



Smart Asia

Benny Ding Leong
Brian Y.H. Lee
S. Jean Hong
Lev Manovich
Kashiwagi Hiroshi
Kan Tai-Keung
Yeong Mog Park
Aidan Rowe
Ayşe Güler
Yücel Başegit
Daijiro Mizuno
Kin Wai Michael Siu
Ka Gee Catherine Hu
Seung Yoon Lee

ASIA
DESIGN
JOURNAL

Vol. 6 November 2011

Contents

Introduction	4
Smart Asia	6
Invited Article	
Smarter ‘All’: Design and Design Research at the People Centric Era for China Benny Ding LEONG & Brian Yu Hin LEE	12
Leaping into Service Application; Jihachul S. Jean HONG	44
Smart Objects Lev MANOVICH	64
Asian Speak	
Kashiwagi HIROSHI	84
Kan TAI-KEUNG	94
Yeong Mog PARK	102
Call for Papers	
Design Smart / Smart Design: Intertwining Technology, Culture, and Design Aidan ROWE	114
Design-R&D Interaction in the Development of Contemporary Ceramics with a Cultural Identity Ayşe GÜLER &Yücel BAŞEĞİT	132
DESIGNEAST: Revisiting the Fruitful Relationship between the Virtual and Real Community Daijiro MIZUNO	148
i-Give: Smart Public Design for Promoting Charity for the New Asian Lifestyle Kin Wai Michael SIU & Ka Gee Catherine HU	162
Special Report	
Smart Projects in Smart Asia Seung Yoon LEE	182
Credit	198
Back Issues	200

목차

서론	4
Smart Asia	6
Invited Article	
더욱 스마트해진 ‘모두’: 중국 대중 중심 시대의 디자인과 디자인 리서치 베니 딩 령 & 브라이언 Y.H. 리	12
서비스 앱으로의 도약; 지하철 홍상진	44
스마트한 오브젝트들 레브 마노비치	64
Asian Speak	
카시와기 히로시	84
칸 타이쿱	94
박영목	102
Call for Papers	
Design Smart / Smart Design: 기술, 문화, 디자인의 결합 애이든 로우	114
문화적 정체성을 가진 현대 세라믹 개발에서의 디자인-R&D 인터랙션 아이쎄 굴레르 & 유셀 바세그	132
DESIGNEAST-가상 커뮤니티와 실제 커뮤니티의 효과적 관계 재고 다이지로 미즈노	148
i-Give: 뉴 아시안 라이프스타일에서 자선활동을 촉구하는 스마트 퍼블릭 디자인 킨 웨이 마이클 시우 & 카 기 캐서린 휴	162
Special Report	
Smart Projects in Smart Asia 이승윤	182
Credit	198
Back Issues	200



Benny Ding LEONG

Assistant Professor at the Hong Kong Polytechnic University, Leader of the Asian Lifestyle Design Research Lab, China

베니 딩 령

Hong Kong Polytechnic University 조교수, Asian Lifestyle Design Research Lab 대표, 중국

Benny Ding Leong practiced industrial design in Japan, the Netherlands, Italy and Hong Kong after his graduation from the Hong Kong Polytechnic and the Royal College of Art, London in the late 80's and early 90's respectively. He worked for and with companies such as Philips (the Netherlands), Hewlett Packard (France), Alessi (Italy) and Eckart+Barski (Germany), Cuckoo (Korea), Suzuki (China), Huawei (China) on various pioneer projects. His design works within projects like 'Vision of the Future', 'Things East-West', 'E-light', and Philips-Alessi kitchen range has won various design awards and recognitions worldwide. These designs had been exhibited and publicized in Europe, the USA and Asia. In particular the Philips-Alessi coffee maker is now a permanent collection at The Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design, the Museum of Modern Art (MOMA) in the USA, and the Groningen Museum in the Netherlands.

He is now an Assistant Professor at the School of Design, Hong Kong Polytechnic University, and specialises in lifestyle design research, People-centered design, Design for Sustainability. He is the leader of the Asian Lifestyle Design Research Lab at the School of Design, founder and Coordinator of the Lifestyle Design Research Network of China (LSDER-China), founding member of the China Network on Design for Social Innovation and Sustainability, and the chief Evaluator of the Learning Network of Sustainability (LeNs) programme from 2008 to 2010.

베니 딩 령은 1980년대 후반과 1990년대 초반 Hong Kong Polytechnic University와 런던의 Royal College of Art를 졸업한 후 일본, 네덜란드, 이탈리아 그리고 홍콩에서 공업 디자이너로 활동했다. 그는 Philips (네덜란드), Hewlett Packard (프랑스), Alessi (이탈리아), Eckart+Barski (독일), Cuckoo (한국), Suzuki (중국) 그리고 Huawei (중국) 등의 기업들에서/기업들과 함께 일해왔다. 그가 'Vision of the Future', 'Things East-West', 'E-light' 프로젝트들에서 수행한 디자인과 Philips-Alessi 취사용 레인지는 국제적으로 인정받았으며 다양한 디자인상을 수상했다. 이런 디자인들은 유럽, 미국 그리고 아시아에서 전시되고 알려졌다. 특히Philips-Alessi 커피메이커는 이제 미국의The Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design, the Museum of Modern Art (MOMA) 그리고 네덜란드Groningen Museum의 소장품이 되었다. 그는 현재 Hong Kong Polytechnic University 디자인대학의 조교수이며, 라이프스타일 연구, 인간중심 디자인, 지속가능성 디자인을 전문으로 하고 있다. 그는 디자인대학의 Asian Lifestyle Design Research Lab 대표, Lifestyle Design Research Network of China (LSDER-China)의 창립자이며 코디네이터, 중국 Design for Social Innovation and Sustainability 네트워크의 창립 멤버, 그리고 Learning Network of Sustainability (LeNs)의 2008-2010년 주평가자이다.



Brian Yu Hin LEE

MA in Design respectively at the Hong Kong Polytechnic University, Deputy Leader of the Asian Lifestyle Design Research Lab, China

브라이언 유 힌 리

브라이언: Hong Kong Polytechnic University 대학원 졸업, Asian Lifestyle Design Research Lab 부대표, 중국

Brian Yu Hin Lee studied BA(HONS) Industrial Design and MA in Design respectively at School of Design, the Hong Kong Polytechnic University. He had worked on a series of innovative medical equipment design projects in HK & Frankfurt of Germany before he graduated, which includes the research & development of X-ray machine, cutting edge surgical lighting system and medicine injection equipment design with user-centered approach. He also worked with Dennis Chan, a renowned product & jewelry designer of Hong Kong, for a worldwide ODM & OBM design industries, for instance from the design of 1st Chinese e-book, own branded lifestyle products, watch & clocks design, to the research & development of 1st precious contemporary Chinese jewelry brand. Since 2002, he co-worked with his partners and developed a contemporary furniture brand and retail business with emphasis on research of traditional Chinese hardwood craftsmanship and its development. His designs have been sold in Hong Kong, Shanghai, New York and other European countries. In 2006, Lee became a lecturer at the School of Design and contributes his experience and full effort to product design education and research. He is the Deputy Leader of the Asian Lifestyle Design Research Lab at the School of Design, co-founder of the Lifestyle Design Research Network of China.

브라이언 유 힌 리는 Hong Kong Polytechnic University의 디자인대학에서 공업디자인 학부(우등)와 디자인 대학원을 졸업했다. 그는 졸업 전에 독일HK & Frankfurt에서 디자인 프로젝트를 수행하며 X-ray 기계 개발, 수술 조명 시스템, 유저중심의 투약기구 등 혁신적 의료 기구 시리즈 작업을 했다. 그는 또한 홍콩의 저명한 제품&보석 디자이너인 Dennis Chan과 함께 중국의 첫번째 e-book, 자체 브랜드의 라이프스타일 제품들, 시계 디자인, 첫번째 현대 중국 보석 브랜드 개발 연구 등 세계적ODM & OBM 디자인 산업들을 대상으로 일했다. 2002년부터 그는 그의 파트너와 동업하며 중국 목공 장인정신과 그 개발을 강조한 현대 가구 브랜드와 유통비즈니스를 개발했다. 그의 디자인은 홍콩, 상해, 뉴욕 그리고 유럽 국가들에서 판매되었다. 2006년 리는 디자인대학의 강의를 시작하였고, 제품디자인 교육과 연구에 기여하고 있다. 그는 디자인대학의Asian Lifestyle Design Research Lab의 부대표이며, 중국Lifestyle Design Research Network의 공동 창립자이다.

Smarter ‘All’: Design and Design Research at the People Centric Era for China

더욱 스마트해진 ‘모두’:
중국 대중 중심 시대의 디자인과 디자인 리서치

ABSTRACT

The world is undergoing unprecedented changes which have been stimulated by three notable forces today — The foreseeable needs of the 5.5 billion up-rising consumers within the emerging economies in Asia, Southeast Asia, Latin America, etc.; the dragging economy after the outbreak of the 2008 economic crisis, and the hyper connected world (nearly one-third of the group population are connected). The intertwinement of these three forces has aspired probable economic opportunity worldwide, yet implies also enormous load on environmental resources, economic uncertainty and unrestrained flow of human capital (e.g. *Internet has intensified the practice of **manpower/ service outsourcing** from China, India and Eastern Europe among the developed West.*).

As a result, the world is confronting mounting anxiety of resource scarcity (e.g. *oil, water, food, etc.*), creeping trade-protectionism and socio-economic instability (e.g. *job security and social inequity*). These challenges have given rise to an alternative concept of development – the ‘**social economy**’ – an urge for fairer share of resources and creative use of social capitals in Europe and the States, where by the once prevailing CONSUMER- driven, mere ‘for-profit’ practice of business is now shifting towards a more ‘for-benefit’ and **PEOPLE**-centric model of entrepreneurship.

While **people** centric thinking is taking hold in the developed West, coincidentally, ‘**people empowerment**’ and ‘**social harmony**’ have become two key signposts of the next phase of China’s development (stated in its 12th Five Year Plan [2010-2015]). Since the developing China has reached the ‘bottle neck’ of its material-intensive economy, it has to climb up the economic ladder, whilst anticipating its social and ecological dilemma that the decades of unflagging growth had created.

Found on the contexts above, this paper will first delineate how the emerging **people centric thinking** is going to shape the industries and hence design practices in general with some supportive examples. Then, the argument of why an embracive but specific **People** understanding of the rapid developing China should be acquired, hence related design research approach should be developed. Lastly, supportive design or design research cases will be presented to elaborate further the relevance of such design and research practices for a ‘**smarter**’ transformation of China, and perhaps other Asian economies alike.

초록

이 세상은 오늘날 세 개의 주목할 만한 자극적이고 전례 없는 변화를 겪고 있다 – 아시아, 동남아시아, 라틴 아메리카 등지의 부흥 경제권에 있는 55억 명의 떠오르는 소비자들의 예측할 수 있는 요구; 2008년의 경제 위기 발발 이 후 정체된 경제와 원격으로 연결된 세상 (그룹 인구의 거의 1/3이 서로 연결되어 있다). 이들 세 동인들의 결합은 개연성 있는 경제적 기회를 전지구적으로 염원해왔으나, 환경 자원, 경제적 불확정성과 인적 자원의 통제되지 않은 범람(예로, 인터넷은 발전된 서구사회로 하여금 중국, 인도와 동유럽에서 **인력/서비스 아웃소싱** 실천을 심화시켰다)의 막대한 부작용을 시사하기도 한다.

그 결과, 세계는 급등하는 자원 부족의 불안과(석유, 물, 음식물 등의 예), 서서히 진행되는 보호 무역주의와 사회-경제적 불안정성(예로, 직업 안정성과 사회적 비형평성)을 직면하고 있다. 이들 위기는 발전의 대안적 개념-**사회적 경제**-을 불러 일으켜왔고, 이것은 자원의 더 공정한 분배와 유럽과 미국의 사회적 자산의 창의적인 활용에 대한 요청으로, 한 때 팽배했던 **소비자**-위주의 단순한 ‘이윤을 추구’하는 경영 실천이, 보다 ‘(공적) 시혜를 추구’하며 **인간**-중심적 기업정신 모델로 이동하고 있다.

인간 중심적인 사고가 발전된 서구를 장악하고 있는 한편, 동시적으로, ‘**대중에의 권한위임**’과 ‘**사회적 조화**’는 중화인민공화국 발전의 다음 단계에 있어서의 두 개의 중요한 이정표가 되었다(12차 5개년 계획(2010-2015)에 명시). 성장하는 중국은 물질-중심적 경제의 ‘병목’단계에 도달했기 때문에, 중국은 지칠줄 모르는 수 십년의 성장이 만들어낸 사회적 그리고 생태학적 모순을 예측하는 가운데, 경제의 사다리를 올라가야 한다.

위에서 알아낸 배경에 기반하여, 이 글은 우선 증가하는 **인간 중심적 사고**가 어떻게 산업을 형성할 것이며, 이에 따라 몇몇 보충적인 예를 통해 일반적인 디자인의 실천에 대해 설명할 것이다. 그리고, 빠르게 발달하는 중국의 포괄적이지만 특징적인 **인간**이해가 습득되어야 하는지에 대한 논쟁은 물론, 왜 연관된 디자인 연구 접근이 발전되어야 하는지도 논의한다. 마지막으로, 아마도 다른 아시아 경제권들에게도 마찬가지일, 중국의 ‘**더욱 스마트한**’ 변화를 위한 디자인과 연구 실천의 적합성을 위한 더 자세한 설명을 위해 보조적인 디자인 혹은 디자인 연구 사례들이 제시될 것이다.



S. Jean HONG

Founder & CEO of Broong, Inc., Korea

홍상진

Broong, Inc. 대표이사, 한국

S. Jean HONG is a director of Imagedrome and Broong, Inc., which are mobile device related application service companies. Applications designed and produced by the Imagedrome is serviced by the Broong, Inc. The current actual user number of Jihachul app. is growing fast into approximately 900 thousand persons, and the services will expand to other countries as U.S. and Japan.

S. Jean HONG achieved BA in Seoul National University (SNU), have completed SNU graduate school design program, and is working in design and IT related businesses.

현재 Imagedrome과 Broong, Inc.라는 모바일 관련 app을 개발해서 서비스를 하는 회사를 운영하고 있다. Imagedrome에서 기획 제작한 app들을 Broong, Inc.라는 법인을 통해서 서비스를 제공하고 있다. 현재 Jihachul app은 실사용자 약 90만으로 빠르게 성장중이며 이후 미국 일본 지역을 대상으로 한 서비스로도 확장중이다. 홍상진은 서울대 디자인과를 졸업하고 서울대 대학원 디자인과를 수료하였으며 그 이후 계속 디자인 + IT관련 비즈니스를 하고 있다.

Leaping into Service Application; Jihachul

서비스 앱으로의 도약; 지하철



Lev MANOVICH

Director, Software Studies Initiative, Calit2
Professor, Visual Arts Department, UCSD, USA

레브 마노비치

캘리포니아대학교 교수 / CALIT2 책임자, 미국

Lev Manovich is a Professor at the Visual Arts Department, University of California-San Diego (UCSD) where he teaches courses in digital art, history and theory of digital culture, and digital humanities. He also directs Software Studies Initiative at California Institute for Telecommunications and Information Technology. (CALIT2).

Manovich is the author of Software Takes Command (released under CC license, 2008), Soft Cinema: Navigating the Database (The MIT Press, 2005), and The Language of New Media (The MIT Press, 2001) which is described as “the most suggestive and broad ranging media history since Marshall McLuhan.”

In 2007 Manovich founded Software Studies Initiative. The lab is developing a new paradigm of Cultural Analytics: data analysis and interactive visualization of patterns and trends in media and visual cultures.

Manovich is in demand to lecture on digital culture around the world. Since 1999 he presented 450 lectures, seminars and master classes in North and South America, Asia, and Europe. Manovich has been working with computer media as an artist, computer animator, designer, and educator since 1984.

www.manovich.net

Lev Manovich는 University of California – San Diego(UCSD) Visual Arts Department의 교수이며 디지털 아트, 디지털 문화의 역사와 이론, 디지털 인문학을 강의하고 있다. 또한 California Institute for Telecommunications and Information Technology(CALIT2)에서 Software Studies Initiative를 감독하고 있다.

Manovich는 Software Takes Command(2008 CC 라이선스로 발표), Soft Cinema: Navigating the Database(The MIT Press, 2005) 그리고 “Marshall McLuhan 이래로 가장 시사적이며 광범위한 미디어 역사”라고 묘사되는 The Language of New Media(The MIT Press, 2001)의 저자이다.

2007년 Manovich는 Software Studies Initiative를 설립했다. 이 연구소는 문화 분석학의 새 패러다임을 개발하고 있다: 미디어와 시각적 문화에서 패턴과 트렌드의 데이터 분석과 인터랙티브 시각화.

Manovich는 전 세계에서 디지털 문화에 대한 강의를 요청받고 있다. 1999년이래로 북미, 아시아, 유럽에서 450회의 강의와 세미나 그리고 석사과정 강의를 해왔다. 1984년 이래로 아티스트, 컴퓨터 애니메이터, 디자이너 그리고 교육자로서 컴퓨터 미디어 작업을 하고 있다.

Smart Objects

스마트한 오브젝트들

ABSTRACT

Until the end of the 1990s, media-computer “transfer” was running in one direction: from physical media to their simulated equivalents. Computer researchers were focused on creating computer simulations of physical media: 2D and 3D design programs, paint programs, word processors, and so on. In the beginning of the 20th century, a new paradigm of Ambient Intelligence / Smart Objects begins to take shape. In this paradigm, the computer simulations of originally physical media are mapped back into the physical world. If in the first stage of computer culture physical media was augmented with “magical” properties (to use Alan Kay’s term) when they were simulated in a computer, now it is the physical objects which are given magical dimensions via the additional layer of computation and networking. For example, an “intelligent mirror” prototype developed in a student competition by Phillips can serve as a shared memory and as communication medium for members of the household who can leave video messages for each other. Another example is e-paper: a medium which looks and feels like an ordinary paper but which in fact can be wirelessly “loaded” with variable digital content. The article asks: how should Smart Objects look like? Is it enough to add new computer properties to familiar objects such as mirror, a vase, or a table, or do we also need to invent new physical forms appropriate for their new functions?

초록

1990년대 말까지 미디어와 컴퓨터간의 “이동”은 물리적 미디어에서 그것의 시뮬레이션 미디어로, 한 방향으로만 움직였다. 컴퓨터 연구원들은 물리적 미디어의 컴퓨터 시뮬레이션 만들기에 집중했다: 2D와 3D 디자인 프로그램, 페인트 프로그램, 워드프로세서 등 등. 20세기 초 Ambient Intelligence / Smart objects라는 새로운 패러다임이 만들어지기 시작했다. 이 패러다임에서는 원래의 물리적 미디어의 컴퓨터 시뮬레이션이 다시 물리적 세계로 설계되었다. 컴퓨터 문화의 초기 단계에 물리적 미디어가 컴퓨터에서 시뮬레이션될 때 “마법같은” 특성(Alan Kay의 용어를 빌자면)들이 더해졌다고 한다면, 이제는 물리적 미디어에 컴퓨테이션과 네트워킹이 더해져 마법적 특성들을 얻게 된다. 예를 들어, Philips 학생 경연대회에서 개발된 “intelligent mirror” 프로토타입은 공유 메모리로서의 역할과 가족들이 서로에게 비디오 메시지를 남길 수 있는 커뮤니케이션 미디어로써의 역할을 할 수 있다. 또 하나의 예는 e-paper이다: 일반 종이처럼 생기고 느껴지지만 무선으로 다양한 디지털 콘텐츠를 “로딩”할 수 있다. 이 글은 Smart Object는 어떻게 생겨야하는가? 거울, 꽃병, 테이블 같은 친숙한 물체에 새로운 컴퓨터의 특성을 더하는 것으로 충분한가? 아니면 새로운 기능에 맞는 새로운 물리적 형태를 또한 발명해야 하는가?에 대해 질문한다.

Interview with Kashiwagi HIROSHI

카시와기 히로시 인터뷰

Kashiwagi HIROSHI
Professor of Musashino Art University, Japan

카시와기 히로시
무사시노 미술대학교 교수, 일본

Kashiwagi Hiroshi is a professor of Musashino Art University, Tokyo. He specializes in History of Modern Design and Design Critic. He was born in Kobe 1946. He achieved design degree in the Musashino Art University. He has been attempting to spell out modern-thinking-aesthetics through his research in design. He worked as curator for many selected exhibitions such as Tanaka Ikko Retrospective Exhibition (Museum of Contemporary Art, Tokyo, 2003) and Fantaisies Cybernetiques (Maison de la culture du Japon a Paris, 2003-4). Kashiwagi Hiroshi has also publication works such as Modann dezain hihan (Critique of the modern design; Iwanami syoten,Tokyo,02), “Shikiri”no Bunkaron (Cultural studies on "boundary"; Kodanshsya,Tokyo,04), Tantei-syosetu no shitsunai (Interior of Detective Story; Hakusuisya,Tokyo,11) and Dezain no Kyokasyo (The Textbook on Design; Kodansya,Tokyo,11).

카시와기 히로시는 도쿄 무사시노 미술대학의 교수이다. 그는 현대디자인사와 디자인평론을 전공으로 한다. 그는 고배에서 1946년에 태어났다. 그리고 무사시노 미술대학에서 디자인 학위를 땀다. 그는 그의 디자인 리서치를 통해 현대적 사고 미학을 표현하고자 했다. 그는 많은 엄선된 전시에서 큐레이터로 활약했다. 그가 활약한 전시는 Tanaka Ikko Retrospective 전 (Museum of Contemporary Art, Tokyo, 2003)와 Fantaisies Cybernetiques 전 (Maison de la culture du Japon a Paris, 2003-4) 등이 있다. 이 외에도 그는 다양한 출판활동을 했다. 그의 출판물로는 Modann dezain hihan (현대디자인비평; Iwanami syoten,Tokyo,02), “Shikiri” no Bunkaron (“경계”에 대한 문화연구; Kodanshsya,Tokyo,04), Tantei-syosetu no shitsunai (탐정소설의 인테리어; Hakusuisya,Tokyo,11) and Dezain no Kyokasyo (디자인 교과서; Kodansya,Tokyo,11) 등이 있다.

1. Since years before, you have mentioned the concept of Digital Bauhaus. Like Bauhaus emerged in early 20th century when drastic social change occurred due to machine production technology, perhaps you saw digital technology will bring drastic change and the new Bauhaus adequate for the 21st century. In what context have you mentioned the Digital Bauhaus, and do you still think it is possible?

To what I remember, I mentioned ‘Digital Bauhaus’ concept in the 1990s. The Bauhaus movement in the 1920s, with “mechanical technology” deeply embedded in life at the times as the background, pursued realization of new integrated design. Also its aim was collaboration between each technicians, artists, designers and architects to achieve this. The name BAUHAUS is with reference to BAUHUTTE (term for architectural studio where technicians and architects collaborated for building cathedrals and etc in the past). After the 1980s, it was thought that the digital technology embedded in our daily life will change our life style. Therefore, holistic design form (like the case of Bauhaus where experts of different fields have collaborated and generated thoughts) based on digital technology –the Digital Bauhaus- was suggested. Unfortunately the suggestion ended without significant attention.

In modern days where digital technology has become everyday life, holistic design through collaboration based on digital technology is still important.

2. Could today’s situation- the new forming of web and mobile new-media environment and diversified digital production tools- be opportunities of new initiations (like what was felt by Walter Groupus and Laszlo Moholy-Nagy) for designers and architects? Could this situation be a chance for Asian designers and Japanese designers to take more leading role than the West's design?

On the other side, some are feeling that digital production tools have made what used to designers’ distinctive skill into general skill, and is narrowing designers’ stand. In this case digital environment may be a new condition to adapt to and overcome rather than opportunity.

The new media environment is likely to invest new opportunities for challenges. Even when looking back to the history, new media have enable creators new chances of exploration and novel ways for expressing. However, it is not certain whether it will be a chance for Asian, Korean or Japanese designers to take more leading position than Western design. New media offers equal opportunity to the East and the West.

But, the new media environment has made people cognitive of cultural diversity including the cultures of Asia, and not the West oriented internationalism or the

Interview with Kan TAI-KEUNG

칸 타이쿱 인터뷰

Kan TAI-KEUNG SBS
CEO of Kan & Lau Design Consultants, China

칸 타이쿱 SBS
Kan & Lau Design Consultants 대표, 중국

As a world-renowned designer and artist, Dr. Kan has earned numerous awards. Starting his career as a designer from 1967, Kan was the first designer elected as one of the “Hong Kong Ten Outstanding Young Persons” in 1979; the only designer to receive the Urban Council Design Grand Award in 1984; and was the first Chinese to be included in “Who’s Who in Graphic Design” of Switzerland in 1995. He was conferred Honour of Bronze Bauhinia Star in 1999 and Silver Bauhinia Star in 2010. Kan’s art and design works have earned him international publicity through exposures in local and overseas exhibitions, which included “From Life to Mind: Kan Tai-keung’s Design & Art” at the Hong Kong Heritage Museum in 2002, over 200,000 visitors had been to the exhibition. Kan also actively involves in educating and promoting art and design profession. He was the Dean of the Cheung Kong School of Art and Design, Shantou University, Guest Professor of Central Institute of Fine Arts in Beijing and Guest Professor of Tsing Hua University of Fine Arts in Beijing. He is also a Fellow Member of Hong Kong Designers Association; Member of Alliance Graphique Internationale; Advisor of the Leisure & Cultural Services Department and Honorary Advisor of Hong Kong Museum of Art. In 2005, Kan was awarded an Honorary Doctor of Design in the Hong Kong Polytechnic University.

국제적으로 저명한 디자이너이자 예술가인 Dr. Kan (이하 칸)는 많은 상들을 수상했다. 그는 1967년 디자이너로 활동하기 시작했으며, 1979년 “Hong Kong Ten Outstanding Young Persons”에 디자이너로서 처음으로 선정되었다. 디자이너로서 유일하게 1984년에 Urban Council Design Grand Award를 수상했으며, 1995년에는 스위스의 “Who’s Who in Graphic Design”에 중국인으로서는 처음으로 명단에 올랐다. 그는 1999년에 Honour of Bronze Bauhinia Star를 수여 받았고, 2010년에는 Silver Bauhinia Star를 수여 받았다. 칸의 예술 및 디자인 작업들은 국내외 전시에서 많은 국제적 매스컴의 관심을 받았다. 그 중 2002년 홍콩 유산박물관 (the Hong Kong Heritage Museum)에서의 “From Life to Mind: Kan Tai-keung’s Design & Art” 전시회는 약 20만명 이상의 관객을 기록했다. 칸은 또한 예술과 디자인 분야의 교육과 홍보에 활동적으로 참여하고 있다. 그는 산터우대학교의 Cheung Kong School of Art and Design의 학장이었고, 베이징에 소재한 Central Institute of Fine Arts의 초청교수였으며, 베이징에 소재한 칭화대학교 미술대학 (Tsing Hua University of Fine Arts) 의 초청교수였다. 또한 그는 홍콩 디자이너 협회 (Hong Kong Designers Association)의 회원이며, Alliance Graphique Internationale 회원이며, 홍콩정부의 LCSD(the Leisure & Cultural Services Department)부서의 고문이자 홍콩 미술박물관의 명예고문이다. 2005년 칸은 홍콩 폴리테크닉 대학 (Hong Kong Polytechnic University)의 명예박사 학위를 수여받았다.

1. Since years before, you have mentioned that ‘design should learn to break its boundaries while it embraces culture’. Your recent design works also cleverly delivers Asia’s colors based on Asian cultural characteristics. Please share us your insights and your reviews (from past 40 yrs of your experience) on contemporary concept, expression & styles from ‘Contemporary Design with Asian cultures’ perspective.

It is no doubt that design always contains the cultural factor. Designers’ works often echo their life experience, feelings and traditional culture. Culture is something more than an object which is alive and has its continuity. It should never be blockaded in the past but integrated into the attitude and sentiments of the modern way of life. This is what breaking boundaries means but we should absolutely not abandon our traditions.

Living in Hong Kong and China, it is expected that I am under the great influence of (greatly influenced by) Chinese traditional culture. However, I am also frequently exposed to the culture of the west and also the of East-asia and so this is the reason that you can see a lot of Asian cultural features in my design.

In the early 60s, I was greatly influenced by the idea of Bauhaus while learning art and design. In the same period, my design showed a lot of modern elements. However, I realized I didn’t really understand and pay attention to the traditional culture of my own country after working as a designer for a few years. Therefore, I returned to Chinese culture, learning and trying to put cultural features into my works. Starting from the 80s, I further merged my design with traditional eastern philosophical thinking. Not relying on the usage of traditional graphics and existing elements to present Chinese culture, I wished to infuse the quintessence of Chinese culture into my design, merging the two into one. As an avid artist Chinese ink painting, I easily put aesthetic qualities of ink art into my designs. In recent years, I always combine calligraphy with my works.

Designers will have different ways of expressing their idea in different stage of life; however it never strays far from its own culture. Traditional culture will transform into modern thoughts in different period of time and different living environment.

Interview with Yeong Mog PARK

박영목 인터뷰

Yeong Mog PARK

Professor, Faculty of Craft and Design at
Seoul National University, Korea

박영목

서울대학교 디자인학부 교수, 한국

Yeong Mog PARK graduated from the department of visual communication and industrial design at Seoul National University, and completed MFA in art and design from University of Tsukuba majoring in product design and user interface. He worked in Daewoo Electronics Design Center for 17 years. He also completed the doctorate course in department of Confucian studies. He is now pursuing research on his main interest, engrafting traditional Korean thought into contemporary design. He is presently an associate professor of faculty of craft and design at Seoul National University.

박영목은 서울대학교 산업디자인과를 졸업하고 제품디자인, 사용자 인터페이스를 전공으로 일본 츠크바대학의 예술학 석사과정을 마쳤다. 대우전자의 디자인본부에 17년간 근무하였으며 한국의 전통사상과 현대디자인의 접목에 관한 연구분야에 많은 관심을 가지고 연구를 진행하고 있다. 이를 위하여 성균관대학교 유학(儒學)과 박사과정을 수료하고, 서울대학교 미술대학 디자인학부의 교수로 재직 중이다.

1. Professor Park, we understand that you are interested in and study the traditional philosophies and ideologies of South Korea. As someone who is also in the field of design, a study rooting from the West, and has worked in a global design practice, you must have noticed many differences between Eastern and Western perspectives. The word ‘Smart’ is being thrown around in media every day, but this must mean different things for various cultures; what is your perspective on that?

There is a difference between conceptualizing the meaning of ‘Smart’ in Eastern and Western cultures, versus defining ‘Smart’ based on its use in the contemporary media of each society.

First, the term ‘Smart’ being tossed around in today’s media seems to encompass a holistic meaning. It includes definitions such as intelligence, integrated, network, multi, etc. and is sometimes used with emphasis on one word or another depending on its context.

Moreover, although ‘Smart’ can be portrayed differently in the East versus the West, such as in its areas of use and its speed of reception, I believe that fundamentally the word denotes the same meaning in any culture.

However, when looking at the pure meaning of the word rather than the media’s definition, ‘Smart’ signifies wisdom.

Wisdom is a highly valued quality in the East, especially in Korean society. The ultimate purpose of higher education is to become wise. Philosophically, the reason for humans to be educated in college (its literal Chinese meaning translating into ‘great wisdom’) is to become virtuous, to live harmoniously with others, and to live a good (virtuous) life. These three reasons are the ultimate purposes for human existence and have been passed down from nature to preserve life—and to realize these truths, academia is necessary; this is why those who become scholars and understand these concepts were called wise.

To be wise is different from having much knowledge. To be able to discern the essence of a piece of knowledge, and organize and practice these factors in life, is wisdom.

I cannot compare the culture of ‘Smart’ between the East and the West as I do not know much about it. However, whether Eastern or Western, I believe that both cultures consider wisdom an ultimate goal, though the method of approaching this goal has become different. If the West relies on knowledge and theory to achieve wisdom, the East seeks primarily to become wise and then explores the knowledge and methods that result from that wisdom.

These disparities speak only of the ways in which each culture was able to solve problems; it is difficult to claim which is better, or best. The only thing we must



Aidan ROWE

Assistant Professor in Visual Communication Design /
Interactive New Media, University of Alberta, Canada

에이든 로우

알버타대학교 시각디자인 조교수, 캐나다

Aidan Rowe teaches design fundamentals, interactive media, design theory, and information design. His research, curatorial and practice interests are in design and education. Recent practice-based work explores human computer interaction, net. art, and information aesthetics. Written and pedagogic work revolves around understanding and improving design education in practical and theoretical forms. He has lectured and taught design in Canada, Japan, Korea, Germany, Hong Kong, France, and the UK.

Aidan Rowe는 design fundamentals, interactive media, design theory와 information design을 교육한다. 그의 연구, 큐레이터, 그리고 관심분야는 디자인과 교육이다. 최근의 작업은 human computer interaction, net.art 그리고 정보 미학이다. 저술과 교육 작업은 디자인 교육을 실천적 이론적 형태로 이해하고 향상하는 것을 중심으로 한다. 캐나다, 일본, 한국, 독일, 홍콩, 프랑스와 영국에서 디자인을 강의하고 교육한다.

Design Smart / Smart Design: Intertwinng Technology, Culture, and Design

디자인 스마트 / 스마트 디자인: 기술, 문화, 디자인의 결합

Key Words:
Culture, Communication, Technology, Design Education, Design Pedagogy

ABSTRACT

Technologies and globalization have drastically changed how we design and who we design for and with. Historically design served as both a producer and representative of a specific culture – designed artefacts represented a particular history and society. Additionally the participants in the design process – client, designer and producer – also shared common histories, language and values.

Digital technologies have drastically expanded the possibilities for design, creating opportunities that move beyond traditional geographies and shared histories and languages. With these opportunities also come challenges – how do we collaborative through technologies? How do we communicate effectively when we do not share common histories or a common language? How can we design for, or with, a different culture?

These are the challenges currently facing design. This paper explores the relationship between culture, communication and technology and the new landscape and possibilities afforded by design. This paper focuses on design education and makes the case for an educational environment that interrogates this relationship – between culture, communication and technology, enabling students to situate their own design practice and future. I present a variety of projects that allow design students in Asia and in North America to work together – from a collaborative cultural identity project pairing up students from the two continents to a large international exhibition that brings together work from students of design from Asia, North America and the UK.

The paper concludes by examining the benefits and challenges of using culture, communication and technology as a focal point to enable smart design.

초록

기술과 세계화는 우리가 디자인 하는 방법과 누구를 위해, 누구와 함께 디자인 하는가를 급진적으로 바꿔놓았다. 역사적으로 디자인은 특정 문화의 생산자이며 대표자였다. 즉 디자인된 가공물(artefact)들은 특정 역사와 사회를 대표했다. 게다가 디자인 과정의 참가자인 클라이언트, 디자이너, 프로듀서 모두 공통의 역사, 언어, 가치관을 공유했다.

디지털 기술은 디자인의 가능성을 급진적으로 확장하여 전통적인 지리적 위치를 넘어선 기회를 창조하고 역사와 언어를 공유했다. 이 기회로 인해 기술을 통한 협업의 문제 또한 발생했다. 역사와 언어를 공유하지 않는 우리가 어떻게 효과적으로 커뮤니케이트 할 것인가? 다른 문화와 함께, 다른 문화를 위해 어떻게 디자인할 것인가?

이것들이 현재 디자인이 직면한 문제들이다. 이 논문은 문화, 커뮤니케이션, 그리고 기술의 관계를 그리고 디자인이 제공하는 새로운 전망과 가능성을 탐구한다. 이 논문은 디자인 교육에 초점을 두고 문화, 커뮤니케이션, 기술의 관계를 탐구하여 학생들이 자신의 디자인 실행과 미래를 말할 수 있는 교육 환경을 주장한다. 아시아와 북미의 디자인 학생들이 함께 일하는 다양한 프로젝트를 제시한다. 그것은 양 대륙의 학생들이 짝을 이루어 행하는 협업적 문화 정체성 프로젝트에서부터 아시아, 북미, 영국의 디자인 학생들의 작업을 모은 거대한 국제적 전시회를 포함한다.

이 논문은 스마트 디자인을 가능케 하는 초점으로써 문화, 커뮤니케이션, 기술을 사용하는 이점과 어려움을 검토하면서 끝을 맺는다.



Ayşe GÜLER

Assistant Professor of Çanakkale Onsekiz Mart University, Turkey

아이쉐 굴레르

차나칼레 대학교 미술대학 조교수, 터키

She has got a degree of Proficiency in Art from Hacettepe University (Turkey) in Rhythm in Ceramics. Since 2002, she has had experiences in historical ceramic, researches and publication in technology and design, national and international projects. She gives lectures on art and design theories, design, ceramic design and ceramic technology.

Hacettepe University(Turkey)에서 Rhythm in Ceramics로 예술 학위 수여. 2002년 이후로 역사적 세라믹, 기술과 디자인의 연구와 발표, 국내외 프로젝트 경험. 예술과 디자인 이론, 디자인, 세라믹 디자인 그리고 세라믹 테크놀로지를 강의.



Yücel BAŞEĞİT

Assistant Professor of Çanakkale Onsekiz Mart University, Turkey

유셀 바세그

차나칼레 대학교 미술대학 조교수, 터키

He has had his M.A. in Tulsa University (USA) and a degree of Proficiency in Art in Anatolian University (Turkey) with his thesis titled “the Influence and Reflections of Turkish Islamic Ceramics on Contemporary Ceramics.” He gives lectures on Industrial Ceramic Design and Design. He was awarded with “the First Prize” in two different branches in “Multi-Piece Dining Set Form Design Competition” and “Porcelain Turkish Coffee Kit Form Design Competition” organized by Kütahya Porcelain Corporation (2004).

Tulsa University(USA)에서 석사학위, Anatolian University (Turkey)에서 논문 “터키의 이슬람 세라믹이 현대 세라믹에 미친 영향과 고찰”로 예술 학위 수여. Industrial Ceramic Design과 디자인에 관하여 강의. K. tahya Porcelain Corporation(2004)이 주최한 “Multi-Piece Dining Set Form Design Competition”과 “Porcelain Turkish Coffee Kit Form Design Competition”등 각기 다른 두 분야에서 일등상 수상.

Design - R&D Interaction in the Development of Contemporary Ceramics with a Cultural Identity

문화적 정체성을 가진 현대 세라믹 개발에서의
디자인-R&D 인터랙션

ABSTRACT

The importance of culture and cultural products, which can be said to exist so long as ‘modern-traditional’ elements are together, was recognized at the end of the past century, when the impoverishment of the modern world had started to be noticed. The issues of tradition and cultural originality were neglected in Turkey in the process of industrialization in 20th century, and it was only towards the end of the century that the awareness that cultural richness is a value to be cherished arose. In the 21st century, various national and international projects are made in the name of revitalizing the cultural heritage. However, production in the form of reproduction cannot achieve cultural continuity. The originals survive but imitations and reproductions are stillborn. If tradition and culture involve, besides historicity, a yearning for improvement, then a project of revitalization of historical ceramics would be able to achieve cultural continuity only by keeping the good qualities and developing and improving others.

Turkey has a rich and diverse heritage of ceramics culture, thanks to its geographical position as a natural bridge between Asia, Europe, and the Middle East. Research conducted in recent years in the ceramics centers of the country indicates that products of high design and technical quality are rare. This paper proposes that if Turkey is to revitalize its historical ceramics, which is an important cultural heritage, with a contemporary-original identity so that they can inspire new designs, the following are needed:

- Creation of regional and periodical repertoires of all ceramics work produced in Turkey from the Neolithic ages to this day, and research into the products, production technologies, socio-cultural dimensions, and periodical transitions involved,
- “Imitation” of these products to generate scientific knowledge,
- “Re-making” of the products with tradition,
- “Contemporary production” with some innovation, and
- “Innovative production” so that new ceramics products are developed.

These were identified as the steps of a method for designing ceramics with a cultural identity. Although the products to be created are design products, the process of their production involves design know-how and artistic and scientific sensitivity. R&D activities have a direct effect on design quality, and

초록

문화와 문화 상품의 중요성은 ‘현대적-전통적’ 요소가 공존하는 한 존재할 것이라 말할 수 있으며, 지난 세기말 현대 세계의 빈곤이 주목받기 시작하면서 그 중요성이 인정되었다. 20세기 산업화의 과정에서 전통과 문화적 독창성이라는 이슈는 터키에서 무시되어 왔다. 문화적 자산이 소중한 가치라는 자각이 생긴 것은 지난 세기 말부터였다. 21세기에 다양한 국내외 프로젝트가 문화유산의 부활이라는 이름으로 시작되었다. 그러나 복제 형태의 생산은 문화적 연속성을 얻을 수 없다. 원본은 살아남지만 이미테이션과 복제는 처음부터 실패작이다. 만약 전통과 문화가 역사성 이외의 향상을 열망한다면, 역사적 세라믹의 부활 프로젝트는, 좋은 퀄리티는 유지하되 다른 퀄리티는 발전, 향상시켜야만 문화적 연속성을 얻을 수 있을 것이다.

터키는 아시아, 유럽, 중동의 자연적 교량이라는 지리적 위치 덕분에 풍부하고 다양한 세라믹 문화유산을 가지고 있다. 최근 터키의 세라믹 센터에서 진행된 연구는 디자인과 기술적 퀄리티가 높은 제품이 드물다는 것을 보여준다. 이 논문이 제안하고자 하는 것은, 만약 터키가 중요한 문화유산인 역사적 세라믹을 현대적-오리지널 아이덴티티를 가지고 부활시켜 뉴디자인에 영감을 불어넣고자한다면 다음과 같은 것이 필요하다는 것이다.

- 신석기시대부터 현재까지 터키에서 생산된 모든 세라믹 작품들의 지역적, 정기적 레퍼토리 창조와 그에 관련된 제품, 제작 기술, 사회문화적 특징과 정기적인 변화에 대한 연구
- 과학적 지식 창출을 위한 이들 제품의 “이미테이션”
- 전통적 제품들의 “리메이킹”
- 새로운 세라믹 개발을 위한 “혁신적인 제작”

이들은 문화적 정체성을 가진 세라믹을 디자인하는 방법의 단계들로 인식되었다. 만들어질 제품이 디자인 제품이라 하더라도 제작 과정은 디자인 노하우와 예술적, 과학적 감수성을 포함하다. R & D 활동은 디자인 퀄리티, 디자인 과정에 직접적 영향을 미치며 R & D 활동을 가이드한다.



Daijiro MIZUNO

Director of Critical Design Lab at Kyoto University of Art and Design, Editor of Fashionista, Japan

다이지로 미즈노

교토 조형예술대학교 Critical Design Lab 디렉터, Fashionista 편집자, 일본

Dr. Daijiro Mizuno was awarded MA (2003) and PhD (2008) at Royal College of Art, London, both in fashion design. Royal College of Art encouraged Daijiro to obtain inter-disciplinary perspective in design, reconsidering the way designers construct knowledge as artifact = “make sense” of themselves through studio practice. Returned from the Britain to his native Japan in 2008, Daijiro began to work and teach as a design researcher using his knowledge and expertise in diverse areas including architecture, service, product and fashion design.

Daijiro's research projects aim at social inclusion through the rigorous examinations of qualitative design processes, whilst taking multiple positions as a design researcher; a director of Critical Design Lab at Kyoto University of Art and Design, editor of a fashion critique periodical Fashionista, a member of FabLab Japan and a committee member of a design symposium DESIGNEAST.

Daijiro's latest design research projects include; FASHIONISTA, a fashion critique periodicals to be released in 2012 based on the recent rise of fashion studies, and Design for the Mundane World, a project to critically revisit the Morrison and Fukasawa's notion of SuperNormal in the context of Papanek's Design for the Real World.

Dr. Daijiro Mizuno는 런던 Royal College of Art에서 패션디자인으로 석사학위(2003)와 박사학위(2008)를 받았다. Royal College of Art는 Djiro가 디자인에 있어 타분야 제휴(interdisciplinary)의 시각을 가지고, 디자이너들이 지식을 예술품으로 구축하는 방법 즉 스튜디오 활동을 통해 스스로를 이해하는 방법을 재고할 것을 독려했다. 2008년 영국에서 모국인 일본으로 돌아와 디자인 연구원으로서 그의 지식과 노하우를 건축, 서비스, 제품, 패션 디자인등 다양한 분야에서 사용하고 교육하기 시작했다.

Daijiro의 리서치 프로젝트는 질적 디자인과정의 엄격한 검토를 통한 사회적 포함을 목표로 한다. 한편 디자인 연구원, Kyoto University of Art and Design의 Critical Design Lab의 디렉터, 패션 비평자인 Fashionista의 편집자, FabLab Japan의 멤버 그리고 디자인 심포지엄 DESIGNEAST의 위원회 멤버등 여러 직책을 맡고 있다.

Daijiro의 최근 디자인 리서치 프로젝트는 다음을 포함 한다: 최근 패션 연구의 증가로 2012년에 발행될 패션 비평지인 FASHIONISTA, 그리고 Papanek's Design for the Real World의 맥락에서 Morrison and Fukasawa의 SuperNormal 개념을 비판적으로 재고하려는 프로젝트인 Mundane World.

DESIGNEAST - Revisiting the Fruitful Relationship between the Virtual and Real Community

DESIGNEAST-가상 커뮤니티와 실제 커뮤니티의 효과적 관계 재고

Key Words: Case study, Strategy, Symposium

ABSTRACT

The proposed paper is on DESIGNEAST, an independently run design symposium in Oaska. By intertwining the real and virtual community through such keywords as empathic communications / micro-payment / DIWO, this paper aims to introduce a case study on how bottom-up strategies can make positive impacts on nurturing the creative force.

Osaka, the 2nd biggest city in Japan, is suffering from the lack of creative force; without a sound place to promote design, young designers are forced to move out to Tokyo. While the centralisation of human resource is still evident in the rest of regions, there are other resources available to create social innovation. Thus DESIGNEAST was conceived by 5 young designers including the author in 2009. Aiming at designing a place to promote social innovation through design in the city of Osaka, DESIGNEAST first launched 3 day design symposium in September 2009 and subsequently, DESIGNEAST01 with the theme SOCIAL SUSTAINABILITY in October 2010. DESIGNEAST01 introduced 3-day long workshop: visitors could purchase paper plans and materials to construct it at the site with the help of the designers. 50% of the revenue made were for the designers to acknowledge their open source design. The workshop was partially inspired by Enzo Mari's AUTOPROGETTAZIONE? and revisited his work in the context of open source and DIWO design. Also introducing Fablab Japan and Architecture for Humanity for the first time in Osaka, this paper on DESIGNEAST01 explores how the virtual/real network and digital/manual design are considered.

초록

제시된 논문은 오사카에서 독자적으로 운영되는 디자인 심포지엄인 DESIGNEAST에 관한 것이다. 본 논문은 공감 커뮤니케이션 / 소액 지불 / DIWO 같은 키워드들로 통해 실제와 가상의 커뮤니티를 결합, bottom-up(상향식) 전략이 창의적 집단을 기르는데 어떤 긍정적 영향을 미치는지에 대한 케이스 스터디를 목표로 한다.

일본 제 2의 도시인 오사카는 창의적 집단의 부족을 겪고 있다; 디자인을 촉진할 확고한 장소가 없어서 젊은 디자이너들이 동경으로 이동할 수밖에 없다. 인적 자원의 중앙 집중화가 다른 지역에서도 뚜렷한 한편, 사회적 혁신을 창조하는데 이용 가능한 다른 자원들이 있다. 그러므로 2009년 저자를 포함한 다섯 명의 젊은 디자이너들에 의해서 DESIGNEAST가 착상되었다. 오사카에서 디자인을 통한 사회 혁신 촉진을 위한 장소를 디자인할 목적으로 DESIGNEAST는 먼저 3일간의 디자인 심포지엄을 2009년 9월에, 그 후 2010 10월 사회적 지속가능성(SOCIAL SUSTAINABILITY)이라는 주제로 DESIGNEAST01를 개최했다.

DESIGNEAST01은 삼일간의 긴 워크샵을 소개했다: 방문객들은 계획서와 재료를 구입하여 현장에서 디자이너들의 도움으로 그것을 조립할 수 있었다. 수입의 50%는 디자이너들이 그들의 오픈 소스 디자인을 승인하게 하였다. 그 워크샵은 Enzo Mari의 AUTOPROGETTAZIONE?의 부분적 영감을 받은 것으로, 오픈 소스와 DIWO 디자인의 맥락에서 그의 작품을 재고하는 것이었다. 또한 DESIGNEAST01에 대한 이 논문은 오사카에서 처음으로 Fablab Japan과 Architecture for Humanity를 소개하면서, 가상과 실제 네트워크 그리고 디지털과 매뉴얼 디자인이 어떻게 고려되는지를 탐구한다.



Kin Wai Michael SIU

Professor of the Hong Kong Polytechnic University, Lab
Leader of Public Design Lab, China

킨 웨이 마이클 시우

홍콩 폴리테크닉 대학교 교수, 퍼블릭 디자인 랩 리더, 중국

Kin Wai Michael Siu is Professor at the School of Design of The Hong Kong Polytechnic University. He is Leader of Public Design Lab. He obtained his PhD degrees in design (public design) and design education (needs identification). He is Fellow of international design and engineering institutions and societies, including Design Research Society (FDRS), The Institution of Engineering and Technology (FIET). He was Fulbright Scholar at the MIT, ASIA Fellow of the National University of Singapore, and Visiting Scholar of the UC Berkeley and University of Cambridge. His research and design interests are in public design and user-reception. One of his recent projects is funded by the Hong Kong Research Grants Council to study how public design can fit for the contemporary lifestyles in Asian cities. He has published more than 50 research monographs and 150 refereed journal papers. He has won numerous design and invention awards, including D&AD, RedDot Design Award, and Industrial Design Prize at Geneva International Exhibition of Inventions. He has owned more than 50 US and Asian invention and design patents.

Kin Wai Michael Siu는 The Hong Kong Polytechnic Univesity School of Design 교수이다. 그는 Public Design Lab의 리더이다. 그는 디자인(public design)과 디자인교육(확인 필요)에서 박사학위를 받았다. 그는 Design Research Society(FDRS)와 The Institution of Engineering and Technology(FIET)를 포함한 국제 디자인 엔지니어링 기관과 사회의 회원이다. 그는 MIT의 Fulbright 장학생이었으며 National University of Singapore의 ASIA 회원이었으며 UC Berkeley와 University of Cambridge의 visiting scholar였다. 그의 연구와 디자인 관심분야는 public design과 user-reception. 최근 프로젝트중 하나는 Hong Kong Research Grant Council로부터 연구 자금을 지원 받아 public design이 아시아 도시들의 현대적 라이프스타일에 어떻게 맞출 것인가를 연구했다. 그는 50개가 넘는 연구 논문을 발표했고 150개의 refereed journal 논문을 발표했다. 그는 D&AD, RedDot Design Award, 그리고 Geneva International Exhibition of Inventions에서의 Industrial Design상등 수많은 디자인상과 발명상을 수상하였다. 그는 50개가 넘는 미국과 아시아의 발명과 디자인 특허를 보유하고 있다.



Ka Gee Catherine HU

Associate Professor of the Hong Kong Polytechnic University,
Lab Leader of Interaction Design Lab, China

카 기 캐서린 휴

홍콩 폴리테크닉 대학교 조교수, 인터랙션 디자인 랩 리더, 중국

Ka Gee Catherine Hu is Associate Professor at the School of Design of The Hong Kong Polytechnic University. She is Leader of Interaction Design Lab. She has a Master's degree in Computer Graphics from Rochester Institute of Technology and her early interactive media works had won awards both internationally and locally. Her area of expertise is in interaction design and she helped to design curriculum and set up the very first undergraduate programme in the discipline of Interactive Systems Design at the School. Her current research focuses on design and technology, covering topics in generative design, tangible interfaces, interactive environments, and interaction design methodology. Her research projects have received patents in US and major awards in international invention expositions. She is interested in how technological advancements will impact products, people, and experiences. Latest interests is in using design to facilitate social innovation, in designing services and platforms that will help bring about improvements in social contexts and people's lives.

Ka Gee Catherine Hu는 The Hong Kong Polytechnic University School of Design의 조교수이다. 그녀는 Interaction Design Lab의 leader이다. Rochester Institute of Technology에서 Computer Graphics 석사학위를 받았으며 초기의 인터랙티브 미디어 작품들이 국제적으로 지역적으로 상을 수상했다. 그녀의 전문 분야는 인터랙션 디자인이며, 동대학의 Interactive Systems Design 학과에 최초의 학부 프로그램을 설치하고 커리큘럼을 디자인하는데 도움을 주었다. 현재의 연구는 디자인과 테크놀로지에 중점을 두고 있으며 generative design, tangible interface, 인터랙티브 환경 그리고 인터랙션 디자인 방법론등의 주제를 다루고 있다. 그녀의 연구 프로젝트는 미국에서 특허를 받았으며 국제적인 발명 박람회에서 주요 상들을 수상했다. 그녀는 기술의 진보가 제품, 인간, 경험에 미치는 영향에 관심이 있다. 최근의 관심은 디자인을 사용한 사회 혁신 촉구, 사회적 맥락과 인간의 삶에 향상을 가져다줄 서비스와 플랫폼의 디자인이다.

i-Give: Smart Public Design for Promoting Charity for New Asian Lifestyle

i-Give: 뉴 아시안 라이프스타일에서 자선활동을 촉구하는
스마트 퍼블릭 디자인

Key Words:

i-Give, Public Design, Interaction Design, Donation, Asia Lifestyle

ABSTRACT

Good design is important in promoting and serving the needs of the deprived. Due to the popularity of digital payment systems, charity promotion in the public environment, such as paper flag and flower selling on the street, has become more difficult. The design laboratories of The Hong Kong Polytechnic University have developed i-Give®, the first highly interactive donation system, based on an in-depth study of changing lifestyles and user behaviour. This provides a user-friendly, multimedia interface for promoting, motivating and helping people to make donations at any particular time. i-Give is a smart, networked, electronic, donation system which fits new urban lifestyles. It allows people to make their preferred donation with electronic money cards and rewards donors with digital souvenirs, such as animations. The centralized system also increases public confidence in the legitimacy of the donation requests, and the multimedia interface provides a muchneeded outreach channel for charity organizations to promote their events to the general public. Its hardware can be connected to a street furniture system to provide flexible and scalable resting modules to suit the new and ever-changing aspects of urban life. Its inclusive and universal design features also cater to the special needs of people with physical, visual and hearing disabilities. This paper reviews the need for a smart donation system in the public environment and discusses how the design of i-Give can answer new and changing urban demands.

초록

굿 디자인은 불우한 이웃들의 필요를 알리고 돕는데 중요하다. 디지털 지불 시스템의 대중화로 인해 거리에서 플래그(일종의 스티커)나 꽃을 판매하는 공공 환경에서의 자선 촉구 활동이 어려워졌다. The Hong Kong Polytechnic University의 디자인 연구소는 라이프스타일과 유저 행동의 철저한 연구를 기초로 i-Give, 즉 최초의 인터랙티브 기부 시스템을 개발했다. 이것은 시간에 관계없이 사람들의 기부를 촉구하고 돕는 사용하기 편한 멀티미디어 인터페이스를 제공한다. i-Give는 스마트 네트워크 전자 기부 시스템으로 new urban lifestyle에 적합하다. 이것은 이머니 카드로 원하는 기부를 가능하게 하며 기부자에게 애니메이션 같은 디지털 기념품을 답례품으로 준다. 또한 이 중앙집중식 시스템은 기부 요청의 적법성에 대한 대중의 신뢰를 증가시킨다. 그리고 멀티미디어 인터페이스는 자선 단체들이 자선행사를 대중에게 알리는데 절실히 필요한 도달 수단을 제공한다. 하드웨어는 street furniture system에 연결하여 유동적이고 조절 가능한 휴식 모듈을 제공, 새롭게 변화하는 urban life에 적합하다. 또한 포괄적이고 보편적인 디자인 특징들이 신체적, 청각적, 시각적 장애를 가진 사람들의 필요를 충족시킨다. 이 논문은 공공 환경에서의 스마트 기부 시스템의 필요를 검토하고, i-Give 디자인이 새롭게 변화하는 도시의 요구에 어떻게 부응하는가를 토의한다.

Back Issues



Asia Design Journal 2004

Convergence

- 1 Culture, Globalization and New Design Opportunities
Uday A. ATHAVANKAR
- 2 The Design Value of Localization and Globalization
CAI Jun
- 3 Transustainability: Approaching Sustainable Design with Eastern Thinking
Benny Ding LEONG
- 4 Happiness: A new Indicator for Asian Design
Masahiko NAGAHAMA
- 5 J-Factor and Lexus Design
Hideichi MISONO & Simon David HUMPHRIES
- 6 The Power of Balanace: Design that Conveys the Philosophy and Culture of Samsung
CHUNG Kook-hyun
- 7 The Far-East and the Globalization Game of Beauty
Francesco MORACE



Asia Design Journal 2005

Identity

- 1 The Problem of Identity: Constructing and Reading Identities
Sharon Helmer POGGENPOHL & HAHN Young-ae
- 2 What is 'Identity'?
PARK Ah-chung
- 3 Identity from a Confucian Perspective
PARK Yeong-mog
- 4 Naga-Ancient Thoughts for Modern Practice
William HARALD-WONG
- 5 Creating Brand
Naoto FUKASAWA
- 6 Identity in Space and Time
Mikon van GASTEL
- 7 Dressing the shadows of Achitecture
Usman HAQUE
- 8 Asian Spirits and Asian Design
Kenji EKUAN



Asia Design Journal 2007

New Mobility

- 1 A Study on Multiple Mobility
Sin-dong KIM
- 2 The Origins of a Mobile System - We Can Never Stop Moving
Sang-Kyu KIM
- 3 Challenges to redesign sustainable urban transit
Federico CASALEGNO
- 4 Design and Mobility - the Designer and the Mobile World
Anna VALTONEN



Asia Design Journal 2009

Creative Convergence

- 1 Convergence of Design Education: Evolution of Finnish Innovation Policies
Yrjö SOTAMAA
- 2 Seokguram Grotto: Convergence of Works by Various Cultures
CHOI, Gyeong-won
- 3 Convergence of the Intriguing Typography Craft & Design
Eric CHAN
- 4 A Creative Convergence of Modernity, Globalization and Tradition
Alpay ER
- 5 The Theory of the Social Object
Soumitri VARADARAJAN
- 6 Transditional Architourist: Creative Transition of Tradition from the Architect-Tourist
Simone CARENA
- 7 Towards She Ji: An Approach for Sustainability
LOU Yongqi, Clarisa DIAZ
- 8 Future Design Trends: Creative Convergence 2020
PARK, Youngsook



Asia Design Journal 2010

Social Innovation

- 1 Design Research and Co-creation for Socioeconomic Innovation
Gianfranco ZACCAI
- 2 From Social Innovations to Collaborative Services
Francois JEGOU
- 3 Education as a Means of Social Innovation
Shashank MEHTA
- 4 Design for Social Innovation and Sustainability
Ezio MANZINI, Joon Sang BAEK, Fang ZHONG
- 5 Sustainable Development for the City
Ki-Ho KIM, Bae KIM
- 6 Environment-Friendly Innovation: R&D Story of Avante LPi Hybrid
Woong-Chul YANG
- 7 Designing for Billions of People
Raphael GRIGNANI
- 8 Strategies for Designing our Green Built Environment
Ken YEANG

KDRI 한국디자인산업연구센터
Korean Design Research Institute



글로벌 통합 디자인
교육 사업단
INTER-UNIFIED DESIGN
EDUCATIONAL ASSOCIATES



9 771738 383802
ISSN 1738-3838