

CES 중심의 IT 기반 주변제품 디자인 경향

I. 서론 및 CES 개요

1. Design Grouping

II. UX, 사용자 경험을 디자인하다

- UX Design Map

1. Design to Care
2. Enjoyable Kit

III. UI, 사용자 인터페이스의 진화

- UI Design Map

1. User Interface

IV. 컬러와 소재 트렌드

- Color & Material Design Map

1. Multi Colored Units
2. Materials by Tech

V. 실용성을 강조한 형태미

- Finishing Design Map

1. Modernized Shape
2. Practicality
3. Wearable Smart Items

VI. 결론 및 전망

I. 서론 및 CES 개요

CES(Consumer Electronic Show)는 해마다 1월에 개최되는 세계 최대의 전자제품 박람회이다. 1967년 시작되었으며, 매년 미국 라스베이거스에서 열린다. CES는 전자제품 회사들이 출시할 예정인 신제품을 선보이는 장으로, 전세계 가전 업계의 동향과 주변 제품의 변화를 알 수 있다. 다양한 혁신적 제품이 선보이고, 수많은 기자들에 의해 평가되기 때문에 기업 간의 보이지 않는 경쟁이 치열하다.



최근 몇 년 동안 스마트폰과 태블릿이 사람들의 라이프스타일에 점점 큰 비중을 차지하고 있는데, 이번 2013 CES에서도 그러한 현상이 두드러졌다. 그 중에서도 다양한 혁신적 기기의 사용성을 보완해주고 융합되는 IT기반 주변제품들이 두각되었다. 더불어, 지난 2012년에 가장 큰 화두로 떠올랐던 3D 프린팅과 올인원 PC가 많이 소개되었으며, 자동차와 같은 의외의 카테고리가 부각되었다. 어린이들의 교육 변화를 의식한 키즈 태블릿(Kids Tablets)도 눈에 띄었으며, 다채로운 색깔로 캐릭터를 살린 모바일 주변제품들이 많이 출시되었다.자 한다.

IT 기반 주변제품의 확산

스마트폰과 태블릿 사용이 늘어남에 따라 이들을 중심으로 한 주변제품들에 대한 관심 또한 높다. 마우스, 키보드, 스피커 등을 비롯해 생각하지 못했던 제품들이 스마트폰과 연결되어 다양한 방향으로 응용되고 있다. 와이파이(Wi-fi)와 블루투스(Bluetooth) 등 무선으로 연결되는 장점을 이용해 분야를 막론하고 많은 제품들이 만들어지고 있으며, 이것은 모바일 기기와 연동되어 다양한 사용성을 제공한다. 이러한 연결성이 주는 제품의 확장성은 전자기기 제어와 실내환경 제어 등의 새로운 경험으로 이어진다. 또한, 다채로운 소재를 사용해 케이스나 거치대를 제작하여 좀 더 실용적이고, 효율적으로 사용할 수 있는 디자인을 선보였다.

이번 리포트에서는, 2013년도 CES 행사에 선보인 IT기반 주변제품들을 스마트폰과 연동되면서 생기는 다양한 사용자 경험을 바탕으로 한 UX디자인, 더욱 직관적이고 쉬워진 UI디자인, CMF(컬러와 소재, 그리고 첨단 기술을 도입해서 고급스러운 피니싱을 선보인 제품의 형태) 등으로 구분하고, 그에 해당하는 사례와 트렌드 맵을 소개하고자 한다.

1. Design Grouping

UX DESIGN

이미 라이프스타일에 밀접하게 관여되어 있는 모바일 기기는 사용자와 모바일 기기간의 상호작용을 통해 다양한 경험을 제공한다. 이때, 사용자가 제품과의 관계를 통해 제품이 가지는 유희성과 즐거움, 재미, 그리고 감성적 접근 등을 하는 것을 사용자 경험(User Experience)이라고 한다. 사용자 중심 디자인은 좀 더 나은 사용자 경험을 제공하는 데 그 목적이 있다. 때문에 제품이나 서비스에 대한 만족도를 이야기할 때 사용자 경험에 대한 주제는 중요한 화두가 되며, 이러한 중요성은 모바일 기기의 보급으로 더욱 증가하고 있다.

UI DESIGN

UI(User Interface) 디자인이란 사용자를 위한 인터페이스 디자인으로, 상호작용이 일어나는 사용자와 제품 사이의 접면, 즉 인터페이스를 디자인하는 작업을 말한다. 효과적인 인터페이스의 구현은 사용자의 접근성을 얼마나 향상시키느냐의 문제로 귀결되는데, 원하는 것을 얼마나 신속하고, 정확하게 제공할 수 있느냐가 중요하다. 때문에 UI 디자인은 항상 명확한 시각적 구조와 사용 편의성, 일관성, 결합성, 심미적 요소를 염두 해 두어야 한다. 최근 스마트 기기의 보급으로 여러 가지 디지털 제품들의 인터페이스를 하나로 통합하여 제공하는 사례가 늘고 있다.

COLOR & MATERIAL

컬러는 사람의 시각에 가장 먼저 반응하는 요소이며, 디자인 분야에 있어서는 형태나 겉으로 보이는 디자인만큼이나 매우 중요한 요소이다. 또한, 소재는 컬러와 뉘 수 없는 연결성을 가지고, 제품을 다룰 때 손으로 만져질 수 있는 터치감, 그립감 등을 최대로 끌어올려주는 다리 역할을 한다. 이렇듯 컬러와 소재, 이미지가 가지는 의사전달도구로서의 중요성은 점점 커지고 있으며, 이는 곧 다양한 제조 과정과 표현법으로 확장되고 있다. IT기반 주변제품의 경우 대부분 무채색인 스마트 기기를 더욱 돋보이게 하는 색상과 소재가 매우 중요한 요소 중 하나이다.

FINISHING(SHAPE)

형태의 의미는 크게 세 가지로 분류될 수 있다. 첫째 사물의 생김새나 모양, 둘째 어떠한 구조나 전체를 이루고 있는 구성체가 일정하게 갖추고 있는 모양, 셋째, 부분이 모여서 전체형태를 구성하는 것이 아닌, 완전한 구조와 그 구조의 전체성이 어우러진 통합체의 형상과 상태를 말한다. 형태는 물리적인 외형으로서, 디자인에 있어서는 사물의 차이를 구별하고, 정체성을 부여하는 중요한 요소이다. IT기반 주변제품의 경우, 기존 형태에서 크게 벗어나지 않은 상태에서 정교한 기술을 가미한 터치로 차별화된 디자인을 선보이고 있다.

II. UX, 사용자 경험을 디자인하다

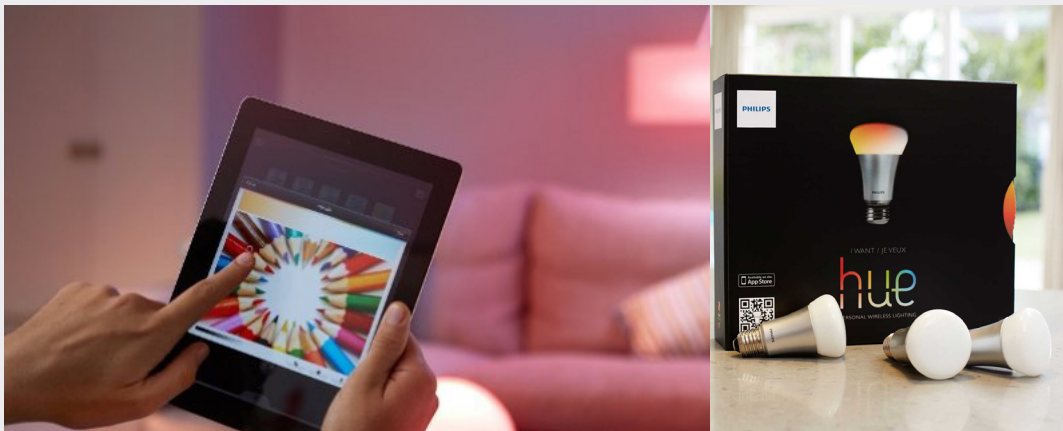
스마트 기기와의 무선 연결을 통한 각종 주변제품들이 등장하면서 사용자에게 다양한 경험과 확장성을 제공하는 사례가 줄을 잇고 있다. 사용자와의 상호 작용을 염두에 둔 디자인과 상황에 따라 유동성 있게 응용할 수 있는 여지를 제공하는 주변제품은 한계가 없는 사용 반경으로 디자인의 내적 가치를 드러낸다. 좋은 디자인이 가져야 하는 '지속 가능성'의 요소가 모바일 기기와 주변 제품과의 연결성으로 더욱 크고 방대하게 나타나는 것이다.

IT 기기와 제품간의 연결성

- 물리적인 오브젝트를 제어하는 경험을 제공한다.
- 행동 반경을 줄이고, 효율적인 라이프스타일을 제공한다.
- 눈에 보이지 않는 요소들을 모니터를 통해 데이터화한다.
- 모니터로만 보던 일차원적 요소들을 시각적으로 바꾼다.

사진의 색을 LED 조명으로 재현하다

CES 2013에서 공개된 필립스의 휴(meethue.com/en-US)는 애플 스토어와 독점 계약을 맺고 조명 색을 조절할 수 있는 앱과 LED 전구를 포함하는 패키지를 제공한다. 사용자는 애플 기기를 이용해 전구의 전원을 켜고, 색깔을 조절할 수 있다. 기존의 앱과 연동되는 조명 제품과 비교했을 때 특이한 점은, 사용자가 선택한 사진 이미지의 색감을 조명 색으로 바꿀 수 있다는 것이다. 마치 포토샵 툴에서 색상을 선택하는 것처럼 원하는 사진을 앱으로 불러서 적용시킨다. 또한, 앱에 있는 음악을 틀면 음악의 비트에 맞춰 조명이 깜박거리기도 한다. 휴는 사용자가 경험할 수 있는 색다른 인터페이스를 적용함으로써 사용자 경험을 확장시켰다. 이러한 제품과 앱의 결합은 사용자가 상황을 통제할 수 있는 여러 가지 가능성을 보여 준다.



-HUE, Philips

UX DESIGN MAP

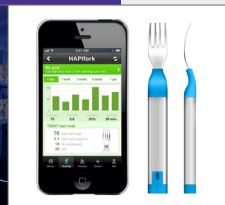
MODERNIZED SHAPE

Health Unit



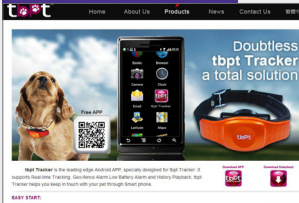
- iMusic BodyRhythm, Uwe Diegel
- Flex, Fitbit
- Iriver On, Iriver
- Ghost, Imperial College London

Great Balance of Food



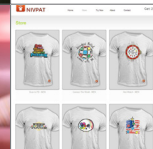
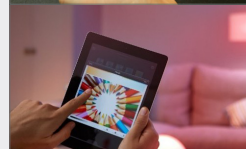
- Fresh Connect, Whirlpool
- HapiFork, HapiLabs

Measuring Pets



- tbpt Tracker, Tracker
- Flower Power, Parrot

MODERNIZED SHAPE



- Sphero, Orbotix
- RC Helicopter, Griffin
- Hue, Philips
- Nivpat, Nivpat

1. UX Design Map

건강한 라이프스타일의 추구

무선 연결을 통한 스마트 기기와의 호환은 단연 헬스케어 및 의료기기 분야에서 두드러지게 나타난다. 눈에 보이지 않는 신체 리듬과 위생, 환경 등을 스마트 기기를 통해서 측정할 수 있어 바쁜 현대인들에게는 매력적인 도구로 다가온다. 운동량이나 칼로리, 건강 등을 측정하는 것을 넘어서 음식의 신선도, 이동 거리까지도 모두 스마트하게 읽어 낸다.

헬스 케어 시스템을 제공하는 라이프 센서

2013 CES의 수상작인 핏빗(fitbit.com)은 조본 업(Jaqbone Up)이나 나이키의 퓨어밴드(Fuelband)와 비슷한 개념의 헬스 트래커이다. 손목을 부드럽게 감싸는 고무 재질로 만들어졌으며, 민트와 레드, 블랙 등의 총 다섯 가지 색상이 있다. 밴드 안에 있는 트래커는 분리되어 다른 색상의 밴드에 끼워 넣을 수 있으며, 운동 목표량에 거의 도달할 때쯤에는 팔찌에 장착된 LED 빛으로 알려준다. 앱과 연동되어 수면 운동량 등을 측정하며, 이를 친구들과 공유할 수도 있다. 사용자의 라이프스타일과 건강을 체크하면서 다양한 케어 시스템을 제공하는 핏빗은 모던한 색상과 형태로 높은 성능과 훌륭한 디자인을 모두 갖추고 있다.



-FLEX, Fitbit

식물의 햇빛, 습도, 온도를 측정하는 센서

2013 CES의 수상작으로 선정된 플라워 파워(parrot.com/flower-power)는 식물의 상태를 센서로 측정, 스마트폰에 데이터를 제공하는 제품이다. 식물에 플라워 파워를 꽂으면 센서가 작동하여 식물의 상태를 실시간으로 보고한다. 소총 모양을 한 독특한 외형은 에메랄드와 브라운 색상으로 나뉜다. 식물의 세밀한 부분까지도 측정하여 알려주기 때문에 사용자는 식물의 관리가 보다 효과적이다.



-FLOWER POWER, Parrot

음악을 들으면서 운동량을 체크할 수 있는 이어폰

미국의 과학 전문지, 포퓰러 사이언스(Popular Science)로부터 'The Best Of CES 2013' 상을 수상한, '아리버 온'은 음악을 들으면서 개인별로 운동 가이드도 받고, 내부 센서를 통해 운동량과 칼로리 소모량 등을 측정하여 정보를 제공하는 스마트 제품이다. GPS를 장착해서 사용자가 이동한 경로를 확인할 수 있다. 겉보기에는 이어폰으로 보이는 디자인이지만 음악과 같은 엔터테인먼트 기능은 물론이고, 다양한 센서와 스마트폰과의 연동으로 많은 정보를 전송하는 기능으로 사용자에게 더 나은 라이프스타일을 지원한다.



-RIVER ON, Iriver

집 안까지 옮겨오는 식품의 신선도



-Fresh Connect, Whirlpool

가전 전문 기업, 월풀(whirlpool.com)은 2013 CES에서 식품의 신선도 유지를 위한 디자인 프로젝트를 선보였다. 월풀의 프레시 커넥트는 스마트 기기를 통해 바로 식품을 주문하는 시스템과 이들의 신선도를 계속 유지할 수 있는 냉장고 역할을 하는 키트이다. 사용자가 주문한 식품은 상하지 않도록 하기 위해, 신선도를 유지하는 선반과 봉투에 담아 배달한다. 스마트 기기를 이용해서 주문과 보관을 동시에 할 수 있다.

천천히 먹게 하는 스마트 포크

2013 CES에서 공개된 해피포크(hapilabs.com)는 식습관을 조절해주는 스마트 포크이다. 포크 안에 내장된 센서는 사용자가 접시에서 입으로 이동하는 횟수를 측정하고, 횟수가 너무 많거나 빠를 경우 이를 제재하는 경고 진동을 올려준다. 또한, 스마트폰과 연동하여 나의 식습관을 데이터로 측정할 수도 있다. 사용자는 해피포크를 사용함으로써 건강을 유지하고 다이어트 효과를 누린다. 건강과 밀접하게 관련이 있는 식습관을 IT기반 주변제품과의 연동으로 개선시킨다.



-HAPIFORK, HapiLabs

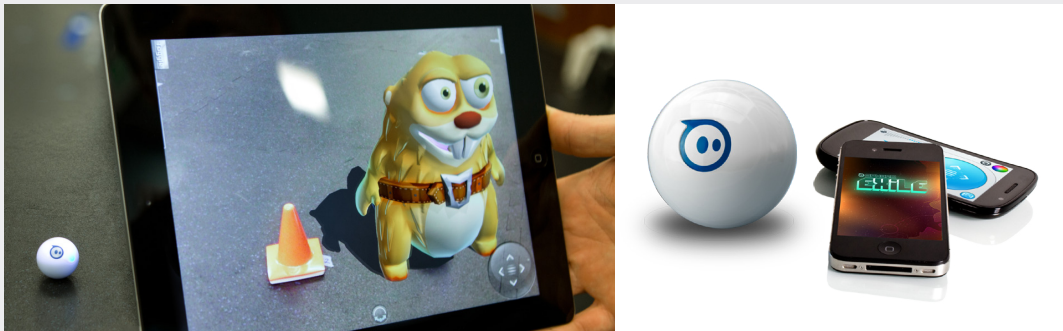
2. Enjoyable Kit

다양한 재미의 추구

화면을 통해서만 즐기던 게임이나 소셜 네트워크가 물리적인 오브젝트와 만나면서 좀 더 직접적이고, 입체적으로 사용자들에게 다가간다. 이러한 경험은 현실과 가상의 구분을 불분명하게 하며 색다른 즐거움을 준다.

스마트폰으로 컨트롤하는 장난감 공

스페로(gosphero.com)는 스마트폰을 이용해서 조작하는 장난감이다. LED 빛이 내장되어 있는 흰색의 공을 앱과 블루투스를 통해 무선으로 제어한다. 화면의 공은 캐릭터화되어 나타나며, 이는 마치 살아있는 캐릭터가 사용자 앞에서 움직이는 듯한 착각을 준다. 또한 공 안에 들어 있는 LED의 색깔을 바꿀 수도 있으며, 경주 게임이나 골프 게임 등 다양한 게임에서도 구현이 가능하다. 물리적인 존재를 화면을 통해 생생한 생명체로 바꿔 재현하는 색다른 즐거움이 있다.



-Sphero, Orbotix

스마트폰으로 컨트롤하는 장난감 공



-Nivpat, Nivpat T-shirts

스마트폰으로 찍으면 개인의 소셜 페이지 정보를 알려주는 니브팻 티셔츠(nivpat.com)가 2013 CES에서 소개됐다. 다양한 디자인의 그래픽이 그려진 티셔츠에는 각각 다른 코드가 있으며 사용자는 이것과 소셜 정보를 앱에 입력한다. 이후에 다른 사람이 내 티셔츠를 찍으면 나의 소셜 정보를 볼 수 있다. 미적 요소를 가미한 그래픽 디자인과 소셜 페이지 공유라는 흥미 있는 소재로, 즐거운 연결성을 유도한다.

III. UI, 사용자 인터페이스의 진화

쉬움을 추구하면서 생활의 편의를 제공하고, 취미 생활을 즐길 수 있는 사용자용 그래픽 인터페이스가 증가한다

좀 더 쉽고, 효과적으로 스마트 기기를 활용하기 위한 실용적인 인터페이스가 등장한다. 물리적인 오브젝트와 함께 결합하여 재미있는 형태의 제품이 탄생하기도 하고, 획기적인 디자인을 적용시켜 기존의 시스템과 전혀 다른 인터페이스로 사용자 경험을 확장시키기도 한다. 또한 기존 제품을 응용하여 스마트 기기의 정보를 동시에 공유할 수 있는 제품도 등장한다.

UI DESIGN MAP

MUSICAL INSTRUMENT



-StudioConnect, Griffin
-gTar, Incident

EASIER KEYBOARD



-Magic Cube, Celluon
-Qwerty Keyboard, In10did

CHANGEABLE WATCH DISPLAY



-i'm Watch, I'm Smart
-Pebble Watch, Pebble

다양한 인터페이스를 구현한 스마트 손목 시계

아임 와치(imsmart.com)는 다양한 기능이 구현되는 스마트폰 디자인이다. 모바일 기기와 블루투스로 연동하여 마치 스크린처럼 전화, 문자, 이메일, 그리고 기타 앱까지 실행시켜준다. 기존의 손목 시계에 멀티 기능을 추가한 것으로, 터치로 작동시킬 수 있으며, 사용자가 원하는 대로 디스플레이를 변경할 수 있다. 휴대하기 가볍고, 사용법이 쉬우며, 간단한 동작만으로도 편안하게 모바일 기기를 컨트롤할 수 있도록 하는 효과적인 인터페이스를 구현한다.



-i'm Watch, I'm Smart

휴대성이 높은 빔 프로젝터 키보드



-Magic Cube, Celluon

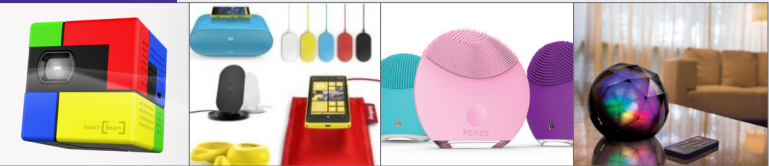
매직 큐브(celluon.com)는 바닥에 빛으로 키보드를 비춰주는 작은 크기의 빔 프로젝터이다. 평평한 표면이면 어디든지 매직 큐브를 놓고 키보드를 재현할 수 있다. 블루투스로 스마트 기기와 연동되며, 빨간 빛으로 키보드 패드와 멀티 터치 마우스를 재현해준다. 가운데 장착된 센서는 손가락의 움직임을 읽는다. 빔 프로젝터를 이용하여 어떤 공간에서도 키보드를 편리하게 사용할 수 있다.

IV. 컬러와 소재 트렌드

UX DESIGN MAP

MULTI COLORED UNITS

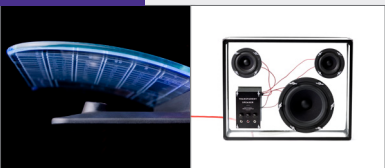
Vivid Color Play



- pico projector, Innoio
- Wireless Charging, Nokia
- LUNA mini, Foreo
- Black Diamond III, Acase
- CrayolaClickers, Griffin

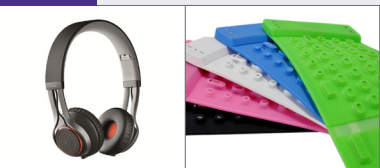
MATERIALS BY TECH

Transparent



- Luminae keyboard, TransluSense
- Transparent Speaker, People People

Silicone



- Revo, Jabra
- myType Keyboard, myType Keyboard

Water Proof

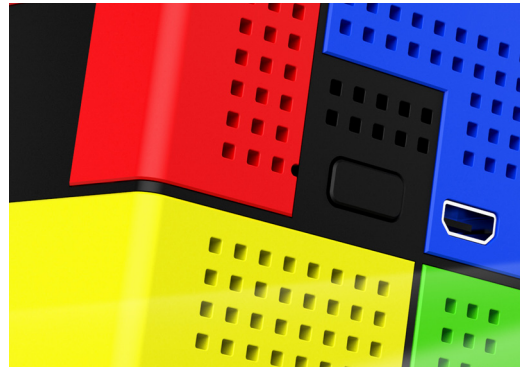


- Water Proof

1. Multi Colored Units

다채로운 비비드 컬러의 향연

스마트 기기와 결합되는 비비드 색상의 IT기반 주변제품은 개인의 개성을 표현하는 좋은 도구가 된다. 이번 CES 행사에서는 이러한 유채색 위주의 제품들이 부각을 나타냈다. 원색 색상들이 다양한 배색을 이루었으며, 빛에 있어서도 색을 혼합하여 화려함을 강조했다. 블랙, 화이트, 그레이 등 무채색의 스마트 기기는 이러한 밝은 분위기의 주변제품과 함께 쓰이면서 사용자에게 다양한 컬러 베리에이션을 제공한다.



컬러 패턴을 바꿀 수 있는 휴대폰 케이스

이번 행사에서 다양한 디자인의 제품을 선보인 그리핀 테크놀로지(griffintechology.com)의 휴대폰 케이스이다. 모듈 형식으로 조립해서 끼워 맞출 수 있는데, 다양한 비비드 컬러의 프레임들이 모여서 색색의 스트라이프를 형성한다. 사용자는 취향에 따라 모듈을 바꿔 조립하면서 패턴을 변경할 수 있다.



-CrayolaClickers, Griffin

2. Materials by Tech

과학 기술로 진화하는 소재

과학 기술의 발전은 IT기반 주변제품을 디자인하는데 있어 다양한 방면으로 사용자에게 편의성을 제공한다. 특히, 외형적인 미가 아닌 실용성에 충실하는 제품이 주를 이루고 있다. 유리를 사용한 키보드나 실리콘으로 만들어 유동적인 형태변형이 가능한 헤드폰, 나노 기술을 사용해서 방수기능을 가진 케이스 등 소재 기술을 새롭게 도입하여 사용자가 좀 더 편리하게 기기를 사용할 수 있도록 한다. 전반적으로 소재 자체는 획기적이지만 기존 형태나 틀에서 크게 벗어나지 않는 것을 확인할 수 있다.



유리로 만들어진 터치패드와 키보드

트렌스루센스(translusense.com)가 선보인 투명한 키보드와 터치패드이다. 투명한 유리로 만들어진 이 키보드는 유리 안에 적외선 빛을 담고 있어 손가락으로 터치할 때마다 그 모션을 읽고 컴퓨터로 전송한다. 내장된 LED 빛은 다양한 색깔로 변환되어 사용자가 원하는 대로 선택할 수 있다. 센서를 탑재한 유리를 사용해서 만든 투명한 키보드는 관리하기에도 용이하며, 디스플레이로도 효과적이다. 획기적인 소재를 사용해 형태만으로도 독창적인 디자인을 자랑한다.

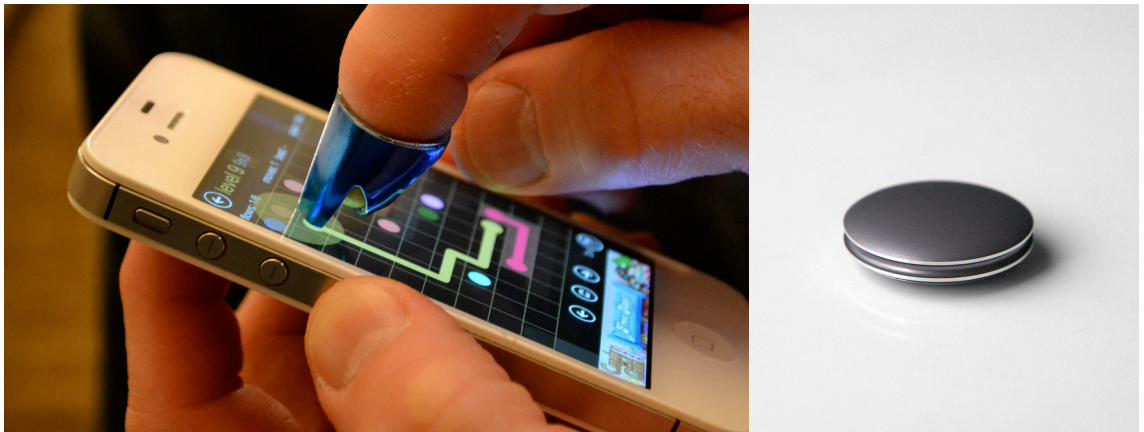


-Luminae keyboard, TransluSense

V. 실용성을 강조한 형태미

모던화된 구조와 친근한 형태감

2013 CES에서 공개된 IT기반 주변제품들은 크게 모던하고 미니멀한 형태나, 사용성을 기반으로 형태가 결정되는 제품들로 구분된다. 조금 더 편안하게 휴대하기 위해 직물을 사용해서 유기적인 변화를 주거나, 한 제품 안에 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 제품들은 오로지 사용자를 위한 편의를 기반으로 그 형태가 결정된 사례들이다. 반면에 알루미늄이나 스테인리스 스틸 소재를 사용해서 만든 제품들은 세련되면서도 절제된 외형을 드러낸다.

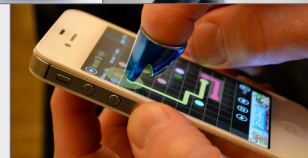


FINISHING DESIGN MAP

WEARABLE SMART ITEMS



- Woogie, Griffin
- SleepPhones, SleepPhones
- AMPT, Nexiom
- Zipp Portable AirPlay Speaker, Libratone
- Tech Tips, Tech Tips



MODERNIZED SHAPE

More Skinny



- Filo, In2uit
- Bar Speaker, Exelway
- CST-01, Central Standard Timing

3D Pattern



- Slingbox 350, Slingbox

Mere Futuristic



- Zikmu Solo, Philippe Starck
- Misfit Shine, Misfit Wearables
- Steelie Pedestal Kit, Nite Ize
- Kubi, Revolve Robotics
- Sound Cylinder, Definitive Technology

PRACTICALITY

Multi Function



- Keyboard Organizer, MyKey0
- PowerDock 5, Griffin
- D'E-light, Philippe Stark
- Boompack, In2uit

Easy and Portable



- Pocket Photo, LG
- Xcanex, PiQx
- Clip Mouse, Frank Guo

1. Modernized Shape

현대적인 디자인으로 세련미를 더하다

현대적인 제품의 형태는 스마트폰, 태블릿과 같은 모바일 기기와 자연스럽게 조화된다. 불필요한 요소들은 배제하고, 미니멀한 형태만을 강조해서 세련된 외관을 나타낸다.

<p>Unusual Shape</p>	<p>자극히 얇거나, 가느다란 형태로 스키니한 바디를 강조한다. 혹은 모서리가 없는, 둥근 형태의 스피커나 거치대가 등장한다. 기존의 형태와 상반되는 구조로 사용자에게 새롭게 다가간다. 좀 더 유연하고, 유동성 있는 형태미이다.</p>
<p>New Display</p>	<p>LED나 전자잉크와 같은 요소를 디스플레이로 활용한다. 이들을 활용한 주변제품의 디스플레이는 제품의 전원이나 시간 등의 표시 용도로 사용된다.</p>
<p>Geometric Pattern</p>	<p>제품 전체에 입체적인 패턴을 새긴다. 기본 도형이 반복되면서 나타나는 형태는 기하학적인 패턴으로, 세련된 분위기를 풍긴다.</p>
<p>Material</p>	<p>알루미늄이나 스테인리스 스틸과 같은 소재가 많이 쓰인다. 매끈한 표면과 함께 모던한 그레이 색상이 제품에 적용되면 미래적이며, 최첨단의 인상을 준다.</p>

슬림한 두께의 스피커 디자인

파일로(Filo, in2uit.com)는 매우 얇은 두께로 만들어진 스피커이다. 두 개의 패널이 겹쳐진 직사각형의 모양으로, 다른 쪽 패널 모서리에 종이처럼 살짝 말린 듯한 디테일을 주었다. 단순하면서도 정교한 마감처리로 더욱 가볍고, 얇은 스피커라는 느낌을 준다. 레드와 블랙, 베이지와 화이트 색상이 배색을 이루며, 어떤 환경에도 어울리는 모던한 형태감을 나타낸다.



-Filo, In2uit

자유롭게 각도조절이 가능한 거치대

스틸라이 자동차 마운트 키트(niteize.com)는 자석을 이용한 스마트 기기 거치대이다. 자석으로 된 폰 소켓과 볼 마운트로 이루어져 각도에 제한 없이 모든 방향으로 화면의 기울기를 조절할 수 있다. 알루미늄으로 만들어졌으며, 폰 소켓을 휴대폰에 부착하고, 볼 마운트에 대면 자석의 성질로 두 오브젝트가 연결된다. 소켓의 안쪽이 실리콘으로 되어 있어 유동적으로 움직임을 유도할 수 있는데, 자석의 장점과 부드러운 실리콘 소재의 조합으로 사용성을 높였다.



-Steelie Pedestal Kit, Nite Ize

슬링박스의 새로운 패턴과 형태 변형

슬링박스(slingbox.com)의 모던한 슬링박스 디자인이다. 이 두 가지 스타일의 슬링박스는 모두 TV의 스트리밍 툴을 연결해주는 기능을 하며, 기존의 형태와는 차별화된 모습으로 디자인되었다. 슬링박스 350은 사각의 슬링박스 표면을 3D 기하학적인 패턴으로 입체감을 표현하여 세련된 디자인 감각을 보여준다. 슬링박스 500은 매끄러운 표면에 올-블랙 컬러, 거기에 이상적인 비틀림까지 더해 세련미를 더했다. 버튼은 LED 불빛으로 표시된다. 입체적으로 반복된 패턴과 약간의 형태 변형은 디자인적인 측면에서 기존 제품과 비교되면서 새로운 비주얼로 다가온다.



-Slingbox 350 Slingbox 500, Slingbox

2. Practicality

실용적이고 효과적인 사용성을 제공하다

한 가지 아이템이 두 가지 이상의 기능을 하고, 사용 환경의 제약을 받는 제품들이 콤팩트한 크기로 둔갑하여 휴대가 가능해진다. 이는 사용자 하여금 실용적이고, 편리한 사용성을 제공하기 위함이다. IT기반의 주변제품은 미적인 요소보다 실용적이고 기능적인 요소가 중요한 구입 동기가 된다.

Multi Function

키보드 안쪽을 수납 공간으로 활용하거나 조명 위에 태블릿을 끼워 거치대로 이용한다. 혹은 태블릿 케이스에 스피커를 장착하여 함께 사용할 수도 있다. 이러한 멀티 기능 제품은 한 가지 아이템에서 다양한 사용성을 경험할 수 있기 때문에 간편하면서도 실용적이다.

Easy to Carry

태블릿과 같은 스마트 기기의 등장으로 공간의 제약 없이 작업을 할 수 있는 환경이 늘어나면서, 주변제품 역시 이들과 결합되어 쉽게 휴대할 수 있는 개념으로 확장된다. 마우스를 클립처럼 만들어서 노트북에 끼우거나 스캐너와 프린터기를 콤팩트한 크기로 가지고 다닐 수 있다.

스피커가 내장된 아이패드 케이스

붐팩(Boompak, in2uit.com)은 스피커를 탑재한 아이패드 전용 케이스이다. 아이패드를 보호하고, 동시에 좋은 음질의 음악을 듣고 싶은 소비자를 위해 고사양의 오디오 시스템이 탑재된 케이스를 선보였다. 창문처럼 열리는 두 스피커 패널은 이동 시에는 접고, 필요할 때 양쪽으로 펼쳐 스피커로 쓸 수 있다. 케이스와 스피커의 기능을 동시에 수행하는 제품이며, 스피커 패널의 패턴이 독특하다.



-Boompak, In2uit

3. Wearable Smart Items

유연한 소재감과 형태감을 추가한다

패브릭이나 패션 아이템에 모바일 주변제품의 기능을 탑재한다. 유연하고 폭신한 재질감을 지닌 펠트와 같은 패브릭은 사용자에게 따뜻하고 친근한 감성을 전달한다. 또한 늘 지니고 있는 가방이나 지갑과 같은 패션 아이템에 충전 기능을 넣거나, 이어폰을 탑재하는 것은 다양한 분야에서 스마트 기기의 확장성을 가능하게 한다.

For Kids

아이들을 위한 모바일 주변제품이 늘어나고 있다. 스마트폰을 끼워서 캐릭터화할 수 있는 인형과 같은 제품들은 단순한 휴대폰이 아닌, 인형이나 장난감이 아이들에게 주는 특별한 감성을 경험할 수 있도록 해준다. 이는 교육용으로도 좋은 반응을 얻고 있다.

Soft Surface

펠트, 극세사와 같은 부드러운 소재를 이용한 주변제품들은 기존의 첨단화된, 현대적인 이미지가 아닌 우리의 생활 소품 중 하나로 인식되어 일반 대중에게 친근하게 다가간다.

음악 감상을 할 수 있는 수면용 헤드 밴드

슬립 폰즈(sleepphones.com)는 이어폰이 탑재된 수면용 헤어 밴드이다. 사용자는 평소 헤어 밴드처럼 착용하고, 이어진 이어폰 선을 스마트폰이나 MP3 플레이어에 연결해 사용한다. 잘 때 음악을 감상하면서 휴식을 취할 수 있는 제품으로, 소재의 특성상 가볍고 착용이 편리하며, 세탁도 가능하다.



-SleepPhones, SleepPhones

울 커버를 씌운 휴대용 지퍼 스피커

리브라톤(libratone.com)에서 공개한 휴대용 무선 에어플레이 스피커는 심플한 원통 모양이다. 내부 충전용 배터리를 장착하고 있으며, 스마트 기기와 연결해 무선 시스템으로 작동한다. 스피커의 무게를 충분히 지탱하는 가죽 소재의 손잡이는 휴대성을 고려한 것이다. 또한, 외부에 부착할 수 있는 8가지 컬러풀한 색감의 울 커버가 제공되는데, 따뜻하고 부드러운 울 소재로 스피커에 밀착되어 감싸며, 지퍼로 마감 처리가 되어 있어 착용이 수월하다.



-Zipp Portable AirPlay Speaker, Libratone

무선 충전 시스템을 가진 백팩

백팩이나 핸드백과 같은 제품에 충전 시스템을 넣은 제품들이 늘어나고 있다. AMPT는 무선 충전 시스템을 가진 백팩으로, 가방 내부에 각종 모바일 기기를 위한 충전 어댑터들이 내장되어 있다. 가방 내부도 다양한 스마트 기기들을 위한 충전 시스템이 포켓 별로 나누어져 있으며, 앞 포켓에도 간단히 충전할 수 있도록 어댑터를 장착했다. 기존 백팩 디자인에 충전까지 병행할 수 있는 아이템이다.



-AMPT, Nexiom

VI. 결론 및 전망

IT기반 주변제품의 중요성

이미 사람들의 라이프스타일에 있어 많은 부분을 차지하고 있는 모바일 기기는, 그에 따른 다양한 사용성과 애플리케이션의 등장으로 주변제품에 있어서도 끊임 없는 확장성이 나타나고 있다. 이번 CES를 통해 보여진 IT기반 주변제품의 변화는 아주 다양하며, 분야를 막론하고 다채로운 방면으로 활용되고 있음을 확인하였다.

CES 중심으로 본 IT기반 주변제품의 경향과 전망

사용자 중심의 디자인, UX 디자인은 IT기반 주변제품에 있어 가장 중요한 요소이다. 사용자와 상호작용(Interaction)하면서 끝없는 가변성을 가지고 디자인되어야 한다. UI 디자인과 CMF(Color, Material, Finishing) 요소에 관한 이슈도 다양하게 보여진다.

- 어린이들을 위한 키즈 중심의 IT기반 주변제품은 앞으로의 교육 방식 변화에 많은 방향성을 제시해주고 있으며, 이로 인해 생겨나는 아이들 전용 제품들은 더욱 증가할 것으로 전망된다.
- 건강을 체크하는 다양한 앱과 그에 관련한 제품들이 늘어난다. 센서를 이용해서 운동량을 체크하고, 수면 패턴을 알려주는 시스템을 시작으로 다양한 방식의 헬스 트래커가 등장한다.
- 반려 동물, 식물 등과 같은 생물체를 효과적으로 키우기 위한 제품이 등장한다. 위치 센서나 부족한 요소를 체크해서 알려주는 기기들이 등장하여 주변의 생물체를 세밀하게 살필 수 있다.
- 모바일 기기의 음악을 좋은 음질과 편안한 방식으로 전달해주는 스피커와 이어폰이 등장한다. 케이스에 스피커를 장착하거나, 수면 밴드에 이어폰을 탑재하는 방식은 어디서나 음악을 접하고 이를 좋은 환경에서 공유하고자 하는 사용자의 욕구를 반영하고 있다.
- 사용자 인터페이스가 진화한다. 환경에 맞춰 대응할 수 있는 사용자 중심의 인터페이스가 발달하면서 시계와 같은 아이템에 터치 스크린을 넣기도 하고, 악기에 스마트폰을 결합해서 연주할 수 있는 인터페이스를 제공하기도 한다.

기획

지식경제부
한국디자인진흥원

이 보고서는 지식경제부에서 시행한 ‘디자인전략 정보개발사업’의 일환으로 한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

주관기관

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

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

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

본 보고서에 쓰인 이미지는 연구, 분석 목적으로 쓰여 졌으며 출처는 각 보고서 뒷부분 첨부 참조 사이트에 표기하였습니다. 이 보고서의 내용을 대외적으로 사용하실 때에는 반드시 지식경제부 및 한국디자인진흥원에서 시행한 ‘디자인전략정보개발사업’의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슬

그밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

연구책임

메타트렌드미디어그룹
www.themetatrend.com
유인오 대표
민 희 실장

Copyright©KIDP 2013 All rights reserved

문의

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