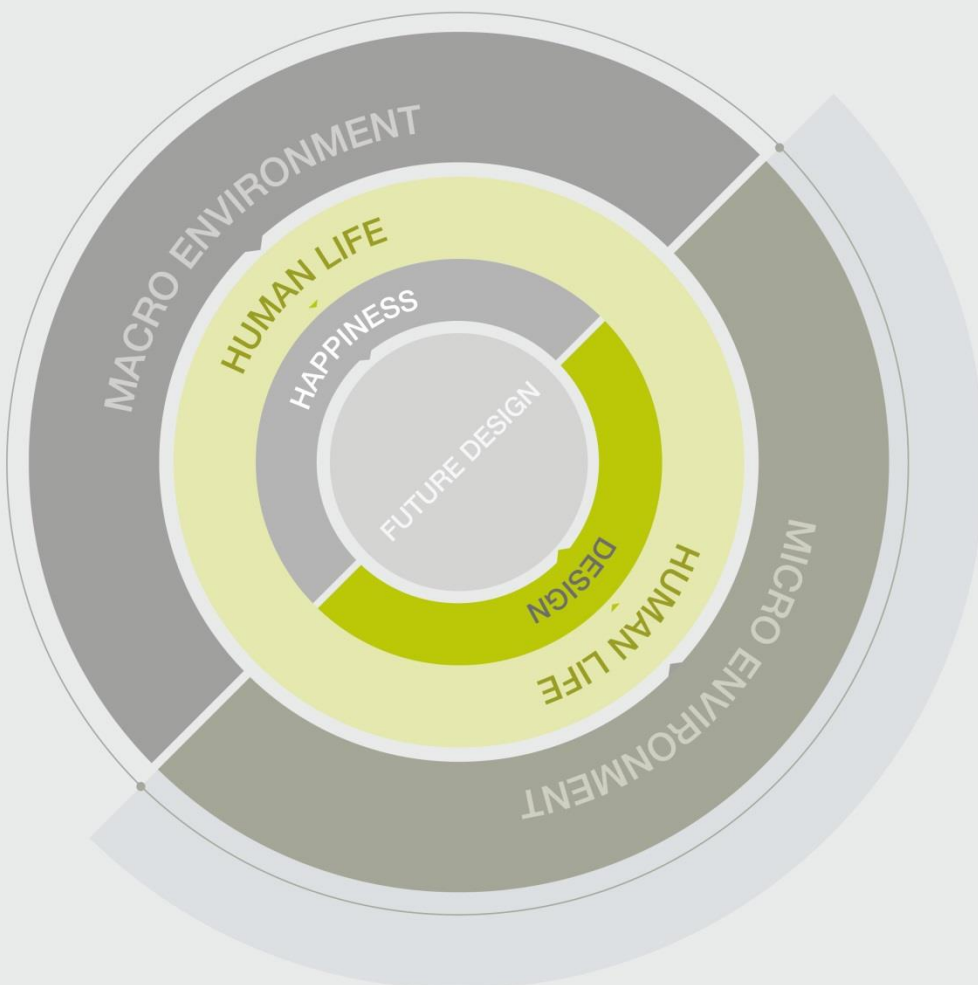

융합형 디자인 전략예측 · 동향정보 활용기반 조성사업

03-1 트렌드 깊게 보기

: 인간생활과 디자인 융합

REPORT 2 건강생활과 디자인 융합_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 나가는 데 필요한 인사이트를 발견하게 됩니다.

인간생활과 디자인 융합 보고서 프레임



REPORT 1 건강생활과 디자인 융합_의(衣)

REPORT 2 건강생활과 디자인 융합_식(食)

REPORT 3 건강생활과 디자인 융합_주(住) 운송(運送)

REPORT 4 건강생활과 디자인 융합_전자(電子)

REPORT 02 트렌드 깊게 보기

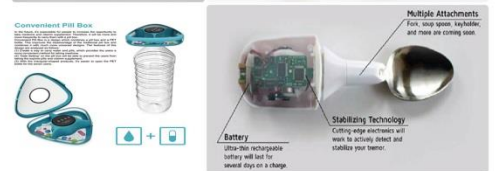
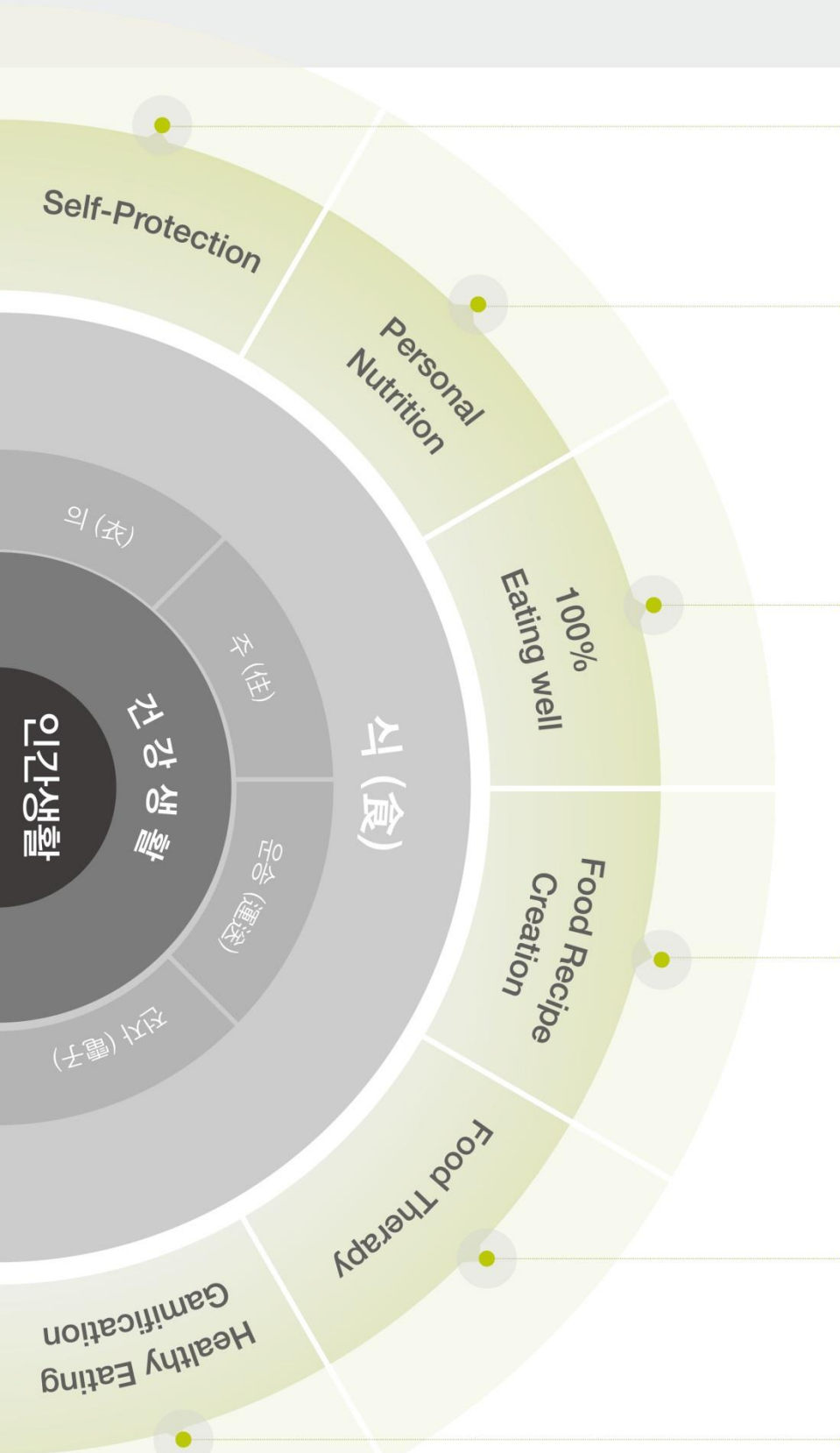
건강생활과 디자인 융합

건강
식食



OVERVIEW

식(食) 디자인에 있어 건강생활과 관련된 융합 디자인 키워드는 '개인맞춤, 안전, 경험'으로 건강한 먹거리에 대한 관리, 안전한 식 재료 정보 체크, 개인의 건강상태에 맞춤화된 디자인, 즐겁고 건강한 식사 경험을 유도하는 서비스 디자인 등 다양한 디자인 컨셉들이 보여지고 있음.



Self-Protection 식품 검증 기능

환경오염, 방사능 물질, 환경 호르몬, 바이러스 등 환경적 유해요소들이 인간의 식생활에 주요 위험요인으로 부상하고 있음. 이로부터 개인들이 식 재료를 보호하고, 선별하여 위험으로부터 대처할 수 있게 하는 기능들이 식기나 보관용품에 더해지고 있음. 또한 더 쉽고 편하게 식 재료의 안전성을 평가할 수 있도록 하는 컨셉 제품들이 건강한 생활을 위한 디자인으로 등장하고 있음.



Fukushima Plate, Nils Ferber

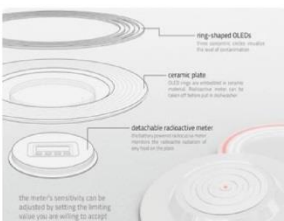
후쿠시마 플레이트는 음식에 대한 오염된 정도를 시각화하기 위하여 접시에 방사능 측정기를 내장한 주방식기, 정부에서 정한 방사능 수치를 기준으로 하여 세 개의 링으로 방사능 오염도 측정이 가능함. 링에 라이팅이 없을 시에는 오염되지 않은 음식이며 링이 한 줄이면 극소수의 방사능 검출 두 줄일 경우와 적색 링까지 불이 들어오면 방사능 적정 수치가 넘은 것을 표현 줌.

When something smells funny

음식이나 식재료의 냄새를 측정하여 신선도 상태를 데이터로 보여주는 컨셉트 디자인, 음식 냄새 데이터는 소셜미디어를 통해 공유가 가능함.



Additional images



출처 : treehugger.com



출처 : yankodesign.com

Personal Nutrition 영양관리 기능

개인의 영양상태를 모니터링하여 필요한 영양분과 섭취시기를 알려주는 스마트 기능이 식품과 관련된 용기 디자인에 융합되어 다양한 스마트 식기, 용기들이 디자인 되고 있음. 좋은 영양소나 음식물이라고 해서 무조건 많이 먹는 것이 아닌 개인의 영양상태를 꼼꼼히 체크하여 과잉 되거나 부족함 없이 최적의 상태를 유지하게 해줌. 특히 영양관리에 신경을 써야 하는 환자, 임산부, 어린아이들에게 필요한 디자인이라고 할 수 있음.



Nü Handheld & Measuring Bowls, Nü system

누 시스템은 임산부들을 위한 휴대용 개인 영양 관리 디바이스 디자인. 의사는 임산부의 비만도 지수(BMI)와 평소 식사 습관 및 건강 상태를 바탕으로 영양 프로그램을 처방함. 그 결과에 따라 일주일, 한 달 단위의 음식 계획이 담겨 있는 등록카드를 등록을 하면 RFID 센서가 달린 스마트 기기와 그릇을 지급받고, 임신 기간 동안 자신과 태아의 체중과 영양 상태 등을 통합적으로 관리함.

eHydration, WenHua Zhang

물을 잘 마시지 않는 사람들을 위해 제작된 물병 디자인으로 피부와 접촉하는 부분에 센서가 감지되어 있어 몸에서의 현재의 수분량과 얼마나 물을 마셔야 하는 지 표시해 줌.



출처 : yankodesign.com

Additional images



출처 : fastcodesign.com

100% Eating well 식사 보완 기능

음식의 섭취는 인간이 생존하는데 가장 기본적으로 필요한 할 행위임. 최근 사회적 약자들에 대한 관심과 함께, 고령화 시대의 진화로 유니버설 디자인이 다시 주목을 받으며 모든 사람들이 잘 먹을 수 있는 식생활의 디자인에도 관심이 모아지고 있음. 단순히 간병인의 도움만을 지원해 주는 것이 아닌 그릇의 모양을 변화시키거나, 스마트 기능을 입히는 제품 디자인을 통해 스스로 식생활이 가능해 질 수 있도록 할 수 있음.

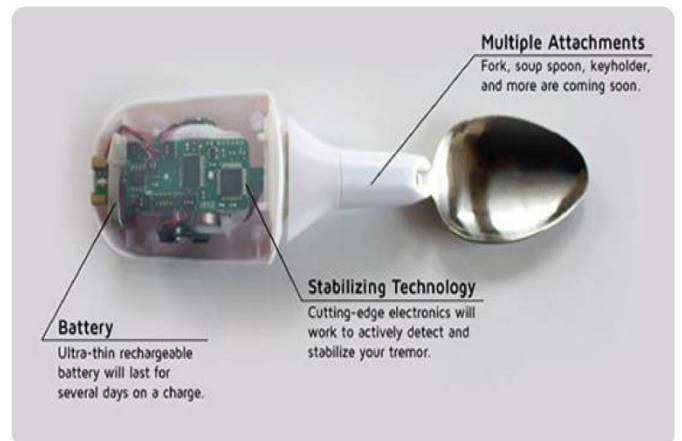


Bating With Benefeat

뇌성마비를 가진 사람들은 보통 사람들에 비하여 식사를 하면서 음식물을 자주 흘리게 되는데, 이러한 불편함을 해소시켜주는 식기로 그릇의 모양이 안쪽으로 패어있기 때문에 쉽게 손으로 집거나 수저가 잘 휘어 편하게 식사를 할 수가 있음.

Liftware spoon

파킨슨 증후군 환자를 위한 손떨림 방지 스푼으로 사용자의 손떨림을 예측해서 그 반대로 진동을 줌으로써 손떨림을 70% 가량 감소할 수 있다고 함.



Additional images



100% Eating well 약 복용 지원 기능

고령화 사회가 진화될수록, 노화가 진행되는 신체로 인해 어쩔 수 없이 질병을 갖게 되지만, 질병을 최소화하고 쉽고 편하게 관리할 수 있게 되어 신체적으로, 정신적으로 건강한 생활을 유지하는 것이 중요해 질 것임. 최근 약 복용만 철저히 잘 해도 의료비용을 혁신적으로 절감할 수 있다는 조사결과까지 나오고 있어 질병을 관리하는 약 복용 습관이 주목을 받고 있음. 올바른 약 복용 습관을 쉽게 실천할 수 있게 해주는 약 케이스, 물컵, 물병 등에 대한 새로운 디자인 요구되고 있음.



Not your Granny's Pill case

알약 케이스 디자인으로 러시아 인형에서 영감을 받아 제작되었다고 함. 알약의 보관과 컵이 한 세트에 되어있는 제품으로 위쪽 뚜껑을 열면 약을 두는 곳이 나오고 안쪽에 뚜껑을 열면 컵이 되는 방식임.

The Carry Pill

중 장년층을 위한 약 상자 디자인으로 삼각형 형상의 약 케이스 디자인은 PET 병뚜껑으로 사용이 가능함. 이러한 부분은 사람들이 평소 약을 가지고 다니는 것에 익숙하지 않는 경우를 고려하여 물병에 함께 착용할 수 있도록 해 잊지 않고 약을 챙겨 먹을 수 있도록 함. 이 약 상자에는 유통기한 및 복용 양, 섭취 시간 일자 등의 기록이 가능하도록 되어 있음.

Convenient Pill Box

In the future, it's expected for people to increase the opportunity to take medicines and vitamin supplement. Therefore, it will be more and more frequently to carry them with a pill box.
Convenient Pill Box is a design which combines a pill box and a PET bottle. This improves the disadvantage of the traditional pill box and combines it with much more universal designs. The features of this design are analyzed as follows:
(1) Create a way to carry water and pills, which provides the users a more convenient method for taking medicine.
(2) "Date Setting" on the pill box will be able to prevent the users from taking the expired pills and vitamin supplement.
(3) With the triangular-shaped products, it's easier to open the PET bottle for the senior users.



Additional images



출처 : yankodesign.com

"Date Setting" on the pill box will be able to prevent the users from taking the expired pills and vitamin supplement.



출처 : yankodesign.com

Food Therapy 푸드테라피_생활질병 치료

현대인들이 겪고 있는 질병 중 호흡기 질환, 알레르기, 아토피와 같은 생활질환들이야말로 삶의 질을 하락시키는 주 원인이 되어가고 있음, 최근 일상 속 건강관리에 대한 관심이 커지면서 화학적인 치료방법을 취하기 이전에 자연친화적인 치유 방법과 식습관 개선으로 생활질환을 줄이고자 하는 니즈가 증가하고 있음. 생활 속 재료를 활용하는 건강 제품과 생활질병에 유해한 요소를 제거시킨 제품과 서비스 개발이 활발해지고 있음.



Breathe Right with Help from the Earth

DIS의 건조 소금 흡입기로 호흡기 질환을 자연적으로 치료하는 용도로 제작됨. 유럽에서 가장 큰 소금 광산이 있는 루마니아의 소금 결정을 이용한 디자인으로 소금을 교체할 수 있으며 납작한 부드러운 조약돌 형상으로 디자인 되어 있음.

Allergen Free Events Catering

미국인 중 약 2.5% 정도가 음식 알레르기를 가지고 있다고 함. 이 알레르기 제로 케이터링 회사에서는 사용자에게 맞춤형 알레르기가 전혀 발생하지 않는 음식을 제공하는 서비스를 실행하고 있음. 이 회사의 서비스는 알레르기에 걱정 없는 식재료와 그에 따른 요리를 전달해 주는 방식이며 또한 고객의 요구에 따라 그들에게 적합한 특별 식단을 제공하거나 레시피를 전해주는 서비스도 함께 제공하고 있음.



출처 : allergenfreeevents.com

Additional images



출처 : creativecloseup.com

Food Therapy 푸드테라피_에너지 향상

비타민이나 각종 영양제 등 건강을 증진시켜주는 기능성 식품들에 대한 관심이 증가하면서 건강증진 기능이 강화된 새로운 식품개발이 주목을 받고 있음. 실제 약품과 식품이 함께 어우러져 아플 때만 찾는 약국이 아닌 건강을 위해 찾는 일상 속 카페와 같은 약국들이 생겨나고 있으며, 역 발상으로 건강에 해롭다고 인식되어진 식품들이 맛은 유지 하면서 건강기능을 입은 새로운 웰빙 제품 컨셉으로 새롭게 디자인되고 있음.



Stanley's Pharmacy, Stanley George

뉴욕에서 운영되고 있는 약국과 카페가 결합한 드러그 카페 스탠리. 서부 해안의 시원함과 동부의 럭셔리 콘셉트를 접목 시켜 가게 내부를 디자인하였고, 웰니스 바를 설치해 건강음료와 건강 관련 서적들을 배치함. 고객들은 약을 구입하고 질병을 치료하는데 도움이 되는 한방 차 생과일 음료와, 두통, 불면증, 알레르기 등을 치료할 수 있는 다양한 음식들을 구매할 수 있음.

Lean Machine, Lean Machine

캐나다의 린머신은 운동 후에 시원하게 맥주 한 잔 마시고 싶지만 높은 칼로리와 몸에 좋지 않은 알코올 성분 때문에 주저하게 되는 소비자의 니즈를 고려해 역발상 건강 맥주를 출시함. 운동 후에 마시는 스포츠 에너지 맥주인 린 머신은 일반 맥주와 맛은 비슷하지만 숙취해소를 돕고 운동 후 몸을 회복시키는데 필요한 영양소가 함유되어 있음. 77 칼로리, 7g 단백질과 7가지 비타민이 함유되어 있어 면역체계 향상에 도움을 줌.



Additional images



출처 : theardownny.com



출처 : thedrinksbusiness.com

Food Recipe Creation 새로운 만들기 경험

식(食)은 단순히 식욕을 충족 시켜주는 먹는 것 이상의 가치를 주고 있으며, 소통의 매개체 및 스트레스 해소 등의 역할을 요구하고 있음. 최근에는 새로운 경험을 공유하며 즐길 수 있는 다양한 솔루션들이 등장하며 식사의 새로운 스타일 영역이 넓혀 가고 있음. 식(食)과 다양한 행위의 결합은 융합 디자인 컨셉의 핵심. 식(食)+게임하기, 식(食)+요리하기, 식(食)+캠핑하기, 식(食)+회의하기, 식(食)+걷기



Pizza Hut + Chaotic Moon Studios Interactive Concept

피자헛은 크리에이티브 스튜디오 카오틱 문 (chaoticmoon.com)과 함께 인터랙티브 테이블 콘셉트 영상을 선보임. 터치스크린 테이블을 활용해 자신이 원하는 피자를 만드는데, 사이즈와 도우, 소스와 치즈 양, 토핑 종류, 사이드 메뉴까지 테이블 위에서 한 번에 선택할 수 있음. 테이블 위에 올린 휴대폰을 통해 모바일 결제가 가능하며. 주문 후 남은 시간이 테이블 상단에 표시되고, 고객들은 피자가 나올 때까지 터치스크린 테이블 위에서 모바일 게임을 즐길 수 있음.

IBMFoodTruck, IBM & ICE

IBM은 ICE(ice.edu)와 협업하여 만든 푸드트럭을 라스베이거스 IBM 콘퍼런스 앞에서 처음 선보임. 컴퓨터 인지 시스템을 활용해 요리사가 제시한 재료를 분석하고, 재료에 맞는 영양소에 맞춰서 다양한 레시피를 제공함.

‘인지력있게 음식 만들기(cognitive cooking)’라고 하는 이 프로그램은 음식 문화, 맛에 대한 선호도 등을 분석 시스템을 통해 인간의 능력의 한계를 극복하고 지금까지 접하지 못했던 맛과 영양이 충실한 새로운 레시피를 제시함.



Additional images



출처 : designntrend.com



출처 : ibmblr.tumblr.com

Healthy Eating Gamification 즐겁게 건강관리하기

건강을 유지시켜주는 제품의 개발이 지속적으로 보여지고 있는 가운데, 더욱 적극적인 건강관리가 가능하도록 해주기 위해 성취감, 보상, 즐거움 등과 같은 매력적인 동기와 피드백을 연결시켜주는 게임요소들이 결합되고 있음. 이는 자연스럽게 사용자의 건강한 행동과 습관을 촉진시켜 지속적이면서도 즐거운 건강 관리가 가능하게 해줌.



Peddler's Creamery

미국에 있는 'Peddler's Creamery' 아이스크림 가게는 자전거 페달을 돌려서 그 동력으로 제빙기를 가동하고 있음. 모든 구동에 전력을 사용하지 않으며 친환경적인 방식으로 아이스크림을 만들어주고 있는데 20분 동안 페달을 밟으면 약 3.8리터의 아이스크림이 만들어진다고 함. 손님들이 원할 시 직접 제작에 참여 할 수 있으며 재료들은 로컬 푸드를 사용하고 있음.

Pixelate

음식의 먹는 행위와 디지털 인터랙션이 합쳐진 게임과 연동한 사례. 게임에 참여 방식은 테이블 양쪽에 두 사람이 테이블 안의 LCD 디스플레이에 표기되는 음식의 아이템 그래픽과 동일한 음식을 구분하여 양쪽 접시에 세팅 되어있는 동일한 음식을 포크로 찍어 먹으며 1분 동안 타이밍에 맞추어 정확히 먹으면 이기는 게임 방식임.



Additional images



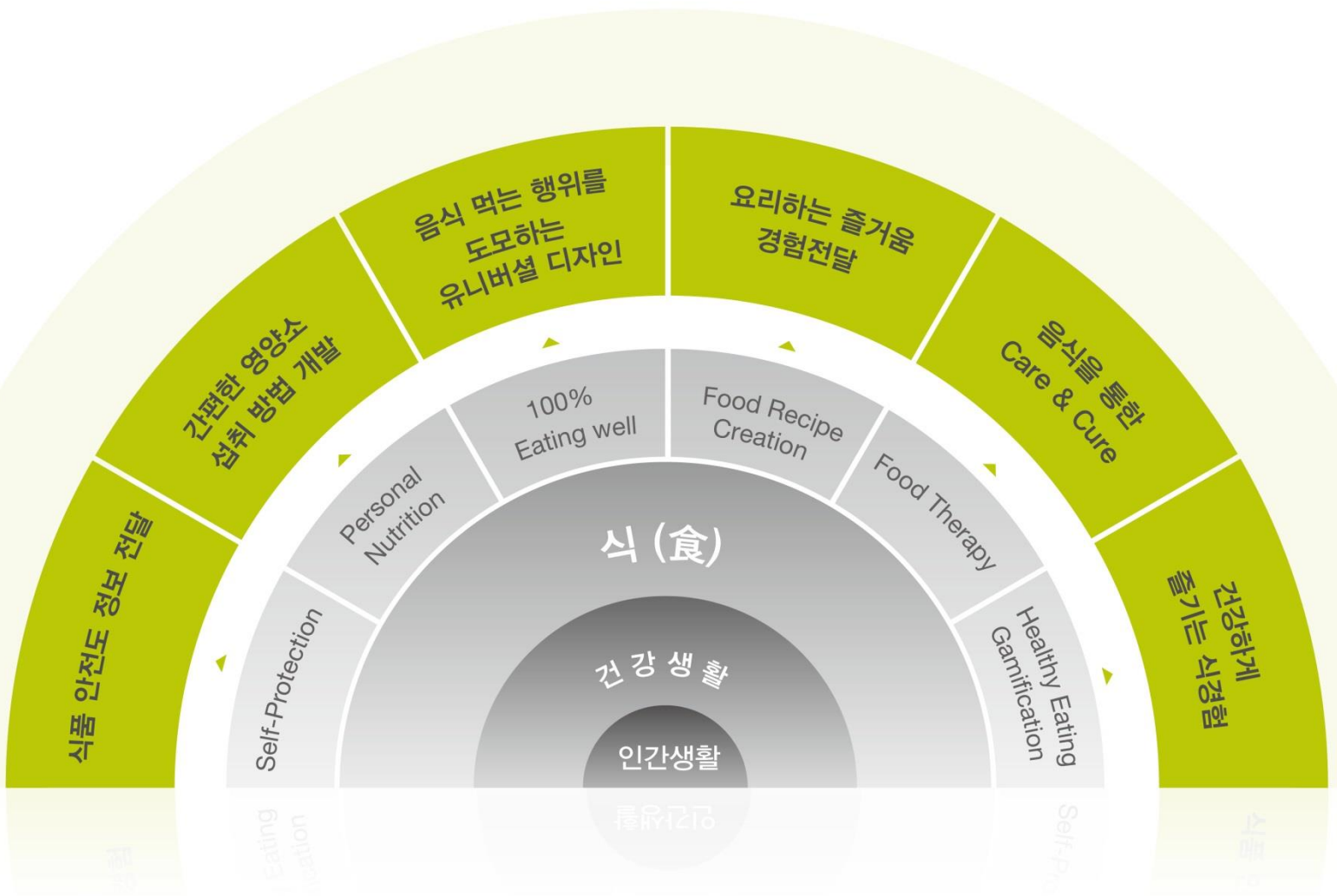
출처 : coolhunting.com



출처 : core77.com

FUTURE DESIGN INSIGHT

건강 생활을 위한 식(食) 디자인은 건강한 먹거리라는 개념을 넘어서서 음식을 먹는 개개인들의 행동과 습관에 대한 새로운 접근들이 이루어지고 있음. 첫째, 개인의 몸 상태에 맞춤형된 음식을 섭취할 수 있게 해주고 둘째, 유해한 환경 속에서 안전하게 식 재료를 체크하고 선별할 수 있게 해주고 셋째, 먹거리를 통해 개인의 몸을 치료할 수 있게 해주고 넷째, 더 즐겁고 건강한 식사 경험을 제공해 줄 수 있는 솔루션들이 요구되고 있음. 먹는 행동과 습관에 대한 리디자인(Redesign), 리씽킹(Rethinking)이 필요한 시점임.



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 한국디자인 진흥원에서 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