양 등을 창의적으로 새롭게 선보일 수 있는 향후 미래 음식의 일부분이 될 수 있는 가능성을 제시 해줌.

d Tempus, Henry Richmond Young and Veronica Duboise

아드 템푸스는 새로운 경험을 제공하기 위하여 3D 프린팅으로 제작된 그릇과 함께 음식을 먹는 행위를 통하여 디저트 메뉴를 선보임. 요리사 베로니카 드보아즈와 디자이너 헨리 리치몬드 영은 순백의 도자기 세트를 캔버스로 이용해 디자인함. 작품 토스트는 팽 페르뒤 아이스크림과 메이플 젤리, 굴 셔벗을 중앙이 움푹 패인 디저트 그릇 속에 넣은 후 얇은 판 모양으로 만든 화이트 초콜릿을 덮어 서빙하여, 초콜릿 판을 깨서 그 속에 있던 디저트를 먹는 방식의 행위를 제안하고 있음.



### Additional images



출처 : www.dezeen.com



출처 : www.henryrichmondyoung.com

# Urban Outdoor Food 간편하게 경험하는 도심 속 야외음식

도심 생활을 하고 있는 사람들에게는 신선한 유기농 재료인 과일과 채소와 같은 로컬푸드에 관한 니즈가 높음. 이러한 도심 속 사람들의 니즈의 충족과 농민들의 생계 관련 활동을 함께 도와줄 수 있도록 한 활동으로 신선한 음식을 가까이서 접할 수 있도록 도시 생활주변 곳곳으로 찾아오는 서비스 인 유기농 밴딩 머신, 모바일 파머 마켓과 같은 로컬 푸드 마켓이 점차 형성되어가고 있음.



## Farmersfridge Kiosk

미국 시카고 파머 프리지는 신선한 재료를 제공하는 샐러드 자판기를 선보임. 키오스크형 자판기는 매일 아침마다 지역 유기농 식재료인 신선한 샐러드를 제공하며 식사 대용 및 스낵처럼 먹을 수 있으며 취향에 따라 선택이 가능한 다양한 식재료가 믹싱 되어 있는 메뉴로 구성되어 있음. 병 용기 포장으로 밖에서도 간단한 식사가 가능할 뿐만 아니라 먹고 나서 자판기에 버리면 재활용이 가능 함.

## Real Food Farm, Sappi Fine Paper

메릴랜드 예술대학 디자인 프랙티스 센터 학생들은 농부와 식료품 주인들이 운영하는 리얼푸드 팜을 위해 모바일 파머 마켓을 선보임. 이는 지역 내 농장과 주민들을 연결시켜주기 위한 프로젝트로 오래된 아이스크림 트럭을 변형하여 농작물을 싣고 유명 거리나 학교 앞에서 '진짜 먹거리'라는 슬로건을 가지고 신선한 야채와 과일을 판매하는 방식으로 아이폰 앱을 통해 원하는 상품 구입, 트럭의 이동경로 및 요리 레시피 확인이 가능하며 10달러 이상 구매 시 배달이 가능 함.



### Additional images



출처 : www.farmersfridge.com



출처 : www.graphicartsmag.com

# Urban Outdoor Food 간편하게 경험하는 도심 속 야외음식

언제 어디서든 캠핑이 가능할 수 있도록 야외활동에 적합할 수 있는 아웃도어 음식에 대한 디자인은 공간을 실용적으로 활용하며 이동성과 보관, 휴대를 용이하게 해주며 사용자의 편의성을 높여주고자 함.



## All in One, Chris Godfrey

크리스 고드프레이는 통조림 속에 12가지 코스요리를 넣은 올 인원을 선보였음. 통조림 라벨에 쓰인 순서대로 지역 치즈부, 리코타 라비올리, 프렌치 어니언 스프와 립아이 스테이크 등 순서대로 12개의 음식이 층층이 쌓여있으며 각 층은 라벨에 적힌 음식을 믹서기에 갈아 젤라틴을 첨가해 다른 층과 섞이지 않으며 캠핑 및 아웃도어용 음식으로 적합함

## E-Seasoner, Chikuai, Wudengxin, Huangshu

E-Seasoner는 상단부분에 다양한 향신료들이 용기 안에 구성되어 있으며 입력할 수 있는 조합장치가 되어있어 사용자가 원하는 구성으로 배합이 가능함.

야외 활동 및 캠핑 등 어디에서나 이동이 용이하도록 되어있으며 이 장치 하나만 지니고 가면 요리를 간편하게 즐길 수 있으며 음식에 자신이 없는 사람에게 유용함.

e-seasoner  
AUTOMATIC SEASONING MIXER



Additional images



출처 : [www.chrisgodfrey.me/All-In-One](http://www.chrisgodfrey.me/All-In-One)



출처 : [www.hastaladesign.com](http://www.hastaladesign.com)

# Food Recipe Creation 3D프린팅으로 만드는 창조적 음식

3D 프린팅을 통한 DIY 푸드는 창의적인 방법을 통하여 음식의 맛과 색상, 형태에 대하여 자유자재로 디자인할 수 있으며 요리를 통하여 자신이 원하는 창의적인 활동과 함께 음식을 통한 다양한 라이프스타일을 구현할 수 있음.



## Atomium

Atomium 은 Electrolux Design Lab 준 결승작으로 요리제작 시에 음식을 만들어주는 3D 프린트기로서 음식을 구성하는 분자 재료를 사용하여 가정에서 아이들에게 창의적인 방법으로 원하는 음식의 맛과 색상, 모양을 만들어줄 수 있으며 사용자의 욕구에 따라 다양한 음식을 개발할 수 있는 분자용 3D 프린터기 임.

## Chefjet,3D Systems

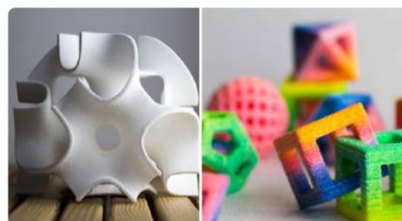
2014 CES에 선보인 과자나 케익에 사용되는 슈가 아트를 출력할 수 있는 3D 푸드 프린터 Chefjet는 3D 푸드 프린터는 3D 프린터 전문 기업 3D Systems와 허쉬가 공동으로 개발하여 다양한 색상이나 모양의 과자도 자유자재로 만들어낼 수 있으며 사용자가 당과 요소도 설정이 가능하며 과자의 제조방식은 일반 3D 프린터와 동일하게 재료를 적층 시켜서 만들어 냄.



### Additional images



출처 : [www.electroluxdesignlab.com](http://www.electroluxdesignlab.com)



출처 : [www.designboom.com](http://www.designboom.com)

# Happiness Sharing 공유의 즐거움

일상 속의 라이프스타일을 통한 기부활동은 손쉽게 실천할 수 있는 작은 실천의 기부 행위와 자원에 대한 공유를 통하여 나눔의 즐거움을 느낄 수 있음.

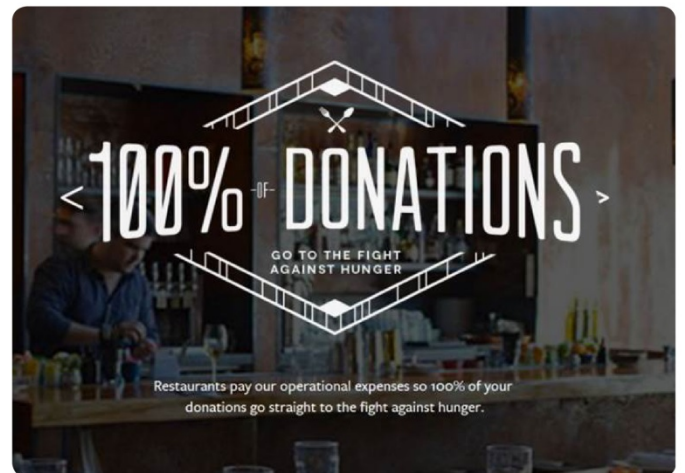


## TOMS Roasting Co, TOMS

탐즈에서 오픈한 로스팅 컴퍼니는 커피를 마시면 원두 생산지에 일주일 동안 필요한 양의 물이 기부되는 방식. 원두는 르완다, 말awi, 과테말라, 온두라스, 페루에서 가져오며 직접 커피 농장을 방문하며 현지 인력을 활용해 질 좋은 원두를 선별하여 미국에서 로스팅이 이루어짐. 로스팅 컴퍼니는 식생활을 통한 지속 가능한 삶의 방법을 제안해 줌.

## Mogl app, Mogl

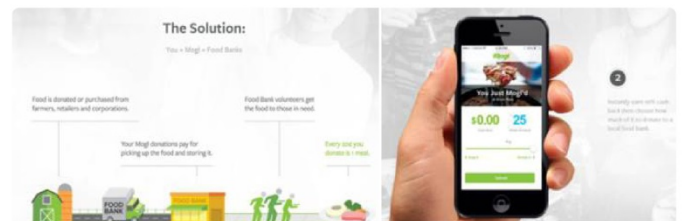
캘리포니아 샌디에고에 위치한 기업인 모글은 외식을 하면서 기부를 할 수 있는 앱을 제작 함. 앱을 다운 받은 후 자신의 신용 카드를 등록하고 모글에서 지정한 6개 지역에 위치한 천 여개의 레스토랑을 이용하게 되면 음식 값의 10%를 캐시백으로 돌려 주며 사용자는 앱을 통해 원하는 만큼 로컬 푸드뱅크에 기부를 할 수 있는 시스템으로 기부가 되는 상황을 직접 보고 알 수 있는 장점이 있음



Additional images



출처 : www.toms.com



출처 : www.mogl.com



# Taste of Culture 음식문화의 새로운 경험

기업과 각 나라에 대한 음식 문화를 알리는 브랜드 마케팅은 기존의 지역적인 특성 등이 반영된 전통음식에서 좀 더 넓은 의미로 발전해주며 새로운 음식문화의 홍보와 함께 다양한 산업 간의 콜레보레이션 되어 사용자에게 친근하면서 새로움이 느껴지는 음식에 대한 경험을 제공해 줌.



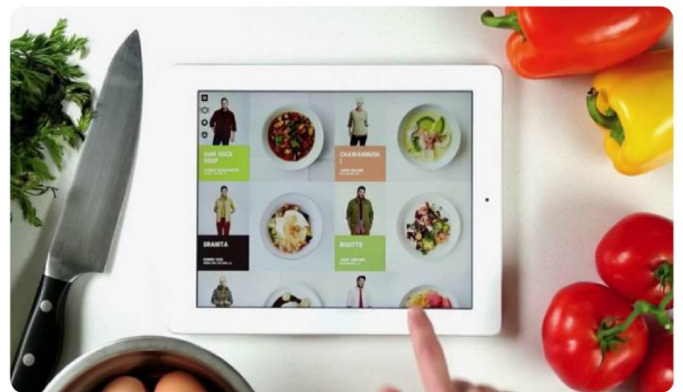
The KitKat Chocolatory in Seibu Department Store

킷캣은 일본 세이부 백화점에 킷캣 초콜릿 바 전용 매장, 쇼콜라터리를 오픈 함. 초콜릿 종류가 다양한 일본의 특성을 살려 와사비, 사과, 녹차, 스트로베리 치즈 케이크 등의 일본에서 볼 수 있는 초콜릿이 진열되었으며 일본을 연상시키는 벚꽃을 사용한 스페셜 체리 블러섬 그린 티, 후추 크림으로 속을 채운 스페셜 칠리 등의 프리미엄 초콜릿이 선보임.

## Uniqlo Recipe, Uniqlo

유니클로는 미국에서 주목받고 있는 6명의 요리사를 섭외하여 유니클로의 2013 F/W 컬러와 재질에서 영감을 받은 레시피를 소개하는 앱을 선보임.

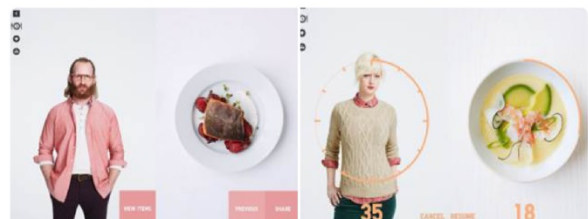
요리사는 유니클로의 의상을 입고 컨셉에 맞는 추천 레시피를 제공하는 방식으로 흔한 재료를 사용하여 누구나 할 수 있는 간편한 요리에 대한 레시피를 보여주어 유니클로가 일상에서 편하게 입을 수 있는 옷이라는 라이프웨어 철학을 자연스럽게 전달해 줌.



## Additional images



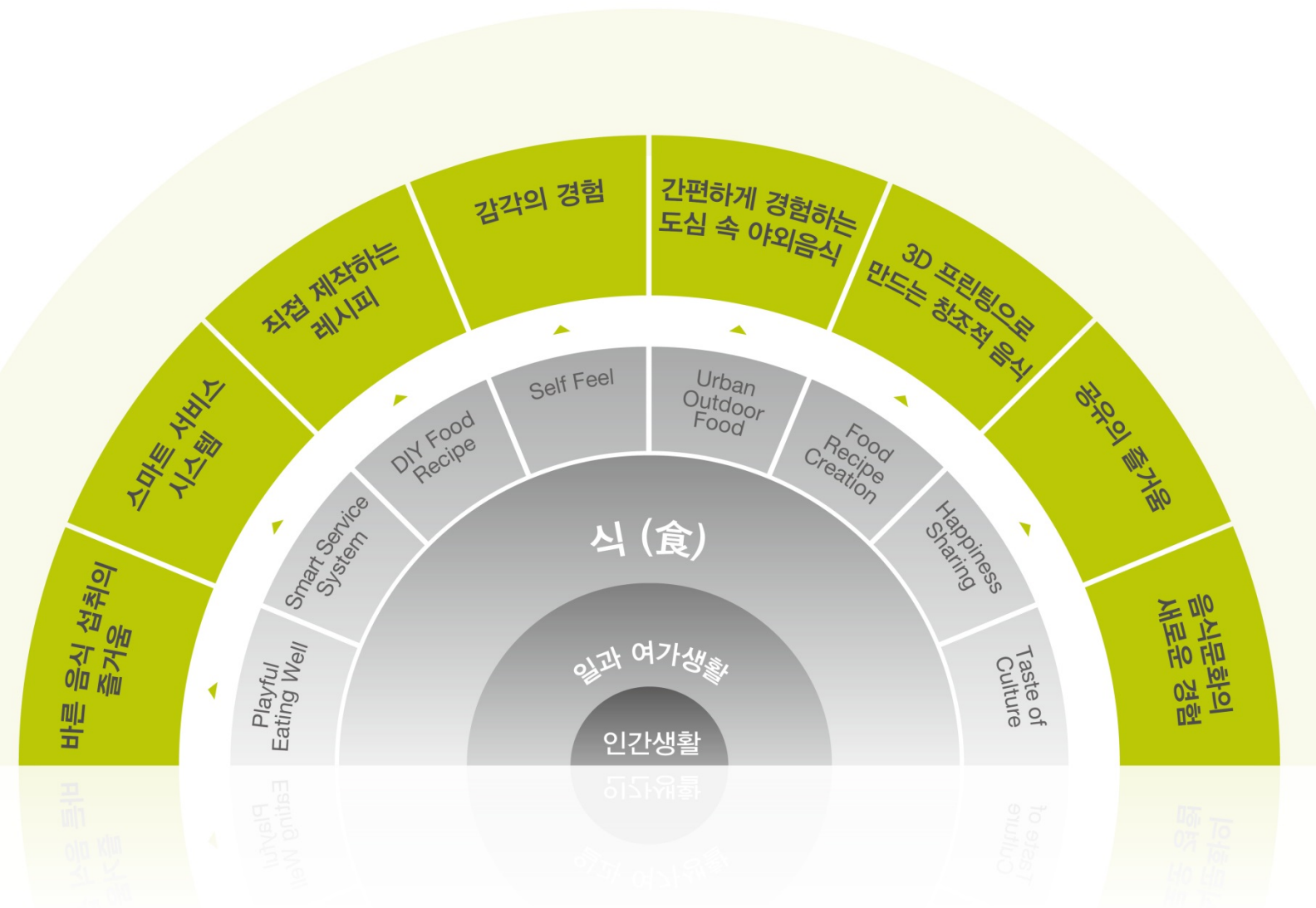
출처 : www.designtaxi.com



출처 : www.uniqlo.com

## FUTURE DESIGN INSIGHT

일과 여가생활을 위한 식(食) 디자인은 음식을 먹는 행동과 습관에 대하여 다양한 산업과 융합되고 있는 모습이 보이고 있음. 즐거운 식사 경험을 체험할 수 있도록 해주는 디자인, 디지털 기술의 결합으로 식생활에 대한 스마트한 편의성의 제공, 디저트의 먹는 방식과 감각에 대한 체험, 3D 프린팅의 구현을 통한 음식에 대한 창조적인 제작, 국가와 기업 간의 음식문화에 따른 다양한 산업 간의 콜레보레이션을 통한 새로운 경험을 제공해주는 음식문화에 대한 솔루션들이 요구 되고 있는 시점 임.



## 기획

산업통상자원부  
한국디자인진흥원

## 주관기관

한국디자인진흥원  
www.kidp.or.kr  
www.designdb.com

## 총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

## 실무책임

이경순 전략연구팀장  
이수강 대리

## 연구책임

GFG(Global Future Group)  
손정민 대표  
손효민 대표  
이나진 책임연구원  
신세라 책임연구원  
이다연 선임연구원

## 문의

한국디자인진흥원 디자인전략연구실  
Tel. 031-780-2035  
trend@kidp.or.kr

이 보고서는 산업통상자원부에서 시행한  
'융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업'의  
일환으로  
한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드  
연구보고서입니다.

본 보고서의 내용은 연구진의 주관적인 의견이 개입되어  
있으며 활용의 책임은 이용자들에게 있습니다.  
본 보고서에 쓰인 이미지는 연구, 분석 목적으로 쓰여 졌으며  
출처는 각 보고서 해당페이지에 출처 표기하였습니다.  
이 보고서의 내용을 대외적으로 사용하실 때에는  
반드시 산업통상자원부 및 한국디자인진흥원에서 시행한  
'융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업'의  
연구결과임을 밝혀야 합니다.

그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은  
한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.  
Copyright © KIDP 2014 All rights reserved