

OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
PARTITION
FOCUSON DESIGN COLLABORATION
ING
PRIMARY OPPORTUNITY PREPARATION
ATION EXPERIENCE FOCUS ON
ON EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
RTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
PARTITION
FOCUSON DESIGN COLLABORATION
ING

2014 **TREND CODE**

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE

2014 TREND CODE

MEGA CODE

공생, 공유가 가능한 적정한 환경을 조성하라	경제_자본주의 4.0	003
	기술_적정기술	006
	사회_개개인의 소소한 행복	009
	환경_실용적인 환경 에너지	013

DESIGN CODE

소소한 즐거움을 전달하라	Small Delight	020
기술에 체온을 입혀라	Neo Functionalism	034
상상을 경험하게 하라	Pioneers Lab	050

CONCEPT CODE

_SMALL DELIGHT

정신적인 안정과 여유를 즐길 수 있는 일상용품을 디자인하라	Healing in mind	068
참신하면서도 편안한 분위기를 제공하라	Fresh comfort	080
순간의 즐거움을 경험하게 하라	Playful one minute	091
공유의 가치를 즐기도록 하라	Happiness-Sharing	100

_NEO FUNCTIONALISM

적정한 컨버전스로 유통의 가치를 극대화하라	Smart Convergence	110
이동, 변형으로 멀티 기능이 가능하도록 하라	Creative Transformer	120
언제나, 어디서든 사용가능한 이동성을 부여하라	Compact Mobility	132
나의 건강을 알아서 챙겨주는 스마트한 전자기기를 제공하라	Health Support	140
위급한 상황에 대비한 일상용품을 디자인하라	Optimistic Preppers	152
쉽게, 간결하게, 재미있게, 비주얼화하라	Intuitive Interface	168
나를 대신해주고, 인식해주는 적정 기술을 반영하라	Human Optimization	176

_PIONEERS LAB

감각을 최대한 경험하도록 하라	Trespassing Dream	188
3D프린트로 수공예적인 섬세함을 표현하라	Digital Craft	202
과거의 버려지는 것들을 재탄생시켜라	Trash! Fresh!!	210
빛, 우주, 미래적인 요소를 반영하라	Upcoming Future	222
소비자가 창조자가 될 수 있는 디자인을 제공하라	Life-Creator	236

인사말



모바일 혁명으로 시작된 '창조경제' 패러다임의 도래로, 우리 기업들은 창조적 혁신을 통한 선도자(First Mover)로 거듭날 것을 요구받고 있습니다. '창조적 혁신'이라는 전환점에 직면한 글로벌 기업들은 '디자인 가치'를 혁신을 이루는 새로운 전략으로 삼아 시장경쟁력을 확보하는 데 노력하고 있습니다.

그러나 경영 여건상 중소기업들이 디자인 가치 및 경쟁력을 키우기 위해 자체적으로 전략정보를 생산하고 연구하기가 쉽지 않은 것이 현실입니다.

한국디자인진흥원은 이러한 문제점을 해결하고자, 디자인전략정보개발사업을 통해 디자인전문기업과 중소기업이 최신 디자인과 산업에 관련된 다양한 정보를 파악할 수 있고, 인간 중심의 디자인 제안을 가능케 하기 위해 2014 트렌드 코드(Trend Code) 보고서를 발간하였습니다.

본 보고서의 Mega Code 파트에서는 미래 주요 트렌드 도출을 위해 인간의 삶에 영향을 주는 환경 요인들인 경제, 기술, 사회, 환경 영역들의 주요 흐름과 발전 과정을 구체적으로 살펴보았습니다.

Design Code 파트에서는 Small Delight, Neo Functionalism, Pioneers Lab 등을 주요 테마로 설정하여, 미래의 성공보다는 현재의 행복을 추구하고, 상위 1%의 기술과 기능보다는 실제 개인의 생활에 유용한 기능을 만들며, 빈틈없는 계획보다는 도전하는 에너지에 가치를 두는 트렌드의 변화를 제시 하였습니다.

Concept Code 파트에서는 Design Code의 주요 테마를 중심으로 일상(생활용품), 전자, 운송기기 등의 디자인 영역에 트렌드를 반영한 콘셉트별 디자인 시그널(Design Signal)을 제안하였습니다.

아무쪼록 제공된 보고서를 통해 디자인전문기업과 중소기업이 새로운 기회와 비전을 창출 하여 창조적 비즈니스를 발굴 할 수 있기를 기원합니다.

감사합니다.

EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE

_MEGA CODE
공생·공유가 가능한 걱정 없는 환경을 조성하라

경제_자본주의 4.0

OVERVIEW

2008년부터 본격적으로 확산되기 시작한 글로벌 금융위기는 장기적인 저성장과 고물가의 불안한 경제상황으로 이어지고 있다. 2010년 전 세계가 위기극복을 위해 새로운 패러다임으로의 전환이 불가피함을 인식하고, 새로운 성장동력을 찾는 데 집중해 왔다. 2012/13년 글로벌 경제는 완벽하지 않은 경제주체(개인, 기업, 정부)들의 실패와 오류를 인정하고, 상생할 수 있는 자본주의를 실행하는 데 집중한다.



Economy 2008~2010



Images_ www.thehoopla.com.au, www.time.com

2008년 미국 발 금융위기는 전 세계 개인과 가계, 기업과 국가에 큰 충격을 안겨주었다. 미국 가계의 순자산 손실은 2008년 한 해 동안 총 11조 달러 (FRB 추산)에 달했으며, 미국과 EU의 실업률이 전후 최고수준인 10%안팎으로 치솟았다. 혁신적인 성장모델로 칭송되던 아이슬란드, 아일랜드, 두바이 등 일부 국가들 또한 하루아침에 국가부도의 위기에 몰리는 극적인 상황이 전개되기도 하였다.



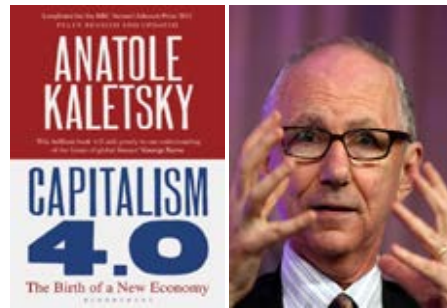
2010 다보스 경제 포럼의 주제는 'New Normal-더 좋은 세상 만들기'였다. 암울한 분위기가 최고조를 이루던 2009년도와는 달리 탈위기 후 세계질서 재편이 화두가 되어 글로벌 경기회생, 출구전략, 기업투자확대와 신세계 질서에 맞는 '신자본주의 구축'이 주요 이슈로 부상하였다. 또한 2027년이 되면 중국의 GDP가 미국과 같은 수준이 되어 글로벌 성장엔진의 역할을 하게 될 것이라는 긍정적인 전망이 대세를 이루었다.

2008 >>>>

2010 >>>>

>>>>

Economy 2012/2013



영국 일간지 '타임즈'의 칼럼니스트 아나톨 칼레츠키는 2008년 금융위기를 기점으로 세계경제는 자본주의4.0이라는 새로운 패러다임을 마주하게 되었다고 밝히고 있다. 자

본주의 4.0이란, 정부와 시장 모두 잘못될 수 있다는 사실을 인식으로 상생하고 협력하여 잘못을 보듬어가면서 나아가는 시대의 도래를 의미한다고 한다.

	G8(1975년)	G20(1999년)	G2(2009년)	G0(2012년)
의미	서방 8개 선진공업국 모임. 미국, 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 일본 등 6개국으로 출범. 캐나다(1976년)와 러시아(1997년) 합류	국제통화기금(IMF) 회원국 중 가장 영향력 있는 20개국. G8에 한국, 중국, 유럽연합(EU) 의장국 등 12개국 참가	중국과 미국 주도의 세계질서 재편	주도적인 리더십을 발휘할 수 있는 국가나 협의체 없음
배경	1973년 석유파동 이후 세계경제 급변 사태에 공동 대응하기 위해 발족	1997년 아시아 외환위기 이후 경제위기 재발 방지와 선진국-신중국 협력체계 구축을 위해 출범	2008년 하반기 글로벌 금융위기 이후 미국과 중국의 협력 필요성 강조	초강대국 미국의 패권 쇠퇴 이후 글로벌 리더십 발휘 국가없음

그가 주장하는 자본주의 4.0의 특징은 시장의 복잡성과 불확실성을 인정하고, 공공정책과 경제전략에서 실험정신과 실용주의를 강조하며, 공공부문과 민간부문을 모두 중요시하는 적응성 혼합경제를 지향한다. 최근 개최되는 국제 포럼들이 글로벌 현안 사항에 대한 대안을 제시하지 못하고 각국의 주장들만 난무한 가운데, 미국 외교전문지 폴린폴리시에서 2008년 경제 위기를 예견한 누리엘 루비니 뉴욕대 교수 등 일부 학계 인사들이 언급했던 '글로벌 리더십 부재'를 의미하는 G0가 실제로 시작됐다고 발표했다. G0 시대의 특징은 국가 단위의 긴밀한 협력이 더욱 증가하면서도 신냉전 구도가 전개될 가능성도 있으며, 전 지구적인 공동체의 의미가 퇴색하고 이해관계로 얽힌 새로운 공동체가 형성될 수도 있다는 것이다. 또한 G0 시대의 지속으로 세계를 이끌 수 있는 국가나 파워가 존재하지 않는 'G-subzero'의 시대로 접어들 수 있다고 내다보고 있다.

2012 / 2013 >>>>

기술_적정기술

OVERVIEW

2008년 아이폰이 국내에 출시되면서 스마트폰의 본격적인 대중화가 시작되었고, 2010년은 모바일 사용이 기하급수적으로 증가하면서 PC시대로부터의 전환점을 찍었다. 경제, 사회, 환경의 위기 상황 속에서 기술의 발전은 새로운 미래를 창출할 수 있다는 긍정적인 가능성을 보여주며 비약적인 발전을 거듭하였다. 2012/13년 인간의 실제 삶과 점점 차이가 커지는, 너무 빠르게 변화하는 기술에 대한 자기방성으로 공존과 적정기술이 큰 이슈로 대두되고 있으며, 개인의 삶을 중심으로 연결되고 융합되는 기술에 주목한다.



>>>>

2008~2010 Technology



2008년 아이폰이 국내에 출시되면서 스마트폰의 대중화가 시작되었다. 이전까지 소형전자기기 중 기능중심 융합제품들이 주를 이루었다면, 스마트폰 대중화를 기점으로 모바일과 다양한 콘텐츠의 융합이 큰 이슈로 떠올랐다.



Images_ www.morganstanley.com

2010년 모건 스탠리(Morgan Stanley)에서 'E-mail 시대가 가고 소셜 네트워킹(Social Networking) 시대가 열렸다' 라는 인터넷 트렌드(Internet Trend) 관련 보고서를 발표하였다. 위 통계는 소셜 네트워킹 사용자 수가 E-mail 사용자 수를 추월하고, E-mail 사용시간보다 페이스북(Facebook) 소셜 네트워크 서비스 이용시간이 길어졌음을 통계적으로 보여주고 있다. 1960년대부터 현재까지 테크놀로지 발달의 변천사를 보여주며, 스마트폰 이용률의 증가로 2014년쯤에는 모바일 인터넷이 데스크톱 인터넷을 추월할 것으로 예측하고 있다. 2010년 Frog Design은 포브스(Forbes)지와 함께 'Your Life in 2020'이라는 주제로 워크숍을 진행하였고, 향후 10년 동안 삶의 양식이 어떻게 변해갈지 비전을 발표했다.

그 비전의 핵심은 눈에 보이는 거의 모든 사물이 디지털 데이터로 변환되며, 실제 현실과 가상 디지털 현실이 더 이상 구분이 되지 않고, 지배적인 삶의 양식으로 받아들여지는 가상현실, 증강현실 기술에 중점을 두고 있다.

2008 >>>>

2010 >>>>

>>>>

2012/2013 Technology



2012년 세계은행에서 발표한 'Maximizing Mobile' 이란 보고서에 따르면, 2010년 휴대폰 가입자 59억 명 중 개도국이 77%를 차지했고 선진국은 23%에 불과했다. 선진국은 유선을 거쳐 무선으로 넘어가고 있는 반면, 개도국은 유선



이 거의 보급되지 않은 상태에서 바로 무선으로 넘어가고 있다. 현재 대부분의 일이 무선으로 처리되는 글로벌 비즈니스 환경에 따라, 개도국을 중심으로 저가의 실용적인 모바일 혁신이 주목 받고 있다.

2013년 빅데이터 기술에 대한 관건은 전략적 활용에 있다. 빅데이터 기술의 발전으로 개인맞춤 제품과 서비스를 대중화시키고 증폭시키는 분기점이 될 것이다. 글로벌 경제 매거진 The Economist는 2012년 4월호에서 표지특집으로 '제 3차 산업혁명-3D 프린터



에 의한 디지털제조업시대 (The 3rd industrial revolution, The digitization of manufacturing, Additive manufacturing)'를 대대적으로 다루며, 3D 프린팅이 소량 맞춤형 생산을 대중화하여 기존의 Mass Production의 시대를 Mass Customization의 시대로 바꿀 것이라고 언급하고 있다.

>>>>

2012 / 2013 >>>>

>>>>

사회_개개인의 소소한 행복

OVERVIEW

2008년은 경제뿐만 아니라 사회적으로도 개인의 생존을 위협하는 '먹거리 파동'이 큰 문제로 대두되었고, 청년세대들의 취업률이 최악으로 치닫해 해였다. 위기가 확산되는 가운데 네트워크 기술의 발전은 온라인을 기반으로 부상한 평범한 개인들이 가상의 커뮤니티를 통해 유동적으로 새로운 사회를 구성해 나가는 초연결 사회를 통해 새로운 도약을 꿈꾸게 하였다.

2012/13년 우리사회는 99% 개개인의 삶에 주목한다. 다양한 갈등의 폭발 속에서 행복의 의미를 되짚어 보고, 개인의 행복에서 출발한 사회적 공존을 이야기 한다.



2008~2010 Social & Demographic



경제위기로 생활고에 대한 고통이 확산되고 있는 가운데, 개인의 먹거리 안전이 위협을 당하면서 소비자들의 불안지수는 극에 달하였다. 중국에서 발생한 멜라민 분유사동, 광우병 소고기, 생쥐 새우깡 등 끊임없이 터지는 먹거리 파동으로 제품의 생산과정, 원재료 등의 정보를 적극적으로 요구하는 등 소비자들의 의식 향상과 활동 참여가 증가하였다. 또한 금융위기로 청년층의 실업률이 증가하면서 '88만원 세대', '프리터족' 등 아르바이트를 연명하며 최소한의 삶을 유지하는 젊은 세대를 지칭하는 신조어들이 빠르게 증가하였다.



Images_ www.wired.com

와이어드(Wired)의 편집장 케빈 켈리(Kevin Kelly)는 '신사회주의: 글로벌 집단주의 사회의 도래(The New Socialism: Global Collectivist Society Is Coming Online, By Kevin Kelly)'라는 제목의 기사를 기고하였다. 집단주의 사회에 개개인들이 스스로 모여 협동하고 새로운 사회를 만들어 나가는 것이 바로 일종의 사회주의 운동이며, 네트워크 세상을 지향하는, 구 사회주의와는 차별화된 신사회주의 특성에 대해 서술하고 있다. 이런 현상을 디지털 사회주의(digital socialism)이라고 부르는데, 디지털 사회주의는 정부가 전혀 관여하지 않는 문화, 경제의 영역에서 나타난다는 것이다.

태어나면서부터 디지털기술을 접하고 자란 '디지털 네이티브'세대에 대한 새로운 연구들이 주목을 받았다. '디지털 네이티브' 저자 돈 탭스콧에 따르면 디지털 네이티브 세대는 N세대에서 진화한 세대이며, 자유, 개인화, 철

2008 >>>>

2010 >>>>

>>>>



저한 조사, 성실, 재미, 협업, 속도, 혁신의 키워드로 대표된다. 또한 고령화 사회로 진화하면서 베이비 부머에 대한 새로운 접근들도 많아지고 있다. 캐나다에서는 신체나이는 65세이지만 정신나이는 45세, 성욕은 25

세이고, 마음만큼은 아직도 10대인 시니어를 Zoomer로 지칭한다. Zoomer족은 캐나다 전국민 재산을 좌지우지하고 있을 만큼 강력한 소비자 집단으로서 그 영향력을 과시한다.

2013~2013



GDP는 2차 세계대전 즈음부터 국가의 성공을 측정하는 표준적 기준이었으나, 최근 이 기준이 실제 삶의 질을 측정하는 적절한 기준이 되지 못한다는 의문이 꾸준히 제기되고 있다.

개인의 행복에 대한 측정이 주요 이슈로 떠오르는 가운데, 하버드대학교 심리학과 교수인 대니얼 길버트는 “행복한 삶을 유지하기 위해서는 강도보다는 빈도가 중요하다”고 언급하면서 이슈가 되었다. 예컨대 인기 상종가를 달리는 영화배우와 데이트를 하거나 노벨상을 받아 기쁨에 겨운 이들보다는, 중대한 업무를 하지 않더라도 소소한 일상에서 기쁨을 맛보는 사람들이 더 큰 행복을 느낄 가능성이 높다는 것이다. 실제 그의 실험에서 사람들은 독서, 음식준비, 식사, 산책, 음악감상, 대화, 운동과 같은 일상의 소소함에서 더 큰 행복을 느끼는 것으로 밝혀졌다.



2012 / 2013 >>>>



삼성경제연구소가 발표한 ‘한국의 사회갈등과 경제적 비용’보고서에 따르면 우리나라의 사회갈등 수준이 경제협력개발기구(OECD)의 27개 회원국 가운데 네 번째로 높고, 매년 사회갈등비용으로 국내총생산(GDP)의 27%를 지불하고 있다는 분석이 나왔다.



또한 한국행정연구원 임상규 박사가 발표한 ‘우리사회의 공정성·사회갈등·사회통합 실태조사’ 보고서에서는, 유형별로 갈등의 심각성을 살펴보면 계층갈등(3.7점), 노사갈등(3.54점) 세대갈등(3.37점) 지역갈등(3.35점) 성별갈등(3.1점) 등의 순으로 나타났다.



마이크 샌델 교수는 그의 저서 ‘돈으로 살 수 없는 것들 (Market & Morals)’을 출간하면서 Market Value가 Virtue(덕목; 대학교육, 의료혜택, 정치참여, 개인의 신체는 최소한 지켜져야 할 덕목)

를 제압해 버렸음을 비판하였다. 이와 같이 개인과 기업활동에 있어 윤리성과 사회적 책임론이 대두되면서, 개인의 노동에 대한 적당한 이익과 공동체의 이익을 동시에 추구하는 협동조합이나 사회적 기업이 대안으로 주목 받고 있다.



2012 / 2013 >>>>



환경_실용적인 환경 에너지

OVERVIEW

2008년을 기점으로 글로벌 자연재해, 기후변화, 자원부족은 개인의 삶을 위협하는 가장 큰 불안요소 중 한 가지가 되었다. 피할 수 없는 위험을 안고 살아가야 한다는 것을 받아들이면서 환경에 대한 현실적이고 실용적인 대응을 하려는 움직임이 커지고 있다. 개인의 안전을 스스로 지키려는 경향이 커지고 있으며, 파괴된 삶의 터전을 어떻게 회복할 것인가에 좀 더 집중한다. 그리고 신재생 에너지에 대한 막연한 기대 대신, 좀 더 실용적인 대안을 요구하고 있다.



Ecology 2008~2010



유엔(UN)의 재해경감국제전략(UNISDR)에 따르면 2008년도 한 해 동안 총 321건의 자연재해가 발생했으며, 이로 인해 23만5천816명이 숨지고, 2억1천100만 명이 피해를 입었다고 한다. 예측 불가능한 거대한 자연재해의 동시다발적인 발생은 자연의 힘 앞에 무력한 인간의 모습을 보여주며 안전에 대한 불안감이 확산되었다.

지구 온난화 따른 기후 난민

방글라데시	불러 섬 침수로 난민 50만 명 발생
세네갈·차드·수단 등	가뭄으로 난민 1000만 명 발생
필리핀	홍수로 400만 명 이주
미얀마	사이클론 피해로 난민 100만 명 발생
몰디브·투발루·키리바시	수몰 위기로 해외 토지 매입 추진



NASA 고다드 우주연구소에 따르면, 1970년대 후반부터 10년 주기로 측정되어 온 0.15C~0.20C의 지구온난화의 경향은 단 한번도 감소되지 않았다고 한다. 연구는 2010년 또한 역사상 가장 뜨거운 한 해가 되었으며, 난민감시센터와 노르웨이 난민협회가 지난 6월 발표한 보고서에 따르면 자연재해로 2010년에 발생한 기후 난민은 4천 2백만여 명에 달한 것으로 나타났다. 이는 2009년에 비해 2배 이상 늘어난 수치다. 기후 난민의 90% 이상은 홍수나 폭풍과 같은 기후변화에 따른 극단적인 기상현상으로 인한 것이었다. 국내에서 발표한 '신재생에너지2010보고서'에 따르면, 신재생에너지 관련 예산이 2009년 6905억 원에서 2010년 9524억 원으로 37% 증가하는 등 정부지원이 강화되었고, 정부투자를 위한 펀드 조성 확대 등 신재생에너지 분야의 금융 원활화를 위한 정부와 민간의 노력이 가속화 될 것이라고 예측하였다.

2012~2013



세계적인 부동산컨설팅업체인 존스 랑 라살(Jones Lang LaSalle)의 에너지 및 지속가능성 컨설팅 서비스부문 회장인 Dan Probst는 그린비즈 사이트를 통해 정부 및 기업이 주목해야 하는 5가지 트렌드 중 첫 번째가 '회복력'이라고 발표하였다. 미국 내 많은 도시들이 급증하고 있는 홍수나 가뭄, 정전과 같은 재난문제들을 해결하고자 노력하고 있지만, 작년 미국을 덮친 허리케인 샌디로 인한 어마어마한 피해는 '회복력'을 재조명하는 계기가 되었다. 그리고 이제 기업들은 물류/유통(SCM, Supply Chain Management)전략 측면에서 이러한 사항들을 고려하고 있다. 공공 및 민간부문의 지도자들은 더 많은 돈과 시간을 재해복구에 투자함으로써 환경적인 위협요소를 최소화한 가치전략에 더 집중해야 한다고 보고 있다.

2012년부터 그린비즈니스에 대한 거품론이 제기되고 있다. 발단은 미국 정부로부터 5300억 원의 예산 지원을 받은 신생태양 광업체 솔린드라의 파산 때문이었다. 우리나라에



Renewable energy is calling out for an efficient way to distribute it.

서도 지난 2008년부터 국내 굴지의 대기업들이 그린비즈니스 투자를 확대하고 있다. 그러나 신재생에너지 사업 중 하나인 태양광 부문이 좌초를 하면서 그린비즈니스 사업에 대한 회의론이 일고 있다. 또한 2013년 3월 MIT Technology Review 에서는 현재 재생에너지가 직면한 '효율성', '실용적 발전'의 문제에 대해 집중조명하고있다. 자원부족과 환경위기의 돌파구로 집중 투자 된 재생에너지 사업에 대한 실용적인 관점에서의 혁신이 필요한 시기이다.

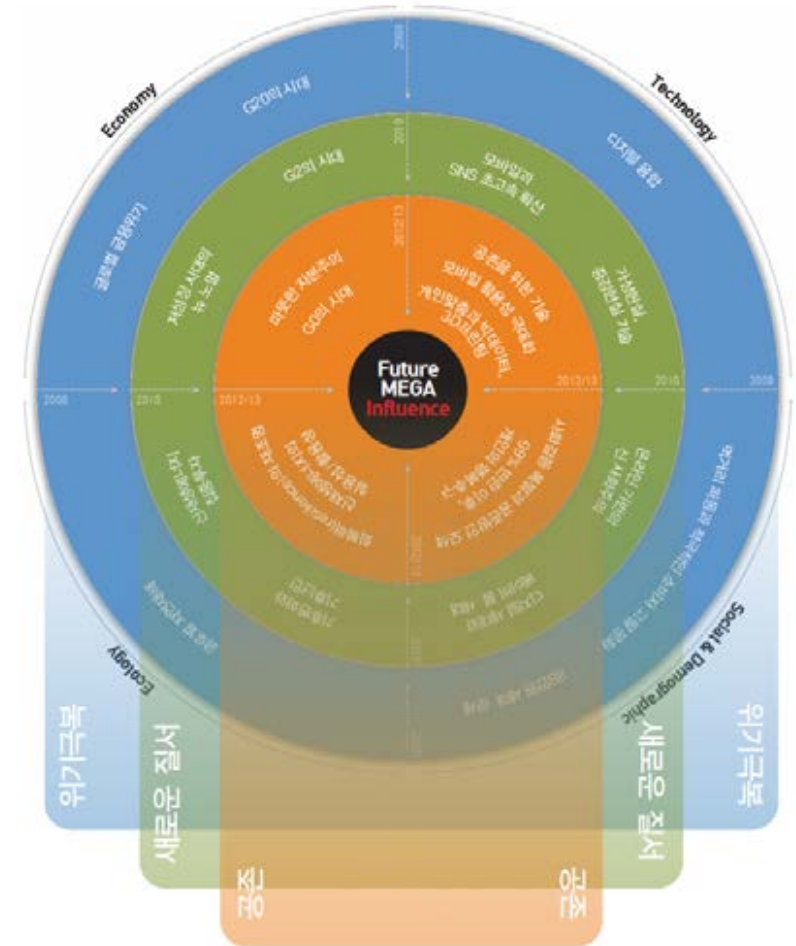


2012 / 2013 >>>>



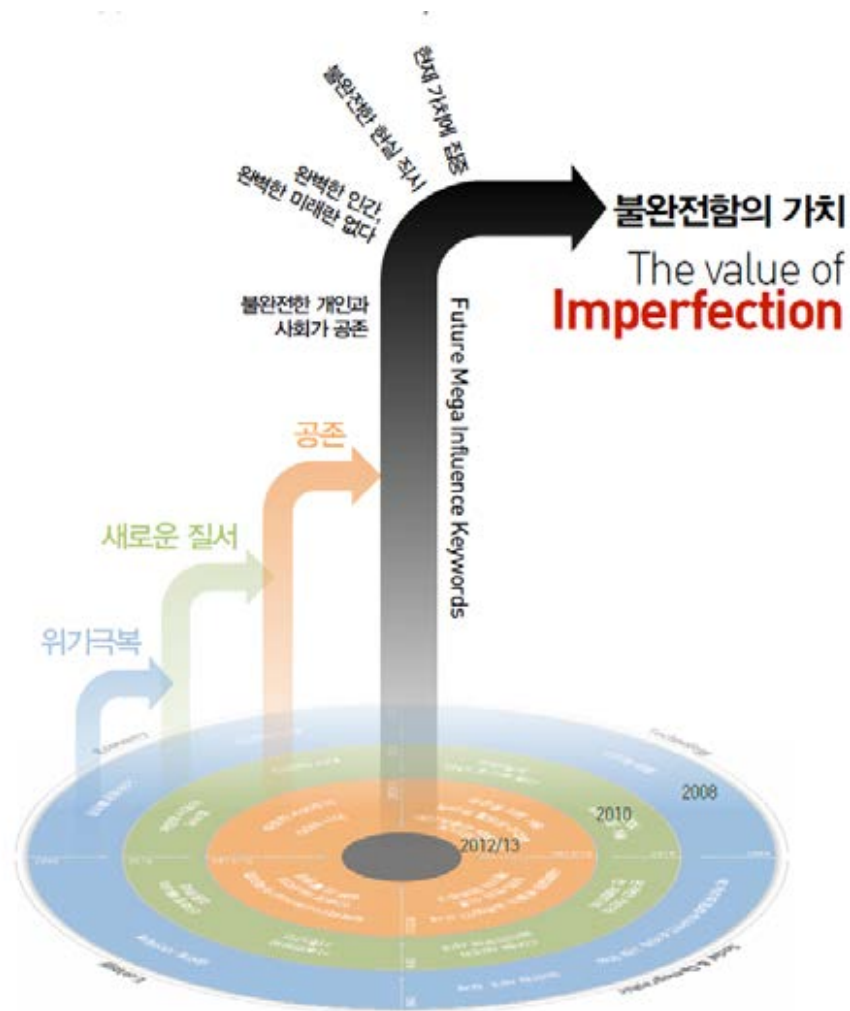
SUMMARY

2008년부터 2010년은 위기 속에서 기술의 발전을 중심으로 새로운 미래를 꿈꾸는 시기였다. '모바일 기술의 발전은 평범한 개인들이 실시간으로 집단을 이루는 커뮤니티를 중심으로 '새로운 공감 사회'를 이끄는 원동력이 되었다. 전반적으로 위기극복을 위해 적극적으로 패러다임을 전환시키고 새로운 질서를 만들어 나가고자 하는 의지가 컸다. 2012/13년은 계속되는 시스템의 실패와 위기를 경험하며 먼 미래보다는 현실을 직시하는 시기이다. 현재 개인의 불안한 삶 속에서부터 시작하여 과잉된 것을 덜어내고 부족한 것을 채워 넣는 실용적인 시스템 속에서 개인과 사회의 공존을 추구하고자 한다.



FUTURE MEGA INFLUENCE

현재사회에서 우리가 추구하는 공존은 불완전한 개인과 환경을 전제로 한다. 개인을 둘러싼 환경 요인들이 모두 위기 속에서 한계성을 드러내고 있으며, 이러한 환경 안에서 지속되는 개인의 삶은 불확실성과 불완전성이 내포되어 있다. 이제 완벽한 미래를 위한 고통을 이겨내기 보다는 현재의 가치를 높이는 데 집중한다. 완벽하지 않음이 주는 편안함과 안정감, 유연한 대응의 가능성을 발견하고 가치를 향상시키는 것이 새로운 트렌드를 열어가는 중심 키워드가 될 것이다.



MEGA CODE

공생_공유가 가능한
적절한 환경을 조성하라

경제_자본주의 4.0

기술_적정기술

사회_개개인의 소소한 행복

환경_실용적인 환경 에너지

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

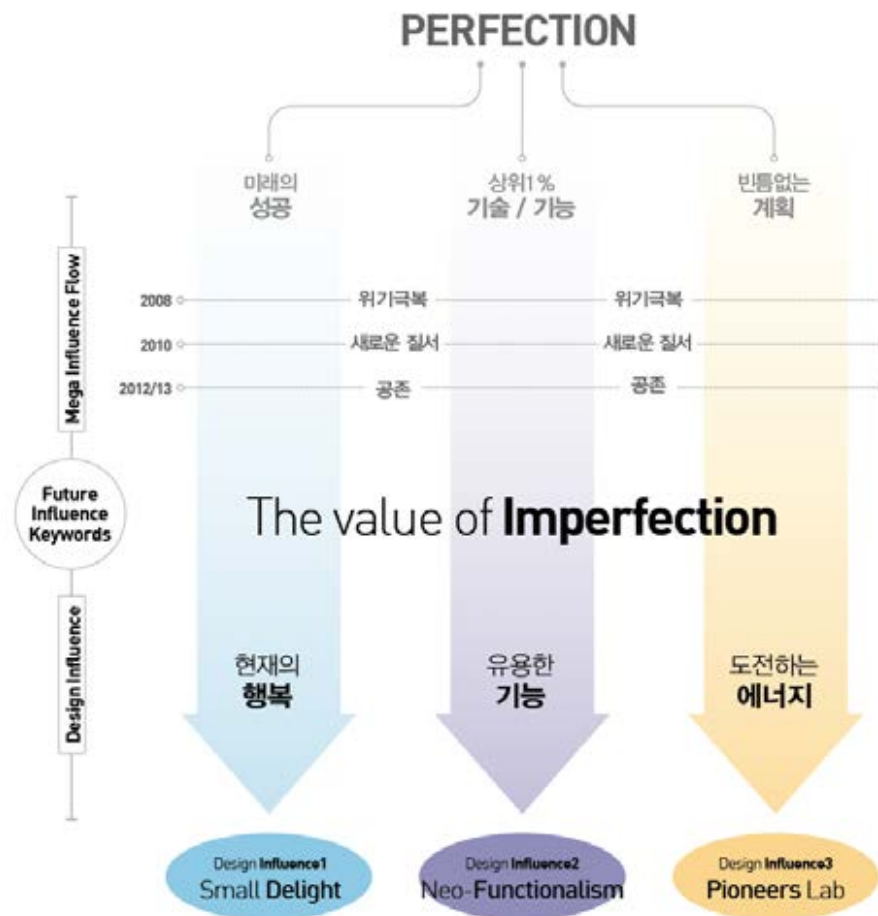
2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE 1
CONCEPT CODE

_SMALL DELIGHT
소소한 즐거움을 전달하라

OVERVIEW

지금까지 추구하였던 '완벽함(Perfection)'이, 위기를 겪고 새로운 질서를 찾기 위한 혼돈의 시간을 겪으면서 더 이상 최상의 가치가 아니라는 것을 깨닫게 된다. 미래의 성공보다는 현재의 행복을 추구하고, 상위1%의 기술과 기능보다는 실제 개인의 생활에 유용한 기능을 만들고, 빈틈없는 계획보다는 도전하는 에너지에 집중하는 것이, 불완전한 개인과 사회 그리고 자연이 공존할 수 있는 가장 완벽한 대안으로 부상하게 된다.



ART & CULTURE

소소한 개인의 일상 = 예술

영국의 현대 미술 작가인 코넬리아 파커(Corneila Parker)의 *The Maybe* 라는 작품이 뉴욕 현대 미술관 MoMA 에 전시되었다. 이 작품은 전시되자마자 '이것도 예술인가?'라는 논란을 불러일으키며, 1917년 마르셀 뒤샹이 변기를 작품으로 전시한 '샘'이라는 작품과 비교되었다. 이 작품에서는 영화배우 킬다 스윈튼이 작품 소재이다. 그녀는 예기치 않은 시간에 뉴욕 현대 미술관 MoMA에 방문하여 내부에 마련된 유리관으로 들어가 안경을 벗고 누운 후 8시간 동안 잠을 잔다. 매일 반복하는 '취침'을 예술작품의 오브제로 활용하였다. 이 작품은 과거 1995년 영국 런던 서펜타인 미술관 Serpentine Gallery과 이태리 로마 바라코 미술관 Museo Barracco에 처음 전시되었다고 한다.



Images_showbizgeek.com / "The Maybe" by Cornelia Parker (2012)

소소한 개인의 일상 = 예술

동일본 지진으로 피해를 입은 일본의 도호쿠(동북, 東北) 지역은 바다에 접해 있으며, 기후적으로 눈이 많이 내려 자연으로부터 많은 시련을 받은 곳이다. 이러한 어려움을 지혜롭게 이겨내며 하나의 독특한 문화를 만들어낸 그들의 생활이 이번 지진과 쓰나미를 통해 재조명되었다. 테마히마 展은 이러한 도호쿠 지역의 「음식문화와 주거생활」에 포커스를 맞추어, 21_21 디자인 사이트의 디렉터를 맡고 있는 그래픽 디자이너 사토 타쿠(佐藤卓)와 프로젝트 디자이너 후카사와 나오토(深澤直人)가 테마히마 展을 기획하였다. “테마히마”라는 일본어는, 손 때 혹은 손길을 뜻하는 테마(手間)와, 공들이는 시간을 뜻하는 히마(暇)를 합한 단어이다. 테마히마 展이라는 타이틀에 걸맞게, 전시는 도호쿠 지역 사람들이 사용한 물건과 음식 등에 비춰진 일상의 흔적에 집중되었다.



Images_magazine.jungle.co.kr / 테마히마전(테마히마展)

개인의 경험과 소지품을

소재로 사용한 가구 컬렉션

레바논 출신의 디자이너 호다 바로우디(Hoda Baroudi)와 마리아 히부리(Maria Hibri) 여성 듀오에 의해 탄생한 직물가구브랜드 Bokja는 밀라노 디자인 위크 2013에서 'Migration Story' 컬렉션을 선보였다. 이 프로젝트는 전 세계 각지에서 가장 기본적인 인간의 경험(희망, 가족, 전쟁, 세금, 불안정, 경제, 사랑 등)을 시각적으로 수납하는 콘셉트로 진행되었다. 개인이 자신의 소지품을 한꺼번에 소파에 묶는 순간을 포착한 듯한 모습이다. 소파 뒤에 양탄자나 침구를 묶을 수 있고, 소파와 서랍이 조합되어 개인의 옷이나 소중한 것을 수납할 수 있다.



Images_issuu.com/bokja / 'Migration Story' by Bokja

일상용품에 대한 유희적인 재해석

코펜하겐에 위치한 스위스/덴마크 아티스트 그룹 PutPut의 프로젝트 'Sponge Popsicles'이다. 언뜻 보면 아이스크림처럼 보이는 영똥하지만 귀여운 아이스크림 모양 스폰지이다. 파스텔톤의 산뜻하고 가벼운 컬러감에 동심과 향수를 자극하는 아이스크림 모양이다. 실생활에서 수세미나 청소도구로 많이 사용하는 스폰지도 이렇게 귀여운 오브제로 표현될 수 있다.



Images_ www.putput.dk / Sponge Popsicles by PutPut

어른들을 위한 위트있는 놀이공간

토마스 사라세노(Tomas Saraceno)의 새로운 설치미술이 이탈리아 밀라노의 행거비코카 갤러리에 전시되어 화제다. '시공간 거품 위(on space time foam)'라는 이름의 이번 전시는 공기 방울 내부에 있는 느낌을 주는 설치미술작품으로, 플라스틱 소재의 비닐과 공기를 이용하여 24미터 상공의 천정에 삼층구조로 설치되었다. 기발함과 위트가 넘치는 이 전시는 누구든지 자유롭게 아찔한 높이에 투명한 재질의 작품 위로 올라가 구름을 걷는 기분을 느낄 수 있도록 구성했다. 이 작품은 어른들을 위한 놀이 공간으로, 성인들이 다시금 동심으로 돌아가 뛰어 놀며, 즐거운 시간을 마음껏 즐길 수 있는 공간을 만들었다.



Images_ www.archdaily.com / On space time foam by Tomas Saraceno

LIFE & MEDIA

가벼운 삶으로의 전환 (적당히 벌어 잘살기)

얼마 전 방영된 SBS 스페셜 다큐멘터리 '적게 벌고 더 잘 사는 법'에서는 자본주의 경쟁사회에서 지친 현대인들이 자발적으로 삶의 규모를 줄이고 더 잘사는 법을 추구하는 새로운 도시 부족의 모습을 조명하였다. 돈이 많아도 인생을 전혀 즐기지 못했던 사람들이 오히려 경제적으로 축소된 삶을 선택하면서 일상의 소소한 행복을 발견한다. 이 삶에서 중요한 것은 혼자 사는 삶이 아닌 뜻이 맞는 사람들이 하나의 부족처럼 살면서 서로 돕는 경쟁에서 벗어나 가진 것을 공유하는 생활 방식이다.



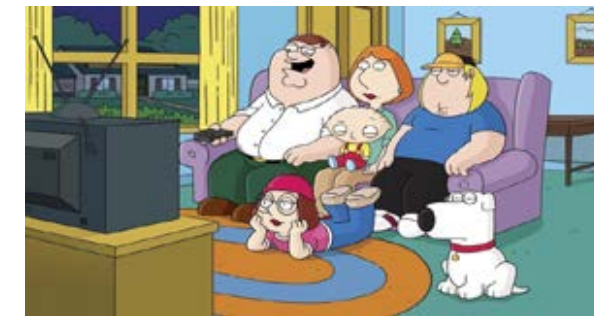
Images_ zinnia1001.blog.me / SBS 다큐스페셜 '적게 벌고 더 잘 사는 법'

가벼운 휴식과 힐링이 필요한 사람들

문화체육관광부와 한국문화관광연구원은 발표한 '2012년 국민여가활동조사' 결과를 보면 국민 대부분이 외부활동 대신 TV 시청이나 낮잠과 산책으로 여가를 보내고 있다. 현실적으로 경제적, 시간적 제약 때문에 적극적인 여가활동이 힘들 때가 많다. 특별한 계획으로 돈과 시간을 투자하여 힐링 여행을 떠나는 것이 이상적이지만, 실질적으로 필요한 것은 일상에서 가볍게 실행할 수 있는 휴식과 힐링이다.

조사에서 월평균 여가 비용은 2010년 16만8000원에서 올해 12만5000원으로 4만3000원이나 감소했다. 평일 여가시간은 4시간에서 3.3시간, 휴일 여가시간은 7시간에서 5.1시간으로 줄어들었다.

여가활동 유형으로는 휴식이 59.3%로 2년 전 36.2%보다 크게 늘었다. 그에 반해 취미·오락 활동은 25.4%에서 20.9%로 대폭 감소했다. 국민이 많이 하는 여가활동(복수응답)으로는 TV 시청이 77.8%로 가장 많았고, 산책(32%), 낮잠(23.6%), 인터넷 검색, 채팅, UCC 제작, SNS 활동(23.5%)이 뒤를 이었다.



상위 10순위 여가활동 비율 (단위=%)

77.8	TV시청
31.2	산책
29.1	친구만남·동호회 모임
26.4	쇼핑·외식
25.5	목욕·사우나·찜질방
23.6	낮잠
23.5	인터넷·채팅
19.4	등산
19.4	영화보기
16.2	집담·문자보내기

*복수 응답 허용.
자료=문화체육관광부

Images_ www.cocanews.com, morningsideatlanta.blogspot.com / 2012년 국민여가활동조사결과

쉽고 재미있는 댄스열풍

강남스타일로 단숨에 세계적인 스타가 된 싸이의 인기비결은 B급 유머코드와 쉽고 재미있게 따라할 수 있는 댄스가 큰 역할을 했다. 강남스타일의 '말춤'은 누구나 쉽게 따라할 수 있는 복고 댄스로 전 세계 남녀노소 모두를 이 춤에 빠져들게 했다. 최근 후속곡인 젤틀맨 또한 과거 국내에서 히트를 친 브라운아이드걸즈의 '시건방춤'을 재해석하였고, 뮤직비디오가 공개되자마자 유튜브를 통해 전 세계 사람들이 이 춤을 따라 하는 영상을 올리고 있다.



Images_ news.donga.com, www.redian.org, www.asiae.co.kr / 2012년 국민여가활동조사결과

BRAND & MARKETING

소소한 일상에서 색다른 브랜드 경험창출

2013 제네바 모터쇼에서 공개된 스마트의 새로운 콘셉트 카, Smart Fortwo BoConcept Signature Style이다. 'Urban mobility meets urban living room'이라는 디자인 콘셉트로 선보인 Smart BoConcept는 도시 가정집 거실 내 환경을 콘셉트로 제작되었다. 즉 거실에서의 시각, 촉각적인 안락함과 편안함을 스마트 포투에서도 느낄 수 있도록 하기 위해 덴마크의 세계적인 가구 디자인회사 BoConcept와의 콜라보레이션을 시도하였다.

전시부스에는 마치 리빙 박람회의 부스를 옮겨 놓은 듯 BoConcept를 다른 방법으로 경험할 수 있는 가정집의 가구와 소품이 전시되었다.



Images_ www.caranddriver.com, themagists.com, www.mywaynews.cz / Smart Fortwo BoConcept

일상에서 접하는 가벼운 힐링의 공간체험

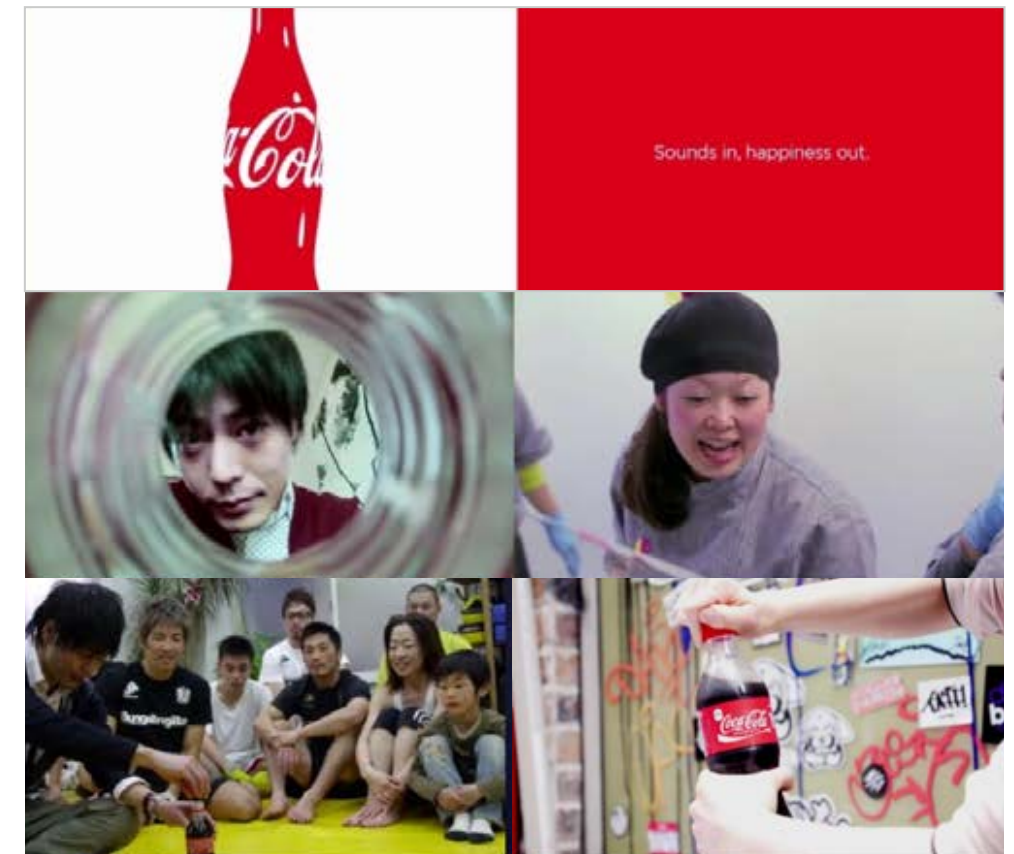
책과 커피는 현대인들에게 일상에서 잠깐의 여유를 즐기는 시간의 상징이기도 하다. '스타벅스 에스프레소 여행'이라는 이름의 팝업 매장에서는 스타벅스의 에스프레소 음료가 책장에 가득하다. 책장에는 아홉 가지 다른 컬러의 커버를 지닌 책들이 있으며, 각각의 컬러를 지닌 책들은 서로 다른 에스프레소를 의미한다. 이곳을 찾은 사람들은 책장으로 가득한 공간을 둘러보며, 마치 자신에게 딱 맞는 수트를 고르듯 자신에게 딱 맞는 커버를 골라 그 커버에 맞는 커피를 마실 수 있다.



Images_ www.urdesign.it / Starbucks Espresso Journey by Nendo

일상에 가벼운 재미를 주는 브랜드 경험

코카콜라 재팬(Coca-Cola Japan)이 세상 사람들이 행복하게 살아가는 생생한 소리를 들려주는 신기한 코카콜라 병을 선보였다. 이 코카콜라 음료병은 보통의 병과는 달리 코카콜라 병 뚜껑을 여는 순간, 다양한 사람들이 저마다 일상에서 만들어 낸 리얼한 소리들을 독특하게 믹싱하여 들려준다.



Images_ <http://blog.naver.com/stussy9505> / Coca-Cola 'Re: Sound Bottle' project by Ogilvy & Mather Japan

EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE 2
CONCEPT CODE

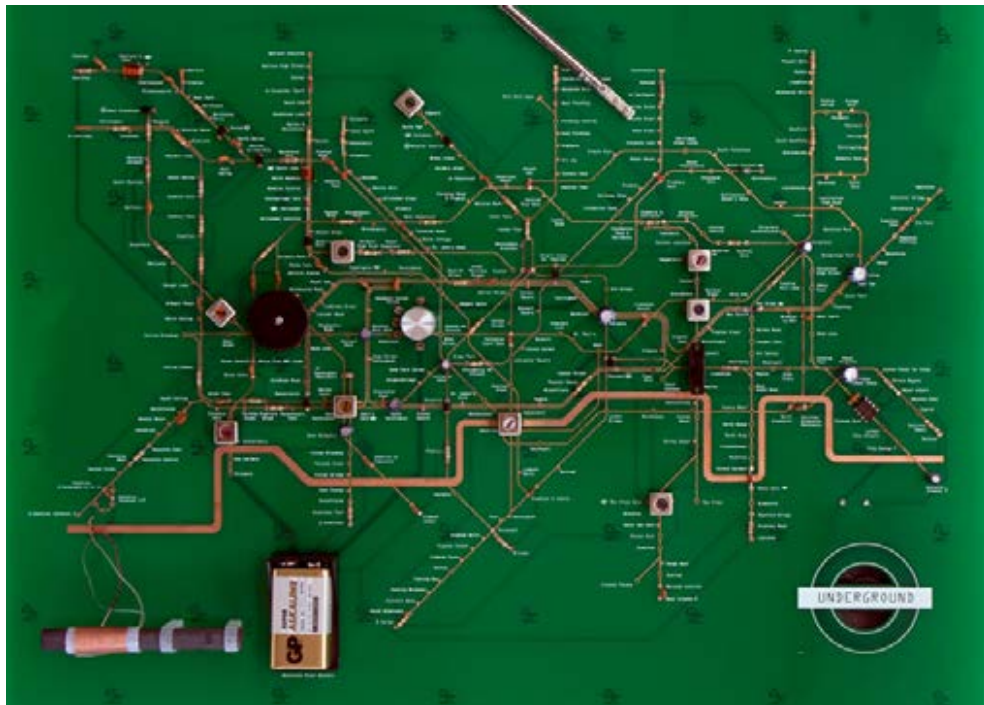
_NEO FUNCTIONALISM

기술에 체온을 입혀라

ART & CULTURE

전자기기 기능에 대해 쉽게 이해하기

유리 스즈키(Yuri Suzuki)는 사운드와 디자인, 일렉트로닉의 영역을 조율하는 디자이너이다. The Map이라는 프로젝트는 1931년도에 Harry Beck이 디자인한 런던 지하철 노선도를 이용하여 주석 전기 회로로 런던 지하철 선과 역을 보여주면서 라디오 기능을 구현하는 전자 제품이다. 라디오를 만드는 데 이용되는 부품의 배치는 그 기능과 지하철의 역 주변의 역사와 연계된다. 일반인이 외관 뒤에 이루어지는 장치의 복잡성을 이해하기 쉽지 않다. 그래서 이 전자회로 구성 요소들을 지하철 노선도 콘셉트로 재구성하여, 전자부품 이름을 표시하고 작동 방법까지 설명하여 전자회로에 대한 쉬운 이해를 돕는 것이 목적이다. 이는 시각적으로 전기의 기능을 보여줌으로써 누구나 친근하게 다가갈 수 있도록 만든 콘텐츠 도구이다.

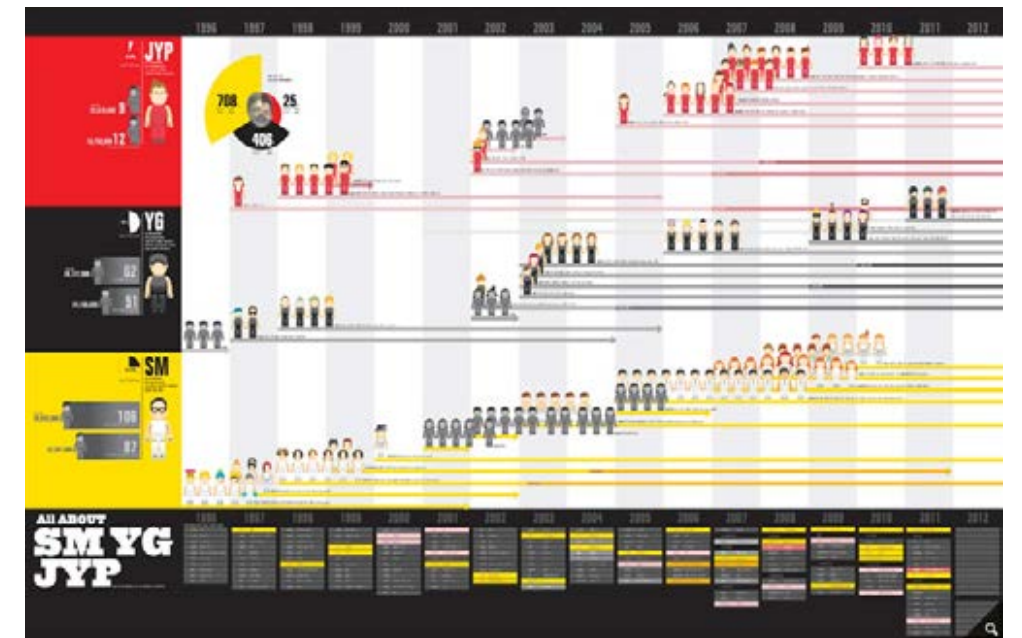


Images_laughingsquid.com / The Map by Yuri Suzuki (2012)

복잡하고 방대한 정보를

쉽게 표현하는 인포그래픽의 부상

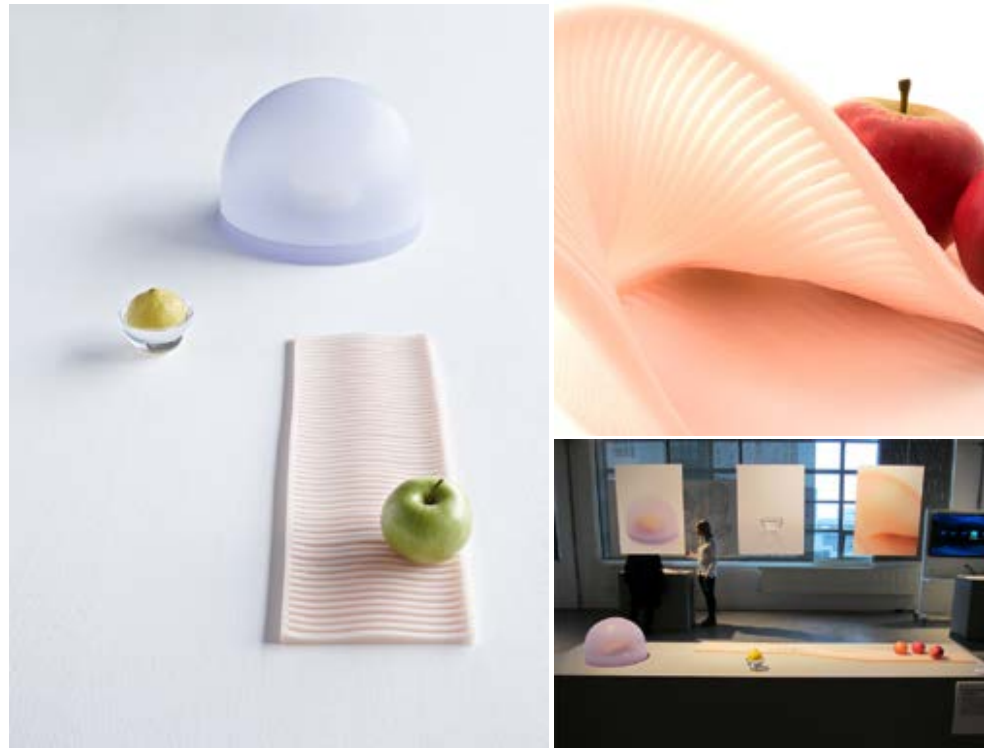
서울 마포 윤디자인연구소 갤러리 뚝에서 'K-Pop, 인포그래픽으로 피어나다 展'을 개최하여 '인포그래픽이 무엇인가를 명확하게 보여주는 기회를 가졌다. 전시를 기획한 203인포그래픽연구소는 "인포그래픽이 새로운 트렌드로 떠오르고 있지만 디자이너들도 아직까지 '장식적인 다이어그램'으로만 인식하고 있는 현실"이라며 "이번 전시는 인포그래픽에 대한 이해와 가능성 장점이 무엇인지 이해할 수 있도록 꾸몄다"고 밝혔다. 고성주 인포그래픽 디자인팀 실장을 비롯, 신문방송 디자인팀 13명의 기자들이 'K-pop' 역사와 한류 주역들인 아이돌 그룹 등에 대해 다양한 각도에서 분석한 정보를 인포그래픽으로 다채롭고 흥미로운 콘텐츠로 제작하였다.



Images_www.typographyseoul.com / K-Pop, 인포그래픽으로 피어나다

자연재료의 기능을 활용하는 지혜

디자이너 Cleo de Brabander는 음식을 신선하게 보존시키는 기능을 냉장고가 아닌 자연의 재료에서 발견하였다. 이는 과거 전기에너지가 발명되기 이전에 각 지역에서 사용된 전통적인 냉장 방식을 현대적으로 재해석 한 것이다. 치즈를 신선하게 보관하는 치즈 박스(Cheese Box)에는 캔디색의 고무 밀폐용기 안에 습도를 조절해주는 설탕을 담은 공간이 포함되어 있다. 레몬 용기(Lemon Bowl)는 밑부분에 약간의 식초가 담겨 있어 쓰다 남은 레몬 반쪽을 일주일 동안 신선하게 보관한다. 사과 보관용 선반(Apple Holder)은 사과를 서로 분리시켜 쌓아 보관할 수 있다.



Images_mocoloco.com / The Map by Yuri Suzuki (2012)

작은 기술로 건물 보수공사 하기

전 세계적으로 조용히 화제를 불러일으키고 있는 '레고 디스패치 프로젝트(LEGO Dispatchwork Project)'이다. 독일 디자이너 Jan Vormann의 작업으로 이탈리아 도시에서 시작된 이 프로젝트는 말 그대로 아이들이 좋아하는 장난감 레고블럭을 가지고 오래되고 상처 난 건물을 메우고 보수하는 프로젝트이다. Dispatchwork 홈페이지 사이트 등록 기준 42개 도시에서 수많은 사람들이 참여하고 있다. 프로젝트 매니저는 Dispatchwork를 이렇게 설명한다.

“죽어가는 문명의 상처에 20세기의 반짝이는 플라스틱 문명으로 보수한다.”

보수공사를 위해 거대한 돈을 들여 과거와 현재를 파괴하는 대신, 작은 레고블럭을 채워 넣는 사람들의 행동만으로도 멋진 보수공사를 할 수 있다.



Images_www.cmybacon.com / Dispatchwork Project by Jan Vormann

사용자의 손짓에 따라 유연하게 반응하는 인터페이스

Köln Interntional School of Design(KISD)의 한네스 융은 자신의 작품 '플루이드'에서 사용자의 손짓에 따라 파동을 만들어내는 인터페이스 컨셉디자인을 선보였다. 아두이노(Arduino) 보드와 하나의 스피커, 그리고 논-뉴토니안 플루이드(Non-Newtonian fluid) 물질을 활용한 것으로, 검은빛의 고체처럼 생긴 표면 주변에 사람이 손을 올리면 입체적인 형태로 변이를 시작한다. 손가락을 몇 개 올리느냐에 따라 다양한 패턴이 만들어지며 손을 책상에서 떼면 감쪽같이 평면으로 돌아간다.



Images_ www.creativeapplications.net
Fluid, Hannes Jung at KISD(Köln International School of Design)

데이터로 기록하고 관리하는

'자아 정량화(Quantified Self)' 운동

최근 미국에서는 자기 삶에서 수집한 데이터에 근거하여 가설을 세우고, 이를 실험을 통해 검증하는 '자아 정량화(Quantified Self)' 운동이 확산되고 있다. 개인의 신체 및 정신적 상태를 포함한 모든 정보를 계량화하고, 이렇게 계량화된 정보는 개인에 대해 객관적이고 정확한 지식을 제공하게 된다. 시간이 지나 이런 정보와 지식이 많이 축적되면 개인의 삶에 대해 어떤 책에서도 얻을 수 없는 최적화된 솔루션을 개발할 수 있다. 복잡한 환경 속에서 복잡한 생활패턴을 영위하는 현대의 개인들에게, 명확한 데이터를 기반으로 한 자기발견과 미래설계는 매력적인 자기성찰 방법으로 다가온다.



Images_ media.tumblr.com via Withings on Pinterest

적당한 식습관을 찾아나가는 끼니반란 열풍

2013년 3월 SBS에서 소식(小食)을 다룬 다큐가 방영되면서 1인 1식, 간헐적 단식 등 끼니반란을 시도하는 사람들이 늘고 있다. 나구모 요시노리 박사는 저서 '1일1식'을 통해 하루 세 끼라는 기존 통념을 뒤집고 하루 한 끼 식사로 건강을 유지할 수 있다고 주장한다. 공복 상태를 경험하면 몸이 젊어지는 효과가 있다는 것이다. 기존의 건강 관련 프로그램이나 열풍이 무엇(What)을 먹으면 건강할까에 초점을 맞췄다면, 끼니반란은 '무엇'에서 '언제(When)'로 시선을 바꿨다. '언제 먹느냐'에 초점을 맞춰 현대인들의 식단보다는 '과잉된 식습관'을 개선해간다는 것에 주목해야 한다.



Images_ www.outsourcing21.com / 나구모 요시노리 박사의 저서 '1일1식'

Images_ www.outsourcing21.com / SBS다큐 끼니반란의 장면들

생활 속에서 자발적으로 적정기술을 실천하는 사람들

폴란드 태생의 마르친 야쿠보우스키(Marcin jakubowaki)는 미주리 주(州)에서 농장을 경영하는 농부였다. 그는 트랙터를 구입하고 얼마 지나지 않아 고장이 나서 많은 비용을 들여 수리를 했다. 하지만 그 이후 잦은 고장으로 재산을 탕진하고 난 뒤, 농장을 유지하고 정착하는 데에 필수적이면서도 저가로 오랫동안 쓸 수 있는 기계들이 없다는 사실을 깨달았다. 튼튼하면서 쉽게 조립할 수 있고, 값도 싸며, 평생 지속될 수 있고, 구하기 쉬운 재활용 소재를 이용하지만 디자인은 진부하지 않은 기계들이 필요했다.

하지만 이런 제품은 존재하지 않아서 그가 직접 만들기로 결심했다. 그러나 그는 기계를 제작하여 판매하는 대신, 위키(Wiki)에 3D 디자인과 설계도, 교육용 영상과 경비를 공개하였다. 자신이 만든 트랙터를 공개하자 그와 뜻을 같이 하는 전 세계의 수많은 참여자들이 나타나서 다양한 장비의 소스들을 추가하고 시제품을 만들기 시작했다.

이를 시작으로 'Open Source Ecology'라는 단체가 만들어졌는데, 이들이 개발한 '지구촌 건설 세트(Global Village Construction Set)'는 2012년 타임지가 발표한 올해 최고의 발명품 26가지(Best Innovation of the Year 2012)에 선정되기도 하였다. 지구촌 건설 세트는 현대적인 삶을 위해 필요하다고 생각되는 50종의 필수기계(트랙터, 오븐 등)를 선정하고, 이 기계들을 누구든지 적은 비용으로 만들고 유지할 수 있는 방법을 개발하여 오픈소스로 제작방법을 알려 실제로 제작할 수 있도록 보급하는 프로젝트이다. 이 프로젝트는 현재도 진행 중에 있으며 지속적으로 업그레이드 되고 있다.



Images_ blog.makezine.com, opensourceecology.org / Marcin Jakubowaki, Global Village Construction Set

필요에 따라 다양한 활동이 결합되는 유연한 라이프스타일 추구

기술의 발전으로 이동성이 강화된 현대인들의 생활은 기존의 생활패턴을 그대로 따르기 보다는 개인의 필요에 따라 유연하게 다양한 활동을 결합시키는 새로운 패턴을 추구한다. 최근 젊은 직장인들에게 이슈가 되고 있는 런치비트(Lunch Beat)는 점심식사와 클럽문화를 결합시킨 것으로, 점심시간에 스폿(Spot)식으로 오픈하는 클럽에서 술 대신 샌드위치를 먹으며 댄스를 즐긴다. 또한 미국에서 새롭게 나타나고 있는 현상인 스위트워킹(Sweatworking)은 운동과 비즈니스 네트워킹이 결합된 활동으로, 식사나 회식 대신 운동을 하면서 비즈니스 미팅을 진행한다.



Images_ www.elle.be



Images_ www.nytimes.com

불완전한 기술과 인간성 회복을 강조하는 미래사회

얼마 전 개봉한 영화 오블리비언(Oblivion)은 기계문명 침공이 있었던 지구 최후의 날 이후, 지구의 마지막 정찰병이 망각한 삶의 기억을 찾아 기계문명과 지구의 운명을 건 전쟁을 치르는 내용을 담고 있다. 이 영화에서 지구를 침공한 기계문명은 완벽한 정복자인 듯 보이나 인간의 판단능력 없이는 지속적인 생존을 유지할 수 없는 불안정한 존재이다. 이러한 기계문명 속에서 인간성을 망각하고 살아가는 인간이 신념을 통한 인간성을 회복해야 자연과 인간, 기술이 공존할 수 있음을 보여준다.



Images_ mediagirl.areavoices.com / 영화 Oblivion(2013)

개인의 삶에 유연하게 반응하는 인간친화적인 로봇

2012년 선댄스 영화제(Sundance Film Festival)에서 공개된 영화, '로봇 앤 프랭크'는 가까운 미래에서 로봇과 사람이 함께 생활하는 모습을 그린다. 전직 보석털이범인 프랭크에게 어느 날 아들이 그를 돌봐줄 집사 로봇 (Robot Butler)을 선물한다. 집사 로봇은 인공지능을 가진 로봇이지만 프랭크는 자동 시스템에 익숙지 않아 거부감이 느낀다. 하지만 로봇과 함께 보석털이를 계획하며 삶에 활력을 찾기 시작한다. 프랭크가 계획한 보석털이를 실행한 로봇은 결국 경찰에게 쫓기고, 프랭크는 로봇을 '친구'라 부르며 로봇을 차에 태우고 도망간다.

이 영화는 기존의 여러 작품과는 달리, 로봇과 사람이 함께 살아가는 모습을 디스토피아(Dystopia)적 시각에서 바라보지 않는다. 오히려 가까운 미래에 로봇이 사람의 삶을 보조할 때, 로봇과 어울려 살아가는 사람들의 라이프스타일 변화를 그려낸다. 로봇은 거의 사람처럼 응답하고 행동하며, 사람 또한 그런 로봇을 기계나 보조가 아닌 동반자로 여긴다. 로봇이 보석털이범으로 지목되어 경찰에게 쫓기는 것이나 프랭크가 로봇을 '친구'라 여기며 함께 도주하는 것에서 볼 수 있듯이, 미래의 로봇은 인공지능이 있는 기계 덩어리가 아니라 법의 지배를 받는 개체이며 사람의 애정과 신뢰의 대상으로 여겨질 것이다. 즉 로봇과 사람이 적대적이고 서로 위협적인 관계가 아니라 어울려 살아가 수 있음을 보여주고 있다.



Images_ www.upcoming-movies.com / 영화 ROBOT & FRANK (2012)

100%가 아닌 80%를 추구하는 디자인

100%가 아닌 80%를 추구하는 무지(MUJI)의 디자인 전시회가 지난 2012년 일본, 런던 등 주요 대도시에서 개최되었다. 무지는 적당량, 절약의식의 디자인 제품을 만들어 왔다. 그들이 추구하는 미니멀한 접근방식은 항상 "정말 필요한가?, 무리하게 제공하는 것은 아닌가?" 라는 문제를 제기한다.

도쿄 지진 재난 이후, 무지는 사회와 지구와의 조화의 필요성을 강하게 느껴 이번 전시회를 기획하게 되었다. 우리는 항상 우리가 지나치게 많은 재료를 사용하지는 않는지, 상품이 지나치게 포장되어 있는지, 너무 크게 또는 무겁게 만들어 졌는지에 대해서 질문해봐야 한다.



Images_ www.designdb.com / MUJI 프로젝트 피트니스 80 컨셉전

첨단기술과 결합하여 사용자의 필요에

따라 유연하게 변화하는 옷

라코스테(lacoste.co.kr/future)는 브랜드 고유 아이템인 PK 셔츠(PK Shirts) 80주년을 기념하여, 각종 테크놀로지와 결합된 미래형 PK 셔츠를 상상한 장면을 영상으로 제작하였다. 기존의 클래식한 PK 셔츠의 모습은 같으나 여러 가지 첨단 기술을 결합해서 다소 과장된 콘셉트의 모습을 그려냈다. 로고를 터치하면 셔츠 색이 바뀌거나, 날씨에 따라 소매 길이를 늘어뜨리는 모습, 루즈한 핏의 실루엣을 손동작 한 번으로 몸에 맞게 바꾸는 장면 등 재미있는 장면이 연출된다. 또한 사이트에서 SNS를 통해 소비자들에게 미래의 PK 셔츠 모습을 응모 받아 일러스트로 표현하였다.



EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE 3
CONCEPT CODE

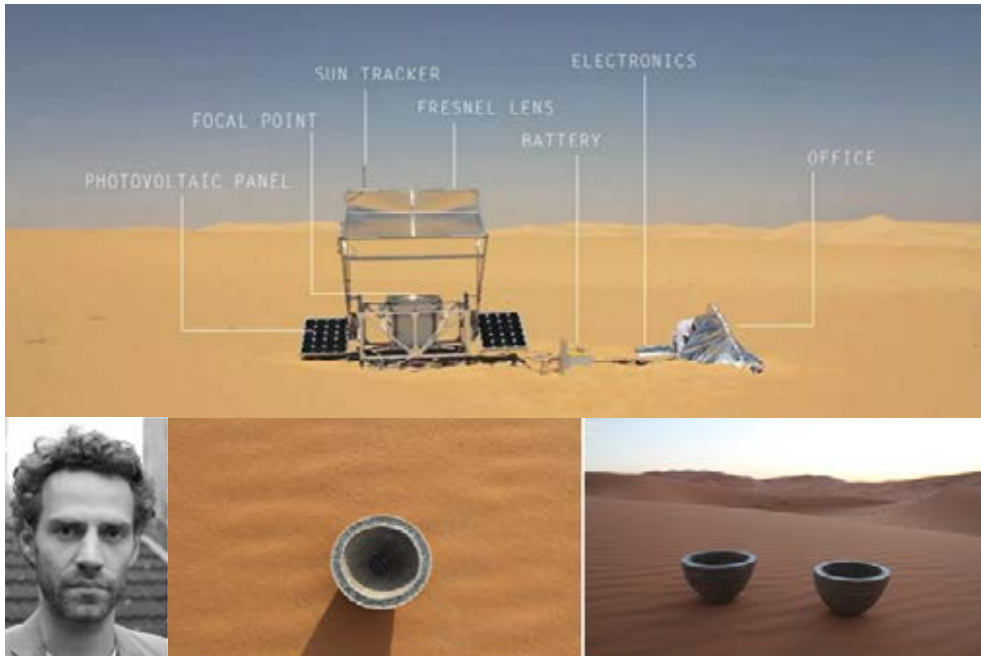
_PIONEERS LAB

상상을 경험하게 하라

ART & CULTURE

과학자와 예술가의 경계를 무너뜨리는 창조자들

괴짜 디자이너로 불리는 마커스 카이저(Markus Kayser)는 이집트 사막에서 태양에너지를 사용하는 기계를 만들어 제품을 생산하였다. 그의 활동은 과학자, 기술자, 예술가, 디자이너의 경계를 무의미하게 만든다. 기존의 기술과 기계를 그대로 사용하는 것이 아니라, 새로운 기계를 개발하고 그 기계로 독특한 제품들을 디자인하고 생산해 낸다.



Images_ www.assemble.org.uk, inhabitat.com / Solar Sinter by Markus Kayser

솔라 신터(Solar Sinter)는 3D 프린팅 기술의 원리를 응용한다. 레이저 대신 태양광선을, 그리고 물건을 만드는 재료로 모래를 사용한다. 미리 컴퓨터로 그린 물건의 형태는 SD카드를 통해 기계에 입력되어 모래 박스를 조정하는 코드로 변환된다. 태양을 따라다니는 프레넬 렌즈와 모래판을 조정하는 박스가 유기적으로 움직이며 차츰 완성된 물건의 형태를 갖추게 되는 원리이다. 마커스의 궁극적인 목표는, 사막의 자연 에너지를

적극 활용하여 그곳의 환경과 융합 가능한 생산시스템을 구축하는 것이다. 작은 물건에서부터 크기는 공공시설 등의 건축적 스케일까지 사막 자체를 대상으로 3D 프린팅을 시도하는 것이다.

전자음악 작곡가이자 한국예술종합학교 교수인 장재호와 영국의 테크노 차트에서 한국인 최초로 1위를 차지한 전자음악계의 뮤지션 가재발(Gazaabal)은 2008년에 미디어 아트 그룹을 결성하여 실험적인 전자음악과 영상으로 프로그래밍 아트를 선보였다. 또한 인터랙티브 설치, 전자음악, 컴퓨터 그래픽, 이미지 맵핑 등 여러 장르를 크로스 오버하는 총체적인 미디어 아트 공연을 만들면서 현대미술과 우리의 삶을 좀 더 가까이 연결하고자 하는 목표를 가지고 있다. 태식(TACIT)이라는 용어가 암시하듯이 공연과 관련된 실험과 동시에 실험에 수반되는 미디어 지식과 기술의 습득은 물론 배포 또한 중요활동으로 삼는다.



Images_ kama.saii.or.kr / 미디어 아티스트_태식그룹(Tacit group)

태식그룹의 대표작 Game Over는 6명의 공연자들이 무대 위에서 컴퓨터 음악으로 치환되고 동시에 경기가 무대 위에 생중계되면서 벌어지는 테트리스 게임이다. 경기가 시작되면 그 과정이면서 연주과정이 시각화된다.

현재와 미래의 경계를 허무는 상상력

Anders Warming이 이끄는 MINI Design Team은 자사의 차량에서 영감을 받아 2013 Salone del Mobile(밀라노 가구박람회)에서 다차원의 조형물을 전시하였다. 이 조형물의 이름은 'KAPOOW'로 의성어 'kerpow/kapow'를 강조한 것으로 우리말로 '퐁!'에 가깝다. 공중에 매달린 실제 차량은 마치 벽을 뚫고 나오는 자동차의 모션을 순간 포착한 듯 하다. 뒤편에는 부품 여기저기에서 뿜어나온 빨간색 실이 뒤쪽의 다양한 사람들에게 연결되었고, 앞쪽엔 다양한 색상과 함께 숫자 그리고 글자들이 무작위로 꽃이 피듯이 차량 전면에서 쏟아져 나오고 있다. 이 작품으로 MINI가 나타내고자 했던 것은, 규범을 깨며 매우 독특한 인격을 뽐내는 MINI의 '본질'이라고 한다.



Images_ www.europeancarweb.com / KAPOOW by MINI Design Team

글로벌 축제의 장 '브라질'의 대자연과 남미 문화 에너지

2014년 월드컵과 2016년 올림픽, 글로벌 스포츠 축제가 개최되는 브라질이 주목 받고 있다. 2014년 월드컵은 탄소제로(Carbon Free) 월드컵을 추진하며 마스코트의 이름도 '축구'와 '생태환경'을 합친 포르투갈어 '풀레코(Fuleco)'라고 지었다. 브라질은 삼바(Samba)와 정열적인 축제를 즐기는 에너지 넘치는 문화를 가지고 있으며, 지구의 허파로 불리는 아마존은 대자연의 숭고한 에너지를 느끼게 해준다. 최근 환경오염과 인공적인 훼손으로 파괴되어 가는 아마존의 모습은 대자연의 에너지를 보존하고 자연과 공존해야 하는 인류의 과제를 상기시켜 준다.



Images_ www.yonhapnews.co.kr / 브라질 월드컵 포스터

Images_ landartgenerator.org
Solar City Tower Concept by RAFAA

2016년 제31회 브라질 리우데자네이루 올림픽을 앞두고 설계된 초대형 인공폭포 디자인 Solar City Tower는 스위스 건축사 RAFAA가 설계한 것으로 105m에 달하는 초대형 인공폭포와 대형 태양열 전지판을 사용해 에너지를 만들 수 있도록 디자인됐다. 낮에는 태양열 에너지를 생산하고 밤에는 수력에너지를 생산한다는 것이다. 다가오는 리우데자네이루 올림픽을 위한 명소로 디자인된 솔라시티타워는 생산된 친환경 에너지를 주민들에게 공급할 수 있도록 하고 있다. 이 건축물 꼭대기에는 360도 경관을 볼 수 있는 전망대가 있으며 번지점프도 할 수 있다. 저층은 식당과 각종 상점들이 들어서도록 했다.

브라질 모더니즘 양식과

거리예술이 공존하는 도시의 생동감

독특하며 곡선미가 넘치는 브라질식 모더니즘을 개발한 건축가 Oscar Niemeyer는 전 세계로 전파된 모더니즘과 르 코르뷔지에가 제시한 아이디어들을 매우 개성적이고 당당하게 받아들인 건축가이다. 왕성한 작품 활동을 펼쳤으며 철근 콘크리트를 사용해 다양한 형태를 탄생시킬 수 있는 가능성을 개척했다. 20세기의 가장 이국적인 건물의 상당수를 설계했다. 그의 디자인은 간결하고 곡선미를 추구하며 전체적으로 웅장하면서도 우주적인 에너지를 풍긴다. 2012년 12월 타계한 그의 디자인 업적을 기리며, 그를 추모하는 젊은 아티스트 Eduardo Kobra는 자신의 예술팀과 함께 브라질 상파울로 변화가에 위치한 52m 높이의 건물 측면에 그의 초상을 다색의 컬러를 사용하여 섬세하면서 화려한 그래픽으로 표현하였다.



Images_strangeline.net / Mural Tribute by Eduardo Kobra(2013)



Images_thecreatorsproject.vice.com / Centro Niemeyer, Spain (2006)

무에서 유를 창조하는 우주적 자연의 에너지

현대차가 지난 2013 밀라노 디자인 위크(Milan Design Week 2013)에서 기존의 자동차가 아닌 설치 미술 '플루이드 스텔프처 인 모션(Fluidic Sculpture in Motion)'을 전시했다. 이 작품은 자연의 아름다움을 예술적 조형에 담아 감동을 만들고자 하는 현대차의 디자인 철학인 '플루이드 스텔프처'를 '무(無)에서 유(有)를 창조하는 과정'이라는 상징적 표현을 통해 관객과 직접 상호작용할 수 있도록 한 설치 미술이다. 레이저 빔과 전구의 빛을 통해 표현되는 작품은 우주적인 에너지와 아름다움을 느낄 수 있게 해준다.



Images_www.fubiz.net / Fluidic Sculpture in Motion by Hyundai Motors

이 설치물은 1000평방미터의 크기를 차지하며, 전시장에 매달린 채 스크린 역할을 하는 1200개의 발광 아크릴 전구와 8개의 레이저 빔, 바닥의 얇은 물로 구성되어 있다. 또한 체열을 기록하는 3D 특수 스캐닝 시스템으로 관람객의 행동을 포착하여 새로운 입체영상을 만든다. 2013년 4월 8일부터 14일까지 Super Studio PIU에서 전시되었으며, 독일의 유명 안무가 Nikeata와 콜라보레이션을 하여 Nikeata의 창작 무용 공연을 플루이드 스텔프처 인 모션과 함께 보여주었다.

LIFE & MEDIA

과학으로 요리를 창조하는 분자요리

최근 글로벌 미식가들 사이에서 '분자 요리'가 주목 받고 있다. 분자 요리란 음식의 질감 및 요리과정 등을 과학적으로 분석해 새롭게 변형시키거나 전혀 다른 형태의 음식으로 창조하는 것을 의미한다.

미술랭스타와 뉴욕타임즈로부터 호평을 받은 뉴욕의 가장 유명한 레스토랑 Atera의 셰프 Matt Lightner는 '자연주의 분자 요리'라는 콘셉트로 운영하고 있다. 과학적으로 탄생한 새로운 요리의 플레이팅 자체를 자연에서 막 가져온 느낌으로 장식하여 자연을 음미하는 새로운 경험을 제공한다.



Images_ afflante.com , www.spanishhipster.com / Atera Restaurant, New York

매일 새로운 퍼포먼스로 경험하는 '식(食)'

수퍼클럽(Supperclub)은 매일 어떤 일이 벌어질지 모르는 레스토랑이다. 런던, 암스테르담, LA, 이스탄불 등의 세계 유명 도시에 체인점을 가지고 있는 수퍼클럽의 대표 Bert van der Leden은 이 레스토랑의 키워드가 '자유'이며, 여기에 맞는 음식과 음악, 공연, 예술 등으로 매일 독특한 분위기를 기획한다. 수퍼클럽은 단지 레스토랑이 아니라 창조적 자유(Creative Freedom)를 느끼고 경험하는 문화 공간이라 할 수 있다. 매일 저녁 서로 다른 분위기와 느낌이 살아나는 공간에서 음식을 맛보고, 춤도 추고, 술도 마시고, 예술 공연도 관람할 수 있어, 새로운 영감을 받고자 하는 젊은이들에게 큰 사랑을 받고 있다.



Images_ www.supperclub.com / Superclub

스스로 만들고 경험하는 소셜 페스티벌

2012년 국내 소셜 네트워크에서 평범한 개인들이 순식간에 거대한 해프닝을 만들어 내는 파워를 보여주는 두 가지 사건으로 대한민국을 떠들썩하게 만들었다. 24인용 군용텐트를 혼자 설치할 수 있다는 한 유저의 댓글은 약 3,000여명의 관객을 동원한 'T24 소셜 페스티벌'로 이어졌다. 바야흐로 '소셜 붐'의 시작이었다. 전국적으로 3,000여명 이상을 동원하고 온라인 TV로 생중계까지 된 '솔로대첩' 역시 소셜이 낳은 획기적인 페스티벌이었다. 솔로대첩은 여의도 공원에서 진행된 단체 미팅으로 온라인으로 생중계 되면서 많은 누리꾼들의 주목을 받았다.

이처럼 SNS를 포함한 소셜 미디어의 힘이 오프라인으로 표출되는 경우가 생겨나는 것은 독특한 경험을 추구하는 니즈와 스스로 무언가를 창조하는 것을 적극적으로 즐기는 젊은 세대들의 특성이 결합되어 나타나는 것으로, 대기업을 비롯한 마케터들의 관심이 쏠리고 있다.



광화문 솔로대첩



Images_mirror.enha.kr / T24소셜페스티벌

스스로 만들고 경험하는 쇼핑이벤트

일본 시부야 닥스 빌리지 클럽 5층 노래방에서 10대들을 위한 1일 쇼핑몰, 신데렐라 쇼핑 (cinderella-shopping.com)이 열렸다. 개최자는 바로 40여명의 일본 여고생들로, 자신들의 또래인 10대 친구들을 위한 쇼핑몰을 준비하였다. 10대들이 쉽게 찾는 노래방을 빌려 각 방마다 아이돌 가수들의 음악을 틀고, 모델들을 초청하여 볼거리를 제공했다. 브랜드 의류를 1,000엔의 일정한 가격으로 판매했고, 방문객은 사전 예약을 해야만 입장이 가능하도록 했다. 또한 다양한 이벤트가 준비되었는데, 헤어 트리트먼트 체험, 할로윈 퍼레이드쇼, 스트리트 패션쇼 등이 있었다. 1일 신데렐라 쇼핑은 정확한 타깃을 상대로 하여 노래방을 쇼핑몰로 개조하여 접근이 쉽도록 하였고, 이러한 기획은 오픈 당일 10대들 사이에서 아주 좋은 반응을 얻었다.



Images_cinderella-shopping.com / Cinderella Shopping, Cinderella Shopping

해체하고 창조하는 경험을 공유하는

오픈소스 네트워크

해커스페이스는 90년대 부터 생겨나기 시작한 'Maker(스스로 만들어내는 사람)'들의 오프라인 커뮤니티로 미국에서 집중적으로 생겨나 현재 52개국에 100여 개의 해커스페이스 커뮤니티들이 존재한다. 해커란 단어가 부정적으로 인식되어 있지만, 본 뜻은 '코드를 잘 아는 사람'이다. 해커스페이스는 이러한 해커의 본뜻에 충실하여 제품 기저에 깔린 코드를 잘 아는 '각 분야의 전문가들이 모여 기술과 예술 그리고 지식을 함께 나누면서 주변에서 흔히 볼 수 있는 것을 같이 분해하고 다시 조립하여 재창조한다. 또한 만드는 것을 대부분 오픈 소스로 공개하고 있다. 국내에도 2012년 서울과 대전에 해커스페이스가 생겼다. '해커스페이스_서울'은 자신들의 모임을 아티스트, 엔지니어, 건축가, 음악가, 디자이너들을 위한 오픈 네트워크 커뮤니티라고 정의하고 있다. 이들은 개인 제조와 관련된 이벤트, 전시, 워크숍을 통해 지식을 공유하고 기술과 예술이 결합된 다양한 프로젝트를 수행하고 있다. 2012년 8월 개최된 '스마트 클라우드쇼 2012'에서 '예술과 기술이 만나는 패션 테크놀로지'를 주제로 개인 제조 워크숍을 진행하기도 했다.



Images_ www.wired.com / 오픈소스 네트워크 Hackerspaces

우주적 관점에서 바라보는 미래

최근 캐나다항공이 우주여행 상품을 1억 원에 출시하며 우주에 대한 환상이 현실로 다가오고 있다. 이에 따라 지구를 하나의 행성으로 바라보는 우주적 관점에서 또 다른 우주 공간들에 대한 관심과 상상력이 증폭되고 있다. 2013년 6월 개봉한 SF영화 'After Earth'는 3072년, 인류가 다른 행성을 서식지로 개발하여 지구를 떠난 후 황폐해진 지구에 불시착한 아버지와 아들이 공격적으로 진화한 생명체들에 맞서 생존이 걸린 극한의 대결을 펼치는 이야기를 다룬다. 이 영화에서 인간의 서식지로서의 기능이 사라진 지구의 모습은 날것의 자연상태 그대로 거칠게 표출된다.



Images_ collider.com / SF Movie, After Earth (2013)

BRAND & MARKETING

우주의 상상력을 미각으로 자극하기

독특하고 창의적인 수제품 판매 스토어 Etsy에서 판매되는 이 막대사탕은 태양계를 구성하는 태양, 수성, 금성, 지구, 화성, 목성, 토성, 천왕성, 해왕성 그리고 최근 태양계에서 퇴출된 명왕성까지 총 10개의 행성을 달콤한 맛으로 표현하고 있다. 각 막대 사탕은 전체적으로 우주를 상징화한 투명한 검정색이며 내부에 각 행성이 그려져 있다. 또한 행성 주변에는 별을 묘사한 식용 은빛 가루들이 뿌려져 있고, 딸기 맛과 솜사탕 맛 2가지 중 하나를 선택할 수 있다.



Images_ designyourtrust.com / Planets solar system space ball style hard candy lollipop by Vintage Confections

복합적인 감각자극으로 특별한 영화관람 경험 제공

런던의 일렉트릭 시네마(electriccinema.co.uk) 극장은 독특한 영화 상영 실험을 진행했다. '에더블 시네마'라는 제목의 이 실험에서는 영화 상영관에 들어오는 관객에게 몇 가지의 패키지를 제공한다. 이 상자는 곧바로 열 수 없으며, 영화가 상영되는 도중 스크린 위쪽에서 숫자가 적힌 플랜카드가 내려올 때 열어야 한다. 상자 속에는 특별히 제작된 음식이 들어있다. 에더블 시네마의 첫 상영작은 기예르모 델 토로(Guillermo Del Toro) 감독의 영화 '판의 미로'였다. 관객들은 주인공 소녀가 숲 속을 걷는 장면에서 솔잎 향이 밴 팝콘을 먹게 되며, 매우 극적인 괴물과의 조우 장면에서는 소녀가 먹는 포도와 유사하게 만들어진 포도 요리를 맛보게 된다.



Images_ vimeo.com / Edible Cinema [Pan's Labyrinth] by Electric Cinema

시각적 제품을 동적인 에너지로 전달하기

매니큐어 브랜드 O.P.I(opi.com)에서 기존의 네일 광고와는 차별되는 영상을 선보였다. 영상에는 '컬러의 본능'이라는 주제로 네 명의 여성 댄서들이 등장한다. 이들은 차례로 각자의 네일 컬러에 맞는 춤을 추는데, 이를 맞은편에 있는 말이 따라 추면서 말굽이 댄서의 네일 컬러로 변하게 된다. 댄서들은 컬러를 표현하는 춤을 추고, 화면에서는 컬러가 입혀진 손톱과 말굽을 교차로 클로즈업한다. O.P.I는 네일 컬러를 춤으로 표현하여 동물과 소통하는 스토리텔링으로 구성하여, 네일 컬러의 감성 전달과 그 안에서 느껴지는 독특함, 에너지, 크리에이티브한 문화를 전달하고자 했다. 단순히 매니큐어를 보여주는 것이 아니라, 문화적인 소통으로 댄스와 동물, 그리고 소박한 느낌의 배경에서 오는 정서적인 터치를 네일 컬러와 함께 나타낸 것이다.



EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ SMALL DELIGHT 1

_HEALING IN MIND
정신적인 안정과 여유를 즐길 수 있는
일상용품을 디자인 하라



CONCEPT DEFINITION

나무, 흙, 빛, 식물 등 자연의 섬세함에서 느껴지는 서정적 심상과 마음의 안정이 인간의 일상생활 속으로 들어와 따뜻한 위로를 전해 준다.

KEYWORDS

Spiritual Relax / Nature-Friendly / Interior Design with Natural Elements / Personal Fitness Facilities

The transformative chronotype

생체리듬을 조절해주는 도구로써 두 가지 필터가 있으며 적색은 밤이라는 신호를 보내주어 몸을 진정시키고 릴렉스 있게 조절하며 청색은 낮이라는 신호를 보내주어 몸에 활력을 주는 생체 리듬을 보내주어 개인의 정신적 신체적 리듬을 휴식할 수 있게 적절히 조절 해준다.



Images_ www.trendhunter.com

Blooms

약에 대한 거부감이 있는 사람들을 위한 디자인으로, 약을 담은 패키지 종이를 물에 넣으면 벚꽃잎처럼 형상이 퍼지고 그 안의 약이 물에 녹는다. 꽃잎이 퍼지는 형상을 보며 심리적인 안정을 가지는 효과가 있다.



Images_ http://www.dezeen.com/

Jyunpai Humidifier

가습기에서 물이 수증기로 변하는 순간의 아름다움을 보여준다. 가습기 아래의 물통에 물을 넣어 스위치를 누르면 샘의 물이 차듯 윗부분으로 수증기가 흘러나와 채워진다. 그 모습이 새벽녘 호숫가에 물안개처럼 신비로운 자연의 아름다움을 보여준다.



Images_ <http://www.designntrend.com>

Dreamtime

아침을 깨우던 시끄러운 자명종 소리대신 물을 이용하여 듣기 편안한 소리를 제작하였다. 물을 담은 통에는 숫자와 함께 눈금이 표시되어 있어 자신이 수면을 취하고 싶은 시간만큼 물을 넣는다. 밤새 한 방울씩 알람 시간에 맞춰 물방울이 떨어져 모이게 되면 반대편 가구들과 서로 맞닿아 청아한 알람 소리를 내며 아침을 깨워준다.



Images_ <http://www.verawiedermann.com>

Laser cut wooden records, Amanda Ghassaei

자작나무로 만든 레코드판으로, 공업용 레이저 커팅 기계를 이용해 자작나무 합판에 길을 만들어 음량을 확보했다.



Images_ <http://www.designntrend.com>

Campfire Cologne

성냥갑처럼 새긴 작은 상자에 참죽나무, 오크나무, 자작나무 세 종류의 나무 가지들이 성냥과 함께 담겨있다. 캠프파이어를 할 때 저절로 몸에 배이는 나무 특유의 향을 도시에서 그대로 적용시킨다는 콘셉트 아래, 가공되지 않은 자연 그대로의 나무를 얇게 잘라 상자에 담아 판매한다. 나무가 타면서 나는 자연의 향 때문에 도시에서도 산에서 캠핑하는 듯한 상상을 할 수 있다. 단순한 발상으로 기계화 되지 않은, 자연 그대로의 방식을 간직한 향 제품이다.



Images_ <http://designtaxi.com/>

Evul Todai

칠레 안데스산맥에 위치한 별을 관찰 할 수 있는 천문학 호텔이다. 독특한 형태의 지오데식돔 (geodesic-domes)으로 구성되어 있으며, 별을 보면서 자연과 함께 휴식할 수 있는 공간이다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

Object-O

편안하면서 보호받는 듯한 느낌을 받는 의자으로써 등받이 부분을 길고 높이 올려서 마치 풍선같이 생긴 하얀색 소재가 공기를 담은 공간을 만들어준다. 둥근 막을 쳐주는 것만으로도 나만의 비밀 공간이 되어 명상할 수 있는 시간을 준다.



Images_ <http://www.seungyongsong.com>

Drop Eco-Hotel by IN-TENTA

자연적인 오가닉 형태를 지닌 텐트로, 이동이 용이하도록 약간 바닥에서 띄워져 있다. 이 디자인은 바닥과 직접적인 접촉을 방지하여 이동 시 자연환경에 영향을 최소화하는 효과가 있다. 양쪽의 구형태는 투명하게 디자인 되어 원하는 방향으로 자연을 감상할 수는 효과가 있다.



Images_ <http://www.designboom.com>

The Livre Exchange, House Work

'International Design Biennale 2013' 에서 진행되었던 프로젝트로 도심 곳곳에 있는 나무들에 다양한 책들이 수납된 투명한 박스들을 매달아 시민들이 길을 오가면서, 잠시 휴식을 취하면서 자유롭게 책을 골라 읽을 수 있도록 하였다.



Images_ <http://inhabitat.com>

"IN"gage Chair

납작한 형태의 조립형 아웃도어 의자로 잔디밭 위에 설치하면 마치 잔디밭과 의자의 조형이 일체 된 것처럼 보인다.



Images_ <http://design-milk.com/>

Postureland, Alexandra Kehayoglou

포스처랜드는 알레한드라 케야글로우(alexkeha.com.ar)가 디자인한 풀밭의 모습을 재현한 태피스트리를 응용한 카펫. 디자이너는 어릴적 뛰어놀았던 아르헨티나의 자연 속 풀밭의 모습을 그대로 재현하고자 했다. 마치 진짜 여러가지 수풀들이 섞인 것처럼 여러가지 색들의 조화는 야생의 풀밭 모습 그대로를 생활 공간 속에 들여놓는 듯한 효과를 내게 해준다.

*태피스트리: 다채로운 선염색사(先染色絲)로 그림을 짜 넣은 직물



Images_ <http://www.alexkeha.com.ar>

Disguised Exercise

자연과 단절된 실내운동의 단점을 보완한 운동기구 디자인으로 하단부에 내장된 매트리스는 스트레칭을 도와주고, 상단 부분의 바위 이끼와 같은 형상은 자연과 같은 환경을 조성한다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

ME.WE, Jean-Marie Massaud & Toyota

프랑스 건축가 장 마리 마소의 디자인으로 기존의 자동차와 같이 외부의 위협에서 보호하기 위해 겹겹히 감싸는 스타일과 반대로 차량의 외부 환경(자연)과 접촉할 수 있도록 개방하는 것을 테마로 하였다. 천정은 대나무 패널을 사용하여 햇살이 들어오도록 하고 양쪽 창문은 윈드 쉴드를 내려 사용하게 해주었으며 외관은 재활용이 가능한 폴리프로필렌으로 사용하여 탈부착이 가능하게 하였다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

The Active Modular Phytoremediation Wall System

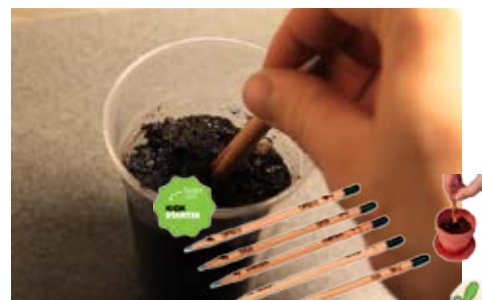
구멍이 뚫린 플라스틱 안에 수경식물을 심어 벽에 고정시킴으로써, 공기정화에 효과적인 미생물을 많이 노출시키는 방법이다. 실내 정원 공기를 정화하고 실내 디자인의 효과도 누릴 수 있다.



Images_ <http://inhabitat.com>

Floating Vase

연필의 뒷부분에 씨앗이 들어있는 캡슐이 내장되어 있어 사용 후 땅에 심으면 씨앗이 자라서 식물을 성장시킬 수 있다.



Images_ <http://blog.whodhavethought.com/>

Hydroponic Sound, Mike

Kim

식물과 스피커를 결합한 사운드 시스템으로 소리의 흐름과 내부 공명을 막기 위해 부드러운 재질로 만들어졌으며, 식물이 자랄 수 있게 영양분과 수분공급기가 내장되어있다. 사용자의 음악적 취향에 따라 식물이 특정한 방향으로 휘어져 자라기 때문에 식물을 키우는 데도 독특한 재미를 느낄 수 있다.



Images_ <http://www.homechuck.com>

Urban Beehive

주택용 벌집 콘셉트 디자인으로 집 안에 벌통을 만들어 벌들의 생활을 관찰하거나 꿀을 직접 수확할 수 있다. 이 벌집은 교육용 교재이면서 동시에 수확의 즐거움까지 얻을 수 있다.



Images_ <http://www.davidconnell.net/>

Mushroom Garden

하루 두 번 물을 주고 10일 정도 지나면 키트 안에 버섯이 딱 차게 자라나는 방식으로 주방에 보관하면서 요리 재료가 필요할 때마다 간편하게 잘라서 사용 할 수 있다.



Images_ <http://inhabitat.com>

EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ SMALL DELIGHT 2

_FRESH COMFORT
참신하면서도 편안한 분위기를 제공하라



CONCEPT DEFINITION

일상 소품 중에서 손뜨개 처럼 포근함이 느껴지는 부드러운 형상의 제품과 파스텔 컬러 등의 제품(사물)들은 경직되었던 마음을 녹이며 인간에게 안정적이고 편안한 감성을 전한다.

KEYWORDS

Pastel Colors / Happy Atmosphere / Soft Form

Lace Ligne Roset

프랑스 디자이너 Benjamin Graindorge의 작품. 발 받침 디자인으로 밑에서 위로 감싸서 메어지는 형태이며 끈으로 연결한 후 묶어서 사용하는 방식이다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

Zieharsofika Upholstery by MeilkeHarde

의자나 소파 등 커버링 작업을 뜻하는 업홀리스터리(Upholstery)의 번거로움을 없앤 새로운 형태로써 파스텔컬러의 폼 매트와 고무밴드로 이루어졌으며 복잡한 재단과 도안 없이 쉽고 빠르게 조립이 가능하다.



Images_ <http://www.styleofdesign.com>

Totally Snuggable Seating, Amaya Guiterrez

아마야 기테레즈가 제작한 포근함이 느껴지는 손뜨개 형식의 편안한 쿠션 소파이다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Lana Mangas by Patricia Urquiola for Gan

파스텔 톤 컬러 의자쿠션과 러그는 스페인 디자이너 Patricia Urquiola의 작품으로 원하는 모양으로 사용자가 조립하여 사용할 수 있다.



Images_ <http://lucybock.com/>

Bowl Fading

Maison & Objet에서 선보인 Klevering의 컬러풀한 그라데이션 식기류이다.



Images_ <https://www.klevering.com>

Future Primitives

네덜란드 디자인계에서 시작된 데스틸(De Stijl) 운동의 영향을 받은 가구에서 영감을 받아 전체적으로 선과 면의 색 구조를 강조한 컬렉션이다.

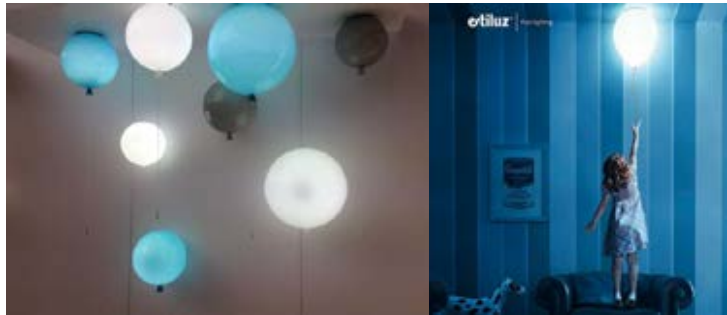
튜블러 스틸, 폴리에틸렌 선반, 그리고 가죽을 사용하여 일체형 가구를 제작하였으며, 몬드리안을 연상하게 하는 컬러와 미니멀한 요소를 보여주고 있다.



Images_ <http://www.selectism.com>

Memory

색색이 뚝뚝 떠 있는 풍선모양의 조명은 섬세한 유리 조각품으로 제작되었다. 하단의 줄이 전원 스위치 역할을 하여 당길 때마다 전원이 켜고 끌 수 있다.



Images_ <http://www.selectism.com>

Deep-Sea & Mirror-Chair

테이블 선반 답-씨(deep-sea)와 미러-체어(mirror-chair)컬렉션이다.

답-씨는 투명한 색상 필름을 용해한 색유리로 제작하였으며, 각각의 유리 층에 색상의 변화를 주어 심해의 색상을 표현하였다. 미러-체어는 불투명 소재와 반사되는 소재를 결합하여 제작한 거울과 의자가 합쳐진 콘셉트 제품이다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Novel Hospital Toys, Hikaru Imamura

병원에 대한 두려움을 줄일 수 있도록 아이들의 눈높이에 맞는 병원놀이 장난감을 개발하였다. 원목으로 만든 CT, 엑스레이, 심장초음파검사, 심전계 등 의료기기들을 아이들이 직접 만지고 사전 체험을 하면서 친밀감을 느끼는 동시에 교육적인 효과까지 누릴 수 있게 한다.



Images_ <http://www.designartnews.com>

Snug Chair

내부는 폴리우레탄 폼 튜브와 100% 양모인 부드러운 쿠션으로 구성된 소파로 앉을 수도 있고 편안하게 안으로 들어가 나만의 공간을 만들 수도 있다.



Images_ <http://www.design-milk.com>

TouchWarm Concept Diagnostic Device for Children

차가운 금속 소재의 청진기를 기존과 다르게 편안함을 전해줄 수 있는 방식으로 디자인했다. 귀여운 동물 모양이 그려져 있으며 버튼을 누르면 청진기의 온도가 따뜻해지면서 불빛으로 보여지는 동물들을 통해 병원을 두려워하는 아이들의 마음을 심리적으로 안정시켜 준다.



Images_ <http://www.tuvie.com>

Like A Hug

소셜 미디어와 연동되어 반응하는 조끼로 페이스북 글 사진 등에 "좋아요"를 클릭하면 감성적 반응으로 조끼가 부풀어 올라 누군가에게 안기는 듯한 편안한 기분을 느끼게 된다.



Images_ <http://www.huffingtonpost.co.uk>

Dog House Sofa

주인과 애견이 함께 즐길 수 있는 공간으로 소파 한 편에는 강아지가 쉴 수 있는 곳이 있으며, 주인과 눈높이를 맞추며 교감을 할 수 있다.



Images_ <http://www.mymodernmet.com>

Jarpet

Red dot 디자인 어워드 수상작으로 투명 유리병 안에 3D 프로젝터를 이용하여 가상의 애완동물을 키우는 콘셉트 디자인이다. 유리병 바닥에 연결된 USB를 통해 선호하는 동물을 구매하고 이미지와 데이터를 제공 받는다.



Images_ <http://www.tuvie.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ SMALL DELIGHT 3

_PLAYFUL ONE MINUTE

순간의 즐거움을 경험하게 하라



Swing table by Duffy London

야외에서 사용되는 놀이기구 그네를 실내로 가져와 회의실, 미팅룸, 가정 등에서 사용할 수 있도록 제작되었다.



Images_ <http://www.styleofdesign.com>

CONCEPT DEFINITION

사용자의 동작에 즉각 반응하거나 직접 꾸밀 수 있는 소품들로, 실외에서 사용되던 요소들을 실내 콘셉트에 맞게 적용한 유희적인 디자인은 유쾌한 즐거움과 가벼운 재미, 놀이적인 요소를 전해 준다.

KEYWORDS

Playful Working / Self-Making / Daily Delight / Cute Character

Shallow Swing – Garden Furniture

Red dot 수상작으로 야외에서 사용할 수 있는 가구 디자인이다. 섬유커버를 이용하여 부드러움과 안락함 그리고 흔들리는 요소를 부가하여 재미를 느끼게 해 주었다.



Images_ <http://www.design42day.com>

Stool Rocks

기존의 딱딱한 디자인의 가구에서 탈피하여 바닥을 둥글게 제작하여 흔들거리는 움직임으로 사용성에 재미를 주었다.



Images_ <http://www.blog.gessato.com>

Zig Zag Mirror

무트디자인(mutdesign.com)의 모듈러 형태의 거울 제품이다. 거울 뒷면이 45도 각도로 돌출된 모양으로 거울을 정면으로 놓기 어렵다. 이런 형태가 거울을 보는 사람에게 독특한 반사와 각도를 보여주고 평면 거울과는 다른 각도로 독특한 형태를 보여주기 때문에 거울을 보는 것 자체가 독특한 놀이가 된다. 또한 그라데이션 된 색상으로 예쁜 인테리어 소품 효과까지 있다.



Images_ <http://www.mocoloco.com>

Sasa Clock

독특한 아날로그 방식으로 시간을 표현하는 시계. 벽에 홈이 패인 원통형 구조물을 설치하고, 그 홈에 맞춰 나무 구슬을 엮은 목걸이를 거는 방식으로 원통형 구조물이 천천히 회전하면서 5분마다 구슬이 떨어진다. 주황색 구슬은 정각, 금색, 은색 구슬은 자정과 오후를 표시한다.



Images_ <http://www.thorunndesign.com>

Rima

레드닷 디자인 어워드 수상작으로 기존 조명과는 다르게 접근성으로 사용자에게 색다른 경험을 제공해주고 있다. 알루미늄 프레임은 LED 조명이 달린 레일을 연결하며 움직일 수 있는 4개의 링이 달려 있으며 이 금속 링은 광학센서를 감지하여 LED 빛을 조절할 수 있고, 사용자가 원하는 위치로 레일 위에 링을 움직이며 빛을 조절 할 수 있는 새로운 개념으로 친근감과 즐거움을 전해 준다.



Images_ <http://www.thorunndesign.com>

콜라보레이션 캐릭터

네이처리퍼블릭과 워너브라더스가 함께 선보인 트위터 캐릭터의 콜라보레이션 라인이다. 스킨푸드와 스페인 일러스트 작가 에바 알머슨의 콜라보레이션 등 화장품 업계에서 10대 소비자를 대상으로 다양한 콜라보레이션의 시도하고 있다.



Images_ <http://article.joins.com/news>

Paper Toy

프랑스 패션 브랜드 루이까또즈와 그래픽 아트토이 모모트(Momot)가 제휴하여 브랜드 스토리가 담긴 페이퍼토이(Paper Toy) 캐릭터를 제작하였다. 루이까또즈가 프랑스로 태양왕루이 14세를 의미하는 만큼, 루이 14세 사랑했던 세 명의 여인들을 페이퍼토이로 소개함으로써 브랜드의 이해도를 높이며 젊은 이미지를 연출하였다.



Images_ <http://momot.co.kr/>

Electrolux Tempo Blender

2012 일렉트로룩스 디자인 부문(Electrolux Design Lab) 선정 작품이다. 주스, 칵테일 등 원하는 음료를 만들 수 있는 블렌더로, 외부 바디스크린에 재료와 지시사항이 나오기 때문에 초보자도 쉽게 칵테일 제작이 용이하며 볼링 핀처럼 생긴 이 블렌더에서 나오는 박자에 맞추어 타악기를 연주하듯이 블렌더를 흔들어주면 된다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

Money No Object, Heidi Hinder & Pervasive Media Studio's technology team

'Money NO Object'라는 프로젝트는 사람과 사람 간 물리적 교류를 통해 거래가 이루어지는 새로운 결제방식을 보여준다. 디지털 시대에 화폐의 교환과 지불방식에 대한 한 방법으로 악수, 하이파이브, 포옹, 탭 댄스 등 다양한 행동을 통해 결제가 이뤄진다. 그녀는 돈의 진정한 의미와 교환 과정 자체를 즐기길 바라는 마음으로 사람 간 접촉과 오락적 요소를 추가해 비가시적 교환 과정을 몸소 체험하도록 한다.



Images_ <http://www.wired.co.uk/>

Ping Pong Doors

문을 가볍게 밀면 탁구대가 내려와 실내에서 가볍게 여가를 즐길 수 있다.



Images_ <http://www.toxel.com>

SUGOI Mop & Gomiba GO!, Kyosho Egg

일본 완구 메이커 코쇼(kyosho.com)의 R/C 제품 브랜드 코쇼 에그는 무선 조종으로 자유롭게 움직일 수 있는 '걸레'와 '쓰레기통'을 출시하였다. '스고이 걸레, 고미바GO!'라는 이름 그대로 두 제품은 노란 털의 걸레와 푸른색의 플라스틱 쓰레기통 하단에 배터리, 모터, 바퀴가 숨겨져 있어서 사용자가 R/C 조종기를 통해 마음대로 움직일 수 있다. 생활필수품에 '가지고 노는 경험'을 더하는 것은 평범한 제품을 특별하게 만든다.



Images_ <http://www.toxel.com>

Wall Deco

많은 노동을 요하는 벽지교체에 비하여 비용이 합리적이며, 포인트 하나로 손쉽게 집안 분위기를 밝게 꾸밀 수 있는 벽 장식 아이템이다.



Images_ <http://www.toxel.com>

Pappeltalks

음반의 패키지의 밀봉된 CD 가장자리의 찢을 떼어내면 표면 위로 보라색 얼룩이 생기며, 그 얼룩은 개봉하는 사람이 어떤 방법으로 뜯느냐에 따라 미세한 차이로 다른 모습으로 변진다.



Images_ <http://southpawbrown.com/>

DIY Illustration Lamp

일러스트를 전도성 잉크로 원하는 이미지를 출력한 후 코팅하여 LED램프를 붙여 전극을 접촉시켜 전원을 연결하면 조명이 된다.



Images_ <http://www.design42day.com>

EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ SMALL DELIGHT 4

_HAPPINESS-SHARING
공유의 가치를 즐기도록 하라



CONCEPT DEFINITION

현대인들에게 '관계(relationship)'란 나눔과 공유를 바탕으로 이루어진다. 우리에게 필요한 관계란 가까운 친구, 가족, 소규모의 커뮤니티 안에서 더 쉽고 재미있게 서로의 지식과 감성을 공유하게 하는 것이며, 또한 일상 속에서 쉽게 실천하는 기부와 자원공유 활동을 통해 개인과 공동체와의 친밀성을 높이는 것이다.

KEYWORDS

Smart Sharing / Sharing Benefits / Friendly Relationship

Inkling Systems

아이패드용 인터랙티브 교과서 애플리케이션이다. 이 앱은 텍스트 내용에 대한 정리 뿐 아니라 다른 사람이 표기한 메모나 밑줄을 다른 색상으로 확인할 수 있으며, 댓글을 달아서 서로의 의견을 교류할 수도 있다. 교과서의 본래 텍스트 전달도 중요하지만, 타인과의 학습사항을 교류하는 인터랙션을 통해 지식의 확장이 일어난다.



Images_ <http://www.design42day.com>

Repair Community Cafe

네덜란드 암스테르담에서는 과거 호텔로 쓰이던 건물을 지역 커뮤니티에서 인수하여 그 중 한 부분을 리페어 카페로 오픈하였다. 이 카페는 집에 있는 고장난 제품들을 가져와 함께 고치자는 취지로 만들어졌으며 주부, 은퇴한 기술자들이 '수리'라는 색다른 목적으로 만나 서로의 기술을 보여주고 협업하는 자발적인 도움을 통해 많은 참여를 이끌어내고 있다.



Images_ <http://openmythsources.com>

Storyworth

가족사를 공유하여 다음 세대와 깊은 유대관계를 맺게 해주는 인터넷 플랫폼으로 질문을 통해 한 사람 또는 가족의 삶이 기록되어지는 온라인 스토리 북이다. 휴대폰을 이용하여 음성으로 기록을 남길 수도 있다. 저장된 콘텐츠는 언제든지 다운 받을 수 있다.



Images_ <http://www.allthingsd.com>

EatWith

잇위드(eatwith.com)는 여행자와 여행지 주민들 간 음식을 통해 새로운 관계를 형성해주는 소셜 네트워킹 플랫폼이다. 여행객과 교류를 원하는 지역 주민들은 호스트로 등록하면 되는데, 자기소개와 어떤 음식을 얼마에 제공할 것인지를 상세히 서술해야 한다. 여행객은 이들의 설명과 리뷰를 본 후 방문지를 선택하게 된다. 여행객은 지역 주민의 가정집을 방문해 그들이 직접 해주는 음식을 함께 먹으면서 일반 레스토랑에서는 느낄 수 없는 편안함과 친밀감을 느낄 수 있다.



Images_ <http://www.papaserra.com>

Toyota Collaborator with Google+, Toyota USA

구글(google.com)은 도요타USA와 함께 소셜 쇼핑 앱, 도요타 콜라보레이터 데모 버전을 선보였다. 구글 행아웃을 통해 가족 또는 친구들과 함께 원하는 자동차를 쇼핑하는 것으로 최대 10명까지 초대할 수 있다. 모두가 동일한 화면을 보며 자신이 원하는 대로 자동차 색상 및 옵션을 변경할 수 있으며, 자동차 외부를 볼 수 있다.



Images_ <http://www.thetodaybrief.com>

Nissan Friend-ME Concept

MPV형 4인승 세단 콘셉트 카 '닛산 프렌드-미'가 2013 상하이 오토쇼에서 초연되었다. 세계 최대 단일 시장으로 떠오르고 있는 1980년대에 출생한 '바링허우(Báilínghòu)'세대를 겨냥하여 출시된 콘셉트 카로, 개인주의가 강하면서도 소통에 대한 니즈가 강한 특성을 반영하였다. 독립식 4인 시트의 구조를 가지고 있으며, 운전 중의 모든 정보(속도, 내비게이션, 연료 등)가 탑승자 모두에게 모바일로 공유될 수 있을 뿐만 아니라 최신 유튜브 동영상과 같은 엔터테인먼트 콘텐츠들도 공유될 수 있다.



Images_ <http://www.carbodydesign.com/>

Community Plan-It

지방정부가 지역민의 의견수렴을 거쳐 주민들에게 무엇이 필요한지 이해하고 이를 도시계획에 반영하고 건설하는 게임콘텐츠이다. 게이머는 게임 속에서 여러 이슈에 대해 이야기 하고 들으며 미션을 성공해 코인을 얻어야 한다. 에머슨 대학의 인게이지먼트 랩(Emerson College, Engagement Lab)은 3주 동안 University/ Southwest를 더 좋은 곳으로 만드는 미션을 진행한 결과, 여러 단체와 개인들이 참가했으며 그 중 그린 리 초등학교를 도와주세요("Help 'Green Lea'Elementary School")가 41,150코인을, 톰(Tom H.)이 1,750코인을 얻어 단체와 개인 부문에서 1위를 했다.



Images_ <http://www.gamification.com>

"Mo" 자전거 Sharing

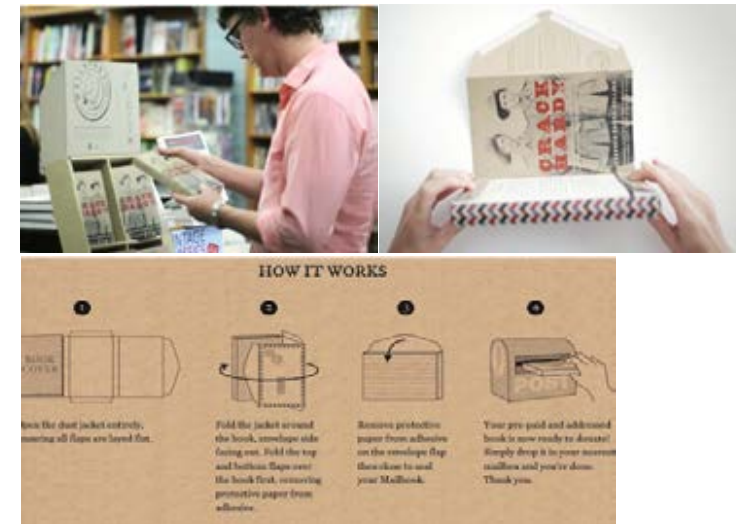
MO사에서는 자전거 공유비즈니스를 시작하였다. 멤버십 카드를 이용하여 대중교통(버스, 지하철)과 MO사가 제작한 교통수단(화물 자전거, 전기 자전거, 차)을 동시에 이용할 수 있는 방식으로, 마일리지와 예약서비스 등을 제공하여 편리성을 높여 주었다. MO 자전거 공유 비즈니스는 자전거와 대중교통을 하나의 시스템으로 통합하고 연결함으로써, 사용자가 자전거 이용에 부담과 어려움을 덜어 주고자 하였다.



Images_ <http://www.design42day.com/>

Mail Books For Good

다 읽은 책을 형편이 어려운 사람들에게 나누어주는 캠페인으로, 다 읽은 책을 바로 포장하여 보낼 수 있도록 책 포장용 북 커버를 제공한다. 북 커버에는 보낼 곳(책을 받는 곳)의 주소가 쓰여있기 때문에 접어서 보내기만 하면 된다.



Images_ <http://www.design42day.com/>

The Generous Store

독일 초콜릿 브랜드 "Anthon Berg" 매장에서는 초콜릿 구매 후 결제하지 않아도 되는 이벤트를 시행하였다. 그 대신 매장의 아이패드를 이용하여 사랑하는 사람들에게 초콜릿 가격표에 적혀진 선행을 이행하겠다고 약속한 후, 그 약속이 실행되었을 때 선행에 대한 내용을 페이스북에 인증샷으로 올리는 이벤트이다.



Images_ <http://www.foodista.com>

희망기지 프로젝트

무엇을 기부해야 할지 모르는 사람들에게 실제 기부대상 마을에서 필요한 물건들을 보여주며, 후원자들이 사이트의 물품들을 보고 직접 선택하고 기부할 수 있게 도와주는 큐레이션 개념의 기부 캠페인 웹사이트이다.



Images_ <http://blog.gessato.com>

Facewatch

팸 미즈라 (Fam Mizra)가 고안한 페이스와치는 소비자가 컬러 별로 다른 기부 대상자를 선택할 수 있는 아이디어를 제시하였으며, 선택 순간에 느끼는 기쁨과 배려의 감정을 가시적으로 보여준다.



Images_ <http://www.merryyear.org>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNCTIONALISM 1

_SMART CONVERGENCE

적정한 컨버전스로
유용의 가치를 극대화하라



CONCEPT DEFINITION

작은 공간에서 편리한 삶을 추구하는 현대인들에게 멀티기능 제품들은 필수적이다. 하지만 잘못된 기능의 조합은 사용자에게 부담을 주고, 오히려 생활을 불편하게 만든다. 실제 사람들의 행동, 생활패턴 속 내재된 새로운 기능들의 조합이 디자인되어야 한다. 스마트 컨버전스는 기존 제품을 혁신시키고, 사용자의 편의성을 극대화 시켜주는 새로운 디자인 방법이 될 것이다.

KEYWORDS

Practical Value / Lifestyle Convergence / Dual Function / Self-Sterilization / Integrated Workspace

삼성전자 서남아향 이조식 세탁기

2013 제품 디자인 부엌/주방부문 골든 수상작. 서남아 현지 특성을 반영해 덮개로도 사용이 가능한 이동식 빨래판을 장착하여 세탁실이 별도로 필요하지 않고, 설치 장소에 제한이 없으며, 이동이 편리하도록 세탁기에 바퀴와 손잡이가 장착되어 있다.



Images_ <http://www.fnnews.com>

SOLO, Chanhee Han

손잡이와 같은 형상의 1인 가구를 위한 벽걸이 형 세탁기. 세탁, 다리미, UV소독 기능이 포함되어 있으며 소량 세탁 시에 작은 사이즈로 제작되어 물 절약을 할 수 있다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

BYE BYE LAUNDRY

상단 유리 안에 숯과 같이 냄새를 흡수하는 다공성 물질로 제작된 활성탄이 있으며 이곳에 옷걸이를 걸어놓으면 냄새가 탈취 되도록 설계되었다.



Images_ <http://www.fnnews.com>

Ventus Towel Dryer Hanger

내장 센서를 통하여 수건이 걸리는 동시에 건조기능이 가능하다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

Combinated UX

센서의 자동감지기능으로 손을 대면 물이 나오고 측면으로 옮기면 핸드 드라이어가 작동한다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

Living Shapes Interactive Mirror, Philips

2mm 두께 패널당 면적은 12x12cm 로 구성되어 있으며 공간디자인의 변화로 사용이 가능하다. 평소에는 투명한 창문이지만 전원을 켜면 창문전체가 조명이 되며 소파나 테이블에 빛을 낼 수 있으며 벽화의 인테리어 조명으로도 사용이 가능하다.



Images_ <http://www.architonic.com>

Mercedes-Benz GLA SUV Concept

자동차의 헤드라이트에 레이저 프로젝터가 장착되어 빈 벽 등에 동영상을 투영할 수 있으며, 야외에서도 동영상을 즐길 수 있다. (창문 +조명, 자동차 헤드라이트 + 프로젝터)



Images_ <http://www.thetorqueport.com>

iPad Backpack

자전거 도로를 주행할 때 아이패드 백팩에 아이패드를 넣고 핸들에 아이폰 거치대를 설치하여 두 기기를 연결할 수 있는 앱을 다운 받아 아이패드의 터치스크린에는 뒤에 오는 자동차나 사람들이 볼 수 있도록 메시지나 방향표시 등을 표기할 수 있도록 앞쪽에서 아이폰이 제어하여 안전 주행이 가능하게 한다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

13/ Integrated Workstation

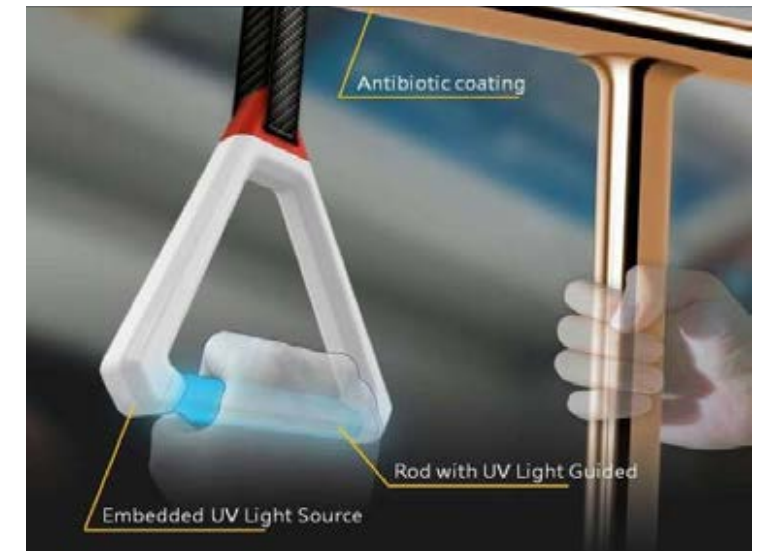
워크스테이션에 꼭 필요한 구성요소로 회사에서의 휴식과 집중을 촉진하기 위한 침대겸용 소파를 추가하여 가구의 기능적 유연성을 제공한다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Self-Cleaning Transit Handles

버스와 지하철 등 대중교통의 손잡이는 여러 사람의 손길이 닿기 때문에 병원균들이 많이 서식하고 있다. ITRI-UV Handrail System은 자외선 살균장치가 내장되어 사용자가 손잡이를 잡았을 때 작동되는 자동살균소독 기능의 핸들 장치이다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

Odyssey 2014, Honda

혼다 미니밴 오딧세이 차량 내부에 최초로 진공청소기를 탑재한 혼다 VAC 시스템은 차량의 후면 짐칸에서 바로 끌어당겨 사용할 수 있는 진공청소기로 차 안에서의 사용이 용이하다. 이는 자동차를 또 하나의 생활공간으로 여기는 현대인들에게 유용한 기능이다.



Images_ <http://www.extremetech.com>

RECORDER

사용자가 노트에 메모한 내용을 그대로 스마트폰이나 컴퓨터로 전송할 수 있는 기능으로 블루투스 기능이 탑재되어 펜의 머리부분에 있는 블루투스 버튼을 누르면 사용자가 필기했던 내용을 펜이 레이저로 인식하여 전송한다.



Images_ <http://www.fnnews.com>

Identity Will

전기의 도움 없이 소리를 증폭시키는 앰플라이어 기능을 갖춘 애플의 스피커 케이스이다. 감성을 자극하는 아날로그 라디오 형상의 스마트폰 케이스 디자인이다.



Images_ <http://www.damngeeky.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

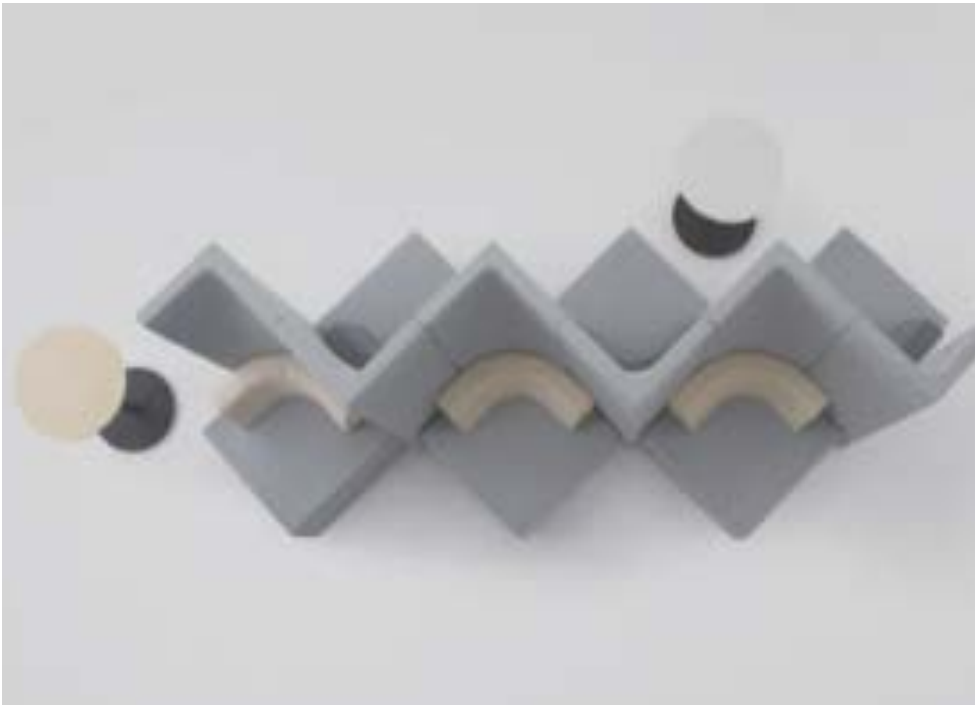
MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNTIONALISM 2

_CREATIVE TRANSFORMER

이동, 변형으로 멀티 기능이
가능하도록 하라



CONCEPT DEFINITION

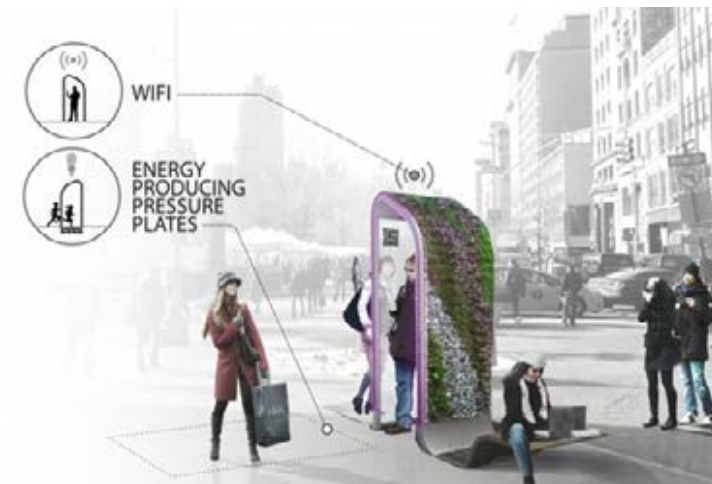
때와 장소에 맞게 조립과 해체가 자유롭고 기능의 변화가 가능한 디자인이 주목을 받고있다. 탈부착, 간단한 절개, 지퍼를 통해 다른 형태로 변신이 가능하고 소비자가 원하는 형태로 배열할 수 있는 경험을 제공하며, 간단하게 접혀져 이동성과 휴대가 가능한 디자인이 편의를 제공한다.

KEYWORDS

Functional Module / Customized Mobility / Practical Transformation / Foldable Electronics(Bicycle) / Multi-Tasking

NYCLOOP (Public Smartphone)

뉴욕에서 시행되었던 스마트 공중전화 공모전. 모두가 함께 사용하는 공공 공간에 다양한 활동을 할 수 있도록 구성하였으며, 포토존, 전기자동차 충전소, 자전거 거치대, 벤치, 예술공간 등 상황에 맞게 변화시킬 수 있다.



Images_ <http://www.architizer.com>

4D Printed Self-Assembling Objects by MIT + stratasys

물 속에 들어가면 형태를 바꾸는 4D 프린트 물체. 입자 단계에서 각각의 성질을 띠도록 기술이 설계되었으며 물 속에서 스스로 모습을 바꾼다. 초고층 빌딩이나 달 위의 건축물의 활용도 가능할 것으로 보여지고 있다.



Images_ <http://www.cnn.com>

Brackets – High back sofa system for KOKUYO, NENDO

소파와 테이블을 취향에 맞추어 조립이 가능하며 개인적인 공간과함께 오픈된 구조를 선택할 수 있다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Cacomi

모듈러 사무실용 가구. 등받이 높이를 조절하는 소파, 큐비클을 만드는 프레임과 사이드 테이블 등의 종류들을 필요에 따라 조립하여 설치할 수가 있으며, 미팅공간을 연출하거나 사이드 테이블과 낮은 소파로 티타임을 할 수 있는 응접실 등 상황에 따라 연출이 가능하다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Miniki

작은 공간을 위한 주방 시스템 가구로써 싱크대, 찬장, 냉장고 등의 선택과 조립이 가능하며 벽에 고정이 가능하다. 뚜껑을 열면 싱크대의 수도꼭지의 높낮이가 조절되는 방식으로 사용성과 공간 활용성을 제시해주며 평소에는 사이드 테이블로의 활용이 가능하다.



Images_ <http://www.gearpatrol.com>

Soft Block

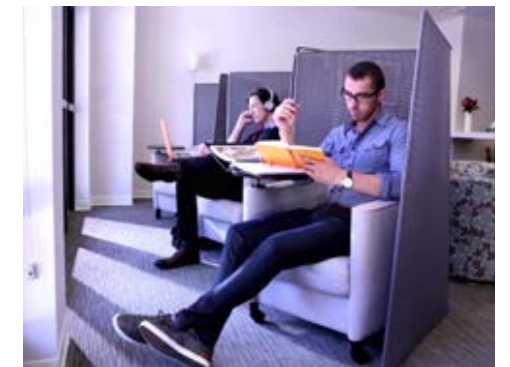
벽돌을 쌓아 올리는 듯한 방식의 모듈 블록 가구로 이 소프트 블록은 사용자가 원하는 데로 쌓아 올려 형태를 만들 수 있고 언제든지 변형이 가능한 장점이 있다.



Images_ <http://www.whitezine.com>

Workspace on Demand, Mariott

호텔로비 공간을 모바일 워커들의 워킹 공간으로 변화시켜 개인업무, 미팅 등의 다양한 용도로 활용하였다.



Yield Picnic Bag

평소에는 가방으로 활용하며 날씨가 좋을 때는 바닥에 깔 수 있는 담요로 사용이 가능하다.



Images_ <http://www.designcrushblog.com>

GLAD Tent

텐트를 다 사용한 후 정리 단계에 쓰레기 봉투로 변형시켜 캠핑 후의 뒤처리까지 할 수 있다.



Images_ <http://www.inhabitat.com>

Bootlegger Modular Pack System

사용자의 필요에 따라 세가지 형태의 용량과 스타일로 변화되는 모듈형 배낭. 필요에 따라서 기본 배낭을 다른 형태의 배낭과 연결 하도록 구성되었다. 모듈 팩 시스템으로 카메라 배낭, 등산 전문 용 배낭 등으로 사용자가 용도를 확장시킬 수 있다.



Images_ <http://www.uncrate.com>

Bike Everywear, Iva Jean

스포츠 사이클리스트를 위한 패션으로 평소에는 오피스룩의 모던한 스타일에서 활동을 편리하게 하기 위해 다양한 형태로 변형이 가능하게 하였다. 스커트에는 지퍼가 달려 페달을 밟기 편하게 하였으며 베스트와 블라우스는 방수 기능, 아우터는 핸들을 잡기 편하게 절개 디테일이 있다.



Images_ <http://www.ivajeans.com>

Future Tire -

Exhilarating Off-road Tire, 한국타이어

한국타이어에서 University of Cincinnati 학생들과 함께 개발한 미래타이어 콘셉트이다. 타이어가 상황에 따라 스스로 모양을 바꾸어 지형, 속도 등의 변화에 적응할 수 있는 콘셉트이다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Air Access

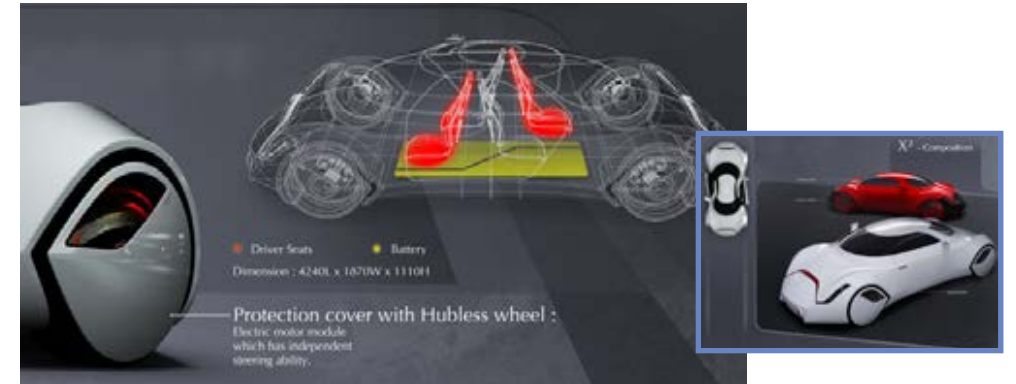
비행기 좌석의 탈부착이 가능한 휠체어 시트. 손잡이와 바퀴, 다리 받침 등이 구비되어 있으며 의자 밑 레버를 조정하면 좌석이 분리되고 밀어 넣으면 좌석으로 사용 가능 하다.



Images_ <http://www.designboom.com>

X2 Concept Car

콘셉트 전기자동차 "X2"는 미래지향적인 디자인으로 가장 큰 특징은 운전석이 앞뒤로 바뀌며 전환할 수 있다는 점이다. 또한 4개의 차량 바퀴가 360도 회전 기능으로 인하여 교통체증이 심하거나 공간이 한정된 주차공간에서도 손쉽게 조정할 수 있는 구조로 제작되었다.



Images_ <http://www.tuvie.com>

Dock + Go Concept for Electric Cars

특별한 적재공간 없는 차에 배낭을 매듯 공간을 만들어 주는 방식으로 제작되었다. 독+고 모빌리티는 트레일러와 비슷한 방식으로 적재공간을 연결하며 탈부착이 가능하고, 스마트포투와 연결이 되었을 때에는 전력을 충전할 수 있도록 에너지 팩 수동형 발전기를 장착하여 후륜 동력으로 배터리를 충전할 수 있게 하였다.



Images_ <http://www.ecofriend.com>

Morph Folding Wheel

장애인이 차를 타고 이동 시 겪는 불편을 해소하기 위해 고안한 것으로, 접이식의 유연한 바퀴 디자인이 적용되어 가볍고 휴대가 용이하다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

Chainless Folding Electric Bicycle, Mando

접히는 방식의 체인이 없는 전기자전거로 레버를 잡아 당기면 손쉽게 접히고 이동이 용이하다.



Images_ <http://www.droold.com/>

Puzzle Keyboard

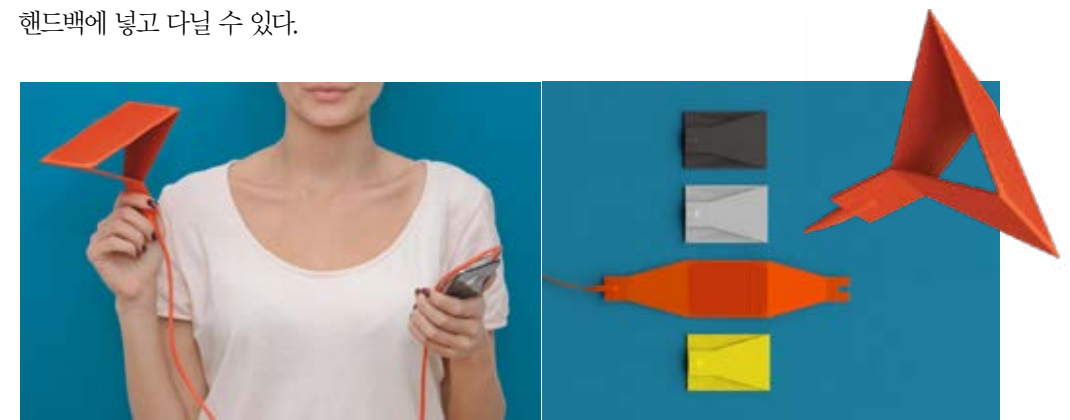
2012 Red dot 디자인 콘셉트 수상작으로 사용자의 필요와 상황에 따라 키보드 키들의 위치나 모양을 변형시킬 수 있는 개인 맞춤형 디자인 콘셉트이다.



Images_ <http://www.ubergizmo.com>

FYLM

스마트폰에 연결해서 듣는 2.5mm의 얇은 두께의 스피커로 납작하게 접어서 포켓이나 노트북 핸드백에 넣고 다닐 수 있다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECASTING
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECASTING

2014 TREND CODE

MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNCTIONALISM 3

_COMPACT MOBILITY

언제나, 어디서든 사용가능한
이동성을 부여하라



CONCEPT DEFINITION

1인 가구의 증가와 함께 이동이 많고 복잡한 생활에 적합하도록 심플하고 간결한 디자인의 요구가 커지고 있다. 디자인은 작고, 가볍고, 얇으며 슬림 해지고, 기능을 위한 최소한의 형태만 남기고 불필요한 요소들을 제거하는 경향이 지속될 것이다.

KEYWORDS

Slim & Small / Lightweight / Movable / Essential Function

Plate-Oh

10장의 종이 접시를 압축하여 만들었으며 사용 후 한 장씩 벗겨내면 된다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

World's Narrowest House

건물과 건물 사이에 버려지는 협소한 공간들을 활용하여 제작된 폭 5m, 길이 12m인 개인주택이다. 방 하나, 거실 겸 주방, 욕실로 구성되어 있으며 계단과 함께 사다리꼴로 층간 이동이 가능한 콤팩트형 주택이다.



Images_ <http://blogs.artinfo.com>

Fogring, Neotizen

용기에 상관 없이 물만 있으면 작동이 가능한 휴대용 미니 가습기. 35g 무게로 물 위에 올려 두면 바로 수증기를 뽑는 방식으로 USB만 있으면 작동이 가능하다.



Images_ <http://www.new-startups.com>

Wall mounted Washing Machine

1~2인 가구의 니즈에 맞춰 소량의 세탁물을 처리할 수 있는 소형 세탁기로, 에너지 소비량을 높이고 모서리 공간을 활용하여서 공간을 효율적으로 사용할 수 있다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Swash

믹서기 같은 형태의 콤팩트한 소형 세탁기. 3.6kg 무게의 개인가구로 소량 세탁 시에 용이하다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

Rollei Innocube Pico Projector

가로, 세로, 높이 45mm 정도의 주사위 모양으로 벽에서 2m 떨어진 거리에서 4:3비율 이미지 5m크기까지 화면 확대가 가능하다. 스마트폰이나 태블릿PC와 연동되는 휴대용 프로젝터이다.



Images_ <http://www.tuvie.com>

Tweet Moving Moving

미니 휴대용 프로젝터와 도킹 스테이션을 결합한 콘셉트로 휴대가 용이하다.



Images_ <http://www.21stcentech.com>

Automatic link

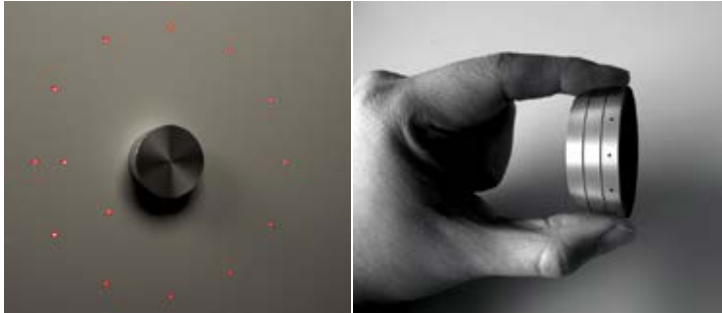
주차한 장소를 알려주거나, 주유비용, 주행거리, 엔진이나 라이트의 전량 등을 확인할 수가 있으며, 차량에 문제가 생기면 원인을 찾아주거나 자동으로 긴급 연락을 해주는 등 차량 내 스마트한 기능을 더 해주는 앱세서리이다.



Images_ <http://www.21stcentech.com>

Bullion Wall Clock

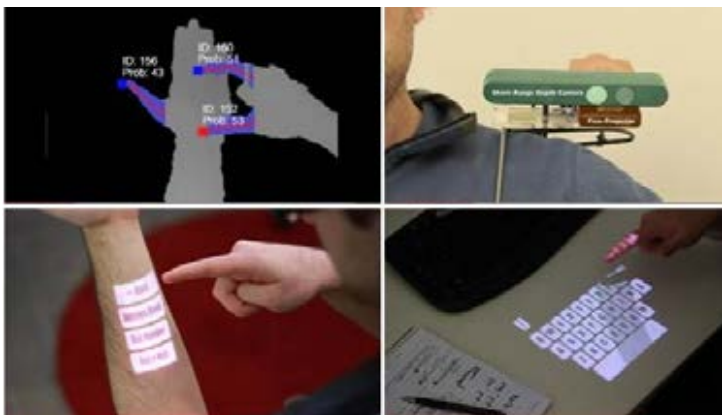
레이저를 이용한 시간표시로 불필요한 형태를 모두 제거한 시계 디자인이다. 총 3개의 층으로 구성되어 있으며 첫 번째 매달은 12개의 다이얼을 레이저로 벽면에 투사해주고 중간과 바닥부분은 회전하며 시간과 분을 레이저로 알려주며 시계의 기능을 해준다.



Images_ <http://www.homechuck.com>

Omni Touch

스마트폰이나 태블릿 PC와 같은 기기에서 적용되어 사용되던 것을 웨어러블 프로젝터 기술을 통하여 평평한 종이나 벽, 심지어 사람의 신체 곳곳까지 터치스크린으로 만들어 주는 기술이다.



Images_ <http://www.research.microsoft.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNTIONALISM 4

_HEALTH SUPPORT

나만의 건강을 알아서 챙겨주는
스마트한 전자기기를 제공하라



CONCEPT DEFINITION

개인의 몸을 최적의 상태로 관리할 수 있도록 습관의 개선, 질병의 예방 및 질병의 사후관리에 대한 부분들에 대하여 관심이 높아지고 있다. 타인의 도움 없이 조작이 간편하며, 관리가 용이한 제품들이 생활 속에 들어와 건강한 생활을 영위하도록 도와 주는 디자인으로 나타난다.

KEYWORDS

Self Health Care / Checking Anytime, Anywhere / Easy Function / Simple Interface / Smart Life / Hub Control / Preparing Emergency System

The Aid

지팡이에 부착된 센서가 사용자의 팔목에 닿으면 건강상태를 파악한 후 측정된 데이터를 손잡이에 있는 LCD 스크린에 표시해주는 방식이다. 내비게이션 내장 및 SOS 버튼 서비스가 삽입되어 있다.



Images_ <http://www.technology.ezinemark.com>



Baby Beauty Sleep

소음을 제거해 주는 장치와 공기 중 미립자를 여과하는 공기정화 시스템 및 세균으로부터 보호 할 수 있는 이온화 장치로 아기의 숙면을 도와 준다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Connected Bike

스마트폰으로 자전거를 조정할 수 있는 앱. 자전거에 센서와 무선 기어 자동 변환기를 설치하여 앱과 연동시켜 사용자의 심장박동과 자전거가 달리는 도로의 경사를 파악하여 자동으로 기어를 바꾸어 줌으로써 운동할 수 있는 최적의 환경을 조성해 준다.



Images_ <http://www.newelectronics.co.uk>

Misfit Shine

사용자의 활동량을 항상 측정하고 기록하는 웨어러블 무브먼트 트래커. 금속소재로 동전크기이며 외부에는 터치패드가 숨겨져 있어 터치를 하면 점 모양의 LED 불빛이 드러나고 LED 는 사용자가 지정한 활동량 목표치를 채우면 점차 변화되면서 완전한 원형이 되어 시각적으로 확인시켜주는 기능을 내포하고 있다. 팔찌, 목걸이, 클립 등 다양한 형태로 몸에 착용할 수 있으며 움직임을 측정하여 앱으로 전송하여 준다.



Images_ <http://www.mobihealthnews.com>

Basis Band

시계처럼 생긴 이 Health Monitor는 센서를 통해 건강 상태를 체크하고 운동량 수면 시간 등 종합적으로 건강한 생활을 할 수 있도록 도와주며 어플을 통하여 자신이 설정한 목표를 성공시켜줄 수 있도록 설계해준다.



Images_ <http://www.wired.com>

First Warning Systems

유방암을 조기에 발견할 수 있는 이 브래지어는 3년째가 되었을 때부터 암의 조기 발견이 가능하도록 되어진 기술이 탑재 되어 있다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

RISR

거미줄처럼 생긴 웨어러블 센서장치가 사용자의 상황에 맞추어 알맞은 자세를 취할 수 있게 해주며 사람들간의 원활한 상호작용을 할 수 있도록 도와 준다.



Images_ <http://www.ubergizmo.com>

PRENDS MOI

향기로 살을 빼고 운동효과를 동시에 낼 수 있는 향수. 주성분에서 엔도르핀과 긍정적인 기분을 유발시켜 주어 지방세포를 분해하는 효소의 활동을 촉진시킨다.



Images_ <http://www.nydailynews.com>

Denim Spa

입기만 해도 보습과 피하지방을 줄여주는 청바지. 청바지 섬유 속에 피부보호 원료가 포함되어 바지를 착용하면 피부를 부드럽게 해주는 화학약품이 피부에 스며 들어 보습을 해주는 청바지가 있으며, 카페인, 레티놀, 조류 추출물이 포함되어 있는 청바지에는 셀룰라이트를 줄여 주는 원료가 포함되어 피하지방을 줄이는 효과가 있다.



Images_ <http://blog.stylesight.com>

Salinity Monitor Spoon

염분 모니터 스푼가락은 국이나 소스의 염분 정도를 체크해주는 기능으로, 국이나 소스에 스푼을 넣으면 손잡이 부분의 디스플레이에서 0.6~0.8%, 0.9~1%, 2% 이상의 3단계로 체크가 되는 스마트한 아이템이다.



Images_ <http://www.refimosal.com>

Smart Fork

CES 2013에서 선보인 스마트 포크로, 진동을 통하여 이용자가 음식을 섭취하는 속도, 먹는 양 시간을 조절할 수 있게 도와주는 시스템이다.



Images_ <http://www.news.discovery.com>

Raisin System, Proteus Biomedical

알약에 식용이 가능한 센서를 부착시켜 약을 복용하면 사용자의 스마트폰으로 체내에 들어간 센서의 신호를 받을 수 있는 방식의 앱세서리이다. 의사는 이 정보의 내용을 분석하여 올바른 약 복용 여부를 확인하며 환자의 건강상태를 정확하게 검진할 수 있다.



Images_ <http://www.mobihealthnews.com>

A Better Blood Pressure Checker

스마트폰에 앱을 다운 받은 후 혈압 측정 장치를 팔에 착용하면 스마트폰에서 혈압측정을 할 수 있다.



Images_ <http://www.therecharles.com>

T-Haler

천식 환자들이 흡입기를 처음 이용 시, 올바른 방법으로 사용할 수 있도록 도와주는 Gamify와 무선 기술을 접목시킨 제품이다. 흡입기 안에는 사용 패턴 분석을 위한 미니 센서가 내장되어 있고, 얼마나 부드럽고 정확하게 흡입을 했는지를 화면에서 공을 구멍에 넣는 게임을 하면서 시각적으로 확인할 수 있어 학습과 지속적인 관리를 할 수 있도록 도와준다.



Images_ <http://www.designer.com>

Jerry Bear

당뇨병에 걸린 아이들이 자신의 상태를 이해할 수 있고, 이를 통해 관리할 수 있도록 돕는 지속적인 질병관리 제품(Sustainable Therapy by Learning)이다. 아이의 관심대상인 귀여운 곰 인형의 건강상태를 관리하는 체험 학습형 제품이다. 곰 인형에 혈당수치 확인 기능과 인슐린 주사, 인슐린 주입 펜 등 보조 도구가 있어, 아이가 곰 인형을 돌보면서 '당뇨병 관리'를 편안한 놀이로 받아들일 수 있도록 하며 지속적인 관리에 대한 거부감을 없애는 효과가 있다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

3D Bioprinting

코넬 대학 연구팀이 3D 프린터 기술을 이용하여 조직 세포를 하이드로겔(Hydrogel, 소프트형 콘택트렌즈 소재) 형태로 성형한 후 이것을 새로운 연골 조직으로 자라게 하는 방식으로 사람에게 이식 가능한 인공 귀를 제작하였다.



Images_ <http://www.scoop.it>

Radiate Athletics

사용자의 체열과 근육, 혈관 상태 등을 색상으로 보여주는 기술로, 운동하면서 열이 많이 발생하는 부분을 시각적으로 알 수 있으며 근육단련 훈련 시에 단련이 필요한 부분을 컬러로 인지 할 수 있다.



Images_ <http://www.kickstarter.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNCTIONALISM 5

_OPTIMISTIC PREPPERS

**위급한 상황에 대비한
일상용품을 디자인하라**



CONCEPT DEFINITION

자연재해, 에너지 고갈, 각종 범죄와 사고 등 예측 불가능한 위험이 일상을 위협하고 있다. 인간은 불확실한 미래를 긍정적인 자세로 받아들이면서, 일상 속에서 누구나 쉽고, 실용적으로 위험에 대처할 수 있는 디자인이 제안되고 있다.

KEYWORDS

Alternative Energy / Recycling Concierge / Survival Kit & Security / Protective Space / Connecting Module

Bio House Project

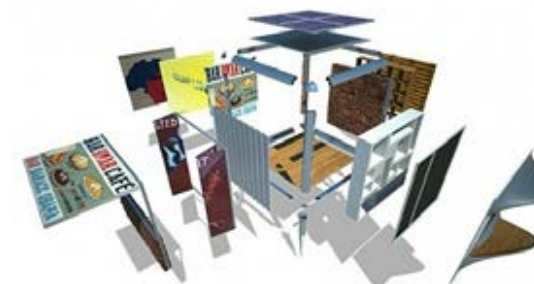
함부르크에 개관한 세계 최초 이끼를 연료로 사용하는 건물이다. 이끼를 재배할 수 있는 파사드를 장착하여 도시에 자급자족 할 수 있는 지속 가능한 에너지를 생산한다.



Images_ <http://www.colinfo.co.uk/>

Solar Kiosk

독립형 태양광발전(off-grid) 방식을 적용한 이동형 상점으로 에티오피아에 1호점을 열었다. 에너지 독립형 모듈로써 에너지 인프라가 부족한 아프리카 지역을 위하여 이동통신서비스, 인터넷서비스, 지속 가능한 에너지를 제공한다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

Orange Solar Concept Tent

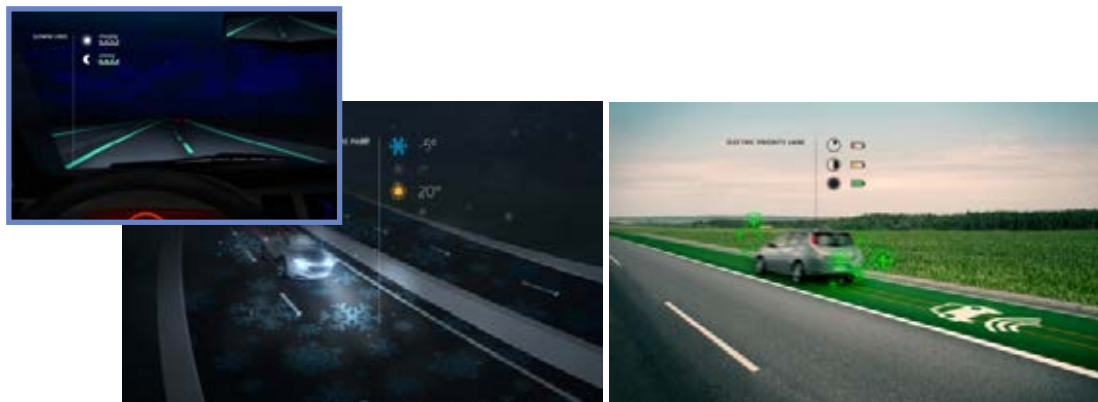
텐트의 외부가 태양광 패널로 이루어져 있어서 자체적으로 전기를 만들어 내는 방식이다. 스마트폰, 태블릿PC 등 각종 전자기기의 사용이 가능하다.



Images_ <http://www.engadget.com>

Smart Highway

미래의 고속도로 콘셉트로 온도에 따라 날씨를 표기하는 스마트 페인트와 밝기에 따라 변하는 도로 안내선, 전기자동차를 위해 도로를 주행하며 충전이 가능한 차선, 기타 센서 등이 있다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

광고판을 이용한 식수 생산기

페루의 도시 리마에서 극심한 식수부족수분을 식수로 바꾸어 주는 도로광고판을 개발하였다. 이 광고판 내부에 설치된 발전기가 수분을 흡수하여 탄소필터를 을 대체하기 위한 방법으로 습도가 매우 높은 기후 조건에 맞게 공기 중의 정수하여 식수로 만들어낸다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

태양열 레스토랑

(Lapin Kulta Solar Kitchen Restaurant)

요리전문가이자 팝업 레스토랑 디렉터인 Antto Melasniemi와 디자이너 Marti Guixe의 작품으로 핀란드 전역을 이동하며 음식점을 오픈하는 형식으로 운영된다. 태양열을 바로 이용하여 태양광판을 햇빛 방향에 맞추어 조리하는 방식으로 레스토랑 개점은 날씨에 따라 결정된다.



Images_ <http://www.treehugger.com>

Little Sun

지구상 전기가 없는 곳에서 사는 16억 명의 인구를 위한 태양광 방식의 램프이다. 낮에 5시간 동안 충전하여 하루 저녁을 사용할 수 있으며, 전지는 3년에 1회 교체하면 된다. 용도에 따라서 유연하게 손전등, 벽걸이 등(燈), 목걸이 등(燈) 형식으로 사용 가능하다.



<p>Efficiency hours of natural light equals 5 hours of Little Sunlight.</p>	<p>Longevity Little Sun's lifespan is 3 years before it needs a battery replacement.</p>	<p>Flexibility Hang it on your wall or place it on a table, carry it as a hand-held lantern, wear it, or attach it to your bike.</p>	<p>Durability Little Sun is dustproof, UV and heat-resistant.</p>

Images_ [http:// www.dezeen.com](http://www.dezeen.com)

The Idea of Tree(햇빛으로 디자인하는 가구)

베를린 국제 디자인 페스티벌(DMS)에서 선보인 태양열 가구이다. 태양열 시스템으로 가구를 제작하는 방식으로 노출되는 햇빛의 양에 따라 두껍고 밝은 색의 형태로 가구가 제작되며, 해가 뜨면 서 질 때까지 하루에 한 작품씩 제작되기 때문에 자연원리에 기반한 대안적인 시스템이라고 할 수 있다.



Images_ [http:// www.treehugger.com](http://www.treehugger.com)

Plant Doctor

식물을 키울 때 필요한 토양의 수분상태, 영양상태 등을 체크할 수 있으며 토양에 있는 전자미세 물질을 통해 자가 충전이 가능 하다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Personal Energy Harvester

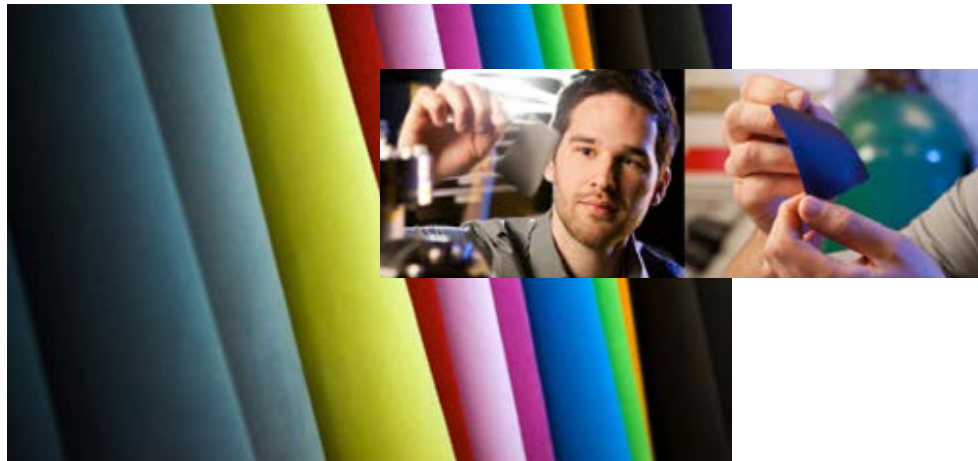
주변에서 발생하는 전자파를 수확하여 전기를 만드는 개인용 에너지 수집기이다.



Images_ [http:// www.treehugger.com](http://www.treehugger.com)

Solar Fabric

미국 콜로라도 주립대학에서 개발한 이 천은 입고 다니는 동안 자동으로 전기가 만들어지며, 의류와 커튼, 가방 등에 활용될 예정이다. 솔라 패브릭은 스마트폰, MP3, 기본적인 태블릿PC 등 전자 기기들을 쉽게 충전할 수 있다.



Images_ [http:// www.inhabitat.com](http://www.inhabitat.com)

Solar Paint

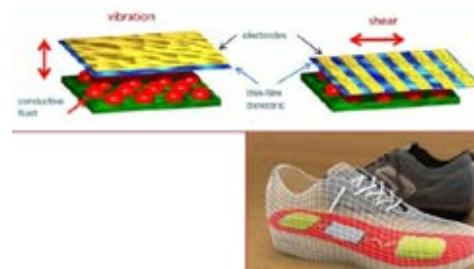
페인트 안에 나노 입자인 매우 작은 전기 발전 셀(cell)이 포함되어 있어 태양광을 받으면 전기를 만들어낸다.



Images_ [http:// www.inhabitat.com](http://www.inhabitat.com)

InStep NanoPower

걸으면서 발생하는 열을 전기에너지를 전환하여 모바일 제품(노트북, 휴대폰, 라디오 등)의 충전용 에너지로 사용한다.



Images_ [http:// www.inhabitat.com](http://www.inhabitat.com)

빈폴 - 솔라백

제일모직 “빈폴 아웃도어”가 삼성전자와 결합하여 “FIT(패션과 삼성전자 IT)플러스” 콘셉트로 스마트 아웃도어제품을 출시하였다. 가방에 태양전지를 부착한 솔라백은 덮개를 젖힌 상태에서 태양 빛을 받으면 휴대폰, IT 기기 등의 충전의 불편함을 손쉽게 해결할 수 있다.



Images_ <http://www.asiatoday.co.kr>

Beacon

뉴욕 시 Visual Design Award 부분 수상작으로 위기 상황 시에 침착하게 정보전달을 해주는 키오스크 이다. 차세대 키오스크 콘셉트로 자연재해나 누전에도 영향을 받지 않도록 자가충전식 기능이 내장되어 있으며, 화재와 테러에도 시스템 에러가 나지 않도록 설계되어 있다. 비상시 몸을 피해야 할 곳에 대한 정보를 알려주고 대처할 수 있는 정보를 제공한다.



Images_ [http:// www.venturebeat.com](http://www.venturebeat.com)

Reaction Housing System

재활용 가능한 재난 대피소인 Exo라는 기본 유닛(Unit)을 필요에 따라 공간을 넓히는 커넥터모듈 방식으로 구성되었다. 먼저 공간과 건물을 확보한 후 필요한 창과 문을 만들어 나가는 방식으로, 재해 발생시 5분이면 누구나 제작이 가능하다.



Images_ <http://www.frogdesign.com>

Floating School

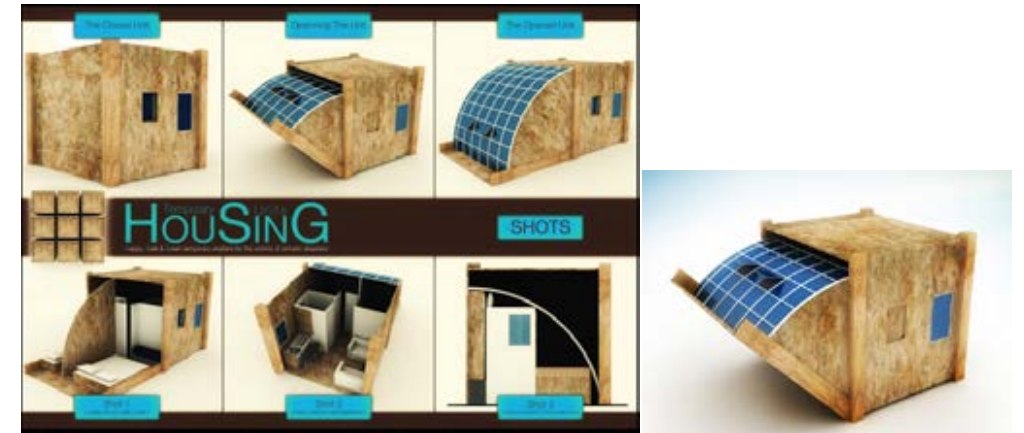
나이지리아 Lagos 의 Makoko 부족은 해마다 수해를 겪는다. 이를 해결하기 위하여 아이들의 학교 시설을 물 위에 건축하였으며, 태양전지를 이용한 전기시설, 빗물을 이용한 수도시설을 설비하였고, 학교의 소재는 플라스틱 드럼으로 3층 구조로 구성하였다.



Images_ <http://www.whatshotnigeria.com>

Temporary Mobile Housing

임시 이동 주택으로 지진이나, 쓰나미, 화재 등의 재해를 당한 사람들이 바로 사용할 수 있는 보호소의 목적으로 제작되었다. 거의 대부분이 O.S.B.합판으로 만들어져 가벼우면서도 제작이 간편하며 작은 육각형태로 운반이 가능하고 한쪽을 펼쳐서 침실을 만들 수 있다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

The Quick-Shelter Door

지진과 같은 자연재해가 발생하였을 때 문을 이용하여 대피공간을 만들 수 있다. 어느 문에나 설치 가능하며, 평상시에는 일반 문처럼 사용한다.



Images_ <http://www.hometone.com>

Survival Pod & Capsules

쓰나미에 대비한 제품으로 나선형으로 용접되어 튼튼한 외부 구조가 제작되었다. 강철재질에 충격을 흡수할 수 있는 Zone과 5개의 안전한 좌석, 폴리카보네이트 창문 등을 보유하고 있다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

JUST IN CASE

자연재해를 대비하는 재난구조세트로, 이 드럼통으로 디자인된 세트에는 30명의 사람을 구할 수 구조품이 있으며, 이동 시 굴리면서 사용한다. 뚜껑 부분은 픽토그램을 그려, 누구든 쉽게 내용물에 대한 정보를 이해할 수 있도록 제작되었다.



Images_ <http://www.thedieline.com>

Float Base Station

2012 Red dot 수상작. 전시나 재난 등의 비상시 일시적인 전파 시스템을 구축하여 신속하게 통신을 복원할 수 있는 통신 장비이다. 포장을 풀면 에어백처럼 하늘로 올라가며 하늘에서 전파를 받아 전송할 수 있다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Defender

자연재해 발생 시 홍수 제어를 위한 모래주머니로 흡수력 있는 재활용 종이를 이용하여 제방을 쌓는 방식이다. 물에 젖으면 무겁고 마르면 가벼워져서 이동이 편리하며 재활용이 가능하다.



Images_ <http://www.treehugger.com>

Good Night Lamp

서로 따로 살고 있는 가족들의 안전한 귀가를 알 수 있게 해 주는 제품이다. 이 램프는 각각 Wi-fi가 연결되어 귀가 후에 사용자가 큰 램프를 켜면 작은 램프들이 어디에 있는지 함께 켜지는 방식으로 가족의 무사 귀가를 확인할 수 있다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Windproof Umbrellas

60km의 허리케인 강도에도 견딜수 있는 헬멧모양의 둥근 우산 디자인. 섬유소재로 제작하여 번개가 치는 날에도 전기가 통하지 않아 기상이변에 용이하다.



Images_ <http://www.treehugger.com>

EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUS ON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNCTIONALISM 6

_INTUITIVE INTERFACE

쉽게, 간결하게, 재미있게
비주얼화하라



CONCEPT DEFINITION

과거에 비하여 복잡하고 다양해진 라이프스타일에 지친 인간에게 직관적인 인터페이스는 유용하다. 정확하고 심플하면서 유희적인 인터페이스는 생활 자체를 간편하게 정리해주며 행복감을 느끼게 한다.

KEYWORDS

Iconic Infographics / Simple Interface / Lighting Effect / Natural

Reminding Ticket

RFID 기술과 목적지 데이터를 사용하여 도착 5분전에 신호를 보내는 Reminding Ticket 은 깜박이는 불빛과 진동을 통해 승객에게 열차 시간 알림 서비스이다.



Images_ <http://inspiredmagz.com>

Embrace+

형광색으로 빛나는 이 팔찌는 사용자가 스마트폰을 지니고 있기 어려운 상황이나 배터리가 떨어졌을 때, 통화권 밖으로 벗어났을 경우 등 다양한 경고 알람부터 전화, 문자, 트위터, 페이스북 같은 SNS 메시지 알람까지 스마트폰의 다양한 알람 기능을 사용자의 취향에 맞추어 알려주는 시스템이다. 애인, 가족, 거래처 등을 색이나 진동, 불빛의 밝기 등을 개인 맞춤형하여 패션 스타일에도 맞게 커스터마이징 할 수 있다.



Images_ [http:// www.treehugger.com](http://www.treehugger.com)

No Hot Cup

뜨거운 음료에 대한 경고를 주기 위한 콘셉트 디자인. 열에 민감한 소재를 사용하여 뜨거운 음료 일 때는 열에 반응하여 원형패드가 볼록하게 팽창되고 30도 이하의 온도에서는 원형으로 복구된다. 방심하다가 입 안 화상을 입지 않도록 제작된 디자인이다.

Illustration for solution

hit your nose

80°C

30°C

When the drink is hot, the heat-sensitive material will grow into a lump. The lump will hit people's nose to avoid drinking.

With the temperature decreasing:

80°C

60°C

30°C

With the temperature of the drink dropping, the material goes back to a plane.

What is the challenge?

It's too hot!!!

When people have some milk or coffee, they often scalded by the hot drinks. It is because people do not have the idea about if the temperature of drink is cold enough to have.

get scalded

Images_ <http://www.yankodesign.com>

Coral

조리 시 온도를 감지하는 센서가 냄비에 내장되어 있어 온도가 높아질수록 블루 컬러에서 오렌지 컬러로 표면 색이 변하며 냄비의 표면이 변화하는 다채로운 패턴을 경험 할 수 있다.

Images_ <http://www.yankodesign.com>

Floor Plan Light Switch

어두운 밤 불을 켜기 위해 스위치를 찾아 다니는 불편함을 해소하기 위하여 스위치의 디자인 위치를 집의 평면도에 맞게 디자인하여 손쉽게 각 공간에 해당하는 부분을 관리할 수 있다.

How to Use

OFF (LIGHTS OFF)

ON (LIGHTS ON)

FLOOR PLAN LIGHT SWITCH

Don't be confused anymore

Images_ <http://www.dornob.com>

Live Checking Card

신용카드의 무분별한 결제를 관리하기 위한 아이디어로 일반카드와 같지만 RFID(무선주파수인식) 기술을 기반으로 하여 카드사, 은행으로부터 정보를 입수하여 카드 전면의 디스플레이에 실시간으로 현재까지의 누적 금액을 표기한다.

Live checking Card

Before

\$ 000,022,080

Total expenditure before

After

\$ 001,042,080

Total expenditure after

One can check one's expenditure up before and after using the credit card.

A cumulated amount will show every time of spending so that the user will know his or her consumption and be able to manage any unessential spendings.

Images_ <http://www.ubergizmo.com>

JOSE GOURMET

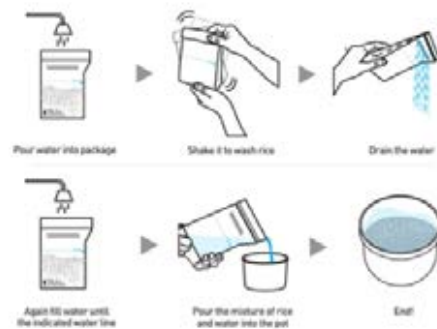
JOSE GOURMET는 통조림, 올리브 오일, 와인 등의 식재료를 판매하는 오래된 식품 브랜드로, 최근 새롭게 리브랜딩 된 생선 통조림 패키지를 선보였다. 세계 곳곳의 일러스트 작가들이 참여하여 각각의 통조림 종류에 맞는 생선 그림을 그려 직관적이면서도 예쁜 패키지를 선보였다.



Images_ <http://www.josegourmet.com>

Rice Pack

Red dot 수상작 패키지로 포장지를 개봉한 다음 물을 넣어 흔들면서 쌀을 씻는다. 포장지에 표시된 파란 선까지 물을 담아 밥솥에 부어주기만 하면 간단한 방법으로 누구나 손쉽게 밥을 지을 수 있다.



Images_ <http://www.red-dot.sg>

Canalla by Manifiesto Futura, via Behance

양념소스의 매운맛의 정도를 숫자로 표기하여 정확하게 '정도'를 구분하여 보여준다.



Images_ <http://pinterest.com>

Infusion, Alejandro Grima

차 브랜드 패키지 디자인으로 차를 담은 봉지의 안에 포함된 재료와 효능에 대한 긴 글 대신 동그란 모양의 사진과 그림을 넣어 쉽게 이해할 수 있도록 인포그래픽화 하였다. 패키지 뒷면에는 그림에 대한 설명을 써주었으며, 예를 들어 방패는 면역력 강화, 하트는 심폐기능 강화, 나뭇잎은 자연 항산화 등을 의미한다.



Images_ <http://pinterest.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

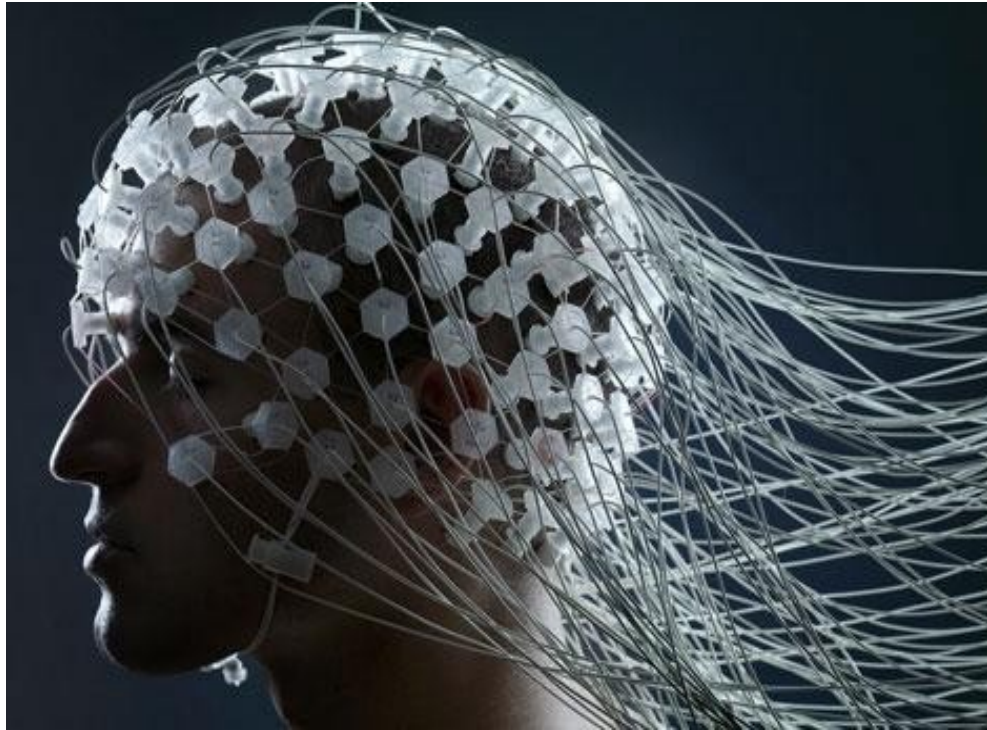
MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ NEO FUNTIONALISM 7

_HUMAN OPTIMIZATION

나를 대신해주고, 인식해주는
적정 기술을 반영하라



CONCEPT DEFINITION

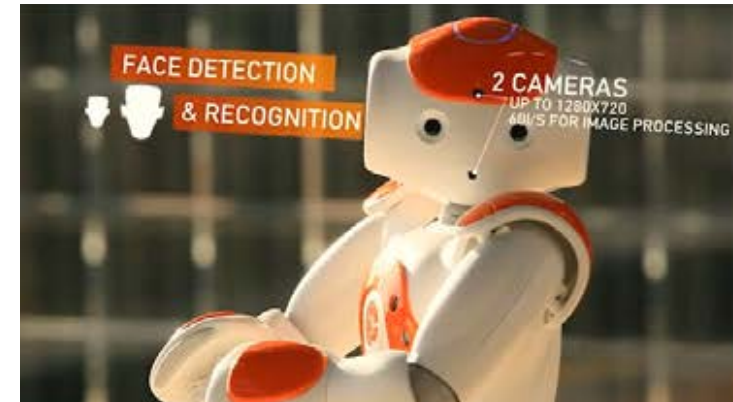
기술의 발달은 인간 삶에 있어서 편리하고 윤택한 환경을 제공하였다. 하지만 현대인들에게 정작 필요한 것은 각기 다른 개인마다의 상황을 파악하고 이해하여 그들만을 위해 유연하게 대응되는 개인맞춤화의 실현이다. 보다 나은 삶을 누리기 위한 소통을 위하여 사물과의 인터랙션, 스마트한 컨트롤 기능은 보다 편리한 삶의 환경을 구성한다.

KEYWORDS

Support Personalization / Natural Interaction / Natural Control

Aldebaran Robotics

프랑스 휴머노이드 로봇 업체인 Aldebaran robotics의 NAO 로봇. 대화가 가능한 휴머노이드 로봇으로 Choregraphe(동작을 기호와 그림으로 기록하는 기술)과 S/W로 프로그래밍 되어 부드럽고 유연한 움직임이 가능하다. 음성인식, 음성합성, 얼굴 검출 및 인식, 로컬 또는 원격 수행이 가능하다.



Images_ <http://rj3sp.blogspot.com>

Talking Shoe

블루투스 기술을 통해서 안드로이드 스마트폰과 연결하여 메시지를 전달할 수 있으며 내부 센서가 탑재되어 착용자의 움직임을 확인하고 일상적인 표현까지 다양한 대화를 사용자와 나눌 수 있다. 현재 이 기술은 개발 단계에 있다.



Images_ <http://www.foxnews.com>

Autographer Camera

초소형 GPS와 5개의 내장센서가 삽입되어 있으며 카메라 스스로 사진을 언제 찍어야 할지를 판단하여 순간을 포착하여 촬영한다. 자연스럽게 예상하지 못했던 모습까지 촬영되기 때문에 재미있는 사진이 많이 담긴다.



Images_ <http://www.coolmaterial.com>

NOVUS

터치스크린 컴퓨터 시스템과 내장 센서 탑재로, 연습 시에 이용자의 움직임과 게임 상황을 코치한다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

LG CNS T-LCD

울트라 슬림 디스플레이로 제작되었으며, 사용자의 얼굴을 인식하고 행동패턴을 인지하여 작동하는 디스플레이이다. T-LCD 냉장고에 접근하게 되면 시작버튼이 나타나고 제품 큐레이션이 진행되는 방식으로 사용자가 편하게 음료를 선택할 수 있도록 도와주며 사용자와 인터랙티브한 소통을 할 수 있다.



Images_ <http://www.treehugger.com>

SAMSUNG "F8000"

사용자의 시청 습관을 분석하여 사용자 맞춤형의 프로그램을 추천해주며 보이스 인터렉션 기능으로 일상적인 대화까지 나눌 수 있다.



Images_ <http://olpost.com>

The Ultimate Couch Potato Remote

터치스크린과 음성인식으로 조정이 가능하며, TV의 모든 기능을 관리할 수 있다.



Images_ <http://yankdesign.com>

Basis Band

사용자 각자의 취향에 맞는 커피 스타일을 설정/저장한 후에 터치패널에 등록된 사용자의 손바닥을 다시 인식시키면 커피 머신이 취향을 기억해 사용자가 원하는 스타일의 커피를 알아서 추출해주는 방식이다.



Images_ [http:// www.dezeen.com](http://www.dezeen.com)

CX480 Full Surface Induction Cooktop

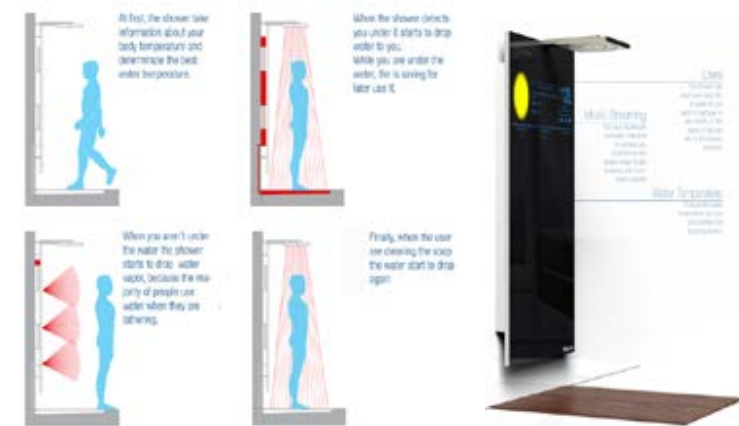
월 페이퍼 디자인 어워드 수상작. 직관적인 기술을 활용한 사례로 조리기구의 사이즈, 모양, 위치 등을 스스로 인식하여 팬이나, 냄비 등 조리 기구들을 아무 곳이나 얹어 놓아도 열이 스스로 알아서 찾아가며 온도를 조절해주는 새로운 주방 시스템 Cooktop이다.



Images_ <http://www.gaggenau.com>

Shower Power

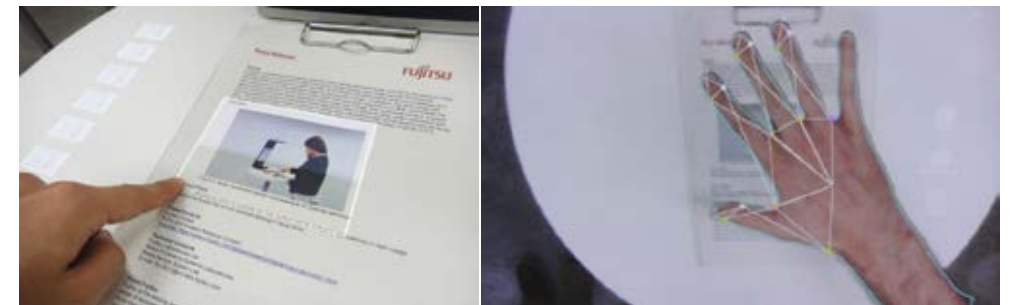
모션인식기능을 적용하여 샤워기 아래 있을 때 물이 나오며 그렇지 않을 경우는 물 낭비 등을 막기 위하여 스팀으로 대체되어 나오는 방식이다. 그 외 무선 블루투스 기능으로 스크린에 날씨 및 주식상황, 정보 체크 등을 확인할 수 있다.



Images_ <http://www.yankodesign.com>

Fujitsu's Augmented Reality Touchscreen Interface

후지쯔 연구소가 개발한 차세대 사용자 인터페이스 구현 기술이다. 평범한 책이나 신문 위에서 터치 조작이 가능하다. 일반적인 웹 캠 카메라의 프로젝트를 사용하여 작업이 가능하며 손가락으로 드래그한 부분을 데이터로 포착한 후, 가려온 데이터를 비추고 움직이게 할 수 있게 하는 방식이다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Audi's Automatic Driving for Parking

차량내부에 초음파 센서와 카메라가 탑재되어 주변상황을 인지하고 운전자가 내린 후에는 모바일 앱으로 주차 명령을 내린다. 스스로 주차를 할 수 있는 편리한 오토메이션시스템의 앱이다.(로보스택)



Images_ <http://wordlesstech.com>

Blue Link

스마트폰 전용 앱을 통하여 어디서든 차량과 연결이 가능하도록 한 텔레매틱스 서비스이다. 원격 시동, 공조제어, 원격도어 개폐, 주차위치확인, NFC결제, 클라우드 서비스를 제공한다.



Images_ <http://www.ddaily.co.kr>

Mycestro

손동작만으로 컴퓨터를 제어할 수 있으며, 터치 감지 패널이 내장되어 있어 터치하는 순간 커서의 작동이 시작된다. 9m 떨어진 곳에서도 사용 가능하다.



Images_ <http://www.gizmag.com>

Hop The Following Suitcase

가방 안에 탑재된 칩이 블루투스 기능을 통해 스마트폰과 연결된다. 스마트폰의 위치를 읽으며 무선으로 여행자를 따라 다니는 방식으로 수화물 대기 중에 스마트폰을 이용하여 가방을 쉽게 찾을 수 있다.



Images_ <http://www.theblaze.com>

Lockitron

어디서든 모바일 앱을 통하여 문을 열고 잠글 수 있는 장치이다. 문 개폐 권한을 가족과 친구들에게 부여할 수 있으며 SMS로 문을 열 수 있고 API 공개로 커스터마이징이 가능하다.



Images_ <http://mashable.com/>

Kult Control

집안 내부상황을 컨트롤 할 수 있는 인터페이스 앱으로 심플한 그래픽 디자인으로 제작되었으며, 집안 내부의 불빛, 보안, 감시카메라, 출입 콘트롤, 냉난방, 에너지 절약, 현관문 영상 전화 등의 내부의 총괄적인 관리 및 조작용 가능하다.



Images_ <http://www.trendhunter.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ PIONEERS LAB 1

_DREAM TRESPASSING
감각을 최대한 경험하도록 하라



CONCEPT DEFINITION

감각을 최대한 형상화하여 상상의 세계를 실제 새로운 경험으로 전환 시켜 주는 디자인이 필요하다. 환경의 변화를 감지하는 센서의 삽입은 새로운 시각적, 촉각적 경험을 제공해주며 고정관념에서 벗어난 감각을 사용하게 한다.

KEYWORDS

Tangible Sounds / Digitalized Analog / Maximizing Sense / Interface for Visualizing

Object of Sound

사물을 말할 때 나오는 음의 진동으로 제작되어진 제품으로 이 작품은 Candle holder를 발음할 때 음의 파장을 형상화하는 방식으로 그 모습을 디자인 하였다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

NON design의 Sound Wall

사람의 어떠한 소리에도 반응하는 Sound Wall 은 소리가 발생하면 표면의 틈새를 통해 빛이 새어나오게 설계된 인터랙티브 시스템이다. 소리의 반응 정도나 벽의 크기는 조정이 가능하며 디지털 인터랙티브가 주된 표현 수단으로 등장하기 시작하면서 소리에 반응하여 재현하려는 시도가 증가하고 있다.

Reverb Words

자신의 목소리를 녹음하여 그 진동을 본 따서 만든 액세서리.



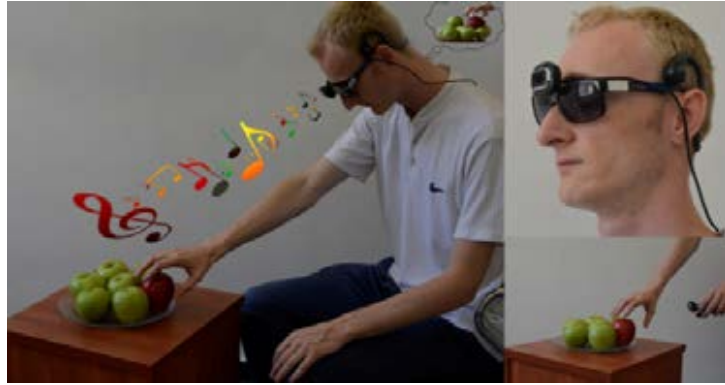
Images_ <http://www.dezeen.com>



Images_ <http://www.damngeeky.com>

Eye Music

시각 정보를 소리로 바꾸어주는 웨어러블한 감각의 보조 장치.



Images_ <http://socialnerdblog.blogspot.kr/>

Telesound

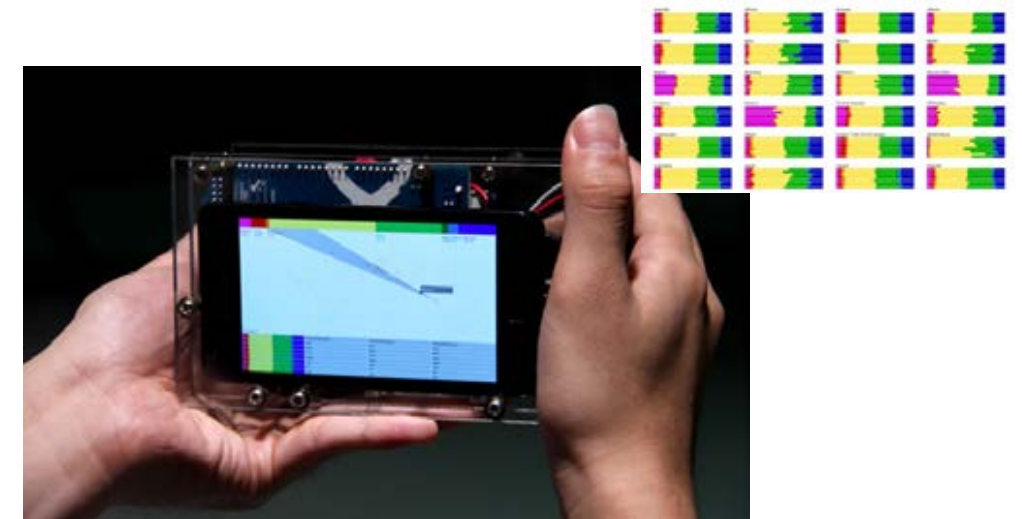
이모티콘을 소리로 들려주는 스피커. 이모티콘을 각각의 소리로 제작하여 텔레사운드를 사용하는 사람들끼리 가볍게 의사소통이 가능할 수 있게 만들어진 장치로써 현재 1000여 가지의 소리가 등록되어 있으며 테블릿이나 스마트폰으로 조작이 가능하고 이모티콘을 조합하여 사용하는 것도 가능하다.



Images_ <http://www.telesound.me>

Aleph of Emotions

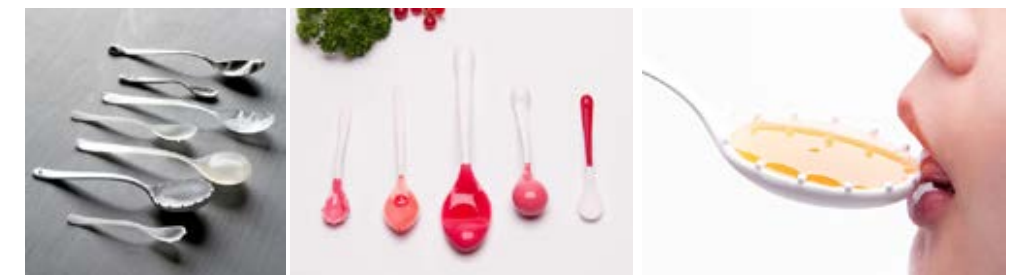
트위터에 나타난 전 세계 지역의 감성을 찍고, 색상으로 표현해주는 프로젝트. 소프트웨어를 탑재한 카메라로 사람들이 작성한 트위터 글을 분석하여 그에 따른 감정을 기쁨, 슬픔, 신뢰 등을 추약하고 이를 바탕으로 트위터의 키워드를 선정하는 방식이다. 해당 키워드는 옐로우는 신뢰, 슬픔은 블루, 혐오는 핑크 등 색상으로 표현하고 있으며 카메라를 통해 사진을 찍는 것이 아닌 보이지 않는 감정을 찍는 개념이다.



Images_ <http://www.creativeapplications.net>

Tableware as Sensorial Stimuli by Jinhyun Jeon.

음식의 맛을 느끼는 감각의 자극에서 영감을 받은 사례. 음식의 맛을 느낄 때 수저, 포크 등의 모양, 색상, 온도, 촉감, 부피, 텍스처 등의 요소들을 반영하여 음식의 맛을 더 좋게 하거나 새롭게 느끼게 하도록 제작되어진 테이블 웨어이다.



Images_ <http://www.liftuptheneighbor.com>

The Heinz Banz Flavour Experience with Bompas

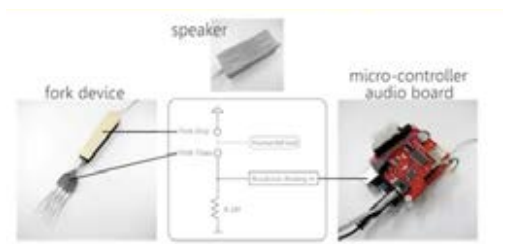
그릇의 모양에 따라 음식의 맛이 달라질 수 있다는 붐파스와 파르의 철학을 담아 제작된 제품으로 그릇을 음식의 맛으로 형상화 하였으며 스푼에는 센서가 내장되어 있어서 음식을 입 속에 넣었을 때 음식이 칠리일 경우에는 빠른 템포의 삼바음악이 흘러 나오는 식으로써 음식의 맛을 청각적 요소와 시각적 요소를 통하여 감각적으로 느끼게 해주었다.



Images_ <http://showyou.com/>

EaTheremin

포크와 스푼에 센서가 탑재되어 있어 음식을 먹을 때 다양한 소리를 연주하게 해주는 콘셉트 디자인. 포크와 스푼, 손잡이 부분에 다른 전극이 내장되어 음식을 먹는 순간 손잡이에서 입을 통해 센서를 감지하고 소리를 나게 해주는 방식으로 재료의 저항 값에 의해서 사운드가 선택되는 디지털 버전과 소리를 변환하는 아날로그 버전으로 나누어지며 식탁에서의 새로운 경험을 누릴 수 있게 해준다.



EaTheremin consists of a fork device, a micro controller (Arduino Uno), an audio board (MP3 TriggerBoard), and a speaker.

Images_ <http://www.thedailyeater.com>

Deo Perfume Candy

캡슐 안에 있는 게라니올(Geraniol)은 방향족화합물로서 캡슐을 삼킴과 동시에 피부에서 장미엑체를 표출함으로 몇분 뒤 장미향을 몸에서 맡을 수 있는 먹는 향수이다.



Images_ <http://www.foxnews.com>

The Scent Of Time, Capital Cosmetics

캐피탈 코스메틱의 향수 디자이너 김 웨이스완지(Kim Weisswange)가 회사 창립 25주년을 기념하여 향기를 이용해 시간의 흐름을 느낄 수 있는 향수를 선보였다. 현재 2014년을 기억할 수 있는 향수를 홈페이지에서 주문 받고 있으며 사라져버리는 향수의 특성을 감안해 눈으로 보이지 않는 시간을 느끼게 해줌으로써 고객에게 기억과 추억을 남게 해준다는 의미가 있다.



Images_ <http://www.capital-cosmetics.com>

ChatPerf

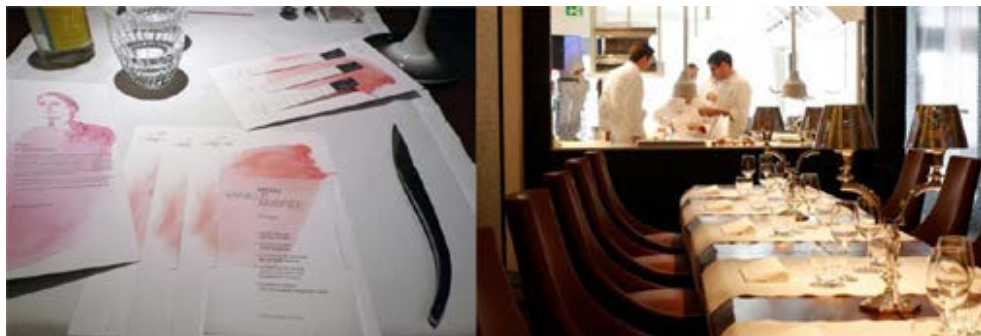
Chaku Perfume사가 개발한 iPhone용 액세서리 ChatPerf는 어플과 연동하여 자동으로 향기를 배출하는 장치로써 상대방에게 원하는 향의 전송이 가능 하다.



Images_ <http://www.techinasia.com>

향기로 코스요리를 주문한다, La Dame de Pic 레스토랑

파리에서 Anne-Sophie Pic이 운영하는 La Dame de Pic 레스토랑에서는 고객들이 메뉴판의 향기를 맡고 코스요리를 주문하게 된다. 고객들은 자신의 감각을 자극시키는 메뉴를 선택하게 되는데, 바닐라 & 앰버, 요오드 & 플로럴, 내추럴 & 스파이시 조합의 세 향기 중 자신의 기억 속 감각을 일깨워 자신에게 자극을 주는 향기를 선택하여 코스 요리를 경험하게 된다.



Images_ <http://www.damngeeky.com>

Re: Sound Bottle

주변 소리를 녹음하고 자동으로 리믹스하여 새로운 음악으로 만들어주는 리사운드 유리병. 유리병 안에 녹음기, LED, 믹싱회로를 설치해 주변의 소리를 녹음하는 방식으로 녹음 과정에서 LED 조명 효과를 확인 할 수 있으며 주변 소리를 녹음한 후 오픈 하면 알고리즘에 의해 새로운 음악을 들을 수 있다.



Images_ <http://www.gajitz.com>

Eidos

인간이 외부로부터 받아들이는 감각 자극을 재해석한 프로젝트. 외부의 감각자극을 시각과 청각으로 나누어 프로토타입을 구성하였다. 시각적 부분에서는 눈으로 보는 움직임의 잔상을 추가해주는 기기으로써 운동선수들의 자세에 대한 디테일까지 감지할 수 있으며 청각부분에서는 주변소리에서 원하는 소리만 선택하여 시끄러운 외부에서도 특정 사람의 목소리만 지목하여 사용자가 그 목소리만 들을 수 있게 하였다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

N DANIELS

온도에 반응하는 잉크를 뿌린 이 명함은 체온과 온도에 반응하며 사용자의 입술이나, 손바닥 등의 신체부분을 올려 놓으면 그 형태가 그대로 담기면서 자신의 온기가 담겨있는 독특한 명함을 제작할 수 있다.



Images_ <http://www.ianclaridge.co.uk>

Well Done

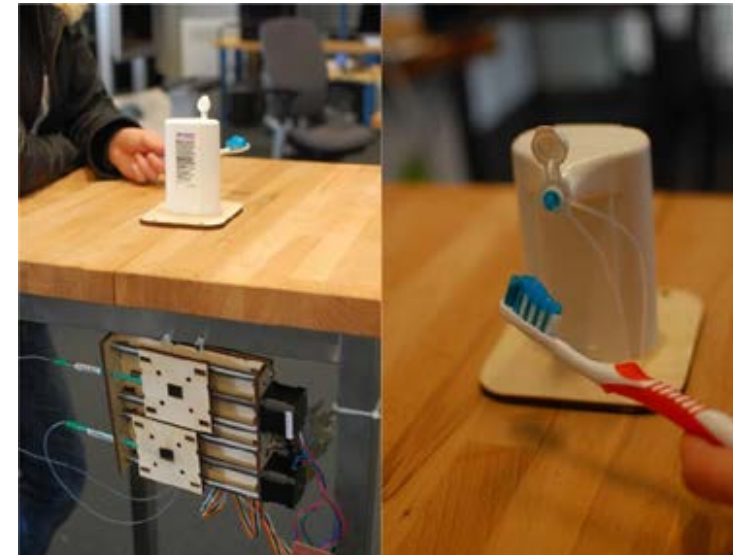
요리책을 호일로 감싼 뒤 25초 동안 100°C에서 오븐에 두면 열 반응 처리로 빈 공간이 있던 부분에 요리 레시피에 대한 텍스트와 이미지들이 하나 둘씩 보이기 시작한다.



Images_ <http://www.damngeeky.com>

Tastes Like Rain 치약

날씨에 따라 맛이 달라지는 치약. 스마트폰에서 설치한 날씨 앱이나 인터넷과 연동하는 치약 디스플레이는 온도에 따라 민트와 시나몬 맛이 제조된다. 민트는 어제보다 더 추워진 날씨고 시나몬은 더 따뜻해짐을 뜻한다. 파랑색 스트라이프를 보고서는 강수량도 짐작할 수 있다.



Images_ <http://web.mit.edu/>

The Naked Espresso, Breville Dual Boiler x Reborn

커피 제조 과정을 데이터 아트로 표현한 사례로 기계내부에 센서를 설치하여 온도, 압력, 스팀 등을 시각화 시키고 표현하여 컵 홀더에 인쇄를 하였다.



Images_ www.pressking.com

Flare

바람에 반응하는 전자 라이팅 방식의 꽃으로 장식된 드레스. 바람이 드레스를 감싸거나 민들레에 직접적으로 불게 되면 민들레의 불빛이 켜지는 형태 이다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

AI Aire (between air)

수백 개의 LED가 수놓아져 있는 드레스로 의상에 수놓은 진구들은 초소형처리장치와 이산화탄소 감지 유닛에 연결되어있으며, 주변의 이산화탄소농도에 반응해 깜빡이며 이산화탄소 농도가 높을 수록 빠르게 깜빡거린다.



Images_ <http://www.damngeeky.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATION
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS ON
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATION
SHARING CURATION
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE

DESIGN CODE

CONCEPT CODE _ PIONEERS LAB 2

_DIGITAL CRAFT

3D 프린트로 수공예적인 섬세함을
표현하라



CONCEPT DEFINITION

디지털 기술의 발달로 자연의 형상과 인공물, 과거 수공예적인 요소까지 다양한 분야에서 생활에 필요한 일상용품들이 3D 프린트로 섬세하게 다듬어져 생활 속에 스며들고 있다.

KEYWORDS

3D Printing / Self-making / Easy Handcrafted

Computer Crafted Furniture

에너지의 흐름, 기하학적인 모형과 컬러로 표현한 멀티스레드 가구 컬렉션. 이 디자인은 컴퓨터 기술을 통하여 테이블 다리를 제작하고 기하학 모형은 3D 프린팅을 한 후 레이저 포인트 컬러를 입히는 방식을 사용하였다. 과거의 장인 정신을 디지털 기술로 대신 할 수 있다는 가능성을 보여주고 있다.



Images_ <http://socialnerdblog.blogspot.kr/>

Seven Oaks Sunrise

캐나다 아티스트 Simon Hughes 제작한 작품으로 현대의 기술적요소인 로봇을 사용하여 고전적 예술인 작품인 모자이크 기법을 적용하여 병원의 인테리어를 구성한 Public Art 작품이다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Objet Connex500

3D 프린팅으로 재현된 아날로그 LP 레코드 판. 아만다 가세이(Amanda Ghassaei)의 프로젝트로 Tech Shop에 있는 Objet 3D 프린터를 사용해서 세계 최초, 12인치 비닐 레코드 판을 거의 완벽하게 재현하였다.



Images_ <http://socialnerdblog.blogspot.kr>

Pjotr Fountain Pen, SOLide (Solutions in Design Engineering)

네덜란드 디자이너 레인 본 데어 마스트(Rein Van der Mast)가 3D 프린팅으로 삐요타(pjotrpens.com) 만년필을 제작 하였다. 이 만년필은 3D 프린팅으로 제작되었다고 믿어지지 않을 정도로 굉장히 정교하고 섬세한 디테일이 보이며 만년필의 히스토리가 담겨져 있는 전설의 용과 공주의 모습이 조각되어 케이스와 펜에 새겨져 있다.



Images_ <http://www.designboom.com>

Noumenon (Shape-memory Polymers)

형상기억 폴리머 소재로 제작된 작품으로 열을 가한 후 시간이 흐르면 작은 모양의 덩어리가 의자의 모양이 된다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

Bloom Table Lamp, Patrick Jouin

디자이너 패트릭 조엔(Patrick Jouin)이 제작한 3D 프린팅 램프. 씨앗이 싹트고, 꽃이 피는 자연의 모습에서 영감을 얻어서 잎사귀가 펼쳐지며 빛의 양을 조절할 수 있는 방식으로 구성되어 있으며 어느 곳에서나 자유롭게 연출이 가능한 특징이 있다.



Images_ <http://www.inhabitat.com>

First fully articulated 3D-printed dress

물질과 가상의 경계를 탐험하고 컴퓨터 코드의 모호함과 인체를 마스크를 테마로 풀어내었다. 얼굴의 지형학적 정보를 알고리즘의 인풋으로 하고 섬유 형태의 조직들을 형상화하여 사람의 얼굴에 완벽하게 맞는 마스크를 3D 프린터와 폴리머 베이스의 WINDFORM LX 2.0 소재를 사용하여 제작하였다.



Images_ <http://www.designboom.com>

World's first 3D photo booth prints personal miniature figures

일본의 Ometo 3D 프린팅 업체가 eye of gyre exhibition 에 한정판 팝업을 설치한 사례로 이곳에서는 개인의 디테일한 미니어쳐 피규어를 제작해주는 형식으로 피규어의 크기는 10-20cm이고 3D 카메라와 프린터를 이용해 사용자를 스캔하여 그 형상을 제작 해 준다.



Images_ <http://www.designboom.com>

3D 프린팅 비키니

세이프어웨이와의 콜라보레이션으로 제작되었으며, 각각의 둥근 모양의 패턴들은 모두 착용 시 개인의 몸에 잘 맞을 수 있도록 제작 되어졌다.



Images_ <http://www.ecouterre.com>

Trillion bag

3D 프린팅으로 제작되어진 화이트컬러의 미니멀리즘을 반영한 가방. 세모난 문양과 울룩불룩한 매듭이 모두 3D 프린팅으로 정교하게 제작되어있다.



First fully articulated 3D-printed dress

뉴욕의 디자이너 Michael Schmidt와 건축가 Francis Bitonti가 Burlesque dancer를 위한 3D 프린팅 가운을 제작하였다. 17개의 개별 피스로 조립되어 있으며 3000개에 연결고리(Joint)와 13,000개가 넘는 스와로브스키 크리스탈로 이루어져 있고 복합적인 맞춤형 직물 같은(fabric-like) 의류로 개인 맞춤 주문이 가능하다.



Images_ <http://www.ecouterre.com/>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ PIONEERS LAB 3

_TRASH! FRESH!
과거의 버려지는 것들을
재탄생시켜라



CONCEPT DEFINITION

생활 속에 더 이상 쓸모 없게 된 사물들이 만나 서로간의 융합을 통하여 새로운 기능과 형태로 변화하고 새롭게 창조된다.

KEYWORDS

Sustainable / Imaginative Convergence / Valuable Past(time) / Creative Re-usage / Making-Out-Of

Abandoned Turkish Bath Transformed Into Pop-Up Library

the Urban Dreams Festival in Plovdiv, Bulgaria 의 축제기간 동안 16세기 터키식 목욕탕을 도서관으로 단장하였다. 이전 버려진 공간이었던 목욕탕의 본래 특징을 살려 나선형 목재 구조로 본래 공간의 특징인 43미터 높이의 돔형 천장을 한층 더 부각시켰다. 책 선반, 컴퓨터 검색대, 폭신한 쿠션과 앉을 수 있는 공간으로 구성하였다.



Images_ <http://www.scoop.it>

Het Arresthuis

네델란드의 150년 동안 악명이 높았던 감옥이 리 모델링으로 초호화 호텔로 선보여졌다. 이전 수감자가 수용되었던 독방은 지금은 넓은 40개의 객실로 리뉴얼 되어 스탠다드룸, 디럭스룸, 스위트룸으로 사용되고 있으며 사우나, 헬스클럽, 레스토랑의 시설도 갖추고 있다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

Campiello in Palazzo di Vigonovo

캄피에오 광장의 19세기 건축물 복원 작업으로 과거의 시간을 현재의 공간에 연속시키는 프로젝트. 예전 화재로 인하여 남겨진 파사드 조각들을 가지고 과거 도시생활의 흔적을 재구성하기 위해 코르텐 스틸강으로 만든 타이포그래픽 패턴과 22개의 각기 다른 폰트를 조합하여 이전 시간의 흐름을 전해 준다.



Images_ <http://www.inhabitat.com>

Lullaby Factory

건축가는 병원의 안뜰에 벽을 덮고 있는 난잡한 파이프와 배수 시스템을 숨기는 대신 파이프에 뿔 모양과 파이프 모양의 wide-spaning 구조체를 추가시켜 자장가 공장이라는 이름을 붙여 소리에 대한 네트워크를 구축하였다. 다양한 종류의 청동, 금, 실버 파이프를 제작하였으며 나팔과 게이지의 일부는 병원 보일러실 부품을 재활용하였다. 병원에 있는 환자, 보호자, 직원들에게 파이프에서 나오는 자장가 사운드 트랙은 흥미롭고 호기심을 주는 환경을 제공해 주었다.



Images_ <http://www.dezeen.com>

The Bonds Made From One Thousand Tones

일본의 쓰나미 잔해로 만든 2대의 바이올린을 1000명의 연주자가 돌아가며 연주하는 프로젝트. 세계의 유명 뮤지션들이 일본의 장인이 만든 바이올린으로 연주하며 쓰나미로 입은 피해와 아픔을 회복 하고 치유하는 시간을 가졌으며, 해일을 겪은 잔해를 버리지 않고 악기로 제작하여 효과적인 메시지를 전달한 업사이클링 프로젝트이다.



Images_ <http://www.flippies.com>

Underground Rail Line Converted Into A Public Park [My Ideal City]

뉴욕 도심 속 버려졌던 옛 우편 철로를 자연 요소를 이용하고 도심공간을 최대 활용하여 시민들의 휴식과 소통의 공간으로 재활용 하였다. 이와 같은 도심 디자인 Pop Down 계획의 일환으로 도심 터널 속에 버섯 재배가 시도 되어지고 있다. 유리섬유에 필터를 적용한 자연광과 fiber optics 등 다양한 방법을 통하여 식물에 빛을 공급하고 재배된 버섯은 특정 식당(Funghi)에서 식용으로 판매 될 예정이라고 한다.



Images_ <http://www.flippies.com>

Playground ambulance

주차공간의 활용과 함께 오래되고 폐차될 앰블런스를 페인트 칠해 재활용하여 아이들을 위한 놀이터로 재 사용한 프로젝트.



Images_ <http://www.designboom.com>

Paper Office

재활용 폐지로 만든 오피스공간으로 유네스코 세계문화유산 부지에 지어진 환경친화적인 오피스 프로젝트.



Images_ <http://www.cbc.ca>

BICYCLED

폐차 된 자동차를 재활용하여 자전거를 만드는 프로젝트. 자동차의 금속부품을 자전거의 프레임으로 변속기 벨트는 자전거 체인으로 방향 등은 자전거 전조등, 시트는 안장커버로 변신시킨 프로젝트로 친환경의 메시지를 전해 주고 있다.



Images_ <http://www.katapultdesign.com.au>

Well Proven Chair, Marjan Van Aubel and Jamie Shaw

바이오 레진을 사용하여 생산과정에서 쓰고 남은 톱밥이나 종이쓰레기, 폐기물들을 비눗물에 담가두어 600~700% 팽창되면 이것을 소재로 재활용 되어질 의자 뒷면에 자연스러운 형상으로 소재를 부착하고 굳히는 방식으로 제작 하였다. 소재 고유의 성질이 가벼우며 가공되지 않은 터치 그대를 유채색 염색을 하여 미적인 효과까지 전해 주고있다.



Images_ <http://www.inhabitat.com>

Decafé, Raúl Laurí

커피가루로 제작한 조명으로 커피를 내리고 난 찌꺼기를 활용하여 합성소재로 제작한 조명. 커피 가루의 오가닉한 질감의 표면이 조명 디자인에 자연스러운 분위기로 나타나고 있으며 on/off 스위치는 따로 없고 본체를 들어 바닥에 뒤집어 놓으면 불이 켜지는 방식이다.



Images_ <http://www.yatzer.com>

Bio-trimmings

런던의 패션디자이너 Hoyan IP 가 작업한 음식물 쓰레기를 압축하여 만든 단추, 버클 제작 및 재활용한 손 가방.



Images_ <http://www.ecouterre.com>

Lichtschlucker Pendant Lights

by Meike Harde

일회용 컵을 전등으로 제작하였으며 컵의 배열에 따라 다양한 형태가 가능하다.



Images_ <http://cabbageroseblog.com>

Skateback, Grove with MapleXO

스케이트보드의 폐기물을 재활용하여 주얼리를 제작하는 업체인 메이플XO(www.maplexo.com)의 린지 홈즈(Lindsay Holmes)와 손잡고 스케이트백(아이폰 케이스)를 제작 하였다. 스케이트백의 재료는 스케이트보드 공장에서 나오는 산업폐기물이며 바이브런트(Vibrant), 감(Calm), 뉴트럴(Neutral) 세 가지 종류로 출시 되고 있다.



Images_ <http://www.freshnessmag.com>

Spring 2013 Waste Less collection

플라스틱 탄산음료 병을 재활용하여 제작한 리바이스 청바지로 환경운동의 캠페인적 요소를 보여 주고 있으며 재활용 병들은 색상에 따라 분류되며 으깬 후에 조각으로 폴리에스테르 섬유로 제작 하였다.



Images_ <http://www.limitemagazine.com>

SegraSegra

소재의 재활용패션으로 폐 자전거 바퀴의 튜브 안쪽을 재활용하여 재킷과 티셔츠를 제작하였다.



Images_ <http://www.fraujonason.blogspot.com>

GS Soccer Boot, Nike

나이키에서 출시된 GS 축구화로 출시된 중 가장 가벼운 제품이다. 대부분 재활용 소재로 이루어져 있으며 파자마 콩 오일, 플라스틱 등을 재활용하여 환경에 대한 영향을 고려하였다.



Images_ <http://www.designboom.com>

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014
TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ PIONEERS LAB 4

_UPCOMING FUTURE
빛, 우주, 미래적인 요소를
반영하라



CONCEPT DEFINITION

우주공간의 역동적이고 신비로운 에너지의 표현으로 레이저 빔, LED, 광택이 있는 소재, 창의적인 패턴 등이 적용되며 미래에 대한 경이로움을 느끼게 해준다.

KEYWORDS

Future Atmosphere / Poly-Shaped / Neon Color / OLED Tech / Cybertic Features

Soak, Dye in Light

천장에 스크린을 설치하여 방문객들이 하늘을 만지는 듯한 기분을 느낄 수 있도록 전시한 미디어 아트 설치예술.



Images_ zhan.renen.com

Club Octagon

세계 12대 클럽으로 Urbantainer의 건축물로서 리노베이션이 필요한 2600m²의 공간을 팔각형의 테마로 제작하였으며 공간의 구성은 45도, 90도, 135도의 각도만을 이용하여 공간을 완성하였다. 전체적으로 미니멀한 요소를 갖추고 있으며 외부로 드러난 철재 골격과 투명한 엘리베이터, 에폭시 처리의 시멘트 바닥은 옛날 학교를 떠오르게 하는 요소들을 갖추고 있다.



Images_ www.archdaily.com

An Urban Mobility Future Installation

미래지향적인 감각을 보여주는 전시로 입체 LED 표면 설치로 방문자의 움직임을 실시간 캡처하여 그 움직임을 패턴으로 사용하였다. 아우디만의 전형적인 미래도시 개념의 인프라와 상호작용의 방법을 보여준 전시 기술부문이다.



Images_ www.pufferfishdisplays.co.uk

Arcades, Troika

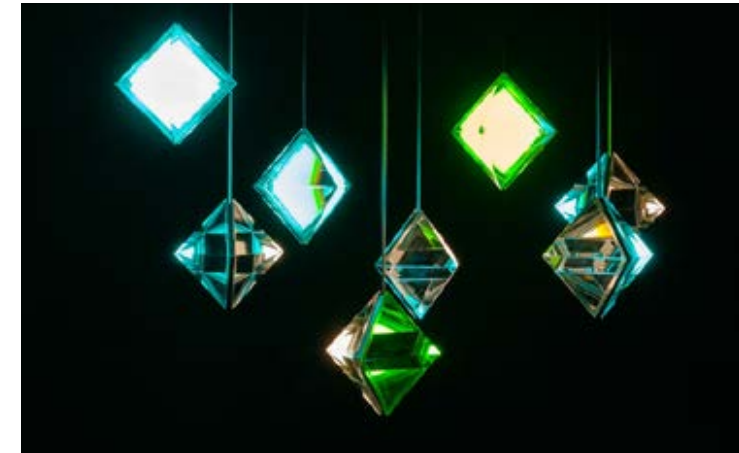
비엔날레 인테리어 2012에서 선보인 프로젝트. 이 조명들은 총 14개의 기둥을 빛으로 표현하며 이 평행 광선을 보낼 때 쓰이는 프레넬 렌즈(Fresnel Lense)를 통과한다. 통과한 빛은 렌즈의 초점에 반사되어 굴절하는데 이러한 과정에서 빛은 고딕 건축양식의 아치 형태처럼 보이는 효과를 준다.



Images_ www.designboom.com

Xix, Kanekaoled

OLED와 크리스탈을 이용한 조명디자인. 컷팅 되어진 크리스탈 큐빅사이에 얇은 OLED 판을 설치하여 보석 같은 빛을 발하게 하는 효과를 주었다. 크리스탈 조형에 따라 다채로운 빛 퍼짐과 굴절이 연출되고 LED 조명색에 따라 더욱 다양한 빛의 아름다움과 디자인을 보여준다.



Images_ www.trenddb.com

Black Diamond III, Acase

블랙다이아몬드는 스마트 기기와 연동되어 사용하는 스피커로 투명한 크리스탈처럼 생긴 외관 안에 LED 조명이 탑재 되어 있으며 평소에는 다채로운 LED 색상을 은은하게 내뿜다가 음악이 재생되면 음악의 비트와 리듬에 맞추어 색상이 변화되어지는 형식으로 구성되어 진다. 스피커로 듣는 경험뿐 아니라 음악에 맞는 리듬을 눈으로 볼 수 있도록 한 디자인이다.



Images_ www.yantouch.com

Waelice 3D Printed Wall Lamps

벽에 부착이 가능한 3D 프린팅 램프. 각 등의 IP주소를 통하여 빛의 세기나 색깔에 대한 조율이 가능하다. 개인맞춤화 및 디자인에 유니크함을 보여주고 있으며 스마트폰이나 동작감지센서 컨트롤러를 이용해 조정 할 수 있다.



Images_ www.designboom.com

라이트그래피티

페인트와 벽 없이도 낙서를 가능하게 한 디지털 퍼티의 기술로 예술과 광고 도구로 사용 된다.



Images_ coretv1.wordpress.com, www.diariomotor.com

LED Floor

LED를 사용하여 운동경기 시에 다양하게 활용이 가능한 스마트 시스템.



Images_ groupivsemi.com, www.fubiz.net

FireFly

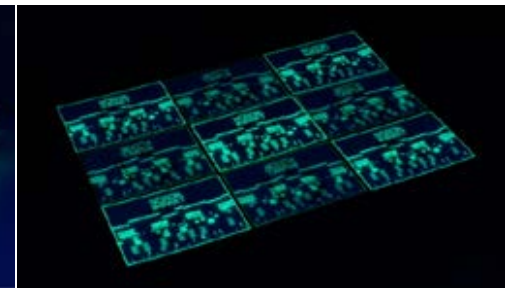
자체조명 효과를 삽입한 사이클 커버로 어두운 곳에서도 안전하게 사이클링을 할 수 있게 도와 준다.



Images_ www.trendmonitor.co.kr

Nordik Impakt 13 Collector Edition, Murmure

프랑스의 전자 음악 축제인 노르딕 임팩트 페스티벌(nordik.org)의 기념품 콜렉터 에디션으로 인광 물질을 디자인에 첨가하여 빛이 없는 곳에서 빛을 발하며 미래적인 느낌을 준다.



Images_ www.journal-du-design.fr

Kaleidoscopic Glasses

만화경 기법이 적용되어진 선글라스. 다면체로 깎인 표면은 빛을 받으면 프리즘과 같은 다양한 빛을 내며 각 면을 통해 사물을 인지하기 때문에 슬로우 모션을 캡처 해 보이는 듯 물체가 여러 개로 겹쳐 보인다.



Images_ www.bornrich.com, www.holes.com

Twin'Z

미래 자동차 모습을 상상한 콘셉트 디자인. 유해물질의 배출을 줄이고 공간과 기능의 효율성을 높이기 위해 자연의 모습을 닮은 유기적 형태로 디자인 하였다.



Images_ www.wemotor.com -

Layered me,studio mischer'traxler

사람의 얼굴과 성격은 다면적이라는 표면에서 테마를 착안하였으며 4장의 양면거울(코팅유리)과 1장의 모래분사유리(불투명유리)를 겹쳐서 제작하였다. 양면거울은 자동차의 쉐딩 유리와 같은 효과를 내어서 상이 거울을 보듯 비추어 주는 효과를 전해 준다.



Images_ www.designboom.com

Masrah Al Qasba Theater

마그마 아키텍처(magmaarchitecture.com)가 디자인한 아랍 에미리트(United Arab Emirates)에 있는 문화 센터. 스판덱스 원단을 사용하여 쉽게 변형이 가능한 가벼운 소재의 텍스처 감을 최대한 활용하였으며 사막의 신비스러운 모래 언덕의 모습을 연상케 한다.



Images_ www.urbansplatter.com

Nikecraft

미래의 기술적인 소재로 제작되어진 신발, 자켓, 가방 디자인으로 우주여행에서도 착용이 가능한 나이키의 패션 의류용품.



Images_www.nikeblog.com

Foster + partners와 european space agency가 달에 3D프린팅 건축물을 제작하기 위한 프로젝트.

3D 프린팅에 쓸 재료는 달에 있는 물질을 사용하며 무게를 견딜 수 있는 커티너리 돔형의 디자인으로 벽은 세포구조로 우주인들을 미세 유성체와 우주방사선으로부터 보호하고 내부의 압력을 유지시켜주는 방식으로 속이 빈 폐쇄된 셀 구조로서 새의 뼈를 연상시킨다.



Images_www.esa.int

Glow Threads

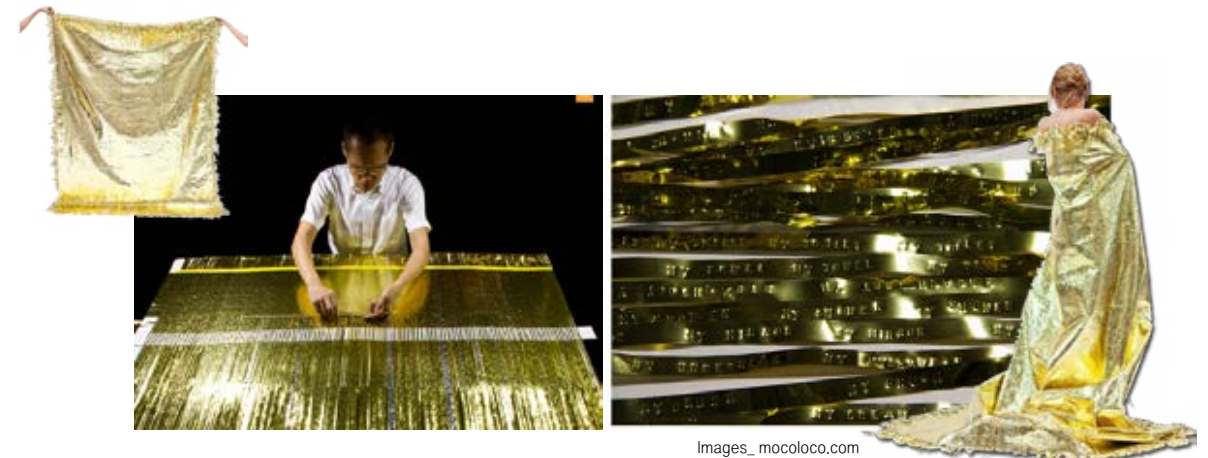
레이저 빛을 이용하여 이용자가 직접 티셔츠에 그림을 그릴 수 있는 특수 티셔츠와 펜.



Images_designyoutrust.com

One Day in the Life of V.M. Space Quilt by Lanzavecchia + Wai

미래의 우주인 또는 지구인들에게 보내기 위한 목적으로 사소한 일상생활의 메시지를 새겨 넣은 쿼트 제품.



Images_mocoloco.com

The Anomalies

80년대의 아이콘 로보캡을 모티브로 미래지향적 여성 의류를 디자인 하였다. 공상과학적인 독특한 작품으로 로보캡을 연상시키는 헬멧과 PVC 소재의 옷감, 여러 가닥의 끈을 이용하여 포인트를 주었으며 특히 끈을 엮은 형태를 통하여 디자이너의 센스와 스킬을 확인할 수 있다.



Images_www.trendhunter.com

Stealth Wear:

Counter Surveillance

Fashion Protects Privacy

권위적 감시를 원치 않는 사람들을 대상으로 개인 프라이버시를 지켜주는 패션으로 4개의 부분으로 구성되어있으며, 이 특정기술은 착용자를 가려주며 후드와 스카프는 열 발산을 숨겨주어 방사선으로부터 심장을 보호 해 준다.



Images_weurbanist.com

Illuminated Clothing

미래적 디자인의 의상으로 LED와 레이저의 빛을 활용 하였다.



Images_www.thecoolist.com

EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATION
FORECAST I N G
SUCCESS STORY OPPORTUNITY PREPARATI O N
SHARING CURATION EXPERIENCE FOCUS O N
COLLABORATION EXPERIENCE DESIGN COLLABORATION FORECASTING
MODULE OPPORTUNITY SUCCESS STORY PREPARATI O N
SHARING CUR A T I O N
EXPERIENCE FOCUSON DESIGN COLLABORATIO N
FORECAST I N G

2014 TREND CODE

MEGA CODE
DESIGN CODE
CONCEPT CODE _ PIONEERS LAB 5

_LIFE-CREATOR
소비자가 창조자가 될 수 있는
디자인을 제공하라



CONCEPT DEFINITION

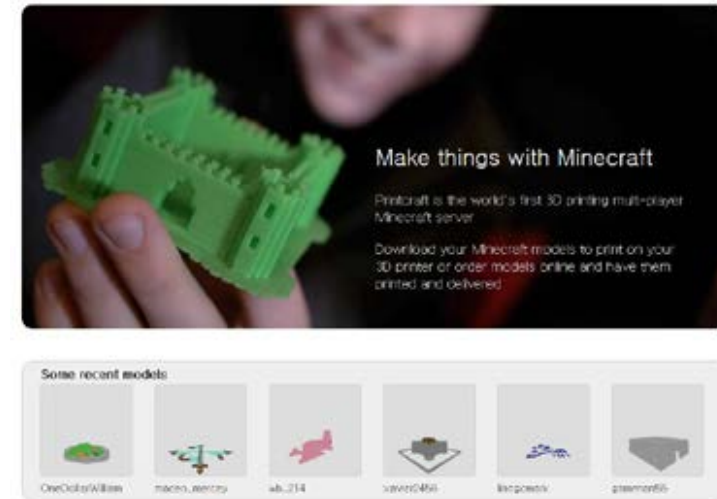
개인의 상상력이 새로운 세계로 나아가는 성장동력의 원천이 되고 있는 시점에서, 불완전한 개인의 아이디어를 즉각적으로 현실과 연결시켜주는 기술과 디자인이 중요해지고 있다. 또한 창조활동을 특별한 사람들의 전유물이 아닌 누구나 쉽게 도전해 볼 수 있는 활동으로 확산시켜주는 플랫폼의 개발도 주목해야 한다.

KEYWORDS

Daily Creation / Smart Maintenance / Platform Design

Printcraft, Glowinthedark

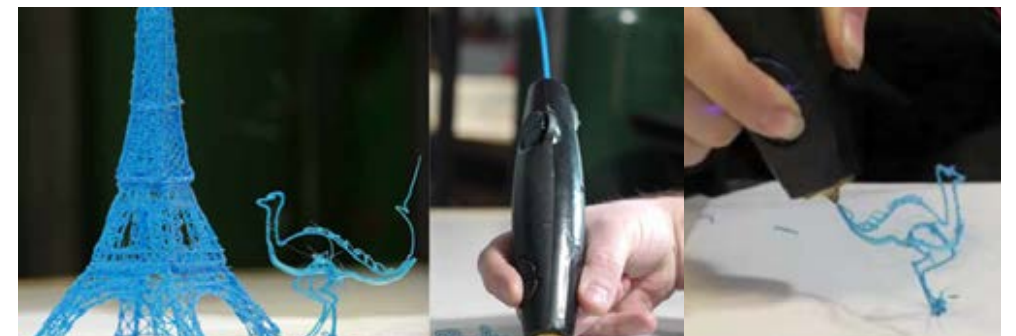
마인크래프트(minecraft.net)는 온라인 멀티 플레이어 게임으로, 플레이어가 자유롭게 가상의 세계를 창조할 수 있게 해주며 게임 속에서 글로우인더다크(Glowinthedark)는 프린트크래프 (printcraft.org)라는 서버를 개설, 마인크래프트 속 디지털 그래픽 개체를 3D프린팅을 사용해 실제 사물로 만들어주는 서비스를 실행하고 있다.



Images_www.printcraft.org

3Doodler

소셜 펀딩 사이트 킥스타터를 통해 소개된 워블웍스(wobbleworks.net)의 3D 프린트 펜 '3두들러'(3Doodler)는 3D 프린터에 사용되는 ABS 수지를 사용해 그림을 그릴 수 있도록 고안되었다. 스케치 원리는 3두들러의 버튼을 누르면 축 부분에 ABS나 PLA 소재 액체 플라스틱이 흘러나오며 이 액체 플라스틱은 나오자마자 순간적으로 굳어버리기 때문에 허공에 스케치가 가능하다.



Images_www.kickstarter.com

Ultimarker

(3D Printer & Augmented Reality)

독일의 아티스트 Sander Veenhof와 디자이너 Joris Van Tubergen의 작품으로, 증강현실과 3D 프린팅이 결합되었다. 사용자의 디바이스에서 오브젝트가 증강현실로 생성되는 동시에 3D 프린팅으로 출력된다.



Images_ www.3ders.org

Kiosk Project

즉석에서 3D 프린팅을 해주는 이동식 제작 부스로, 레몬 짜는 기계나 보온병 같은 일상용품들을 3D 프린터로 바로 제작이 가능하고, 부러진 물품을 바로 스캔 해서 보수도 가능하다.



Images_ www.3ders.org

Sleep Art, IBIS hotel

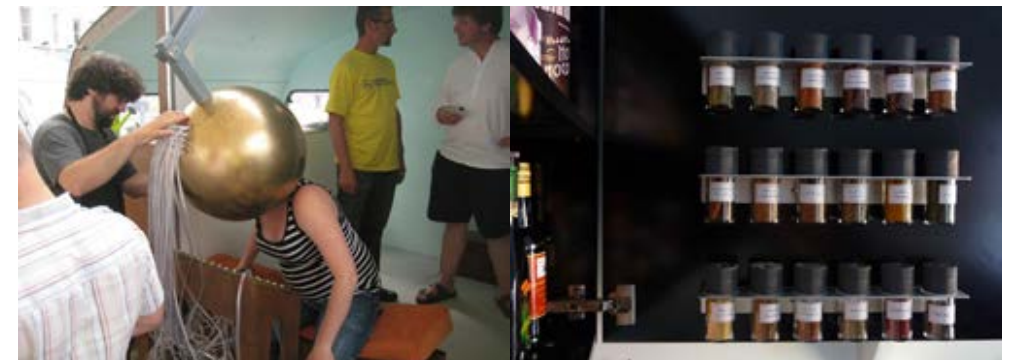
파리, 런던, 베를린의 이비스 호텔(IBIS hotel)은 호텔에서 자는 동안 개인의 꿈의 세계를 그림으로 그려서 고객에게 선물한다. 침대 매트리스에 80개의 센서를 장착하고 개인의 수면상태에서 발생하는 온도와 움직임, 사운드를 측정함과 동시에 이를 로봇이 붓으로 캔버스에 표현하면서 아름다운 작품으로 탄생시킨다.



Images_ www.notcot.org

Spice Mix Super Computer

Mobile Republic 카라반의 특별 위임 작품 중의 하나로 사용자들은 방대한 국제향료 및 향료 콤비 카탈로그에서 향을 뽑어내는 키보드 장치를 통해 자신만의 향료를 만들 수 있다. The Center for Genomic Gastronomy가 제작했으며, 사용자들은 카드기계에서 선택 사항을 표시해 상상하는 다양한 맛을 믹스시킬 수 있으며, 그 후 기계에서 추천 품목을 선택해 작은 향료 용기에 담아 출력해 낸다.



Images_ www.andfestival.org.uk

Tshirts, Ballantine's & Cutecircuit

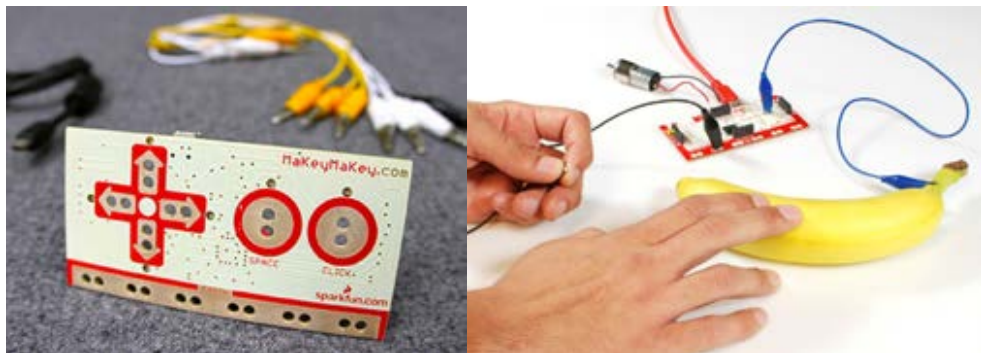
사용자가 원하는 대로 프로그램 할 수 있는 의류. Led 조명을 넣을 수 있으며 스마트폰과 티셔츠가 연결되어 트위터 메시지가 티셔츠에 나타나기도 하고, 티셔츠로 직접 사진을 찍은 후 그 사진을 픽셀 형태로 보여줄 수도 있다.



Images_ www.ecouterre.com

Sculpteo

제이 실버, 에릭 로젠바움(makeymakey.Com)은 일반적인 사물들을 컴퓨터의 입력 장치로 만들어 주는 센서 플랫폼, '메이키 메이키'를 개발하였다. Mit 미디어 랩 학생인 이들은 세상의 모든 사람들이 창의적인 발명을 할 수 있게 도와주는 뭔가를 만들고 싶어했는데, 그 결과물은 전기가 통하는 어느 사물이나 집게 전선으로 연결하고 컴퓨터의 USB 포트에 꽂기만 하면 애플리케이션에 입력을 할 수 있는 센서 장치였다. 즉 메이키 메이키를 거치면 바나나, 물, 계단, 심지어 연필로 그린 낙서까지 모두 컴퓨터의 입력 장치가 될 수 있다.



Images_ www.makeymakey.com

Pixel Press, Robin Rath

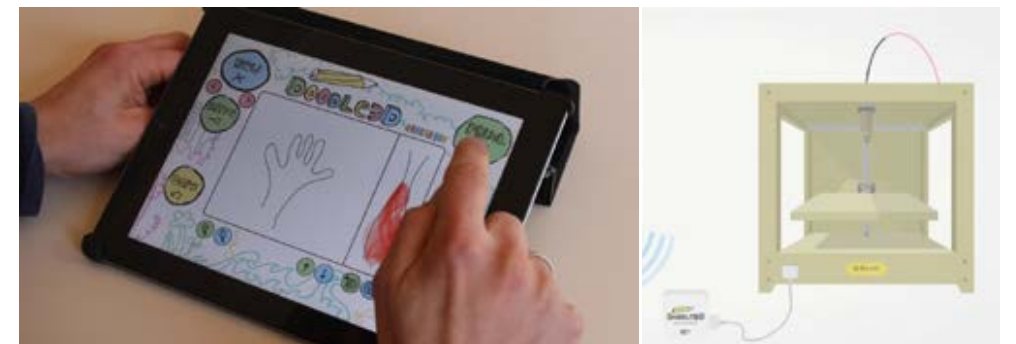
로빈 라스(robinrath.com)가 만든 픽셀 프레스(pixelpressgame.com)는 종이에 그린 그림(스토리보드)을 디지털 게임으로 만들어 주는 앱. PDF로 제공되는 스케치 키트를 다운받아 프린트한 후 여기에 전체적인 스토리를 그린 후, 태블릿PC의 카메라로 그림을 찍고 전용 앱으로 불러올 수 있으며 이를 기반으로 본인이 원하는 색을 입혀 게임을 디자인할 수 있다.



Images_ www.kickstarter.com

Doodle3D, Amersfoort

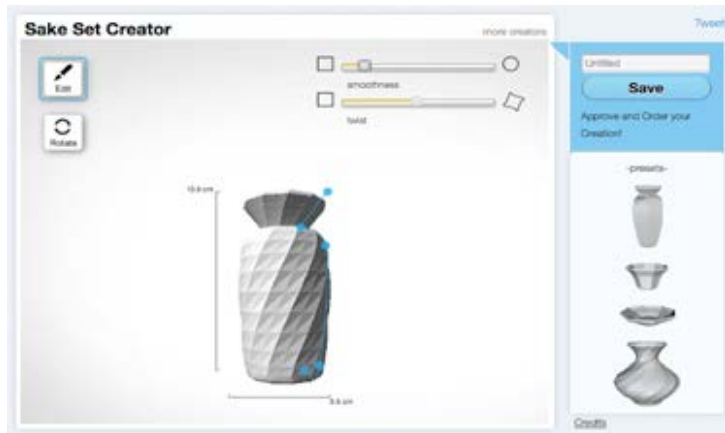
아메르스포르트(Amersfoort)에서 킥스타터로 진행된 개인용 3D 프린팅 툴, 두들3D는 스케치 프로그램, 3D 프린터와 소프트웨어를 연결해주는 와이파이 커넥터 두 가지로 구성되어 있다. 스케치 프로그램을 이용해 평면으로 그림을 그리면 3D 프린팅으로 출력해줘 전문지식이 없어도 누구나 쉽게 제품을 만들 수 있다.



Images_ ricksmuseum.nl

Easy Creator

쉐이프웨이즈에서 운영하고 있는 '이지 크리에이터'는 누구나 직접 3D 프린팅 제품을 디자인하고 그대로 주문할 수 있도록 하는 웹 프로그램. 사케 세트(Sake Set), 이미지 팝퍼(Image Popper), 웨이프 미니어쳐(ShapeMe Miniatures)의 3가지 메뉴로 구성되어 있으며, 매우 간단한 조작법으로 3D 프린팅 상품의 세밀한 디자인을 할 수 있게 해준다.



Images_ www.shapeways.com

Sculpteo

프랑스의 3D 프린팅 기업 'Sculpteo'가 만든 새로운 어플리케이션은 고객들이 자신의 사진이나 친구의 사진을 업로드하면 꽃병, 컵, 휴대폰 케이스 등의 오브젝트 디자인으로 변환시켜주는 서비스를 제공한다. 사용자들은 먼저 아이튠즈 스토어에서 무료로 'Sculpteo'어플리케이션을 다운받아 픽셀 컵, 프로필 꽃병, 아이폰 케이스 같은 앱에서 제공하는 디지털 물건들을 선택한다. 기초적인 디자인은 디자이너들에 의해 만들어지지만, 사용자들은 앱을 통해 다양한 방법으로 세부 모양을 직접 만들 수가 있다.



Images_ www.iphoneclub.nl

World's First 3D Printed Snowboard

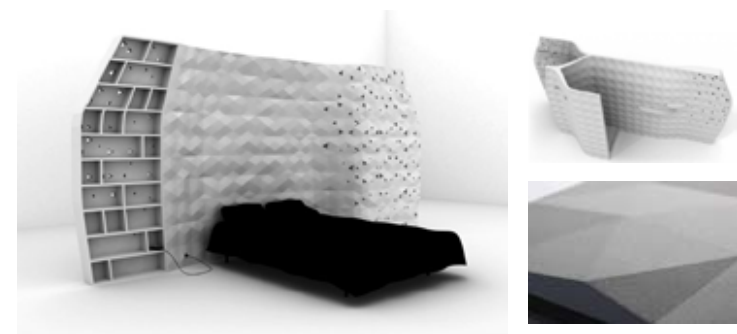
캘리포니아의 Signal Snowboards 의 창설자 Dave Lee와 Growit가 세계 첫 3D 프린트 스노우보드를 제작하였다. 기계의 크기적 제한 때문에 퍼즐모양으로 연결시켜 만들어졌으며 탄소 베이스에 첨가물을 넣어 합성수지와 진공 성형 법으로 완성되었다.



Images_ www.iphoneclub.nl

Printed Habitat

메종오브제에 선보인 작품으로 프랑스 디자이너 Francisco Brumet가 제작하였다. 기존의 건축방법을 탈피하여 컴퓨터 데이터 좌표의 코드로 15m2의 3D 프린팅 건축물을 완성시켰으며 각각의 방을 나누고 벽과 선반, 전기콘센트, 옷걸이까지의 구현이 가능하다. 플라스틱 섬유를 쌓아 올리며 제작하는 방식으로 중간과정에서 사용자의 취향에 따라 디자인을 변형하기도 쉬우며 개인맞춤이 가능하다.



Images_ fr.blouinartinfo.com

기획

산업통상자원부
한국디자인진흥원

발행인

이태용

발행처

한국디자인진흥원
463-954 경기도 성남시 분당구 양현로 322
코리아디자인센터
Tel. 031-780-2035
Fax. 031-780-2040
www.kidp.or.kr
www.designdb.com

주관기관

한국디자인진흥원

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슐

연구책임

GFG(Global Future Group) 손정민 대표
이나진
신세라

편집·디자인

씨디유 파트너스
www.cduion.co.kr
허종석
예병은
윤태현

출판·인쇄

삼아프린팅

문의

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

이 책은 산업통상자원부에서 시행한 '디자인전략정보 개발사업'의 일환으로 한국디자인진흥원이 발행한 연구 보고서입니다.

본 보고서의 내용은 연구진의 주관적인 의견이 개입되어 있으며 활용의 책임은 이용자들에게 있습니다.

본 보고서에 쓰인 이미지는 연구, 분석 목적으로 쓰여졌으며 출처는 각 이미지 하단에 명시하였습니다.

이 책의 내용을 대외적으로 사용하실 때에는 반드시 산업통상자원부 및 한국디자인진흥원에서 시행한 '디자인전략정보개발사업'의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

이 책은 비매품입니다.

그 밖에 저작권 관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP 2013 All rights reserved

