

TREND Influence

MEGA Influence

kidp 한국디자인진흥원
Korea Institute of Design Innovation



TREND Influence

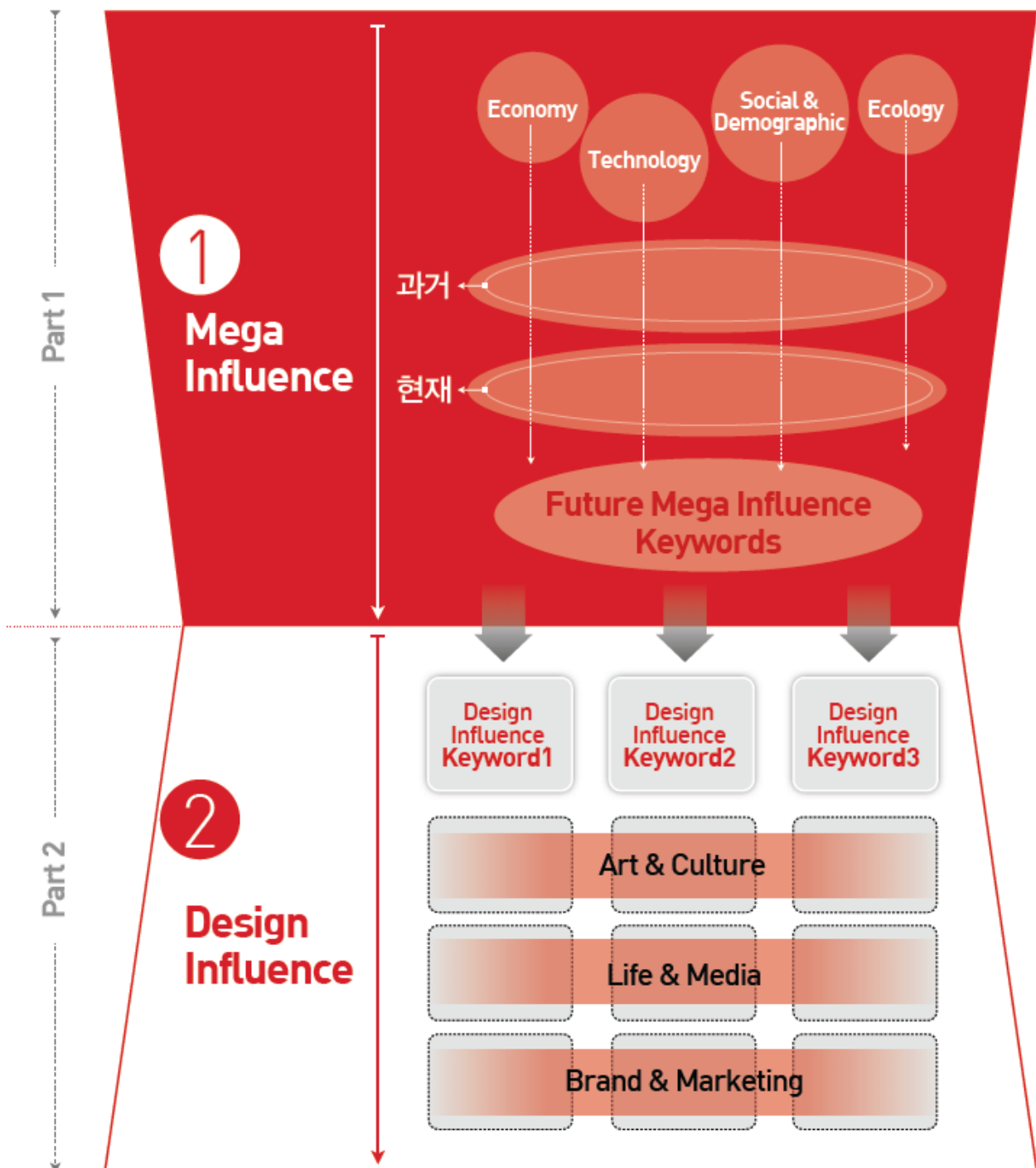
미래트렌드와 소통(疏通)하기 위한
트렌드 영향요인 파악하기

PROCESS

이번 Trend Influence 리포트에서는 근래의 메가 트렌드를 이끄는 요인들에 대해 시장의 거시적 관점과 디자인적 관점에서 분석하고자 한다. 두 편의 리포트로 연재될 예정이며, 내용은 다음 두 파트로 구성하였다.

Part 1 - Mega Influence는 거시적인 관점에서 메가 트렌드 환경을 분석하고, 디자인 관점에서 중요도와 영향력을 구분하여 인플루언스 키워드를 도출한다.

Part 2 - Design Influence는 Part 1에서 도출된 키워드를 토대로 디자인 인플루언스 방향을 제안하여 디자인 스트림의 연결고리를 보여준다.



01

MEGA

Influence

Economy

Technology

Social & Demographic

Ecology

01

MEGA

Influence

○ Mega Influence flow

Economy

Technology

Social & Demographic

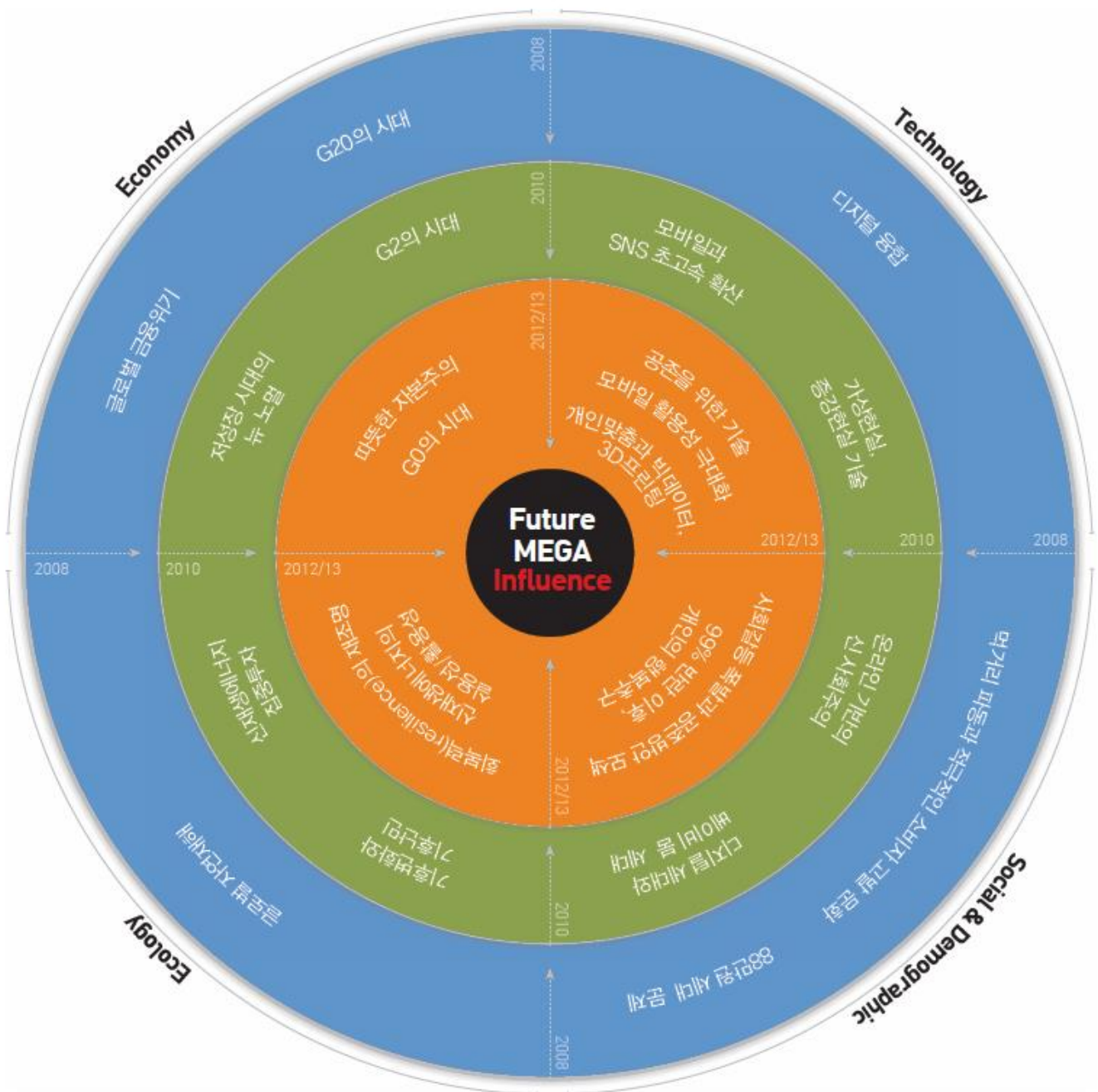
Ecology

○ Future Mega Influence

MEGA Influence Flow

Overview

본 보고서는 인간 중심의 디자인 제안을 목적으로, Future Mega Influence를 도출하기 위해 인간의 삶에 영향을 주는 환경요인들을 Economy, Technology, Social & Demographic, Ecology의 4가지 영역별로 구분하여 2008년-2010년-2012/13년까지의 주요 흐름을 짚어본다. 경제, 사회, 환경적으로 글로벌 위기가 시작된 2008년부터 그 위기를 어떻게 대응해 왔으며, 트렌드 변화의 가장 큰 동인인 기술 변화에 주목하여 그 발전 과정을 구체적으로 살펴보고자 한다.



MEGA
Influence
Flow

Economy
Overview

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

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.



MEGA
Influence
Flow

Economy
2008~2010

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

2008



Image Source: www.shutterstock.com, 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



Image Source: www.morganstanley.com



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.

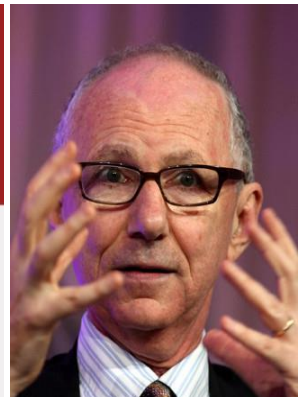
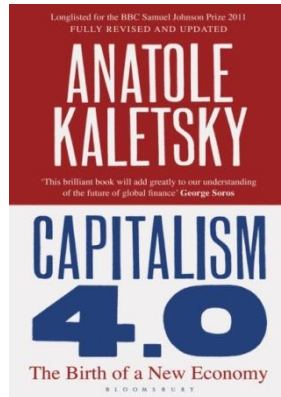
MEGA
Influence
Flow

Economy
2012/2013

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

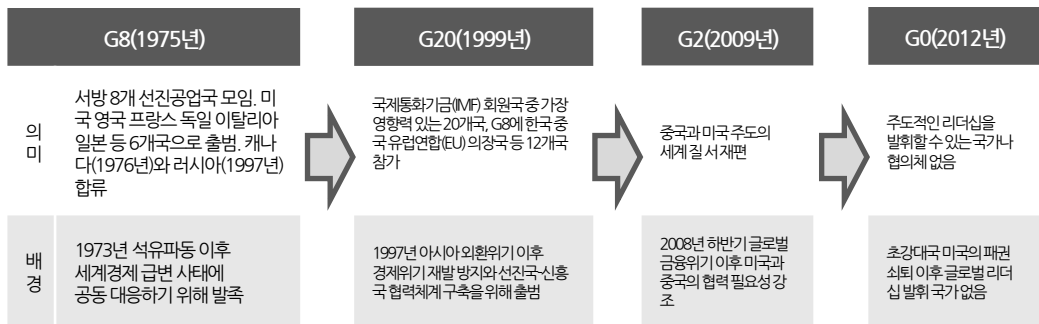


영국 일간지 '타임즈'의 칼럼니스트 아나톨 칼레츠키는 2008년 금융위기를 기점으로 세계경제는 자본주의 4.0이라는 새로운 패러다임을 마주하게 되었다고 밝히고 있다. 자본주의 4.0이란, 정부와 시장 모두 잘못될 수 있다는 사실을 인식으로 상생하고 협력하여 잘못을 보듬어가면서 나아가는 시대의 도래를 의미한다고 한다.



그가 주장하는 자본주의 4.0의 특징은 시장의 복잡성과 불확실성을 인정하고, 공공정책과 경제 전략에서 실험 정신과 실용주의를 강조하며, 공공부문과 민간부문을 모두 중요시하는 적응성 혼합경제를 지향한다.

2012
2013



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 협력에 대한 노력이 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.

MEGA
Influence
Flow

Technology
Overview

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

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 커지고, 너무 빠르게 변화하는 기술에 대한 자기반성으로 공존과 적정기술이 큰 이슈로 대두되고 있으며, 개인의 삶을 중심으로 연결되고 융합되는 기술에 주목한다.

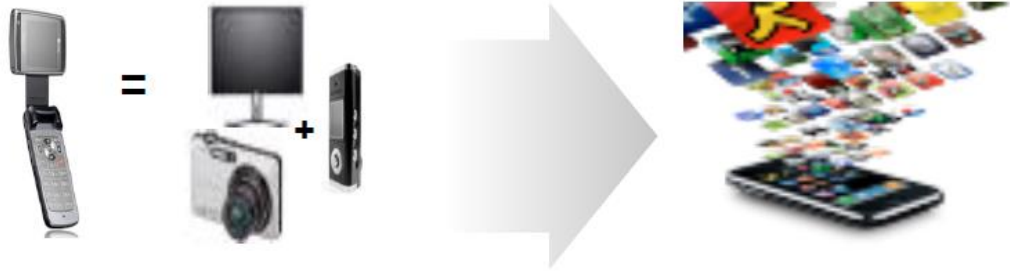


MEGA
Influence
Flow

Technology
2008~2010

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

2008



Convergence 만능주의
동종업계 기능중심
IT 대중화

Convergence 2.0
이종업계
HW+SW

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

2010



Image Source: 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 네트워킹 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.

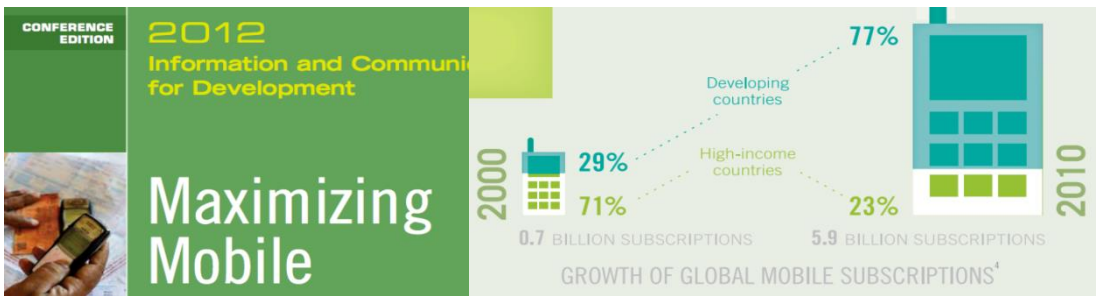
MEGA
Influence
Flow

Technology
2012/2013

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology



서울 디지털포럼 2012의 주제는 공존(Co-existence)이었다. 기술로 인해 야기되는 문제들과 그 상황에 심사숙고 하며, 과학과 종교, 윤리, 미학을 통합한 '동양의 인문주의적 세계관'의 토대 아래서 기술을 재검토하였다. 1960년대 본격적으로 시작된 적정기술 운동은 가난한 자들의 기술 또는 수준 낮은 기술 등으로 비하되며 사회적 관심과 지원으로부터 점차 벗어나는 모습을 보였으나, 최근 첨단기술들이 무차별로 쏟아지는 스마트 과도기를 맞으면서 기술이 가지는 미덕과 가치를 추구하는 움직임으로 재조명되고 있다. 국내에서는 SK나눔재단과 굿네이버스가 현재까지 3회에 걸쳐 적정기술 사회적기업 페스티벌을 개최해오고 있다.



2012년 세계은행에서 발표한 'Mobile Maximizing'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 유선이 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 - 3D프린터에 의한 디지털제조업시대 (The 3rd industrial revolution, The digitization of manufacturing, Additive manufacturing)'를 대대적으로 다루며, 3D프린팅이 소량 맞춤형 생산을 대중화하여 기존의 Mass Production의 시대를 Mass Customization의 시대로 바꿀 것이라고 언급하고 있다.

MEGA
Influence
Flow

Social & Demographic
Overview

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

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



MEGA Influence Flow

Social & Demographic 2008~2010

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

2008



-한재호 기자/자료사진

경제위기로 생활고에 대한 고통이 확산되고 있는 가운데, 개인의 먹거리 안전이 위협을 당하면서 소비자들의 불안지수는 극에 달하였다. 중국에서 발생한 멜라민 분유소동, 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.

2010



Image Source: 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, 구사회주의와는 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, 철저한 조사, 성실, 재미, 협업, 속도, 혁신의 키워드로 대표된다. 또한 고령화 사회로 진화하면서 베이비 부머에 대한 새로운 접근들도 많아지고 있다. 캐나다에서는 신체 나이는 65세이지만 정신 나이는 45세, 성욕은 25세이고, 마음만큼은 아직도 10대인 시니어를 Zoomer로 지칭한다. Zoomer족은 캐나다 전국민 재산을 좌지우지하고 있을 만큼 강력한 소비자 집단으로서 그 영향력을 과시한다.



MEGA
Influence
Flow

Social & Demographic
2012/13

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology



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

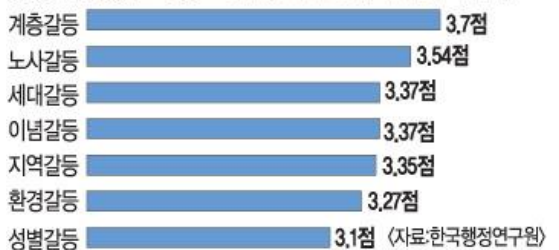
삼성경제연구소가 발표한 '한국의 사회갈등과 경제적 비용' 보고서에 따르면 우리나라의 사회갈등 수준이 경제협력개발기구(OECD)의 27개 회원국 가운데 네 번째로 높고, 매년 사회갈등비용으로 국내총생산(GDP)의 27%를 지불하고 있다는 분석이 나왔다.

또한 한국행정연구원 임상규 박사가 발표한 '우리 사회의 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.

사회갈등지수 국제비교



유형별 갈등 심각성 *심각성 척도(5점에 가까울수록 심각)



마이클 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.

MEGA Influence Flow

Ecology Overview

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

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 신재생에너지에 대한 막연한 기대 대신, 좀 더 실용적인 대안을 요구하고 있다.



글로벌 자연재해



▲ 5월 12일 미얀마에서 발생한 홍수와 건 사이클론 Nargis로 시안산 산을 뒤덮은 태안

기후변화와 기후난민



회복력(Resilience)의 재조명



신재생에너지의 실용성/활용성



신재생에너지 집중투자



2008

2010

2012/13

MEGA
Influence
Flow

Ecology
2008~2010

- Economy
- Technology
- Social & Demographic
- Ecology

2008



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.

2010

지구 온난화 따른 기후 난민

- 방글라데시 불라 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



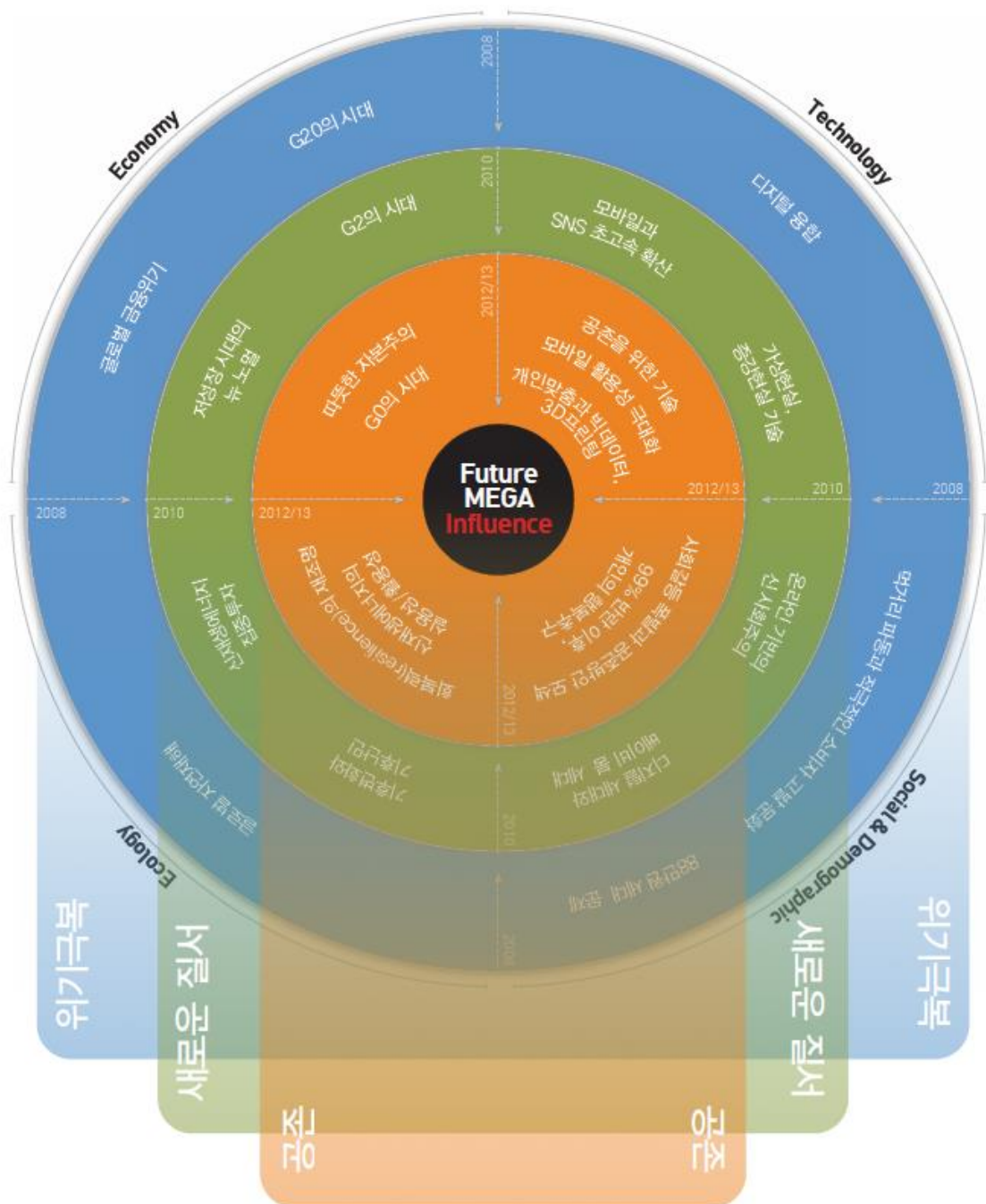
NASA 고다드 우주연구소에 따르면, 1970년대 후반부터 10년 주기로 측정되어 온 0.15C~0.20C의 지구온난화의 경향은 단 한번도 감소되지 않았다고 한다. 연구는 2010년 또한 역사상 가장 뜨거운 한 해가 되었으며, 난민감시센터와 노르웨이 난민협의회가 지난 6월 발표한 보고서에 따르면 자연재해로 2010년에 발생한 기후 난민은 4천 2백만여 명에 달한 것으로 나타났다. 이는 2009년에 비해 2배 이상 늘어난 수치다. 기후 난민의 90% 이상은 홍수나 폭풍과 같은 기후변화에 따른 극단적인 기상현상으로 인한 것이었다.

국내에서 발표한 '신재생에너지2010보고서'에 따르면, 신재생에너지 관련 예산이 2009년 6905억 원에서 2010년 9524억 원으로 37% 증가하는 등 정부지원이 강화되었고, 정부투자를 위한 펀드조성 확대 등 신재생에너지 분야의 금융 원활화를 위한 정부와 민간의 노력이 가속화 될 것이라고 예측하였다.

MEGA
Influence
Flow

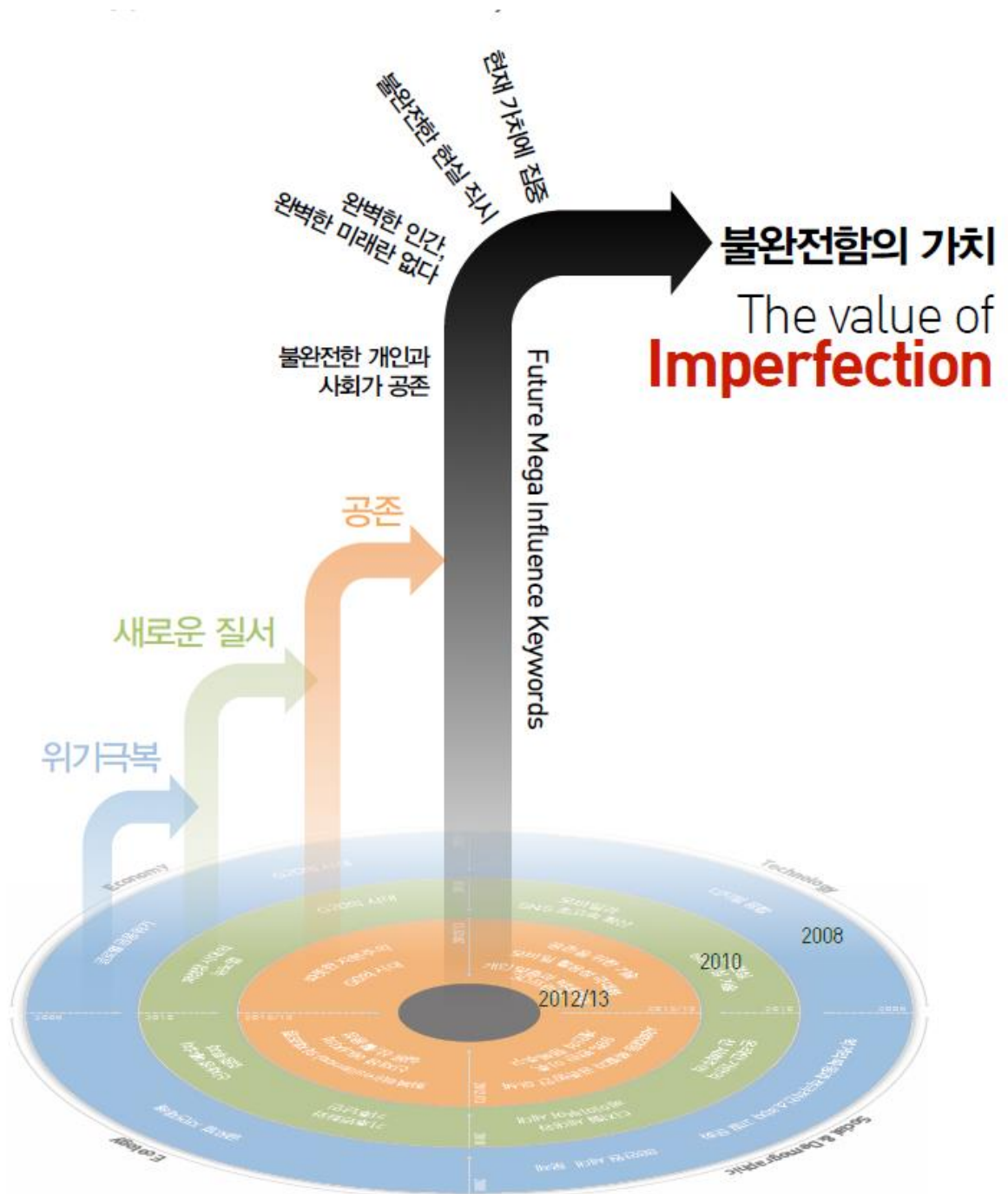
Summary

2008년부터 2010년은 위기 속에서 기술의 발전을 중심으로 새로운 미래를 꿈꾸는 시기였다. '모바일 기술의 발전'은 평범한 개인들이 실시간으로 집단을 이루는 커뮤니티를 중심으로 '새로운 공감사회'를 이끄는 원동력이 되었다. 전반적으로 위기극복을 위해 적극적으로 패러다임을 전환시키고 '새로운 질서'를 만들어 나가하고자 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 환경요인들이 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.



기획

지식경제부
한국디자인진흥원

주관기관

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

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슬

연구책임

GFG(Global Future Group)
손정민 대표

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

문의

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

이 보고서는 지식경제부에서 시행한 '디자인전략정보개발사업'의 일환으로 한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

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

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

그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP 2013 All rights reserved

TREND Influence

DESIGN Influence

kidp 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION



TREND Influence

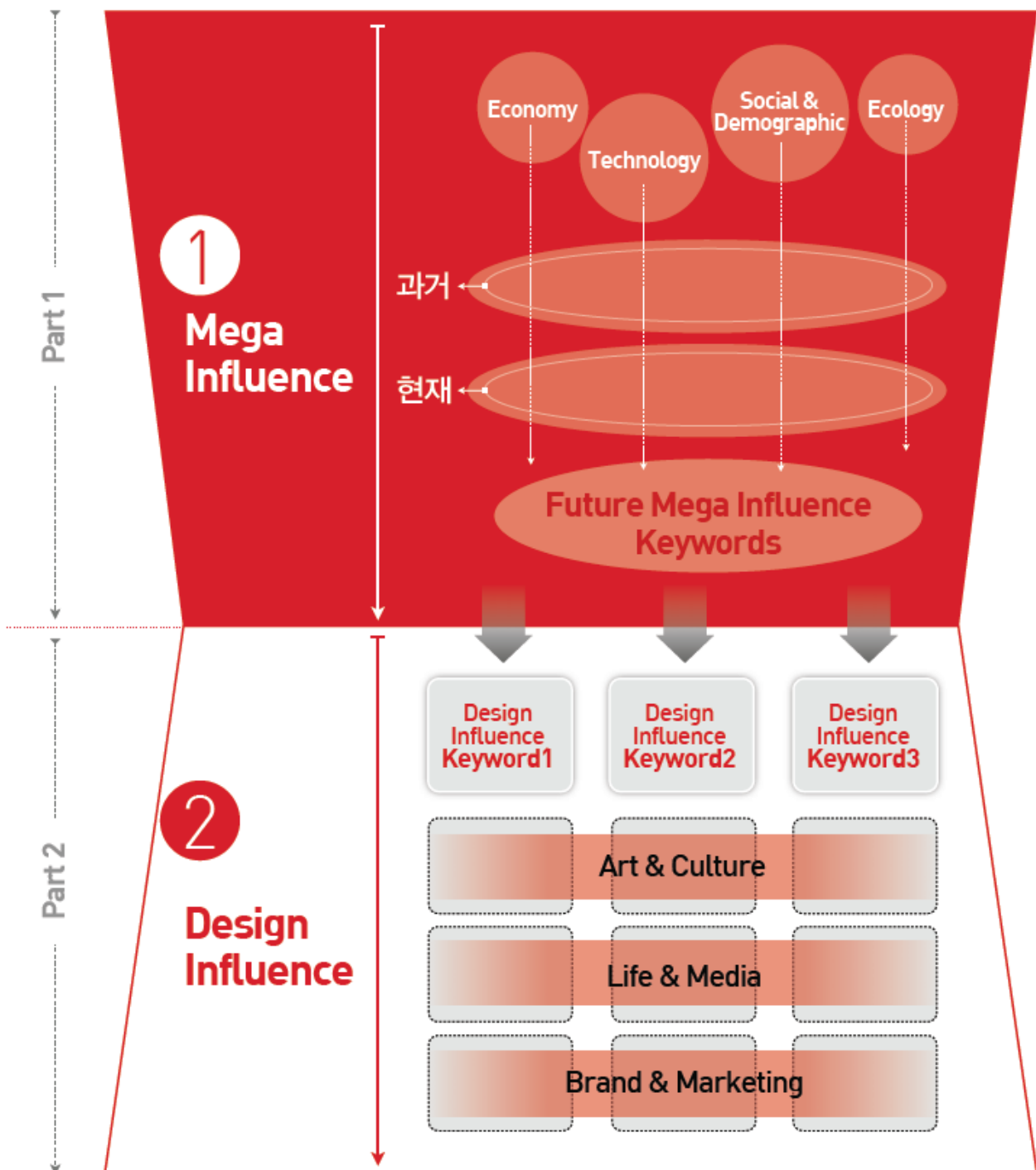
미래트렌드와 소통(疏通)하기 위한
트렌드 영향요인 파악하기

PROCESS

이번 Trend Influence 리포트에서는 근래의 메가 트렌드를 이끄는 요인들에 대해 시장의 거시적 관점과 디자인적 관점에서 분석하고자 한다. 두 편의 리포트로 연재될 예정이며, 내용은 다음 두 파트로 구성하였다.

Part 1 - Mega Influence는 거시적인 관점에서 메가 트렌드 환경을 분석하고, 디자인 관점에서 중요도와 영향력을 구분하여 인플루언스 키워드를 도출한다.

Part 2 - Design Influence는 Part 1에서 도출된 키워드를 토대로 디자인 인플루언스 방향을 제안하여 디자인 스트림의 연결고리를 보여준다.





02 DESIGN Influence

Neo-Functionalism

Small Delight

Pioneers Lab

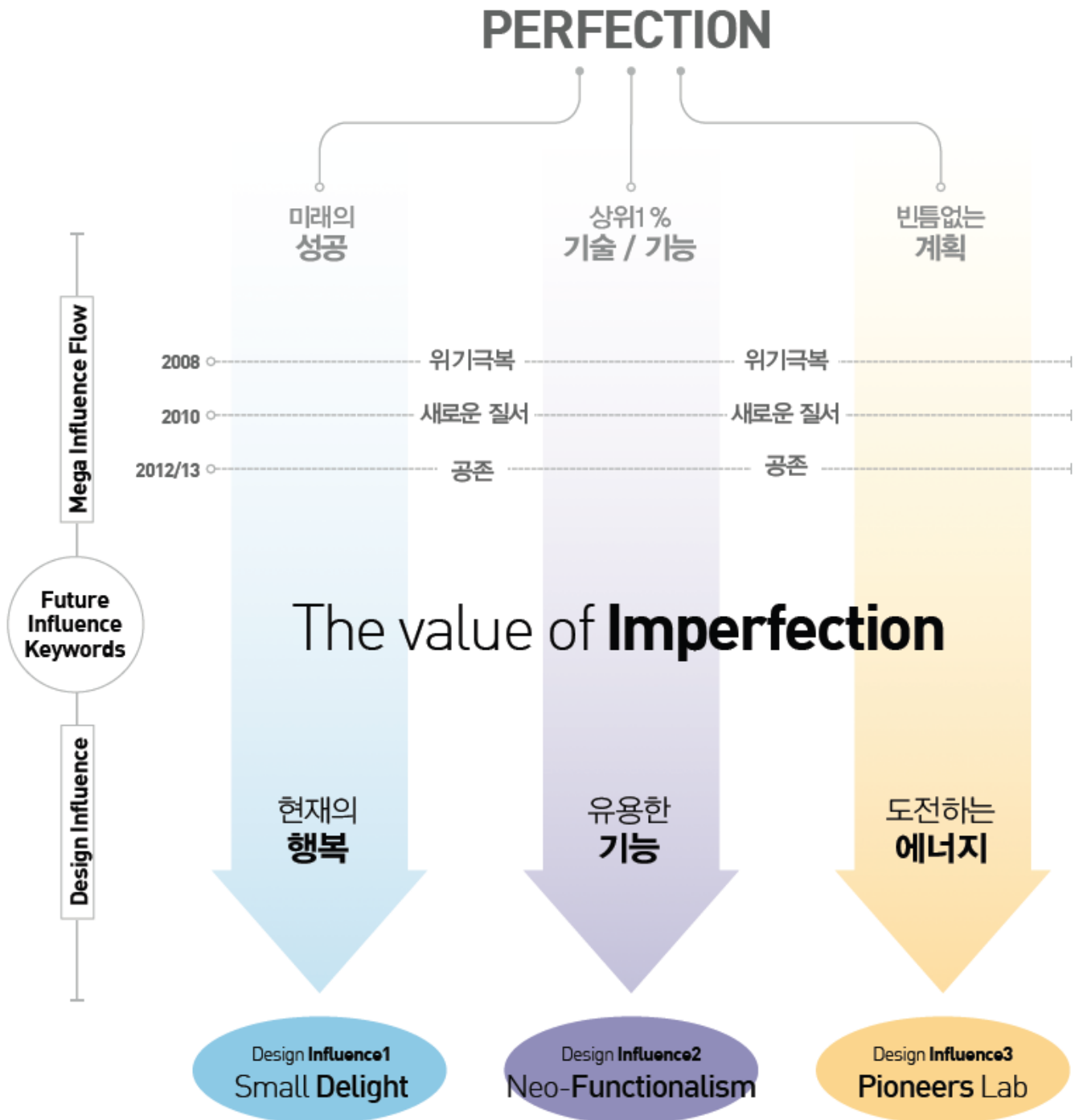
02 DESIGN Influence

- Design Influence **Overview**
- Design **Influence1**
Small **Delight**
- Design **Influence2**
Neo-**Functionalism**
- Design **Influence3**
Pioneers Lab

DESIGN Influence

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.



Small Delight

지나친 경쟁사회 속에서 항상 부족하기만 한 현재의 나를
채찍질하며 살아온 개인들이 행복한 삶을 위해 작은 변화들을 시도하고 있다.
완벽한 미래의 큰 행복을 위해 현재를 희생하기 보다는,
지금의 소소한 일상 속 행복을 발견하고자 한다.
조금은 부족하더라도 평범한 일상을 재조명해 보면,
그 안에서 가볍고 소소한 유희적 요소들을 발견할 수 있다.
개인생활 영역에 존재하는 일상용품과 일상의 공간, 일상의 행동들을
작은 기쁨으로 전환시켜주는 디자인이 필요한 시점이다.

Small Delight

소소한

가벼운

유쾌적인

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

소소한 개인의 일상 = 예술

영국의 현대 미술 작가인 코넬리아 파커(Cornelia 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 바로코 미술관 Museo Barracco에 처음 전시되었다고 한다.



"The Maybe" by Cornelia Parker (2012)

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Small Delight

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 프로덕트 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.



테마히마전(테마히마展)

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

개인의 경험과 소지품을 소재로 사용한 가구 컬렉션

레바논 출신의 디자이너 호다 바로уди(Hoda Baroudi)와 마리아 히브리(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.



'Migration Story' by Bokja

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

일상용품에 대한 유희적인 재해석

코펜하겐에 위치한 스위스/덴마크 아티스트 그룹 PutPut의 프로젝트 'Sponge Popsicles'이다. 언뜻 보면 아이스크림처럼 보이는 엉뚱하지만 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.



Sponge Popsicles by PutPut

Art & Culture

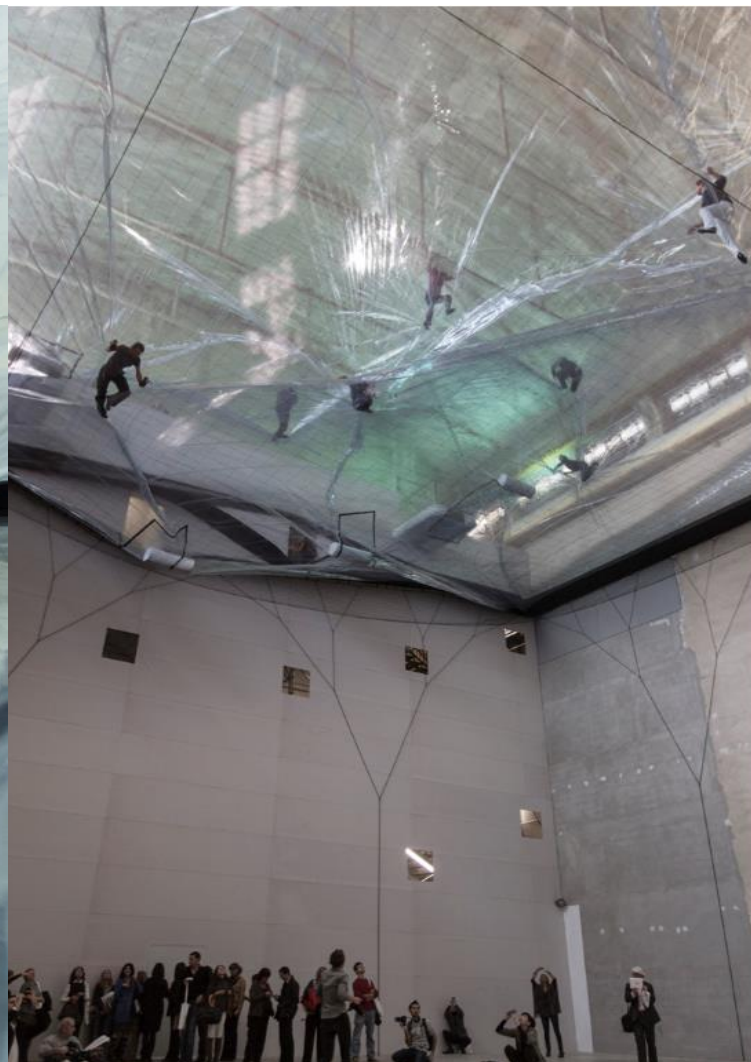
Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

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.



On space time foam by Tomas Saraceno

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

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.



SBS 다큐스페셜 '적게 벌고 더 잘 사는 법'

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Small Delight

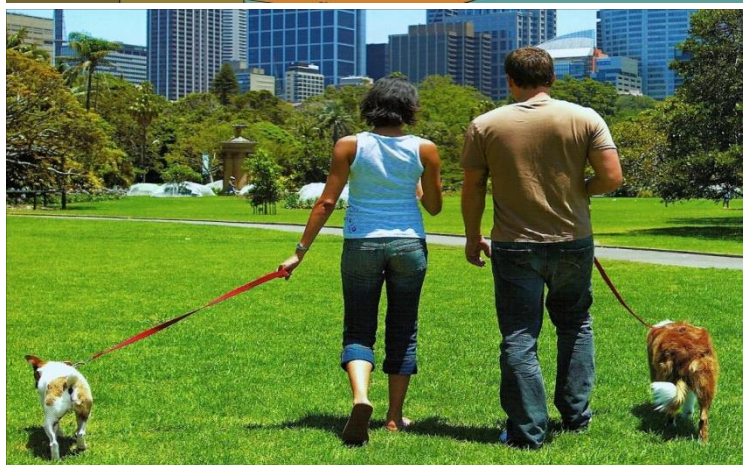
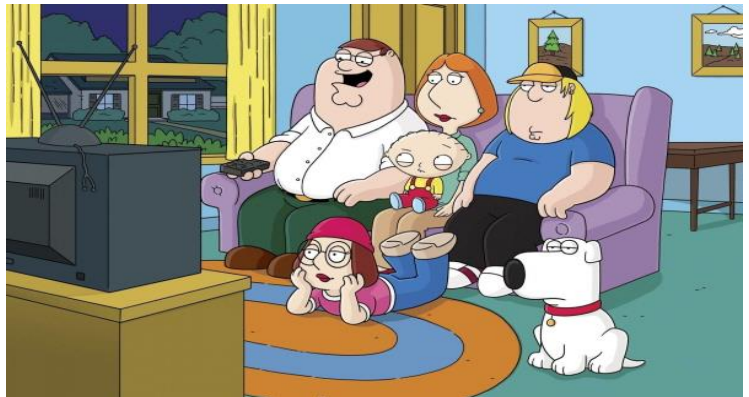
가벼운 휴식과 힐링이 필요한 사람들

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(31.2%), 낮잠(23.6%), 인터넷 검색, 채팅, UCC 제작, SNS 활동(23.5%)이 뒤를 이었다.

상위 10순위 여가활동 비율 (단위=%)



2012년 국민여가활동조사결과

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

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 젤트맨 또한 과거 국내에서 히트를 친 브라운아이드걸즈의 '시건방춤'을 재해석하였고, 뮤직비디오가 공개되자마자 유튜브를 통해 전 세계 사람들이 이 춤을 따라 하는 영상을 올리고 있다.



싸이(Psy), 강남스타일의 말춤과 젤트맨의 시건방춤

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Small Delight

소소한 일상에서 색다른 브랜드 경험창출

2013 제네바 모터쇼에서 공개된 스마트의 새로운 콘셉트 카, Smart Fortwo BoConcept Signature Style 이다. '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.



Smart Fortwo BoConcept

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Small Delight

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.



Starbucks Espresso Journey by Nendo

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Small Delight

일상에 가벼운 재미를 주는 브랜드 경험

코카콜라 재팬(CocaCola 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.



Coca-Cola 'Re: Sound Bottle' project by Ogilvy & Mather Japan

Implication

Imperfection

일상용품
일상공간
일상행동



소소한 가치 재발견

가벼운 힐링

유쾌적인 경험 제공



작은 기쁨

Neo- Functionalism

1%의 스펙을 만족시키는 기능, 하이테크가 표출할 수 있는 최고의 기능들은 완벽한 삶을 꿈꾸게 하지만, 실제 우리의 삶은 1%가 아닌 99%로 구성되어 있다. 너무 복잡하고 불확실성이 만연한 환경 속에서 좀 더 편리하게 내 삶을 정의해주고, 나에게 꼭 필요한 것을 그때 그때 제공해 줄 수 있는 유연한 기능이 필요하다.

과잉 된 기술만능주의에서 벗어나 적당한 수준에서 공동체의 이익을 실현해주는 지혜로운 기술을 추구해야 하며,
지금 현대인의 삶에 맞는 유용한 기능을 재 발견해야 한다.

Neo- Functionalism

편리한

적당한

유연한

Art & Culture

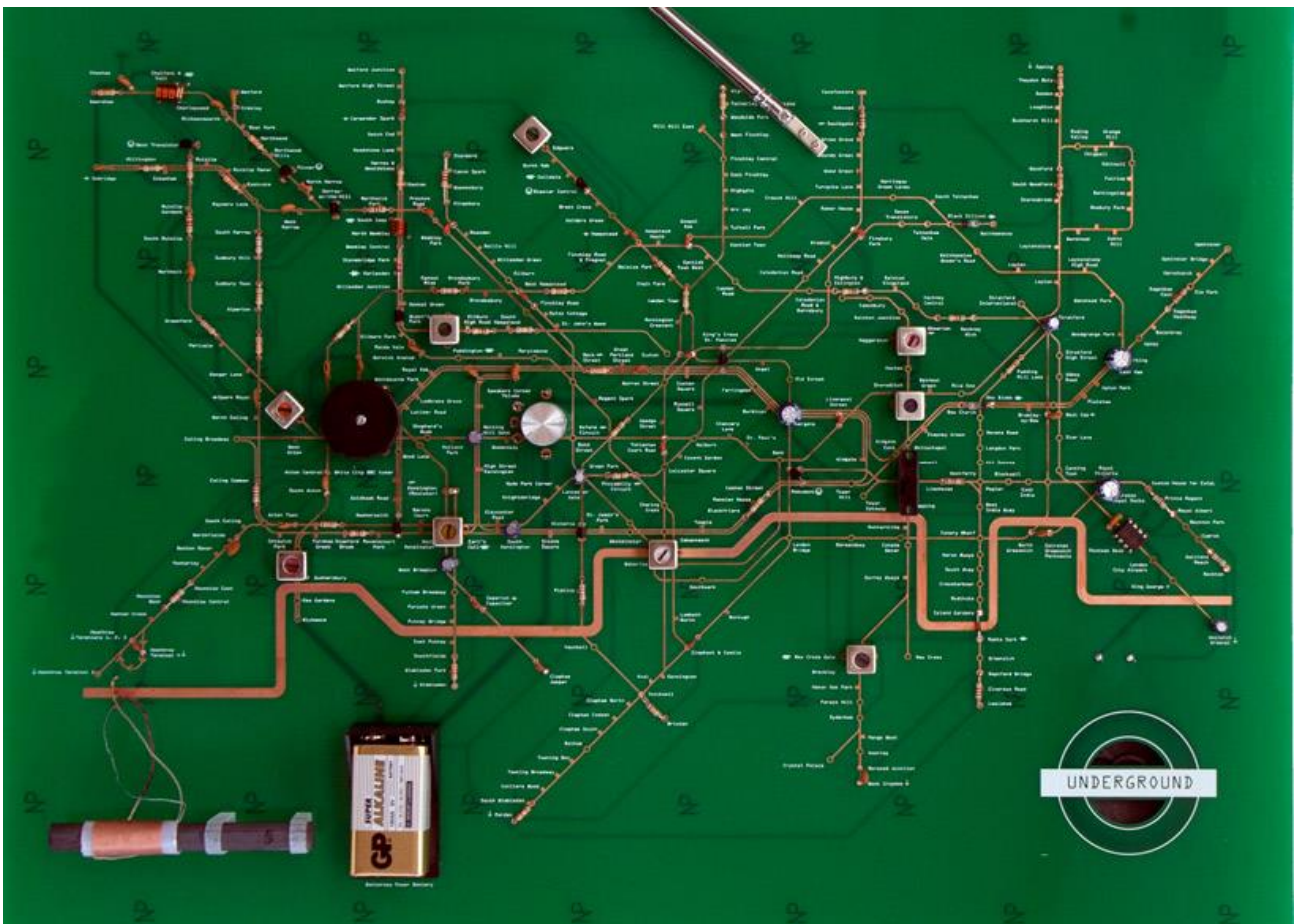
Life & Media

Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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 이해'를 돕는 것이 목적이다. 이는 시각적으로 전기의 기능을 보여줌으로써 누구나 친근하게 다가갈 수 있도록 만든 콘텐츠 도구이다.



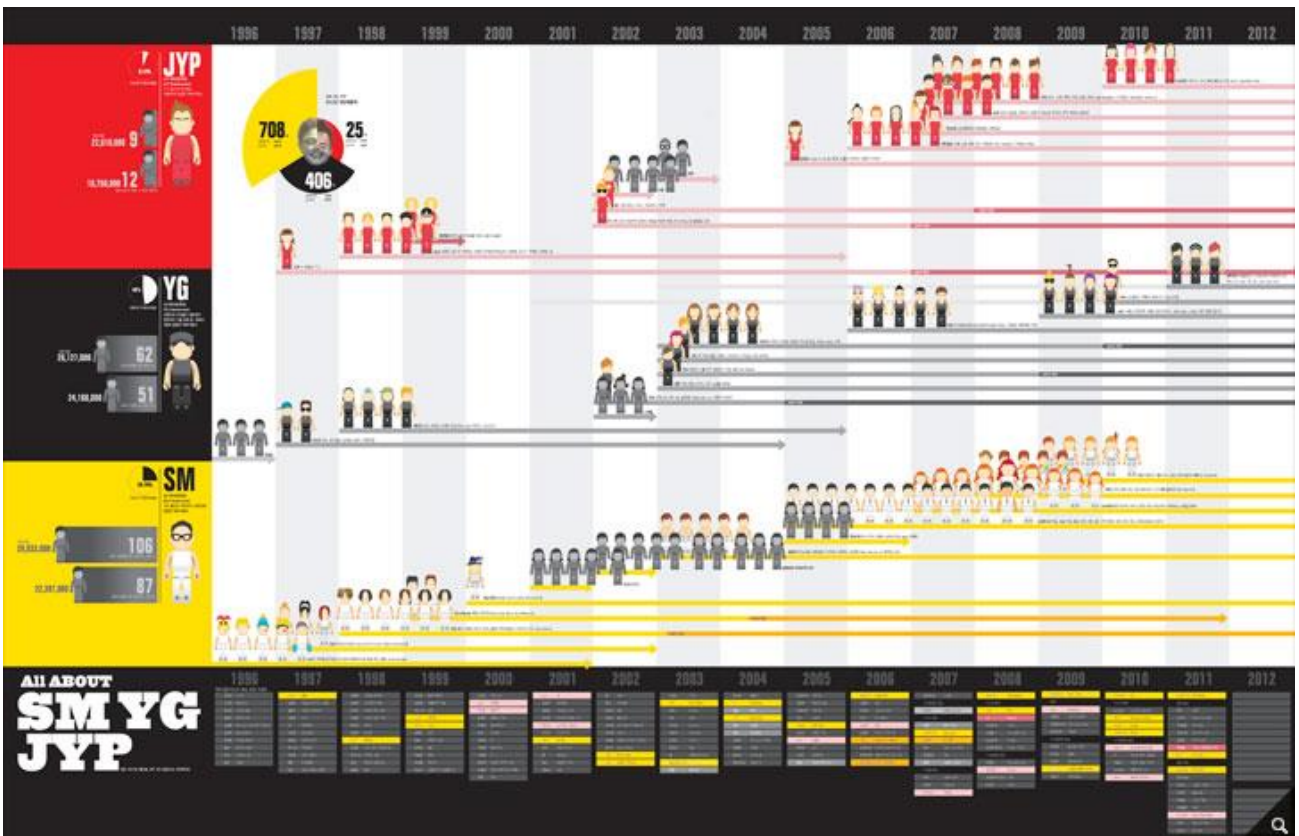
The Map by Yuri Suzuki (2012)

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Neo-Functionalism

복잡하고 방대한 정보를 쉽게 표현하는 인포그래픽의 부상

서울 마포 윤디자인연구소 갤러리 뚝에서 'K-Pop, 인포그래픽으로 피어나다展'을 개최하여 '인포그래픽이 무엇인가'를 명확하게 보여주는 기회를 가졌다. 전시를 기획한 203인포그래픽연구소은 "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.



K-Pop, 인포그래픽으로 피어나다

Art & Culture

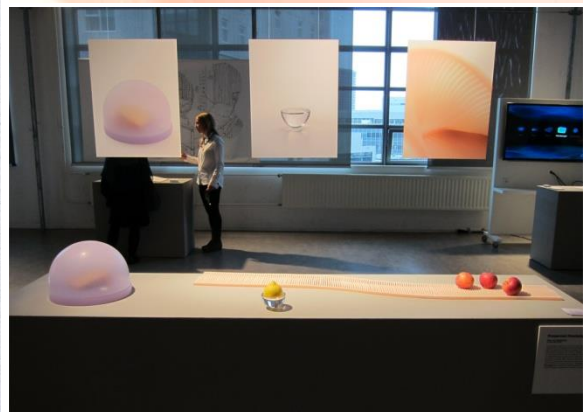
Life & Media

Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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.



Preserved Knowledge Collection by Cleo de Brabander

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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.



Dispatchwork Project by Jan Vormann

Art & Culture

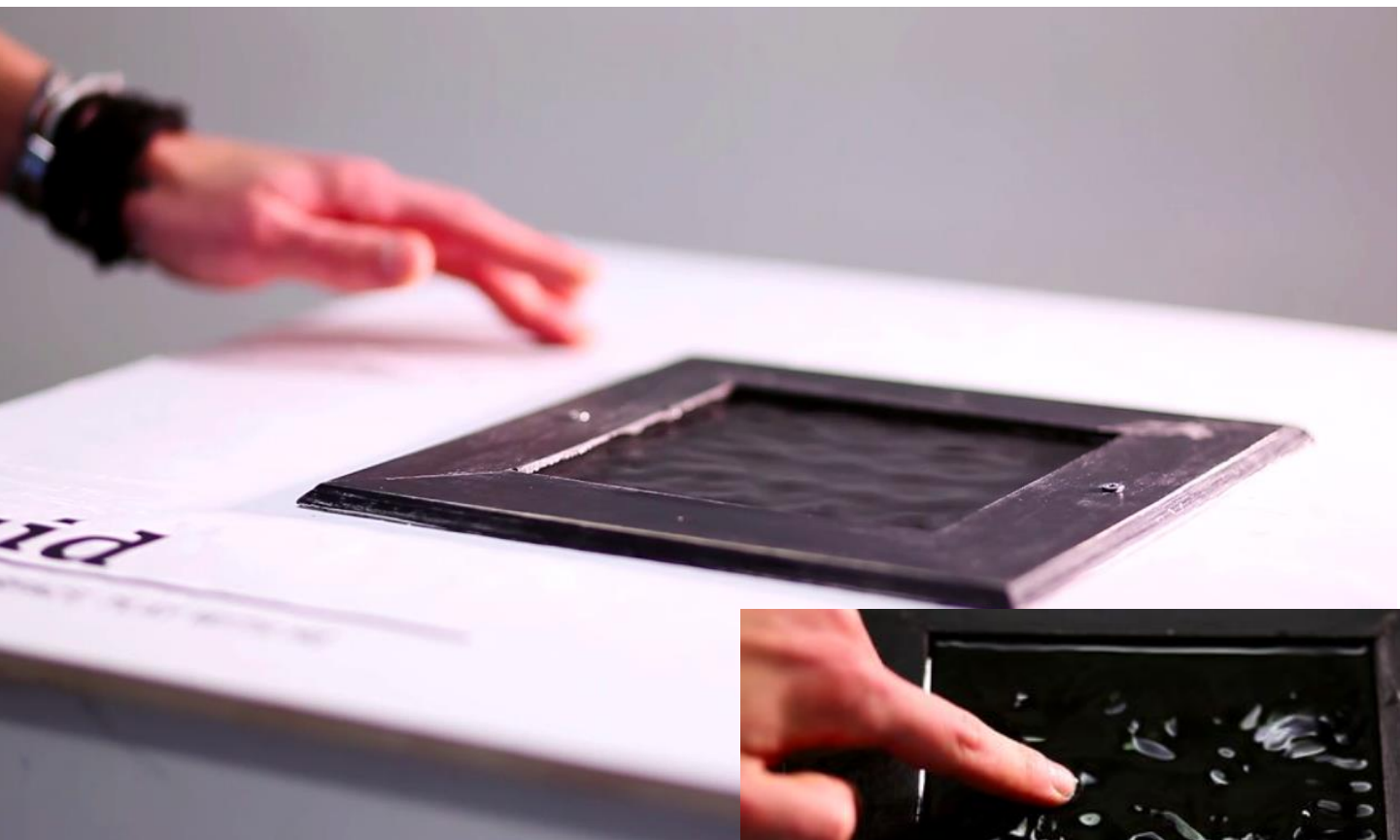
Life & Media

Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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 뉴턴이안 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.



Fluid, Hannes Jung at KISD(Köln Interntional School of Design)

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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.



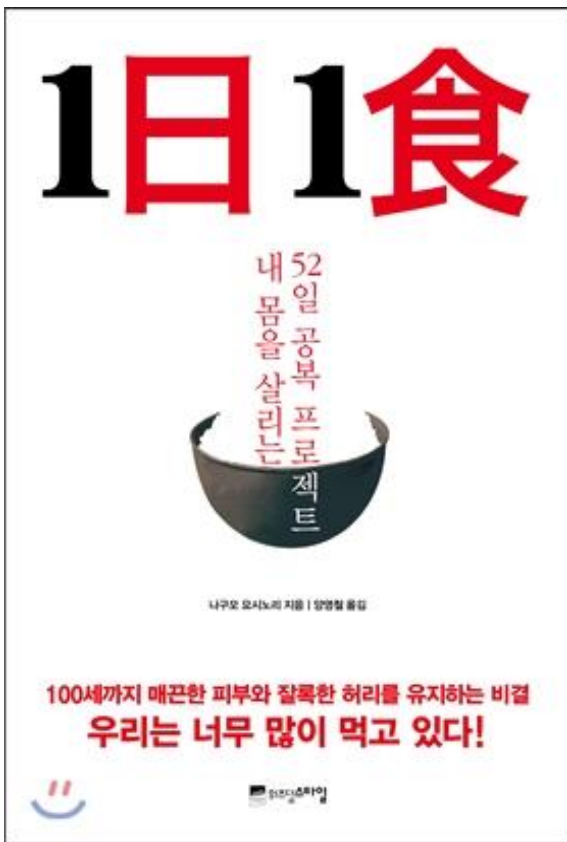
이미지 : media.tumblr.com via Withings on Pinterest

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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.



나구모 요시노리 박사의 저서 '1일1식'



SBS다큐 끼니반란의 장면들

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

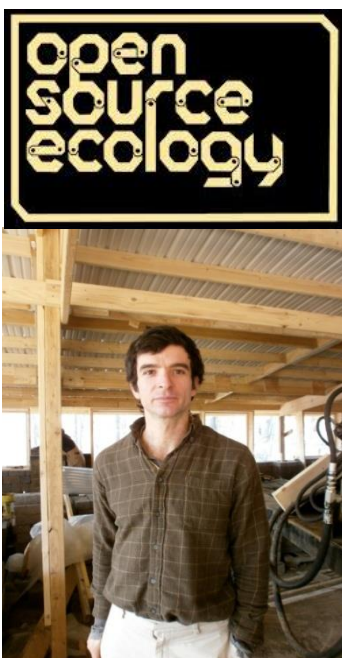
Neo-Functionalism

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 기기들이 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.



A Network of Farmers, Engineers, and Supporters Building the **Global Village Construction Set**



Marcin Jakubowaki, Global Village Construction Set

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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 스팟(Spot)식으로 오픈하는 클럽에서 술 대신 샌드위치를 먹으며 댄스를 즐긴다. 또한 미국에서 새롭게 나타나고 있는 현상인 스웨트워킹(Sweatworking)은 운동과 비즈니스 네트워킹이 결합된 활동으로, 식사나 회식 대신 운동을 하면서 비즈니스 미팅을 진행한다.



이미지 출처: www.elle.be



이미지 출처: www.nytimes.com

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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 불완전한 존재이다. 이러한 기계문명 속에서 인간성을 망각하고 살아가는 인간이 신념을 통한 인간성을 회복해야 자연과 인간, 기술이 공존할 수 있음을 보여준다.



영화 Oblivion(2013)

Art & Culture

Life & Media

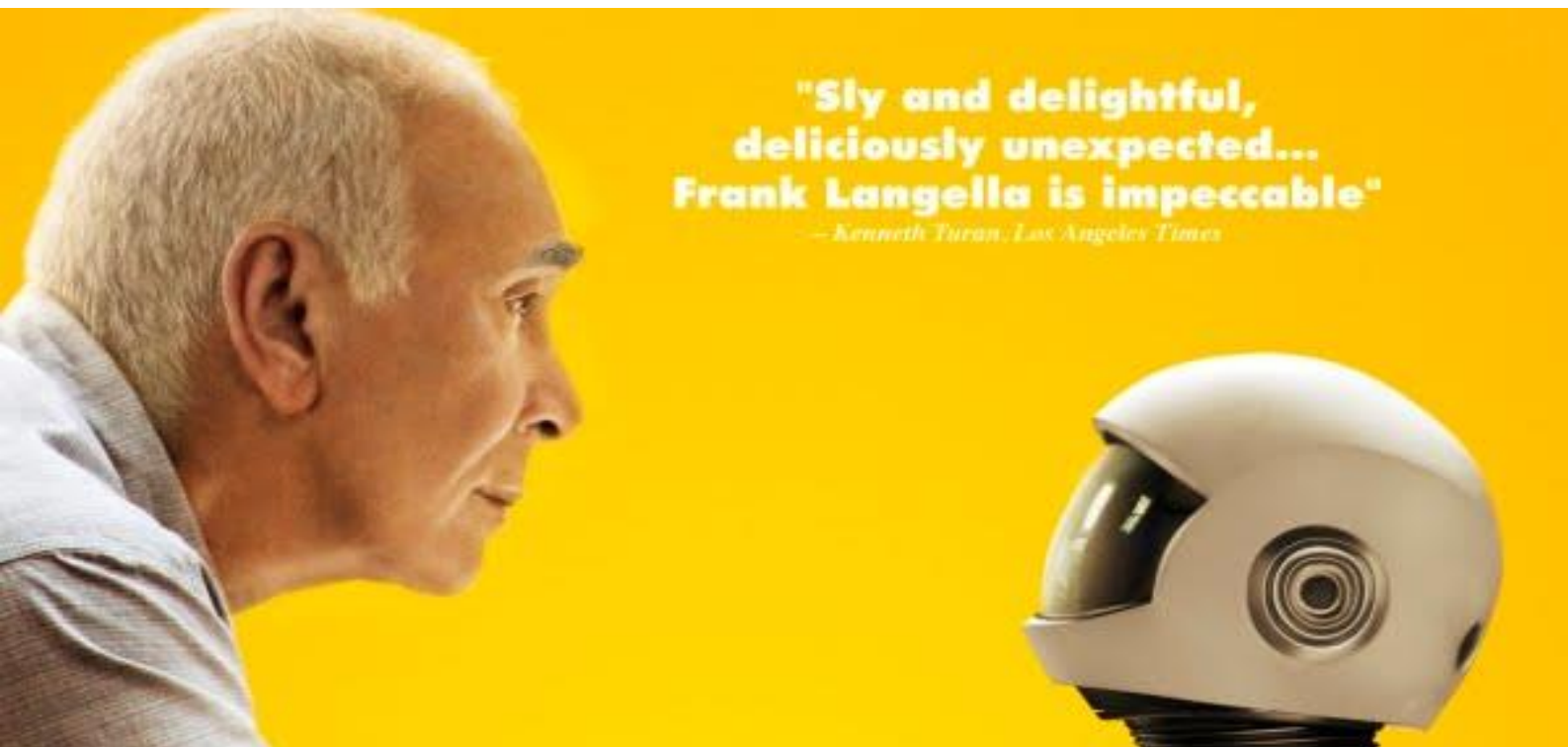
Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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 살아갈 수 있음을 보여주고 있다.



영화 ROBOT & FRANK (2012)

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Neo-Functionalism

간결하고 명확한 제품설명

현대라이프는 기존의 생명보험과 완전히 다른 생명보험을 기치로 내걸며 '현대라이프Zero' 상품을 출시하였으며, 출시 2개월 만에 판매실적 1만 건을 넘어서면서 화제가 되었다. 타 보험 상품과 다른점은 다음 세 가지로 구분된다. 첫째, 쉽다(Simple). 현대라이프 웹사이트에서는 고객이 쉽게 이해할 수 있도록 보험 설계 내용을 간단하게 만들어, 고객이 직접 자신의 상품을 설계하고 가입할 수 있도록 온라인 서비스를 운영하고 있다. 다음은 '집중(Focus)'이다. 10년과 20년 두 가지의 보장기간에만 집중했다. 저렴한 보험료를 위해 핵심 보장기간에만 집중했고 불필요한 특약은 'Zero(0)'로 없었다. 마지막으로 '규격화(In-Box)'였다. 여러 가지 면에서 규격화가 이루어졌는데, 대표로 내세운 것은 어떤 경로로 가입해도 보험료 차이가 'Zero(0)'라는 점이었다. 광고에서도 위 세 가지 포인트를 간결하고 명확한 메시지로 전달하고 있으며, 타 상품과는 차별화된 간결한 디자인 또한 제품에 대한 이해를 돕는다.



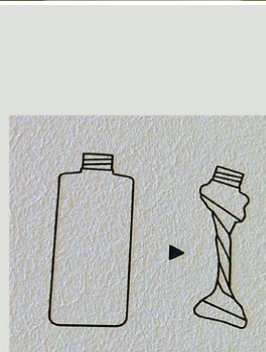
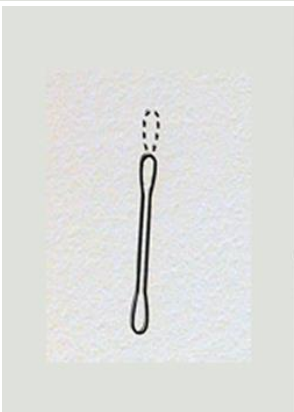
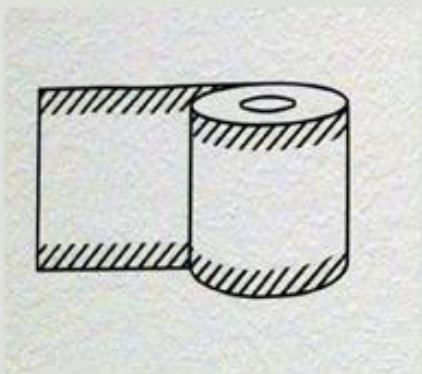
현대라이프 'ZERO'

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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 포장되어져 있는지, 너무 크게 또는 무겁게 만들어 졌는지에 대해서 질문해봐야 한다.



MUJI 프로덕트 피트니스 80 컨셉전

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Neo-Functionalism

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.



Lacoste Future, Lacoste

Imperfection

개인의 생활
공동체의 삶



편리한 기능
적당한 기능
유연한 기능



새로운 기능주의

Pioneers Lab

사회적, 경제적 체제들이 한계에 부딪치면서 아무리 완벽한 계획을 세워도 항상 현실에서 오류를 발생시킨다는 것을 깨닫게 된다.

새로운 미래를 설계해야 하는 시점에서 우리에게 가장 필요한 것은 계속해서 도전하고, 불완전한 경험을 즐길 수 있는 긍정적인 에너지이다.

과학과 기술을 중심으로 다양한 분야들이 경계 없이 융합되고,

결과를 예측할 수 없는 경험들로 소비자의 흥미를 자극한다. 기술의

발전은 한정된 공간에서 벗어나 끝없이 확장되는

우주 공간의 역동적이고 경외로운 에너지를 표현하게 한다.

Pioneers Lab

경계 없는

경험하는

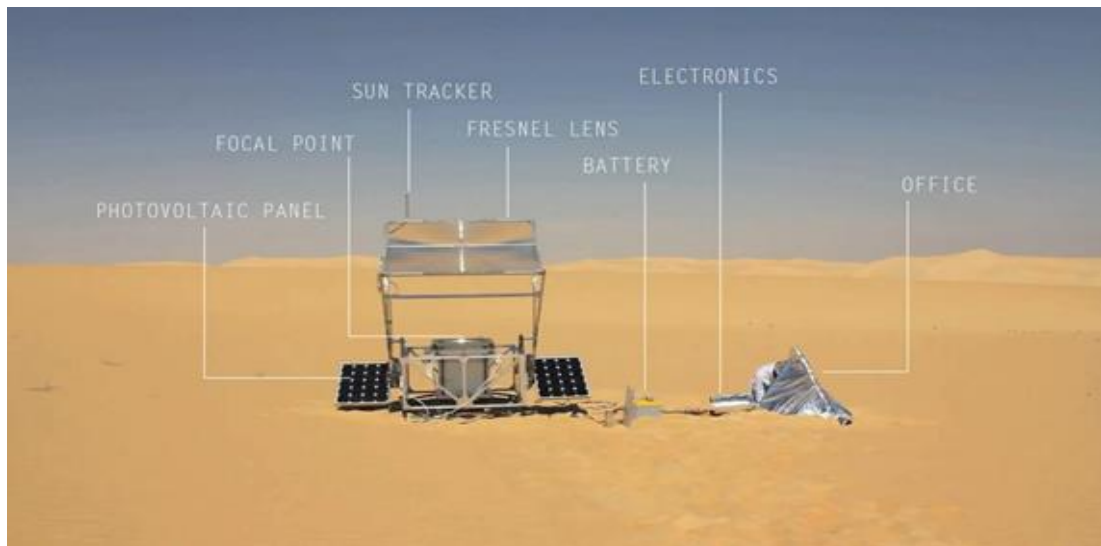
에너지 넘치는

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Pioneers Lab

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.



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.

Art & Culture

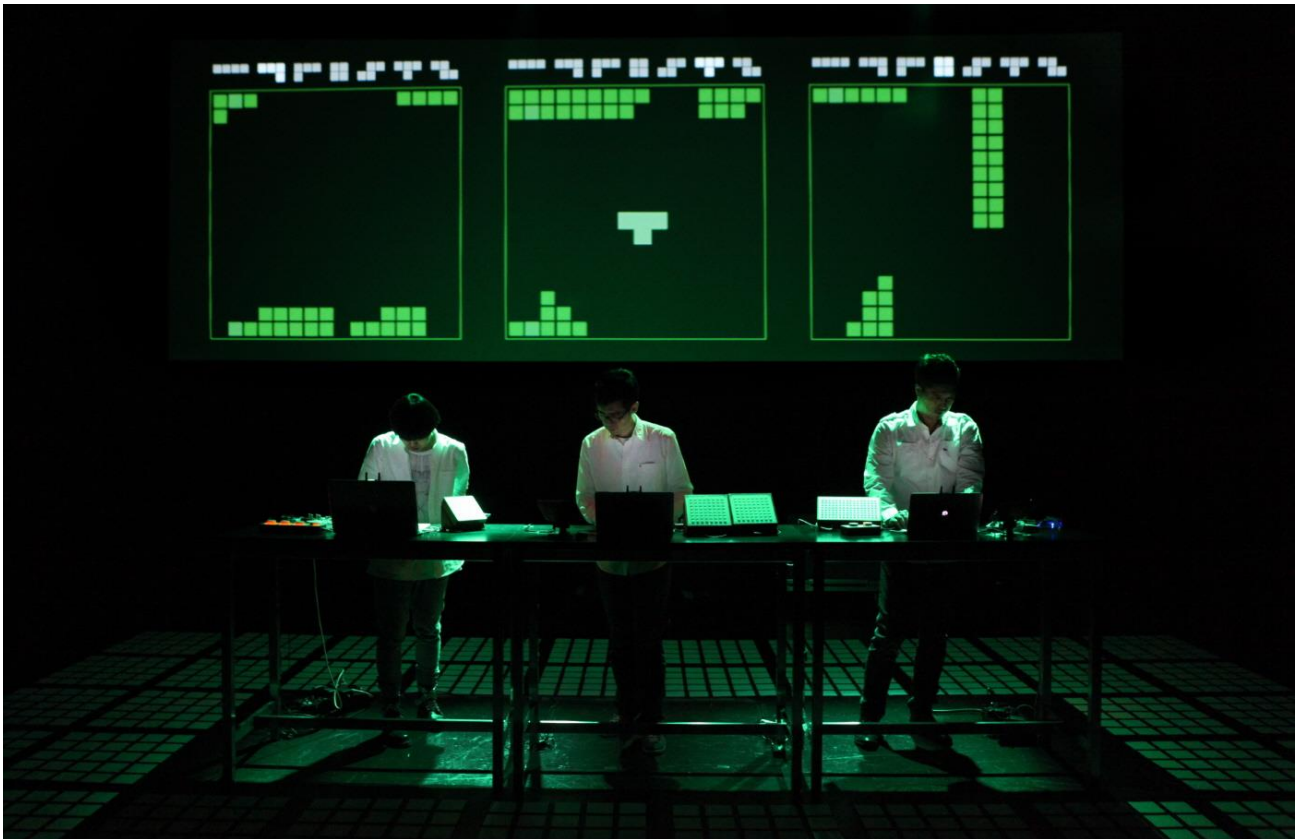
Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

과학자와 예술가의 경계를 무너뜨리는 창조자들

전자음악 작곡가이자 한국예술종합학교 교수인 장재호와 영국의 테크노 차트에서 한국인 최초로 1위를 차지한 전자음악계의 뮤지션 가재발(Gazebal)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.



미디어 아티스트_태식그룹(Tacit group)

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

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 뺏어 나온 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.



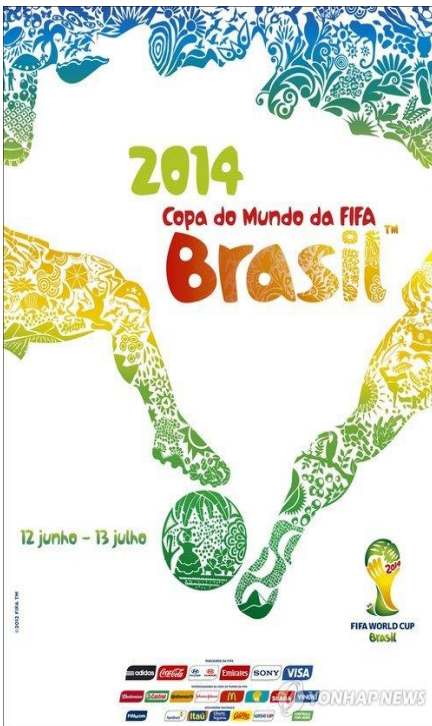
KAPOOW by MINI Design Team

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 송고한 에너지를 느끼게 해준다. 최근 환경오염과 인공적인 훼손으로 파괴되어 가는 아마존의 모습은 대자연의 에너지를 보존하고 자연과 공존해야 하는 인류의 과제를 상기시켜 준다.



2014 브라질 월드컵 포스터



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.

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 Kobra 는 자신의 예술팀과 함께 브라질 상파울로 변화가에 위치한 52m 높이의 건물 측면에 그의 초상을 다색의 컬러를 사용하여 섬세하면서 화려한 그래픽으로 표현하였다.



Mural Tribute by Eduardo Kobra(2013)



Centro Niemeyer, Spain (2006)

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

무에서 유를 창조하는 우주적 자연의 에너지

현대차가 지난 2013 밀라노 디자인 위크(Milan Design Week 2013)에서 기존의 자동차가 아닌 설치미술 '플루이드 스텀프처 인 모션(Fluidic Sculpture in Motion)'을 전시했다. 이 작품은 자연의 아름다움을 예술적 조형에 담아 감동을 만들고자 하는 현대차의 디자인 철학인 '플루이드 스텀프처'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.



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 스텀프처 인 모션과 함께 보여주었다.

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Pioneers Lab

과학으로 요리를 창조하는 분자요리

최근 글로벌 미식가들 사이에서 '분자 요리'가 주목 받고 있다. '분자 요리'란 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.



Atera Restaurant, New York

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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.



Superclub

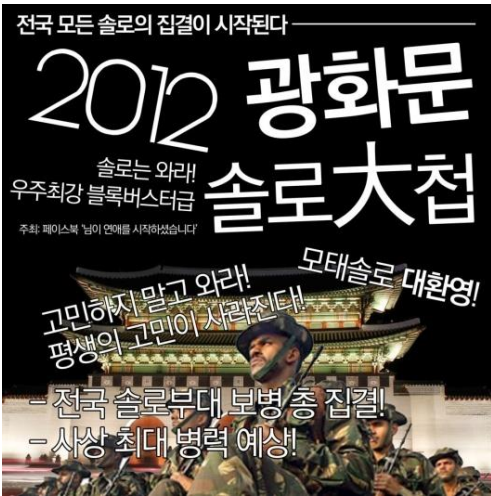
- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Pioneers Lab

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



T24소셜페스티벌

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Pioneers Lab

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.

● JK SHIBUYA CINDERELLA SHOPPING EXECUTIVE COMMITTEE ©2012 JK Shibuya Cinderella Shopping Co.,LTD. All rights reserved.

We will expand into new areas, going much beyond the framework of the activities from higher. Therefore, We are constantly looking to improve performance and provide activities for higher levels of growth. We are always open.

JK Shibuya Cinderella Shopping

2012.10.28 (sun)

JKによるJKのための、
IDAYスペシャルイベント開催!!!

1000円ショッピングモール@渋谷シダックス
渋谷公園通りハロウィンパレード / その他スペシャルイベントが盛りだくさん!!

HOME イベントについて 参加登録 イベント内容 参加ブランド お問い合わせ

渋谷の街に、豪華ゲストが大集結!!

SPECIAL GUEST

くみつきー

ごんごん

MC 浜田フトニー

.....and more!!!

参加できるのは女子高生だけ!!!

無料参加登録はこちらから!!!
CLICK!!!

同時開催!!!
渋谷公園通りハロウィンパレード

Cinderella Shopping, Cinderella Shopping

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 전문가'들이 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 프로젝트들을 수행하고 있다. 2012년 8월 개최된 '스마트 클라우드쇼 2012'에서 '예술과 기술이 만나는 패션 테크놀로지'를 주제로 개인 제조 워크숍을 진행하기도 했다.



오픈소스 네트워크 Hackerspaces

Art & Culture

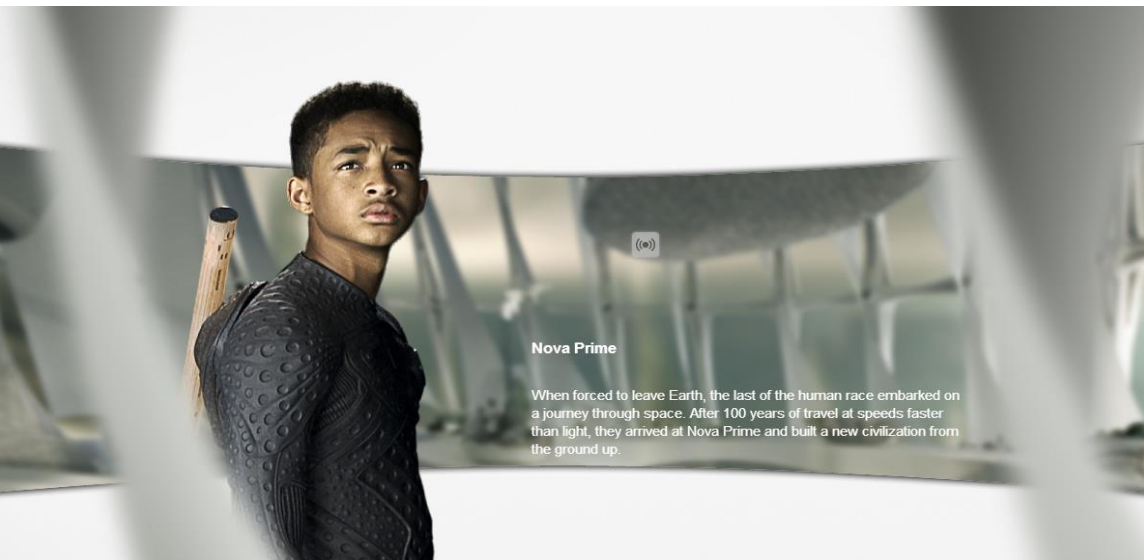
Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 6일 개봉을 앞두고 있는 SF영화 'Afer 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.



Nova Prime

When forced to leave Earth, the last of the human race embarked on a journey through space. After 100 years of travel at speeds faster than light, they arrived at Nova Prime and built a new civilization from the ground up.



The Most Dangerous Place In The Universe

Upon leaving Earth, calendars were changed from AD to AE, reflecting our new life. "After Earth," as the planet's harsh environment became uninhabitable. Massive seismic activity caused frequent earthquakes of alarming intensity; tectonic plates shifted, creating enormous volcanoes and violent collisions between continents; clean water became scarce and the atmospheric composition changed, resulting in deadly temperature fluctuations and air too toxic for human lungs to breathe.

Before leaving for good, a message was set up for any future visitors expecting to find suitable resources on the planet—letting them know that they are approaching the most dangerous place in the universe: Earth.

SF Movie, After Earth (2013)

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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.



Planets solar system space ball style hard candy lollipop by Vintage Confections

- Art & Culture
- Life & Media
- Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 기에르모 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.



Edible Cinema [Pan's Labyrinth] by Electric Cinema

Art & Culture

Life & Media

Brand & Marketing

Pioneers Lab

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 클로즈업 한다. 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.



Instinct of Color by O.P.I

Implication

Imperfection

아이디어
상상
꿈



경계 없는 창조

도전적인 경험 추구

상상력을 자극하는 에너지

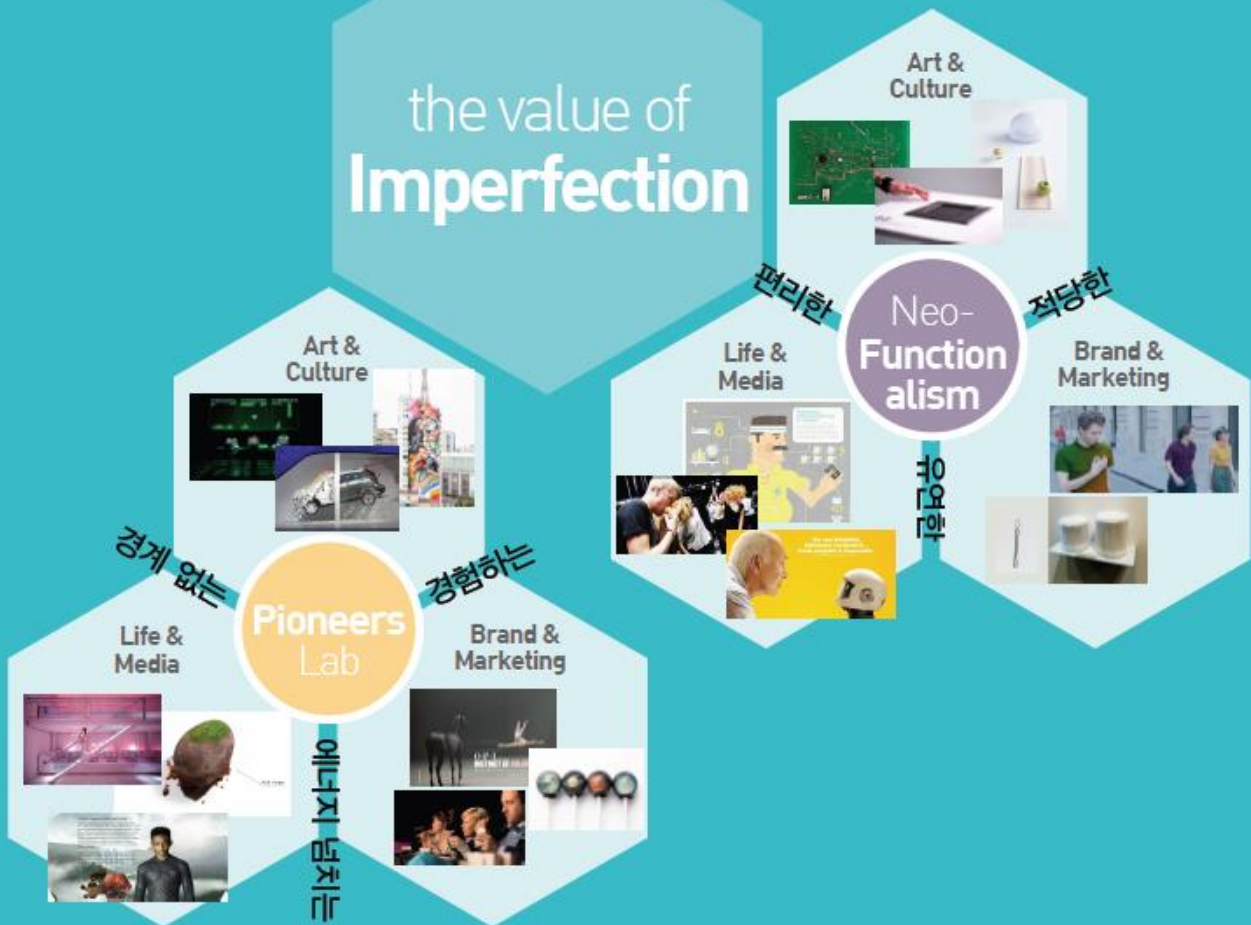


창의적인 개척

DESIGN Influence



the value of Imperfection



기획

지식경제부
한국디자인진흥원

주관기관

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

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슬

연구책임

손정민 GFG(Global Future Group) 대표

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

문의

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

이 보고서는 지식경제부에서 시행한 '디자인전략정보개발사업'의 일환으로 한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

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

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

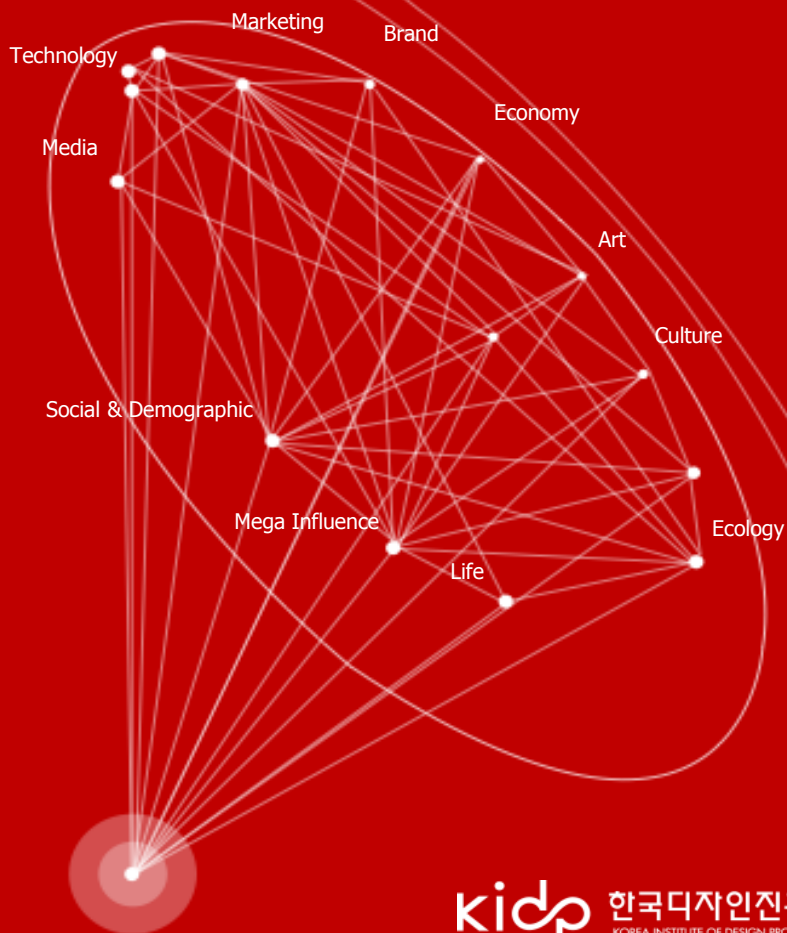
그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP 2013 All rights reserved

DESIGN TREND

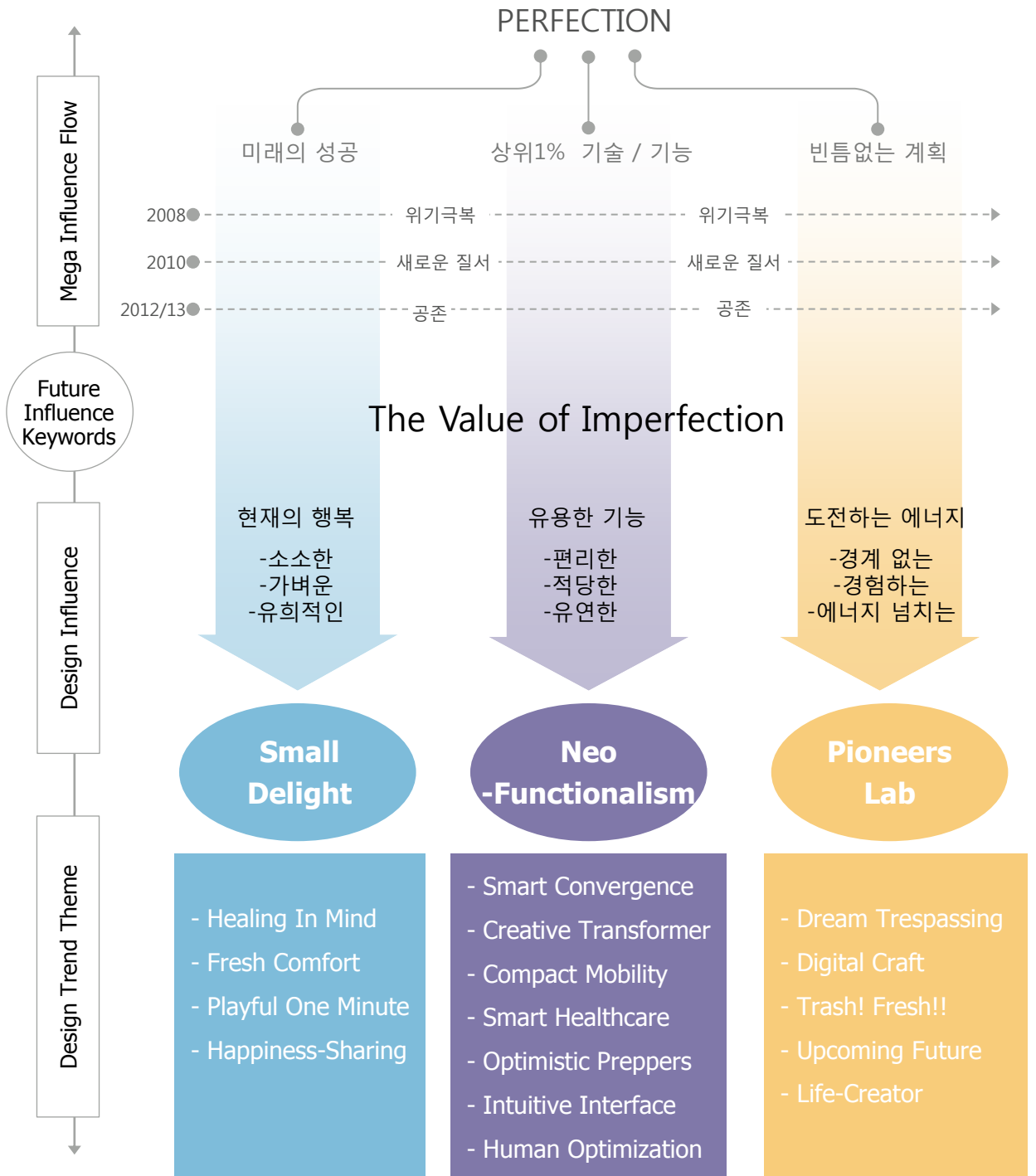
Design Trend Theme1

Small Delight



03 DESIGN TREND

- Design Trend Overview
- Design Trend Theme1
Small Delight
- Design Trend Theme2
Neo-Functionalism
- Design Trend Theme3
Pioneers Lab



Small Delight

지나친 경쟁사회 속에서 항상 부족하기만 한 현재의 나를
채찍질하며 살아온 개인들이 행복한 삶을 위해 작은 변화들을 시도하고 있다.

완벽한 미래의 큰 행복을 위해 현재를 희생하기 보다는,

지금의 소소한 일상 속 행복을 발견하고자 한다.

조금은 부족하더라도 평범한 일상을 재조명해 보면,

그 안에서 가볍고 소소한 유희적 요소들을 발견할 수 있다.

개인생활 영역에 존재하는 일상용품과 일상의 공간, 일상의 행동들을

작은 기쁨으로 전환시켜주는 디자인이 필요한 시점이다.

Small Delight

소소한

가벼운

유쾌적인

Small Delight

생활 속에서 소소한 행복의 발견을 시도하고자 한다. 자연에서 전해지는 서정적인 감성과 마음의 안정감은 지쳐있던 일상 속에서의 몸과 마음의 치유를 느낄 수 있게 해준다. 동심을 자극하는 어른들을 위한 유희적 공간 요소와 일상 속에서의 보여지는 소프트하고 따스한 컬러의 디자인은, 과도한 경쟁에 긴장되고 경직되었던 몸과 마음을 부드럽게 풀어주며 작고 소소한 기쁨을 느끼게 해준다.

Concept

Healing In Mind

Fresh Comfort

Playful One Minute

Happiness-Sharing



Small Delight



Small Delight



Concept1

Healing In Mind

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

Small Delight

Healing In Mind



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 조절해준다.



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.

Small Delight

Healing In Mind



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.



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.

Small Delight

Healing In Mind



Laser cut wooden records, Amanda Ghassaei

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



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.

Small Delight

Healing In Mind



Evul Today

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.



Object-O

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

Small Delight

Healing In Mind



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 구 형태는 투명하게 디자인 되어 원하는 방향으로 자연을 감상할 수 있는 효과가 있다.



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.

Small Delight

Healing In Mind



"IN"gage Chair

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



Postureland, Alexandra Kehayoglou

포스터랜드는 알레한드라 케아요글로우(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 양 다양하게 섞인 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

Small Delight

Healing In Mind



Disguised Exercise

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



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.

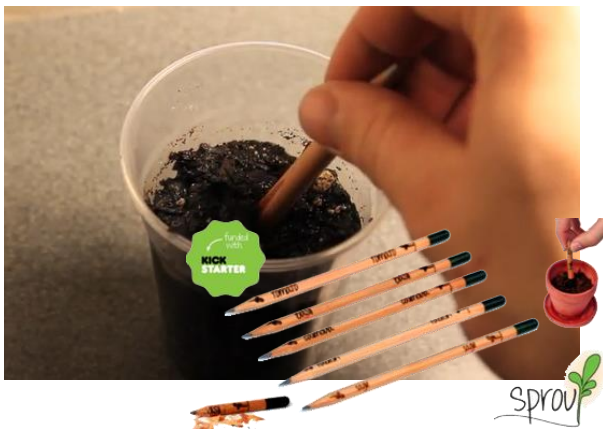
Small Delight

Healing In Mind



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.



Floating Vase

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



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.

Small Delight

Healing In Mind



Urban Beehive

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



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.

Small Delight

Concept2

Fresh Comfort



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

Small Delight

Product & Service

Fresh
Comfort



Lace Ligne Roset

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



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.

Small Delight

Product & Service

Fresh
Comfort



Totally Snuggable Seating, Amaya Guitierrez

아마야 기터레즈가 제작한 포근함이 느껴지는 손뜨개 형식의 편안한 쿠션 소파이다.



Lana Mangas by Patricia Urquiola for Gan

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

Small Delight

Product & Service

Fresh
Comfort



Bowl Fading

Maison & Objet에서 선보인 Klevering의 컬러풀한 그라데이션 식기류이다.



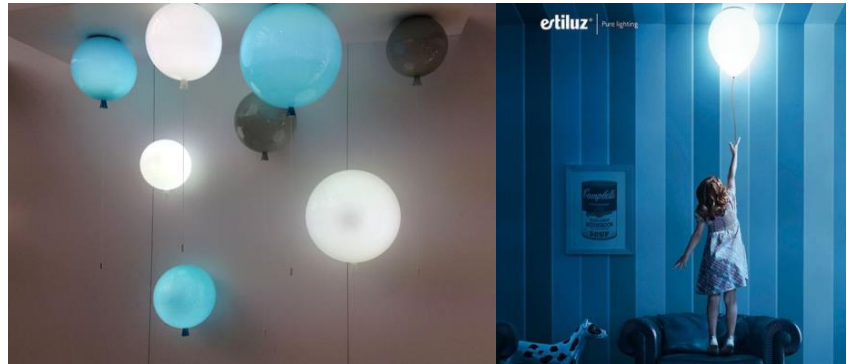
Future Primitives

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

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

Small Delight

Fresh
Comfort



Memory

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



Deep-Sea & Mirror-Chair

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

Small Delight

Fresh
Comfort



Novel Hospital Toys, Hikaru Imamura

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



Snug Chair

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

Small Delight

Fresh
Comfort



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.



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.

Small Delight

Fresh
Comfort



Dog House Sofa

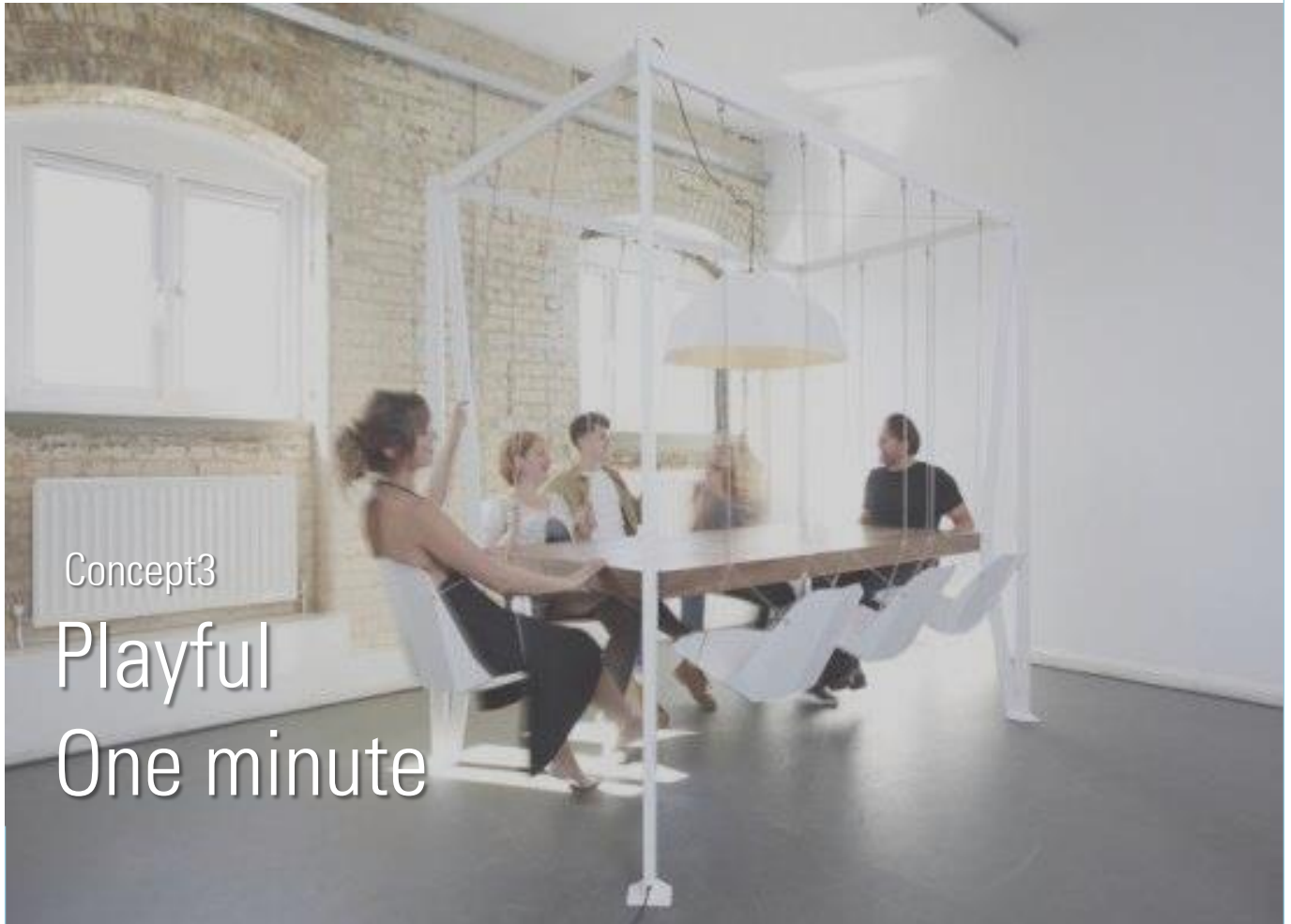
주인과 애견이 함께 즐길 수 있는 공간으로 소파 한 칸에는 강아지가 쉴 수 있는 곳이 있으며, 주인과 눈높이를 맞추며 교감을 할 수 있다.



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.

Small Delight



Concept3

Playful One minute

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

Small Delight

Playful
One minute



Swing table by Duffy london

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



Shallow Swing - Garden Furniture

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

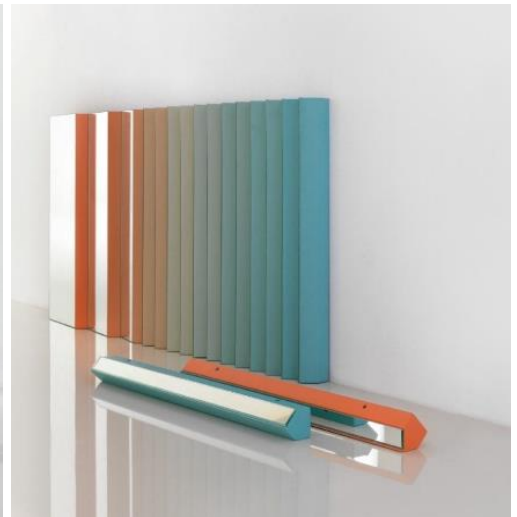
Small Delight

Playful
One minute



Stool Rocks

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

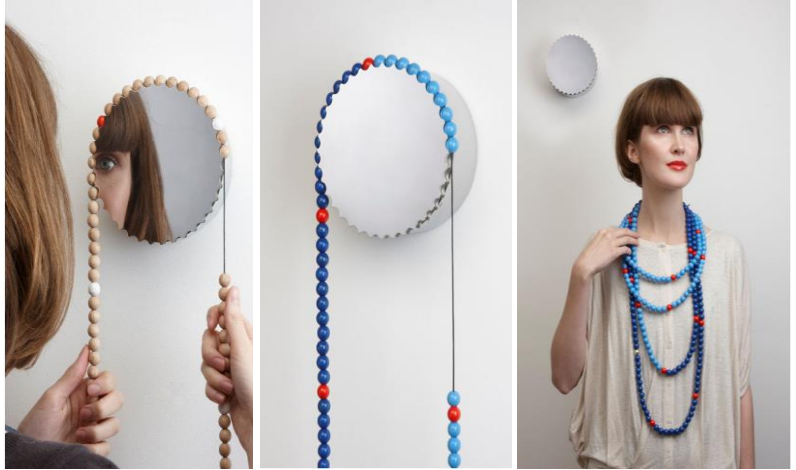


Zig Zag Mirror

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.

Small Delight

Playful
One minute



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.



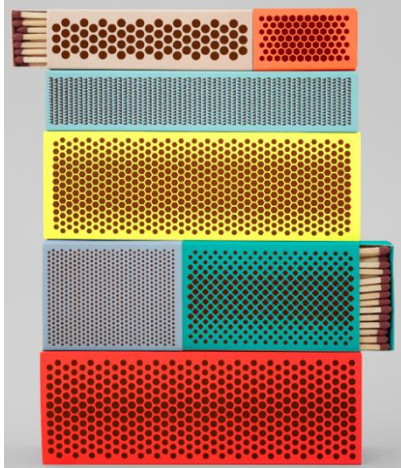
Rima

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 조절할 수 있는 새로운 개념으로 친근감과 즐거움을 전해 준다.

Small Delight

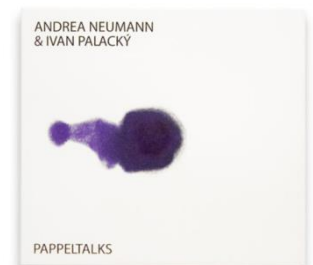
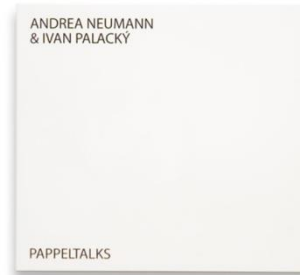
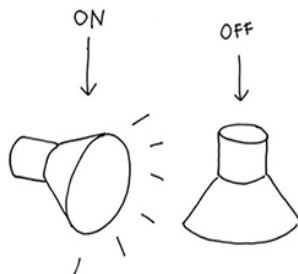
Product & Service

Playful
One minute



Strike Matchboxes by Shane Schneck and Clara von Zweigbergk for Hay

성냥갑을 재해석하여 성냥을 켜는 행동을 강조한 사례로 7개의 다른 사이즈와 컬러로 제작하였다. 유황 잉크로 성냥갑 전면에 패턴을 만들어 사용하였다.



Iconico

ABS 플라스틱으로 만들어진 이 스피커는 소리가 나오는 면을 바닥으로 향하게 하여 전원의 ON, OFF를 조절 할 수 있다.

Pappeltalks

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

Small Delight

Playful One minute

Tempo Blender

Expand your cooking experience by hearing sense

Someone said, "Cooking is just like playing music." Cooking can be related to our hearing sense more than taste. Take this inspiring concept as my start point, I am curious about how to make cooking just as elegant as playing music.

With eco-Tempo Blender, you can make sauces or cocktails through a fun, environment, and future way.

Saving energy is the future. In this case, eco-Tempo Blender tries to take an interesting way to attract people to power the blender by shaking in tempo rather than by electricity.

The shape of blender is inspired by shaker, a percussion instrument.

Through this experience, when you taste salsa, maybe it also plays a Mexico music around you.



How to use?

First, choose your recipe by the interface on eco-Tempo Blender.

Then, it guides you to put the materials and how much for each into the blender.



Interface contains a lot of recipes.

As you start to shake it, a tempo starts to come out and invite you follow it, just by human nature. You can also use a flat shaker and toss it into the sky during your shaking. After you finish your shake, the sauce or the cocktail is mixed well and ready to be served.

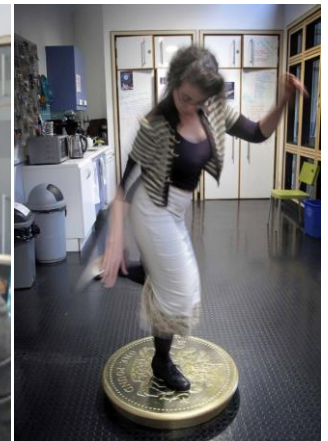


power the blender by shaking in tempo.

This shape is inspired by shaker, a percussion instrument to match the tempo (rhythm) and the construction is like a blender. You can use every way to shake it!

Electrolux Tempo Blender

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



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.

Small Delight

Playful
One minute



Ping Pong Doors

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



SUGOI Mop & Gomiba GO!, Kyosho Egg

일본 완구 메이커 교쇼(kyosho.com)의 R/C 제품 브랜드 교쇼 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.

Small Delight

Playful
One minute



Cuppo Wall Pocket

iF에서 선보인 제품으로 냉장고나 메탈소재 벽면에 붙여 사용할 수 있으며 미니멀한 디자인으로 작은 아이템들을 담을 수 있는 기능을 가지고 있다.



Wall Deco

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



DIY Illustration Lamp

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

Small Delight

Product & Service

Playful
One minute



콜라보레이션 캐릭터

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



Paper Toy

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

Small Delight



Concept4

Happiness-Sharing

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

Small Delight

Happiness Sharing



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.

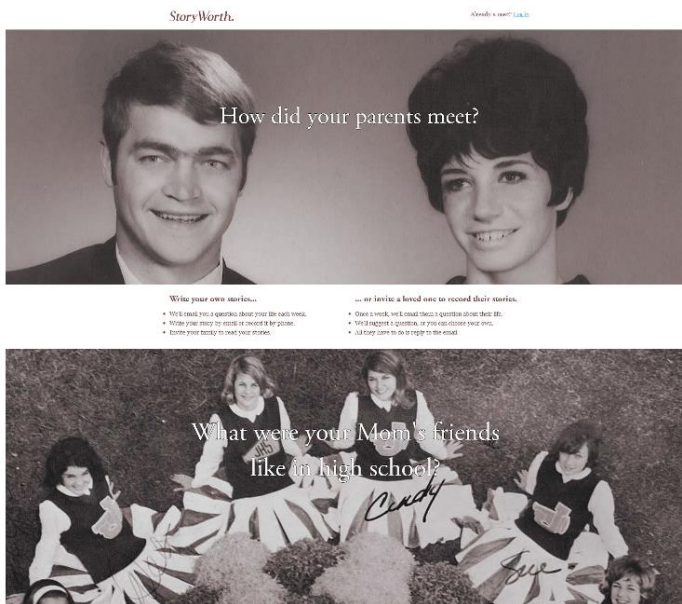


Repair Community Cafe

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.

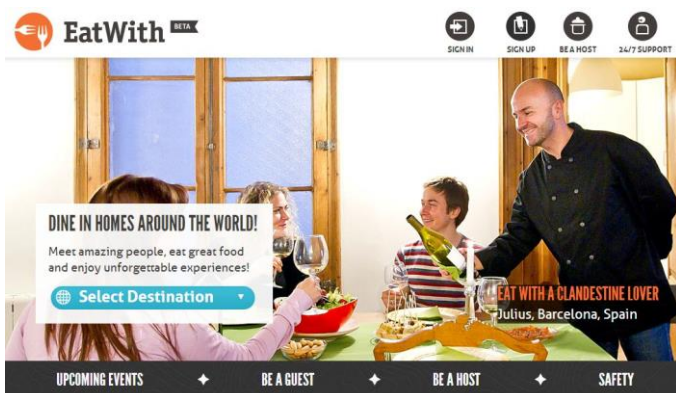
Small Delight

Happiness Sharing



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.



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.

Small Delight

Happiness Sharing



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.



Nissan Friend-ME Concept

MPV형 4인승 세단 콘셉트 카 '닛산 프랜드-미'가 2013 상하이 오토쇼에서 초연되었다. 세계 최대 단일 시장으로 떠오르고 있는 1980년대에 출생한 '바링허우(Balíng hòu)' 세대를 겨냥하여 출시된 콘셉트 차로, 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.

Small Delight

Happiness Sharing



Community Plan-It

이 온라인 게임은 지방정부가 지역민의 의견수렴을 거쳐 주민들에게 무엇이 필요한지 이해하고 이를 도시계획에 반영하고 건설하는 게임 콘텐츠이다. 게이머는 게임 속에서 이러한 여러 이슈에 대해 이야기 하고 들으며 미션을 성공해 코인을 얻어야 한다. 에머슨 대학의 인계 이지먼트 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.



"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.

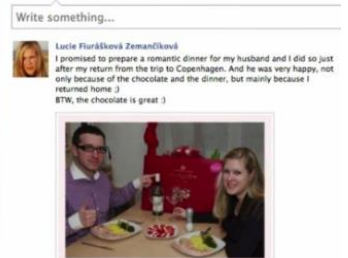
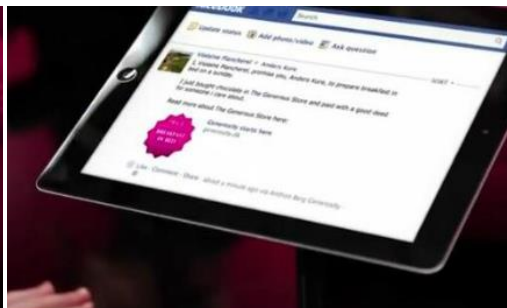
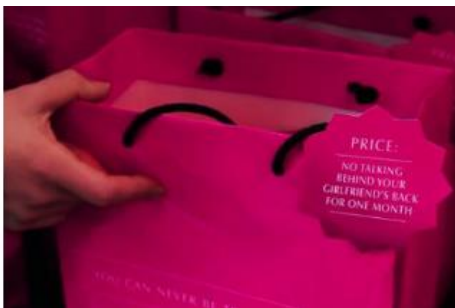
Small Delight

Happiness Sharing



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.



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.

Small Delight

Happiness Sharing



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 웹 사이트이다.

<p>hunger</p> <p>1 watch feeds 16 children</p>		
<p>water</p> <p>625 watches 1 well</p>		
<p>breast cancer</p> <p>14 watches 1 mammogram</p>		
<p>environment</p> <p>3 watches 1 charcoal efficient stove</p>		
<p>aids</p> <p>5 watches aids treatment</p>		
<p>cancer</p> <p>1 watch support for 8 cancer patients</p>		



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.

Small Delight

Value Theme 1

Design Influence1

Small Delight

소소한

가벼운

유익적인

Small Delight

Implication

Concept

Value point

Design Implication



Healing In Mind

자연과의 교감

- 자연과 최대한 소통 가능한 디자인 요소 적용
- 투명한 소재, 유기체적인 형태, 창문 디자인 의 활용
- 자연과 쉽게 교감할 수 있는 도시 속 공간활용
- 팝업, 옥상, 모바일 공간 디자인
- 내부 인테리어 제품 + 가드닝 기능



Fresh Comfort

편안한 휴식
따뜻한 위로

- 심리적 안정감을 주는 파스텔톤 컬러의 사용
- 시각적으로 쿠션 감이 느껴지는 형태의 구현,
손뜨개나 부드러운 짜임의 천으로 덧씌운 형태의 제품
- 반려동물과 함께 살아가는 생활공간의 구현
(일상제품 + 반려동물 배려기능, 반려동물 생활용품)



Playful
One Minute

순간의 즐거움

- 사용자의 작은 움직임을 재미요소로 의도적 활용
(의도적인 가벼운 흔들림, On/Off 기능을 하는 행동)
- 사용자 스스로 일상공간에 작은 변화를 줄 수 있는
장식 디자인
- 콜라보레이션을 통한 캐릭터 디자인



Happiness-
Sharing

타인/공동체와의
친밀감

- 작은 행동으로 실행할 수 있는 나눔 서비스 디자인
- 지인, 타인, 커뮤니티와의 색다른 정보공유, 경험공유
시스템 개발
- 프렌들리(friendly) 마케팅을 통한 디자인 전달

기획

지식경제부
한국디자인진흥원

주관기관

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

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슬

연구책임

손정민 GFG(Global Future Group) 대표

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

문의

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

이 보고서는 지식경제부에서 시행한 '디자인전략정보개발사업'의 일환으로 한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

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

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

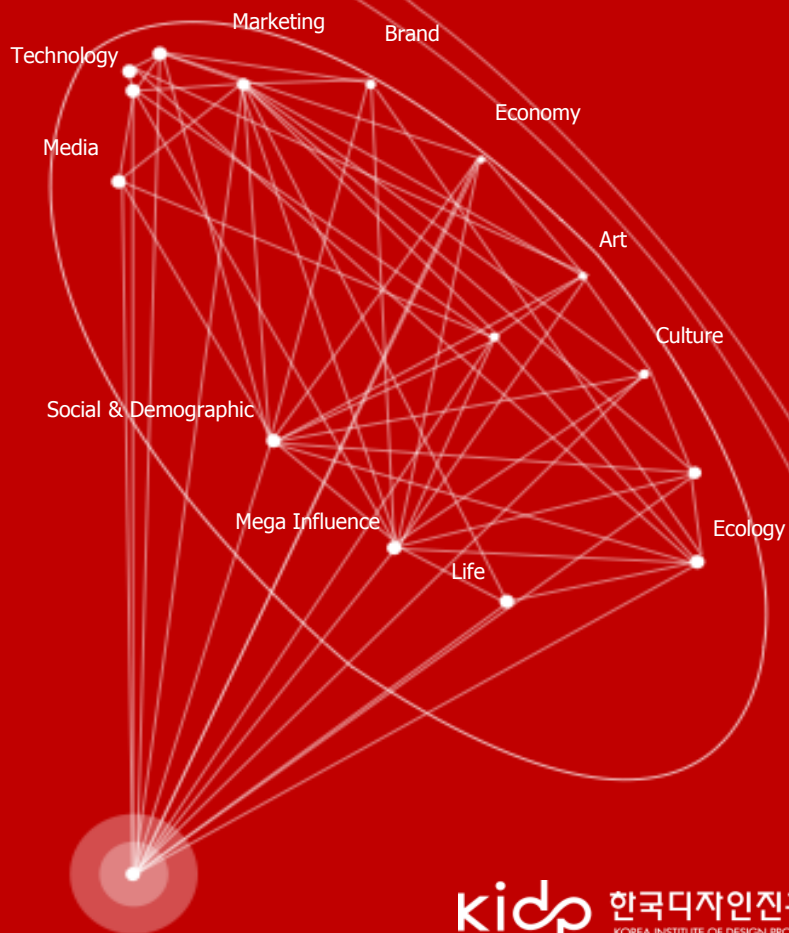
그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP 2013 All rights reserved

DESIGN TREND

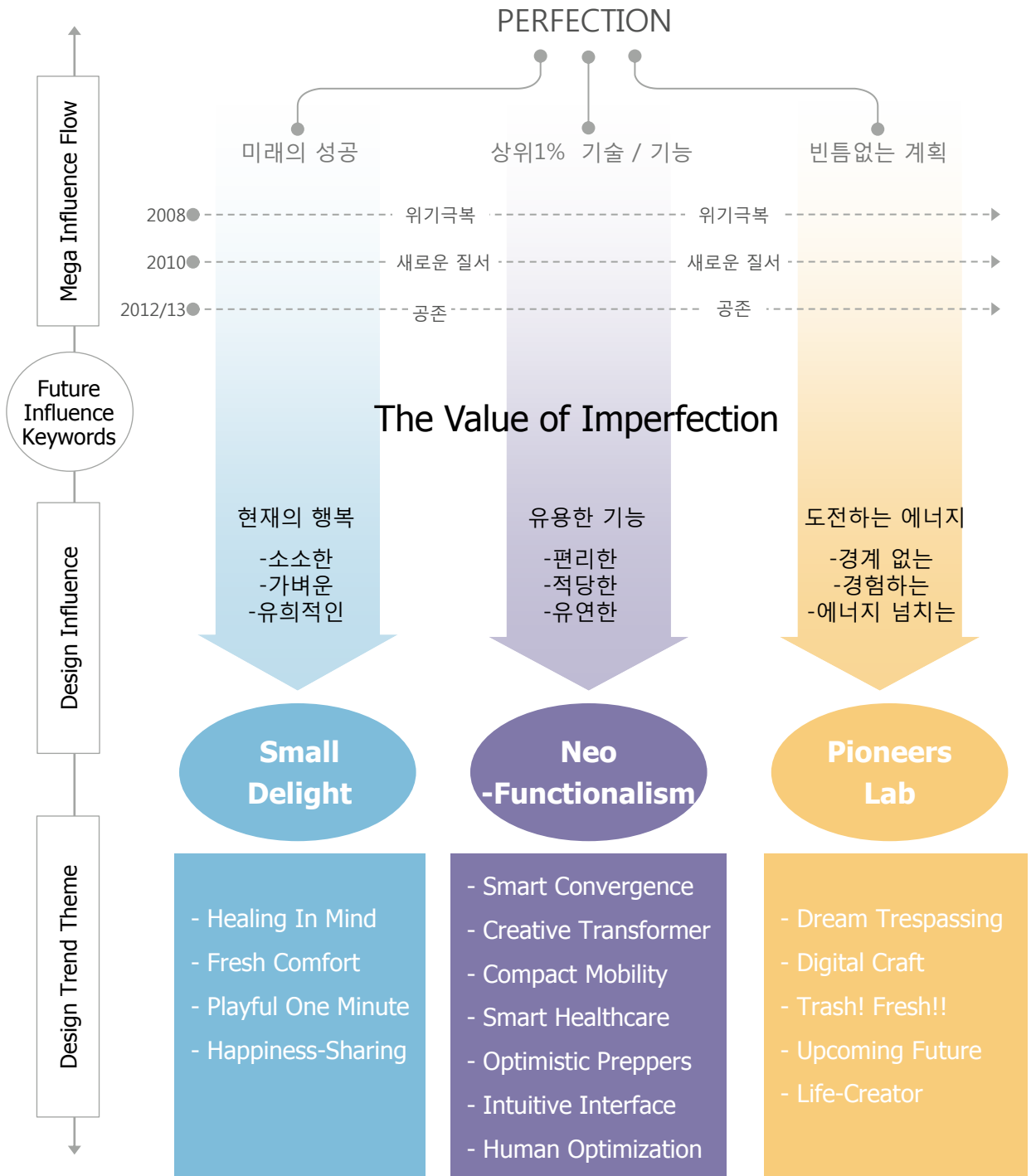
Design Trend Theme2

Neo-Functionalism



03 DESIGN TREND

- Design Trend Overview
- Design Trend Theme1
Small Delight
- Design Trend Theme2
Neo-Functionalism
- Design Trend Theme3
Pioneers Lab



Neo- Functionalism

1%의 스펙을 만족시키는 기능, 하이테크가 표출할 수 있는 최고의 기능들은 완벽한 삶을 꿈꾸게 하지만, 실제 우리의 삶은 1%가 아닌 99%로 구성되어 있다.

너무 복잡하고 불확실성이 만연한 환경 속에서 좀 더 편리하게 내 삶을 정의해주고, 나에게 꼭 필요한 것을 그때 그때 제공해 줄 수 있는 유연한 기능이 필요하다.

과잉 된 기술만능주의에서 벗어나 적당한 수준에서 공동체의 이익을 실현해주는 지혜로운 기술을 추구해야 하며,

지금 현대인의 삶에 맞는 유용한 기능을 재발견해야 한다.

Neo- Functionalism

편리한

적당한

유연한

Neo - Functionalism

과잉된 기술 만능주의와 완벽만을 추구하는 삶의 모습에서 벗어나 각 개인이 처해져 있는 상황에 맞추어 필요한 부분을 유연하게 지원함으로써 현대인들은 더욱 만족감을 느낄 수 있다. 더불어 불필요한 요소들이 제거되면서 자원 낭비까지 줄일 수 있으며 삶의 구조와 형태가 효율적으로 간편해지면서 좀 더 편리하며 유용한 기능을 재발견 할 수 있는 기회가 된다.

Concept

Smart Convergence
Creative Transformer
Compact Mobility
Smart Healthcare
Optimistic Preppers
Intuitive Interface
Human Optimization

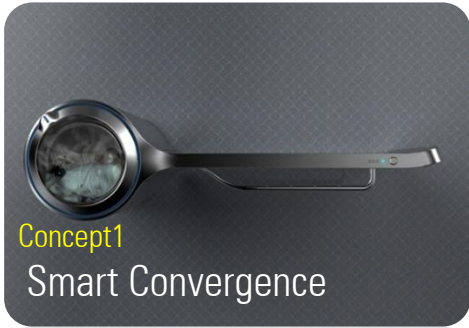


MESSAGE

When user choose message which is saved by user, it will be displayed on backpack's iPad screen



Neo - Functionalism



Neo-Functionalism



Concept1

Smart Convergence

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

Neo - Functionalism

Smart
Convergence



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.



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.

Neo - Functionalism

Smart Convergence



BYE BYE LAUNDRY

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



Ventus Towel Dryer Hanger

내장 센서를 통하여 수건이 걸리는 동시에 건조 기능이 가능하다.



Combinated UX

센서의 자동감지기능으로 손을 대면 물이 나오 고 측면으로 옮기면 핸드 드라이어가 작동한다.

Neo - Functionalism

Smart Convergence



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.



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)

Neo - Functionalism

Smart Convergence



Handsome Heater

라디에이터 밑부분에 접의식 의자를 접목시켜 공간을 활용할 수 있게 하였으며, 열을 잘 전달할 수 있게 알루미늄 소재로, 따뜻한 소재 감성을 표현하기 위해 목재를 사용하였다.



13/ Integrated Workstation

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

Neo - Functionalism

Smart Convergence



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.

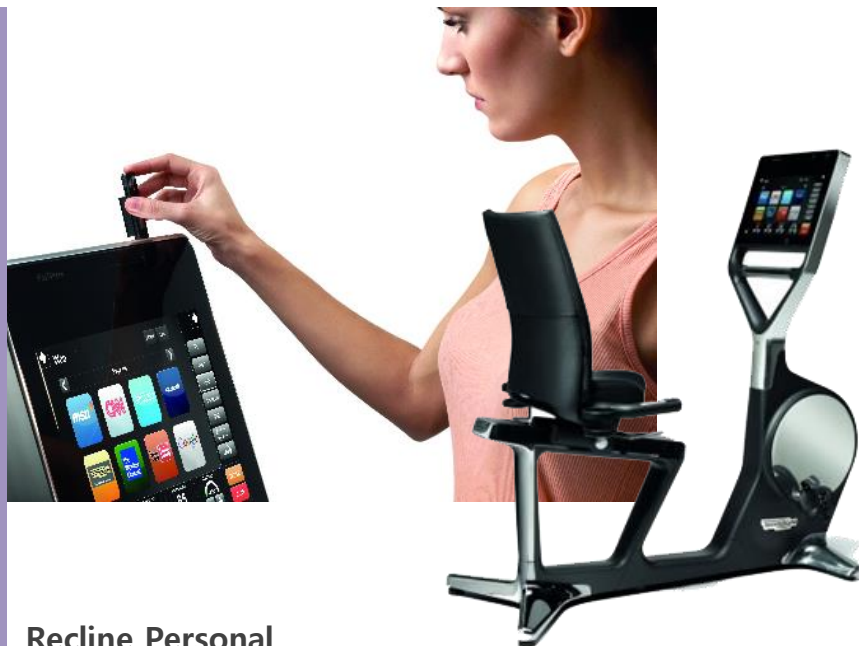


Odyssey(2014), Honda

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

Neo - Functionalism

Smart Convergence



Recline Personal

iF 디자인(2012) 수상작. 폴 터치 스크린과 아이폰, 아이패드, USB 등의 연결이 가능하며 의자 밑에는 스피커가 달려 있어 이어폰을 사용하지 않아도 음악과 영화를 즐길 수 있다.



MESSAGE

When user choose message which is saved by user, it will be displayed on backpack's iPad screen



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.

Neo - Functionalism

Smart Convergence



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.

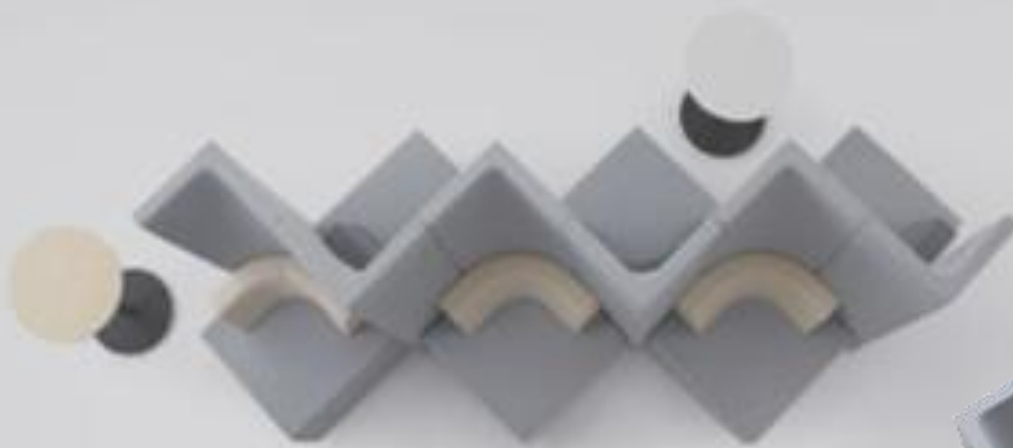
Feel the Ultimate Sound!
Identity will



Identity Will

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

Neo-Functionalism



Concept2

Creative Transformer

**Concept Definition**

때와 장소에 맞게 조립과 해체가 자유롭고 기능의 변화가 가능한 디자인

탈부착, 간단한 절개, 지퍼로 다른 형태로 변신이 가능하고

소비자가 원하는 형태로 배열할 수 있는 경험을 제공하며, 간단하게 접혀져 이동성과 휴대가 가능한 디자인

Keywords

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

Neo - Functionalism

Creative Transformer



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.



4D Printed Self-Assembling Objects by MIT + stratasys

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

Neo - Functionalism

Creative Transformer



Brackets - High back sofa system for KOKUYO, NENDO

소파와 테이블을 취향에 맞추어 조립이 가능하며 개인적인 공간과 함께 열린 구조를 선택할 수 있다.



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.

Neo - Functionalism

Creative Transformer



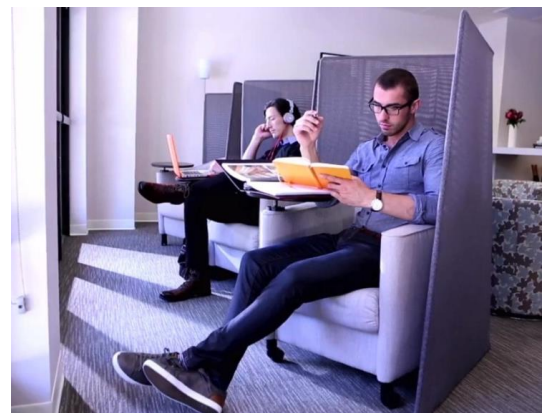
Miniki

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



Soft Block

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

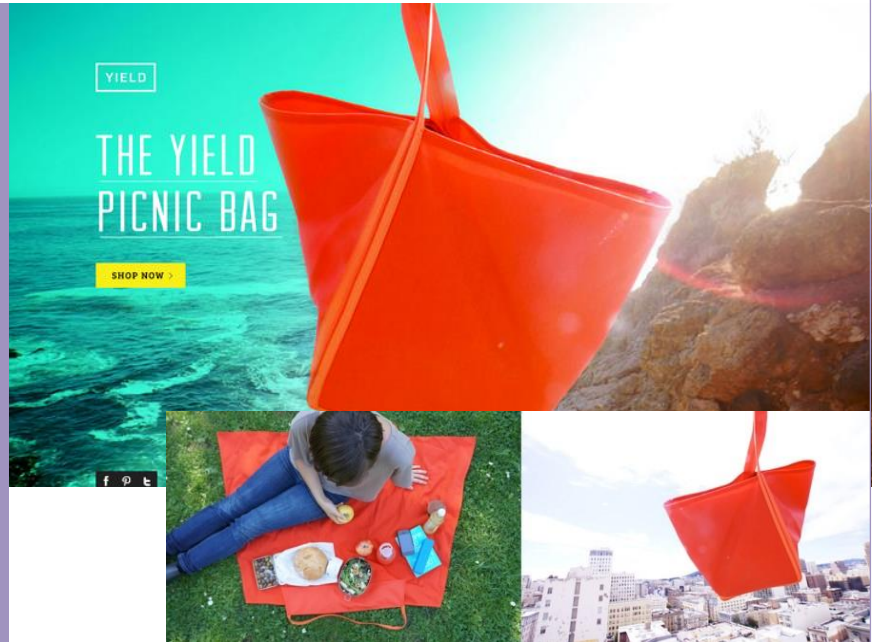


Workspace on Demand, Mariott

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

Neo - Functionalism

Creative Transformer



Yield Picnic Bag

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

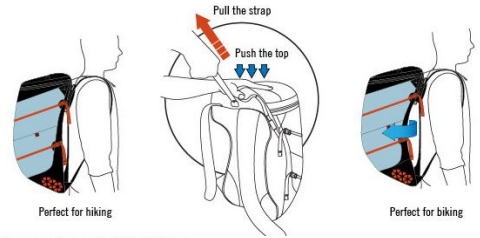


GLAD Tent

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

Neo - Functionalism

Creative Transformer



BOOTLEGGER SERIES



Triple Tramp Suspension

Torpedo

Hopper

Scrimshaw

Bootlegger Modular Pack System

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



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.

Neo - Functionalism

Creative Transformer



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.



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 가능하다.

Neo - Functionalism

Creative Transformer



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 교통체중이 심하거나 공간이 한정된 주차공간에서도 손쉽게 조정할 수 있는 구조로 제작되었다.



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.

Neo - Functionalism

Creative Transformer



FOLDING WHEEL
SHORTLISTED FOR
DESIGN OF YEAR 2013

Morph Folding Wheel

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



Chainless Folding Electric Bicycle, Mando

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

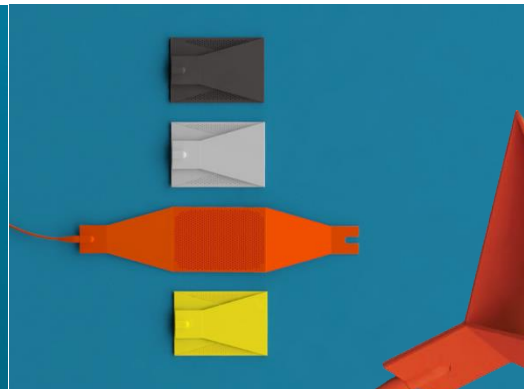
Neo - Functionalism

Creative Transformer



Puzzle Keyboard

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



FYLM

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

Neo-Functionalism



Concept3

Compact Mobility

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

Neo - Functionalism

Compact Mobility



Plate-Oh

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



World's Narrowest House

건물과 건물 사이에 버려지는 협소한 공간들을 활용하여 제작된 폭 1.5m, 길이 12m 인 개인주택이다. 방 하나, 거실 겸 주방, 욕실로 구성되어 있으며 계단과 함께 사다리꼴로 층간 이동이 가능한 콤팩트형 주택이다.

Neo - Functionalism

Compact Mobility



Fogring, Neotizen

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



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.



Swash

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

Neo - Functionalism

Compact Mobility



Card Speaker

신용카드 사이즈로 FFL(Flat Flexible Loudspeaker)이라 불리는 0.25mm 두께의 플렉서블 초박형 투명 필름 스피커와 TFB(Thin Film Battery)라 불리는 차세대 2차 박막전지를 이용하여 얇게 제작되었다.



Satechi Touch USB LED Lamp

스테치 터치 USB LED 램프(satechi.net)는 아무 병에나 꽂아서 사용할 수 있는 테이블 조명으로 전등갓과 LED 램프, USB포트로만 구성되었다. 이 램프는 콤팩트한 사이즈로 이동이 쉬우며, USB 전원 장치와 터치식 온/오프 작동으로 사용법이 간편하다.

Neo - Functionalism

Compact Mobility



Rollei Innocube Pico Projector

가로, 세로, 높이 45mm 정도의 주사위 모양으로 벽에서 2m 떨어진 거리에서 4:3비율 이미지 1.5m 크기까지 화면 확대가 가능하다. 스마트폰이나 태블릿PC와 연동되는 휴대용 프로젝터이다.



Tweet Moving Moving

미니 휴대용 프로젝터와 도킹 스테이션을 결합한 콘셉트로 휴대가 용이하다.

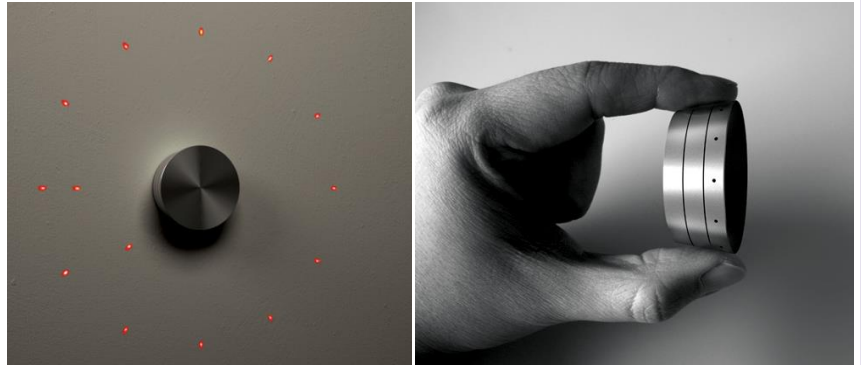


Automatic link

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 더해주는 앱세서리이다.

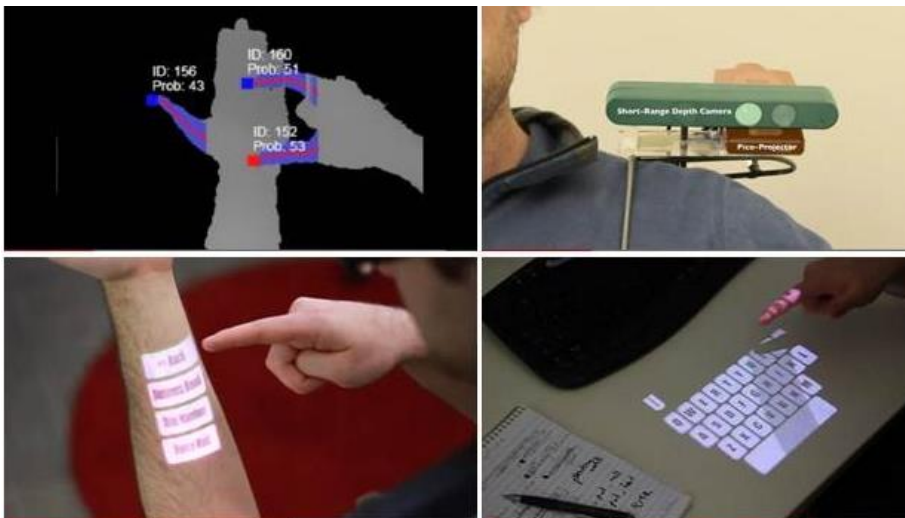
Neo - Functionalism

Compact Mobility



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.



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.

Neo-Functionalism



Concept4

Smart Healthcare

Concept Definition

개인의 몸을 최적의 상태로 관리할 수 있도록 습관의 개선, 질병의 예방 및 질병의 사후 관리에 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

Neo - Functionalism

Smart Healthcare



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.



Baby Beauty Sleep

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

Neo - Functionalism

Smart Healthcare



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.



Misfit Shine

사용자의 활동량을 항상 측정하고 기록하는 웨어러블 무브먼트 트랙커. 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.

Neo - Functionalism

Product & Service

Smart Healthcare



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.



First Warning Systems

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



RISR

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

Neo - Functionalism

Smart Healthcare



PREND'S MOI

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



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.

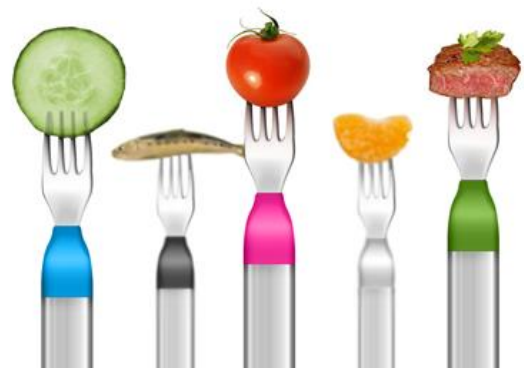
Neo - Functionalism

Smart Healthcare



Salinity Monitor Spoon

염분 모니터 숟가락은 국이나 소스의 염분 정도를 체크해주는 기능으로, 국이나 소스에 스푼을 넣으면 손잡이 부분의 디스플레이에서 0.6~0.8%, 0.9~1.1%, 1.2% 이상의 3단계로 체크가 되는 스마트한 아이템이다.



Smart Fork

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

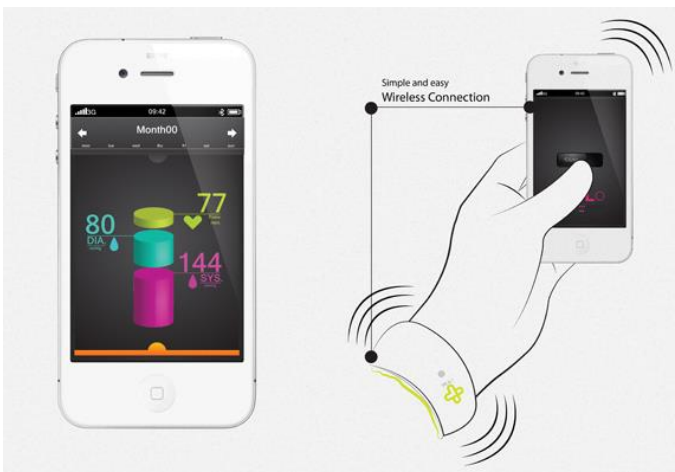
Neo - Functionalism

Smart Healthcare



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.



A Better Blood Pressure Checker

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



Neo - Functionalism

Smart Healthcare



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.



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 받아들이도록 하며 지속적인 관리에 대한 거부감을 없애는 효과가 있다.

Neo - Functionalism

Smart Healthcare



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.



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.

Neo-Functionalism



Concept5

Optimistic Preppers

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

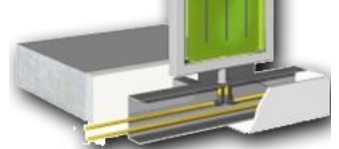
Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



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.



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.

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



Orange Solar Concept Tent

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



Smart Highway

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

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



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



태양열 레스토랑 (Lapin Kulta Solar Kitchen Restaurant)

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

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



Efficiency

5 hours of natural light equals 5 hours of Little Sunlight.



Longevity

Little Sun's lifespan is 3 years before it needs a battery replacement.



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.



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 뜨면서 질 때까지 하루에 한 작품씩 제작되기 때문에 자연원리에 기반한 대안적인 시스템이라고 할 수 있다.

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



Plant Doctor

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



Personal Energy Harvester

주변에서 발생하는 전자파를 수확하여 전기를 만드는 개인용 에너지 수집기이다.

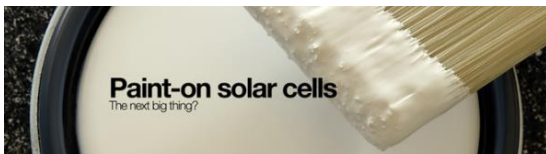
Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



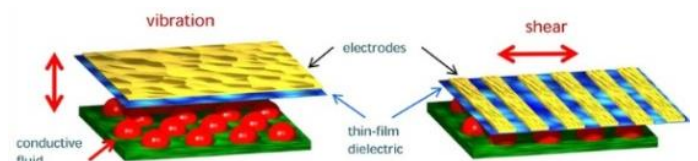
Solar Fabric

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 전자기기들을 쉽게 충전할 수 있다.



Solar Paint

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



InStep NanoPower

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

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



빈폴 - 솔라백

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

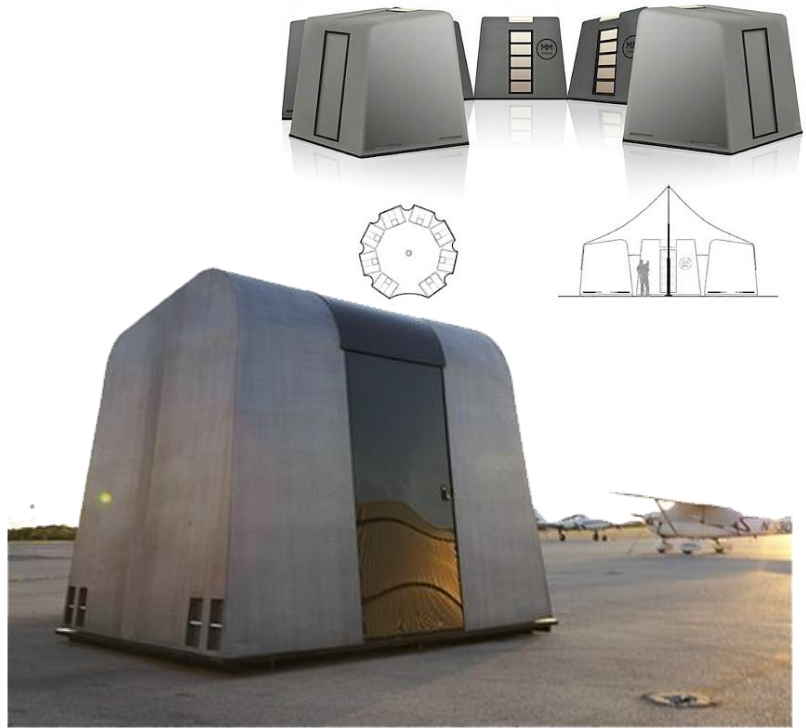


Beacon

뉴욕 시 Visual Design Award 부분 수상작으로 위기 상황 시에 침착하게 정보전달을 해주는 키오스크이다. 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.

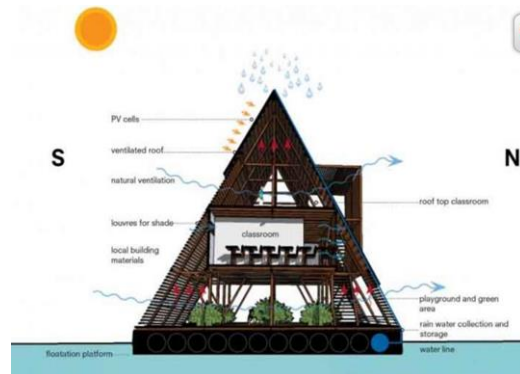
Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



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.

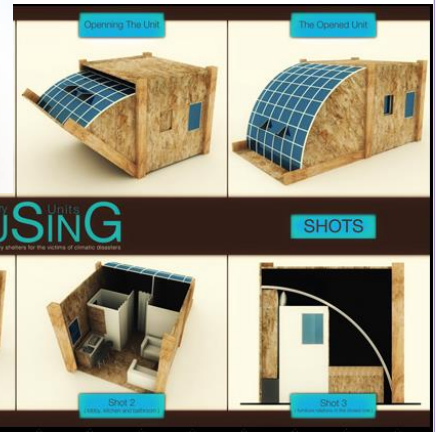
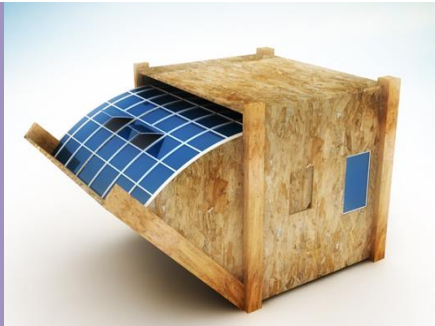


Floating School

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

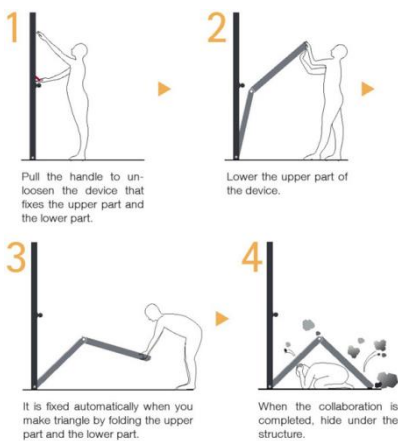
Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



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.



The Quick-Shelter Door

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

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



Survival Pod & Capsules

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



JUST IN CASE

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

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



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.

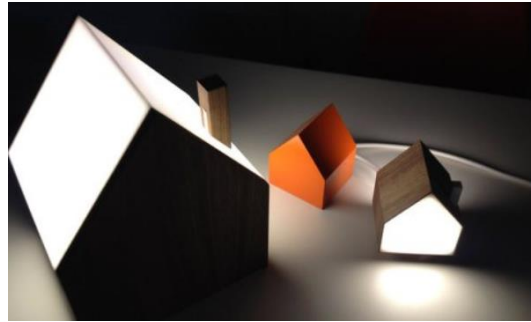


Defender

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

Neo - Functionalism

Optimistic Preppers



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.



Windproof Umbrellas

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

Neo-Functionalism



Concept6

Intuitive Interface

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 Control

Neo - Functionalism

Intuitive Interface



Reminding Ticket

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

Image hosted by WittySparks.com



EMBRACE+ - notification bracelet



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 맞춤화하여 패션 스타일에도 맞게 커스터마이징 할 수 있다.

Neo - Functionalism

Intuitive Interface



What is the challenge?

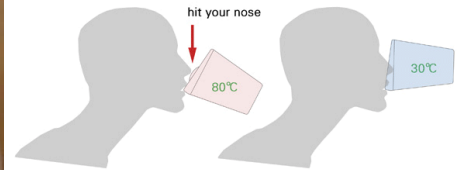
It's too **hot**!!!

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.



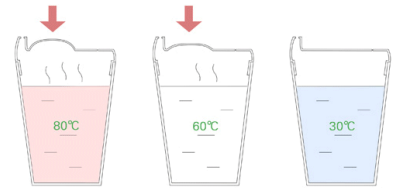
get scalded

Illustration for solution



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:



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

No Hot Cup

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

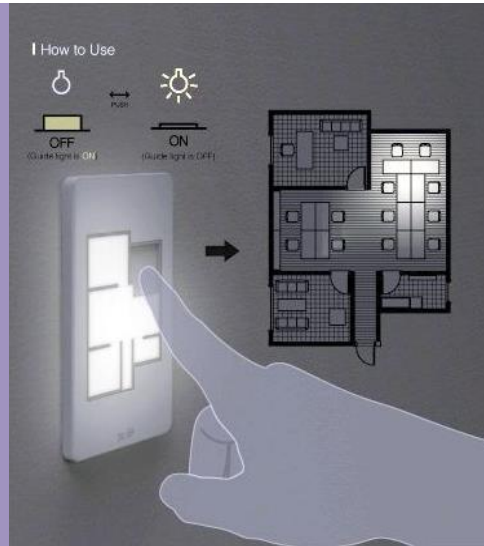


Coral

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.

Neo - Functionalism

Intuitive Interface



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.

Live checking Card



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.

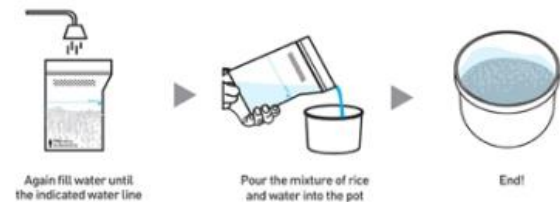
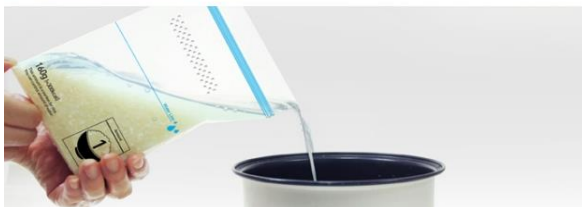
Neo - Functionalism

Intuitive Interface



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.



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.

Neo - Functionalism

Product & Service

Intuitive Interface



Canalla by Manifiesto Futura, via Behance

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



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.

Theme2
Neo-Functionalism

Neo-Functionalism



Concept7

Human Optimization

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

Neo - Functionalism

Product & Service

Human Optimization



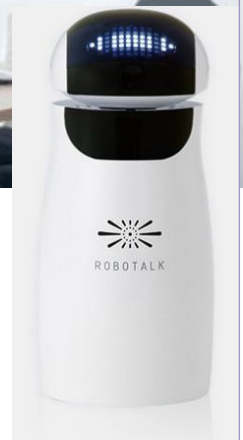
Baxter Robot

중소기업에서도 사용할 수 있는 저가 로봇으로 스스로 적응하고 학습이 가능하며 가이드라인을 제시해주면 실행할 수 있는 기본적인 상식을 갖춘 로봇.



Robotalk, Okamura Corporation

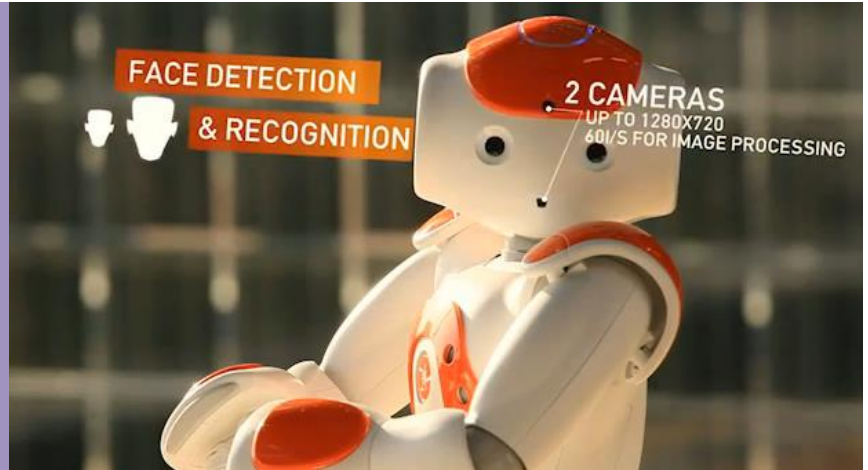
사람의 말을 알아 듣고 대답을 해주는 대화 중심형 비서 로봇으로, 다양한 대화기능을 가지고 있으며 인터넷 정보검색 및 개인 일정 체크, 실제 비즈니스 현장에서 주인의 목소리로 프리젠테이션하는 등 여러 가지 기능이 가능하다.



Theme2
Neo-Functionalism

Neo - Functionalism

Human Optimization



Aldebaran Robotics

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



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.



Autographer Camera

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

Neo - Functionalism

Human Optimization



The pool table and the balls are including sensors linked to the screen.

Touch screen

Including :

- Informations & rules
- Statistics
- Tips (Impact point...) for various levels

NOVUS

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



LG CNS T-LCD

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

Neo - Functionalism

Human Optimization



SAMSUNG "F8000"

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



The Ultimate Couch Potato Remote

터치스크린과 음성인식으로 조정이 가능하며 이 리모트 컨트롤러로 TV의 모든 기능을 관리할 수 있다.

Neo - Functionalism

Human Optimization



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.

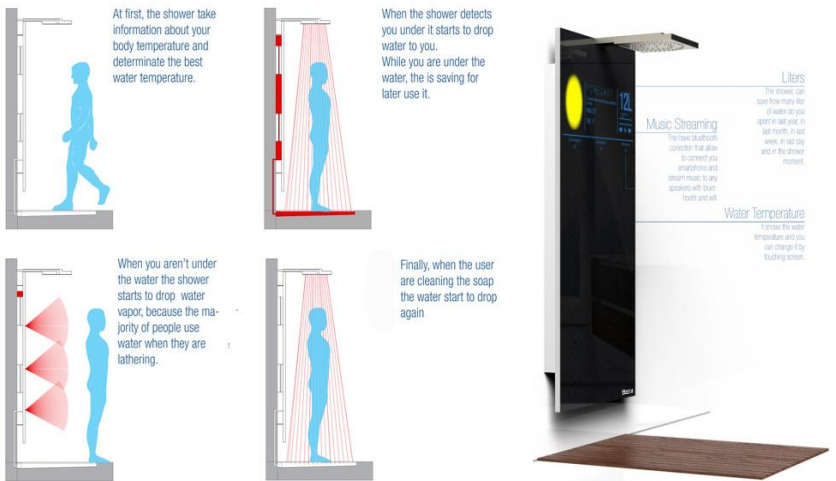


CX480 Full Surface Induction Cooktop

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

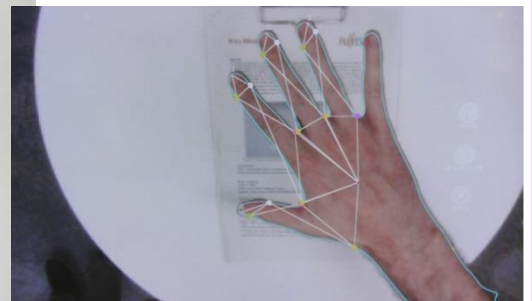
Neo - Functionalism

Human Optimization



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.

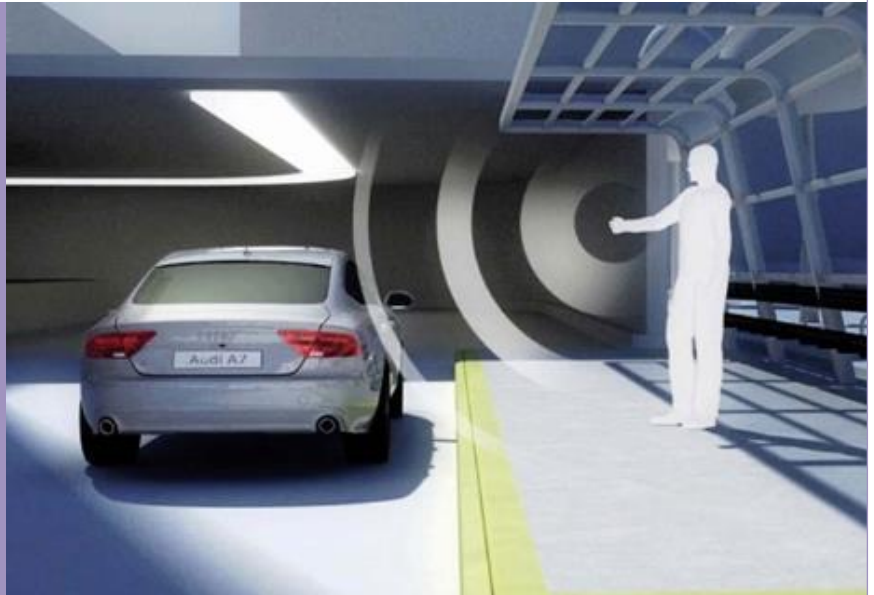


Fujitsu's Augmented Reality Touchscreen Interface

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, 가져온 데이터를 비추고 움직이게 할 수 있게 하는 방식이다.

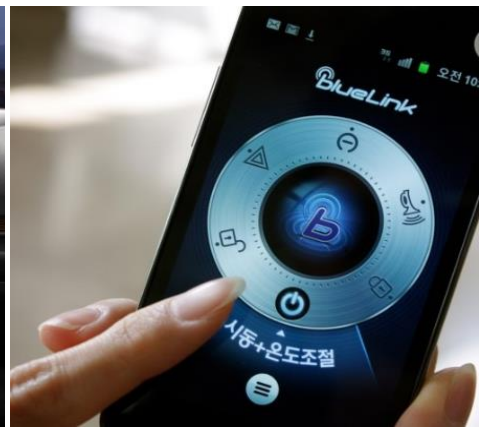
Neo - Functionalism

Human Optimization



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.(로보스틱)



Blue Link

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

Neo - Functionalism

Human Optimization



Ford SYNC

2013 디트로이트 모터쇼에서 선보인 모델이다. 3차원 모션인식 시스템 적용으로 운전자의 시선과 각종 동작을 차량내부센서가 감지하여 내비게이션, 스티어링 휠 등의 기능을 조정한다.



Ford SYNC

차량계기판이나 차량 온도 등 차량 내부의 조정 가능한 부분을 개인 맞춤형으로 설정할 수 있는 음성인식 시스템으로, 전화 MP3 플레이어 등의 기능을 음성으로 제어가 가능하다.

Neo - Functionalism

Human Optimization



Mycestro

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



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.

Neo - Functionalism

Human Optimization



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.



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 조작이 가능하다.

Neo - Functionalism

Design Influence2

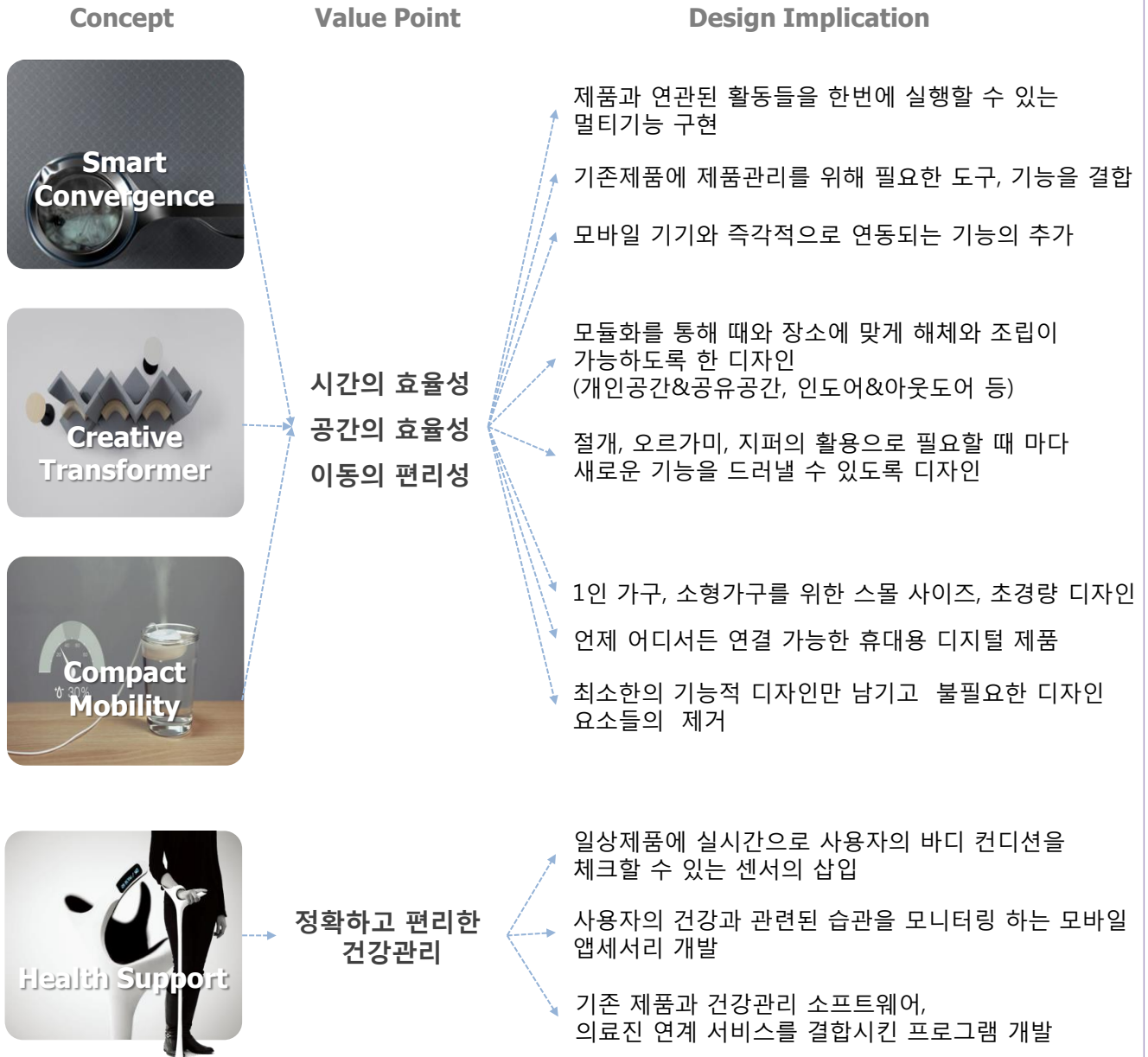
Neo- Functionalism

편리한

적당한

유연한

Neo - Functionalism



Neo - Functionalism

Value Theme 2

Implication

Concept

Value Point

Design Implication



Optimistic
Preppers

실용적인 안전

개인이 머무는 공간, 이동수단, 이동 시 동반되는 소지품들을 중심으로 에너지 자급자족 시스템 반영

재난, 위험상황에서 누구나 즉각적으로 활용할 수 있는 간편한 구호용품과 구호시설

재난 시 외부충격에서의 보호뿐만 아니라, 재난 이후 당분간의 자급자족 생활을 가능하게 하는 대피공간



Intuitive
Interface

쉽고 빠른
정보습득

RFID, 열 감지 센서기술을 활용하여 컬러 변화, 형태 변화 등으로 제품이나 환경의 상태를 알리는 인터페이스 구현

제품에 대한 정보, 사용방법을 직관적으로 인식시켜주는 패키지 디자인



Human
Optimization

개인에게
최적화된 편리함

사용자 스스로도 잘 알지 못하는 생활패턴, 사용습관, 디테일한 취향을 학습하고 맞춤화 하는 인공지능 기능

외부에서도 집안의 상황을 확인하고 조절할 수 있는 원격조정 기능과 시스템

기획

지식경제부
한국디자인진흥원

주관기관

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

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슬

연구책임

손정민 GFG(Global Future Group) 대표

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

문의

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

이 보고서는 지식경제부에서 시행한 '디자인전략정보개발사업'의 일환으로 한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

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

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

그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP 2013 All rights reserved

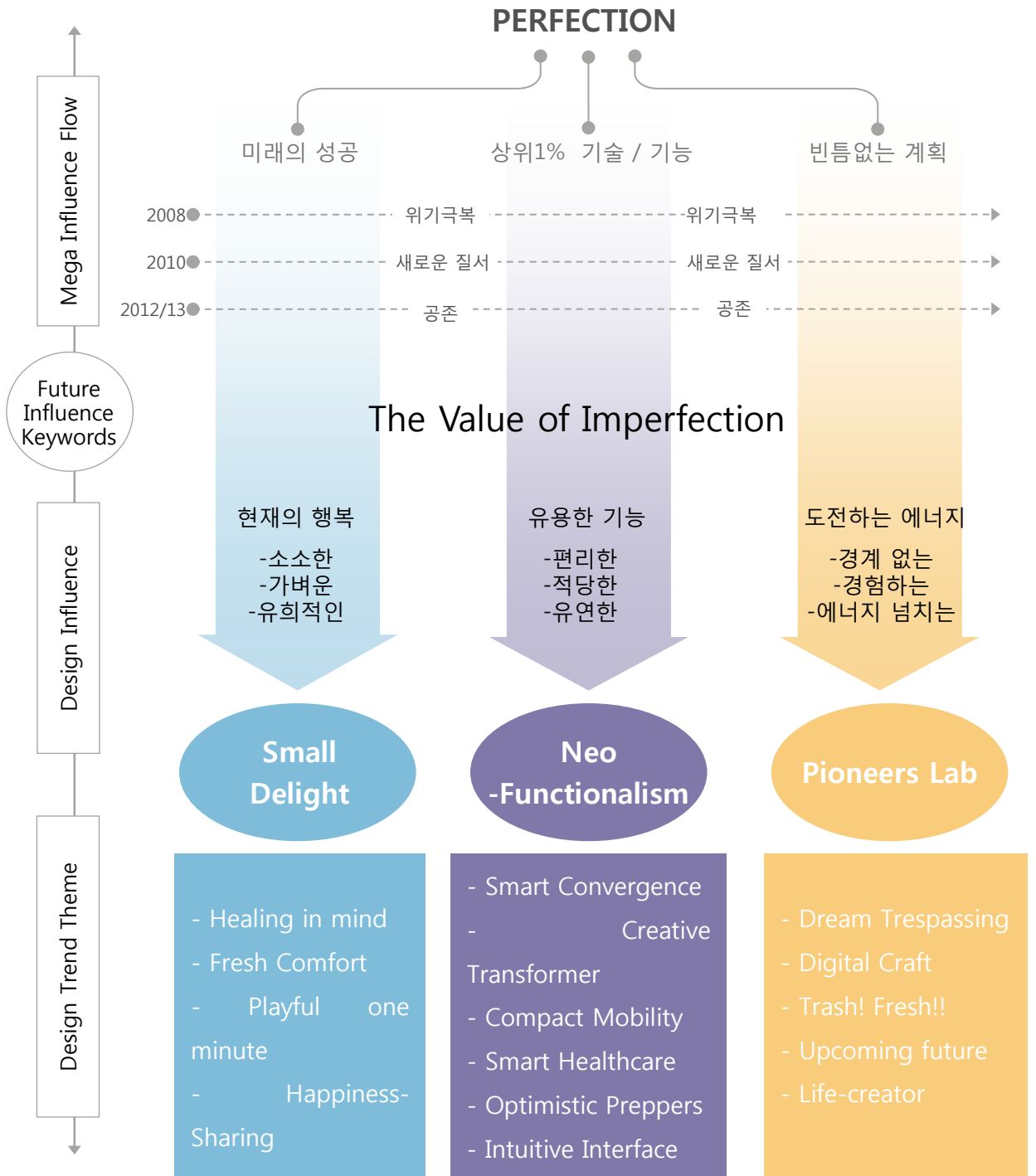
DESIGN TREND

Design Trend Theme3
Pioneers Lab



03 DESIGN TREND

- Design Trend Overview
- Design Trend Theme1
Small Delight
- Design Trend Theme2
Neo-Functionalism
- Design Trend Theme3
Pioneers Lab



Pioneers Lab

사회적, 경제적 체제들이 한계에 부딪치면서 아무리 완벽한 계획을 세워도 항상 현실에서 오류를 발생시킨다는 것을 깨닫게 된다. 이제 새로운 미래를 설계해야 하는 시점에서 우리에게 가장 필요한 것은

계속해서 도전하고, 불완전한 경험을 즐길 수 있는 긍정적인 에너지이다. 과학과 기술을 중심으로 다양한 분야들이 **경계 없이 융합되고,**

결과를 예측할 수 없는 경험이 소비자들의 흥미를 자극한다. 기술의 발전은 한정된 공간에서 벗어나 끝없이 확장되는

우주공간의 역동적이고 경이로운 에너지를 표현하게 한다.

Pioneers Lab

경계없는

경험하는

에너지넘치는

Pioneers Lab

서로 다른 영역의 융합과 왜곡의 시도는 상상력을 일으키는 독특한 제품 (사물)로 그 모습을 재 탄생시켰으며, 디지털기술의 발달로 인하여 예측 불가능했던 요소들이 새로운 모습으로 재 창조되면서 다양한 분야에서 적용할 수 있는 크리에이티브한 영감과 다가올 미래의 역동적이고 신비스러운 에너지를 동시에 전해 준다.

Concept

Dream Trespassing

Digital Craft

Trash! Fresh!!

Upcoming Future

Life-Creator



Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab



Pioneers Lab



Concept1

Dream Trespassing

Concept Definition

감각을 최대한 형상화하여 상상의 세계를 실제 새로운 경험으로 전환 시켜 주었으며 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

Pioneers Lab

Product & Service

Dream Trespassing



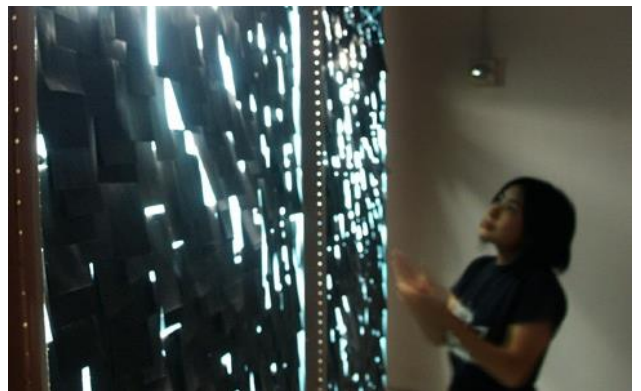
Object of Sound

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



Reverb Words

자신의 목소리를 녹음하여 그 진동을 본 따서 만든 액세서리.



NON design의 Sound Wall

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

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Dream Trespassing



Eye Music

시각 정보를 소리로 바꾸어주는 웨어러블한 감각의 보조 장치.

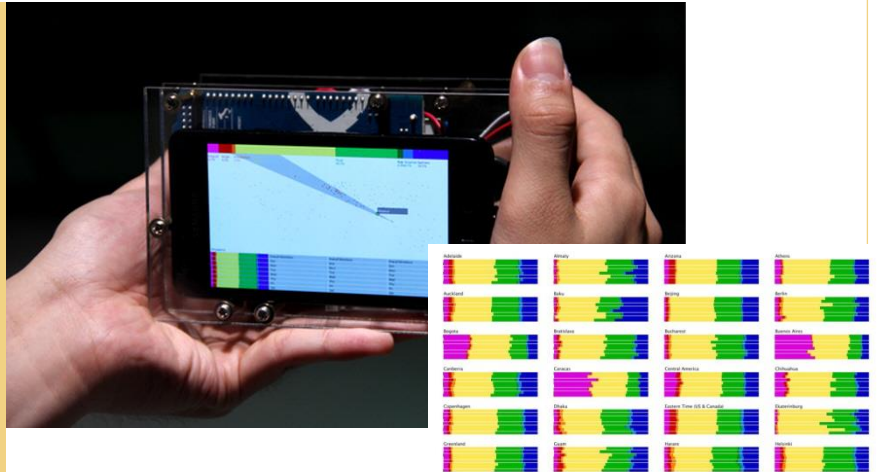


Telesound

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.

Pioneers Lab

Dream Trespassing



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 방식. 해당 키워드는 옐로우는 신뢰, 슬픔은 블루, 혐오는 핑크 등 색상으로 표현하고 있으며 카메라를 통해 사진을 찍는 것이 아닌 보이지 않는 감정을 찍는 개념이다.



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.

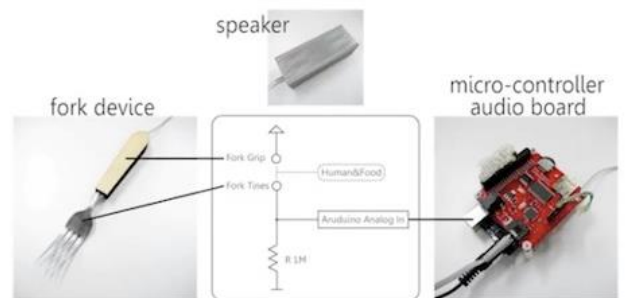
Pioneers Lab

Dream Trespassing



The Heinz Beanz 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.



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

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.

Pioneers Lab

Dream Trespassing



Deo Perfume Candy

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



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.

Pioneers Lab

Product & Service

Dream Trespassing



ChatPerf

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



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.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Dream Trespassing



Re: Sound Bottle

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



Eidos

인간이 외부로부터 받아들이는 감각 자극을 재해석한 프로젝트. 외부의 감각자극을 시각과 청각으로 나누어 프로토타입을 구성하였음. 시각적 부분에서는 눈으로 보는 움직임의 잔상을 추가해 주는 기기로서 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.

Pioneers Lab

Dream Trespassing



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 제작 할 수 있다.

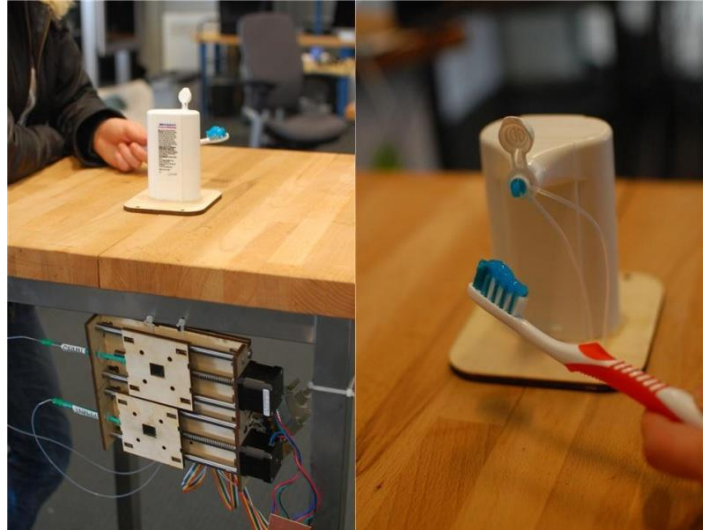


Well Done

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.

Pioneers Lab

Dream Trespassing



Tastes Like Rain 치약

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



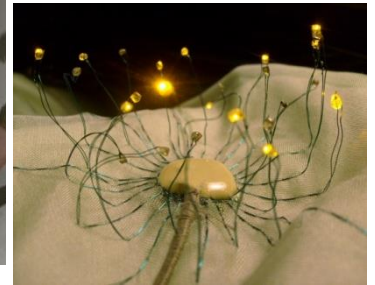
The Naked Espresso, Breville Dual Boiler x Reborn

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

Pioneers Lab

Product & Service

Dream Trespassing



Flare

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



AI Aire (between air)

수백 개의 led가 수놓아져 있는 드레스로 의상에 수놓은 전구들은 초소형처리장치와 이산화탄소 감지 유닛에 연결되어있으며, 주변의 이산화탄소농도에 반응해 깜빡이며 이산화탄소 농도가 높을수록 빠르게 깜빡거린다.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab



Conept2

Digital Craft

Concept Definition

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

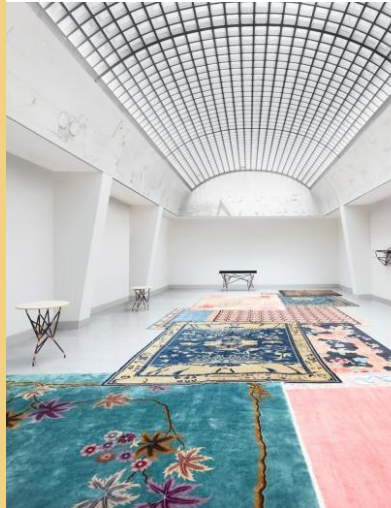
Keywords

- 3D Printing
- Self-making
- Easy Handcrafted

Pioneers Lab

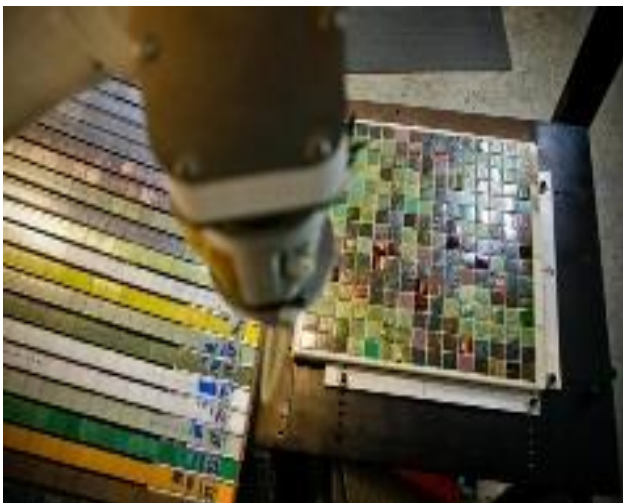
Product & Service

Digital Craft



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.



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.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Digital Craft



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.



Pjotr Fountain Pen, SOLide (Solutions in Design Engineering)

네덜란드 디자이너 레안 본 데어 마스트(Rein Van der Mast)가 3D 프린팅으로 빼요타(pjotrpens.com) 만년필을 제작. 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.

Pioneers Lab

Product & Service

Digital Craft



Noumenon (Shape-memory Polymers)

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



Bloom Table Lamp, Patrick Jouin

디자이너 패트릭 조안(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 곳에서도 자유롭게 연출이 가능한 특징이 있다.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Product & Service

Digital Craft



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.



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 미니어처 피규어를 제작해주는 형식으로 피규어의 크기는 10-20cm이고 3D 카메라와 프린터를 이용해 사용자를 스캔하여 그 형상을 제작 해 준다.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Product & Service

Digital Craft



3D 프린팅 비키니

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



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 개인맞춤 주문이 가능하다.



trillion bag

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

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab



Concept3

Trash! Fresh!!

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

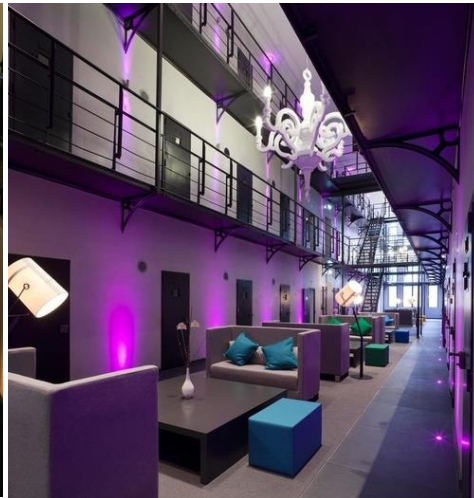
Pioneers Lab

Trash!
Fresh!!



Abandoned Turkish Bath Transformed Into Pop-Up Library

the Urban Dreams Festival in Plovdiv, Bulgaria 의 축제 기간 동안 16세기 터키식 목욕탕을 도서관으로 단장함. 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.



Het Arresthuis

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

Pioneers Lab

Trash!
Fresh!!



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.



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.

Pioneers Lab

Trash!
Fresh!!



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 회복하고 치유하는 시간을 가졌으며, 해일을 겪은 잔해를 버리지 않고 악기로 제작하여 효과적인 메시지를 전달한 업사이클링 프로젝트이다.



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 판매될 예정이라고 한다.

Pioneers Lab

Trash!
Fresh!!



Playground ambulance

주차공간의 활용과 함께 오래되고 폐차될 앰بول스를 페인트 칠해 재활용하여 아이들을 위한 놀이터로 재 사용한 프로젝트이다.



Paper Office

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

Pioneers Lab

Product & Service

Trash!
Fresh!!



BICYCLED IS NOT
ONLY AN IDEA, IT'S A
WAY OF LIFE



RESPECT THE
ENVIRONMENT AND
ALSO THE BIKERS



WE ARE ALL BIKERS



HELPING BRING BACK
BALANCE TO SOCIETY



MAKING UNIQUENESS
A PRODUCT

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.



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 함. 소재 고유의 성질이 가벼우며 가공되지 않은 터치 그대로를 유채색 염색을 하여 미적인 효과까지 전해 주고있다.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Product & Service

Trash!
Fresh!!



Decafé, Raúl Laurí

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



Bio-trimmings

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

Theme3
Pioneers Lab

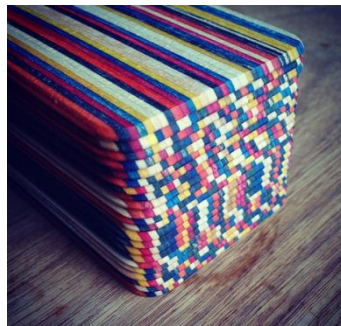
Pioneers Lab

Trash!
Fresh!!



Lichtschlucker Pendant Lights by Meike Harde

일회용 컵을 전등으로 제작하였으며 컵의 배열에 따라 다양한 형태가 가능하다.



Skateback, Grove with MapleXO

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

Pioneers Lab

Product & Service

Trash!
Fresh!!



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 제작하였다.



SegraSegra

소재의 재활용패션으로 폐 자전거 바퀴의 튜브 안 쪽을 재활용하여 재킷과 티셔츠를 제작하였다.



GS Soccer Boot, Nike

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

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab



Concept4

Upcoming Future

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
- Cyberbic Features

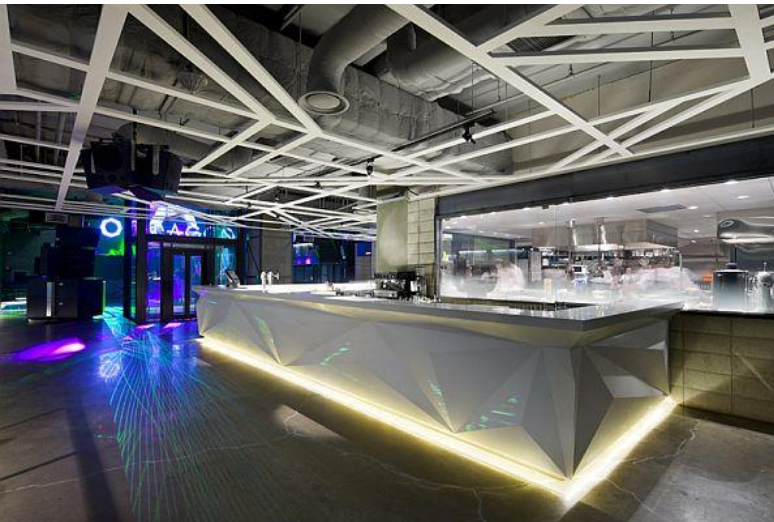
Pioneers Lab

Upcoming
Future



Soak, Dye in Light

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



Club Octagon

세계 12대 클럽으로 Urbantainer의 건축물로써 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.

Theme3
Pioneers Lab

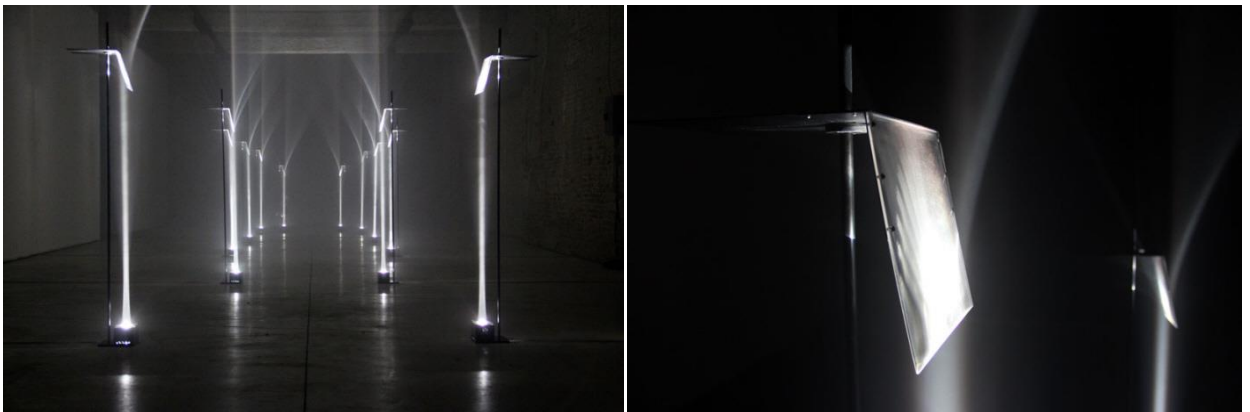
Pioneers Lab

Upcoming Future



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.



Arcades, Troika

비엔날레 인테리어 2012에서 선보인 프로젝트. 이 조명들은 총 14개의 기둥을 빛으로 표현하며 빛이 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.

Pioneers Lab

Product & Service

Upcoming
Future



Xix, Kanekaoled

OLED와 크리스탈을 이용한 조명디자인. 커팅 되어진 크리스탈 큐빅 사이에 얇은 OLED 판을 설치하여 보석 같은 빛을 발하게 하는 효과. 크리스탈 조형에 따라 다채로운 빛 퍼짐과 굴절이 연출되고 LED 조명 색 에 따라 더욱 다양한 빛의 아름다움과 디자인을 보여준다.



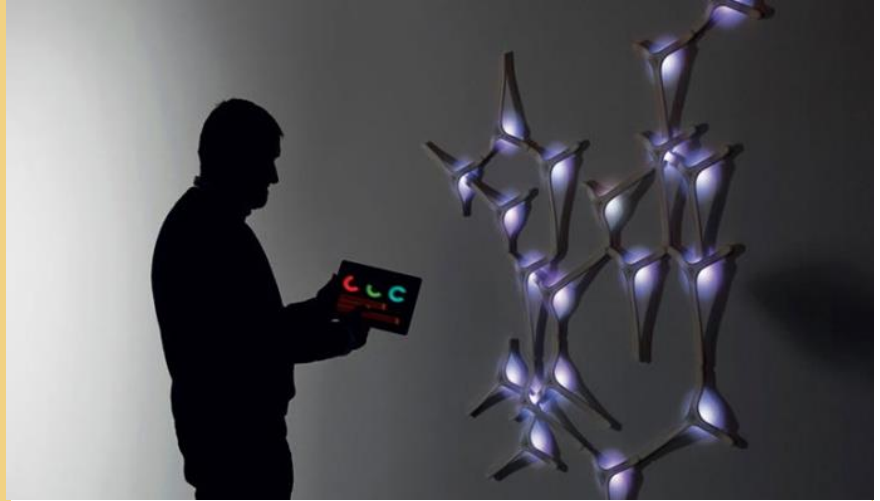
Black Diamond III, Acase

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 있다. 스피커로 듣는 경험뿐 아니라 음악에 맞는 리듬을 눈으로 볼 수 있도록 한 디자인이다.

Theme3
Pioneers Lab

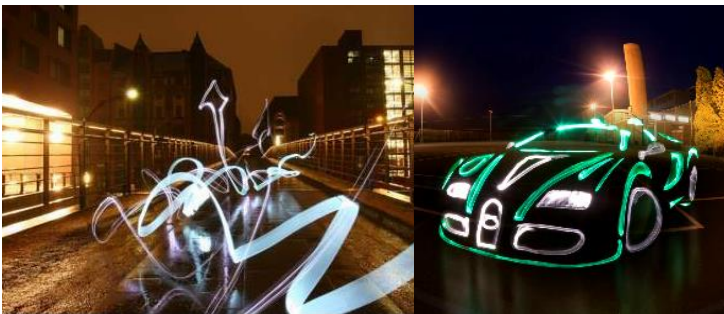
Pioneers Lab

Upcoming Future



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.



라이트그래피티

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



LED Floor

LED를 사용하여 운동경기 시에 다양하게 활용이 가능한 스마트 시스템.

Pioneers Lab

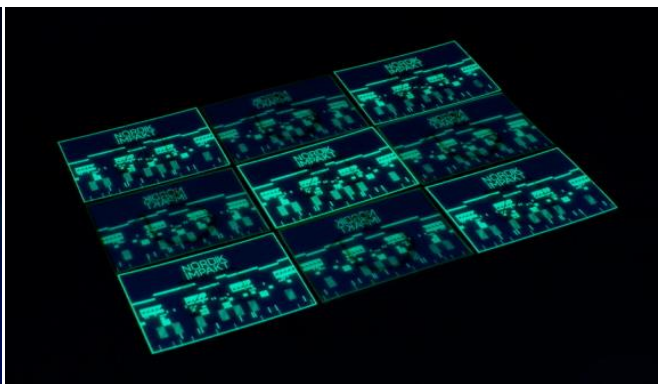
Product & Service

Upcoming Future



FireFly

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



Nordik Impakt 13 Collector Edition, Murmure

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

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Product & Service

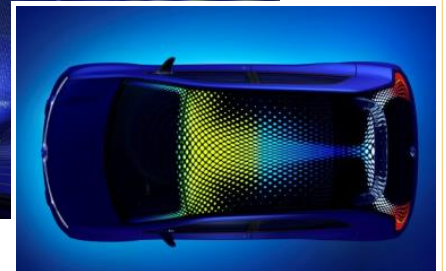
Upcoming
Future



HOLES
holes are experiments
in light and perception
<http://pamela.tietze.com>

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.



Twin'Z

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

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Product & Service

Upcoming
Future



layered me,studio mischer'traxler

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



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 함.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Upcoming
Future



Nikecraft

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

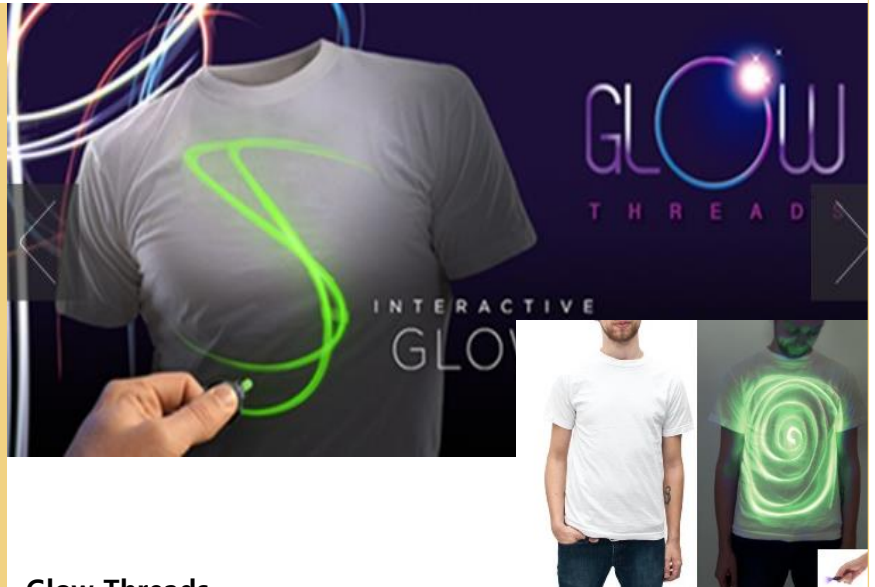


Foster + partners와 european space agency가 달에 3D프린팅 건축물을 제작하기 위한 프로젝트. 3D 프린팅에 쓸 재료는 달에 있는 물질을 사용하며 무게를 견딜 수 있는 커티너리 돔형의 디자인으로 벽은 세포구조로 우주인들을 미세 유성체와 우주방사선으로부터 보호하고 내부의 압력을 유지시켜주는 방식으로 속이 빈 폐쇄된 셸 구조로서 새의 뼈를 연상시킨다.

Pioneers Lab

Product & Service

Upcoming
Future



Glow Threads

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



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 퀼트 제품.



Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Product & Service

Upcoming Future



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.



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.



Illuminated Clothing

미래적 디자인의 의상으로 LED와 레이저의 빛을 활용 하였다.

Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab



Concept5

Life-creator

Concept Definition

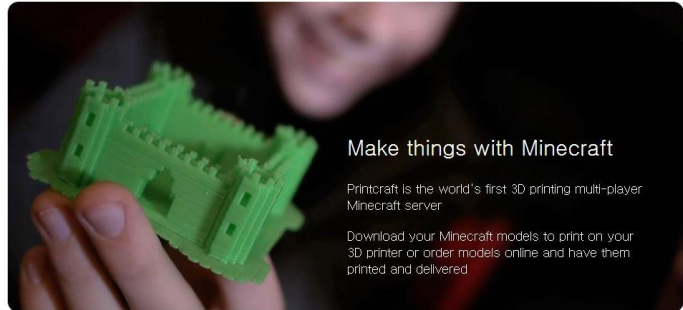
개인의 상상력이 새로운 세계로 나아가는 성장동력의 원천이 되고 있는 시점에서, 불완전한 개인의 아이디어를 즉각적으로 현실과 연결시켜주는 기술과 디자인이 중요해지고 있다. 또한 창조활동을 특별한 사람들의 전유물이 아닌 누구나 쉽게 도전해 볼 수 있는 활동으로 확산시켜주는 플랫폼의 개발도 주목해야 한다.

Keywords

- Daily Creation
- Smart Maintenance
- Platform Design

Pioneers Lab

Life creator



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.



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 고안됨. 스케치 원리는 3두들러의 버튼을 누르면 축 부분에 ABS나 PLA 소재 액체 플라스틱이 흘러나오며 이 액체 플라스틱은 나오자마자 순간적으로 굳어버리기 때문에 허공에 스케치가 가능하다.

Pioneers Lab

Product & Service

Life
creator



Ultimaker(3d Printer & Augmented Reality)

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



Kiosk Project

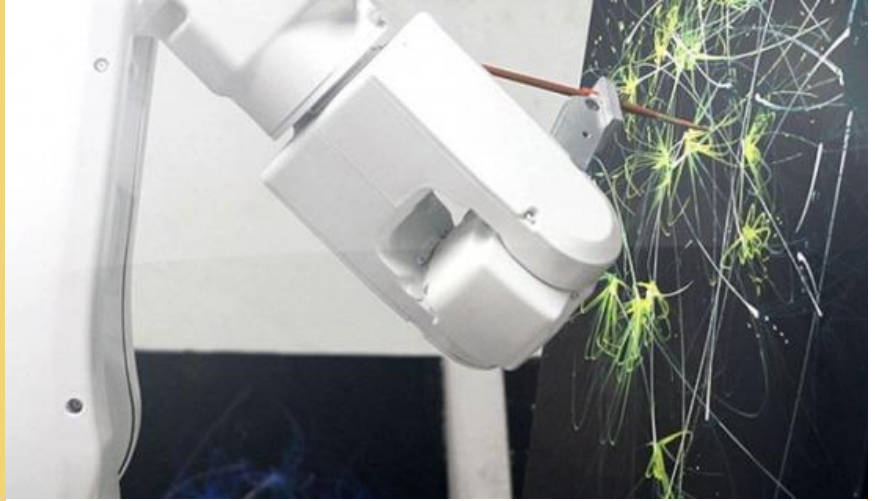
즉석에서 3D 프린팅을 해주는 이동식 제작 부스로, 레몬 짜는 기계나 보온병 같은 일상용품들을 3D 프린터로 바로 제작이 가능하고, 부러진 물품을 바로 스캔 해서 보수도 가능하다.



Theme3
Pioneers Lab

Pioneers Lab

Life
creator



Sleep Art, IBIS hotel

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



Spice Mix Super Computer

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

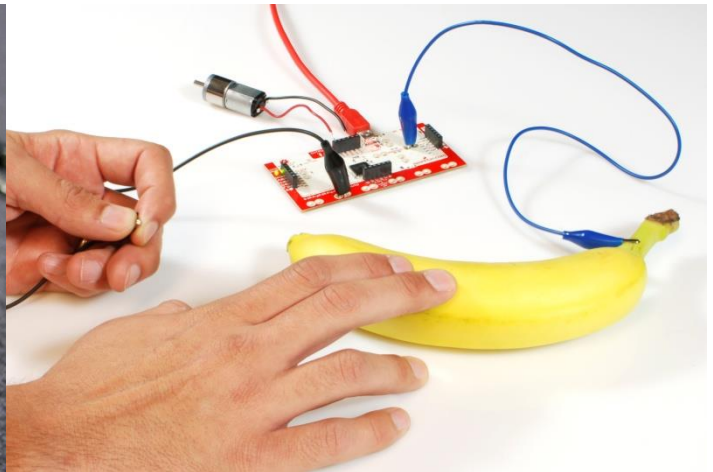
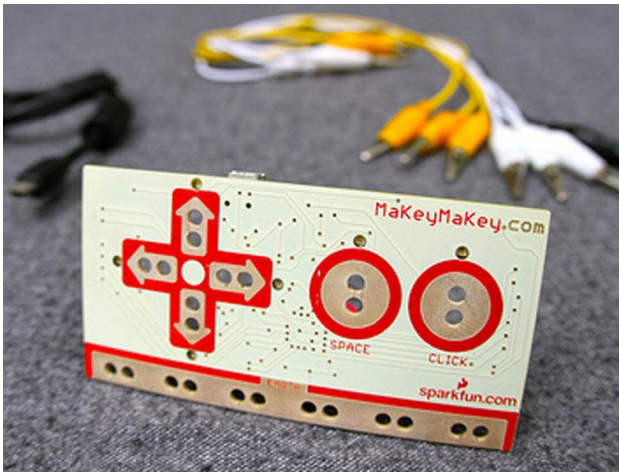
Pioneers Lab

Life
creator



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.



Sculpteo

제이 실버, 에릭 로젠바움(makeymakey.Com)은 일반적인 사물들을 컴퓨터의 입력 장치로 만들어주는 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.

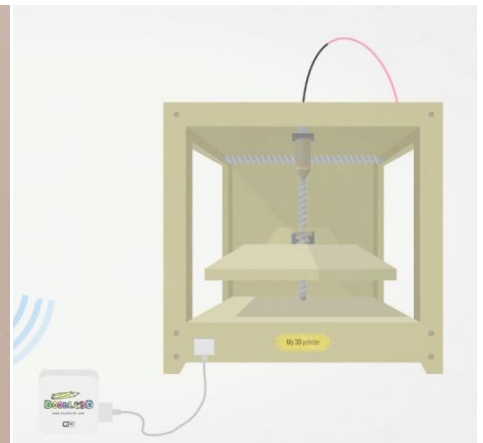
Pioneers Lab

Life
creator



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.

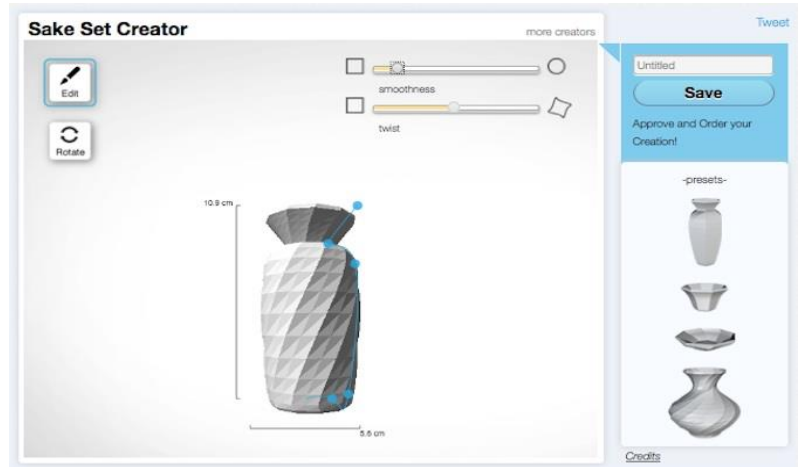


Doodle3D, Amersfoort

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

Pioneers Lab

Life creator



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), 셰이프미 미니어쳐(ShapeMe Miniatures)의 3가지 메뉴로 구성되어 있으며, 매우 간단한 조작법으로 3D 프린팅 상품의 세밀한 디자인을 할 수 있게 해준다.



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 제공함. 사용자들은 먼저 아이튠즈 스토어에서 무료로 'Sculpteo' 어플리케이션을 다운받아 픽셀 컵, 프로필 꽃병, 아이폰 케이스 같은 앱에서 제공하는 디지털 물건들을 선택함. 기초적인 디자인은 디자이너들에 의해 만들어지지만, 사용자들은 앱을 통해 다양한 방법으로 세부 모양을 직접 만들 수가 있다.

Pioneers Lab

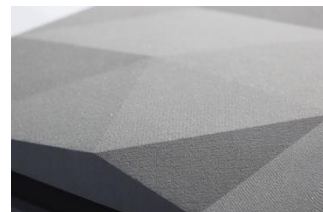
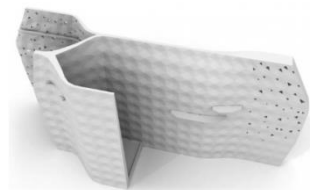
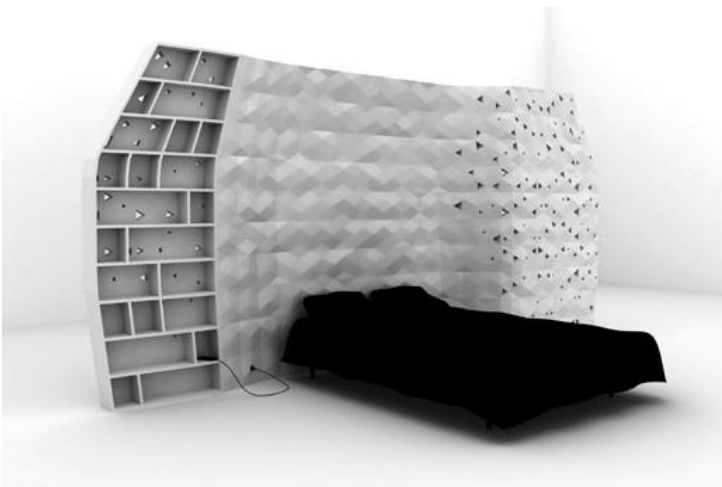
Product & Service

Life
creator



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.



Ptinted Habitat

메종오브제에 선보인 작품으로 프랑스 디자이너 Francisco Brumet가 제작하였음. 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.

Theme3
Pioneers Lab

Design Influence3

Pioneers Lab

경계없는

경험하는

에너지넘치는

Pioneers Lab

Implication

Concept

Value point

Design Implication



감각의 재발견

- 보이지 않는 감각을 시각적 요소로 전환시키는 디자인
- 다양함 감각들을 융합하여 새로운 제품경험을 제공
- 환경변화에 따라 감각을 다양하게 자극하는 디자인



섬세한 감성의 충족

- 첨단기술을 활용한 수공예적, 예술적인 디자인 실행
- 형상기억 소재의 사용으로 제품 스스로 진화하는 형태의 구현
- 3D 프린팅을 사용하여 사람의 인체에 가장 섬세하고 친밀하게 맞춤화 시킴



독특한 경험

- 버려진 장소, 금기된 장소의 특성을 활용하여 더 독특하고 새로운 공간으로 재탄생 시킴
- 쓰레기를 전혀 예측할 수 없는 제품의 소재로 활용



호기심 자극 신비로운 감성

- 레이저 빔, LED, 광택이 있는 소재를 활용하여 어두운 공간에서 신비로운 빛을 발하는 효과를 극대화
- 사물의 형상이 레이어드 되고, 의도적으로 뒤틀린 시각적 효과를 활용



재미있는 창조

- 상상하는 동시에 현실감 있게 출력이 가능하도록 하는 출력기기와 서비스의 개발
- 사용자가 쉽게 창조활동을 할 수 있도록 하는 프로그램과 플랫폼의 개발

기획

지식경제부
한국디자인진흥원

주관기관

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

실무책임

채윤병 전략연구팀장
이현주
구 슬

연구책임

손정민 GFG(Global Future Group) 대표

총괄책임

손동범 디자인전략연구실장

문의

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

이 보고서는 지식경제부에서 시행한 '디자인전략정보개발사업'의 일환으로 한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

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

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

그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은 한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP 2013 All rights reserved