

2015
TREND CODE
CONVERGENCE CODE

2015
TREND CODE
CONVERGENCE CODE

본 책의 내용은 2015 TREND CODE 의
MEGA CODE, MICRO CODE, LIFE VALUE CODE, DESIGN CODE를 통합적으로 분석하여,
인간생활과 디자인이 융합된 DESIGN CONVERGENCE CODE를 요약한 내용입니다.

CONTENTS

PART 01 PRE-CONVERGENCE CODE

- 1 Understanding Convergence
융합의 이해
- 2 Convergence Code For Human Life
인간생활 중심의 융합 트렌드
- 3 The Process of Convergence Code
융합코드 도출을 위한 8단계 프로세스

PART 02 CONVERGENCE CODE

- 1 **CONVERGENCE CODE | 自·動·樂**
 - 1.1 일상 생활 속 신체 기능을 보완하라
 - 1.2 긍정적인 경험을 하도록 자극하라
 - 1.3 창의적이고 즐거운 경험을 제공하라
- 2 **CONVERGENCE CODE | 安·定**
 - 2.1 유해 환경에 대비하라
 - 2.2 디지털 과잉을 해독하라
- 3 **CONVERGENCE CODE | 新·用·溫**
 - 3.1 기술로 관계의 가치를 재정립하라
 - 3.2 실용적 가치로 마켓에 접근하라

PART 01

PRE-CONVERGENCE CODE

- 1 Understanding Convergence
융합의 이해
- 2 Convergence Code For Human Life
인간생활 중심의 융합 트렌드
- 3 The Process of Convergence Code
융합코드 도출을 위한 8단계 프로세스

1. Understanding Convergence

융합의 이해

융합코드(Convergence Code)를 본격적으로 살펴보기에 앞서, 본 책에서 추구하는 융합의 개념은 무엇인지, 융합에 대한 정의와 대두되게 된 배경, 진화해온 과정을 살펴보면서 알아보도록 하자.

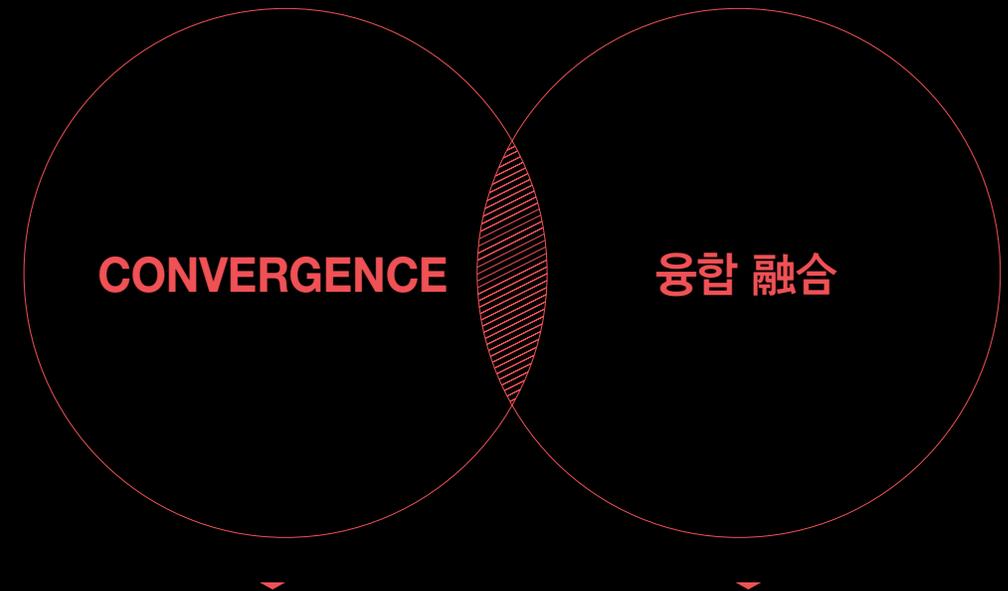
융합(Convergence)이라는 단어는 이제 생활에서 가장 흔하게 접하게 되는 단어 중 하나이다. 새로운 트렌드라고 융합을 언급하는 것 자체가 식상하게 느껴질 만큼 시대의 큰 흐름 중 하나가 되었지만, 아이러니하게도 융합이란 무엇일까에 대한 질문에 명쾌한 답을 떠올리기는 쉽지 않다.

융합에 대한 사전적 정의들을 살펴보면 국립국어원에서 정의하고 있는 융합이란 '다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지거나 그렇게 만들, 또는 그런 일'이며, convergence의 동사 'converge'에 대한 옥스포드 사전의 정의는 'come together from different directions so as eventually to meet' 이다. 두 가지 정의는 모두 '서로 다른 것들이 '합쳐진다'는 의미를 드러내고 있다.

융합이라는 용어의 의미를 찾아 보면, '한 점으로 모임, 수렴'이라는 의미로도 풀이되는 것을 볼 수 있는데, 이는 수학과 과학 분야에서 주로 활용되는 개념이다. 수학에서 융합은 독립변수가 어떤 값에 가까이 갈 때 함수의 값이 어떤 값에 근접하는 현상을 의미하고, 생물학에서 융합은 환경이 비슷해질 때 서로 다른 종들이 유사한 구조로 발전해 나가는 현상을 나타낸다. 이 개념으로 생각해본다면, 융합은 하면 할 수록 다양성이 감소하고 동질의 것들로 변화하는 것으로 이해할 수도 있는데, 현재 우리가 기술과 산업, 디자인에서 이야기하는 융합은 단순히 다른 존재들이 유사하게 합쳐지는 수렴의 개념이라기보다는 경계가 사라지면서 다양한 '조합'들이 새롭게 만들어지는 것에 중점을 두어야 할 것이다.

한국생산기술원에서는 융합을 '기존 산업의 기술, 제품·서비스를 재조합하여 새로운 가치와 시장을 창출하는 활동' 이라고 정의하고 있으며, 삼성경제연구소에서 발간된 보고서인 '컨버전스의 성공 조건에서 저자 최병삼은 컨버전스는 여러 개체를 하나로 모아서 다양성을 줄이는 것이 아니라 여러 개체의 경계를 허물어 보다 다양한 조합을 만들어낸 것으로 이해해야 한다고 언급하고 있다.

정리해보면, 융합은 어떤 실체나 결과물을 지칭하는 것이 아니며, 기존의 것들을 다양하게 조합하여 새로운 가치를 창출하는 하나의 방법이며 수단이라고 볼 수 있다.



Come together from
different directions so as eventually to meet

- Oxford English Dictionar

다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게
하나로 합하여지거나 그렇게 만들, 또는 그런 일

- 국립국어원 표준국어대사전

기존 산업의 기술, 제품·서비스를 재조합하여 새로
운 가치와 시장을 창출하는 활동

- 산업융합 100대 사례집, 한국생산기술원, 2011

여러 개체를 하나로 모아서 다양성을 줄이는 것이 아니라,
여러 개체의 경계를 허물어 보다 다양한 조합을 만들어내는 것

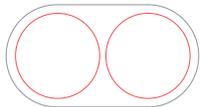
- 컨버전스의 성공조건 _ CEO Information, 삼성경제연구소, 2007, 최병삼

◀ 참고 1

정도에 따른 융합의 동의어들

한국산업기술진흥원의 주최로 개최되고 있는 테크플러스포럼(tech+) 중 2009년 포럼에서 딜로이트 컨설팅의 김경준 대표는 기술혁신을 주제로 발표하면서 융합과 혼용되는 개념들을 다음과 같이 정리하여 발표함. 융합과 함께 Fusion, Hybrid, Overlap, Bundle 등의 동의 용어가 혼용되고 있는데, 융합이 진전된 정도를 나타내는 용어로 이해하는 것이 바람직하다고 보고 있음.

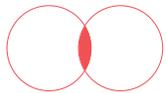
BUNDLE



융합정도: 매우 약함

복수의 제품에서 제공되던 기능을 묶어서 하나의 패키지로 제공하는 것
ex) 렌터카 + 숙박 + 항공

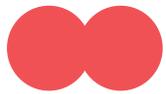
OVERLAP



융합정도: 약함

서로 다른 기능을 제공하던 제품들 간에 동일한 기능이 추가되면서 영역이 중복되는 것을 가리킴.
ex) 전자사전과 전자수첩

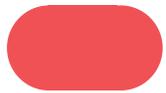
HYBRID



융합정도: 강함

기존에는 여러 제품에서 얻을 수 있었던 기능을 하나의 제품에 결합하는 것
ex) 스마트폰

FUSION



융합정도: 매우 강함

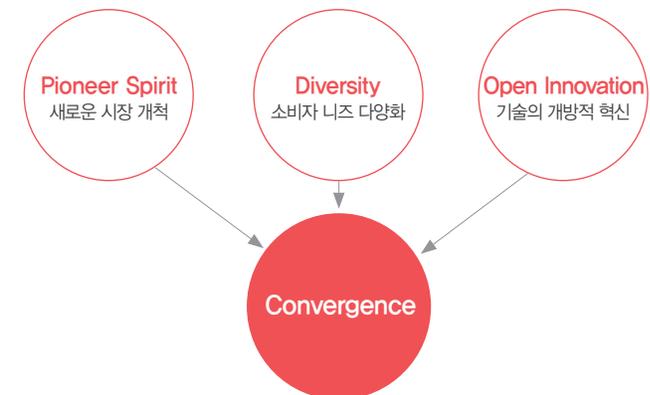
기존에는 여러 개의 제품과 서비스로부터 제공받던 기능들이 합쳐져 새로운 가치를 제공하는 것
ex) iPad (음악 + 영상 + 게임)

그렇다면 기존의 기술과 산업들의 경계를 허물고 새로운 조합을 탄생시키는 융합이라는 개념이 부각되고 있는 이유는 무엇일까?

한국생산기술원에서 2011년 발간한 산업융합 100대 사례집에서는 융합이 부상하게 된 배경을 다음의 3가지로 요약하고 있다.

첫째, 기존 산업의 포화상태로 인한 새로운 시장 개척에 대한 요구가 커지고 있다. 기술이 범용화되고, 기업 간 경쟁은 더욱 심화되면서 기존과는 다른 방법으로의 시장 개척이 필요해 지고 있다. 특히 국내 기업들은 단기간에 급속한 발전을 이끌어온 효율성 중심의 패스트 팔로워(Fast Follower) 전략을 추구해왔는데, 이제는 산업 간의 창조적 결합을 통해 신규 사업 기회를 창출하고 새로운 성장 동력을 확보하는 개척자 정신(Pioneer Spirit)이 필요한 시점이다. 둘째, 소비자들의 니즈가 다양해지면서 기존의 방법으로는 이를 충족시키기 힘들어졌다. 정보력이 강해지면서 발 빠르게 움직이는 소비자들이 시장의 판도를 변화시키고 있고, 개인화가 확산되면서 개인들이 다른 취향을 다양하게 표출하고, 맞춤형해줄길 원하고 있다. 셋째, 새로운 융합 기술들이 등장하면서 이종산업 간의 제휴에 장벽이 사라지고 있는 점이다. 이전까지는 이종 산업 간에 공동 영역을 구축하는 데 많은 시간과 노력이 필요했다면, 이제는 다양한 산업들이 동일한 융합 기술을 활용한 미래전략 구축에 관심을 갖게 되면서 공동의 목적을 구축하는 것이 용이해지고 있다.

융합이 부상하게 된 요인



우리에게 융합이란 개념이 친숙하게 된 시점은 언제부터 일까?

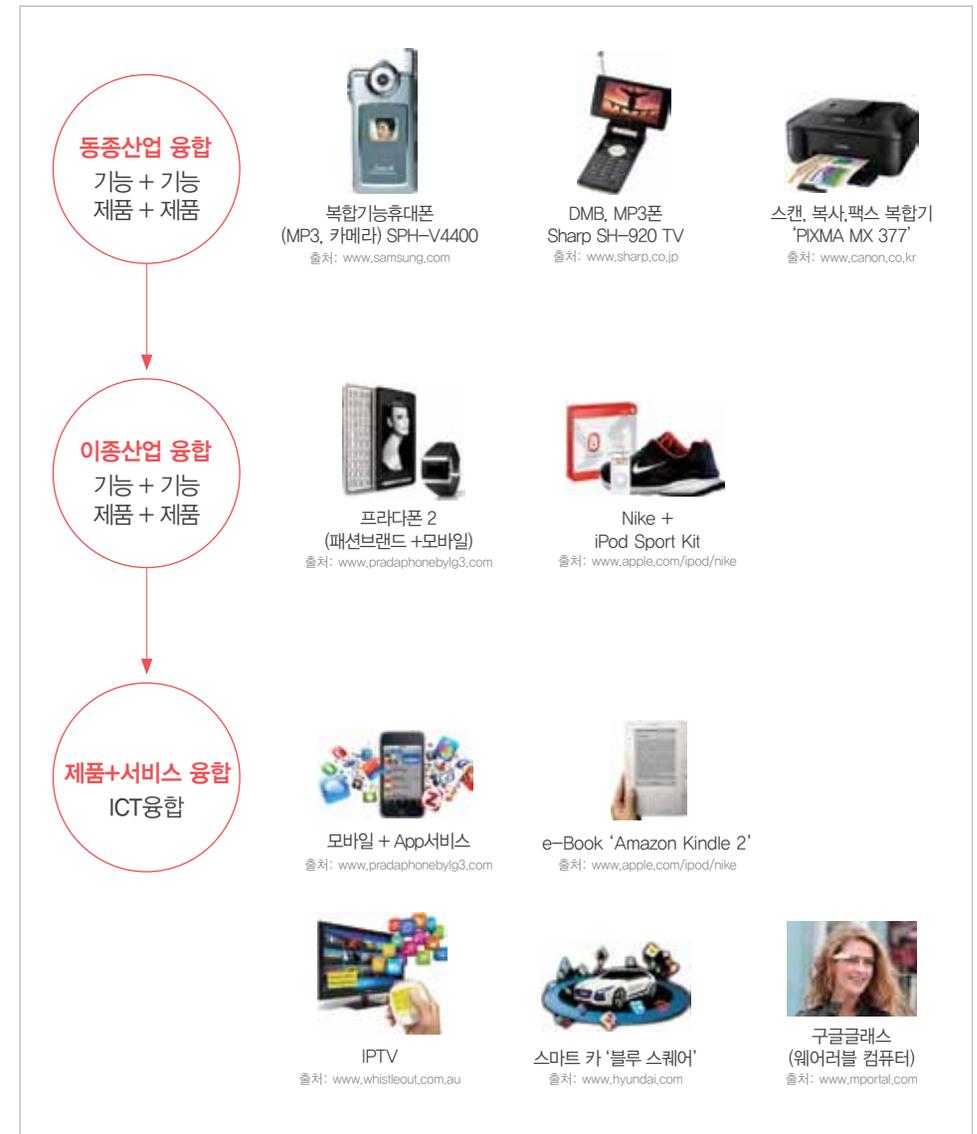
우리가 융합의 개념이 적용된 제품으로 생활의 변화를 확실히 경험했던 시점을 돌아켜보면, '카메라 폰'이 출시된 2002년을 떠올려 볼 수 있다. 전화와 문자 기능으로 사람들 간의 소통을 지원하던 휴대폰은 이때부터 즐기는 활동을 지원하는 기능들로 융합되기 시작했다. 이런 변화의 배경에는 디지털기술의 발전이 있었다. 2000년대 초반은 디지털 기술이 대중적으로 발전하던 시기로 아날로그 방식의 제품들이 디지털 기술을 통해 새롭게 태어났고, 디지털 기술을 기반으로 진화된 전자제품들 간의 융합이 활발히 이루어졌었다. 카메라 폰을 비롯하여 MP3폰, DMB폰 등이 출시되었으며, 프린터와 스캐너 팩스 기능이 결합된 복합기, 에어컨과 히터 기능이 결합된 냉난방기기, 스팀 기능이 결합된 청소기 등 다양한 제품들이 출시되었다. 이 시기까지의 융합제품들은 동종 산업에서의 기능 또는 제품들의 융합이 주를 이루었다.

이후 기존의 융합제품에서 변화 점을 찍은 제품이 바로 2006년 출시된 나이키와 애플이 콜라보레이션을 통해 출시한 아이팟과 연결되는 운동화였다. 당시 나이키 직원들은 조깅을 하는 사람들의 50%가 음악을 들으면서 운동을 한다는 사실에 기반하여 아이팟과 융합된 조깅화를 출시하게 되었다고 한다. 국내기업인 LG전자도 2007년 패션 명품 브랜드와 콜라보레이션을 통해 프라다폰을 출시하기도 하였다. 이와 같이 이전의 융합제품들이 동종 산업에서의 융합에 머물렀다면 2000년대 중 후반으로 넘어가면서 패션과 전자산업과 같이 이종산업들 간의 융합제품들이 출시되기 시작한 것이다.

2007년 말에서 2008년부터 아이폰의 국내 도입으로 본격적으로 대중화 시기를 맞은 스마트폰은 단순하게는 휴대폰과 컴퓨터가 융합된 제품이지만, 소프트 웨어를 통해 이후 모바일 App을 중심으로 다양한 서비스 융합을 이끌어내게 된다. 이전까지 융합제품에서 연결하기 쉽지 않았던 금융, 미디어 콘텐츠 서비스들이 모바일과의 융합이 활발해졌으며, 제품 기반의 다양한 산업들이 모바일 앱을 통해 정보제공 서비스까지 통합적으로 실행하는 변화를 불러오기도 했다.

ICT 기술을 기반으로 인터넷과 전화, TV가 단일망으로 융합된 서비스로 제공되는 IPTV 가 출시되었고, 제조업의 대표격이었던 자동차 산업에는 스마트 기능, 지능화된 소프트웨어가 탑재한 자동차인 스마트카, 무인 자동차를 통해 다양한 정보제공 및 엔터테인먼트 서비스를 제공하는 방향으로 진화하고 있다.

융합 제품의 진화



2. Convergence Code For Human Life

가치주도형, 생활밀착형 융합 R&D, 디자인주도 융합 R&D

기술 중심의 동종 산업 기능 융합에서 이종산업 간의 융합, 제품과 서비스가 융합되는 토털 솔루션, 통합오픈링으로의 융합 차별화를 추구하게 됨에 따라, 기존의 기술 중심이었던 산업의 R&D도 변화를 맞고 있다. 효율성과 자원관리 중심의 기술 로드맵 전략계획에서 시장과 고객 가치를 창출할 수 있는 비전 주도형 전략을 추구하는 4세대 가치 주도형 R&D로 변화하고 있으며, 기술발전 중심으로 추진되어오던 융합 기술 R&D는 실질적으로 생활의 질을 향상시킬 수 있는 생활밀착형 기술 개발로 변화하고 있다. 이에 따라 인간생활의 가치와 사용자 경험을 창출하는 디자인적 사고(Design Thinking)가 모든 산업의 R&D 단계에 도입되어 신 시장을 창출하고 경쟁력을 제고시켜 줄 것으로 기대되고 있다.

가치주도형 4세대 R&D



디지털화를 통해 산업 간 융합이 확대되면서 소비자의 라이프스타일, 경험, 감성 등이 중요하게 부각되고, 이에 따라 R&D 분야에서도 기술 중심의 R&D에서 시장과 고객을 중심하는 가치 창출형 R&D가 시도되고 있음.

과거 1세대와 2세대가 기술투자에 대한 성과 지표관리에 초점을 맞추었다면, 3세대에서는 전사적 전략을 통합한 기술 개발 확산을 추구해 왔음. 4세대 R&D는 시장중심, 시장 통합을 통한 가치 창출형 기술 개발로서 소비자의 니즈와 기술적 능력이 결합되어 고객의 실질적인 수요를 창출하는 것이 핵심으로 부각됨.

출처 : 제 3세대 R&D 그 이후, 2007, Arthur D Little

삶의 질 향상을 위한 '생활밀착형' 융합 R&D

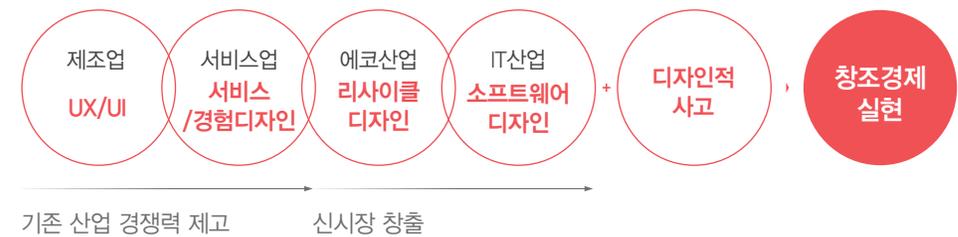
미국·유럽연합(EU)·일본 등 선진국들은 산업 발전과 삶의 질 향상을 위해 융합 원천 기술 개발과 신산업 육성, 생활밀착형 융합 확산을 중점 추진 중.

유럽연합(EU)은 지난 2000년대 중반부터 범 유럽 차원에서 지식사회 촉진을 위한 IT 융합 기술 발전전략(EPKIS)을 추진하고 있음. 회원국 R&D 프로그램인 제7차 프레임워크 프로그램(FP7)을 통해 환경, 에너지, 의료, 복지, 제조업 등 IT 융합 도전과제를 설정하고 지난 2007년부터 오는 2013년까지 533억 유로를 투입함.

국내에서도 정부차원에서 삶의 질을 향상시키는 융합을 추구하기 위해 'IT융합 2.0' 전략을 추진하고 있음.

한국전자통신연구원(ETRI, 원장 김홍남) 창의미래연구소(소장 손승원)는 'IT 창의융합 기술기획연구'를 통해 창조경제의 밑거름이 될 미래 IT 컨버전스 핵심기술 30개와 융합기술로의 새로운 먹거리 22개를 제시하고, 향후 IT융합은 산업과 지식이 인간을 중심으로 하는 생활 밀착형 IT 융합기술(F-ICT)로 발전할 것으로 전망함.

디자인주도 융합R&D



'디자인적 사고(Design Thinking)'는 사람들의 행동·경험을 반영하여 제품·서비스를 만들게 함으로써 높은 만족을 창출

디자인을 활용한 비 가격경쟁력 확보를 통해 중소기업들도 글로벌 시장에서 히든챔피언으로 성장 가능
 英 기업 중 디자인을 사용하지 않는 회사의 45%가 가격경쟁, 디자인이용회사는 21%만 가격경쟁을 함 (英 디자인 카운슬 2005, National Survey of Firms)

출처 : 디자인 산업융합전략 추진계획 ('14-'17), 산업통상자원부, 2013

2. Convergence Code For Human Life

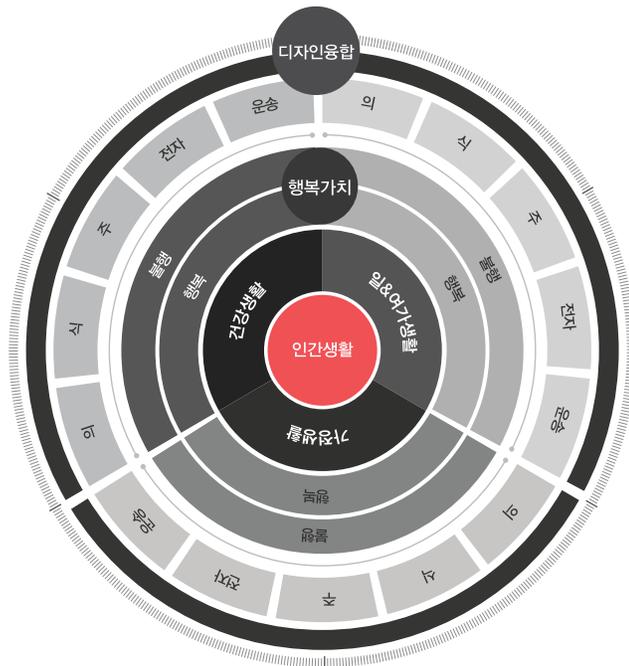
인간생활 중심의 디자인 융합 트렌드 정보개발

인간생활을 중심으로 디자인 주도적인 융합 R&D를 이끌기 위해, 융합형 트렌드 정보개발 사업을 추진하게 되었으며, 정보개발의 핵심은 개발 단계의 초기부터 마지막까지 인간생활 중심이라는 기준을 유지하고 리서치와 분석을 실행하는 것이다. 이를 위해 'L x (H&D)' 정보개발 모델을 개발하게 되었으며, 본 모델은 인간생활 트렌드와 디자인 트렌드를 모두 인간생활 영역을 중심으로 살펴보는 구조를 갖고 있다. 이를 통해 인간생활 속에 잠재된 행복가치들은 무엇인지, 인간 생활영역 속에서 디자인은 어떻게 변화하고 있는지 수집되고 분석된 정보들이 Convergence Code개발의 소스 정보로 적용되게 된다.

L x (H&D) 모델

L x (H&D): Human Life x (value of Happiness & Design)

인간생활(건강/일과 여가/가정) · 행복가치(행복요인/불행요인)
 인간생활(건강/일과 여가/가정) · 디자인(의/식/주/전자/운송)



L x (H&D) 모델을 통한 인간생활 중심의 정보개발

3가지 인간생활 중 건강생활을 중심으로 의/식/주/전자/운송 산업의 디자인 트렌드를 살펴보면, 개인의 생활 속 질병관리를 위한 패션과 의료기능이 융합된 제품, 습관관리를 위해 개인의 식습관을 체크하는 스마트 식기, 운동관리를 위한 운동기기와 모바일 건강관리 프로그램의 융합, 청결관리 등을 위한 인테리어 및 운송제품과 청정기능의 전자제품의 융합 등과 같이 새로운 건강제품과 서비스를 위한 융합사례들을 발견할 수 있음.

인간생활																	
건강생활	행복가치																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>행복가치</th> <th>불행요인</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>가족/연인과의 산책</td> <td>공기오염(미세먼지)</td> </tr> <tr> <td>운동+엔터테인먼트 활동</td> <td>바이러스 감염위험</td> </tr> <tr> <td>익스트림 스포츠</td> <td>노화로 인한 신체적 불편함</td> </tr> <tr> <td>힐링&심리적 안정</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	행복가치	불행요인	가족/연인과의 산책	공기오염(미세먼지)	운동+엔터테인먼트 활동	바이러스 감염위험	익스트림 스포츠	노화로 인한 신체적 불편함	힐링&심리적 안정		<table border="1"> <thead> <tr> <th>디자인 융합</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>의 衣 건강센서 + 속옷 아웃도어 의류 + 일상의류</td> </tr> <tr> <td>식 食 음식+약 스마트 식기 개인 건강맞춤 식단</td> </tr> <tr> <td>주 住 자동환기시스템 + 인테리어 내부공간 자연요소 결합</td> </tr> <tr> <td>전자 電子 모바일 헬스케어 홈엔터테인먼트 + 운동</td> </tr> <tr> <td>운송 運送 보행 보조 스마트 운동기기 운전자 건강체크 + 스마트카</td> </tr> </tbody> </table>	디자인 융합	의 衣 건강센서 + 속옷 아웃도어 의류 + 일상의류	식 食 음식+약 스마트 식기 개인 건강맞춤 식단	주 住 자동환기시스템 + 인테리어 내부공간 자연요소 결합	전자 電子 모바일 헬스케어 홈엔터테인먼트 + 운동	운송 運送 보행 보조 스마트 운동기기 운전자 건강체크 + 스마트카
행복가치	불행요인																
가족/연인과의 산책	공기오염(미세먼지)																
운동+엔터테인먼트 활동	바이러스 감염위험																
익스트림 스포츠	노화로 인한 신체적 불편함																
힐링&심리적 안정																	
디자인 융합																	
의 衣 건강센서 + 속옷 아웃도어 의류 + 일상의류																	
식 食 음식+약 스마트 식기 개인 건강맞춤 식단																	
주 住 자동환기시스템 + 인테리어 내부공간 자연요소 결합																	
전자 電子 모바일 헬스케어 홈엔터테인먼트 + 운동																	
운송 運送 보행 보조 스마트 운동기기 운전자 건강체크 + 스마트카																	

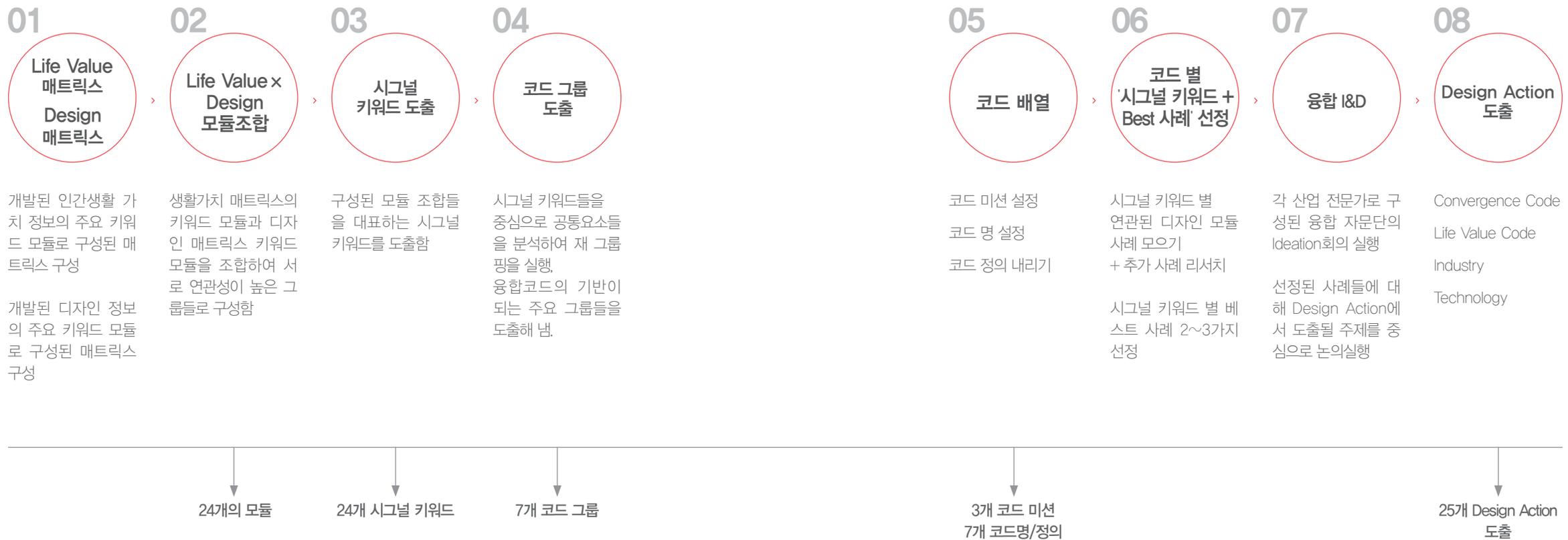
건강생활 실시간 건강관리

스마트선유	스마트식기	모바일+운동기기	창문+에어컨+공기청정기	스마트손잡이
패션의 건강체크 기능 의학+패션	식기의 식습관 관리기능 모바일+식음료	개인의 운동관리 기능 건강관리 소프트웨어	내부 인테리어 시설의 냉난방 및 자동정화 기능	운송시설 청결관리 기능/ 청결기능+운동기기 내 부아이템

3. The Process of Convergence Code

앞서 설명된 'L x (H&D)' 모델 을 반영하여 개발된 인간생활 가치 정보와 디자인 정보들은 다음의 8가지 단계를 통해 종합 분석되어 본 책에서 다루게 되는 최종적인 Convergence Code들로 제시된다. (실제 10개월의 기간 동안 개발된 30여 개의 보고서 정보들을 모두 종합 분석 함)
 먼저 종합 분석을 위한 기초작업으로, 인간생활 가치 정보와 디자인 정보의 주요 메시지들을 모두 추출하여 각각 100여 개 이상의 키워드 모듈로 구성된 매트릭스로 작성하였다.

이 모듈들을 지속적인 논의와 연구를 거쳐 의미 있는 조합으로 그룹핑 하였으며, 도출된 각 코드들은 2단계의 모듈 조합에서 도출된 3~5개 정도의 디자인 시그널 키워드들로 연계되어있다. 시그널에 해당하는 사례들을 중심으로 융합 아이디어 회의를 거쳐 기술적, 산업적 적용 포인트와 인간생활에의 제공 가치를 도출하고, 최종적으로 융합의 관점에서 무엇을 어떻게 디자인하여야 하는지에 대한 코드를 도출하게 된다.



3. The Process of Convergence Code

1단계에서 작성된 매트릭스의 모듈들을 연관성이 높은 것들끼리 모아 조합하는 과정을 거쳐 24개의 디자인 시그널 키워드들을 도출하게 되며, 이 시그널 키워드들을 다시 그룹핑하여 최종 Convergence Code에 축에 되는 7가지 코드 그룹들을 도출해낸다.

02 Life Value×Design 모듈조합

03 시그널 키워드 도출(24개)

04 코드 그룹 도출(7개)

생활 가치 모듈

디자인 모듈

일상생활 속 질병에 대한 관리와 예방
아이와 임신부: 영양보조와 관리
미래 노인세대: 젊음 유지하기



쉽고 빠른 개인의 건강진단과 건강정보 전달

- ▶ 신체기능 보조로 생활의 자율성과 자립 지원
- ▶ 쉽고 빠른 개인의 건강진단과 건강정보 전달
- ▶ 신체적 장애에 구애 없는 독립적인 가정환경 구현
- ▶ 쉽고 정확한 영양섭취와 관리지원
- ▶ 식 재료와 식 공간을 활용한 일상 속 치료와 건강관리

일상 생활 속 신체 기능 보완

노인세대: 삶의 주체로 거듭나기
미래 노인세대: 젊음 유지하기



신체기능 보조로 생활의 자율성과 자립 지원

- ▶ 지속적인 운동실천과 관리에 대한 즐거운 동기부여
- ▶ 적극적인 움직임을 자극하는 현실적인 보상 제공
- ▶ 긍정적인 목표와 운동 경험을 공유하게 해주는 스포츠 페스티벌

긍정적인 행동/경험을 위한 자극

대기오염으로 인한 실내 환기문제
대기오염으로 공기정화 제품 관심 증가



공기 정화 기능 융합으로 쾌적한 생활 환경 구현

- ▶ 기존의 것을 새롭게 즐기는 창조적 만들기 경험 제공
- ▶ 가족이 함께 즐기는 창조활동 지원
- ▶ 감각요소를 활용한 새로운 놀이경험 제공

창의적이고 즐거운 경험 제공

- ▶ 극한의 지구 환경에서 지속 가능한 생활 구현
- ▶ 유해성분 감지기능으로 안전한 식(食)생활 구현
- ▶ 공기 정화 기능 융합으로 쾌적한 생활 환경 구현
- ▶ 위험에 대비하는 안전한 실내공간 구현

유해 환경 대비

실용적이고 합리적인 소비로의 변화
냉장고와 연결된 복잡한 집안일, 세탁기 사용관련 매너 지키기



편리하고 효율적인 집안일 지원

- ▶ 개인화된 공간에서 휴식과 치유의 순간 제공
- ▶ 실내공간에서 자연과의 소통 경험 제공
- ▶ 도심 외부공간에서 자연과의 소통 경험 제공

디지털 과잉 해독

- ▶ 지능적으로 감성을 학습하고 맞춤형 해주는 홈 엔터테인먼트
- ▶ 가족 구성원들의 행복한 경험 구현
- ▶ 감성적 소통 기반의 관계 맞춤

신기술로 실용 가치 구현

- ▶ 편리하고 효율적인 집안일 지원
- ▶ 지능적으로 최적화된 에너지 관리
- ▶ 실용적이고 유연한 공간 활용

신기술로 관계 가치 구현

3. The Process of Convergence Code

융합 디자인을 통해 해결해야 할 인간생활 과제, 이를 해결하기 위한 방법에 대한 이해를 명확히 하기 위해, 도출된 7가지 코드 그룹의 키워드들을 배열하고 함축적이면서 의미 전달이 명확한 키워드를 중심으로 코드 명과 미션을 설정하고 코드 정의를 내린다.

05 코드 배열

코드 미션	인간 스스로 행복을 만들어갈 수 있도록 지원하기			인간의 생존을 위협하는 불행요인들에 대비하고 해결책 마련하기		인간에게 필수적인 행복가치와 기술의 혁신을 연결하기	
코드명	+ 自	+ 動	+ 樂	+ 安	+ 定	+ 新溫	+ 新用
시그널 키워드	일상 생활 속 신체 기능을 보완하라	긍정적인 경험을 하도록 자극하라	창의적이고 즐거운 경험을 제공하라	유해 환경에 대비하라	디지털 과잉을 해독하라	기술로 관계의 가치를 재정립하라	실용적 가치로 마켓에 접근하라
코드 정의	다른 사람의 도움 없이 혼자 힘으로 살 수 있도록 도와주는 디자인	감성, 동기, 행동을 유발하는 디자인	창조적 활동을 즐기게 해주는 디자인	극한의 지구 환경에서 지속 가능한 생활 구현 유해성분 감지기능으로 안전한 식(食)생활 구현 공기 정화 기능 융합으로 쾌적한 생활 환경 구현 위험에 대비하는 안전한 실내공간 구현	개인화된 공간에서 휴식과 치유의 순간 제공 실내공간에서 자연과의 소통 경험 제공 도심 외부공간에서 자연과의 소통 경험 제공	지능적으로 감성을 학습하고 맞춤형 해주는 홈 엔터테인먼트 가족 구성원들의 행복한 경험 구현 감성적 소통 기반의 관계 맞춤	편리하고 효율적인 집안일 지원 지능적으로 최적화된 에너지 관리 실용적이고 유연한 공간 활용

3. The Process of Convergence Code

각 코드들의 목적과 방법의 핵심을 명확히 하고 나면, 다시 세부적인 시그널 키워드들을 살펴보면서 구체적인 Design Action 요소들을 개발하게 된다. 시그널 키워드 별로 디자인 모듈 조합에 해당하는 사례들을 중심으로 가장 의미 있고 적합한 사례들을 선별하고 산업별 전문가들로 구성된 융합 자문단과 함께 Ideation 회의를 진행하였다.

06 코드 별 '시그널 키워드 + Best 사례' 선정

07 융합 I&D

시그널 키워드

디자인 모듈 사례

+self (7개 코드 중)

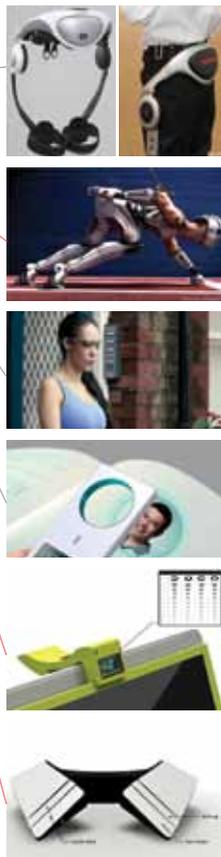
신체기능 보조로 생활의 자율성과 자립 지원

쉽고 빠른 개인의 건강진단과 건강정보 전달

신체적 장애에 구애 없는 독립적인 가정환경 구현

쉽고 정확한 영양섭취와 관리지원

식 재료, 식 공간을 활용한 일상 속 치료와 건강관리



융합 I&D 실행

각 산업별 전문가 중심으로 구성된 융합 자문단의 Ideation 실행

08 Design Action 도출

기술과 산업, 생활 속 가치가 구현되는 디자인 융합 코드는 무엇인가?

기술과 산업이 융합되어 구현되는 제품과 서비스가 구현해야 할 생활 속 가치와 가치의 주요 대상은 누구인가?

해당 시그널 사례들이 대표하는 제품 및 서비스가 적용되거나 주목해야 할 산업들은 무엇인가?

해당 시그널 사례들이 대표하는 제품 및 서비스에서 고려해야 할 기술요소들은 무엇인가?

Convergence Code

Life Value Code

Industry

Technology

3. The Process of Convergence Code

◀ 참고 2

“인간의 욕구 위계와 제품 서비스의 인문 중심의 가치요소”

Design Action 중 Life Value Code를 개발하는데, 기술인문융합연구소에서 개발한 인문 중심의 가치 모델을 적용함. 이 모델은 인간의 기본적인 욕구 위계를 나타내는 매슬로우의 욕구위계론 내용을 기반으로 제품과 서비스의 가치요소들을 재배열 한 것으로 아래 6가지의 가치로 분류됨.



- 유히가치** _ 사용자가 제품/서비스를 사용함으로써 즐거움을 경험하도록 하는 요소
- 감성가치** _ 사용자가 제품/서비스를 사용함으로써 감성적인 만족을 경험하도록 하는 요소
- 사회가치** _ 사용자가 제품/서비스를 통해서 사람 또는 다른 제품/서비스와의 유대관계를 확장시킬 수 있도록 하는 요소
- 사용가치** _ 사용자가 제품/서비스를 기존의 제품/서비스보다 더 쉽고 빠르게 사용할 수 있도록 만들어주는 요소
- 기능가치** _ 사용자가 제품/서비스를 통해서 생활의 필요를 기능적으로 충족 받도록 만들어주는 요소
- 경제가치** _ 사용자가 제품/서비스를 통해서 경제적인 이윤을 얻을 수 있도록 만들어주는 요소

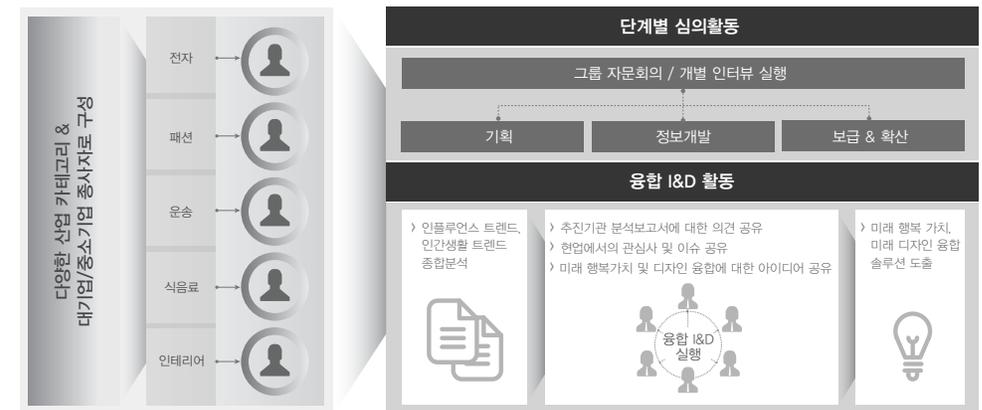
자료 : 기술인문융합 가치창출을 위한 Future Discovery Research2020, 기술인문융합창장소, 2013

◀ 참고 3

“정보의 현실성과 신뢰성 도모를 위한 융합 자문단 활동”

트렌드 정보가 정보에서 그치는 것이 아니라, 실제 산업에서의 활용도를 높이기 위해, 정보개발의 전체 단계에 실제 산업에 종사하고 있는 전문가들로 구성된 융합 자문단 활동을 실행함.

융합 자문단의 주요 역할은 기획과 진행 단계에서 프로세스 및 정보개발 체계에 대한 심의를 실행하고, 정보 개발에 참여하는 것임. 자문단 구성의 산업 카테고리는 정보개발에 적용된 산업 카테고리를 기준으로 하여 실무에서 파악하고 있는 산업 동향과 관심사에 대한 의견을 수렴하였으며, 융합 I&D 활동을 통해 최종적인 Convergence Code 정보개발에 직접 참여함.



PART 02

CONVERGENCE CODE

1 CONVERGENCE CODE | 自·動·樂

- 1.1 일상 생활 속 신체 기능을 보완하라
- 1.2 긍정적인 경험을 하도록 자극하라
- 1.3 창의적이고 즐거운 경험을 제공하라

2 CONVERGENCE CODE | 安·定

- 2.1 유해 환경에 대비하라
- 2.2 디지털 과잉을 해독하라

3 CONVERGENCE CODE | 新·用·溫

- 3.1 기술로 관계의 가치를 재정립하라
- 3.2 실용적 가치로 마켓에 접근하라

CONVERGENCE CODE 01

- + 自 _____ 1.1 일상 생활 속 신체 기능을 보완하라
- + 動 _____ 1.2 긍정적인 경험을 하도록 자극하라
- + 樂 _____ 1.3 창의적이고 즐거운 경험을 제공하라

1. CONVERGENCE CODE

- + 自 _____ 1.1 일상 생활 속 신체 기능을 보완하라
- + 動 _____ 1.2 긍정적인 경험을 하도록 자극하라
- + 樂 _____ 1.3 창의적이고 즐거운 경험을 제공하라

OVERVIEW

다른 사람의 도움 없이 혼자 힘으로 살 수 있도록 도와주는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

건강생활

일상생활 속 질병에 대한 관리와 예방

아이와 임산부 | 영양보조와 관리

노인세대 | 삶의 주체로 거듭나기

미래 노인세대 | 젊음 유지하기

가정생활

노인세대 | 건강한 가정생활을 위한 세심한 배려

02 Design Action + 自

신체기능 보조로 생활의 자율성과 자립 지원

쉽고 빠른 개인의 건강진단과 건강정보 전달

신체적 장애에 구애 없는 독립적인 가정환경 구현

쉽고 정확한 영양섭취와 관리지원

식재료와 식공간을 활용한 일상 속 치료와 건강관리

CONVERGENCE CODE 1.1 생활 속 가치 찾기 + 自

1. 건강생활 _ 일상생활 속 질병에 대한 관리와 예방

건강관련 2011~2013 연관어 | 소셜 빅데이터 분석

2011년 전반	2011년 후	2012년 전	2012년 후	2013년 전	2013년 후	관심도 상승 질환
1 음식, 식품	음식, 식품	음식, 식품	음식, 식품	음식, 식품	음식, 식품	1 암
2 몸	몸	몸	몸	몸	몸	2 아토피
3 생활	생활	효과	효과	효과	좋다	3 감기
4 효과	효과	운동	도움	도움	효과	4 비염
5 도움	상태	도움	상태	생활	기능	5 알레르기
6 운동	도움	생활	생활	상태	운동	6 탈모
7 상태	운동	상태	운동	운동	상태	7 허리디스크
8 물	물	물	아이	좋다	도움	8 피부염
9 기능	치료	가족	물	아이	관리	9 갱년기
치료	가족	비타민	스크랩	맛	정신	10 우울증
방법	기능	기능	맛	피부	물	
가족	방법	챙기다	피부	가족	맛	
맛	피부	좋다	가족	물	챙기다	
아이	관리	아이	날씨	기능	비타민	
피부	예방	맛	좋다	치료	가족	

출처 : 빅데이터 분석을 통해 본 대한민국 건강 트렌드, KT경제경영 연구소, 2011, 송길영

생활 질환이란 생명에 위협을 주는 질환은 아니지만, 일상생활에 불편과 어려움을 줘 삶의 질을 떨어뜨리는 만성적인 질병을 의미한다. KT 경제경영연구소에서 발표한 '빅데이터 분석을 통해 본 대한민국 건강 트렌드' 보고서에 따르면, 2008년 10월부터 2011년 9월까지 3년 동안 블로그와 소셜미디어상에서 많이 언급된 질환의 순위를 분석해 보면, 전기 대비 관심도가 가장 많이 상승한 질환은 암, 아토피, 감기, 비염, 알레르기로 생활 질환이라고 명명할 수 있는 질환이 대거 포진되어 있는 반면, 신종플루, 독감, 뇌졸중, 고혈압처럼 위중한 질환은 관심도가 크게 하락했다고 한다. 사람들의 질병에 대한 관심이 과거 '위중한 질환' 중심에서 최근 '생활 질환' 중심으로 변화하고 있으며, 이에 따라 건강에 대한 인식이 생활 속 예방과 관리로 진화하고 있다.

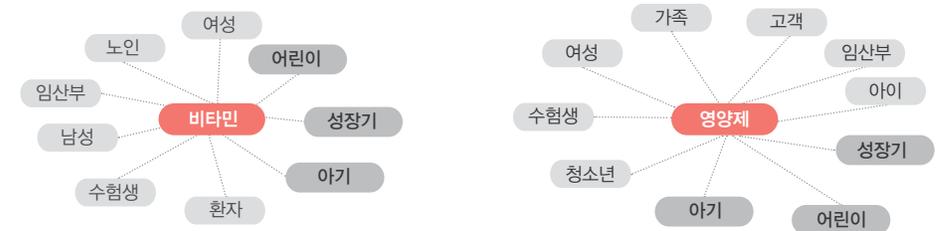
국내 소셜 빅데이터를 중심으로 2011년~2013년 3년간의 '건강' 연관어를 분석해 본 결과, 2011년에는 '치료'가 '관리'와 '예방' 보다 건강과 더 높은 연관성을 보였으나, 2013년으로 가면서 치료보다는 '관리, 챙기다' 와 같은 단어들이 연관성이 더 높게 나타났다. 15위 안의 다른 연관어들을 살펴보면 생활, 운동, 음식, 물, 비타민과 같이

이 생활과 연관된 활동이나 음식, 건강보조식품 관련 단어들이 매년 많은 점유율을 차지하고 있으며, 2013년에는 '비타민'이라는 '건강 보조 제품'이 순위 안에 새롭게 등장해, 생활 속에서 손쉽게 건강을 관리하고 예방하는 제품들이 많은 관심을 받고 있는 것을 볼 수 있다.

2. 건강생활 _ 아이와 임산부 : 영양보조와 관리

그렇다면, 최근 관심 대상이 되고 있는 '비타민'의 주요 소비 대상은 누구일까? 대한민국 정부 사이트 '빅데이터로 본 대한민국'에서 '비타민' 과 '영양제'라는 키워드로 2009년~2012년 소셜 빅데이터 분석치의 주요 연관 대상을 분석한 결과를 살펴보면, 아기, 어린이가 상위로 나온다. 실제 SNS에 올려진 메시지 내용을 보아도 자녀에게 먹일 비타민이나 영양제에 대한 질문, 혹은 먹여본 제품에 대한 후기 내용이 대부분이다. 저출산 현상으로 아이들을 위한 소비시장이 불황을 모르고 확장되고 있는 가운데, 남 못지않은 체력을 갖게 해주고, 키가 크길 바라는 부모들의 바람이 아이들을 위한 비타민과 영양제 시장을 키우고 있는 것으로 보인다. 이에 따라 한국의 아이들을 위한 간식 제품들도 영양성분 채우기로 바빠지고 있다. 유아용 음료 신제품들은 녹즙, 야채와 과일 과즙, 홍삼 등을 재료의 활용에 빼 성장 촉진 영양성분을 첨가하는 등의 변화를 추구하고 있다. 아기의 건강과 관련된 임산부 또한 비타민과 영양제의 주요 소비자인데, 초혼 연령이 높아지면서 자연스럽게 노산하게 되는 임산부가 증가하고 있어 임신 기간 중 각별한 영양관리가 더욱 중요시될 것으로 보인다.

빅데이터로 본 대한민국 2009~2012년 비타민, 영양제 주요 연관 대상분석



"아기들 비타민 영양제, 아이들 홍삼값도 장난이 아니어서, 요번에는 비타민 미네랄 영양제를 사봤어요. 혹시 아이들이 인맥을까?? 걱정이 되었는데 다행히 잘 먹어요"

"애가 콧물이 줄줄 흐르길래 병원 간 김에 선생님께 영양제에 대해 상의 후 구입하게 되었어요. 비타민 D도 추천 받아서 먹었어요."

"우리 꼬맹이는 영양제나 비타민 같은 건 아직 하나도 안먹거든요. 혹시 20개월 전후로 먹을 수 있는 영양제나 비타민 같은거 있으면 추천 좀 주시요. 어떤 거 먹이세요? 홍삼 이런거 먹어도 되나?"

"밥은 잘 먹는 편이지만 키가 좀 작은 것 같아 늘 신경이 쓰이던 차에 얼마 전 친할머니가 애 영양제 사막이라고 봉투를 주고 가셨는데 까호! 그래서 다들 먹이는 걸로 사봤다~"

출처 : 빅데이터로 본 대한민국, www.korea.go.kr

CONVERGENCE CODE 1.1 생활 속 가치 찾기 + 自

3. 건강생활 _ 노인세대 : 의존성을 최소화하고 삶의 주체로 거듭나기

삶의 아름다운 마무리에 이것이 중요하다	2013 '노인'연관어 소셜 빅데이터 분석		
	순	노인	탐색건수
집에서 임종하는 것 0.8%	1	복지	34609
내 치료 방법을 내가 선택하는 것 1.0%	2	사회	32724
끝까지 의식 상태로 명료한 것 2.9%	3	독거노인	29612
충분한 재정이 확보되어 있는 것 4.4%	4	건강	23850
영적인 안녕상태 5.0%	5	시설	22648
통증으로부터 해방된 상태 5.3%	6	어르신	21770
주변 정리가 마무리 된 것 5.9%	7	생활	20931
지금까지 삶이 의미있게 생각되는 것 6.7%	8	연금	20451
가족이나 의미있는 사람과 함께 있는 것 30%	9	지역	19238
다른 사람에게 부담주지 않음 36.7%	10	요양	18250
	11	사업	17371
	12	대상	16763
	13	박근혜	16601
	14	몸	15885
	15	환자	15725

출처 : 웰다잉에 대한 대국민 인식 조사, 서울대 의대 윤영호 교수팀, 2012

고령화 시대로 진화하면서 노인뿐 아니라 전 세대가 노후를 준비하고, 아름답게 마무리하는 웰다잉에 대한 현실적인 방법을 고민하고 있다. 웰다잉에서 가장 중요한 것은 '남에게 의존하지 않고, 스스로 삶을 선택하고 의미 있는 사람들과 함께하는 것' 인 것으로 보인다. 서울대 의대 윤영호 교수팀이 전국 만 20~69세 성인남녀 1천 명을 대상으로 '웰다잉에 대한 대국민 인식 조사' 를 한 결과, 삶의 아름다운 마무리를 위해서 가장 중요한 요소로 '다른 사람에게 부담 주지 않음(36.7%)이 가장 많았고 '가족이나 의미 있는 사람과 함께 있는 것(30.0%)이 뒤를 이었다. 삶의 아름다운 마무리를 위한 방안으로 '말기 환자 간병을 도와주는 지역별 간병 품앗이 활성화(88.3%)가 가장 많았으며, '병원/집 근처에 의료 및 간병서비스를 받을 수 있는 시설 마련'(81.7%), 등 삶의 마무리에 대한 실질적인 지원에 긍정적인 입장을 보였다.

2013년 하반기 기간에 블로그 및 소셜미디어상에서 '노인'과 관련해서 살펴본 결과, '몸 건강'과 관련된 단어들 이 올라 있었으며, 요양과 환자라는 연관어도 순위에 올라있었다. 신체적인 건강은 독립적인 삶에 가장 기본적이고 필수적인 조건이다. 노인이 되었을 때 노화되고 병든 신체에 대한 걱정과 우려가 잘 반영된 결과라고 볼 수 있다.

최근 방영된 EBS의 '황혼의 반란'이라는 다큐멘터리 프로그램에서는 60세 이상의 노인들을 대상으로 30년 전의 모습으로 돌아가 그 때의 마음가짐으로 생활 할 수 있도록 30년 전 시대와 같이 공간을 꾸미고 생활 수칙을 마련하여 지키도록 하였다. 실험 결과, 무엇보다도 '나는 모든 일을 스스로 합니다.' 라는 생활 수칙을 지켜 나갈 때 어떤 기술의 힘을 빌리지 않고도 몸이 젊어질 수 있다는 결과를 보여주었다. 특히 3부작 중 마지막 내용인 (新신) 노인의 조건, 마음)에서는 모든 세대가 노인에 대한 고정관념으로 생각하는 노인들의 무기력의 원인을 재발견하게 한다. 작은 일이라도 스스로 결정하고 실행하는 것이 노인의 삶에 놀라울 만큼 활력소가 된다는 것이다.

우리도 모르게 도와줘야 하고 챙겨야만 하는 존재로 생각해온 '노인'들에게 필요한 것은 오히려, 그들이 무언가를 스스로 선택하고 결정하는 생활의 주도권을 잃지 않도록 해주고, 독립적인 존재가 될 수 있도록 지원하는 것이라는 사실을 기억해야 할 것이다.



출처 : EBS다큐멘터리 '황혼의 반란, 2013', exem.tistory.com

CONVERGENCE CODE 1.1 생활 속 가치 찾기 + 自

4. 건강 생활 _ 미래 노인세대 : 젊음 유지하기

2013하반기 '중년' 연관어 소셜 빅데이터 분석		
순위	중년	탐색건수
1	여성	17876
2	남성	16913
3	남자	15014
4	몸	13335
5	모습	11053
6	여자	10949
7	아저씨	10611
8	남편	8615
9	얼굴	8377
10	생각	7745
11	생활	6989
12	부부	6650
13	인생	6568
14	마음	6471
15	건강	6444



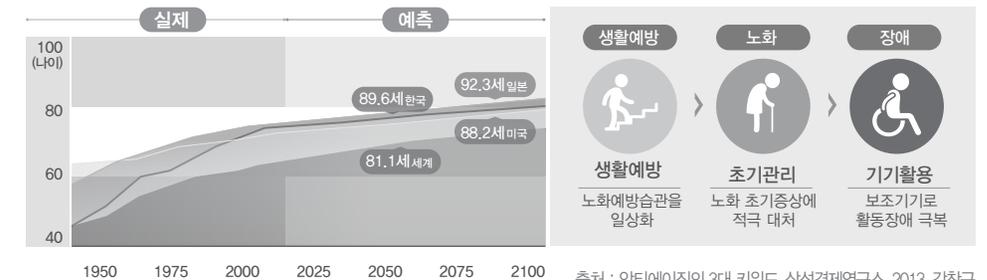
출처 : 국내 안티에이징 산업에 대한 소비자 인식 조사, 대한상공회의소, 2013

2013년 하반기 동안에 블로그 및 소셜미디어상에서 '중년'과 연관된 단어들을 살펴보니 '건강'과 관련된 단어들로 '몸'이 4위에 링크되었으며, 얼굴이 9위, 그리고 14위, 15위로 마음과 건강이 연관어로 검색되었다. 앞서 살펴본 노인의 연관어들은 생활의 지원이나 요양, 환자화 같은 연관어들이었다면, 중년의 건강은 안티에이징, 몸과 더불어 외모와 마음의 젊음을 추구하고 있다는 것을 알 수 있다.

실제로 대한 상공회의소에서 실시한 '국내 안티에이징 산업에 대한 소비자 인식 조사'의 결과에 따르면 미용 목적의 의료비 지출과 관련하여 50대(57만 2000원)가 20대(76만 1000원)에 이어 2위로 나타났다. 특히 전체 응답자의 99.2%가 향후 안티에이징 제품과 서비스 활용을 늘리거나 현 수준을 유지하겠다고 답했다고 한다. 이들은 젊음 유지를 위해 건강을 증진시키는 다양한 보조제품과 운동법, 다이어트 제품 및 서비스들을 적극적으로 소비하는 집단인 것이다.

5. 가정생활 _ 노인세대 : 건강한 가정생활을 위한 세심한 배려

가족 내 노인 고령자의 인구가 증가하는 속도에 비해 기업들은 이러한 수요자의 니즈에 적극적인 모습은 보이지 못하고 있는 것으로 보인다. 가장 인기 있는 인터넷 쇼핑물이나 백화점만 보더라도, 수요와 비교하면 공급은 턱없이 부족한 상태이다. 고령화가 될수록 집안에서 보내는 시간이 많아지고, 젊은 시절에는 편하게 사용했던 다양한 생활용품들의 사용에 불편함을 느끼게 된다. 손목에 힘이 없어지기도 하고 위험요소에 대응하는 신체적 반응속도도 느려져 부상의 위험도 커진다. 매일의 일상을 둘러싼 환경들이 불편한 요소로 변화되기 쉬우므로 좀 더 세심한 관찰과 배려가 필요하다. 노인을 위한 전용 제품이 아닌 신체적으로 불안정하거나 장애를 가진 사람들이 편리하고 안전하게 생활할 수 있도록 해주는 주거 디자인, 생활용품 디자인의 변화가 필요한 시점이다.



출처 : 안티에이징의 3대 키워드, 삼성경제연구소, 2013, 강찬구

한국의 고령 친화산업 규모		향후 유망 시니어 시장 분야	
부문	2010 시장규모 (억원)	비중 (%)	설명
금융	105,663	31.8	금융자산관리서비스
여가	76,088	22.9	관광, 문화서비스
식품	48,990	14.7	특수용도식품 등
의약품	30,486	9.2	노인성질환용, 만성질환용 의약품
요양	25,675	7.7	방문요양, 건강검진서비스
용품	19,711	5.9	기능저하예방용품, 목욕용품, 여가용품 등
의료기기	10,903	3.3	관절치료기, 임플란트, 보청기, 인공수정체 등
주거	9,616	2.9	주택개보수
화장품	5,109	1.5	노화방지 화장품, 피부건조·가려움 개선 등
전체	332,241		

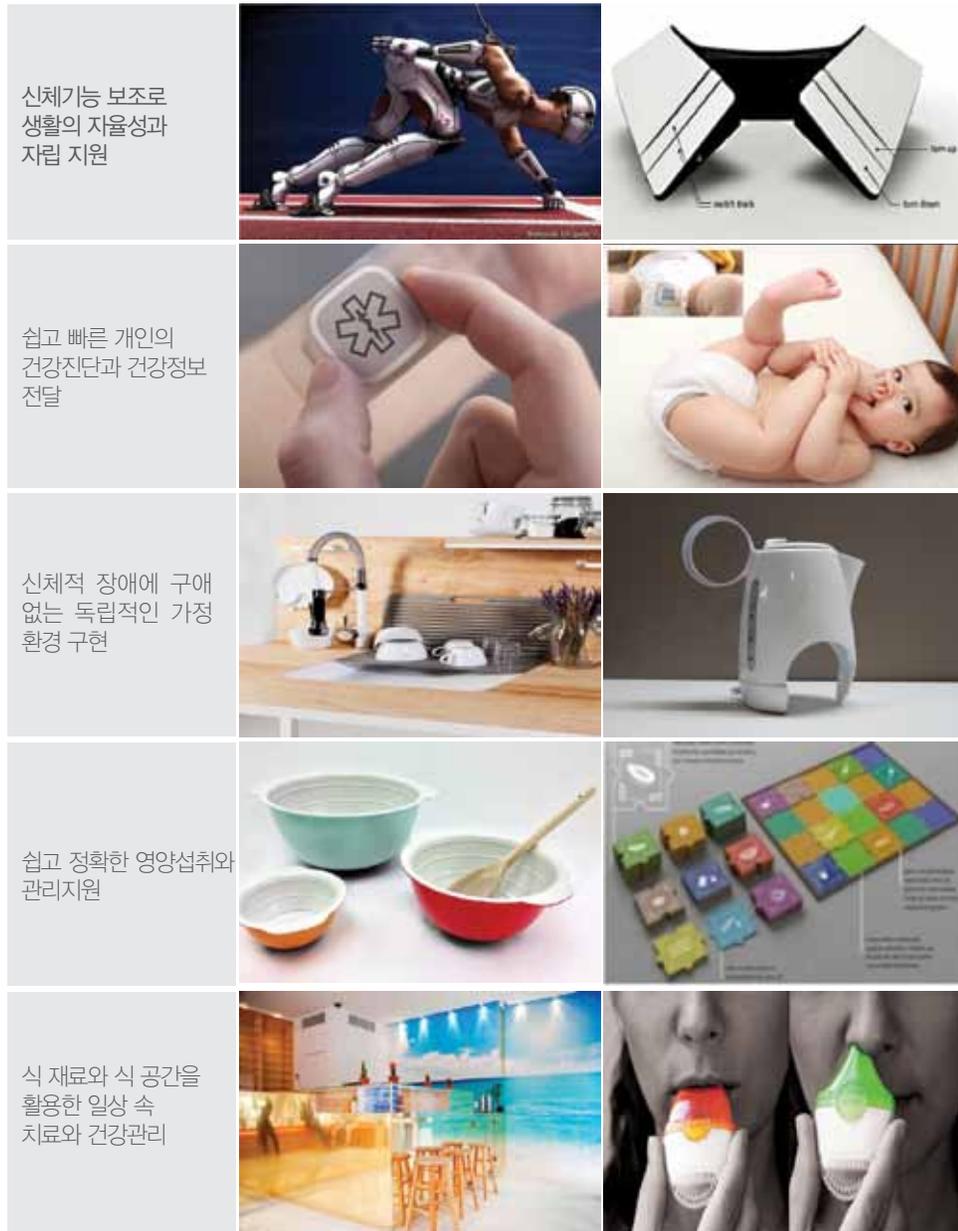
분야	수명 연장으로 가장 수혜를 받을 사업이 무엇이라고 생각하는가?
헬스케어/의약	87
레저/관광	67
금융서비스	42
음식료	14
소비재	14
유통	14
건축/주거	12
기술/통신	11
교육	8
기타	2

* 3개 선택, 복수응답, %

출처 : 시니어 비즈니스, 섬세하고 포용적인 접근으로, LG경제연구소, 2014, 고은지

CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 自

일상 생활 속 신체기능을 보완하라



신체기능 보조로 생활의 자율성과 자립 지원 쉽고 빠른 개인의 건강진단과 건강정보 전달 신체적 장애에 구애 없는 독립적인 가정환경 구현 쉽고 정확한 영양섭취와 관리지원 식 재료와 식 공간을 활용한 일상속 치료와 건강관리

HUMAN VALUE	존중가치	존중가치	존중가치	존중가치	존중가치
	유희가치	유희가치	유희가치	유희가치	유희가치
	감성가치	감성가치	감성가치	감성가치	감성가치
	사회가치	사회가치	사회가치	사회가치	사회가치
	사용가치	사용가치	사용가치	사용가치	사용가치
	기능가치	기능가치	기능가치	기능가치	기능가치
	경제가치	경제가치	경제가치	경제가치	경제가치
	INDUSTRY	의	의	의	의
식		식	식	식	식
주		주	주	주	주
전자		전자	전자	전자	전자
운송		운송	운송	운송	운송
TECHNOLOGY		바이오 융합	웨어러블 기술	3D Printing	RFID 센서
	웨어러블 기술	NFC 기술 QR코드			
	로봇 디자인	복합 감각 기술	모듈화 기법	전자 영양관리 디바이스	
	복합 감각 기술				

CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 自

생활 속 가치 찾기

노인세대 : 삶의 주체로 거듭나기

미래 노인세대 : 젊음 유지하기

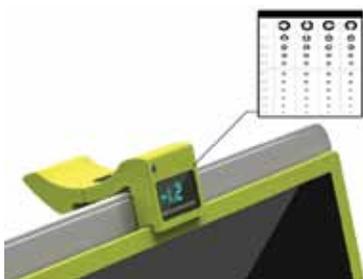
신체기능 보조로 생활의 자율성과 자립 지원



Cyathlon, NCCR(Swiss National Centre of Competence In Research)

스위스 로봇 연구소 연합이 2016년 취리히에서 인간 중심 로봇 기술 올림픽인 싸이배쓰론을 주최할 예정이다. 최신 로봇기술이 동원된 생체공학 올림픽으로 자전거 경주, 다리 경주, 휠체어 경주, 브레인 컴퓨터 인터페이스 경주 등으로 이루어지며 특수 기술을 사용해 장애인들의 경기 참여 인식을 활성화시켜 줌.

출처 : www.cyathlon.com



i-Free, Ryan Jongwoo Choi

2013년 iF Design Award 수상작으로 시력이 안 좋은 사람이 안경이나 렌즈를 착용하지 않은 경우에도 컴퓨터의 모니터에 i-Free 스크린을 씌워주면 모니터가 사용자의 시력을 맞춰 조정되어 선명하게 볼 수 있음.

출처 : www.ryanjongwoochoi.com

Music for Deaf People, Frederik Podzuweit

청각장애인들을 위한 새로운 개념의 보청기 디자인. 귀에 꽂는 개념이 아닌 옷가에 보청 기능을 입힌 디자인으로 전기에 반응하는 특수 막을 가지고 있는데, 소리가 변환된 진동은 목 어깨, 쇄골로 전달된다고 함.

출처 : gizmag.com



CONVERGENCE CODE

입는, 부착하는, 신체 기능(시력, 청력, 관절)을 보조하는 의료기기 디자인

신체의 일부처럼 느껴지는, 의료기기처럼 보이지 않는 보조기

가벼운, 통기성이 좋은, 촉감이 부드러운, 견고하면서도 유연한, 기계적이지 않은, 외부환경에 반응하는 소재, 미니멀리즘 하면서 조작하기 쉬운, 탈 부착이 간편한, 사용자에게 최적화된 형태로 변형, 음성 또는 모션 인식 보관이 용이한, 패션 액세서리로 대용이 가능한, 개인맞춤화 된.

옷을 입고 장갑을 끼고, 양말을 신고 벗는 일상 활동처럼 필요시에 가볍게 착용하여 이질감 없이 생활 할 수 있도록 하는 의료기기 디자인을 위해, 고도화된 기능성 패션을 편하게 입힌다는 개념적 접근이 필요함. 신체의 일부처럼 느껴지면서 감각의 전달이 용이하면서 가볍고 공기가 잘 통하는 혁신적인 나노소재, 원활한 움직임 지원을 위해 유연하면서도 충격에 견고한 소재의 활용이 필요하며, 신체적/인지적 능력이 부족한 사람들도 쉽게 사용할 수 있도록 단순하고 조작이 쉬운 디자인이 요구됨.

LIFE VALUE CODE

주체 : 실버세대, 장애인	일상생활 주체로서 타인의 도움 없이 주체적으로 살아가기	
기능가치	사용가치	존중가치
인간 생활에 가장 필수적인 신체기능을 보조해 줌.	기존 의료기기보다 쉽고 편리하게 사용가능하며, 외형적으로도 거부감을 덜어줌.	독립적인 존재로 자신감을 부여하고, 환자나 장애를 가진 사람이라는 인식을 전환시킴.
Technology		Industry
의 + 웨어러블 로봇 기술 + 바이오 융합 기술, 복합 감각 기술 전자 + 복합 감각 기술, 인터넷 검색 엔진		의 + 전자, 운송, 의료산업

기존 신체 보조 기기들이 의학 분야 중심이었다면, 기술의 융합화로 인체공학적으로 더욱 정교하고 편리한 디자인으로의 전환이 이루어지고 있음. 패션산업, 전자산업, 1인 이동 수단 중심의 분야에서 접근이 필요하며, 이로 인해 기존 산업과 의료분야의 경계가 무너지는 융합형 의료 기기들과 서비스 디자인의 결합으로 행복 가치를 높여줄 것으로 보임.

CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 自

생활 속 가치 찾기

일상생활 속 질병에 대한 관리와 예방

아이와 임산부: 영양보조와 관리

미래 노인세대 : 젊음 유지하기

쉽고 빠른 개인의 건강진단과 건강정보 전달



Dialog, Artefact

디자인 스튜디오 아티팩트는 노인과 몸이 불편한 사람들을 대상으로 실시간 모니터링과 발작을 예측해주는 웨어러블 기기를 개발함. 애플과 연동되며 커브 형태로 신체에 붙이면 바이오메트릭과 환경감지 센서가 작동되어 사용자의 상태를 알 수 있음. 진동을 통해 약 먹는 시간과 사용자에게 발작 조짐이 보이는 경우 간병인과 가족에게 환자의 상태와 위치를 전달해 줌. 또한, 모션 인식이 가능하여 긴급 시에 패치 부분을 째면 911에 자동 신고되며 두 번 탭 하면 자신의 현재 발작 상태를 체크할 수 있음.

출처 : artefactgroup.com



Smart Diapers

픽시 사이언티픽은 요로 감염증을 확인할 수 있는 스마트 기저귀를 선보임. 기저귀는 요로 감염증을 진단할 수 있는 색깔 스트랩과 QR 코드가 인쇄되어 있으며 스트랩은 수분, 단백질, 박테리아를 감지할 수 있어 탈수증과 신장 질환 감염 여부도 확인할 수 있음. 스마트 다이퍼 앱은 알고리즘을 이용해 색깔 스트랩을 분석하여 아이의 건강 상태를 알려주며 소아과 의사와 정보의 공유가 가능함. 기저귀를 갈 때마다 QR코드를 찍어 아이의 건강상태를 확인할 수 있음.

출처 : pixiescientific.com / yancodesign.com

CONVERGENCE CODE

쉽게 부착하고 판독할 수 있는 정보 전달 의료기기 디자인.

신체의 일부처럼 느껴지는, 의료기기처럼 보이지 않은, 위급사항을 알려주는 (심장마비, 응급상황), 개인의 건강과 감정을 인지하고 반응하는

얇고 가벼운, 사람 피부와 같은, 자유로운 변형(모듈)
조작하기 쉬운(UI), 심플한 디스플레이, 탈 부착이 가능한, 모바일과 연동이 가능한 읽기 쉬운 직관적 정보, 알림 기능, 실시간 모니터링

옷과 시계와 같은 생활용품들과 결합되어 의료기기처럼 인식되지 않고, 가볍고 간편한 활용성을 구현하는 것이 중요함. 위급상황 시에 정확한 건강정보가 신속하게 전달되게 하기 위해 하이테크가 적용된 소재의 활용이 요구되며, 신체 부착 시 피부와 이질감 없도록 얇고 부드러운 표면을 구현해야 함. 위급 시 사용자와 타인에게 모두 간편한 조작을 위한 UI 디자인이 요구됨.

LIFE VALUE CODE

주체 : 실버세대, 장애인, 영 유아와 보호자

생활 속 질병관리 예방과 정확한 건강정보 전달로 일상생활의 편의성을 도모함.

기능가치	사용가치	존중가치
인간 생활에 가장 필수적인 신체의 건강 상태를 관리해주는 기능	기존 의료기기보다 쉽고 편리하게 사용 가능하며, 외형적으로도 거부감을 덜어줌.	의사소통에 어려움이 있는 영 유아나 몸이 불편한 사람들이 자신의 상황을 타인에게 전달 가능함.
Technology		Industry
의 + 웨어러블, 복합 감각 기술, 모바일 App 의 + 전자 + QR 코드, 웨어러블 기술		의 + 전자, 의료산업,

몸이 불편한 사람들을 지원해주는 의료분야의 디자인들이 웨어러블, 센서, 복합감각기술의 발전으로 패션과 전자 제품에 융합되어 새로운 제품과 의료 서비스 디자인의 모습으로 나타나고 있음. 모바일과 연계된 패치, QR코드 등의 활용을 통하여 사용자의 건강상태에 대한 정확한 모니터링과 정보전달의 한계를 지원해 주어 스스로 건강관리가 가능하도록 함.

CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 自

생활 속 가치 찾기

노인세대 : 삶의 주체로 거듭나기

노인세대 : 건강한 가정생활을 위한 세심한 배려

신체적 장애에 구애 없는 독립적인 가정환경 구현



Chopchop, Dirkbiotto

산업디자이너인 더크 비오토가 만든 '츨츨키킨'은 사용자를 배려하여 만들어진 이동식 키친 가구로, 특히 몸이 불편한 사람들을 위해서 고려하여 만들어진 유니버설 디자인 임. 야채를 자르거나 갈 수 있는 강판과 칼이 탑재되어 있어 위험한 도구를 사용하지 않고 조리할 수 있고, 벽면은 모듈화되어 있어 사용자가 원하는 위치에 도구를 정렬해놓을 수 있음. 조리대를 나무로 만들었기 때문에 재료를 자를 때 도마가 따로 필요하지 않으며, 기울어진 싱크대 위에는 설거지 이후에 식기들을 건조시킬 수 있음.

출처 : www.dirkbiotto.com



Paul's Kettle, Enabled By Design

커피를 좋아하지만, 팔꿈치 아래부터 손이 없어 커피를 즐기기가 힘든 폴 카터(Paul Carter)를 위한 편리한 디자인 프로젝트가 실행됨. 인에이블드 바이 디자인(Enabled By Design)은 3D 스캐닝을 통해 신체 부위의 정확한 상태를 측정하고, 개인의 몸에 맞춰 사용할 수 있는 3D 프린팅 제품을 기획함. 그 후 폴이 어떤 방식으로 주전자를 사용하는지 관찰한 후, 그가 가장 쉽게 쓸 수 있는 커피포트의 형태를 구현해 냄.

출처 : enabledbydesign.org

CONVERGENCE CODE

타인의 도움 없이 스스로 편리하게 사용할 수 있도록 제작된 생활용품 디자인

3D 프린팅으로 몸이 불편한 사람들을 고려하여 제작된 개인 맞춤 가전제품. 유니버설 디자인으로 불편함이 제거됨

공간과 조화를 이루는, 개인 맞춤 형태, 가벼운, 촉감이 부드러운, 견고하면서도 유연한, 조작하기 쉬운, 자연적인 느낌이 적용된, 위험요소의 최소화, 이동이 가능한, 올 인원 기능, 변형이 가능함(공간 효율성이 높음),

가사활동 시 사용되는 생활용품들이 신체적인 움직임이 불편한 사용자의 상태를 고려하여, 그들의 동선과 움직임을 세심하게 배려한 서비스 디자인으로 재 접근되어야 함. 사용빈도가 높고 인체에 닿는 부분들이 많기 때문에 촉감이 부드러우며 충격에 견고한 소재의 활용이 필요하며, 실내 공간에 지속적으로 노출되어 있기 때문에 일상 공간과의 조화로움을 고려해야 함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 실버세대, 장애인

일상생활 주체로서 타인의 도움 없이 주체적으로 살아가기

기능가치	사용가치	존중가치
인간의 생존과 생활에 가장 필수적인 신체기능을 보조해 줌	기존의 생활용품 보다 쉽고 편리하게 사용할 수 있도록 보완해 줌.	독립적인 존재로 자신감을 부여하고, 환자나 장애를 가진 사람이라는 인식을 감소시킴
Technology		Industry
주 + 3D 스캐닝, 개인 맞춤화, 모듈화 기법		주 + 전자, 서비스디자인

일반인들을 고려하여 제작되었던 일률적이었던 디자인 제품들이 전자산업의 발전으로 3D 스캐닝 기술을 통하여 개인의 신체에 대한 정확한 측정이 가능해지면서 그 데이터를 기반으로 하여 완벽하게 사용자에게 맞춤화된 유니버설 디자인으로서의 접근이 가능해지고 있음. 이는 3D 프린팅으로 생활용품을 제작하며 몸이 불편한 이들이 일상에서 겪는 불편함과 다양하고 세밀한 니즈의 해결이 가능해지고 있으며 사용자를 고려한 모듈화 기법을 통하여 더욱 인체공학적이고 정교해진 제품과 서비스 디자인들이 확산될 것으로 보임.

CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 自

생활 속 가치 찾기

아이와 임산부 : 영양 보조와 관리

쉽고 정확한 영양섭취와 관리지원



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 등록하면 RFID 센서가 달린 스마트 기기와 그릇을 지급 받고, 임신 기간 자신과 태아의 체중과 영양 상태 등을 통합적으로 관리할 수 있음
출처 : cargocollective.com



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

디자이너 아디아노 퓨라도와 영양사 가브리엘라 비제리는 7세부터 10세 사이 아이들에게 건강하고 균형 잡힌 식단을 제공하기 위하여 미우 퍼즐 게임판을 건강에 따른 필수 영양소를 색상과 퍼즐 모양에 맞게 디자인함. 아이들이 자신이 먹은 음식에 해당하는 퍼즐을 선택해 보드 위에 붙이면 어떤 영양소가 부족한지 혹은 과다 섭취됐는지 직관적으로 알 수 있게 하여 균형 잡힌 식단 관리가 가능하도록 함.

출처 : www.meudiaalimentar.com

CONVERGENCE CODE

건강 상태를 알려주는 생활용품 디자인. 올바른 건강습관을 도와주는 서비스 디자인.

정확한 건강정보를 제공하는, 바른 건강 습관을 유지할 수 있도록 도와주는, 놀이를 통해 즐겁게 건강관리를 할 수 있는(Gamification) 제품 또는 기기

가벼운, 조작하기 쉬운(UI), 모바일과 연동이 가능한, 개인 맞춤 된, 방수가 가능한, 친환경 소재의, 개인의 건강 상태를 인지하고 반응이 가능한, 다른 장비를 별도로 필요로 하지 않는, 시각적인 다양한 효과가 가능한,

영양요소가 첨가된 식품 개발도 중요하지만, 영양분이 과잉되거나 부족하지 않도록 균형 잡힌 관리를 실행하도록 지원하는 식기나 앱 등의 디자인에 대한 접근이 더욱 중요해짐. 이에 따라 식품과 전자산업의 기술이 융합되고 있으며 스마트해지는 관리 서비스 디자인이 필요해짐. 편리한 사용성과 참여의 적극성을 높이기 위하여 직관적인 디자인과 게임 요소를 적용하고, 특히 어린이, 영 유아들을 위하여 그들의 눈높이에 맞게 조작이 쉬운 UI 디자인이 중요함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 임산부, 영 유아, 어린이

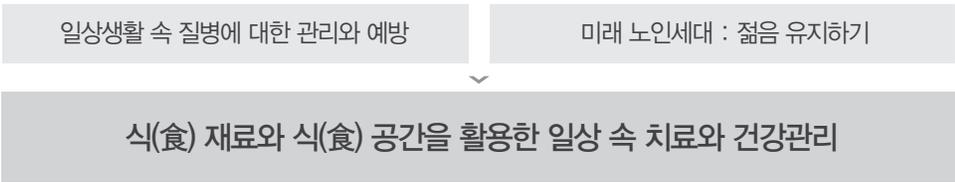
건강생활 위한 음식의 영양섭취에 관하여 주체적으로, 즐겁게 관리하기

기능가치	사용가치	존중가치
인간 생활에 가장 필수적인 음식의 영양섭취에 대한 관리와 보조를 해줌.	기존 의료기기보다 쉽고 편리하게 사용 가능하며, 직관적이며 관리가 용이 함.	게임 요소를 적용하여 놀이를 통한 영양관리가 가능하게 함.
Technology		Industry
식 + RFID 센서, 영양관리 디바이스		식 + 전자, 의료산업, 게임산업

일상 속에서 음식을 통한 영양소 섭취 시기, 영양 상태에 관한 모니터링과 관리를 위한 디바이스 또는 스마트 식기 개발이 이루어지고 있음. 식 산업과 전자산업과의 융합으로 기존의 의료산업에서 보였던 환자 중심의 어려운 영양교육 및 관리 시스템들이 더욱 스마트하고 재미있는 형태로 일반인들에게 확산될 것으로 보임.

CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 自

생활 속 가치 찾기



Stanley's Pharmacy, Stanley George

뉴욕에서 운영되고 있는 약국과 카페가 결합한 드레그 카페 스탠리. 서부 해안의 시원함과 동부의 럭셔리 컨셉을 접목 시켜 스토어 내부를 디자인하였고, 웰니스 바를 설치해 건강음료와 관련 서적들을 배치함. 고객들은 약을 구입하고 질병을 치료하는 데 도움이 되는 한방차 생과일 음료와, 두통, 불면증, 알레르기 등을 치료할 수 있는 다양한 음식들을 구매할 수 있음.

출처 : www.stanleyspharmacy.com



Breathe Right with Help from the Earth

디자이너 아디아노 퓨라도와 영양사 가브리엘라 비제리는 7세부터 10세 사이 아이들에게 건강하고 균형 잡힌 식단을 제공하기 위하여 미우 퍼즐 게임판을 건강에 따른 필수 영양소를 색상과 퍼즐 모양에 맞게 디자인함. 아이들이 자신이 먹은 음식에 해당하는 퍼즐을 선택해보드 위에 붙이면 어떤 영양소가 부족한지 혹은 과다 섭취됐는지 직관적으로 알 수 있게 하여 균형 잡힌 식단 관리가 가능하도록 함.

출처 : creativecloseup.com

CONVERGENCE CODE

- 천연재료의 식음료를 통해 치료 가능한 의료 서비스 디자인
- 심리적인 안정을 취할 수 있는 생활 속 디자인. 약과 건강 관리 제품을 감성적으로 접할 수 있는 공간 디자인.
- 자연친화적, 아날로그적인, 천연성분의, 건강 기능을 보유한, 활력을 주는 음료, 약처럼 보이지 않는, 테라피적인 요소(사운드, 아로마 향, 조명), 공기 정화가 되는, 자연에 있는 듯한 온도와 습도, 휴대하기가 편한, 사용이 간편한, 형태의 변형이 가능한

생활 속 질병으로 인한 병원 치료는 과하고 심리적으로 부담감을 줄 수 있으며 자신을 '환자'로 느끼게 하는 부정적인 측면을 가지고 있음. 이러한 부정적인 측면을 긍정적인 측면으로 개선할 수 있도록 다양한 생활 질병 개선에 효과가 높은 자연성분, 테라피 요소(음향, 아로마 향, 조명효과) 등을 재료와 외관 디자인에 적용함으로써 심리적으로 안정감을 주는 힐링 효과가 중요해지고 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 생활질환환자		
자연친화적인 치유로 생활질환 줄이기		
기능가치	사용가치	존중가치
일상 생활질환에 대한 치료 기능을 지원해 줌.	건강 제품 및 약품에 대한 접근성을 높여주어 질병 치료에 대한 이해도를 높여줌.	기존의 화학 치료법 보다 사용자의 경험과 감성적인 가치를 높여주며 외형적으로도 거부감을 덜어줌.
Industry		
식 + 서비스디자인, 제품디자인, 공간디자인, 의료산업, 생활용품 유통		

생활질환에 대하여 병원 치료가 아닌 자연적 치료법을 통하여 좀 더 감각적이면서도 전문적으로 디자인해줄 필요가 보여지고 있음. 생활 속 웰빙을 실천하는 오가닉 컨셉의 카페나 레스토랑의 공간에 생활용품 유통과 의료산업의 융합은 소비자들의 일상에 건강관리 제품과 서비스가 자연스럽게 스며들게 해줄 것이며, 치료기 또한 좀 더 감각적이고 감성적인 접근이 요구됨.

1. CONVERGENCE CODE

- + 自 _____ 1.1 일상 생활 속 신체 기능을 보완하라
- + 動 _____ 1.2 긍정적인 경험을 하도록 자극하라
- + 樂 _____ 1.3 창의적이고 즐거운 경험을 제공하라

OVERVIEW

감성, 동기, 행동을 유발하는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

건강생활

운동에 대한 높은 관심에 비해 낮은 실천
일상에서 실천에 제약이 적고, 가벼운 운동 선호
운동에 대한 부담감이 불러오는 스트레스

02 Design Action + 動

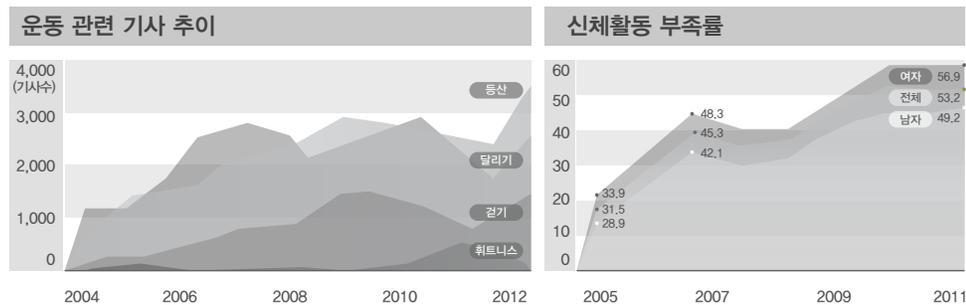
지속적인 운동실천과 관리에 대한 즐거운 동기부여
적극적인 움직임을 자극하는 현실적인 보상 제공
긍정적인 목표와 운동 경험을 공유하게 해주는 스포츠 페스티벌

CONVERGENCE CODE 1.2 생활 속 가치 찾기 + 動

1. 건강생활 _ 운동에 대한 높은 관심에 비해 낮은 실천

2014년 2월 LG 경제 연구소에 올라온 '한국인의 건강 인식 실제보다 과소평가하고 보이는 것 중시한다'라는 보고서의 내용에 따르면, 건강 및 운동에 대한 관심에 비해 실제 운동 실천율은 점점 퇴보하는 경향을 보이고 있다고 한다. 그 내용을 요약하면 다음과 같다.

운동 관련 키워드 별 기사 추이를 살펴보면 달리기, 등산, 걷기 등의 관심도가 지속적으로 높은 것을 알 수 있는데, 과거 중·장년층 위주로 인기를 끌었던 달리기와 등산은 다양한 형태로 융합되며 젊은 층에게도 다가서고 있다. 등산과 러닝이 융합된 형태인 트레일 러닝(Trail Running), 코스 길이를 줄이고 페스티벌 형태로 진행한 마라톤 대회(예: 마라톤과 전자음악을 결합한 파티 형태의 EDM 5K Run) 등을 예로 들 수 있다. 걷기, 달리기, 등산 열풍은 아웃도어 패션에 대한 수요 증대로 이어져 운동남, 운동녀(운동화 신은 도시 남녀) 같은 신조어가 만들어지기도 했다. 예전에 등산화, 러닝화로 양분되던 스포츠 신발은 워킹화, 트레일 워킹화, 하이킹화 등 다양한 이름과 기능을 내세우며 시장 확대에 나서고 있다. 그러나 한 가지 주목해야 하는 사실은, 건강 및 운동에 대한 관심에 비해 실제 우리의 운동 실천율은 그리 높지 않고, 심지어 시간이 지날수록 점점 더 퇴보하는 경향을 보이고 있다는 것이다. 2012 국민 건강영양조사에 의하면 최근 1주일 동안 걷기를 포함한 중등도 이상 신체활동을 실천하지 않은 비율은 53.2%에 달하고 이는 2009년 이후로 지속적으로 증가한 것으로 나타난다.



주 : 제목에 해당 키워드가 포함된 기사 수임

주 : 19세 이상 기준, 최근 1주일 동안 걷기를 포함한 활동을 1회 10분 이상, 1일 총 30분 이상, 주 5일 이상 실천을 하지 않은 사람의 비율

자료 : 2012년 국민건강영양조사 결과 발표 보도자료, 보건복지부, 질병관리본부, 2013. 11

출처 : 한국인의 건강 인식 실제보다 과소평가하고 보이는 것 중시한다, LG경제연구소, 2014, 윤수영

2. 건강생활 _ 일상에서 실천에 제약이 적고, 가벼운 운동 선호

일상 속에서 건강관리를 한다고 한다면 '운동'은 빼놓을 수 없는 관리 활동이다. 그렇다면, 실제 건강생활에서 운동에 대한 인식은 어떤 변화를 보이고 있을까?

대한민국 국민들이 참여하는 생활체육은 어떤 것인지 문화 체육관광부에서 조사한 결과를 살펴보면, 2006년 참여율 1순위는 '등산'이었던데 반해 2012년 1순위는 '걷기'로 변화하였다. 2006년 2순위였던 '축구' 대신 2012년에는 '헬스'가 그 자리를 대신 하고 있고, '수영'과 '자전거'가 뒤를 이어서 새롭게 주요 체육활동으로 등장하였다.

소셜 빅데이터 분석에서도 유사한 결과를 찾아볼 수 있는데, '건강'관련 연관어들 중 취미/여가와 관련된 단어들을 살펴보니, 최근 3년 동안 '체조와 스트레칭'은 지속적으로 2,3 순위에 올라와 있어 걷기보다도 더 실천이 용이한 홈 피트니스에 대한 관심이 높음을 알 수 있다. 그 뒤로, 걷기, 헬스, 조깅과 같은 비교적 환경적 제약이 적고 가볍게 실천할 수 있는 운동 유형들에 관심이 높았다고 나타났다.

생활체육 참여종목 순위					
연도	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
2006	등산	축구	육상/조깅	배드민턴	보디빌딩(헬스)
2012	걷기	보디빌딩(헬스)	등산	수영	자전거

출처 : 문화체육관광부, 「2012 국민생활체육참여실태조사」, 2012

2011-2013 건강 연관어 중 취미/여가 TOP10 소셜 빅데이터 분석						
	2011년 전반	2011년 후반	2012년 전반	2012년 후반	2013년 전반	2013년 후반
1	요리	요리	요리	요리	요리	요리
2	체조, 스트레칭	걷기	체조, 스트레칭	야구	체조, 스트레칭	체조, 스트레칭
3	걷기	체조, 스트레칭	야구	체조, 스트레칭	야구	야구
4	헬스	헬스	걷기	독서	걷기	걷기
5	달리기(조깅)	야구	헬스	헬스	헬스	코리아
6	체온	피부관리	피부관리	걷기	달리기(조깅)	헬스
7	등산	달리기(조깅)	요가	달리기(조깅)	등산	축구
8	요가	체온	등산	체온	요가	체온
9	피부관리	등산	체온	피부관리	체온	청연
10	황금연못	요가	황금연못	등산	피부관리	등산

CONVERGENCE CODE 1.2 생활 속 가치 찾기 + 動

3. 건강생활 _ 운동에 대한 부담감이 불러오는 스트레스

‘운동’을 하면서 우리는 어떠한 감정들을 경험할까?

최근 6개월 동안 소셜 네트워크에 올라온 ‘운동’ 연관이 중 ‘심리’와 관련된 단어들을 순위 별로 분석해 보니, ‘좋다, 도움, 좋은, 효과적’과 같이 모두 긍정적인 심리 단어들이 링크된 가운데 2위에 ‘스트레스’가 올라온 것을 볼 수 있다.

스트레스와 운동에 대한 메시지들을 분석해 보니, 사람들은 스트레스를 해소하고 과해지지 않도록 관리하는데 운동이 매우 중요하며 이러한 목적으로 운동을 하고 있다는 내용들이 많았으며, 실제 운동을 마치고 나니 스트레스가 풀리고 기분이 좋다는 내용들이 다수였다. 운동을 신체 건강 뿐 아니라 매일매일의 스트레스로 인해 해칠 수 있는 정신적 건강을 챙기기 위한 목적으로 하는 것도 중요한 이유였다. 같은 기간에 ‘스트레스’라는 단어를 중심으로 취미/여가 연관어를 소셜 데이터에서 분석해 본 결과, 스트레칭, 걷기, 요가, 헬스, 체조와 같은 가벼운 운동들이 스트레스 관리를 위한 주요 활동들이라는 결과가 나왔다.

몸 건강을 챙기고 스트레스를 해소하기 위한 목적으로 실행하는 ‘운동’과 관련된 감정을 깊이 들여다보면, 이면에는 운동 때문에 스트레스를 받고 있다는 현실을 발견할 수 있다. 최근 6개월 동안의 소셜 데이터에서 ‘운동’ 연관이 분석 결과를 긍정/부정어 중심으로 다시 보면, ‘스트레스’와 함께 ‘힘들다’라는 단어가 부정어로 발견되었다.

부정적인 연관어를 담고 있는 메시지들을 자세히 보면, 운동을 해야 한다는 의무감은 드는데 현실적으로 실천이 힘들어 받는 스트레스가 해소가 안되고 더 쌓이는 것, 운동을 하려고 생각만 해도 부담감이 짜증이 난다는 내용들이다. 운동의 장점은 너무나 잘 알지만, 운동을 즐기지는 못하는 사람들에게 의무감과 부담감이 얼마나 스트레스가 되는지 잘 보여주고 있다. 그래서 스트레스 받으면서 하는 운동은 효과가 없으니 즐겁게 할 수 있는 종목을 하자라는 의견을 내비치는 메시지들도 눈에 띈다. 건강생활 만족도를 높여주는 규칙적인 운동을 실행하는데 가장 큰 적은 운동에 대한 과도한 의무감과 부담감일 수도 있다는 점을 주목하고, 행복의 가치를 제공할 수 있는 운동 관련 디자인에 관심을 가져야 할 것이다.

2013. 10 - 2014. 03 운동 연관이 중 심리 TOP5 소셜 빅데이터 분석			2013. 10 - 2014. 03 스트레스 연관이 중 취미/여가 TOP9 소셜 빅데이터 분석		
운동	1	좋다	스트레스	1	피부관리
	2	스트레스		2	스트레칭
	3	도움		3	걷기
	4	좋은		4	체온
	5	효과적		5	요가
				6	헬스
				7	독서
				8	체조
				9	외출

2013.10 - 2014. 03 운동 연관이 중 긍/부정어 각각 TOP10 소셜 빅데이터 분석

공부도 해야되고 운동도 해야되고 스트레스 이빠이다ㅠㅠ

복근이고 뭐고 동글동글하게 살까봐 운동때문에 빅 스트레스

한국 있을 때 체력 관리 좀 하라고 억지로 운동 다녔다가 스트레스만 더 받았어요

나 운동부족 같은데 조금 운동했다고 배아파 ㅋㅋㅋㅋ

리트윗 완전 동감! 일단 운동하러 나가야해. 요즘 운동해야지, 해야지, 해야되는데, 해야되는데. 이생각으로 스트레스 더 받고 결국 운동은 케녕 방비덕과 한 몸이 된 니를 보면 스스로가 한심해짐. 악순환의 연속ㅠㅠ

나에게 맞는 스트레스 해소방법 알고싶다. 현재 알고있는건 운동하거나 쇼핑하거나 둘 중 하나인데 쇼핑은 못하고 운동은 하려하면 짜증난다

스트레스 받으며 하는 운동은 하나하나. 뭐든 즐겁게 무리없이 적당히 하는게 좋은거 같아요.

CONVERGENCE CODE 1.2 DESIGN ACTION + 動

“긍정적인 활동” 을 자극하라!!

지속적인 운동실천
과 관리에 대한
즐거움 동기부여



적극적인 움직임을
자극하는 현실적인
보상 제공



긍정적인 목표와
운동 경험을
공유하게 해주는
스포츠 페스티벌



지속적인 운동실천과 관리에
대한 즐거운 동기부여

적극적인 움직임을 자극하는
현실적인 보상 제공

긍정적인 목표와
운동 경험을 공유하게 해주는
스포츠 페스티벌

HUMAN VALUE

존중가치	존중가치	존중가치
유희가치	유희가치	유희가치
감성가치	감성가치	감성가치
사회가치	사회가치	사회가치
사용가치	사용가치	사용가치
기능가치	기능가치	기능가치
경제가치	경제가치	경제가치

INDUSTRY

의	의	의
식	식	식
주	주	주
전자	전자	전자
운송	운송	운송

TECHNOLOGY

웨어러블, 모바일 App	모바일 App	LED 기술
	트래킹기술	

CONVERGENCE CODE 1.2 DESIGN ACTION + 動

생활 속 가치 찾기

운동에 대한 높은 관심에 비해 낮은 실천

일상에서 실천에 제약이 적고, 가벼운 운동 선호

운동에 대한 부담감이 불러오는 스트레스

지속적인 운동실천과 관리에 대한 즐거운 동기부여



Wii Fit Meter, Nintendo

닌텐도는 위 팻 유티와 함께 휴대용 운동량 측정기, 핏미터를 선보임. 핏미터는 일상생활의 운동량에 대한 칼로리 소비량, 걸음 수, 고도, 신진대사율 등을 측정해 주는 헬스 케어 액세서리이며 위유티와 3축 가속도계가 포함되어 있으며 사용자는 위유티 게임 속에서 등산 및 트래킹 코스 등을 선택하여 집안 및 야외 활동 시 운동을 마치 게임처럼 즐기면서 사용하는 방식임. 또한, 핏미터 끼리는 서로에 데이터를 주고받으며 경쟁심을 유발하여 운동에 동기부여를 줌.

출처 : wiifit.nintendo.com



Skulpt Aim, Skulpt

스컬프트에임은 체지방률 MQ(Muscle Quality)을 측정해 주는 포터블 기기로서 측정하고자 하는 신체 부위에 가져다 대면 몇 초안에 체지방률과 근육 정도를 판단하는 데이터를 디스플레이로 확인할 수 있음. 데이터는 블루투스를 기반으로 스마트폰으로 전송되며 사용자의 신체발달 상황을 시각적으로 확인하고 피트니스에 대한 조언을 받을 수 있으며, 운동 목표에 대한 동기부여와 계획에 도움을 받을 수 있음.

출처 : skulpt.me

CONVERGENCE CODE

재미있게 건강관리를 할 수 있는 의료기기.

운동 시 부담 없이 착용 가능한, 의료기기처럼 보이지 않은, 즐겁게 건강생활(운동 스케줄) 체계적으로 할 수 있도록 도와주는,

재미있는 직관적 정보, 활동량이 많은 사람을 위한, 휴대가 편리한, 미니멀리즘한, 유티 있는 인터페이스, 개인비서처럼 스케줄을 알려주는, 정보의 공유가 쉬운, 음성인식이 가능한, 견고하면서도 유연한, 조작하기 쉬운(U), 심플한 디스플레이, 탈 부착이 가능한, 모바일과 연동이 가능한, 읽기 쉬운 직관적 정보, 알림 기능.

과거 운동선수들의 건강과 체력관리를 위해 적용되었던 정확한 데이터 활용이 이제는 일반인들도 접할 수 있도록 확산되어가고 있음. 사용자의 철저한 건강관리를 지원해주며 움직임에 부담 없이 착용이 가능한 경량화된 소재와 미니멀한 디자인으로 제작 됨. 또한 운동에 흥미를 유도할 수 있도록 재미있고 직관적인 정보 전달과 신체발달 상황에 대하여 쉽게 인지가 가능하며 조작이 간편한 인터페이스의 구현이 중요해지고 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 청 장년층, 실버 세대

스스로 건강관리에 대한 즐거운 생활습관에 대한 활동 실행하기

기능가치	유희가치
정확한 데이터를 활용한 건강관리와 스마트 기기를 통한 운동프로그램으로 피트니스 전문가의 도움 없이도 운동관리가 가능 함.	직관적이고 유티 있는 인터페이스로 운동에 부담 없이 즐겁게 건강관리를 경험하게 해줌

Technology	Industry
전자 + 웨어러블, 소셜네트워크 전자 + 모바일 App	전자, 의료산업, 게임산업

꾸준한 체력관리를 위한 행위들은 자칫 지루해질 수 있음. 이러한 부분을 보완하기 위하여 게임산업과 소셜 네트워크 활동을 함께 결합하면서 나 혼자서 지루하게 하는 운동이 아닌 여러 사람과의 정보 공유 및 경쟁심 유발까지 마치 게임을 즐기는 것처럼 활용할 수 있게 해줌. 신체의 건강 상태를 모바일 App과 같은 스마트 기기를 사용하여 시각적으로 바로 확인할 수 있게 해주며 운동을 하고 싶은 동기부여를 제공해 주고 있음.

CONVERGENCE CODE 1.2 DESIGN ACTION + 動

생활 속 가치 찾기

운동에 대한 높은 관심에 비해 낮은 실천

운동에 대한 부담감이 불러오는 스트레스

적극적인 움직임을 자극하는 현실적인 보상 제공



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. 고객들이 원하면 직접 제작에 참여할 수 있으며 재료들은 로컬푸드를 사용하고 있음.

출처 : www.peddlerscreamery.com

Activity, Alfa-Bank & 42Agency

러시아의 알파 은행은 42에이전시와 협업하여 피트니스 트래커를 사용한 액티비티 플랫폼을 선보임. 1미터 또는 한 걸음을 뛰었을 때 보통 예금의 예치된 돈 중에서, 1에서 50센트 사이 가량의 돈이 고금리 통장으로 이체됨. 고금리는 연이율 약 6% 정도로 상정됨. 운동량 측정은 조본(Jawbone), 런키퍼(RunKeeper), 핏빗(Fitbit) 등 상용 어플리케이션 내지는 트래커(Tracker)로 연동함. 은행은 돈의 가치보다 고객의 삶, 건강을 위해 고객을 움직이게 만들고, 활동적인 라이프 스타일을 도모하면서 헬스 케어 보상 서비스를 제공해 줌.

출처 : activity.alfabank.ru



CONVERGENCE CODE

건강한 신체활동을 위한 운동을 제공하는 서비스 디자인.

신체 건강관리와 금전적인 보상을 제공하는

친환경적인 방식으로, 금전적인 보상이 있는, 성취감 있는, 참여가 간편한, 활동량이 적은 사람을 위한, 조작이 편리한 인터페이스,

바쁜 도시공간에서 움직임이 적은 현대인들에게 적극적인 건강관리를 가능하도록 하기 위해서는 매력적인 동기부여와 다양한 피드백을 연결해주는 요소가 필요할 것임. 이와 같은 건강관리를 위한 움직임의 계기는 다양한 보상으로 이어지는데 심리적으로는 성취감과 즐거움 그리고 효율적인 친환경에너지 충전, 금전적인 보상까지 연결 됨. 언제 어디서든 쉽게 사용할 수 있도록 조작이 간편한 인터페이스로 된 제품과 서비스 디자인이 필요 함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 움직임이 적은 도심 생활자

운동에 대한 즉각적이고 확고한 동기부여를 통해 적극적으로 참여하기

경제가치	유희가치
운동을 할 때마다 건강관리는 물론 금전적 보상과 심리적인 성취감을 얻게 됨	성취감과 금전적 보상과 같은 동기부여로 인하여 즐기며 건강관리를 할 수 있게 해줌.
Technology	
식 + 전자, 트래킹 기술, 모바일 App	
Industry	
운송, 전자, 금융 서비스 의료산업,	

적극적인 건강관리가 가능하도록 하기 위해서는 그에 따르는 성취감, 보상, 즐거움과 같은 동기와 피드백이 필요함. 이러한 부분을 충족하기 위하여 전자산업, 게임, 운송, 금융 서비스와 같은 다양한 산업 간의 융합을 통하여 적절한 동기부여를 제공해 주는 제품과 서비스 디자인의 접근이 필요할 것 임.

CONVERGENCE CODE 1.2 DESIGN ACTION + 動

생활 속 가치 찾기

운동에 대한 높은 관심에 비해 낮은 실천

운동에 대한 부담감이 불러오는 스트레스

긍정적인 목표와 운동 경험을 공유하게 해주는 스포츠 페스티벌



Wing for Life World Run

자선 재단인 wings 포 라이프에서 주관하는 세계 최대 규모의 국제 자선 달리기 대회인 Wing for Life World Run는 세계 37개 지역에서 참가자 전원이 같은 시각에 출발하여 달리는 새로운 형식의 글로벌 러닝 대회임. 달리지 못하는 이들을 위해 전 세계 참가자들이 연합하여 달리는 자선 행사로, 대회 수익금 전액은 척수 손상 치료법 연구를 위해 윈스포 라이프 재단에 기탁되는 방식임.

출처 : www.wingsforlifeworldrun.com



Electric Run

일렉트릭 런은 야간에 발광 및 형광 물질을 몸에 걸치고 일렉트릭 음악을 들으며 달리는 신개념의 러닝 이벤트로써 참가자들은 다양한 네온 불빛과 음악을 즐기고, 춤을 추면서 마라톤을 달리는 방식. 코스가 5km로 마라톤 초보자도 쉽게 도전 가능하며 밤 문화와 LED 조명과 달리기 가 결합되어 누구나 부담 없이 즐길 수 있는 페스티벌.

출처 : electricrun.ie/

CONVERGENCE CODE

좋은 목적(기부)을 공유하고, 함께 즐기는 운동을 지원하는 프로모션

함께 즐기는 축제 같은, 운동과 함께 나눔을 실천하는

활동량이 많은 사람을 위한, 의미 있는 행위와 결합된, 여러 사람과 함께 하는, 따뜻하게 상호작용하는, 스타일리쉬한, 시각적인 즐거움을 제공하는, 페스티벌적인

건강한 신체 관리를 위하여 개인들이 참여하던 스포츠 활동들이 공공기관과 스포츠 패션 브랜드, 엔터테인먼트적 요소 등과 융합되며 여러 사람들과 함께 즐길 수 있는 의미 있는 페스티벌적인 성향을 가진 신개념적인 모습으로 상호 간의 교류와 여가생활을 활동적으로 즐길 수 있는 모습으로 나타나며, 건강관리는 물론, 자선활동, 도심 속의 새로운 여가문화의 하나로 자리 잡아지고 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 스포츠에 관심이 많은 청 장년층

신개념 스포츠 활동 즐기

경제가치	유희가치	감성가치
스포츠 활동을 통하여 다양한 사람들과 함께 사회적인 나눔(기부, 자선행사) 활동을 행함.	건강관리와 함께 다양한 문화와 엔터테인먼트 활동을 즐길 수 있음.	LED 액세서리를 활용하여 인터랙티브한 시각적 효과를 더하여 감각적으로 즐길 수 있게 해줌.
Technology		Industry
LED 기술		운송산업, 엔터테인먼트, 자선재단, 스포츠 패션, 서비스 디자인

기존의 활동에서 좀 더 발전하여 외부공간에서 스포츠를 통하여 개인의 건강관리는 물론 문화적 경험, 엔터테인먼트 및 자선 행사까지 참여할 수 있는 경험을 제공받을 수 있도록 엔터테인먼트, 자선재단, 운송 산업 등과 융합되어 제품과 서비스 디자인으로 갖추어 새로운 경험을 제공해주고 있음.

1. CONVERGENCE CODE

- + 自 _____ 1.1 일상 생활 속 신체 기능을 보완하라
- + 動 _____ 1.2 긍정적인 경험을 하도록 자극하라
- + 樂 _____ 1.3 창의적이고 즐거운 경험을 제공하라

OVERVIEW

창조적 활동을 즐기게 해주는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

일과 여가생활

즐기는 여가 생활 추구

창의적 만들기 놀이 선호

가족과 공감대를 형성할 수 있는 여가 선호

가정생활

홈 카페 홈메이드

가정용 3D 프린팅 관심

02 Design Action + 樂

기존의 것을 새롭게 즐기는 창조적 만들기 경험 제공

가족이 함께 즐기는 창조활동 지원

감각요소를 활용한 새로운 놀이경험 제공

CONVERGENCE CODE 1.3 생활 속 가치 찾기 + 樂

1. 일과 여가생활 _ 즐기는 여가 생활 추구, 창의적 만들기 놀이 선호

	2011년 전반	2011년 후반	2012년 전반	2012년 후반	2013년 전반	2013년 후반
1	생활	생활	생활	생활	생활	생활
2	문화	문화	문화	청소년	문화	활동
3	사회	사회	활동	문화	활동	문화
4	교육	활동	교육	교육	사회	게임
5	활동	지역	사회	사회	휴식	공부
6	가족	교육	가족	공부	교육	즐기다
7	시설	프로그램	지역	운동	즐기다	가족
8	지역	시설	건강	활동	가족	사회
9	건강	복지	청소년	한국	시설	시설
10	즐기다	가족	운동	가족	게임	휴식
11	프로그램	대상	프로그램	시설	운동	학생
12	공간	경제	시설	게임	지역	교육
13	대상	건강	즐기다	프로그램	건강	지역
14	서비스	서비스	가정	즐기다	프로그램	건강
15	운동	환경	삼	여가부	취미	취미
16	기회	기회	대상	지역	공간	공간
17	경제	노인	공간	대상	데이트	엄마
18	취미	즐기다	게임	스포츠	서울	운동
19	환경	지원	취미	건강	대상	프로그램
20	사업	목차	환경	시청	사업	아이

2000년대 들어서 주 5일 근무제가 도입되고 웰빙 트렌드가 확산되면서 한국인의 여가생활은 양적, 질적으로 많은 발전이 있었다. 특히 최근 소비 트렌드가 소유에서 공유와 경험 중심으로 진화하면서, 인생에서 의미 있는 경험을 추구하는 여가생활에 더욱 이목이 집중되고 있다.

소셜 빅데이터를 통해 한국인의 여가에 대한 최근의 인식 변화를 살펴보면, 적극적으로 배우고 즐기는 여가의 인식 변화를 엿볼 수 있다. 2011년에서 2013년까지 3년 동안 '여가' 연관어들을 분석해본 결과, '교육', '공부'와 같은 배움을 중심으로 하는 자기 계발 형 여가가 지속적으로 중요하게 인식되고 있었으며, 주목해 볼 점은 '즐기다'라는 동사가 점차 높은 순위의 연관어로 올라가고 있는 것이다. '즐기다'라는 표현과 잘 어울리는 '취미'라는 연관어도 소폭으로 증가하고 있으며, 특히 '게임'은 2012년 후반 순위에서 처음 올라 급속도로 상승하고 있다. 모바일을 활용한 일상의 여가활동들이 증가하면서 이동시간 틈틈이, 다른 여가와 동시에 실행할 수도 있어 여가에서 중요한 활동으로 성장하고 있는 것으로 보인다.

2030 세대 직업관 인식

'여가와 자유시간'이 일의 가치인가? (5점 만점)

Y세대 21-36세 4.27(2위)

X세대 37-48세 4.09(2위)

베이비부머 49-58세 3.91(4위)

()는 직업가치 9개 중 응답점수 순위

출처 : 세대별 일의 가치를 통해 본 의미 및 역할, 한국노동연구원, 2013

또한, 젊은 세대를 중심으로 여가 자체가 인생의 큰 목적이자 삶의 의미가 되어가고 있는 변화도 감지되고 있다. 한국노동연구원에서 발표한 '세대별 일의 가치를 통해 본 의미 및 역할'이라는 보고서에서는 직업의 가치를 묻는 9개 설문 항목 중 모든 세대가 '즐거움과 재미를 느끼는 것'을 1위로 꼽았지만, 다음 순위들에서 차이가 컸다.

X세대와 Y세대가 '여가와 자유시간을 갖는 것'을 두 번째로 꼽은 반면 베이비부머들은 '다른 사람의 인정과 존경을 받는 것'을 2위로 선택했다.

즐거고 배우는 적극적인 여가에 대한 인식이 높아지는 만큼, 스스로 무언가를 새롭게 만들어 내는 창조활동이 확산되고 있다. 최근 짧은 시간에 간단하게 새로운 요리를 창조하고 같이 공유하는 모디슈머(Modisumer)들의 요리 놀이가 열풍을 일으키고 있는데, 모디슈머가 확산될 수 있었던 것은 쉽고 빠르게 즐길 수 있다는 데 기인한다. 여가를 즐기려는 인식은 높아졌지만, 충분히 즐기기에 현실적으로 시간적 금전적 제약이 존재하기 마련이다. 시장조사 전문기관 엠브레인트렌드모니터가 나만의 레시피 요리를 만들어 본 경험이 있는 전국 만 19세 이상 성인 남녀 1,000명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 나만의 레시피 요리의 가장 큰 장점으로는 내가 만든 음식이므로 만든 후 보람을 느낄 수 있다는 점(43.4%, 중복응답)에 이어 짧은 시간을 들여 간단히 만들 수 있다(32.9%)에 대한 응답이 높은 것으로 나타났다.

'나만의 레시피 요리' 관련 설문조사

54.9% 직접 만드는 것이라 맛이 없어도 가치 있다

32.9% 짧은 시간에 간단히 만들 수 있다

74.4% 생각지도 못한 요리가 만들어질 수 있다

53.3% 나만의 레시피를 공유한 경험이 있다

Modisumer
= Modify + Consumer
(수정하다) (소비자)

출처 : 트렌드모니터, www.trendmonitor.co.kr

CONVERGENCE CODE 1.3 생활 속 가치 찾기 +樂

2. 가정생활 _ 홈 카페, 홈메이드

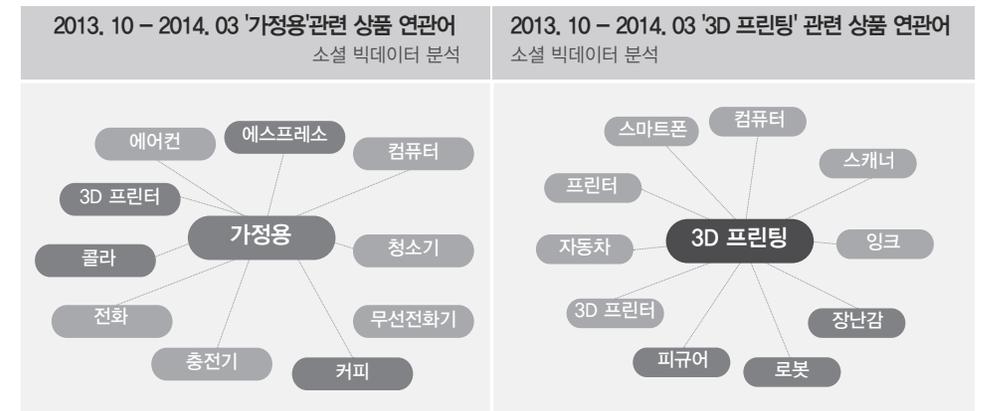


모디슈머처럼 자신만의 레시피로 요리를 즐기는 사람들이 증가하는 현상과 같은 맥락으로 가정에서의 활동도 좀 더 적극적이고 다양하게 변화하고 있다. 어느 지역에 가든 곳곳에서 접할 수 있는 카페 문화가 결합되어 홈 카페를 구현하는 하나의 놀이와 취미활동으로 진화하고 있다. 최근 6개월 동안의 소셜 데이터를 중심으로 '홈 메이드' 상품 연관어를 분석해 본 결과 커피, 우유와 같은 음료와 빵, 쿠키, 치즈, 샐러드와 같이 카페에서 즐기는 디저트 혹은 브런치 메뉴들과 연관된 상품들이었다. '홈 메이드 - 커피' 와 연관된 트위터 메시지를 보면, 우유 거품을 직접 제조해 라떼를 즐기거나, 아이스크림을 곁들인 아포가토를 만들고, 다양한 차를 우유와 섞어 밀크티를 만들어 즐긴다는 내용들로 집에서 만드는 식품 메뉴들이 더욱 디테일해지고 다양해짐을 느낄 수 있다. 홈 카페를 지향하는 니즈는 관련 인테리어 소비로도 이어지고 있는데, 이마트의 3월 한 달 동안 작년 동기 대비 소형 다과 테이블은 31%, 소파 테이블 매출은 259%의 매출 신장을 기록하였다고 한다.

(참고: 연합뉴스, 2014. 03)

가정용 3D 프린팅 관심

에스프레소 기기처럼 외부에서 주로 사용하는 기기나 관련 활동을 가정에서도 해결할 수 있도록 지원하는 다양한 가정용 제품들이 인기를 끌고 있는데, 2011년부터 2013년까지 소셜미디어상에서 '가정'과 연관어를 분석해본 결과 13년도 후반에 새롭게 '가정용'이란 단어가 등장하는 것을 발견할 수 있었다. 최근 6개월간의 소셜미디어상의 '가정용' 관련 상품 연관어 들을 살펴본 결과들을 살펴보니 3D 프린터가 연관어로 등장한 것을 볼 수 있다. 가정용에서 다양한 창조활동을 즐길 수 있도록 해주는 3D 프린팅에 대해 살펴보면, 특히 상품 연관어들에게서 피규어 로봇, 장난감과 같은 작지만 정교한 디테일들이 중요한 장난감들이 포진되어 있어 가정용 3D 프린터는 작은 생활 소품이나 놀이거리들을 시작으로 확산될 가능성이 높아 보인다.



CONVERGENCE CODE 1.3 생활 속 가치 찾기 +樂

3. 일과 여가생활 _ 가족과 공감대를 형성할 수 있는 여가 선호

여가관련 2011~2013 연관어 소셜 빅데이터 분석						
	2011년 전반	2011년 후반	2012년 전반	2012년 후반	2013년 전반	2013년 후반
1	생활	생활	생활	생활	생활	생활
2	문화	문화	문화	청소년	문화	활동
3	사회	사회	활동	문화	활동	문화
4	교육	활동	교육	교육	사회	게임
5	활동	지역	사회	사회	휴식	공부
6	가족	교육	가족	공부	교육	즐거다
7	시설	프로그램	지역	운동	즐거다	가족
8	지역	시설	건강	활동	가족	사회
9	건강	복지	청소년	한국	시설	시설
10	즐거다	가족	운동	가족	게임	휴식
11	프로그램	대상	프로그램	시설	운동	학생
12	공간	경계	시설	게임	지역	교육
13	대상	건강	즐거다	프로그램	건강	지역
14	서비스	서비스	가정	즐거다	프로그램	건강
15	운동	환경	삼	여가부	취미	취미
16	기회	기회	대상	지역	공간	공간
17	경제	노인	공간	대상	데이트	엄마
18	취미	즐거다	게임	스포츠	서울	운동
19	환경	지원	취미	건강	대상	프로그램
20	사업	목차	환경	시청	사업	아이

2011년부터 2013년까지 3년 동안의 소셜 빅데이터를 중심으로 '여가' 연관어들을 20위까지 분석해본 결과, '가족'이라는 연관어는 지속적으로 높은 순위에 올라있는 것을 볼 수 있다. 다양한 위기를 겪으면서 많은 가족들이 해체되기도 했지만 그럴수록 개인들에게 가족의 가치는 더욱 중요하게 여겨지고 있다. 특히 극심한 스트레스를 겪으며 정신적으로 낙담해진 현대인들은 가족과 함께 하면서 위로를 받고 따뜻한 감성으로 치유하고자 하는데 목말라 있으며, 먼 미래의 성공보다는 현재 내 주변의 행복에 충실하자는 가치관이 확산되고 있는 점도 이와 연관되어 있다고 볼 수 있다. 출산율이 낮아지면서 아이 한두 명 정도를 키우는 가정들이 좀 더 나은 교육 경험을 제공해주고자 하는 부모들이 증가한 것도 가족 중심의 여가를 더욱 확산시키고 있다. 예전에는 가족 여가가 단순히 아이들을 놀이동산에 데리고 가는 수준이었다면, 지금은 아이의 교육 차원에서의 외부 활동, 체험활동의 의미가 크다. 소셜 빅데이터 분석에서도 교육, 공부, 학생, 청소년이라는 연관어들이 여가 연관어로 다양하게 분포되어 있는 것을 볼 수 있다.

경기개발연구원에서 2013년 6월 수도권 주민을 대상으로 여가 인식에 대해 조사한 결과를 보면, 가족과 함께 하는 여가에 대한 문제점들을 발견할 수 있다. 가족이 여가활동의 제약요소가 되는지에 대해 26.6%가 '있는 편' 또는 '매우 많다'고 응답하였으며, 전혀 없다는 응답은 15% 안팎이었다. 가족형 여가의 딜레마란 가족 여가의 의무성과 강제성을 의미하며, 실제 선진국들에서 핵가족화로 인해 과도한 가족 중심의 생활방식 및 여가 선택으로 부모들의 여가 만족도는 저하되는 현상을 겪으며 만들어진 용어라고 한다.

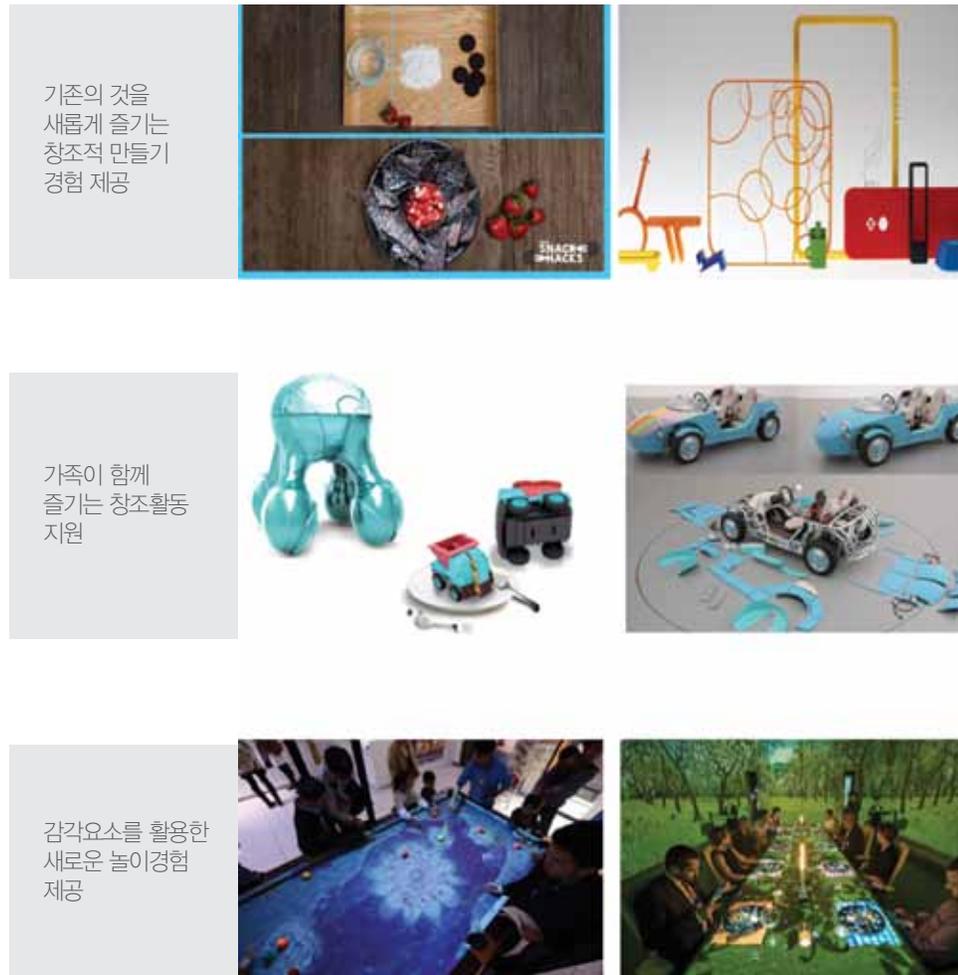
여유시간 증가의 역설이라는 것도 있는데 가부장적 가족관계를 그냥 둔 채 경제논리로 도입된 휴일제로 가족해체 가능성이 높아지는 현상을 의미한다. 부부가 함께 있는 시간이 증가하면서 잠재되어 있던 갈등의 현재화로 이혼율이 급등하기도 하는데, 1994년 독일 볼프스부르크시는 3.5일제가 도입되고 2년 후 이혼율이 60% 급등하였다고 한다. 생활의 변화에 대한 아무런 준비 없이 단순히 시간만 제공하는 것은 놀아보지 못하고, 길 줄 모르는 사람들에게 오히려 무효함, 자기 상실감을 증가시킨다고 한다.

가족형 여가의 딜레마	여유시간 증가의 역설
가족여가의 의무성과 강제성으로 Dumazedier는 'Semi-leisure'라고 정의	가부장적 가족관계를 그냥 둔 채 경제논리로 도입된 휴일제로 가족해체 가능성 증대
Join Kelly는 가족여가는 강제적이지만 사람들이 선호하고, 가장 자유롭지 못하지만 사람들이 아주 소중하게 여긴다고 말할	가족 간 소통부족, 가족 간 유대감 부족으로 늘어난 여가시간 으로 인해 오히려 가정불화 증대
변갈아서 유아를 책임지는 맞벌이 부부를 일컫는 테그팀 커플(Presser, 2003) 등장	부부가 함께 있는 시간 증가하면서 잠재되어 있던 갈등의 현재화로 이혼율 급등
핵가족화로 인한 과도한 가족 중심의 생활방식 및 여가 선택으로 부모들의 여가만족도 저하	놀아보지 못하고, 즐길 줄 몰라서 늘어난 여가시간 으로 인해 무효함, 자기상실감 증가

출처 : 여가 문화의 새로운 트렌드, 경기개발연구원, 2013, 자우석, 이수진, 박경철

CONVERGENCE CODE 1.3 DESIGN ACTION + 樂

“창의적이고 즐거운 활동” 을 제공하라!!



기존의 것을 새롭게 즐기는 창조적 만들기 경험 제공 기존의 것을 새롭게 즐기는 창조적 만들기 경험 제공 감각요소를 활용한 새로운 놀이경험 제공

HUMAN VALUE	존중가치	존중가치	존중가치
	유희가치	유희가치	유희가치
	감성가치	감성가치	감성가치
	사회가치	사회가치	사회가치
	사용가치	사용가치	사용가치
	기능가치	기능가치	기능가치
	경제가치	경제가치	경제가치
INDUSTRY	의	의	의
	식	식	식
	주	주	주
	전자	전자	전자
	운송	운송	운송
TECHNOLOGY	3D 프린팅		키넥트 기술
	3D 프린팅	분자재료	비주얼 프로젝션
		모듈기법	복합 감각 기술
	네트워크(소셜미디어)	나노 기술	App 사운드시스템

CONVERGENCE CODE 1.3 DESIGN ACTION + 樂

생활 속 가치 찾기

창의적 만들기 놀이 선호

가정용 3D 프린팅 관심

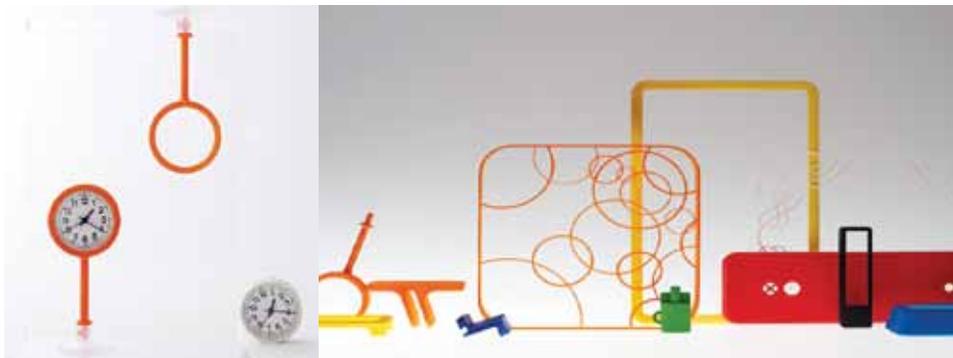
기존의 것을 새롭게 즐기는 창조적 만들기 경험 제공



Oreo Snack Hackers, Oreo

오레오는 다양하게 즐기며 먹을 수 있는 오레오 스낵 해커 캠페인을 선보임. 텀블러와 유튜브 웹 시리즈를 통해 공유할 수 있으며 공개된 동영상에는 유명 요리사들이 오레오를 활용한 자신만의 요리를 선보여 주는 방식을 보여 줌. 오레오를 믹서에 갈아 생닭고기에 입혀 튀긴 치킨 텐더, 토스트에 발라먹는 오레오 잼 등 다양한 방식으로 새로운 음식 문화를 형성함.

출처 : oreo.tumblr.com



Takt Projects, 3D Printing Product

태크트 프로젝트는 가구나 제품의 성격을 바꿀 수 있는 모듈 세트인 3D 프린팅 프로젝트임. 다양한 색깔과 형태로 3D 프린팅된 마감재 모듈로 구성되어 있으며, DIY를 목적으로 사용자가 실생활 패턴에 맞춰서 가구나 제품을 변형해서 사용할 수 있음. 알람 시계가 노란색 모듈을 만나 벽시계로 반투명한 파일박스가 파란 모듈과 연결되어 책꽂이로 완성되는 식. 기성제품을 3D 모듈 하나로 리믹싱하여 새로운 기능을 가진 제품으로 연출할 수 있음.

출처 : www.taktproject.com

CONVERGENCE CODE

기존 제품 사용에 대한 새로운 매뉴얼을 창조하도록 도모하는 마케팅과 디자인

참여하여 즐기게 해주는, 기존 제품을 쉽게 리믹싱 하게 해주는

창조 욕구를 자극하는, 접근이 쉽고 대중적인 소재를 사용하는, 사용과 참여가 쉬운

이케아 해커스는 소비자가 이케아에서 제공되는 DIY 매뉴얼을 깨고 자발적으로 자신의 필요와 취향에 맞게 제품을 완성시키고 그 정보를 공유하는 단체인. 이에 착안하여 사용자의 창의적인 제품 사용과 DIY를 활성화시켜주는 마케팅과 디자인이 등장하고 있음. 기존의 제품을 사용자가 참여하여 새롭게 변화시킬 수 있도록 사용법을 재창조할 수도 있고, 부가적인 옵션제작을 통해 디자인을 변경시킬 수도 있어 3D 프린팅을 활용한 사용자 중심의 다양한 옵션 제작방법도 고려해 볼 필요가 있음. 이러한 마케팅과 디자인은 장기적으로 브랜드에 대한 즐거운 경험으로 애착심을 증대시켜 줄 수 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 적극적인 여가활동을 추구하는 사람들, 창의적인 놀이를 즐기는 10대, 20대

개인의 창의적인 능력을 향상시키면서 즐길 수 있는 여가

경제가치	사용가치	유희가치	존중가치
새로운 제품을 소비하기 보다 기존 제품을 새롭게 사용하게 해주어 경제적 이익이 됨.	어렵게 느낄 수도 있는 신기술을 활용하여 쉽게 DIY를 즐길 수 있도록 지원함.	물건을 단순히 소비 하고 사용하는 것에서 더 재미있게 창의적으로 즐기게 해줌.	직접 새로운 제품을 창조하는 과정에서 자존감을 향상시킴.
Technology			Industry
모듈, 3D프린팅, SNS			식, 주, 전자

3D 프린팅과 모듈이 결합되어 손쉽게 리믹싱과 DIY를 할 수 있도록 한 다양한 패키지 상품 개발이 가능함. 개인 맞춤형할 수 있는 플랫폼을 연계하여 스스로 리믹싱(Remixing)하여 제품 제작을 할 수 있도록 지원해 줌.

CONVERGENCE CODE 1.3 DESIGN ACTION + 樂

생활 속 가치 찾기

창의적 만들기 놀이 선호

가족과 공감대를 형성할 수 있는 여가 선호

가정용 3D 프린팅 관심

가족이 함께 즐기는 창조활동 지원



Atomium

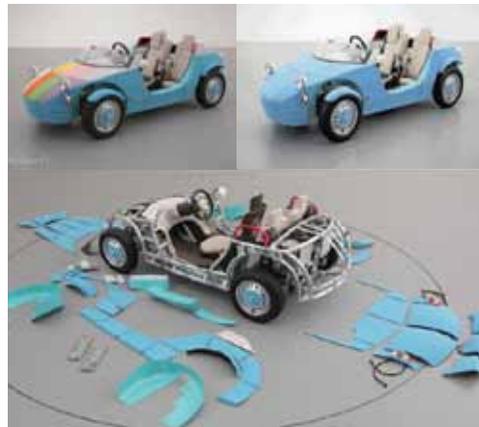
Atomium은 Electrolux Design Lab 준결승 제품. 요리 제작 시에 음식을 만들어주는 3D 프린트기로 음식을 구성하는 분자 재료를 사용하여 가정에서 아이들에게 창의적인 방법으로 원하는 음식의 맛과 색상, 모양을 만들어줄 수 있으며 사용자의 욕구에 따라 다양한 음식을 개발할 수 있음.

출처 : electroluxdesignlab.com

Takt Projects, 3D Printing Product

토요타는 2013 도쿄 토이 쇼에서 어린이를 대상으로 한 컨셉카 카맛테57s를 선보임. 전기 모터 주축으로 튜브 프레임에 57개의 작은 패널을 부착해 조립할 수 있어 다양한 개인화가 가능함. 아이와 부모가 함께 자동차를 만드는 경험을 할 수 있으며 앞쪽 운전석에는 아이가 앉고 바로 뒤편에 부모가 앉아서 운전 기술을 가르칠 수 있음. 어린 시절 가족들과 함께 하는 창조 활동과 유대감 형성의 중요성을 보여주는 사례임.

출처 : www.toyota-global.com



CONVERGENCE CODE

부모 세대와 아이 세대의 니즈를 모두 충족시켜주는 창조 경험 디자인

가족이 함께 참여할 수 있는, 새로운 경험을 제공하는

분자 재료를 사용하는, 3D 프린팅으로 창조하는, 아이와 함께 즐길 수 있는 개인 맞춤형, 실제 탈 수 있는 것을 조립하는, 모듈화된, 퍼즐 형태

가족에 대한 가치가 더욱 중요해지면서 가족 간의 소통, 유대감, 친화력을 증대시킬 수 있는 활동들이 다양한 체험활동, 외부 활동으로 나타나고 있음. 다양한 산업과 3D 프린팅 기술, 모듈 기법, 개인 맞춤형 등과 새롭게 융합된 디자인들이 가족들과 함께 직접 제작에 참여할 수 있는 창의적이고 즐거운 경험을 공유할 수 있게 지원해 줌.

LIFE VALUE CODE

주체 : 아이가 있는 가정, DIY를 즐기는 성인

가족이 함께 새로운 것을 창조하고 경험하는 여가

사회가치	유희가치	존중가치
가족이 같이 만들기에 참여하면서 즐거운 경험을 공유하게 됨.	새로운 기술을 활용한 만들기로 흥미를 유발하며, 만든 것을 가지고 같이 놀이를 즐길 수 있음.	개인의 아이디어와 조립 방식에 따라 새로운 제품을 탄생시킴으로써 자존감을 향상시킴.
Technology		Industry
모듈, 3D 프린팅, 분자 재료		식, 운송, 전자

분자 단위로 분해되고 결합될 수 있는 소재는 3D 프린팅으로 아주 디테일한 부분까지 개인의 아이디어를 이곳저곳으로 창조해 낼 수 있게 도와줌.

CONVERGENCE CODE 1.3 DESIGN ACTION + 樂

생활 속 가치 찾기

즐기는 여가 생활 추구

감각요소를 활용한 새로운 놀이경험 제공



Open Pool

오픈 풀은 사용자에게 새로운 당구 경험을 전해주는 오픈 소스 프로젝트로 프로토타입의 정식 공개는 SXSW의 인터랙티브 어워드에서 노미네이트되고, 킥스타터에서도 펀딩을 시작하였음. 오픈 풀의 구현을 위해서는 두 개의 키넥트와 프로젝터가 필요하며 키넥트는 공의 위치를 파악하며 정보를 기반으로 프로젝터가 움직이는 공들에 비주얼 효과를 내주며 포켓과 충돌 감지기가 있어서 공이 구멍으로 들어갈 때 효과를 줄 수 있음.

출처 : www.openpool.cc

Ultraviolet by Paul Pairet

하루에 열 테이블만 받는 레스토랑 Ultraviolet은 인터넷을 통해서만 예약이 가능하고, 예약이 되면 전용 기사가 손님을 직접 pick-up 하며 레스토랑이 라기보다 공연장에 온 듯한 착각을 일으킬 정도의 경험을 할 수 있는 핫플레이스, 레스토랑을 방문하는 손님들이 시각, 청각, 후각 등 다양한 감각을 느낄 수 있도록 메뉴가 나오는데 매번 신비로운 분위기 속에서 식사를 할 수 있음.

출처 : uvbypp.cc



CONVERGENCE CODE

감각적 요소를 더하여 새로운 경험을 제공하는 디자인

시각적 효과를 극대화시키는, 희소성 있는 경험을 제공하는

프로젝터 영상을 활용하는, 실시간으로 변화하는 비주얼 효과, 움직임에 따라 효과를 극대화시키는, 희소성 있는

증강현실이나 프로젝트 영상으로 다른 인테리어 용품이나 디자인을 더하지 않고 매번 다른 환경을 경험하게 해주는 새로운 공간 디자인이 등장함. 특히 고객에게 새로움을 제공해야 하는 상업공간이나 놀이시설, 스포츠 공간에서 이러한 기술적인 비주얼 효과를 활용하면 감각적이면서도 희소성 있는 공간연출과 경험 제공이 가능함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 새로운 놀이경험을 추구하는 2030세대

기존의 여가활동을 새로운 감성과 놀이로 즐기기

사회가치	감성가치	유희가치
스포츠 및 외식 시간을 함께 즐기는 여가 활동으로 제공하여 특별한 경험을 하게 해줌.	증강현실, 키넥트와 같은 감각적인 경험을 제공해줌.	일상의 여가활동으로 새롭게 즐기는 경험을 제공함.
Technology		Industry
의 + 키넥트, 모션, App, 사운드시스템		전자, 식

사람들이 주로 사용하는 기기나 디자인 요소에 인터랙티브한 비주얼 효과와 모션, 키넥트, 사운드 시스템 등 다양한 기능을 결합해 줌으로써 사용자는 자신이 활용하고 있는 사물과 연동되어 교감을 느낄 수 있으며 새로움과 즐거운 퍼포먼스를 경험할 수 있음.

CONVERGENCE CODE 02

- + 安 _____ 2.1 유해 환경에 대비하라
- + 定 _____ 2.2 디지털 과잉을 해독하라

2. CONVERGENCE CODE

+ 安 _____ 2.1 유해 환경에 대비하라

+ 定 _____ 2.2 디지털 과잉을 해독하라

OVERVIEW

일상 속 잠재된 위험에 대비하는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

일과 여가생활

극한 기후에서의 삶의 질 저하

대기오염으로 인한 실내 환기문제

대기오염으로 공기 정화 제품 관심 증가

건강생활

건강한 식재료와 요리법 관심

유해물질이 제거된 무첨가 식품 선호

가정생활

가정생활에서의 안전 문제와 잠재된 위험 요소들

02 Design Action + 安

극한의 지구 환경에서 지속 가능한 생활 구현

유해성분 감지기능으로 안전한 식(食)생활 구현

공기정화 기능융합으로 쾌적한 생활 환경 구현

위험에 대비하는 안전한 실내공간 구현

CONVERGENCE CODE 2.1 생활 속 가치 찾기 + 安

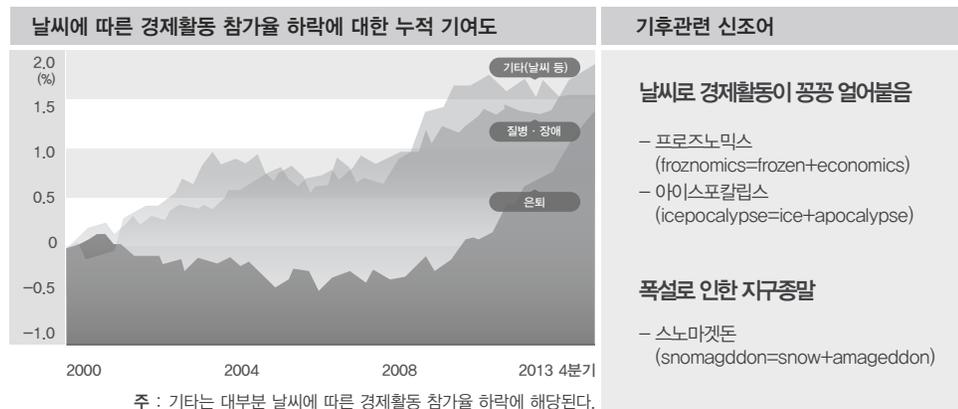
1. 일과 여가생활 _ 극한기후에서의 삶의 질 저하

지구촌 곳곳이 극한기후로 몸살을 앓고 있다. 미국 내륙 지역에는 폭설이 쏟아지는데, 남미에는 기록적인 찜통더위가 이어지고 있다. 유럽은 포근한 겨울 속에 홍수 위험이 커지고, 동남아에는 이례적 한파가 찾아왔다. 한국에도 지난 2월 영동 지방에 기록적인 폭설이 내렸었다. 극한기후로 인해 삶의 터전이 파괴되는 1차적인 피해에서부터, 생산활동이 중지되고, 소비활동이 둔화되는 등 경제활동 참가율에 대한 영향력이 점차 증가하고 있다. 이상기후가 경제에 미치는 영향이 갈수록 커지면서 관련된 신조어가 최근 들어 많이 등장하고 있다. 날씨로 경제활동이 꽁꽁 얼어붙었다는 ‘프로즈노믹스(froznomics=frozen+economics)’와 아이스포칼립스(icepocalypse=ice+apocalypse), 그 중 폭설로 지구 종말이 올 것이라는 스노마갯돈(snomagddon=snow+amagddon) 등이 대표적이다.

서울대와 삼성지구환경연구소의 분석에 따르면, 한국의 국내총생산(GDP)의 52%, 산업의 70~80%가 날씨에 직간접적으로 영향을 받고 있는 것으로 나타났다. 실제로 최근 사람들의 일상에서 날씨 정보가 갖는 중요성은 점차 커지고 있으며, 날씨가 경제와 시장을 움직인다는 말에 이의를 제기할 사람이 없을 정도로 이제는 그 영향이 날이 갈수록 커지고 있는 것이다.

날씨 변화가 극심해지면서, 활동하기 좋은 봄, 가을은 상대적으로 기간이 짧아지고, 여름과 겨울은 길어지고 있다. 게다가 에너지 부족으로 냉난방 기기 사용에 제한을 받게 되면서, 실제 매일의 직장생활에서 겪는 여름철 무더위와 겨울철 추위는 업무 효율성을 떨어뜨리는 주요한 요인이 되어가고 있다. 시장조사업체 엠브레인 이지서베이가 직장인 577명을 대상으로 설문조사 한 결과, ‘업무 효율성이 가장 높은 계절’을 묻는 질문에 65.5%가 ‘가을’을 선택했고, 봄이 29.8%로 뒤를 이었다. 겨울은 2.4%, 여름은 2.3%였다. 또 다른 설문조사에서는 해마다 여름철이면 반복되는 전력 사용 억제 분위기 속에서 직장인 열 명 중 여섯 명 이상은 에어컨이나 선풍기 등을 사용할 때마다 회사 눈치를 보는 것으로 나타났다. 응답자의 63.4%는 “전기를 쓸 때 눈치를 보게 된다”고 답했으며, 전체의 87.4%가 절전 때문에 업무 효율성이 떨어진다고 답하였다고 한다.

최근 6개월간의 소셜 빅데이터를 중심으로 ‘폭염’ 연관어를 ‘취미/여가’ 중심으로 분석해본 결과를 보면, 1위는 날씨정보를 접할 수 있는 뉴스 프로그램이었고, 2위는 ‘비상’이라는 단어로, 폭염관련 날씨 정보에 실시간으로 주의를 기울이고 있는 것으로 분석되었다. 이어서 ‘외출’이 3위, ‘체온’이 4위로 선정되었는데, 외출과 체온에 연관된 폭염 관련 메시지들을 살펴보면 폭염이 심한 날에는 날씨정보와 함께 노약자들은 외출 자체를 자제하라는 독려 메시지들이 많았다.



기후관련 신조어

날씨로 경제활동이 꽁꽁 얼어붙음

- 프로즈노믹스 (froznomics=frozen+economics)
- 아이스포칼립스 (icepocalypse=ice+apocalypse)

폭설로 인한 지구종말

- 스노마갯돈 (snomagddon=snow+amagddon)

업무 효율성이 높은 계절		2013년 4월 - 2014년 9월 폭염 연관어중 취미/여가 TOP5 소셜 빅데이터 분석			
가을	65.5%	NO.	연관어	분류	탐색건수
봄	29.8%	1	SBS뉴스	취미/여가	1,979
겨울	2.4%	2	비상	취미/여가	1,809
여름	2.3%	3	외출	취미/여가	1,274
		4	체온	취미/여가	841
		5	등산	취미/여가	829

출처 : 트렌드 모니터, www.trendmonitor.co.kr

CONVERGENCE CODE 2.1 생활 속 가치 찾기 + 安

2. 일과 여가생활 _ 대기오염으로 공기정화 제품 관심 증가

2013년 1월 세계보건기구가 미세먼지를 1급 발암물질로 선정하면서 삶의 위기를 느낀 사람들이 이주하는 현상까지 나타나고 있다. 코트라가 발간한 중국을 이해할 수 있는 50개 키워드에서는 대기오염과 관련한 신조어인 '마이단'과 '스모그 경제'를 언급하고 있다. 스모그 경제란 중국 주요 도시에서 스모그가 발생하면서 공기청정기, 공기 품질 측정기, 마스크 등 관련 시장이 확대되면서 등장한 단어이며, '마이단'은 대기오염으로 지불해야 하는 비용을 일컫는 말로 계산서를 뜻하는 중국어와 동음이의어라고 한다.

지난해 10월부터 2014년 3월까지 최근 6개월 동안의 '공기 오염'에 대한 소셜 빅데이터 분석을 해본 결과 중상품과 관련된 연관어와 '미세먼지'에 대한 결과 중 상품에 관련된 연관어들을 살펴보니, 외부에서 미세먼지를 차단하기 위해 사용하는 '마스크'와 실내공기를 정화하는 '공기청정기'가 공통적으로 높은 순위의 연관어로 분석되었다. 실제 시장에서는 환절기가 되면서 마스크 판매가 급증하고, 공기청정기와 같은 클린 가전의 판매가 증가했다는 기사들을 심심치 않게 접할 수가 있다. 이 외에도 공기 오염 연관 상품 중 '자동차'와 '담배'는 공기오염을 유발하는 원인이 되는 제품으로 부정적인 의미로 높은 순위에 올라 있었으며, 미세먼지 연관 상품 중 '고기', '차(茶)'는 미세먼지에 인해 걸릴 수 있는 질병들로부터 예방하고 관리하기 위한 음식들로 연관되어 있다.

2013년 10월-2014년 3월, 공기오염 상품 연관어 소셜 빅데이터 분석				2013년 10월-2014년 3월, 미세먼지 상품 연관어 소셜 빅데이터 분석			
NO.	연관어	분류	탐색건수	NO.	연관어	분류	탐색건수
1	자동차	상품	96	1	마스크	상품	35,648
2	마스크	상품	79	2	창문	상품	7,518
3	공기청정기	상품	71	3	공기청정기	상품	4,970
4	담배	상품	59	4	청소기	상품	3,517
5	창문	상품	20	5	삼겹살	상품	3,489
6	가구	상품	17	6	양갱	상품	3,393
7	조명	상품	15	7	자동차	상품	3,220
8	전기자동차	상품	13	8	차	상품	3,184
9	폭죽	상품	11	9	배	상품	3,011
10	벽지	상품	10	10	고기	상품	2,853

3. 일과 여가생활 _ 대기오염으로 인한 실내 환기문제

또한, 자동차, 창문, 청소기와 관련된 사람들의 소셜 메시지를 구체적으로 살펴보면 미세먼지로 인해 실내 환기를 제대로 하지 못하고 있으며, 이로 인해 자동차, 창문, 청소기의 사용에 어려움을 느끼고 있었다. 메시지의 내용을 보면, 자동차 안에서 답답하더라도 창문을 열지 못하는 불편함, 날씨가 따뜻해져서 창문을 열고 싶지만 열지 못하는 아쉬움, 실내 환기가 안 되는 상태에서 청소기를 사용하지 못하고 물걸레질을 해야 하는 내용들이 눈에 띈다. 실내 환기에 중요한 역할을 하거나, 환기 기능 여부에 따라 사용에 영향을 받는 제품들은 사용자의 이러한 문제를 인식하고 솔루션을 개발하는데 힘써야 할 것이다.

2013년 10월-2014년 3월, 공기오염 상품 연관어 소셜 빅데이터 분석				2013년 10월-2014년 3월, 미세먼지 상품 연관어 소셜 빅데이터 분석			
NO.	연관어	분류	탐색건수	NO.	연관어	분류	탐색건수
1	자동차	상품	96	1	마스크	상품	35,648
2	마스크	상품	79	2	창문	상품	7,518
3	공기청정기	상품	71	3	공기청정기	상품	4,970
4	담배	상품	59	4	청소기	상품	3,517
5	창문	상품	20	5	삼겹살	상품	3,489

시무룩..미세먼지...여러분 마스크 쓰고 다니시고요, 차에서 답답하다고 창문 열지 마시고요, 어쩌다 보니 표정이 말해주고 있네요.

아이들은 언제 놀이터에서 뛰어놀라고 미세먼지 계속 나뽀인거니~~~~
요렇게나 날씨가 좋은데.. 으~~~ 창문 열고 싶다..

어제밤에 방이 더워서 창문을 평소보다 조금 더 열고 잤다. 아침에 덥지않고 쾌적한 느낌에 기분좋게 침대에서 일어난 순간, 오늘 미세먼지 농도와 황사 가능성을 염려, 바로 창문을 닫고 청정기를 틀었다 마음 놓고 창문을 열 수 있는 그 날이 오까

내일(13일) 전국 미세먼지 농도가 '좋음' 수준을 회복할 것이라는 예보.. 요즘 진공 청소기 대신 손걸레를 삶아 무릎으로 기어다니며 열심히 닦았다.
구석진 먼지의 블랙홀을 발견해 처치했고 무릎으로 다니며 무심히 잃은 것들을 찾게 되었다.

CONVERGENCE CODE 2.1 생활 속 가치 찾기 + 安

4. 건강생활 _ 가족건강을 위해 건강한 식재료와 건강한 요리법 관심

가족 건강과 관련된 상품들을 소셜 빅데이터 분석 결과로 살펴보면, 가족 건강을 위해 음식을 챙기는 것이 매우 큰 비중을 차지하고 있다는 것을 확인해 볼 수 있다. 상위 10위의 연관어들을 보면, 8개의 연관어들이 모두 음식과 관련되어져 있다. 과일, 채소, 양파 등 몸에 좋은 식재료 군과 요리를 할 때 건강에 해롭지 않게 양을 조절해야 하는 양념 재료들, 식재료를 보관하는 냉장고, 밥상과 식탁이 모두 가족 건강과 연관된 상품분석 결과에서 10위 안에 올라있다.

앞서 가족 건강의 연관어 분석 결과인 '음식, 식품, 요리하기' 중 식품 관련 결과를 다시 살펴보면 가족 건강을 위해 건강에 좋은 채소나 과일들에 관심이 높으며, 요리할 때 이로운 식 재료뿐 아니라 나트륨이나 당분 등 해로운 양념류의 사용에 많은 주의를 기울이고 있다고 볼 수 있다. 또한, 식 재료를 건강하게 보관하고, 건강한 식사를 차려 같이 먹는 경험을 만들어주는 가전, 가구 제품들에 대한 관심이 높다는 것을 파악할 수 있다.

5. 건강 생활 _ 유해물질이 제거된 무첨가 식품 선호

올해 초 발표된 식품 트렌드를 살펴보면 지난 몇 년간 식품 시장을 이끌어 온 화두인 '무첨가'가 2014년에도 대표적인 트렌드가 될 것으로 보인다. 전문 리서치 기관인 나우앤퓨처스가 수도권에 사는 300명의 소비자를 대상으로 지난 1월 시행한 설문조사에 따르면, 첨가물을 제외한 기업에 대해 80%가 넘는 소비자가 긍정적인 견해를 나타냈다. 구체적으로 '최근 건강을 생각하는 제품의 첨가물을 빼는 기업들의 노력에 대한 생각은?' 이란 질문에 47%의 소비자는 '건강을 지향한 트렌드를 반영한 것으로 긍정적'이라고 답했고, 35%는 '기업들이 이러한 노력을 지속해야 한다고' 대답했다. 또한, 식품첨가물에 대한 소비자 인식 조사에서도 '몸에 좋지 않다'란 응답이 53%, '별로 먹고 싶지 않다'가 29%였으며, 많이 먹어도 문제없다란 응답은 전체의 14%에 불과했다고 한다.

친환경 농법으로 기른 제철 농산물을 생산자가 직접 소비자에게 보내주는 '농산물 꾸러미'도 이슈인데, 복잡한 유통과정에서 발생하는 고비용, 안전에 대한 부정적 인식이 확산하면서 그 대안으로 농산물 직거래에 대한 붐이 일고 있는 시점이다.

無첨가 식품

: 47%

건강을 위해 제품에 첨가물을 빼는 기업의 노력에 긍정적

: 35%

첨가물을 빼는 노력 지속되어야 한다.

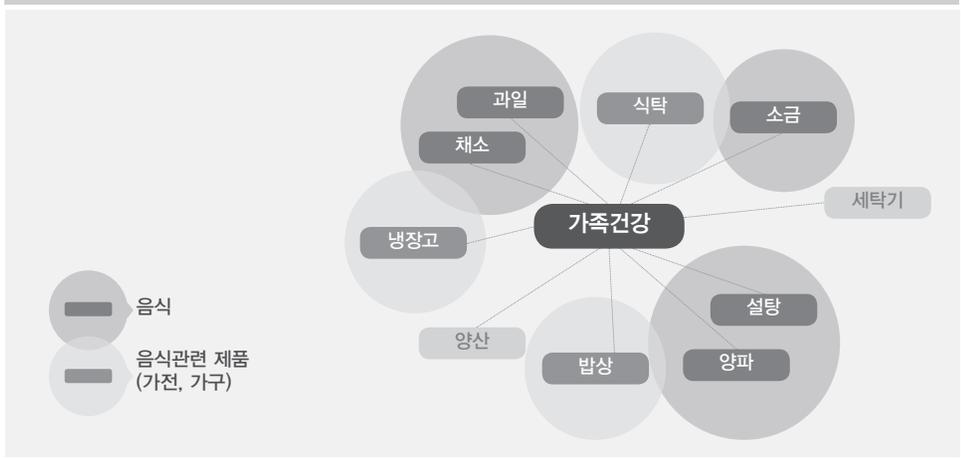
출처 : 나우앤퓨처스, 수도권 소비자 300명 대상 2014년 1월 설문조사 결과



출처 : www.imaeil.com, imnews,imbcc.com

농산물 꾸러미와 생협, 믿고 먹는 친환경 농산물

2013. 10 - 2014. 03 가족건강 연관어 중 상품 TOP10 소셜 빅데이터 분석



CONVERGENCE CODE 2.1 생활 속 가치 찾기 + 安

6. 가정생활 _ 가정생활에서의 안전문제와 잠재된 위험요소들

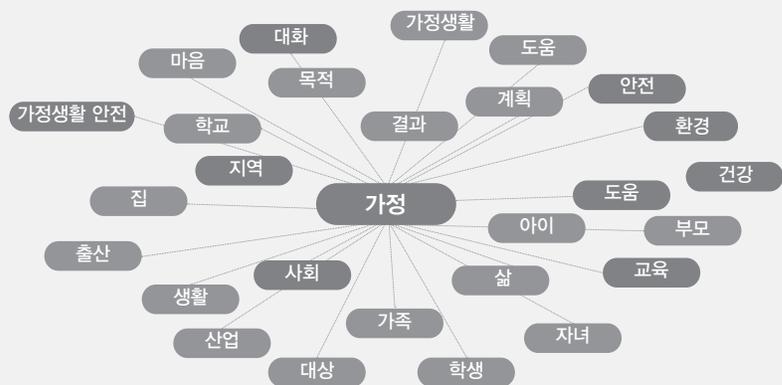
가정에서 중요하게 생각하는 것은 또 무엇이 있을까? 이에 대한 소셜 미디어 상의 반응은 내부적으로 '가족의 건강' 과 '식사' 가, 외부적으로 '사회와 지역, 환경의 안전과 도움' 이 중요하다고 나타났다. 다시 말해 행복한 가정을 만들기 위해서는 가족 내에서의 노력도 중요하지만 사회의 안전과 도움도 필요한 것이다.

특히 최근 들어 불거지고 있는 안전문제들로 가족의 안전에 대한 불안감이 더욱 커지고 있다. 다양한 이유로 가족간 떨어져서 살게 되는 경우들이 많아지고 있어, 서로의 안전을 지속적으로 체크하거나 챙겨주지 못하는 불안감을 해소시켜주는 방법에 대한 솔루션과 가정의 안전을 보장하는 사회적 시스템과 개인 보호 시설 및 서비스들을 잘 연계시키는 것이 시급해 보인다.

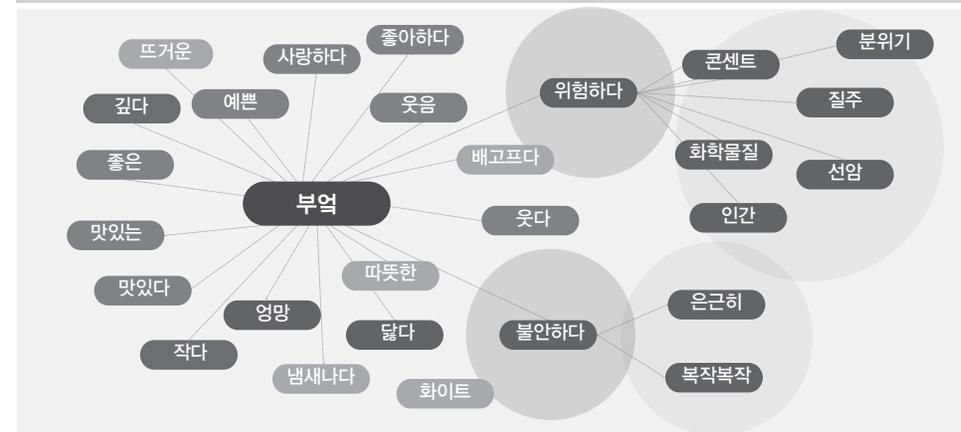
가족, 건강에 대한 중요성이 높아질수록 집안에서 '부엌'이라는 공간이 차지하는 비중이 커지고 있다. 부엌은 가족이 같이 맛있는 것을 만들고, 음식을 먹으면서 대화를 하는, 어떻게 보면 가족간의 유대감 형성과 관련된 가장 많은 활동들이 이루어지는 공간이기도 하다.

최근 6개월 동안의 소셜미디어 상의 '부엌'과 관련된 긍/ 부정어들을 분석해 본 결과, 가족이 함께 하는 것에 대한 긍정적인 감정인 '사랑하다, 좋아하다, 따뜻한, 웃음과 같은 단어들과 음식과 연관된 '배고픈, 맛있는' 과 같은 단어들이었으며, 부정어로는 '위험하다, 불안하다' 의 의미가 연관되어 있었다. 불로 음식을 조리하는 공간인 만큼, 화재나 전기 사고들, 그리고 뜨겁고 날카롭고, 깨질 수 있는 요소들이 많고 정리하기가 쉽지 않은 공간으로 불안하다는 감정이 내포되어 있는 것으로 나타났다.

2012. 05 - 2013. 05 가정 '중요' 연관어 소셜 빅데이터 분석



2013. 10 - 2014. 03 '부엌' 관련 긍/부정어 분석 소셜 빅데이터 분석



CONVERGENCE CODE 1.1 DESIGN ACTION + 安

“유해 환경”에 대비하라!!



극한의 지구 환경 (이상기후, 자원고갈) 에서 지속 가능한 생활 구현

유해성분 감지기능으로 안전한 식(食)생활 구현

공기 정화 기능 융합으로 쾌적한 생활 환경 구현

위험에 대비하는 안전한 실내공간 구현

HUMAN VALUE

존중가치	존중가치	존중가치	존중가치
유희가치	유희가치	유희가치	유희가치
감성가치	감성가치	감성가치	감성가치
사회가치	사회가치	사회가치	사회가치
사용가치	사용가치	사용가치	사용가치
기능가치	기능가치	기능가치	기능가치
경제가치	경제가치	경제가치	경제가치

INDUSTRY

의	의	의	의
식	식	식	식
주	주	주	주
전자	전자	전자	전자
운송	운송	운송	운송

TECHNOLOGY

항공역학	유해요소 감지센서	웨어러블	무선인터넷
로봇 니팅 기술		유해물질 감지센서	모바일 App
생태건축 기술	복합감각 기술	공기정화 시스템	유해물질 감지센서

CONVERGENCE CODE 2.1 DESIGN ACTION + 安

생활 속 가치 찾기

극한기후에서의 삶의 질 저하

극한의 지구 환경(이상기후, 자원고갈) 에서 지속 가능한 생활 구현



Ministry Of Supply

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

출처 : www.ministryofsupply.com



nbbj adds glass biospheres to amazon headquarters proposal

건축 사무소 NBBJ는 시애틀에 아마존 신사옥을 제작함. '버블'이라는 컨셉의 이 건물은 둥근 유리 돔 형태의 디자인으로 사무실과 회의실에 관목과 나무가 자랄 수 있는 환경으로 제작되어 직원들이 마치 아마존 밀림 숲 속에서 일 하는 기분을 느끼게 해줌. 내부 온도는 20~22도 정도로 실내에서 식물이 클 수 있도록 해주며 밤에는 건물의 온도를 낮추고 습도를 높일 수 있게 하였음.

출처 : www.nbbj.com

CONVERGENCE CODE

적정한 체온과 실내환경을 유지해주는 패션 및 웨어러블 디바이스, 공간 디자인

극한 기후로부터 보호해주는, 보이지 않는 환경(온도, 습도)의 질을 높여주는

몸에 밀착되는, 가볍고 상쾌한, 온도변화에 민감한, 자연 친화적인

극한 환경 속에서 사는 것이 일상화될수록, 외부의 유해요소를 차단하고 보호해주는 패션과 실내공간의 구현이 중요해지고 있음. 특히 기록적인 더위와 추위가 지속되는 극한기후에 에너지 고갈이라는 전 인류적인 위기를 맞고 있어 보조적으로 냉난방 기기를 활용하지 않아도 적정 체온을 유지시켜줄 수 있는 첨단 기술과 융합하는 디자인의 변화가 절실히 요구되고 있음. 제품과 연관된 인간의 체온, 공간과 연관된 실내 온도, 습도와 같은 환경 안전성을 구현하는 것이 중요함. 온도 변화를 민감하게 감지하고 몸에 밀착되면서 열 배출과 통풍이 잘되어 체온 유지와 함께 상쾌한 기분을 느낄 수 있게 해 주어야 함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 활동량이 많은 직장인

극한 지구 환경에 대비하면서 안전하게 생활하기

경제가치	기능가치	사용가치
외부 온도 변화에 대응하여 적정 체온을 유지해주어 냉난방 기기의 사용을 감소시켜 줌.	극한기후에서 인간의 생존을 위협할 수 있는 체온조절 기능을 지원함	업무 및 일상 활동과 관련된 제품에 기능성을 결합하여 활용성이 높음
Technology		Industry
의 + 열 감지 센서, 항공역학, 로봇 니팅 기술 주 + 생태건축 기술		의, 주 (전자, 운송)

극한 환경에서의 생존과 지속 가능한 삶을 위해 인간의 몸에 밀착되는 의류 소재 개발에 다양한 기술이 결합되고 있으며, 주로 스포츠, 아웃도어 의류에 적용되었던 열 감지 센서, 최첨단 니팅 기술이 일상복과 비즈니스 웨어에도 적용되고 있음. 극한 기후에 노출되기 쉬운 운송수단에도 열변화에 강하고 회복력이 빠른 소재의 적용을 고려해 볼 필요가 있음. 외부의 유해 환경을 차단하여 안전하면서도 쾌적한 실내 환경 구현을 위해 지능적으로 온도와 습도를 감지하고 유지시켜주는 생태공학적 기술 적용이 확대될 것으로 보임.

CONVERGENCE CODE 2.1 DESIGN ACTION + 安

생활 속 가치 찾기

건강한 식재료와 건강한 요리법 관심 유해물질이 제거된 무첨가 식품 선호

유해성분 감지기능으로 안전한 식(食)생활 구현



Fukushima Plate, Nils Ferber

후쿠시마 플레이트는 음식의 오염 정도를 시각화하기 위하여 접시에 방사능 측정기를 내장한 주방 식기, 정 부에서 정한 방사능 수치를 기준으로 하여 세 개의 링으로 방사능 오염도 측정이 가능함. 링에 라이팅이 없 을 시에는 오염되지 않은 음식이며 링이 한 줄이면 극소수의 방사능 검출, 두 줄일 경우와 적색 링까지 불이 들어오면 방사능 적정 수치가 넘는 것을 알려줌.

출처 : www.dvce.com



It is designed to detect:

- whether a product is fresh
- whether it is hazardous to health
- whether there is a risk of food poisoning



Peres

페레스는 휴대용 전자 코 기능 제품으로, 기기 안 의 온도, 습도, 암모니아, 휘발성 유기화합물을 감 지하는 센서가 내장되어 음식 재료에 기기를 대 고 버튼을 누르면 코가 냄새를 맡듯 상태가 체크 되어 앱으로 연동됨.

출처 : indiegogo.com

CONVERGENCE CODE

눈으로는 식별할 수 없는 유해 성분들에 대한 식품 정보를 전달해 주는 안전 제품 디자인
생활의 일부처럼 느껴지는, 불안감을 감소시켜주는
유해요소를 감지하는, 조작하기 쉬운, 시각적으로 인지하기 쉬운, 휴대가 용이한

시각적으로 식별이 어렵고, 전문지식이 없으면 정보가 있어도 위험요소 감지가 힘든 유해 성분들에 대한 불 안감이 생활 속 공포로 이어지고 있음. 일반 사람들이 일상 생활에서 부담감 없이 사용할 수 있도록 디자인 된 유해요소 판별 기능의 안전제품이 필요함. 식자 재뿐 아니라 조리된 식품에 들어있는 유해요소들을 정 확하게 감지해 낼 수 있어야 하며, 무엇보다도 감지해낸 정보에 대한 위험성 정도를 사용자가 쉽게 인지하고 판별할 수 있도록 인터페이스를 구현하는 것이 중요함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 아이와 노약자가 있는 가정	
유해요소 판별을 통해 안전한 식생활로 건강 유지하기	
기능가치	사용가치
질병을 유발하고 생명을 위협할 수도 있는 유해요소 섭취의 위험성을 감소시켜 줌.	유해요소에 대한 전문적인 지식이 없이도 판별 이 가능하며, 식생활 용품에 결합되어 사용이 간편하고, 휴대 및 이동이 용이함.
Technology	Industry
식 + 전자 + 유해요소 감지 센서	식 + 전자

방사능과 같은 새로운 환경 유해요소들의 위험이 부각되면서 정부나 기관차원에서의 유해요소 측정과 방지 책만으로는 위험을 해결하지 못한다는 인식이 확산, 유해요소 감지 기술이 일상용품으로 융합되고 있음. 특 히 가장 직접적인 위험으로 다가오는 식 자재에 대한 위험성을 감지하는 것에 집중되고 있음. 방사능, 환경 호르몬과 같은 유해요소들은 먹거리뿐 아니라 피부에 밀착되는 의류, 실내공기와의 연관성이 높기 때문에 추후 패션과 주거산업으로 확대 적용될 가능성이 높음.

CONVERGENCE CODE 2.1 DESIGN ACTION + 安

생활 속 가치 찾기

대기오염으로 인한 실내 환기문제

대기오염으로 공기정화 제품 관심 증가

공기 정화 기능 융합으로 쾌적한 생활환경 구현



Hand Tree, Alexandr Kostin, Electrolux Design Lab

2013 일렉트로룩스 디자인 랩 준결승 프로젝트, 도심의 공기가 나빠지면서 정화 부분에 대한 관심이 커지고 있음. 이 웨어러블 디자인은 공기정화장치로써 사용자 주변의 공기를 정화시켜 줌.

출처 : electroluxdesignlab.com



V40, Volvo

볼보는 스웨덴 천식 알레르기 협회로부터 공인된 '실내공기 청정시스템'을 적용한 V 40를 출시함. 멀티 필터와 활성탄 층이 꽃가루와 먼지, 배기가스 분진 등 인체에 유해한 물질과 불쾌한 냄새를 차단하고, 내부로 유입되는 공기는 지속적으로 모니터링하여 필요시에 통풍구를 일시적으로 차단하기도 함.

출처 : volvocars.com



Atem _ Ma ł gorzata Blachnicka

창문 형 에어 컨디셔닝 시스템으로 창문 사이에 삼투압 원리를 적용한 이템 전용 프레임이 엠비언스 조절 시스템을 갖춰 외부의 깨끗한 공기를 들여보내고 차단하는 것이 가능함.

출처 : electroluxdesignlab.com

CONVERGENCE CODE

쾌적한 공기를 제공하는 웨어러블 디바이스와 실내공간 디자인

언제 어디서든 사용이 가능한, 스스로 환경을 감지하고 정화해주는

스타일리쉬한, 가벼운, 휴대가 용이한, 지능적인, 개인화된, 자동화된, 기존 제품에 기능이 결합된

일산화탄소, 질소화물에서부터 초 미세먼지까지 대기오염물은 점차 다양화되고 심각해지고 있음. 개인이 숨 쉬는 것에 대한 불안감에서 벗어나 오염되지 않은 신선하고 정화된 공기를 접할 수 있게 하는 청정 기능들이 다양한 산업과 융합되면서 웨어러블 아이템, 진화된 공기정화시스템으로 나타나고 있음. 외부환경과 차단되어 안전하면서도 굳이 환기를 시키지 않아도 정화된 공기를 제공해주는 실내 인테리어 및 건축 시스템이 필요하며, 외부에서도 개인을 둘러싼 공간을 쾌적하게 해줄 수 있는 가볍고 스타일리쉬한 웨어러블 디바이스 디자인이 새롭게 등장할 수 있음.

LIFE VALUE CODE

주체: 외부 활동이 많은 사람들, 천식과 같은 호흡 관련 질환을 가진 사람들

편안하게 숨 쉬고, 안전하고 쾌적하게 생활하기

기능가치	사용가치
숨 쉬는 것에 불안을 느끼는 것은 생존에 대한 위협이므로, 공기 정화는 현대인의 생존에 필수적인 기능이 될 것임.	사용자가 인식하고 있지 않아도 제품과 공간이 자동적으로 유해 공기를 감지하고 정화시켜 줌.
Technology	Industry
웨어러블, 멀티 필터, 유해물질 감지 센서, 엠비언스 조절 시스템, 공기 정화 시스템	의 + 전자, 주, 운송

초 미세먼지 문제가 부각되면서 대기 중 위험 물질을 감지하고 걸러내는 필터가 더욱 정교하고 고도화된 기술로 진화되고 있음. 공기청정기 제품에 웨어러블 기술이 융합되어 새로운 패션 아이템으로 접근될 수도 있고, 특히 내부 공간이 존재하는 주, 운송산업에서는 내부 벽면 및 창문 시설에 유해물질 감지 센서와 정화 시스템을 융합시키는 접근이 필요함.

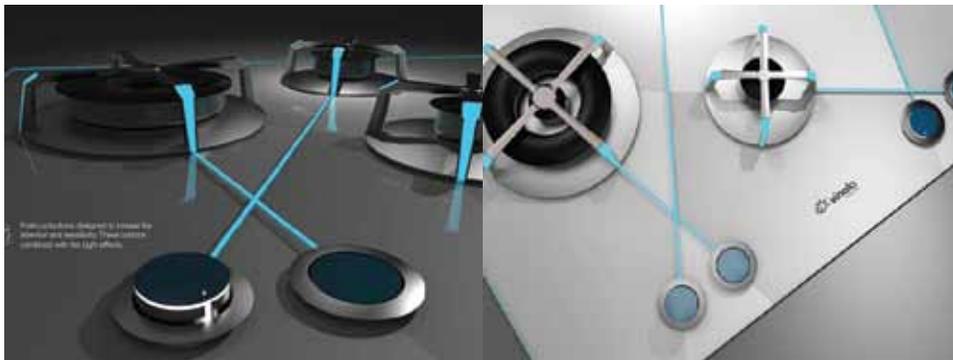
CONVERGENCE CODE 2.1 DESIGN ACTION + 安

생활 속 가치 찾기

대기오염으로 인한 실내 환기문제

가정생활에서의 안전문제와
잠재된 위험요소들

위험에 대비하는 안전한 실내공간 구현



Fool-Proof Stovetop, Caner Aras

주방에서 요리하면서 가스레인지의 잘못 눌러 다른 곳에 불을 켜는 실수는 렌즈의 고장 및 사고 위험율을 높일 수 있는 행위로 이러한 실수를 방지하기 위하여 제작된 디자인으로 가스레인지 Eclipse로 버튼과 가스레인지가 서로 연결이 되어 있어서 사용할 버튼과 불꽃의 부분을 시각적으로 바로 인지해 편하고 안전한 환경을 조성해 줌.

출처 : www.red-dot.sg

Birdi

Wi-fi에 연결하여 사용하는 스마트 연기 탐지기 Birdi는 연기와 공기 중 일산화탄소를 측정해주는 기능과 실내 온도, 습도, 오염 상태를 감지해 주며 쾌적한 실내환경을 구축하기 위한 팁도 함께 제공해 줌. 또한, 주변 환경 변화를 파악해 화재 연재해 등에 인한 비상상황을 전용 앱을 통해 주변 사람들에게 알려주는 서비스 기능도 탑재되어 있음.

출처 : www.getbirdi.com

CONVERGENCE CODE

잠재된 위험이 제거된 안전한 키친 시스템,
재해와 같은 위험을 미리 알려줘 대비하도록 해주는 위험 감지 시스템

직관적인 외형과 시각적 효과로 사용성을 구현하는,
안전정보를 전달하고 개인 모바일 디바이스와 연동되는

시각적으로 인지하기 쉬운, 사용자의 안전을 배려하는, 실내환경과 조화를 이루는,
필요 없는 장식을 최소한으로 한, 작고 가벼워 부착이 가능한, 이동성이 있는
네트워크와 연결된, 정보 전달이 가능한

큰 사건 사고에 대한 위험은 대비하지만, 일상생활 속에서 사소한 실수로 인해 유발되는 사건, 사고에 대한 인식은 지속적인 주의를 요함. 언제 어디서든 사고에 대한 상황을 사용자가 간편하고 직관적으로 인식할 수 있도록 정보를 제공하는 디자인이 필요함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 가정주부, 위험에 노출된 근로자

가정 공간에서 사고를 방지하고 외부 위험에 안전하게 대비하기

기능가치

사용가치

가정에서 사소한 실수로 발생하기 쉬운 사고의 위험을 감소시켜 줌. 감지하기 어려운 재해 및 환경 변화를 인식시켜 사고율과 피해를 줄여 줌.

불편함을 감수하는 안전이 아닌 사용의 편리함을 더한 디자인 제공.

Technology

Industry

무선인터넷, 모바일 App, 유해요소 감지 센서

식, 주, 전자

언제 어디서나 자연재해, 환경의 위험을 알려줄 수 있도록 유해요소 감지 센서 기능이 탑재된 디바이스와 연결이 이슈가 되고 있음.

2. CONVERGENCE CODE

+ 安 _____ 2.1 유해 환경에 대비하라

+ 定 _____ 2.2 디지털 과잉을 해독하라

OVERVIEW

자연과 소통하고 치유의 기능을 제공하는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

건강생활

번 아웃 증후군과 스트레스

일과 여가생활

즉각적인 피로회복 방법 추구

컴퓨터와 스마트폰 과잉

자연, 아날로그, 느낌을 경험하고자 하는 사람들

02 Design Action + 定

개인화된 공간에서 휴식과 치유의 순간 제공

실내공간에서 자연과의 소통 경험 제공

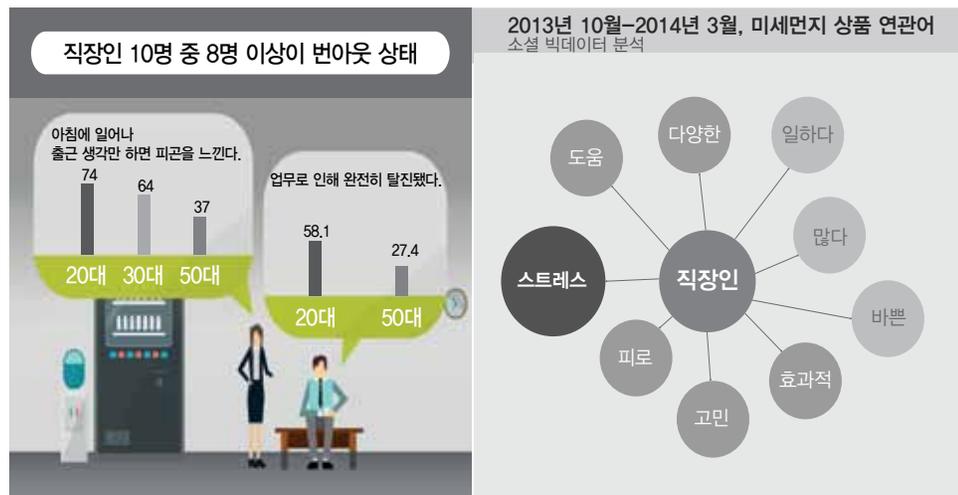
도심 외부공간에서 자연과의 소통 경험 제공

CONVERGENCE CODE 2.2 생활 속 가치 찾기 + 定

1. 건강 생활 _ 번 아웃 증후군과 스트레스

소진 사회, 탈진 사회, 번 아웃 증후군 등 최근 고강도의 업무와 스트레스에 무기력해진 한국 직장인들의 모습을 지칭하는 단어들도 심심치 않게 등장하고 있다. 매경 이코노미가 마크로 밀 엠브레인과 함께 직장인 1,000명을 대상으로 설문조사를 한 결과 직장인 10명 중 8명 이상이 직무 소진, 즉 번 아웃 상태에 빠져있다고 답했다고 한다. 연령대별로 번 아웃을 느끼는 정도는 다른데, 아이러니하게도 한창 에너지가 넘쳐야 하는 20대가 '가장 번 아웃 상태'라고 답했다고 한다. '업무로 인해 완전히 탈진됐다'는 질문에 대해 58.1%가 '예'라고 답했으며, 50대의 27.4%에 비해 2배가 넘는다. 또한, 번 아웃 된 직장인들은 회사와 개인 생활의 부조화에서 느끼는 스트레스가 심함을 호소했는데, 응답자의 38.4%가 '그렇다'라고 답했으며, 일과 삶의 불균형에 대해서는 40대가 느끼는 스트레스가 가장 컸다고 한다. 회사에서 치이고 가정에서 치이는 샌드위치 신세의 40대를 대변해주는 부분이다.

지난 6개월 동안의 '직장인' 과 관련된 심리/표현 어를 중심으로 소셜 빅데이터를 분석해본 결과, 긍정적인 연관어들보다는 부정적 심리 표현어들이 상위에 링크되는 것을 볼 수 있었다. 압도적인 1위로 '스트레스'라는 연관어가 뽑혔으며, 그 뒤로 '고민', '바쁜', '피로'와 같은 부정적 연관어들도 10위 안의 연관어 순위에 올라있다.

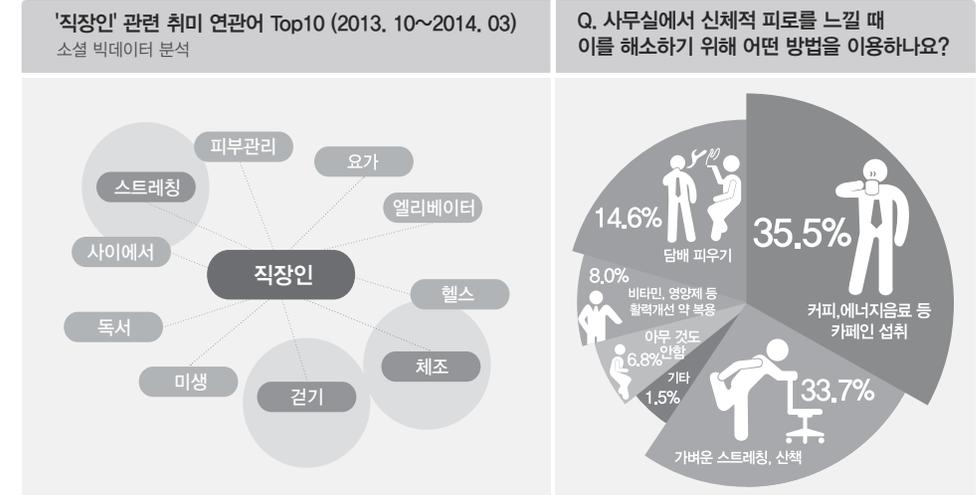


자료출처 : 매경이코노미 / 이미지 출처 : www.visualdive.co.kr

2. 일과 여가생활 _ 즉각적인 피로회복 방법 추구

직장인들을 중심으로 번아웃 증후군이 확산되고 있는 가운데, 직장생활을 유지하고 개인의 건강을 챙기기 위한 즉각적인 피로회복 방법들을 선호하고 있다.

바이엘 코리아 컨슈머케어와 취업 포털 잡코리아가 최근 20세 이상 남녀 직장인 2,343명을 대상으로 건강관리 및 피로 대처 능력에 대한 설문조사를 실시한 결과, 하루 중 가장 힘들어하는 시간은 점심시간 이후인 오후 2~4시이다. 이외에도 직장인들의 86.7%는 주 5일 근무를 기준으로 주중 근무 일 수의 절반 이상을 파곤하다고 답했다고 한다. 직장인들이 사무실에서 피로를 해소하는 방법으로 '커피나 에너지 음료 등 카페인을 수시로 섭취한다'는 비율이 35.5%로 가장 많았고, 다음으로 33.7%의 직장인들은 가벼운 스트레칭과 산책을 한다고 답하였다. 최근 6개월 동안의 소셜 빅데이터 상에서 직장인 관련 '취미'에 대한 연관어를 분석해본 결과, 스트레칭/걷기/체조와 같은 가벼운 운동들이 관련 연관어로 분석되었다. 최근에는 스마트폰을 통해 실내에서 가볍게 실행할 수 있는 스트레칭 가이드 어플을 다운받아 도움을 받는 직장인들도 많아지고 있다.



자료출처 : 바이엘 코리아 컨슈머 케어 & 잡코리아 설문조사 결과 / 이미지 출처 : health.chosun.com

CONVERGENCE CODE 2.2 생활 속 가치 찾기 + 定

3. 일과 여가생활 _ 컴퓨터와 스마트폰 과잉

최근 6개월 동안의 소셜 빅데이터상에서 '직장인' 관련 상품 연관어를 분석해본 결과, 1위가 컴퓨터, 2위가 전화기, 3위가 스마트폰으로 분석되었다. 사무실에서 일하는 다수의 직장인들이 컴퓨터와 스마트폰은 필수적인 업무 수단이 되었으며, 특히 스마트폰은 매일 체크와 서류 업무 뿐 아니라 직장동료들과의 커뮤니케이션 수단이기도 하며, 짬짬이 여가를 즐기는 수단으로도 활용되고 있다.

스마트폰의 부정적인 영향으로 중독 현상을 보이는 경우도 증가하고 있는데, 시장조사업체 마이크로밀엠브레인이 직장인 532명을 대상으로 설문 조사한 결과 응답자의 54.7%가 '스마트폰이 없으면 불안하다고 답했으며, 74.4%는 화장실에 갈 때도 스마트폰을 들고 간다고 했다. 충전한 배터리가 하루 동안 지속되기 힘들다는 사람은 전체 응답자 중 64.7%였다고 한다. 또한, 직장인의 점심시간 활용 및 활동에 관한 설문조사에서는 점심시간에 여유가 있는 경우에도 인터넷(61.3%, 중복응답)을 이용하면서 시간을 보내는 경우가 대부분이라는 결과가 나오기도 하였다. 자기도 모르는 사이에 디지털 환경에만 둘러싸여 살고 있는 직장인들의 다양한 여가활동에 대한 대안과 접근이 필요해 보인다.

'직장인' 관련 상품 연관어 (2013. 10~2014. 03) 소셜 빅데이터 분석				직장인 대상 설문조사	
NO.	연관어	분류	탐색건수		
1	컴퓨터	상품	5,624	54.7%	스마트폰이 없으면 불안하다
2	전화	상품	5,587	74.4%	화장실 갈 때도 스마트폰을 들고 간다
3	스마트폰	상품	3,684	61.3%	점심시간 여유타임에 인터넷을 한다
4	커피	상품	3,623		
5	책	상품	3,414		

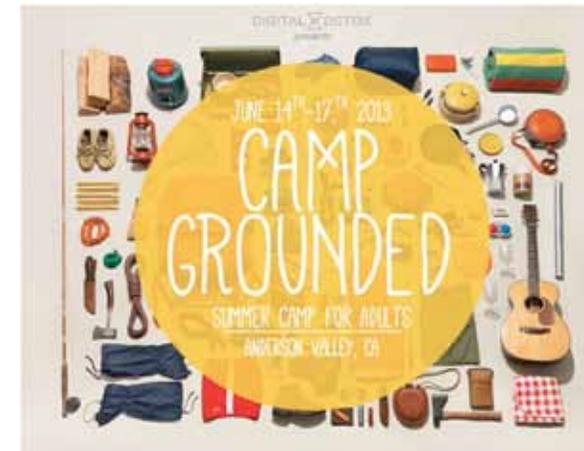
출처 : 트렌드 모니터, www.trendmonitor.co.kr

4. 일과 여가생활 _ 자연, 아날로그, 느림을 경험하고자 하는 사람들

도시의 삶을 등지고 귀농을 하는 열풍이 한때 불기도 했지만, 현실의 삶을 버리기에 어려운 보통 사람들이 더욱 많다. 도심에서의 복잡하고 자극적인 삶이 피할 수 없는 현실이라면, 일상의 순간순간에 일시적으로라도 힐링의 기회를 갖길 원하게 될 것이다. 이러한 니즈가 반영되어 최근 감각적인 슬로우 라이프를 간접 또는 직접적으로 경험할 수 있게 해주는 것들이 좋은 반응을 얻고 있다.

2011년 미국 포틀랜드 교외에서 작가, 화가, 농부, 사진가, 디자이너, 바리스타, 요리사, 뮤지션 등 다양한 직업의 사람들이, 일상의 기쁨과 소박하고 단순한 삶을 모토로 시작한 모임에서 발행하기 시작한 '킨포크' 매거진은 전 세계적으로 퍼져 나가 '킨포크족'을 탄생시키며 하나의 문화현상이 되어가고 있다. 도처에 자극적인 이야기가 넘쳐나는 시대에 킨포크는 '조용한 순간'을 만드는 법, 소박한 자연식 밥상, 아날로그 한 만남을 주제로 다루며 젊은 세대들에게 좋은 반응을 얻고 있다. 또한 미국에서는 2013년 비영리법인으로 탄생한 디지털 디톡스가 새로운 바람을 일으키고 있다. 최근 이 단체에서는 어른들을 위한 캠프 그라운드(Camp Grounded)를 시작하였는데, 참가자들은 커뮤니티를 만들어 배게 싸움, 공예품 또는 것발 만들기 등 워크샵 등을 통해 유대감을 쌓고, 요가와 하이킹, 할 쓰기, 찻사랑 떠올리기와 같은 감상적인 활동을 하게 된다. 이러한 활동을 통해 어린 시절을 회상하고, 순수한 인간관계를 맺으며, 그 동안 얼마나 필요 이상으로 휴대폰 등 디지털 기기를 확인하는지를 깨달을 수 있다.

Camp Grounded, Digital Detox



슬로우라이프 매거진, KINFOLK



출처 : thedigitaldetox.org, www.alissawilkinson.com

CONVERGENCE CODE 2.2 DESIGN ACTION + 定

“디지털 과잉”을 해독하라!!



개인화된 공간에서 휴식과 치유의 순간 제공

실내공간에서 자연과의 소통 경험 제공

도심 외부공간에서 자연과의 소통 경험 제공

HUMAN VALUE	존중가치	존중가치	존중가치
	유희가치	유희가치	유희가치
	감성가치	감성가치	감성가치
	사회가치	사회가치	사회가치
	사용가치	사용가치	사용가치
	기능가치	기능가치	기능가치
	경제가치	경제가치	경제가치
	INDUSTRY	의	의
식		식	식
주		주	주
전자		전자	전자
운송		운송	운송
TECHNOLOGY	LED 기술 행동 및 위치 감지센서	환경 호르몬을 차단하는 친환경 소재 기술	프로젝터 영상 기술
	복합 감각 기술	프로젝터 기술	LED 기술
	에어쿠션 탑재 기술		

CONVERGENCE CODE 2.2 DESIGN ACTION + 定

생활 속 가치 찾기

번 아웃 증후군과 스트레스

즉각적인 피로회복 방법 추구

개인화된 공간에서 휴식과 치유의 순간 제공



Adaptive Relaxation Space, Philips

스트레스 완화와 심신의 안정을 위해 직관적인 컨트롤을 사용한 공간. 필립스의 휴(Hue) 조명과 가림막으로 구성된 간단한 구조로, 바닥에 설치된 센서가 사람이 서 있는 곳을 감지해 사용자 중심으로 공간을 자동 분할하고, 빛의 밝기와 색감을 조절해 이국적이고 편안한 분위기를 조성해 줌. 내부에서 흘러나오는 음악은 미리 녹음된 것이 아니라 공간 속에 있는 사람에 맞춰 실시간으로 만들어지며 서 있는 위치에 따라 복잡하거나 단순한 음정으로 변화하면서 사용자에게 맞는 앰비언트(Ambient) 경험을 제공해 줌.

출처 : design.philips.com



2014 S-The New S-Class, Mercedes-Benz

메르세데스 벤츠 '더 뉴 S-클래스'는 운전자의 스트레스를 줄이고 사고의 위험을 줄여주는 장치들로 조합된 '드라이빙 어시스턴트 패키지 플러스'를 선보임. 자동차에는 다양한 아로마 향을 선택할 수 있는 기능이 있으며 세계 최초로 핫 스톤 방식의 에너지이징 마사지 기능을 제공하며 시트는 14개의 에어쿠션이 내장되어 있어 온열 기능을 포함한 6가지 마사지 프로그램이 제공됨.

출처 : thecarconnection.com

CONVERGENCE CODE

감각적으로 힐링 환경을 구현하고, 기능적으로 심신의 피로를 풀어주는 개인 공간 디자인

편안하고 외부로부터 방해 받지 않는, 긴장감과 피로를 풀 수 있는

빛을 이용, 안정된 분위기를 제공하는, 스트레스를 완화시켜주는 후각요소를 활용한, 몸을 마사지해주는, 개인화된, 행동을 인식하고 반응하는, 공간의 분위기를 조성하는

바쁜 일상 속에서 축적된 스트레스와 피곤함을 풀어줄 수 있는 목적의 공간 뿐 아니라 관련 디자인에 관한 구현이 중요해지고 있음. 센서를 입혀 사용자의 상태를 감지하고 빛과 칼라, 음악 등의 테라피적인 기능들이 복합적으로 구현되도록 하는 힐링 공간, 운전자의 휴식과 치유를 돕는 향이나 마사지 기능을 입은 운송기 내부 디자인이 등장하고 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 스트레스가 많고 업무에 바쁜 직장인

심신의 안정이 중요한 임산부 및 관련 질병 보유자

기능가치	사용가치	감성가치
누적된 스트레스로 인한 신체적, 정신적 건강 악화를 방지해 줌.	사용자가 일일이 조절하지 않아도 행동을 읽고 맞춤형 된 분위기를 조성해 줌.	시각, 후각, 청각 등 다양한 감각으로 전달되는 치유의 경험을 제공하여 감성적인 만족감을 높여줌.
Technology		Industry
LED 기술, 행동 및 위치 감지 센서, 복합 감각 기술, 에어쿠션 탑재 기술,		주, 운송

친환경적이면서도 인테리어 효과가 좋은 LED 조명을 테라피적인 기능으로 활용할. 운송기기의 내부에 오감요소를 활용한 감각 기술이 적용되어 그동안 적용하지 않았던 후각적인 요소나, 촉각적인 요소를 강화할 수 있음.

CONVERGENCE CODE 2.2 DESIGN ACTION + 定

생활 속 가치 찾기

번 아웃 증후군과 스트레스

자연, 아날로그, 느낌을 경험하고자 하는 사람들

실내공간에서 자연과의 소통 경험 제공



Business Playground, Mathieu Lehanneur

프랑스의 디자이너, 마티유 레아뇌르가 런던의 풀만 호텔의 회의실과 비즈니스 플레이 그라운드를 디자인함. 비즈니스 플레이그라운드는 투숙객들이 업무와 휴식을 취할 수 있는 창조적인 공간을 구현하였으며 회의실 천장은 하늘을 바라보았을 때 광경을 프로젝터를 통해 캐노피에 멎히도록 하여 숲 속에 있는 듯한 느낌을 주고, 소품 및 노트와 펜을 담을 수 있는 용기는 조약돌 형상으로 디자인하여 자연에서 느껴지는 영감과 아이 디어를 제공할 수 있는 요소로 제공함.

출처 : www.mathieulehanneur.fr



ME.WE, Jean-Marie Massaud & Toyota

도요타의 전기자동차 '미위'는 외부적인 요소로부터 보호하기 위해 감싸던 디자인과 다르게 자연환경과 소통하는 컨셉으로 자연소재를 이용한 대나무 패널로 햇살이 스며들게 하였으며 앞쪽 창문에도 윈드 실드를 내려서 차 속으로 바람이 통과하며 외부 패널은 모두 폴리프로필렌으로 제작되었음.

출처 : www.mewe-car.com

CONVERGENCE CODE

자연의 요소로부터 안정감을 제공하고, 자연과 소통할 수 있는 공간 디자인

편안하고 상쾌한 경험을 제공하는

영상을 활용한, 휴식을 제공하는, 친환경적인, 외부와 소통하는, 자연의 요소를 들여오는, 시각적으로 자극이 없는, 편안한 느낌을 주는

도심 속 디지털 과잉으로 인한 스트레스에 대한 완화를 위하여 일상에서 접하는 가구, 소품, 운송기기 등의 디자인에 자연이 느껴지는 외관 및 소재를 적용함으로써 사용자에게 편안함과 치유를 경험할 수 있도록 해 줌. 이러한 디자인들은 도심 속의 긴장감을 풀어주며 재충전의 기회를 줌.

LIFE VALUE CODE

주체 : 스트레스가 많고 업무에 바쁜 직장인, 심신의 안정이 중요한 임산부 및 관련 질병 보유자

개인화된 공간에서 순간순간의 안정감과 휴식을 경험하기

기능가치	감성가치
누적된 스트레스로 인한 신체적, 정신적 건강 악화를 방지해 줌. 강한 자극 요소들에 지친 감각기관들에 휴식을 제공함.	시각적으로 쾌적하면서도 안정감 있는 분위기를 조성하여 편안함 감성을 불러일으키고, 디지털에 둘러싸인 도심환경에서 자연을 품은 감성적 시공간을 제공함.

Technology	Industry
프로젝터 기술, 환경 호르몬을 차단하는 친환경 소재 기술	주, 운송

개인화된 초소형 프로젝터부터 뛰어난 영상미와 강한 비주얼 효과를 발휘하는 고성능의 프로젝터까지 프로젝트기술이 다양하게 향상되고 있음. 넓은 공간에서 유연하게 분위기를 변화시켜 줄 수 있어 인테리어의 기능으로도 활용되고 있음.

CONVERGENCE CODE 2.2 DESIGN ACTION + 定

생활 속 가치 찾기

컴퓨터와 스마트폰 과잉

자연, 아날로그, 느낌을 경험하고자 하는 사람들

도심 외부공간에서 자연과의 소통 경험 제공



El 'B' by selgascano, cartagena, spain

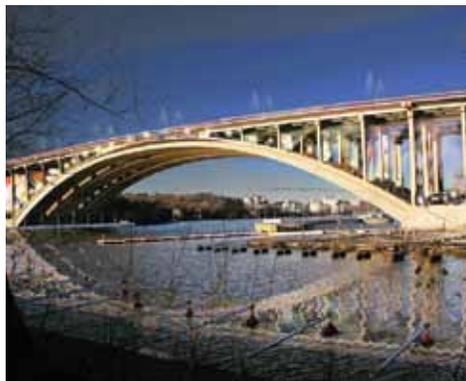
대부분 해변가에는 스카이라인이 고층 빌딩으로 이루어져 있으나 스페인 부근의 부둣가에 위치한 이 건축물은 자연의 경관을 해치지 않고 수평선과 평행한 스카이라인을 유지하여 자연과 조화를 이룸. 건축물의 외관은 반투명으로 제작되어 있어 바다를 투영하며 마치 새로운 바다 풍경을 만들어 내는 듯한 모습을 보여줌.

출처 : www.archdaily.com

Under The Bridge, Visiondivision

스웨덴 스톡홀름의 비전디비전 건축회사는 트랜버그 스브론 다리에 새로운 문화, 휴식 공간을 선보였음. 보행자들에게 편리하고 쾌적한 환경을 제공하기 위하여 아치형 길을 제작하였으며 산책길과 보호 기능의 울타리, 조명등이 추가되었음. 또한, 계단은 의자 역할을 하며 벽은 영화를 상영하는 스크린으로 다리 아래는 극장으로 활용함. 시민들을 위한 휴식공간으로 다리라는 공공장소를 예술과 문화체험을 할 수 있는 휴식 공간으로 변신시켜 줌.

출처 : www.visiondivision.com



CONVERGENCE CODE

도심 속 자연과 인간이 함께 숨 쉬게 해주는 환경 디자인

자연경관을 구현하는, 휴식과 소통의 기능을 담은

시각적으로 편안한, 자연 풍경을 재현하는, 심플하고 자극이 적은, 다양한 기능을 담은, 접근성이 높은, 휴식을 제공하는, 함께 할 수 있는

누구나 접근이 쉬운 도시의 외부공간에서 휴식을 취하고 함께 소통할 수 있는 공간에 대한 니즈는 지속해서 높아질 것임. 공간의 접근성, 시간 활용의 효율성, 편리성, 재미를 동시에 만족하게 하는 복합 문화공간, 아웃도어에서 자연과 소통이 가능한 공간 형성과 건축의 외관, 파사드 등에 자연경관을 투영하는 등 새로운 휴식과 치유기능의 공간으로 구현되고 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 도시 생활자

도시공간에서 자연과 함께 숨쉬고 같이 소통하는 생활하기

기능가치

감성가치

누적된 스트레스로 인한 신체적, 정신적 건강 약화를 방지해 줌. 강한 자극 요소들에 지친 감각기관들에 휴식을 제공함.

시각적으로 쾌적하면서도 안정감 있는 분위기를 조성하여 편안한 감성을 불러일으키고, 디지털에 둘러싸인 도심환경에서 자연을 품은 감성적 시공간을 제공함.

Technology

Industry

프로젝터 영상기술, LED 기술

의 + 전자, 주, 운송

외부공간에 문화적 경험, 엔터테인먼트 경험을 구현하기 위해 고정화된 시스템을 설치하기보다는 이동이 용이하고 빛의 효과나 영상적 효과를 주는 프로젝터, LED 기술을 활용하는 것이 친환경적이고 효율적임.

CONVERGENCE CODE 03

- + 新溫 ____ 3.1 기술로 관계의 가치를 재정립하라
- + 新用 ____ 3.2 실용적 가치로 마켓에 접근하라

3. CONVERGENCE CODE

+ 新溫 _____ 3.1 기술로 관계의 가치를 재정립하라

+ 新用 _____ 3.2 실용적 가치로 마켓에 접근하라

OVERVIEW

혁신적이지만, 따스하게,
사물과 인간의 관계를 감성적으로 맞춤형하는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

건강생활

초 연결 사회로의 혁신을 이끄는 신기술
현재가치가 부족한 신기술
개인의 감정 표현과 조절에 대한 관심 증가

일과 여가생활

변치 않는 행복의 중요가치 '관계'

가정생활

현재가치가 부족한 신기술

02 Design Action + 新溫

지능적으로 감성을 학습하고 맞춤형 해주는 홈 엔터테인먼트
가족 구성원들의 행복한 경험 구현
감성적 소통 기반의 관계 맞춤

CONVERGENCE CODE 3.1 생활 속 가치 찾기 + 新溫

1. 초 연결 사회로의 혁신을 이끄는 신기술들(사물인터넷, 웨어러블 기술, 3D 프린팅..)

1982년 PC 시대가 도래하면서 1989년 웹이 탄생하였고, 올해로 25주년을 맞았다. 이제 인터넷은 인간의 일상에서 필수불가결한 요소가 되었고 새로운 기술들로 초 연결 사회로 진화하는 혁신 지점에서 있다.

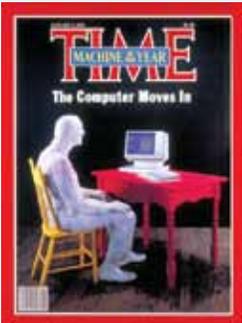
웹이 우리 생활에 변화시켜온 시기들을 살펴보면, 탄생과 성장기(1989~1993), 웹 기반의 새로운 비즈니스 개척기(1994~2003), 또 다른 삶의 공간으로서의 웹의 진화기(2004~현재)를 거쳐 지금까지 발전해 왔으며 2004년 이후 최근 10년간은 웹이 개개인에게 또 다른 삶의 공간으로써 자리 잡은 시기였다고 평가되고 있다.

웹의 진화와 함께 인간의 삶이 큰 변화를 맞았던 사건들을 간단히 살펴보면 우선, 1982년 타임지는 올해의 인물 선정 사상 처음으로 인간이 아닌 컴퓨터라는 사물을 선정하였다. 이제 인간의 일상에서 빼놓을 수 없는 존재가 된 인터넷과 컴퓨터가 개인화된 제품과 서비스로 진화된 시기였다. 2006년에는 인터넷을 활용하는 네티즌들을 의미하는 'YOU'가 올해의 인물로 선정되어 가상의 공간에서의 활동들이 보편화되어 영향력이 증대되던 시기였다. 2010년에는 노벨 평화상 후보로 인터넷이 거론되면서 논란이 일자 이를 지지하는 'Internet For Peace'라는 운동이 전개되기도 했었다.

그렇다면 웹의 미래라고 일컬어지는 초 연결 사회란 어떤 미래일까? 특히 사물 인터넷으로 인한 변화에 주목할 필요가 있다. 미국의 여론조사기관인 퓨리서치센터의 'Digital Life in 2025'에서 전문가들이 예상하는 미래의 모습을 조사하였는데, 주요 예측 중 사물인터넷(IoT)과 웨어러블 디바이스(Wearable Device)가 인간의 삶에 깊게 스며들게 되리라는 것에 많은 전문가가 동의하고 있다.

펜실베이니아대 와튼 경영 대학원 제러미 리프킨 교수는 자본주의는 사물인터넷(IoT)이라는 혁명적인 플랫폼을 통해 미래 공유 사회로 나아가고 있다고 주장한다. 토머스 프리드먼 뉴욕타임즈 칼럼니스트도 컴퓨터가 취합된 빅데이터를 활용해 비행경로에서부터 에너지 효율성까지 모든 것을 향상시킬 것이며, 모든 사람과 사물이 연결되는 초 연결 사회에서는 혁신이 용이해지며 일하는 방식이 재정의되고, 직업 세계에도 큰 변화가 있을 것으로 전망하고 있다.

시장조사업체 가트너는 2020년 사물인터넷 기기가 260억대로 늘고, 각종 제품과 서비스 공급업체 수익이 300억 달러(약 31조 원)를 넘어설 것으로 전망하고 있는데, 이로 인해 창출되는 세계 경제적 부가가치는 1조 9000억 달러(약 2,000조 원)에 달할 것으로 추산하고 있다고 한다.

<p>1982 PC시대의 도래</p>	<p>1989-1993 웹의 탄생기 & 성장기</p>	<p>1994-2003 웹 기반의 새로운 비즈니스 개척기</p>
 <p>1982 타임지 올해의 인물로 'Machine-컴퓨터' 선정됨</p>	 <p>1989 World Wide Web 개발</p>	 <p>1994 > 1997 아마존닷컴 탄생 구글 도메인 등록</p>  <p>1996 노키아 최초의 스마트폰 출시</p>

출처 : Pew Research Center, 'World Wide Web Timeline', 2014. 03 을 재구성

2004-현재 | 웹, 또 다른 삶의 공간으로서의 진화기

초 연결, 초 협력 시대

IoT를 통해 정보에 대한 보편적 접근과 양극화를 뛰어넘는 공유경제가 앞당겨질 것

제러미 리프킨
펜실베이니아대 와튼경영대학원 교수

초연결사회에서는 혁신이 용이해지며 일하는 방식이 재정의 될 것이다.

토머스 프리드먼
뉴욕타임즈 칼럼니스트

출처 : news.mk.co.kr, 'IoT 혁명, 초연결 · 공유사회로 진화할 것' 기사내용 참고로 재구성

CONVERGENCE CODE 3.1 생활 속 가치 찾기 + 新溫

2. 건강생활 _ 현재가치가 부족한 신기술

글로벌 IT 기업들이 스마트폰 이후를 위해 준비하는 제품은 바로 '웨어러블 디바이스'다. 트렌드모니터 (trendmonitor.co.kr)가 전국 만 19~44세 성인남녀 1,000명을 대상으로 실시한 웨어러블(Wearable) 디바이스 관련 설문 조사 결과, 향후 웨어러블 디바이스 수요가 급증할 것이라는 의견이 절반 이상(52.2%)이었다. 사람들이 아직 웨어러블 디바이스를 구입하지 않은 이유를 묻는 질문에 비싼 가격(69.3%, 중복응답)과 함께 현재 보유한 스마트폰으로도 충분하며(63.8%), 필요성을 못 느낀다(60.9%)는 의견이 많았다. 즉 스마트폰과 비교했을 때 웨어러블 디바이스만의 차별화된 특성을 확보하지 못한 것은 아직 보편화되지 않은 이유로 지적한 것이다. 웨어러블 디바이스가 가장 필요한 분야로는 항상 몸에 지니고 다닐 수 있는 기기의 특성을 고려한 듯 헬스케어(66.2%, 중복응답)와 휘트니스(52.3%) 분야를 꼽는 의견이 가장 많았다. 웨어러블 기기에 대한 최근 6개월(2013. 10~2014. 03)간의 소셜 빅데이터 분석결과에서도 웨어러블 기기와 연관되는 상품으로 스마트폰이 가장 높은 순위로 검색되었으며, 취미/여가 부분으로 검색해본 결과 최근 개최되었던 글로벌 모바일 박람회에 대한 내용 뒤로 '헬스'가 가장 연관이 깊은 활동으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

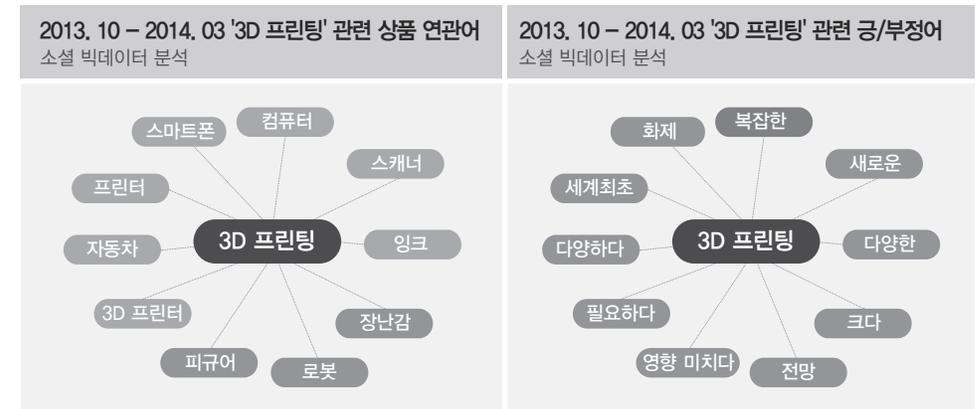


출처 : 트렌드 모니터, www.trendmonitor.co.kr 설문내용과 소셜 빅데이터 분석결과를 조합하여 재구성

3. 가정생활 _ 현재가치가 부족한 신기술

웨어러블 기술과 함께 신 기술로 주목받고 있는 3D 프린팅은 어떠한가?

3D 프린팅이라는 단어로 다시 소셜 빅데이터들을 분석해 본 결과, 아직은 새롭고 낯선 기술로 이슈가 되고 있고, 세계 최초로 발표되었다는 등 뉴스 상의 화제거리 중심의 단어들이 많이 언급되고 있었다. 그러한 가운데 '필요하다'란 긍정어가 높은 순위로 올라와 있는 것으로 보아 아직 새롭지만 향후 소비 제품으로서의 필요성을 어느 정도 인식하고 있는 것으로 보인다. 하지만 '복잡한'이란 부정어도 함께 연관어로 올라와 있어 2차원적인 프린터에 익숙해져 있는 사람들에게 사용성과 개념을 얼마나 쉽고 친숙하게 전달하는가가 중요해질 것으로 예상된다.



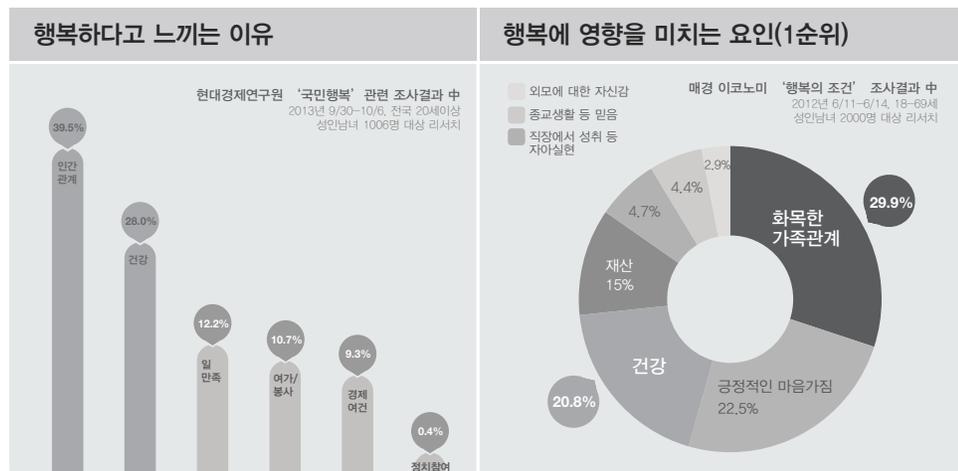
CONVERGENCE CODE 3.1 생활 속 가치 찾기 + 新溫

4. 일과 여가 생활 _ 변치 않는 행복의 중요가치인 '관계'

새로운 기술들이 인간의 삶을 변화시키고 혁신해 왔지만, 빠른 기술의 변화는 기술에 대한 부적응을 유발하고 이로 인해 새로운 기술에 대해 거부하는 움직임을 불러일으키기도 한다. 실제로 지능적으로 발전한 기술에 의해 인간세상이 지배당한다는 디스토피아적인 우려들이 끊임없이 나오고 있다. 새로운 기술에 대한 부담감이나 거부감을 최소화하면서 일상으로 기술이 스며들기 위해서는 어떠한 접근이 필요할까? 그 근거들을 '행복'에서 찾아보자.

한국인들의 행복에 대해 연구한 현대경제연구원과 매경이코노미의 두 가지의 조사 결과들을 살펴보면, 한국인들이 행복하다고 느끼는 이유 중 가장 중요한 것은 인간관계였으며, 행복에 영향을 미치는 요인의 1순위도 화목한 가족 관계인 것으로 나타났다. 인생에서 긍정적인 인간관계를 형성하고 유지하는 것, 그리고 무엇보다도 가장 가까운 가족들 간에 관계가 얼마나 화목한 지가 행복을 느끼게 하는 가장 중요한 이유인 것이다.

또한 국내 소셜 빅데이터를 분석하는 프로그램 소셜 매트릭스를 통해 2011년~2013년 3년간의 '행복' 연관어에 대해 분석해 본 결과를 살펴보면, 우선 매년 '마음', '삶'이라는 단어가 가장 상위 연관어로 검색되는 것을 볼 수 있다. 이 두 가치를 제외하고 3년 동안 꾸준히 행복과 관련하여 주요한 순위들에 언급되는 단어들을 그룹별로 살펴보면 '가정'과 관련된 것, '관계'와 관련된 것들이 주요 연관어가 되는 것으로 보인다. '가정'과 관련된 '아이', '가족' 처럼 가정 속에 대상이나 사람을 지칭하는 단어가 지속적으로 행복과 연관성이 높게 검색되고 있고, 특히 2013년 후반에는 '집'이라는 공간을 지칭하는 단어가 새롭게 등장한 것이 눈에 띈다. '관계'와 관련된 것으로는 '친구'라는 대상이 행복과 연관이 깊은 관계 대상인 것으로 보이며, '나눔, 함께하다, 주다'와 같이 기부나 공유활동과 관련된 동사들도 주요 '관계' 관련 연관어로 보이고 있어 공동체나 타인들과의 관계도 행복과 연관성이 높은 것으로 보인다.



출처 : 현대경제연구원 국민행복 관련 조사결과(2013), 매경이코노미 행복의 조건 조사결과(2012)

	2011년 전반	2011년 후반	2012년 전반	2012년 후반	2013년 전반	2013년 후반
1	마음(생각)	마음(생각)	마음(생각)	국민	마음(생각)	마음(생각)
2	삶(생활)	삶(인생)	삶(인생)	캠프	삶(생활)	삶(생활)
3	모습	모습	선물	마음(생각)	생각	인생
4	아이	자산	가족	삶(인생)	인생	느끼다
5	책	스크랩	이벤트	가족	모습	감사하다
6	가족	아이	함께하다	느끼다	느끼다	모습
7	친구	가족	설날	모습	아이	주다
8	스크랩	친구	느끼다	친구	가족	사랑하다
9	돈	가슴	모습	주다	국민	가족
10	꿈	나눔	아이	꿈	친구	싫다
11	불행	꿈	꿈	아이	희망	친구
12	희망	책	건강	기쁨	기쁨	아이
13	건강	희망	친구	불행	불행	눈물
14	힘	눈물	감사	가슴	꿈	불행
15	아침	건강	스크랩	건강	기분	집

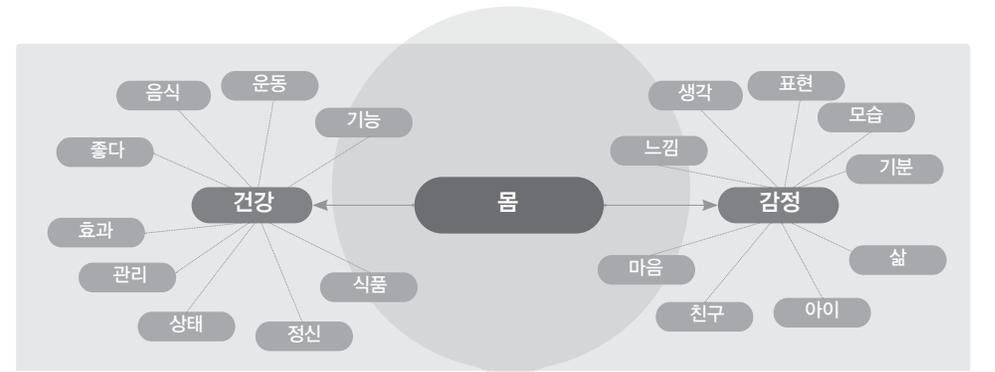
CONVERGENCE CODE 3.1 생활 속 가치 찾기 + 新溫

5. 건강생활 _ 개인의 감정에 대한 풍부한 표현과 관리에 대한 관심 증가

한국인들은 감정 표현에 인색하고 부족하다고 인식되고 있지만, 점차 개인의 일상에 대한 감정 표현들이 풍부해지고 있는 것으로 보인다. 2011년~2013년 3년간의 '행복' 연관어에 대한 분석 결과를 보면, 단순히 '좋다 행복하다. 싫다 불행하다'의 표현에서 좀 더 구체화되고 다양한 감정 표현어들이 등장하고 있는 것을 살펴볼 수 있다. 2011년부터 2013년으로 갈수록 '희망, 감사, 느끼다, 기쁨' 등과 같은 긍정적 감성어들이 점점 높은 순위를 기록하고, 2011년에는 '희망'이라는 긍정 감성어 한 가지만 11위, 12위를 기록하였는데, 2013년에 이르러서는 '느끼다, 희망, 기쁨, 기분, 감사하다, 사랑하다'등 다양한 긍정 감성어들이 4위부터 다양한 순위로 분포되어 있는 것을 볼 수 있다. 긍정적인 감성어 뿐만 아니라 행복과 반대되는 '불행'에 대한 연관어 순위 또한 2012년 후반부터 2013년까지 지속적으로 오르고 있으며, 2013년 후반에는 불행과 함께 '싫다'는 부정적 감성어가 행복의 연관어로 10위에 올라 있는 것을 볼 수 있다. 이로써 한국인들은 갈수록 일상 속에서 느끼는 행복에 대해 다양하고 구체적인 감성들을 경험하고 있다고 볼 수 있다.

최근 6개월 동안의 소셜 빅데이터에서 '건강'과 '감정'의 연관어들을 분석해본 결과, '몸'을 두 단어의 연결 고리로 발견할 수 있었다. 그렇다면, '감정'과 몸은 어떤 관련이 있는 것일까? 관련된 메시지들을 자세히 살펴보니, 감정 기록이 심하고 조절이 안 되는 상황에서 몸도 같이 아프다, 몸이 안 좋으니 감정 조절이 안 된다. 감정 조절이 안돼 무감각해졌으면 좋겠다는 극단적인 내용까지 감정조절과 몸 건강은 서로 상호 연관성이 높은 것으로 인식되고 있었다. 최근 감정과 관련된 자기계발 서적들이 인기를 끌고, 감정 조절 장애와 같은 병명들에 대한 관심도 높아지는 등 감정 조절에 대한 이슈가 확산되고 있다. '셀프 감정 관리법'이라는 것이 네티즌들 사이에서 이슈가 되기도 했었는데, 이 방법의 특징은 단순히 감정이 조절 안 될 때 이렇게 하라가 아닌, 먼저 자신이 느끼는 감정이 정확히 어떤 것인지 신체적인 변화를 잘 관찰하고 구체적으로 파악해서 감정에 따라 다르게 대응하는 방법을 제안하고 있다.

	2011년 전반	2011년 후반	2012년 전반	2012년 후반	2013년 전반	2013년 후반
1	마음(생각)	마음(생각)	마음(생각)	국민	마음(생각)	마음(생각)
2	삶(생활)	삶(인생)	삶(인생)	캠프	삶(생활)	삶(생활)
3	모습	모습	선물	마음(생각)	생각	인생
4	아이	자산	가족	삶(인생)	인생	느끼다
5	책	스크랩	이벤트	가족	모습	감사하다
6	가족	아이	함께하다	느끼다	느끼다	모습
7	친구	가족	설날	모습	아이	주다
8	스크랩	친구	느끼다	친구	가족	사랑하다
9	돈	가슴	모습	주다	국민	가족
10	꿈	나눔	아이	꿈	친구	싫다
11	불행	꿈	꿈	아이	희망	친구
12	희망	책	건강	기쁨	기쁨	아이
13	건강	희망	친구	불행	불행	눈물
14	힘	눈물	감사	가슴	꿈	불행
15	아침	건강	스크랩	건강	기분	집



감정기록도 이만하면 병이지, 몸에 상처가 나고 싶은 밤이다. 곧 감기에 걸려 아플것 같다.
 기분도 감정도 몸도 다 아프당 목욕 싹 하고 나가서 기분전환이라도 하고 들어와야제..
 오늘 왜 이렇게 감성적인 것 같지. 감정 기록 심하면 몸에 안 좋은데, 으, 이게 다 취항 때문이다!
 봄이 되니까 이런저런 감정이 들기 시작하고, 겨울동안 아무 감정없이 살던 게 편했는데... 감정 자체가 스트레스 라서 몸이 여기 저기 아파온다. 감정이 없고 고통도 못 느꼈으면 좋겠다. 그냥 100% 죽어서 살았으면 좋겠다. 감정이 진짜 역겹다.

우울함	화	집착	두려움	소심함
표정변화 하기 밖으로 나가 햇볕쬐기 기지가 켜고 스트레칭 하기	30초만 참아보기	포기하기를 위해 일정기간 동안 감정 다독이기	나중에 포기하더라도 한번 시도하기	심각하지 말고 가볍게 응수해서 여유로움 갖기

출처: 한국감성스킬센터

CONVERGENCE CODE 3.1 DESIGN ACTION + 新溫

기술로 관계의 가치를 재정립하라
 사물과 인간의 관계를 “감성적으로” 맞춤화하라



지능적으로 감성을 학습하고 맞춤화 해주는 홈 엔터테인먼트

가족 구성원들의 행복한 경험 구현

감성적 소통 기반의 관계 맞춤

HUMAN VALUE	존중가치	존중가치	존중가치
	유희가치	유희가치	유희가치
	감성가치	감성가치	감성가치
	사회가치	사회가치	사회가치
	사용가치	사용가치	사용가치
	기능가치	기능가치	기능가치
	경제가치	경제가치	경제가치
	INDUSTRY	의	의
식		식	식
주		주	주
전자		전자	전자
운송		운송	운송
TECHNOLOGY	빅데이터 기술	클라우드 지능 기술	성향분석 플랫폼
	사물 인터넷	행동기반 빅데이터 분석 기술	웨어러블 기술
	모바일 App	웨어러블 기술	감정인식 기술

CONVERGENCE CODE 3.1 DESIGN ACTION + 新溫

생활 속 가치 찾기

초 연결 사회로의 혁신을 이끄는 신기술

현재가치가 부족한 신기술

개인의 감정 표현과 조절에 대한 관심 증가

지능적으로 감성을 학습하고 맞춤형 해주는 홈 엔터테인먼트



Cone, Aether

생각하는 음악 재생기인 콘은 블루투스 스피커 및 Wi-Fi 기능을 탑재하고 있으며 다수의 인터넷 라디오 서비스에 대한 접속이 가능하며 학습 기능을 가지고 있기 때문에 사용자가 음악을 재생하는 날짜, 시간대, 선호 장르, 아티스트 등을 파악해 명령하지 않더라도 스스로 판단하여 분위기에 적합한 뮤지션과 노래에 대하여 사용자에게 취향에 맞게 재생해 줌.

출처 : www.aether.com

Emo Spark

큐브 형태인 이모 스파크는 모바일 앱으로 구동되며 홈 와이파이나 블루투스를 통해 태블릿, PC, TV 등 가전제품과 연결됨. 감정 프로세싱 유닛 칩을 활용해 사용자의 감정 상태, 얼굴 트래킹과 언어 분석 기술을 활용하여 사용자 감정 상태에 따라 적절하게 미디어 콘텐츠를 제공해 줌. 사용자가 미디어를 보며 웃으면 유사한 콘텐츠를 보여주어 더 기쁘게 해주고 기분이 우울해 보이면 기분을 풀어 줄만한 미디어를 제공하여 감정적인 소통이 가능하게 해주는 방식.

출처 : sourcewire.com

CONVERGENCE CODE

개인의 취향과 감정 변화에 따라 맞춤형된 즐거움을 제공하는 제품

감성적으로 교감하는 기술을 구현하는

지능화된 개인 맞춤, 감성을 읽는, 사용 패턴을 학습하는, 상호작용이 가능한, 심플한 외관, 사용자와 교감하는,

새로운 기술에 대한 거부감을 완화하고 기존 기술과의 차별성을 어필하기 위해서는 지능화되고 스마트한 기술을 가장 감성적으로 디자인하는 접근이 필요함. 개인 스스로도 인지하기 힘든 디테일하고 작은 감정 변화나 취향을 인식하여 맞춤형해 주는 기능을 탑재하고, 외관은 되도록 친숙함을 느낄 수 있도록 작고 심플하게 구현하는 것이 필요함. 사용자가 애착을 느낄 수 있도록 귀여운 요소를 가미하는 것도 필요함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 감정변화에 예민한 여성, 키즈 세대

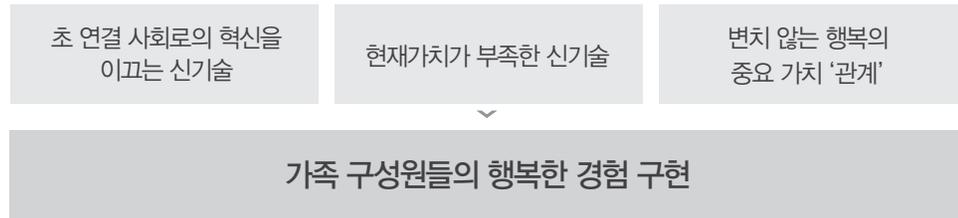
감성적인 교류가 풍족한 즐거운 생활 영위

사용가치	감성가치	유희가치
사용자가 일일이 기능을 따로 플레이 하지 않아도 지능적으로 사용자의 습관에 따라 맞춤형해 줌.	감성적 콘텐츠를 취향에 맞춤화하여 제공해주며, 일시적인 감정 변화와 기분을 반영해줌.	나에게 맞는 엔터테인먼트 요소를 전달해 즐거움을 배가시킴.
Technology		Industry
빅데이터, 사물인터넷, 모바일 App, 감정 프로세싱 기술, 모션 트래킹 기술		전자

빅데이터 큐레이팅 서비스를 통하여 사용자가 느끼는 감성상태와 그들의 취향을 기술적으로 파악한 후 감성과 취향에 맞추어 사용자에게 필요한 정보를 최적화된 형태로 지원해주는 지능형 맞춤화 서비스가 진화되어가고 있음. 스피커에 사물인터넷을 접목, 음악 빅 데이터 큐레이팅 서비스를 제공함으로써 사람과 사물 간의 연결로 새롭게 진화된 감성 가치를 보여줌.

CONVERGENCE CODE 3.1 DESIGN ACTION + 新温

생활 속 가치 찾기



Moff, Moff Inc.

모프는 컴퓨터, 태블릿 같은 모바일 디바이스를 통해 게임에 몰두하는 어린이들의 활동량을 높이기 위한 스마트 토이. 블루투스를 통해 모바일 앱과 연동되는데, 모프는 사용자의 움직임을 감지하고, 분석한 후 움직임에 맞는 소리를 낸. 각각 다른 소리 데이터베이스를 통해 사용자는 다양한 놀이 경험을 할 수 있음. 예를 들어, 총 놀이를 하면 팔찌에서 총소리가 나며, 테니스검, 총, 마법 지팡이, 골프, 피아노 등 관련 움직임을 통한 다양한 소리가 가능함.

출처 : www.moff.com



Mother & Cookie, Sen.se

마더는 쿠키들이 수집하는 엠비엔트 정보를 항상 모니터링하고 행동 데이터를 분석하여 사용자에게 생활 변화 정보를 알려주는 중앙 통제 장치. 쿠키는 웨어러블 센서뿐만 아니라 생활 곳곳에 배치할 수 있는 엠비엔트 센서로도 활용이 가능하며 움직임, 온도 등을 감지할 수 있어 개인적으로 필요사항에 맞춰서 사용할 수 있음. 사용자는 앱을 통해서 자신의 습관을 한눈에 확인할 수 있음. 예를 들면 가족의 칫솔에 쿠키를 꽂으면 마더가 모니터링을 하여 앱을 통해 모든 양치 습관을 정리해서 보여줌.

출처 : sen.se

CONVERGENCE CODE

- 가족 간의 따뜻한 소통과 경험을 공유하게 해주는 디바이스 디자인
- 친근한 소통을 가능하게 해주는, 함께 하는 즐거운 경험을 제공하는 기술
- 사용자 행동을 모니터링하는, 기계적이지 않은 외관, 즐거운 소리를 부여해주는, 습관 정보를 전달하는, 가족처럼 친근한, 작고 가벼운, 행동 맞춤 반응, 이동이 가능한, 그립감이 좋은

기술을 경험하는 것이 아닌 관계 속 행복을 경험하게 하는 디자인. 가족 구성원 특히, 함께 하는 놀이와 소통이 중요한 아이와 부모의 관계에 있어 좀 더 액티브하고 오감을 자극하는 놀이요소는 행복한 경험과 함께 아이의 발달을 도울 수 있음. 어린이의 몸에 착용 가능하도록 작고 가볍고 분실되지 않도록 웨어러블해야 함. 가족 구성원이 모두 친근함을 느낄 수 있도록 작고 귀여운 외형에 의인화된 사물로 인식할 수 있도록 디자인되는 것도 친근한 제품 이미지를 형성하는 데 도움이 될 수 있음.

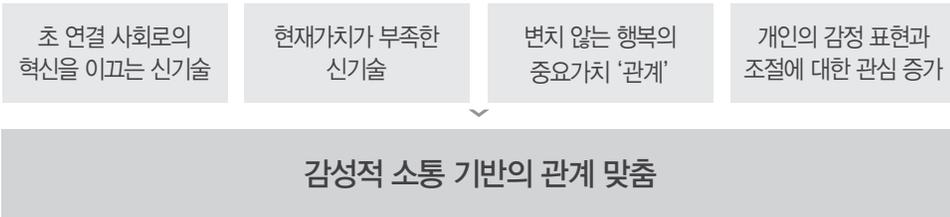
LIFE VALUE CODE

주체 : 아이가 있는 가정, 다세대가 공존하는 가족		
가족 간에 건강한 습관 공유와 즐거운 경험 공유하기		
사회가치	감성가치	유희가치
가족 간의 공감대 형성으로 갈등 요소를 줄여주고, 바른 생활 습관 형성에 도움을 줌.	칭찬적인 놀이요소를 강화시켜 아이와 부모의 관계 형성에 긍정적인 효과를 줌.	시각, 후각, 청각 등 다양한 감각으로 즐거움을 배가시킴.
Technology		Industry
행동 기반 빅데이터 분석, 웨어러블 기술, 클라우드 지능 기술, 엠비엔트 센스		의, 전자

가족 구성원들이 함께 즐거운 경험과 건강한 일상을 보낼 수 있도록 지원하는 기기들이 행동 기반 빅데이터 분석, 클라우드 지능 기술, 웨어러블 기술 등을 통하여 좀 더 지능적이고 다양한 기능을 갖추게 되며, 개인뿐 아니라 다수의 사람들에 대한 습관을 트래킹하고 모니터링할 수 있는 기능을 구현하여 가족 구성원 간의 기기 공유와 정보 공유를 원활하게 만들.

CONVERGENCE CODE 3.1 DESIGN ACTION + 新溫

생활 속 가치 찾기



Good.co

굿 코(good.co)는 구직자의 성향, 일하는 스타일, 강점에 대하여 그 성향을 파악해주는 플랫폼으로 사회성이 좋은 사람, 이상주의자 등과 같이 16개의 성향에 대한 아이콘을 보여주며 회사와 매니저, 동료들과 얼마나 잘 매칭이 되는지에 대한 인사 문제를 해결해주며, 구직자의 성향, 목표, 스타일에 적합한 직업과 회사를 찾아 주는 플랫폼임.

출처 : www.good.co



Connect & Wizz, Lunar Moondust

인간관계의 심리적 문제에 대하여 도움을 주는 콘셉트형 웨어러블 기기로서 타인에게 거절당할 수 있다는 부정적 감정들을 해결하고자 함. 자신의 성향에 대하여 아이콘을 선택해서 자신이 어떠한 사람인지를 알려줘 오프라인 만남에서 더욱 빠르게 가까워지는 기회를 가지게 하거나 남녀 간의 만남에서도 호감이 가는 사람을 만났을 때 빛의 신호가 나타나게 됨.

출처 : www.lunar.com

CONVERGENCE CODE

- 개인의 취향과 감성에 맞춤화되어 관계 형성을 돕는 디자인
- 기술을 통해 새로운 관계를 경험하는,
- 빛의 요소를 이용, 감정을 인지하고 반응하는, 몸에 착용할 수 있는, 성향 파악이 가능한, 관계를 디자인해주는, 직관적인 인터페이스의, 개인 정보를 보호해주는

말로는 표현하기 힘든 작고 세밀한 감정의 변화까지 인간의 감성을 인지하고 감각적으로 느끼게 해주는 스마트 액세서리들이 개발되어 감성에 대한 새로운 경험을 전해주고 있음. 성향 분석 플랫폼을 통해 기존의 개인 인적 사항을 중심으로 맞춤화 시켜주던 서비스들을 감성적 소통을 중심으로 색다르게 접근해 볼 수도 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 취업 준비생 및 직장인 내성적이고, 인간관계 형성에 어려움을 겪는 사람	
취향과 감성 기반으로 새로운 관계를 형성하기	
사회가치	유희가치
취업 고려 시 감정과 취향, 관계를 선택의 주요 기준으로 삼을 때 직장 내에서 인간관계로 인한 문제와 갈등 우려를 감소시켜주며, 실제 관계에 있어 공감대 형성이 용이할 수 있음.	스스로 표현하기 힘든 감정의 변화를 캐치하여 감각적으로 인지하도록 디자인하여, 개인의 감정에 충실한 선택과 경험을 제공해 줌.
Technology	
전자 + 성향 분석 플랫폼, 서비스 디자인 의 + 웨어러블 + 감정인식 기술	Industry
	의, 전자

구직 플랫폼에 개인의 취향과 성향을 분석해주는 프로그램이 적용되면 새로운 매칭 서비스가 가능함. 개인의 몸에 착용할 수 있는 패션 제품에 뇌파 혹은 신체 변화 감지를 통한 감정 변화를 인식하는 센서가 삽입 되면 감정 정보 전달이 가능한 웨어러블 디바이스로 구현이 가능함.

3. CONVERGENCE CODE

+ 新溫 _____ 3.1 기술로 관계의 가치를 재정립하라

+ 新用 _____ 3.2 실용적 가치로 마켓에 접근하라

OVERVIEW

혁신적으로 실용적 가치를 높여주는 디자인

01 생활 속 가치 찾기

일과 여가생활

실용적이고 합리적인 소비로의 변화
합리적인 직업관과 창의적인 일터

가정생활

집안일의 불편한 진실
냉장고와 연결된 복잡한 집안일
세탁기 사용관련 매너 지키기

02 Design Action + 新用

편리하고 효율적인 집안일 지원
지능적으로 최적화된 에너지 관리
실용적이고 유연한 공간 활용

CONVERGENCE CODE 3.2 생활 속 가치 찾기 + 新用

1. 실용적이고 합리적인 소비로의 변화

금융위기 이후, 선진국 소비자들은 건강, 가족, 안정성 등 개인적인 만족과 관련된 기준들을 중요한 가치로 생각하는 인식의 변화를 보임. 보스턴 컨설팅 그룹의 유럽 선진국 소비자를 대상으로 한 설문조사 결과, 대다수의 선진국 소비자들은 지위를 과시하기 위한 사치품의 중요성에 대한 인식이 일제히 하락하고 있으며, 공동체를 내세우는 가치들(종교, 애국심, 지역 공동체)보다는 개인이나 가족, 건강과 관련된 가치를 더 중요하게 인식하고 있음. 또한, '가격 대비 가치'는 경제적 기능적 측면에 한정되는 것이 아니라 친환경, 가족 등 다양한 요소를 포함한다고 응답하고 있음. 선진국 소비자는 브랜드를 지위의 상징으로 인식하기보다 기능적 또는 감정적 효익 등 지출에 대한 가치 측면에서 인식하는 경향이 강화되고 있음. 독일 소비자의 10%만이 고가품을 구입하는 동기로 브랜드 네임을 지목함.

삼성경제연구소는 '금융위기 이후 선진국 중산층의 변화와 전망'이라는 보고서에서 선진국 중산층은 절약 자체가 주는 만족, 가치를 추구하기 때문에 내립형 소비는 지속될 것으로 전망함. 부가기능이 많은 고가 제품보다 기본 기능에 충실한 합리적 가격대의 단순한 제품 선호하고, 금융위기 이후 저가 제품으로 이동하는 하향 소비와 고급 제품의 저가구매 기회를 활용하려는 경향(Treasure hunting)이 더욱 강화될 것이라고 설명함.

유럽 선진국 소비자의 가치 인식의 변화

구분	독일	프랑스	영국	스페인	이탈리아	그리스
중요성이 증가한 항목	건강	건강	가격대비 가치	저축	저축	편리함
	가격대비 가치	가격대비 가치	건강	가격대비 가치	건강	건강
	평온	가족	안정성	안정성	안정성	평안
	환경	평안	Wellness	건강	가격대비 가치	가족

자료 : The Boston Consulting Group, 2012, Tracking Consumers Through Europe's Debt Crisis

불필요한 소비를 줄이는 것은 고통 아닌 행복 | 실용적 소비습관 유지, 절약과 저축이 가치 있고 행복한 것이라 인식

미국 소비자 60%	스페인 소비자 40%	고급제품의 저가구매 기회 활용하는
합리적 가격의 단순한 제품 선호	소비를 줄이는 데서 행복	TREASURE HUNTING

출처: 금융위기 이후 선진국 중산층의 변화와 전망, 삼성경제연구소, 2012

2. 일과 여가생활 _ 합리적인 직업관과 창의적인 일터

'스타트업(Start-Up)'이란 실리콘 밸리에서 생겨난 용어로서 혁신적 기술과 아이디어를 보유한, 설립된 지 얼마 되지 않은 작은 프로젝트 위주 창업기업을 의미한다. 현재는 아직 이익을 내지 않지만 새로운 시장과 비즈니스 모델을 개척할 수 있는 아이디어의 사업화가 스타트업이다. 최근 6개월 동안 소셜미디어상의 '스타트업' 연관어들을 분석해 보았더니, 심리 연관어로는 '필요하다', '성공', '좋은' 과 같은 새로운 비즈니스 모델 필요성을 느끼고 있었으며, 상품 연관어로는 '컴퓨터, 스마트폰, 아이폰' 등과 같은 디지털 기술과 관련된 상품들이 주를 이루었으며, 스타트업이 개인들의 펀딩으로 자금을 지원받을 수 있는 크라우드펀딩도 연관어로 인식되고 있었다.

국내에도 젊은 층을 중심으로 프리랜서의 길을 선택하는 사람들이 많아지고 있다. 스스로 비정규직을 선택하는 사람들을 '자발적 비정규직'이라 칭하며, 통계청 자료에 따르면, 자발적 비정규직 수는 2008년 40%에서 2012년 49%로 증가하였다고 한다. 이와 더불어 개인 단위로 작업할 수 있는 사무실 개념이 형성되고 있는데, '코워킹co-working Space'가 대표적이다. '같이 모여서 함께 일한다.'라는 뜻에서, '개인이나 전문지식을 가지고 있는 사람들이 공간을 공유하는 개념을 넘어 지식과 노하우를 공유하고 새로운 업무 형태를 공유하는 공간'으로 확장되고 있다.

2013. 10 - 2014. 03 '스타트업_상품' 연관어 TOP10 소셜 빅데이터 분석



출처: besuccess.com

CONVERGENCE CODE 3.2 생활 속 가치 찾기 + 新用

3. 가정생활 _ 집안일의 불편한 진실 : 세탁기 사용관련 매너 지키기

세탁기와 관련된 소셜미디어상의 긍/부정어 분석에서는 특히 이물질에 대한 불편이나 걱정, 소음으로 인한 민폐가 주요 부정적 연관어인 것으로 나타났다. 세제의 잘못된 사용으로 인해 발생하게 되는 이물질로 청결 문제를 심각하게 받아들이고 있었으며, 특히 세탁기는 층간소음, 공동 세탁기 사용시 매너를 지키지 않는 것에 대한 불만 등 가족 외에 타인과의 관계와 연결된 부분들이 있는 것이 특징으로 분석되었다. 세탁기 관련 '장소' 연관어를 살펴보면, '집, 우리 집 외에 게스트하우스, 기숙사와 같이 많은 사람들이 같이 모여 사는 공간들이 연관 장소로 검색되는 것을 살펴볼 수 있다. 앞으로 1인 가구의 증가로 공동주택, 세어하우스와 같은 개념의 주거형태가 확산된다면, 공동으로 사용하는 세탁공간과 시설은 더욱 중요해질 것으로 보인다. 누구나 귀찮고 원만하면 피하고 싶지만, 해야만 하는 집안일을 하는데 타인과의 부정적인 관계가 연결되는 것은 더욱 큰 스트레스를 불러일으킬 것이다. 좀 더 즐겁고 편리한 집안일 활동을 위한 제품이나 서비스 개발이 필요해 보인다.

2013. 10 - 2014. 03 '세탁기'관련 장소 연관어 소셜 빅데이터 분석				2013. 10 - 2014. 03 '집안일' 관련 상품 연관어 소셜 빅데이터 분석			
NO1	연관어	분류	탐색건수	세탁기			
1	집	장소	12,428	깨끗한	이물질	민폐	
2	아파트	장소	3,037	귀찮다			
3	부산	장소	1,748				
4	울산	장소	1,742	고장나다			
5	우리집	장소	1,551			뜨거운	
6	게스트하우스	장소	795	좋다		깨끗하다	
7	마트	장소	792				
8	오피스텔	장소	696	좋은		다양한	
9	기숙사	장소	623				
10	호텔	장소	587				

냉장고와 연결된 복잡한 집안일

집안 일과 관련해서 빼놓을 수 없는 제품이 냉장고이다. 요리하는 식재료를 신선하게 보관할 수 있는 공간으로 국내에는 김치냉장고를 포함하여 작은 냉동고 등 한집에 2개 이상의 냉장 시설을 보유하고 있는 경우를 흔하게 찾아볼 수 있다. 하지만 얼마 전 TV 뉴스에는 화장실 변기보다도 더 청결하지 못한 가정의 냉장고 상태를 지적하는 기사들이 등장해 과연 냉장고에 식재료를 보관하는 것이 실제 위생적인 보관법인지 다시 생각하게 만드는 계기가 되었다. 소셜 미디어상에서 분석된 '냉장고'와 관련된 긍/부정어 분석 결과와 '인식과 감정' 관련 메시지들을 살펴보면 냉장고와 연관된 음식과 연관된 집안일들이 복잡하게 연결되어 있는 것으로 보인다. 냉장고는 장을 보는 것에서 시작하여 요리하고 남은 식재료를 신선하게 유지하고, 먹고 남은 음식을 보관하는 등의 음식관리 역할뿐만 아니라 청소와 같은 집안일들과 연계되어 있다.

2013. 10 - 2014. 03 '냉장고' 관련 긍/부정어 분석 소셜 빅데이터 분석				2013. 10 - 2014. 03 '집안일' 관련 상품 연관어 소셜 빅데이터 분석			
냉장고				집안일			
좋다	멋진	좋은	맛나다	침대	책	이불	
맛있는	좋아하다	화이트	적당한	청소기			
배고프다			감빡하다	냉장고		TV	
비다			걱정	세탁기		장난감	
맛있다			뜨거운	밥		옷	
맛있는	간단한	뜨거운	따뜻한				
싸다	귀여운	즐거다	굽다				

휴... 무슨 집안일이 해도해도 끝이없지?
교회갔다와서 1시부터 6시인 지금까지 청소기 밀고 냉장고 청소하고 난 분명히 5분도 안취고 열심히 했는데 티가 안나네..

내일은 집안일을 좀 몰아해야겠... 냉장고에 내 기억에 없는 야채가 시들어가고 있드하~~~~ πππ

먼저는 하루만 뒤 놔두는 법입니다. 또한 아무리 혼자 사는 경우라도 집안일은 많은 법... 냉장고가 비었군요. 장을 더 봐야하나...

냉장고에 재료가 있긴 한데 유통기한이 지나지 않았을까 걱정이네. 밖에 나가기 귀찮아서. 잠도 덜 깸고...

CONVERGENCE CODE 3.2 DESIGN ACTION + 新用

“실용적 가치”로 마켓에 접근하라!!



편리하고 효율적인
집안일 지원



지능적으로
최적화된
에너지 관리



실용적이고
유연한 공간 활용

편리하고 효율적인
집안일 지원

지능적으로 최적화된
에너지 관리

실용적이고 유연한
공간 활용

HUMAN VALUE	존중가치	존중가치	존중가치
	유희가치	유희가치	유희가치
	감성가치	감성가치	감성가치
	사회가치	사회가치	사회가치
	사용가치	사용가치	사용가치
	기능가치	기능가치	기능가치
	경제가치	경제가치	경제가치
	Market	의	의
식		식	식
주		주	주
전자		전자	전자
운송		운송	운송
TECHNOLOGY	모듈, 음성인식 기능	사물인터넷, App	모듈 기법
	RFID, App	동작 컨트롤 시스템,	RFID
	검색엔진 기술	스마트 LED	SNS
	바코드 리더		

CONVERGENCE CODE 3.2 DESIGN ACTION + 新用

생활 속 가치 찾기

실용적이고 합리적인 소비로의 변화

타인과의 관계가 연결되어 있는 세탁기, 쉽지 않은 집안일들이 연계된 냉장고

편리하고 효율적인 집안일 지원_식품관리



FreshConnect, Alessandro Finetto

디자이너 알레산드로 피네토는 가전 전문 업체 월풀에 미래의 라이프스타일 제품을 위한 콘셉트 디자인 프로젝트를 제시함. 식품의 신선함을 그대로 유지하고, 집까지 배달해주는 서비스와 이를 위한 냉장 기능의 선반으로 지속 가능한 라이프 스타일을 위한 새로운 네트워크를 도입함. 사용자가 스마트폰을 이용해서 신선한 재료들을 장바구니에 담으면 집으로 배송되고, 이를 배달 자가 아파트 로비 선반 위에 올려놓으면, 사용자가 집에 들어가면서 가지고 가는 방식임. 선반은 신선도를 유지할 수 있게 하는 기능을 탑재한 선반으로, 특수 포장된 프레시 봉투에 담겨 식품의 상태를 그대로 유지할 수 있음.

출처 : www.abitare.it



Amazon Dash, Amazon Fresh

아마존의 식료품 전문 코너 아마존 프레쉬는 아마존 대쉬라는 기기를 선보임. 바코드 리더와 마이크, 와이파이 모듈이 내장된 기기로, 소비자가 집에서 아마존 프레쉬 코너에 온라인 주문을 넣으면 집까지 배달해주는 방식으로 매번 구입해야 하는 식료품에 대한 고민을 해결해 줌.

출처 : fresh.amazon.com

CONVERGENCE CODE

온라인과 오프라인의 장단점을 고려한 구매/ 배송 시스템 디자인

부재 시 배송되는 상품의 상태 유지와 보관을 도와주는, 쉽고 편리한 상품 주문과 배송

다양한 외관의 냉장 시스템, 절차를 간소화한 M-commerce, 신선한 먹거리를 제공하는, 식품과 서비스 디자인과의 융합, 휴대가 용이한, 작고 가벼운, 조작이 쉬운(U)

장보기부터 배달, 보관까지 원하는 음식을 신선하게 즐길 수 있도록 사용자의 편의와 필요에 따라 개인 맞춤형 편리한 기능들이 모바일 App, 모듈, 서비스 디자인과 결합하여 지속 가능하고 편리하고 안전한 집안일을 지원해줌. 온라인 구매 보다 편리한 상거래를 위해 구매와 결제를 한 번에 해결해 줄 수 있는 디바이스와 음성 인식과 같이 조작이 쉽도록 인터페이스가 디자인되어야 함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 가정주부, 맞벌이 부부, 1인 가구

효율적으로 간편하게 집안일을 해결하기

기능가치	사용가치
집안에 필요한 먹거리의 구매, 배송, 보관을 쉽고, 편리하고, 안전하게 도와줌.	각각 처리해야 할 집안일들을 통합적으로 지원해 줌으로써 가사활동의 번거로움을 덜어주고, 반복적으로 주문 해야 하는 생활용품을 손쉽게 구매 가능하게 함.

Technology	Industry
모듈, 음성인식 기능, 검색엔진 기술, 바코드 리더	식 + 전자 + 서비스 식 유통 + 전자

컴퓨터나 모바일이 아닌, 별도의 디바이스를 통해 반복 구매에 대한 편의를 도모하는 제품으로 기존 제품의 바코드를 인식함으로써 구매와 결제 단계를 대폭 축소시켜 줌. 배달된 음식이나 식자재의 신선함을 유지시켜주기 위해 선반이나 포장에 냉장 기능을 융합하여 보관 기능을 하게 됨.

CONVERGENCE CODE 3.2 DESIGN ACTION + 新用

생활 속 가치 찾기

실용적이고 합리적인 소비로의 변화

타인과의 관계가 연결되어 있는 세탁기, 쉽지 않은 집안일들이 연계된 냉장고

편리하고 효율적인 집안일 지원_세탁관리



Cloudwash, BERG

런던 디자인 회사 버그는 사물인터넷 드럼 세탁기 클라우드 워시를 선보임. 스마트폰 앱과 연결돼 스마트폰으로 원하는 세탁 모드를 정할 수 있으며, 온도와 방법 등 자주 사용하는 선택 기능을 '원 터치'로 작동해 매번 설정해야 하는 번거로움에서 벗어나 편리성이 높음. 출처 : bergcloud.com



Smart Chime, Jiae Ohjiae

Smart Chime는 RFID를 이용한 스마트 세탁기로 의류의 태그를 검색하여 옷에 맞는 세탁 방법을 알아서 선택해주는 방식을 통해 세탁하지 말아야 할 의류는 경고음을 통하여 분리할 수 있게 해주며, 세탁 시간과 잔여 시간에 관한 예약 기능까지 갖추고 있음. 출처 : www.yankodesign.com

CONVERGENCE CODE

가사활동의 불편함을 도와주는 지능적인 전자제품 디자인

언제 어디서나 작동이 가능한, 세탁 오염을 줄여주는

모바일과 연계되는, 원터치로 해결하는, 사용자 패턴을 인지하는, 선택 기능 간소화, 공유가 편리한, 예약과 스케줄 관리가 가능한,

다양한 기능이 탑재된 드럼 세탁기가 일반화되어 있지만, 복잡한 세탁 방법에 대한 불편함은 여전히 해결되지 않은 문제 임. 지능화된 소프트웨어를 탑재하여 자동적으로 알맞은 세탁을 실행하고, 개인의 세탁 패턴을 학습하여 원 터치로 사용이 가능하게 하는 편의성이 제공되어야 함. 특히 같이 공유해도 개인 맞춤이 가능하고 스케줄 공유로 소통이 가능하게 하는 점도 중요함.

LIFE VALUE CODE

주체 : 가정주부, 맞벌이 부부, 1인 가구		
공동주택/기숙사에서 세탁시설을 공유하는 사람들		
기능가치	감성가치	감성가치
생활에 필수적인 집안일을 지원함.	기존 세탁기의 복잡한 기능을 해결하여 세탁법을 자동인식하거나, 세탁 패턴을 인식해 원터치로 작동시킬 수 있음.	클라우드 워시 기능으로 공동사용 시 세탁 스케줄을 공유할 수 있어 갈등을 감소시킴.
Technology		Industry
사물인터넷, RFID, 모바일 앱		의, 전자

사용자의 편의성을 고려한 최적화 서비스를 제공하기 위하여 가정 내부 기기들이 점차 사물인터넷 기술로 진화하며 사용성을 높이고 있음. 모바일 App과의 연결을 통하여 원 터치 방식의 관리뿐 아니라 기기가 스스로 알아서 개인 맞춤 서비스를 시행하며 다양한 정보 제공을 해주며 스마트한 기능을 제공하고 있음.

CONVERGENCE CODE 3.2 DESIGN ACTION + 新用

생활 속 가치 찾기

실용적이고 합리적인 소비로의 변화

타인과의 관계가 연결되어 있는 세탁기, 쉽지 않은 집안일들이 연계된 냉장고

지능적으로 최적화된 에너지 관리



Jalousier

불가리아에 기반을 둔 자로우저는 인디고고 펀딩 중인 블라인드 클립형 기기인 자로우저를 선보임. 일반 블라인드에 연결하면 와이파이와 지그비(Zigbee)가 내장되어 있어 언제 어디서나 좀 더 스마트하게 블라인드 사용이 가능함. 날씨, 실내 온도, 조명상태와 연동에 따라 자동으로 블라인드가 스스로 조절되는 방식으로 사용자가 블라인드를 조절하는 불편함을 줄여주며 실내조명과 냉난방 사용률을 줄여 에너지 효율성을 높여 줌.

출처 : www.jalousier.com



Goldee Light Controller, Goldee

스타트업 기업, 골디는 제스처를 통해 실내의 조명을 자유자재로 바꿀 수 있는 골디 라이트 컨트롤러를 선보임. 이 조명 컨트롤러는 근접 센서, 조도 센서, 소리와 움직임을 인식하는 센서가 내장되어 있어 수집된 데이터는 클라우드로 전송되어 사용자에게 개인 맞춤화되며 언제 조명을 켜고 꺼야 하는지의 예측과 분위기에 따라 자동으로 스스로 제어를 해주며 집을 이틀 이상 비웠을 땐 자동으로 자동보안 기능이 가동됨.

출처 : getgoldee.com

CONVERGENCE CODE

사용자에게 최적화되면서도 효율적인 에너지 소비를 관리해 주는 디자인

가정에 효율성을 도모하는, 지능적으로 편리함을 제공하는, 경제적 효율을 높이는

모바일과 연계되는, 자동으로 인식하는, 스스로 조절하는, 에너지를 절약하는, 개인 맞춤화된, 소리와 움직임을 인식하는, 사용자를 모니터링하는, 통합 관리가 가능한 필요 없는 장식을 최소화 한, 마음대로 부착할 수 있는

디지털 기기의 발달은 가정생활 내 비효율적인 부분의 해소를 도와주고 있음. 사물인터넷을 통하여 언제 어디서든 스마트폰 앱(App)을 이용하여 연동된 실내의 기기들을 컨트롤할 수 있으며 최적화된 개인 맞춤화를 통하여 사용자의 패턴을 학습하며 지능화된 관리로 에너지 효율성까지 높일 수 있음. 자연적으로 에너지를 발생할 수 있는 태양광을 최대한 활용할 수 있도록 창문, 블라인드에 지능화된 기능이 융합되거나 집안의 에너지를 통합적으로 관리해주는 하나의 디바이스로 심플하게 디자인될 수도 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 가정주부, 맞벌이 부부, 1인 가구

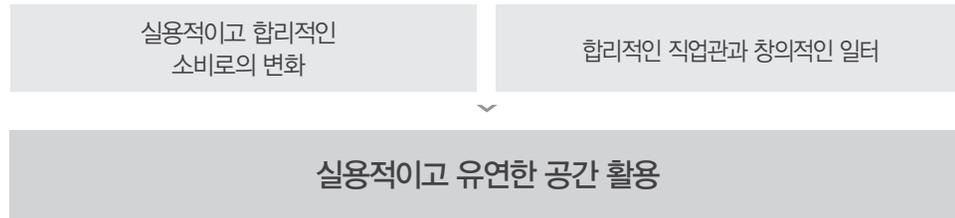
개인에게 가장 적합하고 편리하게 효율적으로 가정을 관리하기

기능가치	감성가치	감성가치
집안에서 사용되는 에너지를 지능적으로 관리하여 에너지 소비의 효율적인 관리를 제공함.	개인이 생활하는 최적화된 실내 환경을 효율적으로 제공해 줌.	환경과 개인의 생활 패턴을 스스로 인식하고 학습하여 사용이 편리하고, 일일이 조명이나 온도를 조절해야 하는 불편함을 제거해 줌.
Technology		Industry
사물인터넷, 모바일 App, 동작 컨트롤 시스템, 스마트 LED		주, 전자

경제적 가치를 높이고 생활의 효율성을 높여주는 사물인터넷의 활용은 가정환경을 구현하는 주거시스템, 냉난방 관리 시스템, 전기 에너지 관련 관리 시스템과 연계되어 효율적인 가정생활을 구현해 줄 수 있음.

CONVERGENCE CODE 3.2 DESIGN ACTION + 新用

생활 속 가치 찾기



POP-UP Hotel, Pink Cloud

덴마크 디자인 회사 핑크 클라우드는 뉴욕 맨해튼에서 사무실의 빈 공간을 호텔로 바꾸는 팝업 호텔 프로젝트를 진행함. 맨해튼의 사무실 공실률은 평균 21.6% 높은 편인 반면 관광객의 수요는 지속적인 증가세를 보이고 있는 추세를 반영하여 특별 고안된 ID 박스를 이용함으로써 별도 공사 없이 호텔, 레스토랑, 엔터테인먼트 등의 공간 연출이 가능함. ID 박스 안에는 소파, 침대, 싱크대, 샤워부스 등 호텔 공간 구성에 필요한 가구들을 구성할 수 있으며 편의시설은 목적에 따른 컬러코드로 조립이 손쉬우며 호텔 위치는 팝업 호텔 웹사이트와 RFID 코드를 통해 제공됨.

출처 : pinkcloud.dk



Free Desk Here, Open Studio Club

오픈 스튜디오 클럽은 프리랜서들에게 적합한 일을 할 수 있는 공간을 찾아 매칭 해주는 웹 서비스 기관으로 에이전시 대표들이 프리 데스크 히어라는 포스터를 붙여 놓은 후 자신의 회사 사무실의 빈 공간에서 프리랜서가 일할 수 있도록 공간을 내어주는 방식으로 오프라인에서 형성되는 새로운 인맥과 아이디어의 교류가 가능함.

출처 : www.deskcamping.com

CONVERGENCE CODE

- 공간활용의 효율성을 극대화 시켜주는 모듈, 팝업 공간 디자인
- 공간활용의 효율성을 극대화 시켜주는 모듈, 팝업 공간 디자인
- 조립이 손쉬운, 관리가 쉬운 모듈, 배송이 가능한 표준 사이즈와 무게 모듈, 시각적 구분이 가능한 모듈(컬러코드화된), 형태(공간 구성) 변형이 용이한 심플 하면서도 다양한 공간을 공유하게 해주는, 관계를 지원하는, 공간 효율성을 높여주는, 용이한 예약 정보 시스템

기존에 건축물을 최대한 살려 쓸모 없어진 공간이나 자투리 공간을 활용하여 사용자의 목적에 적합할 수 있도록 리모델링하는 방식으로 모듈화 시스템과 스마트 기술을 적용하여 공간을 리디자인 해주며 공간의 가치 발견과 새로운 비즈니스 영역의 창출 가능성을 제안해 주고 있음.

LIFE VALUE CODE

주체 : 프리랜서, 스마트 업무방식을 취하는 직장인		
공간활용의 효율성을 높이고 새로운 소통을 경험		
기능가치	감성가치	감성가치
빈 공간을 활용하여 경제적 수익을 도모할 수 있음.	공간 구성에 필요한 시설과 가구가 탑재된 모듈을 활용하여 모듈의 조립과 구성이 용이하며, RFID 코드로 관리가 쉬움.	공간 분리로 새로운 수요자들이 활용하게 됨으로써 지식을 공유하거나 새로운 비즈니스 관계가 형성될 수 있음.
Technology		Industry
모듈, RFID, SNS		주, 전자

모듈 건축은 상업용으로 지어지는 건축에서 상황에 따라 다목적용으로 활용이 용이하며, 일시적으로 사용 시 구매자의 욕구를 빨리 충족시켜줄 수 있음. RFID 기술의 융합으로 이동이 잦은 모듈들을 편리하게 관리할 수가 있음.

CONVERGENCE CODE_SUMMARY

	+自	+動	+樂
Definition	다른 사람의 도움 없이 혼자 힘으로 살 수 있도록 도와주는 디자인	감성, 동기, 행동을 유발하는 디자인	창조적 활동을 즐기게 해주는 디자인
Convergence Code	입는, 부착하는, 신체 기능(시력, 청력, 관절)을 보조하는 의료 기기 디자인	재미있게 건강관리를 할 수 있는 의료기기.	기존제품 사용에 대한 새로운 매뉴얼을 창조하도록 도모하는 마케팅과 디자인
	기존제품 사용에 대한 새로운 매뉴얼을 창조하도록 도모하는 마케팅과 디자인	건강한 신체활동을 위해 운동을 제공하는 서비스 디자인.	부모세대와 아이세대의 니즈를 모두 충족시켜주는 창조 경험 디자인
	타인의 도움 없이 스스로 편리하게 사용할 수 있도록 제작된 생활용품 디자인	스포츠를 통하여 즐거움과 (기부)나눔을 함께 공유하는 디자인.	감각적 요소를 더하여 새로운 경험을 제공하는 디자인
	건강 상태를 알려주는 생활용품 디자인. 올바른 건강습관을 돕는 서비스 디자인.		
	천연재료의 식음료를 통해 치료 가능한 의료 서비스 디자인		
Life Value Code	실버세대, 장애인 생활질병 환자 영 유아, 어린이 잉여세대	청장년층, 도심생활자	새로운 여가활동과 놀이경험을 추구하는 아이가 있는 가정 및 2030세대
	일상생활 주체로서 타인의 도움 없이 주체적으로 살아 가기	적극적으로 운동과 스포츠 활동 즐기기	개인 및 가족 구성원들이 함께 참여하며 새로운 것을 창조하고 즐기기

+安	+定	+新溫	+新溫
일상 속 잠재된 위험에 대비하는 디자인	자연과 소통하고 치유의 기능을 제공하는 디자인	혁신적이지만, 따스하게, 사물과 인간의 관계를 감성적으로 맞춤형 하는 디자인	혁신적으로 실용적 가치를 높여주는 디자인
적정한 체온과 실내환경을 유지해주는 패션 및 웨어러블 디바이스, 공간 디자인	감각적으로 힐링 환경을 구현하고, 기능적으로 심신의 피로를 풀어주는 개인 공간 디자인	개인의 취향과 감정변화를 맞춤화하여 즐거움을 제공하는 제품	온라인과 오프라인의 장단점을 고려한 구매/배송 시스템 디자인
눈으로는 식별할 수 없는 유해성분들에 대한 식품정보를 전달해 주는 안전한 제품 디자인	자연의 요소로부터 안정감을 제공하고, 자연과 소통할 수 있는 공간 디자인	가족간의 따뜻한 소통과 경험을 공유하게 해주는 디바이스 디자인	가사활동의 불편함을 도와주는 지능적인 전자제품 디자인
쾌적한 공기를 제공하는 웨어러블 디바이스와 실내공간 디자인	도심 속 자연과 인간이 함께 숨 쉬게 해주는 환경 디자인	개인의 취향과 감성에 맞춤화된 관계 형성을 돕는 디자인	사용자에게 최적화 되면서도 효율적인 에너지 소비를 관리해 주는 디자인
잠재된 위험이 제거된 안전한 키친 시스템, 재해와 같은 위험을 미리 알려줘 대비하도록 해주는 위험 감지 시스템			공간활용의 효율성을 극대화 시켜주는 모듈, 팝업 공간 디자인
호흡기 질환자, 활동이 많은 직장인, 가정주부, 아이와 노약자가 있는 가정	스트레스가 많은 바쁜 직장인, 도심생활자	감정변화에 예민한 여성, 키즈세대 다세대가 공존하는 가족, 직장인 취업 준비생	맞벌이 부부, 1인 가구, 공동주택 거주자, 프리랜서, 스마트 업무를 취하는 직장인
외부 유해환경과 일상의 사고에 대비하여 안전하고 건강한 생활 유지하기	도심 속에서 자연과 소통하는 여유로운 생활하기	풍부한 감성을 교류하고 돈독한 관계 형성하기	기본적인 일상활동을 가장 효율적으로 편리하게 실행하기

기획

산업통상자원부
한국디자인진흥원

주관기관

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

사업본부장

박한출 사업본부장

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 책은 산업통상자원부에서 시행한
‘융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반
조성사업’의 일환으로 한국디자인진흥원에서
발행하였습니다.

본 책의 내용은 연구진의 주관적인 의견이 개입되어
있으며 활용의 책임은 이용자들에게 있습니다.
본 책에 쓰인 이미지는 연구, 분석 목적으로 쓰여
졌으며 출처는 각 해당페이지에 표기하였습니다.
이 책의 내용을 대외적으로 이용하실 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